

## BAB III

### PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

#### 3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

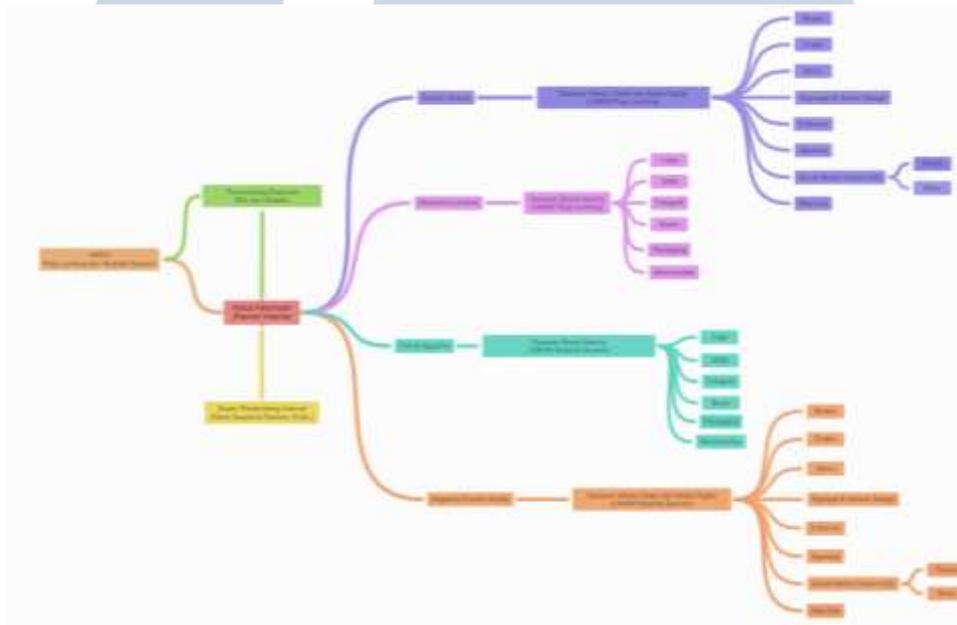
Program MBKM Proyek Desa ini berlangsung selama 1 semester, yakni dalam rentang waktu 6 bulan dari tanggal 29 Januari 2024 hingga 12 Juli 2024, dengan total 20 SKS. Dalam program ini, penulis berfokus pada satu desa binaan, yaitu Pokdarwis Medang yang terletak di Jl. Raya Kelurahan Medang, Medang, Tangerang, Banten dan memilih dua UMKM, yaitu Raja Lontong dan Nyeblok Seuhah. Selama pelaksanaan proyek, penulis terlibat dalam kolaborasi dengan rekan tim. Setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawabnya sendiri. Proses ini melibatkan berbagai aktivitas untuk mencapai tujuan proyek yang telah ditetapkan. Penulis memiliki peran sebagai ketua anggota dan desainer media cetak dan digital untuk UMKM Raja Lontong. Anggota kelompok lainnya, yakni Marshelina Andrea sebagai desainer *brand identity* UMKM Raja Lontong, Felicia Agustine sebagai desainer *brand identity* UMKM Nyeblok Seuhah, Angelina Cynthia Hardja sebagai desainer media cetak dan digital UMKM Nyeblok Seuhah.

Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan *Cluster* MBKM Proyek Desa

Nama Desa	:	Pokdarwis Medang
Lokasi Desa	:	Jl. Raya Kelurahan Medang, Medang, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten
Area/Wilayah Desa	:	Medang, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten
Provinsi	:	Banten
Tanggal Pelaksanaan Proyek Desa	:	29 Januari 2024 s/d 12 Juli 2024
Durasi Program (Bulan)	:	6 Bulan

### 3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa

Peta peran pelaksana program Proyek Desa ini merupakan sebuah langkah yang penting dalam manajemen proyek yang melibatkan identifikasi dan pengaturan peran serta tanggung jawab masing-masing individu kelompok. Berikut adalah bagan hierarki posisi anggota tim MBKM *Cluster* Proyek Desa:



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa

Peta ini membantu memastikan bagaimana setiap anggota berkontribusi terhadap keseluruhan proyek. Setiap anggota memiliki tugasnya masing-masing agar perancangan dapat berjalan dengan baik hingga akhir. Berikut adalah bagan hierarki posisi anggota tim MBKM *Cluster* Proyek Desa:

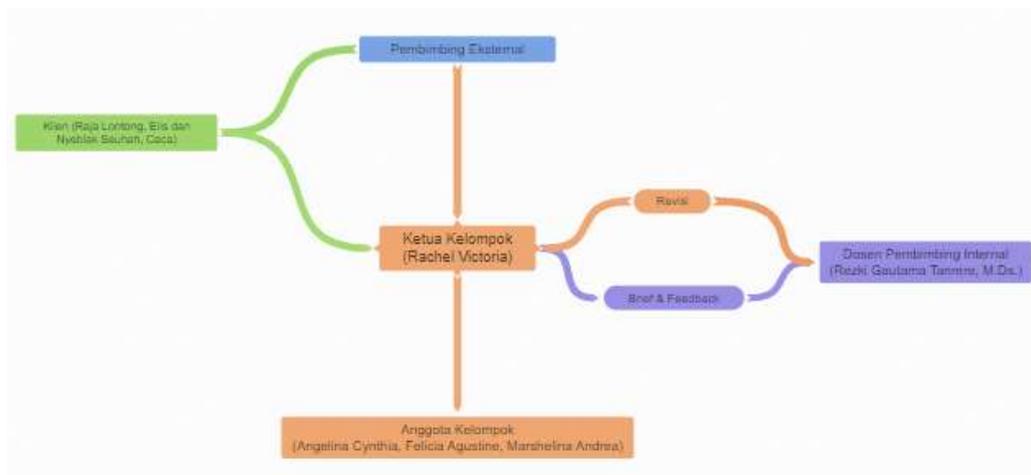
1. Rachel Victoria (desainer media cetak dan media digital UMKM Raja Lontong): memiliki peran sebagai ketua kelompok dan bertugas dalam mengkoordinasi anggota kelompok lainnya, juga memimpin diskusi kelompok. Ia juga bertugas dalam pembuatan desain media cetak dan digital untuk UMKM Raja Lontong, yakni desain poster, brosur, menu, spanduk, banner, *signage*, dan konten sosial media.
2. Marshelina Andrea (desainer *brand identity* UMKM Raja Lontong): berperan sebagai anggota kelompok yang bertugas dalam

bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang diberikan dan menyelesaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan. Dalam perannya sebagai desainer *brand identity* untuk UMKM Raja Lontong, tanggung jawabnya meliputi perancangan desain logo, supergrafis, GSM, fotografi, booth, dan *merchandise*.

3. Angelina Cynthia Hardja (desainer media cetak dan media digital UMKM Nyeblok Seuhah): berperan sebagai anggota kelompok yang bertugas dalam bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang diberikan dan menyelesaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan. Dalam perannya sebagai desainer media cetak dan digital untuk UMKM Nyeblok Seuhah, tanggung jawabnya meliputi perancangan desain poster, brosur, menu, spanduk, banner, *signage*, dan konten sosial media.
4. Felicia Agustine (desainer *brand identity* UMKM Nyeblok Seuhah): berperan sebagai anggota kelompok yang bertugas dalam bertanggung jawab terhadap pekerjaan yang diberikan dan menyelesaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan. Dalam perannya sebagai desainer *brand identity* UMKM Nyeblok Seuhah, tanggung jawabnya meliputi perancangan desain logo, supergrafis, GSM, fotografi, booth, dan *merchandise*.

Komunikasi yang baik antara tim pelaksana dan pembimbing menjadi kunci untuk kelancaran pelaksanaan proyek desa. Berikut adalah alur kerja dan koordinasi antara tim pelaksana Program Proyek Desa dengan Dosen Pembimbing Internal dan Dosen Pembimbing Eksternal yang memperjelas seluruh alur pada perancangan ini:

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.2 Alur Koordinasi tim Proyek Desa

Penulis dan kelompok diwajibkan untuk melakukan bimbingan dengan pembimbing internal, Rezki Gautama Tanrere, M.Ds. sebanyak minimal 8x, dan dengan dosen pembimbing eksternal, Bapak Siswanto namun tidak dibatasi jumlah bimbingan yang dilakukan. Waktu dan jadwal bimbingan akan disesuaikan sesuai kesepakatan kedua belah pihak, baik melalui platform *online* maupun secara langsung. Dalam mengatur alur koordinasi kelompok, Ibu Elis pemilik UMKM Raja Lontong dan UMKM Nyablak Seuhah, telah menerima panduan dari pembimbing eksternal yang memungkinkan ketua kelompok untuk berkomunikasi secara langsung dengan kedua pihak. Sebagai ketua kelompok, penulis juga berfungsi sebagai koordinator dan perwakilan tim yang bertanggung jawab dalam menyampaikan informasi dari atau kepada dosen pembimbing internal dan eksternal. Dosen pembimbing internal juga dapat memberikan tanggapan berupa brief dan umpan balik kepada ketua dan anggota kelompok.

### 3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Dalam pelaksanaan program ini, penulis mengambil enam fase tahapan dari buku *“Advertising by Design”* karya Robin Landa untuk memastikan bahwa semua langkah dalam penerapan Proyek Desa dapat diukur dengan baik. Tahapan dimulai dengan penyerahan simbolis perwakilan mahasiswa dari setiap kelompok kepada masing-masing desa binaan. Berikut bagan tahapan pelaksanaan program Proyek Desa dengan penjelasannya:



Gambar 3.3 *Roadmap* Tahapan Kegiatan MBKM Proyek Desa  
Sumber: Landa (2010)

1. *Overview*, Februari: dalam tahap *overview*, kegiatan yang dijalankan melibatkan survei langsung di Desa Pokdarwis Medang dan berfokus untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh UMKM yang telah dipilih. Selain itu, penulis juga mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk merancang solusi desain. Penulis kemudian melakukan wawancara dengan pemilik UMKM Raja Lontong dan Nyeblok Seuhah dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dasar seputar UMKM tersebut, seperti visi misi, target sasaran, dan data penting lainnya yang dapat berguna dalam proses perancangan desain.
2. *Strategy*, Februari: dalam tahap strategi, penulis melewati proses pemeriksaan kembali data yang sudah dikumpulkan. Penulis melakukan peninjauan ulang terhadap data UMKM yang sudah terkumpul. Selanjutnya, dilakukan identifikasi untuk menemukan hasil desain media kolateral yang efektif dan sesuai untuk kedua UMKM tersebut. Penulis juga mengembangkan strategi guna mencapai solusi yang mampu meningkatkan potensi dan penjualan dari UMKM Raja Lontong dan Nyeblok Seuhah.

3. *Ideas*, Februari – Maret: dalam tahap ini, penulis mengembangkan gagasan-gagasan kreatif yang dapat diaplikasikan dalam desain visual dengan menetapkan *big idea*, konsep, dan *moodboard* sebagai titik awal dalam proses desain. Pada fase ini, penulis juga akan melakukan analisis, merangkum, dan menyimpulkan data berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya.
4. *Design*, Maret – April: dalam tahap *design*, penulis menggali ide dengan menciptakan *moodboard*, menentukan gaya yang sesuai dengan *brand*, dan melakukan pemotretan produk UMKM Raja Lontong dan Nyeblak Seuhah. Selanjutnya, berdasarkan survei yang dilakukan dengan pihak terkait, penulis menggarap sketsa dan melakukan bimbingan untuk mengasistensikan hasil sebelum menghasilkan desain final. Dalam tahap ini, fokus penulis adalah merancang berbagai alternatif desain media kolateral untuk mendapatkan berbagai eksplorasi agar desain final lebih maksimal.
5. *Production and Implementation*, Mei – Juni: dalam tahap ini, penulis mengimplementasikan hasil desain yang sudah dirancang ke dalam bentuk *mockup* 2D maupun 3D agar mempermudah *audience* untuk memahami hasil desain visual dan dapat meningkatkan profesionalitas. Sebagian hasil desain juga dilakukan pencetakan dan *prototype* untuk menjadi patokan untuk pemilik UMKM.
6. *Evaluation*, Juni: dalam tahap terakhir yaitu *evaluation*, penulis melakukan penyempurnaan dan uji coba terhadap *prototype* yang sudah dihasilkan, serta menyelenggarakan survei desain kepada sejumlah audiens untuk mengidentifikasi kekurangan dalam proses pembuatan, sehingga dapat diperbaiki sebelum produksi komersial kepada publik. Selain itu, penulis juga merancang sebuah laporan dan sidang evaluasi sebagai hasil dari perancangan.

### 3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM

#### 3.1.1. Timeline Program MBKM Proyek Desa

Tabel berikut merupakan rincian pekerjaan yang penulis telah lakukan selama menjalani MBKM Proyek Desa di Pokdarwis Medang sebagai ketua kelompok dan desainer media cetak dan digital. Tabel ini mencakup tugas yang dilakukan dan jangka waktu pelaksanaan dari bulan Februari hingga Juni. Tabel berikut dapat dirancang agar mempermudah penulis dalam melaksanakan kegiatan.

Tabel 3.2 Tabel *Timeline* MBKM Proyek Desa

Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penyerahan Simbolis Perwakilan Mahasiswa ke Pokdarwis Desa Medang																				
Observasi Pokdarwis Desa Medang																				
Survei UMKM dan Wawancara dengan UMKM Terpilih																				
Pemahaman Masalah dan Penyusunan Laporan																				
<i>Mind Mapping, Brainstorming Ide, Konsep, dan Moodboard</i>																				
Perancangan Desain Media Cetak Poster, <i>Brochure</i> , Menu																				
Perancangan Desain Media Cetak <i>X-Banner</i> , Spanduk, <i>Signage &amp; Vehicle Design</i>																				
Perancangan Desain Media Digital <i>Instagram Feeds, Instagram Story, Multiple Web Ads</i>																				
Evaluasi Keseluruhan Perancangan																				
Penyusunan Laporan Akhir																				

### 3.2.2 Uraian Tahapan Kegiatan MBKM

Tabel uraian tahapan kegiatan MBKM merupakan rincian pekerjaan yang penulis telah lakukan selama menjalani MBKM Proyek Desa di Pokdarwis Medang sebagai ketua kelompok dan desainer media cetak dan digital. Tabel ini mencakup jumlah minggu, tanggal pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan, dan juga keterangan dari setiap kegiatan. Berikut merupakan tabel tahapan kegiatan Proyek Desa:

Tabel 3.3 Tabel Tahapan Kegiatan Proyek Desa

No.	Minggu	Proyek/Kegiatan	Keterangan
1.	1 (1 Februari-6 Februari 2024)	Penyerahan Perwakilan Mahasiswa ke Pokdarwis Desa Medang	Mahasiswa dari setiap kelompok datang sebagai perwakilan dalam acara penyerahan ke desa binaan.
2.	2-3 (13-19 Februari 2024)	Observasi Pokdarwis Desa Medang	Penulis beserta tim melakukan pengamatan di Pokdarwis desa Medang dengan tujuan mengenali situasi Pokdarwis Medang secara langsung, serta meninjau kondisi UMKM di wilayah tersebut.
3.	2-3 (13-21 Februari 2024)	Survei UMKM dan Wawancara dengan UMKM Terpilih	Penulis dan tim melakukan pengamatan langsung terhadap UMKM Raja Lontong dan Nyeblok Seuhah, serta melakukan wawancara dengan pemiliknya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan informasi dan data yang relevan yang dibutuhkan dalam proses perancangan.
4.	4-5 (26 Februari- 5 Maret 2024)	Pemahaman Masalah dan Penyusunan Laporan	Masalah yang sudah diidentifikasi lebih dipahami oleh penulis dan tim lalu merangkum data serta informasi yang diperoleh dari survei dan juga wawancara yang telah dilakukan dan disusun dalam bentuk laporan.
5.	5-6 (9-12 Maret 2024)	<i>Mind Mapping,</i> <i>Brainstorming</i> Ide,	Penulis dan tim mengadakan pertemuan untuk memulai proses perancangan. Kami melakukan

		Konsep dan <i>Moodboard</i>	diskusi untuk menyusun <i>mindmap</i> . <i>Mindmap</i> membantu untuk memvisualisasikan ide-ide utama dan hubungan antar ide. Kemudian, kami melakukan <i>brainstorming</i> untuk menghasilkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin. Setelah itu, kami menyusun <i>moodboard</i> untuk mendapatkan inspirasi dan memvisualisasikan proyek.
6.	7-10 (18 Maret – 10 April 2024)	Perancangan Desain Media Cetak Poster, <i>Brochure</i> , Menu	Penulis mulai dengan merancang desain media cetak yaitu poster, <i>brochure</i> , dan menu dengan membuat <i>moodboard</i> , sketsa, draft dan alternatif yang kemudian akan dilakukan finalisasi.
7.	10-12 (11-26 April 2024)	Perancangan Desain Media Cetak <i>X-Banner</i> , Spanduk, <i>Signage &amp; Vehicle Ads</i>	Penulis kemudian merancang desain media cetak lainnya yaitu <i>x-banner</i> , spanduk, <i>signage &amp; vehicle ads</i> dengan membuat <i>moodboard</i> , sketsa, draft dan alternatif yang kemudian akan dilakukan finalisasi.
8.	12-15 (29 April – 17 Mei 2024)	Perancangan Desain Media Digital <i>Instagram Feeds</i> , <i>Instagram Story</i> , <i>Multiple Web Ads</i>	Penulis merancang desain media cetak yaitu poster, <i>brochure</i> , dan menu dengan membuat <i>moodboard</i> , sketsa, draft dan alternatif yang kemudian akan dilakukan finalisasi.
9.	14-17 (1-24 Mei 2024)	Evaluasi Keseluruhan Perancangan	Lalu penulis melakukan evaluasi dari keseluruhan perancangan dengan melakukan revisi.
10.	16-18 (15-30 Mei 2024)	Penyusunan Laporan Akhir	Setelah menyelesaikan seluruh revisi media, penulis menyusun laporan akhir yang mencakup keseluruhan desain final.