

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

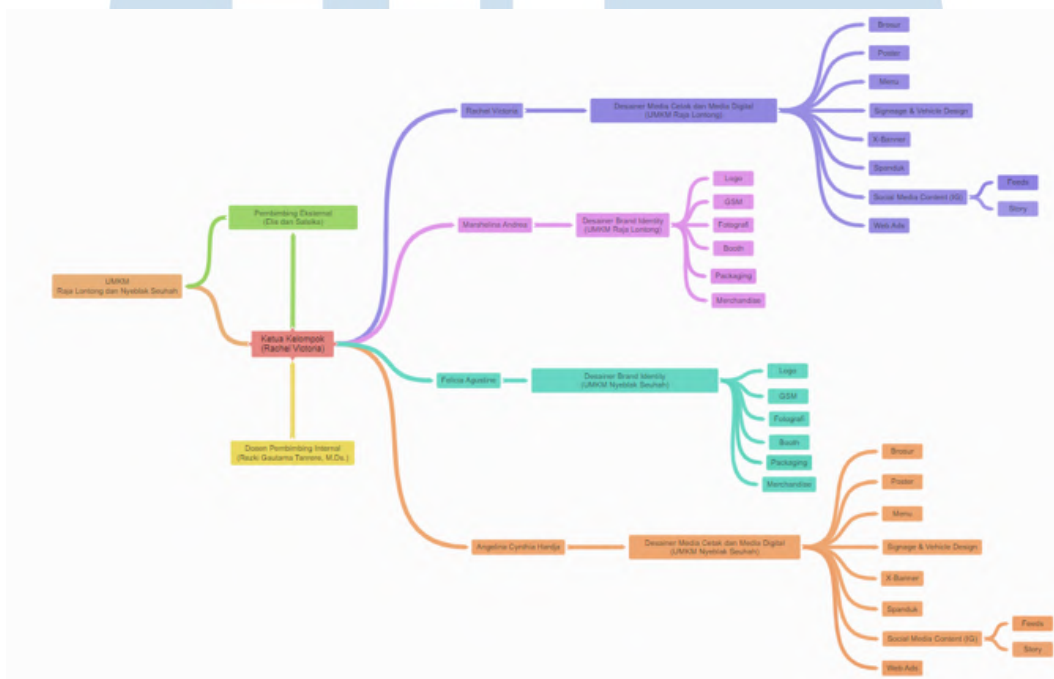
Program MBKM Proyek Desa akan dilaksanakan mulai dari tanggal 29 Januari 2024 sampai dengan 12 Juli 2024 atau setara dengan 1 semester selama 20 – 21 minggu dengan bobot total sebesar 20 SKS. Pada program ini, penulis dan kelompok memilih salah satu desa binaan, yaitu Desa Medang yang berlokasi di Jl. Raya Kelurahan Medang, Medang, Tangerang, Banten dan memilih dua UMKM, yaitu Nyeblok Seuhah dan Raja Lontong. Pada pelaksanaan proyek ini, penulis melakukan kerja sama dan koordinasi dengan anggota tim lainnya dalam pengumpulan data dan informasi yang diperlukan dalam proyek ini. Setiap anggota dalam kelompok memiliki perannya masing – masing. Penulis memiliki peran sebagai desainer media cetak dan media digital bagi UMKM Nyeblok Seuhah, Felicia Agustine memiliki peran sebagai desainer *brand identity* bagi UMKM Nyeblok Seuhah, Rachel Victoria memiliki peran sebagai ketua serta desainer media cetak dan media digital UMKM Raja Lontong dan Marshelina Andrea memiliki peran sebagai desainer *brand identity* bagi UMKM Raja Lontong.

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

Nama Desa	:	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

Untuk memperjelas struktur organisasi serta dinamika kerja tim program MBKM *Cluster* Proyek Desa, terdapat sebuah skema hierarki yang menggambarkan dengan rinci kedudukan masing – masing anggota tim dan hubungan antara anggota. Dengan hierarki ini, akan lebih mudah dalam memahami peran serta tanggung jawab individu. Berikut skema hierarki kedudukan dalam tim program MBKM *Cluster* Proyek Desa:



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa

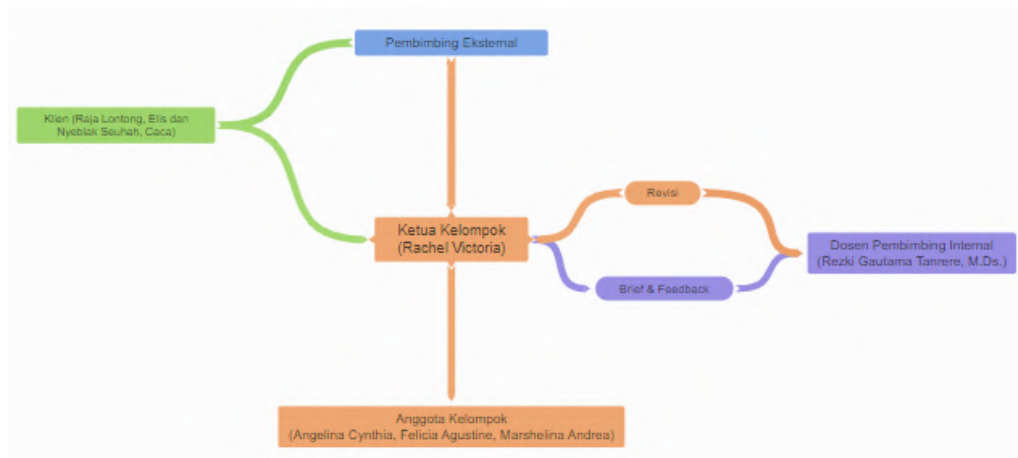
Selain itu setiap anggota tentunya memiliki *jobdesc* mereka masing – masing yang menjadi tanggung jawab selama menjalani sehingga perancangan dapat berjalan sesuai dengan rencana. Berikut adalah *jobdesc* masing – masing anggota, antara lain :

1. Rachel Victoria (desainer media cetak dan media digital UMKM Raja Lontong): bertindak sebagai ketua kelompok, yang memiliki tanggung jawab untuk melakukan koordinasi dengan anggota dalam kelompok dan memimpin jalannya diskusi yang terjadi di dalam kelompok. Sebagai desainer media cetak dan digital Raja Lontong,

tugas utamanya meliputi pembuatan berbagai media untuk Raja Lontong, antara lain poster, brosur, menu, spanduk, banner, *signage* dan konten sosial media.

2. Marshelina Andrea (desainer *brand identity* UMKM Raja Lontong): bertindak sebagai bagian dari anggota kelompok, yang memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan memenuhi batas waktu yang telah ditetapkan. Sebagai desainer *brand identity* Raja Lontong, tugas utamanya meliputi perancangan logo, *supergraphic*, GSM, fotografi, *booth*, *packaging* dan *merchandise* untuk Raja Lontong.
3. Angelina Cynthia Hardja (penulis, desainer media cetak dan media digital UMKM Nyeblok Seuhah): penulis bertindak sebagai bagian dari anggota kelompok, yang memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan memenuhi batas waktu yang telah ditetapkan. Sebagai desainer media cetak dan digital Nyeblok Seuhah, tugas utamanya meliputi pembuatan berbagai media untuk Nyeblok Seuhah, antara lain poster, brosur, menu, spanduk, banner, *signage* dan konten sosial media.
4. Felicia Agustine (desainer *brand identity* UMKM Nyeblok Seuhah): bertindak sebagai bagian dari anggota kelompok, yang memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan memenuhi batas waktu yang telah ditetapkan. Sebagai desainer *brand identity* Raja Lontong, tugas utamanya meliputi perancangan logo, *supergraphic*, GSM, fotografi, *booth*, *packaging* dan *merchandise* untuk Raja Lontong.

Hubungan dan komunikasi yang baik antara tim pelaksana dan para pembimbing menjadi kunci untuk kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan program proyek desa. Berikut adalah alur kerja dan koordinasi antara tim pelaksana Program Proyek Desa dengan Dosen Pembimbing Internal dan Dosen Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan/Supervisor:



Gambar 3.2 Alur Koordinasi tim Proyek Desa

Penulis dan kelompok wajib menjalani minimal 8 sesi bimbingan dengan dosen pembimbing internal, yakni Rezki Gautama Tanrere, M.Ds dan bertemu dengan pembimbing eksternal yang jumlah bimbingannya tidak dibatasi. Lokasi dan jadwal pertemuan akan didiskusikan bersama oleh kedua belah pihak yang terlibat, baik dilaksanakan secara *online* maupun *onsite*. Pada alur koordinasi tim proyek desa ini, pemilik dari UMKM Nyeblak Seuhah, Ibu (Salsika) Caca dan pemilik dari UMKM Raja Lontong, Ibu Elis akan mendapatkan arahan dari pembimbing eksternal dan selanjutnya akan memudahkan ketua kelompok untuk langsung berkomunikasi dengan Ibu (Salsika) Caca dan Ibu Elis. Rachel, sebagai ketua kelompok nantinya akan memiliki tanggung jawab penting dalam proses penelitian ini. Setelah semua informasi terkumpul, ia akan merangkum dan menyampaikan hasil data dan informasi yang sudah didapatkan dari pemilik UMKM kepada dosen pembimbing internal. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dan arahan lebih lanjut dari dosen pembimbing internal terkait langkah – langkah berikutnya yang perlu diambil.

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

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Dalam melaksanakan program proyek desa ini terdapat beberapa tahapan yang perlu dilalui penulis, untuk memastikan bahwa program akan berjalan dengan terarah. Sebelum memasuki tahapan perancangan, terdapat tahapan yang dilakukan sebelumnya yaitu penyerahan simbolis perwakilan mahasiswa tiap kelompok kepada desa binaan yang dituju sebagai langkah awal dengan tujuan untuk menjalin relasi yang baik dengan desa binaan. Setelah itu, untuk memasuki proses perancangan, penulis merujuk kepada 6 tahapan proses *creative thinking* yang dikemukakan oleh Robin Landa pada bukunya yang berjudul “*Advertising by Design*”. Berikut merupakan tahapan kerja dalam pengerjaan program Proyek Desa dan penjelasannya:



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

1. *Overview*, Februari: pada tahapan *overview*, Kegiatan diawali dengan melakukan survei langsung ke Pokdarwis Desa Medang untuk mengenali masalah yang dihadapi UMKM yang dipilih serta mengumpulkan data yang diperlukan untuk menghasilkan suatu solusi desain yang efektif. Selain melakukan survei lapangan, penulis dan kelompok juga mengadakan wawancara dengan pemilik UMKM

Nyeblak Seuhah dan Raja Lontong untuk mendapatkan informasi dasar terkait UMKM tersebut, seperti visi misi, target pasar, dan data penting lainnya yang relevan dan berguna untuk perancangan desain.

2. *Strategy*, Februari: pada tahapan *strategy*, proses yang dilakukan meliputi peninjauan kembali data dan informasi yang telah terkumpul. Penulis juga melakukan identifikasi untuk menentukan solusi desain dan media cetak serta digital yang paling efektif untuk mengatasi permasalahan UMKM. Proses perancangan strategi yang tepat bertujuan untuk meningkatkan potensi dan penjualan dari UMKM Nyeblak Seuhah dan Raja Lontong.
3. *Ideas*, Februari – Maret: pada tahap ini, penulis mengembangkan ide – ide kreatif untuk diimplementasikan dalam desain visual dengan menentukan *big idea*, konsep utama, *mood board* yang digunakan sebagai panduan awal dalam proses perancangan. Selama tahapan ini, penulis juga melakukan analisis data, menyusun ringkasan, dan merumuskan simpulan dengan menggunakan informasi dan data yang sudah terkumpul pada tahapan sebelumnya.
4. *Design*, Maret – April: pada tahap *design*, di bulan maret penulis bekerja sama dengan anggota kelompok untuk melakukan *brainstorming* yang bertujuan untuk membahas mengenai *mood board*, menetapkan gaya desain, dan melakukan sesi pemotretan produk UMKM. Setelah itu, penulis memberikan bantuan pada anggota kelompok yang bertanggung jawab dalam merancang identitas merek bagi UMKM dengan membuat sketsa logo dan *supergraphic* berdasarkan hasil *brainstorming*. Selain itu, penulis mulai mencari referensi, ide dan konten yang telah dikumpulkan untuk desain media cetak dan media digital, dan mulai membuat sketsa kasar. Pada bulan April, penulis memulai proses pembuatan sketsa komprehensif dan dilanjutkan dengan digitalisasi desain media cetak dan media digital untuk UMKM, yang termasuk perancangan brosur, poster, spanduk, banner, serta desain untuk Instagram *feeds* dan Instagram *story*

5. *Production and Implementation*, Mei – Juni: pada bulan Mei, penulis menyelesaikan tahap akhir dari desain visual utama yang telah dirancang sebelumnya menjadi *mockup* 3D. Dengan menggunakan *mockup*, audiens dapat dengan lebih mudah memahami hasil desain yang telah dibuat. Beberapa desain, seperti poster, brosur, spanduk dan banner juga akan melalui proses uji cetak yang bertujuan untuk mengevaluasi material dan warna yang digunakan serta elemen lainnya pada desain tersebut.
6. *Evaluation*, Juli: pada tahapan paling akhir yaitu tahapan *evaluation*, penulis melakukan uji coba *prototype* dengan melakukan *user test* kepada perwakilan audiens untuk mengidentifikasi kekurangan dalam proses perancangan, sehingga memungkinkan penulis untuk melakukan revisi desain sebelum melalui proses cetak secara komersial untuk publik. Pada tahapan ini, penulis juga menyusun laporan perancangan sebagai bukti akhir dan syarat sidang evaluasi 2.

3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM

3.4.1 Timeline Program MBKM Proyek Desa

Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan penulis dalam melakukan perancangan yang dijabarkan secara runut sesuai dengan *timeline* dengan tujuan agar perancangan dapat terlaksana dengan lancar dan tepat waktu serta sesuai dengan proses perancangan yang perlu dilalui. Timeline ini mencakup seluruh aktivitas dalam proyek, termasuk pembuatan desain, dan aktivitas lainnya. Berikut *timeline* aktivitas penulis selama menjalani MBKM proyek desa sebagai desainer media cetak dan digital :

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

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 Perwakilan Mahasiswa ke Pokdarwis Desa Medang																					
Observasi Pokdarwis Desa Medang																					
Survei UMKM dan Wawancara UMKM Terpilih																					
Pemahaman Masalah dan Penyusunan Laporan																					
Mind Mapping, Konsep, dan Moodboard																					
Perancangan Desain Brosur, Poster dan Menu																					
Perancangan Desain Signage & Vehicle, X – Banner dan Spanduk																					
Perancangan Desain Instagram Feeds dan Instagram Story																					
Perancangan Web Ads																					
Evaluasi Seluruh Perancangan Desain Media Cetak dan Digital																					
Pembuatan Laporan Akhir																					

3.4.2 Uraian Tahapan Kegiatan MBKM

Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan penulis dalam melakukan perancangan yang diuraikan secara terperinci dengan tujuan agar tahapan perancangan dapat dipahami dengan jelas. Penjelasan ini mencakup penjelasan tiap kegiatan dalam proyek, termasuk penjelasan tahapan pembuatan desain, dan kegiatan lainnya. Berikut tahapan kegiatan penulis selama menjalani MBKM proyek desa sebagai desainer media cetak dan digital:

Tabel 3.3 Tabel Tahapan Kegiatan Proyek Desa

No.	Minggu	Proyek/Kegiatan	Keterangan
1.	1 (5 Februari-6 Februari 2024)	Penyerahan Perwakilan Mahasiswa ke Pokdarwis Desa Medang	Perwakilan dua orang mahasiswa dari tiap kelompok sebagai simbolis penyerahan mahasiswa ke desa binaan.
2.	2-3 (13-19 Februari 2024)	Observasi ke Pokdarwis Desa Medang	Penulis dan kelompok melakukan observasi ke Pokdarwis Desa Medang untuk mengidentifikasi keadaan Pokdarwis Desa Medang secara langsung, serta melihat keadaan UMKM disana.
3.	2-3 (13-21 Februari 2024)	Survei UMKM dan Wawancara dengan UMKM Terpilih	Penulis dan kelompok melakukan survei secara langsung ke UMKM Nyebalak Seuhah dan Raja Lontong dan melakukan wawancara kepada pemilik UMKM Nyebalak Seuhah dan Raja Lontong dengan tujuan untuk mencari informasi dan data yang diperlukan dalam perancangan.

4.	4-5 (26 Februari- 5 Maret 2024)	Pemahaman Masalah dan Penyusunan Laporan	Penulis dan kelompok melakukan identifikasi masalah dan merangkum data serta informasi yang telah didapatkan melalui survei, yang kemudian akan disusun ke dalam sebuah laporan tertulis.
5.	5-6 (9-12 Maret 2024)	<i>Mind Mapping,</i> <i>Brainstorming</i> Ide, Konsep dan <i>Moodboard</i>	Penulis dan kelompok melakukan diskusi untuk menyusun <i>mind mapping</i> perancangan yang digunakan untuk memetakan ide dari masing – masing anggota. Selain itu, penulis dan kelompok juga melakukan <i>brainstorming</i> ide dengan mengumpulkan semua ide dari masing – masing anggota dan didiskusikan sehingga menghasilkan suatu ide yang baru serta menyusun <i>moodboard</i> berisi referensi desain yang nantinya dapat digunakan dalam perancangan.
6.	6-7 (14-22 Maret 2024)	Perancangan Desain Brosur, Poster dan Menu	Penulis mulai merancang desain untuk media brosur, poster dan juga menu, dengan membuat sketsa terlebih dahulu yang kemudian akan di digitalisasi.

7.	8-10 (25 Maret -8 April 2024)	Perancangan Desain <i>Signage & Vehicle Ads, X</i> – Banner dan Spanduk	Penulis mulai merancang desain untuk media <i>signage & vehicle ads</i> , x – banner dan spanduk, dengan membuat sketsa dan <i>draft</i> alternatif terlebih dahulu yang disesuaikan dengan <i>moodboard</i> dan selanjutnya akan digitalisasi.
8.	10-12 (9-22 April 2024)	Perancangan Desain <i>Instagram Feeds</i> dan <i>Instagram Story</i>	Penulis mulai merancang desain untuk media <i>Instagram feeds</i> dan <i>Instagram story</i> , dengan membuat sketsa dan <i>draft</i> alternatif terlebih dahulu yang disesuaikan dengan <i>moodboard</i> dan selanjutnya akan digitalisasi.
9.	12-13 (23-29 April 2024)	Perancangan Desain <i>Web Ads</i>	Penulis mulai merancang desain untuk media <i>web ads</i> , dengan membuat sketsa dan <i>draft</i> alternatif terlebih dahulu yang disesuaikan dengan <i>moodboard</i> dan selanjutnya akan digitalisasi.
10.	13-16 (30 April – 21 Mei 2024)	Evaluasi Keseluruhan Perancangan Desain Media Cetak dan Digital	Penulis melakukan evaluasi terhadap seluruh perancangan desain media cetak dan digital untuk memastikan bahwa desain sudah sesuai.
11.	16-18 (22-30 Mei 2024)	Pembuatan Laporan Akhir	Penulis melanjutkan pembuatan laporan hingga ke tahap akhir untuk dilanjutkan ke proses penilaian dan siding evaluasi.