

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

MBKM *Cluster* Proyek Desa dilaksanakan selama 1 semester, selama 6 bulan dengan bobot 20 SKS, yang setara dengan 800 jam kerja, atau 20-21 minggu. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 29 Januari sampai dengan 12 Juli 2024. Penulis dalam program ini memilih salah satu desa binaan yaitu Pokdarwis Desa Medang yang terletak di Jl. Raya Kelurahan Medang, Medang Tangerang, Banten. Penulis dan kelompok memilih 2 UMKM di desa tersebut, UMKM Raja Lontong dan Nyeblok Seuhah. Penulis dan anggota tim bekerja sama dalam mencari data - data kedua UMKM tersebut, setiap anggota memiliki tugas dan tanggung jawab yang telah ditetapkan sesuai dengan perannya masing-masing. Pada pelaksanaan ini penulis berfokus pada UMKM Raja Lontong sebagai desainer *brand identity*. Anggota lainnya yakni, Rachel Victoria sebagai ketua kelompok dan desainer media cetak dan digital untuk UMKM Raja Lontong, kemudian Felicia Agustine sebagai desainer *brand identity* UMKM Nyeblok Seuhah dan anggota terakhir Angelina Cynthia Hardja sebagai desainer media cetak dan digital untuk UMKM Nyeblok Seuhah.

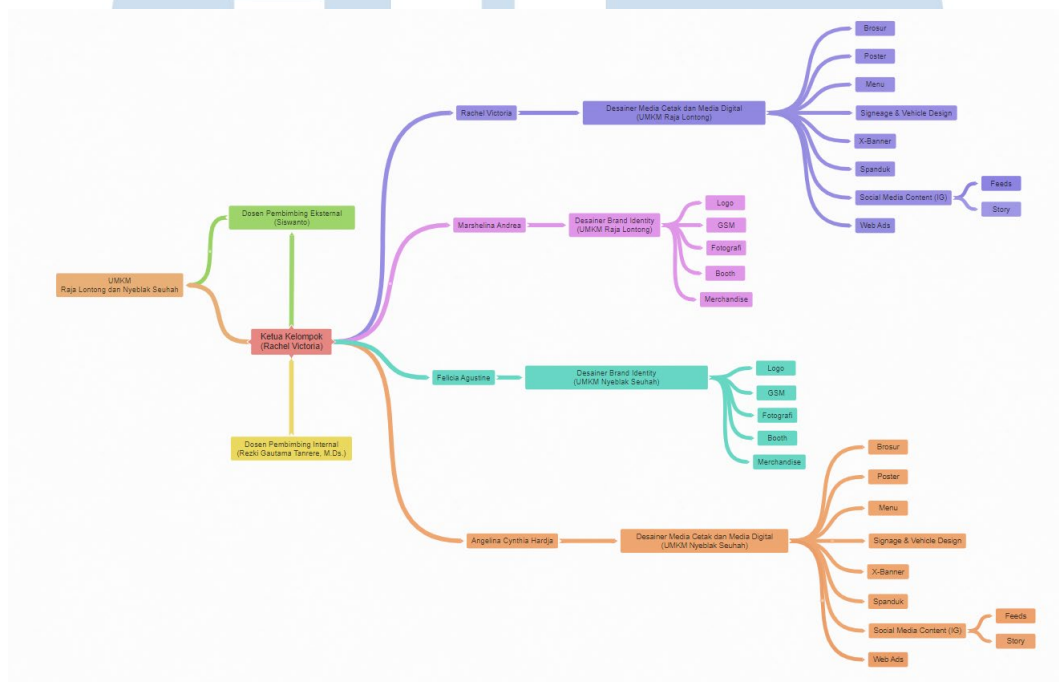
Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan *Cluster* MBKM Proyek Desa

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

3.2.1 Peran dan Hierarki Kedudukan dalam Tim Proyek Desa

Terdapat skema yang menjelaskan struktur hierarki kedudukan dalam tim yang terlibat dalam program MBKM *Cluster* Proyek Desa. Skema ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai posisi dan peran masing-masing anggota tim dalam menjalankan program tersebut. Berikut skema dari hierarki kedudukan didalam tim program MBKM *Cluster* Proyek Desa:



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa

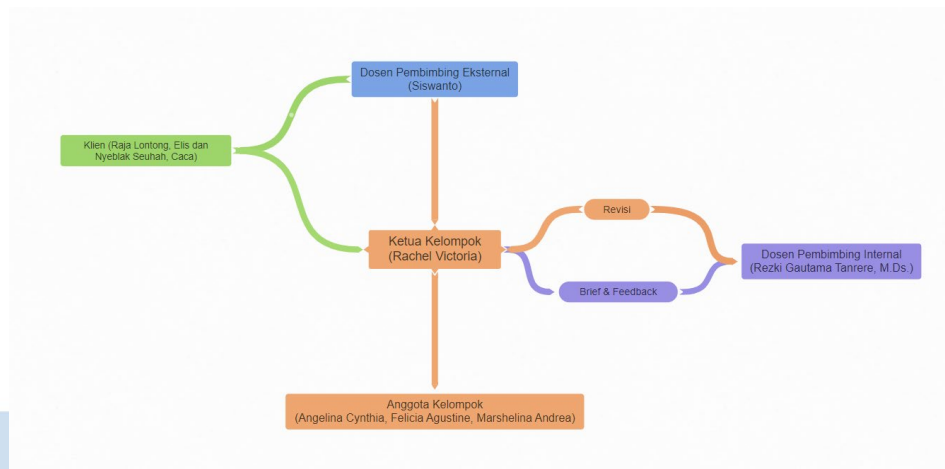
Setiap anggota memiliki peran serta tugasnya masing-masing, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Rachel Victoria (desainer media cetak dan media digital UMKM Raja Lontong): bertanggung jawab atas peran sebagai ketua dalam kelompok untuk mengkoordinasikan tugas dan diskusi. Rachel bertugas dalam merancang media cetak dan media digital yang bertanggung jawab untuk membuat desain, poster, brosur, menu, spanduk, *banner*, *signage* dan konten sosial media UMKM Raja Lontong.

2. Marshelina Andrea (penulis, desainer *brand identity* UMKM Raja Lontong): bertanggung jawab atas peran sebagai anggota kelompok dan tugas yang telah diberikan, menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan. Penulis bertugas dalam merancang *brand identity* yang bertanggung jawab untuk membuat desain logo, *supergraphic*, GSM, fotografi, *packaging*, *booth* dan *merchandise* UMKM Raja Lontong.
3. Angelina Cynthia Hardja (desainer media cetak dan media digital UMKM Nyeblak Seuhah): bertanggung jawab atas peran sebagai anggota kelompok dan tugas yang telah diberikan, menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan. Angelina bertugas dalam merancang media cetak dan media digital yang bertanggung jawab untuk membuat desain, poster, brosur, menu, spanduk, *banner*, *signage* dan konten sosial media UMKM Nyeblak Seuhah.
4. Felicia Agustine (desainer *brand identity* UMKM Nyeblak Seuhah): bertanggung jawab atas peran sebagai anggota kelompok dan tugas yang telah diberikan, menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan. Felicia bertugas dalam merancang *brand identity* yang bertanggung jawab untuk membuat desain logo, *supergraphic*, GSM, fotografi, *packaging*, *booth* dan *merchandise* UMKM Raja Lontong.

3.2.2 Alur Kerja dan Koordinasi Tim Proyek Desa

Terdapat penjelasan mengenai kerja koordinasi yang dilakukan antara tim pelaksanaan program proyek desa dengan dosen pembimbing internal serta pembimbing lapangan eksternal. Alur ini mencakup bagaimana kedua pihak berkolaborasi untuk memastikan kelancaran dan kesuksesan program melalui komunikasi yang efektif dan kerja sama yang sinergis. Berikut adalah kerja koordinasi antara tim pelaksanaan program proyek desa dengan dosen pembimbing internal dan pembimbing lapangan eksternal:



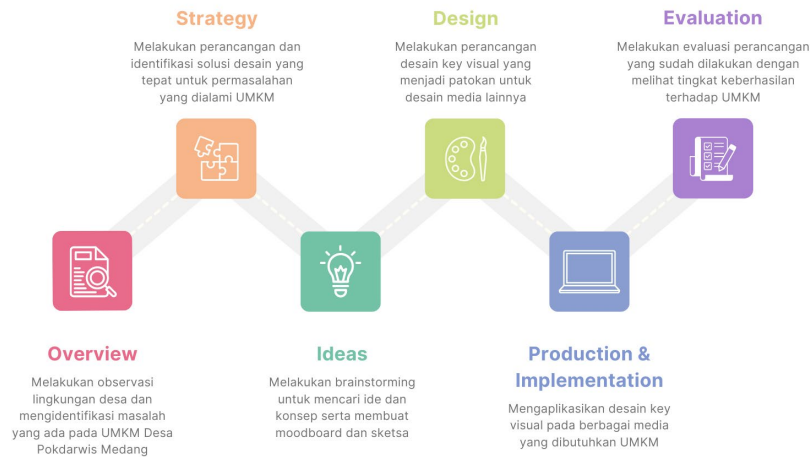
Gambar 3.2 Alur Koordinasi tim Proyek Desa

Penulis bersama dengan anggota kelompok diwajibkan untuk mengikuti minimal 8x sesi bimbingan dengan dosen pembimbing internal, yaitu Rezki Gautama Tanrere, M.Ds. Sedangkan untuk bimbingan dengan dosen pembimbing eksternal, yaitu Ibu Elis Susila Dewi, tidak ada batasan jumlahnya. Waktu dan jadwal untuk bimbingan telah disepakati oleh kedua belah pihak dan dapat dilakukan baik secara daring maupun tatap muka. Dalam proses koordinasi tim, pemilik UMKM Raja Lontong, Ibu Elis Susila Dewi, telah mendapatkan arahan dari sesi bimbingan dengan pembimbing eksternal, sehingga ketua dan anggota kelompok dapat berkomunikasi langsung dengan Ibu Elis Susila Dewi. Penulis menjabat sebagai anggota kelompok yang juga memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan tugas didalam kelompok sesuai tugas dan *deadline* yang sudah ditentukan. Selain itu, dosen pembimbing internal juga memiliki kewenangan untuk memberikan tanggapan dalam bentuk *brief* dan umpan balik kepada ketua dan anggota tim.

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program MBKM Proyek Desa ini, dilakukan secara terstruktur agar seluruh proses penerapan Proyek Desa dapat terarah. Terdapat tahapan yang merujuk kepada enam proses *creative thinking* yang dijelaskan oleh Robin Landa dalam karyanya yang berjudul “*Advertising by Design*”. Sebelum dilakukannya enam tahapan ini, penulis dan perwakilan dari kelompok lain menghadiri acara penyerahan mahasiswa MBKM Proyek Desa secara simbolis, di Kelurahan

Medang. Berikut ini adalah gambaran alur langkah-langkah dalam pelaksanaan program MBKM Proyek Desa beserta penjelasannya:



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

1. *Overview*, Februari: pada tahapan *overview*, dimulai dengan kegiatan melakukan survei langsung ke lapangan di Pokdarwis Desa Medang untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh UMKM yang telah dipilih, dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk merancang solusi. Selain melakukan survei lapangan, penulis juga melakukan wawancara dengan pemilik UMKM Nyeblak Seuhah dan Raja Lontong untuk memperoleh informasi dasar terkait UMKM tersebut, seperti visi, misi, target pasar, dan data penting lainnya yang relevan untuk proses perancangan.
2. *Strategy*, Februari: pada tahapan *strategy*, proses yang dilalui melibatkan evaluasi ulang berdasarkan data yang telah terkumpul. Penulis juga melakukan revisi dan penilaian ulang terhadap informasi yang telah dikumpulkan mengenai UMKM yang bersangkutan. Selanjutnya, identifikasi dilakukan untuk menentukan *output* dalam mendesain ulang *brand identity* yang tepat bagi UMKM. Penulis juga merancang *strategy* untuk mencapai solusi yang dapat meningkatkan

awareness dan penjualan dari UMKM Raja Lontong dan Nyebalak Seuhah.

3. *Ideas*, Februari – Maret: Pada tahapan *ideas*, penulis melakukan analisis data, merangkum, dan mengambil kesimpulan dari informasi dan data yang telah terkumpul sebelumnya. Kemudian penulis mengembangkan konsep besar dan gagasan inti, serta menggunakan *moodboard* sebagai panduan awal dalam menciptakan desain.
4. *Design*, Maret - April: pada tahapan *design*, penulis mengubah ide-ide menjadi representasi visual. Penulis melakukan perencanaan, perancangan, dan pembuatan beragam alternatif solusi kreatif untuk perancangan ulang *brand identity* yang mencakup logo, supergrafis, GSM, fotografi, *booth* dan *merchandise*. Pembuatan desain-desain tersebut dimulai dari penentuan style, kemudian sketsa kasar, dan dilanjutkan dengan sketsa yang lebih komprehensif. Proses ini dilakukan untuk menghasilkan beragam eksplorasi yang dapat memperkuat desain dari berbagai alternatif yang telah dirancang. Sehingga, *final design*-nya akan mencapai tingkat optimal dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Setelah *style* dan sketsa komprehensif sudah selesai dirancang langkah selanjutnya, penulis melakukan foto produk dan membuat desain finalisasi dalam bentuk *vector*.
5. *Production and implementation*, Mei: pada tahapan *Production and implementation* penulis menargetkan untuk menyelesaikan *key visual* sampai pada tahap finalisasi dalam bentuk *mockup 3D*, yang dapat meningkatkan tingkat profesionalisme dan mempermudah pemahaman audiens terhadap hasil visual tersebut. Beberapa desain yang sudah dibuat akan diuji melalui percetakan *prototype* atau *test print* untuk menguji bahan yang akan digunakan dan memastikan konsistensi warna antara versi *computer* dan cetakan hasilnya.
6. *Evaluation*, Juni: pada tahapan *evaluation*, yang merupakan fase akhir dari seluruh proses pengerjaan. Pada tahap ini penulis melakukan revisi dan pengujian terhadap *prototype* yang telah dibuat, serta melakukan

survei desain kepada sejumlah audiens untuk mengidentifikasi kesalahan dalam pengerjaan dan memperbaikinya sebelum melakukan pencetakan secara komersial untuk publik. Setelah kualitas desain sudah dipastikan kualitas sudah yang terbaik. Hasil perancangan kemudian dijadikan sebagai laporan akhir dan melakukan sidang evaluasi dihadapan sejumlah penguji.

3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM

3.4.1 Timeline Program MBKM Proyek Desa

Program MBKM yang dilaksanakan di Pokdarwis Desa Medang, penulis berperan sebagai desainer *brand identity*. Penulis membuat tabel rincian pekerjaan yang telah dilaksanakan selama mengikuti program MBKM di Pokdarwis Desa Medang. Tabel ini mencakup detail pekerjaan yang telah diselesaikan oleh penulis sepanjang periode partisipasinya dalam proyek tersebut.



Kegiatan	Waktu	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</i> Ide, Konsep dan <i>Moodboard</i>																					
Perancangan Fotografi Produk Raja Lontong																					
Perancangan Logo dan supergrafis untuk UMKM Raja Lontong																					
Perancangan GSM pada logo baru Raja Lontong																					
Perancangan <i>Booth & Vehicle booth</i> Raja Lontong																					
Perancangan <i>Packaging</i> Raja Lontong																					
Perancangan <i>Merchandise</i> Raja Lontong																					
Evaluasi Keseluruhan Perancangan																					
Penyusunan Laporan Akhir																					

Tabel 3.2 Tabel *Timeline* MBKM Proyek Desa

3.4.2 Uraian Tahapan Kegiatan MBKM

Pada tahapan kegiatan MBKM yang telah dilakukan oleh penulis selama mengikuti program tersebut sebagai desainer *brand identity*, tabel dibawah mencakup informasi detail mengenai tugas-tugas yang telah diselesaikan oleh penulis, termasuk berbagai kegiatan dan tanggung jawab yang diemban selama masa proyek.

Tabel 3.3 Tabel Tahapan Kegiatan Proyek Desa

No.	Minggu	Proyek/Kegiatan	Keterangan
1.	1 (5 Februari-6 Februari 2022)	Penyerahan Perwakilan Mahasiswa ke Pokdarwis Desa Medang	Dua perwakilan dari setiap kelompok ditunjuk sebagai simbolis dalam penyerahan mahasiswa kepada desa binaan.
2.	2-3 (13-19 Februari 2024)	Observasi Pokdarwis Desa Medang	Penulis dan anggota kelompok melakukan observasi langsung ke Pokdarwis Desa Medang dengan maksud untuk mengidentifikasi kondisi desa tersebut secara langsung, dan juga mengevaluasi situasi UMKM di wilayah tersebut.
3.	2-3 (13-21 Februari 2024)	Survei UMKM dan Wawancara dengan UMKM Terpilih	Penulis dan anggota kelompok melakukan survei langsung terhadap UMKM Nyeblak Seuhah dan Raja Lontong, dan juga melakukan wawancara dengan kedua pemilik UMKM tersebut. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengumpulkan informasi dan data yang

			diperlukan dalam proses perancangan.
4.	4-5 (26 februari-5 Maret 2024)	Pemahaman Masalah dan Penyusunan Laporan	Penulis dan anggota kelompok melakukan identifikasi masalah dan mengevaluasi data serta informasi yang terhimpun melalui survei. Selanjutnya, data dan informasi tersebut disusun ke dalam suatu laporan.
5.	5-6 (9-12 Maret 2024)	<i>Mind Mapping</i> , <i>Brainstorming</i> Ide, Konsep dan <i>Moodboard</i>	Penulis dan anggota kelompok berdiskusi untuk membuat <i>mind mapping</i> dan perancangan. Kemudian penulis dan kelompok melakukan <i>brainstorming</i> untuk menghasilkan gagasan-gagasan dan menyusun <i>moodboard</i> yang akan menjadi panduan dalam proses perancangan.
6	5-7 (13-25 Maret 2024)	Perancangan Fotografi Produk Raja Lontong	Penulis melakukan perancangan fotografi produk untuk aset media-media kolateral.
7	7-9 (26 Maret- 17 April)	Perancangan Logo dan supergrafis untuk UMKM Raja Lontong	Penulis melakukan perancangan logo dan supergrafis, berdasarkan ide konsep dan sketsa.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

8	9-12 (18 – 29 April)	Perancangan GSM pada logo baru Raja Lontong	Penulis melakukan perancangan GSM sebagai panduan dalam menggunakan logo dan supergrafis.
	12-14 (30 April – 6 Mei)	Perancangan <i>Booth & Vehicle booth</i> Raja Lontong	Penulis melakukan perancangan desain <i>Booth & Vehicle booth</i> , sebagai bagian dari <i>branding</i> Raja Lontong.
	14-15 (6 – 17 Mei)	Perancangan <i>Packaging</i> Raja Lontong	Penulis melakukan perancangan desain <i>packaging</i> untuk Raja Lontong.
	15-16 (18-20 Mei)	Perancangan <i>Merchandise</i> Raja Lontong	Penulis melakukan perancangan 5 desain <i>Merchandise</i> , seperti <i>apron, t-shirt, tote bag, tumblr</i> dan topi.
	16-17 (21-31 Mei)	Evaluasi Keseluruhan Perancangan	Penulis melakukan evaluasi untuk keseluruhan perancangan proyek desain.

	17-20 (28 Mei-10 Juni)	Penyusunan dan Finalisasi Laporan Akhir	Penulis menyusun laporan akhir sampai dengan ketahap evaluasi 2, kemudian penulis memeriksa kembali keseluruhan laporan secara teliti.
--	---------------------------	--	--



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA