

## BAB III

### PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

#### 3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

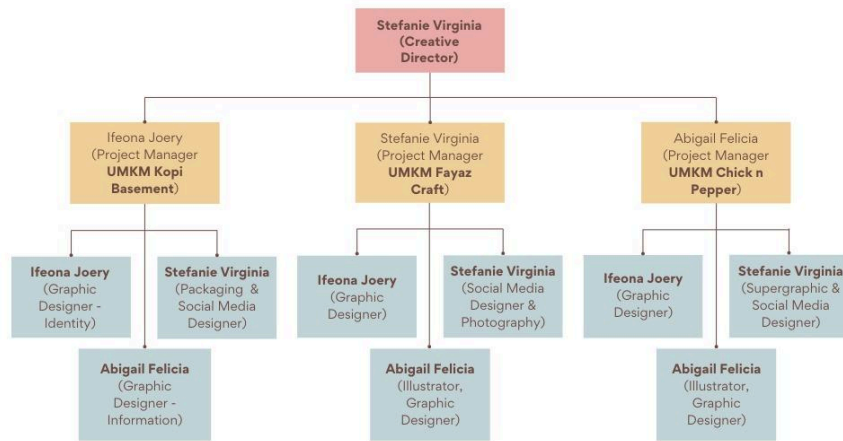
Kegiatan MBKM Proyek Desa dilaksanakan pada desa Medang, atau yang sekarang sudah disahkan menjadi kelurahan Medang. Program ini dilaksanakan dengan rentang waktu 4 bulan dari tanggal 29 Januari 2023- 27 Mei 2023, dengan jumlah 3 anggota yang bertanggungjawab atas masing-masing peran. Setiap anggota memiliki peran untuk mengerjakan 3 proyek yang berfokus pada 1 UMKM dan dibantu oleh anggota lainnya dalam mengerjakan proyek-proyek kecil lainnya.

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 15334
Area/Wilayah Desa	:	Tangerang
Provinsi	:	Banten
Tanggal Pelaksanaan Proyek Desa	:	29 Januari 2023 s/d 27 Mei 2023
Durasi Program (Bulan)	:	4 Bulan

#### 3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa

Selama berlangsungnya pelaksanaan program MBKM Cluster Proyek Desa, penulis dan tim kelompok bekerja sesuai dengan hirarki kedudukan yang sudah ditentukan sejak awal. Berikut adalah skema hirarki kedudukan tim kelompok 5 MBKM Proyek Desa beserta nama jabatan/peta peran masing-masing anggota.



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa

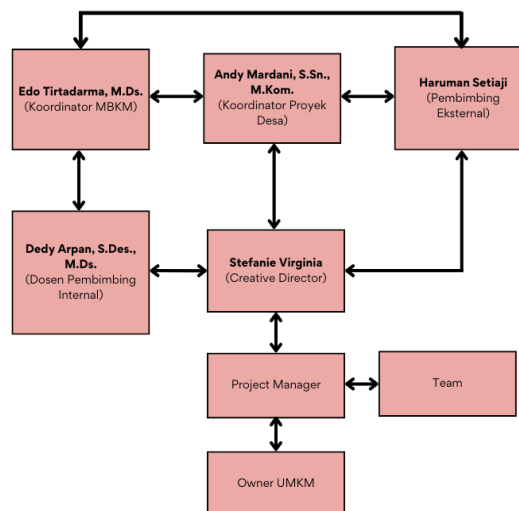
Jabarkan dan uraikan peran masing-masing anggota (jobdesc) :

1. Stefanie Virginia :
  - a. Creative Director : bertanggung jawab untuk memimpin dan mengarahkan tim dalam pengerjaan proyek serta memastikan bahwa proyek-proyek dapat diselesaikan tepat waktu.
  - b. Project Manager UMKM Fayaz Craft : memimpin dan mengatur segala proyek yang berhubungan dengan UMKM Fayaz Craft serta merencanakan dan menetapkan tujuan yang jelas bagi proyek.
  - c. Packaging & Sosial Media Designer UMKM Kopi Basement : merancang kemasan yang sesuai dengan identitas visual dan memenuhi kebutuhan UMKM, serta merancang desain template feeds dan story UMKM sebagai media informasi untuk menarik perhatian audiens.
  - d. Social Media Designer & Photographer UMKM Fayaz Craft : merancang visual desain sosial media, serta melakukan pemotretan pada produk-produk UMKM yang akan dijadikan bahan dan konten informasi pada sosial media yang akan dirancang.

- e. Supergraphic & Social Media Designer UMKM Chick N Pepper : merancang supergrafis yang dapat mempertegas identitas visual dari setiap umkm, serta merancang visual desain sosial media yang menarik dimata audiens.
2. Ifeona Joery
- a. Project Manager UMKM Kopi Basement: memimpin dan mengatur segala proyek yang berhubungan dengan UMKM Kopi Basement serta merencanakan dan menetapkan tujuan yang jelas bagi proyek.
  - b. Graphic Designer UMKM Kopi Basement, Fayaz Craft, dan Chick N Pepper : merancang ulang dan menciptakan elemen-elemen visual berupa logo, *typeface*, *color palette*, dan media-media lainnya yang sesuai dengan kebutuhan UMKM.
3. Abigail Felicia
- a. Project Manager UMKM Chick N Pepper: memimpin dan mengatur segala proyek yang berhubungan dengan UMKM Chick N Pepper serta merencanakan dan menetapkan tujuan yang jelas bagi proyek.
  - b. Illustrator & Graphic Designer UMKM Kopi Basement dan UMKM: merancang dan membuat ilustrasi yang dapat mempertegas identitas visual dari UMKM seperti membuat supergrafis dan maskot, serta membuat desain dari beberapa media informasi yang dibutuhkan oleh UMKM.

Program MBKM Proyek Desa dipimpin oleh Koordinator MBKM yang memiliki tanggung jawab dalam mengawasi jalannya seluruh program MBKM yaitu Edo Tirtadarma, M.Ds., salah satunya adalah MBKM Proyek Desa. Edo Tirtadarma dibantu oleh Koordinator Proyek Desa, yaitu Andy Mardani, S.Sn., M.Kom. untuk mengawasi pelaksanaan program MBKM Proyek Desa. Edo Tirtadama memberi arahan untuk dosen pembimbing internal dan eksternal untuk memberikan arahan kepada anggota tim dalam menjalankan program. Dosen

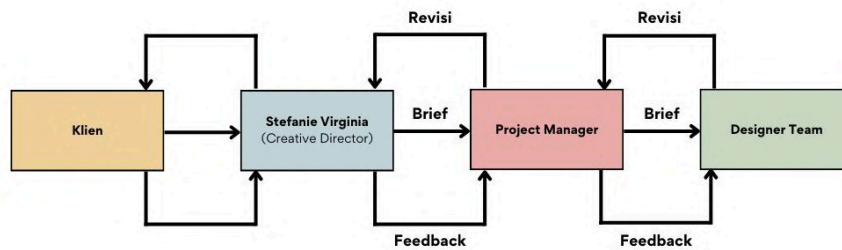
pembimbing eksternal, yaitu Haruman Setiaji atau *supervisor* bertugas untuk mengawasi seluruh kegiatan yang berkaitan dengan observasi dan wawancara di lapangan sebagai bahan riset perancangan desain. Dimana dosen eksternal juga bertugas untuk menghubungi seluruh kegiatan kembali ke Andy Mardani selaku koordinator proyek desa untuk memastikan kelancaran proyek. Sedangkan dosen internal, yaitu Dedy Arpan, S.Des., M.D.s., bertugas untuk mengawasi dan mengarahkan proses pengerjaan laporan. Tim akan melakukan bimbingan bersama dosen internal, dimana tugas *Creative Director* adalah untuk menghubungi dosen internal untuk menentukan jadwal bimbingan serta mengkomunikasikannya kepada seluruh anggota tim untuk membahas progress laporan yang akan dievaluasi. *Creative Director* juga berperan penting dalam mengawasi pelaksanaan program dan menghubungi masing-masing project manager mengenai brief dan bahan yang diperlukan untuk laporan dan perancangan desain. Setelah itu, *project manager* akan menghubungi masing-masing owner UMKM untuk melakukan riset dan observasi mendalam mengenai proyek yang akan dikerjakan nantinya.



Gambar 3.2 Alur Koordinasi tim Proyek Desa

Selain itu, juga terdapat alur koordinasi tim dalam menghubungi klien. Proses pertama akan dimulai oleh *Creative Director* untuk menghubungi dan

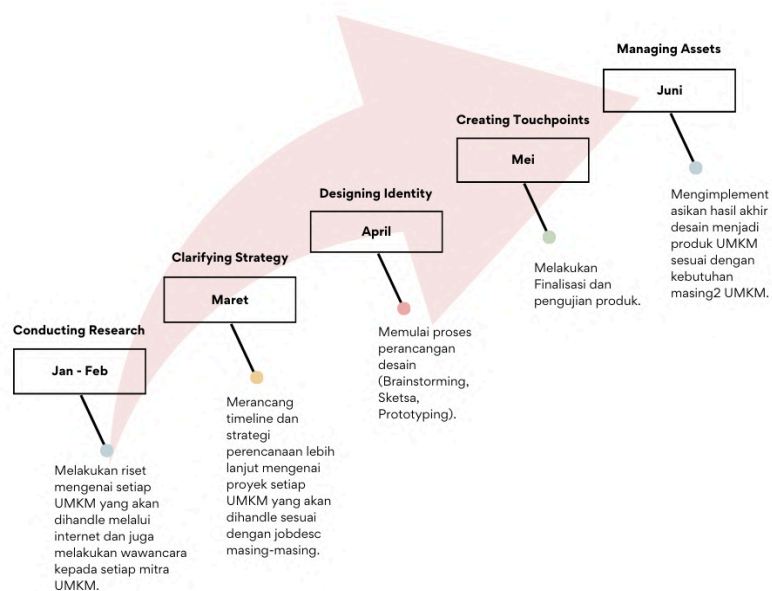
berkomunikasi dengan klien, lalu brief akan disampaikan kepada Project Manager untuk disampaikan pada tim untuk segera dikerjakan. Jika terdapat proses revisi, maka harus melewati *Project Manager*, lalu diserahkan kepada *Creative Director* kembali untuk dikomunikasikan kembali kepada klien.



Gambar 3.3 Alur Koordinasi tim Proyek Desa

### 3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Berikut adalah tahapan pelaksanaan program MBKM Proyek Desa secara detail berupa roadmap per bulan sebagai acuan kerangka kerja program penulis dalam pengerjaan program Proyek Desa.



Gambar 3.4 Roadmap (Tahapan Kegiatan) Program Proyek Desa

Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapan dengan kalimat yang deskriptif, jelas, dan lugas.

1. Tahapan ***Conducting Research***, Januari-Februari : melakukan riset mengenai setiap UMKM yang akan di handle melalui internet serta menggunakan metode kualitatif yaitu wawancara dan observasi kepada setiap mitra UMKM. Saat melakukan observasi, tim melakukan dokumentasi sebagai acuan dalam merancang ulang desain.
2. Tahapan ***Clarifying Strategy***, Maret : merancang *timeline* dan perencanaan lebih lanjut mengenai proyek setiap UMKM yang akan di handle sesuai dengan job desk masing-masing. Tim membuat daftar perancangan dan urgensi serta solusi yang dibuat pada setiap kebutuhan media UMKM. Tim juga melakukan pembagian tugas dengan mempertimbangkan kemampuan masing-masing anggota.
3. Tahapan ***Designing Identity***, April : memulai proses perancangan desain dimulai dari brainstorming, mindmap, moodboard, sketsa, hingga prototyping. Tahap ini adalah salah satu tahap yang penting dalam memulai perencanaan desain untuk maju ke tahap selanjutnya yaitu finalisasi konsep desain.
4. Tahap ***Creating Touchpoints***, Mei : melakukan finalisasi dan pengujian produk dan melakukan pengujian pada desain produk. Pada tahap ini, penulis dan tim akan saling memberi *feedback* dan juga melakukan revisi pada setiap desain. Tim juga akan mendapatkan feedback dari pemilik UMKM agar dapat memberi hasil desain yang maksimal.
5. Tahapan ***Managing Assets***, Juni : mengimplementasikan hasil akhir desain pada produk UMKM sesuai dengan kebutuhan masing-masing UMKM. Selain mengumpulkan dan mengimplementasikan karya desain, penulis juga akan mengumpulkan hasil laporan yang berisi informasi lengkap dimulai dari tahapan perancangan hingga hasil akhir desain.

### 3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM

#### 3.1.1. Timeline Program MBKM Proyek Desa

Tabel di bawah ini merupakan rincian pekerjaan yang penulis telah lakukan selama menjalani MBKM Proyek Desa di Desa Medang sebagai *Project Manager* dari UMKM Kopi Basement. Perancangan *timeline* menggunakan teori *Brand Identity Guidelines* dalam buku “*Designing Brand Identity: An Essential Guide for The Whole Branding Team*”(2013) yang ditulis oleh Alina Wheeler;

Waktu		Jan		Feb				Mar				Apr				Mei				Jun	
		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	
Conducting Research	Identifikasi Masalah																				
	Penentuan Target Audience																				
	Pengumpulan Data	Observasi																			
		Wawancara																			
Clarifying Strategy	Pembagian Job Desc																				
	Penentuan Masalah & Solusi																				
Designing Identity	Brainstorming & Mindmap																				
	Moodboard																				
	Sketsa & Desain																				
Creating Touchpoints	Finalisasi																				
	Uji Coba																				
Managing Assets	Implementasi																				

#### 3.2.2 Uraian Tahapan Kegiatan MBKM

Tabel di bawah ini merupakan rincian pekerjaan yang penulis telah lakukan selama menjalani MBKM Proyek Desa di Desa Medang sebagai *Project Manager* dari UMKM Kopi Basement.

Tabel 3.3 Tabel Tahapan Kegiatan Proyek Desa

No.	Minggu	Proyek/Kegiatan	Keterangan
1.	1 (29 Januari -2 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan riset mengenai UMKM yang akan dihandle bersama kelompok</li> <li>- Membahas strategi awal perancangan bersama kelompok agar lebih mendetail</li> <li>- Bimbingan pertama bersama dosen pembimbing internal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Briefing dan perkenalan mengenai proyek desa</li> <li>- Riset umum mengenai desa dan UMKM yang akan dihandle</li> <li>- Menetapkan jobdesc masing-masing anggota untuk perancangan desain setiap UMKM</li> </ul>
2.	2 (5 Februari-9 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Serah terima MBKM Proyek Desa</li> <li>- Melakukan wawancara melalui zoom meeting bersama UMKM Kopi Basement dan Chick N Pepper</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghadiri serah terima mahasiswa MBKM Proyek Desa di kelurahan Medang</li> <li>- Mengumpulkan data UMKM melalui pertanyaan wawancara yang diajukan mengenai latar belakang, sejarah berdiri, keunikan, dan informasi lainnya yang akan digunakan pada pembuatan laporan.</li> </ul>



3.	3 (12 Februari-16 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari referensi desain untuk media setiap UMKM</li> <li>- Mencari jurnal atau informasi valid mengenai bisnis UMKM yang dapat mendukung penjelasan pada laporan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mencari referensi desain di aplikasi pinterest</li> <li>- mencari data lengkap menurut ahli di website <i>google scholar</i></li> </ul>
4.	4 (19 Februari-23 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan observasi langsung ke desa Medang dan melakukan wawancara langsung kepada UMKM Fayaz Craft dan Chick N Pepper</li> <li>- Melakukan dokumentasi pada desa dan riset mendalam mengenai UMKM.</li> <li>- Melakukan bimbingan ke 2 dengan dosen internal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan data yang lebih mendetail mengenai desain media yang dibutuhkan oleh setiap UMKM</li> <li>- Melakukan asistensi laporan bab 1 MBKM Proyek Desa</li> </ul>
5.	5 (26 Februari-1 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan bimbingan ke 3 dengan dosen internal</li> <li>- Menyusun timeline perancangan desain bersama kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan asistensi laporan bab 2 MBKM Proyek Desa serta membahas mindmap dan moodboard untuk perancangan desain</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menentukan tanggal dan waktu untuk memulai proses perancangan desain</li> </ul>
6.	6 (4 Maret - 8 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan bimbingan ke 4 dengan dosen internal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan asistensi laporan bab 3 MBKM Proyek Desa</li> </ul>
7.	7 (11 Maret - 15 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan finalisasi pada laporan bab 1-3</li> <li>- Mulai sketsa desain untuk setiap UMKM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan finalisasi laporan sebelum evaluasi 1</li> <li>- Mencari referensi di aplikasi Pinterest</li> </ul>
8.	8 (18 Maret - 22 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan laporan MBKM bab 1-3</li> <li>- Melanjutkan sketsa desain logo</li> <li>- Melanjutkan dan memahami struktur laporan bab 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan laporan untuk evaluasi 1</li> <li>- Mencari referensi di aplikasi Pinterest</li> </ul>
9.	9 (25 Maret - 29 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pemotretan untuk produk UMKM Fayaz Craft</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemotretan dilakukan dengan menyewa studio daerah gading serpong (@itisyourss)</li> </ul>
10.	10 (1 April - 5 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan bimbingan ke 5 dengan dosen internal</li> <li>- Melakukan finalisasi untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan asistensi mengenai perancangan desain dan membahas struktur laporan bab 4</li> </ul>

		sketsa logo setiap UMKM	bersama dosen pembimbing internal - Melakukan sketsa di tablet sebelum melanjutkan digitalisasi di aplikasi adobe illustrator di laptop.
11.	11 (8 April - 12 April 2024)	- Melanjutkan tahap perancangan desain logo untuk UMKM Kopi Basement, Fayaz Craft, dan Chick N Pepper	- Melakukan tahap digitalisasi, grid, hingga coloring dan placement pada desain logo.
12.	12 (15 April - 19 April 2024)	- Melanjutkan tahap perancangan desain logo untuk UMKM Kopi Basement, Fayaz Craft, dan Chick N Pepper	- Melakukan tahap digitalisasi, grid, hingga coloring dan placement pada desain logo.
13.	13 (22 April - 26 April)	- Melakukan bimbingan ke 6 bersama dosen internal - Melanjutkan perancangan desain logo sebelum melanjutkan ke tahap finalisasi	- Pada saat bimbingan, penulis melakukan asistensi mengenai desain dan juga laporan bab 4 - Melakukan tahap finalisasi terhadap perancangan logo dan membuat brand guidelines
14.	14 (29 April - 3 Mei 2024)	- Melakukan finalisasi terhadap perancangan logo	- Melakukan tahap finalisasi terhadap perancangan logo

		<p>UMKM Kopi Basement, Fayaz Craft, dan Kopi Basement</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan perancangan desain untuk media collateral UMKM Fayaz Craft dan Chick n Pepper</li> </ul>	<p>dan membuat brand guidelines</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memulai membuat media collateral Fayaz Craft yaitu label tag, thankyou card, dan stiker</li> <li>- Memulai membuat media collateral Chick N Pepper yaitu apron dan stiker.</li> </ul>
15.	15 (6 Mei - 10 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan bimbingan ke 7 dengan dosen pembimbing internal</li> <li>- Melakukan finalisasi terhadap perancangan logo UMKM Kopi Basement, Fayaz Craft, dan Kopi Basement</li> <li>- Melanjutkan perancangan desain untuk media collateral UMKM Fayaz Craft dan Chick n Pepper</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan asistensi laporan bab 4 dan melihat progress desain bersama dosen internal</li> <li>- Melakukan tahap finalisasi terhadap perancangan logo dan membuat brand guidelines</li> <li>- Memulai membuat media collateral Fayaz Craft yaitu label tag, thankyou card, dan stiker</li> <li>- Memulai membuat media collateral Chick N Pepper yaitu apron dan stiker.</li> </ul>
16.	16 (13 Mei - 17 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan finalisasi terhadap perancangan logo UMKM Kopi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan tahap finalisasi terhadap perancangan logo</li> </ul>

		<p>Basement, Fayaz Craft, dan Kopi Basement</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan perancangan desain untuk media collateral UMKM Fayaz Craft dan Chick n Pepper</li> <li>- Melanjutkan laporan bab 5</li> </ul>	<p>dan membuat brand guidelines</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memulai membuat media collateral Fayaz Craft yaitu label tag, thankyou card, dan stiker</li> <li>- Memulai membuat media collateral Chick N Pepper yaitu apron dan stiker.</li> </ul>
17.	17 (20 Mei - 24 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan finalisasi terhadap perancangan logo UMKM Kopi Basement, Fayaz Craft, dan Kopi Basement</li> <li>- Melakukan finalisasi untuk perancangan desain media collateral UMKM Fayaz Craft dan Chick n Pepper</li> <li>- Menyusun laporan fix bab 4 dan 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Segala bentuk finalisasi dilakukan di aplikasi adobe illustrator</li> </ul>
18.	18 (27 Mei - 31 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan laporan proyek cluster MBKM desa bab 1 - 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan laporan untuk evaluasi 2</li> </ul>