

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan MBKM dilaksanakan untuk Medang di Jl. Raya Kelurahan Medang, Medang, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15334. Program ini berlangsung selama 4-5 bulan dimulai dari tanggal 29 Januari – 27 Mei 2024. Setiap kelompok dapat menangani 3 UMKM atau lebih, dengan setiap anggota bertanggung jawab terhadap 1 UMKM dan anggota lain akan saling membantu untuk proyek kecil lainnya. Berikut merupakan data waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan MBKM:

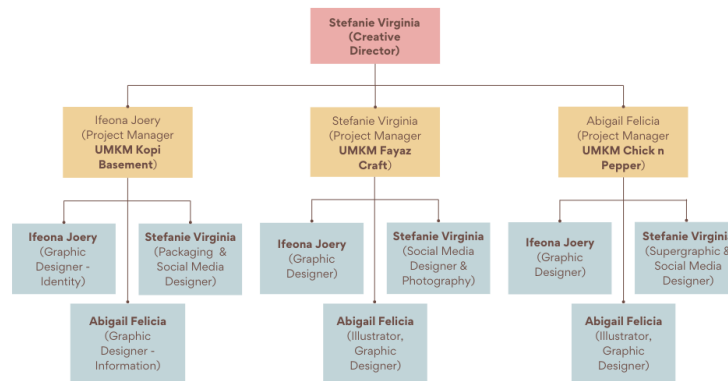
Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa

Nama Desa	:	Kelurahan 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 2024 s/d 27 Mei 2024
Durasi Program (Bulan)	:	4-5 Bulan

3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa

3.2.1 Peta Hierarki Tim

Peta hierarki merupakan data yang terdiri dari berbagai tingkatan berbentuk struktur piramida dimana setiap tingkatan memiliki tanggung jawab dan kendali yang jelas. Peta hierarki berfungsi untuk meningkatkan efektivitas tim serta menggambarkan relasi dan posisi secara visual.



Gambar 3.1 Peta Hierarki Tim

Berdasarkan peta hierarki diatas, setiap anggota memiliki peran dan kedudukannya masing-masing. Berikut merupakan peran dan *jobdesc* setiap anggota dalam kegiatan MKBM:

1. Stefanie Virginia:

- a. *Creative Director*: Menjadi pemimpin dari seluruh tim, mengawasi pekerjaan dan mengatur waktu serta kegiatan yang dijalani oleh tim.
- b. *Project Manager* Fayaz Craft: Bertanggung jawab untuk menghubungi pemilik dan mengatur seluruh kegiatan Fayaz Craft.
- c. *Social Media Designer* Kopi Basement, Fayaz Craft, Chick N Pepper: Membuat *template* dan postingan *feeds* Instagram pada Kopi Basement, Fayaz Craft dan Chick N Pepper.
- d. *Photographer* Fayaz Craft: Bertugas untuk membuat *product photography* yang dapat digunakan sebagai aset Instagram Fayaz Craft.
- e. *Supergraphic Designer* Chick N Pepper: Bertugas untuk membuat desain supergrafis pada kemasan Chick N Pepper.

2. Ifeona Joery:

- a. *Project Manager* Kopi Basement: Bertanggung jawab untuk menghubungi pemilik dan mengatur seluruh kegiatan Kopi Basement.

b. *Graphic Designer – Identity* Kopi Basement, Fayaz Craft & Chick N Pepper: Bertugas untuk membuat identitas logo dan *collateral design* pada Kopi Basement, Fayaz Craft dan Chick N Pepper.

3. Abigail Felicia:

a. *Project Manager* Chick N Pepper: Bertanggung jawab untuk mengubungi pemilik dan mengatur seluruh kegiatan Chick N Pepper.

b. *Graphic Designer – Information* Kopi Basement, Fayaz Craft & Chick N Pepper: Bertugas untuk membuat media informasi seperti menu, banner untuk Kopi Basement, Fayaz Craft dan Chick N Pepper.

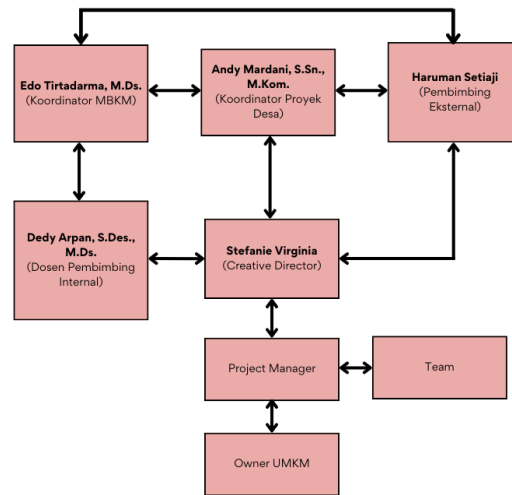
c. *Illustrator* Chick N Pepper: Bertugas untuk membuat maskot Chick N Pepper.

d. *Graphic Designer – Information Designer* Fayaz Craft: Bertugas untuk membuat media informasi seperti brosur dan banner pada Fayaz Craft.

Masing-masing posisi memiliki tanggung jawab yang berbeda-beda, dengan posisi *Creative Director* bertanggung jawab untuk menjadi koneksi antara klien, dosen pembimbing dan tim. Sedangkan posisi *Project Manager* bertanggung jawab untuk mengkoordinasi setiap proyek di satu UMKM. Dibawah naungan *Project Manager*, terdapat posisi *Graphic Designer* dengan peran yang berbeda dimana masing-masing anggota memiliki pekerjaan desain yang berbeda satu sama lain dan saling membantu di setiap UMKM.

3.2.2 Alur Koordinasi dengan Dosen dan Klien

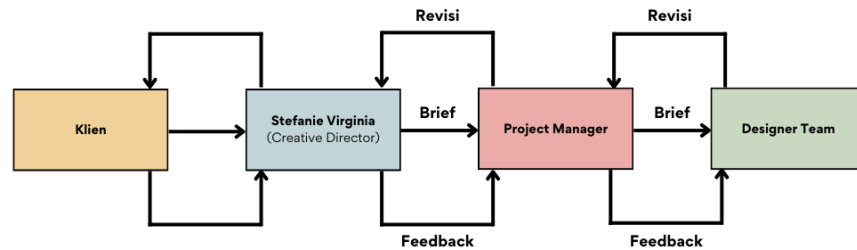
Selain itu, untuk melaksanakan dan memelihara efektivitas kegiatan MBKM dengan baik dan teratur, tentu diperlukannya koordinasi dan alur kerja yang jelas antara tim, dosen pembimbing dan kliennya. Maka dari itu, penulis membuat alur koordinasi dalam bentuk struktur sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Alur Koordinasi Tim dengan Dosen

Seluruh kegiatan MBKM diatur oleh Edo Tirtadarma, M.Ds. selaku Koordinator seluruh Cluster MBKM dan berkolaborasi dengan Andy Mardani, S.Sn., M. Kom. sebagai Koordinator MBKM Proyek Desa, Dedy Arpan, S.Des., M.Ds. sebagai dosen pembimbing internal atau *advisor* dan Pak Haruman Setiaji selaku pembimbing eksternal atau *supervisor*. Setiap kelompok akan memiliki dosen pembimbing internal dan eksternal untuk mengawasi dan memberi arahan setiap kegiatan pada kelompok. Dosen pembimbing internal atau *advisor* bertugas untuk mengawasi proses dan arahan pada laporan sedangkan dosen pembimbing eksternal atau *supervisor* bertugas untuk mengawasi seluruh kegiatan di lapangan. Penulis sebagai *Creative Director* bertugas untuk menghubungi dosen pembimbing internal dan eksternal serta memberikan informasi terkait proyek yang telah dipilih oleh kelompok. Selain itu *Creative Director* juga akan menghubungi masing-masing *Project Manager* untuk membahas kegiatan yang akan dijalankan dan dilanjutkan kepada *Project Manager* yang bertugas menghubungi masing-masing UMKM untuk mengumpulkan data & riset sebagai acuan proyek yang akan dikerjakan. Setelah itu, jika terdapat revisi maka *Project Manager* akan memberi informasi kepada *Creative Director* dan *Creative Director* akan

melapor kepada dosen pembimbing internal dan eksternal. Selain itu, penulis juga merancang alur koordinasi antara tim dengan klien sebagai berikut:

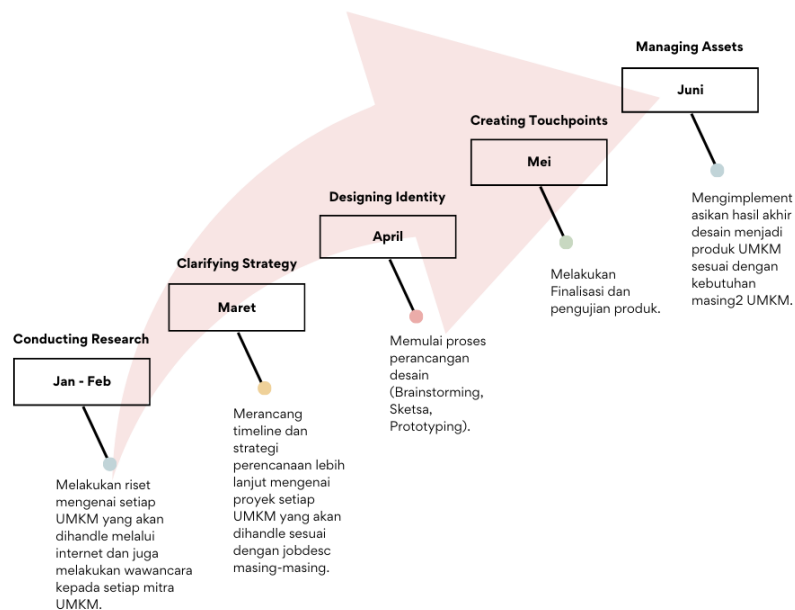


Gambar 3. 3 Alur Koordinasi Tim dengan Klien

Tahapan dari koordinasi antara klien dan tim berawal dari informasi yang diberikan oleh klien kepada *Creative Director* mengenai masalah yang dialami. Setelah itu, *Creative Director* akan memberikan brief dari permasalahan klien dan membahas solusi yang akan ditentukan bersama *Project Manager*. Pelaksanaan perancangan akan dikerjakan oleh tim desainer setelah mendapatkan brief dari *Project Manager* dan jika terdapat revisi maka akan dilaporkan kepada *Creative Director* untuk diberikan saran lebih lanjut. Proses ini terus berlanjut berulang kali sampai hasil perancangan yang dikerjakan telah melewati tahap implementasi dan dapat diberikan kepada klien. Proses pemberian hasil akhir juga akan dilakukan oleh *Creative Director* kepada klien.

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Roadmap berfungsi untuk menyelaraskan suatu kegiatan dengan menggambarkan suatu perjalanan secara jelas dan rinci. Roadmap memiliki visual yang memudahkan jadwal, proyek dan komunikasi hasil. Maka dari itu, penulis membuat sebuah roadmap sebagai acuan kerangka kerja program kegiatan MBKM ini, sebagai berikut:



Gambar 3. 4 Roadmap Bulan Januari-Juni 2024

3.3.1 *Conducting Research*

Bulan Januari-Februari: Pencarian data dapat membantu memperluas riset dan pemahaman yang lebih dalam mengenai suatu objek. Maka dari itu, tim mencari informasi mengenai setiap UMKM yang akan ditangani melalui internet. Tim menggunakan metode kualitatif yaitu wawancara dan observasi dalam pengumpulan data. Setelah itu, tim akan menghubungi pemilik UMKM untuk menentukan jadwal wawancara dan observasi toko. Saat melakukan observasi, tim juga melakukan dokumentasi sebagai bukti dan acuan untuk melihat gambaran perancangan ulang media.

3.3.2 *Clarifying Strategy*

Bulan Maret: Pada tahap strategi, tim merancang timeline dan perencanaan lebih lanjut mengenai proyek dari setiap UMKM. Tim membuat daftar masalah mengenai urgensi pada setiap UMKM dan membahas solusi pada masing-masing urgensi tersebut. Setelah itu, tim membagi tugas dengan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki

oleh masing-masing anggota. Tim juga membahas dan menyusun posisi serta jobdesc pada anggota sebagai gambaran yang dapat memperlancar alur kerja pada tim.

3.3.3 *Designing Identity*

Bulan April: Proses tahapan ini yaitu untuk mengolah suatu data menjadi sebuah visual yang mengubah ide yang kompleks menjadi sederhana. Pada tahap perancangan, tim mulai melakukan brainstorming dan membuat mindmap pada masing-masing UMKM sesuai dengan jobdesc anggota yang telah ditentukan dalam tahap sebelumnya. Tahap ini juga diiringi dengan pembuatan moodboard untuk menentukan pewarnaan serta tipografi yang akan dipakai untuk perancangan desain nantinya. Setelah itu, tim akan melakukan sketsa dan mulai merancang desain mulai dari outline sampai finalisasi desain.

3.3.4 *Creating Touchpoints*

Bulan Mei: Pada tahap finalisasi, tim melakukan finalisasi pada perancangan dan membuat mockup terhadap desain. Di tahap ini, tim juga akan mengevaluasi desain dan melakukan proses revisi jika masih terdapat masalah pada desain. Tim melakukan proses penyempurnaan desain dan mendapatkan *feedback* dari pemilik UMKM serta masyarakat lain untuk meningkatkan perancangan desain nantinya agar hasilnya dapat dievaluasi dan diperbaiki kembali hingga sempurna.

3.3.5 *Managing Assets*

Bulan Juni: Pada tahap ini, tim melakukan proses untuk meluncurkan perancangan yang telah dirancang. Seluruh perancangan telah selesai dengan sempurna dan tim dapat memberikan seluruh hasil desain kepada klien untuk digunakan kepada UMKM nya. Penulis akan memindahkan *template* di aplikasi Canva agar pemilik UMKM dapat mengubah text dan menggunakan *template* dengan lebih mudah. Tim

juga akan mengumpulkan laporan akhir yang berisi informasi lengkap mengenai tahapan perancangan dan melaksanakan sidang akhir sebagai tanda resmi penyelesaian perancangan.

3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM

3.4.1 Timeline Program MBKM Proyek Desa

Tabel di bawah ini merupakan rincian pekerjaan yang penulis telah lakukan selama menjalani MBKM Proyek Desa di Kelurahan Medang sebagai *Creative Director* dan *Project Manager* UMKM Fayaz Craft. Perancangan timeline menggunakan teori *Brand Identity Guidelines* dalam buku “*Designing Brand Identity: An Essential Guide for The Whole Branding Team*” (2017) yang ditulis oleh Alina Wheeler.

Tabel 3.2 Tabel *Timeline* MBKM Proyek Desa

Kegiatan		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 UMKM																						
	Pengumpulan Data	Observasi																					
		Wawancara																					
Clarifying Strategy	Pembagian Jobdesc																						
	Penentuan Masalah & Solusi																						
	Penentuan Target Audience																						
Designing Identity	Brainstorming & Mindmap																						
	Moodboard																						
	Sketsa & Desain																						

		<ul style="list-style-type: none"> - Mencari informasi valid yang dapat mendukung penjelasan pada laporan 	<p>website bernama Google Scholar</p>
4.	4 (19 Februari-23 Februari 2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Kelompok melakukan observasi langsung ke Desa Medang dan melakukan wawancara langsung kepada UMKM Fayaz Craft & Chick N Pepper - Mendokumentasi dan melakukan riset mendalam mengenai UMKM - Melakukan bimbingan kedua dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Kelompok mencari data yang lebih detail mengenai desain media yang dibutuhkan oleh setiap UMKM - Kegiatan bimbingan yaitu melakukan asistensi laporan bab 1 MBKM Proyek Desa
5.	5 (26 Februari-1 Maret 2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Kelompok membahas dan menyusun timeline prancangan desain - Melakukan bimbingan ketiga dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai membuat moodboard dan mindmap - Kelompok menentukan tanggal dan waktu proses perancangan - Kegiatan bimbingan yaitu melakukan asistensi laporan bab 2 MBKM Proyek Desa
6.	6 (4 Maret - 9 Maret 2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>feedback</i> mindmap serta moodboard - Melakukan bimbingan ke-4 dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Kelompok meminta <i>feedback</i> mindmap dan moodboard kepada setiap UMKM - Kegiatan bimbingan yaitu melakukan asistensi laporan bab 3 MBKM Proyek Desa

7.	7 (11 Maret-15 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai melakukan sketsa untuk setiap UMKM - Mencari referensi media desain pada setiap UMKM - Memfinalisasi laporan bab 1-3 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi di aplikasi Pinterest - Memfinalisasi laporan sebelum melakukan evaluasi 1
8.	8 (18 Maret-22 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan laporan bab 1-3 - Melanjutkan sketsa untuk setiap UMKM - Mencari referensi desain setiap UMKM 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan laporan untuk evaluasi 1 - Melakukan sketsa di aplikasi Adobe Illustrator - Mencari referensi di aplikasi Pinterest
9.	9 (25 Maret-29 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Menyewa studio untuk memfoto produk UMKM Fayaz Craft - Memilih foto yang sesuai untuk konsep Fayaz Craft 	<ul style="list-style-type: none"> - Nama studio yaitu studio itisyourss - Sewa studio berlangsung selama 2 jam - Seluruh foto dikumpulkan di Google Drive
10.	10 (1 April-5 April)	<ul style="list-style-type: none"> - Memfinalisasi sketsa untuk setiap UMKM - Mencari referensi desain pada setiap UMKM - Melakukan bimbingan ke-5 dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan sketsa di aplikasi Adobe Illustrator - Mencari referensi di aplikasi Pinterest - Kegiatan bimbingan yaitu melakukan asistensi laporan dan membahas perancangan untuk bab 4
11.	11 (8 April-12 April)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat tampilan grid pada sketsa setiap UMKM - Membuat elemen yang digunakan sebagai aset dalam setiap UMKM 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat tampilan grid di aplikasi Adobe Illustrator - Membuat elemen di Aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop
12.	12	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit foto produk Fayaz Craft - Melanjutkan elemen yang akan 	<ul style="list-style-type: none"> - Proses edit menggunakan aplikasi Adobe Photoshop

	(15 April-19 April)	digunakan sebagai aset	- Membuat elemen di Aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop
13.	13 (22 April-26 April)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan proses edit foto produk Fayaz Craft - Melanjutkan elemen yang akan digunakan sebagai aset - Melakukan bimbingan ke-6 dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Proses edit menggunakan aplikasi Adobe Photoshop - Membuat elemen di Aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop - Kegiatan bimbingan yaitu membahas laporan bab 4 dan juga progress perancangan desain
14.	14 (29 April-3 Mei)	<ul style="list-style-type: none"> - Memfinalisasi elemen yang akan digunakan sebagai aset - Memfinalisasi proses edit foto produk Fayaz Craft - Mulai merancang tampilan <i>template</i> Instagram untuk UMKM Fayaz Craft 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat elemen di Aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop - Finalisasi edit dilakukan di aplikasi Adobe Lightroom Classic - Perancangan <i>template</i> dilakukan di Aplikasi Adobe Illustrator
15.	15 (6 Mei-10 Mei)	<ul style="list-style-type: none"> - Memfinalisasi perancangan <i>template</i> Instagram Fayaz Craft - Mulai merancang tampilan <i>template</i> Instagram untuk UMKM Kopi Basement - Melanjutkan laporan bab 4 - Melakukan bimbingan ke-7 dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Finalisasi <i>template</i> dilakukan di Aplikasi Adobe Illustrator - Kegiatan bimbingan yaitu membahas struktur laporan bab 4 serta progress perancangan desain

16.	16 (13 Mei-17 Mei)	<ul style="list-style-type: none"> - Memfinalisasi perancangan <i>template</i> Instagram Kopi Basement - Mulai merancang tampilan <i>template</i> Instagram untuk UMKM Chick N Pepper - Melanjutkan laporan bab 5 	<ul style="list-style-type: none"> - Perancangan <i>template</i> dilakukan di Aplikasi Adobe Illustrator
17.	17 (20 Mei-24 Mei)	<ul style="list-style-type: none"> - Memfinalisasi <i>template</i> Instagram Chick N Pepper - Memindahkan seluruh <i>template</i> Instagram agar memudahkan UMKM untuk menggunakan <i>template</i> - Finalisasi laporan bab 4-5 - Melakukan bimbingan ke-7 dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Perancangan <i>template</i> dilakukan di Aplikasi Adobe Illustrator - <i>Template</i> dipindahkan ke aplikasi Canva - Kegiatan bimbingan yaitu mengumpulkan laporan bab 1-5 untuk di evaluasi
18.	18 (27 Mei-31 Mei)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan laporan bab 1-5 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan laporan untuk evaluasi 2