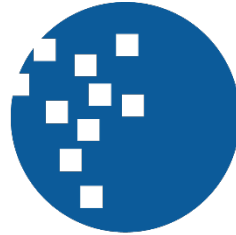


PERANCANGAN MASKOT UMKM BEEF N BURGER

DI DESA MEDANG



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN CLUSTER MBKM

Abigail Felicia Purnama

0000058524

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN MASKOT UMKM BEEF N BURGER

DI DESA MEDANG



LAPORAN MBKM PROYEK DESA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Abigail Felicia Purnama

0000058524

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Abigail Felicia Purnama
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058524
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN MASKOT UMKM BEEF N BURGER DI DESA MEDANG

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Abigail Felicia Purnama)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN MASKOT UMKM BEEF N BURGER
DI DESA MEDANG**

Oleh


Nama : Abigail Felicia Purnama
NIM : 00000058524
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

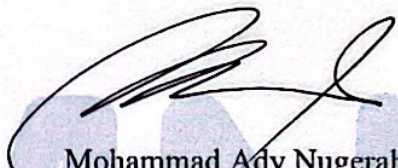
Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024
Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

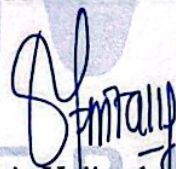
Pembimbing

Penguji


Dedy Arpah, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abigail Felicia Purnama
NIM : 00000058524
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM Proyek Desa

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN MASKOT UMKM BEEF N BURGER DI DESA MEDANG

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan Laporan Cluster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 31 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Abigail Felicia Purnama)

U M M N
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

KATA PENGANTAR

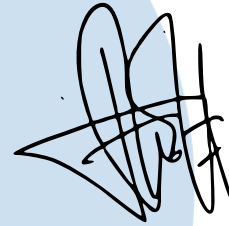
Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan karuniaNya yang menuntun saya dalam menyelesaikan tugas laporan proyek desa ini dengan baik dan tepat waktu. Pada proses pembuatan laporan ini, penulis juga ingin berterima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing penulis dalam mengerjakan laporan serta perancangan desain proyek desa.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Haruman Setiaji, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.
7. Anggota kelompok yang bekerja sama dengan penulis dalam mengerjakan proyek desa, sekaligus teman yang selalu membantu dan membimbing satu sama lain.
8. Pemilik bisnis UMKM yang terlibat dengan penulis, sehingga penulis dapat melatih dan mengembangkan kemampuannya pada pengerjaan proyek desa.

Meskipun laporan ini masih kurang dari kata sempurna, penulis berharap agar laporan karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan memberikan karya yang membantu pemilik bisnis UMKM yang bekerja sama dengan penulis.

Tangerang, 13 Juni 2024



(Abigail Felicia Purnama)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MASKOT UMKM BEEF N BURGER

DI DESA MEDANG

(Abigail Felicia Purnama)

ABSTRAK

Medang, merupakan suatu desa/kelurahan yang cukup strategis di Provinsi Banten, Kabupaten Tangerang, Indonesia. Desa ini memiliki berbagai macam jenis UMKM mulai dari kuliner hingga kerajinan tangan, yang besar potensinya untuk dikembangkan. Dalam upaya mengembangkan bisnis tersebut, Medang memiliki sebuah komunitas bernama “POKDARWIS Medang” yang mendukung para pemilik UMKM untuk mempromosikan produknya. Salah satu pemilik UMKM di desa Medang, yaitu Ubaidillah, mempunyai bisnis kuliner yang menjual burger sebagai makanan utamanya. Ia mulai membangun bisnisnya pada tahun 2020 dan bergabung ke dalam komunitas POKDARWIS Medang dengan nama bisnis “*Chick n Pepper*”. Meskipun sudah mengoperasikan bisnis ini cukup lama, Ubaidillah menghadapi beberapa tantangan dalam menjalankan bisnisnya. Secara visual, desain keseluruhan “*Chick n Pepper*” tidak konsisten dan tidak memiliki keharmonisan dalam penggunaan warna serta elemen desain seperti tipografi dan juga bentuk. Warna yang digunakan adalah warna merah muda dan juga kuning yang tidak *complementary* sehingga menciptakan desain yang tidak sesuai dengan produk yang dijual. Nama dari “*Chick n Pepper*” ini sendiri tidak menggambarkan produk yang dijual dimana produk tersebut adalah sebuah burger yang menggunakan daging sapi. Solusi yang diberikan oleh penulis yaitu dengan membuat sebuah desain yang dapat menjadi sarana persuasi dan juga informasi bagi “*Chick n Pepper*”. Maka dari itu, penulis akan merancang sebuah ilustrasi berupa maskot untuk UMKM “*Chick n Pepper*” serta mengubah nama pada “*Chick n Pepper*” dengan harapan dapat membantu meningkatkan *brand awareness* serta memperjelas identitas *brand*. Pada proses perancangan ini, penulis menggunakan metode Alina Wheeler pada bukunya yang berjudul “*Designing Brand Identity: An Essential Guide for The Whole Branding Team*” (2018). Penulis juga menggunakan metode kualitatif dalam mencari informasi seperti melakukan tahapan wawancara dan observasi di sekitar lingkungan UMKM.

Kata kunci: Maskot, Burger, Ilustrasi, UMKM, MBKM Proyek Desa

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BEEF N BURGER'S MSME MASCOT DESIGNING

IN MEDANG VILLAGE

(Abigail Felicia Purnama)

ABSTRACT (English)

Medang, is a strategic village/sub-district in Banten Province, Tangerang Regency, Indonesia. This village has various types of MSMEs ranging from culinary to handicrafts, which have great potential for a development. In order to achieve this development progress, Medang has build a community called "POKDARWIS Medang" which supports MSMEs owners to promote their products. One of the MSME owners in Medang village, named Ubaidillah, has a culinary business that sells burgers as his main food. He started building his business in 2020 and joined the POKDARWIS Medang community with the business name "Chick n Pepper". Even though he has been operating this business for a quite long time, Ubaidillah faces several challenges in running his business. Visually, the overall design of "Chick n Pepper" is inconsistent and does not have harmony in the use of color and design elements such as typography and shapes. The pink and yellow color that "Chick n Pepper" use also don't complement each other, in which the design did not represent the products. The name of "Chick n Pepper" also does not describe the product where it sells burger that using beef. The solution given by the author is to create a design that can be a medium for persuasion and information of "Chick n Pepper". Therefore, the author will design an illustration in the form of a mascot for MSMEs "Chick n Pepper" and change the brand name in hope that it can help to increase brand awareness and define brand identity. In this design process, the author used Alina Wheeler's method in her book entitled "Designing Brand Identity: An Essential Guide for The Whole Branding Team" (2018). The author also uses qualitative methods in searching for information such as conducting interviews and observations around the MSME environment.

Keywords: Mascot, burger, Illustration, MSME

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

DAFTAR ISI

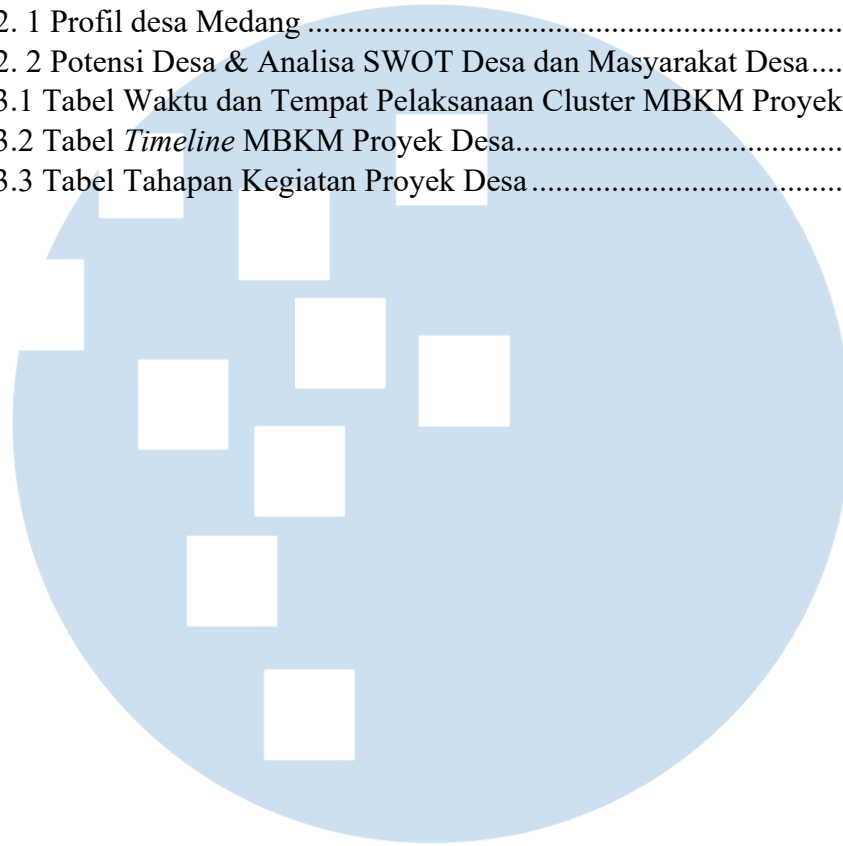
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Proyek Desa.....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Proyek Desa.....	3
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Proyek Desa	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Proyek Desa.....	3
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Proyek Desa.....	4
1.6 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan MBKM Cluster Proyek Desa.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN.....	6
2.1 Profil dan Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat	6
2.1.1 Profil Desa	7
2.2 Potensi Wilayah Masyarakat Sasaran.....	8
BAB III PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM.....	11
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	11
3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa	11
3.3 Tahapan Pelaksanaan Program.....	16
3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM.....	18
3.4.1. Timeline Program MBKM Proyek Desa.....	18
3.4.2 Uraian Tahapan Kegiatan MBKM.....	19
BAB IV PROSES PERANCANGAN KARYA PROYEK DESA.....	23
4.1 Hasil Pelaksanaan MBKM Cluster Proyek Desa	23
4.1.1 Proyek 1 Perancangan Maskot Chick N Pepper	23

4.1.2	Proyek 2 Perancangan Menu dan Banner Beef N Burger	
	32	
4.2	Kendala yang Ditemukan	75
4.3	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	75
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	76
5.1	Simpulan	76
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Profil desa Medang	7
Tabel 2. 2 Potensi Desa & Analisa SWOT Desa dan Masyarakat Desa.....	8
Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa..	11
Tabel 3.2 Tabel <i>Timeline</i> MBKM Proyek Desa.....	18
Tabel 3.3 Tabel Tahapan Kegiatan Proyek Desa	19



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Foto Kebersamaan Warga Desa	7
Gambar 3. 1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa.....	12
Gambar 3. 2 Alur Koordinasi tim Proyek Desa dengan Dosen Pembimbing Internal	14
Gambar 3. 3 Alur Koordinasi tim Proyek Desa dengan Klien.....	15
Gambar 3. 4 Roadmap pelaksanaan MBKM Proyek Desa,.....	16
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i> Beef n Burger	26
Gambar 4. 2 Moodboard Beef n Burger.....	26
Gambar 4. 3 Sketsa Maskot Beef n Burger.....	27
Gambar 4. 4 Referensi Maskot Beef n Burger.....	28
Gambar 4. 5 <i>Outline</i> Beef n Burger	28
Gambar 4. 6 <i>Color Palette</i> Beef n Burger.....	29
Gambar 4. 7 <i>Outline</i> dan Pewarnaan Maskot Beef n Burger.....	29
Gambar 4. 8 Personality Maskot Beef n Burger	30
Gambar 4. 9 Maskot Beef n Burger	31
Gambar 4. 10 Pose dan Gestur Beef n Burger	32
Gambar 4. 11 Menu Chick n Pepper.....	33
Gambar 4. 12 Sketsa Menu Beef n Burger	33
Gambar 4. 13 Sketsa Menu Beef n Burger (2).....	34
Gambar 4. 14 Referensi Menu Beef n Burger.....	34
Gambar 4. 15 <i>Grid</i> Menu Beef n Burger	35
Gambar 4. 16 <i>Color Palette</i> Menu Beef n Burger	35
Gambar 4. 17 <i>Outline</i> dan Pewarnaan Menu Beef n Burger.....	36
Gambar 4. 18 Desain Revisi Menu Beef n Burger.....	37
Gambar 4. 19 Proses <i>Edit</i> Foto Produk Beef n Burger	37
Gambar 4. 20 Desain Akhir Menu Beef n Burger	38
Gambar 4. 21 <i>Mockup</i> Menu Beef n Burger.....	38
Gambar 4. 22 <i>X-Banner</i> Chick n Pepper.....	39
Gambar 4. 23 Sketsa <i>X-Banner</i> Beef n Burger	40
Gambar 4. 24 Referensi <i>X-Banner</i> Beef n Burger	40
Gambar 4. 25 <i>Grid X-Banner</i> Beef n Burger	41
Gambar 4. 26 <i>Color Palette X-Banner</i> Beef n Burger.....	42
Gambar 4. 27 <i>Outline</i> dan Pewarnaan <i>X-Banner</i> Beef n Burger	42
Gambar 4. 28 Desain Akhir <i>X-Banner</i> Beef n Burger	43
Gambar 4. 29 <i>Mockup X-Banner</i> Beef n Burger.....	44
Gambar 4. 30 <i>Hanging Banner</i> Chick n Pepper	44
Gambar 4. 31 Sketsa <i>Hanging Banner</i> Beef n Burger	45
Gambar 4. 32 <i>Grid Hanging Banner</i> Beef n Burger.....	46
Gambar 4. 33 <i>Color Palette Hanging Banner</i> Beef n Burger.....	46
Gambar 4. 34 Desain Akhir <i>Hanging Banner</i> Beef n Burger	47
Gambar 4. 35 <i>Mockup Hanging Banner</i> Beef n Burger.....	47
Gambar 4. 36 <i>Mindmap</i> Kopi Basement.....	49

Gambar 4. 37 <i>Moodboard</i> Kopi Basement	50
Gambar 4. 38 Menu Kopi Basement.....	51
Gambar 4. 39 Sketsa Menu Kopi Basement	51
Gambar 4. 40 Sketsa Menu Kopi Basement (2).....	52
Gambar 4. 41 Referensi Menu Kopi Basement	52
Gambar 4. 42 <i>Grid</i> Menu Kopi Basement	53
Gambar 4. 43 <i>Color Palette</i> Menu Kopi Basement	54
Gambar 4. 44 <i>Outline</i> dan Pewarnaan Menu Kopi Basement	54
Gambar 4. 45 Desain Akhir Menu Kopi Basement	55
Gambar 4. 46 Desain Keseluruhan Menu Kopi Basement	56
Gambar 4. 47 Proses <i>Edit</i> Foto Menu Kopi Basement	56
Gambar 4. 48 <i>Mockup</i> Menu Kopi Basement.....	56
Gambar 4. 49 Sketsa Poster Kopi Basement.....	57
Gambar 4. 50 Referensi Poster Kopi Basement.....	58
Gambar 4. 51 <i>Grid</i> Poster Kopi Basement.....	58
Gambar 4. 52 <i>Color Palette</i> Poster Kopi Basement	59
Gambar 4. 53 <i>Outline</i> dan Pewarnaan Poster Kopi Basement.....	59
Gambar 4. 54 Desain Revisi Poster Kopi Basement.....	60
Gambar 4. 55 Desain Akhir Poster Kopi Basement.....	61
Gambar 4. 56 <i>Mockup</i> Poster Kopi Basement	62
Gambar 4. 57 <i>Mindmap</i> Fayaz Craft.....	63
Gambar 4. 58 <i>Moodboard</i> Fayaz Craft	64
Gambar 4. 59 Sketsa Brosur Fayaz Craft.....	65
Gambar 4. 60 Referensi Brosur Fayaz Craft.....	66
Gambar 4. 61 <i>Grid</i> Brosur Fayaz Craft.....	66
Gambar 4. 62 <i>Color Palette</i> Brosur Fayaz Craft.....	67
Gambar 4. 63 <i>Grid</i> dan Pewarnaan Brosur Fayaz Craft	67
Gambar 4. 64 Desain Akhir Brosur Fayaz Craft.....	68
Gambar 4. 65 <i>Mockup</i> Brosur Fayaz Craft	69
Gambar 4. 66 Sketsa <i>X-Banner</i> Fayaz Craft	70
Gambar 4. 67 Referensi <i>X-Banner</i> Fayaz Craft	71
Gambar 4. 68 <i>Grid</i> <i>X-Banner</i> Fayaz Craft.....	72
Gambar 4. 69 <i>Color Palette</i> <i>X-Banner</i> Fayaz Craft.....	72
Gambar 4. 70 <i>Grid</i> dan Pewarnaan <i>X-Banner</i> Fayaz Craft.....	73
Gambar 4. 71 Desain Akhir <i>X-Banner</i> Fayaz Craft	74
Gambar 4. 72 <i>Mockup</i> <i>X-Banner</i> Fayaz Craft.....	75

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Data Administratif	xiv
Lampiran B Dokumentasi Tahapan Riset	xxxI
Lampiran C Dokumentasi Bimbingan Internal	xxxv

