

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan program MBKM Proyek Desa berada di Desa Medang. Desa ini terletak di Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten, Indonesia. Program ini mulai dilaksanakan pada awal semester yaitu tanggal 29 Januari 2024 dan berakhir pada tanggal 27 Mei 2024 dengan durasi pelaksanaan sekitar 4 – 5 bulan. Tim pelaksanaan MBKM Proyek Desa kami beranggotakan 3 orang, diantaranya adalah Abigail Felicia sebagai *Project Manager* UMKM *Chick n Pepper*, Stefanie Virginia sebagai *Creative Director* dan *Project Manager* UMKM Fayaz Craft, dan Ifeona Joery sebagai *Project Manager* UMKM Kopi Basement.

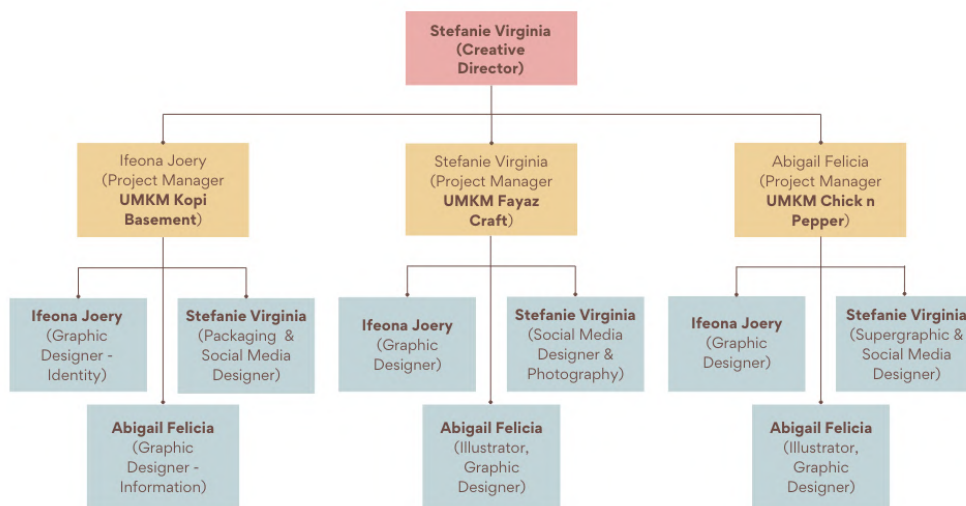
Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa

Nama Desa	:	Medang
Lokasi Desa	:	Jl. Raya Kelurahan Medang, Medang, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15334
Area/Wilayah Desa		
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

Berikut adalah bagan peran masing-masing anggota pada masing-masing proyek dalam pelaksanaan program proyek desa. Pada bagan ini terdapat 3 posisi penting untuk melaksanakan kegiatan proyek. Pertama, terdapat jabatan *Creative Director* (kotak berwarna merah muda) yang diposisikan paling atas, dikarenakan posisi ini bertanggung jawab menjadi penengah antara klien, dosen pembimbing dan juga tim. Lalu, terdapat *Project Manager* (kotak berwarna kuning) yang dibagi menjadi 3, yaitu *Project Manager* untuk UMKM Kopi Basement, *Project*

Manager untuk UMKM Fayaz Craft dan *Project Manager* UMKM Chick n Pepper. Posisi ini bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan setiap karya di satu UMKM menjadi suatu kesatuan dalam bentuk desain. Posisi ini juga bertanggung jawab untuk mengatur keberlangsungan proyek masing-masing UMKM. Terakhir, terdapat posisi *Designer* (kotak berwarna biru) dimana masing-masing anggota mempunyai pekerjaan desain yang berbeda satu sama lain dan saling membantu di setiap UMKM. Posisi ini bertanggung jawab untuk membuat desain yang dibutuhkan masing-masing UMKM.



Gambar 3. 1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa

Berikut penjabaran posisi dan peran masing-masing setiap anggota kelompok;

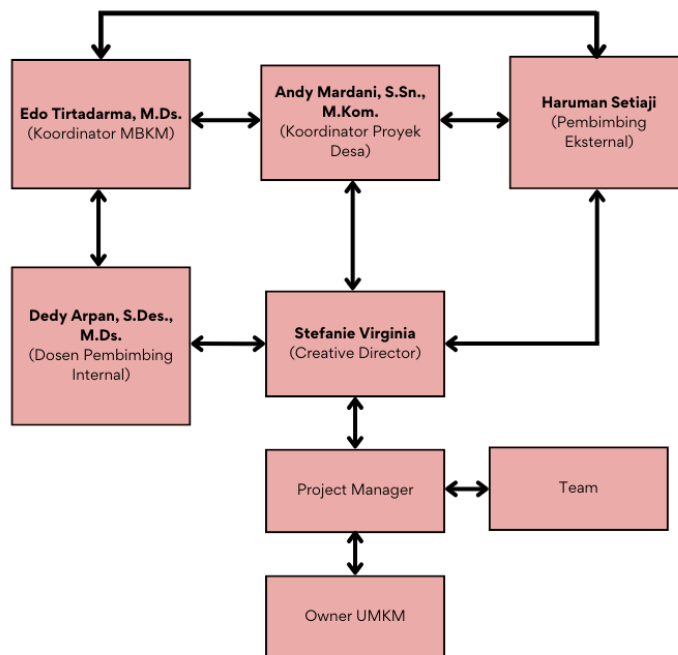
1. Stefanie Virginia:
 - a. *Creative Director*: bertanggung jawab sebagai penengah antar tim dan dosen serta menjadi perwakilan juru bicara kelompok.
 - b. *Project Manager* UMKM Fayaz Craft: bertanggung jawab untuk mengatur kinerja tim pada proyek UMKM Fayaz Craft.
 - c. *Social Media Designer*: bertanggung jawab untuk mendesain media sosial UMKM Kopi Basement, Fayaz Craft dan Chick n Pepper.

- d. *Photographer*: bertanggung jawab untuk membuat karya foto produk untuk UMKM Fayaz craft.
 - e. *Supergraphic Designer*: bertanggung jawab untuk mendesain supergrafis pada UMKM *Chick n Pepper*.
2. Ifeona Joery:
 - a. *Project Manager* UMKM Kopi Basement: bertanggung jawab untuk mengatur kinerja tim pada proyek UMKM Kopi Basement
 - b. *Graphic designer*: bertanggung jawab untuk mendesain logo dan identitas visual pada UMKM Kopi Basement, Fayaz Craft, dan Chick n Pepper. Berperan juga sebagai desainer *collateral media* di setiap UMKM.
 3. Abigail Felicia:
 - a. *Project Manager* UMKM Chick n Pepper: bertanggung jawab untuk mengatur kinerja tim pada proyek UMKM Chick n Pepper.
 - b. *Illustrator*: bertanggung jawab untuk membuat ilustrasi berupa maskot pada UMKM Chick n Pepper dan membuat ilustrasi berupa supergrafis pada UMKM Fayaz Craft.
 - c. *Graphic designer*: bertanggung jawab untuk mendesain media informasi berupa menu, katalog dan banner pada UMKM Kopi Basement, Fayaz Craft dan Chick n Pepper.

3.2.1 Alur Koordinasi Tim dengan Dosen

Dibawah ini terdapat alur koordinasi tim proyek desa dengan dosen pembimbing internal dan juga alur koordinasi tim proyek desa dengan klien. Berikut adalah alur koordinasi dengan dosen pembimbing mulai dari koordinator MBKM hingga tim proyek desa.

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



Gambar 3. 2 Alur Koordinasi tim Proyek Desa dengan Dosen Pembimbing Internal

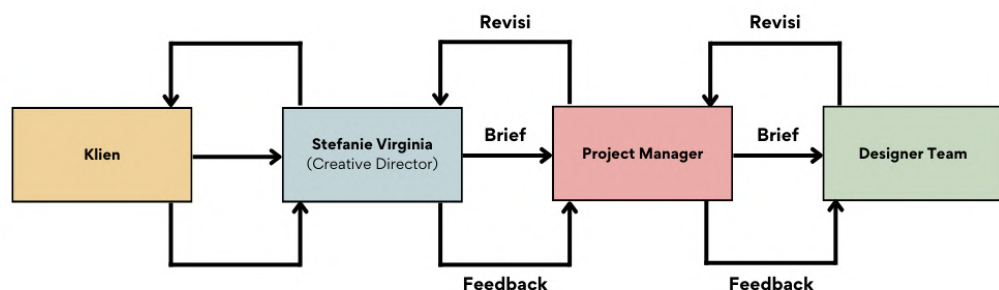
Edo Tirtadarma sebagai koordinator MBKM bertugas untuk mengkoordinasi seluruh kegiatan cluster MBKM. Edo Tirtadarma bekerja sama dengan Andy Mardani yang berperan sebagai koordinator proyek desa yang dibantu oleh dosen pembimbing internal yaitu Dedy Arpan, dan pembimbing eksternal yaitu Haruman Setiaji. Kedua pembimbing ini bertanggung jawab untuk mengarahkan mahasiswa dari sisi pembuatan laporan dan *progress* karya. Dosen pembimbing internal akan membantu masing-masing mahasiswa dalam melakukan pengerjaan pada laporan dan memiliki komunikasi 2 arah dengan Edo Tirtadarma sebagai koordinator MBKM. Pembimbing eksternal akan membantu mengarahkan *progress* karya di setiap proyek yang kelompok lakukan, serta memiliki komunikasi 2 arah dengan Andy Mardani sebagai koordinator proyek desa dan Edo Tirtadarma sebagai koordinator MBKM.

Stefanie Virginia, sebagai *Creative Director* akan bertugas sebagai representatif kelompok serta penengah untuk berkomunikasi dengan

koordinator MBKM, koordinator proyek desa dan dosen pembimbing internal. Sebagai *Creative Director*, Stefanie juga berperan untuk menyampaikan *briefing* dan bertanggung jawab atas kinerja setiap tim. *Project Manager* yang berada di bawah naungan *Creative Director* akan memiliki komunikasi 2 arah dengan *owner* UMKM dan juga tim desain.

3.2.2 Alur Koordinasi Tim dengan Klien

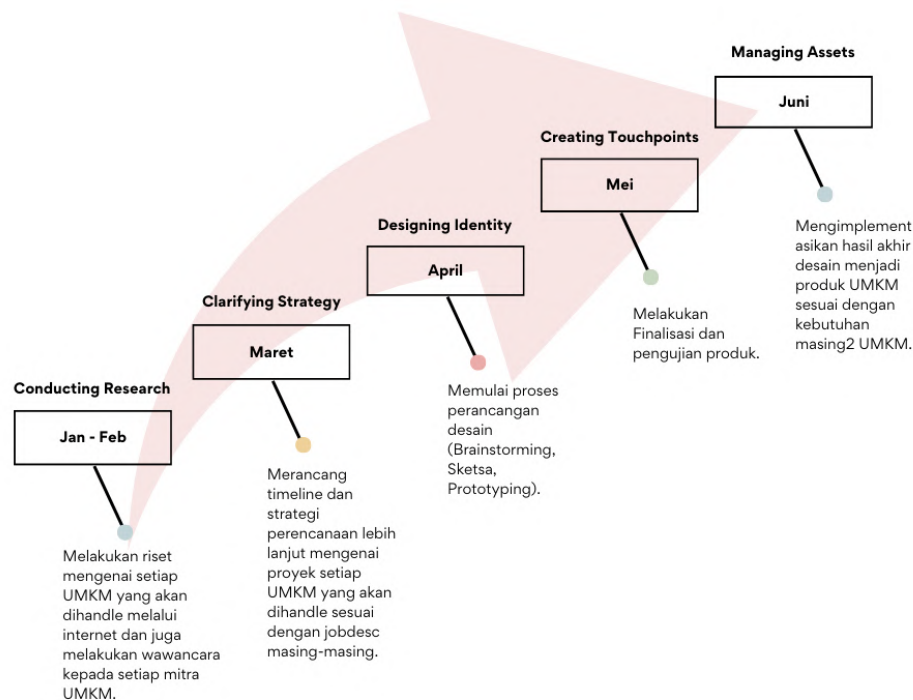
Pada Gambar 3.3 terdapat alur koordinasi antara klien dengan tim Proyek Desa. Klien, atau *owner* UMKM akan berhubungan langsung dengan *Creative Director*. Lalu, *Creative Director* akan melakukan *briefing* dengan masing-masing *Project Manager* UMKM. *Project Manager* lalu meneruskan *briefing* tersebut dan membagi tugas kepada tim. Setelah melakukan *progress*, tim pun akan dinilai hasilnya dan akan mendapatkan masukan atau *feedback* dari *Project Manager*. Setelah mendapatkan *feedback* tim pun akan melakukan revisi terlebih dahulu sebelum hasil akhirnya akan diterima oleh *Project Manager*. Kemudian *Project Manager* dan *Creative Director* akan melakukan hal yang sama yaitu melakukan revisi dan juga *feedback*, hingga akhirnya *Creative Director* pun memberikan hasil desainnya kepada klien dan klien kembali memberikan masukan kepada *Creative Director*. Alur ini akan selalu berulang hingga akhirnya mencapai tahap finalisasi dan implementasi, dimana pada tahap ini hasil desain akan diberikan kepada klien oleh tim desain dan tidak ada proses melakukan revisi dan *feedback* kembali.



Gambar 3. 3 Alur Koordinasi tim Proyek Desa dengan Klien

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Dalam melaksanakan proyek desa ini, dibutuhkan sebuah alur waktu yang bertujuan untuk mengatur tahapan yang akan dilakukan oleh tim. Sehingga pelaksanaan proyek dapat berjalan dengan teratur dan mencapai hasil akhir yang maksimal. Dibawah ini terdapat gambar sebuah *roadmap* pelaksanaan MBKM Proyek Desa.



Gambar 3. 4 Roadmap pelaksanaan MBKM Proyek Desa,

Berikut penjabaran masing-masing tahapan mulai dari bulan Januari hingga bulan Juni:

1. *Conducting Research*, Januari - Februari: Pada tahapan ini, tim akan melakukan sebuah riset mengenai masing-masing UMKM melalui internet dan media sosial terlebih dahulu. Setelah mendapatkan informasi tersebut, tim akan memulai riset dengan mewawancarai *owner* UMKM juga mengobservasi lokasi UMKM serta mendokumentasikan

kegiatan dan produk. Riset ini bertujuan untuk mendapatkan data baik primer maupun sekunder mengenai masing-masing UMKM.

2. *Clarifying Strategy*, Maret: Setelah tim mendapatkan data, tim pun akan mulai membuat *list* terhadap masalah dan urgensi yang ada pada setiap UMKM. Kemudian tim akan membagi tugas sesuai dengan *list* yang sudah dibuat, dengan seimbang dan sesuai dengan *skill* dan kemampuan masing-masing anggota. Lalu, tim dapat mulai merancang strategi dan *timeline* pengerjaan agar mencapai hasil yang maksimal.
3. *Designing Identity*, April: Setelah membuat strategi dan *timeline*, tim akan memulai proses perancangan desain. Mulai dari *moodboard* dan *mindmap*, lalu membuat sketsa, kemudian membuat *outline* desain, hingga akhirnya mencapai desain akhir. Semua proses ini dilakukan secara bertahap dengan revisi dan juga *feedback*.
4. *Creating Touchpoints*, Mei: Pada tahapan ini tim sudah mencapai desain final dan siap untuk melakukan uji coba pada desain. Tim akan melakukan metode *alpha testing* dan *beta testing* untuk memaksimalkan hasil uji coba.
5. *Managing Assets*, Juni: Pada tahap ini tim dapat mengimplementasikan hasil akhir desain menjadi bentuk fisik sesuai dengan kebutuhan masing-masing UMKM.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 Desa Medang sebagai *Project Manager* UMKM *Chick n Pepper*. Pada pembuatan *timeline* dan strategi perancangan, penulis dan tim menggunakan metode desain Alina Wheeler dalam bukunya yang berjudul “*Designing Brand Identity: An Essential Guide for The Whole Branding Team*” (2018). Metode ini dapat membantu proses desain yang dilakukan secara bersama-sama dan memaksimalkan hasil desain yang akan dirancang.

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				
<i>Conducting Research</i>	Identifikasi Masalah																							
	Penentuan <i>Target Audience</i>																							
	Pengumpulan Data	Observasi																						
		Wawancara																						
<i>Clarifying Strategy</i>	Pembagian Jobdesc																							
	Penentuan Masalah & Solusi																							
<i>Designing Identity</i>	<i>Brainstorming & Mindmap</i>																							
	<i>Moodboard</i>																							
	Sketsa & Desain																							
<i>Creating Touchpoints</i>	Finalisasi																							
	Uji Coba																							
<i>Managing Assets</i>	Implementasi																							

3.4.2 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* UMKM *Chick n Pepper*.

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"> - Melakukan riset masing-masing UMKM bersama kelompok - Melakukan bimbingan pertama dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Riset dilakukan oleh masing-masing <i>Project Manager</i> dan didiskusikan secara kelompok - <i>Briefing</i> awal mengenai Proyek Desa oleh Dosen Pembimbing Internal
2.	2 (5 Februari – 9 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti acara serah terima Desa Medang dan mulai merencanakan - Melakukan wawancara bersama dengan <i>owner</i> UMKM 	<ul style="list-style-type: none"> - Resmi mendapatkan izin untuk melakukan riset dan wawancara dengan masyarakat desa - Wawancara dilakukan secara <i>online</i> melalui <i>zoom meeting</i> dengan pertanyaan seputar UMKM bisnis.
3.	3 (12 Februari – 16 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi desain untuk media setiap UMKM - Mencari jurnal atau informasi <i>valid</i> yang dapat mendukung penjelasan pada laporan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi desain di Pinterest - Mencari data lengkap menurut ahli di Google Scholar
4.	4 (19 Februari – 23 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan riset ke Desa Medang dan mendokumentasikan elemen visual yang ada di tempat bisnis UMKM - Melakukan bimbingan ke – 2 bersama dosen pembimbing 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan data lebih lengkap mengenai desain yang dibutuhkan setiap UMKM - Asistensi bab 1 dan latar belakang dilakukan dengan dosen pembimbing internal

		internal	
5.	5 (26 Februari – 1 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan bimbingan ke – 3 dengan dosen pembimbing internal - Menyusun <i>timeline</i> dan strategi perancangan desain bersama kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan asistensi bab 2 dan pengarahan untuk bab 3 oleh dosen pembimbing internal - Menentukan tanggal dan waktu pengerjaan desain secara mendetail serta membagi tugas kelompok lebih jelas
6.	6 (4 Maret – 8 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan bimbingan ke – 4 dengan dosen internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi bab 3 oleh dosen pembimbing internal
7.	7 (11 Maret – 15 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan finalisasi pada laporan MBKM Proyek Desa sebelum Evaluasi 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi dan finalisasi pada laporan bab 1-3
8.	8 (18 Maret – 22 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai mengerjakan karya mulai dari <i>mindmap</i> dan <i>moodboard</i> untuk masing-masing UMKM - Menyiapkan laporan Bab 4 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengumpulan laporan Evaluasi 1 mulai dari Bab 1 - 3
9.	9 (25 Maret – 29 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pengerjaan <i>mindmap</i> dan <i>moodboard</i> UMKM - Berdiskusi dengan tim mengenai <i>mindmap</i> dan <i>moodboard</i> - Mengontak dosen pembimbing mengenai bimbingan selanjutnya 	

10.	10 (1 April – 5 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Membahas bab 4 dan 5 - Membahas perancangan desain dan pembagian tugas tim - Membahas <i>mindmap</i> dan <i>moodboard</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan ke – 5 bersama dosen pembimbing - Berdiskusi dengan tim desain mengenai perancangan karya
11.	11 (8 April – 12 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai mengerjakan sketsa untuk masing-masing proyek 	<ul style="list-style-type: none"> - Libur Cuti Bersama Idul Fitri
12.	12 (15 April – 19 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai fokus dalam pengerjaan proyek 1 (Maskot Chick n Pepper) - Mulai mengerjakan laporan bab 4 proyek 1 	
13.	13 (22 April – 26 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Membahas <i>progress</i> perancangan desain proyek 1 - Membahas <i>progress</i> laporan proyek 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan ke – 6 bersama dosen pembimbing - Berdiskusi Bersama tim desain mengenai <i>progress</i> perancangan
14.	14 (29 April – 3 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai mengerjakan perancangan proyek 2 (menu dan <i>banner</i> Chick n Pepper) - Revisi pada perancangan proyek 1 - Mulai mengerjakan laporan proyek 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi dengan tim desain mengenai hasil <i>progress</i> perancangan - Asistensi kepada pemilik UMKM mengenai <i>progress</i> perancangan
15.	15 (6 Mei – 10 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan perancangan proyek 2 - Mulai mengerjakan perancangan proyek 3 (menu dan <i>banner</i> Kopi Basement) - Menulis laporan proyek 2 dan 3 	<ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan ke - 7 bersama dengan dosen pembimbing

16.	16 (13 Mei – 17 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan perancangan proyek 3 - Mulai mengerjakan proyek 4 (media promosi Fayaz Craft) - Menulis laporan proyek 3 dan 4 	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi dengan tim desain mengenai <i>progress</i> perancangan - Asistensi kepada pemilik UMKM mengenai <i>progress</i> perancangan
17.	17 (20 Mei – 24 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi pada laporan bab 4 - Mulai mengerjakan bab 5 - Finalisasi karya desain 	<ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan ke – 8 bersama dengan dosen pembimbing
18.	18 (27 Mei – 31 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Finalisasi laporan khususnya pada bab 4 dan 5 - Kelengkapan informasi dan lampiran pada laporan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengumpulan laporan Evaluasi 2

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA