

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan MBKM dilaksanakan di Desa Medang yang berlokasi di Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten, Indonesia. Kegiatan ini dilaksanakan selama 6 bulan, dimulai pada 29 Januari hingga 12 Juli 2024. Adapun proyek ini akan dijalankan oleh tim yang terdiri atas 4 anggota dengan peran masing-masing, yaitu: merancang identitas visual (*branding*), desain kemasan (*packaging design*), media promosi (*social media design*), dan media informasi (*website design*).

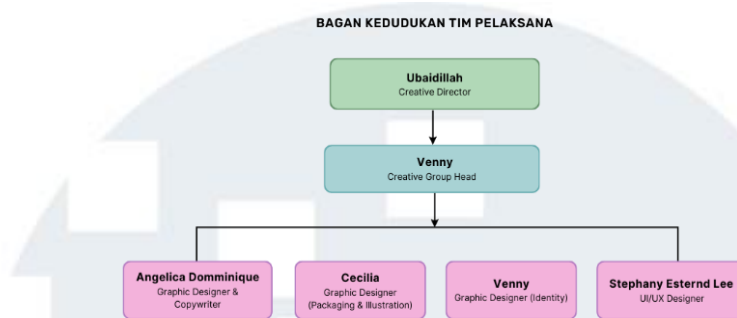
Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa

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

Untuk memastikan keefektifan komunikasi selama pelaksanaan program, ditetapkan kedudukan dan peran untuk setiap anggota pelaksana tim MBKM yang terdiri atas dosen pembimbing eksternal (*supervisor*) dan anggota kelompok. Berikut merupakan bagan kedudukan pelaksana program MBKM Cluster Proyek Desa:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa

Adapun peran (*job description*) masing-masing anggota sebagai berikut:

1. Venny, identitas visual (*branding*):

- a. Tugas: merancang identitas visual yang dimulai dari logo, pemilihan palet warna, tipografi, elemen desain lainnya, hingga pembuatan *Graphic Standard Manual (GSM)*.
- b. Peta peran: bekerja sama dengan anggota tim lainnya serta memastikan kekonsistensian penggunaan desain identitas visual pada berbagai media yang dirancang anggota kelompok.

2. Cecilia, identitas visual (*packaging design*):

- a. Tugas: merancang desain kemasan yang menarik dan fungsional sesuai kebutuhan UMKM. Selain itu, bertanggung jawab untuk merancang aset digital berupa supergrafis untuk keperluan desain.
- b. Peta peran: bekerja sama dengan anggota tim lainnya dan memastikan bahwa desain kemasan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan UMKM dan konsisten dengan desain identitas visual yang telah dirancang.

3. Angelica Domminique, media promosi (*social media design*):

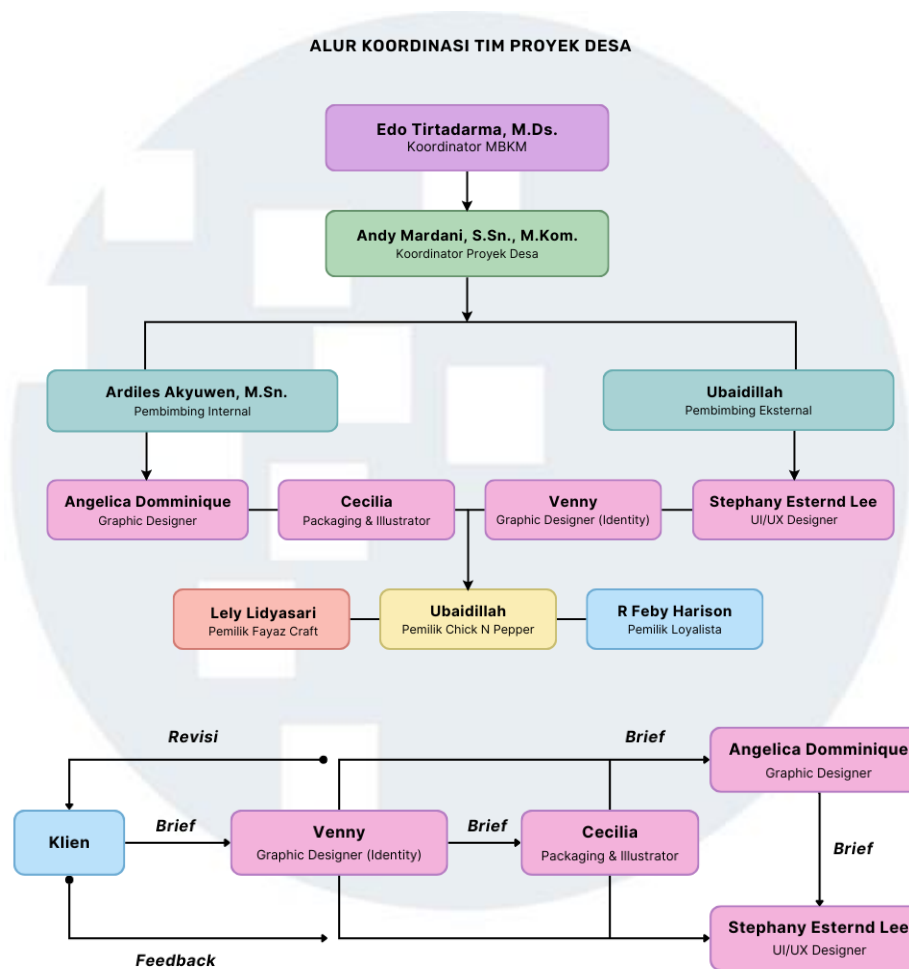
- a. Tugas: merancang konten visual untuk keperluan promosi media sosial UMKM yang meliputi desain unggahan *post* dan *content writing* untuk menarik perhatian konsumen.
- b. Peta peran: bekerja sama dengan anggota tim lainnya dan memastikan bahwa desain media sosial dan informasi yang dibuat

konsisten dengan desain identitas visual serta dapat diintegrasikan dalam pembuatan media informasi *website* oleh Stephany.

4. Stephany Esternd Lee, media informasi (*website design*):

- a. Tugas: merancang desain *website* ketiga UMKM dan menyediakan *copywriting* berupa informasi yang terperinci untuk pemahaman konsumen mengenai UMKM terkait. Selain itu, tugasnya juga mencakup pemotretan produk dan *editing* untuk keperluan aset fotografi (*imagery*).
- b. Peta peran: bekerja sama dengan anggota tim lainnya dan memastikan bahwa desain *website* yang dibuat konsisten dan sesuai dengan identitas visual yang dirancang serta informasi dalam *website* relevan dengan konten media promosi oleh Angelica serta berkoordinasi dengan anggota kelompok lainnya untuk kegiatan pemotretan produk UMKM.

Pada alur koordinasi proyek MBKM, Koordinator MBKM sebagai ketua menempati kedudukan paling atas. Dalam menjalankan tugas, pengawasan terkait berbagai urusan Cluster Proyek Desa dibantu oleh Koordinator Proyek Desa. Sebagai peserta MBKM, penulis dan anggota kelompok melakukan koordinasi melalui kegiatan bimbingan secara berkala dengan dosen pembimbing internal (*advisor*) dan dosen pembimbing eksternal (*supervisor*) untuk mendapatkan *feedback* terhadap hasil proyek yang dikerjakan.

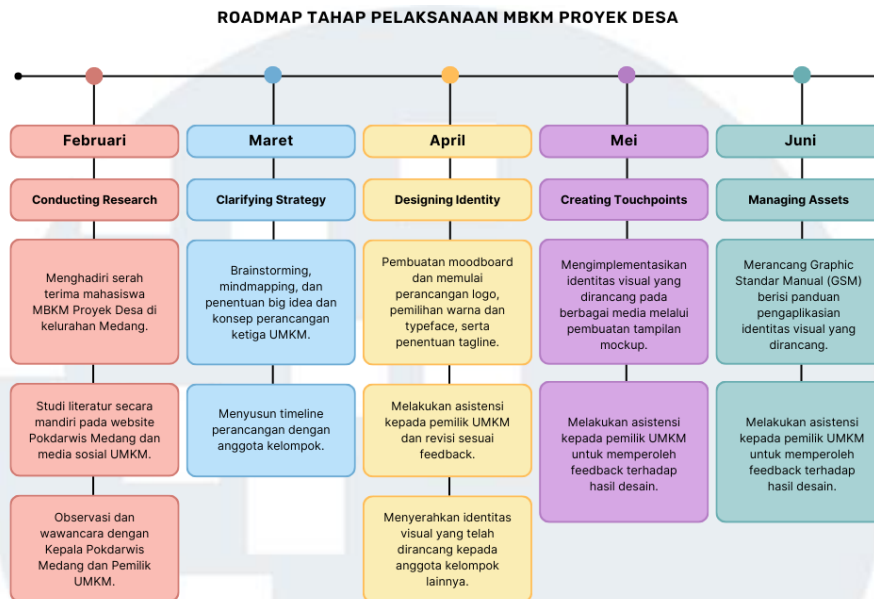


Gambar 3.2 Alur Koordinasi Tim Proyek Desa

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Selanjutnya, penulis menyusun rencana jadwal pengerjaan proyek perbulan dalam setiap tahapan metodologi perancangan Alina Wheeler yang terdiri atas *conducting research*, *clarifying strategy*, *designing identity*, *creating touchpoints*, dan *managing assets*. Hal ini dilakukan agar pelaksanaan perancangan dapat lebih terstruktur dan terarah. Berikut merupakan *roadmap* tahap pengerjaan MBKM Proyek Desa:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3 Roadmap Tahapan Pengerjaan MBKM Proyek Desa

1. **Tahapan *Conducting Research*, Februari:** menghadiri serah terima mahasiswa MBKM Proyek Desa di Kelurahan Medang. Setelah itu, penulis melakukan riset melalui studi literatur pada *website* resmi Pokdarwis Medang dan media sosial setiap UMKM. Selanjutnya, penulis melakukan kunjungan ke Desa Medang untuk melakukan observasi dan wawancara dengan Kepala Pokdarwis Medang serta pemilik UMKM Chick N Pepper, Fayaz Craft, dan Loyalista untuk mendapatkan informasi mengenai latar belakang dan permasalahan yang dialami.
2. **Tahapan *Clarifying Strategy*, Maret:** melakukan *brainstorming* dari *brief* yang telah diperoleh, membuat *mindmapping* dan menentukan *big idea* dan konsep bersama anggota kelompok sebagai acuan perancangan desain identitas visual untuk ketiga UMKM. Pada tahap ini, penulis juga menyusun *timeline* perancangan dengan anggota kelompok agar pengerjaan proyek dapat lebih terstruktur dan selesai tepat waktu.
3. **Tahapan *Designing Identity*, April:** melakukan pembuatan *moodboard* dan memulai proses perancangan identitas visual seperti logo, pemilihan warna dan *typeface*, serta penentuan *tagline* yang sesuai

dengan ide, konsep, dan nilai-nilai yang dimiliki UMKM. Proses dilanjutkan dengan melakukan asistensi kepada pemilik UMKM dan revisi terhadap desain identitas visual yang telah dirancang. Setelahnya, penulis menyerahkan identitas visual yang telah dirancang pada anggota tim.

4. **Tahapan *Creating Touchpoints*, Mei:** mengimplementasikan identitas visual yang dirancang pada media stationery (*business card, letterhead, envelope, dan stamp*) serta media lainnya seperti *uniform* dan *product label* (d disesuaikan dengan kebutuhan setiap UMKM) yang divisualisasikan dengan tampilan *mockup*. Selain itu, penulis juga melakukan asistensi kepada setiap pemilik UMKM untuk memperoleh *feedback*.
5. **Tahapan *Managing Assets*, Mei-Juni:** merancang Graphic Standard Manual (GSM) untuk menjaga konsistensi penerapan identitas visual UMKM Chick N Pepper, Fayaz Craft, dan Loyalista yang telah dirancang. Setelahnya, penulis melakukan asistensi kepada setiap pemilik UMKM terhadap hasil perancangan GSM untuk mendapatkan *feedback*. Selain itu, penulis juga melakukan penyusunan dan finalisasi laporan untuk keperluan evaluasi 2 dan sidang MBKM.

3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM

3.4.1 Timeline Program MBKM Proyek Desa

Penulis menyusun suatu *timeline* perancangan berdasarkan penjadwalan kegiatan pada bagan *roadmap* yang dilakukan. Hal ini dilakukan untuk memastikan efisiensi waktu selama perancangan identitas visual yang dilakukan. Berikut merupakan tabel *timeline* perancangan yang telah disusun:

Tabel 3.2 Tabel *Timeline* MBKM Proyek Desa

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		
<i>Conducting Research</i>	Riset melalui wawancara dan observasi																				
<i>Clarifying Strategy</i>	Pembuatan <i>timeline</i> perancangan proyek																				
	<i>Mindmapping</i> dan penentuan <i>big idea</i>																				
<i>Designing Identity</i>	Perancangan <i>moodboard</i>																				
	Perancangan desain																				
<i>Creating Touch-points</i>	Finalisasi desain																				
	Implementasi desain pada berbagai media																				
<i>Managing Assets</i>	Perancangan GSM																				

3.4.2 Uraian Tahapan Kegiatan MBKM

Selama kurun waktu 18 minggu dalam pelaksanaan kegiatan MBKM Cluster Proyek Desa, penulis melakukan berbagai kegiatan untuk keperluan proyek perancangan yang dilakukan. Tabel di bawah ini merupakan rincian pekerjaan yang penulis telah lakukan selama menjalani MBKM Proyek Desa di Desa Medang sebagai perancang identitas visual.

Tabel 3.3 Tabel Tahapan Kegiatan Proyek Desa

No.	Minggu	Proyek/Kegiatan	Keterangan
1.	1 (29 Januari-2 Februari 2024)	Pengenalan terhadap MBKM Proyek Desa, termasuk desa yang	- <i>Briefing</i> awal proyek MBKM Desa

		dituju dan UMKM terpilih	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan riset secara mandiri terhadap Desa Medang dan UMKM yang dipilih - Menghubungi dosen pembimbing internal untuk menyepakati jadwal bimbingan pertama
2.	2 (5-9 Februari 2024)	Serah terima MBKM Proyek Desa	<ul style="list-style-type: none"> - Menghadiri serah terima mahasiswa MBKM Proyek Desa di Kelurahan Medang
3.	3 (12-16 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Wawancara dengan pemilik UMKM Chick N Pepper - Memulai pengerjaan laporan bab 1 - Bimbingan ke-2 dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan data mengenai latar belakang, permasalahan, dan informasi lainnya mengenai UMKM Chick N Pepper - Melakukan asistensi latar belakang laporan bab I MBKM
4.	4 (19-23 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Wawancara dengan pemilik UMKM Loyalista - Bimbingan ke-3 dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan data mengenai latar belakang, permasalahan, dan informasi lainnya mengenai UMKM Loyalista - Melakukan asistensi laporan bab I MBKM secara keseluruhan
5.	5 (26-1 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pengerjaan laporan bab 2 dan 3 	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi dengan anggota kelompok mengenai pengerjaan laporan bab 2 dan 3
6.	6 (4-8 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Wawancara dengan pemilik UMKM Fayaz Craft - Bimbingan ke-4 dengan dosen pembimbing internal - Membuat <i>timeline perancangan</i> proyek dengan anggota kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan data mengenai latar belakang, permasalahan, dan informasi lainnya mengenai UMKM Fayaz Craft - Melakukan asistensi laporan bab 1-3 MBKM - Menyusun <i>timeline</i> perancangan untuk mengoptimalkan waktu pengerjaan setiap anggota kelompok

7.	7 (12-15 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pengerjaan laporan bab 1-3 - Melakukan <i>mindmapping</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi laporan terhadap <i>feedback</i> yang diberikan dosen pembimbing internal - Berdiskusi dengan anggota kelompok mengenai hasil riset dan informasi yang didapatkan untuk setiap UMKM - <i>Brainstorming</i> dan membuat <i>mindmapping</i> dengan anggota kelompok
8.	8 (18-22 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan <i>big idea</i> dan konsep - Mengumpulkan Evaluasi 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi dan membuat alternatif <i>big idea</i> dengan anggota kelompok - Menetapkan <i>big idea</i> terpilih dan konsep perancangan untuk setiap UMKM - Melengkapi dan merevisi laporan bab 1-3 sebelum dikumpulkan untuk penilaian Evaluasi 1
9.	9 (25-28 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>moodboard</i> untuk ketiga UMKM 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan berbagai referensi gambar untuk mengarahkan perancangan identitas visual Chick N Pepper, Fayaz Craft, dan Loyalista
10.	10 (1-5 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Memulai perancangan identitas visual Chick N Pepper 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat beberapa desain alternatif logo Chick N Pepper - Menentukan warna, tipografi, dan <i>tagline</i> Chick N Pepper
11.	11 (8-12 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan perancangan identitas visual Chick N Pepper - Memulai perancangan identitas visual Fayaz Craft 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan asistensi karya kepada pemilik UMKM Chick N Pepper dan melakukan revisi - Membuat beberapa desain alternatif logo Fayaz Craft - Menentukan warna, tipografi, dan <i>tagline</i> Fayaz Craft
12.	12 (15-19 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan ke-5 dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan asistensi karya kepada dosen pembimbing internal (sebagai

		<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan perancangan identitas visual Fayaz Craft - Memulai perancangan identitas visual Loyalista 	<ul style="list-style-type: none"> pihak kedua) untuk mendapatkan <i>feedback</i> - Melakukan asistensi karya kepada pemilik UMKM Fayaz Craft - Membuat beberapa desain alternatif logo Loyalista - Menentukan warna, tipografi, dan <i>tagline</i> Loyalista
13.	13 (22-26 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan perancangan identitas visual Loyalista 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan asistensi logo Loyalista kepada pemilik UMKM dan melakukan revisi - Merancang supergrafis Loyalista
14.	14 (29 April-3 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan finalisasi identitas visual ketiga UMKM - Bimbingan ke-6 dengan dosen pembimbing internal - Merancang media kolateral Chick N Pepper 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan finalisasi terhadap desain identitas visual UMKM Chick N Pepper, Fayaz Craft, dan Loyalista dengan melakukan asistensi hasil revisi kepada ketiga UMKM - Membahas ketentuan laporan bab 4 dengan dosen pembimbing internal - Merancang desain <i>stationery</i> dan <i>uniform</i> untuk Chick N Pepper
15.	15 (6-10 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang media kolateral Fayaz Craft dan Loyalista - Bimbingan ke-7 dengan dosen pembimbing internal - Merancang GSM Chick N Pepper 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang desain <i>stationery</i> dan <i>uniform</i> untuk Loyalista, sedangkan <i>stationery</i> dan <i>product label</i> untuk Fayaz Craft - Melakukan asistensi laporan bab 4 dan memperoleh <i>feedback</i> - Membuat layout, merencanakan flat isi konten GSM Chick N Pepper dengan membuat <i>flat plan</i> - Merancang desain dan konten isi GSM Chick N Pepper
16.	16 (13-17 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang GSM Fayaz Craft - Bimbingan ke-8 dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan asistensi laporan bab 4 sesuai <i>feedback</i> yang disampaikan - Membuat layout, merencanakan flat isi konten GSM Fayaz Craft dengan membuat <i>flat plan</i>

			<ul style="list-style-type: none"> - Merancang desain dan konten isi GSM Fayaz Craft
17.	17 (20-24 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang GSM Loyalista 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat layout, merencanakan flat isi konten GSM Loyalista dengan membuat <i>flat plan</i> - Merancang desain dan konten isi GSM Loyalista
18.	18 (27-31 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan finalisasi perancangan GSM untuk ketiga UMKM - Mengumpulkan Evaluasi 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Melengkapi syarat kelengkapan dokumen dalam laporan untuk Evaluasi 2

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA