

## BAB III

### PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

#### 3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

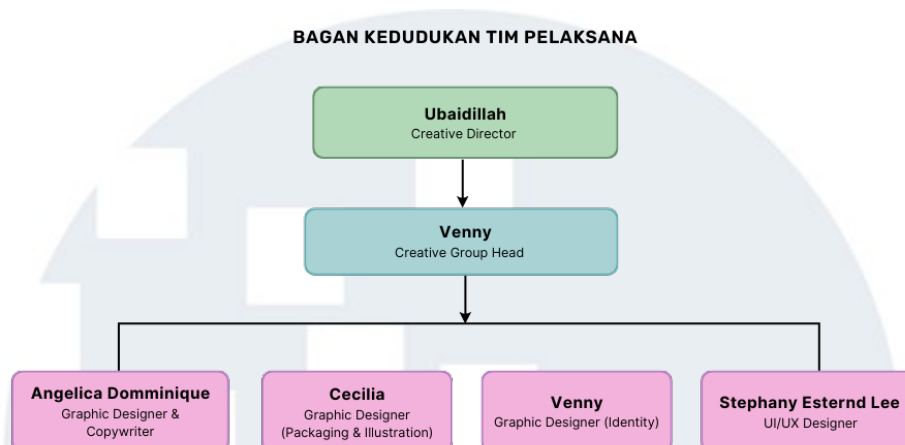
Kegiatan MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) berlangsung selama 6 bulan, dari tanggal 29 Januari hingga 12 Juli 2024 dan dilaksanakan di Desa Medang, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten, Indonesia. Proyek desa direalisasikan oleh tim yang terdiri dari 4 anggota dengan peran atau kontribusi yang berbeda, diantaranya adalah merancang identitas visual (*visual branding*), desain kemasan (*packaging design*), media promosi (*social media design*), dan media informasi (*website design*).

Tabel 3. 1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa

Nama Desa	:	Desa Medang Lestari
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

Berikut ini adalah skema hirarki kedudukan tim program MBKM Cluster Proyek Desa, yang disusun untuk mendefinisikan peran dan tanggung jawab setiap anggota tim dalam mencapai tujuan program. Skema ini penting untuk memastikan koordinasi dan komunikasi yang efektif antar anggota tim, serta untuk memastikan kelancaran pelaksanaan program.



Gambar 3. 1 Bagan Kedudukan Pelaksanaan Program Proyek Desa

Berikut merupakan penjabaran dari peran masing-masing anggota (*jobdesc*) :

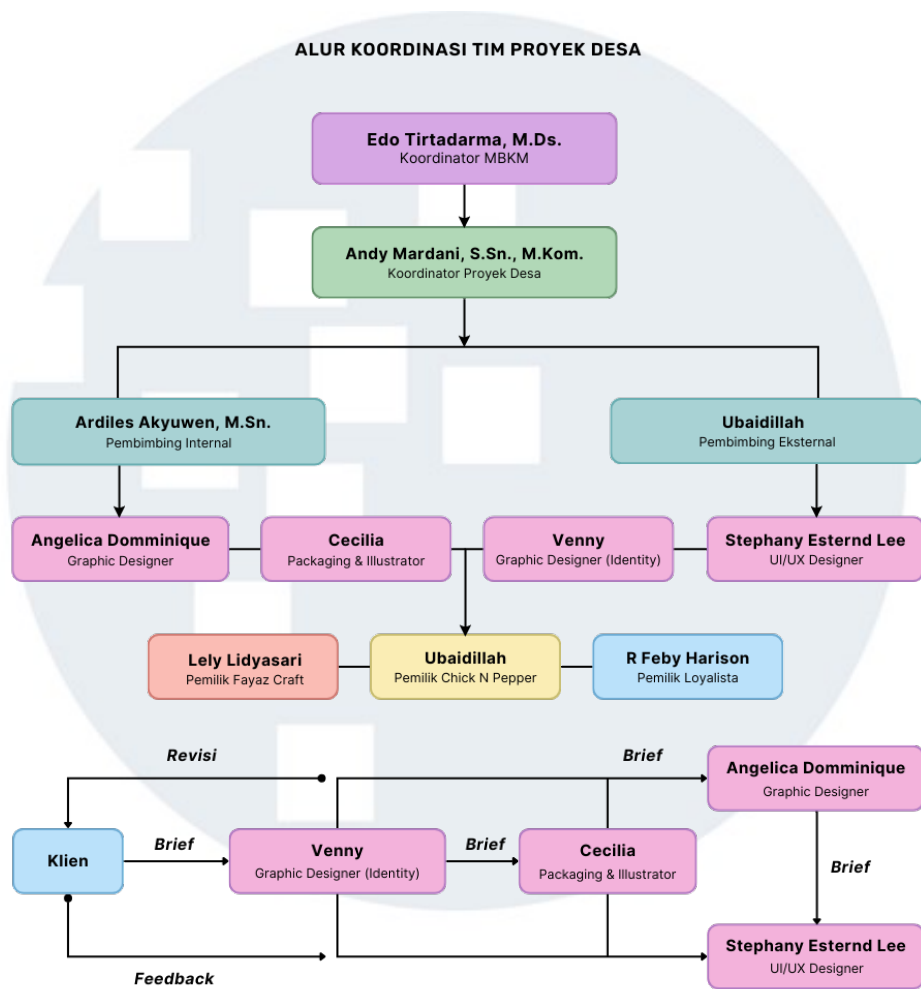
1. Venny, Identitas Visual Branding:
  - a. Tugas : Merancang identitas visual mencakup logo, warna, *typeface* dan elemen desain lainnya yang mencerminkan UMKM.
  - b. Peta peran : Berkoordinasi dengan anggota tim lainnya untuk memastikan konsistensi identitas visual dengan media lainnya.
2. Cecilia, Identitas Visual (*Packaging & Aset Ilustrasi*) :
  - a. Tugas : Merancang kemasan primer dan sekunder dengan desain menarik dan fungsional.
  - b. Peta Peran : Berkoordinasi dengan anggota tim lainnya untuk memastikan kemasan dan aset ilustrasi konsisten dengan identitas visual yang telah ditetapkan.
3. Angelica Domminique, Media Promosi (*Social Media Design*) :
  - a. Tugas : Melakukan perancangan konten visual yang menarik dalam promosi media sosial UMKM, meliputi desain postingan dan *copywriting*, merupakan strategi penting untuk menarik perhatian konsumen.
  - b. Peta Peran : Berkoordinasi dengan anggota tim lainnya dan memastikan bahwa desain media sosial dan konten informasi yang dihasilkan sesuai dengan desain identitas visual yang telah

ditetapkan, serta dapat disesuaikan dengan pembuatan media informasi seperti website secara terpadu.

4. Stephany Esternd Lee, Media Informasi (UI/UX *Website*) :
  - a. Tugas : Merancang media informasi berupa UI/UX *website* UMKM, serta bertugas pada pengambilan dan penyuntingan *asset* fotografi yang akan diterapkan sebagai *imagery* dan *asset* visual pada *website* dan media sosial.
  - b. Peta Peran : Berkoordinasi dengan anggota tim lainnya dan merancang UI/UX *website* yang konsisten sesuai identitas visual, serta bekerja sama dengan anggota tim pada proses pengambilan *asset* fotografi.

Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) prodi DKV diketuai oleh Koordinator MBKM yang bertugas mengkoordinasikan *cluster* proyek desa, kewirausahaan, penelitian, serta *student exchange*. Selain itu, terdapat Ketua MBKM Cluster Proyek Desa yang membantu koordinator MBKM, khususnya untuk mengawasi pelaksanaan program proyek desa. Selama Program Proyek Desa berlangsung, anggota tim mendapat arahan secara berkala dari dosen pembimbing internal (*advisor*) mengenai proses pengerjaan laporan, serta arahan dari dosen pembimbing eksternal (*supervisor*) sebagai mengenai desain proyek yang sedang dilaksanakan. Berikut ini merupakan alur koordinasi tim proyek desa :

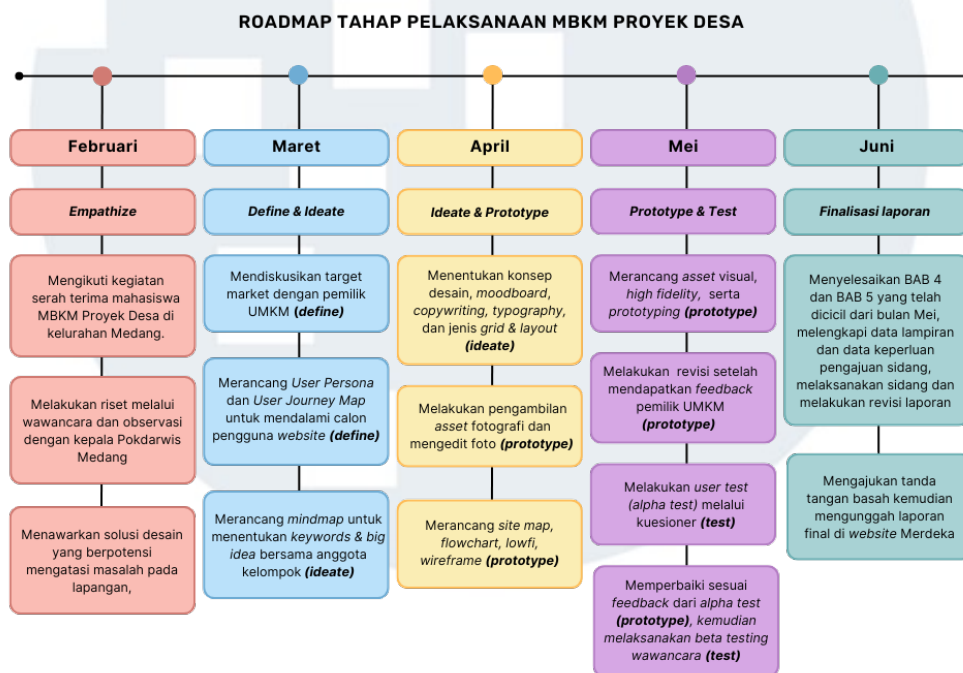
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3. 2 Alur Koordinasi tim Proyek Desa

### 3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Selain bertujuan memandu jalannya program, *roadmap* juga berfungsi untuk memastikan setiap tahap dapat dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan secara efektif dan efisien. Berikut merupakan *roadmap* tahap pelaksanaan MBKM Proyek Desa sebagai acuan kerangka kerja program yang dijalankan oleh penulis.



Gambar 3. 3 *Roadmap* Pelaksanaan Program MBKM Proyek Desa Medang

Penulis menerapkan *design thinking framework* sebagai metode pelaksanaan program MBKM *cluster* proyek desa, yang dimulai dari tahap *empathize* pada bulan Februari hingga tahap *testing* pada bulan Mei, serta finalisasi laporan program proyek desa pada bulan Juni. Berikut merupakan penjabaran dari peta *roadmap* tahap pelaksanaan program MBKM Proyek Desa Medang :

1. *Empathize*, Februari : pada bulan Februari, melakukan tahap *emphatize* dengan melakukan observasi serta wawancara dengan Kepala Pokdarwis Medang dan pelaku UMKM untuk mengetahui masalah yang terjadi di lapangan. Setelah memperoleh data hasil wawancara, penulis menawarkan solusi desain yaitu perancangan media informasi interaktif *website* yang berpotensi mengatasi masalah yang ditemukan pada UMKM terkait.

2. *Define*, Maret : Setelah memperoleh data dari tahap *emphatize*, selanjutnya penulis memasuki tahap *define* pada bulan Maret. Penulis merancang *user persona* dan *user journey map* untuk memahami calon pengguna dari *website* UMKM terkait. Untuk memahami calon pengguna dari *website* UMKM terkait, penulis merancang *persona* yang berfungsi menguraikan karakteristik, kebutuhan, kesulitan hingga ketertarikan dari perwakilan target market secara umum, dan merancang *user journey map* dengan tujuan untuk memetakan pengalaman *user* yang mencakup emosi, pemikiran, ekspektasi serta *goals* pada saat menggunakan media yang akan dirancang.
3. *Ideate*, Maret – April : Pada tahap *ideate*, penulis dan anggota kelompok melakukan *mindmap* keseluruhan visual yang bertujuan untuk memperoleh *keywords* serta *big idea* dari ketiga UMKM. Setelah memperoleh *keywords* dan *big idea*, selanjutnya penulis merancang konsep desain, *moodboard*, *copywriting*, *typography*, serta menentukan tipe *grid* dan *layout* yang akan diterapkan di tahap selanjutnya.
4. *Prototype*, April - Mei : Tahap *prototype* dilaksanakan pada bulan April hingga bulan Mei, diawali dari melakukan pengambilan dan penyutigan *asset* fotografi untuk *website*, hingga merancang *site map*, *flowchart*, serta *low fidelity*. Pada saat penulis menerima *asset* visual logo dan ilustrasi yang telah dirancang oleh anggota kelompok, penulis mulai merancang *high fidelity* serta melakukan *prototyping* agar *website* dapat responsif terhadap *trigger*. Setelah menyelesaikan *high fidelity*, berikutnya penulis berdiskusi dengan pemilik UMKM mengenai *website* yang telah dirancang untuk mendapatkan masukan.
5. *User test*, Mei : Setelah mendapatkan *feedback* pemilik UMKM, selanjutnya penulis melakukan perbaikan kemudian melaksanakan *user test* pada pertengahan bulan Mei. *User test* dibagi menjadi 2 tahap yaitu *alpha test* dan *beta test*. Pada *alpha test* penulis menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan kuesioner skala likert yang dilanjutkan dengan perbaikan pada *website* sesuai dengan *feedback* yang telah diperoleh penulis. Setelah



menyelesaikan revisi, penulis melakukan *beta test* yang dilaksanakan dengan metode kualitatif melalui wawancara.

6. Finalisasi laporan, Mei - Juni : Saat menunggu responden *alpha test* pada bulan Mei, penulis melanjutkan finalisasi laporan MBKM Proyek Desa BAB 4 yang membahas proses perancangan karya hingga BAB 5 yang memuat Kesimpulan dan saran. Setelah itu, penulis melengkapi data untuk keperluan lampiran laporan dan akhirnya mengunggah laporan di situs Merdeka. Selanjutnya, penulis melaksanakan sidang pada bulan Juni, kemudian melakukan revisi pada laporan dan mengajukan tanda tangan basah kepada Ketua Prodi DKV UMN, dosen penguji saat sidang, dan dosen pembimbing MBKM Proyek desa. Terakhir, penulis mengunggah laporan *final* di *website* Merdeka.

### 3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM

#### 3.4.1 Timeline Program MBKM Proyek Desa

Pelaksanaan program proyek desa terhitung mulai dari bulan Februari hingga bulan Juni. Adapun tabel *timeline* berfungsi sebagai acuan penulis untuk melaksanakan program proyek desa secara terstruktur. Tabel di bawah ini merupakan rincian pekerjaan yang penulis telah lakukan selama menjalani MBKM Proyek Desa di Medang sebagai UI/UX Designer menggunakan *framework design thinking* :

Tabel 3. 2 Timeline MBKM Proyek Desa

Waktu Pengerjaan		Febuari				Maret				April				Mei				Juni	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
<i>Empathize</i>	Riset																		
<i>Define</i>	Analisis data																		
<i>Ideate</i>	Brainstorming ide dan konsep																		
<i>Prototype</i>	Perancangan Desain																		
	Finalisasi Desain																		





2.	2 (5 – 9 Febuari 2024)	Serah terima MBKM Proyek Desa	- Hadir di Kelurahan Medang untuk serah terima Mahasiswa MBKM Proyek Desa
3.	3 (12 – 16 Febuari 2024)	- Melakukan wawancara bersama pemilik UMKM Chik N Pepper - Mulai mengerjakan laporan bab 1 - Melaksanakan bimbingan kedua bersama dosen internal	- Mengumpulkan data latar belakang, permasalahan, serta informasi terkait menegnai UMKM Chick N Pepper - Melakukan asistensi latar belakang laporan bab 1 MBKM
4	3 (19- 23 Febuari 204)	- Melakukan wawancara dengan pemilih UMKM Loyalista - Melaksanakan bimbingan ke 3 bersama dosen pembimbing internal	- Mengumpulkan data latar belakang, permasalahan, serta informasi terkait menegnai UMKM Loyalista - Melakukan asistensi bab 1 latar belakang MBKM
5	5 (26 – 1 Maret 2024)	- Melaksanakan wawancara dengan UMKM Loyalista - Melanjutkan pengerjaan laporan bab 2 dan bab 3	- Mengumpulkan data mengenai latar belakang permasalahan serta informasi terkait UMKM Loyalista - Melakukan diskusi bersama anggota kelompok mengenai pengerjaan laporan Bab 2 dan bab 3
6	6 (4 – 8 Maret 2024)	- Melakukan wawancara bersama pemilik UMKM Fayaz Craft - Melaksanakan bimbingan ke 4 bersama dospem internal	- Mengumpulkan data mengenai latar belakang permasalahan serta informasi terkait UMKM Fayaz Craft
7	7 ( 12-15 Maret 2024)	- Melanjutkan pengerjaan laporan bab 1-3 - Melakukan <i>mindmapping</i>	- Mengerjakan revisi laporan berdasarkan <i>feedback</i> dari dospem internal - Berdiskusi dengan anggota kelompok terkait informasi UMKM yang telah diperoleh

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Brainstorming</i> dan membuat <i>mindmapping</i> bersamaanggota kelompok</li> </ul>
8	8 (11 – 22 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang moodboard untuk masing” UMKM</li> <li>- Mengumpulkan evaluasi 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan berbagai referensi gambar untuk perancangan <i>website</i> masing-masing UMKM</li> <li>- Merevisi laporan bab 1 -3 sebelum dikumpulkan untuk evaluasi 1</li> </ul>
9	9 (25 – 28 Maret 2024)	Mulai menentukan <i>big idea</i> dan konsep	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiskusi dengan anggota kelompok untuk merancang alternatif <i>big idea</i></li> <li>- Menetapkan <i>big idea</i> terpilih serta konsep perancangan untuk setiap UMKM</li> </ul>
10	10 ( 1 - 5 April 2024)	Merancang aset fotografi UMKM Fayaz Craft	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pemotretan produk</li> <li>- Melakukan editing foto produk</li> </ul>
11	11 (8 – 12 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mulai merancnag data keperluan desain Fayaz Craft</li> <li>- Mulai merancnag data keperluan desain Chick N Pepper</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang user persona Fayaz Craft</li> <li>- Merancang user persona Chick N Pepper</li> </ul>
12	12 (15 – 19 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melaksanakan bimbingan ke 5</li> <li>- Mulai merancang visual website Fayaz Craft</li> <li>- Mulai merancang visual website Chick N Pepper</li> <li>- Merancang data keperluan desain Loyalista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang pre-prototype Chick N pepper (site map dan flowchart)</li> <li>- Merancang pre-prototype Fayaz Craft (site map dan flowchart)</li> <li>- Merancang user persona Loyalista</li> </ul>
13	13 (22 – 26 April 2024)	Melanjutkan merancang visual website Fayaz Craft	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang lowfidelity dan wireframing Fayaz Craft</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan merancang visual website Chick N Pepper</li> <li>- Mulai merancang visual website Loyalista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang lowfidelity dan wireframing Chick N Pepper</li> <li>- Merancang pre-prototype Loyalista (site map dan flowchart)</li> </ul>
14	14 (29 – 3 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meminta asset identitas visual dengan anggota kelompok</li> <li>- Melanjutkan merancang visual website Fayaz Craft</li> <li>- Melanjutkan merancang visual website Chick N Pepper</li> <li>- Melaksanakan bimbingan ke 6 dengan dospem internal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mulai mengerjakan high fidelity Fayaz craft</li> <li>- Mulai mengerjakan high fidelity Chick N Pepper</li> <li>- Merancang lowfidelity dan wireframing Loyalista</li> <li>- Membahas ketentuan laporan bab 4 bersama dengan dosen pembimbing interal</li> </ul>
15	15 (6 – 10 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalisasi website Fayaz Craft</li> <li>- Finalisasi website Chick N Pepper</li> <li>- Bimbingan ke 7 bersama dosen pembimbing internal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan protoype kemudian asistensi dengan pemilik UMKM Fayaz Craft</li> <li>- Melakukan protoype kemudian asistensi dengan pemilik UMKM Chick N Pepper</li> <li>- Melakukan asistensi karya dengan dospem internal untuk mendapatkan <i>feedback</i> dari segi visual</li> <li>- Merancang high fidelity loyalista</li> <li>- Melakukan asistensi laporan MBKM bab 4</li> </ul>
16	16 (13 – 17 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan finalisasi website Fayaz Craft dan Chick N Pepper</li> <li>- Finalisasi website Loyalista</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperbaiki sedikit hig fidelity website Fayaz Craft dan Chick N Pepper</li> <li>- Melakukan prototype kemudian asistensi dengan pemilik UMKM Loyalista</li> </ul>

		- Melaksanakan bimbingan ke 9 dospem internal	- Melakukan asistensi laporan MBKM bab 4 berdasarkan <i>feedback</i>
17	17 (20 – 24 mei 2024)	- Melakukan alpha test website ketiga UMKM	- Melakukan alpha testing melalui kuesioner - Melanjutkan mengerjakan laporan bab 4 - Melakukan revisi berdasarkan feedback alpha test, kemudiam melakukan beta test
18	18 (27 – 31 Mei 2024)	- Melakukan finalisasi laporan	- Melengkapi syarat kelengkapan dokumen evaluasi 2 MBKM

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA