

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

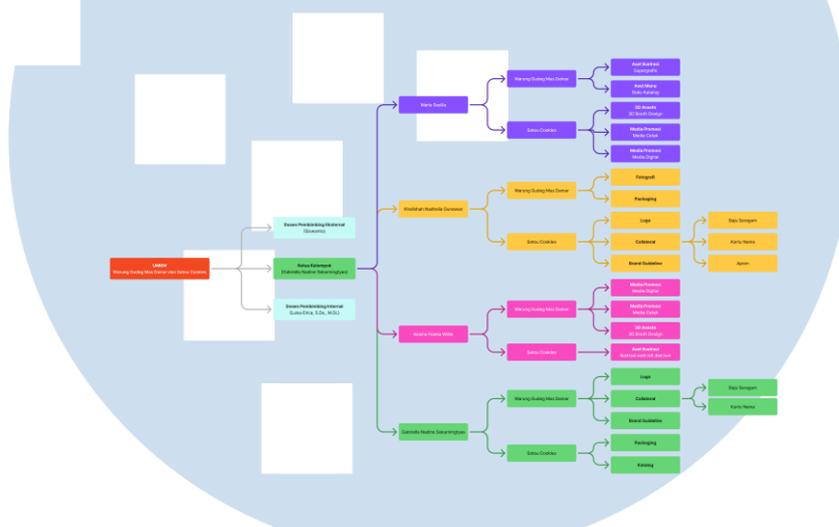
Kegiatan MBKM Proyek Desa dilaksanakan selama 5 bulan atau setara dengan 640 jam kerja yang dimulai dari tanggal 3 Februari 2025 sampai 11 Juni 2025. Pada kegiatan ini, penulis mendapatkan UMKM dibawah naungan Pokdarwis Medang yang berlokasi di Jalan Raya Kelurahan Medang, RT.03/03, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang. Terdapat 2 UMKM yang terpilih untuk bekerjasama dengan penulis dan tim sehingga terdapat pembagian tugas yang membuat setiap anggota memiliki tanggung jawabnya masing-masing. Meskipun begitu, penulis dan tim bekerjasama dalam proses pencarian data-data untuk UMKM Gudeg Jogja Mas Damar dan *Satou Cookies*. Dalam proses mendesain, penulis dan Keisha Fidelia Willie memiliki fokus untuk menghadirkan identitas visual serta media promosi bagi UMKM Gudeg Jogja Mas Damar. Adapun anggota tim lain yaitu, Maria Sesilia dan Khalishah Nadhelia memiliki fokus untuk menghadirkan identitas visual dan media promosi untuk UMKM *Satou Cookies*.

Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa

Nama Desa	:	Kelurahan Medang (Pokdarwis Medang)
Lokasi Desa	:	Jalan Raya Kelurahan Medang, RT.03/03, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang.
Area/Wilayah Desa	:	Medang, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten
Provinsi	:	Banten
Tanggal Pelaksanaan Proyek Desa	:	3 Februari 2025 sampai 11/12 Juni 2025
Durasi Program (Bulan)	:	5 Bulan

3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa

Pelaksanaan MBKM Proyek Desa ini memiliki struktur tim pelaksanaan yang sudah dirancang sedemikian rupa untuk menghadirkan hierarki posisi dari setiap pihak-pihak yang terlibat. Berikut ini adalah skema hierarki dalam tim MBKM Cluster Proyek Desa, termasuk peran serta tugas yang dijalankan oleh masing-masing anggota.



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa

Berikut ini merupakan rincian peran serta tanggung jawab masing-masing anggota dalam mendukung keberlangsungan usaha UMKM yang terlibat:

1. Gabriella Nadine Sekarningtyas (*Creative Director*)

Memilik peran sebagai ketua kelompok sekaligus *Creative Director* yang memimpin dan mengarahkan tim dalam penyelesaian proyek. Tanggung jawab yang dilakukan mencakup perancangan identitas berupa logo serta mengembangkan elemen pendukung seperti seragam dan kartu nama serta *Graphic Standart Manual* untuk UMKM Warung Gudeg Mas Damar. Adapun perancangan kemasan, dan buku menu untuk UMKM *Satou Cookies*.

2. Maria Sesilia (*Graphic Designer*)

Memiliki peran sebagai anggota tim sekaligus desainer grafis yang bertanggungjawab dalam merancang *booth* serta berbagai media promosi cetak dan digital seperti poster, brosur, spanduk, *banner*

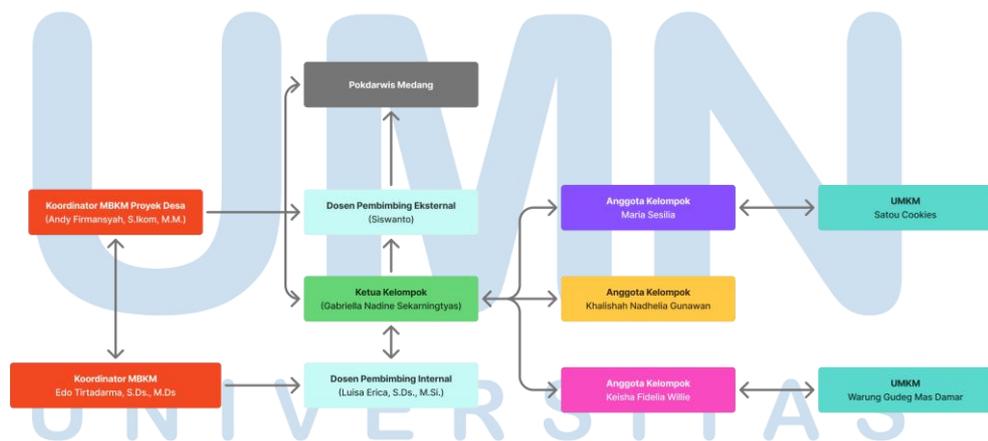
serta desain-desain untuk media sosial dalam bentuk *feeds* dan *story* untuk UMKM *Satou Cookies*. Adapun pembuatan buku menu dan aset ilustrasi berupa supergrafis untuk UMKM Warung Gudeg Mas Damar.

3. Khalishah Nadhelia Gunawan (*Graphic Designer*)

Memiliki peran sebagai anggota kelompok dan desainer grafis yang bertanggung jawab melakukan perancangan ulang logo dan membuat desain kolateral seperti baju seragam dan kartu nama untuk UMKM *Satou Cookies*. Adapun memiliki tugas untuk melakukan fotografi makanan yang akan digunakan sebagai aset dan membuat desain untuk kemasan UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar.

4. Keisha Fidelia Willie (*Graphic Designer*)

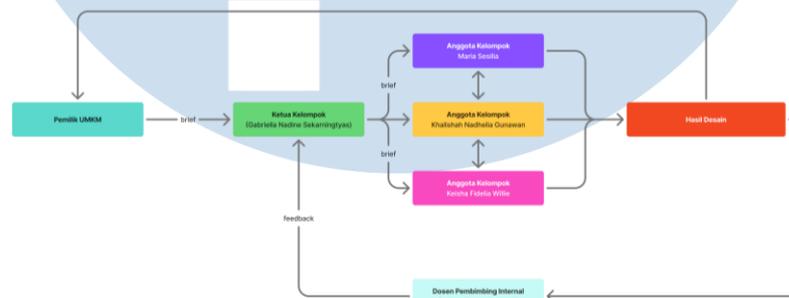
Memiliki peran sebagai anggota kelompok dan desainer grafis yang bertanggung jawab untuk merancang *booth* dan membuat media promosi baik cetak maupun digital seperti poster, brosur, spanduk, dan membuat desain template untuk media sosial berupa *feeds* dan *story* untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar. Adapun pembuatan aset ilustrasi untuk UMKM *Satou Cookies*.



Gambar 3.2 Bagan Alur Komunikasi Pelaksanaan MBKM Proyek Desa

Dalam program MBKM ini Edo Tirtadarma, M.Ds., bertanggung jawab sebagai koordinator kegiatan yang dibantu oleh Andy Firmansyah, S.Ikom,

M.M. sebagai koordinator dari LPPM melakukan koordinasi dengan dosen pembimbing internal Luisa Erica, S.Ds., M.Si., dan dosen pembimbing eksternal Siswanto. Penulis beserta tim diwajibkan untuk melakukan bimbingan dengan pembimbing internal sebanyak 8 kali untuk membahas mengenai *progress* laporan dan desain yang dikerjakan. Sedangkan untuk pembimbing eksternal melakukan koordinasi dengan *Creative Director* untuk memberikan informasi terkait Pokdarwis Medang dan UMKM terkait. Setelah mendapatkan arahan dari dosen pembimbing, penulis dan tim segera membagi tugas untuk menghubungi UMKM. Dalam prosesnya, penulis dan tim hanya dapat menghubungi 2 UMKM sehingga Keisha Fidelia Willie bertanggung jawab untuk membuka jalan komunikasi dengan UMKM Gudeg Jogja Mas Damar, sedangkan Maria Sesilia bertanggung jawab untuk membuka jalan komunikasi dengan UMKM *Satou Cookies*.

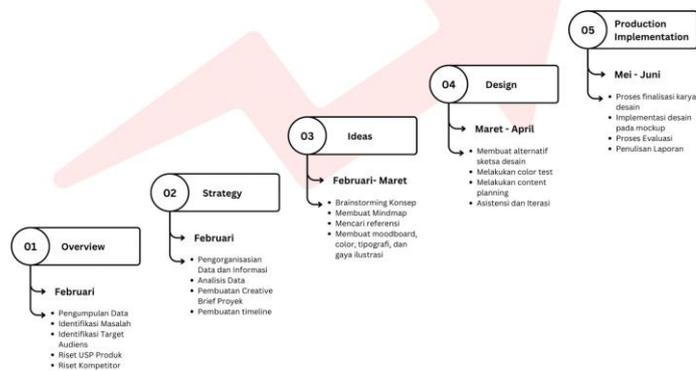


Gambar 3.3 Bagan Alur Komunikasi Kelompok MBKM Proyek Desa

Adapun tahapan komunikasi dalam proses pembuatan desain sebagai berikut, Pemilik UMKM *Satou Cookies* dan Gudeg Jogja Mas Damar memberikan arahan desain sesuai dengan visi dan misi usahanya kepada kelompok. Kemudian, ketua kelompok memberikan arahan kepada anggota kelompok untuk membuat desain dengan catatan dari pemilik UMKM. Setelah selesai dibuat, desain akan diasistensikan kepada dosen pembimbing internal dan UMKM. *Feedback* yang diberikan melalui ketua kelompok akan disampaikan kepada anggota kelompok lainnya untuk direvisi sampai mencapai hasil desain yang terbaik.

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Dalam pelaksanaan program MBKM Cluster Proyek Desa ini, penulis beserta tim memilih untuk menggunakan teori desain milik Robin Landa yang ditulis dalam bukunya yang berjudul *Advertising by Design*. Terdapat enam tahap dalam proses desain ini yaitu, *overview, strategy, ideas, design, production, dan implementation*.



Gambar 3.4 Roadmap (Tahapan Kegiatan)

Berikut ini merupakan penjabaran penerapan setiap proses yang penulis beserta tim lakukan:

1. **Overview**, Februari 2025: Merupakan tahapan awal yang dilakukan untuk menemukan informasi yang relevan dengan permasalahan sosial dan desain yang dimiliki oleh UMKM. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan tujuan proyek dilaksanakan dan mendapatkan permasalahan serta kebutuhan klien. Berikut ini merupakan beberapa hal yang dilakukan:
 - a. Mengunjungi lokasi UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar dan *Satou Cookies* untuk melakukan observasi awal.
 - b. Melaksanakan tahap wawancara dengan narasumber pemilik UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar dan *Satou Cookies*.
 - c. Mengidentifikasi permasalahan desain yang dihadapi oleh UMKM untuk menemukan tujuan berjalannya proyek.

- d. Mengumpulkan berbagai informasi mengenai target sasaran, *Uniques Selling Proposition* (USP), dan riset kompetitor setiap UMKM.
2. **Strategy**, Februari 2025: Merupakan tahapan yang dilakukan dengan melaksanakan pemilihan dan pengolahan data yang relevan dan dapat digunakan, kemudian dilakukan proses perancangan strategi pelaksanaan proyek desain kedepannya. Berikut merupakan beberapa langkah yang dilakukan:
 - a. Memilah data dan melakukan analisis informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya.
 - b. Melakukan penyusunan *creative brief* yang mencakup permasalahan, tujuan, dan *brand essence* dari masing-masing UMKM.
 - c. Menetapkan *timeline* kerja dan melakukan pembagian tugas sesuai dengan keahlian masing-masing anggota kelompok.
3. **Ideas**, Februari – Maret 2025: Merupakan tahapan yang dilakukan dengan proses *brainstorming* sertam menentukan ide-ide untuk solusi desain yang akan dikembangkan. Berikut ini merupakan beberapa langkah yang dilakukan:
 - a. Melakukan *brainstorming* dan berdiskusi dalam pembuatan *mindmap* untuk menentukan konsep desain bagi UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar dan *Satou Cookies*.
 - b. Mencari referensi terkait gaya desain dan contoh solusi desain yang sesuai bagi masing-masing UMKM.
 - c. Melakukan penyusunan *moodboard*, *color palette*, serta alternatif tipografi lalu menetapkan *artstyle* dan aset grafis yang akan digunakan bagi masing-masing UMKM yang sudah disesuaikan dengan *brand essencenya*.
4. **Design**, Maret – April 2025: Merupakan tahapan yang di lakukan dengan mengimplementasikan ide-ide kreatif yang telah ditemukan

pada tahap sebelumnya ke dalam produk visual yang konkrit serta fungsional. Berikut merupakan beberapa langkah yang dilakukan:

- a. Membuat beberapa alternatif sketsa untuk setiap produk, sesuai dengan gaya dan warna yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya.
 - b. Melakukan *color test* untuk mengeksplorasi alternatif kombinasi warna terbaik untuk logo, ilustrasi, supergrafis, tipografi, dan media promosi bagi masing-masing UMKM.
 - c. Melakukan asistensi dan iterasi desain dengan melakukan diskusi bersama dengan anggota kelompok lainnya untuk mendapatkan *feedback*.
5. ***Production & Implementation***, Mei – Juni 2025: Merupakan tahapan yang dilakukan dengan melaksanakan proses produksi dan implementasi sesuai dengan media yang telah ditentukan. Berikut merupakan langkah yang dilakukan.
- a. Melakukan tahap finalisasi desain terutama pada aset-aset ilustrasi serta grafis yang akan diterapkan ke dalam media lainnya.
 - b. Mengimplementasi hasil desain ke dalam bentuk *mock up*, seperti media promosi, elemen pendukung (*collateral*), kemasan serta desain *booth*.
 - c. Melakukan proses evaluasi desain yang sudah di implementasikan untuk menentukan kelebihan dan kekurangan desain.
 - d. Melakukan penyusunan laporan sebagai dokumentasi keseluruhan proses desain, mulai dari tahapan awal hingga akhir.

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

Creative Director. Tabel juga mencakup *timeline* keseluruhan pengerjaan yang sudah disesuaikan dengan teori perancangan milik Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Advertising by Design*:

Tabel 3.2 Tabel *Timeline* MBKM Proyek Desa

Kegiatan	Waktu	Feb				Mar				Apr				Mei				Jun	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
<i>Overview</i>	Observasi Data	█																	
	Wawancara Data	█																	
	Identifikasi Masalah		█																
	Identifikasi Audiens		█																
	Riset USP, Kompetitor		█																
<i>Strategy</i>	Organisasi Data		█	█															
	Analisis Data		█	█															
	<i>Creative Brief</i>		█	█															
	Pembuatan <i>Timeline</i>			█															
<i>Ideas</i>	<i>Brainstorming</i> Konsep			█															
	<i>Mindmap</i> Konsep			█															
	Pencarian Referensi			█															
	Pembuatan <i>Moodboard</i>			█															
	Penentuan Warna, Teks			█															
	Penentuan Ilustrasi			█															
<i>Design</i>	Pembuatan Sketsa					█	█	█	█	█	█	█							
	<i>Content Planning</i>					█	█	█	█	█	█	█							
	Proses <i>Color Test</i>											█	█						
	Asistensi dan Iterasi											█	█	█					
<i>Production Implementation</i>	Finalisasi Desain													█	█				
	Implementasi <i>Mockup</i>															█	█		
	Evaluasi Desain																█	█	
	Penulisan Laporan																	█	█

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 *Creative Director*:

Tabel 3.3 Tabel Tahapan Kegiatan Proyek Desa

No.	Minggu	Proyek/Kegiatan	Keterangan
1.	1 (3 Februari – 7 Februari)	<ul style="list-style-type: none"> - Memulai riset tentang UMKM yang akan bekerjasama dengan kelompok - Menghubungi UMKM terkait - Melakukan pengumpulan data dan riset untuk UMKM <i>Satou Cookies</i> dan Warung Gudeg Jogja Mas Damar - Melakukan kewajiban bimbingan kedua dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Riset mencakup lokasi dan produk yang dipasarkan - Melakukan kunjungan observasi ke lokasi UMKM - Melakukan wawancara dengan pemilik UMKM untuk mendapatkan latar belakang, permasalahan, serta studi kompetitor UMKM - Membahas proses menghubungi UMKM, pembagian <i>jobdesc</i>, dan pengerjaan laporan

2.	2 (10 Februari – 14 Februari)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan identifikasi masalah yang dialami oleh UMKM - Mengumpulkan hasil observasi dan riset yang sudah dilakukan - Memulai penulisan laporan pada bagian latar belakang - Melakukan kewajiban bimbingan kedua dengan dosen pembimbing internal 	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan target sasaran utama UMKM - Melakukan riset USP dan kompetitor bisnis setiap UMKM - Membahas mengenai proses menghubungi UMKM, pengumpulan data desa, dan penulisan latar belakang
3	3 (17 Februari – 21 Februari)	<ul style="list-style-type: none"> - Memulai proses memilah data dan melakukan analisis data - Melakukan diskusi untuk menentukan <i>timeline</i> kerja - Menyusun <i>creative brief</i> untuk masing-masing UMKM - Menyelesaikan keseluruhan penulisan laporan untuk Bab I 	<ul style="list-style-type: none"> - Melengkapi data dengan mengambil referensi jurnal-jurnal proyek sebelumnya - Pembuatan <i>creative brief</i> berisikan latar bisnis UMKM, objektif proyek, target audiens, dan <i>brand value</i>

4	4 (24 Februari – 28 Februari)	<ul style="list-style-type: none"> - Memulai proses desain dengan menyusun <i>mindmap</i> dan rencana <i>moodboard</i> sebagai gambaran desain yang akan diberikan kepada pemilik UMKM - Melaksanakan kewajiban bimbingan ketiga dengan dosen pembimbing internal - Menghubungi pembimbing eksternal - Memulai penulisan Bab II pada laporan 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>mindmap</i> untuk menemukan <i>keywords</i> dan <i>big idea</i> untuk konsep UMKM - Membahas bagian – bagian pada laporan Bab I dan Ban II yang perlu direvisi - Mengumpulkan profil desa dan data Pokdarwis Medang melalui pembimbing eksternal - Menentukan <i>color palette</i>, <i>typeface</i>, jenis ilustrasi yang sesuai untuk UMKM
5	5 (3 Maret – 7 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan proses desain dengan membuat sketsa perancangan sesuai dengan proyek yang dimiliki - Mengunjungi Desa Medang untuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih gaya desain yang disesuaikan dengan <i>moodboard</i> UMKM - Melakukan observasi dan menghubungi

		melakukan observasi langsung	Pokdarwis Medang untuk mendapatkan data keadaan sekitar Desa Medang - Melakukan pencarian referensi collateral bagi UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar
6	6 (10 Maret – 14 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan kewajiban bimbingan keempat dengan dosen pembimbing internal - Melanjutkan progress pengerjaan desain masing-masing proyek - Memulai perancangan dan penulisan laporan Bab III 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembahasan mengenai skema penulisan laporan untuk Bab II dan III, terutama dalam penggunaan teori desain yang akan dipilih - Melakukan proses pencarian referensi untuk <i>packaging</i> serta <i>merchandise</i> bagi UMKM <i>Satou Cookies</i>
7	7 (17 Maret – 21 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan proses mendesain masing-masing proyek 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan penyelesaian <i>moodboard merchandise</i> dan

		<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan keseluruhan penulisan laporan pada Bab III 	<p><i>katalog Satou Cookies</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan penyelesaian sketsa <i>packaging Satou Cookies</i>
8	8 (24 Maret – 28 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pengumpulan hasil laporan untuk Bab I – III.
9	9 (7 April – 11 April)	<ul style="list-style-type: none"> - Memulai penulisan laporan Bab IV - Melanjutkan proses mendesain masing-masing proyek 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi untuk penulisan laporan BAB 4 - Melakukan perancangan katalog menu <i>Satou Cookies</i> - Meminta <i>feedback</i> terhadap <i>progress</i> desain Gudeg Jogja Mas Damar
10	10 (14 April – 17 April)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan proses mendesain masing-masing proyek 	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pewarnaan desain varian sticker roti <i>Satou Cookies</i> - Melakukan perubahan logo Gudeg Jogja Mas Damar karena

			adanya perubahan nama <i>brand</i>
11	11 (22 April – 25 April)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan proses perancangan desain untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar dan <i>Satou Cookies</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan diskusi terkait pewarnaan aset <i>sticker</i> varian <i>Satou Cookies</i> - Melanjutkan proses perubahan logo Gudeg Jogja Mas Damar karena adanya perubahan nama <i>brand</i>
12	12 (28 April – 2 Mei)	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan proses perancangan desain untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar dan <i>Satou Cookies</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan isi GSM Gudeg Jogja Mas Damar - Melakukan finalisasi sticker varian roti <i>Satou Cookies</i>
13	13 (5 Mei – 9 Mei)	<ul style="list-style-type: none"> - Memulai proses finalisasi perancangan desain untuk UMKM - Melanjutkan penulisan laporan Bab IV 	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pengerjaan GSM Gudeg Jogja Mas Damar - Melakukan finalisasi untuk desain buku menu <i>Satou Cookies</i>
14	14 (13 Mei – 16 Mei)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan finalisasi terhadap perancangan desain 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan perancangan GSM

		<p>untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar dan <i>Satou Cookies</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Memulai penulisan laporan pada Bab V 	<p>Gudeg Jogja Mas Damar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pembuatan <i>Packaging Satou Cookies</i> - Menyelesaikan pengerjaan laporan BAB IV
15	15 (19 Mei – 23 Mei)	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan kewajiban bimbingan ketujuh dan kedelapan dengan dosen pembimbing internal - Menyelesaikan penulisan laporan pada Bab V - Evaluasi 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan keseluruhan perancangan desain untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar dan <i>Satou Cookies</i> - Menyelesaikan pengerjaan laporan BAB IV - Melakukan pengumpulan hasil laporan untuk Bab I – V.

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