

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan MBKM Proyek Desa berlangsung selama lima bulan atau setara dengan 640 jam kerja, dimulai pada 3 Februari 2025 hingga 11/12 Juni 2025. Dalam program ini, penulis bekerja sama dengan UMKM yang berada di bawah naungan Pokdarwis Medang, yang berlokasi di Tangerang, Banten. Dari sekian banyak UMKM, terpilih dua UMKM untuk berkolaborasi dengan penulis dan tim, sehingga terdapat pembagian tugas yang memastikan setiap anggota memiliki tanggung jawabnya masing-masing.

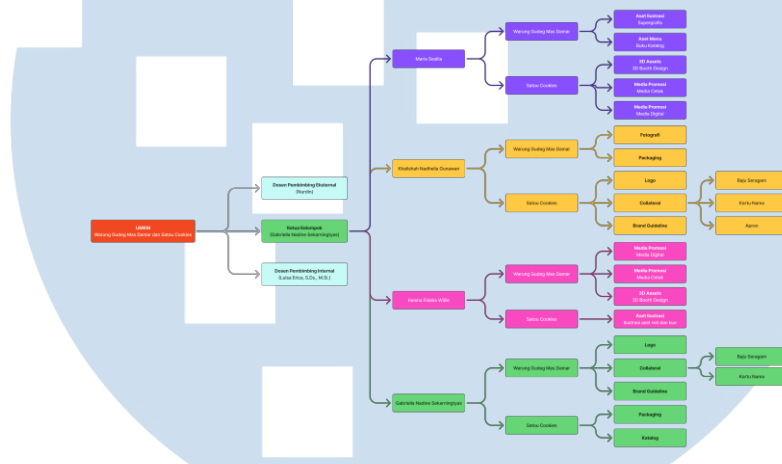
Meskipun terdapat pembagian tugas, penulis dan tim tetap bekerja sama dalam proses pengumpulan data untuk UMKM Gudeg Jogja Mas Damar dan Satou Cookies. Dalam proses desain, penulis dan Gabriella Nadine Sekarningtyas berfokus pada menghadirkan *brand identity* serta media promosi bagi UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar. Sementara itu, anggota tim lainnya, yaitu Maria Sesilia dan Khalishah Nadhelia Gunawan, juga berfokus pada menghadirkan *brand identity* serta media promosi untuk UMKM Satou Cookies. Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa

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

Nama Desa	:	Kelurahan Medang (Pokdarwis Medang)
Lokasi Desa	:	Tangerang Selatan
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

Struktur pelaksanaan tim MBKM Cluster Proyek Desa dirancang untuk menunjukkan posisi-posisi dari berbagai pihak yang terlibat selama pelaksanaan kegiatan Proyek Desa. Berikut adalah skema hierarki dalam tim pengerjaan MBKM Cluster Proyek Desa beserta dengan jabatan dan proyek yang dipegang oleh masing-masing anggota.:



Gambar 3. 1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa

Setiap anggota kelompok memiliki peran serta tanggung jawab dalam proyeknya masing-masing untuk setiap UMKM. Berikut adalah penjelasannya:

1. Gabriella Nadine Sekarningtyas, *Creative Director*

Berperan sebagai ketua kelompok serta *creative director* yang bertanggung jawab untuk memimpin dan mengarahkan kerja tim dalam pelaksanaan proyek desa. Juga bertanggung jawab untuk merancang ulang logo Warung Gudeg Jogja Mas Damar dan juga membuat desain kolateral berupa kartu nama dan baju seragam. Selain itu, bertanggung jawab atas desain buku katalog, *packaging*, dan *merchandise* untuk UMKM Satou Cookies.

2. Maria Sesilia, *Graphic Designer*

Berperan sebagai *graphic designer* dan anggota kelompok yang bertanggung jawab dalam merancang desain *booth* UMKM Satou Cookies serta media promosi digital ataupun cetak yang berupa

desain poster, brosur, spanduk, banner dan desain template feeds dan story. Selain itu juga bertanggung jawab dalam membuat desain buku katalog dan asset ilustrasi supergrafis untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damas.

3. Khalishah Nadhelia Gunawan, *Graphic Designer*

Berperan sebagai *graphic designer* dan anggota kelompok yang bertanggung jawab dalam merancangan ulang logo UMKM Satou Cookies serta membuat desain kolateral berupa kartu nama dan baju seragam. Selain itu, juga bertanggung jawab dalam fotografi produk makanan Warung Gudeg Jogja Mas Damar sebagai aset foto.

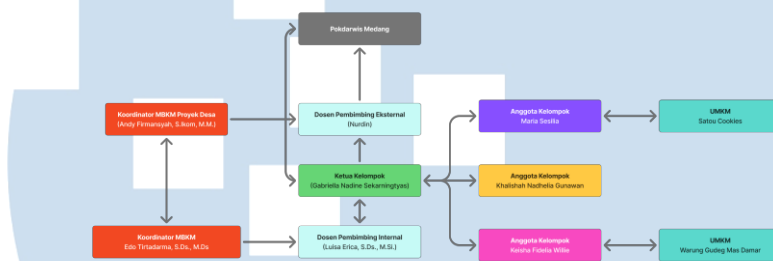
4. Keisha Fidelia Willie, *Graphic Designer*

Berperan sebagai *graphic designer* dan anggota kelompok yang bertanggung jawab dalam pembuatan media promosi cetak ataupun digital berupa desain brosur, spanduk, poster, banner, dan desain template feeds dan story untuk media sosial untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar dan juga membuat desain *booth*. Selain itu, juga bertanggung jawab dalam merancang aset ilustrasi untuk UMKM Satou Cookies.

Dalam program MBKM ini, Edo Tirtadarma, M.Ds. bertanggung jawab sebagai koordinator kegiatan, dibantu oleh Andy Firmansyah, S.Ikom, M.M. sebagai koordinator dari LPPM dalam berkoordinasi dengan dosen pembimbing internal, Luisa Erica, S.Ds., M.Si., serta dosen pembimbing eksternal, Siswanto. Para pembimbing berperan sebagai pengawas kegiatan dan pemberi arahan bagi kelompok. Penulis dan kelompok diwajibkan menjalani bimbingan dengan pembimbing internal sebanyak 8 kali untuk membahas perkembangan laporan serta desain yang sedang dikerjakan.

Sementara itu, pembimbing eksternal berkoordinasi dengan *Creative Director* untuk memberikan informasi terkait Pokdarwis Medang dan UMKM yang terlibat. Setelah mendapatkan arahan dari dosen pembimbing, penulis dan tim segera membagi tugas untuk menghubungi UMKM. Dalam prosesnya, tim hanya dapat menjalin komunikasi dengan dua UMKM, sehingga Keisha Fidelia Willie

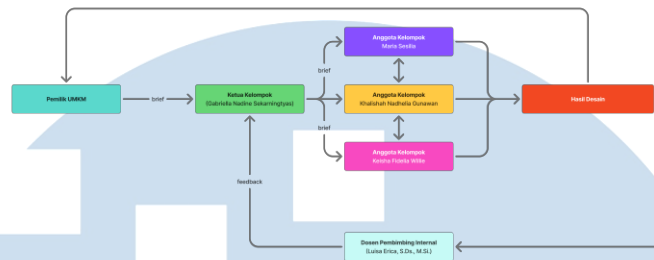
bertanggung jawab atas seluruh komunikasi dengan UMKM Gudeg Jogja Mas Damar, sedangkan Maria Sesilia menangani komunikasi dengan UMKM Satou Cookies. Setelah memperoleh wawasan dan masukan terkait desain dari pemilik UMKM, tim melanjutkan tahap pengembangan berdasarkan *feedback* yang diterima.



Gambar 3. 2 Alur Koordinasi Tim Proyek Desa

Kelompok menjalankan proyek desain dengan mengikuti alur komunikasi yang telah disusun setelah melakukan koordinasi awal bersama pembimbing dan pihak UMKM. Proses dimulai dengan pemberian informasi dari pemilik UMKM Satou Cookies dan Warung Gudeg Mas Damar mengenai latar belakang usaha, visi, misi, kompetitor, serta permasalahan yang sedang dihadapi. Berdasarkan informasi tersebut, ketua kelompok memberikan arahan kepada setiap anggota sesuai dengan bidang keahlian masing-masing untuk mengerjakan bagian proyek yang telah ditentukan. Setelah tahap desain selesai dikerjakan, hasil pekerjaan akan diserahkan untuk ditinjau oleh pembimbing dan pemilik UMKM. Masukan atau *feedback* yang diterima kemudian disampaikan kembali oleh ketua kelompok kepada anggota terkait untuk dilakukan revisi atau pengembangan lebih lanjut.

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

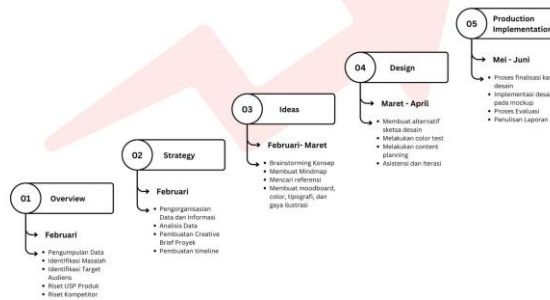


Gambar 3. 3 Alur Komunikasi Tim Proyek Desa

Dengan adanya alur komunikasi yang jelas dan terstruktur, penulis bersama anggota kelompok dapat menjalankan kegiatan MBKM klaster proyek desa secara lebih efektif dan efisien. Komunikasi yang terarah membantu setiap anggota memahami peran, tanggung jawab, serta alur kerja yang harus dijalani selama proses berlangsung. Hal ini tidak hanya mempermudah koordinasi antar anggota kelompok, tetapi juga memperlancar hubungan komunikasi dengan pembimbing maupun pihak UMKM yang terlibat dalam proyek. Selain itu, sistem komunikasi yang baik juga berperan penting dalam meminimalisir risiko terjadinya miskomunikasi, kesalahpahaman, atau tumpang tindih informasi, sehingga proses perancangan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Dalam pelaksanaan program MBKM Cluster Proyek Desa, kelompok akan menerapkan teori proses desain dari Robin Landa yang terdapat dalam bukunya *Advertising by Design*. Teori ini mencakup enam fase utama, yaitu *overview*, *strategy*, *ideas*, *design*, *production*, dan *implementation*.



Gambar 3.4 *Roadmap* (Tahapan Kegiatan)

Berikut adalah penjelasan mengenai penerapan setiap tahap dalam proses tersebut:

1. *Overview*: Tahap ini merupakan langkah awal yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait permasalahan sosial dan aspek desain yang akan dikerjakan. Melalui proses ini, penulis dapat menentukan tujuan proyek serta memahami kebutuhan klien sebagai dasar pelaksanaan. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan pada tahap ini:
 - a. Mengunjungi langsung UMKM Satou Cookies dan Warung Gudeg Jogja Mas Damar untuk melakukan observasi Lokasi.
 - b. Melakukan wawancara dengan pemilik UMKM Satou Cookies dan Warung Gudeg Jogja Mas Damar.
 - c. Mengidentifikasi permasalahan desain berdasarkan informasi yang sudah didapat melalui wawancara dan observasi untuk menentukan tujuan dari proyek.
 - d. Mencari informasi mengenai target konsumen, USP, dan melakukan riset kompetitor dari masing-masing UMKM.
2. *Strategy*: Tahap ini melibatkan pemilihan serta pengolahan data yang relevan untuk digunakan dalam proyek. Setelah itu, proses berlanjut dengan perancangan strategi yang akan diterapkan dalam pelaksanaan desain. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan pada tahap ini:
 - a. Menganalisis dan mengorganisasi data serta informasi yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya

- b. Membuat *creative brief* yang berisi permasalahan, tujuan, serta *brand essence* dari masing-masing UMKM
 - c. Membuat *timeline* kerja dan melakukan pembagian *jobdesc* sesuai dengan keahlian dari masing-masing anggota kelompok.
3. *Ideas*: Tahap ini melibatkan proses brainstorming serta penentuan ide-ide yang akan digunakan sebagai solusi desain. Melalui diskusi dan eksplorasi kreatif, tim menentukan konsep yang paling sesuai dengan kebutuhan proyek. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan pada tahap ini:
- a. Melakukan *brainstorming* dan membuat *mindmap* bersama dengan kelompok untuk menentukan konsep yang akan dibuat bagi UMKM Satou Cookies dan Warung Gudeg Jogja Mas Damar.
 - b. Mencari referensi untuk gaya dan solusi desain bagi masing-masing UMKM.
 - c. Membuat *moodboard*, *color palette*, mencari alternatif *typography*, serta menentukan gaya ilustrasi dan aset supergrafis untuk masing-masing UMKM.
4. *Design*: Tahap ini berfokus pada mewujudkan ide-ide kreatif yang telah dikembangkan sebelumnya menjadi produk visual yang konkret dan fungsional. Proses ini melibatkan penerapan konsep desain ke dalam bentuk yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan proyek. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan pada tahap ini:
- a. Membuat beberapa alternatif sketsa untuk masing-masing produk desain sesuai dengan gaya desain yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya.
 - b. Melakukan uji warna (*color test*) untuk setiap produk guna menemukan berbagai alternatif kombinasi warna yang sesuai untuk elemen desain, termasuk logo, ilustrasi, supergrafis, tipografi, serta media promosi bagi masing-masing UMKM.
 - c. Membuat *content planning* untuk membuat strategi dalam mempromosikan masing-masing UMKM.

- d. Melakukan asistensi dan iterasi dari hasil desain yang sudah dibuat melalui diskusi bersama dengan anggota kelompok untuk mendapatkan *feedback*.
5. *Production and Implemetation*: Tahap ini melibatkan proses produksi serta penerapan desain ke dalam berbagai media yang telah dirancang. Proses ini memastikan bahwa setiap elemen desain dapat diimplementasikan secara optimal sesuai dengan kebutuhan proyek. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan pada tahap ini:
- a. Memfinalisasi desain terutama pada desain aset ilustrasi dan aset supergrafis yang akan diaplikasikan pada produk desain lainnya.
 - b. Menerapkan hasil desain ke dalam *mockup*, terutama untuk desain media promosi, kolateral, kemasan (*packaging*), serta desain booth, untuk memastikan visualisasi dan fungsionalitasnya sebelum diproduksi secara final.
 - c. Melakukan evaluasi terhadap solusi desain yang sudah dibuat untuk mengetahui kelebihan serta kekurangannya.
 - d. Menulis laporan sebagai dokumentasi pengerjaan MBKM Cluster Proyek Desa dari tahap awal hingga akhir.

3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM

3.1.1 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 *Graphic Designer*.

Tabel 3. 2 Tabel Timeline MBKM Proyek Desa

Kegiatan		Feb				Mar				Apr				Mei				Jun	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Overview	Observasi Data																		
	Wawancara Data																		
	Identifikasi Masalah																		
	Identifikasi Audiens																		

[illegible]

3.2.2 Uraian Tahapan Kegiatan MBKM

Tabel di bawah ini merupakan rincian pekerjaan yang penulis telah lakukan selama menjalani MBKM Proyek Desa di Desa Medang sebagai *Graphic Designer*.

Tabel 3. 3 Tabel Tahapan Kegiatan Proyek Desa

No.	Minggu	Proyek/Kegiatan	Keterangan
1.	1 (3 Februari-7 Februari 2025)	- Melakukan riset terkait UMKM yang dipegang oleh kelompok - Menghubungi pemilik dari UMKM - Mengumpulkan data dan informasi mengenai Satou Cookies - Melakukan riset terhadap UMKM Satou Cookies serta Warung Gudeg Jogja Mas Damar. - Mengadakan bimbingan pertama dengan pembimbing internal	- Melakukan riset terkait lokasi serta produk yang ditawarkan oleh masing-masing UMKM. - Mengadakan kunjungan observasi ke lokasi UMKM. - Melaksanakan wawancara dengan pemilik UMKM mengenai latar belakang bisnis, permasalahan dalam bisnis dan desain, serta analisis kompetitor. - Bimbingan pertama dengan dosen pembimbing untuk membahas proses komunikasi dengan UMKM, pembagian tugas proyek, dan penyusunan laporan.

2.	2 (10 Februari – 14 Februari 2025)	• Mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi UMKM. • Merangkum hasil riset mengenai UMKM. • Memulai penulisan latar belakang dalam laporan. • Mengadakan bimbingan kedua dengan pembimbing internal.	• Menetapkan target pasar untuk masing-masing UMKM. • Melakukan penelitian mengenai <i>Unique Selling Proposition</i> (USP) UMKM serta analisis kompetitor di sekitarnya. • Bimbingan kedua dengan dosen pembimbing membahas proses komunikasi dengan UMKM, pencarian data terkait desa, serta penyusunan struktur latar belakang laporan.
3.	3 (17 Februari – 21 Februari 2025)	• Mengorganisasi serta menganalisis data yang telah dikumpulkan. • Menyusun timeline kerja. • Memulai pembuatan mind map untuk setiap UMKM.	• Menambahkan referensi data dari laporan-laporan terkait proyek desa sebelumnya. • Menyusun creative brief yang mencakup latar belakang bisnis UMKM, tujuan proyek, target audiens, serta nilai merek. • Menentukan <i>color palette</i>, <i>typeface</i>, dan

		• Merancang moodboard untuk didiskusikan dengan masing-masing UMKM. • Menyusun creative brief untuk setiap UMKM. • Menyelesaikan penulisan BAB I laporan.	gaya ilustrasi yang sesuai untuk UMKM Satou Cookies.
4.	4 (24 Februari – 28 Februari 2025)	• Menyusun mind map. • Mengadakan bimbingan ketiga dengan pembimbing internal. • Menghubungi pembimbing eksternal. • Memulai penulisan BAB II laporan.	• Menyusun mind map yang berisi kata kunci untuk mengembangkan ide dan menentukan konsep yang sesuai bagi UMKM. • Menghubungi pembimbing eksternal untuk mengumpulkan informasi terkait profil desa. • Dalam bimbingan ketiga, membahas revisi yang diperlukan pada Bab I dan Bab II laporan MBKM.

5.	5 (3 Maret – 7 Maret 2025)	• Mulai membuat sketsa sesuai dengan proyek yang dipegang oleh masing-masing anggota • melakukan observasi langsung ke Desa Medang	• Menentukan gaya visual dan desain sesuai dengan moodboard UMKM • Mulai menggambar sketsa kasar produk-produk yang dijual UMKM Satou Cookies • Melakukan observasi dan mengambil dokumentasi Desa Medang untuk laporan
6.	6 (10 Maret – 14 Maret 2025)	• Mengadakan bimbingan keempat dengan pembimbing internal. • Melanjutkan pengerjaan proyek sesuai dengan tugas masing-masing. • Memulai penulisan Bab III laporan.	• Bimbingan keempat dengan pembimbing internal membahas penulisan Bab II dan Bab III, terutama terkait teori desain yang akan diterapkan. • Menggambar aset-aset ilustrasi untuk UMKM Satou Cookies • Memasuki proses gambar sketsa bersih pada aset ilustrasi Satou Cookies • Mulai mencari referensi media promosi untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar

7.	7 (17 Maret – 21 Maret 2025)	• Melanjutkan pengerjaan proyek sesuai dengan tugas masing-masing. • Menyelesaikan penulisan laporan	• Mulai memasuki proses pewarnaan aset ilustrasi untuk UMKM Satou Cookies • Kembali mencari referensi media promosi untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar
8.	8 (24 Maret – 28 Maret 2025)	• Evaluasi 1	• Mengumpulkan hasil penulisan laporan BAB I – III untuk evaluasi 1
9.	9 (7 April – 11 April 2025)	• Melanjutkan pengerjaan proyek sesuai dengan tugas masing-masing. • Mempersiapkan presentasi progress perancangan desain kepada UMKM untuk penelitian UMKM. • Melakukan revisi pada perancangan	• Melanjutkan pengerjaan desain aset ilustrasi untuk UMKM Satou Cookies • Mengunjungi UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar dan Satou Cookies untuk melakukan presentasi progress dan penilaian penelitian • Melakukan revisi-revisi pada perancangan desain sesuai dengan masukan yang diberikan oleh pemilik

		desain yang dibuat	dari masing-masing UMKM
10	10 (14 April – 17 April 2025)	Melanjutkan pengerjaan proyek sesuai dengan tugas masing-masing.	Melanjutkan pengerjaan desain aset ilustrasi untuk UMKM Satou Cookies
11.	11 (21 April – 25 April 2025)	Mulai Menulis Laporan BAB IV	- Melanjutkan pengerjaan desain aset ilustrasi untuk UMKM Satou Cookies - Melakukan pewarnaan pada desain <i>booth</i> untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar - Mulai menuliskan laporan BAB 4.1
12.	12 (28 April – 2 Mei 2025)	- Melanjutkan pengerjaan proyek sesuai dengan tugas masing-masing. - Melakukan diskusi dengan anggota kelompok mengenai perancangan desain yang dibuat	- Melakukan diskusi mengenai GSM UMKM Satou Cookies dan Warung Gudeg Jogja Mas Damar - Melakukan diskusi dengan kelompok untuk menentukan desain final logo Satou Cookies - Mulai membuat 3D model <i>booth</i> UMKM

			Warung Gudeg Jogja Mas Damar
13.	13 (5 Mei – 9 Mei 2025)	• Melanjutkan pengerjaan proyek sesuai dengan tugas masing-masing. • Melanjutkan penulisan Laporan BAB IV	• Menentukan media promosi UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar menggunakan metode AISAS (<i>Attention, Interest, Search, Action, Share</i>). • Membuat sketsa media promosi UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar sesuai dengan media-media yang dibutuhkan pada tahap AISAS. • Melanjutkan proses pembuatan 3D Model <i>booth</i> UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar. • Mulai memasukan hasil-hasil sketsa dan perancangan pada laporan BAB IV
14.	14 (12 Mei – 16 Mei 2025)	• Melanjutkan pengerjaan proyek sesuai	• Membuat <i>content planning</i> untuk media promosi UMKM

		dengan tugas masing-masing. • Melanjutkan penulisan Laporan BAB IV	Warung Gudeg Jogja Mas Damar. • Mulai membuat desain media promosi seperti desain media sosial, poster, spanduk, dan xbanner untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar. • Melanjutkan pengerjaan 3D model <i>booth</i> untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar. • Melakukan <i>photoshoot</i> produk-produk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar.
15.	15 (19 Mei – 23 Mei 2025)	• Mengadakan bimbingan keempat dengan pembimbing internal. • Melanjutkan pengerjaan proyek sesuai dengan tugas masing-masing. • Melanjutkan penulisan	• Menyelesaikan pengerjaan 3D model <i>booth</i> untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar. • Menyelesaikan perancangan media promosi untuk UMKM Warung Gudeg Jogja Mas Damar. • Memasukkan hasil karya perancangan ke laporan BAB IV serta

		Laporan BAB IV • Penilaian 2 MBKM Proyek Desa	menjelaskan proses pembuatannya. • Melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing untuk membahas dan merapihkan struktur penulisan laporan • Mengunjungi UMKM Satou Cookies dan Warung Gudeg Jogja Mas Damar untuk melakukan penilaian penelitian.
--	--	--	--

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA