

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan MBKM Proyek Desa ini dilaksanakan pada Desa Medang, dalam waktu 5 bulan atau setara 640 jam kerja. Kegiatan ini dimulai pada 3 Februari 2025 hingga 11 Juni 2025. Kedua UMKM yang menjadi mitra Proyek Desa ini adalah Warung Gudeg Mas Damar dan Satou Cookies yang telah terdaftar di dalam Pokdarwis Medang. Dalam proses pelaksanaan, kelompok juga melaksanakan pembagian tugas dan tim, misalnya penulis Maria Sesilia dan Khalishah Nadhelia bertugas membuat identitas merek dan media promosi bagi Satou Cookies. Sedangkan Keisha Fidelia dan Gabriella Nadine bertugas membuat identitas merek dan media promosi bagi Warung Gudeg Mas Damar.

Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa

Nama Desa	:	Kelurahan Medang (Pokdarwis)
Lokasi Desa	:	Jl. Raya Kelurahan Medang, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten
Area/Wilayah Desa	:	Pagedangan, Tangerang
Provinsi	:	Provinsi Banten
Tanggal Pelaksanaan Proyek Desa	:	3 Februari 2025 s/d 11 Juni 2025
Durasi Program (Bulan)	:	5 Bulan

3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa

Pada pelaksanaan program MBKM Cluster Proyek Desa, kelompok memiliki hierarki pelaksanaan yang dirancang melalui sebuah peta peran. Hal ini dilakukan untuk menjelaskan posisi anggota dan pihak lainnya yang terlibat selama proses pelaksanaan. Berikut ini merupakan peta peran pelaksanaan yang mencakup kedudukan dan proyek dari anggota kelompok:



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa

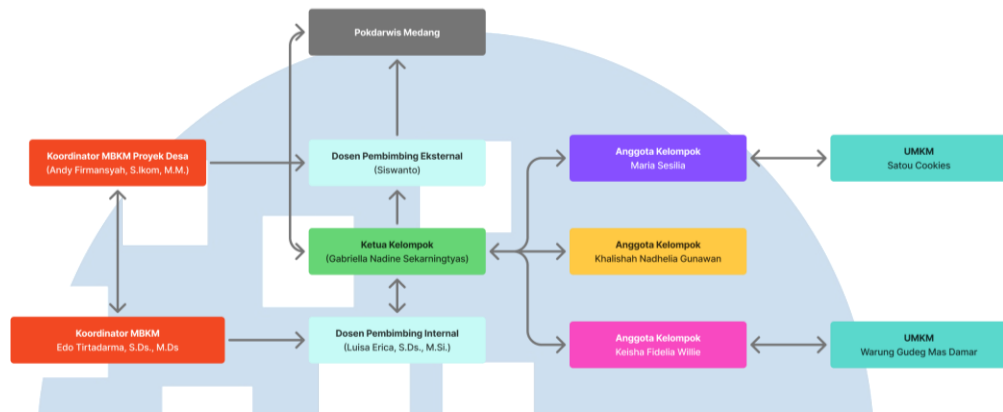
Berikut merupakan penjelasan dari peran dan kedudukan setiap anggota kelompok dalam pelaksanaan MBKM Cluster Proyek Desa:

1. Gabriella Nadine Sekarningtyas, *Creative Director* : Nadine berperan sebagai *creative director* dalam pelaksanaan proyek dan bertanggung jawab dalam memimpin dan melakukan koordinasi bagi proses kerja masing-masing anggota kelompok. Selain memimpin proses kreatif, Nadine juga berperan dalam perancangan ulang identitas UMKM Warung Gudeg Mas Damar, meliputi logo serta kolateral (seragam dan kartu nama). Bagi UMKM Satou Cookies, Nadine juga bertanggung jawab dalam perancangan desain kemasan, dan juga katalog menu.
2. Maria Sesilia, *Graphic Designer* : Sesi berperan sebagai *graphic designer* dalam pelaksanaan proyek perancangan media promosi baik itu secara cetak maupun digital bagi UMKM Satou Cookies. Proyek ini juga meliputi poster, brosur, spanduk, dan desain *story feeds*. Selain itu, Sesi juga akan melakukan perancangan sketsa dan 3D Model bagi booth Satou Cookies. Selain itu, Sesi juga berperan dalam melakukan perancangan ulang desain

katalog menu bagi UMKM Warung Gudeg Mas Damar dan membuat desain supergrafis serta aset ilustrasi tambahan.

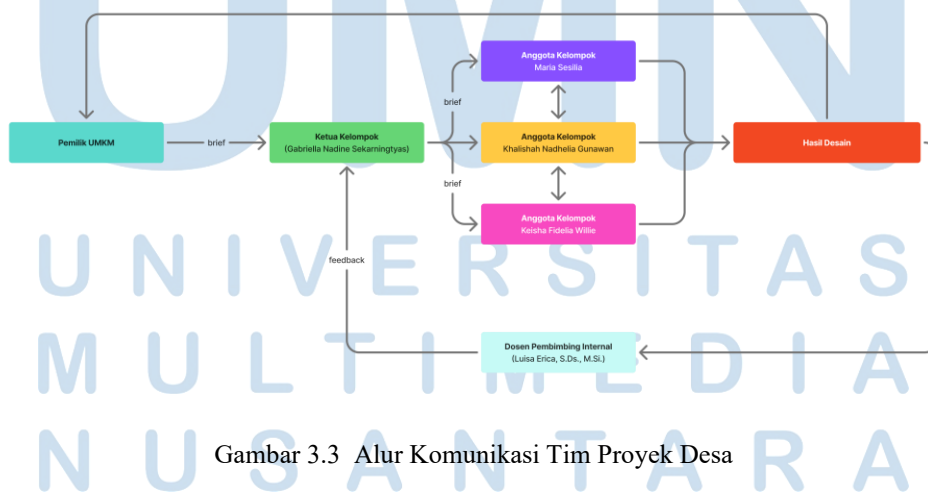
3. Khalishah Nadhelia Gunawan, *Graphic Designer* : Khalishah berperan sebagai *graphic designer* dalam pelaksanaan proyek perancangan ulang identitas UMKM Satou Cookies meliputi pembuatan logo dan kolateral (seragam dan kartu nama). Selain itu, Khalishah juga bertanggung jawab dalam melaksanakan pembuatan *packaging* dan aset fotografi produk makanan yang akan digunakan dalam media-media lain bagi UMKM Warung Gudeg Mas Damar.
4. Keisha Fidelia Willie, *Graphic Designer* : Keisha berperan sebagai *graphic designer* dalam pelaksanaan proyek media promosi bagi UMKM Warung Gudeg Mas Damar. Proyek ini juga meliputi poster, brosur, spanduk, dan desain *story feeds*. Selain itu, Keisha juga akan melakukan sketsa dan 3D Model bagi *booth* Warung Gudeg Mas Damar, serta membuat ilustrasi bagi Satou Cookies untuk implementasi media lainnya.

Program Proyek Desa ini dipimpin oleh Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds. sebagai koordinator MBKM dan dibantu oleh Andy Firmansyah, S.Ikom, M.M. sebagai koordinator LPPM yang berkoordinasi dengan pembimbing internal, Luisa Erica, S.Ds., M.Si., dan pembimbing eksternal, Siswanto. Para pembimbing kemudian memiliki peran dalam melakukan pengawasan kegiatan dan memberikan arahan lanjutan kepada kelompok. Sehingga, penulis bersama kelompok melakukan bimbingan 8 kali bersama pembimbing internal untuk melaporkan progres proyek dan laporannya. Di sisi lain, *creative director* juga melaksanakan koordinasi dengan pembimbing eksternal terkait pelaksanaan pada Pokdarwis Medang. Setelah proses bimbingan dan arahan diselesaikan, kelompok kemudian berkoordinasi untuk menghubungi pihak UMKM dengan hasil Keisha Fidelia Willie berperan dalam komunikasi dengan UMKM Warung Gudeg Mas Damar dan Maria Sesilia berperan dalam berkomunikasi dengan pihak UMKM Satou Cookies.



Gambar 3.2 Alur Koordinasi Tim Proyek Desa

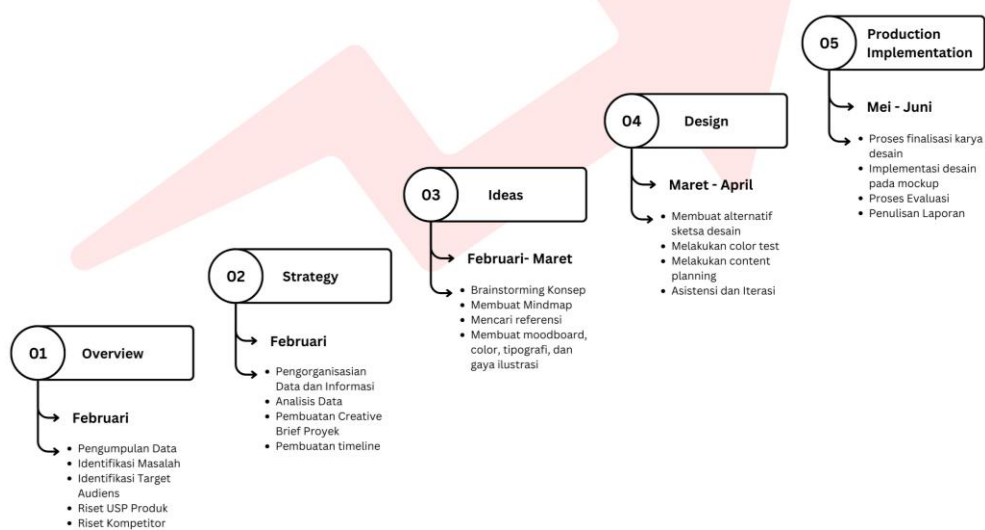
Setelah memulai koordinasi dengan pihak pembimbing dan UMKM, kelompok juga memiliki tahapan alur komunikasi untuk pengerjaan proyek desain masing-masing. Pertama-tama, pemilik dari UMKM Satou Cookies dan Warung Gudeg Mas Damar memberikan informasi mengenai latar belakang, visi, misi, kompetitor, serta permasalahan yang mereka hadapi. Berdasarkan data ini, ketua kelompok kemudian memberikan arahan bagi masing-masing anggota untuk mengerjakan proyek sesuai dengan keahliannya masing-masing. Setelah proses desain selesai, hasil kemudian akan dilaporkan kepada pihak pembimbing dan UMKM untuk memperoleh *feedback*. *Feedback* ini kemudian akan diteruskan kembali melalui ketua kelompok kepada anggotanya masing-masing.



Gambar 3.3 Alur Komunikasi Tim Proyek Desa

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Pada pelaksanaan program MBKM Cluster Proyek Desa, tahapan akan dilaksanakan menggunakan teori proses desain milik Robin Landa, pada bukunya *Advertising by Design*. Teori ini terdiri atas enam fase yang dimulai dengan *overview*, *strategy*, *ideas*, *design*, *production*, dan *implementation* (Landa, 2010).



Gambar 3.4 Contoh *Roadmap* (Tahapan Kegiatan)

Berikut merupakan skema *roadmap* yang menjelaskan mengenai tahapan pelaksanaan program Proyek Desa:

1. *Overview*, Februari 2025: Pada tahapan ini, penulis melakukan proses pencarian informasi mengenai permasalahan sosial dan desain yang akan dikerjakan, sehingga penulis dapat menentukan objektif dari proyek berdasarkan kebutuhan mitra UMKM sebagai dasar pelaksanaan. Berikut beberapa kegiatan yang dilaksanakan:
 - a. Melaksanakan proses observasi pada wilayah operasional UMKM Satou Cookies dan Warung Gudeg Mas Damar
 - b. Melaksanakan proses wawancara dengan pemilik UMKM Satou Cookies dan Warung Gudeg Mas Damar

- c. Melaksanakan identifikasi permasalahan sosial dan permasalahan desain yang dialami oleh masing-masing UMKM
 - d. Melaksanakan riset mengenai USP produk, target pelanggan, serta perbandingan kompetitor untuk masing-masing UMKM
2. *Strategy*, Februari 2025: Pada tahapan ini, penulis melaksanakan pemilahan dan pengolahan informasi yang dapat digunakan, lalu penulis juga melakukan perancangan strategi proyek desain ke depannya bersama kelompok. Berikut beberapa kegiatan yang dilaksanakan:
- a. Melaksanakan proses organisasi data dan analisis permasalahan yang telah diperoleh pada tahapan sebelumnya
 - b. Melaksanakan pembuatan dokumen *client brief* bagi masing-masing UMKM yang berisi *brand essence*, permasalahan, serta tujuan pelaksanaan proyek desain
 - c. Melaksanakan pembuatan *timeline* kerja dan juga melakukan koordinasi proyek berdasarkan pertimbangan keahlian masing-masing anggota kelompok
3. *Ideas*, Februari-Maret 2025: Pada tahapan ini, penulis melaksanakan proses pencarian ide dengan melakukan *brainstorming* bersama dengan kelompok bagi solusi desain yang akan dikerjakan. Berikut beberapa kegiatan yang dilaksanakan:
- a. Melaksanakan proses *brainstorming* dengan membuat *mindmap* bersama kelompok untuk menentukan konsep utama bagi desain masing-masing UMKM
 - b. Melaksanakan pencarian referensi gaya desain yang sesuai serta contoh produk desain yang akan dikerjakan
 - c. Melaksanakan proses pembuatan *moodboard*, *color palette*, dan alternatif tipografi bagi masing-masing UMKM
 - d. Melaksanakan penentuan gaya ilustrasi, fotografi, dan aset grafis lainnya bagi masing-masing UMKM, disesuaikan dengan karakter dari mereknya

4. *Design*, Maret-April 2025: Pada tahapan ini, penulis melaksanakan penyempurnaan ide kreatif yang ditemukan pada tahapan sebelumnya ke dalam sebuah produk desain yang konkrit dan fungsional. Berikut beberapa kegiatan yang dilaksanakan:
- Melaksanakan pembuatan alternatif sketsa bagi masing-masing produk desain sesuai dengan gaya, warna, dan tipografi pada tahapan sebelumnya
 - Melaksanakan proses *color test* untuk menemukan kombinasi warna yang sesuai bagi masing-masing produk seperti logo, ilustrasi, supergrafis, tipografi, hingga media promosi UMKM
 - Melaksanakan proses *content planning* yang akan digunakan sebagai strategi bagi perancangan media promosi UMKM
 - Melaksanakan proses asistensi dan iterasi atas hasil desain yang telah dikerjakan untuk menerima *feedback* bersama anggota kelompok lainnya
5. *Production and Implementation*, Mei-Juni 2025: Pada tahapan ini, penulis melaksanakan proses produksi dan implementasi desain ke dalam medianya. Berikut beberapa kegiatan yang dilaksanakan:
- Melaksanakan proses finalisasi desain bagi aset fundamental seperti aset ilustrasi dan supergrafis yang akan diaplikasikan ke dalam media lainnya
 - Melaksanakan proses *mockup* menggunakan hasil yang telah dikerjakan seperti, *collateral*, *packaging*, dan desain *booth*
 - Melaksanakan proses evaluasi atas proses perancangan yang telah dilaksanakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan
 - Melaksanakan proses penulisan laporan MBKM Cluster Proyek Desa sebagai dokumentasi dan pertanggungjawaban kegiatan

3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM

3.4.1 Timeline Program MBKM Proyek Desa

Berikut merupakan tabel *timeline* yang memaparkan pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama menjalani MBKM Proyek Desa di Pokdarwis Medang sebagai *Graphic Designer* UMKM Satou Cookies dan UMKM Warung Gudeg Mas Damar. *Timeline* ini dirancang berdasarkan teori *Advertising by Design* oleh Robin Landa.

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
<i>Overview</i>	Observasi Data																		
	Wawancara Data																		
	Identifikasi Masalah																		
	Identifikasi Audiens																		
	Riset USP, Kompetitor																		
<i>Strategy</i>	Organisasi Data																		
	Analisis Data																		
	<i>Client 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>																		

2.	2 (10 Februari-14 Februari 2025)	- Melaksanakan proses identifikasi masalah desain yang dialami oleh UMKM - Melaksanakan penggabungan riset mengenai UMKM - Melaksanakan penulisan latar belakang laporan - Melaksanakan bimbingan kedua bersama dengan pembimbing internal	- Penggabungan riset meliputi data identifikasi target pelanggan, USP, dan kompetitor UMKM - Bimbingan kedua membahas kelanjutan kontak dengan UMKM, memulai mencari data desa, dan teknis penulisan latar belakang laporan
3.	3 (17 Februari-21 Februari 2025)	- Melaksanakan organisasi data dan juga analisis data - Melaksanakan koordinasi <i>timeline</i> pengerjaan proyek - Melaksanakan pembuatan mind-map bagi UMKM - Melaksanakan pembuatan <i>creative brief</i> UMKM - Melaksanakan penulisan laporan pada Bab I	- Data dilengkapi dengan referensi jurnal-jurnal proyek desa sebelumnya - <i>Creative Brief</i> meliputi latar bisnis UMKM, objektif proyek, target audiens, <i>brand value</i> - <i>Mindmap</i> berisi kata kunci yang berkaitan dengan nilai UMKM sebagai brainstorming untuk menentukan konsep desain

4.	4 (24 Februari-28 Februari 2025)	- Melaksanakan penyusunan <i>moodboard</i> bagi setiap UMKM, - Melaksanakan bimbingan ketiga dengan dosen pembimbing internal - Menghubungi pihak pembimbing MBKM eksternal - Melaksanakan penulisan laporan pada Bab II	- <i>Moodboard</i> juga digunakan untuk menentukan <i>color palette, font</i>, dan gaya ilustrasi UMKM - Menghubungi pihak pembimbing eksternal untuk membahas mengenai konfirmasi profil desa Medang - Bimbingan ketiga membahas mengenai asistensi Bab I dan Bab II beserta bagian yang harus direvisi pada data desa
5.	5 (3 Maret-7 Maret 2025)	- Melaksanakan proses pencarian referensi bagi proyek desain masing-masing UMKM - Melaksanakan pembuatan alternatif sketsa desain sesuai proyek, terutama pada supergrafis dan aset ilustrasi - Melaksanakan wawancara lanjutan	- Pencarian referensi desain meliputi desain ilustrasi, <i>layout post</i>, dan poster cetak untuk toko - Gaya desain alternatif sketsa disesuaikan dengan <i>moodboard</i> yang dimiliki masing-masing UMKM - Wawancara lanjutan membahas mengenai data profil wilayah operasional Satou

		dengan pemilik dari Satou Cookies - Melanjutkan proses penulisan laporan pada Bab II, yakni pada data profil desa	Cookies yaitu wilayah Kelapa Dua - Penulisan laporan meliputi proses parafrase dan melengkapi data desa Pokdarwis Medang
6.	6 (10 Maret-14 Maret 2025)	- Melaksanakan proses pencarian referensi bagi proyek desain - Melaksanakan proses diskusi dan melanjutkan pengerjaan hasil sketsa elemen visual Warung Gudeg - Melaksanakan bimbingan keempat bersama dengan pembimbing internal - Melaksanakan penulisan laporan pada Bab III	- Referensi meliputi strategi perancangan media promosi menggunakan model perancangan AISAS, serta referensi pewarnaan aset - Pengerjaan sketsa meliputi eksplorasi komposisi dan penambahan dekorasi supergrafis - Bimbingan keempat membahas mengenai teknis penulisan laporan Bab II dan Bab III, dan membahas mengenai teori desain yang akan digunakan

7.	7 (17 Maret-21 Maret 2025)	- Melaksanakan proses pencarian referensi bagi proyek desain booth bagi UMKM - Melanjutkan proses pengerjaan sketsa dan <i>lineart</i> ilustrasi sebagai aset Warung Gudeg Jogja - Melaksanakan penyelesaian laporan pada Bab III dan melakukan parafrase teks	- Referensi <i>booth</i> meliputi model <i>booth</i> dan dekorasi <i>booth</i> - Pengerjaan <i>lineart</i> dilaksanakan sekaligus <i>finishing</i> karena gaya yang digunakan merupakan <i>hand-drawn illustration style</i> - Penulisan laporan meliputi pembuatan skema alur koordinasi dan juga <i>roadmap</i> tahapan kegiatan
8.	8 (24 Maret-28 Maret 2025)	- Melaksanakan pencarian referensi <i>content planning</i> bagi media sosial Satou Cookies - Melaksanakan pencarian referensi desain bagi katalog menu Warung Gudeg Jogja - Melaksanakan persiapan bagi tahapan Evaluasi I MBKM Cluster Proyek Desa	- <i>Content Planning</i> meliputi referensi konten yang dapat digunakan bagi Instagram UMKM Satou Cookies - Referensi menu meliputi aplikasi supergrafis dan <i>layout</i> - Persiapan Evaluasi I meliputi penyelesaian laporan meliputi halaman awal, abstrak, dan kata pengantar laporan

9.	9 (7 April-11 April 2025)	- Melaksanakan pembuatan sketsa bagi desain <i>booth</i> Satou Cookies - Melaksanakan pembuatan sketsa bagi menu Warung Gudeg Mas Damar - Melaksanakan pembuatan sketsa media promosi Satou Cookies - Melakukan pencarian referensi bagi penulisan laporan Bab IV	- Sketsa <i>booth</i> dibuat dalam dua alternatif untuk didiskusikan dengan pemilik Satou - Sketsa khususnya bagi media cetak dirancang dengan bantuan <i>grid</i> - Referensi penulisan Bab IV berasal dari sumber laporan media promosi pada Proyek Desa sebelumnya
10.	10 (14 April-17 April 2025)	- Melanjutkan sketsa media promosi Satou Cookies - Melaksanakan pembuatan aset ilustrasi Gudeg - Melaksanakan revisi menu gudeg dengan logo baru - Melaksanakan penulisan laporan pada Bab IV dengan sub-bab yang ada di dalamnya	- Pembuatan aset ilustrasi dan supergrafis Gudeg menggunakan tahapan stilasi untuk eksplorasi - Sketsa katalog menu mengalami perubahan karena pergantian nama dan logo - Penulisan laporan meliputi memasukkan dokumentasi progress desain UMKM

11.	11 (21 April-25 April 2025)	- Melaksanakan proses vektorisasi supergrafis gudeg - Melaksanakan pencarian referensi pembuatan 3D Model Booth - Melaksanakan persiapan bagi bimbingan dengan pembimbing internal dan revisi struktur - Melakukan pencarian referensi <i>copywriting</i> bagi media promosi	- Bimbingan kelima membahas mengenai keseluruhan penulisan Bab I-III, dan ketentuan pada penulisan Bab IV - Pencarian <i>copywriting</i> dilakukan agar media promosi juga dapat berjalan dengan lebih optimal dan tidak hanya bergantung pada aset visual.
12.	12 (28 April- 2 Mei 2025)	- Melanjutkan proses vektorisasi untuk aset visual gudeg dan supergrafis - Melanjutkan penulisan laporan pada Bab IV untuk proyek kedua Warung Gudeg - Melakukan pembuatan <i>client brief</i> dan AISAS <i>plan</i> media promosi Satou Cookies	- Pembuatan <i>client brief</i> digunakan untuk mendata target audiens dan objektif perancangan - Pembuatan AISAS <i>plan</i> digunakan untuk membantu promosi berjalan dengan lebih strategis dan lancar

13.	13 (5 Mei-9 Mei 2025)	- Melakukan pembuatan <i>content planning</i> untuk media promosi Satou Cookies dan dilanjutkan dengan <i>rough layouting</i> - Melaksanakan studi eksisting lanjutan pada media promosi toko roti lainnya sebagai referensi - Melaksanakan bimbingan bersama dengan pihak pembimbing internal	- <i>Content planning</i> dilengkapi dengan teori AISAS milik Dentsu untuk promosi - Studi eksisting pada toko roti seperti Mawar Bakery untuk mencari tipe konten dan informasi - Bimbingan meliputi pembahasan luaran Proyek Desa yang akan dilakukan, khususnya pada HKI
14.	14 (12 Mei-16 Mei 2025)	- Melaksanakan proses digitalisasi bagi desain media promosi cetak milik Satou Cookies - Melaksanakan pencarian referensi penulisan Bab IV bagi masing-masing proyek desain, yaitu sub bab 4.1.1, 4.1.2, dan juga 4.1.3 - Melengkapi dokumentasi	- Desain media promosi mulai diaplikasikan ke dalam media <i>mockup</i> masing-masing - <i>Coloring</i> dan <i>texture</i> dilakukan pada aplikasi Blender - Penulisan pada sub bab diurutkan pada proyek utama dengan porsi terbesar yakni media promosi Satou Cookies, diikuti oleh

		progress desain pada laporan MBKM - Melaksanakan proses <i>modelling</i> dan juga <i>coloring</i> bagi desain 3D <i>booth</i> untuk pihak Satou Cookies	proyek sekunder seperti <i>booth</i>, katalog menu, dan lain-lain - Proses <i>modelling</i> dilaksanakan dengan memperhalus lekukan tirai desain <i>booth</i>
15.	15 (19 Mei-23 Mei 2025)	- Melaksanakan pembuatan sketsa dan <i>layouting</i> untuk menu Warung Gudeg, dengan foto dan elemen teks - Melakukan finalisasi desain 3D <i>booth</i> untuk pihak Satou Cookies dengan pencahayaan - Melakukan proses finalisasi, khususnya Bab V dan hasil desain dengan memasukan <i>mockup</i>. - Melaksanakan dua bimbingan terakhir dengan pembimbing internal.	- Proses finalisasi dilakukan dengan proses pencarian <i>mockup</i> untuk media promosi khususnya pada media cetak - Finalisasi dilaksanakan dengan diskusi dengan pemilik UMKM mengenai hasil desain - Bimbingan meliputi pembahasan lampiran laporan, yaitu MBKM 01-04, kemudian membahas penulisan perancangan desain dan <i>draft</i> desain