

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

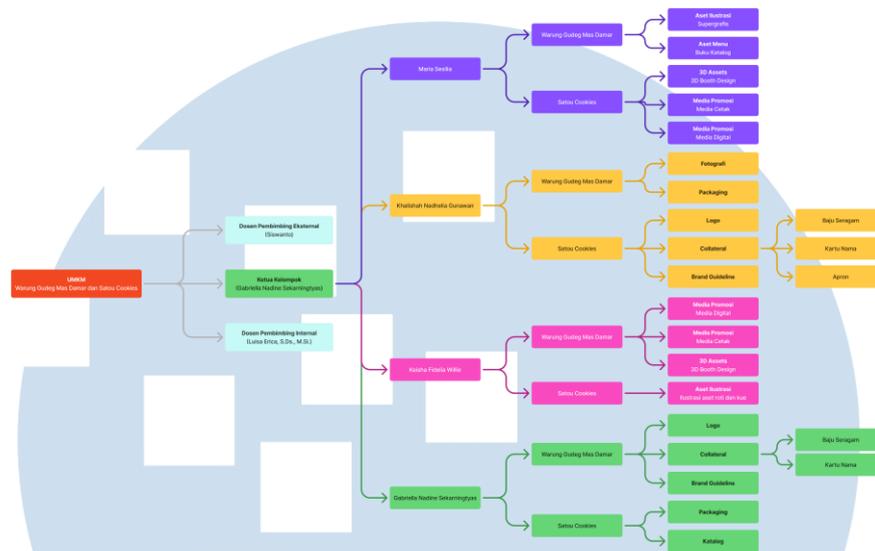
Pelaksanaan program MBKM *Cluster* Proyek Desa dilaksanakan selama lima bulan atau setara dengan 640 jam kerja. Kegiatan ini dimulai dari tanggal 3 Februari 2025 sampai dengan 11 Juni 2025. Pada pelaksanaan proyek ini, penulis dan kelompok bekerja sama dengan UMKM yang berada di bawah naungan Pokdarwis Medang, yaitu Satou Cookies dan Warung Gudeg Mas Damar. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan tugas berbeda untuk per UMKM. Dalam proses perancangan desain, penulis dengan Maria Sesilia berfokus pada UMKM Satou Cookies, sedangkan Gabriella Nadine Sekarningtyas dan Keisha Fidelia Willie berfokus pada UMKM Warung Gudeg Mas Damar.

Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan *Cluster* MBKM Proyek Desa

Nama Desa	:	Kelurahan Medang
Lokasi Desa	:	Medang
Area/Wilayah Desa	:	Medang, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang
Provinsi	:	Banten
Tanggal Pelaksanaan Proyek Desa	:	3 Februari – 11 Juni 2025
Durasi Program (Bulan)	:	5 Bulan

3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa

Kedudukan pelaksana tim MBKM *Cluster* Proyek Desa dirancang untuk menampilkan hierarki posisi para pihak yang terlibat dalam pelaksanaan Proyek Desa. Berikut merupakan skema dari hierarki kedudukan di dalam tim MBKM *Cluster* Proyek Desa beserta peran dan proyek masing-masing anggota:



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim Proyek Desa

Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan proyeknya masing-masing untuk setiap UMKM, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Gabriella Nadine Sekarningtyas, *Creative Director*

Berperan sebagai ketua kelompok dan *creative director* yang bertanggung jawab dalam memimpin dan mengarahkan kelompok dalam pengerjaan proyek. Kemudian bertanggung jawab dalam perancangan ulang logo, *collateral*, dan *brand guideline* untuk UMKM Warung Gudeg Mas Damar. Selain itu melakukan perancangan *packaging* dan buku katalog untuk UMKM Satou Cookies.

2. Maria Sesilia, *Graphic Designer*

Berperan sebagai anggota kelompok dan *graphic designer* yang bertanggung jawab dalam perancangan *booth* serta media promosi cetak dan digital yang berupa desain poster, brosur, spanduk, *banner* dan desain *template feeds* dan *story* untuk media sosial UMKM Satou Cookies. Kemudian melakukan perancangan buku katalog dan aset ilustrasi berupa *supergraphic* untuk UMKM Warung Gudeg Mas Damar.

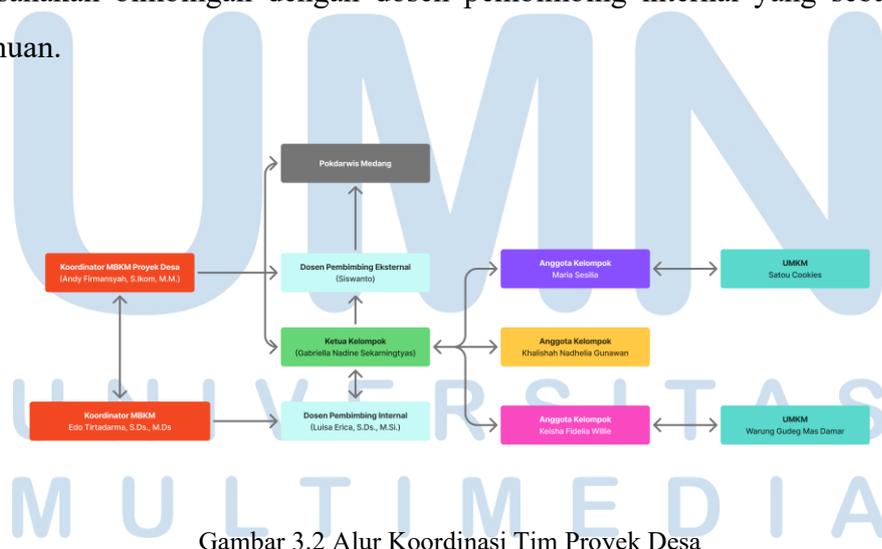
3. Khalishah Nadhelia Gunawan, *Graphic Designer*

Berperan sebagai anggota kelompok dan *graphic designer* yang bertanggung jawab dalam perancangan ulang logo, *collateral*, dan *brand guideline* untuk UMKM Satou Cookies. Kemudian melakukan perancangan *packaging* dan fotografi makanan yang digunakan untuk aset setiap media untuk UMKM Warung Gudeg Mas Damar.

4. Keisha Fidelia Willie, *Graphic Designer*

Berperan sebagai anggota kelompok dan *graphic designer* yang bertanggung jawab dalam perancangan *booth* serta media promosi cetak dan digital yang berupa desain poster, brosur, spanduk, *banner*, dan desain *template feeds* dan *story* untuk media sosial untuk UMKM Warung Gudeg Mas Damar. Kemudian melakukan perancangan aset ilustrasi untuk UMKM Satou Cookies.

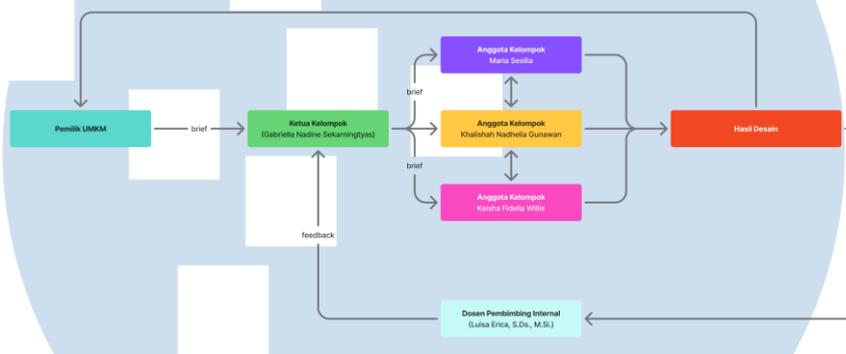
Alur kerja pelaksanaan program MBKM ini, Edo Tirtadarma S.Ds., M.Ds. bertanggung jawab sebagai koordinator MBKM yang bekerja sama dengan Andy Firmansyah, S.Ikom., M.M. selaku koordinator LPPM UMN. Kemudian dikoordinasikan kepada dosen pembimbing internal, Luisa Erica, S.Ds., M.Si. dan pembimbing eksternal yaitu Siswanto. Penulis beserta kelompok diwajibkan untuk melaksanakan bimbingan dengan dosen pembimbing internal yang sebanyak 8 pertemuan.



Gambar 3.2 Alur Koordinasi Tim Proyek Desa

Pembimbing eksternal melakukan koordinasi dengan *Creative Director* kelompok yaitu Gabriella Nadine Sekarningtyas, terkait informasi Pokdarwis

Medang dan UMKM yang terdata. Lalu *Creative Director* mengarahkan kelompok untuk segera membagi tugas dalam menghubungi pihak UMKM. Dalam menghubungi pihak UMKM, Keisha Fidelia Willie bertanggung jawab untuk menjalankan komunikasi dengan UMKM Warung Gudeg Mas Damar dan Maria Sesilia bertanggung jawab dengan UMKM Satou Cookies.

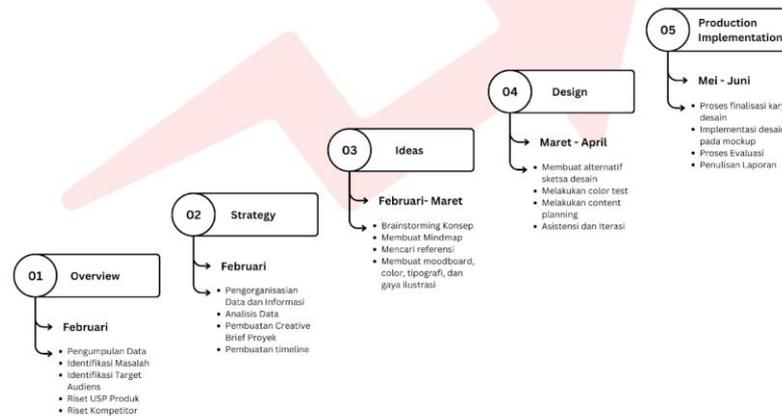


Gambar 3.3 Alur Komunikasi Tim Proyek Desa

Dalam komunikasi terkait proses desain, pemilik UMKM memberikan arahan desain yang sesuai visi dan misi usaha mereka kepada kelompok. Lalu *Creative Director* (ketua kelompok) memberikan arahan kepada anggota kelompok untuk menciptakan desain yang sesuai kebutuhan UMKM. Lalu proses desain akan diasistensikan kepada pemilik UMKM dan dosen pembimbing internal secara opsional. Kritik dan saran yang diberikan akan disampaikan kepada anggota kelompok sehingga dapat direvisi agar mencapai hasil desain yang terbaik.

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Dalam pelaksanaan program MBKM *Cluster* Proyek Desa, penulis dan kelompok menggunakan tahapan proses desain pada buku *Advertising by Design* oleh Robin Landa. Tahapan ini terdiri dari enam fase, yaitu *overview*, *strategy*, *ideas*, *design*, *production*, dan yang terakhir *implementation*. Berikut adalah *roadmap* dari tahapan tersebut:



Gambar 3.4 Roadmap Tim Proyek Desa

Tiap tahapannya terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan penulis dengan kelompok, berikut adalah penjabaran tiap tahapan:

1. *Overview*, Februari: Tahapan untuk pencarian informasi mengenai permasalahan UMKM dan penentuan produk yang sesuai dengan kebutuhan klien. Berikut kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini.
 - a. Melakukan kunjungan observasi ke lokasi UMKM beroperasi.
 - b. Melaksanakan wawancara dengan pemilik UMKM.
 - c. Mengidentifikasi permasalahan desain yang dialami oleh masing-masing UMKM.
 - d. Melakukan pencarian informasi terkait target sasaran, USP, dan kompetitor tiap UMKM.
2. *Strategy*, Februari: Tahapan dalam pengolahan data yang ditemukan untuk pembuatan strategi pengerjaan proyek desain untuk ke depannya. Berikut kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini.
 - a. Mengumpulkan dan menganalisis informasi yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya.
 - b. Perancang *creative brief* untuk masing-masing UMKM.
 - c. Melakukan pembagian proyek desain dan menentukan *timeline* kerja dengan kelompok.

3. *Ideas*, Februari – Maret: Tahapan ini melibatkan penentuan ide solusi desain serta proses *brainstorming*. Berikut kegiatan yang dilakukan pada tahap ini.
 - a. Melakukan *brainstorming* konsep dan membuat *mindmap* dengan kelompok untuk menentukan konsep utama desain untuk UMKM.
 - b. Melakukan pencarian referensi desain yang sesuai dengan pembagian proyek.
 - c. Membuat *moodboard* yang sesuai konsep utama UMKM yang telah ditentukan sebelumnya.
4. *Design*, Maret – April: Tahapan ini melibatkan proses penerapan Ide kreatif yang telah dihasilkan sebelumnya ke dalam suatu produk visual yang nyata. Berikut kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini.
 - a. Membuat alternatif sketsa untuk setiap proyek yang ditentukan.
 - b. Melaksanakan pengujian warna untuk setiap proyek guna menemukan kombinasi warna alternatif yang sesuai.
 - c. Melakukan asistensi dan iterasi desain melalui diskusi kelompok untuk mendapatkan umpan balik.
5. *Production Implementation*, Mei – Juni: Tahapan dalam memproduksi dan mengimplementasikan hasil desain ke dalam suatu media. Berikut kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini.
 - a. Melakukan finalisasi desain untuk diimplementasikan ke dalam media yang sesuai proyek.
 - b. Mengimplementasikan hasil karya desain ke dalam media *mockup* yang sesuai dengan proyek.
 - c. Melakukan evaluasi terhadap solusi desain yang telah dibuat untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari desain tersebut.
 - d. Menyusun laporan sebagai dokumentasi proses pengerjaan desain dari tahap 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 pekerjaan yang didasari metode *Advertising by Design* mengenai kegiatan yang penulis telah lakukan selama menjalani MBKM Proyek Desa di desa Medang sebagai *Graphic Designer*.

Tabel 3.2 Tabel *Timeline* MBKM Proyek Desa

Waktu		Feb				Mar				Apr				Mei				Juni	
Kegiatan		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Overview	Pengumpulan data	■																	
	Identifikasi Masalah		■																
	Penentuan Target Audiens		■																
	Riset USP dan Kompetitor		■																
Strategy	Pengorganisasian dan analisis data informasi		■	■															
	Pembuatan <i>creative brief</i>		■	■															
	Menentukan <i>timeline</i> kerja		■	■															
Ideas	Melakukan <i>brainstorming</i> konsep		■	■															
	Membuat <i>mindmap</i> konsep		■	■															
	Mencari referensi gaya desain		■	■															
	Pembuatan <i>moodboard</i> , <i>color palette</i> , dan alternatif <i>typography</i>		■	■															
	Menentukan gaya ilustrasi aset dari masing-masing UMKM		■	■															

			<ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan pertama dengan dosen pembimbing untuk membahas progres dan pengerjaan laporan.
2.	2 (10 Februari - 14 Februari 2025)	Menganalisis hasil riset mengenai UMKM dan mulai pengerjaan laporan.	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan target sasaran UMKM. - Riset terhadap USP dan kompetitor UMKM. - Melakukan bimbingan kedua dan mengerjakan BAB I laporan.
3.	3 (17 Februari – 21 Februari 2025)	Mengorganisasikan data temuan dan mulai menyusun perancangan strategi untuk UMKM.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengorganisir dan menganalisis data - Menetapkan <i>timeline</i> kerja - Menyusun <i>mindmap</i> untuk setiap UMKM - Membuat <i>moodboard</i> untuk diskusi dengan UMKM. - Menyusun <i>creative brief</i> untuk masing-masing UMKM. - Menyelesaikan penulisan BAB I laporan.

4.	4 (24 Februari – 28 Februari 2025)	Melanjutkan perancangan strategi dan melanjutkan penulisan laporan.	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan <i>moodboard</i> tetap yang sesuai dengan konsep UMKM. - Menghubungi pembimbing eksternal untuk mengumpulkan informasi tentang profil desa. - Melakukan bimbingan ketiga dan mengerjakan BAB II laporan.
5.	5 (3 Maret – 7 Maret 2025)	Mulai melaksanakan perancangan desain sesuai proyek masing-masing.	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan <i>moodboard</i> sesuai dengan konsep UMKM. - Melakukan pencarian referensi logo. - Membuat sketsa logo untuk UMKM Satou Cookies. - Menyelesaikan pengerjaan BAB II laporan.
6.	6 (10 Maret - 14 Maret 2025)	Melanjutkan proses perancangan desain dan penulisan laporan BAB III.	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan sketsa logo untuk UMKM Satou Cookies.

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pencarian referensi <i>collateral design</i>. - Melakukan bimbingan keempat dan melanjutkan penulisan BAB III laporan.
7.	7 (17 Maret – 21 Maret 2025)	Melanjutkan proses perancangan desain dan menyelesaikan laporan BAB III	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pencarian referensi <i>collateral design</i>. - Membuat sketsa <i>collateral design</i> untuk UMKM Satou Cookies. - Menyelesaikan BAB III laporan.
8.	8 (24 Maret – 28 Maret 2025)	Evaluasi 1	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi pengerjaan laporan BAB I hingga BAB III. - Melengkapi isi laporan. - Mengumpulkan laporan.
9.	9 (7 April – 11 April 2025)	Melanjutkan proses perancangan desain	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pencarian referensi <i>packaging design</i>. - Membuat sketsa <i>packaging design</i> untuk UMKM

			<p>Warung Gudeg Mas Damar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan penilaian perancangan desain dari pihak UMKM - Mulai mengerjakan BAB IV laporan.
10.	10 (14 April – 18 April 2025)	Melanjutkan proses perancangan desain	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan perancangan desain terpilih oleh UMKM Satou Cookies - Melakukan pencarian referensi <i>food photography</i>. - Membuat sketsa <i>food photography</i> untuk UMKM Warung Gudeg Mas Damar
11.	11 (21 April - 25 April 2025)	Melanjutkan proses perancangan desain dan penyusunan BAB IV	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan perancangan desain terpilih oleh UMKM Warung Gudeg Mas Damar - Melakukan bimbingan ke lima dengan dosen pembimbing internal. - Melanjutkan pengerjaan BAB IV laporan.

12.	12 (28 April – 2 Mei 2025)	Melakukan finalisasi desain dan penyusun BAB IV	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi desain dan melanjutkan proses finalisasi desain UMKM Satou Cookies - Melanjutkan pengerjaan BAB IV laporan.
13.	13 (5 Mei – 9 Mei 2025)	Melanjutkan finalisasi desain dan menyelesaikan penyusunan BAB IV	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi desain dan melanjutkan proses finalisasi desain UMKM Warung Gudeg Mas Damar - Melanjutkan finalisasi desain UMKM Satou Cookies. - Melanjutkan pengerjaan BAB IV laporan.
14	14 (12 Mei – 16 Mei 2025)	Melanjutkan finalisasi desain dan penyusun BAB V	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan proses <i>food photography</i> untuk UMKM Warung Gudeg Mas Damar - Melakukan finalisasi desain untuk kedua pihak UMKM.

			<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan pengerjaan BAB IV laporan - Mulai pengerjaan BAB V laporan.
15.	15 (19 Mei – 23 Mei 2025)	Evaluasi 2	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan finalisasi seluruh desain untuk UMKM. - Menyelesaikan pengerjaan laporan dan melengkapi lampiran. - Mengumpulkan pengerjaan laporan untuk evaluasi 2.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA