

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan MBKM Proyek Desa dijalankan di Desa Medang, desa ini terletak di Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten, Indonesia. Proyek ini dilaksanakan dari 3 Februari 2025 hingga 25 Juni 2025. Dalam melaksanakan proyek ini, terdapat 4 anggota dalam satu kelompok. Diantaranya merupakan Sheerlyn Angelice Salim sebagai *Creative Director*, Teddy Kurniawan sebagai *Graphic Designer*, Michael Barney Affandi sebagai *Branding Designer*, dan Kevin Gunawan sebagai *Photographer*.

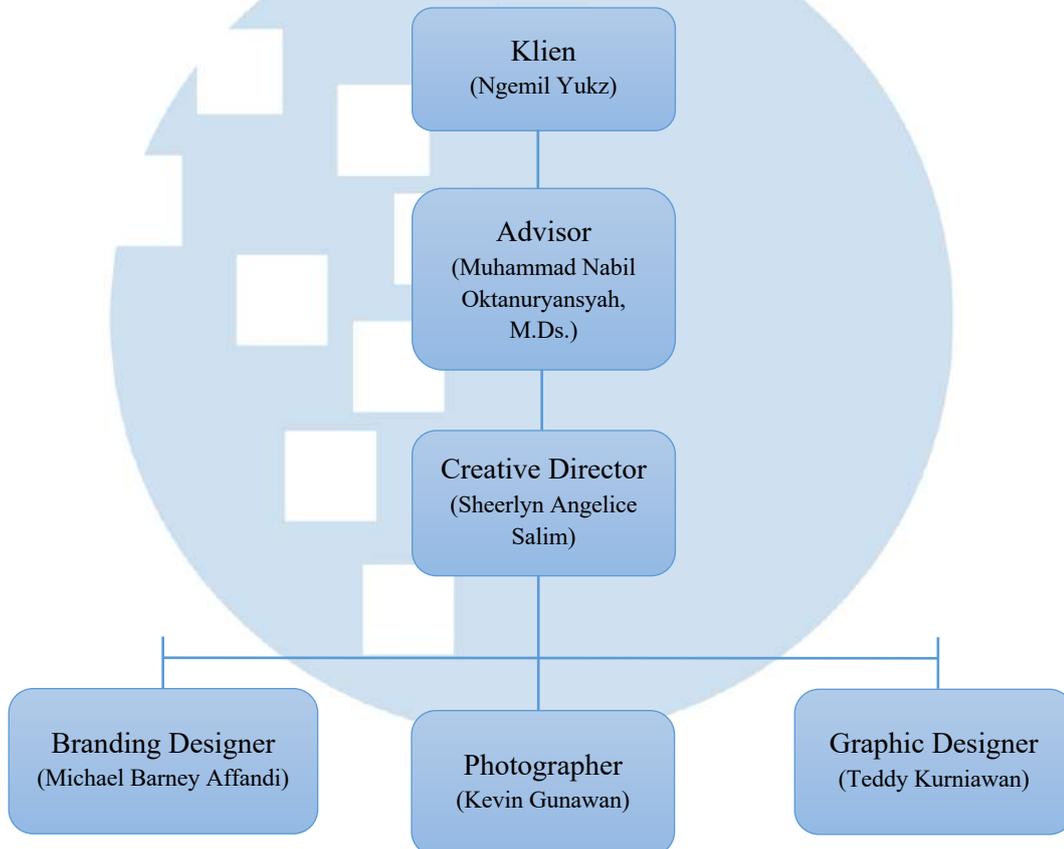
Tabel 3.1 Tabel Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa

Nama Desa	:	Desa Medang
Lokasi Desa	:	Jl. Danau kelapa dua v no 14 RT.001/005 Kel/ kec. Kelapa dua/kelapa dua tangerang
Area/Wilayah Desa	:	Sebelah Utara: Desa Curug Sangerang Sebelah Selatan: Desa Cijantra & Desa Lengkong Kulon Sebelah Timur: Desa Cihuni Sebelah Barat: Kelurahan Bojongnangka
Provinsi	:	Banten
Tanggal Pelaksanaan Proyek Desa	:	3 Februari 2025 s/d 25 Juni 2025
Durasi Program (Bulan)	:	5 Bulan

3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa

Dalam melaksanakan proyek ini, tugas-tugas dibagi secara terstruktur agar setiap anggota tim berkontribusi sesuai dengan peran masing-masing. Skema pembagian tugas ini menjelaskan tanggung jawab yang dilaksanakan oleh setiap

anggota, sehingga tujuan dari proyek ini dapat tercapai. Dalam skema ini dijelaskan beberapa peran penting dalam pelaksanaan proyek ini, seperti *Creative Director*, *Branding Designer*, *Photographer*, dan *Graphic Designer*.



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa

Posisi tertinggi *Supervisor* dan *Advisor* bertugas untuk memastikan kelancaran proyek ini. Mereka berperan dalam membantu mengarahkan tim dan bertanggung jawab atas kelancaran proyek tersebut. Dengan ini, tugas masing-masing anggota dijelaskan secara detail.

Berikut merupakan penjabaran tugas dari masing-masing anggota:

1. Sheerlyn Angelice Salim, *Creative Director*: Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai *Creative Director* yang bertujuan untuk berkomunikasi dengan pemilik UMKM, Menyusun jadwal presentasi, dan mengarahkan seluruh kegiatan perancangan. Penulis mengarahkan anggota kelompok untuk melakukan perancangan berdasarkan metode perancang *design thinking* meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*. Hal ini meliputi penentuan komposisi

desain seperti palet warna, tipografi, ilustrasi, ikon, media kolateral, dan *layouting*. Selain itu, penulis juga mengawasi *tone of voice* yang digunakan dalam seluruh perancangan. Serta menentukan standar desain sesuai dengan *big idea* “Penuh Keceriaan” dan tiga *keywords* yang telah ditentukan, yaitu: ceria, aktif, dan enak. Penulis juga bertugas untuk memastikan bahwa seluruh media yang dirancang disusun secara harmonis dan konsisten. Penulis juga bertanggung jawab untuk melakukan wawancara, dan menganalisis hasil wawancara. Konsep yang dirancang akan diterapkan pada seluruh perancangan. Penulis tidak hanya berperan dalam mengarahkan kelompok, tetapi penulis juga membantu dalam membuat *graphic standard manual*, Ini termasuk pemilihan kata dan gaya bahasa yang digunakan. Penulis juga bertanggung jawab dalam mengevaluasi hasil perancangan yang dibuat oleh rekan kelompok. Sebagai representatif tim, penulis mempresentasikan seluruh perancangan kepada pemilik UMKM dan bertanggung jawab atas keberhasilan media rancangan yang dibuat.

2. Michael Barney Affandi, *Branding Designer*: Michael bertanggung jawab atas perancangan logo, pemilihan tipografi, pemilihan elemen desain dan memastikan bahwa seluruh media digital dan cetak sudah sesuai dengan citra merek UMKM Ngemil Yukz. Michael juga bertanggung jawab dalam penyusunan aset fotografi.
3. Kevin Gunawan, *Photographer*: Kevin bertanggung jawab atas pemotretan produk yang sesuai dengan kebutuhan proyek, mengatur pencahayaan yang tepat, memastikan komposisi foto sudah sesuai dengan konsep yang diinginkan, mengatur jadwal pemotretan, bertanggung jawab atas peminjaman alat fotografi, dan menjaga keselarasan foto dengan gaya desain UMKM.
4. Teddy Kurniawan, *Graphic Designer*: Sebagai seorang *Graphic Designer*, Teddy bertanggung jawab dalam membantu mencari konsep desain untuk media cetak dan media kolateral. Selain itu,

Teddy juga bertugas untuk membawa peralatan pemotretan foto, membantu mengatur pencahayaan, dan menata produk untuk kebutuhan fotografi.

Alur kerja ini akan digunakan selama melakukan perancangan ulang identitas Ngemil Yukz. Alur kerja akan digunakan untuk memudahkan tim, dosen pembimbing, dan pemilik UMKM dalam berkomunikasi. Selain itu, dengan menerapkan alur tersebut, penulis juga mencegah terjadinya miskomunikasi dalam pelaksanaan proyek. Dengan demikian, penulis memastikan bahwa seluruh proyek berjalan dengan lancar sesuai dengan *timeline* yang telah ditentukan.



Gambar 3.2 Alur Koordinasi tim Proyek Desa

Pihak UMKM berperan untuk memberikan informasi kebutuhan mengenai kegiatan usaha dan tantangan yang sedang dihadapi. Berdasarkan profil UMKM diperlukan visi misi, serta arahan kepada tim agar desain yang dihasilkan sesuai dengan harapannya. Disini penulis berperan sebagai penengah untuk berkomunikasi dengan pemilik UMKM. Setelah mewawancarai UMKM, tim desainer akan memahami permasalahan apa saja yang dihadapi oleh UMKM dan melakukan *brainstorming*. *Advisor* memberikan masukan dalam perancangan ini. Penulis dan tim kemudian menerapkan desain sesuai dengan *brief* yang telah disepakati, dan dilanjutkan dengan proses revisi bersama pihak UMKM dan dosen pembimbing. Setelah melakukan revisi, penulis kemudian memberikan hasil desain kepada UMKM untuk dievaluasi lebih lanjut.

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Metode yang diimplementasikan dalam MBKM Proyek Desa adalah *Design Thinking*. Dengan menggunakan tahapan yang relevan untuk perancangan identitas Ngemil Yukz dapat membantu penulis dalam menjalani proyek ini. Sehingga, perancangan ulang identitas Ngemil Yukz dapat berjalan lebih efisien dan terarah. Dibawah ini merupakan *roadmap* pelaksanaan MBKM Proyek Desa menggunakan tahapan *Design Thinking*.



Gambar 3.3 Roadmap Pelaksanaan MBKM Proyek Desa

Dengan menggunakan tahapan *Design Thinking*, berikut merupakan penjabaran seluruh kegiatan yang dilakukan pada bulan Februari hingga Juni:

1. *Empathize*, Februari : Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara kepada pemilik UMKM Ngemil Yukz untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang dialami, visi misi usaha, serta preferensi yang diharapkan dalam desainnya. Wawancara tersebut juga bertujuan untuk mengidentifikasi media yang diperlukan dalam proses perancangan desain. Dalam tahap ini, penulis akan mengunjungi Desa Medang untuk mengetahui perkembangannya, demografi, serta kompetitor. Metode pengumpulan data menggunakan metode kualitatif, seperti melakukan wawancara dan observasi lapangan. Penulis juga melakukan analisis SWOT dan 7P pada UMKM Ngemil Yukz. Dengan ini, penulis telah mengumpulkan data-data untuk merancang solusi yang efektif.
2. *Define*, Februari : Setelah mengumpulkan data, penulis bersama tim membuat sebuah daftar berisi media-media yang diperlukan dalam perancangan identitas Ngemil Yukz. Selanjutnya, penulis bersama tim

menyusun *timeline* dan merancang strategi kerja untuk memastikan hasil yang optimal.

3. *Ideate*, Maret: Setelah menyusun *timeline* dan menentukan media apa saja yang dibutuhkan, tim melanjutkan proses *brainstorming* dengan membuat *big idea*, dan menentukan 3 *keywords* yang mencerminkan citra Ngemil Yukz. Mulai dari penentuan nama baru, pembuatan *moodboard*, dan sketsa. Seluruh proses ini melewati tahap revisi bersama pemilik UMKM dan dosen pembimbing.
4. *Prototype*, April-Mei: Pada tahap ini tim akan melakukan visualisasi dan memasukan desain ke dalam *mockup*, mencetak prototipe kemasan dan media kolateral, serta merancang desain stan. Pada tahap ini tim juga mulai menyempurnakan detail-detail dalam seluruh desain. Hasil desain kemudian dipresentasikan kepada pemilik UMKM dan mencatat seluruh *feedback* yang diberikan. Kemudian, dilanjutkan oleh proses revisi bersama dosen pembimbing.
5. *Test*, Juni : Pada tahap ini tim mempresentasikan hasil akhir kepada pemilik UMKM. Setelah disetujui, seluruh desain diimplementasikan dan dilanjutkan dengan peluncuran identitas baru ke publik.

3.3 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 *Creative Director*.

Tabel 3.2 Tabel *Timeline* MBKM Proyek Desa

Waktu Kegiatan		Februari				Maret				April				Mei				Juni				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<i>Empathize</i>	Mengidentifikasi masalah																					
	Mengidentifikasi target																					
	Melakukan interview																					
	Observasi																					

2.	2 (10 Februari-14 Februari 2023)	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan wawancara dengan pemilik UMKM Ngemil Yukz 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyusun pertanyaan wawancara, melakukan studi eksisting dan menentukan tanggal wawancara. b. Melakukan wawancara dengan pemilik UMKM Ngemil Yukz. c. Menyusun data dari wawancara yang telah didapatkan.
3.	3-4 (17 Februari-28 Februari 2023)	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempresentasikan <i>Pitchdeck</i> b. Perencanaan dan Ideasi 	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat beberapa nama dan <i>tagline</i> untuk UMKM tersebut. b. Melakukan <i>brainstorming</i> untuk menentukan konsep dan menyusun tabel <i>project timeline</i>. c. Menyusun <i>pitchdeck</i> Ngemil Yukz, dan mempresentasikan <i>pitchdeck</i>. d. Mencari vendor yang sesuai dengan budget pemilik UMKM e. Menentukan bahan untuk kemasan produk.
4.	5 (3 Maret-7 Maret 2023)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyusun <i>moodboard</i> dan mencari referensi yang sesuai dengan keinginan pemilik UMKM b. Mulai desain dan visualisasi 	<ul style="list-style-type: none"> a. Dari hasil <i>pitching</i>, penulis membuat <i>moodboard</i>, <i>big idea</i>, dan <i>keyword</i>, dari preferensi pemilik UMKM. b. Membuat sketsa kasar Ngemil Yukz menjadi sketsa komprehesif, dan memberikan sketsa alternatif logo kepada pemilik UMKM.

			c. Menyelesaikan logo D'chemils, menerima masukan terkait penamaan maskot serta menyempurnakan desain logo tersebut.
5.	6 (10 Maret-14 Maret 2023)	a. Membuat maskot	a. Membuat sketsa dan hasil akhir dari maskot beserta ekspresi-ekspresi yang ditampilkan.
6.	7-8 (17 Maret-28 Maret 2023)	a. Melakukan revisi pada maskot dan <i>keyvisual</i>	a. Membantu merevisi <i>keyvisual</i> . b. Memberikan hasil final dari seluruh logo, maskot, dan <i>keyvisual</i> . c. Memberikan surat LPPM kepada kantor Kelurahan Medang.
7.	10 (7 April-11 April 2023)	a. Menentukan posisi fotografi, dan meminjam peralatan foto	a. Menentukan lokasi dan sudut pengambilan foto, merencanakan posisi pencahayaan serta melakukan proses peminjaman alat fotografi.
8.	11-12 (14 April-25 April 2023)	a. Fotografi produk dan <i>edit</i> produk	a. Menyewa ruangan untuk melakukan fotografi, mengambil beberapa foto dari berbagai sudut. b. <i>Edit</i> seluruh foto yang sudah di pilih.
9.	13-16 (28 April-16 Mei 2023)	a. Desain menu dan Banner b. Desain media kolateral c. Desain stan	a. Melanjutkan visualiasi desain menu dan banner untuk digunakan di bazaar, membuat desain stand

			<p>untuk UMKM Ngemil Yukz.</p> <p>b. Melakukan penyempurnaan dari revisi yang telah diberikan.</p>
10.	17-18 (19 Mei-6 Juni Mei 2023)	a. Cetak Prototipe	a. Mencetak seluruh desain yang telah dibuat.
11.	19 (9 Juni-13 Juni 2023)	a. Presentasi kepada pemilik UMKM	a. Mempresentasikan seluruh desain yang telah dibuat kepada pemilik UMKM.
12.	20-21 (16 Juni-27 Juni 2023)	a. Revisi	a. Melakukan revisi dari <i>feedback</i> yang telah diberikan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA