

BAB III

PENYUSUNAN PELAKSANAAN KEGIATAN MBKM

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

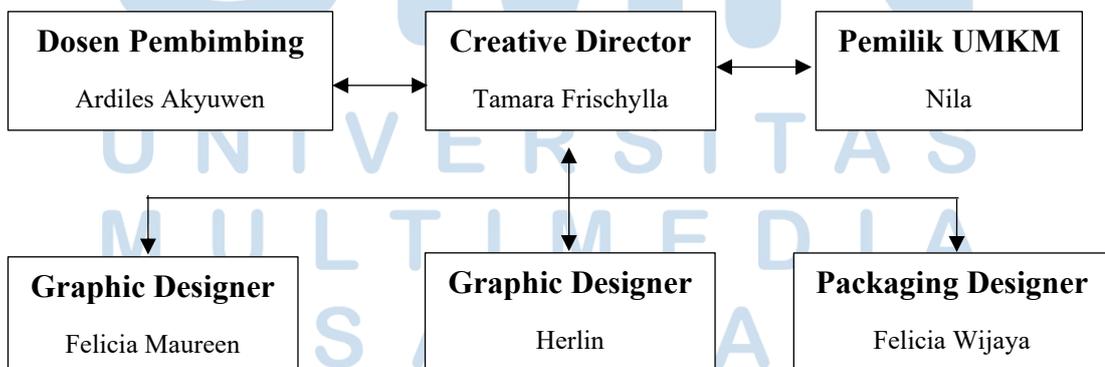
Penulis bertugas melakukan MBKM Cluster Proyek Desa di Desa Curug Sangereng di Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang. Kegiatan MBKM diselenggarakan selama satu semester dari 3 Februari 2025 sampai dengan 12 Juni 2025, dengan total waktu bekerja selama 847 jam. Hasil kerja nyata penulis dan anggota kelompok selama MBKM akan dipaparkan dalam laporan ini. Berikut ini adalah table waktu dan tempat pelaksanaan Clyster MBKM Proyek Desa:

Tabel 3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Desa

Nama Desa	:	Curug Sangereng
Lokasi Desa	:	Kecamatan Kelapa Dua
Area/Wilayah Desa	:	Kabupaten Tangerang
Provinsi	:	Banten
Tanggal Pelaksanaan Proyek Desa	:	3 Februari 2025 s/d 12 Juni 2025
Durasi Program (Bulan)	:	5 Bulan

3.2 Peta Peran Pelaksana Program Proyek Desa

Setiap anggota kelompok memiliki perannya masing-masing selama masa pengerjaan MBKM Cluster Proyek Desa. Berikut ini adalah skema hirarki yang menunjukkan posisi serta tanggung jawab tiap anggota:



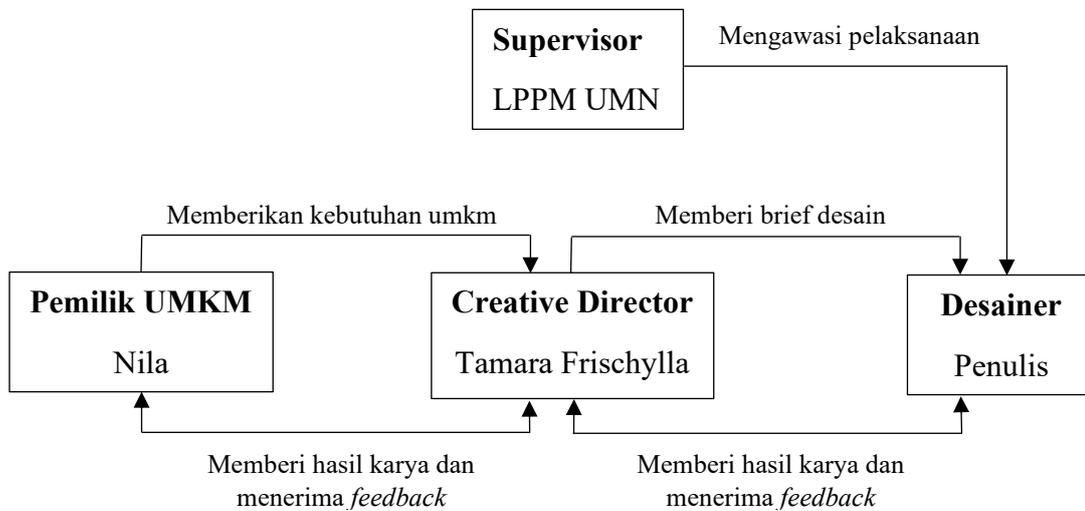
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksana Tim MBKM Proyek Desa

Berikut ini adalah peran dan jobdesc masing-masing anggota :

- Tamara Frischylla, Creative Director: Creative Director yang akan mengambil keputusan akhir dan mengarahkan tim kreatif selama proses pengerjaan proyek. Creative Director juga bertanggung jawab untuk menghubungi dan jembatan komunikasi dengan pemilik bisnis serta membantu proses desain.
- Felicia Maureen, Graphic Designer: Merancang desain visual yang efektif dan fungsional untuk menyampaikan pesan. Desain yang dikerjakan mencakup identitas visual, media pemasaran, dan pengeditan foto atau video.
- Herlin, Content Manager: Mengelola strategi media sosial dari bisnis, membuat kalender konten pada platform-platform yang digunakan serta mengidentifikasi tren untuk konten. Mendesain konten visual dan copywriting, serta menganalisa kinerja sosial media yang telah dilakukan.
- Felicia Wijaya, Packaging Designer: Mengelola konsep visual, estetika, dan fungsional dalam sebuah kemasan produk untuk UMKM yang sesuai dengan identitas mereka.

UMMN

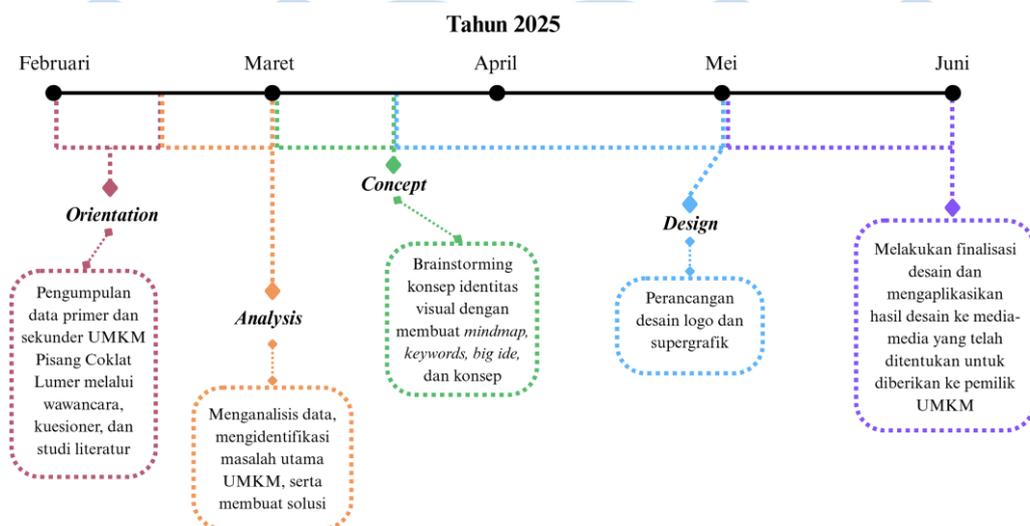
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2 Alur Koordinasi Tim Proyek Desa

3.3 Tahapan Pelaksanaan Program

Agar kegiatan MBKM dapat berjalan secara efektif, penulis merancang sebuah *roadmap* dari tahapan pelaksanaan kegiatan dengan 5 tahapan desain oleh Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* (2011). Berikut tahapan pelaksanaan MBKM Cluster Proyek Desa dari bulan Februari sampai bulan Juni 2025:



Gambar 3.2 Roadmap Tahap Pelaksanaan

Berdasarkan *roadmap* di atas, berikut ini adalah penjabaran setiap tahapannya:

1. *Orientation* (Februari):

Penulis dan anggota kelompok melakukan pengumpulan data secara online melalui internet. Setelah mendapatkan informasi, penulis bersama kelompok mengunjungi desa untuk melakukan observasi sekaligus wawancara dengan Nila sebagai pemilik UMKM Pisang Coklat Lumer. Pada tahap ini penulis mendapat informasi seputar latar belakang UMKM, kondisi lingkungan sekitar tempat usaha, keunikan produk usaha, serta tantangan yang dihadapi oleh UMKM.

2. *Analysis* (Maret):

Setelah semua data telah terkumpul, penulis melakukan analisis lebih dalam mengenai informasi yang sudah didapat sebelumnya. Penulis mengidentifikasi keunggulan dan tantangan UMKM, menentukan target pasar, menganalisis kompetitor, serta menetapkan solusi desain sesuai dengan apa yang dibutuhkan UMKM. Melalui tahapan ini, penulis dan kelompok membuat rangkaian *timeline* dan *jobdesk* untuk masing-masing media, agar setiap kegiatan berjalan secara efektif.

3. *Concepts* (Maret):

Pada tahap ini, penulis dan anggota kelompok mulai mendiskusikan konsep apa yang sesuai dengan identitas UMKM Pisang Coklat Lumer nantinya. Diawali dengan membuat tiga moodboard yang berbeda, lalu memberikannya ke pemilik UMKM untuk dipilih. Setelah itu penulis dan kelompok mulai berdiskusi untuk melakukan *brainstorming*, menentukan *keywords*, *big idea*, dan *concept* yang akan menjadi identitas dari UMKM Pisang Coklat Lumer.

4. *Design* (April-Mei):

Setelah konsep ditetapkan, pada tahap ini penulis mulai merancang logo yang merepresentasikan identitas UMKM Pisang Coklat Lumer.

Selama proses desain, penulis secara rutin akan mengasistensikan dan menerima masukan. Perancangan logo dimulai dengan pemilihan warna, font, lalu dilanjutkan dengan membuat beberapa alternatif sketsa logo. Kemudian penulis mengasistensikan hasil sketsa ke pemilik UMKM dan sketsa yang terpilih akan dilanjutkan ke proses digitalisasi.

5. *Implementation* (Juni):

Pada tahap ini, penulis dan kelompok akan mengaplikasikan seluruh hasil desain ke berbagai media yang sudah ditetapkan seperti spanduk, poster, kemasan produk, dan konten digital. Lalu pada tahap akhir, penulis bersama anggota kelompok akan melakukan evaluasi serta memberi panduan ke pemilik UMKM agar bisa memanfaatkan media secara optimal untuk perkembangan usahanya.

3.4 Timeline dan Uraian Tugas dalam Kegiatan MBKM

Selama pelaksanaan MBKM Proyek Desa, seluruh kegiatan dirancang mengikuti jadwal dan tanggung jawab yang sudah dibuat bersama anggota kelompok lainnya. Pembuatan *timeline* berfungsi untuk memasatkan seluruh proses desain dapat berjalan dengan efisien dan efektif.

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 Curug Sangereng sebagai *Graphic Designer*.

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

Tabel 3.2 Timeline MBKM Proyek Desa

Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Melakukan riset data secara online	■	■																
Observasi langsung Desa Curug Sangereng			■															
Mewawancarai pemilik UMKM Pisang Coklat Lumer		■	■	■														
Menganalisa data					■													
Mengidentifikasi target audiens						■												
Mengidentifikasi competitor UMKM						■												
Mengidentifikasi masalah sosial		■					■											
Mengidentifikasi masalah desain		■					■											
Brainstorming mindmap, keywords, big idea, konsep								■										
Membagikan jobdesk									■									
Fotografi produk UMKM										■								
Mencari referensi											■							
Membuat moodboard												■						
Perancangan logo & asistensi													■					
Perancangan GSM logo														■				
Perancangan Supergrafik															■			
Implementasi desain ke media yang ditentukan																	■	■

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 Curug Sangereng sebagai *Graphic Designer*

Tabel 3.3 Tahapan Kegiatan Proyek Desa

No.	Minggu	Proyek/Kegiatan	Keterangan
1.	1 (3 Februari – 7 Februari 2025)	- Melakukan riset data secara online - Melakukan riset desa	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi mengenai Desa Curug Sangereng dan UMKM Pisang Coklat Lumer melalui website resmi dan media sosial
2.	2 (10 Februari – 14 Februari 2025)	Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing internal	<ul style="list-style-type: none"> • Membahas kegiatan yang akan dilakukan selama MBKM berlangsung • Menghubungi pemilik UMKM untuk menentukan jadwal wawancara • Mempersiapkan pertanyaan wawancara
3.	3 (17 Februari – 21 Februari 2025)	Mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi langsung	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan wawancara dengan pemilik UMKM Pisang Coklat Lumer • Mengobservasi lingkungan sekitar tempat UMKM • Mengobservasi lingkungan Desa Curug Sangereng

4.	4 (24 Februari – 28 Februari 2025)	Memulai pengisian bab satu pada laporan dan melakukan bimbingan keuda dengan dosen pembimbing internal	<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan laporan MBKM bagian bab satu • Mengasistensikan penulisan laporan bab satu dan mencatat apa yang perlu di revisi • Membahas apa yang perlu dilakukan selanjutnya
5.	5 (3 Maret – 7 Maret 2025)	Menuliskan revisi bab 1 dan memulai penulisan bab 2	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan hal ang perlu di revisi pada bab 1 • Mulai memasukkan data desa untuk bab 2
6.	6 (10 Maret – 14 Maret 2025)	Brainstorming konsep untuk UMKM Pisang Coklat Lumer	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan referensi moodboard ke pemilik UMKM untuk dipilih sesuai seleraanya • Melakukan brainstorming bersama semua anggota kelompok mulai dari membuat <i>mindmap</i>, menentukan <i>keywords</i>, <i>big idea</i>, dan konsepnya
7.	7 (17 Maret – 21 Maret 2025)	Melakukan bimbingan ketiga dengan dosen pembimbing internal dan merancang 3 jenis moodboard	<ul style="list-style-type: none"> • Membahas kegiatan apa saja yang sudah dilakukan • Mengasistensikan penulisan laporan bab dua dan mencatat hal yang perlu di revisi

			<ul style="list-style-type: none"> • Meminta panduan untuk penulisan laporan pada bab 3
8.	8 (24 Maret – 28 Maret 2025)	EVALUASI PETAMA MBKM CLUSTER PROYEK DESA	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan penulisan bab 3 • Mengecek ulang penulisan bab 1 hingga bab 3 sebelum pengumpulan
9.	9 (31 Maret – 4 April 2025)	- Mencari referensi identitas visual untuk UMKM Pisang Coklat Lumer	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi media promosi dari internet • Perancangan sketsa identitas visual UMKM Pisang Coklat Lumer • Melanjutkan penulisan laporan UMKM
10	10 (7 April – 11 April 2025)	Membuat alternatif sketsa desain logo dan pelaksanaan bimbingan kelima dengan dosen pembimbing	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 10 alternatif sketsa logo UMKM Pisang Coklat Lumer • Mengasistensikan 10 alternatif logo pada pemilik UMKM untuk dipilih • Menerima revisi pada logo yang dipilih
11.	11 (14 April – 18 April)	Digitalisasi logo	<ul style="list-style-type: none"> • Memfinalisasi desain logo secara digital menggunakan software <i>adobe illustrator</i>

			<ul style="list-style-type: none"> • Mengasistensikan hasil final logo ke pemilik UMKM Pisang Coklat Lumer
12.	12 (21 April – 25 April 2025)	Perancangan <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i> untuk logo	<ul style="list-style-type: none"> • Meminta <i>feedback</i> logo kepada <i>creative director</i> • Merancang GSM untuk logo UMKM Pisang Coklat Lumer
13.	13 (28 April – 2 Mei 2025)	Meminta <i>feedback</i> dari <i>creative director</i> dan pendapat anggota kelompok lain	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat hasil revisi desain yang diberikan • Melanjutkan penulisan laporan MBKM
14.	14 (5 Mei – 9 Mei 2025)	Merancang supergrafik untuk MBKM Pisang Coklat Lumer	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat sketsa aset untuk supergrafik • Mengasistensikan sketsa aset dengan <i>creative director</i> dan mengumpulkan <i>feedback</i> dari anggota kelompok
15.	15 (12 Mei – 16 Mei)	Digitalisasi supergrafik	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan finalisasi aset supergrafik secara digital menggunakan software <i>adobe illustrator</i> • Mengasistensikan hasil supergrafik ke anggota kelompok • Menuliskan laporan bab 4

16.	16 (19 Mei – 23 Mei 2025)	Melakukan revisi desain aset supergrafik	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan revisi dan penambahan pada desain aset supergrafik • Melanjutkan penulisan bab 4 laporan MBKM
17.	17 (26 Mei – 30 Mei 2025)	Penerapan hasil desain pada media	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan semua hasil desain ke media-media yang telah ditentukan • Memperlihatkan hasil desain ke pemilik UMKM • Pembuatan <i>mockup</i> sebagai visualisasi media • Menuliskan laporan bab 5
18.	18 (2 Juni – 6 Juni 2025)	Pencetakan media desain	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan semua hasil desain dan media kepada pemilik UMKM untuk dicetak • Menyelesaikan penulisan laporan bab 5
19.	19 (9 Juni – 12 Juni 2025)	SIDANG MBKM CLUSTER PROYEK DESA	<ul style="list-style-type: none"> • Finalisasi laporan proyek desa • Melakukan presentasi untuk siding MBKM Proyek Desa

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA