

Setelah melakukan wawancara kepada masyarakat nelayan pendamping mulai mengetahui impian atau keinginan masyarakat Tasikmadu. Setelah mengetahui keinginan atau impian maka langkah selanjutnya yaitu merancang sebuah kegiatan untuk memenuhi impian masyarakat.

3. *Design* (Merancang)

Proses di mana seluruh komunitas (atau kelompok) terlibat dalam proses belajar tentang kekuatan atau aset yang dimiliki agar bisa mulai memanfaatkannya dalam cara yang konstruktif, inklusif, dan kolaboratif untuk mencapai aspirasi dan tujuan seperti yang sudah ditetapkan sendiri. Proses merencanakan ini merupakan proses cara mengetahui aset-aset yang ada pada masyarakat nelayan. Aset yang terlihat di wilayah Desa Tasikmadu adalah Wisata bahari, Dikarenakan desa Tasikmadu sendiri memiliki 3 pantai yang ramai dikunjungi wisatawan. Dan 3 pantai yang sepi wisatawan dikarenakan akses jalan yang setapak dan hanya dapat dikunjungi dengan menggunakan perahu wisata yang telah disediakan. Satu diantara 3 pantai tersebut yaitu Pantai Mbangkok'an yang akan dimanfaatkan untuk akses menuju ke wisata Rumah apung sehingga nantinya mampu memenuhi impian masyarakat Desa Tasikmadu Khususnya Pokmaswas (Kelompok Masyarakat Pengawas).

4. *Define* (Menentukan)

Kelompok pemimpin sebaiknya menentukan 'pilihan topik positif': tujuan dari proses pencarian atau deskripsi mengenai perubahan yang diinginkan. Pendampingan dengan masyarakat terlibat dalam *Focus Group Discussion* (FGD). Pada Proses FGD pendamping dan masyarakat menentukan fokus pembahasan.

