

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Proyek Independen**

Dalam MBKM proyek Independen ini tersedia berbagai perlombaan yaitu, Golden Pinwheel, International Busan Design Award, Taiwan International Student Design Competition, dan Youth Movement Summit. Lomba yang penulis pilih adalah Taiwan International Student Design Competition. Penulis telah memilih isu yang akan dikaitkan dengan MBKM ini, isu yang dipilih adalah isu SDG no.5 mengenai Kesetaraan Gender dengan tujuan untuk menciptakan platform diskusi yang berharga tentang bagaimana masyarakat Tionghoa, baik di Tiongkok maupun di luar negeri, dapat mengambil langkah-langkah menuju kesetaraan gender yang lebih besar dalam konteks keluarga dan masyarakat mereka. Selama sebagian besar sejarah Tiongkok, peran utama dalam keluarga dan masyarakat seringkali dipegang oleh para pria. Di sisi lain, perempuan umumnya terbatas pada peran-peran keluarga seperti putri, saudari, istri, atau ibu, di mana mereka diharapkan untuk patuh terhadap kehendak dan kebutuhan laki-laki. Setelah puluhan tahun masa Komunis dan liberalisasi ekonomi yang terjadi belakangan ini, masyarakat Tiongkok masih tetap mempertahankan banyak tradisi sosial dan keluarga mereka salah satunya adalah perempuan di mata keluarga Tiongkok masih sedikit sulit untuk dapat mewujudkan mimpi mereka seperti para anak laki-laki di keluarga.

Menurut Statista.com yang mengri-set statistika mengenai wanita di negara China mengatakan bahwa sejarah budaya Tionghua selalu memberikan nilai yang lebih tinggi pada jenis kelamin laki-laki. Dalam kondisi sosial-ekonomi mendorong keluarga Tionghua untuk membatasi jumlah anak dan biasanya anak laki-laki lebih di prioritaskan yang mengakibatkan kurangnya jumlah perempuan muda. Yang dimana pada tahun 1979, banyak anak perempuan yang dipilih untuk diabortus secara selektif atau menerima perawatan kesehatan yang lebih rendah dibandingkan dengan anak laki-laki dan seringkali meninggal di usia yang sangat muda. Sebagai hasilnya, Tiongkok saat ini menjadi salah satu negara langka di dunia dengan jumlah laki-laki lebih banyak daripada perempuan. Berdasarkan perkiraan resmi

tahun 2022, kelebihan jumlah laki-laki di antara kelompok usia dewasa muda yang dapat menikah, yaitu 20 hingga 24 tahun, mencapai sekitar 113,5 hingga 100 orang. Kekurangan perempuan muda Tionghoa ini, yang terkenal, secara alami membawa sejumlah masalah sosial, demografis, dan ekonomi, termasuk munculnya pasar gelap untuk calon pengantin perempuan dan meningkatnya selisih usia di antara pasangan suami istri.

Oleh karena itu isu yang penulis pilih ini cocok dengan karakteristik lomba yang telah dipilih karena dari lomba ini sendiri memberikan tema mengenai “Equality” yang artinya Kesetaraan. Dengan hal ini hasil karya yang dibuat berkaitan dengan tujuan untuk mendorong kesetaraan gender karena tradisi dan norma dalam budaya Tionghoa seringkali masih menghadirkan tantangan bagi wanita. Melalui majalah interaktif, kita dapat mengangkat kesadaran akan pentingnya kesetaraan gender, menyediakan edukasi dan informasi tentang hak-hak wanita, serta memberikan platform bagi wanita Tionghoa untuk berbagi pengalaman dan suara mereka. Dengan mengubah paradigma budaya yang menghambat perkembangan wanita dan mendorong diskusi serta tindakan konkret, majalah ini tidak hanya menjadi sumber pengetahuan, tetapi juga alat untuk menciptakan perubahan yang berarti dalam masyarakat dan memperkuat pesan-pesan penting tentang hak wanita dalam keluarga Tionghoa.

Penulis menciptakan majalah interaktif ini dengan memiliki tujuan yang spesifik seperti memberikan isi yang berupa Majalah interaktif tentang peningkatan hak wanita dalam keluarga Tionghoa akan mencakup beragam topik yang relevan dan memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca. Isi majalah ini akan mencakup artikel pendidikan tentang hak-hak wanita dalam hukum Tionghoa dan kesempatan pendidikan serta karier bagi mereka, kisah inspiratif tentang wanita Tionghoa yang berhasil mengatasi rintangan dalam keluarga untuk meraih kesuksesan. Interaktif konten seperti kuis, dan infografis akan digunakan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan menyediakan saran praktis dan daftar sumber daya tambahan, majalah ini akan menjadi panduan komprehensif bagi wanita Tionghoa yang ingin mengadvokasi diri mereka sendiri dan memperjuangkan hak-hak mereka dalam keluarga.

## **1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Proyek Independen**

Penulis dapat merumuskan masalah dari latar belakang yang telah tertulis sebelumnya sebagai berikut : “Bagaimana perancangan majalah digital, dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran akan isu-isu hak perempuan dan memfasilitasi perubahan positif dalam masyarakat Tionghoa di Indonesia?”

## **1.3 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Proyek Independen**

MBKM Cluster Proyek Independen ini adalah MBKM yang diwajibkan dari Universitas Multimedia Nusantara bagi para mahasiswa dengan jurusan DKV untuk memenuhi syarat kelulusan dengan gelar Sarjana Desain ( S.Ds.). Maksud dan tujuan penulis memilih lomba *Taiwan International Student Design Competition ( TISDC )* adalah untuk menambah wawasan penulis mengenai isu lebih mendalam dan luas seperti tidak hanya memperhatikan isu di sekitaran Indonesia namun dalam ruang lingkup yang luas seperti di Taiwan. Dalam lomba ini juga penulis bertujuan untuk meningkatkan kreativitas penulis sebagai mahasiswa aktif Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara dalam menciptakan design dengan memberikan solusi yang matang melalui design dan dapat dipahami oleh audience seperti mewujudkan *goal* berupa meningkatkan kesadaran masyarakat akan hak perempuan dalam keluarga Tionghoa, serta untuk mendorong perubahan budaya yang lebih inklusif dan adil. Dengan menyajikan informasi yang mendalam, cerita inspiratif, dan saran praktis, majalah ini bertujuan untuk memberdayakan perempuan Tionghoa agar dapat mengadvokasi hak-hak mereka dalam keluarga dan masyarakat. Lebih dari sekadar memberikan informasi, majalah ini bertujuan untuk menginspirasi pembaca untuk mengambil tindakan positif dalam memperjuangkan kesetaraan gender, serta untuk membangun kemitraan dan jaringan yang kuat dengan organisasi perempuan dan lembaga yang bergerak dalam isu-isu gender. Dengan demikian, majalah ini diharapkan dapat berperan sebagai agen perubahan yang membantu membentuk masyarakat Tionghoa yang lebih inklusif, adil, dan berdaya.

## 1.4 Manfaat Melaksanakan MBKM Proyek Independen

### 1. Bagi Penulis.

Perancangan majalah interaktif tentang peningkatan hak perempuan dalam keluarga Tionghoa membawa beragam manfaat bagi penulisnya. Pertama, majalah ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyuarakan pandangan, pengetahuan, dan pengalaman mereka terkait isu-isu gender dan hak perempuan secara lebih luas. Mereka dapat mengekspresikan ide-ide mereka melalui tulisan yang informatif dan inspiratif. Kedua, terlibat dalam proses penulisan akan membantu penulis mengembangkan keterampilan menulis, penelitian, dan analisis yang berguna dalam karier mereka di masa depan. Dengan demikian, penulis dapat memperluas pengaruh mereka dan menjadi agen perubahan dalam memperjuangkan hak perempuan.

### 2. Bagi Orang Lain.

Manfaat Bagi pembaca dan masyarakat secara umum, majalah ini akan menjadi sumber informasi yang bermanfaat dan inspiratif. Majalah ini akan memberikan akses kepada mereka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang isu-isu gender dan kesetaraan, terutama dalam konteks keluarga Tionghoa. Selain itu, informasi dan cerita yang disajikan dalam majalah ini akan memberikan motivasi kepada pembaca untuk mengambil tindakan positif dalam memperjuangkan hak-hak mereka sendiri dalam keluarga dan masyarakat. Majalah ini juga akan memfasilitasi terbentuknya jaringan dan komunitas yang saling mendukung di antara perempuan Tionghoa yang memiliki tujuan yang sama untuk menciptakan perubahan positif dalam masyarakat.

### 3. Bagi Universitas.

Bagi universitas, terlibat dalam perancangan dan distribusi majalah ini akan memberikan kontribusi positif terhadap reputasi mereka sebagai lembaga yang peduli terhadap isu-isu sosial dan mempromosikan keberagaman serta inklusi. Dengan terlibat dalam inisiatif seperti ini,

universitas menunjukkan komitmennya terhadap advokasi kesetaraan gender dan keberagaman. Majalah ini juga dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan memfasilitasi diskusi tentang isu-isu gender dalam lingkungan akademik dan masyarakat luas.

### 1.5 Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Proyek Independen

Waktu dan prosedur dalam proses berjalannya MBKM Cluster Proyek Independen adalah hal yang penting karena dari hal tersebut sebagai penulis dapat Menyusun alur yang sesuai dan teratur sehingga dapat memenuhi 20 SKS yang didapatkan dari Proyek Independen ini dengan total setara dengan 800 jam kerja, atau 20-21 minggu dalam 1 semester. Berikut adalah susuan waktu dan prosedur yang telah penulis jalankan selama 1 semester :

Tabel 1.1 Timeline MBKM Cluster Proyek Independen

No	Tahapan	Keterangan
1	<b>Pra-krs &amp; sosialisasi Cluster MBKM</b>	Sosialisasi Cluster MBKM oleh PIC Cluster Universitas ( zoom )
2		Bimbingan akademik terkait cluster MBKM yang akan dipilih ( luring / daring )
3		Pre – enrolmment sesuai dengan Cluster MBKM yang dipilih ( my.umn.ac.id )
4		Proses submisi pendaftaran Cluster ( email student )
5		Pengumuman penerimaan judul proposal MBKM ( email student UMN )
6		Join Group line Cluster MBKM ( aplikasi Line )

7	<b>KRS ( Enrollment )</b>	Melakukan KRS dengan MK dan kode Cluster MBKM ( my.umn.ac.id )
8		Pengumuman dosen pembimbing Cluster ( Group line )
9		Pembentukan grup kelompok bimbingan ( grup line / whatsapp )
10		Pendaftaran judul ke website merdeka (merdeka.umn.ac.id )
11		MBKM 01 – surat pengantar cluster ( merdeka.umn.ac.id )
12		MBKM 02 – surat penerimaan dalam cluster MBKM ( google drive > merdeka.umn.ac.id )
13	<b>Pelaksanaan Cluster MBKM Proyek Independen</b>	Bimbingan tahap 1 bersama dosen internal ( counselling meeting di merdeka .umn.ac.id ) dan MBKM 03 – pelaporan progress proyek
14		Evaluasi 1 Cluster MBKM ( merdeka.umn.ac.id)
15		Bimbingan tahap 2 bersama dosen internal ( counselling meeting di merdeka .umn.ac.id ) dan MBKM 03 – pelaporan progress proyek
16		Final checking laporan dan progress proyek ( merdeka.umn.ac.id)
17		MBKM 04 – lembar verifikasi laporan MBKM ( merdeka.umn.ac.id )
18		Pendaftaran sidang Cluster MBKM
19		Evaluasi 2 Cluster MBKM dan pelaksanaan sidang evaluasi 2

20	Pasca sidang evaluasi 2 cluster MBKM ( mahasiswa ) ( merdeka.umn.ac.id)
21	Pengesahan laporan cluster MBKM ( google drive / email )
22	Pengumpulan laporan Cluster MBKM ( merdeka.umn.ac.id )
23	Selesai melaksanakan program MBKM ( my.umn.ac.id)
24	Melanjutkan proses ke magang merdeka atau tugas akhir ( email, IG, dan FB )

### 1.6 Profil Lomba

Lomba ini di selenggarakan oleh Taiwan International Student Design Competition ( TISDC ). TISDC adalah sebuah event di Taiwan yang memberikan kompetisi berupa seni dan desain international yang diinisiasi oleh kementerian Pendidikan Taiwan yang ditujukan kepada para pelajar perguruan tinggi. Dari tahun 2003, kementerian Pendidikan Taiwan (MOE) telah memanfaatkan sumber daya yang ada di sekolah untuk mengembangkan bakat- bakat muda di bidang seni dan desain. Pada tahun 2005, kementerian Pendidikan Taiwan telah menjalankan program beasiswa untuk studi luar negeri dalam hal seni dan desain untuk mendorong mahasiswa berpartisipasi dalam kompetisi international. TISDC telah menyelenggarakan lomba dari tahun 2008 hingga sekarang dengan jumlah negara dan jumlah kampus yang kian bertambah, tema yang diberikan tiap tahunnya juga memberikan tema yang berbeda-beda. Lomba yang di adakan TISDC pada tahun 2023 ini memiliki tema “Equality”, melalui program ini TISDC berharap para pelajar dapat diajak untuk mengasah kreativitas dan menciptakan ide baru untuk masa depan. Kategori yangb disediakan pada lomba tahun ini adalah Visual design, Product design, Digital animation, dan Short movie. Kualitas karya yang dihasilkan oleh para pemenang tahun lalu sangat berkualitas tinggi, dari segi kekreativitasan, detail desain, detail deskripsi dan masih banyak lagi. Semua pemenang memiliki

karakteristik masing-masing dan dapat menarik perhatian dengan konsep mereka yang berbeda-beda.

### 1.7 Arsip Portfolio Lomba

1. Wild Vegetables oleh Shu-Qi Yang, Ling-Ci Zhang, Tsai-Tzu Hsiao, Pin- Xuan Lin, Yu-Pei Chang



Gambar 1.1 *Wild Vegetables*  
Sumber : <https://www.tisdc.org/en/award/visual>

Karya Wild Vegetables ini adalah hasil karya yang diciptakan oleh Shu-Qi Yang, Ling-Ci Zhang, Tsai-Tzu Hsiao, Pin- Xuan Lin, Yu-Pei Chang yang berasal dari Chaoyang University of Technology di Taiwan. Karya mereka ini memenangkan gold prize dalam perlombaan TISDC tahun 2022 dengan konsep karya menggunakan tiga jenis sayuran untuk tujuh lingkungan perubahan iklim yang berbeda dan menghidupkan pengetahuan tentang dua puluh satu jenis sayuran asli. Paket penanaman dirancang berdasarkan tujuh lingkungan perubahan iklim yang berbeda, dan itu termasuk kertas benih buatan tangan dan pot lipat kertas. Itu memungkinkan kita untuk memahami sayuran asli dengan lebih baik melalui proses penanaman. Biarkan orang belajar bagaimana mengidentifikasi, dan memahami nilainya itu.

Melalui sudut pandang keilmuan desain komunikasi visual, penulis menanggapi bahwa dari karya tersebut telah menentukan warna yang minimalis dan dapat menggunakan warna background yang sesuai dan tidak memberikan kesan warna yang nabrak dan dengan background

hitam itu dapat membuat para audiens memfokuskan kepada desain dari jenis tanaman yang berbeda-beda. Dalam penempatan layout untuk jenis tanaman, text, white space, elemen desain, dan ukuran font disusun dengan rapi dan semuanya terbaca dan terlihat.

## 2. In Studio Visual Image Design oleh Lucia dan Shunhong Hu



Gambar 1.2 *In Studio Visual Image Design*

Karya In Studio Visual Image Design ini diciptakan oleh Lucia dan Shunghong Hu yang berasal dari Sichuan Fine Arts Institute di China. Karya mereka ini mendapatkan honorable mention pada lomba TISDC pada tahun 2022. Karya ini memiliki konsep yang unik dengan memberikan gambaran visual dengan elemen manusia gila, alam semesta gila, dan hewan gila melalui grafik dan kromatograf dan terbentuk dalam sebuah poster typografi . Sang pencipta karya dapat memiliki konsep seperti ini terinspirasi dari mereka sekelompok anak muda yang menyukai kehidupan desain, dengan menggabungkan penggunaan media cetak, gambar dan video untuk menghubungkan seni dan merek. Mereka juga berniat untuk menciptakan ruang komunitas komunikasi visual yang beragam.

Melalui sudut pandang keilmuan Desain Komunikasi Visual, penulis beranggapan bahwa hasil karya desain poster memberikan kesan colorful dan menilai bahwa pencipta karya berani memainkan warna yang banyak namun tetap menghasilkan warna yang selaras dan masih terbaca, desain ini memfokuskan kepada tipografi yang digunakan dan penempatan warna yang harus dimainkan dari kotak-kotak berisi banyak warna yang bertabrakan dengan tipografi yang digunakan tetap memberikan keselarasan. Dari layout yang diberikan juga meskipun terkesan elemen desain yang sangat ramai namun pemfokusan tipografi seperti animals, people, dan plant masih terbaca karena pencipta memainkan shape yang sesuai untuk dipadukan dengan warna yang begitu banyak dan elemen yang digunakan berupa shape yang berbentuk sesuai dengan text yang digunakan seperti animals, menggunakan elemen shape yang membentuk kucing, dan plants berbentuk bunga dan people berbentuk wajah manusia. Namun menurut penulis dikarenakan elemen desain yang terlalu bertimpa dibelakang sehingga kurangnya penggunaan white space sehingga jika dilihat sekilas akan terkesan sangat ramai dan tidak beraturan.

### 3. Plastic Turtle oleh Yusheng Wang



Gambar 1.3 *Plastic Turtle*

Sumber: <https://www.tisdc.org/en/award/visual>

Karya Plastic Turtle ini diciptakan oleh Yusheng Wang dari Shandong University di China dan mendapatkan honorable mention pada perlombaan TISDC tahun 2022. Konsep karya yang dimiliki dalam karya ini adalah menggunakan visualisasi sampah plastik yang dibentuk dan disusun menjadi gambaran sebuah kura-kura karya ini diciptakan dengan alasan Kura-kura sering digunakan sebagai simbol umur panjang. Yusheng Wang bertujuan untuk membuat kura-kura dengan peralatan sekali pakai, karya ini menggambarkan berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mengurai plastik. Ini meningkatkan kesadaran akan polusi plastik dan pembuangan plastik yang bertanggung jawab.

Melalui sudut pandang keilmuan Desain Komunikasi Visual, penulis beranggapan bahwa hasil design dari karya tersebut memberikan makna yang dalam dan hanya dengan memberikan visualisasi dengan text yang di minimalisir Yusheng Wang berhasil membuat para audiens sadar dan mengetahui tujuan dari poster ini. Hal ini diperkuat juga dengan permainan warna yang digunakan dengan hanya menggunakan warna hitam dan putih sudah cukup kuat untuk membuat para audiens tertuju dengan tujuan poster ini. Dari layout juga terkesan rapi dengan mengcenter hasil karya design dan text yang minim. Penggunaan karya digital imaging oleh Yusheng Wang juga sangat rapi dari penggunaan alat makan plastik yang disusun menyerupai kura-kura. Untuk penggunaan *background* juga memberikan kesan tersimpan yaitu menggunakan plastik hitam sehingga design yang berada ditengah terkesan kontras. Tipografi yang digunakan juga terkesan bold dan tegas sehingga mengetahui pesan yang ingin disampaikan oleh Yusheng Wang dengan jelas, namun dalam penempatan paragraph di *space* yang minim sehingga text kurang tersusun rapi sehingga ada beberapa kalimat yang sulit dibaca karena terpotong.