

## BAB III

### ANALISIS BRIEF LOMBA DAN METODE PERANCANGAN

#### 3.1 Analisis Brief Lomba

Diselenggarakan oleh *Taiwan Ministry of Education* atau Kementerian Pendidikan Taiwan, *Taiwan International Student Design Competition (TISDC)* 2023 dari tahun ke tahun berhasil menarik sebanyak 66 negara dari seluruh dunia yang terdiri dari 867 sekolah untuk bergabung ke dalam kompetisi.



Gambar 3. 1 Foto pemenang penghargaan TISDC 2022

Pada ajang nya di tahun 2024 yang mana merupakan tahun ke-17 mereka menyelenggarakan lomba, TISDC kali ini mengangkat tema “*Equality*” dimana tema ini diangkat berdasarkan rujukan oleh United Nations pada tahun 2015 untuk mulai memfokuskan pada tujuan dari *Sustainable Development Goals* atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di tahun 2030. Tema “*Equality*” yang diangkat memiliki misi dan harapan agar setiap siswa di seluruh dunia mulai mengamati dan peduli terhadap permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, serta mampu menunjukkan empati mereka terhadap lingkungan yang nantinya akan dituangkan ke dalam sebuah karya desain yang merupakan produk akhir dari lomba.

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



Gambar 3. 2 Sustainable Development Goals

Sumber : <https://sdgs.un.org/goals>

Kompetisi ini mencakup kompetisi desain yang dibagi menjadi 3 kategori yaitu, *Product Design*, *Visual Design*, *Digital Animation*. Kompetisi ini berlaku bagi siswa pada Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun yang sedang berada dalam perguruan tinggi. Taiwan International Student Design Competition (TISDC) 2024 berlangsung mulai dari tanggal 13 Mei 2024 hingga 15 Juli 2023.

TISDC menjadi bagian dari salah satu mitra yang bekerja sama dengan program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) pada Cluster Proyek Independen yang merupakan program yang dijalani oleh mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara. Sehingga proses pendaftaran hingga pengerjaan karya lomba dilakukan selama studi satu semester sebagai bentuk ganti dari studi perkuliahan formal.

### 3.1.1 Kualifikasi Lomba

Lomba *Taiwan International Student Design Competition* (TISDC) memiliki beberapa kualifikasi yang menjadi persyaratan untuk mengikuti lomba yaitu sebagai berikut:

1. Siswa yang berhak mengikuti lomba adalah siswa yang berada di jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas) atau sedang berada dalam perguruan tinggi.
2. Peserta yang mengikuti lomba berusia maksimal 30 tahun.
3. Wanita yang telah melahirkan diperbolehkan untuk mengikuti lomba dengan syarat usia belum mencapai 30 tahun, dan diberi keringanan 2 tahun/ kelahiran.
4. Mahasiswa yang baru lulus di tahun 2023 diperbolehkan mengikuti lomba

### 3.1.2 Waktu dan Kategori Lomba

TISDC terbagi menjadi 3 kategori lomba desain yaitu, product design, visual design, dan digital animation. Setiap kategori lomba mengangkat satu tema, pada tahun 2024 tema yang diangkat berjudul “Equality”. Tema ini yang akan menjadi ide dasar dari penciptaan karya desain pada lomba TISDC 2024.

Timeline perlombaan TISDC 2024 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Timeline perlombaan TISDC 2024

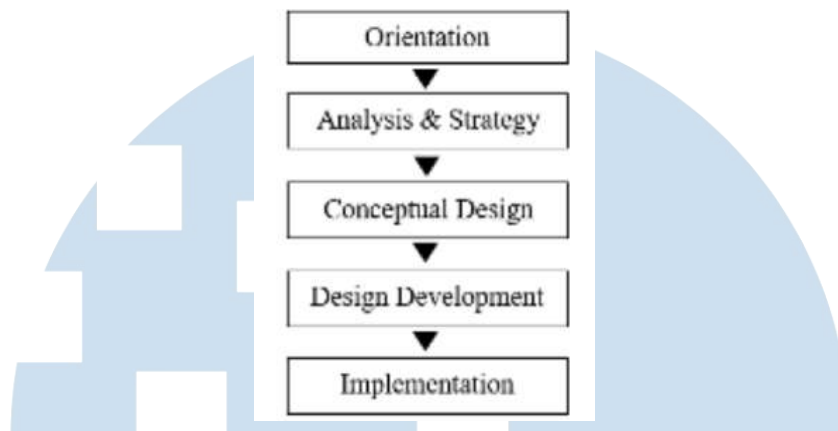
Waktu	Keterangan
13 Mei 2024	Peserta lomba melakukan registrasi secara online
15 Juli 2024, pukul 23.59 (Taipei: GMT+08:00)	Batas pengumpulan proyek atau hasil karya lomba
Akhir Agustus 2024	<i>Preliminary selection</i>
Pertengahan September 2024	Pengumuman finalis
Informasi waktu dan deadline submisi akan diberikan kepada finalis lomba	Batas waktu pengiriman untuk penyerahan seleksi akhir
Awal Oktober 2024	Seleksi Final
Awal Desember 2024	Pengumuman award dan pemenang lomba

## 3.2 Metodologi Perancangan

### 3.2.1. Metode Perancangan Desain

Metode perancangan desain ini merupakan sistem kerja yang akan diterapkan dalam proses pelaksanaan dan perancangan karya desain. Metode perancangan yang akan diterapkan bersumber pada buku *5 Phases of Design Graphic Process 4th Edition* oleh Robin Landa. Metode ini mencakup tahapan tahapan yaitu (Landa, 2011, pp. 77-102):

1. *Orientation*: Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengumpulkan banyak data yang akan digunakan pada topik penelitian. Data yang dikumpulkan dapat berupa data primer dan data sekunder.
2. *Analysis and Strategy*: Yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan perencanaan dan membentuk strategi berdasarkan data yang sudah diperoleh pada tahap *Orientation* sehingga dapat menghasilkan pengarahan (*briefing*) yang diperlukan dalam perancangan desain.
3. *Conceptual Design*: Tahap ini merupakan tahap persiapan beberapa ide, gagasan, atau poin-poin dalam *brief* yang telah disimpulkan pada tahap dua sehingga dapat menciptakan gagasan atau solusi desain.
4. *Design Development*: Pada tahap ini, gagasan yang sudah dibuat kemudian dikembangkan menjadi sebuah desain secara visual yang kemudian dikembangkan menjadi 3 (tiga) tahapan yang meliputi: *thumbnail*, *tight tissue*, dan *final design*.
5. *Implementation*: Tahap ini merupakan tahap penerapan media atau tahap produksi desain sesuai dengan media yang ingin digunakan seperti mencetak atau mengunggah pada suatu *platform* tertentu yang sudah ditentukan.



Gambar 3. 3 Skema perancangan desain oleh Robin Landa

Sumber: Riszka,2022

### 3.2.2. Metode Penerapan Media

Dalam mengatasi permasalahan, strategi yang akan diterapkan pada media diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan. Media yang akan dibuat terbagi kedalam dua jenis media, yaitu media utama dan pendukung. Metode penerapan media akan dirancang dalam bentuk strategi yang berfungsi untuk menginformasikan kepada audiens mengenai media yang akan digunakan seperti tanggal rilis media utama, konten apa saja yang terdapat di media utama, dan media pendukung akan berfungsi sebagai bentuk pengingat, pemberitahuan, informasi singkat mengenai media utama.

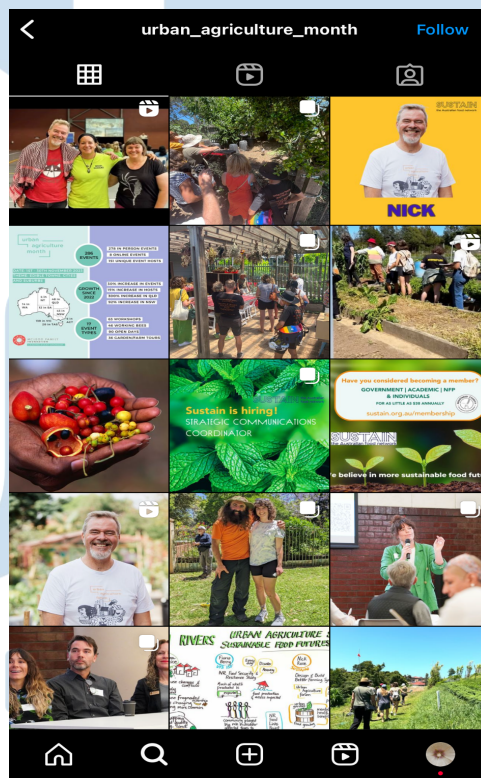
Media utama disalurkan melalui konten pada sosial media melalui platform instagram. Pada platform ini garis besar konten informasi akan divisualisasikan dalam bentuk postingan instagram seperti *instagram feeds*, *reels*, dan *instagram story*. Sedangkan pada media pendukung akan diimplementasikan dalam bentuk poster (cetak dan digital), dan juga merchandise.

### 3.2.3. Studi Eksisting Media Informasi Mengenai Pertanian Regeneratif

Studi eksisting dilakukan dengan mempelajari beberapa sumber penyaluran informasi terkait permasalahan pertanian regeneratif beberapa program yang serupa, diantaranya yaitu:

## 1. Urban Agriculture Month

*Urban Agriculture Month* merupakan sebuah forum yang diterapkan melalui media sosial yang berasal dari Melbourne, Australia. Forum ini pertama kali diadakan pada bulan April tahun 2020, dimana forum ini dikoordinasi oleh @sustainaustralia sebagai bentuk forum kepedulian terhadap kondisi pertanian yang berada di Australia. Forum ini bertujuan untuk menggerakkan sebuah komunitas untuk meningkatkan kepedulian terhadap kondisi pertanian dan peternakan dalam mengatasi perubahan iklim. Melalui program nya, *Urban Agriculture Month* melakukan beberapa aksi nyata yang diikuti oleh partisipasi massa seperti aktivitas menanam tanaman di rumah selama masa pandemi, mengajak para petani lokal untuk memberikan penyuluhan terhadap pertanian regeneratif, dan lain sebagainya.



Gambar 3. 4 *Urban Agriculture Month*

Sumber: [https://www.instagram.com/urban\\_agriculture\\_month](https://www.instagram.com/urban_agriculture_month)

## 2. Sustainable Table

*Sustainable Table* merupakan sebuah komunitas sistem pertanian yang berasal dari Australia. *Sustainable Table* bergerak melalui sosial media untuk menciptakan komunitas yang mampu menggerakkan pertanian khususnya menjadi pertanian yang berkelanjutan. *Sustainable Table* menyediakan beberapa informasi serta beberapa gerakan yang mampu mendorong masyarakat dan para petani lokal untuk berkontribusi dalam menerapkan pertanian regeneratif. *Sustainable Table* juga kerap melakukan beberapa perjalanan ke desa desa seperti di wilayah Cairns dan Malanda untuk melakukan *workshop* terkait penyuluhan mengenai pertanian regeneratif. Dengan melakukan beberapa kunjungan ke pertanian lokal, *Sustainable table* mampu mendorong dan membawa beberapa perubahan dalam bidang pertanian yang positif.



Gambar 3. 5 Sustainable Table

Sumber: <https://www.instagram.com/sustainable.table>