

BAB III

ANALISIS BRIEF LOMBA DAN METODE PERANCANGAN

3.1 Analisis Brief Lomba

Taiwan International Student Design Competition (TISDC) telah membuka kembali kesempatan bagi mahasiswa yang ingin menguji bakat mereka dalam kesenian. Pada tahun 2024 ini TISDC mengungsung tema lomba yaitu “*Equality*”. *Equality* sendiri berarti kesetaraan, keadaan setara dalam berbagai aspek termasuk pada status, hak, dan kesempatan. Pada dasarnya, setiap individu maupun kelompok memiliki kesempatan, hak, dan juga status yang sama atau setara. Tidak hanya pada manusia, namun seluruh makhluk hidup di bumi memiliki hak yang sama. Dengan begitu, TISDC sendiri ingin kita mengerti dan mengenal bahwa seluruh makhluk di bumi memiliki tempatnya masing-masing dan tidak ada perbedaan didalamnya. Sehingga kita dapat lebih peduli dan mengerti bahwa kesetaraan didunia itu penting tidak hanya bagi manusia namun bagi makhluk hidup lainnya. SDGs sebagai acuan yang membantu kita dalam pemilihan topik lomba TISDC (2024).



Gambar 3.1 Taiwan International Student Design Competition
Sumber: <https://tisdc.org>

TISDC sendiri memiliki tujuan mulia yaitu ingin mendorong bakat mahasiswa pada dunia kreatif internasional yang akan dikembangkan dan menaikkan citra negara Taiwan di Internasional. Peserta dapat melakukan registrasi melalui website www.tisdc.org untuk mengikuti lomba yang diadakan. Setelahnya, pada website tersebut peserta memiliki akun dan mengisi data informasi mengenai karya. Setelah pengisian data, peserta akan menerima kode registrasi. Peserta tidak diperkenankan mengajukan karya lebih dari satu karya dalam dua kategori atau lebih. Karya yang dipublikasikan harus sesuai dengan kriteria dan aturan yang telah

diberlakukan oleh penyelenggara lomba. Penulis memilih kategori Visual Desain, penulis dapat menyajikan desain dalam bentuk tunggal ataupun lebih dari satu desain yang setiap filenya harus dibawah 5 MB berukuran a3, format JPG, RGB, dan kualitas 300 dpi TISDC (2024).

Karya yang dikumpulkan akan memasuki tahap seleksi yang terbagi menjadi dua seleksi yaitu seleksi awal dan seleksi akhir. Pada seleksi awal, panitia akan melakukan pemilihan karya secara online dan pemilihan finalis untuk masuk pada seleksi akhir. Setelah seleksi dilakukan, panitia melakukan evaluasi Bersama para juri dan pada tahap ini pemenang telah terpilih. Pemenang terpilih akan dibagi dalam berbagai kriteria yang dilakukan evaluasi berdasarkan kreativitas, konsep, interpretasi tema, dan estetika karya, dengan presentase penilaian segi kreativitas 50%, tematik 30%, komposisi dan estetika 20%. Pemenang akan mendapatkan piala penghargaan, sertifikat dan juga uang. *Product Design, Visual Design, dan Digital Animation* akan mendapat uang hadiah sebesar NT\$400,000, piala penghargaan dan juga sertifikat. Pemenang *Gold Prize* mendapat hadiah sebesar NT\$250,000, piala penghargaan dan sertifikat, *Silver Prize* mendapat hadiah sebesar NT\$150,000, piala penghargaan dan sertifikat, kemudian *Bronze Prize* akan dipilih untuk 3 pemenang dan hadiah sebesar NT\$60,000, piala penghargaan dan sertifikat. Selanjutnya ada pemenang *Honorable Mention*, dipilih sebanyak 7 orang dan mendapat hadiah sebesar NT\$10,000 dan sertifikat. *International Design Association Special Prize* akan dipilih oleh juri dari Asosiasi Desain Internasional sebanyak 15 pemenang dengan hadiah sebesar NT\$30,000 dan akan dipilih dengan karya yang mengangkat topik *environmental sustainability* TISDC (2024).

Pengumuman pemenang akan tertera pada website TISDC dan media lainnya dari Taiwan dan luar negeri. Pemenang akan hadir saat upacara penghargaan dan seluruh biaya ditanggung oleh peserta, pemenang yang dating tersebut yaitu tiga pemenang teratas. Hadiah akan diberikan kepada pemenang melalui Menteri Pendidikan dan upacara berlangsung pada bulan Desember. TISDC (2024)

3.1.1 Kualifikasi Lomba

Pada perlombaan TISDC dengan tema compassion tahun 2024 ini terdapat syarat dan ketentuan yang perlu diikuti sebagai berikut:

1. Siswa yang sedang mendaftar ke sekolah menengah ke atas.
2. berdasarkan batas pendaftaran website, peserta memiliki maksimal lahir setelah 14 Mei 1993.
3. Berusia kurang dari 30 tahun.
4. Wanita yang telah melahirkan diperbolehkan untuk mengikuti dengan usia belum 30 tahun, dan keringanan 2 tahun/ kelahiran.
5. Mahasiswa yang baru lulus di tahun 2023 diperbolehkan mengikuti lomba.

3.1.2 Waktu dan Kategori Lomba

TISDC membagi menjadi 3 kategori dalam perlombaan dengan tema yang sama, yaitu *product design*, *visual design*, dan *digital animation*. TISDC sendiri tidak memungut biaya apapun dalam perlombaan yang diselenggarakan.

TISDC juga telah mengkonfirmasi timeline perlombaan yang telah diselenggarakan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Timeline lomba *Taiwan International School Design Competition*

Waktu	Keterangan
13 Mei - 15 Juli 2024, jam 23.59 (Taipei: GMT+ 08:00)	Melakukan registrasi online dan pengumpulan proyek
Akhir Agustus 2024	<i>preliminary selection</i>
Pertengahan September 2024	Pengumuman finalis
Informasi waktu dan deadline akan diberikan kepada para finalis	Batas waktu pengiriman untuk penyerahan seleksi akhir
Awal Oktober 2024	Seleksi Final
Awal Desember 2024	Pengumuman award dan pemenang proyek

3.2 Metodologi Perancangan

Dorst (2015) menyatakan bahwa *Design Thinking* menjadi sebuah “proses eksplorasi dan strategi desain” di berbagai wilayah desain dan telah diakui sebagai cabang keilmuan desain baru. *Desain Thinking* oleh William Visser (2006) adalah proses strategi kreatif yang penggunaannya menjadi proses dalam mendesain oleh desainer. Brown (2008) menyatakan beberapa tahapan yang terdapat pada *Design Thinking* seperti *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing tahapan serta penjabaran alur dalam metode *Design Thinking*:

Tabel 3.2 Metode *Design Thinking*

Tahapan	Penjelasan	Alur
<i>Empathize</i>	Empathize tahap pertama dari proses Design Thinking, yang bertujuan dalam memahami masalah audiens dan mencari penyelesaiannya. Di dalamnya, akan dilakukan proses pengumpulan informasi valid, disini kita diharapkan membangun empati, pemahaman, pengalaman, pandangan, hingga observasi pada proyek yang dirancang.	Penulis melakukan kegiatan riset dan wawancara terhadap mahasiswa daerah universitas dan pekerja di umur 20- 25 tahun daerah jabodetabek.
<i>Define</i>	Penulis melakukan identifikasi melalui informasi yang telah didapat pada tahap sebelumnya sehingga dapat menemukan permasalahan.	Penulis mengumpulkan informasi didapatkan pada tahap sebelumnya. Melakukan analisa terkait data diperoleh sesuai masalah yang telah ditemukan.
<i>Ideate</i>	Menetapkan solusi yang ada melalui permasalahan yang didapat. Solusi yang efektif dengan mencari ide untuk melanjutkan pada proses perancangan karya	Penulis merancang ide menarik, mudah dicerna, memberikan sentuhan teknologi dengan merancang sebuah kampanye di media sosial.
<i>Prototype</i>	Penulis merancang sebuah prototype yang akan dicoba oleh audiens dalam menguji rancangan karya apakah relevan digunakan para audiens	Penulis melakukan proses asistensi karya pada dosen pembimbing mencakup style dan layouting yang akan diterapkan pada karya.
<i>Test</i>	Penulis melakukan pengujian pada prototype kepada audiens guna mendapat feedback dari audiens yang menjadi acuan dalam melakukan revisi.	Merancang kuesioner berisi berbagai pertanyaan mengenai emosional dan pemikiran audiens didapatkan setelah dilakukannya testing dari karya.

3.2.1 *Empathize*

Tahap *empathize* penulis mengumpulkan data sebanyak mungkin dengan melakukan riset mengenai topik kesetaraan makhluk hidup laut terhadap plastik untuk generasi Z. Penulis juga melakukan riset terhadap informasi mengenai sampah di lautan, kondisi di lautan saat ini, jurnal, dan pengumpulan data. Melakukan peninjauan dan evaluasi terhadap perancangan media visual agar menarik audiens. Penulis meriset kegunaan media pada penyampaian informasi yang akan diberikan, menarik perhatian audiens terhadap sampah dan tempat tinggal makhluk laut yang tercemar. Perancangan media informasi akan melibatkan sebaik apa informasi dan kegunaannya saat diberikan pada para audiens dan respon audiens saat menyerap informasi mengenai kesetaraan makhluk laut.

3.2.2 *Define*

Pada tahap *Define* ini, permasalahan yang akan dibahas sudah ditentukan melalui hasil dari tahapan *empathize*. Tahap *define* penulis mulai menganalisis dari permasalahan pengguna untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna kedepannya. Hasil pada tahap *define* dituangkan dalam *user persona*. Pada *user persona* penulis memahami kebutuhan audiens dan masalah sehingga media informasi akan dirancang sesuai kebutuhan audiens dan membantu menyelesaikan permasalahan didapati sebelumnya.

3.2.3 *Ideate*

Masuk tahap *ideate*. Tahap ini, penulis mulai menetapkan solusi yang dapat dilakukan dari permasalahan sebelumnya. Penulis juga memberikan solusi melalui prinsip desain dan inovasi yang dibuat agar audiens tertarik dan mendapatkan informasi sesuai. Penulis merancang ide karya sebagai proses perancangan karya.

3.2.4 *Prototype*

Setelah tahap *ideate* dilakukan dengan mencari ide karya, masuklah pada tahap perancangan desain. Pada tahap ini penulis akan merancang sebuah karya melalui ide karya yang telah dikumpulkan. Perancangan berupa inovasi poster *QR Barcode*.

3.2.5 *Test*

Masuklah pada tahap uji coba prototype yang akan digunakan oleh audiens. Audiens mulai melakukan sebuah uji coba terkait rancangan desain menyesuaikan target audiens sehingga penulis mengerti dan paham cara pandang audiens. Pada tahap ini penulis mendapatkan setidaknya 21 audiens yang didominasi oleh wanita.