

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Proyek Independen

Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) merupakan salah satu program yang dilaksanakan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan pada setiap mahasiswa untuk mengembangkan *soft skill* maupun *hard skill* yang dimana diberikan kebebasan untuk belajar diluar kampus dengan memilih SKS nya sendiri. Program MBKM ini diterapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara yang beberapa program yang dilaksanakan yaitu Proyek Independen, Proyek Desa, Proyek Kewirausahaan, Proyek Pertukaran Pelajar, dan Proyek Penelitian (Novi, 2021).

Proyek yang dipilih oleh penulis pada program MBKM ini yaitu *cluster* Proyek Independen yang dimana penulis akan membuat sebuah karya yang nantinya akan dijadikan karya lomba untuk kompetisi *Taiwan International Student Design Competition*. *Taiwan International Student Design Competition* (TISDC) merupakan kompetisi desain tahunan yang diadakan oleh Taiwan yang dibuka untuk seluruh siswa internasional. Pada kompetisi ini, terdapat berbagai kategori yang dapat diikuti yaitu *Product Design*, *Visual Design*, dan *Digital Animation* dengan tema yang berbeda setiap tahunnya. Pada tahun 2024, tema yang diangkat yaitu *Equality* (TISDC, 2024). *Equality* adalah kesetaraan sosial yang dimana setiap orang atau kelompok di masyarakat memiliki status yang sama dan mendapatkan perlakuan yang adil. Aksi tersebut dapat diimplementasikan diberbagai aspek seperti mendapatkan hak (politik, anak, pendidikan, hukum, disabilitas, hidup, dan lain lain), kesetaraan *gender*, kebebasan, dan lain lain. Kategori dari lomba yang diikuti oleh penulis yaitu *Visual Design* dengan membuat kampanye sosial untuk mengangkat isu yang terjadi di masyarakat.

Tema yang diberikan oleh kompetisi tersebut mengenai *Equality* atau kesetaraan. Tema tersebut disesuaikan dengan SDG (*Sustainable Development Goals*) no. 5 mengenai kesetaraan *gender*. Masalah yang diangkat oleh penulis yaitu mengenai kesetaraan *gender* terhadap penggunaan *sunscreen* pada pria. Berdasarkan data dari Intage pada tahun 2019 dalam (Kompas, 2021), penggunaan *sunscreen* di Indonesia masih sangat rendah dan hanya mencapai dua persen dan didominasi wanita. Secara umum, wanita lebih patuh terhadap penggunaan *sunscreen* dibandingkan pria karena pada umumnya produk perawatan kulit umumnya dipasarkan dan diiklankan untuk wanita. Sehingga masyarakat mengelompokkan *sunscreen* sebagai sesuatu yang feminim dan memiliki stereotip perawatan kulit hanya untuk wanita. Banyak iklan mengenai *sunscreen* memberikan pesan yang terkait untuk mencapai kecantikan ideal tertentu seperti *sunscreen* dapat melindungi kulit, membuat kulit halus, mencegah keriput dan lain lain dari pada sebagai sumber perlindungan yang dibutuhkan dan direkomendasikan oleh dokter. Sehingga pesan tersebut membuat para pria merasa rutinitas tersebut bertentangan dengan maskulinitas mereka dan menjadi malas dan kurang peduli terhadap perawatan kulit. Selain itu juga, terdapat stereotip yang terbentuk oleh maskulinitas mereka apabila pria mengawatirkan tentang perawatan kulit maka seolah olah mereka waria. Padahal, perawatan kulit sendiri tidak memandang *gender*. Akibatnya, pria lebih rentan terkena kanker kulit yang disebabkan oleh paparan sinar matahari dikarenakan pria sendiri jarang menggunakan *sunscreen* (Ourisman, 2021).

Maka dari itu, penulis membuat kampanye sosial tentang “Genderless Beauty” terhadap penggunaan *sunscreen* pada pria sebagai isu dari perancangan proyek desain ini karena dianggap sangat relevan dan penting serta dapat mempengaruhi banyak orang. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran, merangkul serta mengedukasi para pria terhadap pemahaman dimana penggunaan *sunscreen* sendiri tidak memandang *gender*. Pria juga memiliki kewajiban untuk memelihara kesehatan kulitnya. Penggunaan *sunscreen* terhadap pria sangat penting agar mendapatkan proteksi ketika terkena paparan sinar matahari karena penyakit yang ditimbulkan seperti kanker kulit tidak memandang *gender*.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Proyek Independen

Berdasarkan hal tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang kampanye sosial tentang *Genderless Beauty* terhadap penggunaan *sunscreen* pada pria untuk lomba *Taiwan International Student Design Competition*?

1.3 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Proyek Independen

Maksud dan tujuan penulis melakukan MBKM Cluster Proyek Independen berdasarkan latar belakang diatas yaitu:

1. Merancang kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran, merangkul serta mengedukasi para pria terhadap penggunaan *sunscreen* yang penting sekaligus menghilangkan stereotip yang mengaitkan perawatan kulit dengan wanita.
2. Meningkatkan angka penggunaan *sunscreen* serta mengurangi angka penyakit kanker kulit pada pria.
3. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S. Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.

1.4 Manfaat Melaksanakan MBKM Proyek Independen

Ada beberapa manfaat yang dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Bagi Penulis.
Manfaat yang diperoleh penulis yaitu dapat mempelajari lebih dalam dan merasakan langsung proses pembuatan kampanye sosial tentang *Genderless Beauty* terhadap penggunaan *sunscreen* pada pria untuk lomba *Taiwan International Student Design Competition*.
2. Bagi *Target Audience*.
Manfaat yang diperoleh *target audience* yaitu dapat lebih memahami secara mendalam mengenai penggunaan *sunscreen* yang penting sekaligus menghilangkan stereotip yang mengaitkan perawatan kulit dengan wanita.

3. Bagi Universitas.

Manfaat bagi universitas yaitu dapat menjadi sarana pembelajaran dan menjadi tolak ukur akan karya yang ada serta meningkatkan nama universitas pada ajang perlombaan yang diikuti.

1.5 Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Proyek Independen

1.5.1 Tahap Sosialisasi

Sosialisasi MBKM *cluster* Proyek Independen menjadi tahap awal yang diadakan pada tanggal 13 November 2023 yang membicarakan mengenai proyek apa saja yang terdapat di MBKM dan bagaimana regulasinya. Setelah sosialisasi akan ada bimbingan akademik dengan dosen pembimbing yang akan mendatai nilai serta rencana cluster apa yang akan diambil pada MBKM. Bimbingan tersebut wajib dilakukan setiap mahasiswa untuk dapat melanjutkan ke tahap Pre KRS dan KRS.

1.5.2 Tahap Pra-KRS

Pada tahap pra krs, mahasiswa memilih *cluster* MBKM yang diinginkan. Mahasiswa juga diharuskan untuk melakukan submisi pendaftaran cluster pada *google form* yang telah diberikan. Setelah melakukan pendaftaran, peserta *cluster* MBKM wajib bergabung pada grup *line* untuk mendapatkan informasi seputar *cluster* MBKM. Setelah bergabung pada grup *line*, peserta akan di infokan mengenai penerimaan peserta pada *cluster*. Pengumuman penerimaan peserta *cluster* diumumkan sebelum KRS. Setelah mendapatkan pengumuman penerimaan, peserta *cluster* diminta untuk membuat sebuah proposal berisi judul yang akan diambil untuk perancangan karya dan dikirim kepada PIC MBKM.

1.5.3 Tahap KRS

Pada tahap KRS mahasiswa mendaftarkan Cluster MBKM sesuai dengan pilihan pada *website* my UMN. Setelah melakukan KRS, mahasiswa dapat melakukan registrasi pada *website* merdeka. Ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu mengisi dan mengirim form surat pengantar *cluster* MBKM, Kartu Identitas Mahasiswa *cluster* MBKM, Lembar *Daily Task*,

dan lembar verifikasi laporan *cluster* MBKM. Peserta *cluster* yang sudah melakukan registrasi sesuai yang diarahkan sudah dapat mulai mengerjakan perancangan karyanya.

1.5.4 Tahap Pengerjaan karya

Pada tahap pengerjaan karya akan dilakukan mulai dari tanggal 29 Januari 2023 hingga April 2024. Pengerjaan karya akan dimulai dari penulis mengerjakan laporan dari bab 1 hingga selesai yang disertai dengan bimbingan bersama dosen. Bimbingan tersebut dilakukan untuk melaporkan progress yang telah dikerjakan serta mendapatkan masukan untuk karya. Pengerjaan karya yang dilakukan membutuhkan 8x bimbingan serta 640 jam kerja sebagai syarat kelulusan. Penulis juga diwajibkan untuk menulis setiap kegiatan pengerjaan proyek di *website* merdeka. Syarat tersebut dibutuhkan untuk penilaian UAS diakhir pengerjaan proyek sebelum melakukan sidang. Setelah melakukan penilaian evaluasi untuk UAS, dosen pembimbing akan melakukan pengecekan kelengkapan pada laporan serta kelayakan laporan untuk sidang. Setelah itu, penulis akan mendapatkan jadwal sidang melalui *email student*. Sidang wajib diikuti oleh setiap peserta *cluster* MBKM. Pengumpulan laporan wajib dikumpulkan seminggu setelah sidang evaluasi 2 dilakukan.

1.5.5 Tahap Pengumpulan Lomba

Setelah peserta melakukan evaluasi 1 dan evaluasi 2, peserta dapat mengumpulkan karyanya sesuai lomba yang dipilih pada *website* dengan ketentuan yang berlaku.

1.6 Profil Lomba

Taiwan International Design Student Competition (TISDC) adalah salah satu kompetisi desain yang diadakan setiap tahun di Taiwan. Kompetisi ini dibuka untuk para mahasiswa desain dari seluruh dunia yang menjadi sebuah wadah untuk menunjukkan bakat dan kreativitas mereka dalam bidang desain. TISDC memiliki tema tiap tahunnya dan pada tahun ini, tema yang diadakan adalah

Equality. Kompetisi ini mencakup empat kategori yaitu *Product Design*, *Visual Design*, dan *Digital Animation*. Peserta dapat memilih satu atau lebih kategori dalam mengajukan karya lombanya. TISDC menawarkan hadiah kepada pemenang lomba seperti uang tunai, sertifikat, dan kesempatan untuk dapat mengekspos karyanya kepada publik. Selain itu, para peserta yang menang akan diundang untuk menghadiri acara penghargaan di Taiwan. Dalam kompetisi ini, para karya peserta akan dinilai oleh juri sesuai dengan kategori lomba yang diikuti (TISDC, 2024).

1.7 Arsip Portfolio Lomba

Lomba yang diadakan oleh TISDC sebelumnya memiliki beberapa pemenang dengan hadiah berbeda seperti *Gold Prize*, *Silver Prize*, *Bronze Prize*, dan *Honorable Mention* dari berbagai kategori lomba yaitu *Product Design*, *Visual Design* dan *Digital Animation*. Berikut merupakan beberapa arsip dari pemenang lomba sebelumnya:

a. *Visual Design Category*

Pada kategori ini penulis mengambil arsip dari pemenang tahun 2022 sebagai pemenang *Gold Prize* dengan tema *One World*. Pemenangnya terdiri dari beberapa anggota yaitu Shu-Qi Yang, Ling-Ci Zhang, Tsai-Tzu Hsiao, Pin- Xuan Lin, Yu-Pei Chang dengan judul karya *Wild Vegetables*.



Gambar 1.1 *Wild Vegetables*

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

Wild Vegetable merupakan *packaging* untuk benih sayuran asli Taiwan yang dirancang berdasarkan tujuh lingkungan perubahan iklim yang berbeda serta kertas benih buatan tangan dan pot lipat dari kertas. Produk ini dibuat untuk memahami sayuran asli dengan lebih baik melalui proses penanaman. Pada *packaging* dibuat dengan biru tua serta memiliki ilustrasi berupa tanamannya. *Packaging* didesain dengan menggunakan warna gelap agar selaras dan tidak bertabrakan dengan warna ilustrasi yang kontras. *Packaging* dirancang dengan memiliki tempat penyimpanan benih serta kertas panduan. Pada kertas panduan yang berbentuk *leaflet* didesain dengan menggunakan warna yang selaras dengan *packaging* yaitu hitam dan hijau sehingga membuat desain pada produk menjadi suatu komposisi yang menyatu. *Layout* pada *packaging* dibuat menjadi dua bagian yaitu bagian atas untuk ilustrasi dan bagian bawah untuk tulisan sehingga *focus* utama yaitu gambar dari *packaging*. Pada *leaflet*, *layout*nya disusun dengan sedekimian rupa, teks yang dimasukkan tidak terlalu banyak dan disusun rapi sehingga membuat *leaflet* enak untuk dibaca. Secara keseluruhan, *packaging* ini memiliki konsistensi yang baik dari segi warna, tipografi, dan gaya visual. Pada *packaging* juga dibuat untuk beberapa tumbuhan yang berbeda.

b. *Product Design Category*

Pada kategori ini, penulis mengambil arsip dari pemenang tahun 2022 yaitu *Gold Prize* dengan tema *One World*. Pemenang terdiri dari satu



Gambar 1. 2 NGTF

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

anggota yaitu Shih-Hsuan Chiu dengan nama karya yaitu NGTF.

NGTF merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk menggantikan *nasogastric tube* atau disebut sebagai selang makanan. Alat ini diciptakan untuk memudahkan para pasien yang harus makan menggunakan selang dan mengurangi ketidaknyamanan terhadap menggunakan alat selang tersebut. NGTF ini terdiri dari *kit tube* yang dapat dilepang dengan cepat, rak makan, nutrisi dan air yang dikemas dalam *aluminium foil* dan aspirator cair. Pada kemasan, dapat dengan cepat dipasang di rak makan, mengurangi beban mengangkat tangan, mudah dibawa dan mengurangi ketidaknyamanan penggunaan. Produk ini dibuat berkaitan dengan isu SDG no. 3 yaitu menjamin kehidupan yang sehat dan mendorong kesejahteraan bagi semua orang. Sehingga dengan adanya produk ini dapat mudah digunakan oleh masyarakat serta mendorong kesejahteraan terutama kepada orang yang harus menggunakan alat tersebut.

c. *Digital Animation Category*

Pada kategori ini, penulis mengambil arsip dari lomba tahun 2022 sebagai pemenang *Gold Prize* yaitu dengan tema *One World*. Pemenang terdiri dari beberapa anggota yaitu Yu-Hsuan Teng, Jia-Jia Chang, Yu-Chien Chen, Ci-Syuan Chen, Ming-Hsuan Lin dengan nama karya *Ant Hotel*.



Gambar 1. 3 *Ant Hotel*

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

Pada karya ini berhubungan dengan SDG no 3 yaitu menjamin kehidupan yang sehat dan mendorong kesejahteraan. Menceritakan bahwa terlepas dari etnis, warna kulit atau jenis kelamin seseorang, Hasrat seksual adalah naluri tubuh yang dipunyai oleh manusia. Setiap individu memiliki cara untuk mengatasinya. Beberapa menolak dan beberapa menyelesaikan dengan bantuan seseorang yang dimana perasaan tersebut tidak akan pernah hilang. Sehingga karya tersebut menyimpulkan bahwa rasa nafsu pasti ada di setiap manusia namun manusia juga harus tau bagaimana cara mengatasinya. Pada animasi, gaya visual yang digunakan yaitu *vector 2 dimensi* dengan warna yang memberikan kesan misterius, gairah dan keberanian.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA