

# KERANGKA ACUAN KEGIATAN **inaRISK** **CREATIVE** **WEEK** **2022**

---

## LATAR BELAKANG

Pengaruh perkembangan teknologi informasi digital memberikan dampak yang luar biasa besar bagi seluruh aspek kehidupan manusia, khususnya anak muda. Arus teknologi yang tak terbatas ini juga memudahkan anak muda dalam berbagai kehidupan sosialnya, mengembangkan ide-ide, membangun kreatifitas, hingga meraih cita-cita dengan memanfaatkan teknologi informasi. Tentu seiring dengan kemajuan teknologi ini perlu banyak pengetahuan salah satunya tentang teknologi informasi kebencanaan yang harus diketahui bagi semua orang khususnya bagi generasi penerus bangsa ini yang nantinya diharapkan menjadi generasi tangguh bencana menuju resiliensi Indonesia.

Dengan adanya pandemi COVID-19 masyarakat global tengah menyaksikan fenomena atau terikut arus percepatan revolusi teknologi digital yang belum pernah terjadi sebelumnya di hampir setiap aspek kehidupan manusia. Dalam beberapa tahun terakhir, inovasi digital secara terus-menerus diperkenalkan. Tujuannya adalah untuk menawarkan solusi berbasis teknologi untuk mengatasi masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari, termasuk permasalahan dalam bidang Pengurangan Risiko Bencana (PRB). Komunitas yang bergerak dalam PRB mulai mempertimbangkan kegunaan teknologi digital untuk mengeksplorasi solusi yang lebih canggih dan terjangkau untuk mengatasi permasalahan PRB yang semakin kompleks.

Setelah sukses dalam penyelenggaraan inaRISK Hackathon Fest 2021 (IHF 2021), maka di tahun 2022 ini Direktorat Sistem Penanggulangan Bencana BNPB kembali akan menggelar lagi sebuah kompetisi, edukasi sekaligus sosialisasi. Kegiatan yang direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2022 sekaligus sebagai sebuah perayaan 77 Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia akan diberi nama inaRISK Creative Week 2022. Sasaran dari kegiatan ini adalah anak muda milenial yang punya daya imajinasi dan kreativitas tinggi serta melek teknologi tentunya.

## DESKRIPSI

Lomba *User Interface (UI)/User Experience (UX) Design* adalah kompetisi desain antarmuka inaRISK yang berorientasi kepada kenyamanan dan kemudahan pengguna (user) dalam menggunakan inaRISK. Tujuan dari design interface ini adalah untuk membuat interaksi pengguna semudah, semenarik dan seefisien mungkin. Design Interface juga menentukan bagaimana user berinteraksi dengan komputer maupun handphone menggunakan tampilan antarmuka (interface) yang ada pada layar komputer maupun aplikasi. Dalam kompetisi ini yang menjadi fokus utama adalah membuat antar muka pengguna menjadi lebih informatif dan memberikan pengalaman yang menyeluruh bagi pengguna ketika sedang menggunakan inaRISK. Lomba ini terdiri dari 2 (dua) tahap, yaitu tahap penyisihan dan tahap final. Pada tahap penyisihan, tim peserta wajib mengumpulkan proposal yang sudah ditentukan oleh panitia. Proposal tersebut akan digunakan sebagai penilaian untuk tahap final. Pada tahap final, tim peserta wajib menyiapkan laporan lengkap dari desain sistem/produk yang diajukan dan mempresentasikannya di depan juri.

Sedang Lomba Desain Komunikasi Visual (IG Feed, Posting Facebook, Poster, Buku dan Video Tutorial) adalah kompetisi dimana segala bentuk komunikasi visual yang dapat diaplikasikan pada media sosial maupun media luar ruang untuk media informasi serta promosi inaRISK diperlombakan. Ide-ide *out of the box* dalam mensosialisasikan inaRISK menjadi fokus dalam perlombaan kali ini

**inaRISK CREATIVE WEEK 2022** adalah sebuah kegiatan yang memiliki tujuan untuk terciptanya ide desain dari kalangan anak muda di Indonesia yang dapat dimanfaatkan atau dikembangkan menjadi suatu gambaran baru dan penyegaran tampilan yang dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk pengembangan InaRISK BNPB di tahun 2022.



---

## TUJUAN & SASARAN

Pelaksanaan **inaRISK CREATIVE WEEK 2021** bertujuan untuk :

1. Menjembatani komunikasi dan koordinasi antar aktor dalam mengeksplorasi potensi kolaborasi pentahelix untuk penguatan platform digital dalam manajemen penanggulangan bencana Indonesia.
2. Mengembangkan inovasi dan kreativitas dalam mencari solusi-solusi komunikasi dan kebutuhan pengembangan inaRISK sebagai layanan publik kebencanaan.
3. Mempromosikan sektor PRB dan platform InaRISK kepada ekosistem teknologi digital di Indonesia.
4. Menjaring ide-ide kreatif dan desain komunikasi visual inaRISK yang inklusif dan mudah dipahami (*user friendly*) masyarakat pengguna

Keluaran dari terselenggaranya kegiatan ini adalah:

1. Pembaharuan UI/UX inaRISK Personal yang inklusif
2. Materi sosialisasi dan edukasi inaRISK

---

## TEMA

Tema : inaRISK untuk Resiliensi Berkelanjutan

Tagline : inaRISK Baru - ini - Baru inaRISK

1. Lomba Desain User Interface & User Experience aplikasi inaRISK Personal
2. Lomba Desain Komunikasi Visual (Template feed Instagram & Facebook, Poster, Booklet panduan dan Video Tutorial) untuk kategori posting sosial media minimal 3 desain beserta caption.



## KETENTUAN & SYARAT PESERTA

### Ketentuan Umum

1. Kompetisi dilaksanakan berdasarkan penilaian dari dewan juri dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan oleh panitia.
2. Karya belum pernah dipublikasikan dan dilombakan dalam lomba yang lain.
3. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta jika melakukan plagiarisme, mengambil karya orang lain, atau mendapatkan klaim dari pihak lain.
4. Ide dari pemenang Lomba UI/UX menjadi hak milik BNPB dan ide tersebut memiliki kesempatan untuk diimplementasikan di inaRISK.
5. Seluruh peserta wajib untuk memberikan aset hasil karya desain kepada penyelenggara.
6. 10 peserta terbaik akan mengikuti kompetisi pada hari yang ditentukan oleh penyelenggara dengan mempresentasikan hasil karyanya di hadapan dewan juri.
7. Peserta hanya diperbolehkan untuk *re-posting* hasil karya yang telah dipublikasikan oleh panitia. Peserta tidak diperbolehkan mempublikasikan langsung hasil karya yang dimilikinya melalui media *online* atau *offline* atau media lainnya.
8. Karya tidak boleh menyinggung SARA, mengandung konten pornografi, dan melanggar peraturan perundang-undangan maupun norma di masyarakat
9. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat serta bersifat mutlak dan mengikat.
10. Ketentuan teknis lomba akan diberikan pada saat pendaftaran.

### Persyaratan Peserta:

1. Peserta lomba adalah siswa/i sekolah menengah atas dan sederajat atau mahasiswa/i dengan jenjang maksimal strata 2 pada saat pendaftaran masih berstatus aktif dibuktikan dengan kartu pelajar / mahasiswa dan surat rekomendasi dari sekolah / perguruan tinggi
2. Peserta lomba digabung dalam tim yang terdiri atas 2 s.d. 5 orang .
3. Peserta lomba yang masuk babak final diwajibkan membawa atau menggunakan kartu tanda mahasiswa atau kartu tanda pelajar dan jas almamater atau seragam sekolah masing-masing.

4. Pendaftaran peserta dan keikutsertaan peserta tidak dikenakan biaya pendaftaran.
5. Peserta lomba yang tidak memenuhi syarat dinyatakan gugur dengan pemberitahuan.

Persyaratan Desain karya:

1. Desain karya belum pernah menjadi pemenang atau memperoleh penghargaan pada kontes sejenis baik dalam skala lokal, nasional, regional, maupun internasional.
2. Jika desain karya adalah desain karya inkremental/karya yang sedang dikembangkan, peserta harus menjelaskan di acara apa karya tersebut diikutsertakan dan pembaharuan desain karya ini dengan sebelumnya.
3. Desain karya dapat dikembangkan dari tugas kuliah pada program studi yang diikuti anggota tim peserta.
4. Desain karya untuk kategori UI/UX dapat dikembangkan/diaplikasikan di atas platform mobile.
5. Desain karya mampu mengembangkan inaRISK yang tepat berdasarkan tema yang ditentukan.
6. Desain karya menerapkan prinsip desain yang baik serta inklusif.



Persyaratan Pendaftaran:

1. Tim peserta yang berminat mengikuti kompetisi diwajibkan melakukan pendaftaran secara online untuk meregistrasikan data diri tim peserta melalui website di <https://inarisk.bnpb.go.id/icweek2022/>
2. Setiap perguruan tinggi maupun sekolah menengah atas / sederajat, diperbolehkan mengirim lebih dari 1 tim (tidak diperkenankan dengan personel yang sama).
3. Link pengumpulan proposal akan diberikan kepada peserta setelah peserta melakukan login dan setelah dikonfirmasi oleh pihak panitia

### **TIMELINE & TEKNIS KEGIATAN**

| <b>TAHAPAN</b>                                 | <b>TANGGAL</b>                 | <b>URAIAN KEGIATAN</b>   |
|--|--------------------------------|--|
| <b>Launching informasi awal</b>                | 25 Juli 2022                   | Posting poster dan caption di Medsos BNPB  |
| <b>Sosialisasi dan Pengumuman</b>              | 29 Juli 2022                   | Dilakukan dengan mekanisme Talkshow Online+launching terbuka dan melalui media sosial di Studio BNPB   |
| <b>Pendaftaran dan Submit Desain</b>           | 29 Juli 2022 – 21 Agustus 2022 | Calon peserta mendaftarkan diri secara daring pada website resmi: <a href="https://inarisk.bnpb.go.id/icweek2022">https://inarisk.bnpb.go.id/icweek2022</a>                                    |
| <b>Pembekalan &amp; Penyempurnaan Proposal</b> | 6 Agustus 2022                 | Para pendaftar mengikuti pembekalan secara virtual   |
| <b>Penilaian Desain</b>                        | 29 Agustus - 11 September 2022 | Panitia melakukan proses seleksi terhadap karya dari peserta: <ul style="list-style-type: none"><li>• UI/UX (10 tim Finalis)</li><li>• Desain Komunikasi Visual (10 tim Finalis)</li></ul>     |
| <b>Pengumuman lolos 10 besar</b>               | 12 September 2022              | Pengumuman finalis beserta tahapan selanjutnya. Pengumuman dilakukan di website <a href="https://inarisk.bnpb.go.id/icweek2022">https://inarisk.bnpb.go.id/icweek2022</a> dan email ketua tim. |

|                                     |                          |  |
|-------------------------------------|--------------------------|--|
| <b>Pelaksanaan / Presentasi</b>     | 17 -18<br>September 2022 | Pelaksanaan lomba ICWeek 2022 yang akan dilaksanakan melalui Zoom. Juri akan hadir fisik   |
| <b>Penjurian</b>                    | 19-20<br>September 2022  |  |
| <b>Pengumuman Pemenang</b>          | 21<br>September 2022     | Pengumuman dilakukan di website <a href="https://inarisk.bnppb.go.id/icweek2022">https://inarisk.bnppb.go.id/icweek2022</a> dan email ketua tim. |
| <b>Masa Verifikasi Orisinalitas</b> | 21-30<br>September 2022  | Hasilnya akan diputuskan oleh dewan juri   |
| <b>Penyerahan hadiah</b>            | 13<br>Oktober 2022*      | Bertepatan dengan rangkaian acara Peringatan Bulan Pengurangan Risiko Bencana Nasional tahun 2022 di Kalimantan Timur.                           |

\*tentative

## **SOSIALISASI & LAUNCHING LOMBA**

Sebelum pembukaan pendaftaran lomba, serangkaian kegiatan akan diselenggarakan untuk meningkatkan pemahaman peserta terhadap UI/UX inaRISK dan penjelasan tentang penyelenggaraan ICW 2022 itu sendiri. Ini mencakup kegiatan pertemuan untuk memberikan pengarahan kepada calon peserta tentang tata-cara pelaksanaan kegiatan.

Para peserta diharapkan mendapatkan gambaran besar bagaimana inaRISK akan dikembangkan sehingga mampu menggali ide-ide yang kreatif untuk direalisasikan di acara ICW 2022.

## **PELAKSANAAN KEGIATAN**

Tim yang lolos ke babak selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan dan melengkapi desain UI/UX karyanya untuk dapat dipresentasikan secara menarik pada saat babak final presentasi. Peserta yang lolos ke babak final akan diberikan pembekalan dan diberikan kesempatan untuk menyiapkan presentasi sebaik dan sekreatif mungkin sehingga akan mendapatkan nilai tambah. Presentasi diharapkan dapat ditampilkan dalam format ppt dan video.

Untuk memastikan pemilihan peserta favorit, maka hasil karya finalis akan di posting di media sosial BNPB dan inaRISK. Finalis yang mendapatkan *like* terbanyak berkesempatan mendapat predikat juara favorit.

---

## KRITERIA PENILAIAN

Karya desain yang terpilih harus mampu untuk memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Kategori UI/UX inaRISK personal :
  - a. Mampu memberikan penyempurnaan / penyegaran tampilan inaRISK personal sesuai dengan kondisi kekinian
  - b. Mampu memberikan kemudahan pengguna
  - c. Mampu memberikan kenyamanan bagi pengguna
  - d. Sudah menerapkan prinsip inklusivitas
2. Kategori Desain Komunikasi Visual (IG Feed, Posting Facebook, Poster, Buku panduan dan Video Tutorial) :
  - a. Mampu merepresentasikan identitas inaRISK
  - b. Mampu memberikan feedback positif
  - c. Mampu menyajikan informasi yang menarik tentang inaRISK
  - d. Mampu memberikan komposisi grafis yang menarik
  - e. Tingkat inovasi dan kreativitas grafis
  - f. Penerapan prinsip inklusivitas

---

## HADIAH

Para pemenang akan mendapatkan penghargaan berupa

Masing – Masing Kategori

Terbaik 1 : Uang Pembinaan 10jt + 1 unit Ipad Air + Tas Siaga Bencana + Piagam Penghargaan

Terbaik 2 : Uang Pembinaan 7,5jt + 1 unit Ipad Air + + Tas Siaga Bencana + Piagam Penghargaan

Terbaik 3 : Uang Pembinaan 5jt + 1 unit Ipad Air + + Tas Siaga Bencana + Piagam Penghargaan

Favorit pilihan netizen :

Uang Pembinaan 2,5jt + Samsung Tab S6 lite + Tas Siaga Bencana + Piagam Penghargaan

