BUKU PANDUAN LOMBA PHOTOGRAPHY

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI 1
BAB I. PENDAHULUAN 2
A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA 2
B. LATAR BELAKANG 2
C. LANDASAN KEGIATAN 4
D. TUJUAN KEGIATAN 4
E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN 4
BAB II. ISI 5
A. DESKRIPSI LOMBA 5
B. TEMA LOMBA 5
C. KETENTUAN PESERTA 6
D. KETENTUAN PENDAFTARAN 7
E. KETENTUAN TEKNIS 8
F. TECHNICAL MEETING 9
G. PELAKSANAAN LOMBA 9
H. KRITERIA PENILAIAN 10
I. TIMELINE KEGIATAN 10
J. HADIAH DAN PENGHARGAAN 10
K. CONTACT PERSON 10

BAB I. PENDAHULUAN

A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA

Kegiatan ***Techtopia*** pada tahun ini mengusung tema yaitu ***Dreamscape.*** Tema ini mencerminkan lingkungan atau panorama imajinatif yang dirancang dan direkayasa secara virtual melalui teknologi. Ini memiliki kesamaan dengan pengalaman mimpi manusia, di mana kita dapat menciptakan dan membayangkan dunia-dunia baru yang tidak terikat oleh batasan fisik realitas. Tema ini mendorong peserta untuk membayangkan dan merancang visi masa depan yang ideal, futuristik, dan dicirikan oleh kemajuan teknologi. Proses ini serupa dengan cara kita memimpikan dan membayangkan masa depan yang lebih baik dalam tidur maupun dalam bangun.

Olimpiade ini berfokus pada pengembangan solusi inovatif berbasis teknologi yang dapat mengubah dan memperbaiki kehidupan manusia. Hal ini mirip dengan bagaimana mimpi kita terkadang memberikan ide-ide kreatif dan transformatif yang sebelumnya belum terpikirkan. Secara keseluruhan, tema "***Techtopia : Dreamscape***" mengajak peserta untuk membayangkan, merancang, dan mewujudkan dunia masa depan yang imajiner, futuristik, dan ideal melalui inovasi teknologi.

B. LATAR BELAKANG

Saat ini, teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam membentuk wajah dunia TI, dengan berbagai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, telah menyentuh hampir semua aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya.

Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Hal ini tidak terlepas dari peranan Teknik Informatika yang memiliki pengaruh sangat besar dalam kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Teknik Informatika adalah suatu ilmu yang sangat berhubungan erat dengan teknologi informasi, dimana penerapannya mengarah kepada kemajuan teknologi masa depan. Teknologi informasi saat ini sangat

berperan penting dalam kehidupan masyarakat, baik di negara maju maupun di negara berkembang seperti Indonesia. Seluruh aspek kegiatan kehidupan masyarakat tidak lepas dari dukungan teknologi informasi. Dengan menguasai teknologi dan informasi, kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global.

Menyadari betapa pentingnya hal tersebut, timbul inisiatif dari beberapa kalangan khususnya pemerintah yaitu dengan memperkenalkan ilmu-ilmu informatika di berbagai jenjang pendidikan mulai SD hingga perguruan tinggi dalam setiap proses pembelajaran. Upaya ini ternyata mendapat respon yang positif dari kalangan masyarakat Indonesia yang mulai menyadari pentingnya kebutuhan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat fakta yang demikian, perguruan tinggi saling berlomba lomba untuk memfasilitasi masyarakat yang ingin mendalami informatika dengan cara membuka Jurusan Teknik Informatika. Hal senada juga dilakukan oleh Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) yang membuka Jurusan Teknik Informatika, dimana jurusan ini berorientasi untuk dapat menghasilkan tenaga pendidik yang menguasai ilmu-ilmu informatika. Oleh karena itu, Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha juga dituntut untuk turut serta berpartisipasi aktif dalam membangun manusia Indonesia seutuhnya melalui bidang pendidikan. Kemudian tuntutan tersebut direalisasikan oleh mahasiswa Teknik Informatika melalui suatu kegiatan tahunan yang diselenggarakan serangkaian dengan Hari Ulang Tahun Jurusan Teknik Informatika. Kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan persaingan yang berkualitas, penuh dengan inovasi dalam menciptakan persaingan yang berkualitas, penuh dengan inovasi dalam menciptakan kreasi baru, dan menanamkan nilai-nilai seni yang tinggi melalui karya-karya seni yang dapat dihasilkan dari berbagai kegiatan yang diselenggarakan. Pelaksanaan kegiatan ini tentunya tidak hanya terbatas untuk kalangan mahasiswa Teknik Informatika saja, tetapi juga dinikmati oleh berbagai kalangan, mulai dari kalangan SMA/SMK aktif sederajat. Kegiatan ini diberi nama ***Techtopia : Dreamscape*** (Olimpiade TIK).

C. LANDASAN KEGIATAN

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi.
2. Program Kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha Masa Bakti 2024/2025.

D. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan dari ***Techtopia : Dreamscape*** adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha ke masyarakat di seluruh Indonesia.
2. Turut serta berpartisipasi aktif dalam membangun generasi muda yang kreatif, inovatif, berjiwa seni, cerdas serta terampil di bidang TI dengan berlandaskan nilai-nilai budaya.
3. Memfasilitasi semua kalangan pecinta TI untuk mengembangkan kemampuan dalam rangka membentuk kader-kader yang berkompetensi di bidang TI.
4. Membangun kebersamaan dan kekeluargaan di kalangan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika.
5. Bentuk peran aktif dalam rangka mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi baik dari segi pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat.

E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN

1. Wakil Dekan III Fakultas Teknik dan Kejuruan
2. Ketua Jurusan Teknik Informatika
3. Pembimbing Kemahasiswaan Jurusan Teknik Informatika
4. Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2024/2025
5. Wakil Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2024/2025
6. Ketua Panitia Kegiatan INTEGER#6 Tahun 2024
7. Wakil Ketua Panitia Kegiatan INTEGER#6 Tahun 2024
8. Koordinator sie serangkaian kegiatan INTEGER#6

BAB II. ISI

A. DESKRIPSI LOMBA

Dalam rangka merayakan ulang tahun jurusan Teknik Informatika yang ke-6 "INTEGER#6", kami mengundang para siswa SMA/SMK sederajat seluruh Bali untuk berpartisipasi dalam lomba fotografi bertema "Kehidupan di Dunia Pendidikan". Lomba ini bertujuan untuk menangkap momen-momen inspiratif, unik, dan bermakna yang terjadi dalam lingkungan pendidikan, baik di dalam maupun di luar kelas. Para peserta diharapkan dapat mengabadikan sisi-sisi kehidupan yang mencerminkan dinamika belajar mengajar, interaksi antara siswa dan guru, aktivitas ekstrakurikuler, hingga hal - hal kecil yang terjadi sehari-hari di sekolah.Kreativitas dan orisinalitas sangat diutamakan dalam kompetisi ini. Para peserta bebas mengeksplorasi sudut pandang dan teknik fotografi yang berbeda, selama tetap berfokus pada tema yang telah ditentukan. Lomba ini tidak hanya bertujuan untuk merayakan pencapaian kami, tetapi juga untuk mendorong semua pihak untuk lebih mendalami dan menghargai berbagai aspek kehidupan di dunia pendidikan yang sering kali terlewatkan

B. TEMA LOMBA

"Kehidupan di Dunia Pendidikan"

Tema "Kehidupan di Dunia Pendidikan" mengajak para peserta untuk menjelajahi dan mengabadikan berbagai aspek yang mewarnai dunia pendidikan. Pendidikan tidak hanya tentang ruang kelas dan buku pelajaran, ini adalah dunia yang penuh dengan dinamika, interaksi, perjuangan, kegembiraan, dan harapan. Tema ini membuka ruang bagi para fotografer untuk menangkap esensi dari pengalaman belajar-mengajar, baik dari sudut pandang siswa, guru, maupun lingkungan sekolah itu sendiri. Melalui tema ini, peserta dapat mengekspresikan bagaimana pendidikan menjadi fondasi penting dalam kehidupan, serta menggambarkan bagaimana interaksi di sekolah membentuk karakter dan masa depan individu. Mulai dari momen-momen penuh fokus di dalam kelas, interaksi hangat antara guru dan murid, hingga aktivitas-aktivitas di luar kelas seperti ekstrakurikuler, semua dapat diinterpretasikan dalam karya fotografi. Dengan tema ini, para fotografer ditantang untuk menemukan cerita-cerita menarik di balik kehidupan sehari-hari di sekolah, menampilkan keindahan dan tantangan yang ada di dunia pendidikan. Kreativitas dalam melihat dan mengabadikan momen akan

menjadi kunci untuk menghasilkan karya yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga kaya akan makna. Dengan mengangkat momen-momen ini, kita dapat bersama-sama menghargai keindahan dan kompleksitas dari proses pendidikan yang kita jalani sehari-hari."Kehidupan di Dunia Pendidikan" bukan hanya tentang dokumentasi, tetapi tentang merangkai cerita yang menggambarkan esensi dari pendidikan itu sendiri—sebuah perjalanan yang penuh dengan pengalaman, tantangan, dan harapan untuk masa depan yang lebih baik.

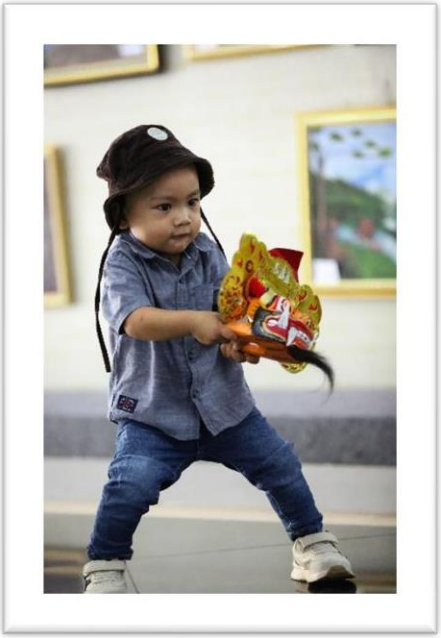
C. KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Khusus

1. Pemotretan dengan seni murni, mengedepankan ekspresi diri dan estetika. Foto dapat dibuat dengan aneka cara, selama berbasis foto-camera dengan cara Montage dan dapat dibuat dalam warna atau hitam putih. dan didampingi penjelasan tentang karya Judul dan deskripsi.
2. Setiap sekolah hanya dapat mengirimkan satu perwakilannya dan setiap perwakilan sekolah hanya dapet mengirimkan 1 buah karya terbaiknya.
3. Lomba fotografi ini dilaksanakan dengan menggunakan kamera digital SLR/Mirrorless, bebas menggunakan segala macam merk kamera.
4. Untuk Kategori Editing hanya diperbolehkan sebatas pengaturan kontras, cropping, dan konversi foto berwarna menjadi hitam putih, tidak diperbolehkan melakukan perubahan foto secara over-editing.
5. Untuk Kategori Karya berbasis fotografi, sesuai dengan tema.
6. Peserta mengirimkan hasil karyanya dalam bentuk file dengan ketentuan judul, deskripsi, dan gambar

   Contoh:

BARONG BOYS



Deskripsi Karya :

Barong boys memperlihatkan balita sedang memainkan tapel barong yang berasal dari Bali ini meenciptakan keunikan dari poto ini karena balita sedang memainkan Tapel barong dengan ini bisa membuat anak anak untuk mengenal budaya Bali.

7. Hal-hal lainnya akan dijelaskan ketika *technical meeting*.

D. KETENTUAN PENDAFTARAN

1. Pendaftaran **Gelombang 1** dilaksanakan secara daring melalui link: https://integer.hmjtiundiksha.com/ dari tanggal **2 September 2024 s/d 9 September 2024** Dan **Gelombang 2** akan dibuka pada tanggal **10 September s/d 20 September 2024.**
2. Setiap peserta wajib melampirkan scan kartu pelajar atau surat keterangan dari kepala sekolah dengan format **.pdf**
3. Mengikuti *official account* Instagram HMJ TI Undiksha @hmj_ti.undiksha dan *official account* Instagram INTEGER#6 @integer.hmjtiundiksha, setiap peserta wajib melampirkan *screenshot* bukti *follow* Instagram setiap dengan format **.pdf**

4. *Semua peserta wajib mengunggah foto di Instagram menggunakan twibbon* Lomba *Photography Techtopia* tahun 2024 dengan *caption* yang telah disediakan oleh panitia melalui grup Whatsapp. Pengunggahan *twibbon* dilakukan secara serentak pada tanggal 18 September 2024, link *twibbon* : https://drive.google.com/file/d/149AJOq6fE8AvgttLw2AsXv3iTw_CQlUx/view?usp=drivesdk

5. Setiap peserta wajib membayar biaya pendaftaran melalui ATM/*M-Banking*/*Teller* sebesar **Rp50.000** untuk **Gelombang Pertama** dan sebesar **Rp65.000** untuk **Gelombang Kedua** Pembayaran melalui rekening berikut:
   Nomor rekening: 008801074257500
   Bank:BRI
   Atas nama: MADE DWI APRILLIA KUSUMA WIRYANI
6. Bukti tanda pembayaran pendaftaran di upload ke formulir pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.
7. Uang pembayaran pendaftaran tidak dapat dikembalikan apabila peserta menyatakan pengunduran diri.

E. KETENTUAN TEKNIS

1. Judul karya yang dibuat tidak dibatasi. Namun, **wajib** menyesuaikan dengan tema yang sudah diberikan.
2. Karya yang dibuat dalam bentuk portrait/landscape dengan resolusi 1080p (HD):1920 x 1080
3. Karya yang akan dikirmkan disimpan dengan format nama **LombaPhotographyTIK_NamaLengkap_JudulKarya.**
   Contoh: **LombaPhotographyTIK_PutuErik_BarongBoy.**
4. Karya yang akan dikirimkan disimpan dengan format JPG. atau PNG.
5. Karya yang diikut sertakan dalam lomba ini belum pernah menjadi pemenang dalam lomba apapun dan belum pernah atau tidak sedang diikut sertakan pada lomba atau *event* apapun.
   poto tersebut.

6. Peserta wajib menyertakan deskripsi singkat yang menjelaskan isi dari poto tersebut.

7. Dalam pembuatan deskripsi, setiap peserta diharuskan menyertai penjelasan mengenai isi/pesan/makna yang terkandung di dalam poto dengan ketentuan **minimal 200 kata** dan dilengkapi dengan judul karya tersebut.
8. Setiap peserta wajib mengirimkan bukti pembuatan karyanya dalam bentuk dokumentasi video dan akan dikumpulkan secara terpisah di form yang akan disediakan.
9. Panitia tidak menerima perbaikan apabila karya telah dikirimkan.

F. TECHNICAL MEETING

1. *Technical meeting* bersifat wajib bagi seluruh calon peserta.
2. Setiap peserta lomba *Photography* yang telah mengisi form pendaftaran dan diinformasikan dan diingatkan perihal *Technical Meeting* melalui Whatsapp *group* sehari sebelum pelaksanaan *Technical Meeting*.
3. *Technical meeting* akan dilaksanakan pada:
   - Hari, tanggal : Sabtu, 21 September 2024
   - Tempat : Zoom meeting (meeting ID dan password menyusul).
4. Peserta wajib menggunakan format penamaan "NoUrut_NamaLengkap" di Zoom Meeting. No urut peserta akan diberikan sehari sebelum *technical meeting* dilaksanakan.
5. Peserta yang tidak mengikuti *technical meeting* dianggap Mengundurkan Diri dari pelaksanaan lomba *Photography*.

G. PELAKSANAAN LOMBA

1. Peserta melaksanakan lomba secara online/daring di tempat masing-masing
2. Pelaksanaan lomba dimulai pada tanggal 22 September 2024 s/d 27 September 2024.
3. Pengumpulan karya akan dilaksanakan secara serentak pada tanggal 22 s/d 27 September 2024 dan akan diberikan form khusus untuk pengumpulan karya tersebut.
4. Pengumuman juara akan dimumkan di *WhatsApp group* dan penyerahan hadiah akan dilaksanakan secara *offline*/luring pada rangkaian

pembukaan INTEGER#6 di Kampus Tengah Universitas Pendidikan Ganesha.

H. KRITERIA PENILAIAN

No.	Kriteria	Persentase
1	Estetika	40%
2	Orisinalitas	30%
3	Deskripsi Karya	30%

I. TIMELINE KEGIATAN

- Pendaftaran Gelombang Pertama — 2 s/d 9 September 2024
- Pendaftaran Gelombang Kedua — 10 s/d 20 September 2024
- Technical Meeting — 21 September 2024
- Pengumpulan Karya dan Bukti Pembuatan — 22 s/d 27 September 2024
- Pengumuman Juara — 10 Oktober 2024
- Penyerahan Hadiah — 13 Oktober 2024

J. HADIAH DAN PENGHARGAAN

1. Keputusan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
2. Hadiah pemenang:
   - Juara I: Sertifikat + uang pembinaan
   - Juara II: Sertifikat + uang pembinaan
   - Juara III: Sertifikat + uang pembinaan
3. Seluruh peserta dan finalis mendapatkan E-Sertifikat

K. CONTACT PERSON

Narahubung: +62 831-1602-2181 (Erik)

Instagram: @hmj_ti.undiksha

Website: hmjti.undiksha.ac.id/integer

Email: hmjti.@undiksha.ac.id