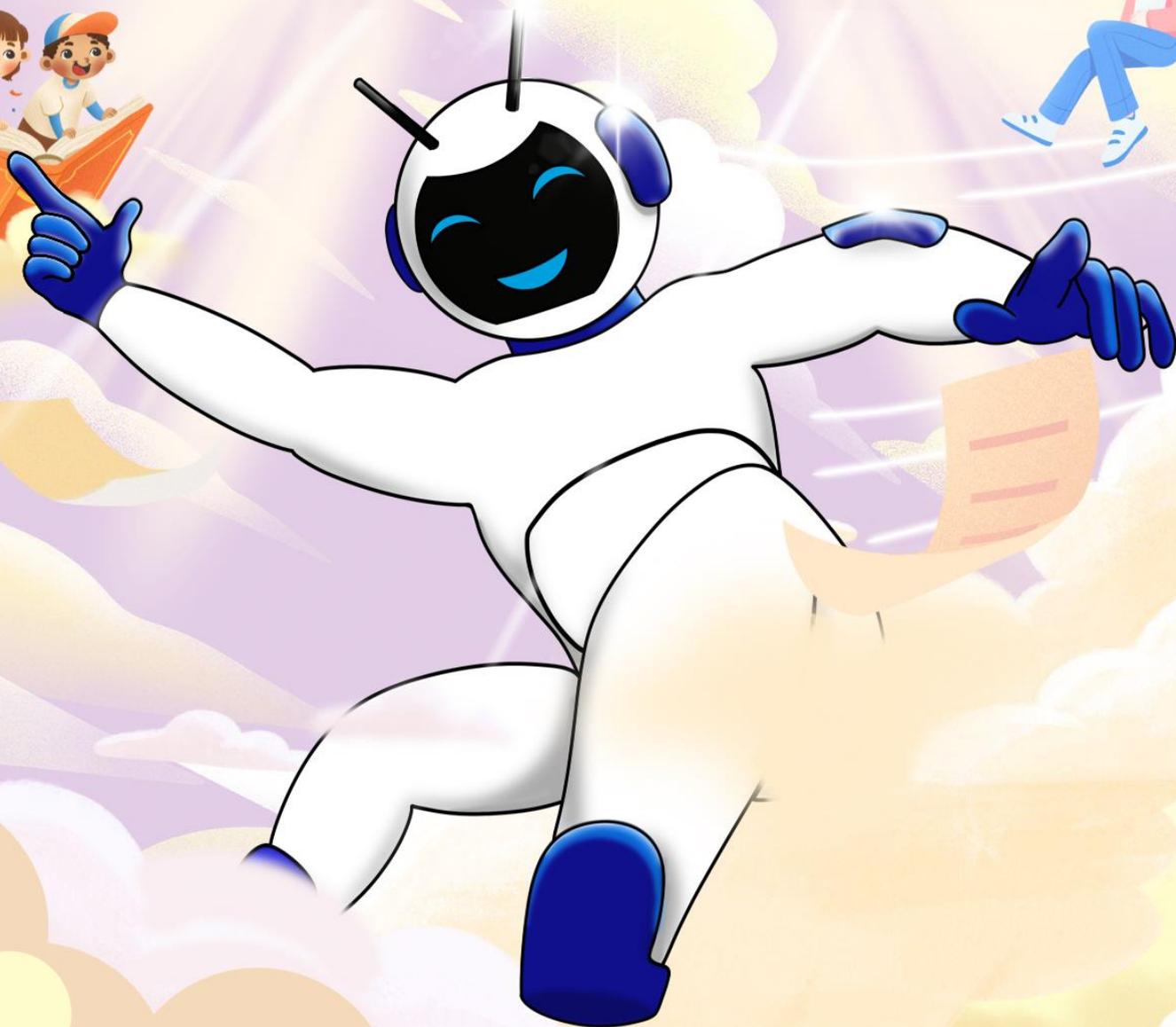




Ai Ps

BUKU PANDUAN LOMBA DESAIN GRAFIS





DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN	3
A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA	3
B. LATAR BELAKANG	3
C. LANDASAN KEGIATAN	5
D. TUJUAN KEGIATAN	5
E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN	5
BAB II KETENTUAN DAN MEKANISME LOMBA	7
A. TEMA LOMBA	7
B. KETENTUAN UMUM	7
C. KETENTUAN PENDAFTARAN	7
D. KETENTUAN TEKNIS	8
E. SIFAT KARYA	9
F. TECHNICAL MEETING	9
G. PELAKSANAAN LOMBA	10
H. KRITERIA PENILAIAN	10
I. TIMELINE KEGIATAN	11
J. HADIAH DAN PENGHARGAAN	11
K. CONTACT PERSON	11



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 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 KETENTUAN DAN MEKANISME LOMBA

A. TEMA LOMBA “Kekerasan Seksual”

Setiap peserta lomba poster menciptakan idenya dan membuat sebuah karya poster digital sesuai dengan tema yang sudah ditentukan oleh pihak panitia yang diharapkan dapat memberikan *value* dan manfaat bagi yang melihat atau membacanya. Setiap peserta bebas mengekspresikan kreativitasnya melalui karya poster yang dibuat.

B. KETENTUAN UMUM

1. Peserta bersifat individu/perorangan dari Provinsi Bali
2. Peserta hanya mengirimkan satu buah karya.
3. Peserta dapat menggunakan software/perangkat lunak untuk membuat karya, sesuai dengan kemampuannya seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *CorelDraw* atau perangkat lunak sejenis.
4. Peserta dapat menentukan judul karyanya sendiri tanpa dibatasi. Namun, **wajib** menyesuaikan dengan tema yang sudah diberikan.
5. Peserta yang tidak mengikuti peraturan dan karyanya tidak memenuhi point dari ketentuan akan didiskualifikasi.

C. KETENTUAN PENDAFTARAN

1. Pendaftaran dilaksanakan secara daring melalui link:

<https://integer.hmjtundiksha.com/>

Pendaftaran **Gelombang 1** dibuka mulai tanggal **2 September 2024 s/d 9 September 2024**. Dan gelombang kedua dibuka pada tanggal **10 September s/d 20 September 2024**.

2. **Wajib** mengikuti *official account* Instagram HMJ TI Undiksha @hmj_ti.undiksha dan *official account* Instagram INTEGER#6 @integer.hmjtundiksha.



3. Semua peserta **wajib** mengunggah foto melalui postingan Instagram menggunakan *twibbon* Lomba Desain Grafis *Techtopia* tahun 2024 dengan *caption* yang telah disediakan oleh panitia dan mengirimkan bukti upload *twibbon* berupa link postingan melalui grup *Whatsapp*. *Twibbon* dapat diunduh melalui link berikut:
<https://drive.google.com/file/d/1J18eBq3FSd5BN3T51ukmiwEP7rIWutHS/view?usp=drivesdk>
4. 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**
5. Bukti tanda pembayaran pendaftaran **wajib** di upload ke formulir pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.
6. Biaya pendaftaran tidak dapat dikembalikan apabila peserta mengundurkan diri dengan alasan apapun.

D. KETENTUAN TEKNIS

1. Ukuran karya yang dibuat adalah A4 dengan posisi vertical/tegak (*portrait*).
2. Karya yang dibuat mengandung 60% ilustrasi dan 40% tulisan.
3. Karya yang dibuat harus jernih dengan resolusi minimal 72 dpi.
4. Bahasa yang digunakan dalam pembuatan karya adalah Bahasa Indonesia dan diperbolehkan menggunakan istilah dalam bahasa asing.
5. Pemilihan *font* dan warna tidak dibatasi. Namun, poster harus jelas dan dapat mudah dibaca.
6. Karya yang diikutsertakan dalam lomba tidak diperkenankan menggunakan *template* yang disediakan oleh *tools* atau perangkat lunak maupun penyedia *template* lainnya.



7. Poster harus menarik, informatif, dan mudah dipahami serta memiliki kesesuaian dengan penjelasan yang disampaikan
8. Karya dikirimkan dengan format JPG. atau PNG. dan format nama “**LombaPoster_NamaLengkap_JudulKarya**”.
Contoh: **LombaPoster_GedeAnanta_SayNotoSexualViolence**.
9. Peserta wajib menyertakan deskripsi terpisah yang menjelaskan isi dari poster tersebut.
10. Dalam pembuatan deskripsi, setiap peserta diharuskan mengetik penjelasan mengenai isi/pesan/makna yang terkandung di dalam poster dengan ketentuan **minimal 200 kata** dilengkapi dengan judul karya tersebut.
11. *File* deskripsi diunggah dengan format PDF (**maksimal 10mb**) dengan format nama “**DeskripsiPoster_NamaLengkap_JudulKarya**”.
Contoh: **DeskripsiPoster_GedeAnanta_SayNotoSexualViolence**.
12. Pengumpulan karya dan deskripsi poster dikumpulkan secara terpisah dan akan disediakan link formulir khusus melalui grup *Whatsapp*.
13. Panitia tidak menerima perbaikan apabila poster telah dikirimkan dengan alasan apapun.

E. SIFAT KARYA

1. Karya yang dibuat harus sesuai dengan tema
2. Karya bersifat orsinil (asli)
3. Karya yang diikutsertakan dalam lomba ini belum pernah menjadi pemenang dalam lomba apapun dan belum pernah atau tidak sedang diikutsertakan pada lomba atau *event* apapun.
4. Karya yang dikirimkan bebas dari unsur SARA, pornografi, rasisme, ujaran kebencian atau hal-hal yang merendahkan atau melecehkan pihak manapun.
5. *Element* yang terkandung dalam karya adalah *element* yang bersifat bebas lisensi dan bebas hak cipta.

F. TECHNICAL MEETING

1. *Technical meeting* bersifat **wajib** bagi seluruh peserta.



2. *Technical meeting* akan dilaksanakan pada:
 - Hari, tanggal : Sabtu, 21 September 2024
 - Tempat : *Zoom Meeting* (meeting ID dan password menyusul).
3. Peserta wajib menggunakan format penamaan “NoUrut_NamaLengkap” di *Zoom Meeting*. No urut peserta akan diberikan sehari sebelum *technical meeting* dilaksanakan.

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 10 Oktober 2024.
3. Seluruh karya yang dikirimkan akan sepenuhnya menjadi hak milik HMJ TI Undiksha/
4. Pengumpulan karya akan dilaksanakan pada saat pelaksanaan lomba dan akan diberikan formulir khusus untuk pengumpulan karya tersebut.
5. Para peserta yang lolos babak final, diminta untuk membuat video presentasi mengenai karya yang sudah dibuat yang selanjutnya akan dinilai oleh juri.
6. Form pengumpulan video akan diberikan kepada peserta yang lolos ke babak final, dan akan diumumkan di grup *Whatsapp*.
7. Pengumuman juara akan dimumkan di grup *Whatsapp* dan penyerahan hadiah akan dilaksanakan secara *offline*/luring pada rangkaian pembukaan INTEGER#6 di Kampus Tengah Universitas Pendidikan Ganesha.

H. KRITERIA PENILAIAN

1. **Orisinalitas karya (35%)**

Hasil karya murni tercipta dari ide dan kreativitas dari peserta.
2. **Kesesuaian karya dengan tema (30%)**

Karya poster yang dibuat oleh peserta dibuat memiliki kesesuaian dengan tema lomba.



3. Kreativitas dan Informatif (35%)

Karya poster menampilkan kreativitas peserta dalam menyampaikan ide yang dituangkan dalam poster sehingga menampilkan sesuatu yang informatif dan bernilai.

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 22 s/d 27 September 2024
- Pengumuman Babak Final 1 Oktober 2024
- Pengumpulan Video Presentasi 1 s/d 6 Oktober 2024
- Pengumuman Juara 10 Oktober 2024
- Penyerahan Hadiah 13 Oktober 2024

J. HADIAH DAN PENGHARGAAN

1. Keputusan juri 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 akan mendapatkan E-Sertifikat.

K. CONTACT PERSON

Narahubung: +62 851-5540-3343 (Topan Bagus)

Instagram: @hmj_ti.undiksha

Website: hmjti.undiksha.ac.id/integer

Email: hmjti.@undiksha.ac.id