# Petunjuk Teknis
# Lomba Ilustrasi Digital
# Tingkat Siswa Sekolah Menengah Pertama

## A. Pengertian Ilustrasi

Secara etimologi, ilustrasi berasal dari bahasa latin “Iustre; ilustrare” yang artinya “cahaya” (menerangi). Dalam pengertian ini, ilustrasi menjadi media yang membuat sesuatu dapat dipahami lebih jelas. Ilustrasi merupakan unsur penting dalam Desain Komunikasi Visual sebagai bahasa universal yang dapat menembus rintangan antara perbedaan kata-kata atau kalimat. Saat ini, dalam merepresentasikan ide dan gagasan, ilustrasi telah berkembang menjadi lebih kompleks. Ilustrasi juga telah dibuat di berbagai media dengan teknik yang semakin maju hingga dapat memberikan banyak kejutan pada audiens melalui ide yang tidak biasa dan kreatif.

## B. Persyaratan Lomba

1. Peserta lomba adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs) / sederajat.
2. Lomba dilaksanakan secara daring (*online*); penciptaan karya ilustrasi dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya.
3. Karya ilustrasi mengacu pada salah satu tema yang ditentukan. Peserta dapat mencari informasi lebih lanjut dan gambaran yang diperlukan melalui buku-buku atau pencarian di internet.
4. Karya ilustrasi merupakan karya orisinal, tidak menjiplak karya yang sudah ada sebelumnya, bukan hasil sitiran atau reproduksi dari pemrosesan teknolgi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*; AI), dan sepenuhnya dibuat sendiri oleh peserta lomba.
5. Proses pembuatan karya direkam, kemudian videonya diedit sesuai dengan ketentuan teknis untuk pengiriman karya.

## C. Penjelasan Tema

Peserta dapat memilih salah satu dari ketiga tema berikut:

a) Batu Bara Menerangi Negeri

Batu bara adalah salah satu bahan tambang dari dalam bumi yang digunakan sebagai sumber energi. Di Indonesia, batu bara sangat penting karena membantu menghasilkan listrik untuk rumah, sekolah, kantor, dan berbagai tempat lainnya. Batu bara yang sudah ditambang dari dalam tanah akan dikirimkan ke pembangkit listrik untuk diolah menjadi energi listrik. Listrik tersebut kemudian digunakan untuk menyalakan lampu, mengisi daya perangkat elektronik, dan membantu kegiatan di pabrik. Namun, batu bara adalah sumber energi fosil yang jumlahnya terbatas dan tidak tergantikan bila habis suatu saat nanti.

Buatlah ilustrasi yang menyampaikan pesan bahwa kita harus bisa memanfaatkan listrik dan kekayaan sumber daya alam batu bara dengan sebaik-baiknya!

b) Mineral untuk Perangkat Teknologi

Tahukah kamu bahwa hampir seluruh perangkat teknologi yang kamu pakai sehari-hari mengandung bahan tambang mineral di dalamnya? Mineral adalah berbagai jenis bahan alami yang ditemukan jauh di dalam perut bumi, seperti emas, perak, tembaga, timah, dan nikel. Beberapa mineral seperti emas, harganya mahal dengan kilaunya yang indah digunakan untuk dibuat sebagai perhiasan. Ada pula bahan tambang mineral lainnya seperti timah, tembaga, dan nikel yang digunakan untuk membuat berbagai perangkat elektronik karena memiliki sifat sebagai penghantar aliran listrik yang sangat baik. Karena itu, mineral tersebut banyak dipakai membuat berbagai jenis perangkat teknologi seperti telepon selular, laptop, televisi, mobil listrik, robot, dan sebagainya. Tanpa bahan tambang mineral, sulit bagi kita memiliki alat canggih yang memudahkan hidup sehari-hari. Pemanfaatan bahan tambang mineral membantu manusia menciptakan teknologi yang membuat kegiatan kita menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Tanah Indonesia menyimpan harta karun berupa bahan tambang mineral, sehingga perlu diolah dengan bijak dan bertanggung jawab agar dapat terus digunakan oleh generasi masa depan.

Buatlah ilustrasi yang menyampaikan pesan bahwa sumber daya mineral adalah kekayan berharga yang harus diolah dan terus dijaga untuk masa depan negeri ini!

c) Pertambangan Berkelanjutan

Kegiatan pertambangan sangat dibutuhkan karena banyak benda yang kita gunakan setiap hari dibuat dari hasil tambang, seperti bahan untuk membuat listrik, kendaraan, gedung, komputer, dan berbagai perangkat teknologi. Namun, kegiatan mengambil sumber daya alam tersebut harus dilakukan dengan cara yang bertanggung jawab agar tidak merusak lingkungan. Pertambangan berkelanjutan adalah cara melakukan kegiatan pertambangan dengan tetap menjaga alam, menggunakan sumber daya secara bijak, dan memperhatikan kehidupan masyarakat di sekitarnya. Artinya, manusia boleh mengambil batu bara dan mineral yang dibutuhkan, tetapi harus tetap menjaga kelestarian lingkungan, menanam kembali pohon, dan memperbaiki area bekas tambang. Selain menjaga lingkungan alam, pertambangan berkelanjutan juga memperhatikan lingkungan sosial, yaitu memastikan masyarakat sekitar mendapatkan manfaat dari kegiatan pertambangan, seperti kesempatan kerja, peningkatan keterampilan, dukungan pendidikan dan kesehatan, serta pembangunan fasilitas yang membantu kehidupan warga. Melalui pertambangan berkelanjutan, kita dapat menggunakan kekayaan bumi dengan bijak, menjaga alam tetap indah, membantu sesama, dan mewariskan bumi yang sehat untuk generasi di masa depan.

Buatlah ilustrasi yang menyampaikan pesan bahwa masa depan ada di tangan generasi muda yang terus berinovasi untuk penambangan berkelanjutan!

## D. Teknis Pembuatan Karya

1. Karya ilustrasi dibuat dengan teknik *full digital* (sepenuhnya dengan komputer) atau *semi digital* (perpaduan antara gambar manual atau fotografi dengan komputer)
2. Karya ilustrasi ditata dalam dalam posisi vertikal (portrait), berukuran A3 dengan resolusi 200 dpi.
3. Peserta bebas menggunakan jenis perangkat lunak untuk desain seperti Adobe Photoshop, CorelDraw, Canva, dsb., sebagaimana yang biasa dipakai. Hasil akhir

karya ilustrasi harus disimpan dalam format PDF. Penamaan file: ILUSTRASI _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].pdf.

4. Peserta harus memakai setidaknya salah satu dari 3 gambar yang disediakan penyelenggara untuk dapat dikembangkan dan dipadukan sebagai elemen dalam karya ilustrasi. Peserta dapat memberikan sentuhan rekayasa digital pada gambar yang disediakan. Gambar dapat diunduh melalui tautan yang terdapat pada halaman lomba ilustrasi di website minerbaeducreative.com.
5. Karya ilustrasi tidak mengandung unsur pornografi, provokatif, dan politik, serta tidak menyinggung suku/agama/ras/antargolongan.
6. Peserta menuliskan data diri, judul karya, dan penjelasan konsep karya ilustrasi yang dihasilkannya dalam 1 paragraf singkat maksimal 100 kata, diketik dengan program MS Word (font tipe Arial atau Times New Roman; ukuran 12) dan disimpan dalam format PDF.

| |
|---|
| Nama Peserta:<br>Nama Sekolah:<br>Kelas:<br>Usia:<br>Kabupaten/Kota:<br>Provinsi:<br><br>Judul Karya:<br>Penjelasan Konsep Karya: |

Penamaan file: KONSEP ILUSTRASI _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].pdf.

## E. Teknis Pengiriman Karya

Sebelum mengirimkan karya, peserta harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran dan membuat akun di situs web minerbaeducreative.com. Setelah memasukkan data-data dan kontak yang dapat dihubungi oleh penyelenggara pada formulir tersebut, pilih kategori lomba yang sesuai, lalu klik tombol **“Buat akun peserta”**. Silakan cek email konfirmasi pada inbox alamat email yang didaftarkan, atau cek juga folder spam bila tidak masuk dalam inbox. Pendaftaran dan pengumpulan karya dapat dilakukan di hari yang berbeda, selama masih dalam batas tenggat waktu dan kuota jumlah peserta masih tersedia.

Untuk mengumpulkan karya, silakan login ke akun peserta yang telah dibuat di situs web minerbaeducreative.com, lalu klik tombol **"Kirim karya"**. Peserta atau walinya akan diarahkan ke tautan formulir untuk mengumpulkan karya yang sudah dibuat. Pada halaman tersebut silakan mengunggah dokumen-dokumen yang meliputi:

1. Karya Ilustrasi, dalam format PDF dengan resolusi 200 dpi

   Penamaan file: ILUSTRASI _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].pdf

   Contoh:

   

2. Judul dan Penjelasan Konsep Karya

   Penamaan file: KONSEP ILUSTRASI _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].pdf

3. Foto diri peserta tampak setengah badan tanpa memakai masker/face shield atau atribut lainnya; dibuat berorientasi vertikal (*portrait*) dalam format JPG

   Penamaan file: FOTO PESERTA _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].jpg

   Contoh:

4. Video berwarna yang digabungkan melalui proses editing, dengan durasi total 30 detik dalam format MP4, resolusi minimal 720p dengan tampilan close up/zoom, berisi:

a. TAHAP AWAL: Peserta sedang memperlihatkan alat dan/atau bahan membuat ilustrasi, serta saat membuat sketsa.
b. TAHAP PROSES 50%: Peserta sedang mengerjakan pembuatan atau penyusunan bentuk pada karya ilustrasi saat mencapai 50%, yang memperlihatkan karya di layar monitor, serta wajah dan tubuh peserta.
c. TAHAP PENYELESAIAN: Peserta sedang mengerjakan pewarnaan ilustrasi saat mencapai 90-100% yang memperlihatkan karya di layar monitor serta wajah dan tubuh peserta.

Penamaan file: PROSES ILUSTRASI _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].mp4

## F. Kriteria Penilaian

Penilaian dewan juri didasarkan pada kerangka kriteria sebagai berikut.

| No. | Kriteria Penilaian | Bobot |
|---|---|---|
| 1. | Kreativitas & Orisinalitas (*Creativity & Originality*)<br>- Apakah karya menampilkan perspektif yang baru, ide yang unik, atau imajinasi yang segar?<br>- Apakah konsep karya dikembangkan dengan baik?<br>- Apakah karya memiliki gagasan yang menonjol dibandingkan karya lainnya? | 20% |
| 2. | Kesesuaian dengan Tema (*Adherence to Theme*)<br>- Seberapa dalam karya dapat mencerminkan tema?<br>- Bagaimana wawasan/pengetahuan peserta terkait dengan tema yang dituangkan dalam karya? | 15% |
| 3. | Keterampilan Teknis dan Penggarapan (*Technical Skill & Execution*)<br>- Apakah karya digarap dengan baik dan memperhatikan detail?<br>- Apakah karya menunjukkan keterampilan teknis yang baik secara unsur rupa dengan kompleksitasnya?<br>- Apakah karya menunjukkan keterampilan penggunaan perangkat desain digital? | 25% |
| 4. | Daya Tarik Visual (*Visual Impact*)<br>- Apakah karya memiliki visual yang menarik secara estetis?<br>- Apakah karya memiliki komposisi seimbang, irama yang baik, serta kedalaman/dimensi yang diatur secara efektif?<br>- Apakah karya menggunakan pengaturan warna dan/atau pencahayan yang efektif untuk meningkatkan daya tariknya? | 20% |
| 5. | Daya Tarik Emosional & Respon (*Emotional Impact & Engagement)*<br>- Apakah karya dapat membangkitkan respon emosional pemirsanya?<br>- Seberapa jauh karya dapat memukau dan mengikat perhatian pemirsa sehingga pesannya tersampaikan? | 20% |

## G. Hadiah

- Juara 1 Rp 5.000.000,- + trofi

- Juara 2 Rp 3.500.000,- + trofi
- Juara 3 Rp 2.500.000,- + trofi
- Harapan 1 Rp 1.500.000,- + trofi
- Harapan 2 Rp 1.000.000,- + trofi

** Pajak hadiah ditanggung pemenang. Penyelenggara akan menghubungi pemenang melalui nomor kontak yang didaftarkan dan mengirimkan hadiah uang serta trofi ke nomor rekening serta alamat yang ditunjuk.*

## H. Tahapan & Jadwal Pelaksanaan

- Publikasi Lomba mulai September 2026
- Pendaftaran s/d 20 Oktober 2026 (atau ketika kuota sudah penuh)
- Pengumpulan Karya s/d 20 Oktober 2026 (atau ketika kuota sudah penuh)
- Penjurian 31 – 30 Oktober 2026
- Pengumuman Pemenang 3 November 2026

## I. Ketentuan Tambahan

- Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Apabila di kemudian hari ditemukan indikasi plagiasi dan kecurangan, penyelenggara berhak membatalkan hasil penjurian.
- Hak cipta karya yang dilombakan tetap berada di tangan peserta yang bersangkutan.
- Hak penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih media karya peserta, baik sebagian atau keseluruhan, untuk kepentingan non-komersial, ada pada Direktorat Jenderal Mineral dan Batubara – Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral.
- Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan lomba yang diatur dalam Petunjuk Teknis ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan di masa yang akan datang. Untuk itu, pihak penyelenggara akan menyampaikannya melalui mekanisme dan dokumen tersendiri yang terpisah dari Petunjuk Teknis ini.