



Petunjuk Teknis
Lomba Poster Ilmiah
Tingkat Mahasiswa Perguruan Tinggi

A. Pengertian Poster Ilmiah

Poster ilmiah adalah media presentasi visual yang dirancang untuk menyampaikan informasi hasil penelitian, kajian, atau ide ilmiah secara ringkas, jelas, dan menarik. Poster ilmiah digunakan dalam seminar, konferensi, atau pameran ilmiah untuk mempermudah audiens memahami inti sebuah ide ilmiah melalui kombinasi teks, grafik, tabel, dan gambar. Tujuan utamanya adalah memberikan gambaran menyeluruh mengenai latar belakang, metode, hasil, dan kesimpulan penelitian dalam format yang mudah dibaca dan dipahami, sekaligus menarik perhatian pembaca untuk berdiskusi lebih lanjut dengan penyaji.

B. Persyaratan Lomba

1. Lomba ini terbuka bagi mahasiswa perguruan tinggi dari berbagai disiplin ilmu. Peserta dapat mengikuti lomba secara perorangan atau dalam kelompok yang terdiri dari paling banyak 3 (tiga) orang mahasiswa di perguruan tinggi yang sama.
2. Lomba dilaksanakan secara daring (*online*); penciptaan karya poster ilmiah dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, kampus, atau tempat lainnya.
3. Karya poster ilmiah mengacu pada salah satu tema yang ditentukan.
4. Karya poster ilmiah merupakan karya orisinal, tidak menjiplak karya yang sudah ada sebelumnya, bukan hasil sitiran atau reproduksi dari pemrosesan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*; AI), dan sepenuhnya dibuat sendiri oleh peserta lomba.
5. Peserta dapat mengirimkan lebih dari satu karya poster ilmiah; tetapi hanya satu yang dapat terpilih menjadi pemenang.
6. Dewan juri akan melakukan seleksi awal untuk menetapkan lima poster ilmiah terbaik sebagai finalis. Daftar finalis akan diumumkan, dan seluruh finalis akan dihubungi penyelenggara untuk teknis undangan presentasi secara daring.



7. Para finalis akan mempresentasikan poster ilmiahnya di hadapan dewan juri, disertai dengan sesi tanya jawab.

C. Tema

“Minerba untuk Masa Depan Indonesia”

Mineral dan batu bara (minerba) merupakan sumber daya alam strategis yang memiliki peran penting dalam mendukung pembangunan dan kemajuan Indonesia. Kekayaan sumber daya mineral dan batu bara tidak hanya menjadi sumber energi, tetapi juga menjadi bahan baku esensial dalam berbagai sektor industri, seperti teknologi, infrastruktur, transportasi, dan manufaktur. Batu bara berperan dalam penyediaan energi listrik, sementara mineral seperti nikel, tembaga, timah, dan bauksit menjadi komponen penting dalam pengembangan teknologi modern, termasuk baterai kendaraan listrik, perangkat elektronik, dan energi terbarukan.

Namun, keberadaan sumber daya tersebut harus dikelola secara bijaksana agar memberikan manfaat jangka panjang bagi masyarakat dan generasi mendatang. Pengelolaannya tidak lagi hanya berfokus pada kegiatan ekstraksi bahan tambang, tetapi juga perlu diarahkan pada peningkatan nilai tambah melalui hilirisasi, pengembangan teknologi, serta inovasi dalam proses pengolahan. Dengan hilirisasi, Indonesia dapat mengubah kekayaan alamnya menjadi produk bernilai tinggi, memperkuat industri nasional, membuka lapangan kerja, dan meningkatkan daya saing global.

Di sisi lain, pemanfaatan minerba harus berjalan selaras dengan prinsip keberlanjutan. Tantangan seperti dampak lingkungan, perubahan iklim, dan kebutuhan akan efisiensi sumber daya mendorong lahirnya konsep pertambangan berkelanjutan. Melalui penerapan teknologi ramah lingkungan, reklamasi lahan bekas tambang, serta pengelolaan limbah yang baik, kegiatan pertambangan dapat memberikan manfaat ekonomi sekaligus menjaga keseimbangan ekosistem. Selain itu, penerapan prinsip ESG (*Environmental, Social, and Governance*) dalam pertambangan juga menekankan faktor sosial melalui keterlibatan masyarakat, penghormatan terhadap hak-hak pekerja, peningkatan kesejahteraan komunitas sekitar tambang, serta penciptaan manfaat ekonomi yang inklusif bagi seluruh pemangku kepentingan.



D. Teknis Pembuatan Karya

1. Konten tidak mengandung unsur pornografi, provokatif, dan politik, serta tidak menyinggung suku/agama/ras/antargolongan.
2. Karya poster ilmiah dibuat secara digital, ditata dalam posisi horisontal (landscape), berukuran A3 dengan resolusi 200 dpi, dan disimpan dalam format PDF.
3. Teknik dan gaya visualisasi bebas (teks, foto, peta, ilustrasi, tabel, diagram, dsb.) namun tidak diperkenankan memakai elemen yang melanggar hak cipta dan etika pembuatan karya cipta.
4. Bahasa yang digunakan dalam poster ilmiah adalah Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. Perlu diperhatikan konsistensi dalam penggunaan salah satu bahasa yang dipilih, termasuk kesesuaiannya dengan kaidah akademik yang baku.
5. Poster ilmiah harus memuat:
 - a. Judul Poster Ilmiah (*Title*)
 - b. Informasi Penyusun Poster Ilmiah (*Author(s)*)
 - c. Latar Belakang (*Introduction*)
 - d. Tujuan (*Purposes*)
 - e. Metode (*Methods*)
 - f. Hasil Penelitian (*Results*)
 - g. Kesimpulan (*Conclusion*)
 - h. Referensi (*References*)
6. Pengumpulan file karya poster ilmiah dan dokumen terkait dilakukan sesuai ketentuan yang tercantum dalam petunjuk teknis.
7. Peserta menyiapkan foto diri atau foto bersama seluruh anggota tim bila mendaftar sebagai tim.
8. Peserta menuliskan biodata singkat, diketik dengan program MS Word (font tipe Arial atau Times New Roman; ukuran 12) dan disimpan dalam format 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 Poster Ilmiah, dalam format pdf.

Penamaan file: POSTER ILMIAH _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA UNIVERSITAS].pdf

2. Biodata Peserta

Penamaan file: BIODATA PESERTA _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA UNIVERSITAS].pdf.

3. Foto diri peserta (foto bersama seluruh anggota tim, apabila mendaftar sebagai tim) tampak setengah badan tanpa memakai masker/face shield atau atribut lainnya; dibuat dalam format JPG

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

4. Kartu Tanda Mahasiswa (masing-masing anggota, apabila mendaftar sebagai tim)

Penamaan file: KARTU MAHASISWA _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA UNIVERSITAS].jpg



F. Kriteria Penilaian

Penilaian dewan juri didasarkan pada kerangka kriteria sebagai berikut.

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1.	Kreativitas & Orisinalitas (<i>Creativity & Originality</i>) - Apakah karya menampilkan perspektif yang baru, ide yang kreatif, atau pemikiran yang kritis? - Apakah konsep karya dikembangkan dengan baik? - Apakah karya memiliki gagasan yang menonjol dibandingkan karya lainnya?	20%
2.	Kesesuaian dengan Tema (<i>Adherence to Theme</i>) - Seberapa dalam karya dapat mencerminkan tema? - Bagaimana wawasan/pengetahuan peserta terkait dengan tema yang dituangkan dalam karya? - Seberapa baik logika berpikir dan kerangka teoritis yang diaplikasikan untuk membahas tema?	25%
3.	Keterampilan Teknis dan Penggarapan (<i>Technical Skill & Execution</i>) - Apakah karya digarap dengan baik dan memperhatikan detail? - Apakah karya menunjukkan keterampilan teknis yang baik secara unsur penyampaian dengan kompleksitasnya (bahasa teks, ilustrasi, diagram, dsb.)? - Apakah karya menunjukkan keterampilan penggunaan perangkat editing digital?	25%
4.	Daya Tarik Visual (<i>Visual Impact</i>) - Apakah karya memiliki unsur visual dan pengaturan warna yang menarik secara estetis? - Apakah karya memiliki komposisi seimbang dan alur yang diatur secara efektif? - Apakah karya menggunakan elemen visualisasi yang efektif untuk meningkatkan daya tariknya?	15%
5.	Daya Tarik Emosional & Respon (<i>Emotional Impact & Engagement</i>) - Apakah karya dapat membangkitkan respon emosional pemirsanya? - Seberapa jauh karya dapat memukau dan mengikat perhatian pemirsa sehingga pesannya tersampaikan?	15%

G. Hadiah

- Juara 1 Rp 7.500.000,- + trofi
- Juara 2 Rp 5.000.000,- + trofi
- Juara 3 Rp 4.000.000,- + trofi
- Harapan 1 Rp 2.500.000,- + trofi
- Harapan 2 Rp 1.500.000,- + 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)
- Seleksi Awal 21 – 23 Oktober 2026
- Pengumuman Finalis 24 Oktober 2026
- Presentasi Finalis 26 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.