



Petunjuk Teknis
Lomba Konten Media Sosial
Tingkat Siswa Sekolah Menengah Atas

A. Pengertian Konten Media Sosial

Konten media sosial adalah segala bentuk materi digital yang dibuat dan dibagikan melalui berbagai platform media sosial, seperti Facebook, Instagram, TikTok, YouTube, dan lainnya. Bentuknya dapat berupa teks, gambar, video, audio, maupun konten interaktif seperti polling dan kuis. Konten ini berfungsi untuk menyampaikan pesan, menghibur, memberikan informasi, membangun interaksi, atau mempromosikan produk dan layanan kepada audiens. Dengan sifatnya yang mudah diakses dan dibagikan, konten media sosial menjadi salah satu sarana komunikasi dan pemasaran yang efektif dan populer bagi generasi muda di era digital.

B. Persyaratan Lomba

1. Peserta lomba adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) / Madrasah Aliyah (MA) / sederajat. Peserta dapat mengikuti lomba secara perorangan atau dalam kelompok yang terdiri dari paling banyak 3 (tiga) orang siswa sekolah yang sama.
2. Lomba dilaksanakan secara daring (*online*); penciptaan karya konten media sosial dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya.
3. Karya konten media sosial 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 konten media sosial 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. Konten media sosial diunggah di akun pribadi yang tidak dikunci, dan menyisipkan tag ke akun resmi media sosial @minerbaexpo.



6. Peserta hanya dapat mengirimkan satu karya konten media sosial.

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 memiliki peran sangat penting dalam menghasilkan listrik untuk rumah, sekolah, gedung, dan kota-kota. Batu bara ditambang dari dalam tanah, kemudian dikirimkan ke pembangkit listrik, lalu listriknya dialirkan ke berbagai tempat. Dengan listrik dari batu bara, kita bisa menyalakan lampu, menggunakan perangkat elektronik, belajar dengan nyaman, dan menjalankan berbagai kegiatan. Pabrik-pabrik pun membutuhkan batubara untuk menjalankan mesin-mesinnya dan menghasilkan berbagai produk. Namun, batu bara adalah sumber energi fosil yang jumlahnya terbatas dan tidak tergantikan bila habis suatu saat nanti. Karena itu, pemanfaatannya perlu dilakukan secara bijak dan bertanggung jawab.

Buatlah konten media sosial yang menyampaikan pesan tentang pentingnya menggunakan listrik secara bijak serta memanfaatkan kekayaan sumber daya alam batu bara dengan sebaik-baiknya!

b) Mineral untuk Perangkat Teknologi

Tahukah kamu bahwa hampir seluruh perangkat teknologi yang kita pakai sehari-hari mengandung bahan tambang mineral di dalamnya? Mineral adalah bahan alami yang ditemukan di dalam perut bumi, seperti emas, perak, tembaga, timah, dan nikel. Setiap mineral memiliki sifat dan kegunaan yang berbeda. Emas, misalnya, banyak digunakan sebagai perhiasan dan juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai perangkat elektronik. Sementara itu, tembaga, timah, dan nikel digunakan dalam proses produksi 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, dan robot. Tanpa bahan tambang mineral, berbagai perangkat modern yang kita gunakan saat ini akan sulit diproduksi. 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, termasuk melalui hilirisasi pertambangan. Hilirisasi berarti mengolah bahan tambang menjadi produk yang memiliki nilai lebih tinggi sebelum digunakan atau dipasarkan. Dengan cara ini, sumber daya mineral dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat dan negara.

Buatlah konten media sosial yang menyampaikan pesan bahwa sumber daya mineral adalah kekayaan berharga yang harus diolah melalui hilirisasi pertambangan dan harus 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 keseimbangan alam, menggunakan sumber daya secara bijak, dan memperhatikan kehidupan masyarakat di sekitar area tambang. Artinya, manusia boleh mengambil batu bara dan mineral yang dibutuhkan, tetapi harus tetap merawat bumi dengan menjaga kelestarian lingkungan, menanam kembali pohon, dan memulihkan 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 konten media sosial yang menyampaikan pesan bahwa masa depan ada di tangan generasi muda yang terus berinovasi untuk penambangan berkelanjutan!



D. Teknis Pembuatan Karya

1. Konten sosial media tidak mengandung unsur pornografi, provokatif, dan politik, serta tidak menyinggung suku/agama/ras/antargolongan.
2. Karya konten media sosial berupa video yang dapat diedit sesuai kebutuhan, dengan durasi maksimal 3 menit.
3. Peserta wajib mem-follow akun resmi media sosial @minerbaeducreative di Instagram dan/atau TikTok
4. Karya diunggah di akun media sosial Instagram atau TikTok milik peserta dengan tagar #minerbaeducreative2026 #lombakontenminerba dan menyisipkan tag ke akun resmi media sosial @minerbaeducreative.
5. Pengumpulan file asli karya konten media sosial dan dokumen terkait dilakukan sesuai ketentuan yang tercantum dalam petunjuk teknis.
6. Peserta menyiapkan foto diri atau foto bersama seluruh anggota tim bila mendaftar sebagai tim.
7. Peserta menuliskan data diri dan judul karya konten media sosialnya, diketik dengan program MS Word (font tipe Arial atau Times New Roman; ukuran 12) dan disimpan dalam format PDF.

Nama Peserta (juru bicara apabila mendaftar sebagai tim):

Nama Sekolah:

Kelas:

Usia:

Kabupaten/Kota:

Provinsi:

Nomor WhatsApp:

Email:

Nama Rekan dalam Tim (1)

Kelas:

Usia:

Nama Rekan dalam Tim (2)

Kelas:

Usia:

Judul Karya:

Penamaan file: INFO PESERTA _ [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 Konten Media Sosial, dalam format mp4.

Penamaan file: KONTEN MEDSOS _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].mp4

2. Link (tautan) unggahan di medsos milik peserta

3. Info Peserta dan Judul Karya

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

4. 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 SEKOLAH].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 unik, atau imajinasi yang segar? - 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>)	15%



	- Seberapa dalam karya dapat mencerminkan tema? - Bagaimana wawasan/pengetahuan peserta terkait dengan tema yang dituangkan dalam karya?	
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 konten media sosial dengan kompleksitasnya (bahasa, visual, audio, dsb.)? - Apakah karya menunjukkan keterampilan penggunaan perangkat perekaman dan editing digital?	25%
4.	Daya Tarik Audio - Visual (<i>Audio Visual Impact</i>) - Apakah karya memiliki unsur audio dan visual yang menarik secara estetis? - Apakah karya memiliki komposisi seimbang dan alur yang diatur secara efektif? - Apakah karya menggunakan pengaturan suara dan gambar yang efektif untuk meningkatkan daya tariknya?	20%
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?	20%

G. Hadiah

- Juara 1 Rp 5.000.000,- + trofi
- Juara 2 Rp 4.000.000,- + trofi
- Juara 3 Rp 3.000.000,- + trofi
- Harapan 1 Rp 2.000.000,- + 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 21 – 30 Oktober 2026
- Pengumuman Pemenang 3 November 2025



I. Ketentuan Tambahan

- Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Apabila di kemudian hari ditemukan indikasi plagiarisme 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.