



Petunjuk Teknis
Lomba Gambar Bercerita
Tingkat Siswa Sekolah Dasar

A. Pengertian Gambar Bercerita

Gambar bercerita adalah sebuah karya gambar yang berisi cerita tentang peristiwa berdasarkan pengalaman atau imajinasi, sebagai bentuk ekspresi dan komunikasi melalui bahasa visual secara kreatif.

B. Persyaratan Lomba

1. Peserta lomba adalah siswa kelas 3 sampai dengan kelas 6 di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah (MI) / sederajat.
2. Lomba dilaksanakan secara daring (*online*); penciptaan karya gambar bercerita dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya.
3. Karya gambar bercerita 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 gambar bercerita 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. 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. Batu bara dapat digunakan untuk menghasilkan energi listrik. Di Indonesia, batu bara sangat penting



karena membantu menghasilkan listrik yang menerangi rumah, sekolah, dan kota-kota. Batu bara ditambang dari dalam tanah, lalu dibawa ke pembangkit listrik. Setelah itu, listriknya dialirkan ke berbagai tempat. Dengan listrik dari batu bara, kita bisa menyalakan lampu, menonton TV, menggunakan alat elektronik, dan belajar dengan nyaman. Pabrik-pabrik juga membutuhkan tenaga dari batu bara agar mesin-mesinnya dapat bekerja. Namun, batu bara adalah sumber energi fosil yang jumlahnya terbatas dan suatu saat bisa habis. Karena itu, kita harus bisa memanfaatkan batu bara dan listrik dengan bijak dan hemat.

Bayangkan kamu sedang terbang melintasi tambang batu bara, melihat batu bara dibawa ke pembangkit listrik, lalu kamu tiba di rumahmu dan menikmati terangnya lampu sehingga kamu bisa belajar, membaca atau menggambar dengan nyaman!

b) Mineral untuk Perangkat Teknologi

Tahukah kamu? Hampir seluruh perangkat teknologi yang kamu pakai sehari-hari mengandung bahan tambang mineral di dalamnya. Mineral adalah bahan alami yang ditemukan jauh di dalam tanah, seperti emas, perak, tembaga, timah, dan nikel. Emas adalah mineral yang digunakan untuk perhiasan, karena kilaunya yang indah. Sementara itu, timah, tembaga, dan nikel banyak digunakan untuk membuat berbagai perangkat elektronik karena memiliki sifat sebagai penghantar aliran listrik yang sangat baik. Karena itu, mineral tersebut dipakai untuk membuat berbagai jenis perangkat teknologi seperti telepon selular, laptop, televisi, mobil listrik, robot, dan sebagainya. Tanpa bahan tambang mineral, alat canggih yang memudahkan hidup kita sehari-hari akan sulit dibuat. Karen itu, pemanfaatan bahan tambang mineral sangat membantu manusia menciptakan teknologi yang membuat kehidupan kita menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Tanah Indonesia menyimpan harta karun berupa bahan tambang mineral. Kita perlu mengolahnya dengan bijak dan bertanggung jawab agar dapat terus digunakan oleh generasi masa depan.

Gambarkan kesenangan dan kemudahan memakai berbagai perangkat teknologi canggih, kemudian bayangkan bagaimana di dalam alat-alat tersebut ada bahan mineral yang sebelumnya harus ditambang dari dalam bumi dan diolah untuk terlebih dahulu!

c) Pertambangan Berkelanjutan



Kegiatan pertambangan sangat dibutuhkan karena banyak benda yang kita gunakan setiap hari dibuat dari hasil tambang. Contohnya adalah 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 alam, 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.

Ceritakan lewat gambarmu, bagaimana pertambangan bisa membantu kehidupan kita di masa kini sekaligus juga membawa manfaat untuk masa depan, karena pertambangan berkelanjutan selalu memperhatikan lingkungan sekitar!

D. Teknis Pembuatan Karya

1. Konten

Gambar tidak mengandung unsur pornografi, provokatif, dan politik, serta tidak menyinggung suku/agama/ras/antargolongan.

2. Media (alat dan bahan berkarya)

- a. Gambar hitam putih yang dibuat di atas kertas ukuran A3 berorientasi horizontal (*landscape*), dengan pensil, spidol, drawing pen, tinta, dll. (pilih salah satu atau kombinasi); atau



- b. Gambar berwarna yang dibuat di atas kertas ukuran A3 berorientasi horizontal (*landscape*), dengan krayon, cat air, pensil warna, dll. (pilih salah satu atau kombinasi).

3. Informasi Data Peserta

Peserta menuliskan informasi data peserta pada halaman belakang karya dengan format sebagai berikut:

- Nama Peserta:
- Nama Sekolah:
- Kelas:
- Usia:
- Kabupaten/Kota:
- Provinsi:
- Judul karya:

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 unggah dokumen-dokumen yang meliputi:

1. Foto atau scan karya hitam putih atau berwarna, dalam format PDF dengan resolusi 200 dpi sehingga kualitas detail gambar tidak pecah (ukuran file 1-3 MB)
Penamaan file: GAMBAR BERCERITA _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].pdf

Contoh:



ATAU



2. Foto halaman belakang karya yang berisi informasi data peserta; dibuat berorientasi horizontal (*landscape*) satu frame penuh

Penamaan file: DATA GAMBAR BERCERITA _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].jpg

Contoh:

Nama Peserta:
Nama Sekolah:
Kelas:
Usia:
Kabupaten/Kota:
Provinsi:
Judul Karya:

3. Foto peserta sedang memegang karya gambar bercerita; dibuat berorientasi vertikal (*portrait*) dengan memperlihatkan halaman karya (tanpa memakai masker/face shield atau atribut lainnya)

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

Contoh:



4. Foto peserta sedang memegang karya (halaman belakang yang berisi tulisan); dibuat berorientasi vertikal (*portrait*) dengan memperlihatkan halaman data siswa (tanpa memakai masker/face shield atau atribut lainnya)



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

Contoh:



5. 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 bahan menggambar, serta saat mulai menggambar dari kertas kosong.
 - b. TAHAP PROSES GAMBAR 50%: Peserta sedang membuat gambar bercerita pada saat mencapai 50%, yang memperlihatkan karya serta wajah dan tubuh peserta.
 - c. TAHAP PENYELESAIAN: Peserta sedang membuat gambar bercerita pada saat mencapai 90-100% yang memperlihatkan karya serta wajah dan tubuh peserta.

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

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>) - Seberapa dalam karya dapat mencerminkan tema? - Bagaimana wawasan/pengetahuan peserta terkait dengan tema yang dituangkan dalam karya?	15%
3.	Keterampilan Teknis dan Penggarapan (<i>Technical Skill & Execution</i>)	25%



	- Apakah karya digarap dengan baik dan memperhatikan detail? - Apakah karya menunjukkan keterampilan teknis yang baik secara unsur rupa dengan kompleksitasnya? - Apakah karya menunjukkan keterampilan penggunaan alat dan media yang baik dan sesuai?	
4.	Daya Tarik Visual (<i>Visual Impact</i>) - Apakah karya memiliki visual yang menarik secara estetis? - Apakah karya memiliki komposisi seimbang, irama yang baik, serta kedalaman/dimensi yang diatur secara efektif? - Apakah karya menggunakan pengaturan warna dan/atau pencahayaan 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 3.500.000,- + trofi
- Juara 2 Rp 2.500.000,- + trofi
- Juara 3 Rp 1.500.000,- + trofi
- Harapan 1 Rp 1.000.000,- + trofi
- Harapan 2 Rp 750.000,- + 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 2026



I. Ketentuan Tambahan

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