

## LOMBA ILUSTRASI DIGITAL

### **PENDAFTARAN**

- Tanggal: 2 - 17 Januari 2025
- Mengisi formulir pendaftaran
  - ✓ Offline: SMAN 5 Pamekasan Jl. Raya Kowel No.1 Kab. Pamekasan
  - ✓ Online: <https://forms.gle/EZqQ7fYUMGG8BxFv7>
- Biaya pendaftaran Rp. 30.000
- Pembayaran melalui: Bank Jatim 0072602676 (Triwilinda Hosnol Hotimah)

### **PELAKSANAAN LOMBA**

- Hari: Senin, 20 Januari 2025
- Jam: 08.00 s/d 12.00 WIB
- Tempat: SMAN 5 Pamekasan

### **A. PERATURAN UMUM**

1. Peserta adalah siswa aktif dari sekolah SMP/MTs Se-Pamekasan
2. Peserta harus melengkapi syarat-syarat pendaftaran yang ditentukan panitia
3. Peserta tidak diperkenankan menampilkan karya yang mengandung unsur pornografi, kata-kata kotor, dan SARA
4. Peserta yang melanggar peraturan yang sudah ditetapkan panitia akan didiskualifikasi
5. Keputusan hasil perlombaan dari panitia tidak dapat diganggu gugat.

### **B. KETENTUAN LOMBA**

1. Lomba bersifat individu/perorangan, setiap sekolah diperbolehkan mendaftarkan lebih dari 1 pendaftar.
2. Lomba bersifat offline/peserta membuat karya ditempat lomba (SMAN 5 Pamekasan) dengan durasi maksimal 4 jam (08.00 s/d 12.00 WIB) diwajibkan datang setengah jam sebelum lomba dimulai
3. Tema "**Indahnya Keberagaman Budaya Nusantara**"
4. Teknik visualisasi diperkenankan menggunakan teknik apa pun, namun hasil akhir karya sepenuhnya di sajikan dengan format digital.
5. Hasil akhir karya ilustrasi berupa softcopy digital dengan:
  - Format : High Quality (JPG/PDF)
  - Ukuran : A3 / 29,7 cm x 42 cm (Potrait/posisi tegak/vertikal)
  - Resolusi : max 20 MB

6. Karya berupa gambar ilustrasi digital (Catatan: elemen gambar atau aset grafis merupakan karya sendiri bukan karya orang lain, baik dari sumber penyedia berbayar maupun gratis)
7. Peserta diperbolehkan membawa/menggunakan perangkat handphone, tablet/ipad, dan laptop (*diperbolehkan membawa alat bantu seperti stylus pen/pen digital dan lain-lain*)
8. Peserta diperbolehkan menggunakan software *ibis paint, procreate, sketchbook, clipstudio, infinite, adobe photoshop*, dan lain-lain.
9. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan website berbasis *template* ataupun aplikasi AI (*artificial intelligence*)
10. Karya yang dilombakan merupakan karya asli peserta dan belum pernah diikutsertakan atau dipublikasikan untuk keperluan yang bersifat komersil
11. Panitia berhak menggunakan karya untuk keperluan publikasi.

### C. PENILAIAN

Aspek Penilaian sebagai berikut:

1. Kesesuaian tema
2. Gagasan (penggalan ide)
3. Kreativitas artistik (visualisasi, *craftmanship*, teknik dan *finishing*)
4. Orisinalitas (unsur kebaruan dan keaslian karya)

### D. HADIAH

Juara 1 = Tropy + Sertifikat + Uang pembinaan + Merchandise

Juara 2 = Tropy + Sertifikat + Uang pembinaan + Merchandise

Juara 3 = Tropy + Sertifikat + Uang pembinaan + Merchandise