



Sosialisasi Gemastik XVII

Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang TIK **2024**

Divisi V ANIMASI



Waktu pelaksanaan:

Selasa, 2 April 2024

13:30 s.d. 17:00 WIB

<https://bpti.kemdikbud.go.id>

DIVISI V ANIMASI

Deskripsi

Animasi secara umum sebagai kompetisi karya cipta dalam bentuk visualisasi **2D** dan **3D** dengan bebas untuk memilih pilihan gaya animasi dan visualisasi yang berwujud film pendek dari bentuk **digital animation**

Tema umum Gemastik XVII : **TIK untuk Peningkatan Pelayanan Publik Menuju Masyarakat Indonesia yang Sejahtera**



Beberapa poin yang spesifik yang perlu diperhatikan dalam ketentuan khusus, berikut ini :

- a) Karya film animasi diharapkan berkontribusi ke salah satu (atau lebih) dari 17 [Sustainable Development Goals](#) (SDG):
- b) Film animasi dapat dibuat dengan gaya gambar/visual secara bebas (*kartun, realistic, stylized* atau kombinasinya).
- c) Pembuatan film animasi harus menggunakan bantuan komputer.
- d) Unsur-unsur utama yang harus ada dalam film animasi antara lain: *cerita, karakter/tokoh, environment, property, musik, dan suara.*
- e) Musik dan suara mengandung konteks/ciri khas/identitas ke-Indonesia-an.
- f) Musik dan suara harus bersifat orisinal atau karya sendiri; tidak boleh mengambil klip atau *plug-in* yang sudah ada.
- g) Perwujudan karakter/tokoh bersifat bebas (boleh berbentuk manusia, hewan/*fable*, mesin/robot, benda, dan obyek imajiner lainnya).
- h) *Setting cerita/environment dan property* bersifat nasional.





Babak Penyisihan

Peserta wajib mengunggah karya baik berupa **file animasi utuh** dan **file video teaser** melalui penyimpanan awan (*cloud*) via Google Drive dalam satu *folder* bernama GEMASTIK XVII Animasi - <ID Tim> - <Nama Tim> - <Judul Karya>. URL atau tautan dibagikan dan diinformasikan kepada panitia GEMASTIK XVII melalui menu pengunggahan berkas pada halaman dasbor peserta di laman kompetisi Gemastik paling lambat **17 Juni 2024 pukul 23.59 WIB.**

Berkas Wajib Unggah Babak Penyisihan

1. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya

Tanda tangan basah dan bermaterai Rp. 10.000,-

2. Bukti Unggah Karya

Lampirkan bukti unggah bisa foto atau *screecapture*

3. Identitas Karya

- Link teaser Youtube
- Tautan *Google Drive*

4. Deskripsi Karya

Tema, Konsep, dan *Storyboard*



Persyaratan Teknis Karya

1. Setiap tim harus mengunggah file produksi dalam bentuk *softcopy* pada penyimpanan awan (*cloud*) yang dibuat sendiri melalui *Google Drive* oleh setiap tim dan panitia GEMASTIK XVII mendapat akses untuk membaca *folder* dan file - file yang ada di dalam *drive* tersebut.
2. Karya film animasi utuh dalam format .MP4 dengan durasi 3-5 menit tidak termasuk *credit* dengan resolusi minimal 1280 x 720 (720p) dengan *frame rate* 24 fps.
3. Film animasi harus memuat logo GEMASTIK XVII yang ditampilkan di awal (*opening*) karya film animasi.
4. Karya film animasi mengandung konten unsur budaya Indonesia.

Persyaratan Teknis Karya

5. Karya boleh dibuat dengan metode *shader/rendering* bebas (*ray trace, realistic, kartun, dan lain-lain*) serta boleh menggunakan *plug-in* kecuali dalam hal cerita, karakter, *environment, property*, dan musik serta suara.
6. Dewan juri dan panitia tidak bertanggung jawab bila terjadi tuntutan hukum dari pihak-pihak lain atas karya yang sudah dikirim, baik terkait dengan hak cipta, kepemilikan, karya intelektual, atau apapun lainnya.
7. Merupakan karya orisinal, tidak plagiat, tidak melanggar hak cipta, karya dibuat hanya khusus untuk kompetisi GEMASTIK XVII, belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi atau kegiatan yang lain, dan dibuat pada tahun 2024.
8. Keputusan juri bersifat final.



Babak Final

20 KARYA ANIMASI TERBAIK

Terhadap semua karya animasi yang masuk, panitia akan memilih 20 karya animasi terbaik. Semua tim yang lolos akan diundang ke babak final dan diberi kesempatan untuk menyempurnakan karya animasinya dan mempersiapkan presentasi/pemutaran karya film animasinya pada babak final.



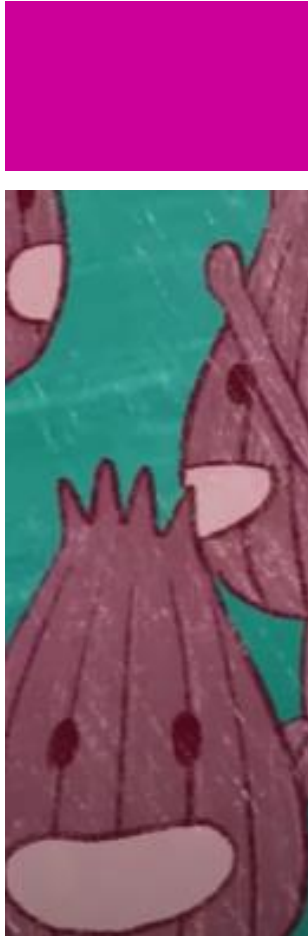


20 KARYA ANIMASI TERBAIK

Tim yang lolos ke babak final akan diumumkan pada **26 Juli 2024**. Babak finalnya akan dilaksanakan pada tanggal **9 - 13 September 2024**. Dalam babak final, peserta wajib hadir dalam acara pemutaran karya film animasi dan peserta akan mempresentasikan hasil karyanya langsung di hadapan dewan juri secara luring.

Pendaftaran ulang kepesertaan babak final dan unggah dokumen babak final semua tim finalis tanggal **18 Agustus - 2 September 2024** pada laman kompetisi Gemastik, berkas pada babak final terdiri dari:

1. **Video Profil Karya**, mengacu pada Bab III, Persyaratan Umum nomor 12
2. **Makalah Gemastik**, mengacu pada Bab III, Persyaratan Umum nomor 10
3. **Hasil Uji Similaritas Makalah**, mengacu pada Bab III, Persyaratan Umum nomor 10



4. **Video Animasi**

Tim peserta diberi kesempatan untuk menyempurnakan karya animasinya, bagi tim peserta yang tidak ada penyempurnaan karya animasi bisa submit link video animasi babak penyisihan.

5. **Bukti Pendaftaran Hak Cipta (HKI) Karya**

Mengacu pada Bab III, Persyaratan Umum nomor 11 bukti pendaftaran HKI ini bisa berupa screenshot pendaftaran karya pada web DJKI (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual), poin plus jika berhasil mengumpulkan bukti pendaftaran HKI berupa sertifikat HKI, dikumpulkan dengan format PDF.

6. **File Presentasi**, dikumpulkan dengan format PDF.



Kriteria Penilaian

- a) Lingkup kedalaman eksplorasi tema umum GEMASTIK XVII “TIK untuk Peningkatan Pelayanan Publik Menuju Masyarakat Indonesia yang Sejahtera” serta komunikatif dalam menyampaikan pesan.
- b) Karya harus mampu mengilustrasikan tema dan topik secara kreatif dan orisinal secara ide dan teknik animasi yang sesuai kaidah seni.
- c) Teknik pembuatan karya animasi dalam teknik *modelling*, pencahayaan, pergerakan, dan beragam teknik lainnya.
- d) Karya harus berasosiasi positif, tidak boleh mengandung unsur ras, politik, agama, pornografi, pornoaksi, serta tidak menjatuhkan/ mendiskreditkan pihak tertentu.
- e) Secara umum, karya animasi yang dikirim tidak boleh mengandung elemen yang melanggar hak cipta dan etika pembuatan karya cipta (bukan tiruan).
- f) Sinematografi, nilai artistik, nilai etika dari karya secara keseluruhan akan dinilai.



Kriteria Penilaian

Babak Penyisihan

No	Kriteria	Bobot
1	Ide/konsep/keaslian	30%
2	Konsistensi tema	20%
3	Kreativitas dalam implementasi	20%
4	Teknik (<i>modelling/lighting/motion</i>)	20%
5	Kekuatan pesan dan artistik	10%
Total Skor (Bobot x Nilai)		



Kriteria Penilaian

Babak Final

No	Kriteria	Bobot
1	Ide/konsep/keaslian	15%
2	Konsistensi tema	10%
3	Kreativitas dalam implementasi	20%
4	Teknik (<i>modelling/lighting/motion</i>)	10%
5	Kekuatan pesan dan artistik	20%
6	Presentasi	25%
Total Skor (Bobot x Nilai)		



Terima Kasih

