

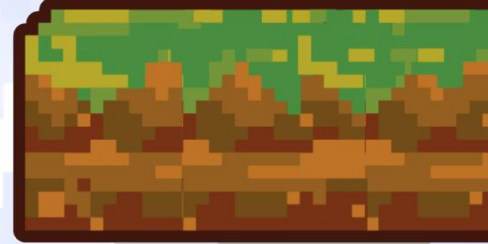


# BUKU PANDUAN LOHBA VIDEO KREATIF

CHARACTER SELECTED!



START





## DAFTAR ISI

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| DAFTAR ISI .....                             | 2  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                      | 1  |
| A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA VOL.1 .....       | 1  |
| B. LATAR BELAKANG .....                      | 1  |
| C. LANDASAN KEGIATAN.....                    | 3  |
| D. TUJUAN KEGIATAN .....                     | 3  |
| E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN .....           | 3  |
| BAB II KETENTUAN DAN MEKANISME LOMBA.....    | 4  |
| A. TEMA LOMBA .....                          | 4  |
| B. KETENTUAN UMUM .....                      | 4  |
| C. KETENTUAN PENDAFTARAN.....                | 5  |
| D. KETENTUAN TEKNIS.....                     | 6  |
| E. SIFAT KARYA.....                          | 7  |
| F. TECHNICAL MEETING.....                    | 7  |
| G. PELAKSANAAN LOMBA .....                   | 8  |
| H. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN ..... | 8  |
| J. TIMELINE KEGIATAN.....                    | 10 |
| K. HADIAH DAN PENGHARGAAN .....              | 10 |
| L. CONTACT PERSON .....                      | 10 |





## BAB I PENDAHULUAN

### A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA VOL.1

Kegiatan *Techtopia Vol. 1* pada tahun ini mengusung tema yaitu “***START IT: Spark Talent and Rise Through Innovation & Technology***”.

*Techtopia Vol. 1* merupakan titik *start* Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dalam penyelenggaraan kegiatan kompetisi TIK berskala nasional. "IT" dalam "***START IT***" dapat diartikan sebagai "*Information Technology*" dimana fokus dari kegiatan Techtopia adalah pada kompetisi di bidang Teknologi Informasi. "***START IT***" pula tidak sebatas tentang HMJ TI, tetapi juga tentang generasi muda yang melalui kegiatan ini memulai dan melanjutkan langkah mereka untuk mengembangkan potensi mereka.

Kegiatan *Techtopia Vol. 1* melalui tema ***Spark Talent and Rise Through Innovation & Technology*** diharapkan mampu memantik semangat dan menggali potensi serta mengembangkan talenta generasi muda dalam dunia digital lewat inovasi dan teknologi. Pada akhirnya teknologi bukan hanya sebagai alat saja tetapi juga sebagai wadah untuk membentuk masa depan.

### B. LATAR BELAKANG

Saat ini, teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam membentuk wajah dunia TI, dengan berbagai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya, telah menyentuh hampir semua aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya.

Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Hal ini tidak terlepas dari peranan Teknik Informatika yang memiliki pengaruh sangat besar dalam kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknik Informatika adalah suatu ilmu yang sangat berhubungan erat dengan teknologi informasi, dimana penerapannya mengarah kepada kemajuan teknologi masa depan. Teknologi informasi saat ini sangat

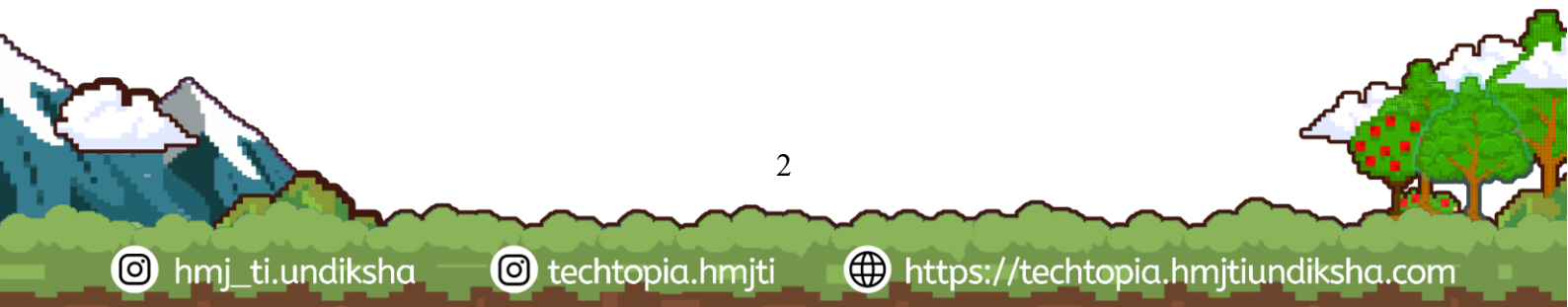




berperan penting dalam kehidupan masyarakat, baik di negara maju maupun di negara berkembang seperti Indonesia. Seluruh aspek kegiatan kehidupan masyarakat tidak lepas dari dukungan teknologi informasi. Dengan menguasai teknologi dan informasi, kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global.

Menyadari betapa pentingnya hal tersebut, timbul inisiatif dari beberapa kalangan khususnya pemerintah yaitu dengan memperkenalkan ilmu-ilmu informatika di berbagai jenjang pendidikan mulai SD hingga perguruan tinggi dalam setiap proses pembelajaran. Upaya ini ternyata mendapat respon yang positif dari kalangan masyarakat Indonesia yang mulai menyadari pentingnya kebutuhan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat fakta yang demikian, perguruan tinggi saling berlomba lomba untuk memfasilitasi masyarakat yang ingin mendalami informatika dengan cara membuka Jurusan Teknik Informatika. Hal senada juga dilakukan oleh Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) yang membuka Jurusan Teknik Informatika, dimana jurusan ini berorientasi untuk dapat menghasilkan tenaga pendidik yang menguasai ilmu-ilmu informatika. Oleh karena itu, Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha juga dituntut untuk turut serta berpartisipasi aktif dalam membangun manusia Indonesia seutuhnya melalui bidang pendidikan. Kemudian tuntutan tersebut direalisasikan oleh mahasiswa Teknik Informatika melalui suatu kegiatan tahunan. Kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan persaingan yang berkualitas, penuh dengan inovasi dalam menciptakan kreasi baru, dan menanamkan nilai-nilai seni yang tinggi melalui karya-karya seni yang dapat dihasilkan dari berbagai kegiatan yang diselenggarakan. Pelaksanaan kegiatan ini tentunya tidak hanya terbatas untuk kalangan mahasiswa Teknik Informatika saja, tetapi juga dinikmati oleh berbagai kalangan, mulai dari kalangan SMA/SMK aktif sederhana. Kegiatan ini diberi nama *Techtopia Vol. 1*.





### C. LANDASAN KEGIATAN

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi.
2. Program Kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha Masa Bakti 2025/2026.

### D. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan dari *Techtopia Vol. 1* adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha ke masyarakat di seluruh Indonesia.
2. Turut serta berpartisipasi aktif dalam membangun generasi muda yang kreatif, inovatif, berjiwa seni, cerdas serta terampil di bidang TI dengan berlandaskan nilai-nilai budaya.
3. Memfasilitasi semua kalangan pecinta TI untuk mengembangkan kemampuan dalam rangka membentuk kader-kader yang berkompetensi di bidang TI.
4. Membangun kebersamaan dan kekeluargaan di kalangan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika.
5. Bentuk peran aktif dalam rangka mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi baik dari segi pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat.

### E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN

1. Wakil Dekan III Fakultas Teknik dan Kejuruan
2. Ketua Jurusan Teknik Informatika
3. Pembimbing Kemahasiswaan Jurusan Teknik Informatika
4. Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2025/2026
5. Wakil Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2025/2026
6. Ketua Panitia Kegiatan Techtopia Vol. 1 Tahun 2025
7. Wakil Ketua Panitia Kegiatan Techtopia Vol. 1 Tahun 2025
8. Koordinator sie serangkaian kegiatan Techtopia Vol. 1





## BAB II

### KETENTUAN DAN MEKANISME LOMBA

#### A. TEMA LOMBA

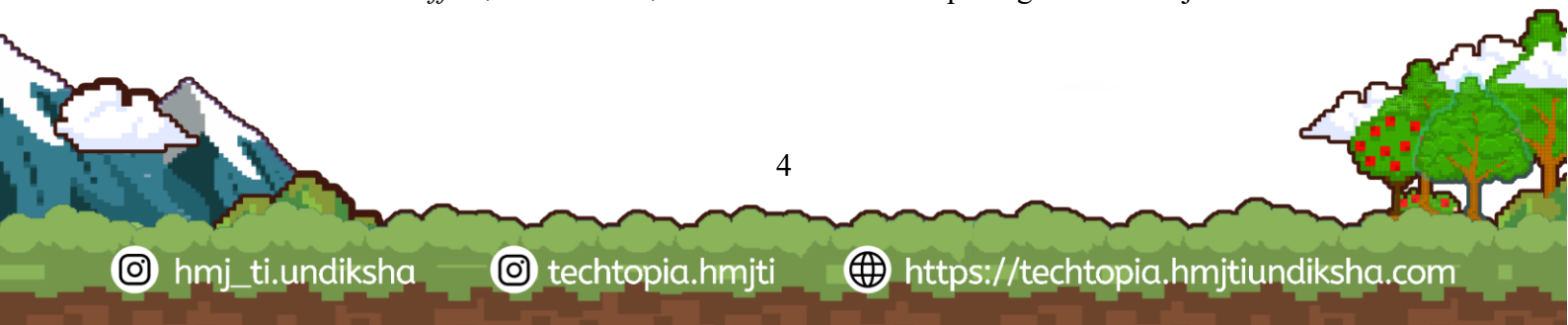
Dengan tema Techtopia Vol.1 yaitu "*START IT: Spark Talent and Rise Through Innovation & Technology*" kami memberikan tiga opsi sub tema yaitu:

1. **Langkah Pertama, Dampak Nyata:** Tindakan kecil seringkali menjadi pemicu dari perubahan besar. Dengan keberanian memulai, ide sederhana dapat berkembang menjadi solusi yang memberi manfaat luas, terutama ketika didukung oleh kekuatan teknologi.
2. **Suara Muda, Gerakan Digital:** Di era digital, generasi muda memiliki ruang tak terbatas untuk berkarya dan menyuarakan gagasan. Kreativitas yang dikolaborasikan dengan teknologi menjadi kekuatan baru dalam membentuk masa depan yang inklusif dan progresif.
3. **Satu Aksi, Seribu Inspirasi:** Satu langkah konkret bisa menyentuh banyak hati. Teknologi mempercepat penyebaran inspirasi, memungkinkan setiap aksi positif menjadi energi kolektif yang menggerakkan lebih banyak orang untuk berkontribusi dan mencipta.

Setiap peserta lomba video kreatif menciptakan idenya dan membuat sebuah karya video kreatif sesuai dengan tema yang sudah ditentukan oleh pihak panitia yang diharapkan dapat memberikan *value* dan manfaat bagi yang melihat atau membacanya. Setiap peserta bebas mengekspresikan kreativitasnya melalui karya video kreatif yang dibuat.

#### B. KETENTUAN UMUM

1. Peserta lomba merupakan tim yang terdiri dari 2 s.d. 5 orang.
2. Peserta merupakan siswa SMA/SMK/Sederajat seluruh Indonesia.
3. Peserta hanya mengirimkan satu buah karya.
4. Peserta dapat menggunakan *software*/perangkat lunak untuk membuat karya sesuai dengan kemampuannya seperti *Adobe Premiere*, *Adobe After Effect*, *KineMaster*, *VN Video Editor* atau perangkat lunak sejenis.





5. Peserta dapat menentukan judul karyanya sendiri tanpa dibatasi. Namun, **wajib** menyesuaikan dengan tema yang sudah diberikan.
6. Peserta yang tidak mengikuti peraturan dan karyanya tidak memenuhi poin dari ketentuan akan didiskualifikasi.

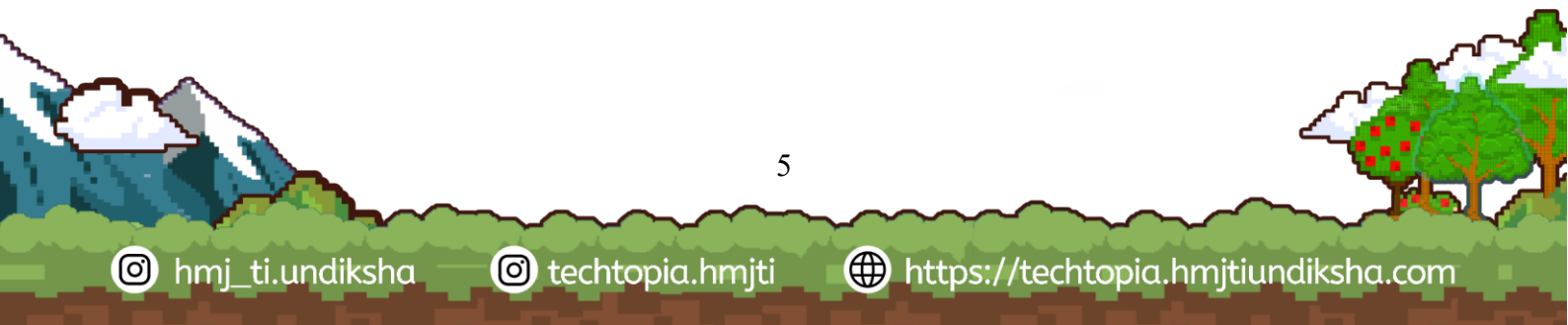
### C. KETENTUAN PENDAFTARAN

1. Pendaftaran dilaksanakan secara *daring* melalui *website* resmi Techtopia Vol.1 dengan mengakses *link* berikut:  
<http://techtopia.hmjtundiksha.com>.
2. Pendaftaran **Gelombang 1** dibuka mulai tanggal **21 Juli s.d. 8 Agustus 2025** dan **Gelombang 2** dibuka pada tanggal **11 Agustus s.d. 30 Agustus 2025**.
3. **Wajib** mengikuti *official account* Instagram HMJ TI Undiksha @hmj\_ti.undiksha dan *official account* Instagram Techtopia Vol. 1 @techtopia.hmjt.
4. Semua peserta **wajib** mengunggah foto melalui Instagram di akun pribadinya dan tidak *private* dengan menggunakan *twibbon* Lomba Video Kreatif Techtopia tahun 2025 dengan *caption* yang telah disediakan oleh panitia. *Twibbon* dan *caption* dapat diunduh melalui *link* berikut:  
<https://go.undiksha.ac.id/TwibbonPesertaVideoKreatifTechtopiaVoll>.
5. Peserta **wajib** mengunggah bukti *follow* dan *screenshot twibbon* di website masing-masing anggota yang dikompilasi dalam satu dokumen pdf di website pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.
6. Setiap peserta **wajib** membayar biaya pendaftaran melalui ATM/M-Banking/Teller

- Gelombang 1 sebesar Rp100.000/kelompok
- Gelombang 2 sebesar Rp125.000/kelompok

Pembayaran melalui rekening berikut:

- Nomor rekening: **008801021115539**
- Bank: **BRI**
- Atas nama: **PUTU UTAMI PRAMESTI INDRASWARI**





7. Bukti tanda pembayaran pendaftaran **wajib** di unggah di website pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.
8. Biaya pendaftaran tidak dapat dikembalikan apabila peserta mengundurkan diri dengan alasan apapun.

#### D. KETENTUAN TEKNIS

1. Ukuran karya video kreatif yang dibuat adalah rasio 16:9 dengan orientasi horizontal (*landscape*).
2. Karya yang dibuat harus jernih dengan resolusi minimal 1080p.
3. Bahasa yang digunakan dalam pembuatan karya adalah Bahasa Indonesia. Penggunaan istilah dalam bahasa asing diperbolehkan, namun wajib disertai subtitle pada video yang dibuat.
4. Durasi video minimal 1 menit dan maksimal 3 menit.
5. Karya yang diikutsertakan dalam lomba tidak diperkenankan menggunakan *template* yang disediakan oleh *tools* atau perangkat lunak maupun penyedia *template* lainnya.
6. Seluruh aset yang digunakan dalam video kreatif tidak diperkenankan berasal dari teknologi *Artificial Intelligence* (AI).
7. Karya harus menarik, informatif, dan mudah dipahami serta memiliki kesesuaian dengan penjelasan yang disampaikan.
8. Karya dikirimkan dengan format MP4. dan format nama  
**"LombaVideoKreatif\_NamaLengkap\_JudulKarya"**.  
Contoh: **LombaVideoKreatif\_IndahNovita\_SatuInovasiSeribuSolusi**.
9. Peserta **wajib** menyertakan deskripsi terpisah yang menjelaskan isi dari video kreatif tersebut.
10. Dalam pembuatan deskripsi, setiap peserta diharuskan mengetik penjelasan mengenai isi/pesan/makna yang terkandung di dalam video kreatif dengan ketentuan minimal **200** kata dilengkapi dengan judul karya tersebut.
11. File deskripsi diunggah dengan format PDF (maksimal 10mb) dengan format nama  
**"DeskripsiVideoKreatif\_NamaLengkap\_JudulKarya"**.





Contoh:

**DeskripsiVideoKreatif\_IndahNovita\_SatuInovasiSeribuSolusi.**

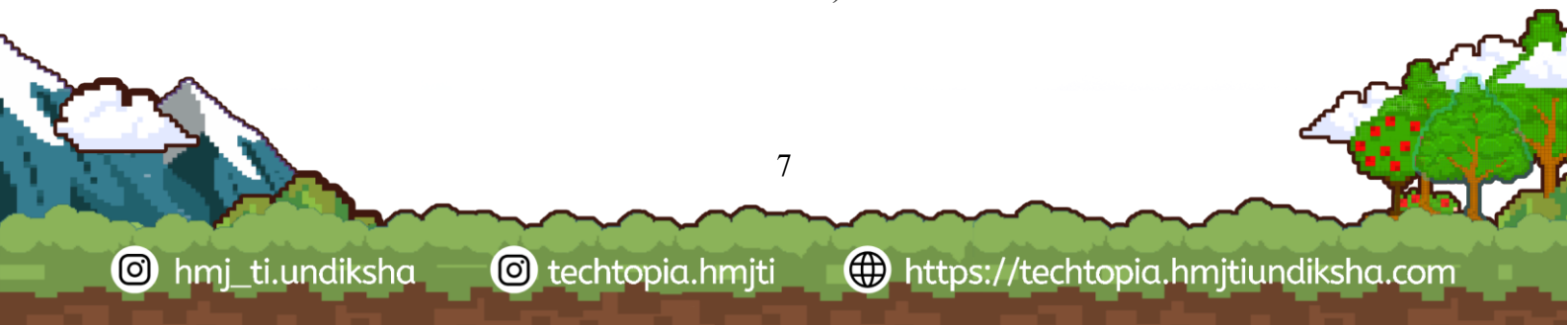
12. Peserta **wajib** mengumpulkan scan lembar orisinalitas yang berisi materai Rp10.000 dan ditandatangani secara manual (tanda tangan basah), yang dapat diakses melalui *link* berikut:  
<https://go.undiksha.ac.id/LembarOrisinalitasPesertaLombaVideoKreatif>.
13. Video, deskripsi, dan lembar orisinalitas diunggah dalam satu folder Google Drive. Kemudian peserta mengumpulkan dokumen PDF yang berisi link folder Google Drive tersebut melalui website  
<https://techtopia.hmjtiundiksha.com>.
14. Panitia tidak menerima perbaikan apabila karya yang telah dikirimkan dengan alasan apapun.

#### E. SIFAT KARYA

1. Karya yang dibuat harus sesuai dengan tema.
2. Karya bersifat orisinal (asli).
3. Karya yang diikuti sertakan dalam lomba ini belum pernah menjadi pemenang dalam lomba apapun dan belum pernah atau tidak sedang diikuti sertakan pada lomba atau *event* apapun.
4. Karya yang dikirimkan bebas dari unsur SARA, pornografi, rasisme, ujaran kebencian atau hal-hal yang merendahkan atau melecehkan pihak manapun.
5. *Soundtrack* yang terkandung dalam karya adalah element yang bersifat bebas lisensi dan bebas hak cipta.

#### F. TECHNICAL MEETING

1. Technical meeting bersifat **wajib** bagi seluruh peserta.
2. Technical meeting akan dilaksanakan pada:
  - Hari, tanggal: Minggu, 31 Agustus 2025.
  - Tempat: Zoom Meeting (Meeting ID dan password akan diinformasikan kemudian).





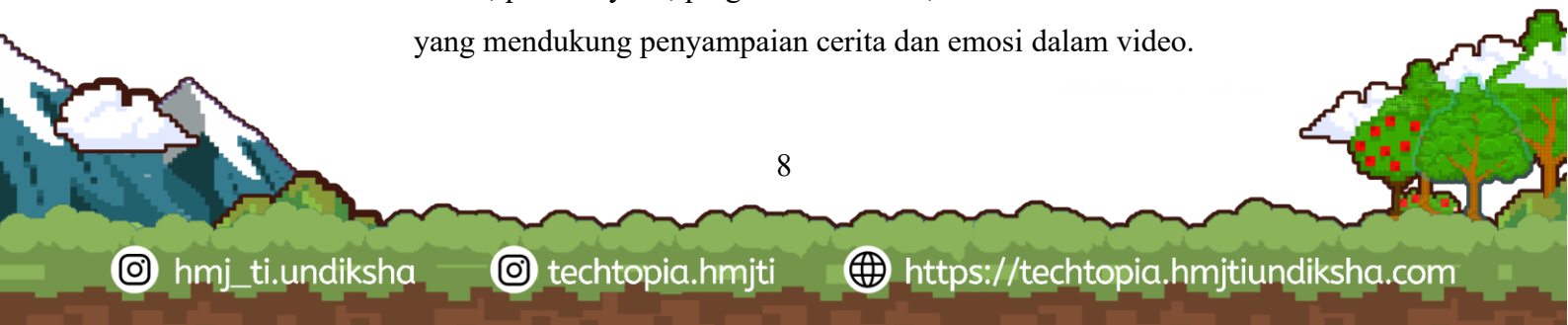
3. Peserta **wajib** menggunakan format penamaan “NoUrut\_NamaLengkap\_Asal Sekolah” di Zoom Meeting. No urut peserta akan diberikan sehari sebelum *technical meeting* dilaksanakan.

#### G. PELAKSANAAN LOMBA

1. Peserta melaksanakan lomba secara *online/daring* di tempat masing-masing.
2. Pengumpulan karya akan dilaksanakan pada tanggal **20 s.d. 21 September 2025** melalui website <http://techtopia.hmjtundiksha.com>.
3. Seluruh karya yang dikirimkan akan sepenuhnya menjadi hak milik HMJ TI Undiksha.
4. Pengumuman peserta yang lolos babak final adalah pada tanggal **1 Oktober 2025**.
5. Para peserta yang lolos babak final diminta untuk melakukan presentasi dengan alokasi waktu **15 menit** (presentasi & tanya jawab) mengenai karya yang sudah dibuat dalam *zoom meeting* yang selanjutnya akan dinilai oleh juri.
6. Pengumuman juara akan diumumkan pada tanggal **11 Oktober 2025** secara *live streaming* di <https://www.youtube.com/@hmjtundiksha> pada rangkaian pembukaan INTEGER#7.
7. Penyerahan hadiah akan dilaksanakan secara *online/daring*.

#### H. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

1. **Orisinalitas karya (25%)**  
Hasil karya murni tercipta dari ide dan kreativitas dari peserta.
2. **Kesesuaian karya dengan tema (20%)**  
Karya video kreatif yang dibuat oleh peserta dibuat memiliki kesesuaian dengan tema lomba.
3. **Sinematografi (20%)**  
Karya video kreatif dinilai dari kualitas pengambilan gambar, komposisi visual, pencahayaan, pergerakan kamera, dan estetika secara keseluruhan yang mendukung penyampaian cerita dan emosi dalam video.





#### **4. Editing (20%)**

Kualitas penyuntingan video kreatif yang mencakup kelancaran transisi, sinkronisasi audio dan visual, penggunaan efek visual atau suara secara tepat, serta kemampuan editing dalam memperkuat alur cerita dan pesan yang disampaikan.

#### **5. Pesan Moral (15%)**

Karya video kreatif menyampaikan nilai atau pesan positif yang membangun, menyentuh, dan memberi inspirasi bagi penonton, serta selaras dengan tujuan lomba dalam mendorong aksi dan inovasi berdampak.

### **I. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL**

#### **1. Kualitas Karya (50%)**

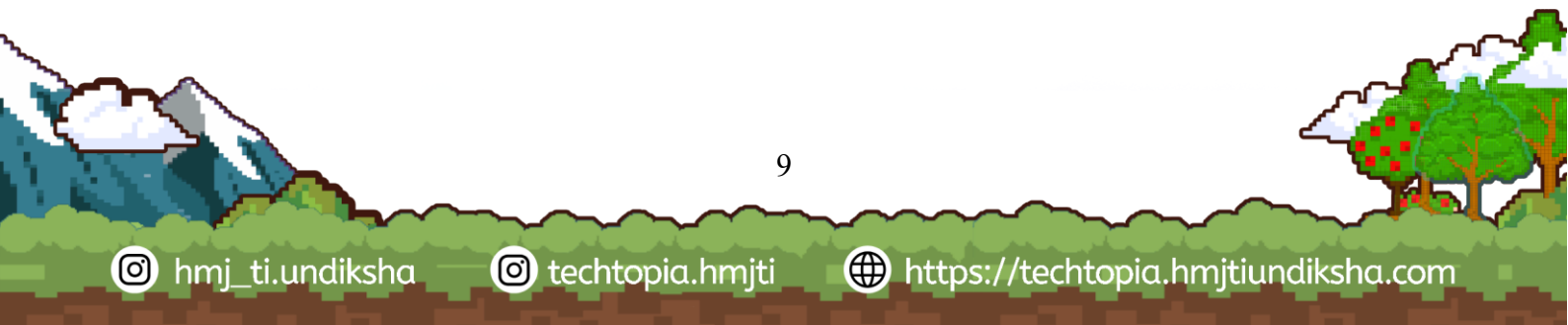
Penilaian pada tahap ini berfokus pada video kreatif yang telah dibuat peserta. Karya akan dinilai berdasarkan lima aspek yang sebelumnya sudah menjadi acuan di babak penyisihan, yaitu orisinalitas ide, kesesuaian dengan tema, kualitas sinematografi, teknik editing, serta pesan moral yang berhasil disampaikan melalui video tersebut.

#### **2. Presentasi (25%)**

Dalam sesi presentasi, peserta dinilai dari cara mereka menyampaikan ide dan alur cerita yang ada di dalam video. Selain itu, kemampuan peserta dalam menguasai materi serta menjelaskan proses kreatif di balik karyanya menjadi poin penting. Kreativitas dalam membawakan presentasi agar terasa menarik dan interaktif juga turut diperhitungkan.

#### **3. Tanya Jawab (25%)**

Pada bagian ini, peserta dinilai dari kemampuan mereka menjawab pertanyaan yang diajukan oleh juri. Penilaian mencakup kejelasan dan kelengkapan jawaban, kemampuan dalam memberikan penjelasan yang lebih mendalam.





## J. TIMELINE KEGIATAN

|                               |                            |
|-------------------------------|----------------------------|
| Pendaftaran Gelombang Pertama | 21 Juli s.d. 8 Agustus     |
| Pendaftaran Gelombang Kedua   | 11 Agustus s.d. 30 Agustus |
| <i>Technical Meeting</i>      | 31 Agustus 2025            |
| Pengumpulan Karya             | 20 s.d. 21 September       |
| Pengumuman Babak Final        | 1 Oktober                  |
| Pelaksanaan Babak Final       | 4 Oktober                  |
| Pengumuman Juara              | 11 Oktober                 |
| Penyerahan Hadiah             | Menyesuaikan               |

## K. HADIAH DAN PENGHARGAAN

1. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
2. Hadiah pemenang:
  - Juara I: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
  - Juara II: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
  - Juara III: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
  - Juara Favorit: E-Sertifikat + Mendali
3. Seluruh peserta akan mendapatkan E-Sertifikat.

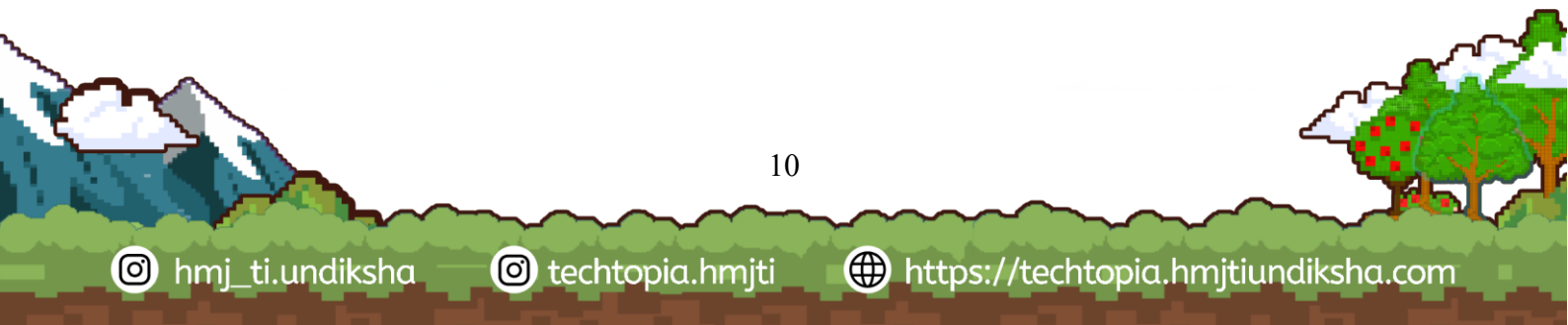
## L. CONTACT PERSON

Narahubung: +62 831-1999-1458 (Brilianta)  
+62 857-3861-0948 (Dewa Ayu)

Instagram: @hmj\_ti.undiksha

Website: <http://techtopia.hmjtiundiksha.com>

Email: [hmjtiundiksha@gmail.com](mailto:hmjtiundiksha@gmail.com)





# TECHTOPIA

## VOL. 1

CLOSE