



BUKU PANDUAN LOMBA POSTER DIGITAL

CHARACTER SELECTED!



START





DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
BAB I	1
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.....	4
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
I. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL	9
J. TIMELINE KEGIATAN	9
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"***.

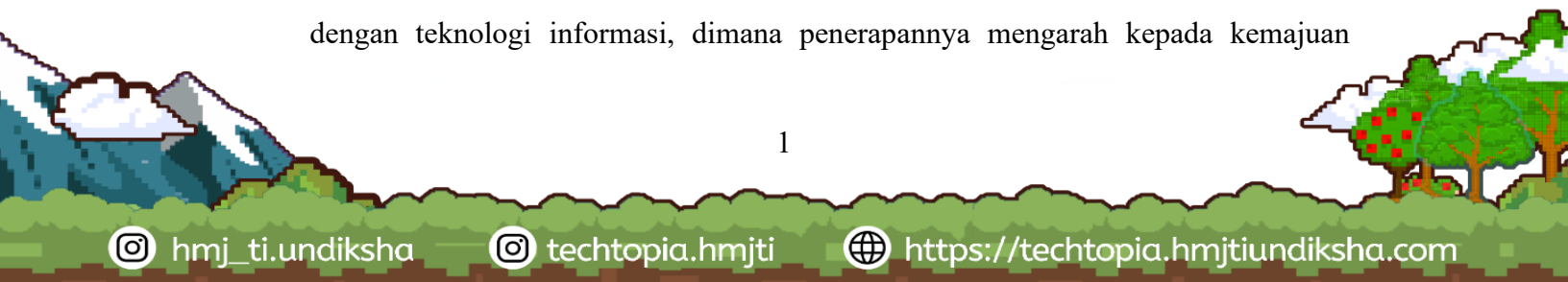
Techtopia Vol. 1 merupakan titik start Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dalam penyelenggaraan kegiatan kompetisi TIK berskala nasional. "IT" dalam "***START IT***" dapat diartikan sebagai "*Information Technology*" dimana fokus dari kegiatan Techtopia adalah pada kompetisi di bidang Teknologi 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



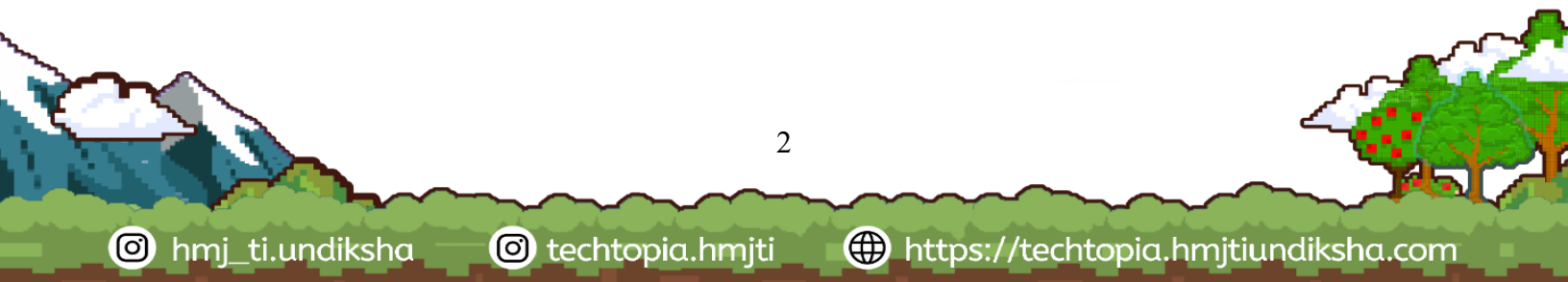


teknologi masa depan. Teknologi informasi saat ini sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat, baik di negara maju maupun di negara berkembang seperti Indonesia. Seluruh aspek kegiatan kehidupan masyarakat tidak lepas dari dukungan teknologi informasi. Dengan menguasai teknologi dan informasi, 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 sederajat. 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. **Inovasi Dimulai dari Kita:** Setiap individu memiliki potensi inovatif untuk mengubah dunia dengan teknologi.
2. **Teknologi adalah Wadah Baru:** Menjadikan teknologi sebagai media ekspresi, kolaborasi, dan inovasi kreatif.
3. **Melangkah ke Era Digital:** Menyambut era digital dengan kesiapan dan semangat menciptakan.

Setiap peserta lomba poster menciptakan idenya dan membuat sebuah karya poster digital 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 poster yang dibuat.

B. KETENTUAN UMUM

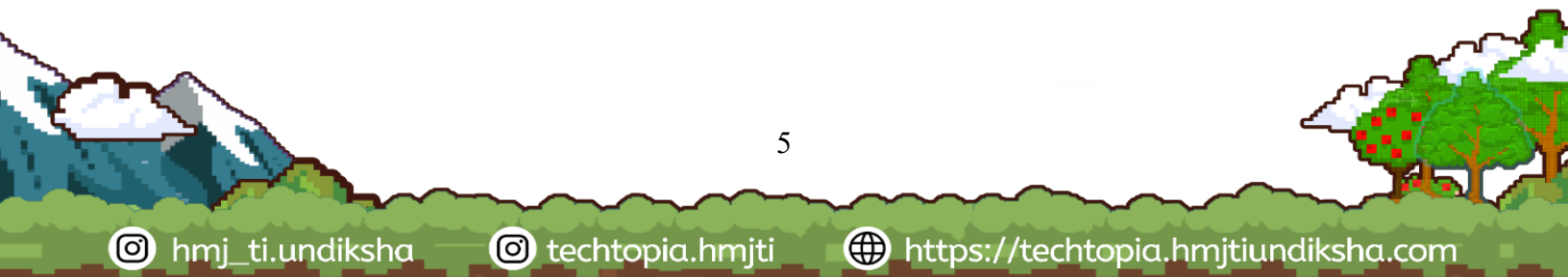
1. Peserta bersifat individu/perorangan dari Negara Indonesia.
2. Peserta merupakan siswa SMA/SMK/Sederajat seluruh Indonesia.
3. Peserta hanya mengirimkan satu buah karya.
4. Peserta dapat menggunakan *software*/perangkat lunak untuk membuat karya, sesuai dengan kemampuannya seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *CorelDraw* 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 point dari ketentuan akan didiskualifikasi.





C. KETENTUAN PENDAFTARAN

1. Pendaftaran dilaksanakan secara daring melalui *link* berikut
<http://techtopia.hmjtiundiksha.co>:
 - Pendaftaran **Gelombang 1** dibuka mulai tanggal 21 Juli s/d 8 Agustus 2025
 - Pendaftaran **Gelombang 2** dibuka pada tanggal 15 Agustus s/d 30 Agustus 2025
2. **Wajib** mengikuti *official account* Instagram HMJ TI Undiksha @hmj_ti.undiksha dan *official account* Instagram Techtopia Vol. 1 @techtopia.hmjti
3. Semua peserta **wajib** mengunggah foto melalui Instagram di akun pribadinya dan tidak private dengan menggunakan *twibbon* Lomba Poster Digital Techtopia tahun 2025 dengan *caption* yang telah disediakan oleh panitia. *Twibbon* dan *caption* dapat diunduh melalui *link* berikut:
<https://go.undiksha.ac.id/TwibbonPesertaLombaPosterDigitalTechtopiaVol1>
4. Setiap peserta **wajib** membayar biaya pendaftaran melalui ATM/M-Banking/Teller dengan rincian sebagai berikut:
 - **Gelombang 1** sebesar Rp75.000/orang
 - **Gelombang 2** sebesar Rp90.000/orangPembayaran melalui rekening berikut:
 - Nomor rekening: **008801021115539**
 - Bank: **BRI**
 - Atas nama: **PUTU UTAMI PRAMESTI INDRASWARI**
5. Bukti tanda pembayaran pendaftaran **wajib** diunggah ke formulir pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.
6. Biaya pendaftaran tidak dapat dikembalikan apabila peserta mengundurkan diri dengan alasan apapun.





D. KETENTUAN TEKNIS

1. Ukuran karya yang dibuat adalah A4 dengan posisi vertikal/tegak (*portrait*).
2. Karya yang dibuat mengandung 60% ilustrasi dan 40% tulisan.
3. Karya yang dibuat harus jernih dengan resolusi minimal 72 dpi.
4. Bahasa yang digunakan dalam pembuatan karya adalah Bahasa Indonesia dan diperbolehkan menggunakan istilah dalam bahasa asing.
5. Pemilihan font dan warna tidak dibatasi. Namun, poster harus jelas dan dapat mudah dibaca.
6. Dilarang keras menggunakan aset yang berasal dari *Artificial Intelligence* (AI).
7. Karya yang diikutsertakan dalam lomba tidak diperkenankan menggunakan template yang disediakan oleh *tools* atau perangkat lunak maupun penyedia template lainnya.
8. Poster harus menarik, informatif, dan mudah dipahami serta memiliki kesesuaian dengan penjelasan yang disampaikan
9. Karya dikirimkan dengan format JPG. atau PNG. dan format nama “LombaPoster_NamaLengkap_JudulKarya”.

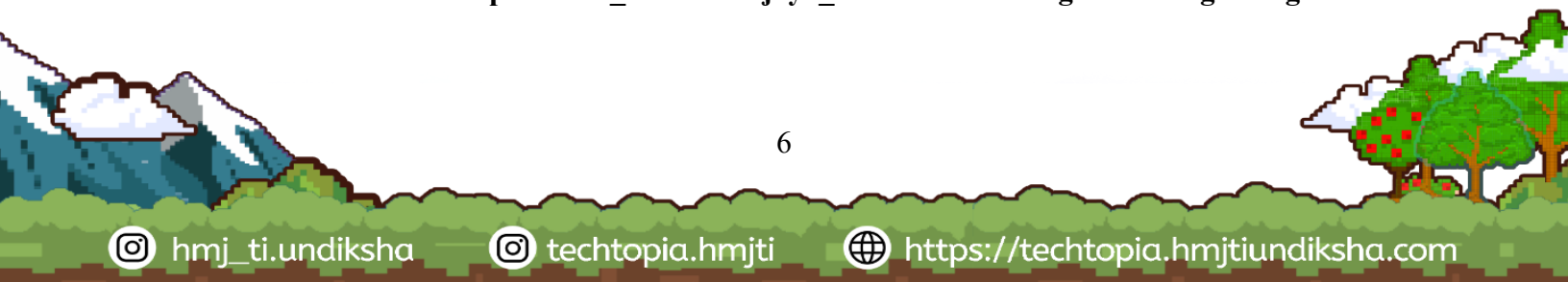
Contoh:

LombaPoster_AnantaWijaya_BersamaTeknologiMembangunNegeri

10. Peserta **wajib** menyertakan deskripsi terpisah yang menjelaskan isi dari poster tersebut.
11. Dalam pembuatan deskripsi, setiap peserta diharuskan mengetik penjelasan mengenai isi/pesan/makna yang terkandung di dalam poster dengan ketentuan minimal 250 kata dilengkapi dengan judul karya tersebut.
12. File deskripsi diunggah dengan format PDF (maksimal 10mb) dengan format nama “DeskripsiPoster_NamaLengkap_JudulKarya”.

Contoh:

DeskripsiPoster_AnantaWijaya_BersamaTeknologiMembangunNegeri





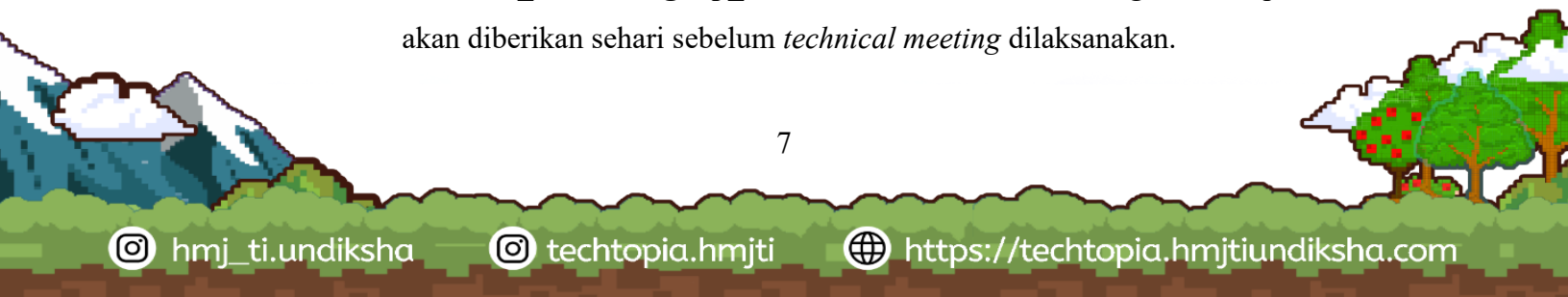
13. Peserta **wajib** mengumpulkan scan lembar orisinalitas yang berisi materai Rp10.000 dan ditandatangani secara manual (tanda tangan basah), yang dapat diakses melalui link berikut:
<https://go.undiksha.ac.id/LembarOrisinalitasLombaPosterDigitalTechtopiaVol1>
14. Pengumpulan karya, deskripsi poster, dan lembar pernyataan orisinalitas dikumpulkan menjadi satu folder pada Google Drive pribadi dari peserta dan mengumpulkan *link* Google Drive tersebut pada website Techtopia.
15. Panitia tidak menerima perbaikan apabila poster telah dikirimkan dengan alasan apapun.

E. SIFAT KARYA

1. Karya yang dibuat harus sesuai dengan tema
2. Karya bersifat orisinal (asli)
3. Karya yang diikutsertakan dalam lomba ini belum pernah menjadi pemenang dalam lomba apapun dan belum pernah atau tidak sedang diikutsertakan 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. Elemen yang terkandung dalam karya adalah elemen 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 menyusul)
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 lomba dimulai pada tanggal **20 September s/d 21 September 2025**
3. Seluruh karya yang dikirimkan akan sepenuhnya menjadi hak milik HMJ TI Undiksha
4. Pengumpulan karya akan dilaksanakan pada saat pelaksanaan lomba dan akan diberikan formulir khusus untuk pengumpulan karya tersebut.
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/@hmjtiundiksha> pada rangkaian pembukaan INTEGER#7.
7. Penyerahan hadiah akan dilaksanakan secara *online*.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

1. **Orisinalitas karya (35%)**
Hasil karya murni tercipta dari ide dan kreativitas dari peserta.
2. **Kesesuaian karya dengan tema (30%)**
Karya poster yang dibuat oleh peserta dibuat memiliki kesesuaian dengan tema lomba.
3. **Kreativitas dan Informatif (35%)**
Karya poster menampilkan kreativitas peserta dalam menyampaikan ide yang dituangkan dalam poster sehingga menampilkan sesuatu yang informatif dan bernilai.





I. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

1. Pemahaman terhadap Karya (25%)

Menilai sejauh mana peserta memahami isi, makna, dan kesesuaian poster dengan tema yang ditentukan. Penilaian mencakup kemampuan peserta dalam menjelaskan keterkaitan antara tema dan karya yang dibuat, termasuk filosofi desain, proses kreatif, serta alasan di balik pemilihan konsep, elemen visual, dan pesan yang ingin disampaikan melalui poster tersebut.

2. Kemampuan Presentasi dan Penyampaian Desain (30%)

Mengukur keterampilan peserta dalam mempresentasikan karyanya secara lisan dan visual. Aspek yang dinilai meliputi kelancaran berbicara, kepercayaan diri, kejelasan artikulasi, serta pemanfaatan waktu secara efektif. Selain itu, dinilai pula sejauh mana peserta mampu menjelaskan struktur layout, pemilihan warna, tipografi, serta hubungan antar elemen visual dalam mendukung pesan yang disampaikan dalam poster.

3. Penguasaan Materi dan Kemampuan Menjawab Pertanyaan (25%)

Menilai kedalaman pemahaman peserta terhadap karya yang dibuat, khususnya saat sesi tanya jawab. Penilaian mencakup kemampuan menjawab pertanyaan juri dengan logis, tenang, dan menunjukkan penguasaan terhadap isi serta konteks poster yang dipresentasikan.

4. Keunikan dan Daya Tarik Karya (20%)

Menilai tingkat orisinalitas dan kreativitas dari karya yang ditampilkan. Penilaian mencakup sejauh mana poster menyajikan ide yang segar dan berbeda dari peserta lainnya. Daya tarik visual, kejelasan pesan, serta keselarasan antar elemen desain juga menjadi bagian dari aspek penilaian ini.

J. TIMELINE KEGIATAN

- Pendaftaran Gelombang Pertama: **21 Juli s/d 8 Agustus 2025**
- Pendaftaran Gelombang Kedua: **11 Agustus s/d 30 Agustus 2025**
- Technical Meeting: **31 Agustus 2025**
- Pengumpulan Karya: **20 s/d 21 September 2025**





- Pengumuman Babak Final: **1 Oktober 2025**
- Pelaksanaan Babak Final: **4 Oktober 2025**
- Pengumuman Juara: **11 Oktober 2025**
- 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 + Medali
3. Seluruh peserta akan mendapatkan E-Sertifikat.

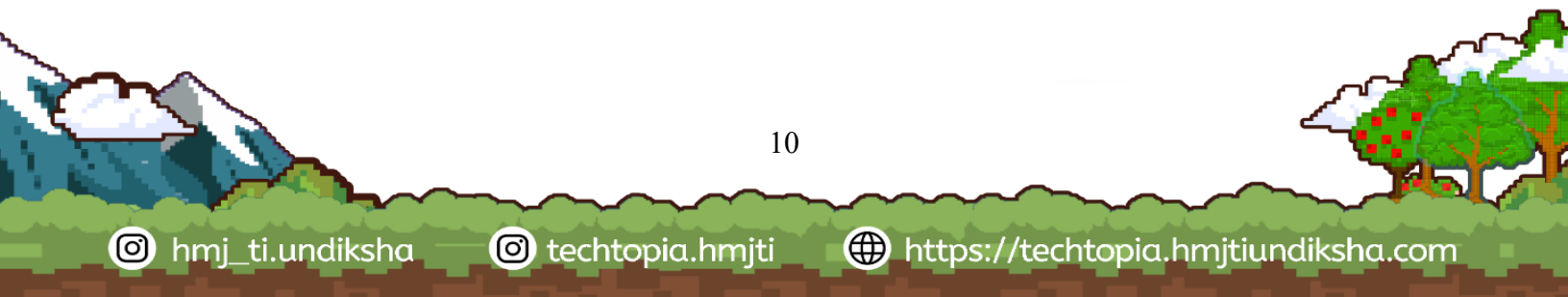
L. CONTACT PERSON

Narahubung: +6285155124055 (Prema)
+6281904332842 (Ririn)

Instagram: @hmj_ti.undiksha

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

Email: hmjti.@undiksha.ac.id





TECHTOPIA

VOL. 1

CLOSE