

Komik Digital

1. Persyaratan khusus

1. Peserta merupakan siswa/i SMAN 80 Jakarta
2. Karya berupa **komik digital** (bukan manual atau hasil foto gambar tangan).
3. Terdapat 2 format komik yang dapat dikreasi dan dikutsertakan dalam Ajang Lomba PESTA 2025, yaitu:
 - 1) **Komik Konvensional Digital**, komik dengan bentuk persegi panjang yang terdiri atas sejumlah panel yang dikomposisikan secara *horizontal* dan atau *vertical* serta disajikan melalui sejumlah *file* yang umum dipublikasikan dalam bentuk cetak.
 - 2) **Comic Carousel**, komik dengan bentuk bujur sangkar yang terdiri atas sejumlah panel dan disajikan dalam sejumlah *file* gambar yang umum dipublikasikan dalam *platform* Instagram.
4. Peserta bebas memilih salah satu format komik yang akan dibuat (**Komik Konvensional Digital** atau **Comic Carousel**).
5. Karya merupakan hasil ciptaan asli peserta, bukan hasil jiplakan, modifikasi *AI*, ataupun karya yang pernah diikuti sertakan dalam lomba lain.
6. Peserta berpartisipasi secara individu.
7. Karya tidak mengandung unsur kekerasan, SARA, maupun pornografi.

2. Ketentuan teknis karya

1. Peserta diberikan waktu 6 jam untuk menyelesaikan karya Komik Digital masing-masing
2. Ketentuan teknis untuk format **Komik Konvensional Digital**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 2480 pixel dan tinggi 3508 pixel untuk 1 halaman komik (terdiri tidak lebih dari 7-8 panel), format jpeg 150 dpi, dengan total minimal 2 halaman komik (2 *file* jpeg).
3. Ketentuan untuk format **Comic Carousel**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 2048 pixel dan tinggi 2048 pixel untuk 1 halaman komik (umumnya terdiri tidak lebih dari 4 panel) format jpeg 150 dpi, dengan total minimal 2 halaman komik (2 *file* jpeg).
4. *Font* yang digunakan untuk dialog percakapan: ***anime ace / laffayette comic pro***. Adapun *Font* yang digunakan untuk teks onomatopoeia: bebas
5. Gaya gambar yang digunakan bebas.
6. Komik harus berwarna (*duotone, tritone, atau full color*)
7. Isi komik ditujukan ke pembaca remaja, penyajian dan bahasa yang digunakan dapat disesuaikan dengan target audience (tidak harus selalu menggunakan bahasa Indonesia yang baku).

8. Aplikasi yang digunakan untuk karya Komik Digital tidak dibatasi dan diserahkan kepada masing-masing peserta selama tidak memanfaatkan aplikasi dan atau fasilitas *Artificial Intelligence*.
9. *Asset* visual yang dibuat dalam karya Komik Digital, tidak boleh menggunakan foto, *template*, *stock photo*, *clip art* dan yang sejenis secara langsung akan tetapi berupa hasil kreasi atau digambar ulang berdasarkan benda dan suasana asli oleh peserta.
10. Peserta wajib menyertakan dokumen pendukung berupa:
 1. Dokumentasi Foto (Sketsa, *Work In Progress line art*, *Work in Progress* pewarnaan, dan *Final Artwork*) salah satu panel/halaman komik. (Difotokan orang lain).
 2. *Speed paint* karya Komik Digital.
11. Bagi peserta yang terindikasi melakukan pelanggaran pada ketentuan no 7, 8,9, 10 Juri memiliki wewenang untuk mendiskualifikasi peserta secara langsung.
12. Penulisan Nama file Karya Komik Digital mengikuti urutan penamaan sebagai berikut: bidang lomba, format komik, nama lengkap, kelas, nama sekolah. Setiap informasi dipisahkan dengan notasi underscore.

Contoh:

KOMIK DIGITAL_Komik Konvensional Digital_Park Sunghoon_XI-C_SMAN80JAKARTA

Atau

KOMIK DIGITAL_Comic Carousel_Roronoa Zoro_X-F_SMAN80JAKARTA
13. *File* diunggah ke portal ajang lomba PESTA 2025 maksimal 15 menit setelah perlombaan selesai dilaksanakan *offline*/ditempat.

3. Materi atau tema lomba

Materi atau tema besar dalam Karya Komik Digital mengikuti tema PESTA 2025. Adapun Ajang Lomba Komik Digital PESTA 2025 adalah.

“Menguasai Bahasa dalam Bingkai Budaya Bangsa”

Ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, mendorong generasi muda agar mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, serta menyadarkan bahwa bahasa merupakan bagian penting dari kebudayaan bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan.

4.Indikator penilaian

KRITERIA PENILAIAN

- a. TEMA (10%)
Kesesuaian antara kisah yang dibangun dengan tema besar PESTA 2025 maupun tema khusus Komik Digital.
- b. NARASI (30%)
 1. Ketersinambungan sekuens dan pesan visual, termasuk di dalamnya adalah aspek keterbacaan, keterlihatan, dan konsistensi desain, gaya visual, dan kualitas visual.
 2. Kesenambungan pesan tekstual antar segmen dalam kisah dengan konten maupun tata bahasa yang digunakan.
- c. KREATIVITAS DAN ORISINALITAS (30%)
Keunikan gagasan dalam penceritaan, pilihan gaya dan teknik visualisasi, dan kesesuaiannya dengan konten kisah.
- d. ESTETIKA (30%)
Kuantitas, dan kualitas visual dalam menyampaikan ide kreatif dan narasi melalui penempatan & pengaturan komposisi elemen visual, serta tata letak elemen penceritaan.

Interval penilaian pada setiap indikator:

- a) Point 60 – 69 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- b) Point 70 – 79 = Cukup (misalnya : cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain)
- c) Point 80– 89 = Baik (misalnya : baik/pembinaan lanjutan)
- d) Point 90 – 100 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)

5.Peraturan atau sanksi

- A. Karya yang terbukti menggunakan aset *AI*, *stock image*, atau menjiplak karya lain akan didiskualifikasi.
- B. Peserta yang melanggar ketentuan teknis (no. 8–10) akan menerima peringatan atau diskualifikasi langsung dari juri.
- C. Karya yang mengandung unsur SARA, pornografi, atau kekerasan tidak akan dinilai.
- D. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.