



KOMISI PEMILIHAN UMUM REPUBLIK INDONESIA

Jalan Imam Bonjol No. 29
Jakarta

Telp. 021 3193 7223

Fax. 021 3157759

PENGUMUMAN

NOMOR: 1/HM.07 - PU / 06 / Temas 1 / I / 2020 .

TENTANG

LOMBA CIPTA APLIKASI ALAT PERAGA (PERMAINAN) KEPEMILUAN DALAM RANGKA PENDIDIKAN PEMILIH UNTUK MENYUKSESKAN PEMILIHAN SERENTAK TAHUN 2020

Dalam rangka melaksanakan pendidikan pemilih untuk menyukseskan dan meningkatkan partisipasi pemilih pada Pemilihan Tahun 2020, Komisi Pemilihan Umum Republik Indonesia mengadakan kegiatan Lomba Cipta Aplikasi Alat Peraga (Permainan) Kepemiluan yang dapat diikuti oleh masyarakat umum khususnya penggiat aplikasi permainan di Indonesia, dengan ketentuan sebagai berikut:

A. Ketentuan Lomba

1. Ketentuan Umum

- a. Peserta adalah Warga Negara Indonesia;
- b. Pendaftaran tidak dipungut biaya (gratis);
- c. Informasi pengumuman dimuat pada laman <http://www.kpu.go.id>;
- d. Karya yang dilombakan pada lomba Aplikasi Alat Peraga (Permainan) Kepemiluan harus asli/orisinil buatan sendiri tanpa melanggar hukum atau subjek apapun dari pihak lain sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku;
- e. Aplikasi yang diikutsertakan tidak mengandung unsur keberpihakan partai/peserta pemilihan umum, konten remaja di atas 18 Tahun, SARA, Kekerasan atau konten yang tidak pantas serta tidak memiliki desain monetisasi, seperti pembelian dalam aplikasi, iklan, atau fungsi lainnya;
- f. Peserta wajib melakukan pendaftaran serta melengkapi dan mengirimkan *softcopy* Hasil Karya Lomba termasuk *scan* surat pernyataan lomba (draft pernyataan: <http://bit.ly/pernyataangamekpu>) sesuai ketentuan yang ditetapkan dengan data asli dan legal melalui <http://bit.ly/lombagamekpu> ;

- g. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran atau tidak melengkapi Hasil Karya Lomba sampai batas akhir pendaftaran akan dinyatakan gugur;
- h. Peserta dapat melakukan perbaikan hasil karya yang sudah dikirim kepada panitia paling banyak 2 (dua) kali perbaikan sampai dengan masa pendaftaran berakhir melalui *email: parmaskpuri@gmail.com* ;
- i. Hak Kekayaan Intelektual keseluruhan hasil karya dan pemenang lomba akan menjadi hak milik KPU sepenuhnya tanpa batas waktu yang ditentukan serta tidak menuntut *royalty* kepada pihak KPU;
- j. Panitia berhak untuk melakukan diskualifikasi peserta atau mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan;
- k. Peserta yang sudah melakukan pendaftaran dianggap telah membaca dan mematuhi mekanisme pendaftaran serta ketentuan lomba yang disampaikan melalui pengumuman ini;
- l. Peserta yang telah lolos seleksi menjadi 10 Calon Pemenang membawa surat pernyataan asli yang bermaterai dan ditandatangani basah serta sanggup untuk datang ke lokasi penjurian di Jakarta (untuk 1 (satu) orang perwakilan yang transportasi dan akomodasinya ditanggung pihak KPU);
- m. KPU akan menghubungi peserta lomba jika hasil karyanya akan digunakan dalam kegiatan sosialisasi dan pendidikan pemilih;
- n. Keputusan Juri tidak dapat diganggu gugat.

2. Ketentuan Khusus

- a. Peserta melakukan pendaftaran dalam bentuk perorangan atau tim dengan anggota maksimal 5 (lima) orang;
- b. Tidak ada batasan umur bagi peserta;
- c. Peserta yang sudah terdaftar dalam sebuah tim tidak bisa digantikan dengan orang lain selama lomba berlangsung;
- d. Tim atau individu dapat mengirimkan hasil karya maksimal 2 (dua) Aplikasi Alat Peraga (Permainan) Kepemiluan;
- e. Aplikasi yang diikutsertakan harus mengandung unsur edukasi kepemiluan;

- f. Hasil karya diciptakan dengan *platform HTML5* berbasis *web minimal support google chrome browser* dan *safari browser* yang dibuat untuk *offline* dan dapat digunakan untuk *device touchscreen*;
- g. Jenis hasil karya yang dibuat yaitu *casual* atau *midcore* berbasis *offline* bersifat rileks dan mudah untuk dipelajari serta *playable*;
- h. Ukuran hasil karya berbentuk potrait (tinggi x lebar: 1080 x 1700 *pixel*) dengan kapasitas maksimal ukuran game 100 mb;
- i. Peserta diperbolehkan menggunakan *library game engine* apapun;
- j. Hasil karya dipastikan sudah di test dan lancar digunakan melalui *web driver webkit* seperti *google chrome browser* dan *safari browser* serta bisa digunakan untuk *device touchscreen*;
- k. Halaman/*folder* utama hasil karya mempunyai nama *file "index.html"* dan *folder file* pendukung lain berada di dalam halaman/*folder* utama tersebut serta dikompres kedalam *zip* (contoh format: <http://bit.ly/formatgamekpu>) ;
- l. Keseluruhan Hasil Karya (Nama Pencipta, Judul Hasil Karya, Deskripsi, Instruksi Instalasi, *File* Instalasi Hasil Karya, 3 (tiga) Gambar *Screenshot*, *Video Teaser* Maksimal 5 (lima) menit) harus dikirim secara lengkap melalui: <http://bit.ly/lombagamekpu>.

B. Tema Lomba

Tema yang diusung yaitu cerdas memilih artinya pemilih memahami betul proses pemilihan umum dan mengetahui rekam jejak calon pemimpinnya dengan benar. Contoh *keyword* yang dapat digunakan dalam hasil karya antara lain: Ayo Memilih, Tolak Money Politik, Cek DPT Anda, Anti Hoax, Kenali Calon Pemimpinmu, Nyoblos Bro!, Ayo ke TPS, Siap Menang Siap Kalah dan lain-lain yang berhubungan dengan seputar ajakan untuk memilih atau edukasi kepemiluan.

C. Kriteria Penilaian

Dalam penjurian hasil karya alat peraga (permainan) kepemiluan, dapat diklasifikasikan beberapa kriteria yang dinilai, antara lain:

1. Kelancaran aplikasi;
2. Kemudahan penggunaan;
3. Desain grafik/karakter;
4. Kesempurnaan aplikasi;
5. Kesesuaian tema dan *keyword* lebih dari 3 (tiga) jenis.

D. Tahapan Lomba Cipta Aplikasi Alat Peraga (Permainan) Kepemiluan

1. Pendaftaran dan pengiriman Hasil Karya Lomba dalam bentuk *softcopy* melalui laman <http://bit.ly/lombagamekpu> mulai tanggal 14 Januari 2020;
2. Batas Akhir Pendaftaran dan Pengiriman Hasil Karya tanggal 14 Februari 2020;
3. Penjurian 10 Finalis Calon Pemenang tanggal 17-19 Februari 2020;
4. Pengumuman 10 Finalis Calon Pemenang pada laman <http://www.kpu.go.id> tanggal 20 Februari 2020;
5. Penjurian dan Presentasi 10 Finalis Calon Pemenang tanggal 26-28 Februari 2020;
6. Pengumuman 5 Pemenang Lomba pada laman <http://www.kpu.go.id> tanggal 28 Februari 2020.

E. Hadiah Pemenang total Rp. 60.000.000,- (*Pajak ditanggung Pemenang)

1. Juara I (Throphy, sertifikat dan uang Rp. 20.000.000,-)
2. Juara II (Throphy, sertifikat dan uang Rp. 15.000.000,-)
3. Juara III (Throphy, sertifikat dan uang Rp. 10.000.000,-)
4. Juara Favorit I (Sertifikat dan uang Rp. 8.000.000,-)
5. Juara Favorit II (Sertifikat dan uang Rp. 7.000.000,-)

F. Ketentuan Lain-Lain

1. Ketentuan ini tidak mengikat dan dapat berubah sewaktu-waktu;
2. Peserta akan dihubungi oleh pihak panitia apabila ada informasi lebih lanjut;
3. Untuk informasi lebih lanjut dapat menghubungi panitia pada nomor telepon (021) 31902442 atau narahubung Sdri. Inna Nasyata Laili (0812 1357 7773), Sdri. Lidya Arliny (0812 8741 0718) atau Sdr. Wahid Megantoro (0822 9711 6416).

Jakarta, 14 Januari 2020

Ketua Panitia Lomba
Cipta Aplikasi Alat Peraga
(Permainan) Kepemiluan



Nur Syarifah