



BUKU PANDUAN RESMI

RSIC

Regional Student Infographic Competition

**“Membaca Zaman Lewat Data:
Visualisasi Informasi untuk
Memahami Realitas dan Masa Depan”**



**Peserta:
Mahasiswa**



**Buat Infografis
Terbaikmu!**

Diselenggarakan oleh

HIMASTA AKPRIND UNIVERSITY

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya Buku Panduan Regional Student Infographic Competition (RSIC) Tahun 2026. Buku panduan ini disusun sebagai pedoman resmi bagi seluruh peserta, panitia, dan pihak terkait dalam memahami mekanisme, ketentuan, serta standar akademik perlombaan.

RSIC diselenggarakan sebagai ruang akademik untuk mendorong mahasiswa membaca realitas melalui data serta mengkomunikasikannya secara visual, kritis, dan bertanggung jawab. Kompetisi ini bukan sekadar perlombaan desain, melainkan forum intelektual yang mengintegrasikan literasi data, analisis kritis, dan narasi visual.

Kami berharap peserta mampu menghadirkan karya yang tidak hanya estetis, tetapi juga berbasis data yang valid, argumentatif, dan solutif. Melalui kompetisi ini, nilai akademik yang dijunjung tinggi meliputi integritas ilmiah, orisinalitas gagasan, ketajaman analisis, serta tanggung jawab dalam menyampaikan informasi kepada publik.

Semoga buku panduan ini menjadi acuan yang jelas dan komprehensif dalam pelaksanaan RSIC 2026.

Yogyakarta, 2026
Panitia DATA FEST 2026

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Urgensi Literasi Data dan Visualisasi Informasi.....	2
1.3. Tujuan Penyelenggaraan	2
TEMA DAN SUBTEMA.....	3
2.1. Makna Tema.....	3
2.2. Ruang Lingkup/Sub Tema.....	3
2.3. Nilai Kuratorial	5
KETENTUAN UMUM PESERTA DAN MEKANISME PENDAFTARAN	7
3.1. Ketentuan Peserta.....	7
3.2. Alur Pendaftaran	8
3.3. Biaya pendaftaran.....	8
3.4. Berkas Yang diperlukan	8
KETENTUAN KARYA	10
4.1. Ketentuan Umum	10
4.2. Ketentuan Teknis infografis	10
4.3. Format Deskripsi Karya	11
4.4. Pengumpulan Karya	12
TEKNIS PERLOMBAAN.....	13
5.1. Tahap Penyisihan	13
5.2. Babak Final	14

5.3.	Dewan Juri	15
5.4.	Ketentuan Tambahan Teknis	15
SISTEM PENILAIAN DAN PEMBOBOTAN		16
6.1.	Pembobotan Tahap Perlombaan	16
6.2.	Kriteria Penilaian Tahap Penyisihan (60%)	16
6.3.	Kriteria Penilaian Tahap Final (40%).....	16
6.4.	Ketentuan Tambahan Penilaian.....	16
KETENTUAN PENGGUNAAN AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE).....		18
7.1.	Prinsip Umum	18
7.2.	Ketentuan Penggunaan AI yang Diperbolehkan	18
7.3.	Ketentuan yang Tidak Diperbolehkan.....	18
7.4.	Sanksi Pelanggaran	19
7.5.	Pernyataan Orisinalitas.....	19
TIMELINE KEGIATAN RSIC 2026		20
PENUTUP		21

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang ditandai dengan derasnya arus informasi digital menuntut generasi muda memiliki kemampuan literasi data yang komprehensif dan adaptif. Transformasi teknologi informasi telah menghasilkan produksi data dalam skala besar yang terus meningkat dari waktu ke waktu. Data hadir dalam berbagai bentuk—statistik resmi, survei daring, media sosial, hingga laporan kebijakan publik—yang semuanya berkontribusi dalam membentuk opini dan persepsi masyarakat. Namun demikian, tidak seluruh informasi yang beredar tersaji secara terstruktur, terverifikasi, dan kontekstual. Sebagian informasi bahkan disampaikan secara parsial, bias, atau tanpa landasan metodologis yang jelas, sehingga berpotensi menimbulkan misinterpretasi dan disinformasi apabila tidak dianalisis secara kritis.

Dalam konteks tersebut, kemampuan membaca, menafsirkan, serta mengevaluasi data menjadi kompetensi fundamental bagi mahasiswa sebagai bagian dari komunitas akademik. Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen pengetahuan yang mampu menghadirkan interpretasi berbasis fakta. Tanggung jawab intelektual ini mencakup ketelitian dalam memilih sumber data, kehati-hatian dalam menarik kesimpulan, serta integritas dalam menyampaikan temuan kepada publik.

Visualisasi data menjadi salah satu instrumen strategis dalam menjembatani kompleksitas realitas dengan kebutuhan masyarakat akan pemahaman yang sederhana dan komunikatif. Data yang bersifat numerik dan abstrak sering kali sulit dipahami tanpa penyajian yang tepat. Melalui visualisasi yang sistematis—baik dalam bentuk grafik, diagram, peta tematik, maupun komposisi infografis—informasi dapat diolah menjadi representasi visual yang informatif, menarik, dan mudah dicerna. Visualisasi yang baik tidak sekadar memperindah tampilan data, melainkan menyusun narasi berbasis fakta yang membantu audiens memahami hubungan sebab-akibat, tren, pola, serta implikasi dari suatu fenomena.

1.2. Urgensi Literasi Data dan Visualisasi Informasi

Literasi data tidak hanya berarti kemampuan membaca angka atau memahami tabel statistik. Literasi data mencakup serangkaian kompetensi yang meliputi kemampuan mengidentifikasi sumber yang kredibel, memahami metodologi pengumpulan data, menafsirkan makna di balik angka, serta mengomunikasikan temuan secara etis dan bertanggung jawab. Literasi data juga menuntut sensitivitas terhadap konteks sosial, ekonomi, dan budaya yang melatarbelakangi suatu informasi.

Sementara itu, visualisasi informasi merupakan medium strategis untuk mentransformasikan analisis menjadi pesan publik yang berdampak. Visualisasi yang dirancang secara tepat dapat membantu masyarakat memahami isu secara objektif, rasional, dan berbasis bukti. Dalam era pascakebenaran (post-truth), kemampuan menyajikan fakta secara jelas dan argumentatif menjadi semakin penting untuk menjaga kualitas diskursus publik.

Regional Student Infographic Competition (RSIC) hadir sebagai wadah pembinaan intelektual yang mengintegrasikan literasi data, analisis kritis, dan kreativitas visual dalam satu ruang kompetitif yang terkurasi secara akademik. Melalui kompetisi ini, mahasiswa didorong untuk tidak hanya menguasai teknik desain, tetapi juga membangun fondasi analisis yang kuat, berpikir sistematis, serta mengedepankan integritas ilmiah dalam setiap karya yang dihasilkan. Dengan demikian, RSIC diharapkan mampu melahirkan generasi akademik yang tidak hanya peka terhadap realitas zaman, tetapi juga mampu menerjemahkannya ke dalam informasi yang mencerahkan dan berdampak bagi masyarakat luas.

1.3. Tujuan Penyelenggaraan

- a) Meningkatkan literasi data mahasiswa.
- b) Mengembangkan kemampuan analisis dan sintesis informasi.
- c) Mendorong kreativitas dalam menyampaikan gagasan berbasis data.
- d) Membentuk generasi akademik yang kritis, objektif, dan bertanggung jawab.

TEMA DAN SUBTEMA

Tema Utama:

“Membaca Zaman Lewat Data: Visualisasi Informasi untuk Memahami Realitas dan Masa Depan”

2.1. Makna Tema

Tema ini menekankan pentingnya data sebagai alat membaca realitas sosial, ekonomi, pendidikan, lingkungan, dan teknologi. Visualisasi menjadi medium untuk menjembatani antara data dan pemahaman publik.

2.2. Ruang Lingkup/Sub Tema

Peserta dapat memilih isu dalam lingkup berikut:

1. Pendidikan dan Literasi

Subtema Pendidikan dan Literasi memberikan ruang bagi peserta untuk mengangkat isu terkait akses, kualitas, dan pemerataan pendidikan, termasuk literasi baca tulis, numerasi, dan literasi digital di berbagai jenjang. Peserta dapat mengeksplorasi data mengenai angka partisipasi sekolah, capaian pembelajaran, kesenjangan antarwilayah, transformasi kurikulum, hingga tantangan pendidikan di era teknologi. Melalui visualisasi berbasis data yang sistematis dan kontekstual, karya diharapkan mampu menggambarkan kondisi pendidikan saat ini sekaligus menawarkan pembacaan kritis terhadap arah perbaikan dan kebijakan di masa depan.

2. Kesehatan dan Kesejahteraan

Subtema Kesehatan dan Kesejahteraan mencakup berbagai isu mengenai derajat kesehatan masyarakat, akses layanan kesehatan, gizi, kesehatan mental, perlindungan sosial, serta indikator kesejahteraan lainnya. Peserta dapat memanfaatkan data tentang prevalensi penyakit, angka harapan hidup, stunting, cakupan layanan kesehatan, maupun ketimpangan kesejahteraan antarwilayah atau kelompok sosial. Visualisasi yang dihasilkan diharapkan mampu menyajikan informasi secara akurat, objektif, dan mudah

dipahami, sehingga pembaca memperoleh gambaran komprehensif mengenai tantangan dan peluang peningkatan kualitas hidup masyarakat.

3. Lingkungan dan Keberlanjutan

Subtema Lingkungan dan Keberlanjutan berfokus pada isu perubahan iklim, pengelolaan sumber daya alam, kualitas lingkungan, energi terbarukan, serta pembangunan berkelanjutan. Peserta dapat mengangkat data mengenai emisi karbon, deforestasi, polusi udara dan air, produksi sampah, maupun indikator keberlanjutan lainnya. Melalui pendekatan visual yang terstruktur dan informatif, karya diharapkan mampu menunjukkan urgensi persoalan lingkungan sekaligus membangun kesadaran publik akan pentingnya kebijakan dan tindakan berbasis data demi keberlanjutan generasi mendatang.

4. Ekonomi Kreatif dan Digitalisasi

Subtema Ekonomi Kreatif dan Digitalisasi membuka ruang pembahasan mengenai pertumbuhan sektor kreatif, transformasi digital dalam dunia usaha, perkembangan UMKM, ekonomi berbasis platform, serta dampaknya terhadap perekonomian regional maupun nasional. Peserta dapat menggunakan data statistik mengenai pertumbuhan ekonomi, tingkat pengangguran, penetrasi internet, maupun kontribusi industri kreatif terhadap PDB. Visualisasi diharapkan mampu menggambarkan dinamika ekonomi modern secara jelas, analitis, dan argumentatif, serta menunjukkan keterkaitan antara inovasi digital dan perubahan struktur ekonomi.

5. Sosial dan Kependudukan

Subtema Sosial dan Kependudukan mengangkat dinamika demografi dan struktur sosial, seperti pertumbuhan penduduk, urbanisasi, kemiskinan, ketimpangan, migrasi, serta bonus demografi. Peserta dapat mengolah data mengenai komposisi usia, rasio ketergantungan, indeks pembangunan manusia, maupun indikator kesejahteraan sosial lainnya. Melalui penyajian visual yang terintegrasi dan berbasis fakta, karya diharapkan mampu menjelaskan perubahan sosial secara komprehensif serta implikasinya terhadap pembangunan dan kebijakan publik.

6. Teknologi dan Transformasi Digital

Subtema Teknologi dan Transformasi Digital berfokus pada perkembangan inovasi teknologi, kecerdasan buatan, keamanan siber, big data, serta dampaknya terhadap pola kerja, pendidikan, dan interaksi sosial. Peserta dapat memanfaatkan data mengenai adopsi teknologi, literasi digital, otomatisasi industri, maupun perubahan perilaku masyarakat akibat transformasi digital. Visualisasi yang dihasilkan diharapkan mampu menunjukkan bagaimana tekno

7. Politik dan Kebijakan Publik

Subtema Politik dan Kebijakan Publik membuka ruang bagi peserta untuk mengangkat isu-isu terkait tata kelola pemerintahan, partisipasi politik, kebijakan publik, transparansi, demokrasi, serta dinamika representasi sosial dalam sistem politik. Peserta dapat memanfaatkan data mengenai tingkat partisipasi pemilu, indeks demokrasi, kebijakan anggaran publik, distribusi bantuan sosial, maupun indikator tata kelola pemerintahan. Visualisasi yang dihasilkan diharapkan mampu menyajikan analisis yang objektif, berbasis data kredibel, serta menjaga netralitas akademik tanpa keberpihakan partisan. Penekanan utama dalam subtema ini adalah kemampuan membaca kebijakan dan dinamika politik secara rasional, sistematis, dan bertanggung jawab.

2.3. Nilai Kuratorial

Dalam proses seleksi dan penjurian, dewan juri akan berpedoman pada nilai kuratorial berikut sebagai standar kualitas karya:

1. Berbasis Data Valid dan Kredibel

Setiap karya wajib menggunakan data yang bersumber dari lembaga resmi, institusi riset, publikasi ilmiah, atau sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Data yang digunakan harus relevan dengan isu yang diangkat, mutakhir (up to date), serta disajikan secara akurat tanpa manipulasi. Pencantuman sumber data secara jelas merupakan bentuk integritas ilmiah dan menjadi indikator utama dalam proses penilaian.

2. Orisinal dan Inovatif

Karya harus merupakan hasil pemikiran dan perancangan mandiri peserta tanpa menjiplak atau mereplikasi karya pihak lain. Orisinalitas mencakup kebaruan ide, sudut pandang yang unik, serta pendekatan visual yang kreatif. Inovasi tidak hanya dinilai dari aspek desain, tetapi juga dari cara peserta mengolah data dan menyampaikan pesan secara berbeda dan bermakna.

3. Narasi Visual yang Kuat dan Komunikatif

Infografis harus mampu membangun alur informasi yang runtut, logis, dan mudah dipahami oleh audiens. Penggunaan elemen visual seperti tipografi, warna, ikon, grafik, dan tata letak harus mendukung pesan utama, bukan sekadar estetika. Narasi visual yang baik mampu menyederhanakan kompleksitas data tanpa menghilangkan esensi informasi.

4. Relevan dengan Isu Aktual

Karya diharapkan mengangkat persoalan yang kontekstual dan memiliki signifikansi terhadap kondisi masyarakat saat ini. Relevansi ini mencerminkan kepekaan peserta terhadap dinamika sosial, ekonomi, pendidikan, lingkungan, maupun teknologi yang sedang berkembang.

5. Solutif dan Visioner

Selain memaparkan permasalahan, karya diharapkan mampu memberikan perspektif solusi atau proyeksi masa depan yang rasional dan berbasis data. Pendekatan visioner menunjukkan kemampuan peserta dalam membaca tren dan implikasi jangka panjang dari suatu fenomena.

KETENTUAN UMUM PESERTA DAN MEKANISME PENDAFTARAN

3.1. Ketentuan Peserta

1. Peserta merupakan mahasiswa/i aktif jenjang D3/D4/S1 dari perguruan tinggi negeri maupun swasta di seluruh DIY dan Jawa Tengah yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau Surat Keterangan Mahasiswa Aktif yang masih berlaku pada tahun akademik 2025/2026.
2. Perlombaan **wajib diikuti secara tim** yang terdiri dari **3 (tiga) orang dalam satu tim**.
3. Dalam satu tim:
 - Wajib menunjuk satu orang sebagai ketua tim.
 - Ketua tim bertanggung jawab atas proses pendaftaran, komunikasi dengan panitia, dan pengumpulan karya.
 - Anggota tim tidak diperkenankan tergabung dalam lebih dari satu tim.
 - Seluruh anggota tim harus berasal dari perguruan tinggi yang sama atau berbeda (lintas kampus diperbolehkan).
4. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan **1 (satu) karya**.
5. Karya yang dikirimkan:
 - Bersifat orisinal (asli).
 - Belum pernah dipublikasikan.
 - Belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi lain.
 - Tidak sedang dalam proses perlombaan lain.
6. Peserta wajib memahami dan menyetujui seluruh ketentuan dalam buku panduan ini. Dengan melakukan pendaftaran, peserta dianggap telah menyetujui seluruh aturan yang berlaku.
7. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

3.2. Alur Pendaftaran

1. Ketua tim melakukan pendaftaran melalui tautan berikut.
()
2. Mengisi data seluruh anggota tim secara lengkap dan benar.
3. Mengunggah seluruh berkas administrasi yang dipersyaratkan.
4. Melakukan pembayaran biaya pendaftaran.
5. Mengunggah bukti pembayaran.
6. Menerima konfirmasi resmi dari panitia melalui email/WhatsApp sebagai tanda bahwa pendaftaran telah diverifikasi.

3.3. Biaya pendaftaran

1. Biaya pendaftaran sebesar Rp50.000,- (lima puluh ribu rupiah) per tim.
2. Pembayaran dilakukan melalui rekening resmi yang diumumkan oleh panitia.(**BRI;462201047932531;Hendrika Inggrid nathasya Tiwi**)
3. Bukti pembayaran wajib diunggah dalam format JPG/PNG/PDF.
4. Biaya pendaftaran yang telah dibayarkan tidak dapat dikembalikan dengan alasan apa pun.
5. Tim yang belum melakukan pembayaran hingga batas waktu yang ditentukan dianggap belum menyelesaikan proses pendaftaran.

3.4. Berkas Yang diperlukan

Setiap tim wajib mengunggah:

1. Scan KTM atau Surat Keterangan Mahasiswa Aktif dari masing-masing anggota tim.
2. Pas foto terbaru masing-masing anggota tim.
3. Bukti pembayaran biaya pendaftaran.



4. Surat Pernyataan Orisinalitas bermaterai.

5. Seluruh dokumen harus jelas, terbaca, dan sesuai ketentuan format.

Seluruh berkas dikirim dalam format yang ditentukan dan harus dapat terbaca dengan jelas.

KETENTUAN KARYA

4.1. Ketentuan Umum

1. Karya berupa infografis berbasis data yang sesuai dengan tema dan subtema yang telah ditentukan.
2. Data yang digunakan wajib mencantumkan sumber secara jelas dan dapat diverifikasi.
3. Sumber data diperbolehkan berasal dari:
 - Lembaga resmi pemerintah
 - Publikasi ilmiah
 - Organisasi internasional
 - Laporan riset terpercaya
4. Karya tidak boleh mengandung:
 - Unsur SARA
 - Pornografi
 - Ujaran kebencian
 - Konten provokatif atau kampanye politik praktis
5. Panitia berhak mendiskualifikasi karya yang terbukti melakukan plagiarisme atau manipulasi data.

4.2. Ketentuan Teknis infografis

1. Ukuran desain: A3 (297 x 420 mm).
2. Resolusi minimal: 300 dpi.
3. Format file: JPG atau PNG.
4. Ukuran maksimal file: 10 MB.
5. Orientasi desain: bebas (portrait atau landscape).
6. Warna bebas, namun tetap memperhatikan keterbacaan.

7. Harus mencantumkan:

- Logo AKPRIND University yang bisa diakses di https://drive.google.com/drive/folders/1Yidzf3npwAgQNRy43isa_1UJoOilwDQ8?usp=sharing
- Logo HIMASTA AKPRIND University yang bisa diakses di https://drive.google.com/drive/folders/1Yidzf3npwAgQNRy43isa_1UJoOilwDQ8?usp=sharing
- Logo DATA FEST 2026 yang bisa diakses di https://drive.google.com/drive/folders/1Yidzf3npwAgQNRy43isa_1UJoOilwDQ8?usp=sharing

8. Tidak diperkenankan mencantumkan:

- Nama peserta
- Nama universitas Peserta
- Logo institusi peserta
- Identitas pribadi lainnya

9. Hanya diperbolehkan mencantumkan judul karya dan sumber data.

4.3. Format Deskripsi Karya

1. Deskripsi ditulis maksimal 300 kata.
2. Menggunakan:
 - Font: Times New Roman
 - Ukuran: 12 pt
 - Spasi: 1,5
 - Margin: 4 cm (kiri), 3 cm (kanan, atas, bawah)
3. Deskripsi memuat:
 - Latar belakang isu
 - Tujuan pembuatan infografis
 - Penjelasan sumber dan jenis data

- Inti pesan yang ingin disampaikan
 - Gagasan solusi atau implikasi ke depan
4. Disimpan dalam format PDF dengan nama file:
RSIC_Desripsi_NamaTim

4.4. Pengumpulan Karya

1. Karya dan seluruh dokumen pendukung dikirim melalui tautan resmi panitia.
2. File infografis diberi nama:
3. RSIC_Infografis_NamaTim
4. Karya yang dikirim melewati batas waktu tidak akan diproses.
5. Peserta wajib memastikan file dapat dibuka dan tidak rusak.

TEKNIS PERLOMBAAN

Pelaksanaan RSIC 2026 terdiri atas dua tahapan utama, yaitu Tahap Penyisihan dan Tahap Final. Seluruh peserta wajib mengikuti setiap tahapan sesuai ketentuan yang telah ditetapkan.

5.1. Tahap Penyisihan

1. Seleksi Administrasi

- a. Panitia akan melakukan verifikasi berkas pendaftaran dan kelengkapan administrasi.
- b. Tim yang tidak memenuhi persyaratan administrasi dinyatakan gugur.
- c. Hanya tim yang lolos verifikasi administrasi yang dapat mengikuti tahap penilaian karya.

2. Penilaian Karya Infografis

- a. Seluruh karya yang telah dikumpulkan akan dinilai oleh dewan juri.
- b. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada bagian Kriteria Penilaian.
- c. Proses penilaian bersifat independen, objektif, dan profesional.

3. Penetapan Finalis

- a. Akan dipilih **10 (Sepuluh) tim terbaik** dengan nilai tertinggi untuk melaju ke tahap final.
- b. Pengumuman finalis akan disampaikan melalui media sosial dan email resmi panitia.
- c. Finalis wajib melakukan konfirmasi kehadiran maksimal 1 x 24 jam setelah pengumuman.

4. Ketentuan Tambahan Tahap Penyisihan

- a. Panitia berhak membatalkan kelolosan finalis apabila ditemukan pelanggaran setelah pengumuman.
- b. Jika finalis mengundurkan diri, panitia berhak menunjuk tim dengan peringkat berikutnya.

5.2. Babak Final

Tahap final dilaksanakan dalam bentuk presentasi karya oleh masing-masing tim finalis.

1. Bentuk Kegiatan

- Presentasi dilakukan secara langsung (offline) di Auditorium AKPRIND University
- Setiap tim wajib hadir lengkap (3 anggota tim).
- Keterlambatan lebih dari 10 menit dapat berakibat pengurangan nilai atau diskualifikasi.

2. Durasi Presentasi

- Presentasi karya: 10 menit
- Sesi tanya jawab: 5 menit
- Total waktu: 15 menit per tim

3. Materi Presentasi

Presentasi wajib memuat:

- Latar belakang isu yang diangkat
- Penjelasan sumber dan metode pengolahan data
- Alur narasi visual infografis
- Temuan utama atau insight
- Solusi atau rekomendasi yang ditawarkan

4. Media Presentasi

- Menggunakan slide PowerPoint/PDF.
- Maksimal 10–12 slide.

- Desain slide harus profesional dan komunikatif.
- Tidak diperkenankan mengubah substansi infografis yang telah dikumpulkan pada tahap penyisihan.

5. Penilaian Tahap Final

- Penilaian dilakukan oleh dewan juri berdasarkan aspek presentasi, argumentasi, penguasaan materi, dan kemampuan menjawab pertanyaan.
- Nilai tahap final berdiri sendiri dan menentukan peringkat juara.

5.3. Dewan Juri

1. Dewan juri terdiri dari akademisi dan/atau praktisi yang kompeten di bidang data, desain, kebijakan publik, atau komunikasi visual.
2. Juri bersifat independen dan tidak dapat diganggu gugat.
3. Keputusan akhir sepenuhnya menjadi kewenangan dewan juri.

5.4. Ketentuan Tambahan Teknis

1. Finalis wajib mengikuti Technical Meeting yang telah dijadwalkan.
2. Segala bentuk kecurangan selama tahap final akan berakibat diskualifikasi.
3. Panitia berhak mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan untuk keperluan publikasi.
4. Hak publikasi karya finalis menjadi milik panitia dengan tetap mencantumkan nama tim.

SISTEM PENILAIAN DAN PEMBOBOTAN

6.1. Pembobotan Tahap Perlombaan

Tahap	Bobot
Tahap Penyisihan	60%
Tahap Final	40%
Total	100%

6.2. Kriteria Penilaian Tahap Penyisihan (60%)

No	Aspek Penilaian	Deskripsi Penilaian	Bobot
1	Relevansi Tema	Kesesuaian karya dengan subtema dan ketajaman dalam mengangkat isu aktual	15%
2	Akurasi & Kredibilitas Data	Kejelasan sumber, validitas data, serta ketepatan penggunaan angka dan informasi	20%
3	Kedalaman Analisis & Insight	Kemampuan mengolah data menjadi narasi bermakna dan adanya temuan yang kuat	15%
4	Kreativitas & Orisinalitas	Keunikan ide dan tidak menyerupai karya lain	5%
5	Kualitas Desain Visual	Layout, keterbacaan, tipografi, warna, dan konsistensi elemen visual	5%
	Total		60%

6.3. Kriteria Penilaian Tahap Final (40%)

No	Aspek Penilaian	Deskripsi Penilaian	Bobot
1	Sistematika Presentasi	Penyampaian runtut, terstruktur, dan manajemen waktu	10%
2	Penguasaan Materi	Pemahaman mendalam terhadap data dan analisis	10%
3	Argumentasi & Solusi	Kekuatan logika, relevansi jawaban, dan kualitas rekomendasi	10%
4	Kerja Sama Tim & Komunikasi	Pembagian peran, kejelasan komunikasi, serta kepercayaan diri	10%
	Total		40%

6.4. Ketentuan Tambahan Penilaian

Ketentuan	Penjelasan
Sistem Penilaian	Nilai dari masing-masing juri akan dirata-ratakan
Nilai Seri	Jika terdapat nilai akhir yang sama, ditentukan dari nilai tertinggi pada aspek Akurasi & Kredibilitas Data

Ketentuan	Penjelasan
Keputusan	Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat

KETENTUAN PENGGUNAAN AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE)

Untuk menjaga integritas akademik dan orisinalitas karya, peserta wajib mematuhi ketentuan penggunaan Artificial Intelligence (AI) berikut:

7.1. Prinsip Umum

1. AI diperbolehkan sebagai **alat bantu (supporting tool)**, bukan sebagai pembuat utama karya.
2. Tanggung jawab penuh atas isi, analisis, dan desain tetap berada pada peserta.
3. Peserta wajib memahami dan mampu menjelaskan seluruh isi karya pada saat presentasi.

7.2. Ketentuan Penggunaan AI yang Diperbolehkan

No	Penggunaan AI	Status
1	Membantu brainstorming ide	Diperbolehkan
2	Membantu merangkum literatur atau data	Diperbolehkan
3	Membantu koreksi tata bahasa	Diperbolehkan
4	Membantu eksplorasi referensi visual	Diperbolehkan

7.3. Ketentuan yang Tidak Diperbolehkan

No	Penggunaan AI	Status
1	Menghasilkan keseluruhan isi analisis tanpa pengolahan ulang	Tidak diperbolehkan
2	Menghasilkan infografis secara otomatis tanpa modifikasi signifikan	Tidak diperbolehkan
3	Menggunakan data fiktif hasil generasi AI tanpa sumber jelas	Tidak diperbolehkan
4	Mengirim karya yang sepenuhnya dibuat oleh AI tanpa kontribusi tim	Tidak diperbolehkan

7.4. Sanksi Pelanggaran

1. Apabila ditemukan indikasi pelanggaran penggunaan AI:
 - Tim dapat diminta klarifikasi.
 - Tim dapat didiskualifikasi.
2. Jika pelanggaran ditemukan setelah penetapan juara:
 - Gelar juara dapat dicabut.
 - Hadiah wajib dikembalikan.
3. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat final.

7.5. Pernyataan Orisinalitas

Setiap tim wajib menandatangani Surat Pernyataan Orisinalitas yang menyatakan bahwa:

- Karya merupakan hasil pemikiran tim.
- Tidak menjiplak karya lain.
- Tidak sepenuhnya dihasilkan oleh sistem AI.

TIMELINE KEGIATAN RSIC 2026

No	Kegiatan	Tanggal	Keterangan
1	Coming Soon	5 Februari 2026	Publikasi awal dan teaser kompetisi melalui media sosial resmi
2	Open Registration	10 Februari 2026	Pendaftaran resmi dibuka
3	Close Registration	11 Maret 2026	Batas akhir pendaftaran dan pembayaran
4	Technical Meeting 1 (TM 1)	12–20 Maret 2026	Sosialisasi teknis lomba & sesi tanya jawab peserta
5	Pengumpulan Karya	15 Maret – 1 April 2026	Periode unggah infografis dan berkas final
6	Pengumuman finalis	2–5 April 2026	Diumumkan melalui media sosial & email resmi
7	Technical Meeting 2 (Finalis)	6-Apr-26	Pembekalan teknis presentasi tahap final
8	Grand Final & Awarding	10-Apr-26	Presentasi finalis dan penetapan juara

PENUTUP

Demikian Buku Panduan Regional Statistics Infographic Competition (RSIC) 2026 ini disusun sebagai pedoman resmi bagi seluruh peserta dalam mengikuti rangkaian perlombaan.

Seluruh peserta diharapkan dapat membaca, memahami, dan mematuhi setiap ketentuan yang telah ditetapkan. Dengan melakukan pendaftaran, peserta dianggap telah menyetujui seluruh peraturan dan mekanisme yang berlaku dalam kompetisi ini.

Panitia berkomitmen untuk menyelenggarakan RSIC 2026 secara profesional, transparan, dan objektif. Apabila di kemudian hari terdapat hal-hal yang belum diatur dalam buku panduan ini, maka akan ditetapkan lebih lanjut melalui kebijakan resmi panitia tanpa mengurangi esensi dan keadilan kompetisi.

Semoga kegiatan ini dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan analisis data, berpikir kritis, serta menyajikan informasi statistik secara kreatif dan komunikatif melalui media infografis.

Atas partisipasi dan antusiasme seluruh peserta, kami ucapkan terima kasih.

Sampai jumpa di Grand Final RSIC 2026.