



PANDUAN ITB ONLINE HACKATHON PRA-GEMASTIK 2020

DIVISI
Animasi

Direktorat Kemahasiswaan
Institut Teknologi Bandung

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
LATAR BELAKANG	3
1. TENTANG GEMASTIK DAN ITB HACKATHON	4
2. DIVISI ANIMASI.....	6
3. DELIVERABLE ITB HACKATHON PRA-GEMASTIK	6
4. PERSYARATAN PESERTA	7
5. MEKANISME PENDAFTARAN DAN TAHAPAN LOMBA	7
6. KRITERIA KARYA ANIMASI YANG DAPAT DIUSULKAN	8
7. STRUKTUR DOKUMEN IDE DAN DESAIN (<i>ANIMATION PITCH BIBLE</i>)	9
8. KETENTUAN <i>ANIMATICS STORYBOARD</i>	10
9. KOMPONEN DAN KRITERIA PENILAIAN	11
10. PENGHARGAAN	11
11. JADWAL KEGIATAN.....	12
12. ALAMAT PENYELENGGARA	13
13. CONTACT PERSON	13

Latar Belakang

Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (GEMASTIK) merupakan kompetisi mahasiswa bidang TIK yang pada tahun 2020 kembali diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. GEMASTIK merupakan kompetisi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kreativitas dan inovasi digital mahasiswa, dalam rangka mengambil peran sebagai agen perubahan dalam memajukan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan pemanfaatannya di Indonesia, untuk mewujudkan Indonesia Maju.

GEMASTIK tahun 2020 adalah penyelenggaraan yang ke-13 kalinya. GEMASTIK pertama diselenggarakan pada tahun 2008 di Universitas Telkom Bandung. GEMASTIK XIII 2020 kembali diselenggarakan di Universitas Telkom, dengan menggelar 11 cabang divisi kompetisi bidang TIK. Tema GEMASTIK XIII 2020 adalah “Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia Maju”.

Dalam rangka untuk memilih wakil Institut Teknologi Bandung dalam kompetisi GEMASTIK XIII 2020, maka ITB menyelenggarakan kompetisi internal dalam bentuk kegiatan Online Hackathon Pra-Gemastik.

1. Tentang GEMASTIK dan ITB HACKATHON

GEMASTIK XIII 2020 mempertandingkan 11 cabang divisi, yang terbagi dalam 2 (dua) bentuk yaitu kompetisi yang berbasis pertandingan dan kompetisi berbasis karya sebagai berikut:

A. Kompetisi berbasis pertandingan

1. Pemrograman (Programming)
2. Keamanan Siber (Cyber Security)

B. Kompetisi berbasis karya

3. Pengembangan Perangkat Lunak (Software Development)
4. Pengembangan Kota Cerdas (Smart City)
5. Piranti Cerdas, Sistem Benam & IoT (Smart Device, Embedded System & IoT)
6. Penambangan Data (Data Mining)
7. Pengembangan Bisnis TIK (ICT Business Development)
8. Animasi (Animation)
9. Pengembangan Aplikasi Permainan (Game Development)
10. Desain Pengalaman Pengguna (UC Design)
11. Karya Tulis Ilmiah TIK (ICT Scientific Paper)

Seluruh babak kompetisi pada GEMASTIK XIII 2020 dilaksanakan secara daring sejak babak penyisihan hingga babak final. Seluruh divisi lomba terdiri dari satu babak penyisihan dan satu babak final. Berdasarkan hasil babak penyisihan, akan dipilih peserta finalis dengan jumlah tim yang lolos sebagai berikut:

Kompetisi Karya : @ 10 tim/lomba (9 divisi kompetisi)

Kompetisi Tanding : @ 20 tim/lomba (Pemrograman dan Keamanan Siber)

Dalam rangka menentukan wakil ITB pada GEMASTIK XIII 2020, maka Direktorat Kemahasiswaan ITB bekerja sama dengan Pusat Artificial Intelligence ITB dan Himpunan Mahasiswa Informatika (HMIF) ITB menyelenggarakan kegiatan Pra-Gemastik dengan nama ITB ONLINE HACKATHON PRA-GEMASTIK 2020.

Bidang yang dilombakan pada ITB ONLINE HACKATHON PRA-GEMASTIK 2020 adalah:

1. UX Design
2. Animation
3. Smart City
4. Smart Device, Embedded System & IoT
5. Game Development
6. ICT Business Development
7. Karya Tulis Ilmiah TIK
8. Data Mining

2. Divisi Animasi

Dalam GEMASTIK, divisi animasi melombakan karya berupa film animasi pendek bercerita yang dibuat secara digital dengan visualisasi 2D atau 3D. Sebagai penerjemahan tema “**TIK Indonesia Maju**”, animasi yang diajukan adalah animasi yang dapat mengangkat tema terkait budaya/ kelokalan yang menggambarkan kekhasan Indonesia secara positif baik dari segi cerita maupun desain visualnya secara kreatif dan menarik.

3. Deliverable ITB Hackathon Pra-Gemastik

Peserta ITB Hackathon divisi animasi harus mengumpulkan dua macam hasil pekerjaan, yaitu:

1. Dokumen Ide dan Desain (*Animation Pitch Bible*)

Animation Pitch Bible adalah semacam proposal untuk pengajuan proyek film animasi, isinya mencakup ide cerita, rencana penceritaan, gambar konsep (*concept art*), dan perancangan aspek-aspek visual seperti karakter, setting, dan properti lainnya.

Selain harus komunikatif, *animation pitch bible* harus disajikan secara menarik sedapat mungkin harus dapat mewakili nuansa cerita dan emosi dari film animasi yang ingin dikembangkan.

2. *Animatics Storyboard*

Animatics storyboard adalah serangkaian gambar adegan penceritaan yang telah disusun berurutan dengan durasi tertentu sesuai dengan hasil akhir yang diharapkan. *Animatics storyboard* dapat dikatakan sebagai purwa rupa sebuah film animasi, umumnya sudah memperlihatkan pengaturan kamera dan transisi adegan sesuai ide penceritaan.

Gerak serta suara berupa dialog dan musik boleh ditambahkan untuk lebih menjelaskan ide penceritaan. *Animatics storyboard* harus mampu menampilkan jalan cerita dan alur dramatik dari film yang akan dibuat.

4. Persyaratan Peserta

Persyaratan peserta ITB Online Hackathon Pra-Gemastik 2020 juga mengacu pada persyaratan peserta GEMASTIK XIII 2020 sebagai berikut:

1. Peserta adalah mahasiswa aktif maksimal semester 7 pada saat dilakukan pendaftaran tim peserta hingga pelaksanaan babak final GEMASTIK 2020;
2. Setiap 1 (satu) tim peserta terdiri dari maksimum 3 orang mahasiswa;
3. Penulisan nama mahasiswa peserta wajib menggunakan nama lengkap tanpa disingkat;
4. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai panduan yang telah dipublikasikan;

5. Mekanisme Pendaftaran dan Tahapan Lomba

ITB Online Hackathon Pra-Gemastik 2020 merupakan kegiatan untuk memilih wakil ITB untuk bertanding pada GEMASTIK XIII 2020. Seluruh rangkaian kegiatan, pendaftaran, tahap penilaian dan penentuan pemenang Hackathon diselesaikan sebelum masa pendaftaran GEMASTIK XIII 2020 berakhir. Peserta Hackathon mengikuti rangkaian kegiatan dengan mekanisme dan tahapan sebagai berikut:

1. Setiap calon tim peserta melakukan pendaftaran secara online pada aplikasi ITB Online Hackathon Pra-Gemastik 2020 sesuai waktu yang telah ditetapkan;
2. Setiap tim calon peserta membuat dokumen ide dan desain sesuai tema bidang Animasi
3. Dokumen ide dan desain dikirimkan secara online sesuai batas waktu yang ditetapkan;
4. Tim juri melakukan penilaian dokumen ide dan desain untuk menentukan pemenang Hackathon;
5. Pengumuman pemenang ITB Online Hackathon Pra-Gemastik 2020. Pemenang menjadi wakil ITB pada GEMASTIK XIII 2020;
6. Tim pemenang melakukan tahapan kegiatan pada GEMASTIK XIII 2020.

6. Kriteria Karya Animasi Yang Dapat Diusulkan

Karya yang diusulkan harus memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Karya yang dibuat harus sesuai dengan tema yang diberikan GEMASTIK XIII 2020, yaitu menggambarkan ke-Indonesia-an secara positif dengan mengangkat kelokalan atau budaya Indonesia.
2. Tema ke-Indonesia-an harus muncul dalam segala unsur pada animasi seperti pada cerita, visualisasi setting, visualisasi karakter, dan audionya.
3. Karya animasi memiliki cerita dan penceritaan yang khas, menarik, dan menggugah emosi.
4. Karya berdurasi 3-5 menit dibuat dengan teknis digital.
5. Karya animasi yang diajukan merupakan ide orisinal dengan tidak menjiplak animasi yang sudah ada;
6. Seluruh unsur visual dan audio harus bersifat orisinal, tidak diperbolehkan mengambil template, gambar, klip suara atau musik yang sudah tersedia.
7. Karya animasi belum pernah dipublikasikan dan dilombakan dalam lomba lain;
8. Karya animasi dapat mengikutsertakan proyek akhir atau tugas akhir yang terkait dengan kegiatan akademik kurikuler pada program studi yang diikuti oleh para anggota tim lomba;
9. Karya yang diikutsertakan dalam lomba dapat merupakan hasil dari kegiatan yang sudah berjalan proses penelitian/ pengembangannya;
10. Setiap tim hanya boleh mengajukan satu buah karya piranti;
11. Karya animasi belum pernah terpublikasikan baik secara komersil maupun secara non-komersial kepada khalayak umum;
12. Karya animasi tidak mengandung unsur SARA (Suku Agama Ras dan Antar Golongan);
13. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;
14. Peraturan yang belum tercantum akan ditambahkan kemudian hari bila diperlukan.

7. Struktur Dokumen Ide dan Desain (*Animation Pitch Bible*)

Dokumen Ide dan desain animasi harus disajikan secara menarik dan komunikatif, harus dapat mewakili nuansa cerita dan emosi yang ingin dibangun dalam karya. Untuk itu, peserta diberi kebebasan untuk membuat format layout dokumen namun dengan tetap mengikuti struktur penulisan dokumen sebagai berikut:

1. Cover, yang memuat
 - a. Judul Animasi yang dibuat
 - b. Gambar yang dapat mewakili karya animasi yang diajukan
 - c. Nama Tim dan Anggota (lengkap dengan NIM)
 - d. Logo ITB
2. Bagian I Pemaparan Ide Cerita, memuat:
 - a. *Logline* cerita, berupa satu kalimat yang dapat menjelaskan ide cerita. Biasanya memuat karakter protagonist, konflik cerita, dan tujuan karakter.
 - b. Sinopsis cerita, yaitu paparan singkat tentang jalan cerita dari awal hingga akhir. Sinopsis harus dapat menggambarkan ide alur/ urutan penceritaan (misalnya: alur maju/ mundur/ gabungan).
 - c. Penjelasan konsep cerita yang mendeskripsikan kesesuaiannya dengan tema lomba.
3. Bagian II Konsep dan Perancangan Visual
 - a. Gambar konsep (*Concept art*)

Berupa satu atau beberapa halaman penggambaran adegan tertentu dari animasi yang akan dibuat. Gambar konsep harus memperlihatkan gaya/ arah artistik animasi dan nuansa emosi (mood) yang akan dibangun dalam adegan.
 - b. Penjelasan konsep visual, mendeskripsikan kesesuaiannya dengan tema lomba.

- c. Rancangan Visual dari unsur-unsur dalam film animasi yang meliputi:
 - Karakter
 - Kostum
 - Property
 - *setting/ environment*

4. Bagian II Konsep dan Perancangan Visual

Penyajian rancangan visual disertai dengan pemaparan riset visual yang dilakukan dalam proses perancangan. Pemaparan ini harus memperlihatkan referensi visual lokal atau visual khas Indonesia yang diadaptasi, dan bagaimana proses adaptasinya ke dalam rancangan visual untuk animasi.

5. Referensi / Daftar Pustaka

6. Halaman Identitas Tim

Nama Ketua Tim, Nomor handphone dan email

Nama Anggota Tim, Nomor handphone dan email

Nama Pembimbing, Nomor handphone dan email

Jumlah halaman dokumen desain tidak ditentukan. Tim peserta dapat memanfaatkan waktunya untuk menuangkan ide kreatif pada dokumen desain. Dokumen desain dikumpulkan secara online dalam bentuk PDF dengan format penamaan file: **ITB GEMASTIK – ANIMASI - <Nama Tim>**. File dokumen tidak diperkenankan untuk di-kompresi ke dalam format ZIP maupun RAR.

8. Ketentuan *Animatics Storyboard*

1. Memperlihatkan jalan cerita keseluruhan animasi beserta alur dramatikanya dalam durasi 3-5 menit.
2. Memperlihatkan urutan dan durasi adegan yang diinginkan dalam hasil akhir karya animasi.
3. Menggunakan format frame 16:9, dengan resolusi 1280 x 720.
4. Dikumpulkan secara online dalam format file Mp.4, dengan penamaan file: **ITB GEMASTIK – ANIMASI - <Nama Tim>**.

9. Komponen dan Kriteria Penilaian

Komponen dan kriteria penilaian dokumen ide dan desain adalah sebagai berikut:

1. Kreativitas, Keunikan dan Originalitas gagasan dalam menjawab tema (20%)
2. Daya Tarik Cerita dan Desain Visual (20%)
3. Kelengkapan dokumen, kerapihan penulisan, readability (20%)

Komponen dan kriteria penilaian *Animatics Storyboard* adalah sebagai berikut

4. Efektivitas Penceritaan Visual (30%)
5. Kejelasan dan kerapihan penyajian storyboard (10%)

10. Penghargaan

Panitia menyediakan penghargaan bagi tim yang menjadi pemenang, berupa:

- Menjadi wakil ITB pada kompetisi GEMASTIK XIII 2020;
- Mendapat bantuan dana untuk rancang bangun prototype karya-nya;
- Pendampingan bimbingan untuk mengikuti GEMASTIK XIII 2020.

11. Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan ITB Online Hackathon Pra-Gemastik 2020 serta kegiatan GEMASTIK XIII 2020 adalah sebagai berikut:

	Kegiatan	Tanggal	Pelaksanaan
	ONLINE HACKATHON PRA-GEMASTIK		
1	Batas pendaftaran	24 Juli 2020 (diperpanjang hingga 3 Agustus 2020)	Online
2	Technical Meeting	25 Juli 2020	Online
3	Online Hackathon	25 Juli – 3 Agustus 2020	Online
4	Pengumuman Pemenang Pre-Gemastik	5 Agustus 2020	Online
	GEMASTIK		
1	Pendaftaran Gemastik	20 Juli – 7 Agustus 2020	Online
2	Batas Unggah Proposal Gemastik	12 September 2020	Online
3	Masa Penjurian Babak Penyisihan	13 – 22 September 2020	Online
4	Pengumuman Babak Penyisihan	24 September 2020	Online
5	Babak Final	21 – 24 Oktober 2020	Online

12. Alamat Penyelenggara

Direktorat Kemahasiswaan,
Institut Teknologi Bandung
Gedung CC Barat, Lantai 1
Jl. Ganesa No 10
Bandung, Jawabarat, Indonesia,
Telp : (022) 2534275
Telp/Fax : (022) 2504814
Email : informasi@kemahasiswaan.itb.ac.id
Website : <https://kemahasiswaan.itb.ac.id>

Dalam penyelenggaraan ITB Online Hackathon Pra-Gemastik 2020 ini, Direktorat Kemahasiswaan bekerja sama dengan Pusat Artificial Intelligence ITB dan Himpunan Mahasiswa Informatika ITB sebagai host.

13. Contact Person

Link dan contact person
<https://gemastik.hmif.tech>
<https://gemastik.hmif.tech/hackathon>

Mobile : 08111237878
Line : irfan_sofyana
Email : 13417078@std.stei.itb.ac.id