

# Deskripsi

Desain animasi adalah sebuah kompetisi pembuatan video animasi pendek dalam bentuk 2D/3D yang memberikan informasi dan pengenalan singkat yang unik dan menarik tentang revolusi industri di Indonesia, untuk memberikan kesadaran terhadap masyarakat luas tentang perkembangan teknologi di industri Indonesia.

# Tema

Tema KMIPN 2018 lomba desain animasi : “Industri 4.0”

# Kriteria peserta

1. Peserta adalah mahasiswa politeknik se-Indonesia.
2. (sama kayak kriteria peserta lomba lain)

# Timeline lomba

No	Kegiatan	Tanggal
1	Batas Pendaftaran Perguruan Tinggi	20 Juli 2018
2	Batas Pendaftaran Tim	22 Juli 2018
3	Batas Pengumpulan Animasi	19 Agustus 2018
4	Pengumuman Lolos Final	1 Oktober 2018
5.	Babak Final & Puncak Acara	25 - 28 Oktober 2018

# Mekanisme Eliminasi

## Babak Penyisihan

File video teaser dikirim atau diunggah di youtube dengan format nama : **KMIPN Animasi [Nama tim] [Nama Karya]**.

Berkas yang disubmit/dikumpulkan dalam format PDF, berisi:

1. Link unggah teaser
2. Informasi pilihan pengiriman/unggah berkas karya (lihat pada penjelasan \*Ketentuan Khusus – unggah berkas karya)

Terhadap semua karya animasi yang masuk, panitia akan memilih 10 karya animasi terbaik. Semua tim yang lolos akan diundang ke babak final dan diberi kesempatan untuk menyempurnakan karya animasinya dan mempersiapkan presentasi/pemutaran karya animasinya pada babak final.

## Babak Final

Dalam babak final, peserta wajib hadir dalam acara pemutaran karya film animasi dan peserta akan mempresentasikan hasil karyanya langsung di hadapan dewan juri.

## Ketentuan Khusus

### Ketentuan Karya

1. Setiap tim harus mengunggah file dalam bentuk softcopy seperti yang sudah dijelaskan di atas.
2. Karya dalam format .MP4 dengan durasi 7-12 menit tidak termasuk credit dengan resolusi minimal 1280x720 (720p).
3. Film animasi harus memuat logo KMIPN
4. Karya merupakan produk animasi yang mengandung konten unsur industri Indonesia dan menyesuaikan dengan tema KMIPN.
5. Karya boleh dibuat dengan metode shader/rendering bebas (ray trace, realistic, kartun, dan lain-lain) serta boleh menggunakan plug-in kecuali dalam hal cerita, karakter, environment, property, dan musik serta suara.
6. Dewan juri dan panitia tidak bertanggung jawab bila terjadi tuntutan hukum dari pihak-pihak lain atas karya yang sudah dikirim, baik terkait dengan hak cipta, kepemilikan, karya intelektual, atau apapun lainnya.
7. Merupakan karya orisinal dan tidak melanggar hak cipta (dilengkapi dengan surat pernyataan di atas materai 6000).
8. Keputusan juri bersifat final.

### Ketentuan Unggah Berkas Karya

1. Karya diunggah melalui [URL akan diumumkan pada web]
2. Konten yang diunggah adalah tema, konsep film, dan story board dalam bentuk (.pdf), film animasi full version, serta melampirkan informasi sebagai berikut:

Lomba : Animasi

Nama Tim/Perguruan Tinggi : ...../.....

Nama Karya : .....

Link Video Teaser di Youtube : .....

Anggota Tim :

1. ....

2. ....

3. ....

3. Apabila file full film terlalu besar, dapat pula menyertakan link dropbox / google drive untuk diunduh oleh panitia.
4. Pengumpulan file paling lambat tanggal [cek web resmi] pukul 23.59 WIB.