

GUIDE BOOK

SAYEMBARA LOGO



UNLOCK YOUR POTENTIAL
SPARK YOUR INNOVATION!





PENDAHULUAN

Deskripsi Lomba

Sayembara Logo Informatika 2025 merupakan ajang kreatif untuk mendesain logo yang mewakili semangat dan identitas Program Studi Teknik Informatika di UNIKOM. Kompetisi ini bersifat individu dari mahasiswa jurusan Teknik Informatika. Peserta akan mendesain logo secara mandiri, kemudian memamerkan hasilnya dalam pameran yang disertai sesi voting dan penilaian juri.

Tujuan Lomba

1. Meningkatkan apresiasi terhadap desain visual yang bermakna.
2. Mendorong partisipasi mahasiswa dan pelajar dalam membangun identitas prodi.
3. Menumbuhkan jiwa kompetitif yang sehat dalam bidang kreatif.

Tanggal Pelaksanaan Lomba

- 19 – 26 Agustus 2025 (Online)
- 30 Agustus 2025 (Offline)

PENGHARGAAN

Penghargaan	Hadiah
Juara 1	UANG TUNAI + SERTIFIKAT + PIALA + MEDALI



BIAYA PENDAFTARAN

Biaya pendaftaran untuk Sayembara Logo adalah:

- **Rp0,-** per peserta/mahasiswa **(GRATIS)**.

SUSUNAN KEGIATAN

Tannggal	Kegiatan
19 - 26 Agustus 2025	Jam 08.00 WIB - Selesai <ul style="list-style-type: none">• Mulai pengerjaan desain logo secara mandiri dan online.
27 - 28 Agustus 2025	Jam 08.00 - Selesai <ul style="list-style-type: none">• Penilaian juri.• Proses voting (online) dibagikan ke setiap kelas mahasiswa Teknik informatika UNIKOM.
29 Agustus 2025	Jam 18.00 <ul style="list-style-type: none">• Pengumuman Top 3 Sayembara Logo IF UNIKOM.
30 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none">• Presentasi hasil desain (Top 3 Logo Terpilih).• Penjurian oleh tim juri.• Pengumuman pemenang pada closing Innoventure 2025.



SYARAT DAN KETENTUAN

Syarat dan Ketentuan Umum INNOVENTURE 2025

1. Peserta wajib melengkapi seluruh berkas pendaftaran sesuai mekanisme yang ditentukan oleh panitia melalui formulir resmi.
2. Peserta wajib melakukan pelunasan pembayaran sesuai nominal dan batas waktu yang telah ditentukan untuk masing-masing perlombaan.
3. Peserta dinyatakan terdaftar secara resmi apabila telah diverifikasi oleh panitia.
4. Peserta yang tidak menyelesaikan persyaratan administrasi sampai batas waktu yang telah ditentukan akan dinyatakan gugur.
5. Peserta tidak diperbolehkan mengubah anggota tim setelah pendaftaran dikonfirmasi oleh panitia.
6. Setiap peserta hanya boleh tergabung dalam satu tim untuk setiap cabang lomba yang diikuti.
7. Setiap peserta hanya boleh menjadi ketua tim pada maksimal satu cabang lomba.
8. Hak kekayaan intelektual dari karya yang dilombakan tetap menjadi milik peserta, namun panitia berhak untuk mendokumentasikan dan mempublikasikan karya tersebut untuk kepentingan publikasi acara.
9. Panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta atau tim yang terbukti melakukan kecurangan atau pelanggaran aturan kompetisi.
10. Panitia berhak mencabut gelar juara jika ditemukan pelanggaran hukum atau etika dalam proses pelaksanaan maupun isi karya lomba.
11. Peserta dilarang bekerja sama dengan peserta lain dalam bentuk apapun jika kompetisi bersifat individu.
12. Peserta dilarang melakukan tindakan yang mengganggu jalannya lomba atau merugikan peserta lain.
13. Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
14. Panitia berhak melakukan perubahan sebagian atau seluruh isi guidebook sewaktu-waktu, dan akan diberitahukan kepada peserta melalui media resmi.
15. Screenshot bukti telah komen mention minimal 2 teman di postingan terakhir instagram @innoventure.unikom



Syarat dan Ketentuan Sayembara Logo

a. Diperbolehkan

1. Menggunakan software desain digital seperti CorelDraw, Illustrator, Figma, dsb.
2. Menggunakan AI sebagai referensi ide (bukan sebagai alat eksekusi utama).
3. Menggunakan elemen visual bebas lisensi atau hasil karya sendiri.

b. Tidak Diperbolehkan

1. Menggunakan AI untuk menghasilkan logo secara penuh.
2. Menyalin logo dari sumber lain (plagiarisme).
3. Menggunakan elemen desain yang memiliki hak cipta tanpa izin.
4. Menyertakan konten yang mengandung SARA, kekerasan, pornografi, atau unsur tidak pantas.

c. Wajib

1. Mengikuti G-meet pembukaan dan hadir dalam seminar Innoventure 2025
2. Mengumpulkan karya dalam format PNG dan PDF, sesuai waktu yang sudah ditentukan.
3. Menyampaikan karya secara jujur dan original.
4. Mengikuti semua alur jadwal dan teknis lomba sesuai informasi dari panitia.

d. Dilarang

1. Mengubah data peserta atau mengalihkan hak cipta karya kepada pihak lain.
2. Mengumpulkan karya setelah deadline tanpa izin panitia.

e. Hak dan Tanggung Jawab

1. Hak cipta logo tetap menjadi milik peserta.
2. Panitia berhak mempublikasikan karya untuk keperluan dokumentasi dan promosi.
3. Panitia berhak melakukan diskualifikasi terhadap peserta yang melanggar.
4. Keputusan juri dan panitia bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.



TEKNIS PELAKSANAAN

Peserta

Terbuka untuk:

- Mahasiswa Unikom dari Prodi Teknik Informatika UNIKOM.
- Kompetisi dilakukan secara perorangan.
- Peserta wajib mengikuti G-meet pembukaan dan hadir saat pameran.

Pengerjaan Desain

- Desain dilakukan secara mandiri.
- Tema dan arahan disampaikan saat G-meet pembukaan.
- Peserta bebas menggunakan software desain.
- Peserta dibolehkan untuk menggunakan AI tetapi hanya untuk referensi.
- Periode pengerjaan: 19 – 26 Agustus 2025.

Format Pengumpulan

Peserta wajib mengumpulkan:

- Logo dalam format .PNG dan .PDF.
- PDF yang berisi:
 - > Logo
 - > Deskripsi Logo (maksimal 1 halaman)
 - > Makna Logo (maksimal 1 halaman)
 - > Filosofi Logo (maksimal 1 halaman)
 - > Typhography
 - > Tema yang Diambil
 - > Minimal 1 Mockup (kaos, banner, kartu tanda, dll)
- Dikumpulkan melalui Google Form (link akan dibagikan).

PRESENTASI TOP 3 (30 AGUSTUS 2025)

Persiapan Peserta

- Cetakan logo (ukuran A3 atau A4).
- Poster penjelasan makna logo.
- Mockup desain (boleh dicetak atau ditampilkan lewat laptop/tablet).
- Hadir dalam acara seminar (untuk Top 3).



Mekanisme Voting dan Penjurian

- Voting dilakukan secara online (dikirim ke setiap kelas) oleh mahasiswa Teknik Informatika UNIKOM.
- Voting dilakukan melalui GForm.

ASPEK PENILAIAN

No	Aspek	Bobot (%)	Keterangan Singkat
1	Tema yang Diambil	15%	Kesesuaian logo dengan tema acara/prodi.
2	Gradasi Warna	10%	Kombinasi warna yang menarik dan harmonis.
3	Filosofi Logo	20%	Kedalaman makna yang ditampilkan.
4	Makna Logo	20%	Relevansi makna dengan identitas prodi/acara.
5	Typography	10%	Pemilihan dan penempatan tipografi.
6	Estetika & Keunikan Visual	25%	Keunikan bentuk dan daya tarik visual keseluruhan.

KONTAK BANTUAN

- Selama kompetisi, panitia aktif di grup WhatsApp resmi.
- Peserta dapat bertanya seputar teknis, pengumpulan, atau kendala.



PENGUMUMAN PEMENANG

Waktu: 30 Agustus 2025

Kategori Penghargaan:

- Juara 1 (gabungan voting dan penilaian juri).

Pemenang akan menerima sertifikat dan hadiah dari panitia.
Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.



KONTAK PANITIA



Minnov 1 – 0812 3545 2002

Minnov 2 – 0812 3545 2005



@innoventure.unikom



@innoventure2025