

Dewasa ini, teknologi berkembang sangat pesat dan hampir digunakan dalam berbagai bidang, terutama teknologi komputer. Maka dari itu, untuk mempersiapkan generasi penerus yang siap menghadapi era perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat, juga sebagai wujud pengabdian kami kepada masyarakat terutama anak-anak, kami Himpunan Mahasiswa Ilmu Komputer (HIMAKOM) Universitas Gadjah Mada terdorong untuk mengadakan acara Children at Technology Competition (CRAYON) ke-11.

Children at Technology Competition atau disingkat CRAYON adalah acara kompetisi di bidang teknologi komputer yang diadakan khusus untuk melatih keterampilan anak dalam dua bidang sekaligus, yaitu seni rupa dan pemanfaatan teknologi. CRAYON terdiri dari lomba menggambar dengan menggunakan komputer dan dikhususkan untuk anak-anak kelas satu hingga kelas enam sekolah dasar di DIY dan sekitarnya. Selain lomba menggambar, akan diadakan juga beberapa event tambahan untuk turut memeriahkan acara CRAYON ini, seperti lomba mengetik, lomba menghitung, demo Virtual Reality dan beberapa event sampingan lainnya.

Di tahun 2018 ini CRAYON 11 bertempat di Taman Pintar Yogyakarta. CRAYON 11 mengangkat tema “Negeri di Atas Awan” yang akan mengukur seberapa tinggi tingkat kreativitas anak-anak dalam mengekspresikan fantasi-fantasi dalam pikiran mereka melalui teknologi. Untuk lomba menggambar pada acara ini menggunakan aplikasi Tux Paint.

I. BENTUK KEGIATAN

Bentuk kegiatan utama CRAYON 11 adalah lomba menggambar dengan menggunakan komputer yang pada tahun ini terdiri dari dua kategori yaitu kategori A terdiri dari kelas 1 sampai kelas 3 SD dan kategori B terdiri dari kelas 4 sampai kelas 6 SD. Di samping acara utama, ada acara tambahan yang berupa ketangkasan menghitung dengan aplikasi permainan, mengetik dengan komputer, dan demo Virtual Reality. Selain itu, ada penampilan dari beberapa bintang tamu yang akan disuguhkan untuk menghibur peserta.

II. PELAKSANAAN

- Hari/Tanggal : Minggu, 11 November 2016
- Waktu : TBA
- Tempat : Taman Pintar

III. PESERTA

- Siswa-siswi SD kelas 1 sampai 3 (Kategori A)
- Siswa-siswi SD kelas 4 sampai 6 (Kategori B)

IV. RUNDOWN – TBF

Pembukaan oleh MC	08.00 - 08.05
Sambutan-sambutan	
• Ketua Panitia CRAYON 11	08.05 - 08.10
• Ketua HIMAKOM	08.10 - 08.15
• Ketua Program Studi Ilmu Komputer	08.15 - 08.20
Opening Ceremony	08.20 - 08.25
• Perlombaan Sesi 1 (Kategori A)	08.25 - 09.20
• Perlombaan Sesi 2 (Kategori B)	09.20 – 10.15
Guest Star Performance 1	10.15 – 10.30
• Perlombaan Sesi 3 (Kategori A)	10.30 – 11.25
• Perlombaan Sesi 4 (Kategori B)	11.25 – 12.20
Guest Star Performance 2	12.20 – 12.35
• Perlombaan Sesi 5 (Kategori A)	12.35 – 13.30
• Perlombaan Sesi 6 (Kategori B)	13.30 – 14.25
Guest Star Performance 3	14.25 – 14.40
Pembagian doorprize	14.40 – 15.00
Hiburan dan games	15.00 – 15.20
Penutupan dari Ketua Panitia Crayon 11	15.20 – 15.25
Pengumuman pemenang	15.25 – 15.55
Penutupan	15.55 – 16.00

V. Deskripsi Acara

Tema : “Negeri di Atas Awan”

Deskripsi:

Menciptakan suatu karya berdasarkan fantasi-fantasi yang ada dalam pikiran anak-anak yang mungkin belum pernah diungkapkan dalam bentuk gambar digital. Dari situ kita akan tahu bagaimana menyenangkannya dunia yang masih penuh dengan impian dan kebahagiaan.

NB : Penambahan judul pada karya tidak memengaruhi nilai

Kategori Perlombaan :

Kategori A untuk kelas 1 – 3 SD

Kategori B untuk kelas 4 – 6 SD

VI. Penilaian

6 kriteria yang akan dinilai dan dijadikan tolak ukur penilaian total adalah

- Kesesuaian dengan Tema
- Orisinalitas
- Keindahan
- Perpaduan Warna
- Kreativitas
- Tingkat Kesulitan

VII. GUEST STAR

TBA

VIII. JURI

TBA

IX. SISTEMATIKA PERLOMBAAN

1. Peserta harap datang tepat waktu (60 menit sebelum sesi dimulai), karena jika terlambat peserta tidak akan mendapat penambahan waktu.
2. Peserta wajib hadir kembali pukul 14.20 WIB hingga penutupan acara.
3. Peserta melakukan registrasi ulang di meja pendaftaran sejak 60 menit sebelum sesi bagiannya dimulai.
4. Pada saat registrasi ulang, peserta menunjukkan tiket, nama, kode peserta, kategori dan sesi.
5. Pada saat registrasi ulang, peserta mendapatkan cocard, kertas nomor laptop dari panitia, angket dan kupon makan.
6. Setelah peserta sudah registrasi ulang, peserta dan pengantar silahkan menunggu di tempat yang telah disediakan panitia hingga waktu sesi peserta dimulai (kertas nomor laptop tetap dibawa).
7. Peserta diharapkan tetap menunggu di tempat tunggu (tidak pergi kemana-mana) hingga dipanggil panitia ketika sesi lombanya akan segera dimulai.
8. Sebelum memasuki area lomba dan sesi dimulai, peserta diharapkan menyelesaikan segala kepentingannya agar tidak mengganggu dan mengurangi sedikit waktu saat sesi telah dimulai. Kepentingan yang dimaksudkan adalah kepentingan seperti ingin ke kamar kecil dan sebagainya.
9. Peserta memasuki area lomba setelah dipersilahkan oleh panitia.
10. Ketika masuk area lomba, peserta memberikan kertas nomor laptop kepada panitia yang berada di area lomba.
11. Lalu panitia mengantarkan peserta ke tempat duduk perlombaan yang telah ditentukan sesuai nomor laptop.

12. Mengoperasikan laptop hanya ketika sesi dimulai dan dipersilahkan oleh panitia (dengan catatan dipandu oleh MC dan time apps dijalankan).
13. Panitia yang memasang template awal gambar (background halaman lembar gambar) dengan warna dasar putih.
14. Dalam setiap sesi diberi waktu 55 menit dengan alokasi waktu untuk menggambar adalah 45 menit (waktu lomba) dan 10 menit untuk pergantian sesi dan semacamnya.
15. Jika ada masalah dengan laptop dan penyelesaiannya < 10 menit, maka peserta diharapkan tetap melanjutkan perlombaan tanpa ada tambahan waktu.
16. Jika ada masalah dengan laptop dan penyelesaiannya > 10 menit, maka peserta akan mengulangi perlombaan di sesi berikutnya dengan waktu penuh (data hilang).
17. Gambar harus diawali dengan halaman putih polos yang di-set panitia.
18. Panitia akan menyimpan gambar secara berkala (setiap 10 menit) untuk menghindari data hilang.
19. Jika telah selesai menggambar, laporkan hasil gambar kepada panitia dan meninggalkan area perlombaan dengan dipandu panitia.
20. Jika waktu sesi perlombaan selesai, para peserta diharapkan berhenti menggambar dan meninggalkan area perlombaan dengan tertib.
21. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
22. Peserta diwajibkan mematuhi semua peraturan perlombaan yang telah ditentukan.

Fasilitas yang didapatkan oleh peserta adalah :

- Makan siang dan snack (1 orang)
- Sertifikat
- CD program (Tux Paint, Tux Math, Tux Type)
- Souvenir

NB : CD program aplikasi dan tutorial akan diberikan saat TM, jika belum diambil pada saat TM dapat diambil ketika registrasi ulang saat hari perlombaan.

SISTEMATIKA SIDE EVENT

1. TBA

SISTEMATIKA PENGAMBILAN MAKAN PESERTA – TBF

1. Peserta akan mendapatkan kupon makanan saat melakukan registrasi ulang.
2. Peserta mengambil makanan sejak pukul 09.15 WIB.
3. Peserta mengambil makanan sebelum atau setelah sesi.
4. Peserta diwajibkan mematuhi semua peraturan perlombaan yang telah ditentukan.

TATA TERTIB PERLOMBAAN

Bagi Peserta

1. Peserta wajib datang 60 menit sebelum sesi dimulai untuk registrasi ulang.
2. Peserta diharapkan menyelesaikan segala urusannya sebelum sesi dimulai, seperti ke kamar kecil dan sebagainya.
3. Peserta diperbolehkan izin ke kamar kecil saat sesi telah dimulai dengan syarat tidak ada penambahan waktu dan pemindahan sesi.
4. Dilarang membawa makanan atau minuman ke dalam area lomba.
5. Peserta tidak diperkenankan untuk meniru (mencontek) hasil kerja dari peserta lain.
6. Dilarang mengganggu peserta lain selama lomba sedang berlangsung.
7. Peserta dilarang meninggalkan area lomba selama sesi perlombaan.
8. Dilarang mendownload dari situs manapun.
9. Dilarang membuka aplikasi lain selain Tux Paint.
10. Dilarang menggunakan halaman awal gambar selain halaman putih polos.
11. Dilarang import file/gambar dari folder manapun.
12. Dilarang membawa flashdisk, CD, harddisk external, dan media penyimpanan data lain.
13. Dilarang membawa pulang alat-alat yang disediakan.
14. Peserta wajib menjaga kebersihan area lomba.
15. Peserta dilarang merusak segala macam kelengkapan area lomba.
16. Peserta diperbolehkan membawa mouse sendiri (mouse kabel).
17. Peserta wajib mematuhi semua peraturan yang ada selama acara berlangsung tanpa terkecuali.

Bagi Pengantar

1. Pengantar tidak boleh masuk ke area lomba.
2. Pengantar yang ingin melihat telah disediakan kursi di sekitar area lomba.
3. Dilarang mengganggu konsentrasi peserta dalam bentuk apapun selama lomba sedang berlangsung.
4. Dilarang membantu peserta dalam bentuk apapun.
5. Dilarang menyemangati peserta secara berlebihan.
6. Pengantar wajib menjaga kebersihan di area lomba.
7. Pengantar dilarang membuat kegaduhan dan keributan.
8. Pengantar dilarang merusak segala macam kelengkapan di area lomba.
9. Panitia tidak bertanggung jawab atas segala bentuk kehilangan.
10. Tidak merokok di dalam area lomba.

TATA TERTIB SIDE EVENT

1. Peserta yang ingin bermain diwajibkan melakukan registrasi side event terlebih dahulu.
2. Registrasi dilakukan di setiap stand side event yang ingin dimainkan.
3. Dilarang memkonsumsi makanan atau minuman di area side event.
4. Dilarang membuka aplikasi lain selain aplikasi side event.
5. Dilarang membawa pulang alat-alat yang disediakan.
6. Peserta wajib menjaga kebersihan area side event.
7. Peserta dilarang merusak segala kelengkapan side event.
8. Pengantar diperbolehkan menemani peserta saat bermain.
9. Peserta wajib mematuhi semua peraturan yang ada selama acara berlangsung tanpa terkecuali.

TATA TERTIB PENGAMBILAN MAKAN PESERTA

1. Peserta wajib menjaga kupon makanan yang telah disediakan.
2. Peserta hanya akan mendapatkan makanan dengan menukarkan kupon.
3. Makanan hanya dapat diambil pada stand makanan yang telah disediakan.
4. Bila kupon makanan hilang, peserta wajib melaporkannya dengan cepat kepada pihak panitia.
5. Peserta hanya akan mendapatkan kupon pengganti sebanyak 1 kali.
6. Peserta wajib menjaga kebersihan selama makan.
7. Peserta wajib mematuhi semua peraturan yang ada selama acara berlangsung tanpa terkecuali.