



KOMISI PEMILIHAN UMUM REPUBLIK INDONESIA

Jalan Imam Bonjol No 29
Jakarta

Telp. 021 3193 7223

Fax. 021 3157759

PENGUMUMAN

NOMOR: 2 / HM.07 - PU / 06 / Temas 1 / II / 2020 .

TENTANG

PERUBAHAN PENGUMUMAN LOMBA CIPTA APLIKASI ALAT PERAGA
(PERMAINAN) KEPEMILUAN NOMOR: 1/HM.07-PU/06/TEKMAS1/II/2020

TENTANG

LOMBA CIPTA APLIKASI ALAT PERAGA (PERMAINAN) KEPEMILUAN
DALAM RANGKA PENDIDIKAN PEMILIH UNTUK MENYUKSESKAN
PEMILIHAN SERENTAK TAHUN 2020 SERTA PEMILIHAN UMUM TAHUN 2024

Menindaklanjuti Pengumuman nomor: 1/HM.07-PU/06/Temas1/II/2020 tanggal 14 Januari 2020 tentang Lomba Cipta Aplikasi Alat Peraga (Permainan) Kepemiluan dalam rangka pendidikan pemilih untuk menyuksekan Pemilihan Serentak Tahun 2020 serta Pemilihan Umum Tahun 2024, berikut disampaikan tambahan dan perubahan sebagai berikut:

A. Ketentuan Lomba

1. Ketentuan Umum

- a. Tetap;
- b. Tetap;
- c. Informasi pengumuman serta perubahan dimuat pada laman <http://www.kpu.go.id> dan informasi tanya jawab perlombaan pada laman <http://bit.ly/qnagamekpu> ;
- d. Tetap;
- e. Tetap;
- f. Peserta melakukan pendaftaran termasuk unggah *scan* surat pernyataan lomba (draft pernyataan: <http://bit.ly/revisipernyataangamekpu>) sesuai ketentuan yang ditetapkan dengan data asli dan legal melalui <http://bit.ly/lombagamekpu> serta mengirimkan *softcopy* Hasil Karya Lomba melalui <http://bit.ly/karyagamekpu> (tidak menerima pendaftaran dalam bentuk *hardcopy*);
- g. Tetap;
- h. Tetap;
- i. Hak Kekayaan Intelektual hasil karya lomba adalah milik peserta sebagai penciptanya (hasil karya lomba secara utuh tidak dapat diikutsertakan kembali dalam lomba yang diselenggarakan oleh pihak lain) dan KPU RI sebagai penyelenggara lomba dapat menggunakan, menggandakan dan menyebarluaskan hasil karya lomba tanpa batas waktu yang ditentukan serta peserta tidak dapat menuntut *royalty* kepada pihak KPU RI;
- j. Tetap;
- k. Tetap;
- l. Tetap;
- m. Tetap;

- n. Tetap;
- o. Peserta yang mengatasnamakan KPU RI, KPU Provinsi/KIP Aceh dan KPU/KIP Kabupaten/Kota tidak dapat mengikuti lomba.

2. Ketentuan Khusus

- a. Tetap;
- b. Tetap;
- c. Tetap;
- d. Tetap;
- e. Aplikasi yang diikutsertakan harus mengandung unsur edukasi kepemiluan yaitu Pemilihan Presiden dan Wakil Presiden, Pemilihan Anggota DPR, DPD, DPRD Provinsi dan DPRD Kabupaten/kota serta Pemilihan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah;
- f. Hasil karya diciptakan dengan *platform HTML5* berbasis *web minimal support google chrome browser* dan *safari browser* yang dibuat untuk *offline* dan dapat digunakan untuk *device touchscreen*;
- g. Jenis hasil karya yang dibuat yaitu *casual* atau *midcore* berbasis *offline* (tidak bergantung pada localhost) dan bersifat rileks atau mudah untuk dipelajari serta *playable* dapat digunakan di *Framework Electron JavaScript*;
- h. Ukuran hasil karya berbentuk potrait (tinggi x lebar: 1700 x 1080 *pixel*) dengan kapasitas maksimal ukuran game 100 mb;
- i. Peserta diperbolehkan menggunakan *library game engine* apapun akan tetapi *game engine* yang digunakan harus sudah ditanam/*include* di dalam aplikasi tersebut tanpa melakukan instalasi pada *device* komputer yang akan digunakan;
- j. Tetap;
- k. Tetap;
- l. Tetap.

B. Tema Lomba

Tema yang diusung untuk menyukseskan Pemilihan Serentak Tahun 2020 serta Pemilihan Umum Tahun 2024 yaitu Cerdas Memilih artinya pemilih memahami betul proses pemilihan umum dan mengetahui rekam jejak calon pemimpinnya dengan benar. Contoh *keyword* yang dapat digunakan dalam hasil karya antara lain: Ayo Memilih, Tolak Money Politik, Cek DPT Anda, Anti Hoax, Kenali Calon Pemimpinmu, Nyoblos Bro!, Ayo ke TPS, Siap Menang Siap Kalah dan lain-lain yang berhubungan dengan seputar ajakan untuk memilih atau edukasi kepemiluan.

C. Kriteria Penilaian

Dalam penjurian hasil karya alat peraga (permainan) kepemiluan, dapat diklasifikasikan beberapa kriteria yang dinilai, antara lain:

1. Fungsionalitas (game tersebut dapat berjalan);
2. Engagement (menarik untuk dimainkan);
3. Desain Visual;
4. Desain Audio;
5. Konten & Tema (sesuai dengan tema dan *keyword* lebih dari 3 (tiga) jenis).

D. Tahapan Lomba Cipta Aplikasi Alat Peraga (Permainan) Kepemiluan

1. Pendaftaran dan pengiriman Hasil Karya Lomba dalam bentuk *softcopy* melalui laman <http://bit.ly/lombagamekpu> mulai tanggal 14 Januari 2020;
2. Batas Akhir Pendaftaran dan Pengiriman Hasil Karya tanggal 28 Februari 2020;

3. Penjurian hasil karya seluruh peserta dan ditetapkan 10 (sepuluh) Finalis Calon Pemenang tanggal 9 s.d. 11 Maret 2020;
4. Pengumuman 10 (sepuluh) Finalis Calon Pemenang pada laman <http://www.kpu.go.id> tanggal 11 Maret 2020;
5. Penjurian dan Presentasi 10 (sepuluh) Finalis Calon Pemenang untuk menentukan 5 (lima) Pemenang Lomba tanggal 18 s.d. 20 Maret 2020 (Presentasi Tim/Individu hanya dapat diwakili oleh 1 (satu) orang);
6. Pengumuman 5 (lima) Pemenang Lomba pada laman <http://www.kpu.go.id> tanggal 20 Maret 2020.

E. Hadiah Pemenang total Rp. 60.000.000,- (*Pajak ditanggung Pemenang)

1. Juara I (Throphy, sertifikat dan uang Rp. 25.000.000,-)
2. Juara II (Throphy, sertifikat dan uang Rp. 15.000.000,-)
3. Juara III (Throphy, sertifikat dan uang Rp. 10.000.000,-)
4. Juara Favorit I (Sertifikat dan uang Rp. 6.000.000,-)
5. Juara Favorit II (Sertifikat dan uang Rp. 4.000.000,-)

F. Ketentuan Lain-Lain

1. Tetap;
2. Tetap;
3. Tetap.

Jakarta, 13 Februari 2020

Ketua Panitia

Lomba Cipta Aplikasi

Alat Peraga (Permainan) Kepemiluan



Nur Syarifah

AYO IKUTI..

LOMBA

CIPTA APLIKASI ALAT PERAGA



GAME KEPEMILUAN



PERSYARATAN

- ▶ Individu/Team Maksimal 5 Orang
- ▶ Karya yang dilombakan merupakan karya orisinal peserta
- ▶ Game dapat digunakan pada platform HTML 5 berbasis web
- ▶ Game mengandung unsur edukasi Kepemiluan
- ▶ Persyaratan lainnya dapat dilihat pada surat pengumuman Lomba



Pendaftaran

- ▶ Untuk pendaftaran dapat mengunjungi link berikut : bit.ly/lombagamekpu

TOTAL HADIAH 60JT

*Pajak ditanggung pemenang

PERIODE DIPERPANJANG HINGGA

28 FEBRUARI 2020

