



**PEMERINTAH PROVINSI  
JAWA TENGAH**



1950 - 2010  
JAWA TENGAH



*Dalam Rangka Hari Jadi  
Provinsi Jawa Tengah ke-60*

**Badan Penelitian dan Pengembangan  
Provinsi Jawa Tengah**

*Bekerjasama dengan*

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga**

*Menyelenggarakan*

**LOMBA PEMBUATAN PROGRAM GAME**

**LOMBA DESAIN BATIK FRAKTAL**



**PEMERINTAH PROVINSI  
JAWA TENGAH**



## **LOMBA PEMBUATAN PROGRAM GAME**

**Tema : “60 Tahun Propinsi Jawa Tengah”**

### **A. Syarat Pendaftaran**

1. Batas akhir waktu pendaftaran: **15 Juli 2010**.
2. Peserta diperbolehkan:
  - a. **PERORANGAN**
  - b. **KELOMPOK** (tidak ada batasan jumlah anggota dalam kelompok, tetapi yang akan mendapatkan sertifikat maksimal 3 orang saja tiap kelompoknya)
3. Program Game yang didaftarkan adalah Game yang sudah jadi (siap diinstall atau bisa langsung dimainkan) dikumpulkan dalam bentuk CD/DVD paling lambat **15 Juli 2010** cap pos ke:

**Sekretariat Jambore Teknologi 2010**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Kristen Satya Wacana**

**Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga 50711**

**Jawa Tengah**

**Website: [ftiuksw.org](http://ftiuksw.org)**

**Phone: (0298) 321212 ; Fax.: (0298) 321433**

4. Biaya Pendaftaran: **GRATIS**.

### **B. Kriteria/Peraturan Lomba**

1. Tema game adalah:

**“60 Tahun Propinsi Jawa Tengah”**
2. Game yang dibuat merupakan **GAME SINGLE PLAYER**.
3. Tema ini boleh dikemas dalam bentuk apapun sekreatif dan seinovatif mungkin.



# PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH



4. Tools atau bahasa pemrograman pembuatan Game: **BEBAS**.
5. Genre game: **BEBAS**.
6. Game boleh menggunakan **BAHASA INDONESIA** atau **BAHASA INGGRIS**
7. Game tidak mengandung unsur: **SARA, PORNOGRAFI, KEKERASAN** dan **OBAT-OBATAN TERLARANG (NARKOBA)** dalam setiap unsurnya.
8. Game yang akan dilombakan boleh pernah diikutsertakan dalam lomba-lomba serupa, namun belum pernah menjadi Pemenang.
9. Pada tanggal **22 Juli 2010**, akan diumumkan **10 nominator** untuk menjadi finalis game yang ditentukan oleh Dewan Juri yang berasal dari kalangan Akademisi dan Industri Game.
10. Game yang masuk tahap finalis (10 nominator) diperkenankan untuk mengadakan pameran gamenya pada tanggal 30 Juli – 1 Agustus 2010 di PRPP Semarang dalam acara Jambore Teknologi Nasional Jawa Tengah 2010 untuk pemilihan **Best Category** yang diadakan secara voting oleh pengunjung pameran untuk menentukan:
  - a. Favorit : Rp. 500.000,- (Lima Ratus Ribu Rupiah)
  - b. Best Visual Art : Rp. 500.000,- (Lima Ratus Ribu Rupiah)
  - c. Best Audio : Rp. 500.000,- (Lima Ratus Ribu Rupiah)
  - d. Best Game Play : Rp. 500.000,- (Lima Ratus Ribu Rupiah)
11. Game **Juara Umum** akan mendapatkan hadiah sebesar Rp. 2.000.000,- (Dua Juta Rupiah) yang dinilai oleh Dewan Juri.
12. Pameran boleh diwakilkan dengan memberikan keterangan yang lengkap kepada panitia.
13. Keputusan juri **TIDAK DAPAT DIGANGGU GUGAT**.
14. Hak cipta game tetap menjadi milik pembuat, namun panitia berhak mempergunakan game tersebut untuk kepentingan promosi dan publikasi.

## C. Contact Person

Jasson Prestiliano, ST, Hp.: 081.325.578.692

Supriyadi, M.Kom, Hp. : 085.865.813.549



**PEMERINTAH PROVINSI  
JAWA TENGAH**



## **LOMBA DESAIN BATIK FRAKTAL**

### **A. Syarat Pendaftaran**

1. Batas akhir waktu pendaftaran: **15 Juli 2010**.
2. Peserta hanya diperbolehkan **PERORANGAN**.
3. Hasil desain batik fraktal dicetak di media kertas INVORY ukuran A3 dan file .jpg dengan resolusi minimal 300 dpi yang disimpan di CD. Pengumpulan hasil karya disertai dengan penjelasan tentang Nama Fraktal aslinya atau Nama Program Pembangkitnya. Penjelasan ditulis pada kertas terpisah.

Pendaftaran sekaligus Pengumpulan karya lomba: **Paling Lambat 15 JULI 2010**

**Sekretariat Jambore Teknologi 2010**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Kristen Satya Wacana**

**Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga 50711**

**Jawa Tengah**

**Website: [ftiuksw.org](http://ftiuksw.org)**

**Phone: (0298) 321212 ; Fax.: (0298) 321433**

4. Biaya Pendaftaran: **GRATIS**.

### **B. Ketentuan Lomba**

1. Desain batik fraktal terdiri dari 1 blok atau 1 cetakan yang tidak berulang.
2. Fraktal dapat dimodifikasi warnanya sampai dengan 100 %, dan modifikasi bentuk Fraktalnya sampai dengan 60%.



# PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH



### 3. Kriteria Penilaian:

- a. Tingkat Aplikatif Desain.
  - b. Estetika Desain (Kombinasi Bentuk & Warna)
  - c. Tingkat Inovasi.
4. Pada tanggal **22 Juli 2010**, akan diumumkan 10 peserta untuk menjadi finalis lomba.
  5. Desain batik fraktal yang masuk tahap finalis diwajibkan untuk mengikuti pameran desainnya pada tanggal 30 Juli – 1 Agustus 2010 di PRPP Semarang dalam acara Jambore Teknologi Nasional Jawa Tengah 2010.
  6. Selama pameran, peserta finalis akan dijadwalkan untuk mempresentasikan desainnya di hadapan para juri untuk mendapatkan gelar juara dan penghargaan sebagai berikut:
    - a. Juara I : Rp. 2.000.000,- (Dua Juta Rupiah)
    - b. Juara II : Rp. 1.250.000,- (Satu Juta Duaratus Ribu Rupiah)
    - c. Juara III : Rp. 750.000,- (Tujuratus Limapuluh Ribu Rupiah)
  7. Presentasi peserta finalis desain tidak boleh diwakilkan, bila **PESERTA TIDAK HADIR** maka peserta dianggap **GUGUR**.
  8. Selama proses penjurian peserta tidak diperbolehkan **berkomunikasi atau berdiskusi** dengan juri.
  9. Keputusan juri **TIDAK DAPAT DIGANGGU GUGAT**.
  10. Semua hasil karya yang dikirimkan kepada Panitia menjadi milik Balitbang Propinsi Jawa Tengah dan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Hak Cipta milik Peserta Lomba.

### C. Contact Person

Prof. Dr. Ir. Eko Sedyono, M.Kom, Hp. : 081.741.763.80

Suprihadi, M.Kom, Hp. : 085.865.813.549