



PETUNJUK TEKNIS KOMPETISI KOMIK UNTUK ANAK DAN REMAJA

TEMA “JALUR REMPAH NUSANTARA UNTUK DUNIA”

1. LATAR BELAKANG

Pentingnya Rempah bagi Indonesia dan dunia

Kebaharian Nusantara menjadi jejak sejarah dimana berkembangnya pelayaran dan perdagangan dipicu oleh komoditi unggulan dari Nusantara, yakni rempah-rempah. Jejak tersebut yang membentuk Jalur Rempah, sebuah jalur abstrak tetapi nyata; dilaut dan didarat. Hingga saat ini, Jalur Rempah menjadi simpul peradaban bahari Nusantara, jalur kebudayaan dan peradaban yang bukan sekedar sebagai akses pertukaran niaga, tetapi juga membawa serta gagasan, pengetahuan, seni dan budaya di sepanjang rute perjalanan dari ujung paling timur kepulauan Indonesia melewati selat Malaka sampai Afrika, Timur Tengah dan Eropa.

Pergerakan rempah hingga saat ini menjadi pintu masuk dalam memahami perkembangan dan pasang surut peradaban nusantara sebagai bangsa maritim. Dalam pergerakan rempah tersebut terdapat latar belakang perjalanan kekuasaan politik, dan social budaya bangsa Indonesia. Permasalahan budaya rempah di negara kepulauan Indonesia ini masih kontekstual bahkan bisa menjadi pertimbangan dalam upaya merencanakan masa yang akan datang.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Direktorat Jenderal memiliki misi untuk mempertahankan sejarah keberadaan Jalur Rempah yang merupakan puncak peradaban penting bagi bangsa Indonesia pada masa lalu. Misi ini tentu membutuhkan kontribusi dan dukungan masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda. Untuk mewariskan cerita serta keberadaan Jalur Rempah, anak muda dan anak perlu memahami dan mengetahui wawasan terkait Jalur Rempah itu sendiri. Bagaimana perkembangan peradaban di nusantara sebagai bangsa bahari, dan bagaimana Jalur Rempah berperan penting bagi bangsa Indonesia. Jalur Rempah ini bukan hanya untuk kepentingan sejarah yang sifatnya masa lalu, tetapi juga untuk jaman sekarang dan masa depan.

Dalam mewariskan cerita dan sejarah Jalur Rempah untuk generasi muda, komik menjadi salah satu medium menarik yang dapat digunakan untuk menuangkan kisah Jalur Rempah, mulai dari sejarah, cerita tentang rempah itu sendiri, fungsi rempah, hingga seberapa pentingnya pengakuan UNESCO terhadap Jalur Rempah yang saat ini menjadi target Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Tentang komik

Komik dikenal sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu. Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar yang berdampingan dengan narasi singkat sebagai deskripsi cerita. Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai karya



sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar, yang didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan.

Hingga saat ini, komik merupakan bacaan yang populer, bahkan masih menjadi salah satu bacaan yang paling di gemari tidak hanya di kalangan anak-anak, namun juga orang dewasa. Selain ceritanya yang asik untuk dibaca di dalam komik juga terdapat gambar-gambar yang menarik sebagai penunjang untuk memikat hati si pembaca khususnya anak-anak.

Perkembangannya sekarang komik sudah menjadi bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi serius, seperti materi pelajaran matematika, fisika, sejarah, teori, konsep filsafat, bahkan sudah menjadi bentuk akademis yang menggantikan format baku laporan penelitian disertasi. Penggunaan bentuk komik cenderung mempercepat baca dan cenderung memudahkan mencerna isi dari komik tersebut. Penggunaan komik sebagai medium dalam menuangkan cerita dan sejarah Jalur Rempah diharapkan dapat memudahkan penyebaran wawasan pengetahuan tentang Jalur Rempah kepada generasi muda Indonesia. Masyarakat bisa menggunakan pendekatan fiksi yang berisi wacana tentang rempah nusantara, mengambil adegan sejarah, menggunakan latar waktu masa lalu, masa kini, fungsi dan segala hal yang berkaitan dengan Jalur Rempah.

Nantinya komik-komik ini akan disebarluaskan ke masyarakat Indonesia di berbagai daerah, khususnya untuk anak-anak dan remaja. Bentuk komik yang ringan dan menarik diharapkan akan membuka akses dan menambah dorongan generasi muda untuk menikmati pengetahuan yang lebih komprehensif tentang Jalur Rempah dalam konteks kemaritiman nusantara.

2. FOKUS TOPIK KOMPETISI KOMIK

Komik yang diharapkan merupakan narasi fiktif berdasarkan sumber data yang bisa dipertanggungjawabkan dari segi akurasi. Komik bisa menceritakan adegan-adegan fiktif dengan tokoh fiktif atau menggunakan tokoh nyata (sejarah) yang akan membawa pembaca pada wacana, pemahaman tentang rempah-rempah sebagai produk Nusantara. Bisa berupa penggambaran kehidupan masyarakat kota pelabuhan rempah, terfokus pada aspek ekonomi, politik, dan sosial-budaya, budidaya rempah, pelayaran dan perdagangan, mata pencaharian penduduk kota pelabuhan, industri, pasar, *supply chain*, kontrol politik atas kota pelabuhan, dinamika struktur politik, diplomasi maritime, perebutan hegemoni, dan lain sebagainya. Bidang sosial-budaya juga memiliki cakupan yang sangat luas, antara lain: dinamika lembaga sosial, stratifikasi sosial, kehidupan sosial, kemiskinan, konflik sosial, budaya dan seni masyarakat, wabah penyakit, penyebaran agama-agama, kontak budaya, dan sebagainya. Pilihan atas topik-topik tersebut diharapkan dapat disusun ke dalam suatu narasi komik yang komunikatif, menghibur, sesuai dengan target pembaca remaja.



3. TUJUAN KEGIATAN KOMPETISI

- a. Mengembangkan daya pikir dan kreatifitas peserta kompetisi untuk menciptakan media informasi tentang permasalahan rempah dalam konteks kemaritiman nusantara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak dan remaja.
- b. Meningkatkan minat masyarakat khususnya anak-anak dan remaja untuk membaca dan mempelajari permasalahan kesejarahan rempah dan maritim di Indonesia

4. SASARAN PESERTA KOMPETISI

Seluruh masyarakat umum di Indonesia dengan usia minimal 15 tahun

5. PEMBIAYAAN

Lomba ini dibiayai oleh Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

6. PENYEBARAN INFORMASI

Penyebaran informasi dilakukan melalui <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditppk> Instagram @budaya_maju, @jalurrempahri, @budayasaya, serta laman Facebook Budaya Maju.

7. KETENTUAN KOMPETISI

KETENTUAN UMUM

- a. Peserta kompetisi adalah individu/perorangan atau kelompok (maksimal 4 orang) yang merupakan Warga Negara Indonesia (WNI).
- b. Peserta wajib mengikuti akun instragram @jalurrempahri @budayasaya @budaya_maju
- c. Pendaftaran dilakukan bersamaan dengan pengiriman karya yang dimulai dari tanggal 5 Oktober dan ditutup pada tanggal 15 November 2020 pukul 23.59 WIB, melalui <http://bit.ly/DaftarKomikJR>
- d. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- e. Hal-hal lain yang tidak diatur dalam lembar ketentuan ini akan disampaikan dikemudian hari melalui akun @budaya_maju dan @jalurrempahri
- f. Pemenang akan diumumkan pada tanggal 25 November



KETENTUAN KHUSUS

1. Kategori **Komik Untuk Anak** dengan target Pembaca adalah anak usia 7-12 tahun
2. Kategori **Komik Untuk Remaja** dengan target Pembaca adalah remaja usia 13-18 tahun
3. Tema komik dibuat sesuai dengan fokus/tema yang telah ditentukan diatas.
4. Jumlah halaman komik 16–20 halaman, tidak termasuk halaman cover depan dan belakang
5. Ukuran Komik 17 X 25 cm
6. Komik dibuat berwarna
7. Teknik bebas, manual atau digital
8. Hasil karya berupa rangkaian komik digabungkan ke dlm 1 (satu) format .pdf dalam resolusi tinggi siap siap cetak (300 dpi)
9. Karya tidak pernah/sedang diikuti dalam kompetisi lainnya.
10. Karya harus asli karya sendiri/ kelompok, bukan mengambil atau jiplakan dari karya lain yang sudah ada (mengisi form pernyataan orisinalitas yang dapat diunduh melalui link <http://bit.ly/OrisinalitasKomikJR1>)
11. Karya belum pernah dipublikasikan di media cetak maupun non cetak.
12. Peserta boleh mengirimkan lebih dari satu (1) karya komik.
13. Seluruh komik karya pemenang akan diterbitkan dalam satu kompilasi buku komik “Maritim & Rempah Nusantara”.
14. Karya yang dikirimkan menjadi milik panitia dan dapat secara bebas digunakan dalam rangka kegiatan publikasi dan edukasi di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan tetap memberikan hak cipta pada kreator.

8. KRITERIA PENILAIAN

- a. Kesesuaian dengan Tema dan target pembaca
- b. Cara dan gaya penyampaian narasi yang unik dan menarik baik dari segi cerita, bahasa maupun segi seni sekuensial serta memiliki nilai kebaruan
- c. Presentasi dengan baik, desain, gambar, dialog yang menarik komunikatif dan efisien.
- d. Karya tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras dan Antargolongan), kekerasan dan pornografi.

9. Uang Pembinaan/ Dana Apresiasi

Pemenang akan mendapatkan Uang Pembinaan dengan total **450 juta*** dan **e-sertifikat**

Kategori	Juara 1	Juara 2	Juara 3	15 Pemenang Apresiasi
Komik untuk Anak	Rp. 30.000.000	Rp. 25.000.000	Rp. 20.000.000	@ Rp. 10. 000.000
Komik untuk Remaja	Rp. 30.000.000	Rp. 25.000.000	Rp. 20.000.000	@ Rp. 10. 000.000

* belum dipotong pajak



10. JADWAL KOMPETISI

No	Kegiatan	Tanggal
1	Pengumuman Kompetisi	3 Oktober 2020
2	Pendaftaran dan Pengiriman Karya	5 Oktober 2020
3	Batas Akhir Pengiriman Karya	15 November 2020
4	Pengumuman Pemenang	25 November 2020

Informasi dan konfirmasi lebih lanjut dapat disampaikan melalui email komikrempahmaritim@gmail.com

