

4. DESAIN POSTER

a. Pengertian

Poster dalam lomba FLS3N adalah media komunikasi visual untuk kampanye sosial, yang bersifat persuasif dan artistik, digunakan untuk menyampaikan pesan atau ajakan kepada khalayak sasaran dalam konteks sosial, budaya, dan pendidikan. Poster dirancang untuk ditampilkan di ruang publik, sehingga harus mampu menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara cepat dan jelas.

b. Tujuan

- 1) Meningkatkan apresiasi murid dalam memahami medium poster sebagai sarana komunikasi dan persuasi publik.
- 2) Meningkatkan kemampuan murid dalam menyampaikan gagasan, daya nalar kritis melalui bahasa visual dan verbal yang persuasif dan estetik dalam menyampaikan pesan sosial.
- 3) Meningkatkan kemampuan kreatif dan ketrampilan teknis dalam membuat Desain Poster.
- 4) Memperkuat jati diri generasi muda dalam konteks kebangsaan melalui pemahaman dan penerapan medium komunikasi visual berwawasan ke Indonesiaan.

c. Petunjuk Teknis

- 1) Tema poster yaitu ***“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”***. Fokus utama penggalan nilai karakter dari tema tersebut difokuskan pada perlindungan diri, kepedulian terhadap sesama, tanggung jawab, dan keberanian bersikap, khususnya melalui ajakan edukatif untuk ***“Menciptakan Ruang Bermain Digital yang Aman bagi Remaja”***.
- 2) Peserta wajib menghasilkan karya desain poster yang orisinal (tidak plagiat), baru, dan dibuat khusus untuk keperluan lomba FLS3N pada tahun pelaksanaan. Karya yang diikutsertakan bukan merupakan karya yang pernah dilombakan, dipublikasikan, atau digunakan pada kegiatan atau kompetisi lain.
- 3) Digitalisasi karya poster dapat menggunakan berbagai aplikasi atau perangkat lunak desain grafis, seperti Inkscape, Sketch, CorelDRAW, Adobe Illustrator, atau Adobe Photoshop, dll. Peserta tidak diperkenankan mendesain melalui aplikasi/platform daring berbasis template dan automasi, seperti Canva, maupun

- tidak diperkenankan generate (menghasilkan/membuat) dari fasilitas/fitur berbasis kecerdasan buatan/akal imitasi (Artificial Intelligence /AI) pada aplikasi apa pun.
- 4) Peserta **WAJIB** membawa/menggunakan laptop/komputer pendukung untuk mengeksport/mengonversi format file luaran karya final yang ditetapkan tanpa mengurangi kualitas dan resolusi karya (sebagai contoh, karya desain poster yang dikumpulkan adalah format PDF), jika perangkat tablet gambar (graphic tablet) atau smartphone (sebagai perangkat mendesain) yang dibawa peserta tidak memungkinkan untuk mengeksport dalam format file tersebut.
 - 5) Peserta menyiapkan kebutuhan perlengkapan dan peralatan secara mandiri sesuai dengan kebutuhannya, seperti laptop, Drawing Pad, Mouse, dan Aplikasi.
 - 6) Waktu berkarya maksimal 5 jam (300 menit).
 - 7) Pengerjaan Karya poster dibuat dari awal (0%) hingga akhir sepenuhnya dilakukan secara langsung di hari pelaksanaan lomba, tidak dibuat sebelumnya.
 - 8) Saat lomba, pengerjaan karya poster dari awal hingga akhir (menerjemahkan *brief*, mencari ide, membuat sketsa, digitalisasi di komputer, hingga finalisasi) sepenuhnya dilakukan sendiri oleh peserta, tanpa dibantu oleh pihak lain.
 - 9) Pengerjaan karya poster dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan panitia lomba.
 - 10) Semua aset visual yang digunakan, baik desain, layout, sketsa, gambar, foto, dan lain-lain. harus karya original yang dibuat sendiri, bukan aset siap pakai (clipart/mockup/photo stock/image stock, dan lain-lain) yang dibuat oleh pihak lain.
 - 11) Teknik visualisasi tidak diperkenankan menggunakan teknik manual/konvensional, hasil akhir poster sepenuhnya menggunakan teknik digital dengan komputer, kecuali untuk membuat sketsa.
 - 12) Hasil karya desain poster, format PDF berkualitas tinggi (HD file), ukuran A2 (42 x 59.4 cm), posisi vertikal (portrait), dengan ukuran file minimal 5 MB dan maksimal 10 MB.
 - 13) Konsep karya diketik dengan huruf (font) Arial, ukuran huruf 12 point, 1spasi, dan maksimal 500 kata dalam format PDF, maksimal 1 MB.
 - 14) Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: DESAIN POSTER_Angelica_ SMAN 2 Pasuruan_Kota Pasuruan_Jawa Timur)
 - 15) Peserta wajib mencantumkan logo resmi Kemdikdasmen di dalam poster.
 - 16) Foto/screen capture high resolution proses digitalisasi di aplikasi/software

- 17) Konsep karya diketik dengan jenis huruf times new roman, ukuran font 12pt, 1 spasi, dan maksimal 500 kata dalam format pdf diunggah ke laman seleksi FLS3N;
- 18) Hasil karya poster tingkat propinsi milik peserta, dalam format high resolution.
- 19) Surat pernyataan keaslian karya yang sudah diisi dan ditandatangani oleh peserta.
- 20) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum seragam OSIS saat lomba.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer perlombaan.
- 3) Peserta wajib mengisi daftar hadir yang disediakan oleh panitia
- 4) Peserta dilarang meminta bantuan kepada guru pembina maupun pendamping lainnya saat lomba.
- 5) Peserta dilarang meminjam perlengkapan atau peralatan lomba kepada peserta lain.
- 6) Peserta wajib menjaga ketertiban dan kebersihan saat lomba.
- 7) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjagaketertiban lomba.
- 8) Peserta yang datang terlambat tidak diberikan kompensasi waktu tambahan.
- 9) Apabila terdapat bukti pelanggaran ketentuan ini, karya akan didiskualifikasi.
- 10) Saat lomba berlangsung, peserta yang memerlukan penjelasan dapat bertanya kepada panitia lomba.
- 11) Keterlambatan penyerahan karya dapat mempengaruhi penilaian.
- 12) Apabila ada ketentuan lain bersifat teknis dan hal yang belum diatur dalam pedoman ini akan diberitahukan kemudian.
- 13) Seluruh hasil karya menjadi hak milik panitia.

e. Kriteria Penilaian

Lomba desain poster dinilai berdasarkan tiga (tiga) kriteria di bawah ini:

NO	BOBOT	INDIKATOR	RINCIAN KRITERIA	DESKRIPSI
1.	30%	<i>Form</i> (bentuk visual & kualitas desain)	Komposisi & tata letak	Keseimbangan dan keteraturan penempatan elemen visual (gambar, teks, warna, ruang kosong) sehingga membentuk struktur poster yang jelas dan tidak membingungkan.
			Hierarki visual & keterbacaan	Kejelasan urutan baca dan fokus visual melalui pengaturan ukuran, kontras, posisi elemen, serta keterbacaan teks dalam konteks poster yang dipasang di ruang publik.
			Kualitas visual & teknik	Ketajaman visual, kebersihan karya, ketepatan resolusi, serta penguasaan teknik dasar desain (warna, tipografi, ilustrasi atau foto) yang menunjukkan keterampilan peserta.
2.	30%	Konten (pesan & komunikasi)	Kejelasan pesan utama/ efektivitas komunikasi	Pesan inti poster mudah dipahami dalam waktu singkat dan tidak menimbulkan ambiguitas bagi khalayak sasaran (audiens target).
			Gagasan visual & strategi komunikasi	Kualitas pengolahan ide melalui pendekatan visual seperti metafora, simbolisasi, analogi, atau narasi visual yang relevan dan bermakna.
			Kebaruan ide	Tingkat kebaruan sudut pandang, ide, atau pendekatan visual yang membedakan karya dari poster umum atau yang sudah ada atau yang sering digunakan.
			Keterpaduan visual & verbal	Kesesuaian dan saling penguatan antara elemen visual dan teks dalam menyampaikan pesan poster.
			Daya persuasi & relevansi pesan	Kemampuan poster memengaruhi sikap atau pemikiran audiens secara persuasif, komunikatif, dan relevan dengan persoalan lomba.

3.	40%	Konteks (konteks, etika, & kebaruan gagasan)	Kesesuaian tema & persoalan	Tingkat keselarasan karya dengan tema, tujuan lomba, dan sasaran audiens sebagaimana ditetapkan dalam <i>panduan</i> .
			Kepekaan sosial & etika	Kepatuhan terhadap norma sosial dan etika komunikasi publik; tidak menyinggung unsur SARA, pornografi, kekerasan, atau konten yang berpotensi merugikan masyarakat.
			Orisinalitas & kepatuhan aturan	Karya merupakan hasil pemikiran dan pengerjaan mandiri, tidak meniru karya lain, tidak menggunakan aset siap pakai, <i>template</i> , atau fasilitas AI.
			Dampak & kelayakan publikasi	Potensi dampak positif karya serta kelayakan poster untuk ditampilkan di ruang publik atau media kampanye sosial.

Interval penilaian:

- 1) 90–100 (Sangat Baik): sangat kuat, utuh, dan menunjukkan keunggulan yang menonjol.
- 2) 80–85 (Baik): memenuhi kriteria dengan baik, menunjukkan kualitas dan potensi berkembang.
- 3) 70–75 (Cukup): memenuhi kriteria dasar, masih memerlukan pembinaan lanjutan.
- 4) 60–65 (Kurang): belum memenuhi sebagian kriteria, perlu perbaikan mendasar.
- 5) Di bawah 60: berkas karya tidak dikumpulkan atau tidak lengkap sesuai ketentuan.