

## SYARAT DAN KETENTUAN KHUSUS *MOTION GRAPHICS* LOMBA MEMBATIK 2021

### A. Pengertian

*Motion Graphic* terdiri dari 2 kata yaitu *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphic* sering dikenal sebagai Grafis. Secara singkat *Motion Graphic* bisa disebut grafis yang bergerak. *Motion Graphic* merupakan gerakan dari rangkaian unsur-unsur grafis yang disajikan dalam bentuk media audio visual. Dalam proses produksi, media visual dalam bentuk 2D maupun 3D, ditambah dengan media audio berupa *voice over* dan *background*.

Karakteristik *motion graphics*:

1. Perpaduan antara animasi dan desain grafis atau infografis yang disajikan dengan dinamis dan bergerak.
2. Teknik penggabungan dalam pembuatannya menggunakan 2D dan 3D.
3. Membuat informasi kompleks menjadi lebih mudah dipahami dengan gerakan-gerakan grafis, dan lebih menarik untuk disimak.
4. Informasi disampaikan dalam durasi yang relatif singkat.
5. Bersifat satu arah (tidak interaktif).
6. Dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi berbagai bidang termasuk untuk keperluan iklan, sosialisasi, hingga edukasi.
7. Pemanfaatan *motion graphics* dalam pendidikan/pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan ajar/bahan belajar, informasi program pendidikan/administrasi, informasi/sosialisasi edukatif.

## B. Format Sajian

1. Format file MP4.
2. Ukuran rasio video adalah 16 : 9 (1920 x 1080px) dengan resolusi *Full High Definition* (FHD).
3. Ukuran file maksimal 200 MB.
4. Durasi konten 3 - 5 menit.
5. Jenis *font* yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi (*font* yang tidak berkait/*san serif*).
6. *Bumper in* (logo Kemdikbud dan logo Rumah Belajar), dan *Bumper out* (logo Kemdikbud) bisa diunduh melalui *website* MembatiK.

## C. Standarisasi Konten

1. Muatan materi *motion graphics* sesuai kurikulum pendidikan formal (PAUD, TK, SD, SMP, SMA, SMK, SLB, sederajat) atau pengetahuan umum (populer) dan bersifat kekinian.
2. Aset yang digunakan diutamakan berupa karya pribadi (*common creative*), jika menggunakan sumber aset yang lain harus mencantumkan sumber aset.
3. Sumber aset, referensi, dan identitas peserta diletakkan di bagian akhir sebelum *bumper out*.
4. Konten disertai dengan *subtitle/caption* (takarir), *voice over* (narasi), dan *background* (musik latar).
5. Melampirkan file naskah/*storyboard/outline*, dan dokumen penyerta yang didalamnya berisi: identitas konten (kompetensi, tujuan pembelajaran, sasaran, dll.), sinopsis, dan isi naskah, software.