



MEKANISME PERLOMBAAN



SAMURAI FEST II

+ Excelsior +

"Ever rising beyond limits,
chasing excellence
in every step forward."



Dayah Samudera Pasai Madani
Aceh Besar Tahun 2026

MENGGAMBAR

A. Persyaratan Peserta

1. Peserta adalah siswa perwakilan dari SD/MI masing-masing yang dibuktikan dengan kartu pelajar atau surat keterangan aktif siswa (dibawa saat TM)
2. Peserta berusia 6-11 Tahun
3. Mengisi formulir pendaftaran lomba
4. Membayar uang pendaftaran sebesar Rp.35.000,-/peserta
5. Peserta menggunakan kertas gambar berupa kertas A3 dan menggunakan alat gambar
6. Berupa Pensil Warna, Crayon, Spidol, dan Cat Air
7. Peserta membuat gambar sesuai tema “Game”
8. Teknik pewarnaan bebas.
9. Kuota Terbatas
10. Peserta WAJIB mengikuti (follow) akun Instagram @samurai_fest dan @samuderapasaimadani

B. Sistematika Lomba

1. Peserta harus hadir 30 menit sebelum perlombaan dimulai.
2. Orang tua/pengantar hanya diperbolehkan mengantar peserta sampai ke area lomba
3. Durasi pengerjaan untuk melukis adalah 3 jam
4. Peserta tidak diperbolehkan meminjam peralatan milik peserta lain
9. Peserta wajib menulis identitas (nama, sekolah) di bagian belakang kertas lomba.
5. Tidak diperbolehkan menggunakan pylox clear pada saat finishing karya
6. Peserta menggunakan seragam sekolah masing-masing
7. Panitia hanya menyediakan media gambar berupa kertas A3.
8. Peserta mencantumkan data diri pada kertas gambar :
Nama :
Kelas :
Asal Sekolah :
9. Apabila ada peserta yang berhalangan hadir, maka dianggap gugur dan tidak diperbolehkan untuk digantikan
10. Keputusan dewan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

C. Kriteria Penilaian

1. Aspek edukasi

Menggambar sifatnya mendidik sesuai dengan norma kesusilaan dan tidak bertentangan dengan unsur pornografi, agama, ras, antar golongan dan suku (PARAS)

s2. Aspek Gambar

- a. Keaslian : ide/karya sendiri tanpa dibantu orang lain atau hasil jiplakan.
- b. Kebaruan : merupakan karya baru dari sisi visual ide, karakter, gaya, warna, garis dan bentuk.
- c. Keluwesan : unsur rupa yang dihadirkan (objek gambar) enak dilihat, tidak kaku sesuai dengan dunia anak usia peserta didik.
- d. Ekspresi dan daya ungkap ide atau gagasan (kompleksitas : kekayaan rupa/keragaman objek yang digambar dan keunikan)
- e. Penguasaan media dan Teknik yang dipilih mampu mengkomposisikan dan menyusun unsur- unsur visual (garis, warna, bentuk, bidang dan objek-objek) dalam gambar dengan baik.

Contact person

0853 1452 3205 (Ust.Dandi santana)

0821 8381 3035 (Khayla)

0823 4346 1599 (Naufal)

