



PANDUAN FINALIS LOMBA SCIENTIFIC GREAT MOMENT 7
“CREATIVE STUDENT PROJECT”
TINGKAT SISWA NASIONAL

1. SISTEM LOMBA

Dalam seleksi *grandfinal* setiap tim akan mempresentasikan karya tulisnya dalam bentuk **Power Point** serta menampilkan **Poster** masing-masing. Dalam tahap ini akan dipilih 4 pemenang yang terdiri dari juara I, II dan III (berdasarkan nilai tertinggi) serta juara favorit (berdasarkan *vote* poster terbanyak).

2. DESKRIPSI LOMBA

a. Presentasi dengan Power Point

1. Sistem yang digunakan adalah sistem lomba Presentasi dengan power point berdasarkan karya *extended abstract (paper)* yang telah dibuat sesuai tema.
2. Pada tanggal 1 Oktober 2016 (Final) peserta diwajibkan mempresentasikan karya masing-masing (Power Point dalam bentuk softfile dan Poster dalam bentuk hardfile/printout) di depan juri, panitia, dan peserta lain dengan **waktu presentasi 10 menit** dan tanya jawab dengan juri 5 menit.
3. Presentasi menggunakan maksimal MS Office Power Point 2010.
4. Jumlah slide ppt bebas asalkan ketika presentasi tidak melebihi waktu yang disediakan yaitu 10 menit.
5. Apabila presentasi melebihi waktu yang ditentukan, maka panitia berhak menghentikan presentasi peserta.
6. **Power Point dikumpulkan** dalam bentuk softfile (.ppt/.pptx) dengan ukuran file maksimal 10 MB ke pihak panitia SGM 7 ketika diadakan *Technical Meeting 30 September 2016*.

b. Poster

1. Sistem yang digunakan adalah sistem lomba Poster berdasarkan karya *extended abstract (paper)* yang telah dibuat sesuai tema.
2. Desain poster merupakan karya sendiri, orisinal dan belum pernah dipublikasikan.
3. Desain poster tidak menyinggung SARA dan pornografi.
4. Karya dapat dibuat dengan menggunakan program grafis di komputer.
5. Poster menggunakan Bahasa Indonesia sesuai EYD yang baik dan benar.
6. *Tools* atau *software* untuk membuat poster tidak dibatasi (dapat menggunakan *CorelDraw, Adobe*, dll).
7. Teknis pembuatan poster bebas, orisinal buatan sendiri dan tidak menggunakan elemen yang melanggar hak cipta dan etika pembuatan karya cipta (bukan tiruan atau jiplakan).





SCIENTIFIC GREAT MOMENT 7
AGRITECH RESEARCH AND STUDY CLUB (ARSC)
Fakultas Teknologi Pertanian
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
Email : sgm.arsc@gmail.com



8. Pada bagian **pojok kiri bawah** diberi **logo SGM 7**, **logo Universitas Brawijaya** dan **logo ARSC (Agritech Research and Study Club)** yang dapat diunduh di web arsc.tp.uib.ac.id serta **nama ketua tim & logo sekolah** (ukuran kecil menyesuaikan poster masing-masing logo ukuran tinggi maksimal ± 3 cm).
9. **Poster dikumpulkan** dalam bentuk digital (.jpg/.jpeg/.png) dengan ukuran file maksimal 10 MB dan resolusi minimal 300 Dpi ke email CSP7SGM@gmail.com, *softcopy* dikirimkan paling lambat **26 September 2016** pukul 23.59 WIB.
10. **Format subjek email:**
POSTERSGM7_NamaKetua_NamaSekolah_AsalSekolah (Misal: POSTERSGM7_RidhoBagus_SMAN2Malang).
11. Di dalam email harus dicantumkan **form pengkondisian** peserta (**Lampiran 4.**) dalam bentuk .pdf dengan nama file **FORMFINALCSPSGM7_NamaKetua_NamaSekolah** (Misal: FORMFINALCSPSGM7_RidhoBagus_SMAN5Tangerang) dikirim bersamaan dengan pengiriman *softcopy* poster paling lambat **26 September 2016** pukul 23.59 WIB.
12. Untuk memperebutkan **JUARA FAVORIT**: Peserta **wajib follow** akun instagram [@sgm_arsc](https://www.instagram.com/sgm_arsc), kemudian meng-upload karya melalui instagram masing-masing dengan **tag** dan mention akun [@sgm_arsc](https://www.instagram.com/sgm_arsc) serta **menggunakan hashtag** **#SGM7 #ARSCFTPUB #SGM72016** dan **#LOMBAPOSTERSGM7**
13. Juara FAVORIT akan ditentukan berdasarkan jumlah like terbanyak pada repost foto poster karya finalis oleh akun [@sgm_arsc](https://www.instagram.com/sgm_arsc)
14. Voting juara favorit di Instagram dilakukan pada tanggal **27 September s/d 30 September 2016**
15. Peserta wajib membawa karya Poster dalam bentuk Hardcopy (print out A3) sebanyak 1 rangkap dan dikumpulkan ketika Technical Meeting tanggal 30 September 2016.
16. Hak cipta tetap melekat pada peserta, namun karya poster yang dikumpulkan menjadi milik panitia dan panitia berhak mempublikasikan, memproduksi, memamerkan, menyebarkan, menampilkan seluruh poster finalis dalam kegiatan SGM 7.



3. PERATURAN UMUM

Berikut beberapa peraturan umum yang perlu diperhatikan oleh finalis *Creative Student Project*:

1. Setiap tim terdiri atas 3 orang.
2. Peserta wajib menaati peraturan lomba.
3. Peserta wajib hadir di tempat pelaksanaan lomba setengah jam sebelum acara berlangsung.
4. Peserta mengikuti *technical meeting* pada waktu yang telah ditetapkan.
5. Peserta yang terlambat hadir tidak mendapat toleransi waktu tambahan.
6. Peserta yang melanggar ketentuan akan dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia penyelenggara.
7. Keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
8. Apabila terdapat kecurangan yang ditemukan panitia, baik sebelum, selama, ataupun setelah kompetisi berlangsung, maka peserta yang bersangkutan dinyatakan gugur.
9. Peserta akan didiskualifikasi apabila calon peserta tidak melengkapi berkas pendaftaran dan/atau tidak melakukan pembayaran sesuai dengan ketentuan panitia.
10. **Pembayaran biaya akomodasi finalis dimulai dari 18 September 2016 s/d 26 September 2016.**
11. Peserta diwajibkan melakukan pembayaran karena: (a) terdapat agenda kegiatan pada tanggal 30 September 2016 di penginapan yang telah ditentukan panitia, (b) untuk memudahkan komunikasi antara peserta dan pihak panitia, (c) mempermudah akomodasi dan mobilisasi, (d) memaksimalkan fasilitas dan pelayanan.
12. Finalis melakukan pembayaran sebesar Rp **600.000**/tim (merupakan biaya penginapan, makanan berat, *snack*, penjemputan, *fieldtrip*, dan seminar) dapat dikirimkan ke nomor rekening **0051-01-161317-50-7 Bank BRI a/n Novemi Inka Rayna.**
13. Konfirmasi pembayaran ke Dite 0857-5502-1575 dengan format sms NamaPengirim_CSPSGM7_AsalSekolah_JudulKarya_TanggalPembayaran.
14. Juara I, II, dan III akan ditentukan melalui penilaian dari juri yang telah ditentukan dengan menilai dari aspek-aspek yang telah dipilih oleh panitia dan keputusan juri bersifat mutlak serta tidak dapat diganggu gugat.
15. Kriteria Penilaian dapat dilihat di bagian Lampiran 1. Dan Lampiran 2.
16. Peserta akan mendapat konfirmasi apabila prosedur pendaftaran, pembayaran, dan pengumpulan telah *valid*.
17. Daftar tim yang berhak maju ke babak FINAL CSP SGM 7 terdapat pada Lampiran 3. Setiap tim finalis akan didampingi oleh masing-masing 1 orang LO (*Liaison Officer*) (daftar LO terdapat pada Lampiran 3).



18. *Dresscode* peserta: (a) 30 September 2016 pakaian bebas rapi, (b) 1 Oktober 2016 seragam identitas sekolah, (c) 2 Oktober 2016 seragam putih abu-abu. Peserta harus menggunakan sepatu tertutup.
19. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian acara SGM 7 mulai tanggal 30 September 2016 s/d 2 Oktober 2016
20. Segala ketentuan dan hal-hal yang belum diatur dan dipahami dapat ditanyakan kepada *contact person* (Dite 0857-5502-1575).

4. HADIAH DAN PENGHARGAAN

1. Juara I : Rp 2,000,000.00
2. Juara II : Rp 1,500,000.00
3. Juara III : Rp 1,000,000.00
4. Juara Favorit Poster : Rp 500,000.00
5. Pemenang lomba berhak memperoleh sertifikat dan tropi.
6. Semua Finalis akan memperoleh sertifikat finalis.

5. TIMELINE PENTING FINALIS CSP SGM 7

Tanggal	Keterangan
26 September 2016	Batas akhir pengumpulan poster via email & batas akhir pembayaran biaya akomodasi finalis
27-30 September 2016	Voting Juara Favorit Poster di Instagram @sgm_arsc
28 September 2016	Batas akhir pengumpulan ppt via email
30 September 2016	<i>Technical Meeting</i>
1 Oktober 2016	FINAL Lomba CSP
2 Oktober 2016	Seminar SGM 7 dan Pengumuman Pemenang

Scientific
Great Moment



Lampiran 1. Kriteria Penilaian Presentasi

KRITERIA PENILAIAN PRESENTASI CSP SGM 7

Asal Sekolah:

Judul Karya:

Nama Ketua:

No	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai Bobot x Skor
1	Pemaparan: <ul style="list-style-type: none"> - Sistematika penyajian dan isi - Kemutakhiran alat bantu (<i>prototype</i> atau produk yang dibawa menjadi nilai tambah namun tidak wajib dibawa ketika final) - Penggunaan bahasa yang baku - Cara dan sikap presentasi - Ketepatan waktu 	20		
2	Gagasan: <ul style="list-style-type: none"> - Kreativitas gagasan (keunikan, manfaat dan dampak) - Kelayakan implementasi 	50		
3	Diskusi: <ul style="list-style-type: none"> - Tingkat pemahaman gagasan - Kontribusi anggota tim 	30		
TOTAL		100		
NILAI PRESENTASI*				

Keterangan :

Skor : 1, 2, 3, 5, 6, 7

(1= Buruk; 2 = Sangat Kurang; 3 = Kurang; 5 = Cukup; 6 = Baik; 7 = Sangat Baik);

Nilai = Bobot x Skor

*) Bobot nilai presentasi 50%

Scientific
Great Moment

Lampiran 2. Kriteria Penilaian Poster

KRITERIA PENILAIAN POSTER

Asal Sekolah:

Judul Karya:

Nama Ketua:

NO	KRITERIA PENILAIAN	Bobot (B)	Skor (S)	Nilai (BxS)
1.	Orisinalitas karya dan keunikan karya	20		
2.	Format poster: a. Kesesuaian karya dengan tema b. Kerangka teori dan kerangka konsep	15		
3.	Isi: a. Bagaimana struktur gambar yang ada didalam poster. b. Komposisi gambar: Warna dan Tata letak objek dalam gambar c. Keindahan/ artistik desain dan inovasi kreatif desain d. Kejelasan ide dasar dan konsep poster e. Kesesuaian antara tema dengan konsep desain	35		
4.	Kualitas Poster: a. Poster memberikan informasi yang berguna bagi pembaca/masyarakat. b. Poster bersifat persuasif sesuai dengan ide yang dituangkan di dalam poster. c. Poster yang dibuat mudah dimengerti oleh pembaca. d. Poster mampu menarik perhatian pembaca.	30		
	Total	100		

Keterangan:

Total nilai maksimal = 700

Skor = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

*) Bobot nilai poster 30%