BPDP

GAPKI

PANDUAN TEKNIS

Content Creator CHALLENGE 2026



PANDUAN TEKNIS
LOMBAKONTEN VIDEO PENDEK
AI VS MOTION GRAPHICS & ANIMATION

SELAMAT DATANG PARA DIGITALCREATORS !

Diera hari ini, lanskap kreativitas visual sedang mengalami evolusi terbesar dalam sejarah. Munculnya teknologi Generative AI memberi kita kemampuan untuk memvisualisasikan imajinasi terliar hanya dalam hitungan detik melalui ketajaman prompt engineering. Di sisi lain, keahlian Motion Graphics tetap berdiri kokoh sebagai seni bernilai tinggi—sebuah bukti presisi, rasa, dan identitas visual yang dirawat oleh jemari para kreator sejati.

Kami tidak ingin memilih salah satu. Melalui konsep Dual-Engine Creativity, kami menantang kalian—para Agent of Change dari berbagai kampus di Indonesia—untuk membuktikan kekuatan visual kalian.

Inilah saatnya kalian menggunakan bakat visual untuk meluruskan narasi, membedah data fakta secara transparan, dan membuktikan bahwa sawit adalah buah dari budidaya nabati, bukan sumber daya alam ekstraktif. Karya kalian memiliki kekuatan untuk mengedukasi jutaan pasang mata di media sosial, bahkan hingga ke panggung internasional.

Buku panduan ini disusun untuk membantu kalian memahami aturan main, kriteria penilaian, hingga standar teknis yang dibutuhkan agar karya terbaik kalian meluncur mulus ke meja dewan juri.

Siapkan ide terliarmu, asah teknologimu, dan tunjukkan pada Indonesia siapa pemilik
masa depan industri kreatif digital sesungguhnya.

1. INFORMASI UMUM :

Let the battle of creativity begin !

TEMA : "Sawit Untuk Siapa?
SUB TEMA : Menyingkap Sawit sebagai Budi Daya Nabati, Bukan Sumber Daya Alam."

Di tengah hangatnya diskusi mengenai isu lingkungan dan ekonomi global, sering kali terjadi perancuan istilah yang mendasar: Apakah kelapa sawit itu 'Sumber Daya Alam' (SDA) atau 'Hasil Budi Daya Nabati'?

Secara kasat mata, perbedaannya mungkin terdengar seperti sekadar tata bahasa. Namun secara logika sains dan ekonomi, perbedaannya sangat besar:

- **SDA Ekstraktif (Seperti Batu Bara, Minyak Bumi, atau Tambang): Sifatnya terbatas (non-renewable), diambil langsung dari pengerukan perut bumi, dan nilainya berkurang seiring habisnya cadangan alam.**

- **Budi Daya Nabati (Seperti Sawit, Jagung, Padi, atau Kedelai): Sifatnya terbarukan (renewable). Ia tumbuh karena interaksi ilmu pengetahuan: proses pemuliaan benih, pemupukan, perawatan tanah, serta alokasi tenaga kerja petani dari generasi ke generasi.**

Saat ini, sebagian orang cenderung menyatukan kelapa sawit ke dalam kategori industri ekstraktif. Akibatnya, timbul persepsi bahwa industri ini bekerja dengan cara "mengeruk habis" alam, bukan merawatnya. Hal ini berimbas langsung pada kebijakan pendanaan hijau (green financing) dan stigma publik terhadap produk olahan sawit.

Di sinilah peran kalian !!

Melalui kompetisi ini, kami tidak mengajak kalian untuk membela industri secara buta, melainkan menantang kalian untuk kritis membedah fakta. Gunakan data, ilmu pengetahuan, dan kreativitas visual kalian untuk menjawab pertanyaan mendasar:

Sawit Untuk Siapa ?
- Apakah Sawit untuk Dunia? (Inovasi & Energi)
- Apakah Sawit untuk Petani? (Kesejahteraan & Desa)
- Apakah Sawit untuk Kamu? (Produk & Gaya Hidup)
- Apakah Sawit untuk Bumi? (Keberlanjutan & Tata Kelola Lingkungan)

Pertanyaan "Sawit Untuk Siapa?" dapat dijawab secara berjenjang untuk meluruskan mispersepsi publik.
Contoh :

a. Untuk Kesejahteraan Rakyat & Petani

Jika dianggap SDA ekstraktif, impresinya adalah "mengeruk isi bumi Indonesia demi keuntungan segelintir pemegang konsesi." Fakta Budi daya kelapa sawit adalah sektor padat karya berbasis agrikultur yang menghidupi jutaan petani sawit rakyat (smallholders). Sama halnya dengan petani jagung atau kedelai, petani sawit mengandalkan keahlian bercocok tanam, pemupukan, dan perawatan tanaman untuk menghasilkan minyak nabati terbaik dunia.

b. Untuk Masa Depan Kedaulatan Pangan & Energi Nabati

Sebagai tanaman budi daya, sawit adalah penghasil minyak nabati paling efisien di dunia per hektarnya jika dibandingkan dengan kedelai, bunga matahari, atau kanola. Tanaman budi daya memiliki masa regenerasi (peremajaan/replanting). Ini adalah siklus pertanian terbarukan (sustainable agriculture) untuk menjamin pasokan pangan dan biodiesel nasional secara berkelanjutan, bukan pengerukan yang hilang setelah dikeruk.

c. Untuk Kepastian Sektor Keuangan & Pembangunan

Kekhawatiran muncul akibat salah kaprah kategori instrumen investasi. Sawit sebagai sektor agribisnis berkelanjutan yang memenuhi standar kriteria hijau/ESG, bukan sektor tambang berisiko tinggi.

Sampaikan fakta objektif versi kalian, tunjukkan kedalaman riset kalian, dan biarkan karya visualmu yang meluruskan persepsi publik.

2. REFERENSI & SUMBER INFORMASI TERPERCAYA

Kami sangat menganjurkan Anda untuk melakukan riset mendalam. Berikut adalah beberapa tautan yang dapat menjadi acuan:
- Lembaga Pemerintah & Asosiasi:
  1. BPDP (E-book & Publikasi): https://www.bpdp.or.id/ebook-sawit
  2. GAPKI (Publikasi & Riset) : http://www.gapki.or.id
  3. Kementerian Pertanian Republik Indonesia : https://www.pertanian.go.id

• Sumber Data Tambahan:
1. Badan Pusat Statistik (BPS): https://www.bps.go.id/
2. RSPO (Standar Keberlanjutan): https://rspo.org/

Catatan untuk Peserta:
Gunakan tautan ini sebagai titik awal untuk memperdalam pemahaman Anda tentang industri sawit. Anda dapat menggunakan data publik dari sumber-sumber ini untuk memvalidasi ide dan asumsi Anda.

3. PENYELENGGARA :

- Gabungan Pengusaha Kelapa Sawit Indonesia (GAPKI)
- Badan Pengelola Dana Perkebunan (BPDP)

4. PESERTA :

- Mahasiswa aktif (D3/D4/S1) dari seluruh universitas di Indonesia.
- Kreator konten dan peminat teknologi konten di kalangan muda (minimal usia 17 tahun maks 23 tahun).

5.KATEGORILOMBA :

Peserta memilih salah satu kategori berikut:

1. AI Generated Video
Menggunakan teknologi Artificial Intelligence, platform bebas.

2. Motion Graphics & Digital Animation
Menggunakan aplikasi software bebas.

6.KETENTUANKARYA :

Video harus memenuhi ketentuan berikut:

1. Durasi maksimal 60 detik
2. Format horisontal 16:9
3. Resolusi minimal 1920 x 1080 Full HD
4. Format file MP4
5. Maksimal ukuran file 200 MB
7. Bebas menggunakan Voice Over, Subtitle maupun Musik.

7. KETENTUANISIKONTEN :

a. Menggunakan data yang berasal dari Fact Sheet resmi GAPKI dan BPDP.
b. Tidak mengandung unsur : Hoaks, SARA, Pornografi, Kekerasan, Ujaran kebencian, Politik praktis, Radikalisme
c. Konten wajib bersifat informatif, edukatif dan dapat dipertanggungjawabkan.
d. Video merupakan karya asli peserta, dibuktikan dengan mengisi dan upload surat pernyataan yang sudah disediakan.
e. Belum pernah dipublikasikan dan/atau memenangkan kompetisi konten yang diadakan pihak lain.
f. Tidak sedang diikutsertakan pada kompetisi lain.
g. Musik, gambar, font maupun aset visual harus memiliki izin penggunaan atau bersifat bebas lisensi.

h. Peserta bertanggung jawab sepenuhnya terhadap seluruh isi karya dan membebaskan Panitia dan Penyelenggara atas gugatan dari pihak manapun.

i. Peserta dapat mengirimkan lebih dari satu karya video.

8.KRITERIA PENILAIAN

A. KATEGORI THE AI VISIONARY (GENERATIVE AI)

1. Akurasi Data (35%)
   Kesesuaian konten dengan data resmi GAPKI & BPDP. Tidak ada distorsi fakta meskipun visualnya futuristik

2. Prompt Engineering & Complexity (25%)
   Sejauh mana peserta mampu mengarahkan AI untuk menghasilkan visual yang detail, konsisten, dan tidak "glitch/kesalahan teknis".

3. AI Visual Aesthetics (20%)
   Keindahan visual, komposisi warna, dan kehalusan transisi video yang dihasilkan oleh mesin.

4. Originalitas Konsep (20%)
   Keunikan ide dalam membayangkan industri sawit .

B. KATEGORI MOTION GRAPHICS/DIGITAL ANIMATION

1. Akurasi Data (35%)
   Kesesuaian konten dengan data resmi GAPKI & BPDP. Data harus tersampaikan secara jelas dalam narasi.

2. Story Telling & Flow (25%)
   Alur cerita yang runtut, penggunaan voiceover atau teks yang pas, dan kemampuan membuat audiens betah menonton.

3. Technical Animation Skill (20%)
   Kelancaran gerakan (smoothness), desain karakter/infografis asli (bukan template), dan harmonisasi audio-visual.

4. Kreativitas & Gaya Visual (20%)
   Keunikan gaya visual (misal: gaya doodle, flat design, atau 3D) yang mencerminkan identitas kreator.

9.PENGUMPULAN KARYA

- Peserta mengisi formulir pendaftaran dan mengunggahnya dengan melampirkan persyaratan lomba. Link Pendaftaran dan link dapat diperoleh melalui scan barcode di eflyer.
- Selambat-lambatnya tanggal 30 September 2026

10. KEBIJAKAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI)

- Kepemilikan Penuh:Hak Ciptaatassemua karya yang dihasilkan tetap menjadi milik tim peserta. Penyelenggara tidak akan mengambil alih kepemilikan tersebut.
- Lisensi Non-Eksklusif: Peserta wajib memberikan lisensi non-eksklusif bebas royalti, dan berlaku abadi kepada pihak Penyelenggara (GAPKI dan BPDP) dan Panitia untuk :

  a. Menggunakan, mereproduksi, mempublikasikan, mendistribusikan, dan menayangkan karya video (sebagian maupun utuh) di seluruh media publikasi, media sosial, media televisi, koran, pameran, serta forum internasional guna kepentingan edukasi, sosialisasi, dan promosi.

  b. Melakukan penyuntingan, pemotongan, penggabungan, penambahan teks/sub-title, pemformatan ulang, serta penyesuaian materi tanpa mengubah pesan mendasar karya, demi kebutuhan materi diseminasi publik BPDP & GAPKI tanpa memerlukan persetujuan tertulis tambahan dari Peserta.
- mempublikasikan karya peserta sebagai bagian dari promosi acara atau laporan kepada anggota dan pemangku kepentingan, dengan menyebutkan nama tim dan anggota.

11. KATEGORI PEMENANG & HADIAH

A. KATEGORI THE AI VISIONARY (GENERATIVE AI)
- Juara 1 : Rp 7.000.000,- + e certificate
- Juara 2 : Rp 4.000.000,- + e certificate
- Juara 3 : Rp 2.000.000,- + e certificate

B. KATEGORI MOTION GRAPHICS/DIGITAL ANIMATION
- Juara 1 : Rp 10.000.000,- + e certificate
- Juara 2 : Rp 7.000.000,- + e certificate
- Juara 3 : Rp 5.000.000,- + e certificate

C. JUARA FAVORIT (“Most Viral" atau "People's Choice")

· Total Likes, Shares, dan Saves di platform (TikTok/Reels) dan apakah kolom komentar mendiskusikan isi konten atau sekadar komentar spam.

· Rp 10.000.000,- + e certifikate

D. AUDIENCE ENGAGEMENT INCENTIVE :
- 10 hadiah challenge give away @ Rp 200.000,- (total Rp 2.000.000,-)

E. E-CERTIFICATE FOR ALL:

· Setiap peserta yang submit karya layak (lolos seleksi awal) mendapatkan e-sertifikat resmi dari GAPKI & BPDP sebagai penambah portofolio mahasiswa.

*) Pajak Hadiah ditanggung pemenang.

Gali datanya, ciptakan visual terbaikmu, dan daftarkan karyamu sebelum batas waktu penutupan!

Terima Kasih & Salam Inovasi,
Panitia Pelaksana