



# GUIDEBOOK LOMBA POSTER NASIONAL



## KOMUNITAS KAMADIKSI

"Aksi Nyata Generasi Muda: Penguatan Daya Saing Nasional melalui Inovasi Berkelanjutan menuju Indonesia Emas 2045"



DINUS FEST 2026



@udinus\_kamadiksi



kamadiksi\_udinus



Kamadiksi Udinus

# PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut generasi muda untuk mampu berpikir lebih kritis, kreatif, dan inovatif. Kemampuan tersebut perlu mulai ditanamkan sejak jenjang sekolah menengah, salah satunya melalui kegiatan yang memberi kesempatan bagi siswa untuk melakukan pengamatan, menggali ide, serta merumuskan solusi atas berbagai persoalan yang ditemui di lingkungan sekitar.

Sebagai wujud dukungan terhadap pengembangan potensi pelajar, Kamadiksi Udinus menyelenggarakan Lomba Poster Digital dalam rangkaian DINUS FEST 2026. Kegiatan ini menjadi ruang kreatif bagi siswa SMA/SMK dan mahasiswa untuk menuangkan gagasan, melakukan mini riset, serta menawarkan solusi inovatif atas isu nasional.

Selain mengasah kemampuan desain, peserta diajak berpikir kritis, memahami masalah aktual, dan menghadirkan ide yang bermanfaat. Lomba Poster Digital menjadi wadah yang menghubungkan kreativitas, pengetahuan, dan kepedulian sosial, sekaligus mendorong generasi muda berkontribusi bagi perubahan positif.

Melalui kompetisi ini, Kamadiksi Udinus berharap dapat menumbuhkan budaya inovasi serta memperkuat peran pelajar dan mahasiswa sebagai agen kreatif bagi masa depan Indonesia

Partisipasi sponsor sangat dibutuhkan dalam menyukseskan acara ini. Selain memberikan kontribusi terhadap pengembangan generasi muda, kerja sama sponsorship juga membuka kesempatan bagi pihak sponsor untuk memperkenalkan brand dan menunjukkan komitmen terhadap dunia pendidikan. Dukungan tersebut menjadi bagian penting agar kegiatan dapat terlaksana secara optimal dan memberikan manfaat yang lebih luas. Kami meyakini bahwa kolaborasi ini tidak hanya bermanfaat bagi peserta dan penyelenggara, tetapi juga memberikan nilai positif bagi sponsor dalam memperluas jangkauan promosi di lingkungan pendidikan.

# Kata Pengantar

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis (Juklak & Juknis) Lomba Poster Digital “Dinus Fest 2026” yang digagas Kamadiksi Udinus disusun sebagai panduan bagi peserta. Kegiatan ini berangkat dari keyakinan bahwa pemuda memegang peran penting dalam menyongsong kejayaan bangsa.

Dengan tema “Aksi Nyata Generasi Muda: Penguatan Daya Saing Nasional melalui Inovasi Berkelanjutan menuju Indonesia Emas 2045”, lomba ini tidak hanya menilai estetika visual, tetapi juga menjadi ruang bagi peserta untuk menerjemahkan gagasan inovatif menjadi karya yang komunikatif dan persuasif.

Dinus Fest 2026 menerapkan sistem hybrid: pengumpulan karya dilakukan secara daring agar lebih inklusif, sedangkan babak final dilaksanakan secara luring melalui presentasi untuk menguji kemampuan peserta mempertanggungjawabkan ide secara langsung. Hal ini selaras dengan tujuan mengasah kreativitas dan berpikir kritis siswa SMA/ sederajat serta mahasiswa/ sederajat.

Kami menyampaikan terima kasih kepada Universitas Dian Nuswantoro, seluruh panitia, dan semua pihak yang mendukung acara ini. Semoga kompetisi ini memantik semangat “Aksi Nyata” generasi muda untuk mulai berkontribusi bagi daya saing bangsa sejak dini.

Semarang, 20 Desember 2025  
Ketua Pelaksana

(Nandhita Najma Fatimah)



# Latar Belakang

Indonesia Emas 2045 merupakan visi besar bangsa yang menuntut kesiapan sumber daya manusia yang unggul, inovatif, dan berdaya saing global. Dalam perjalanan menuju satu abad kemerdekaan tersebut, generasi muda memegang peran vital sebagai agen perubahan (agent of change). Namun, gagasan cemerlang pemuda sering kali hanya tersimpan dalam pemikiran tanpa adanya media yang tepat untuk menyuarakan dan merealisasikannya.

Kreativitas dan inovasi berkelanjutan adalah dua elemen kunci untuk memperkuat daya saing nasional. Berangkat dari semangat tersebut, Komunitas Keluarga Mahasiswa Bidik Misi Universitas Dian Nuswantoro (Kamadiksi Udinus) berinisiatif menggelar Lomba Poster Digital "Dinus Fest 2026". Sebagai program kerja tahunan, kegiatan ini hadir untuk memfasilitasi para generasi muda dalam menuangkan keresahan serta solusi mereka terhadap tantangan bangsa melalui media visual digital.

Pemilihan target peserta siswa SMA/ sederajat dan Mahasiswa didasari oleh keinginan untuk menanamkan pola pikir kritis dan inovatif. Melalui format kompetisi yang menggabungkan seleksi karya secara daring dan presentasi final secara luring, kegiatan ini diharapkan tidak hanya melahirkan desainer grafis yang handal, tetapi juga calon pemimpin masa depan yang mampu mengkomunikasikan gagasannya dengan lugas dan bertanggung jawab.

Melalui Dinus Fest 2026, diharapkan tercipta ekosistem di mana seni, teknologi, dan wawasan kebangsaan dapat bersinergi, mendorong lahirnya aksi nyata demi terwujudnya Indonesia Emas 2045.



# Deskripsi Kegiatan

Lomba Poster Digital ini merupakan salah satu agenda unggulan Dinus Fest 2026 yang diselenggarakan oleh Komunitas Keluarga Mahasiswa Bidik Misi Universitas Dian Nuswantoro (Kamadiksi Udinus). Kegiatan ini mengajak siswa SMA/ sederajat dan mahasiswa untuk menyalurkan kreativitas visual sekaligus meningkatkan kepekaan terhadap tantangan masa depan bangsa.

Kompetisi ini tidak hanya berfokus pada perebutan juara, tetapi juga menjadi ruang bagi generasi muda untuk menyampaikan gagasan, kritik membangun, dan solusi inovatif. Selain itu, kegiatan ini diharapkan menjadi sarana belajar agar peserta berani mempresentasikan ide orisinal secara langsung sebagai langkah awal kontribusi menuju Indonesia Emas 2045.

## Deskripsi Lomba

Lomba Poster Digital ini khusus untuk siswa SMA/ sederajat dan mahasiswa sebagai wadah mengekspresikan wawasan serta imajinasi lewat karya grafis. Poster harus selaras dengan tema “Aksi Nyata Generasi Muda: Penguatan Daya Saing Nasional melalui Inovasi Berkelanjutan menuju Indonesia Emas 2045”.

Melalui lomba ini, peserta ditantang mengubah konsep yang kompleks menjadi desain visual yang komunikatif, estetik, dan mudah dipahami. Berbeda dari lomba poster umumnya, kompetisi ini mewajibkan presentasi offline pada babak final sebagai bentuk pertanggungjawaban karya. Poster diharapkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membawa pesan kuat yang memotivasi generasi muda untuk melakukan aksi nyata berdampak positif.

# Tema Kegiatan

**"Aksi Nyata Generasi Muda: Penguatan Daya Saing Nasional melalui Inovasi Berkelanjutan menuju Indonesia Emas 2045"**

## Subtema

### **1. Pendidikan**

"Pendidikan Inovatif untuk Membangun Generasi Unggul"

### **2. Kesehatan**

"Gaya Hidup Sehat dan Inovatif untuk Generasi Tangguh"

### **3. Lingkungan**

"Inovasi Pemuda dalam Mewujudkan Lingkungan Hijau dan Berkelanjutan"

### **4. Teknologi**

"Transformasi Teknologi untuk Memperkuat Daya Saing Nasional"

### **5. Sosial Dan Budaya**

"Peran Pemuda dalam Transformasi Sosial dan Revitalisasi Budaya Nasional"

# Timeline Kegiatan



## PENDAFTARAN

20 Desember 2025 – 19 Januari 2026



## PENGUMPULAN KARYA

25 Desember 2025 – 20 Januari 2026



## PENGUMUMAN FINALIS

25 Januari 2026



## TECHNICAL MEETING

26 Januari 2026



## PENGUMPULAN PPT

31 Januari 2026



## FINAL

2 FEBRUARI 2026



# Ketentuan Umum

1. Lomba dilaksanakan secara offline bagi finalis.
2. Peserta merupakan siswa SMA/SMK Sederajat maupun Mahasiswa/i dari seluruh daerah di Indonesia.
3. Lomba dapat diikuti secara perorangan atau berkelompok (maksimal 2 orang).
4. Setiap peserta/tim diperbolehkan mengirimkan lebih dari 1 (satu) karya poster dengan ketentuan ketua berbeda, registrasi dilakukan satu kali untuk satu karya poster.
5. Karya harus orisinal, tidak menggunakan AI, dan belum pernah dipublikasikan atau menjadi juara di lomba sejenis.
6. Peserta wajib menyertakan Surat Pernyataan Orisinalitas Karya yang dapat diunduh [disini](#)
7. Poster harus sesuai dengan tema utama dan subtema yang telah ditentukan.
8. Peserta wajib mengisi form registrasi online yang telah disediakan.
9. Biaya pendaftaran sebesar Rp50.019/karya.
10. Peserta wajib follow akun media sosial resmi panitia.
11. Peserta wajib memasang Twibbon resmi dari panitia.
12. Hak cipta karya tetap milik peserta, namun panitia berhak mempublikasikan karya dengan mencantumkan nama pembuat.

# Persyaratan Peserta

1. Peserta merupakan siswa/i SMA/SMK dan sederajat dan Mahasiswa/i seluruh Indonesia
2. Memiliki kartu identitas masih berlaku (Kartu Pelajar/KTM).
3. Bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sesuai timeline.
4. Mengunggah bukti pembayaran biaya pendaftaran.
5. Menandatangani surat pernyataan orisinalitas karya.
6. Tidak sedang terlibat kasus hukum atau pelanggaran etika maupun akademik/organisasi.

## Alur Pendaftaran

1. Peserta wajib mendaftar melalui <https://festival.dinus.ac.id/> dan melakukan konfirmasi pendaftaran melalui link resmi panitia (<https://forms.gle/4aE3ikqsFdJDaqHi6>).
2. Peserta wajib follow media sosial resmi panitia.  
Instagram : [@udinus\\_kamadiksi](https://www.instagram.com/udinus_kamadiksi)  
Tiktok : [@kamadiksi\\_udinus](https://www.tiktok.com/@kamadiksi_udinus)
3. Peserta wajib mengunggah twibbon di Instagram pribadi (instagram tidak boleh privat) sebagai syarat pendaftaran.
  - Link twibbon dapat diakses <https://bit.ly/LPDN-DinusFest2026>
  - Pada postingan Twibbon, peserta wajib menandai akun : [@udinus\\_kamadiksi](https://www.instagram.com/udinus_kamadiksi)
4. Biaya pendaftaran sebesar Rp50.019/karya
5. Pembayaran dilakukan melalui rekening berikut.  
BANK JATENG : 3099070628 A/N Kemahasiswaan UDINUS
6. Cara Pembayaran:
  - No. Rekening Bank Jateng : 3099070628
  - Menyertakan Kode pembayaran 019
  - Jumlah Transfer : 50.019
  - Pembayaran tanpa kode pembayaran akan hangus
  - Hubungi CP
6. Bukti pembayaran dan data pendaftaran dikirim via WhatsApp ke CP panitia (nomor tercantum pada link pendaftaran) dengan format:  
Konfirmasi Pembayaran\_ (Nama Peserta/Nama Tim)
7. Setelah validasi, peserta akan dimasukkan ke grup WhatsApp lomba poster.

# Kriteria Poster

## 1. Tema & Isi

- Sesuai dengan tema utama dan subtema yang dipilih.
- Judul harus jelas, singkat, dan menarik.
- Pesan harus relevan, komunikatif, dan inspiratif.
- Dilarang keras mengandung unsur SARA, pornografi, atau ujaran kebencian.

## 2. Teknis Desain

- Ukuran : A4 (21 x 29.7 cm)
- Orientasi : Portrait
- Format File: PNG atau PDF
- Resolusi : Minimal 300 dpi
- Ukuran File: Maksimal 10 MB
- Logo : Wajib mencantumkan logo dibawah ini  
([Link Logo](#)).

## 3. Penamaan File

**Format: LPDN2026\_(Subtema Poster)(Nama Peserta/Nama Tim) (Judul Poster). png/pdf**



# Pengumpulan Karya

1. Karya dikumpulkan melalui link resmi panitia (link pengumpulan karya akan dibagikan menyusul melalui grup WA resmi).
2. Peserta wajib melampirkan surat pernyataan orisinalitas.
3. Poster yang tidak sesuai format akan didiskualifikasi.
4. Batas akhir pengumpulan sesuai jadwal timeline kegiatan.

## Tahap Finalis

1. Seluruh **finalis 10 besar setiap kategori wajib mengumpulkan bahan presentasi** (PowerPoint/PDF) melalui link resmi panitia.
2. Pada tahap Final, presentasi dilakukan secara **offline**
3. PowerPoint presentasi wajib mencantumkan logo UDINUS, logo Kamadiksi, dan Logo Dinus Fest. Logo dapat di akses [disini](#)
4. Format file presentasi: **LPDN2026\_(Subtema Poster)(Nama Peserta/Nama Tim)(Judul Poster).PowerPoint/pdf**

# Kriteria Penilaian

Kriteria	Bobot
Kesesuaian Tema	30%
Orisinalitas & Kreativitas	25%
Estetika Desain	25%
Pesan & Komunikasi	20%

- ***Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.***
- ***Peserta yang terbukti melakukan plagiarisme, kecurangan, atau melanggar aturan akan didiskualifikasi***

# Hadiah dan Penghargaan

## A. Daftar Juara

- Juara 1 : Sertifikat & Uang pembinaan
- Juara 2 : Sertifikat & Uang Pembinaan
- Juara 3 : Sertifikat & Uang Pembinaan
- Juara Favorit

## B. Sertifikat Digital

Seluruh peserta akan mendapatkan e-sertifikat sesuai kategori

- Peserta
- Juara 1, 2, 3
- Juara Favorit

### **\*catatan**

Juara Tingkat SMA/SMK Sederajat dan Mahasiswa Terpisah



# Tata Tertib Peserta

## A. Karya

- Karya yang dikumpulkan harus orisinal, tidak mengandung plagiarisme, dan tidak menggunakan AI.
- Karya tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, atau ujaran kebencian.
- Karya yang terbukti melanggar akan didiskualifikasi.

## B. Peserta

- Biaya pendaftaran yang telah dibayarkan tidak dapat dikembalikan dengan alasan apa pun.
- Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sesuai timeline yang telah ditentukan.
- Peserta wajib menjaga sikap, etika, dan komunikasi yang baik terhadap sesama peserta, panitia, maupun juri.
- Peserta tidak diperkenankan melakukan kampanye negatif atau menjelekkan karya peserta lain.
- Seluruh finalis dan peserta yang masuk nominasi (10 besar tingkat Mahasiswa dan 10 besar tingkat SMA/SMK, maupun kategori tambahan) wajib hadir Final (2 Februari 2026)
- Peserta yang tidak hadir saat pengumuman juara, kategori tambahan, akan dianggap gugur dan hak atas penghargaan/hadiah dinyatakan hangus.
- Kehadiran dapat berupa hadir langsung (offline) sesuai undangan.

## C. Kampanye dan Voting Online

- Peserta diperbolehkan mempromosikan karyanya untuk kategori favorit, tetapi dilarang membeli like, menggunakan bot, atau cara manipulatif lainnya.
- Jika terbukti curang, peserta otomatis didiskualifikasi.

# Tata Tertib Peserta

## D. Hak Cipta dan Lisensi

- Hak cipta tetap milik peserta.
- Panitia berhak menggunakan karya untuk kepentingan publikasi non-komersial dengan tetap mencantumkan nama pembuat.
- Sponsor terkait boleh menggunakan karya dengan izin tertulis dari panitia dan peserta.

## E. Teknis Kehadiran

- Peserta wajib hadir sesuai undangan yang sudah ditentukan.
- Peserta offline wajib mengenakan pakaian rapi/berbusana sopan.

## F. Kewajiban Media dan Publikasi

- Peserta wajib memasang Twibbon resmi yang disediakan panitia.
- Karya yang telah diunggah wajib diposting di Instagram peserta dengan men-tag: akun resmi komunitas @udinus\_kamadiksi.

## G. Kerahasiaan Penjurian

- Peserta tidak diperkenankan menghubungi juri secara langsung terkait proses penilaian.
- Segala bentuk lobi, intervensi, atau upaya mempengaruhi juri dianggap pelanggaran berat.

## H. Sanksi Pelanggaran

- Teguran lisan atau tertulis.
- Diskualifikasi dari lomba.
- Pencabutan penghargaan bila pelanggaran ditemukan setelah awarding.

## I. Hak Panitia

- Panitia berhak menggunakan karya peserta untuk kepentingan publikasi dengan tetap mencantumkan nama pembuat.
- Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang melanggar ketentuan tanpa kompromi.
- Hal-hal yang belum diatur dalam tata tertib ini akan ditentukan kemudian oleh panitia, dan keputusan panitia bersifat final.

# Pusat Infomasi

Untuk seluruh pertanyaan, detail teknis, maupun informasi terbaru mengenai Lomba Poster Digital Nasional, Anda dapat mengakses update lengkap melalui Instagram kami di [@udinus\\_kamadiksi](https://www.instagram.com/udinus_kamadiksi)

Jika membutuhkan respon cepat, tim kami dengan senang hati siap membantu melalui WhatsApp:

- Aufalla : +62 896-3083-3330
- Elvani : +62 856-5055-697

Terima kasih atas antusiasme dan partisipasi Anda. Sampai jumpa di panggung kreativitas tuangkan ide terbaikmu dan jadilah bagian dari Lomba Poster tahun ini!