



**PEMERINTAH
KABUPATEN GIANYAR**

ADDENDUM PEDOMAN

SAYEMBARA

**DESAIN LOGO MASKOT
KABUPATEN GIANYAR**

PENYELENGGARA

**DINAS KOMUNIKASI
DAN INFORMATIKA
KABUPATEN GIANYAR**



DAFTAR ISI

- I. PENDAHULUAN
 - A. LATAR BELAKANG
 - B. PENYELENGGARA
- II. PEDOMAN UMUM
 - A. JUDUL SAYEMBARA
 - B. ARAHAN UMUM
 - C. ARAHAN KONSEP
- III. TEKNIS PENYELENGGARAAN
 - A. SIFAT SAYEMBARA
 - B. PERSYARATAN PESERTA
 - C. PENDAFTARAN
 - D. PENJURIAN
 - E. PENGHARGAAN
 - F. JADWAL
 - G. TATA CARA PEMASUKAN KARYA
 - H. DISKUALIFIKASI PESERTA
 - I. BATAS WAKTU PEMASUKAN KARYA
 - J. HAK DAN KEWAJIBAN PEMENANG
- IV. PENUTUP

I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kabupaten Gianyar merupakan salah satu daerah di Provinsi Bali yang dikenal sebagai pusat seni, budaya, dan pariwisata berbasis kearifan lokal. Keunikan tradisi, kekayaan sejarah, serta kreativitas masyarakat Gianyar menjadi identitas yang membedakannya dari daerah lain. Di tengah perkembangan zaman dan arus globalisasi, diperlukan sebuah simbol visual yang mampu merepresentasikan karakter Kabupaten Gianyar secara kuat, modern, dan mudah dikenali oleh masyarakat luas.

Logo maskot menjadi media strategis untuk memperkuat citra daerah, sarana promosi, serta alat komunikasi visual yang efektif dalam berbagai kegiatan pemerintahan, pariwisata, pendidikan, dan ekonomi kreatif serta kegiatan positif lainnya. Maskot yang dirancang dengan baik diharapkan dapat mencerminkan nilai-nilai budaya, filosofi, serta semangat masyarakat Gianyar, sekaligus menarik minat generasi muda dan wisatawan.

Oleh karena itu, Pemerintah Kabupaten Gianyar menyelenggarakan Sayembara Desain Logo Maskot Kabupaten Gianyar sebagai wadah partisipasi publik, khususnya bagi desainer, seniman, dan masyarakat kreatif, untuk menuangkan ide dan gagasan terbaiknya. Sayembara ini diharapkan menghasilkan desain logo maskot yang orisinal, berkarakter, dan mampu menjadi identitas visual resmi Kabupaten Gianyar yang membanggakan serta berkelanjutan.

B. PENYELENGGARA

1. Penyelenggara Sayembara Desain Logo Maskot Kabupaten Gianyar adalah Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar c.q. Tim Pelaksana Sayembara Desain Logo Maskot Kabupaten Gianyar yang beralamat di:
Instansi : Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar
Alamat : Jalan Ngurah Rai Nomor : 5-7 Gianyar
2. Tim Pelaksana Sayembara Desain Logo Maskot Kabupaten Gianyar berdasarkan Surat Keputusan Bupati Gianyar.

II. PEDOMAN UMUM

A. JUDUL SAYEMBARA

Sayembara Desain Logo Maskot Daerah, selanjutnya disebut :
“Sayembara Desain Logo Maskot Kabupaten Gianyar”.

B. ARAHAN UMUM

1. logo yang disayembarakan merupakan Logo Maskot Daerah Kabupaten Gianyar dengan nama PADMAKARA yang akan digunakan secara resmi oleh Pemerintah Daerah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang – undangan
2. logo harus mencerminkan jati diri, karakter, dan kekhasan Kabupaten Gianyar sebagai daerah yang berlandaskan nilai budaya, seni, dan kearifan lokal yang direpresentasikan dalam bentuk bunga padma atau lotus.
3. desain logo bersifat original, tidak menjiplak, tidak melanggar Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) pihak lain, serta belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba sejenis.
4. logo harus mudah diaplikasikan pada berbagai media, baik cetak maupun digital, serta tetap terbaca dan bermakna dalam berbagai ukuran dan latar belakang.
5. logo yang dihasilkan memiliki nilai estetika, komunikatif, dan mampu menjadi symbol kebanggaan Masyarakat Kabupaten Gianyar.

C. ARAHAN KONSEP

Logo Bunga Padma atau Padmakara, atau seringkali merujuk pada bunga lotus berwarna merah, adalah simbol dengan makna mendalam dalam berbagai konteks, terutama dalam agama Hindu dan Budha, melambangkan kesucian, kebenaran, keindahan, pencerahan spiritual, dan kelahiran kembali. Bunga Padma tumbuh dari lumpur namun tidak dapat dikotori, yang secara filosofis diartikan sebagai kemampuan untuk tetap murni dan bersih meskipun hidup dalam lingkungan yang kotor atau penuh tantangan, serta melambangkan keteguhan kepribadian dan kebijaksanaan. Deskripsi Umum dan Makna Bunga Padma dalam Logo:

1. Kesucian dan Kebersihan

Bunga Padma secara universal dianggap sebagai lambang kesucian dan kebersihan, karena sifatnya yang tumbuh dari lumpur namun tetap bersih dan indah di permukaan air.

2. Pencerahan Spiritual dan Kebenaran Tertinggi

Dalam ajaran Hindu dan Budha, Padma melambangkan pencerahan, pengetahuan tertinggi (Sat Cit Anandam), dan kondisi spiritual yang murni.

3. Delapan Arah Mata Angin

Dalam beberapa konteks, kelopak bunga Padma yang berjumlah delapan mengacu pada delapan penjuru mata angin atau delapan kewajiban suci, yang juga dikaitkan dengan Dewata Nawasanga.

4. Kekuatan dan Keberuntungan

Bunga Padma juga dapat melambangkan kekuatan, keberuntungan, dan harapan akan kehidupan yang lebih baik.

5. Kearifan dan Keindahan

Keindahan dan kesempurnaan bunga Padma yang mekar melambangkan kearifan, keindahan kepribadian, dan potensi yang dapat terus berkembang.

Unsur-unsur dalam Logo Padmakara dan pemaknaannya sebagai berikut;

A. Bunga Berwarna Merah

Dalam berkesenian, masyarakat Gianyar memiliki semangat ngayah tanpa pamrih atau menawarkan berbagai karya seni sebagai bentuk pengabdian yang dipersembahkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Di dalamnya ada rasa pengabdian dan dedikasi sebagai bentuk kerinduan yang ingin bertemu dengan sumber seni itu sendiri, dan ingin menjadi satu dengan itu, karena seni nyata setiap manusia adalah percikan seni. Karanter ini sangat sesuai dengan Bunga Padma Bang yang menjadi simbol kasih tanpa pamrih, gairah, kasih saying, kebaikan, kebesaran dan kemurahan hati.

B. Helai/Kelopak Daun

Dewata Nawa Sanga merupakan sembilan tokoh dewa yang dipuja sebagai penjaga sembilan arah mata angin dalam ajaran Agama Hindu Bali. Konsepsi pemujaan kesembilan tokoh Dewa sejalan dengan konsepsi Padma Bhuwana, dan simbolisasi Pulau Bali sebagai Bunga Padma besar yang sedang mekar mengapung di atas air dengan delapan helai kelopak mengembang pada delapan arah yang berbeda. Delapan kelopak bunga mencerminkan delapan Kabupaten/Kota, dan sari bunga sebagai mahkota yang berada di tengah, mencerminkan Kabupaten Gianyar berada di tengah Pulau Bali.

C. Mahkota/Biji Bunga

Puncak mahkota sebagai sari bunga yang menggambarkan kedudukan Kabupaten Gianyar yang berada di Tengah. Ditengah ada Dewa Ciwa dikenal sebagai Siwa Nataraja artinya berkesenian dalam rangka pemujaan kemahakuasaan

Tuhan. Siwa Nataraja dikatakan sebagai perwujudan dari Dewa Siwa sebagai penari kosmis, mengandung banyak makna, simbolisasi, filosofi, dan kreativitas berkesenian, sangat sesuai dengan Kabupaten Gianyar yang dikenal dengan predikat Bumi Seni.

D. Slogan Pada Logo Maskot Daerah diisi slogan yaitu;

PADMA PATRAM IVAMBHASA

Artinya;

Gianyar ibarat daun padma yang cemerlang, tidak akan kotor walau dalam lumpur dan tidak basah walau dalam air.

III. TEKNIS PENYELENGGARAAN

A. SIFAT SAYEMBARA

1. Sayembara berskala kabupaten dan bersifat terbuka bagi masyarakat gianyar, khususnya yang memiliki keahlian di bidang desain grafis, seni rupa, ilustrasi, atau bidang kreatif terkait;
2. Tahap evaluasi dan penjurian sayembara bersifat tertutup melalui 4 (empat) tahap, yaitu: a) Tahapan Verifikasi Administrasi calon peserta; b) Evaluasi dokumen karya peserta; c) Penjurian Tahap ke-I dipilih 10 (sepuluh) karya terbaik; d) Penjurian Tahap ke II berupa presentasi karya dan pemilihan 4 (empat) karya dengan hasil penilaian terbaik sebagai Juara I, Juara II, Juara III dan Juara Harapan I;
3. Karya sayembara yang terpilih (Juara I) dapat digunakan seluruhnya atau sebagian berdasarkan pertimbangan Penyelenggara;
4. Seluruh materi sayembara menjadi milik penyelenggara dengan hak cipta karya milik peserta;
5. Keputusan penjurian/penetapan pemenang tidak dapat diganggu gugat;
6. Peserta sayembara agar berhati-hati terhadap segala bentuk penipuan terkait informasi Sayembara ini dari pihak yang dapat mengatasnamakan Pemerintah Kabupaten Gianyar. Pemerintah Kabupaten Gianyar tidak bertanggungjawab terhadap pihak-pihak yang dirugikan atas penipuan tersebut. Informasi resmi terkait sayembara hanya disampaikan melalui:

Website : <https://sayembara.gianyarkab.go.id>

E-mail : sayembara@gianyarkab.go.id

Media Sosial Pemerintah Kabupaten Gianyar

IG : pemkab_gianyar

FB : Pemerintah Kabupaten Gianyar

X : PemkabGianyar

Tiktok : pemkabgianyar

Media Sosial Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar :

IG : diskominfogianyar

FB : Diskominfo Gianyar

X : diskominfognyr

Tiktok : diskominfogianyar

7. Karya Pemenang Sayembara akan dipublikasikan ke media website resmi Sayembara Pemerintah Kabupaten Gianyar, dan/atau media publikasi lainnya milik Pemerintah Kabupaten Gianyar.

B. PERSYARATAN PESERTA

1. Peserta sayembara adalah Warga Negara Indonesia (WNI) dengan Nomor KTP/KK Gianyar.
2. Peserta diperkenankan berasal dari berbagai latar profesi, tidak terbatas pada desainer grafis, seniman, ilustrator, akademisi, pelajar/mahasiswa, maupun pelaku industri kreatif
3. Peserta hanya diperkenankan mengirimkan 1 (satu) karya desain
4. peserta wajib menyatakan bahwa karya yang diikutsertakan :
 - tidak melanggar hak cipta pihak lain;
 - merupakan hasil karya buatan sendiri
 - karya belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi apapun dan tidak sedang disertakan dalam lomba lainnya
 - tidak menggunakan AI (Artificial Intelligence)
5. peserta tidak diperkenankan memiliki konflik kepentingan dengan panitia maupun tim juri, baik secara langsung maupun tidak langsung.

C. PENDAFTARAN

1. Pendaftaran Tidak Dipungut Biaya (Gratis)
2. pendaftaran dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh Panitia dan diumumkan secara resmi melalui media informasi yang ditentukan oleh Penyelenggara.
3. Peserta melakukan pendaftaran melalui <https://sayembara.gianyarkab.go.id> dan melengkapi dokumen administrasi yang dipersyaratkan, anatar lain :
 - Identitas diri (KTP)
 - Pas Photo
 - Dokumen pendukung lain yang ditetapkan oleh panitia
4. Formulir persyaratan lainnya dapat diunduh di <https://sayembara.gianyarkab.go.id/>.

D. PENJURIAN

1. Penilaian karya Sayembara Desain Logo Maskot Kabupaten Gianyar dilakukan oleh tim Juri, yang terdiri dari unsur :
 - Praktisi profesional desain dan/atau seni
 - unsur akademisi atau tokoh yang memahami seni dan budaya
2. Proses penjurian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, meliputi :
 - Verifikasi administrasi peserta dan kelengkapan karya;
 - Evaluasi kesesuaian karya dengan ketentuan sayembara;
 - Pemaparan dan persentasi logo yang lolos kriteria lomba;
 - Penetapan karya terbaik berdasarkan hasil penilaian tim juri.
3. Kriteria penilaian meliputi :
 - a) Penilaian Tahap I :
 - Kesesuaian konsep dengan filosofi Maskot Daerah Kabupaten Gianyar;
 - Kekuatan gagasan dan pesan visual;
 - Kreativitas dan orisinalitas desain;
 - Kejelasan bentuk, warna dan symbol;
 - Fleksibilitas dan kemudahan penerapan logo pada berbagai media
 - b) Penilaian Tahap II :
 - Kesesuaian konsep dengan filosofi Maskot Daerah Kabupaten Gianyar;
 - Kekuatan gagasan dan pesan visual;
 - Kreativitas dan orisinalitas desain;

- Kejelasan bentuk, warna dan symbol;
- Fleksibilitas dan kemudahan penerapan logo pada berbagai media
- Presentasi Karya

Masing-masing kriteria penilaian memiliki bobot nilai yang sama dan memiliki range nilai 50 – 100. Nilai Akhir merupakan rata-rata dari jumlah nilai kriteria penilaian.

4. Penilaian karya sayembara akan dilakukan oleh tim juri, yang ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Bupati Gianyar.

E. PENGHARGAAN

1. Sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan kreativitas peserta, penyelenggara memberikan penghargaan kepada 4 (empat) karya terbaik dengan penghargaan/hadiah sebagai berikut :
 - Juara 1 : Rp. 25.000.000,- (dan piala serta e-sertifikat penghargaan)
 - Juara 2 : Rp. 15.000.000,- (dan piala serta e-sertifikat penghargaan)
 - Juara 3 : Rp. 7.500.000,- (dan piala serta e-sertifikat penghargaan)
 - Juara Harapan 1 : Rp. 2.500.000,- (dan piala serta e-sertifikat penghargaan)

**pajak ditanggung oleh pemenang*
2. Berdasarkan pertimbangan pemenuhan nilai tertentu dalam penjurian, Tim Juri berhak menetapkan atau tidak menetapkan pemenang terbaik/Pertama dan/atau pemenang peringkat lainnya.
3. Kepada setiap peserta Sayembara yang menyerahkan Karya juga akan diberikan e-sertifikat Peserta Sayembara.

F. JADWAL

KEGIATAN	TANGGAL
Pendaftaran Sayembara	26 Maret - 1 April 2026
Perpanjangan Waktu Pendaftaran Sayembara	1 – 4 April 2026
Verifikasi Administrasi dan Pengumuman Peserta	5 April 2026
Pemberian Penjelasan (Aanwijzing)	6 April 2026
Penyusunan Karya	6 - 13 April 2026
Pemasukan Karya	6 - 13 April 2026

Penjurian Tahap 1 dan Pengumuman Penjurian Tahap 1 (10 Besar)	14 April 2026
Presentasi Finalis, Penjurian Tahap ke II, Proses Penetapan dan Pengumuman Pemenang	16 April 2026

G. TATA CARA PEMASUKAN KARYA

1. Pemasukan Karya Sayembara

- a. Pemasukan Karya dilakukan secara online melalui situs <https://sayembara.gianyarkab.go.id/>;
- b. Setiap Peserta Sayembara harus mengunggah Pakta Integritas dan Surat Pernyataan Tanggung Jawab Atas Proposal/Karya/Data Peserta Sayembara Desain Logo Maskot Kabupaten Gianyar yang telah ditandatangani, di atas meterai Rp 10.000;
- c. Setiap peserta hanya boleh mengirimkan 1 (satu) karya sayembara, dan tidak diperkenankan 1 (satu) karya didaftarkan atas 2 (dua) nomor peserta yang berbeda;
- d. Karya sayembara yang diserahkan/dilombakan harus asli dan bukan hasil plagiasi, baik secara keseluruhan maupun sebagian, dari hasil karya orang lain;
- e. Seluruh karya yang masuk menjadi milik Tim Pelaksana dan dapat dipergunakan untuk keperluan kegiatan sesuai peraturan perundang-undangan.

2. Format Pemasukan Karya

Karya sayembara yang disampaikan adalah dalam bentuk image dan proposal yaitu :

- a. Karya dalam bentuk Image berupa file png dengan resolusi 300 dpi'
- b. Karya dalam file mentah desain dengan mengirimkan link drive.
- c. Karya dalam bentuk Proposal berupa file pdf, ukuran kertas A4 dengan ukuran maksimal 5 Mb dilengkapi dengan penjelasan/deskripsi karya.

H. DISKUALIFIKASI PESERTA

Peserta di diskualifikasi apabila terbukti melanggar pedoman sayembara.

I. BATAS WAKTU PEMASUKAN KARYA

Pemasukan Karya Sayembara berupa dokumen softcopy yang diunggah pada situs <https://sayembara.gianyarkab.go.id/>, paling lambat diterima pada tanggal 13 April 2026 pukul 23.59 WITA.

J. HAK DAN KEWAJIBAN PEMENANG

Pemenang berhak atas penghargaan yang telah disediakan oleh penyelenggaran dan berkewajiban menyerahkan karya dengan format yang ditentukan penyelenggara yang akan disampaikan saat Pemberian Penjelasan (Aanwijzing).

IV. PENUTUP

1. Dengan pedoman sayembara diharapkan dapat memberikan tambahan pemahaman tentang Sayembara ini kepada calon peserta Sayembara, dan dapat lebih mengundang partisipasi seluas-luasnya kepada masyarakat, untuk dapat berkontribusi nyata mengukir sejarah dalam menciptakan Logo Maskot Kabupaten Gianyar.
2. Para Calon Peserta Sayembara agar mencermati dan memahami pedoman ini, khususnya terkait persyaratan Pendaftaran Peserta, selain ketentuan Aanwijzing/Penjelasan Sayembara, serta persyaratan Pemasukan Karya, dan persyaratan Presentasi Finalis.