

**KERANGKA ACUAN LOMBA
DESAIN LOGO LUSTRUM X FMIPA
TAHUN 2017**

BAGIAN PERTAMA DEFINISI DAN TEMA LOGO

1. Definisi

Logo merupakan suatu gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu, dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, organisasi, produk, negara, lembaga, dan hal lainnya membutuhkan sesuatu yang singkat dan mudah diingat sebagai pengganti dari nama sebenarnya. Logo harus memiliki filosofi dan kerangka dasar berupa konsep dengan tujuan melahirkan sifat yang berdiri sendiri atau mandiri. Logo lebih lazim dikenal oleh penglihatan atau visual, seperti ciri khas berupa warna dan bentuk logo tersebut.

Logo Lustrum adalah logo yang di desain khusus untuk kepentingan Civitas Akademik dan Alumni FMIPA USU yang akan disosialisasikan ke seluruh civitas akademik dan alumni FMIPA USU pada khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya sebagai suatu identitas dan tampilan yang akan memberikan semangat dan motivasi baru dalam tatanan dunia global yang nantinya didukung oleh profesionalisme alumni yang nyata.

2. Tema Logo “PROFESIONALISME ALUMNI MAMPU BERSAING PADA TATANAN DUNIA GLOBAL TAHUN 2020”

Beberapa tahun belakangan ini Perguruan Tinggi dan civitas akademika secara terus menerus mengembangkan iklim akademis yang kreatif agar dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran yang mengarahkan civitas akademika menjadi peneliti sebagai insan pembelajar sepanjang hayat. Disamping itu dosen dan mahasiswa diharapkan tidak hanya menekuni ilmu (*hard skills*) dalam bidangnya saja, tetapi juga beraktifitas untuk mengembangkan *soft skills*nya agar menjadi insan ilmunan yang mandiri, penuh inisiatif, bekerja secara cermat, penuh tanggungjawab dan gigih. Kemampuan ini dapat diperoleh dari pembekalan secara formal melalui tatanan dunia global akademik dan ko-kurikuler, ekstra dan intra kurikuler.

Dalam era persaingan bebas, dibutuhkan ilmu pengetahuan yang memiliki kemampuan *hard skills* dan *soft skills* yang seimbang. Dengan kata lain, kemampuan kognitif (*hard skills*) saja tidak cukup memadai untuk menjawab kebutuhan pengguna jasa (*stakeholders*) maupun pengembangan kewirausahaan (*entrepreneurship*), namun perlu diimbangi dengan *soft skills* lainnya yang tinggi agar dapat terbentuk kemampuan yang terintegrasi dan mempunyai kompetensi yang dibutuhkan oleh pengguna jasa. Fenomena ini sesuai dengan hasil penelitian NACE (2005) yang menyebutkan bahwa umumnya pengguna tenaga kerja membutuhkan keahlian kerja berupa 82% *soft skills* dan 18% *hard skills*.

Berdasarkan hal tersebut diatas FMIPA Universitas Sumatera Utara, akan menyelenggarakan peringatan LUSTRUM ke- X dengan berbagai kegiatan Ilmiah & Kreatifitas Mahasiswa Tahun 2017. Disamping itu kegiatan LUSTRUM ini juga merupakan ajang silaturahmi antar para Alumni dan mahasiswa dan civitas akademika, serta *stakeholders* lain di luar kampus USU sehingga terbentuk karakter dalam pengembangan bidang ilmiah (*hard skills*) dan kreativitas (*soft skills*) sebagai pemimpin atau *entrepreneur* profesional di masa depan.

Logo Lustrum X FMIPA USU memiliki kesesuaian implementasi dengan nilai-nilai Profesionalisme Alumni yaitu Kreatifitas, Hard Skill, Soft Skill, Inklusif, Responsif, Efektif. Disamping itu berisi muatan visi FMIPA USU yaitu Menjadi Fakultas yang memiliki

keunggulan akademik di bidang ilmu dasar dan teknologi yang mampu bersaing dalam tataran dunia global tahun 2020

BAGIAN KEDUA PERSYARATAN

1. Persyaratan Peserta
 - a. Khusus Civitas Akademi (Dosen, Pegawai, Mahasiswa) dan Alumni FMIPA USU.
 - b. Peserta tidak dipungut biaya pendaftaran.
 - c. Peserta melampirkan identitas diri.
 - d. Peserta wajib mengisi & menandatangani surat pernyataan.
 - e. Peserta hanya dapat mengirim 1 Desain Logo
2. Persyaratan Umum
 - a. Logo yang dinyatakan sebagai pemenang secara sah menjadi milik Panitia Lustrum X FMIPA USU.
 - b. Panitia Lustrum X FMIPA USU berhak untuk mengubah baik bentuk, ukuran dan warna dan memakainya untuk semua keperluan Panitia Lustrum X FMIPA USU tanpa ada kewajiban memberikan royalti kepada pemenang.
 - c. Karya yang diterima harus lengkap mengikuti persyaratan yang sudah ditetapkan, apabila tidak memenuhi syarat, karya akan didiskualifikasi dan tidak diikutsertakan dalam penilaian.
 - d. Desain Logo Lustrum X FMIPA USU harus merupakan karya orisinal dan belum pernah dilombakan.
 - e. Peserta wajib memenuhi semua perundang-undangan, peraturan dan ketentuan yang berlaku. Bila terjadi pelanggaran atas peraturan dan ketentuan yang berlaku, maka peserta harus membebaskan Panitia Lustrum X FMIPA USU dari segala beban dan tanggung jawab apabila adanya tuntutan dari pihak ketiga atau pihak yang berwajib.
3. Persyaratan Administrasi dan Teknis
 - a. Setiap peserta hanya dapat mengirimkan karya yang sudah disesuaikan ukurannya menjadi **620x620px** dan spesifikasi kode warna logo versi CMYK. Karya harus jelas jika diperkecil sampai dengan 3x3 cm. (attachment 1)
 - b. Melampirkan filosofi dari konsep desain logo dalam format pdf berisi uraian makna logo yang dibuat. (attachment 2)
 - c. Melampirkan file scan KTP/KTM. (attachment 3)
 - d. Tidak dibenarkan memakai file .Zip, Win.Rar
 - e. Semua file tersebut di atas (point a s/d c) dikirimkan ke alamat email: fmipausu2017@gmail.com dengan subject: nama lengkap peserta_Lustrum_X_FMIPA USU.
Contoh : ali akbar zulkarnain_Lustrum_X_FMIPA USU
 - f. Jangka waktu pengiriman desain logo selambat - lambatnya adalah tanggal **7 Juni 2017, Pukul 17:00 WIB.**
 - g. Apabila ada hal yang kurang jelas peserta dapat mengirimkan pertanyaan ke email fmipausu2017@gmail.com pada tanggal 3 s/d 4 Juni 2017. Pada pukul 14.00 s/d 15.00 WIB.

BAGIAN KETIGA SURAT PERNYATAAN

1. Surat Pernyataan
 - a. Surat pernyataan berisi tentang hak dan kewajiban peserta setelah ditetapkannya peserta sebagai pemenang lomba desain.
 - b. Identitas yang ditulis dalam surat pernyataan harus sesuai dengan identitas yang tertera dalam KTP/KTM.
 - c. Surat Pernyataan dibuat sesuai format terlampir yang tidak terpisahkan dalam dokumen ini (lampiran 1).
2. Bagian Ketiga Kriteria Logo
 - a. Logo berupa simbol atau karakter yang menggambarkan tentang Lustrum X FMIPA USU.
 - b. Logo harus di atas teks “Lustrum X FMIPA USU”.
 - c. Logo memiliki tema “Lustrum X FMIPA USU” dan kesesuaian dengan Visi dan Misi FMIPA USU.
 - d. Maksimal warna yang digunakan dalam logo adalah 5 warna.
 - e. Penampilan logo menarik dan aplikatif diterapkan pada berbagai kemungkinan teknik dan media, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi.
 - f. Logo harus original dan belum pernah dipublikasikan/dilombakan.

BAGIAN KEEMPAT PENENTUAN NOMINATOR

3. Penetapan Nominator
 - a. Penetapan nominator dilaksanakan oleh Dewan Juri berdasarkan urutan penilaian tertinggi.
 - b. Calon Pemenang/Finalis sebanyak 5 nominator dan selanjutnya nominator tersebut akan diundang untuk menyampaikan presentasi dihadapan Dewan Juri.
 - c. Pengumuman Pemenang dilaksanakan pada tanggal **20 Juni 2017** melalui website: fmipa.usu.ac.id
4. Presentasi Karya Nominator
 - a. Menyertakan CD File desain logo yang berisi:
 1. Folder Logo: Corel Draw/Macromedia Freehand/Adobe Illustrator dalam format CMYK;
 2. Folder Presentasi: JPEG 300 dpi/high quality;
 3. Folder Konsep Logo: Ms Word. Konsep logo diketik di kertas A4 - 80gr, huruf tahoma 11 dengan jarak spasi 1,5.
 - b. Cetak desain logo dalam kertas A4 beserta color guide masing-masing sebanyak 3 lembar.
 - c. Surat pernyataan asli (format surat terlampir) ditandatangani di atas materai Rp. 6000,- (Enam ribu rupiah) bagi yang dinyatakan sebagai pemenang.
 - d. Fotocopy KTP/SIM/Paspor.
 - e. Dokumen tersebut diatas (point a s/d d) dibawa pada saat presentasi.
 - f. Jika nominator tidak bisa hadir pada waktu presentasi yang telah ditetapkan, maka Nominator tersebut dianggap gugur.
5. Penjurian
 - a. Selama proses lomba berlangsung tidak melayani surat menyurat.
 - b. Keputusan Dewan Juri tidak bisa diganggu gugat.

6. Penilaian

Unsur - unsur yang akan menjadi perhatian dalam proses penilaian meliputi:

No	Metode Penilaian	Bobot (%)
1	Relevansi logo dengan tema Lustrum X FMIPA USU	40
2	Unsur Estetika Logo: a. Warna b. Bentuk	50
3	Pemanfaatan logo pada berbagai media cetak dan elektronik (Pin, Kop Surat, Atribut, Spanduk, dll)	10
Total		100

BAGIAN KELIMA PENGUMUMAN PEMENANG

1. Pengumuman Pemenang
 - a. Pemenang akan menerima pemberitahuan melalui website: fmipa.usu.ac.id
 - b. Pengumuman pemenang dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2017.
2. Hadiah Pemenang diatur dengan SK Dekan FMIPA USU
 - a. Juara 1 Rp. 3.000.000.- + Piagam Penghargaan
 - b. Nominator 2 diberikan Piagam Penghargaan
 - c. Nominator 3 diberikan Piagam Penghargaan
 - d. Nominator 4 diberikan Piagam Penghargaan
 - e. Nominator 5 diberikan Piagam Penghargaan
3. Pajak ditanggung oleh pemenang.
4. Untuk setiap Nominator untuk melakukan presentasi diperkenankan (hanya 1 orang) oleh Panitia Lustrum X FMIPA USU.
5. Nominator
 - a. Juara diantara Nominator membuat Surat Pernyataan sesuai format terlampir yang tidak terpisahkan dalam dokumen ini (lampiran).
 - b. Keputusan Dewan Juri tidak dapat diganggu gugat.

BAGIAN KEENAM PEMBATALAN / DISKUALIFIKASI PEMENANG

1. Pemenang dapat dibatalkan atau didiskualifikasikan apabila:
 - a. Terbukti bahwa karya (konsep dan atau visual) adalah bukan orisinal, mencontek, atau meniru.
 - b. Terbukti bahwa peserta adalah bukan dari Civitas Akademi dan Alumni FMIPA USU.
2. Apabila hal-hal tersebut di atas diketahui sebelum penetapan pemenang, maka karya peserta dianggap gugur.
3. Apabila hal-hal di atas diketahui setelah penetapan pemenang, maka peserta dibatalkan menjadi pemenang.

BAGIAN KETUJUH PENUTUP

1. Penetapan pemenang oleh Dewan Juri bersifat mutlak serta tidak dapat diganggu gugat.
2. Panitia Lustrum X FMIPA USU tidak berkewajiban untuk melakukan penjelasan lomba desain logo kepada para peserta.
3. Apabila diperlukan, jadwal/*time line* lomba dapat berubah.

Medan, 29 Mei 2017

TTD

PANITIA LUSTRUM X FMIPA USU

LUSTRUM X FMIPA USU

Lampiran :
Khusus bagi yang sudah ditetapkan sebagai pemenang

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap :
Tempat/Tanggal Lahir :
Jenis Kelamin :
Status : (Dosen/Mahasiswa/Pegawai/Alumni)
Alamat :
No. KTM/KTP :
Telephone/Handphone :
Email :

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Saya mengikuti perlombaan ini secara sadar, tanpa ada tekanan, intervensi, maupun intimidasi dari pihak manapun;
2. Saya menjamin bahwa data-data yang saya berikan dalam perlombaan ini benar adanya, dan saya bersedia bertanggungjawab secara hukum apabila dikemudian hari diketahui bahwa data-data tersebut palsu/tidak benar adanya;
3. Saya menjamin bahwa desain logo yang saya serahkan dalam perlombaan ini merupakan desain original yang saya buat sendiri, dan bukan hasil plagiat dari karya pihak manapun dan belum pernah dipublikasikan maupun diberikan pada pihak manapun;
4. Apabila terjadi permasalahan hukum atas design logo yang saya buat di kemudian hari, maka saya menjamin bahwa Panitia Lustrum X FMIPA USU dibebaskan dari segala tuntutan hukum dari pihak manapun;
5. Bahwa desain logo yang saya serahkan dalam perlombaan ini menjadi milik Kemenkes sepenuhnya, dan Panitia berhak untuk mempergunakan/tidak mempergunakan, mengubah sebagian/seluruhnya;
6. Terhadap desain logo tersebut, saya tidak akan menuntut royalti, pengakuan atas hak cipta, dan kompensasi lainnya dalam bentuk apapun kecuali yang disepakati dalam perlombaan ini;
7. Apabila saya melanggar pernyataan diatas, maka saya bersedia menerima segala konsekuensi hukum sebagai bentuk pertanggungjawaban saya atas pelanggaran tersebut.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagai pemenuhan syarat keikutsertaan dalam perlombaan desain logo Lustrum X FMIPA USU, untuk dipergunakan secara bertanggungjawab sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

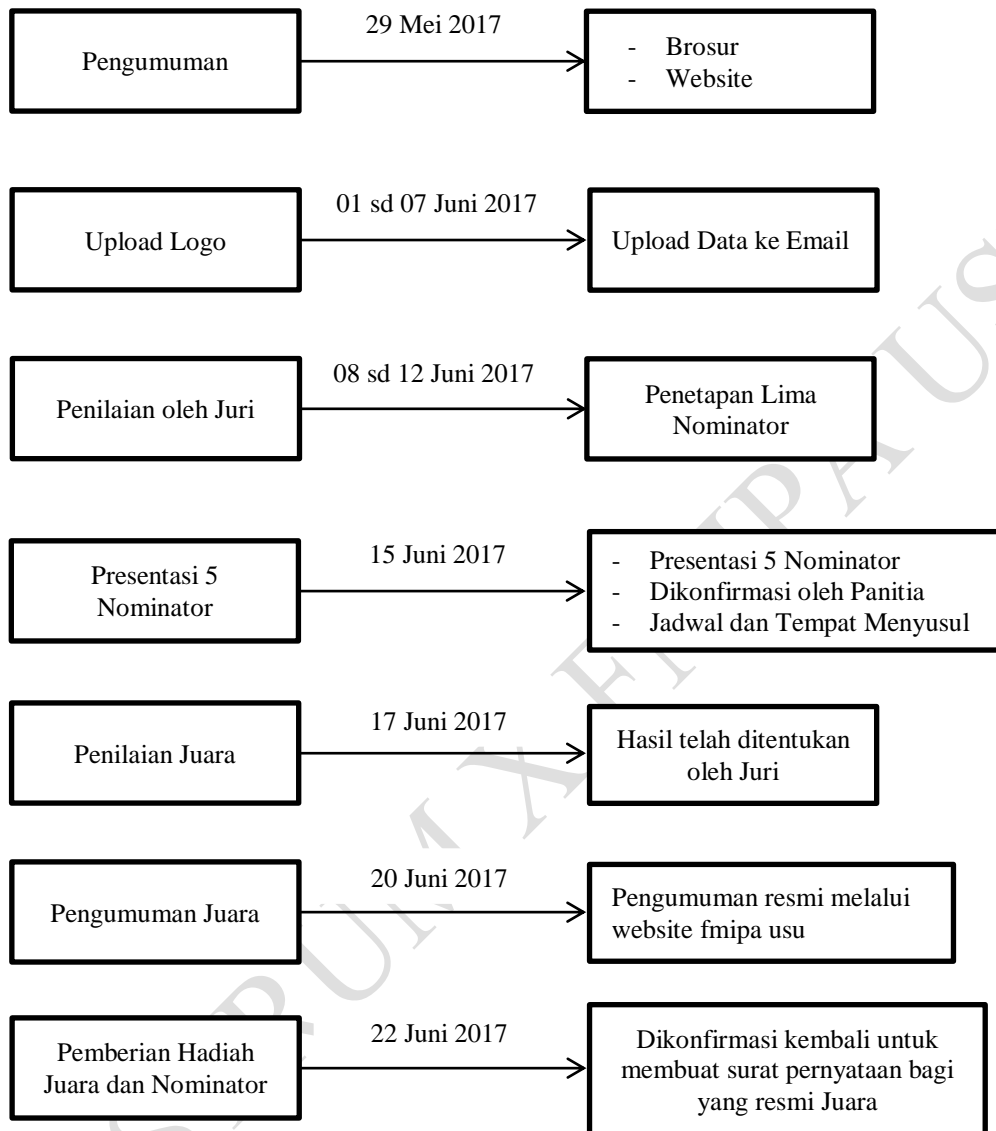
Medan, Juni 2017

Materai 6000

Nama Lengkap

Lampiran

**Jadwal Penting untuk Lomba Logo
"Lustrum X FMIPA USU"**



Ctt. Informasi tetap akan disampaikan melalui website