



### C. KETENTUAN LOMBA

1. Peserta Membawa alat lukis dan perlengkapan sendiri ;
2. Mendaftar ulang kehadiran pada Panitia Pelaksana;
3. Panitia menyediakan kertas gambar dengan ukuran A3
4. Pada saat lomba, peserta tidak diperkenankan menggunakan Telepon Genggam
5. Siap di tempat pelaksanaan lomba 20 menit sebelum lomba dimulai;
6. Melukis dengan tema “ *Indonesia Emas Solusiku untuk Indonesiaku*”
7. **Ketentuan Khusus** : Peserta dengan kebutuhan khusus dapat didampingi oleh guru pendamping/Orangtua, sesuai dengan kebutuhan khususnya.

### D. TATA TERTIB LOMBA

1. Peserta wajib hadir sesuai dengan ketentuan yang telah di berikan oleh panitia.
2. Lomba akan dimulai setelah ada aba-aba dari panitia;
3. Peserta akan diberikan waktu untuk melukis dengan durasi 120 menit (2 jam);
4. Peserta yang datang terlambat tidak akan diberikan perpanjangan waktu;
5. Tidak boleh dibantu orang lain, bagi peserta yang terbukti dibantu orang lain tidak akan masuk dalam nominasi dan pada saat lomba, orang tua/guru/pengantar tidak diperbolehkan mendampingi peserta lomba. ;
6. Peserta wajib menjaga ketertiban dan dilarang melakukan hal-hal yang bersifat mengganggu jalannya acara lomba;

### E. KRITERIA PENILAIAN

1. Teknik
2. Kreatifitas
3. Originalitas/Keaslian
4. Kesesuaian Tema
5. Ide
6. Keunikan

### F. PEMENANG SELEKSI DAN HADIAH

1. Dari semua karya lukisan akan diambil 20 terbaik dengan perincian sbb :
  - TK 5 terbaik
  - SD 5 terbaik
  - SMP 5 terbaik
  - SMA 5 terbaik
2. Masing - masing akan diberikan penghargaan berupa :
  - Uang pembinaan @ Rp. 750.000,00 (*tujuh ratus lima puluh ribu rupiah*) di potong pajak sesuai dengan ketentuan.
  - Piagam
3. Hasil kejuaraan akan di umumkan di media sosial Dinas Kebudayaan Kab Bantul setelah proses penjurian selesai.
4. Penyerahan hadiah akan dilaksanakan di Dinas Kebudayaan Kab Bantul

### G. PENUTUP

Demikian petunjuk pelaksanaan Lomba Lukis DIY-Kyoto, apabila ternyata masih ada hal penting yang belum tertulis dalam petunjuk pelaksanaan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

KEPALA DINAS KEBUDAYAAN  
(KUNDHA KABUDAYAN),



**YANATUN YUNADIANA, S SI, M.Si**

Pembina Tingkat I, IV/b  
NIP. 196903151999031008



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS KEBUDAYAAN (KUNDHA KABUDAYAN)**

*ꦏꦸꦢꦲꦏꦧꦸꦔꦠꦺꦤ꧀ꦧꦠꦸꦭꦏꦧꦸꦁꦏꦧꦸꦢꦲꦲꦤ꧀*

Komplek Pemda II Bantul Jl. Tentara Pelajar Ling. Timur Manding, Trenggo, Bantul

Telepon / Fax (0274) 2810756

Posel : [dinas.kebudayaan@bantulkab.go.id](mailto:dinas.kebudayaan@bantulkab.go.id) Laman : [www.disbud.bantulkab.go.id](http://www.disbud.bantulkab.go.id)

---

**TATA TERTIB LOMBA LUKIS DIY- KYOTO**  
**DINAS KEBUDAYAAN KABUPATEN BANTUL**  
**TAHUN 2024**

- 1) Peserta wajib mendaftar ulang kehadiran pada Panitia Pelaksana dengan menyerahkan blanko pendaftaran dan mengisi daftar hadir
- 2) Peserta membawa alat lukis dan perlengkapan sendiri, media lukis bebas, kertas lukis disediakan oleh panitia:
- 3) Peserta akan diberikan waktu untuk melukis dengan durasi 120 menit (2 jam);
- 4) Peserta yang datang terlambat tidak akan diberikan perpanjangan waktu.
- 5) Guru atau pendamping tidak boleh membantu atau mencampuri kreativitas peserta lomba, bagi peserta yang terbukti dibantu orang lain tidak akan masuk dalam nominator.
- 6) Hasil Kejuaraan yang masuk 20 terbaik akan dikirim ke Dinas Kebudayaan DIY untuk mengikuti kompetisi lanjutan di Dinas Kebudayaan DIY dan yang tidak masuk dalam nominator menjadi milik penyelenggara..
- 7) Peserta yang masuk 20 terbaik secara otomatis menjadi peserta Lomba Lukis di tingkat DIY yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan DIY .
- 8) Peserta wajib menjaga ketertiban, keamanan dan kebersihan, menerapkan protokol kesehatan dan dilarang melakukan hal-hal yang bisa mengganggu jalannya lomba;

## PENJELASAN TEMA

### **Solusiku untuk Indonesiaku**

*Sebuah Haluan Pikir dalam Lomba Lukis DIY-Kyoto 2024 Hai,*

*teman-teman!*

*Wah, tak terasa kita sudah akan bertemu lagi di acara Lomba Lukis Anak kerja sama DIY—Kyoto.*

*Tentu ini menjadi waktu yang kalian tunggu-tunggu, bukan? ^^*

*Nah, kira-kira tema apa yang akan ditawarkan kali ini? Apakah kalian sudah penasaran?*

*Kalau gitu, yuk disimak paparan di bawah ini*

#### **PENGANTAR**

Pada 1899, Jean-Marc Côté seorang seniman berkebangsaan prancis melahirkan serangkaian karya yang berjudul *“Lost Futures: A 19th-Century Vision of the Year 2000”* atau kalau diterjemahkan memiliki arti *“Masa Depan yang Hilang: Imajinasi Abad ke-19 tentang tahun 2000”*. Secara keseluruhan, dalam karya itu sedikitnya tujuh puluh delapan kartu pos dibuat oleh Côté dan seniman lainnya, meskipun jumlah pastinya tidak diketahui, dan beberapa mungkin masih belum ditemukan. Namun, setiap orang di dalamnya mencoba membayangkan seperti apa rasanya hidup di tahun 2000 yang pada saat itu masih terlalu jauh untuk dibayangkan.

Secara mengejutkan Jean-Marc Côté dan teman-temannya menghasilkan visi yang justru tidak jauh berbeda dengan hal-hal yang baru tercipta di kemudian hari atau bahkan baru bisa kita rasakan saat ini di Abad-21. Jean- Marc Côté bersama teman-temannya menggambarkan bagaimana di masa depan transfer ilmu di sekolah bisa dilakukan dengan bantuan seperangkat kabel kawat, juga teknologi telepon visual yang dapat menampilkan wajah pembicara saat sedang kita telepon, begitupun ia mengimajinasikan bagaimana bahwa di masa depan kendaraan bisa dipasangi senjata, dan lain sebagainya. Gambaran ini tentu tidak asing bukan bagi kita yang sejak lahir telah terlahir dalam zaman yang serba modern dan canggih.

Fenomena inilah yang sempat membuat banyak pengamat tercengang. Sebuah karya seni seharusnya diciptakan sebagai hasil tiruan (imitasi) dari objek nyata yang diamati oleh si seniman. Namun, pada kenyataannya ada suatu kondisi yang membuat kenyataanlah yang terjadi seperti meniru karya seni. Ini terjadi sebagai akibat dari imajinasi manusia melalui sebuah karya

seni yang terwujud menjadi kenyataan. Bahkan Albert Einstein, seorang ilmuwan besar pernah berkata:

*“Imajinasi lebih penting daripada pengetahuan. Karena pengetahuan terbatas pada apa yang kita ketahui dan pahami saat ini, sedangkan imajinasi mencakup seluruh dunia, dan*

*semua hal yang akan pernah diketahui dan dipahami.”*

*~ Albert Einstein*

Kutipan ini menegaskan bahwa penemuan-penemuan maupun kemajuan yang terjadi di dunia ini terjadi akibat angan-angan yang diimajinasikan lalu coba untuk diwujudkan oleh para tokoh-tokoh besar. Sekarang, misal kita bersama-sama melalui ajang Lomba Lukis DIY-Kyoto ini menyatukan kekuatan imajinasi yang kita punya, masa depan seperti apa yang akan kita ciptakan?

## **AKU DAN INDONESIA**

Tahun lalu, kita sudah membahas mengenai peran kalian sebagai Generasi Emas menuju Indonesia Emas 2045. Perlu teman-teman ketahui pada tahun 2045, tepat 100 tahun perayaan kemerdekaan nanti, Indonesia diproyeksikan akan menjadi kekuatan ekonomi terbesar ke-4 dan ekonomi terbesar ke-8 di dunia. Kedua proyeksi tersebut akan menempatkan Indonesia sebagai negara berpendapatan tinggi dan keluar dari jebakan negara kelas menengah (*middle income trap*). Itu semua akan membuat negara kita yang tercinta ini sebesar dan sekaya Jepang atau China saat ini!

Bagaikan emas, negeri kita ini memang memiliki banyak potensi, seperti kekayaan alam dan budaya yang melimpah. Indonesia, meski hanya 1,3 persen dari total luas Bumi, memainkan peranan penting bagi dunia karena menjadi pusat keanekaragaman hayati dunia. Indonesia menempati urutan kedua di dunia untuk keanekaragaman hayati di wilayah daratan dan berada di urutan pertama untuk keanekaragaman hayati di lautan. Namun, kalian tentu tahu, selain potensi yang dimiliki, Indonesia juga punya banyak tantangan besar yang harus dihadapi. Mulai dari masalah sumber daya manusia, pemanfaatan sumber daya alam, teknologi, pendidikan, ekonomi, masalah lingkungan hidup yang menyebabkan problem perubahan iklim.

Perubahan Iklim ditandai dengan berubahnya suhu bumi, curah hujan dan angin; situasi ini berlangsung dalam waktu yang cukup lama (evolusif) bisa terjadi dalam satu dekade atau bahkan lebih. Ternyata dampak perubahan iklim mempengaruhi perangai dan budaya manusia. Perubahan budaya termasuk perubahan minat, kegiatan perekonomian, teknologi terbaru dan material maju.

Budaya manusia adalah perilaku manusia menghadapi situasi pada waktunya, oleh karenanya bersifat tindak praktis maupun idealis. Perubahan iklim ini juga menyebabkan warga bumi mempunyai perangai yang bermacam-macam, karena segera menghadapi hal tersebut. Sulitnya menciptakan suasana tenang ketika harus menemui persoalan tersebut. Anak-anak mulai bersaing ketat, sehingga warga bumi

akan selalu curiga terhadap sesamanya, manusia maupun hewan. Kesulitan menghadapi perubahan cuaca karena panas bumi akan melebihi dari ukuran biasa; kepanasan ini mempengaruhi kondisi geografi di kutub utara maupun Selatan, sehingga beberapa daerah terendam akibat mencairnya es.

Kini manusia harus tanggap terhadap perubahan yang berdampak luas dengan menciptakan peralatan teknologi, menyesuaikan dengan kondisi alam, menciptakan pangan, sandang serta papan yang praktis agar tetap mampu menjadi bagian dari hidupnya. Karena sifat manusia yang bertambah akibatnya dunia terasa semakin sesak, dan bersifat individual. Sifat individual ini menyebabkan sulit dipertemukan ide dan gagasannya. Oleh karenanya, sudah saatnya anak-anak mencari kehidupan dan hidup yang damai, serta ayem menuju cita-citanya.

Anak-anak sudah mulai diperkenalkan dalam pembelajaran kurikulum merdeka dengan istilah literasi perubahan iklim dan literasi Kesehatan maupun literasi finansial. Maka, wawasan literasi ini segera diperkenalkan melalui membaca alam dan menyampaikannya dalam bentuk karya seni lukis anak.

Lomba lukis anak di tahun ini (2024), Dinas Kebudayaan-Kudhoo Kabudayan Provinsi DIY mengangkat tema tersebut agar anak-anak mampu berimajinasi menciptakan budayanya untuk menghadapi masa yang akan datang. Tema ini dapat divisualisasikan dalam arahan pertanyaan.

1. Apa yang harus dilakukan oleh anak Indonesia saat ini, ketika menghadapi persoalan perubahan iklim. Saran tersebut digambarkan sesuai dengan keinginan, pikiran serta tanggapan anak-anak.
2. Budaya anak akan bersinergi, bertentangan atau bersama-sama berkembang di lingkungan anak. Anak-anak akan menghadapi masuknya budaya asing akibat perubahan iklim, apa saran anak-anak. Saran tersebut diungkapkan melalui karya seni lukis.
3. Perubahan Iklim menyebabkan budaya baru untuk menghemat air, menahan panas, berkurangnya bahan makanan karena penduduk dunia semakin bertambah, sesaknya perumahan serta berjubelnya alat transportasi.
4. Apa cita-cita anak-anak ketika di usia dewasa harus menghadapi budaya baru? Anak-anak diminta menjawab persoalan di atas melalui karya seni lukis.
5. Peralatan teknologi akan mengganti tugas dan bahkan manusia dalam setiap langkahnya, seperti robot, hand/mobile phone (HP) atau yang lain, apa yang anak-anak pikirkan setelah peralatan ini masuk?

Menyimak persoalan-persoalan di atas, sebagai generasi yang akan menghidupi Indonesia Emas 2045, apakah yang ada dalam imajinasi kalian ?

## **LOMBA LUKIS DIY KYOTO**

Dalam Lomba Lukis DIY-Kyoto kali ini kami berharap teman-teman semua bisa mengimajinasikan solusi dari berbagai tantangan besar yang harus kita hadapi ini bisa saja berhubungan dengan cita-cita kalian. Ketika *“aku ingin menjadi (titik-titik)”*, maka *“aku harus*

*. (titik-titik)”* agar Indonesia bisa menghadapi tantangan besar. Misalnya sebagai berikut :

- Aku ingin menjadi seniman atau desainer toys, maka aku harus membuat sampah jadi keren. Sampah-sampah bisa kita buat secara

kreatif menjadi mainan, menjadi karya seni atau barang yang berguna lagi. Daur ulang dengan kreativitas itu asyik 'kan?

- Aku ingin menjadi ilmuwan di bidang pertanian, maka aku akan bertani *a la* keren! Tanaman- tanaman bisa kita rawat untuk tumbuh dengan sendirinya tanpa pestisida berbahaya. Dengan begitu, tidak hanya Indonesia saja yang akan menjadi lebih sehat, tetapi bahkan kita bisa jaga bumi lebih sehat!
- Di luar itu, kita bersyukur karena Indonesia yang berada di garis khatulistiwa ini memperoleh sinar matahari yang melimpah. Maka, tenaga surya (dan juga angin) sesungguhnya bisa kita pakai buat listrik. Jadi, hemat energi dan juga ramah lingkungan!

Hal-hal di atas sekadar contoh sederhana saja ya, Teman-teman! Kami yakin, kalian memiliki banyak ide kreatif yang jauh lebih "GILA" daripada itu.

Melalui lomba lukis anak ini, kami

mengundang kalian untuk menjadi seniman pencipta solusi/arsitek solusi, melalui goresan-goresan kreatif kalian, dalam mengatasi tantangan-tantangan yang dihadapi bangsa kita.

Dengan memandang dunia dengan mata pelukis, kalian diharapkan mampu menangkap esensi dari setiap peristiwa atau fenomena di sekitar kita yang menjadi tantangan bagi masa depan cemerlang Indonesia. Mari bersama-sama kita temukan solusi-solusi inovatif, melalui imajinasi dan kreasi yang tak terbatas. Melalui lukisan-lukisan kalian, mari kita ciptakan sebuah Indonesia yang berdaya, berkeadilan, dan berkelanjutan.

Yuk kita jelajahi dunia melalui palet warna-warna keberagaman, menuju Indonesia Emas yang kita cita-citakan bersama dengan penuh semangat!

*"Jangan tanyakan apayang negara ini berikan kepadamu  
tapi tanyakan apa yang telah kamu berikan kepadanegaraamu"*

*~ John Fitzgerald Kennedy*

*Selamat berkarya, dan semoga setiap goresan kalian menjadi langkah yang membawa kita lebih dekat pada masa depan gemilang. Berkarya untuk Indonesia, berkarya bagi Dunia. Indonesia Berkarya, Indonesia Hebat!*

*Penyusun  
Materi Lomba Lukis  
DIY-Kyoto  
1 Juli  
2024*