



*Jalur
Rempah*

Petunjuk Teknis

Kompetisi Cerita Gambar

**untuk Segmentasi Pembaca Anak-anak
dan Remaja**

Tema: “Rempah dan Budaya Bahari”

Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

KOMPETISI CERITA GAMBAR UNTUK SEGMENTASI PEMBACA:

ANAK-ANAK DAN REMAJA

TEMA “REMPAH DAN BUDAYA BAHARI”

1. LATAR BELAKANG

Pentingnya rempah bagi Indonesia dan dunia

Kebaharian Nusantara menjadi jejak sejarah di mana berkembangnya pelayaran dan perdagangan dipicu oleh komoditas unggulan dari Nusantara, yakni rempah-rempah. Jalur Rempah menjadi simpul peradaban bahari Nusantara, jalur kebudayaan, dan peradaban yang bukan sekadar sebagai akses pertukaran niaga, tetapi juga membawa serta gagasan, pengetahuan, seni, dan budaya di sepanjang rute perjalanan dari ujung paling timur kepulauan Indonesia melewati Selat Malaka sampai Afrika, Timur Tengah, dan Eropa.

Melalui jalur perdagangan bahari, rempah-rempah Nusantara menjadi komoditas pertama yang diperdagangkan secara global. Dengan rempah-rempah, Nusantara mampu mewarnai cita rasa peradaban dunia (*spice up the world*) melalui budaya, seperti melalui makanan dan kesehatan, kecantikan, dan fesyen, hingga ritual dan tradisi lainnya. Rempah-rempah Nusantara menciptakan nuansa rasa yang menyenangkan, menenangkan, bukan menguasai dan mendominasi.

Melalui Jalur Rempah sebagai jalur budaya bahari, landasan pemaknaannya bisa menjadikan dirinya sebagai identitas bangsa. Ia bisa dipandang--dan memang harus dipandang--dari geladak orang Indonesia, sebagai representasi kehangatan *people to people contact*, sebagai niatan nyata wujud diplomasi dan proses asimilasi budaya yang menyatukan dan menguatkan. Dengannya, rempah bukan sekadar komoditas. Rempah adalah representasi nilai budaya Nusantara yang sudah mengemuka sejak zamannya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Direktorat Jenderal Kebudayaan memiliki misi mempertahankan sejarah keberadaan Jalur Rempah yang merupakan puncak peradaban penting bagi bangsa Indonesia pada masa lalu. Misi ini tentu membutuhkan kontribusi dan dukungan masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda. Untuk mewariskan cerita serta keberadaan Jalur Rempah, anak muda perlu memahami dan mengetahui wawasan terkait Jalur Rempah itu sendiri. Jalur Rempah ini bukan hanya untuk kepentingan sejarah yang sifatnya masa lalu, tetapi juga untuk zaman sekarang dan masa depan.

Dalam mewariskan cerita dan sejarah Jalur Rempah untuk generasi muda, CERITA GAMBAR menjadi salah satu medium menarik yang dapat digunakan untuk menuangkan kisah Jalur Rempah, mulai dari sejarah, cerita tentang rempah itu sendiri, fungsi rempah, hingga seberapa pentingnya pengakuan UNESCO terhadap Jalur Rempah yang saat ini menjadi target Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Jalur Rempah adalah tentang pembangunan berkelanjutan. Ia tidak berhenti bertutur tentang warisan lampau, namun tentang mewujudkan *well-being* masa depan untuk semua yang berefek positif, dapat dikenang, dan berkelanjutan.

Cerita Gambar

Dua Unsur, Cerita dan Gambar menjadi dasar untuk suatu teknik penceritaan

Di dunia komik Indonesia, penamaan "cergam" atau "tjergam" (ejaan lama) untuk komik Indonesia sudah disebarkan dan dinyatakan secara tertulis oleh komikus Zam Nuldyn, *Sekapur Sirih*, Berkala (majalah) *Tjergam*, 11 Desember 1961. Singkatan dari cerita-gambar atau yang kemudian ada yang mengartikannya menjadi cerita bergambar. Menurut redaktur majalah tersebut (salah satunya Zam Nuldyn), "Secara sengaja istilah ini dibuat untuk mengganti istilah 'komik' yang bersifat Barat". Pada umumnya, istilah cergam dikenal oleh generasi era keemasan komik Indonesia tahun 1960-an hingga 1970-an, digunakan pada penerbitan komik Indonesia saat itu.

Di sisi lain, istilah cerita bergambar sering juga digunakan untuk merujuk pengertian "Picture Book" yang biasanya ditujukan untuk pembaca anak-anak. Secara sekilas, ada perbedaan antara "Picture Book" dan komik. Pada komik, satu halaman terdiri dari banyak panel, banyak menggunakan balon kata dan balon pikiran. Susunan panel-panel tersebut mengatur urutan baca sehingga berkembang istilah "Sequential Arts" untuk mewakili istilah komik. Sementara, "Picture Book" biasanya memiliki satu ilustrasi dominan di setiap halaman dengan tambahan tulisan sedikit atau bahkan tidak ada sama sekali. Dengan pertimbangan perkembangan kemampuan baca anak, biasanya semakin muda pembacanya, semakin sedikit tulisannya. Gambar membawakan cerita dan memberikan informasi plot serta petunjuk tentang karakter, latar, dan suasana hati. Gambar dan teks saling menunjang (interdependen), juga ada pertimbangan tentang hubungan gambar dari satu halaman ke halaman lain.

Ada juga jenis "Illustrated Books" atau buku dengan disisipi ilustrasi yang tidak dominan yang berfungsi untuk memecah atau menghias teks atau menambah daya tarik. Jenis ini tidak termasuk dalam kategori "Picture Books" atau "Sequential Arts".

Di zaman milenial ini, medium-medium "Naratif Visual" tersebut menjadi semakin populer sebagai industri. Formatnya pun terus berkembang, ada yang disebut novel grafis, *picture book*, *story book*, *sequential grafis*, *comic diary*, dsb, yang pada dasarnya merupakan kombinasi gambar dan teks. Oleh karena itu, nama cergam terasa bisa mewadahi berbagai model bacaan tersebut yang intinya semua bercerita dengan gambar.

Nantinya, cerita gambar ini akan disebarluaskan ke masyarakat Indonesia di berbagai daerah, khususnya untuk anak-anak dan remaja. Bentuk cerita gambar yang ringan dan menarik diharapkan akan membuka akses dan menambah dorongan generasi muda untuk menikmati pengetahuan yang lebih komprehensif tentang Jalur Rempah dalam konteks kemaritiman Nusantara.

- **Platform** bersama untuk menumbuhkan kebanggaan akan jati diri daerah-daerah di Indonesia dan memperkuat jejaring interaksi budaya antardaerah, pulau, dan bangsa.
- Meningkatkan **kesadaran** masyarakat untuk melestarikan, mengembangkan, dan memanfaatkan warisan budaya Jalur Rempah untuk **pembangunan berkelanjutan**.
- Mendapatkan pengakuan UNESCO sebagai **Warisan Dunia** (*World Heritage*) untuk memperkuat **diplomasi** Indonesia, sekaligus menegaskan Indonesia sebagai **poros maritim dunia**.

2. FOKUS TOPIK KOMPETISI CERITA GAMBAR

Cerita gambar yang diharapkan merupakan narasi fiktif berdasarkan sumber data yang bisa dipertanggungjawabkan dari segi akurasi. Cerita gambar bisa menceritakan adegan-adegan fiktif dengan tokoh fiktif atau menggunakan tokoh nyata (sejarah) yang akan membawa pembaca pada wacana, pemahaman tentang rempah-rempah sebagai produk Nusantara. Bisa berupa penggambaran kehidupan masyarakat kota pelabuhan rempah, terfokus pada aspek ekonomi, politik, dan sosial-budaya, budidaya rempah, pelayaran dan perdagangan, mata pencaharian penduduk kota pelabuhan, industri, pasar, *supply chain*, kontrol politik atas kota pelabuhan, dinamika struktur politik, diplomasi maritim, perebutan hegemoni, dan lain sebagainya. Bidang sosial-budaya juga memiliki cakupan yang sangat luas, antara lain: dinamika lembaga sosial, stratifikasi sosial, kehidupan sosial, kemiskinan, konflik sosial, budaya dan seni masyarakat, wabah penyakit, penyebaran agama-agama, kontak budaya, dan sebagainya. Pilihan atas topik-topik tersebut diharapkan dapat disusun ke dalam suatu narasi cerita gambar yang komunikatif, menghibur, dan sesuai dengan target pembaca remaja.

3. TUJUAN KEGIATAN KOMPETISI

- a. Mengembangkan daya pikir dan kreativitas peserta kompetisi untuk menciptakan media informasi tentang permasalahan rempah dalam konteks kemaritiman Nusantara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak dan remaja.
- b. Meningkatkan minat masyarakat khususnya anak-anak dan remaja untuk membaca dan mempelajari permasalahan kesejarahan rempah dan maritim di Indonesia.

4. SASARAN PESERTA KOMPETISI

Seluruh masyarakat di Indonesia dengan usia minimal 15 tahun.

5. PEMBIAYAAN

Lomba ini dibiayai oleh Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan; Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kemendikbud.

6. PENYEBARAN INFORMASI

Penyebaran informasi dilakukan melalui laman <https://jalurrempah.kemdikbud.go.id>, serta akun Instagram @budayasaya dan @jalurrempahri.

7. KETENTUAN KOMPETISI

KETENTUAN UMUM

- a. Peserta kompetisi adalah individu/perorangan atau kelompok (maksimal 4 orang) yang merupakan Warga Negara Indonesia (WNI).
- b. Peserta wajib mengikuti akun Instagram Jalur Rempah @jalurrempahri, akun Instagram Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan @budaya_maju, dan *subscribe* akun YouTube Jalur Rempah RI.

- c. Informasi dan Pengetahuan tentang Jalur Rempah, dapat dilihat pada narasi *Jalur Rempah* melalui tautan: <https://jalurrempah.kemdikbud.go.id/jalur-rempah-memuliakan-masa-lalu-untuk-kesejahteraan-masa-depan/>
- d. Pendaftaran dilakukan bersamaan dengan pengiriman karya yang dimulai dari tanggal 23 Maret 2021 dan ditutup pada tanggal 8 Mei 2021 pukul 23.59 WIB, melalui <http://ringkas.kemdikbud.go.id/DaftarCerGam2021>. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- e. Hal-hal lain yang tidak diatur dalam lembar ketentuan ini akan disampaikan di kemudian hari melalui akun sosial media.
- f. Pemenang akan diumumkan pada tanggal 31 Mei 2021 melalui YouTube channel Jalur Rempah RI.
- g. Juara 1, 2, dan 3 pada Lomba Komik Jalur Rempah 2020 tidak diperkenankan mengikuti lomba ini.

KETENTUAN KHUSUS

1. Kriteria ***Cerita Gambar untuk Anak*** dengan target pembaca adalah tingkat sekolah dasar.
2. Kriteria ***Cerita Gambar untuk Remaja*** dengan target pembaca adalah tingkat sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas.
3. Tema Cerita Gambar dibuat sesuai dengan fokus/tema yang telah ditentukan di atas.
4. Jumlah halaman Cerita Gambar 16–20 halaman, tidak termasuk halaman *cover* depan dan belakang.
5. Ukuran Cerita Gambar 17 x 25 cm.
6. Cerita Gambar dibuat berwarna.
7. Teknik bebas, manual, atau digital.
8. Hasil karya dikirim dalam format .pdf dalam resolusi tinggi siap cetak (300 dpi).
9. Karya tidak pernah/sedang diikuti dalam kompetisi lainnya.
10. Karya harus asli, bukan mengambil atau jiplakan dari karya lain yang sudah ada (mengisi form pernyataan orisinalitas yang dapat diunduh melalui link <http://ringkas.kemdikbud.go.id/SrtPernyataanKomik>. Karya belum pernah dipublikasikan di media cetak maupun non-cetak.
11. Peserta boleh mengirimkan lebih dari satu (1) naskah.
12. Karya yang dikirimkan menjadi milik panitia dan dapat secara bebas digunakan dalam rangka kegiatan di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan tetap memberikan hak cipta pada kreator.

8. KRITERIA PENILAIAN

- a. Kesesuaian dengan tema dan target pembaca.
- b. Cara dan gaya penyampaian narasi yang unik dan menarik baik dari segi cerita, bahasa maupun segi seni sekuensial serta memiliki nilai kebaruan.
- c. Presentasi dengan baik, desain, gambar, dialog yang menarik komunikatif dan efisien.
- d. Karya tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras dan Antargolongan), kekerasan, dan pornografi.

9. Uang Pembinaan/Dana Apresiasi*

Total hadiah Rp270 juta

Kategori	Juara 1	Juara 2	Juara 3	10 Pemenang Apresiasi
CERITA GAMBAR untuk Anak	Rp25.000.000	Rp20.000.000	Rp15.000.000	@ Rp7.500.000
CERITA GAMBAR untuk Remaja	Rp25.000.000	Rp20.000.000	Rp15.000.000	@ Rp7.500.000

* belum dipotong pajak

10. JADWAL KOMPETISI

No	Kegiatan	Tanggal
1	Pengumuman Kompetisi	22 Maret 2021
2	Pendaftaran dan Pengiriman Karya	23 Maret 2021
3	Batas Akhir Pengiriman Karya	8 Mei 2021
4	Penjurian Karya awal	17-21 Mei 2021
5	Penjurian Karya Final	23-28 Mei 2021
6	Pengumuman Pemenang	31 Mei 2021

11. NARAHUBUNG

Rizky Cipta Agung : 0811 9255 332 (hanya Whatsapp)
Aulia Yoshida : 0878 7738 4135 (hanya Whatsapp)
Email : komikjr.kemendikbud2021@gmail.com