

PETUNJUK TEKNIS

LOMBA DESAIN LOGO HUT KE-26 PROVINSI BANTEN

TAHUN 2026

Diselenggarakan oleh Pemerintah Provinsi Banten

Petunjuk Teknis ini menjadi pedoman bagi peserta, panitia, dan dewan juri dalam pelaksanaan Lomba Desain Logo HUT ke-26 Provinsi Banten Tahun 2026. Lomba dilaksanakan secara terbuka, tanpa dipungut biaya, dan dapat diikuti oleh Warga Negara Indonesia secara perorangan.

No.	Ketentuan Peserta	Keterangan
1	Peserta adalah Warga Negara Indonesia.	
2	Peserta adalah perorangan.	
3	Peserta mengisi formulir pendaftaran yang disediakan oleh panitia melalui tautan resmi yang diumumkan panitia.	
4	Peserta mengunggah kartu identitas yang berlaku, berupa KTP, Kartu Siswa, SIM, atau Paspor.	
5	Peserta mengisi formulir keikutsertaan	
6	Karya yang dikirimkan harus orisinal, bukan hasil penggunaan AI (Artificial Intelligence/kecerdasan buatan), dan bukan hasil penjiplakan karya pihak lain.	
7	Karya belum pernah dipublikasikan dan/atau diikutsertakan dalam lomba sejenis lainnya.	
8	Setiap peserta diperkenankan mengirimkan maksimal 2 (dua) alternatif desain logo.	
9	Peserta wajib mengikuti (follow) akun Instagram @diskominfospprovbanten dan @pemprov.banten.	
10	Peserta tidak dipungut biaya pendaftaran.	
11	Peserta yang masuk 5 (lima) besar finalis wajib membuat surat pernyataan bermeterai Rp10.000,- sesuai format yang disediakan panitia.	
12	Karya peserta dinilai oleh Tim Juri. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. Apabila diperlukan, panitia berhak meminta penyempurnaan isi dan/atau materi logo tanpa menghilangkan hak cipta peserta.	
13	Karya pemenang yang telah diserahkan kepada panitia menjadi milik Pemerintah Provinsi Banten dan dapat digunakan untuk kepentingan Pemerintah Provinsi Banten.	
14	Lima besar finalis akan dihubungi oleh panitia untuk mempresentasikan karya di hadapan dewan juri.	
15	Setiap pelanggaran terhadap peraturan perundang-undangan dan/atau ketentuan lomba menjadi tanggung jawab peserta.	
16	Apabila di kemudian hari terdapat tuntutan dari pihak ketiga dan/atau pihak yang berwenang terkait karya peserta, tanggung jawab atas keabsahan dan orisinalitas karya berada pada peserta. Pemerintah Provinsi Banten, dewan juri, dan panitia tidak bertanggung jawab atas tuntutan tersebut.	

No.	Ketentuan Desain	Keterangan
1	Logo dapat berupa wordmark, lettermark, dan/atau emblem.	
2	Logo harus responsif, dapat diterapkan pada berbagai media, dan tetap jelas apabila diperkecil hingga ukuran 3 cm x 3 cm.	
3	Angka "26 Th" didesain secara harmonis dan modern.	
4	Komposisi teks "Provinsi Banten" disesuaikan secara proporsional dengan keseluruhan desain.	
5	Desain mengeksplorasi ragam hias khas Banten.	
6	Desain logo tidak mengandung penghinaan, penistaan, atau unsur yang bermuatan SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan).	

7	Logo harus mampu merepresentasikan semangat perayaan HUT ke-26 sekaligus memuat esensi program prioritas Pemerintah Provinsi Banten Tahun 2026	
---	--	--

No.	Ketentuan Pengiriman Desain	Keterangan
1	Peserta memposting desain logo masing-masing pada akun Instagram pribadi, menandai (tag) akun @pemprov Banten, serta menggunakan tagar #logobanten26 dan #lombalogo.	
2	Peserta mengirimkan dokumen lomba melalui formulir pendaftaran yang disediakan panitia, dengan kelengkapan sebagai berikut:	
2.1	Scan kartu identitas.	
2.2	Preview file dalam format PNG transparan dan JPG.	
2.3	File vector logo dalam format ai, eps, svg	
2.4	Buku Panduan Logo (Graphic Standard Manual/GSM) singkat dalam format PDF, yang memuat: filosofi/makna setiap elemen logo; konfigurasi warna (CMYK, RGB, HEX, Pantone); panduan penggunaan pada latar terang dan gelap; serta mockup.	
2.5	Formulir keikutsertaan	

Ragam Hias Banten merupakan warisan seni visual dan ornamen khas daerah Banten yang sarat dengan nilai sejarah, filosofi, dan kearifan lokal Kesultanan Banten.

Berbeda dengan ragam hias daerah lain yang bersumber dari flora/fauna hidup, ragam hias Banten umumnya merupakan hasil rekonstruksi arkeologis dari benda-benda purbakala, seperti pecahan gerabah, keramik, dan arsitektur bangunan kuno yang ditemukan pada situs Banten Lama, bekas pusat Kesultanan Banten. Dari hasil ekskavasi tersebut, teridentifikasi sekitar 75 ragam hias kuno yang kemudian diadaptasi ke berbagai media seni, termasuk Batik Banten.

Bentuk Geometris dan Simetris: Didominasi pola geometris seperti belah ketupat, segi empat, bintang, lingkaran, serta pilin/spiral. Pola dasarnya dihiasi ornamen pendukung seperti bungkus bunga, sulur daun, dan bingkai pembatas (booh atau tumpal).

Skema Warna yang Khas (Teduh dan Earthy): Menggunakan kombinasi warna lembut atau pastel seperti coklat, krem, abu-abu tanah, biru maritim, hijau, kuning keemasan, dan merah tua. Warna abu-abu dan krem mengekspresikan karakter warna asli pecahan gerabah kuno Banten.

Penamaan Berbasis Sejarah dan Toponimi: Nama-nama ragam hias Banten bersumber dari tiga kelompok utama pada masa Kesultanan Banten: gelar kebangsawanan/sultan; tata ruang atau gedung keraton; serta nama permukiman/profesi masyarakat kuno.

Contoh sumber penamaan: Sabakingking, Mandalikan, Kapurban, Kawangsan, Datulaya; Surosowan, Srimanganti, Pasepen, Pancaniti; serta Pamaranggan, Pasulaman, dan Pejantren.

- **Sabakingking:** Diambil dari gelar Panembahan Sultan Maulana Hasanuddin (Sultan Banten pertama). Berbentuk segi empat dengan sudut membulat/berbulu halus, melambangkan watak yang arif, tegas, dan tangguh hati.

- **Datulaya:** Diambil dari tempat tinggal para pangeran (datu = residen, laya = pangeran). Berbentuk belah ketupat berhias sulur-sulur daun, menggambarkan cita-cita tinggi dan kehidupan yang berkembang.

- **Surosowan:** Diambil dari Keraton Surosowan. Menggabungkan pola belah ketupat dengan ornamen daun dan bunga matahari, melambangkan kedamaian, kejayaan, dan ketakwaan.
- **Srimanganti:** Diambil dari ruang keraton tempat raja menerima tamu (sri = raja, manganti = menanti). Berpola tumpal/gerigi ganda yang melambangkan keterbukaan dan keramahan.
- **Pamaranggan:** Berasal dari lingkungan pembuat keris Kesultanan Banten. Menampilkan bentuk belah ketupat dengan aksan mirip sayap kupu-kupu yang melambangkan keindahan, ketelitian, dan kekuatan.

Kegiatan	Jadwal
Pengumuman lomba	17 Agustus 2026
Pendaftaran	18–27 Agustus 2026
Penjurian	28–31 Agustus 2026
Pengumuman 5 finalis terpilih	1 September 2026
Presentasi 5 finalis terpilih	3 September 2026
Pengumuman 3 pemenang lomba desain logo	10 September 2026 (tentative)

Pemenang memperoleh uang pembinaan sebagai berikut:

Peringkat	Uang Pembinaan
Juara 1	Rp7.500.000,-
Juara 2	Rp5.500.000,-
Juara 3	Rp3.500.000,-

Catatan: Pajak atas penerimaan hadiah ditanggung oleh pemenang. Pemenang wajib memiliki rekening Bank Banten.

Informasi lebih lanjut mengenai Lomba Desain Logo HUT ke-26 Provinsi Banten Tahun 2026 dapat diperoleh melalui panitia:

Keterangan	Informasi
Narahubung	Rudianto – 0813-8133-0824
Sekretariat	Lantai 2, Gedung Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Provinsi Banten, KP3B, Curug, Serang, Banten

Mari berkreasi, mengangkat identitas Banten, dan menghadirkan logo yang menjadi kebanggaan bersama.