

# **Panduan Pendaftaran & Kegiatan**

## **CITRA PARIWARA ke-33 2020**

### **Digital Category**

## KATEGORI LOMBA

### 08. Digital Category

Kategori ini dapat diikuti oleh perusahaan periklanan (baik anggota P3I maupun non-anggota) maupun perusahaan-perusahaan lain, dan perorangan yang bertanggung-jawab langsung dalam pembuatan suatu materi iklan.

Nomor Kode	Sub-Kategori
08.01	<b>Websites and Microsites</b> Situs yang dibuat sebagai tampak muka dari suatu produk/bisnis yang terkait dengan kampanye berjangka panjang. Dapat berupa situs web atau situs mikro yang merupakan bagian dari suatu situs web selama situs mikro tersebut memiliki URL yang dapat diakses langsung. Tidak termasuk di sini: situs pribadi/perorangan.
08.02	<b>Banners and Other Rich Media</b> Segala iklan yang ditayangkan di internet; seperti <i>banner, rich media, pop ups</i> dan <i>pop unders, skyscrapers, flash animated, gif</i> dan sejenisnya. Materi harus menampilkan iklan tersebut dalam konteks situs web dimana ia aslinya ditayangkan.
08.03	<b>Online Video</b> Segala bentuk <i>digital video spots</i> (yang <u>tidak</u> ditayangkan di media TV/Bioskop), termasuk potongan yang berbeda dari suatu iklan TV/Bioskop.
08.04	<b>Viral and Email Marketing</b> Segala bentuk komunikasi viral yang <u>tidak</u> berupa <i>plain digital video spots</i> . Termasuk di sini: <i>interactive video</i> , YouTube channels, profil di MySpace dan Facebook, halaman di Twitter, <i>blogs</i> dan situs <i>networking</i> yang serupa lainnya.
08.05	<b>Branded Utility/ Tools</b> Iklan atau aplikasi yang dapat diunduh ( <i>download</i> ) maupun tersedia secara <i>online</i> , seperti: <i>screensavers, loaders, widgets, tickers, organisers, calendars, diaries, counters, calculators</i> , dll. Contohnya: Nike+ Fuelband, Domino's Pizza Tracker, Clorox Cleaner Advisor, Fiat EcoDrive.
08.06	<b>Community Applications</b> Solusi kreatif untuk membangun jaringan sosial dan situs-situs komunitas, seperti: Facebook, MySpace, Bebo, Second Life, Blogs, dll.
08.07	<b>Games</b> Segala bentuk permainan <i>online</i> (bukan iklan tentang online game). Bila suatu permainan terdapat dalam suatu situs web, maka permainan tersebut harus dapat diakses dengan URL tersendiri.
08.08	<b>Other Digital Channels</b> Segala bentuk iklan <i>digital</i> yang tidak termasuk sub-kategori 08.01. sampai dengan 08.07.
08.09	<b>Digital Integrated Campaign</b> Terdiri dari 2 atau lebih kampanye <i>digital</i> yang saling berbeda jenisnya (misalnya: 1 kampanye melalui surat elektronik dan 1 kampanye melalui situs web atau 1 kampanye iklan <i>online</i> ).
08.10	<b>Augmented Experience</b> Kampanye yang memanfaatkan AR, visual search, image recognition, termasuk QR code, mobile ticketing and barcode.
08.11	<b>Social Media Campaign</b> Kampanye yang memanfaatkan <i>social media platform</i> seperti Twitter, Facebook, Google+ dll. (minimal 2 <i>platform</i> )
08.12	<b>Mobile Websites and Web Apps</b> Situs <i>web</i> yang dibangun untuk alat <i>mobile</i> ; termasuk situs jaringan sosial, <i>online commerce</i> , berita, situs dengan <i>geo tagging</i> , dll. Termasuk pula <i>standalone mobile websites</i> yang hanya bisa diakses melalui alat <i>mobile</i> dan segala isi situs <i>web</i> yang dapat diakses (telah diadaptasi) untuk alat <i>mobile</i> .

<b>08.13</b>	<b>Mobile Applications</b> Segala aplikasi baik yang telah tersedia ( <i>pre-installed</i> ) maupun yang dapat diunduh ( <i>download</i> ) ke alat <i>mobile</i> melalui toko aplikasi ( <i>app stores</i> ) dan <i>mobile software distribution platforms</i> lainnya.
<b>08.14</b>	<b>Mobile Messaging Campaign</b> Termasuk disini SMS, MMS dan Mobile Email.
<b>08.15</b>	<b>Mobile Games</b> Permainan (yang menampilkan suatu produk/jasa) yang didesain untuk dimainkan pada <i>mobile phone, smartphones, tablets</i> atau peralatan <i>mobile</i> lainnya. Permainan tersebut boleh sudah tersedia langsung ( <i>pre-installed</i> ) atau harus diunduh ( <i>download</i> ) atau tersedia melalui suatu <i>mobile website</i> .
<b>08.16</b>	<b>Mobile Activation by Location or Proximity</b> Kampanye yang memanfaatkan teknologi lokasi seperti GPS, Geo Tagging, online maps, RFID, NFC dll
<b>08.17</b>	<b>Networked Mobile Technology</b> Kampanye yang menggunakan <i>networked screens, complementary screens, networked games</i> dll.
<b>08.18</b>	<b>Banners and Other Rich Media for Mobile</b> iAd, banner dan rich media lainnya yang dirancang dan dijalankan di <i>mobile device</i> seperti <i>smartphone, tablet</i> dll.
<b>08.19</b>	<b>Other Technology for Mobile</b> Segala bentuk teknologi <i>mobile</i> yang tidak termasuk sub-kategori 08.12 sampai dengan 08.18.
<b>08.20</b>	<b>Mobile Integrated Campaign</b> Terdiri dari 2 atau lebih kampanye <i>mobile</i> yang saling berbeda jenisnya.

## PERSYARATAN MATERI LOMBA

- Setiap materi lomba berbentuk *website, microsite*, ataupun *viral* akan dinilai sebagai 1 (satu) materi lomba (kecuali khusus untuk sub-kategori Kampanye Digital Terpadu – 08.09 dan sub-kategori Kampanye Mobile Terpadu – 08.20). Iklan/kampanye *online, email* dan *viral* yang berseri (terdiri dari beberapa materi) harus didaftarkan secara satu-persatu
- Seluruh materi lomba wajib hanya didesain untuk ditayangkan melalui Internet, Mobile atau saluran *digital* lainnya
- Materi lomba untuk sub-kategori *Viral and Email Marketing* (08.04) wajib menampilkan bentuk email aslinya (jelas menampilkan kolom "*subject*", "*from*").
- Seluruh materi lomba *Online Advertising* (08.03) harus menampilkan iklan tersebut sesuai dengan keterkaitannya/konteks dengan halaman web di mana ia aslinya ditayangkan
- Materi lomba untuk sub-kategori *Viral and Email Marketing* (08.04) **sangat disarankan** mencantumkan informasi tentang hasil dan tingkat efektifitasnya (misalnya: jumlah pengunjung/*hit*, jumlah pengguna/penyebar informasi dsb.)
- Materi dikirimkan dalam bentuk **Audio-Visual Presentation** berupa *digital file* yang dikirimkan dengan **mengunggah (upload) file** ke situs Pendaftaran Citra Pariwisata 2020 dalam format **MP4** (kompatibel dengan Windows Media Player untuk PC), **encoded dengan codec H.264** dan **bit rate antara 5,000 – 10,000 kbit/s (720p HD), 22-30 fps, dengan ukuran 1280 x 720 pixel dan maksimal besar dokumen 500MB**. Peserta **wajib** menggunakan *voice-over* berbahasa Inggris dan untuk materi-materi yang menggunakan bahasa Indonesia wajib mencantumkan narasi/teks versi bahasa Inggris dalam bentuk *subtitle* di dalam file MP4 tersebut. Ukuran *font* wajib terbaca di layar monitor komputer 15".
- Dalam materi tersebut dapat diuraikan secara singkat strategi kampanye tersebut, media apa saja yang digunakan dan bagaimana tingkat keberhasilannya (maksimal 300 kata)

- Seluruh materi iklan (dalam bentuk apapun juga) yang tercakup pada kampanye terpadu wajib disatukan dalam satu *digital file* **Audio-Visual Presentation**
- Maksimal durasi materi audio-visual ini adalah **3 (tiga) menit**. Bila materi tersebut lebih dari 60 detik, maka peserta wajib melampirkan satu versi pendeknya (maksimal 60 detik) yang digunakan untuk penayangan pada saat Malam Anugerah
- Nama dokumen yang dikirimkan adalah **sama** dengan judul iklan (untuk judul iklan yang lebih dari 2 kata, gunakan 2 kata pertama). Materi versi pendek diberi nama yang sama dengan versi panjangnya dengan tambahan kata "Short" di belakangnya. Contoh: Wayang-Short.MP4)
- **Tidak diperkenankan** mencantumkan *color bar*, *counter* ataupun identitas pembuat iklan pada bagian manapun dari materi iklan

## BIAYA PENDAFTARAN

	Early Bird 18 September s/d 17 Oktober 2020	Normal Period 19 Oktober s/d 7 November 2020
<b>Anggota P3I</b>		
Iklan Lepas	Rp 350.000,-	Rp 450.000,-
Iklan Integrasi	Rp 550.000,-	Rp 650.000,-
<b>Non Anggota P3I &amp; Perorangan</b>		
Iklan Lepas	Rp 800.000,-	Rp 1.000.000,-
Iklan Integrasi	Rp 1.400.000,-	Rp 1.600.000,-