

Proposal Sponsorship RACE (Robotic Animation Competition and Exhibition) 2019

Robotic Laboratory & Pol Art

Jl. Perumahan Villa Ciomas Blok N7 No. 11C, Ciomas, Bogor

HP/WA: 081910871117

Email : bogorrobotic@gmail.com



(RACE) ROBOTIC ANIMATION COMPETITION EXHIBITION 2019

DAFTAR ISI

I.	Dasar Pemikiran.....	3
II.	Maksud Dan Tujuan.....	3
III.	Keuntungan jika BSM menjadi Sponsor	4
IV.	Tema.....	4
V.	Sasaran / Peserta Lomba.....	4
VI.	Waktu Dan Tempat Kegiatan	4
VII.	Susunan acara	4
VIII.	KATEGORI LOMBA ANIMASI DAN ROBOTIC	5
IX.	Stand Bazzar	5
X.	Fasilitas Peserta dan Hadiah.....	6
XI.	Peserta Lomba	6
XII.	Anggaran Dana	7
XIII.	PENUTUP	9
	Lampiran-lampiran.....	10

PROPOSAL KEGIATAN RACE 2019
ROBOTIC ANIMATION COMPETITION EXHIBITION UNTUK SISWA TK-Mahasiswa
TAHUN 2019
Seluruh Indonesia

I. DASAR PEMIKIRAN

RACE (Robotic Animation Competition and Exhibition) 2019 merupakan salah satu komitmen Yayasan Insan Mustaniir Sejahtera (IMS) setiap tahunnya untuk mengadakan perlombaan Robotic dan Animasi guna menumbuhkan kecintaan anak-anak Indonesia terhadap teknologi. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini berkembang sangat pesat dan ini perlu mendapatkan perhatian semua pihak. Oleh karena itu sangatlah penting untuk memperkenalkan teknologi robot dan animasi agar dapat membuka wawasan generasi muda sejak dini. Hal ini menjadi faktor pendorong Yayasan Insan Mustaniir Sejahtera (IMS) yang bergerak dalam bidang Kursus Robotic Dan Animasi untuk menyelenggarakan perlombaan Robotic dan Desain Animasi mulai dari tingkat TK - Mahasiswa seluruh Indonesia.

Dengan diadakannya RACE 2018 ini diharapkan generasi muda saat ini dapat mengikuti perkembangan teknologi robotika dan animasi, sehingga harapan orang tua menjadikan anak yang Smart, Kreatif, Inovatif, Imajinatif memiliki logika berfikir yang baik, dan dapat menyelesaikan masalah secara mandiri maupun tim, dapat tercapai.

Oleh karena itu, kami mengajak kepada pihak-pihak lain khususnya kepada Bank Syariah Mandiri (BSM) untuk ikut serta dalam mensukseskan dan menjadi pendukung utama acara tersebut serta kegiatan-kegiatan lainnya. Kegiatan-kegiatan kami yang bersifat modern dan mencerminkan teknologi terdepan, sangat sesuai dan dapat disinergikan dengan visi dari BSM yakni "Bank Syariah Modern dan Terdepan". Sehingga visi dari BSM dapat diwujudkan dan dapat tersosialisasikan kepada masyarakat luas serta insyaallah memberikan efek terhadap meningkatnya kepercayaan masyarakat kepada BSM.

II. MAKSUD DAN TUJUAN

Adapun maksud dan tujuan diadakannya lomba Robotik dan Animasi untuk siswa TK-Mahasiswa adalah sebagai berikut:

A. Maksud

Mengadakan kompetisi Robotic, Animasi dan Mewarnai tingkat TK, SD, SMP, SMA dan Mahasiswa Seluruh Indonesia.

B. Tujuan

1. Meningkatkan dan mengembangkan kreativitas, imajinasi, inovasi serta daya kompetensi anak-anak dalam menghadapi persaingan global.
2. Membumikan teknologi tinggi di seluruh lapisan masyarakat
3. Wadah pengembangan bakat dan kompetisi para siswa dan memberikan nilai positif untuk terjalannya nilai silaturahmi antar sekolah
4. Mengarahkan anak-anak untuk mengikuti kompetisi internasional

III. KEUNTUNGAN JIKA MENJADI SPONSOR KAMI

1. Pemutaran logo sponsor pada videotron antara 3 tempat (Tol Bor, Botani atau BTM) selama 15 detik
2. Dapat mensosialisasikan program-program kepada masyarakat, khususnya peserta dan orang tua yang hadir diacara RACE 2019
3. Ikut andil dalam program pemerintah yakni menghadapi industry 4.0 khususnya dibidang teknologi Robotic, IoT (Internet of Things) dan AI (Artificial Intelligence/Kecerdasan Buatan)
4. Hadiah merchandise berupa piagam untuk Sponsor.
5. Pemasangan logo pada material promo seperti Brosur, Backdrop, spanduk dll
6. Blasting Promotion IG @roboratoryindonesia atau di IG seluruh cabang Roboratory
7. Penyebutan produk oleh MC
8. Standboot 120X60 CM

IV. TEMA

“ Wonderful Indonesia ”

V. SASARAN / PESERTA LOMBA

Sasaran dari kegiatan lomba robotic dan animasi Jawa dan Sumatra:

- A. Untuk Robotik : tingkat TK , SD, SMP, SMA dan Mahasiswa
- B. Untuk animasi : tingkat SD – SMA
- C. Mewarnai : tingkat Tk– 2 SD

VI. WAKTU DAN TEMPAT KEGIATAN

Hari : Minggu, 14 April 2019
Waktu : Jam 08.00-15.00
Tempat : Gedung Class Room IPB Dramaga
Dramaga- Bogor

VII. SUSUNAN ACARA

NO	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
1	08.00 – 08.30	Registrasi Peserta Promosi Sponsorship sesi 1	Panitia Registrasi
2	08.30 – 08.45	Sambutan	Bpk Walikota Manajemen IMS
3	08.45 - 09.00	Foto Session	Perwakilan peserta lomba
3	09.00 - 09.20	Briefing peserta	-
4	09.20– 12.30	Lomba	3 Kategori Animasi 7 Kategori Robotic
4	12.30 – 13.10	ISHOMA Menampilkan video kegiatan	
5	13.10 – 14.30	<ul style="list-style-type: none">• Perhitungan hasil lomba• Doorprize• Exhibition	

		<ul style="list-style-type: none"> • Talkshow • Promosi sponsorship sesi 2 • Testimoni • Penghargaan2 	
6	14.30 – 15.00	Pembacaan hasil dan pembagian hadiah	

VIII. KATEGORI LOMBA ANIMASI DAN ROBOTIC

A. MATERI LOMBA ANIMASI

- Membuat Animasi PIVOT **“Wisata Pantai Indonesia” SD-SMP**
- Membuat Animasi Adobe Flash **“Kebudayaan Daerah Indonesia” SD-SMA**

B. MATERI LOMBA ROBOTIC

- Lego fast building 2 Dimensi **“ Monas ”** TK – 2 SD
- Lego wedo **“Burung Cendrawasih ”** 1 – 4 SD
- Basic Mechanic **“Jembatan Ampera”** 3 – 6 SD
- Basic Robot **“Cleaner Pulau Komodo”** 5 SD - SMA Sederajat
- Karya Innovative **“ Wisata berbasis Teknologi”** SD – SMA Sederajat
- MRT **“Family Soccer”** 2 – 6 SD
- MRT **“Traditional House Sorter”** Memisahkan Macam-macam rumah adat indonesia sesuai dengan nama tempat asal 2 – 6 SD

C. MATERI LOMBA OPEN CATEGORY

- Membuat Animasi **“Promosi Tempat Wisata Indonesia” untuk Umum**
- Karya Innovative Robotic **“ Wisata berbasis Teknologi” untuk Umum**

IX. Stand Bazzar : Minggu, 14 April 2019

Prediksi siswa dan pengunjung yang akan datang ke acara (RACE) Robotic Animation Competition Exhibition 2019.

▪ **Peserta : sekolah-sekolah se- bogor dan sekitarnya**

a) Membuat animasi Pivot	(35 Peserta)
b) Membuat animasi Flash	(35 Peserta)
c) Lego Fast Building Monas	(50 Peserta)
d) Lego Fast Building and programming cendrawasih	(50 Peserta)
e) Lego Fast Building Jembatan Ampera	(50 Peserta)
f) Ev3/NXT Programming Cleaner Pulau Komodo	(40 Peserta)
g) Karya Inovative Wisata berbasis Teknologi	(20 peserta)
h) MRT Family Soccer	(40 Peserta)
i) MRT Traditional House Sorter	(40 Peserta)
j) Open Category Animasi Tempat Wisata Indonesia	(20 Peserta)
k) Open Category Karya Inovatif	(20 Peserta)

Jumlah Peserta 400 Orang

Jumlah tersebut belum termasuk peserta stand bazaar, undangan, pengunjung/pengantar dengan estimasi sekitar 500-1000 pengunjung.

Panitia : Juri, Karyawan, Trainer dll = 30 Orang

X. Fasilitas Peserta dan Hadiah

Setiap peserta lomba RACE 2019 akan mendapatkan goody bag yang berisi makan siang, souvenir, sertifikat participant, voucher dari pihak sponsor. Sedangkan untuk untuk pemenang akan diambil 6 juara terbaik, juara 1, 2,3 dan harapan 1,2,3, disesuaikan dengan jumlah peserta yang mendaftar, dan akan mendapatkan Piala, Piagam dan bingkisan hadiah.

XI. Peserta Lomba

Peserta yang mengikuti kegiatan lomba RACE 2019 kali ini adalah siswa/i dari cabang roboratory di berbagai daerah. Berikut beberapa kota yang akan terlibat dalam kompetisi RACE tahun 2018 :

NO	Wilayah	Jumlah Sekolah
1	BOGOR KOTA	40 SEKOLAH
2	SUKABUMI	7 SEKOLAH
3	MEDAN	3 SEKOLAH
4	TANGERANG	4 SEKOLAH
5	JAKARTA	5 SEKOLAH
6	BEKASI	2 SEKOLAH

XII. Anggaran Dana

ESTIMASI ANGGARAN LOMBA APRIL 2019

A. PENGELUARAN	Jumlah	Harga	Total	Total Pengeluaran
1. Administrasi				
a. Berkas Undangan sekolah (proposal + surat)	50	30.000	1.500.000	
b. ATK Kegiatan, Meja lipat Kertas, Spidol, dll	1	500.000	500.000	
c. Baju Panitia	30	100.000	3.000.000	
d. Dekorasi	1	2.500.000	2.500.000	
e. Soundsystem	1	1.000.000	1.000.000	
f. Goodybag	410	50.000	20.500.000	
			29.000.000	
2. Advertising				
a. Spanduk	6	200.000	1.200.000	
b. Brosur A5	2	1.500.000	3.000.000	
c. Sertifikat partisipan	400	10.000	4.000.000	
d. Sertifikat Juara	60	10.000	600.000	
e. ID Peserta	400	10.000	4.000.000	
f. ID panitia	30	10.000	300.000	
g. Souvenir	400	30.000	12.000.000	
h. Backdrop 3X4	2	250.000	500.000	
			25.600.000	
3. Hadiah Lomba Robotic (piala)				
a. Kategori Lego 2D (Piala)/set	2	300.000	600.000	
b. Kategori Wedo (piala)/set	2	300.000	600.000	
c. Kategori BM (piala)/set	2	300.000	600.000	
d. Kategori Robotic Programming (Piala)/Set	2	300.000	600.000	
e. Kategori Inovatif Robot /set	2	300.000	600.000	
f. Kategori MRT Soccer (Piala)/set	2	300.000	600.000	
g. Kategori MRT Family Games/set	2	300.000	600.000	
h. Open Category (piala)/set	2	300.000	600.000	
			4.800.000	
4. Hadiah Lomba Animasi (piala)				
a. Kategori Pivot (piala)/set	2	300.000	600.000	
b. Kategori Flash (piala)/set	2	300.000	600.000	
c. Open Category (piala)/set	2	300.000	600.000	
			1.800.000	
5. Hadiah untuk Pemenang				
a. Uang Tunai Juara Pertama	11	500.000	5.500.000	
b. Goody Bag Pemenang (10 kategori @ 6 Juara)	60	200.000	12.000.000	
			17.500.000	
6. Doorprize	10	100.000	1.000.000	
7. Hadiah Special Awards (piala)/set	2	300.000	600.000	

8. Hadiah Juara umum (piala)	1	400.000	400.000
9. Konsumsi			
a. Sarapan Panitia dan sore	30	30.000	900.000
b. Makan Siang Panitia	30	20.000	600.000
c. Snack Panitia	30	10.000	300.000
d. Air Mineral	1	100.000	100.000
e. Snack Peserta	400	20.000	8.000.000
f. Konsumsi sebelum hari pelaksanaan	30	30.000	900.000
			10.800.000
10. Tamu Undangan, Juri, Panitia, MC			
a. Cendramata Tamu undangan	3	1.000.000	3.000.000
b. Fee Juri dan Transport	11	500.000	5.500.000
c. Fee Panitia	30	300.000	9.000.000
d. Fee MC	1	1.000.000	1.000.000
			18.500.000
11. Transportasi Panitia			
a. Humas untuk publikasi			500.000
b. Panitia di mobil	4	150.000	600.000
c. Panitia di Motor	12	20.000	240.000
			1.340.000
11. Galeri foto dan exhibition Lomba			5.000.000
12. Fee Peminjaman dan service alat robotic, elektronik, dll			5.000.000
TOTAL PENGELUARAN			121.340.000
REKAPITULASI ANGGARAN DANA :			
			121.340.000
Terbilang : (Seratus Dua Puluh Satu Juta Tiga Ratus Empat Puluh Ribu Rupiah)			

XIII. PENUTUP

Demikian proposal kegiatan ini kami buat agar menjadi dasar pertimbangan dalam menyetujui dan mendukung kegiatan ini, Atas perhatian, dukungan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Bogor, 20 Oktober 2019

Ketua Pelaksana,



Rochmat S.Kom

Sekretaris,



Selina Nabillah

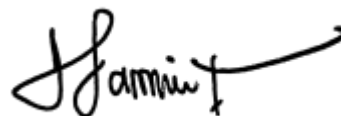
Mengetahui,

General Manager,



Andes Maulana, S.Kom

Penanggung Jawab,



Hanif Hidir Syahid, S.Kom

Direktur,



Ir. Putri Arimurti

Lampiran 1

SUSUNAN PANITIA

ROBOTIC ANIMATION COMPETITION AND EXHIBITION 2019 (14 APRIL 2019)

Pembina	: Ir. Putri Arimurti
Penanggung Jawab	: Andes Maulana S.Kom Hanif Hidir Syahid S.Kom
Ketua Pelaksana	: Rochmat S.Kom
Sekretaris/Administrasi/Bendahara	: Mardiah, Ghiana, Selina, Vita
Registrasi Pada Saat Lomba	: Sellina, Ghiana, Siti Mardiah
Sie Acara pada saat lomba	: Rochmat, Siti Mardiah S.Kom
Sie Dana/sponsor	: Hidir, ipul
Sie Lomba Animasi	: Depri
Sie Lomba Robotik	: Rochmat
Lego fast building (monas) TK – 2 SD	
Lego wedo (burung cendrawasih) 1– 4 SD	
Basic Mechanic (Jembatan) 3 – 6 SD	
Basic Robot (Cleaner Borobudur) 6 SD - SMA Sederajat	
Karya Innovative (Kebudayaan Indonesia) SD – SMA Sederajat	
MRT (Soccer) 2 – 6	
MRT (Traditional House Sorter) “ Memisahkan Macam-macam rumah adat indonesia sesuai dengan nama tempat asal) 2 – 6	
Sie Perlengkapan	: Rifqi, Dede, David, Robi, Gugun
Sie Konsumsi	: Vita,putri
Pubdekdok	: Giana, Mardiah, Roby, Dede,David, Hitsyam
Humas	: Ipul (Cab. 1), Vita (Cab. 2), Arif (cab.3), Nov (Cab.4), Puji (Cab.5), Rahman (cab.6), Jafar(cab.7).
Juri Animasi (Flash)	: Amar
Juri Animasi Pivot & Open Category Animasi	: Defri dan hitsyam
Juri Robotik	:
Lego fast building (monas)	: Dede + Rifki
Lego wedo (burung cendrawasih)	: Rizki + Arif

Basic Mechanic (Jembatan)	: Gugun + Jafar
Basic Robot (Cleaner Pulau Komodo)	: Herdi + Cece
Karya Innovative (Wisata berbasis Teknologi)	: Randi
MRT Traditional House Sorter	: Fauzi
Soccer	: Roby + ipul
Input Nilai	: Rifki
Pemanggilan peserta	: Vita + Laras
Performance Robot	: Mahasiswa Fateta IPB, Ravelware
Stand Exhibition	: Rahman
Stand Technoart	: Selin
Stand BO	: Mardiah
MC lomba	: Pa Mamat
Pusat Informasi	: Mardiah + Selin
Kids Activity	: Putri (Trial lego), Ghiana (Trial Lego)
Penyiapan Hadiah	: Ghiana + Vita + Mardiah
Cetak brosur,Banner, dll	: Vita
Pembuatan Sesi	: Mardiah
Distribusi undangan lomba ke sekolah	: All Trainer

PENAWARAN SPONSORSHIP

A. SPONSORSHIP

PROGRAM PROMOSI	SPONSOR TUNGGAL	SPONSOR UTAMA	SPONSOR MADYA
Penyandingan Nama Sponsor dengan Kegiatan	√	-	-
Presentasi produk 10 menit dalam acara	√	√	-
Pemutaran Logo / Company Profile	√	√	√
Branding pada material Promo: Spanduk, Backdrop, Pamphlet	√	√	√
Penyebutan produk oleh MC	√	√	√
Jumlah Kerjasama (% terhadap anggaran)	100%	75%	50%

B. Retail Sponsorship lepas

PROGRAM PROMOSI	Dukungan Sponsorship
Penyandingan Nama Sponsor dengan Kegiatan	Rp 10.000.000
Presentasi produk 10 menit dalam acara	Rp 6.000.000
Pemutaran Logo / Company Profile	Rp 5.000.000
Branding pada material Promo: Spanduk, Backdrop, Pamphlet	Rp 4.000.000
Penyebutan produk oleh MC	Rp 3.000.000

C. PENYEDIA FASILITAS

Perusahaan atau lembaga dapat berpartisipasi dalam penyediaan fasilitas penyelenggaraan kegiatan tersebut dengan memberikan bantuan berupa fasilitas, antara lain:

1. Tempat / Lokasi
2. Konsumsi
3. Publikasi
4. Dokumentasi
5. Hadiah Lomba
6. Souvenir
7. Stationary
8. DII

Penyedia Fasilitas juga akan mendapatkan program promosi berupa branding, stand perusahaan dan penyebutan produk oleh MC.

D. DONATUR

Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan baik oleh perusahaan, instansi atau perorangan sebagai Donatur :

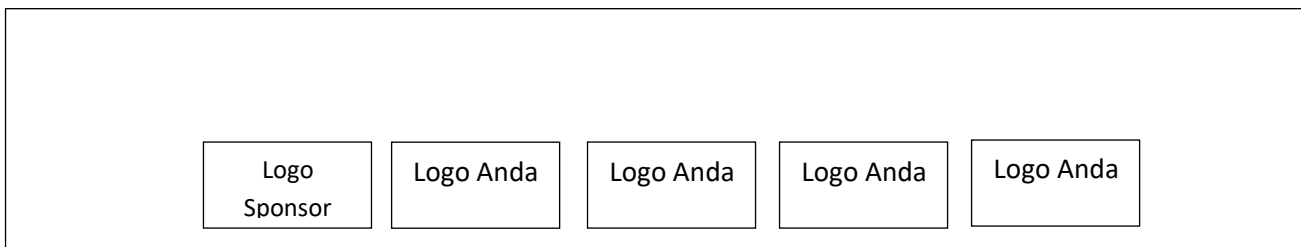
- Donatur dapat memberikan dana secara sukarela yang dapat diterima secara Cash atau Transfer ke BSM No rekening : 710.677.8692 a.n Yayasan Insan Mustaniir Sejahtera
- Donatur akan mendapat ucapan terima kasih berupa penyebutan nama instansi atau perusahaan pada saat acara berlangsung oleh MC acara.
- Dan bentuk kerjasama lainnya dapat dibicarakan lebih lanjut, dan panitia sangat senang dapat berdiskusi dengan pihak perusahaan terkait kerjasama lain yang bisa dilakukan.
- Perusahaan yang menerima penawaran kerjasama kami, dapat menghubungi panitia penyelenggaraan dengan CONTACT PERSON : 0815 8719 319 / 0878 7422 5273
- Perusahaan dapat mengisi formulir kerjasama dan perjanjian kerjasama dapat dibicarakan pada waktu proses negosiasi.

Lampiran 3

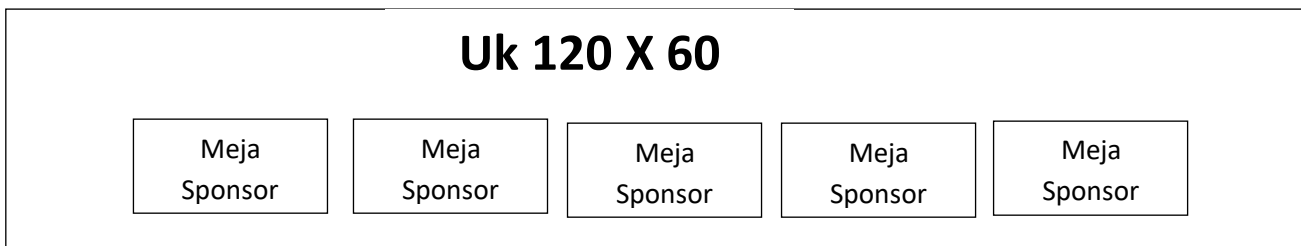
Spanduk untuk sponsor utama



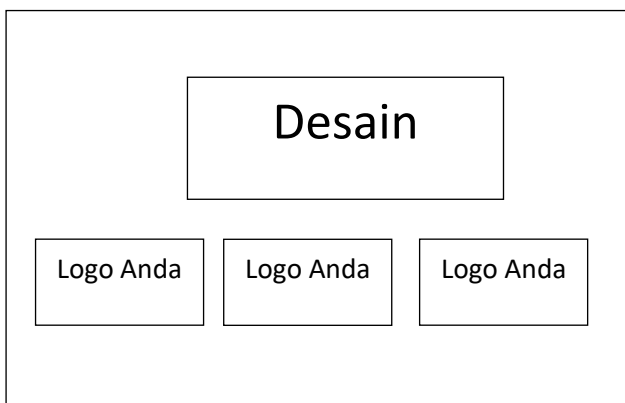
Spanduk untuk sponsor retail



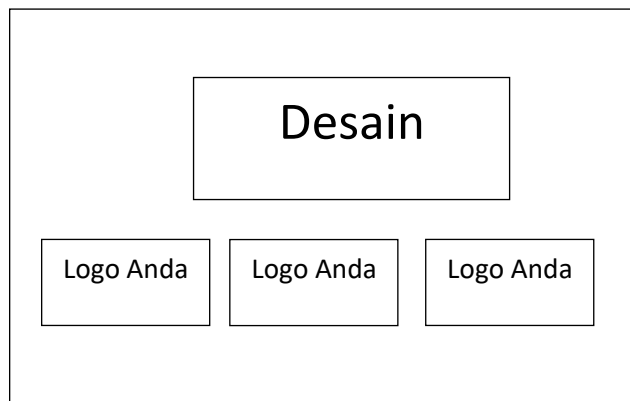
Meja Sponsor



Backdrop



Umbul- Umbul



DOKUMENTASI RACE 2015



DOKUMENTASI RACE 2016



DOKUMENTASI RACE 2017



IYRC INTERNATIONAL YOUTH ROBOTIC COMPETITION 2017 MALAYSIA





Alamat : Perumahan Villa Ciomas, Blok N7 No 11C, Ciomas - Bogor