

Term of Reference

LOMBA VIDEO ANIMASI

VITRAH

VIDEO KREATIF EKONOMI SYARIAH

dalam Rangkaian Indonesia Sharia Economic Festival (ISEF) 2026



BANK INDONESIA
DEPARTEMEN EKONOMI DAN KEUANGAN SYARIAH
JAKARTA, 2026

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

VITRAH (Video Kreatif Ekonomi Syariah) adalah lomba video animasi yang diselenggarakan oleh Departemen Ekonomi dan Keuangan Syariah Bank Indonesia sebagai bagian dari rangkaian Indonesia Sharia Economic Festival (ISEF) 2026. Kompetisi ini merupakan panggung bagi talenta kreatif Indonesia untuk menyuarakan nilai-nilai ekonomi dan keuangan syariah melalui media animasi yang futuristik, inovatif, dan bermakna.

Industri animasi Indonesia terus menunjukkan pertumbuhan yang signifikan, dengan nilai pasar mencapai USD 1.759,65 miliar pada tahun 2024 dan proyeksi pertumbuhan CAGR 6,09% hingga 2032. Di tengah besarnya potensi ini, Indonesia memiliki tanggung jawab sekaligus peluang strategis untuk mendorong konten kreatif bertema syariah yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengedukasi masyarakat luas tentang nilai-nilai ekonomi dan keuangan syariah.

VITRAH 2026 hadir dengan semangat untuk mempertemukan dua kekuatan besar: kreativitas generasi muda Indonesia dan kedalaman nilai-nilai Islam yang universal. Tema besar yang diusung adalah Meluruskan Hati, Mewujudkan Keadilan—terinspirasi dari kitab Al-Hikam karya Ibnu Athoillah As-Sakandari—yang memuat hikmah-hikmah tentang keikhlasan, tawakal, amanah, dan adab dalam bermuamalah. Kami meyakini bahwa nilai-nilai luhur ini sangat relevan untuk dihadirkan dalam karya animasi yang dapat menjangkau hati masyarakat lintas generasi.

Panduan ini disusun untuk memberikan informasi yang jelas dan komprehensif mengenai ketentuan, mekanisme, dan tata cara pelaksanaan VITRAH 2026. Kami berharap panduan ini menjadi acuan bagi seluruh peserta, pendamping, dan pihak-pihak terkait dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan.

Kami mengundang seluruh talenta kreatif Indonesia untuk berpartisipasi aktif dalam VITRAH 2026. Semoga melalui kompetisi ini, kita bersama-sama dapat berkontribusi nyata dalam memperluas literasi ekonomi syariah dan memperkuat ekosistem media kreatif Islami di Indonesia.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Jakarta, 2026
Kepala Departemen Ekonomi &
Keuangan Syariah Bank Indonesia

Dadang Muljawan

DAFTAR ISI

Contents

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
BAB I PENDAHULUAN.....	4
A. LATAR BELAKANG.....	4
B. DASAR HUKUM.....	5
C. TUJUAN KEGIATAN.....	5
D. HASIL YANG DIHARAPKAN.....	5
BAB II PENYELENGGARAAN VITRAH 2026.....	7
A. NILAI, NORMA & PRINSIP PELAKSANAAN VITRAH 2026.....	7
B. SASARAN VITRAH 2026.....	7
C. UNSUR PENYELENGGARA VITRAH 2026.....	7
D. TAHAPAN PENYELENGGARAAN VITRAH 2026.....	8
E. TOPIK VITRAH 2026.....	9
F. PENGHARGAAN VITRAH 2026.....	10
H. PEMBIAYAAN VITRAH 2026.....	11
BAB III KETENTUAN PENYELENGGARAAN VITRAH 2026.....	12
A. PERSYARATAN PESERTA.....	12
B. MEKANISME PENDAFTARAN VITRAH 2026.....	12
C. KETENTUAN TEKNIS & PENILAIAN.....	13

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Industri kreatif Indonesia tengah menunjukkan pertumbuhan yang luar biasa. Berdasarkan Laporan Badan Pusat Statistik, industri kreatif Indonesia pada tahun 2025 menjadi mesin baru pertumbuhan ekonomi nasional, menyerap 27,4 juta tenaga kerja atau sekitar 18,7% dari total tenaga kerja nasional. Secara khusus, pasar animasi Indonesia bernilai USD 1.759,65 miliar pada tahun 2024 dan diproyeksikan tumbuh dengan CAGR 6,09% sepanjang 2024-2032 (Data Bridge Market Research).

Di sisi lain, sektor Media dan Rekreasi Syariah secara global memiliki pasar sebesar USD 247 miliar pada tahun 2023 dan berpotensi mencapai USD 344 miliar pada tahun 2028. Kendati demikian, Indonesia—sebagai negara dengan populasi Muslim terbesar di dunia—belum menjadi pemimpin dalam sektor media dan rekreasi syariah global. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang besar yang harus direspons secara strategis.

VITRAH (Video Kreatif Ekonomi Syariah) hadir sebagai respons nyata Bank Indonesia, melalui Departemen Ekonomi dan Keuangan Syariah, terhadap potensi besar tersebut. VITRAH adalah lomba video animasi yang merupakan panggung bagi talenta kreatif Indonesia untuk menyuarakan nilai-nilai ekonomi dan keuangan syariah melalui media animasi yang futuristik, dalam rangkaian ISEF 2026.

Tema besar VITRAH 2026 adalah Meluruskan Hati, Mewujudkan Keadilan—terinspirasi dari kitab Al-Hikam karya Ibnu Athoillah As-Sakandari—sebuah karya agung yang memuat 264¹ aforisme tentang pembersihan hati, adab, tauhid, tawakal, dan ikhlas. Nilai-nilai Al-Hikam sangat relevan untuk dipadukan dengan prinsip-prinsip ekonomi dan keuangan syariah, mengingat keduanya sama-sama berakar pada tujuan mulia: mewujudkan keadilan, kebermanfaatan, dan keberkahan dalam kehidupan manusia.

Melalui VITRAH 2026, Bank Indonesia berharap dapat mendorong lahirnya karya-karya animasi berkualitas tinggi yang sekaligus kaya makna, sehingga menjadi sarana literasi ekonomi syariah yang menjangkau masyarakat luas secara kreatif dan mengena.

Visi:

Mewujudkan ekosistem media dan animasi syariah yang kreatif, edukatif, dan berdaya saing global melalui karya-karya berbasis nilai Islam yang menginspirasi masyarakat Indonesia.

¹ Ada juga versi yang menyebutkan Kitab Al-Hikam terdiri atas 275 aforisme.

Misi:

- Mendorong potensi talenta-talenta muda Indonesia di bidang ekonomi kreatif dan ekonomi syariah.
- Meningkatkan literasi dan pemahaman masyarakat tentang nilai-nilai ekonomi dan keuangan syariah melalui media animasi.
- Mendorong pengembangan sektor Media & Rekreasi bertema Islami yang kompetitif di tingkat nasional dan global.
- Mendorong partisipasi publik dalam menyebarkan pesan positif tentang ekonomi syariah melalui media kreatif.

B. DASAR HUKUM

1. Program Kerja Pemerintahan Baru pada Bidang Eksyar (ASTA CITA 2), yaitu "Memantapkan Sistem Pertahanan Keamanan Negara dan Mendorong Kemandirian Bangsa melalui Swasembada Pangan, Energi, Air, **Ekonomi Syariah**, Ekonomi Digital, Ekonomi Hijau, dan Ekonomi Biru".
2. Undang-Undang No. 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang No. 4 Tahun 2023 tentang Pengembangan dan Penguatan Sektor Keuangan.
3. SNLIEKSI (Strategi Nasional Literasi dan Inklusi Ekonomi Keuangan Syariah Indonesia) 2024 yang diluncurkan oleh Komite Nasional Ekonomi dan Keuangan Syariah.
4. Undang-Undang No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman beserta peraturan turunannya.

C. TUJUAN KEGIATAN

1. Mendorong dan mengembangkan potensi talenta muda Indonesia di bidang animasi dan ekonomi kreatif berbasis nilai syariah.
2. Meningkatkan literasi ekonomi dan keuangan syariah di masyarakat melalui media animasi yang kreatif, inovatif, dan mudah dipahami.
3. Mendorong pengembangan sektor Media dan Rekreasi bertema Islami yang dapat bersaing di tingkat nasional dan internasional.
4. Mendorong partisipasi publik dalam menyebarkan pesan positif tentang nilai-nilai ekonomi syariah melalui media kreatif digital.
5. Mengintegrasikan nilai-nilai Al-Hikam dengan praktik ekonomi syariah dalam format konten animasi yang edukatif dan inspiratif.

D. HASIL YANG DIHARAPKAN

1. Terselenggaranya kompetisi animasi VITRAH 2026 yang berkualitas, dari tahap pendaftaran, kurasi, bootcamp, mentoring, hingga final dalam rangkaian ISEF 2026.

2. Lahirnya karya-karya animasi berkualitas tinggi yang memuat nilai-nilai ekonomi dan keuangan syariah berbasis hikmah Al-Hikam.
3. Peningkatan literasi ekonomi syariah di masyarakat melalui konten animasi yang dipublikasikan secara luas di platform digital.
4. Terbentuknya komunitas animator muda yang memahami dan mengembangkan konten kreatif berbasis nilai syariah.

BAB II PENYELENGGARAAN VITRAH 2026

A. NILAI, NORMA & PRINSIP PELAKSANAAN VITRAH 2026

1. Nilai-nilai VITRAH 2026

Pelaksanaan VITRAH 2026 berlandaskan pada semangat berkarya dengan hati yang lurus (ikhlas), menyampaikan pesan yang benar (shiddiq), dan menghadirkan karya yang bermanfaat (maslahah). Setiap peserta didorong untuk menjadi pribadi yang transformatif—menanggalkan ego dan berkarya semata-mata untuk tujuan yang lebih mulia: menyebarkan kebaikan melalui seni animasi.

2. Norma VITRAH 2026

Norma penyelenggaraan VITRAH mencakup kepatuhan pada peraturan tertulis serta penegakan etika berkarya secara digital. Peserta dan seluruh pihak yang terlibat diwajibkan menjunjung tinggi orisinalitas karya, menghargai kekayaan intelektual (anti-plagiarisme), dan mengedepankan akhlaqul karimah dalam setiap proses kreatif dan interaksi dengan sesama peserta maupun panitia.

3. Prinsip-prinsip VITRAH 2026

- **Inklusivitas** — Terbuka bagi seluruh WNI tanpa batasan usia, latar belakang pendidikan, atau domisili.
- **Orisinalitas** — Setiap karya harus merupakan karya asli yang tidak menggunakan kecerdasan buatan (AI) maupun template jadi sebagai komponen utama.
- **Akuntabilitas** — Proses seleksi dan penilaian dilakukan secara objektif, transparan, dan berbasis bukti.
- **Kebermanfaatan** — Karya animasi yang dihasilkan harus mengandung pesan yang memperkuat literasi ekonomi syariah secara nyata.
- **Keberlanjutan** — VITRAH menjadi bagian dari ekosistem pengembangan konten kreatif syariah yang berkesinambungan.

B. SASARAN VITRAH 2026

Sasaran dari pelaksanaan VITRAH 2026 adalah Warga Negara Indonesia (WNI), baik perorangan maupun tim, tanpa batasan usia, yang memiliki minat dan kemampuan di bidang animasi serta kepedulian terhadap nilai-nilai ekonomi dan keuangan syariah. Kompetisi ini terbuka bagi seluruh lapisan masyarakat, termasuk pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum.

C. UNSUR PENYELENGGARA VITRAH 2026

Penyelenggara	Rincian Tugas
Panitia Pusat (DEKS-BI)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun pedoman pelaksanaan VITRAH. 2. Menyediakan fasilitas utama penyelenggaraan, termasuk koordinasi anggaran dan logistik. 3. Menetapkan Tim Juri Nasional dan Dewan Juri VITRAH.

Penyelenggara	Rincian Tugas
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Menyusun kriteria dan format penilaian kompetisi. 5. Mengkoordinasikan pelaksanaan VITRAH dengan panitia daerah dan mitra. 6. Melakukan sosialisasi VITRAH secara nasional. 7. Memantau dan mengevaluasi jalannya kompetisi dari tahap kurasi hingga final. 8. Menerbitkan E-Sertifikat untuk peserta, juri, dan panitia. 9. Mengatur penyerahan hadiah dan apresiasi bagi pemenang. 10. Melakukan evaluasi pasca-penyelenggaraan.
Tim Teknologi Informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan dan mengelola sistem website informasi serta registrasi online peserta VITRAH. 2. Memastikan kelancaran akses platform digital untuk pengumpulan karya. 3. Menyediakan sistem integrasi data peserta, hasil kompetisi, dan sertifikasi elektronik. 4. Melakukan troubleshooting teknis selama proses berlangsung.
Mitra Lembaga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berperan dalam publikasi dan penyebarluasan informasi terkait kompetisi. 2. Memberikan masukan mengenai tema, topik, dan standar animasi syariah. 3. Memberikan peluang pengembangan lebih lanjut bagi peserta berprestasi. 4. Mendukung <i>bootcamp</i>, <i>mentoring</i>, dan <i>capacity building</i> peserta.

D. TAHAPAN PENYELENGGARAAN VITRAH 2026

Penyelenggaraan VITRAH 2026 dilakukan secara berjenjang melalui beberapa tahapan yang saling berkesinambungan, mulai dari pendaftaran dan kurasi awal, *bootcamp* dan pelatihan, mentoring intensif, submisi final, hingga pengumuman pemenang dalam rangkaian ISEF 2026. Berikut adalah uraian setiap tahapan:

1. Tahap Pendaftaran

Calon peserta mendaftarkan diri secara daring dengan mengirimkan proposal yang mencakup:

1. *storyboard* video lengkap dalam format PDF (minimal 10 panel)
2. *Proof of Concept* berupa *draft* animasi minimal 5 detik dalam format MP4,
3. Deskripsi konsep maksimal 500 kata, dan
4. *link* portfolio (jika ada)
5. Surat Pernyataan Orisinalitas (karya dan proses produksi tidak menggunakan AI)

2. Tahap Kurasi Awal (15 Semifinalis)

Tim Juri akan melakukan kurasi terhadap seluruh karya yang masuk berdasarkan kriteria awal penilaian untuk memilih 15 tim/peserta terbaik yang berhak mengikuti bootcamp pengembangan animasi. Proses kurasi dilaksanakan pada 19-20 Juli 2026.

3. Tahap Bootcamp dan Pelatihan

Seluruh semifinalis akan mengikuti Bootcamp selama 2 hari pada 23–24 Juli 2026. Bagi semifinalis yang mendaftar dalam bentuk tim/kelompok, setiap tim dapat mengirimkan 1–2 orang perwakilan. Kegiatan ini mencakup sesi *Al-Hikam*, *Storytelling/Story Development*, *Industry Insight*, dan *Animation Pipeline Overview*, serta *Practitioner Training* berupa kelas tatap muka dan pembelajaran daring.

4. Tahap Mentoring dan Capstone Project

Semifinalis diharapkan dapat melanjutkan proyek animasi tersebut yang didampingi dengan *mentoring* lanjutan Bersama ahli. *Mentoring* dapat mencakup *workshop*, penguatan *project management* ataupun *capacity building* tambahan sesuai *use-case* masing-masing tim.

5. Tahap Submisi Final dan Kurasi Akhir (5 Finalis)

Peserta mengumpulkan video animasi final berdurasi minimal 1 - 3 menit pada periode akhir September 2026. Tim Juri kemudian melakukan kurasi akhir untuk memilih 5 finalis terbaik yang akan dipresentasikan dan dinilai secara luring dalam rangkaian ISEF 2026.

6. Tahap Final dan Pengumuman Pemenang

Rilis video peserta, sesi penjurian final juara, dan pengumuman pemenang dilaksanakan pada 16 Oktober 2026 dalam acara seremonial ISEF 2026 di Jakarta. Seluruh video finalis akan dipublikasikan secara luas melalui platform digital resmi ISEF.

E. TOPIK VITRAH 2026

Topik VITRAH 2026 bersumber dari nilai-nilai yang terkandung dalam kitab *Al-Hikam* dan relevansinya dengan praktik ekonomi dan keuangan syariah. Peserta wajib memilih salah satu dari empat topik berikut:

Topik 01 — Menjadi Pribadi yang Transformatif

Berdasarkan Hikmah ke-44: "Tinggalkan segala sifat-sifat kemanusiaan yang dapat mengurangi nilai kehambaan." Topik ini mengajak peserta menggambarkan bagaimana transformasi sejati—menanggalkan ego, kembali pada adab, dan menempatkan diri sebagai hamba Allah—tercermin dalam perilaku ekonomi sehari-hari, termasuk berbakti kepada orang tua dan memuliakan sesama sebagai wujud adab dan kerendahan hati.

Topik 02 — Keseimbangan Ikhtiar dan Tawakal

Berdasarkan Hikmah ke-2: "Keinginanmu untuk ke maqam tajrid (tanpa berusaha) padahal Allah menempatkanmu dalam maqam berusaha adalah syahwat tersembunyi." Topik ini menggambarkan bahwa tawakal bukan berarti meninggalkan usaha, melainkan bekerja keras dengan sepenuh hati sembari tidak menggantungkan hati pada hasil.

Ekonomi dan keuangan syariah mendidik pelakunya bekerja keras tanpa kehilangan kerendahan hati.

Topik 03 — Dari *Profit* ke *Purpose*

Berdasarkan Hikmah ke-42: "Jangan berpindah dari satu alam (makhluk) ke alam (makhluk) yang lain... tetapi hendaklah engkau pergi dari semua alam menuju kepada pencipta alam." Topik ini mengajak peserta menyuarakan bahwa ekonomi syariah bukan sekadar sistem yang halal, tetapi sistem yang memiliki arah dan tujuan transenden. Aktivitas ekonomi adalah ibadah yang bermakna, bukan sekadar pencarian keuntungan material semata.

Topik 04 — Harta sebagai Amanah

Berdasarkan Hikmah ke-53: "Tidaklah tumbuh dahan-dahan kehinaan, kecuali dari benih ketamakan." Topik ini menggambarkan bahwa segala yang sampai kepada manusia adalah amanah, bukan milik sejati. Ekonomi dan keuangan syariah menolak paradigma ekonomi yang dipicu oleh keserakahan tanpa batas (seperti riba, eksploitasi, dan manipulasi), tetapi mendorong keberlanjutan, keadilan, dan keseimbangan dalam pengelolaan harta.

F. PENGHARGAAN VITRAH 2026

Penghargaan diberikan kepada peserta yang berhasil menjadi pemenang dalam VITRAH 2026. Penghargaan akan diberikan oleh Bank Indonesia dalam bentuk sertifikat, medali, dan uang pembinaan sebagaimana berikut:

Kategori Penghargaan	Hadiah	Keterangan
Juara 1	Rp 50.000.000	Medali + Sertifikat
Juara 2	Rp 40.000.000	Medali + Sertifikat
Juara 3	Rp 35.000.000	Medali + Sertifikat
Juara Harapan 1	Rp 15.000.000	Sertifikat
Juara Harapan 2	Rp 10.000.000	Sertifikat

Seluruh peserta yang lolos ke tahap semifinal akan mendapatkan e-sertifikat keikutsertaan. Selain hadiah uang pembinaan, seluruh finalis mendapatkan kesempatan untuk memublikasikan karyanya dalam platform resmi ISEF 2026 dan ekosistem media syariah Bank Indonesia.

G. JADWAL PELAKSANAAN

Pelaksanaan VITRAH 2026 akan dilakukan secara bertahap sesuai dengan jadwal berikut:

No.	Tahapan Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Pendaftaran	18 Mei – 18 Juli 2026
2	Kurasi awal melalui pemilihan 15 semifinalis	19 – 20 Juli 2026

No.	Tahapan Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
3	<i>Bootcamp</i> 2 hari secara luring (peningkatan kapasitas peserta)	23 – 24 Juli 2026
4	Mentoring lanjutan (produksi animasi per tim)	1 Agustus – 10 September 2026
5	Submisi final video lomba VITRAH pasca- <i>bootcamp</i>	10 – 21 September 2026
6	Kurasi akhir: pemilihan 5 finalis terbaik	22 September – 1 Oktober 2026
17	Rilis video peserta, sesi penjurian final, dan pengumuman pemenang dalam ISEF 2026	16 Oktober 2026

*) Jika ada perubahan jadwal akan diberitahukan kemudian melalui saluran komunikasi resmi VITRAH 2026.

H. PEMBIAYAAN VITRAH 2026

Pendaftaran peserta VITRAH 2026 tidak dipungut biaya (gratis). Seluruh biaya yang muncul terkait penyelenggaraan VITRAH 2026 akan menjadi beban Bank Indonesia, dengan tidak menutup kemungkinan dilakukan kolaborasi dengan Kementerian/Lembaga ataupun institusi lain. Adapun biaya yang ditanggung Bank Indonesia untuk semifinalis dan finalis antara lain mencakup biaya bootcamp, fasilitas mentoring, serta transportasi dan akomodasi yang diperlukan dalam rangka pelaksanaan kegiatan resmi VITRAH 2026.

BAB III KETENTUAN PENYELENGGARAAN VITRAH 2026

A. PERSYARATAN PESERTA

1. Warga Negara Indonesia (WNI), terbuka bagi perorangan atau tim, tanpa batasan usia.
2. Mengisi formulir pendaftaran daring secara lengkap.
3. Melampirkan KTP/KTM/kartu identitas resmi seluruh anggota tim.
4. Menandatangani surat **pernyataan orisinalitas karya yang menjamin bahwa karya merupakan hasil sendiri dan tidak menggunakan AI** maupun template jadi sebagai komponen utama.
5. Satu peserta/tim hanya boleh mengirim satu karya pada satu kategori.
6. Peserta yang dinyatakan lolos sebagai semifinalis dan finalis wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang telah ditetapkan panitia.
7. Dengan melakukan pendaftaran, peserta telah mengakui dan menyetujui seluruh peraturan dan mekanisme ToR VITRAH 2026.

B. MEKANISME PENDAFTARAN VITRAH 2026

1. Registrasi dilakukan secara daring melalui laman pendaftaran resmi yang akan diumumkan melalui saluran komunikasi VITRAH 2026.
 2. Tim yang akan mendaftar wajib membaca Terms of Reference (ToR) pelaksanaan VITRAH 2026 dan ketentuan yang tercantum dalam dokumen tersebut.
 3. Peserta wajib mengisi seluruh formulir pendaftaran, termasuk informasi ketua tim dan seluruh anggota tim.
 4. Kelengkapan pendaftaran yang wajib dikirimkan:
 - *Storyboard* video lengkap dalam format PDF (minimal 10 panel);
 - Draft animasi 5 detik (*Proof of Concept*) Resolusi video minimal Full HD 1920 × 1080 px (Landscape) format MP4 dengan format audio MP3;
 - Deskripsi konsep maksimal 500 kata; dan
 - *Link portfolio* (jika ada).
 - Surat pernyataan orisinalitas
 5. Setelah mengunggah seluruh berkas tersebut, panitia akan melakukan verifikasi. Peserta akan mendapatkan notifikasi melalui email terkait status pendaftaran.
 6. Tim yang gagal terverifikasi dapat melakukan pendaftaran ulang dengan melengkapi dokumen yang diperlukan sebelum batas waktu pendaftaran berakhir.
 7. Informasi lebih lanjut dapat menghubungi Pusat Informasi VITRAH 2026 melalui saluran komunikasi resmi yang tersedia di situs web ISEF.
-

C. KETENTUAN TEKNIS & PENILAIAN

1. Ketentuan Konten

- Wajib sesuai tema besar HIKAM dan memilih salah satu dari empat subtema yang tersedia.
- Narasi dan dialog menggunakan Bahasa Indonesia; subtitle dalam Bahasa Inggris diperbolehkan.
- Hasil dari karya final merupakan hal intelektual dari Bank Indonesia dan tidak dapat dipergunakan untuk lomba ataupun hal lain diluar persetujuan Bank Indonesia.
- Tidak mengandung unsur SARA, kekerasan, pornografi, politik praktis, atau promosi merek tertentu.
- Seluruh aset yang digunakan harus original milik peserta atau berlisensi royalty-free; wajib mencantumkan credit list.
- *Live-action* hanya boleh digunakan sebagai sisipan referensi dengan durasi maksimal 10% dari total durasi video.

2. Ketentuan Teknis Animasi

Software yang Diperbolehkan:

- Adobe After Effects, Adobe Animate, Toon Boom, Blender, Krita, OpenToonz, Synfig, Moho, Cinema 4D, Maya, dan sejenisnya.
- Musik dan *Sound Effect* (SFX): menggunakan *library royalty-free* (seperti Artlist, Epidemic Sound, FreePD) atau komposisi original. Wajib mencantumkan lisensi.

Ketentuan yang Dilarang:

- Menggunakan template animasi jadi (*pre-made*) dari platform seperti *Canva*, *Powtoon*, *Vyond*, dan sejenisnya sebagai komponen utama karya. Template hanya diperbolehkan untuk elemen minor seperti transisi atau lower third.
- Menggunakan kecerdasan buatan/ *Artificial Intelligence* (AI) sebagai alat bantu pembuatan maupun sebagai output utama karya, baik dalam bentuk visual, narasi, maupun elemen lain.

Pernyataan Orisinalitas:

Tiap tim wajib menyampaikan surat pernyataan yang menjamin orisinalitas karya dan menyatakan bahwa hasil akhir tidak ada modifikasi maupun materi yang menggunakan kecerdasan buatan / AI.

3. Kriteria Penilaian Awal Kurasi (15 Semifinalis)

Kriteria	Deskripsi
Kesesuaian Tema	Pesan ekonomi syariah faktual, mudah dipahami, dan relevan; data akurat; alur informasi/cerita logis
Kreativitas	Konsistensi art style; elemen visual, tipografi, warna menarik dan purposeful; desain karakter atau information design efektif

Kualitas Animasi Proof of Concept	Prinsip animasi (anticipation, follow-through, squash & stretch); kelancaran gerakan; timing & spacing; transisi kreatif
Orisinalitas	Keunikan sudut pandang; pendekatan fresh; kemampuan menjaga atensi; hook di awal dan pesan kuat di akhir

4. Kriteria Penilaian Final (5 Finalis Terbaik)

Aspek Penilaian	Deskripsi	Bobot
Kesesuaian Tema dan Kekuatan Pesan	Pesan ekonomi syariah faktual, mudah dipahami, dan relevan; data akurat; alur informasi/cerita logis	25%
Kreativitas Visual dan Art Direction	Konsistensi art style; elemen visual, tipografi, warna menarik dan purposeful; desain karakter atau information design efektif	20%
Kualitas Animasi dan Motion Design	Prinsip animasi (anticipation, follow-through, squash & stretch); kelancaran gerakan; timing & spacing; transisi kreatif	20%
Audio dan Sound Design	Kualitas voice-over (diksi, intonasi, pacing); kesesuaian musik; SFX memperkuat narasi; mixing & leveling proper	10%
Orisinalitas dan Storytelling	Keunikan sudut pandang; pendekatan fresh; kemampuan menjaga atensi; hook di awal dan pesan kuat di akhir	25%

5. Keputusan Penilaian

Keputusan Tim Juri VITRAH 2026 bersifat final, mutlak, dan tidak dapat diganggu gugat. Pengumuman hasil akan dilakukan secara resmi oleh Panitia Nasional melalui situs resmi ISEF dan media sosial yang ditetapkan oleh panitia.

D. SANKSI PELANGGARAN

Berdasarkan ketentuan-ketentuan yang telah diuraikan sebelumnya, berikut adalah pengelompokan kategori pelanggaran beserta sanksi yang berlaku dalam penyelenggaraan VITRAH 2026:

No.	Deskripsi Pelanggaran	Tingkat	Sanksi
1	Karya menggunakan AI (<i>text-to-image, AI video generator, dll.</i>) sebagai komponen utama	Berat	Diskualifikasi, karya tidak dinilai
2	Plagiarisme lebih dari 20% dari karya lain tanpa atribusi yang jelas	Berat	Diskualifikasi dan pelarangan ikut VITRAH tahun berikutnya
3	Menggunakan template animasi jadi (<i>Canva, Powtoon, Vyond, dll.</i>) sebagai komponen utama karya	Berat	Diskualifikasi dari babak berjalan, karya tidak dinilai

4	Karya mengandung unsur SARA, kekerasan, pornografi, atau promosi merek tanpa izin	Berat	Diskualifikasi dan pelarangan ikut VITRAH tahun berikutnya
5	Menggunakan aset berlisensi tanpa mencantumkan credit list atau tanpa izin pemilik lisensi	Sedang	Teguran keras; nilai dikurangi atau diskualifikasi jika disebarluaskan
6	Memberikan data palsu dalam pendaftaran	Sedang-Berat	Pembatalan keikutsertaan dan pelarangan tahun berikutnya
7	Karya dikirimkan oleh pihak lain (bukan anggota tim terdaftar)	Berat	Diskualifikasi dan pelarangan mengikuti VITRAH tahun berikutnya
8	Tidak mengikuti agenda <i>bootcamp/mentoring</i> tanpa izin panitia	Sedang	Peringatan; jika berulang dapat gugur dari tahap semifinal
9	Menyebarkan berita tidak benar (hoax) tentang kompetisi	Berat	Diskualifikasi dan anggota terlibat dilarang ikut VITRAH tahun berikutnya
10	Tidak mengumpulkan karya final sesuai tenggat waktu yang ditetapkan	Sedang	Dianggap mengundurkan diri dari kompetisi

Panitia VITRAH 2026 memiliki kewenangan penuh untuk menentukan kategori pelanggaran dan memberikan sanksi yang sesuai berdasarkan bukti-bukti yang ada. Peserta yang merasa keberatan atas keputusan sanksi dapat mengajukan keberatan secara tertulis kepada panitia dalam waktu 3 x 24 jam setelah pengumuman sanksi, namun keputusan akhir panitia tetap bersifat final dan mengikat.