
KERANGKA ACUAN KERJA
SAYEMBARA GAGASAN DESAIN
ARSITEKTUR

SINAR MAS LAND
YOUNG ARCHITECT
COMPETITION 2017

DIGITAL WORKING
SPACE

Kawasan Bumi Serpong Damai
TANGERANG

SEPTEMBER 2017

Penyelenggara

Sinar Mas Land

Bekerja sama dengan

Bidang Sayembara
Ikatan Arsitek Indonesia Jakarta



SAYEMBARA GAGASAN
SINAR MAS LAND YOUNG ARCHITECT
“DIGITAL WORKING SPACE”

DAFTAR ISI

I. LATAR BELAKANG.....	3
II. MAKSUD DAN TUJUAN.....	3
III. DAERAH PERENCANAAN	3
IV. TARGET PERANCANGAN.....	3
V. BATASAN DAN PERMINTAAN	5
VI. BENTUK SAYEMBARA	6
VII. MATERI SAYEMBARA.....	6
VIII. SUSUNAN DEWAN JURI	8
IX. PENGHARGAAN SAYEMBARA.....	9
X. JADWAL SAYEMBARA.....	9
XI. PENGATURAN PESERTA, TATA CARA PENDAFTARAN, PENJELASAN DAN PEMASUKAN.....	9
XII. STATUS MATERI DAN PEMENANG SAYEMBARA	11
XIII. PEMRAKARSA DAN PENYELENGGARA.....	12
XIV. PENUTUP	12

I. LATAR BELAKANG

BSD CITY di Serpong, Tangerang, Banten merupakan kawasan pengembangan kota seluas 6.000 hektar oleh PT. Bumi Serpong Damai (PT. BSD), yang merupakan bagian dari Sinar Mas Land (SML). Terletak sebelah barat daya dari Jakarta. Sisi timur sudah dikembangkan, dan perusahaan kami saat ini sedang mengembangkan area Pusat Kawasan BSD. Kawasan Barat BSD merupakan pengembangan kawasan masa depan dan kami masih memiliki cadangan lahan sekitar 2.500 hektar.

DIGITAL HUB at BSD CITY

BSD City terus berkembang menjadi sebuah komunitas yang berkembang dan ramai. Karena tenang dan menjadi daya tarik kawasan *peripheri/hinterland* memberikan gaya hidup alternatif dengan karakter urban seperti Jakarta. Pada saat bersamaan, Indonesia telah melihat munculnya ekonomi kreatif dan digital yang berkembang sangat pesat. Sektor ini didorong oleh pertumbuhan *e-commerce* dan meluasnya penggunaan media sosial. Sinar Mas Land percaya bahwa membangun ekosistem bisnis digital dalam BSD City adalah langkah berikutnya dalam evolusi dan pertumbuhan kawasannya. Oleh karena itu, sebagai pendukung utama ekonomi digital, Sinar Mas Land membuka pintu untuk komunitas teknologi. *Digital Hub* terletak di areal 25 hektar yang berfungsi sebagai platform nyata untuk melayani bisnis dan kegiatan sosial perusahaan teknologi digital. Tujuan utamanya adalah untuk pengembangan bisnis dan kemajuan institusi dalam suatu lingkungan yang mendorong kolaborasi, interaksi sosial dan perasaan sebagai komunitas/masyarakat. Ini adalah fitur utama dari *Digital Hub*:

1. Site terletak di selatan Green Office Park dan di dekat kawasan pengembangan CBD selanjutnya. Dilalui oleh infrastruktur teknologi, Digital Working Space akan memungkinkan pemakai/usernya untuk mengakses data dengan kecepatan hingga 100 GB per detik melalui jaringan serat optik.
2. Taman-taman dengan fasilitas sosial akan menjadi ciri khas Digital Working Space. Meskipun terletak di pinggiran kota, Digital Working Space akan memperoleh nuansa perkotaan pada bangunannya yang menyatu dengan ruang hijau untuk mempromosikan aktivitas dan interaksi sosial.
3. Mobilitas privat dalam taman disediakan melalui penggunaan sepeda dan Segways yang memiliki jalur khusus. Trotoar saling berhubungan dan tertutup akan mempromosikan jalan-jalan santai yang menyenangkan.
4. Transportasi umum harus terhubung dengan rute bus utama dan ke BSD Intermodal Station Kota dengan link ke stasiun kereta api dan parkir garasi privat.

Selain itu, Sinar Mas Land telah memulai proyek vital untuk mendukung infrastruktur digital. *BSD Smart Digital City*: Keamanan dan keselamatan akan disediakan kepada warga/penghuni melalui penggunaan kamera video digital dalam kota. Kamera terkait dengan komputer memantau dan kontrol lampu lalu lintas dipasang di persimpangan utama untuk memfasilitasi aliran kendaraan. Semua ini dipantau dan dikendalikan oleh pusat komando.

One Smile App: Ini adalah sebuah aplikasi yang melayani kebutuhan sehari-hari tertentu warga/penghuni dan pekerja kantor. Ini akan menawarkan informasi real-time pada situasi lalu lintas, ketersediaan parkir, promosi makanan dan minuman, penjualan khusus dan layanan rumah tangga. Semua hal-hal yang menarik adalah bagian dari nilai yang ditawarkan oleh Sinar Mas Land kepada masyarakat yang peduli dan untuk peningkatan kualitas hidup warga/masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa perusahaan yang sama-sama berpikiran maju akan berkeinginan hidup, tumbuh dan berkembang di BSD City.

Digital Working Space

Digital Working Space akan dibangun pada tahap awal sebagai bagian dari *Digital Hub*. Sebagai Pengembang, tujuan kami adalah menjalankan fasilitas ini yang akan berfungsi sebagai katalis kegiatan komunal dan berbagai sumber daya berkelanjutan sebagai perusahaan komersial. Fasilitas ini akan dilakukan pemeliharaan disamping alokasi yang lain difungsikan sebagaimana bisnis/komersial pada umumnya.

II. MAKSUD DAN TUJUAN

Maksud penyelenggaraan **Sayembara Gagasan Desain Arsitektur Sinar Mas Land Young Architect Competition – Digital Working Space** adalah untuk memberikan kesempatan kepada lulusan sarjana Arsitektur (anggota IAI ber-SKA/non SKA) dengan usia maksimum 30 tahun untuk berpartisipasi dalam merencanakan konsep dan mendesain *Digital Working Space*.

Adapun tujuan penyelenggaraan ini adalah untuk mendapatkan konsep dan desain terbaik dan memberi kesempatan kepada lulusan sarjana Arsitektur, baik yang baru meniti karir maupun yang sedang menapaki karir profesionalnya, ber-SKA (yang diterbitkan oleh IAI) maupun non SKA.

III. DAERAH PERENCANAAN

1. DATA PROYEK ***Digital Hub***

a. Nama Proyek

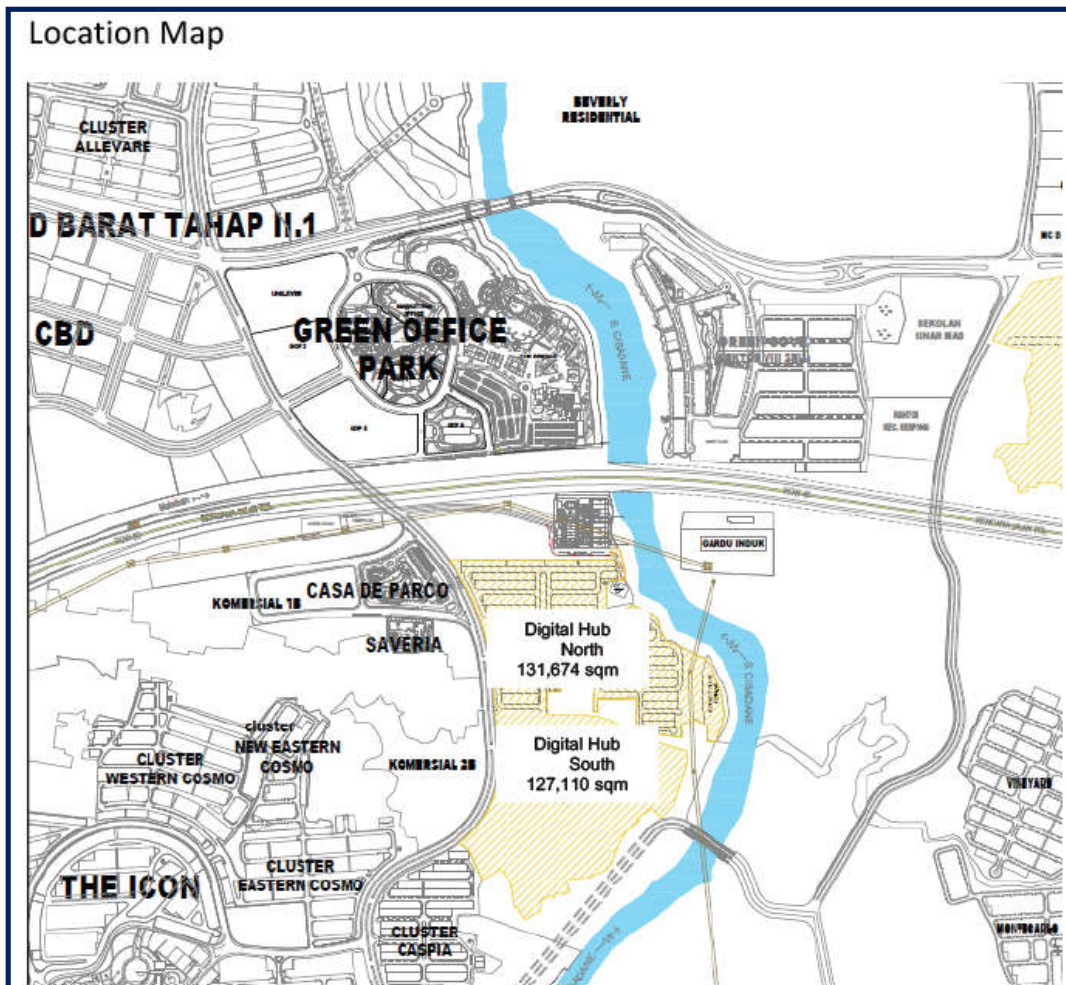
Diusulkan oleh peserta

b. Lokasi Proyek	Digital Hub North, BSD City (Data terlampir)
c. Pengembang	SINAR MAS LAND
d. Luas Lahan <i>Cluster</i>	21,361 sqm Phase 1 (this project) 10,000 sqm Future Development 11,361 sqm

Digital Working Space

- | | |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| a. Fungsi bangunan dan batas rencana perijinan | |
| Fungsi | <i>Lease Office, Amenity and Commercial Work Spaces</i> |
| b. KDB | 50% |
| c. KLB | 4 |
| d. Jumlah lantai | 4 – 8 (diatas tanah)
<i>2 floors (Semi Basement); partly with natural ventilation</i> |
| e. GFA | 25,000 sqm |
| f. Alokasi GFA | Lease Office 20,000 sqm;
Amenities 2,000 sqm;
Axioo (tenant) 3,000 sqm |
| g. Parking and MEP rooms | approximately 11,344 sqm (at basement) |
| h. Green Open Space Ratio | 30% |
| i. Key Consideration | Digital Working Space akan menggunakan Plots (Kav) |

N16 and N12 pada siteseluas 2,1 ha, berdasarkan rencana induk yang telah disetujui dari Hub digital pada Maret 2017. Desain harus mempertimbangkan menempati ruang seluas 1 hektar kompak dalam site sehingga memungkinkan untuk pembangunan masa depan tahap berikutnya dengan GFA jauh lebih tinggi. GFA **Digital Working Space** mengizinkan 25.000 meter persegi ditambah untuk parkir sekitar 11.344 meter persegi. Parkir mungkin berupa kombinasi *ongrade* dan parkir *basement*. Pertimbangan untuk koneksi kemungkinan **Digital Working Space** dan tahap pengembangan mendatang yang lebih pesat akan diintegrasikan ke dalam desain.



IV. TARGET PERANCANGAN

Visi:

Digital Working Space dibayangkan menjadi jantung dari *Digital Hub*. Ini akan menjadi inti dari semua kegiatan komunal dan sumber daya bersama. Ini adalah tempat di mana hal-hal berikut ini terjadi:

- a) Mentor dan peserta mentoring dapat berdiskusi dan berbagi ide secara bebas.
- b) “Fail Fast”: Orang dapat melakukan percobaan dan menentukan melalui eliminasi proses dimana ide-ide akan bekerja dan mana yang tidak.
- c) Eksperimen secara cepat, *prototyping* dan pengujian
- d) Pengetahuan dan ide-ide diturunkan melalui penelitian, diskusi pribadi dan ujian
- e) Pertemuan secara kebetulan. Orang-orang dari latar belakang yang berbeda dapat berjejaring, berkolaborasi dan menemukan solusi tak terduga untuk masalah mereka
- f) Sejenis *town hall* dari berbagai pengetahuan
- g) Orang-orang berbicara satu sama lain tentang proyek-proyek mereka untuk memperoleh umpan balik dan wawasan berharga
- h) Lingkungan Egaliter. Status tidak harus diperoleh melalui senioritas, tetapi dengan prestasi, pencapaian, kontribusi, dan pengaruh pada masyarakat
- i) Sumber bersama dapat mencakup fasilitas bayar pada saat digunakan untuk pencetakan 3D, *virtual reality* dan laboratorium *open framework* atau “garasi” untuk pengujian

- j) *Visitor Media Center*. Penjelasan bagi pengunjung dan investor dilakukan dengan menggunakan media teknologi terkini.

KONSEP PERANCANGAN

Tujuan:

Tujuan bisnis:

- 1) Tujuan bisnis utama: memiliki ruang komunal yang layak secara finansial dengan sumber daya bersama, ruang kerja, kantor dan *Lofts* kerja. Akan dilengkapi dengan fasilitas seperti kelontong/mini-market, hall untuk senam kebugaran, ruang anak-anak dan *hall* makanan. Pendapatan harus dihasilkan melalui leasing.
- 2) Parameter Biaya operasional untuk Pembangunan: Bangunan akan beroperasi sedemikian rupa bahwa semua biaya operasional gedung (listrik, air dan manajemen) harus dikelola melalui pembayaran biaya area umum pengguna dan penyewa.

Tujuan Desain:

- 1) Tujuan desain utama untuk *Digital Working Space* adalah untuk menciptakan tempat kerja yang dirancang dengan baik dan manusiawi yang akan meningkatkan kenyamanan dan produktivitas penghuninya
- 2) Menggabungkan prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan seperti penggunaan cahaya alami, perlindungan permukaan kaca dari sinar matahari langsung, konsumsi energi yang rendah, konsumsi air yang rendah, tingginya tingkat penggunaan kembali air, dan gerakan yang efisien orang dan kendaraan.
- 3) Memiliki karakter arsitektur yang berbeda dan pada saat yang sama, terhubung secara baik dengan konteks perkembangan sekitarnya dan rencana induk keseluruhan;
- 4) Menjadi Bukti Bangunan Masa Depan: Ini akan mungkin untuk pengabelan ulang fasilitas dengan intervensi minimal/renovasi yang diperlukan;

V. KRITERIA PENILAIAN

Kriteria:	Keterangan:
KATEGORI DIGITAL WORKING SPACE	Para Juri akan memberikan pertimbangan terbaik didalam menilai karya pemenang berdasarkan kemampuan peserta didalam menunjukkan elemen-elemen dibawah ini.
Perencanaan dan Perancangan – 50%	Pemahaman dan kelengkapan sesuai KAK
	Konsep integrasi antara komponen perumahan (blok-blok rumah, dan fasilitas ruang publik)
	Sirkulasi lalu lintas dan rencana infrastruktur dan konektivitasnya
	Aspek Keamanan dan Keselamatan.
	Untuk unit perumahan : desain yang inovatif, tata letak yang efisien, dan kenyamanan penghuni.
Elemen-elemen berwawasan hijau – 30%	Aspek pembangunan dan kelayakan rancangan.
	Orientasi rancangan melalui pendekatan lingkungan (Iklim, Lintasan Matahari, dan karakteristik angin, dll).
	Kepekaan rancangan perumahan terhadap energi, air, limbah, dan gas rumah kaca (CO ₂).
	Rancangan ruang terbuka publik dan ruang hijau.

Ekspresi Rancangan – 20%	Menarik bagi calon penghuni.
	Memaksimalkan Potensi Lahan.
	Kemampuan didalam menciptakan Identitas : Unik, Orisinil dan mempertimbangkan kearifan lokal.
	Dapat beradaptasi dan memiliki kegunaan yang luas dari berbagai aktivitas, dan kegunaan dari rutinitas keseharian, mingguan, dan musiman.

VI. BATASAN DAN PERMINTAAN

Kriteria Desain:

- 1) Tempat kerja yang humanis: *drop-off* tertutup, jalur aman, mempromosikan fisik dan mental yang baik, udara segar, cahaya alami, aksesibilitas, orientasi mudah, perlindungan dari berbagai unsur merugikan/berbahaya, sirkulasi yang baik dan koneksi ke fasilitas yang berdekatan, terorganisir, bersih dan lingkungan kerja yang aman, akses untuk difabel.
- 2) Prinsip Bangunan Berkelanjutan:
 - a) Target untuk mencapai minimum *Gold Rating*, untuk Sertifikasi *Green Building* dari *Green Building Council Indonesia (GBCI)*.
 - b) Penggunaan bahan-bahan asli: disyaratkan kurangnya alat transportasi dan emisi CO₂;
 - c) Gunakan lebih sedikit bahan untuk struktur: Kurangnya CO₂ dalam produksi bahan;
 - d) Gunakan bahan bangunan yang membutuhkan energi lebih sedikit untuk menghasilkan produknya;
 - e) Menggunakan bahan daur ulang bila mungkin;
 - f) Gunakan 30% lebih sedikit energi dibandingkan bangunan konvensional *Mix-uses (office dengan ritel F&B)*;
 - g) Gunakan 30% lebih sedikit air baku dibandingkan bangunan konvensional *Mix-uses (office dengan ritel F&B)*;
 - h) Penggunaan sistem pemulihan energi untuk sistem mekanik dan listrik;
 - i) Jika memungkinkan, dapat menghasilkan tenaga sendiri;
 - j) *Water harvesting* permukaan digunakan dari irigasi area lanskap;
 - k) *Air harvesting* digunakan untuk ventilasi alami dan pendinginan pasif;
 - l) Menyediakan ruang yang mendorong aktivitas fisik seperti berjalan, penggunaan tangga dan penggunaan sepeda;
 - m) Praktek pemilahan sampah dan daur ulang.

Tipologi Desain *Digital Working Space*:

- 1) Dibayangkan sebagai sebuah bangunan bertingkat rendah dan campuran fasilitas komunal dan Program lingkungan kerja/perkantoran dengan dukungan ruang komersial;
- 2) Sebagian besar permukaan tanah harus terbuka dan sangat aktif diakibatkan oleh pergerakan manusia.
- 3) Fasilitas komunal dan ruang sosial harus langsung diakses dari permukaan lahan.
- 4) Kerja dan lingkungan perkantoran akan menempati ruang atas dari bangunan *Digital Working Space*.
- 5) Layanan dan fungsi *Back-of-House* harus benar dan terdapat di dalam gedung dan visibilitas ke jalan-jalan umum harus diminimalkan.
- 6) Tinggi bangunan dan tapak terbatas untuk mempromosikan bangunan yang berdampak rendah terhadap lingkungan.
- 7) Lansekap dan shading fisik untuk jalur pejalan kaki sangat dianjurkan untuk melindungi orang dari panas tropis dan hujan.

Ruang kantor

- 1) Ruang kantor harus modular dalam pengaturan untuk memungkinkan ekspansi dan kontraksi dari bisnis
- 2) ruang kantor akan menarik bagi aspirasi perusahaan teknologi dan bisnis digital

Komersial dan Ritel

- 1) Mayoritas ruang komersial dan makanan di sepanjang jalan harus memiliki ketentuan untuk daerah tempat duduk di luar;
- 2) Semua perusahaan komersial harus memiliki kualitas toko khusus yang baik, melayani berbagai pengguna;

Parkir dan Jasa

- 1) Parkir dan layanan entri di sepanjang jalan utama diperbolehkan pada titik-titik tertentu dalam pedoman desain. Mereka harus mengarah ke area layanan internal yang dibangun untuk standar yang tinggi dan ditangani dengan benar sehingga tidak kompromi kualitas ranah publik;
- 2) Akses ke layanan terutama dari jalan

Pertimbangan Desain lainnya

- 1) Membangun massa harus bingkai koridor dan lansekap daerah visual; 4.3.7.2. konektivitas pejalan kaki berdedikasi dalam fasilitas. Menjamin keselamatan pejalan kaki dan kenyamanan;
- 2) Kualitas desain tingkat tinggi untuk fasilitas;

PROGRAM RUANG

- 1) Industri terkemuka fasilitas untuk perusahaan teknologi dan pengetahuan pekerja
- 2) *Drop-Off* Tertutup
- 3) Main Lobby
- 4) Ritel dan F&B
- 5) Ruang di Area Kantor
- 6) Ruang Alokasi Efisiensi: minimum 85% (luas kotor setengah untuk luas bangunan kotor)
- 7) Toilet
- 8) Administrasi Perkantoran Gedung
- 9) Pemeliharaan dan Penyimpanan
- 10) Electro-Mechanical Rooms
- 11) Basement dan on-kelas Parkir
- 12) Pedestrian Terjamin jalur
- 13) Musholla

VII. BENTUK SAYEMBARA

Sayembara **Gagasan Sinar Mas Land Young Architect Competition** merupakan Sayembara Ide/Gagasan 1 Tahap.

VIII. MATERI SAYEMBARA

Peserta dapat memasukan usulan lebih dari 1 alternatif dengan pendaftaran yang berbeda. Peserta mendapat kebebasan penuh untuk melakukan kajian tersendiri terhadap permasalahan berdasarkan data dan informasi yang tersedia.

Peserta diminta mengunggah karya dengan ketentuan terdiri dari 1 (satu) *file/softcopy* persyaratan administrasi dan 12 (Dua Belas) *file/softcopy* panel karya.

1. Ketentuan Panel Karya :

- a. 12 (Dua Belas Buah) Panel karya dalam ukuran A2 disusun secara **portrait**. Peserta harus memperhatikan dan mempertimbangkan **jenis** dan **ukuran Font** agar dapat terbaca jika panel A2 diperkecil menjadi ukuran A4 (ketentuan lebih lanjut mengenai **jenis** dan **ukuran font** akan diatur dalam pengaturan Pemenang Sayembara yang merupakan satu kesatuan dari Sayembara ini).
- b. File panel karya dalam format **.jpg/.jpeg**; besaran file maksimum 1 MB per file/panel.
- c. *Layout* mengikuti format penyajian dan tidak diperkenankan mencantumkan identitas apapun pada panel. **Pelanggaran atas ketentuan ini Peserta dikenakan sanksi diskualifikasi.**
- d. Penamaan file per halaman adalah menurut urutan nomor lembar, dimulai dari gambar konsep-konsep, siteplan dst.

Contoh :

Konsep	: Panel_01.jpeg
Laporan Perancangan	: Panel_02.jpeg
Gambar Situasi	: Panel_03.jpeg
Dan seterusnya.....	

2. Ketentuan file persyaratan administrasi :

- a. Kartu Identitas seluruh anggota kelompok. (KTP/Paspor/SIM)
- b. Surat keterangan dari kampus bagi mahasiswa semester 7 keatas, atau
- c. Scan ijazah/keterangan kelulusan bagi *fresh graduate*.
- d. Daftar nama anggota kelompok.
- e. Seluruh persyaratan administrasi dijadikan 1 file pdf.

3. Daftar Gambar

Daftar gambar-gambar, skala gambar bebas namun **wajib menggunakan skala batang**. Ketentuan mengenai format panel karya dan urutannya adalah sebagai berikut:

- a. 3 (Tiga) **Panel Konsep** ukuran A2 terdiri dari konsep-Konsep yang memuat :

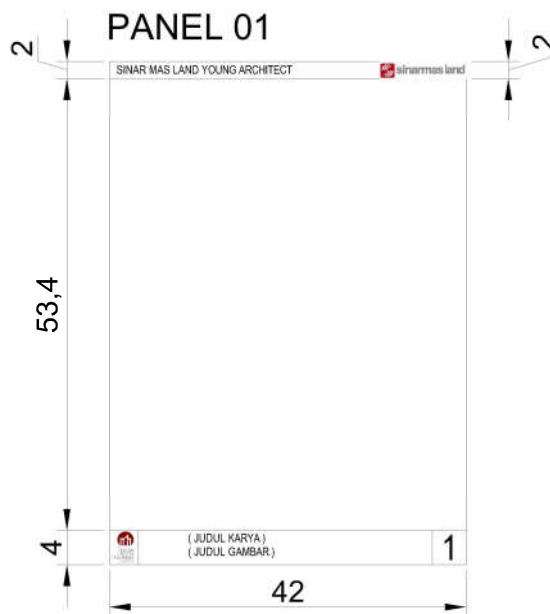
1)	Konsep secara makro dan Konsep secara mikro dan hal-hal lain yang dianggap penting dan perlu dikemukakan	1 panel
2)	Menyajikan konsep massa bangunan, konsep elevasi tapak dan bangunan, akses, zoning diagram, dan tabel rincian perhitungan luasan seluruh bangunan.	1 panel
3)	Konsep Material Bahan, Skema Warna.	1 panel

- b. 9 (sembilan) **Panel Prarencana** ukuran A2 terdiri dari Gambar-gambar dan atau skematik desain dengan skala sesuai proporsi :

1)	Site Plan, gambar yang menunjukkan hubungan denah bangunan dan tata ruang luar/penghijauan/ ruang terbuka di dalam kawasan tapak	1 panel
2)	Denah Lantai, gambar yang berskala yang memperlihatkan lantai dasar, lantai 2 dengan keterangan level / elevasi lantai (3 tipe rumah dan 1 modifikasi tipe pojok)	2 panel
3)	Tampak, gambar yang berskala yang menunjukkan 4 sisi pandangan bangunan. (3 tipe rumah dan 1 modifikasi tipe pojok)	2 panel

4)	Potongan , gambar yang berskala yang memperlihatkan potongan bangunan secara memanjang dan melintang. (3 tipe rumah dan 1 modifikasi tipe pojok)	2 panel
5)	Perspektif Eksterior , memperlihatkan ruang luar bangunan dari arah <i>entrance</i> tapak dan beberapa arah yang dianggap perlu secara <i>man eye view</i> , <i>bird eye view</i> , dan tampak muka bangunan. Kondisi pencayahaan pada siang dan malam hari pada view yang sama.	1 panel
6)	Perspektif Interior , memperlihatkan ruang dalam bangunan (ruang keluarga, kamar tidur utama, kamar tidur anak, dan kamar mandi utama).	1 panel

4. FORMAT LAYOUT



1)	Konsep secara makro dan Konsep secara mikro serta hal-hal lain yang dianggap penting dan perlu dikemukakan	2 panel
2)	Laporan Perancangan memperlihatkan Skema Bahan dan Skema Warna.	1 panel

IX. SUSUNAN DEWAN JURI

Dewan Juri terdiri dari 4 unsur yang merupakan perwakilan Sinar Mas Land & IAI Jakarta :

No.	NAMA	INSTITUSI
1	Gerald Tambis	Sinar Mas Land
2	Betram	Sinar Mas Land
3	Achmad Noerzaman, IAI	IAI Jakarta
4	<i>*To Be Confirm</i>	IAI Jakarta

X. PENGHARGAAN SAYEMBARA

Sayembara ini merupakan sumbangan pemikiran dan sebagai wujud apresiasi kepada peserta oleh karena itu bagi Karya Terbaik akan diberikan penghargaan berjumlah **Rp. 150,000,000 (seratus lima puluh juta juta rupiah)** dan pajak ditanggung oleh Pemenang, terdiri atas:

PEMENANG	JUMLAH
Penghargaan 1	Rp. 100,000,000
Penghargaan 2	Rp. 50,000,000

XI. JADWAL SAYEMBARA

WAKTU	URAIAN
17 September 2017	Pengumuman
17 Sept - 12 Nov 2017	Pendaftaran dan Pengunduhan Dokumen Sayembara
07 Sept 2017	Aanwijzing/Penjelasan Sayembara
12 Nov 2017	Batas pemasukan karya
14 Nov 2017	Pemeriksaan Berkas dan Persyaratan Administrasi
18 - 21 Nov 2017	Penjurian Tahap 1
29 Nov 2017	Presentasi finalis dan Penjurian Tahap 2
30 November 2017	Pengumuman Hasil Penjurian & Ceremonial Penyerahan Penghargaan Sayembara

XII. PENGATURAN PESERTA, TATA CARA PENDAFTARAN, PENJELASAN DAN PEMASUKAN**1. Peserta**

- a. Sayembara ini terbuka bagi lulusan arsitektur , termasuk anggota IAI (ber-SKA/non SKA) berusia maksimal 30 tahun.
- b. Setiap Kelompok boleh mengirimkan karya lebih dari 1 (satu) alternatif namun dalam pendaftaran yang berbeda.
- c. Pada tahap nominasi, Dewan Juri akan mengundang **5 finalis** Kelompok Peserta untuk melakukan presentasi dihadapan Tim Dewan Juri yang sudah ditentukan oleh Penyelenggara.
- d. Dari 5 finalis tersebut, selanjutnya akan dipilih **2 Pemenang**.
- e. Karya pemenang akan menjadi milik pihak Sinar Mas Land, hak cipta tetap pada peserta.
- f. Keputusan Panitia Penyelenggara adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat serta tidak diadakan korespondensi terhadap pengumuman pemenang sayembara

2. Pendaftaran Dan Pengambilan Dokumen Sayembara

- a. Peserta tidak dibebankan biaya pendaftaran.
- b. Pendaftaran dilakukan melalui Situs www.smlyac.com atau www.iai-jakarta.org dengan mengikuti panduan pada **Laman TATA CARA**.
- c. Pengambilan dokumen sayembara dengan cara mengunduh dokumen Sayembara dalam bentuk *softcopy*, yang berisi antara lain:

- 1) Materi Kerangka Acuan Kerja ;
 - 2) Peta Lokasi.
- d. Waktu pengunduhan berkas sayembara dapat dilakukan setiap saat sampai batas waktu pendaftaran dinyatakan ditutup sesuai Jadwal Sayembara atau informasi Panitia Pelaksana melalui website www.smyac.com atau www.iai-jakarta.org.

3. Pengamatan Lokasi

Peserta dianjurkan untuk melakukan pengamatan lokasi agar dapat lebih memahami keadaan yang sesungguhnya secara lebih mendalam.

4. Pemasukan Karya Sayembara

Pemasukan Karya sayembara dapat diunggah melalui Situs www.smyac.com atau www.iai-jakarta.org (syarat dan ketentuan berlaku) setelah melakukan *login*. Tata cara *login* dan mengunggah diatur dalam **Laman TATA CARA** pada Situs www.smyac.com atau www.iai-jakarta.org.

5. Persyaratan Administrasi, Penilaian dan Diskualifikasi.

1. Persyaratan administrasi meliputi :
 - 1) Kartu identitas seluruh anggota kelompok (KTP/Paspor/SIM)
 - 2) Copy/scan Kartu Tanda Anggota IAI bagi ketua kelompok (khusus anggota IAI)
 - 3) NPWP Ketua Kelompok
 - 4) Daftar nama anggota kelompok.
 2. Persyaratan penilaian :
 - 1) Peserta memenuhi kelengkapan administrasi;
 - 2) Peserta memenuhi persyaratan teknis pemasukan materi dan format penyajian sayembara;
 - 3) Peserta memasukan karya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
6. Peserta dinyatakan **diskualifikasi**, bila:
- a. Peserta terbukti berafiliasi dengan Panitia Pengarah, Juri Teknis dan Dewan Juri, baik secara pribadi maupun profesional.
 - b. Peserta terbukti melakukan komunikasi mengenai substansi yang mempengaruhi proses penilaian dalam bentuk apapun pada anggota Panitia Pelaksana, Panitia Pengarah dan Dewan Juri selama masa penyelenggaraan sayembara;
 - c. Peserta membuka identitas dirinya dalam bentuk apapun yang akan mempengaruhi proses penilaian juri.
 - d. Dokumen karya peserta mempunyai tanda-tanda/kode/identitas lain diluar persyaratan;
 - e. Karya Peserta dinilai oleh Dewan Juri merupakan hasil plagiasi atau hasil karya milik orang lain.

7. Pemasukan Karya Sayembara

Pemasukan karya sayembara dilakukan sesuai jadwal yang tercantum dalam KAK ini, melalui situs www.smyac.com atau www.iai-jakarta.org dengan menggunakan protokol yang ada pada situs tersebut.

XIII.STATUS MATERI DAN PEMENANG SAYEMBARA

Seluruh materi sayembara menjadi milik panitia penyelenggara dan Pemrakarsa dan hak cipta karya milik peserta. Status pemenang selanjutnya akan mengikuti aturan-aturan yang tercantum dalam Kerangka Acuan Kerja.

XIV. PEMRAKARSA DAN PENYELENGGARA

1. **Pemrakarsa**
Sinar Mas Land
2. **Penyelenggara**
Bidang Sayembara
Ikatan Arsitek Indonesia (IAI) Jakarta

Alamat : Gedung Jakarta Desain Center- lantai 7. Jl.Gatot Subroto Kav. 53, Jakarta
10260
Telepon : 021 530 4719 / 021 5720366
Fax : 021 530 4711
Situs : www.iai-jakarta.org
Surel : sayembara@iai-jakarta.org

XV. PENUTUP

Peserta dapat mendapatkan info lebih lanjut via online ke email IAI terkait hal-hal lain yang belum jelas dalam KAK dan lampiran-lampiran ini.

Jakarta, September 2017

Bidang Sayembara
Ikatan Arsitek Indonesia Jakarta

Rachmad Widodo, IAI
Ketua