

Yth. Kepala Sekolah
Sekolah Luar Negeri Yang Telah Berpartisipasi

Ketua Dewan Promosi Manga Kingdom Tosa
Gubernur Prefektur Kochi
Hamada Seiji

**Pemberitahuan Mengenai Partisipasi
Pada Kejuaraan Manga SMA Nasional ke-35 (Manga Koshien)**

Dengan hormat, semoga Bapak/Ibu senantiasa berada dalam keadaan sehat dan sejahtera.

Dalam rangka mendukung pertukaran dan kegiatan budaya di kalangan siswa SMA melalui manga, Prefektur Kochi telah menyelenggarakan “Kejuaraan Manga SMA Nasional (Manga Koshien)” setiap tahunnya sejak 1992.

Sehubungan dengan hal ini, kami sampaikan dokumen terkait pelaksanaan “Kejuaraan Manga SMA Nasional (Manga Koshien)” ke-35 yang akan diselenggarakan tahun ini. Kami sangat berharap Bapak/Ibu dapat mempertimbangkan partisipasi sekolah masing-masing dalam kegiatan ini.

Rincian

1 Apa itu Manga Koshien

Manga Koshien adalah kompetisi antara siswa sekolah menengah atas dari Jepang dan luar negeri dengan membentuk tim yang terdiri dari 3 hingga 5 orang untuk bersaing memperebutkan gelar “Tim Terbaik (Nomor 1) dalam Membuat Karya Manga Satu Halaman”.

Dengan berpartisipasi dalam kompetisi ini, para peserta dapat mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan karya dan kemampuan berekspresi, kemampuan bekerja sama karena kompetisi ini berbentuk pertandingan tim, serta kemampuan untuk berkonsentrasi dalam menyelesaikan karya dalam batas waktu yang ditentukan. Hal ini juga mendapat apresiasi dari para pendidik dan sekolah yang telah berpartisipasi pada tahun-tahun sebelumnya.

Selain itu, kegiatan ini menjadi kesempatan berharga bagi siswa dari seluruh Jepang dan luar negeri untuk berinteraksi satu sama lain, terlepas dari batasan wilayah dan jenjang kelas.

2 Pedoman Pelaksanaan

Pedoman pelaksanaan tahun 2026 “Kejuaraan Manga SMA Nasional ke-35 (Manga Koshien)”

※ Silakan memeriksa melalui 「Situs Khusus Manga Koshien ke-35

URL:<https://mangaoukoku-tosa.jp/manga-koshien/35/>



3 Babak Penyisihan (Tanpa biaya pendaftaran)

(1) Pengumuman tema babak penyisihan dan pembukaan pendaftaran: Rabu, 8 April 2026 pukul 10.00 JST, dalam waktu Indonesia 08.00 WIB/ 09.00 WITA/ 10.00 WIT.

(2) Tema : 「Setingkat Harta Nasional」 「Pembaruan (Update)」

Silahkan pilih salah satu dari kedua tema tersebut dan buatlah karya manga.

(3) Ukuran karya : B 4 (257mm × 364mm) 1 lembar

(4) Batas waktu pengiriman : Kamis, 11 Juni 2026 Pukul : 12.00 JST

(Dalam waktu Indonesia 10.00 WIB/11.00 WIT/12.00 WITA).

(5) Sesi penjurian : Jumat, 19 Juni 2026

Dari seluruh sekolah yang mengirimkan karya, akan dipilih 33 sekolah untuk maju ke babak final (30 sekolah dari Jepang dan 3 sekolah dari luar negeri).

(6) Cara pendaftaran dan pengajuan karya

- Silakan mendaftar dan mengajukan karya melalui formulir khusus pada “Situs Penerimaan Karya Penyisihan Manga Koshien ke-35” .



URL:<https://mangaoukoku-tosa.jp/manga-koshien/35/>

- Untuk karya yang dibuat secara analog atau manual, silakan pindai (scan) karya tersebut dan kirimkan dalam bentuk file gambar.
- Dikarenakan terdapat banyak item yang harus diisi, seperti informasi sekolah dan informasi peserta, sangat dianjurkan untuk melakukan pengajuan sementara paling lambat satu minggu sebelum batas akhir pengiriman karya babak penyisihan. Dengan melakukan pengajuan sementara, peserta/sekolah akan mendapatkan kata sandi untuk login, dan memungkinkan untuk mengganti karya yang telah diajukan maupun memperbarui informasi sebelum batas waktu yang telah ditentukan.

(7) Hal-hal yang perlu diperhatikan saat pengajuan karya

- Karya harus dibuat secara mandiri atau kolaboratif oleh siswa yang terdaftar dalam formulir pengajuan karya.
- Setiap sekolah hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya.
- Warna, tata panel (layout), serta alat yang digunakan (termasuk alat digital) tidak dibatasi.
- Karya harus dibuat dalam bentuk dua dimensi.

- Format file harus JPEG, PNG, atau GIF (bukan GIF animasi), dengan ukuran maksimal 10 MB per file dan menggunakan mode warna RGB. ✖ Tidak menerima format CMYK.
- Resolusi yang dianjurkan adalah sekitar 350 dpi untuk warna, dan 600 dpi untuk hitam putih.
(Sebelum mengajukan (upload), simpan file karya dan lakukan uji coba mencetak karya tersebut dalam ukuran B4 untuk memastikan resolusinya tidak bermasalah).
- Jika pengajuan online sulit dilakukan, silakan kirim ke alamat email yang tercantum di bagian (Informasi Kontak Panitia Penyelenggara). Saat mengirim, harap sertakan juga informasi sekolah, informasi siswa, dan item lain yang dimasukkan dalam formulir aplikasi).

4 Babak Final (Dikenakan biaya partisipasi)

Babak final akan diselenggarakan di Prefektur Kochi, dari tiga tema yang sudah diumumkan sebelumnya, satu tema akan dipilih dan diumumkan pada hari kompetisi, dan peserta harus membuat karya berdasarkan tema tersebut.

(1) Jadwal : Sabtu, 1 Agustus 2026 - Kompetisi

Minggu, 2 Agustus 2026 - Sesi Penjurian dan Upacara Penutupan

(2) Biaya Partisipasi : 50.000 Yen/Orang

✖Biaya berlaku bagi peserta yang lolos ke babak final (3-5 orang per tim) serta satu orang

pendamping/penanggung jawab.

✖Perjalanan pulang-pergi dari stasiun terdekat sekolah menuju Bandara Kochi Ryoma Jepang, serta akomodasi (termasuk konsumsi), akan diatur oleh pihak sekretariat dan biayanya akan ditanggung sepenuhnya oleh panitia.

5 Hal-hal yang Perlu Diperhatikan Terkait Pembuatan Karya dan Hak Cipta

Dalam mengajukan karya, mohon mematuhi ketentuan di bawah ini. Pengajuan karya dianggap sebagai bentuk persetujuan terhadap seluruh ketentuan berikut :

(1) Ketentuan terkait pembuatan karya

Jika dewan juri menilai dan memutuskan bahwa terdapat pelanggaran terhadap ketentuan di bawah ini, maka karya dapat dinyatakan " Diskualifikasi" atau " Pembatalan keputusan pemenang" maka dari itu, mohon diperhatikan dengan saksama.

Selain itu, pastikan untuk membaca dokumen terpisah yang berjudul " Pemberitahuan dan Permintaan Terkait Orisinalitas Karya" .

- Peserta wajib membuat karya berdasarkan prinsip kreativitas dan orisinalitas, dilakukan secara kolaboratif, dengan tetap memastikan dalam proses pembuatannya menggunakan keterampilan masing-masing peserta, tanpa bantuan pihak lain/luar.
- Karya yang diajukan harus merupakan “Karya orisinal yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya” .
- Hindari penggunaan ekspresi yang melanggar norma kesusilaan atau yang dapat menimbulkan ketidaknyamanan bagi orang lain.
- Pastikan karya tidak melanggar hak pihak lain, termasuk hak cipta, privasi, merek dagang, maupun hak publisitas.
- Dilarang menggunakan salinan gambar atau elemen apa pun yang melanggar hak cipta, dan hak terkait lainnya.
- Dilarang menempelkan salinan atau elemen apa pun yang melanggar hak cipta.
- Apabila karya dibuat dengan menggunakan AI generatif untuk bagian cerita, struktur, atau gambar dalam bentuk yang hampir sepenuhnya sama, karya tersebut dapat dikeluarkan dari proses penilaian.
- Apabila terjadi masalah akibat pelanggaran hak pihak lain, seluruh tanggung jawab akan dibebankan kepada peserta atau sekolah tempat pencipta karya tersebut bernaung. Panitia penyelenggara tidak bertanggung jawab atas ganti rugi atau konsekuensi hukum apa pun.

<Contoh Tindakan Yang Spesifik Dilarang >

- Menggambar karakter yang sudah ada atau karakter yang menyerupai atau mengingatkan pada karakter sudah ada tersebut.
- Menggunakan materi bebas royalti (free material).
- Membuat karya yang mirip atau menyerupai karya berhak cipta yang sudah ada, baik dengan menggunakan AI generatif maupun tidak.
- Menempelkan gambar atau elemen yang dihasilkan oleh AI generatif.

(2) Ketentuan Hak Atas Karya

- Hak cipta dari semua karya yang diajukan pada babak penyisihan maupun babak final tetap menjadi milik pembuat karya (peserta). Namun, peserta dianggap tidak akan menggunakan hak moral peserta terhadap panitia penyelenggara (termasuk pihak yang ditunjuk oleh panitia penyelenggara untuk melaksanakan kegiatan ini).

- Panitia penyelenggara (termasuk pihak yang ditunjuk oleh panitia penyelenggara untuk melaksanakan kegiatan ini) dapat, tanpa biaya apa pun, menggunakan seluruh atau sebagian karya dalam bentuk apa pun, termasuk menyalin atau mengandakan, penyiaran publik, penyuntingan, penerjemahan, maupun adaptasi tanpa batasan media atau metode, seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, buku, distribusi internet, dan pamflet, untuk tujuan berikut:
 - ① Publikasi dalam materi cetak atau media informasi yang diterbitkan oleh panitia penyelenggara.
 - ② Publikasi melalui media yang dikelola oleh panitia penyelenggara atau media yang diakui oleh panitia penyelenggara.
 - ③ Publikasi dalam pameran atau acara lain yang diselenggarakan (termasuk yang diselenggarakan bersama atau disponsori) atau disetujui oleh panitia penyelenggara.
 - ④ Publikasi lain dalam lingkup yang dianggap perlu oleh panitia penyelenggara dalam penyelenggaraan Manga Koshien serta kegiatan lainnya.

- Karya yang dikirimkan untuk babak penyisihan dan babak final tidak akan dikembalikan. Namun, karya yang didiskualifikasi atau yang penghargaannya dicabut oleh dewan juri kompetisi final akan dikembalikan.

6 Penanganan Informasi Pribadi dan Hak Publisitas

- Informasi pribadi yang didaftarkan akan digunakan hanya untuk tujuan penyelenggaraan dan pelaksanaan kompetisi ini.
- Informasi tertentu dapat diberikan kepada perwakilan media yang disetujui oleh panitia penyelenggara, dan peserta dapat menerima permintaan wawancara dari pihak media tersebut.
- Dalam kegiatan publikasi kompetisi maupun dalam kegiatan “Manga Kingdom Tosa”, panitia penyelenggara dapat menggunakan foto, rekaman video, atau dokumentasi lain yang menampilkan peserta maupun jalannya kompetisi, sejauh hal tersebut dianggap perlu oleh panitia penyelenggara.

【Informasi Kontak Panitia】

〒780-8570 Marunouchi 1-2-20, Kota Kochi, Prefektur Kochi,

Dewan Promosi Manga Kingdom Tosa

Departemen Urusan Kebudayaan Prefektur Kochi,

Divisi Promosi Kebudayaan, Kantor Manga Kingdom Tosa

Kontak Person : Honko, Mori

TEL : 088-823-9711 FAX : 088-823-9296

Email : manga-koshien@ken.pref.kochi.lg.jp

Pemberitahuan dan Permintaan Terkait Orisinalitas Karya

Kami ingin memberitahukan kepada seluruh sekolah yang berpartisipasi, mengenai hal-hal berikut terkait hak cipta karya. Berikut ini adalah poin-poin yang sudah ditetapkan ke dalam pedoman pembuatan karya untuk kompetisi “Manga Koshien” yang wajib dipatuhi peserta :

- Karya yang dibuat harus orisinal dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya.
- Karya yang dibuat tidak boleh melanggar hak cipta, hak publisitas, hak privasi, hak merek dagang, dan hak-hak lainnya dari pihak lain.

Berdasarkan penyelenggaraan sebelumnya, telah ditemukan beberapa karya seperti yang tercantum di bawah ini, yang kemudian sulit dianggap sebagai karya orisinal yang belum pernah dipublikasikan dan berpotensi menimbulkan masalah hak cipta, di antaranya :

- Karya yang menunjukkan kemiripan dengan karya lain yang telah dipublikasikan sebelumnya.
- Karya yang menggunakan materi dari karya bebas royalti (free material).
- Karya yang menampilkan karakter yang sudah ada sebelumnya.

Untuk mencegah terjadinya pelanggaran tersebut, serta agar para siswa dapat berkarya dengan tenang dan aman, kami mengimbau setiap sekolah untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya hak cipta dan orisinalitas karya.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami meminta agar setiap sekolah memastikan bahwa mereka melaksanakan kegiatan-kegiatan berikut menggunakan materi pembelajaran yang tercantum di bawah ini.

Maka dari itu, mohon untuk meninjau bagian 8 mengenai “Mekanisme Penilaian” dan bagian 9 mengenai “Ketentuan Pembuatan Karya dan Hak Cipta”

dari pedoman pelaksanaan yang telah diunggah di situs Portal Manga Kingdom Tosa.

U R L : <https://mangaoukoku-tosa.jp/manga-koshien/35/>

Kami memohon pengertian dan kerja samanya.

Rincian

1 Bahan Pembelajaran

(1) 「#01 Respecting Other People' s Copyright」

(Sumber : Departemen Urusan Kebudayaan)

U R L : <https://www.youtube.com/watch?v=oLOWPJHDK60>



(2) 「#02 Respecting Your Own Copyright」

(Sumber : Departemen Urusan Kebudayaan)

U R L : <https://www.youtube.com/watch?v=i4CBIJdQEug>



(3) 「Langkah-langkah penggunaan AI Generatif : Panduan pengantar
penggunaan

AI Generatif dan hal-hal yang perlu diperhatikan」

(Sumber : Kementerian Dalam Negeri dan Komunikasi)



U R L : https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/generativeai

Dikutip dari panduan penggunaan AI Generatif : Panduan pengantar dan hal-hal yang perlu diperhatikan. (Sumber : Kementerian Dalam Negeri dan Komunikasi)

Diterjemahkan dan diterbitkan oleh Dewan Promosi Tosa Kerajaan Manga.

※ Dalam materi pembelajaran, apabila suatu karya memiliki kemiripan dengan karya yang sudah ada, umumnya disarankan untuk memperoleh izin dari pemegang hak cipta sebelumnya. Namun, dalam kompetisi Manga Koshien, karya yang dibuat harus berupa karya orisinal dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya. Maka dari itu, meskipun izin dari

pemegang hak cipta telah diperoleh, penggunaan karya yang sudah ada tetap tidak diperkenankan.

2 Cara Penggunaan

Setelah menonton video dari bahan pembelajaran (1) dan (2) , siswa termasuk pembimbingnya, hendaknya mengadakan diskusi mengenai hak cipta dan orisinalitas karya.

Dengan menggunakan slide dan catatan yang terlampir pada PPT dari bahan pembelajaran (3) yang dapat diakses di Situs Portal Manga Kingdom Tosa, siswa termasuk pembimbingnya, hendaknya mengadakan diskusi mengenai tindakan pencegahan saat menggunakan AI Generatif.

【Informasi Kontak Panitia 】

〒780-8570 1-2-20 Marunouchi, Kota Kochi, Prefektur Kochi

Dewan Promosi Manga Kingdom Tosa

Departemen Urusan Kebudayaan Prefektur Kochi,

Divisi Promosi Kebudayaan, Kantor Manga Kingdom Tosa

Kontak Person : Honko, Mori

TEL : 088-823-9711 FAX : 088-823-9296

Email : manga-koshien@ken.pref.kochi.lg.jp

Daftar Isi

1 Apa itu AI Generatif?

Pengetahuan dasar

Perubahan yang muncul terkait AI

2 Bagaimana cara menggunakan AI Generatif?

Aplikasi AI Generatif

Cara menggunakan layanan AI

3 Apa saja poin yang perlu diperhatikan saat menggunakan AI generatif?

Keakuratan informasi

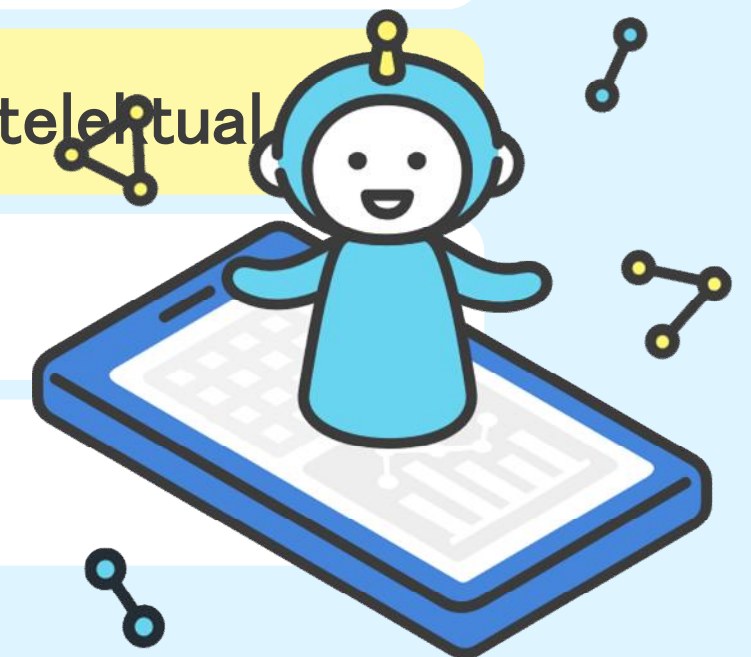
Kebocoran informasi

Pelanggaran hak kekayaan intelektual

Etika sebagai pengguna

Penutup

Ringkasan Pembelajaran



Penggunaan konten yang dihasilkan oleh AI dapat melanggar hak kekayaan intelektual orang lain

Contoh 1

Mengunggah dan mempublikasikan hasil yang mirip dengan karya yang memiliki hak cipta, atau menjual salinannya



 **Hak Cipta**

Contoh 2

Menggunakan secara komersial hasil yang mirip dengan logo atau desain yang terdaftar sebagai merek atau desain industri



 **Hak Merek Dagang dan Hak Desain**

Contoh 3

Menggunakan secara komersial nama atau wajah orang terkenal yang dihasilkan oleh AI generatif



 **Hak Publisitas**

Hal ini dapat mengakibatkan gugatan perdata seperti tuntutan pengadilan, klaim ganti rugi, serta sanksi pidana.

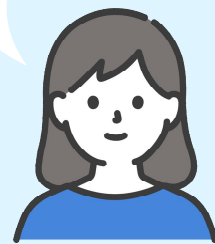
Contoh Kasus

AI menghasilkan gambar yang menyerupai karya-karya yang telah dipelajarinya, dan telah memicu kontroversi hak cipta.

Di beberapa negara, para seniman mengajukan gugatan terhadap pengembang AI penghasil gambar, dengan klaim bahwa hak cipta mereka dilanggar ketika karya mereka digunakan untuk melatih AI tersebut.

Sebuah robot yang memegang hamburger, dengan design gambar seperti milik XXX

Memasukkan perintah di atas ke AI penghasil gambar



✗Bad

Pengguna yang tidak memiliki pengetahuan mengenai pelanggaran hak cipta, lalu menyebarkan gambar yang dihasilkan AI secara eksternal, berpotensi menyebabkan tuntutan hukum, dan tindakan hukum lainnya.

Karya gambar hasil AI ✖1



Karya Seniman ✖1



Untuk mencegah pelanggaran hak kekayaan intelektual orang lain, penting untuk memastikan bahwa hasil yang dibuat tidak menyerupai karya yang sudah ada ataupun orang yang nyata.

Hindari memberikan instruksi sebagai berikut:



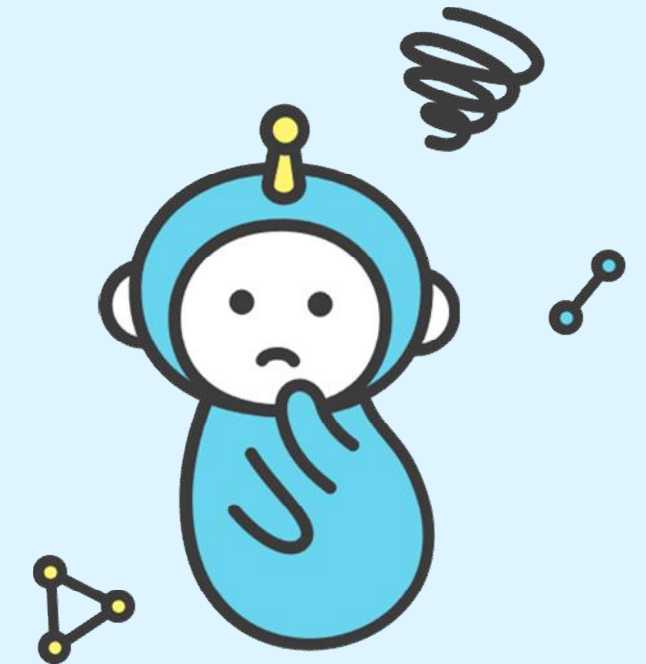
Buatkan logo yang mirip dengan XX



Gambar karakternya XX

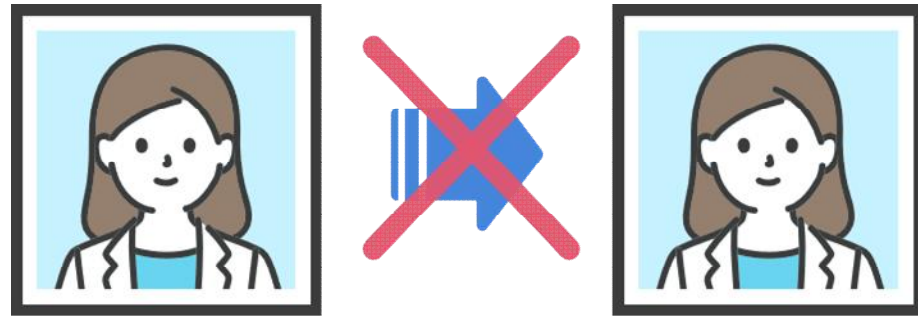


Buat foto yang mirip dengan XX



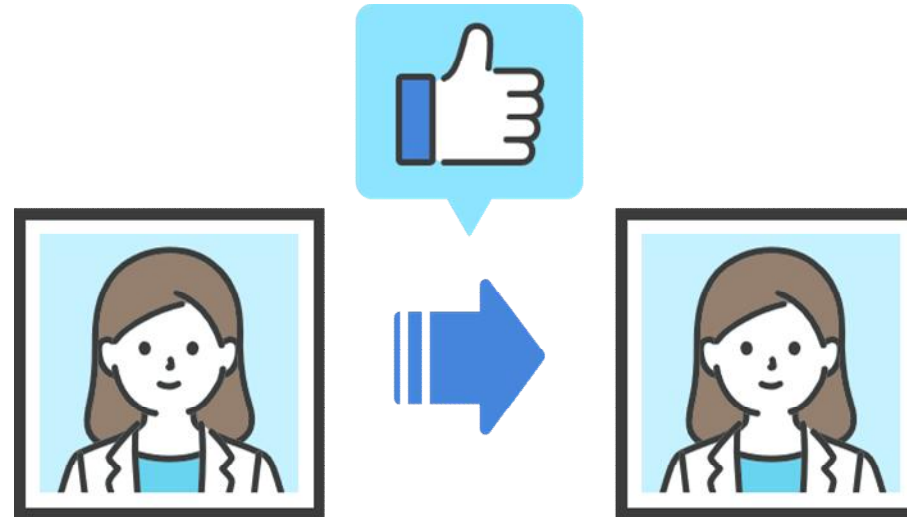
Jika yang dihasilkan AI ternyata mirip dengan karya yang sudah ada atau orang yang nyata, lakukan salah satu tindakan berikut:

Tindakan 1



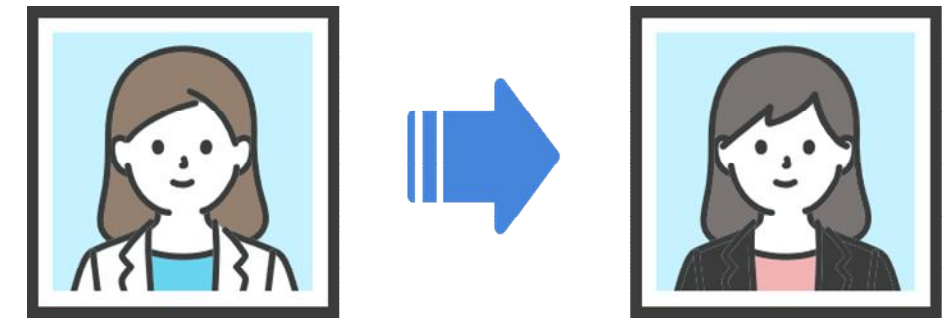
Hentikan
penggunaan

Tindakan 2



Gunakan hanya setelah
mendapatkan izin dari
pemilik hak dari karya
aslinya

Tindakan 3



Modifikasi atau ubah
secara signifikan agar
tidak lagi menyerupai
karya yang sudah ada

Test

Pemahaman Soal dasar

Ilustrasi karakter yang dibuat dengan AI ternyata mirip dengan desain karakter terkenal.

Manakah dari pilihan berikut yang merupakan tindakan yang tepat?
Silakan pilih jawaban yang sesuai.



ア

Karena tidak mirip atau persis sama, saya akan mempublikasikannya apa adanya

イ

Untuk menghindari masalah, jangan gunakan ilustrasi tersebut

ウ

Gunakan ilustrasi hanya setelah mendapatkan izin dari pemilik hak

エ

Ubah secara signifikan hingga desainnya benar-benar berbeda dari karya yang ada

Test

Pemahaman Soal dasar

Jawaban yang
benar

イ

ウ

エ

Pilihan tersebut merupakan tindakan yang benar untuk mencegah resiko pelanggaran kekayaan intelektual.

A

ア

[Penjelasan]

Ada kemungkinan terjadi pelanggaran hak cipta

イ

Untuk menghindari masalah, jangan gunakan ilustrasi tersebut

ウ

Gunakan ilustrasi hanya setelah mendapatkan izin dari pemilik hak

エ

Ubah secara signifikan hingga desainnya benar-benar berbeda dari karya yang ada

Test

Pemahaman Soal dasar

Manakah dari instruksi berikut yang harus dihindari untuk mencegah pelanggaran hak kekayaan intelektual dan hak publisitas?

Silakan pilih jawaban yang sesuai.



ア

Buat logo yang mirip dengan logo milik XX

イ

Gambar ilustrasi karakter XX

ウ

Buat foto yang sangat mirip dengan idola “XX”

エ

Buatkan slogan untuk produk baru XX

Test

Pemahaman Soal dasar

Jawaban yang
benar

ア

イ

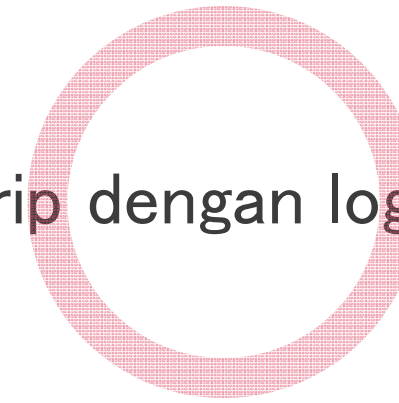
ウ

Instruksi-instruksi tersebut berpeluang besar menghasilkan output AI yang sangat mirip dengan karya yang sudah ada.

A

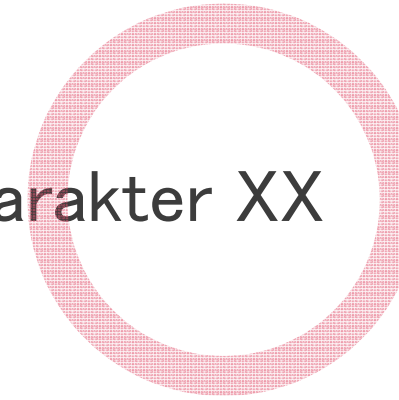
ア

Buat logo yang mirip dengan logo milik XX



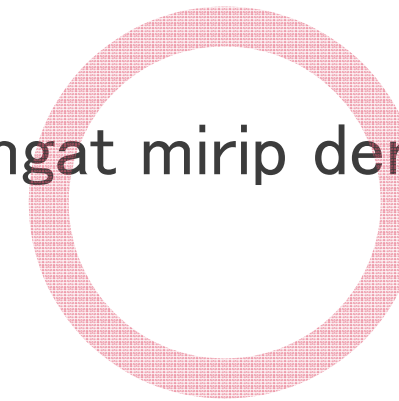
イ

Gambar ilustrasi karakter XX



ウ

Buat foto yang sangat mirip dengan idola "XX"



エ

[Penjelasan]

Instruksi ini tidak serta merta merupakan pelanggaran hak kekayaan intelektual atau hak publisitas. Namun, perlu memeriksa apakah hasil AI mirip dengan karya berhak cipta atau tidak.