



# GARIS PANDUAN

**PERTANDINGAN MENCIPTA LOGO,  
MASKOT, DAN LAGU TEMA  
SUKMA XXIII KELANTAN 2028**

**SEKRETARIAT SUKMA KELANTAN MENJEMPUT SEMUA WARGANEGARA MALAYSIA UNTUK MENYERTAI PERTANDINGAN MENCIPTA LOGO, MASKOT, DAN LAGU YANG AKAN MENJADI TEMA RASMI DAN IDENTITI SUKMA XXIII KELANTAN 2028 SERTA TANDA PENGENALAN UNTUK DIGUNA PAKAI DALAM SEMUA AKTIVITI YANG MELIBATKAN TEMASYA SUKMA XXIII KELANTAN 2028**

### **1.0 KELAYAKAN PENYERTAAN**

- i. Terbuka kepada warganegara Malaysia berumur 18 tahun ke atas.
- ii. Penyertaan secara individu atau berkumpulan (maksimum tiga (3) orang kumpulan).
- iii. Had penyertaan bagi setiap peserta adalah maksimum dua (2) penyertaan bagi setiap kategori (Logo, Lagu & Maskot)

### **2.0 KATEGORI PENYERTAAN**

- i. Peserta boleh memilih untuk menghantar penyertaan bagi Logo sahaja, Maskot sahaja, Lagu sahaja, atau apa-apa kombinasi antara ketiga-tiga kategori.
- ii. Setiap penyertaan mestilah dihantar secara berasingan.

### **3.0 KEASLIAN KARYA**

- i. Semua karya yang dihantar mestilah asli, tidak pernah diterbitkan, dipersembahkan kepada umum atau menyertai pertandingan lain.
- ii. Karya tidak boleh menghubungi unsur isu sensitif (politik, agama, dan perkauman), pelanggaran hak cipta pihak ketiga (imej, muzik, font berlesen, watak sedia ada, dan sebagainya).

## 4.0 HAK CIPTA & PENGGUNAAN

- i. Karya yang memenangi pertandingan akan menjadi hak milik Kerajaan Negeri Kelantan / Sekretariat SUKMA XXIII Kelantan 2028, termasuk hak untuk digunakan, diubah suai atau diguna pakai dalam semua platform rasmi.

## 5.0 ETIKA & SENSITIVITI KANDUNGAN

### 5.1. Karya mestilah tidak mengandungi unsur :

- i. Politik kepartian atau ideologi politik.
- ii. Isu perkauman atau diskriminasi kaum.
- iii. Sensitiviti agama atau kepercayaan.
- iv. Unsur provoaktif, kontroversi atau mesej negatif.

### 5.2. Penyertaan yang melanggar ketetapan ini akan ditolak serta-merta.

## 6.0 HADIAH PERTANDINGAN

### i. Kategori Logo & Maskot

- Pemenang bagi **tempat pertama** akan memenangi wang sebanyak **RM5,000.00** beserta Sijil & Karya dijadikan karya rasmi SUKMA Kelantan 2028
- Pemenang bagi **tempat kedua** akan memenangi wang sebanyak **RM3,000.00** beserta sijil.
- Pemenang bagi **tempat ketiga** akan memenangi wang sebanyak **RM1,500.00** beserta sijil

### ii. Kategori Lagu

- Pemenang bagi **tempat pertama** akan memenangi wang sebanyak **RM8,000.00** beserta Sijil Karya dijadikan karya rasmi SUKMA Kelantan 2028.
- Pemenang bagi **tempat kedua** akan memenangi wang sebanyak **RM5,000.00** beserta Sijil.
- Pemenang bagi **tempat ketiga** akan memenangi wang sebanyak **RM3,000.00** beserta Sijil.

## 7.0 PENAFIAN PERTANDINGAN

- i. Keputusan Panel Penilai adalah muktamad.
- ii. Penganjur berhak membatalkan kategori pertandingan sekiranya tiada penyertaan yang memenuhi standard atau kriteria penilaian.
- iii. Penganjur berhak membuat pengubahsuaian teknikal terhadap karya terpilih bagi tujuan rasmi.

## 8.0 TEMPOH PERTANDINGAN

### i. Pertandingan Logo & Maskot

- Penyertaan boleh dihantar **bermula pada Ahad, 05 April 2026** dan penyertaan akan **ditutup tepat jam 11.59 malam pada Jumaat, 05 Jun 2026**.
- Penyertaan dihantar melebihi tempoh yang telah ditetapkan tidak akan diterima.

### ii. Pertandingan Lagu

- Penyertaan boleh dihantar **bermula pada Ahad, 05 April 2026** dan penyertaan akan **ditutup tepat jam 11.59 malam pada Ahad, 05 Julai 2026**.
- Penyertaan dihantar melebihi tempoh yang telah ditetapkan tidak akan diterima.



## **PERTANDINGAN LOGO**

### **A. SYARAT PENYERTAAN**

**Elemen reka bentuk Logo mestilah menepati ciri-ciri berikut :**

- i. Mengutamakan penggunaan elemen warna dominant identiti negeri Kelantan – Merah & Putih.
- ii. Logo dicadangkan hendaklah menerapkan penggunaan elemen tulisan/huruf Jawi sebagai salah satu komponen reka bentuk.
- iii. Logo Melambangkan identiti Kelantan, termasuk elemen budaya, warisan, seni serta simbol negeri yang bersesuaian.
- iv. Menonjolkan semangat kesukanan, perpaduan dan nilai profesionalisme temasya SUKMA.
- v. Mengutamakan gaya moden dan dinamik, dengan bentuk yang mudah dikenal pasti, mudah dicetak dan berkesan dalam pelbagai medium.
- vi. Menggunakan warna yang harmoni dan relevan dengan imej rasmi negeri dan penganjuran SUKMA.
- vii. Mempunyai nilai simbolik, seperti gerakan, tenaga, ketangkasan atau elemen kemajuan, bagi menonjolkan aspirasi “Kelantan Melangkah Ke Hadapan”.

### **B. SPESIFIKASI PENYERTAAN**

**Format :**

- i. AI / EPS (vektor)
- ii. AI / PNG / JPG (minimum 300 dpi)
- iii. Disertakan dalam versi warna penuh dan versi monokrom (hitam putih)
- iv. Logo yang dicipta adalah Logo Kombinasi (Combination Mark): Gabungan ikon dan teks (wordmark/lettermark)

### **C. PENGHANTARAN PENYERTAAN**

- i. Portfolio reka bentuk (makna/huraian) hendaklah disediakan dalam format JPEG / PNG / PDF (Penerangan Konsep tidak melebihi 150 patah perkataan yang menjelaskan symbol, warna, dan mesej reka bentuk) & reka bentuk sahaja dalam bentuk PSD / AI / PNG beresolusi tinggi (Versi mestilah disertakan versi warna penuh dan versi monokrom (hitam putih)).

- i. E-mel penyertaan pertandingan reka bentuk Logo ke E-mel rasmi Sekretariat SUKMA Kelantan, [sukma@kelantan.gov.my](mailto:sukma@kelantan.gov.my) besertakan nama penuh, nombor kad pengenalan, dan nombor telefon.
- ii. **Tarikh tutup penyertaan adalah pada 05 Jun 2026 (JUMAAT), 11.59 malam.**



## PERTANDINGAN MASKOT

### A. SYARAT PENYERTAAN

**Elemen reka bentuk Maskot mestilah menepati ciri-ciri berikut:**

- i. Reka bentuk Maskot hendaklah berbentuk entiti atau watak bukan manusia (non-humanoid) yang mempunyai identiti tersendiri dan mudah diaplikasikan dalam pelbagai medium. Sebarang elemen yang menyerupai bentuk atau karakter manusia adalah dilarang sama sekali.
- ii. Reka bentuk Maskot berasaskan bentuk dan siluet Wau Puyuh yang terkenal dengan corak simetri dan estetik.
- iii. Melambangkan aspirasi tinggi, semangat daya saing dan cita-cita atlet untuk mencapai kejayaan di peringkat kebangsaan.
- iv. Mencerminkan nilai kreativiti, keindahan, ketelitian dan keharmonian dalam kepelbagaian acara sukan.
- v. Mengangkat identiti negeri melalui penggunaan motif ukiran wau, warna tradisi dan elemen seni visual Kelantan.

### B. SPESIFIKASI PENYERTAAN

#### 1.0 Reka Bentuk :

- i. Reka bentuk hendaklah asli, kreatif dan mudah dikenali.
- ii. Reka bentuk mestilah mudah diterjemahkan ke dalam bentuk tiga dimensi (3D) bagi tujuan penghasilan kostum fizikal.
- iii. Reka bentuk juga hendaklah bersesuaian untuk diaplikasikan dalam pelbagai medium termasuk animasi dan grafik digital, bahan promosi rasmi, cenderamata dan merchandise bagi cetakan fizikal.

#### 2.0 Format Fail

- i. Penyertaan hendaklah dihantar dalam format PNG atau JPG dengan resolusi tinggi (minimum 300 dpi).
- ii. Peserta digalakkan menyertakan fail vektor (AI / EPS / SVG) atau fail PDF berkualiti tinggi.

### C. PENGHANTARAN PENYERTAAN

- i. Portfolio reka bentuk wajib disertakan dengan ringkasan reka bentuk yang mengandungi huraian konsep, cerita latar dan personaliti Maskot. Penyertaan hendaklah dimuat naik ke Google Drive dan pautan tersebut dihantar melalui e-mel rasmi pertandingan ke [sukma@kelantan.gov.my](mailto:sukma@kelantan.gov.my) beserta butiran nama penuh, nombor kad pengenalan dan nombor telefon.
- ii. Tarikh tutup penyertaan adalah pada **05 Jun 2026 (JUMAAT)**, jam **11.59** malam.



## **PERTANDINGAN LAGU**

### **A. SYARAT PENYERTAAN**

**Elemen dan kriteria lagu mestilah menepati ciri-ciri berikut:**

- i. Melodi yang segar, bersemangat dan mudah diingati, bersesuaian dengan suasana temasya sukan.
- ii. Lirik yang membawa mesej motivasi seperti ketabahan, disiplin, persaudaraan, kejayaan dan kebanggaan sebagai rakyat Kelantan.
- iii. Menyelitkan elemen warisan Kelantan sama ada melalui bahasa atau dialek lembut Kelantan, gaya muzik tradisi (rebana, serunai, dikir) atau gabungan moden-tradisional tanpa mengganggu mood sukan.
- iv. Digalakkan menyelitkan identiti Kelantan seperti elemen muzik tradisi (rebana, serunai, ritma dikir), nuansa dialek Kelantan secara sederhana tanpa menjejaskan kefahaman nasional atau gabungan moden-tradisional untuk menghasilkan lagu yang segar dan berimpak.
- v. Berorientasikan penyatuan masyarakat, selari dengan tema perpaduan dan semangat kesukanan negara.
- vi. Mengikut durasi standard 2 hingga 3 minit, mudah untuk siaran media, upacara rasmi serta promosi digital.

### **B. SPESIFIKASI PENYERTAAN**

**Penyertaan mestilah merangkumi:**

- i. Fail audio dalam format MP3 atau WAV. Fail audio mestilah lengkap, berkualiti baik dan memenuhi spesifikasi teknikal yang sesuai untuk pertandingan.
- ii. Lirik penuh dalam format PDF atau DOC.
- iii. Huraian konsep lagu yang merangkumi inspirasi, mesej utama serta elemen warisan Kelantan yang digunakan.
- iv. Setiap penyertaan lagu WAJIB disertakan bersama rakaman versi penuh (full version) dan juga versi minus one.

### **C. LIRIK DAN MESEJ**

- i. Lirik wajib bebas daripada sebarang unsur sensitif, kontroversi atau mesej negatif.

#### D. PENGHANTARAN PENYERTAAN

- i. Penghantaran penyertaan Kategori Lagu dibuat dengan menghantar rakaman lagu melalui muat naik fail ke Google Drive dan menghantar pautan tersebut melalui e-mel rasmi pertandingan ke [sukma@kelantan.gov.my](mailto:sukma@kelantan.gov.my) berserta butiran nama penuh, nombor kad pengenalan dan nombor telefon.
- ii. Tarikh tutup penyertaan adalah pada 05 Julai 2026 (AHAD), jam 11.59 malam.

