

Tahun 2026

Pedoman Pelaksanaan Kompetisi Manga SMA Seluruh Jepang dan Mancanegara ke-35 (Manga Koshien)

1	Gambaran Umum Manga Koshien	1
2	Panitia Penyelenggara (Host)	1
3	Mitra Penyelenggara (Co-Host)	1
4	Kerja Sama dan Sponsor	1
5	Kualifikasi Peserta	1
6	Gambaran Umum Kompetisi	2
7	Dewan Juri	5
8	Mekanisme Penilaian	6
9	Ketentuan Pembuatan Karya dan Hak Cipta	7
10	Penanganan Informasi Pribadi dan Hak Publisitas	9
11	Informasi Kontak Panitia	9

Host: Prefektur Kochi, Dewan Promosi Manga Kingdom Tosa

Co-Host: Federasi Kebudayaan Sekolah Menengah Atas Prefektur Kochi



1 Gambaran Umum Manga Koshien

Kompetisi Manga Koshien pertama kali diselenggarakan di Prefektur Kochi pada tahun 1992. Kegiatan ini bertujuan untuk mencari dan menentukan tim terbaik dari siswa sekolah menengah atas. Setiap tim terdiri dari 3 sampai 5 orang siswa, yang selanjutnya diwajibkan untuk membuat karya manga dalam satu halaman dengan tema dan waktu yang telah ditetapkan panitia penyelenggara.

Melalui keikutsertaan siswa dari berbagai negara, kegiatan ini diharapkan mampu mendorong serta menciptakan interaksi dan kolaborasi lintas wilayah dan generasi, serta memberikan dukungan terhadap pengembangan aktivitas kebudayaan bagi siswa sekolah menengah atas.

Dalam kompetisi ini, setiap peserta diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya dalam membuat dan menyusun cerita berdasarkan tema yang ditetapkan, meningkatkan kreativitas siswa, kemampuan berekspresi, mengasah kerja sama tim, serta melatih konsentrasi dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan sebuah karya. Kegiatan ini juga menjadi ajang pencarian bakat (Scouting) yang melibatkan beberapa penerbit, sehingga menjadi peluang bagi peserta terpilih untuk mengembangkan potensinya lebih lanjut sebagai calon kreator manga profesional.

2 Panitia Penyelenggara (Host)

Prefektur Kochi, Dewan Promosi Manga Kingdom Tosa.

3 Mitra Penyelenggara (Co-Host)

Federasi Kebudayaan Sekolah Menengah Atas Prefektur Kochi.

4 Kerja Sama dan Sponsor

Organisasi maupun lembaga yang bekerja sama dan mendukung kegiatan ini, selanjutnya akan diumumkan di "Situs Portal Manga Kingdom Tosa" dan platform lainnya.

5 Kualifikasi Peserta

- Siswa dari SMA/SMK/MA/Sederajat (Kelas 1 sampai 3).
- Siswa dari berbagai negara yang memenuhi kriteria di atas (Termasuk Indonesia).
- Setiap sekolah hanya diizinkan mengirimkan 1 tim.
- Setiap tim terdiri dari 3-5 orang peserta (Siswa yang terdaftar dalam formulir pendaftaran babak penyisihan) serta 1 orang penanggung jawab atau pembimbing (guru/staf pengajar).

6 Gambaran Umum Kompetisi

【Babak Penyisihan】

■ Pengumuman Tema Babak Penyisihan : Rabu, 08 April 2026, pukul 10.00 JST
(Dalam waktu Indonesia 08.00 WIB/09.00 WIT/10.00 WITA).

■ Batas Waktu Pengumpulan Karya : Kamis, 11 Juni 2026, pukul 12.00 JST
(Dalam waktu Indonesia 10.00 WIB/11.00 WIT/12.00 WITA).

■ Mekanisme Kompetisi :

- Pilih salah satu dari dua tema yang diumumkan pada 8 April 2026 (Rabu), dan buat karya manga dalam satu halaman dari tema tersebut.
- Setiap sekolah harus membuat 1 lembar manga berukuran B4 (257mm x 364mm).
✖Warna, tata letak panel, dan alat yang digunakan (Termasuk digital) dibebaskan
✖Buat karya seni dua dimensi

【Sesi Penilaian Babak Penyisihan】

■ Waktu : Jumat, 19 Juni 2026 mulai pukul 09.30 ~ JST
(Dalam waktu Indonesia 07.30 WIB/08.30 WIT/09.30 WITA)

■ Tempat : Aula Utama Kantor Pemerintah Prefektur Kochi
(Marunouchi 1-2-20, Kota Kochi, Prefektur Kochi, Jepang)

■ Dewan Juri : Seniman manga profesional (7 orang)

■ Metode Penilaian : Diputuskan melalui voting dan musyawarah

■ Jumlah Sekolah Terpilih : 33 sekolah (30 sekolah dalam Jepang, 3 sekolah luar negeri)

■ Jumlah Sekolah Cadangan : 8 sekolah (5 sekolah dalam Jepang, 3 sekolah luar negeri)

■ Pengumuman Hasil : Diunggah di “Situs Portal Manga Kingdom Tosa”.
Pada hari Jumat, 19 Juni 2026, pukul 16.00 JST (14.00 WIB/15.00 WIT/ 16.00 WITA).

- Sekolah yang lolos pada babak penyisihan akan menerima pemberitahuan melalui email dari panitia penyelenggara mulai pukul 16.00 JST (14.00 WIB/15.00 WIT/16.00 WITA), serta permintaan konfirmasi kesediaan sekolah terpilih untuk berpartisipasi dalam babak final.
- Jika sampai hari Jumat, 26 Juni 2026 sekolah atau tim terpilih tidak memberikan konfirmasi dalam bentuk apa pun, atau jika sekolah tersebut didiskualifikasi karena melanggar, maka panitia akan menghubungi sekolah cadangan untuk menggantikan posisi tersebut.

【Babak Final】

■ Waktu : Sabtu, 01 Agustus 2026 - Minggu, 02 Agustus 2026

■ Tempat : Plaza Budaya Kota Kochi “Karupoto” (Kutanda 2-1, Kota Kochi, Prefektur Kochi, Jepang).

■ Ketentuan dan kelayakan peserta

• Peserta : Siswa yang telah terdaftar dalam formulir pendaftaran pada babak penyisihan.

※Perubahan maupun penambahan siswa tidak diizinkan.

※Pengecualian, dalam keadaan yang tidak dapat dihindari seperti sakit, pengurangan anggota tim diperbolehkan.

※Jika pengurangan jumlah siswa tidak memenuhi jumlah minimum 3 orang anggota dalam tim, maka sekolah atau tim tersebut dinyatakan tidak memenuhi kelayakan untuk berpartisipasi.

• Penanggung jawab :

1 orang guru atau staf dari sekolah, sebagai pendamping.

• Biaya Partisipasi : Bagi sekolah di dalam Prefektur Kochi, 20.000 yen/orang; Sekolah di dalam Jepang, di luar Prefektur Kochi, 30.000 yen/orang; Sekolah luar Jepang (termasuk Indonesia), 50.000 yen/orang.

※Pembayaran melalui metode transfer ke rekening yang telah ditentukan oleh agen perjalanan yang bekerja sama dengan panitia, batas akhir pembayaran akhir Juli 2026.

※Biaya ini berlaku untuk peserta yang lolos ke babak final, serta 1 orang guru pendamping.

※Untuk sekolah yang berada di Prefektur Kochi, biaya partisipasi menjadi 10.000 yen/orang dengan catatan akomodasi tidak disediakan.

• Pengaturan Perjalanan : Biaya partisipasi akan digunakan untuk menutupi sebagian biaya perjalanan. Panitia penyelenggara akan mengatur transportasi dari stasiun terdekat ke setiap sekolah ke Bandara Kochi Ryoma, dan akan menanggung biaya transportasi dan akomodasi (termasuk makan).

※Jika siswa selain peserta babak final, atau personel sekolah selain pendamping yang ditunjuk, menemani mereka, biaya transportasi dan akomodasi akan ditanggung oleh pihak tersebut.

■ Timeline Babak Final

• Akhir Juli 2026 (Sekitar minggu ke-3 atau ke-4) : Pengarahan secara daring mengenai peraturan babak final, yang hanya dihadiri oleh pembimbing.

※Jadwal terperinci akan diputuskan setelah berdiskusi dengan sekolah-sekolah yang berpartisipasi pada babak final.

• Jumat, 31 Juli 2026 : Sekolah-sekolah yang berpartisipasi dalam turnamen utama tiba di Prefektur Kochi dan menginap, inspeksi tempat kompetisi, dan bongkar muat bagasi.

• Sabtu, 01 Agustus 2026, pukul 09.15–19.00 JST

Upacara pembukaan

Kompetisi

Acara pertukaran dan Interaksi Peserta

※ Sesi kompetisi hanya akan dilaksanakan pada hari pertama.

• Minggu, 02 Agustus 2026, pukul 09.00 - 15.00 JST

Event Experience/ Kegiatan Pengalaman

Sesi Penjurian

Upacara Penghargaan dan Pengumuman Pemenang

Upacara Penutupan

Kepulangan

※Peserta dari sekolah luar Jepang dan luar prefektur Kochi, dimungkinkan menginap dengan tambahan 1 malam (Check out pada hari Senin, 03 Agustus 2026)

※Jika peserta ingin memperpanjang masa penginapan, biaya akomodasi akan menjadi tanggung jawab peserta.

■ Mekanisme dan Gambaran Umum Babak Final

Sekolah Terpilih : 33 Sekolah (30 sekolah dalam Jepang, 3 sekolah luar negeri)

Tema Karya : Dari tiga tema yang diumumkan sebelumnya, satu akan diumumkan pada hari pelaksanaan kompetisi.

Ukuran Karya : B2 (Disediakan oleh panitia penyelenggara)

Waktu Pelaksanaan : Sabtu, 1 Agustus 2026

Durasi Pengerjaan : 5 jam 30 menit (Tambahan istirahat makan siang, 1 jam)

Upacara Penutupan dan Pengumuman Hasil : Minggu, 2 Agustus 2026

■ Hadiah dan Penghargaan (Tentatif/Dapat mengalami penyesuaian)

- Hadiah Utama (Bendera kejuaraan, piala penghargaan sebagai kenang-kenangan, dan uang tunai 300.000 yen)
- Juara 2 (Plakat dan uang tunai 200.000 yen)
- Juara 3 (Plakat dan uang tunai 100.000 yen)
- Penghargaan Ketua Dewan Juri (Plakat dan uang tunai 50.000 yen)
- Penghargaan Ketua Dewan Promosi Manga Kingdom Tosa (Plakat dan uang tunai 50.000 yen)
- Penghargaan Mitsubishi Electric (Plakat dan hadiah spesial)
- Penghargaan All Nippon Airways (Plakat dan hadiah spesial)
- Penghargaan Asosiasi Promosi Kota-kota Prefektur Kochi (Plakat dan hadiah spesial)

- Penghargaan Ketua Federasi Kebudayaan Sekolah Menengah Atas Prefektur Kochi (Plakat dan Hadiah Spesial)
- Penghargaan “Obiyamachi” dari Koperasi Obiyamachi-suji (Plakat dan uang tunai 30.000 yen)
- Penghargaan Khusus: Penghargaan ebookjapan, Penghargaan Yanase Takashi, Penghargaan Juri Tamu.

■ Pencarian Bakat (Scouting)

- Selama kompetisi, berbagai editor dari beberapa perusahaan penerbitan akan mengunjungi setiap booth dengan tujuan pencarian bakat atau scouting. Peserta yang dinilai memiliki potensi akan memiliki kesempatan mengikuti program pembinaan sebagai calon mangaka profesional.

※Panitia akan menyediakan meja khusus di setiap booth peserta untuk menampilkan karya tambahan. Peserta disarankan membawa portofolio karya ilustrasi, manga cerita, dan karya lainnya yang berkorelasi.

■ Acara Pertemuan (Gathering)

Peserta : Para peserta yang mengikuti babak final, siswa SMA daerah setempat yang menjadi panitia kegiatan, para juri dan pihak lainnya.

Waktu : Sabtu, 01 Agustus 2026, dilaksanakan setelah kompetisi selesai.

Tempat : Area venue babak final.

7 Dewan Juri (Direncanakan) ※Gelar kehormatan tidak dicantumkan

(1) Juri babak penyisihan

Yamane Aooni (Ketua Juri, Pengurus Asosiasi Komikus Jepang)

Kusaka Satoki (Mangaka)

Moo. Nenpei (Mangaka)

Hinomoto Meguru (Mangaka, Alumni Manga Koshien)

Esuto Emu (Mangaka, Alumni Manga Koshien)

Yamakita Misako (Wakil Ketua Kelompok Manga Kochi)

Iwagami Yoshihiro (Sekretaris Jenderal Grup Manga Kochi “Kujira no Kai”)

(2) Juri Babak Final

Ketujuh juri dari babak penyisihan

Juri Tamu :

- Murakami Motoka

- Nii Maruko

(3) Ketua Dewan Juri Kehormatan Seumur Hidup

Yanase Takashi

(4) Ketua Dewan Juri Kehormatan

Makino Keiichi

8 Mekanisme Penilaian

Penilaian akan dilakukan berdasarkan voting dewan juri, serta diskusi jika diperlukan dalam kasus seri pada jumlah suara, ataupun situasi lainnya.

(1) Penilaian Babak Penyisihan

- Setelah memilih 30 sekolah dari dalam Jepang untuk maju ke babak final, 5 sekolah cadangan akan dipilih.
- Setelah memilih 3 sekolah dari luar negeri untuk maju ke babak final, 3 sekolah cadangan akan dipilih.

(2) Penilaian Babak Final

- 10 karya teratas dengan suara terbanyak akan dipilih sebagai karya unggulan yang akan masuk nominasi pemenang penghargaan dari ① hingga ⑩. ① hingga ③ akan diputuskan melalui musyawarah di antara para juri, dan dari 7 karya yang tersisa, setiap perusahaan dan lembaga yang menjadi sponsor kegiatan, akan memilih dan menentukan penghargaan dari ④ hingga ⑩.

① Hadiah Utama ② Juara 2 ③ Juara 3 ④ Penghargaan Ketua Dewan Juri

⑤ Penghargaan Ketua Dewan Promosi Manga Kingdom Tosa

⑥ Penghargaan Mitsubishi Electric ⑦ Penghargaan All Nippon Airways

⑧ Penghargaan Asosiasi Promosi Kota-kota Prefektur Kochi ⑨

Penghargaan Ketua Federasi Kebudayaan SMA Prefektur Kochi ⑩

Penghargaan “Obiyamachi” dari Koperasi Obiyamachi-suji.

- Penghargaan khusus dari nomor ⑪ hingga ⑬, akan ditentukan oleh perusahaan yang menjadi sponsor kegiatan dan juri tamu, dengan penghargaan sebagai berikut :

⑪ Penghargaan ebookjapan ⑫ Penghargaan Yanase Takashi ⑬

Penghargaan Juri Tamu (Dari masing-masing juri tamu).

(3) Ketentuan Mengenai Hasil Penilaian

- Jika dewan juri menetapkan bahwa sebuah karya melanggar ketentuan pada bagian 9 (Ketentuan Pembuatan Karya dan Hak Cipta), maka karya tersebut dapat didiskualifikasi, baik sebelum penilaian pada babak penyisihan awal, maupun sebelum penentuan pemenang pada babak final. Tidak terkecuali setelah pengumuman finalis, atau setelah penetapan sebagai pemenang, penghargaan dapat dibatalkan.

- Dalam hal ini, dewan juri dapat menanyakan fakta-fakta terkait kasus tersebut kepada peserta.
- Jika penghargaan maupun hadiah dicabut dalam penilaian akhir, tidak akan ada penggantian.
- Dalam hal ini panitia dapat meminta pengembalian uang hadiah, plakat, dan hadiah yang telah diberikan lainnya.

9 Ketentuan Pembuatan Karya dan Hak Cipta

Pembuat karya wajib mematuhi dan menyetujui hal-hal berikut:

(1) Ketentuan Pembuatan 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 menggunakan karya yang memiliki hak cipta dan telah dipublikasikan sebelumnya.
- 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 atau free material (Kecuali penggunaan screentone, diperbolehkan).
- Membuat karya yang mirip atau menyerupai karya yang telah memiliki hak cipta, baik dengan menggunakan AI generatif maupun tidak.

- Menggunakan gambar atau elemen apapun 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 apapun, 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.

10 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.

11 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
TEL : 088-823-9711 FAX : 088-823-9296
Email : manga-koshien@ken.pref.kochi.lg.jp