

PERATURAN DEPUTI BIDANG PELAYANAN KEPEMUDAAN
NOMOR 35 TAHUN 2025
TENTANG
PETUNJUK TEKNIS PENYELENGGARAAN
PEKAN KREATIVITAS PEMUDA INDONESIA (KREATIVESIA)
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEPUTI BIDANG PELAYANAN KEPEMUDAAN

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka akuntabilitas penyelenggaraan kegiatan Pekan Kreativitas Pemuda Indonesia (Kreativesia), perlu menyusun pedoman terkait Penyelenggaraan Kegiatan Pekan Kreativitas Pemuda Indonesia (Kreativesia);
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Peraturan Deputi Bidang Pelayanan Kepemudaan tentang Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Pekan Kreativitas Pemuda Indonesia (Kreativesia).
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan;
2. Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018-2025;
3. Peraturan Presiden Nomor 187 Tahun 2024 tentang Kementerian Pemuda dan Olahraga;
4. Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 8 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyusunan Peraturan Menteri, Keputusan Menteri, Peraturan Pimpinan Unit Organisasi Eselon I/Pimpinan Tinggi Madya, dan Keputusan Pimpinan Unit Organisasi Eselon I/Pimpinan Tinggi Madya di Lingkungan Kementerian Pemuda dan Olahraga; dan
5. Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pemuda dan Olahraga.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : PERATURAN DEPUTI BIDANG PELAYANAN KEPEMUDAAN TENTANG PETUNJUK TEKNIS PENYELENGGARAAN PEKAN KREATIVITAS PEMUDA INDONESIA (KREATIVESIA).

Pasal 1

Dalam Peraturan Deputi Bidang Pelayanan Kepemudaan ini yang dimaksud dengan Petunjuk Teknis Kegiatan Pekan Kreativitas Pemuda Indonesia (Kreativesia) yang selanjutnya disebut Juknis Kreativesia merupakan panduan untuk pemangku kepentingan (stakeholders) guna melakukan kegiatan penyeleksian pemuda kreatif dari tingkat kabupaten/kota dan provinsi yang selanjutnya ditetapkan menjadi Duta Pemuda Kreatif Indonesia tingkat Nasional dalam kegiatan Kreativesia.

Pasal 2

Juknis Kreativesia sebagaimana tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan ini.

Pasal 3

Segala pendanaan yang timbul sebagai akibat ditetapkannya Peraturan ini dibebankan pada:

- a. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Satuan Kerja (Satker) Bidang Pelayanan Kepemudaan Tahun Anggaran 2025;
- b. Dokumen Pelaksanaan Anggaran (DPA) Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan Tahun Anggaran 2025; dan
- c. Sumber lain yang sah dan tidak mengikat sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 4

Peraturan Deputi ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta

Pada tanggal, 20 Agustus 2025

DEPUTI BIDANG PELAYANAN KEPEMUDAAN,

ttt

Dr. Drs. Yohan, M.Si.

Salinan sesuai aslinya

Sekretaris Deputi Bidang Pelayanan Kepemudaan,



Subroto, Ak., M.M., CA, CRGP, QIA

NIP. 19670927 198803 1 001

LAMPIRAN:

PERATURAN DEPUTI BIDANG PELAYANAN KEPEMUDAAN

NOMOR : 35 TAHUN 2025

TENTANG : PETUNJUK TEKNIS PENYELENGGARAAN PEKAN KREATIVITAS
PEMUDA INDONESIA (KREATIVESIA)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pekan Kreativitas Pemuda Indonesia yang selanjutnya disebut Kreativesia merupakan sebuah kegiatan yang diselenggarakan oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia yang penyelenggaraannya dilaksanakan secara periodik. Kreativesia bertujuan antara lain untuk memfasilitasi, mempromosikan, dan mendukung inovasi serta kreativitas para pemuda Indonesia dalam berbagai bidang seperti teknologi, seni, budaya, dan sosial. Dalam setiap penyelenggaraannya, Kreativesia mengusung tema yang berbeda-beda, sesuai dengan situasi dan kebutuhan yang ada pada masa tersebut. Kreativesia merupakan salah satu upaya pemerintah Indonesia untuk mendorong para pemuda Indonesia agar lebih berinovasi dan berkreaitivitas dalam menghadapi tantangan masa depan.

Kegiatan ini juga memfasilitasi forum bagi para pemuda Indonesia untuk berbagi ide, pengalaman, dan karya inovatif mereka dengan sesama pemuda dari berbagai daerah di Indonesia dalam rangka meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan mereka dalam menghasilkan solusi untuk berbagai masalah yang dihadapi oleh masyarakat, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global. Melalui forum ini, para pemuda dapat saling belajar dan berbagi pengalaman serta pengetahuan yang dimilikinya. Mereka juga dapat memperluas jaringan dan menciptakan kemitraan yang dapat mempercepat pengembangan ide dan karya inovatif yang mereka hasilkan.

Selain itu, forum juga dapat membantu para pemuda untuk memperoleh umpan balik dan saran dari peserta lainnya, serta dari ahli atau praktisi yang terlibat dalam kegiatan tersebut. Hal ini dapat membantu mereka untuk memperbaiki karya inovatif mereka dan mengembangkannya ke arah yang lebih baik. Dengan demikian, forum bagi para pemuda Indonesia untuk berbagi ide,



pengalaman, dan karya inovatif diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memajukan bangsa dan negara.

Puncak kegiatan Kreativesia Tahun 2025 akan diselenggarakan di Provinsi Sumatera Selatan sebagai tuan rumah penyelenggaraan kegiatan ini. Kreativesia diisi dengan kegiatan antara lain lomba, seminar, *workshop*, temu komunitas, *live performance*, *talkshow*, dan pameran yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas para pemuda Indonesia. Adapun lomba yang akan diselenggarakan pada kegiatan ini meliputi beberapa kategori dan bidang lomba, yaitu:

1. Kategori Pengembangan Ekonomi Kreatif Tingkat Nasional, Bidang:
 - a. Musik (Vokal Solo);
 - b. Film (Sinematografi);
 - c. Fashion;
 - d. Kuliner;
 - e. Kriya;
 - f. Teknologi Informasi Piranti Lunak;
 - g. Teknologi Informasi Perangkat Keras; dan
 - h. Grafika (Desain Grafis)
2. Kategori Festival
 - a. Pawai Budaya Nusantara
3. Pemilihan Duta Pemuda Kreatif Indonesia

B. Tujuan

Tujuan penyelenggaraan Kreativesia adalah:

1. Menciptakan sebuah platform atau wadah bagi para pemuda Indonesia untuk penyadaran, pemberdayaan, dan pengembangan pemuda melalui penumbuhan kreativitasnya di bidang sosial, budaya, ekonomi, dan pemanfaatan teknologi digital;
2. Mendorong para pemuda Indonesia untuk menghasilkan ide-ide inovatif dan solusi kreatif atas berbagai masalah yang dihadapi oleh masyarakat dan bangsa, serta mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan;
3. Meningkatkan rasa kebangsaan, persatuan, dan solidaritas antara pemuda Indonesia dari berbagai daerah, suku, dan agama;
4. Memfasilitasi pertukaran ide dan pengalaman antara pemuda Indonesia, komunitas, ahli, dan praktisi dari berbagai bidang, serta memperluas jaringan dan kemitraan di antara mereka;



5. Memperkuat peran pemuda sebagai agen perubahan dan penggerak pembangunan nasional di berbagai bidang, serta meningkatkan partisipasi pemuda dalam kegiatan sosial, budaya, dan ekonomi; dan
6. Meningkatkan citra positif pemuda Indonesia di mata masyarakat dan dunia internasional, serta memperkuat posisi Indonesia sebagai negara yang kreatif dan inovatif di berbagai bidang.



BAB II

MEKANISME PENYELENGGARAAN LOMBA KREATIVESIA

A. Sasaran

Sasaran penyelenggaraan 10 (sepuluh) bidang lomba di Kreativesia, yaitu Pemuda Indonesia dari berbagai daerah, suku, dan agama yang ingin memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam bidang:

1. Musik (Vokal Solo);
2. Film (Sinematografi);
3. Fashion;
4. Kuliner;
5. Kriya;
6. Teknologi Informasi Piranti Lunak;
7. Teknologi Informasi Perangkat Keras;
8. Grafika (Desain Grafis);
9. Pawai Budaya Nusantara; dan
10. Pemilihan Duta Pemuda Kreatif Indonesia.

B. Kriteria Peserta

Kriteria peserta Kreativesia tahun 2025 ini adalah sebagai berikut:

1. Warga Negara Indonesia dapat dibuktikan dengan melampirkan identitas diri (foto copy KTP/KIA/SIM/Paspor/Kartu Mahasiswa/Kartu Pelajar);
2. Berusia 16 sampai dengan 30 tahun (Usia tidak melebihi 30 Tahun 0 bulan 0 hari per tanggal 28 Oktober 2025);
3. Bagi peserta yang masih berstatus pelajar, keikutsertaan peserta harus mendapat izin dari pihak orang tua/wali dan sekolah, dan bagi peserta yang masih berstatus mahasiswa harus mendapatkan izin dari pihak kampus;
4. Pas foto berwarna terbaru ukuran 3x4 sebanyak 3 lembar;
5. Peserta lomba seluruh bidang Kategori Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional (Musik/Vokal Solo, Film/Sinematografi, Fashion, Kuliner, Kriya, Teknologi Informasi Piranti Lunak, Teknologi Informasi Perangkat Keras, dan Grafika (desain grafis) diutus oleh Kepala Dinas yang menaungi bidang kepemudaan di provinsi masing-masing yang dibuktikan dengan Surat Keputusan (SK);
6. Peserta mendaftarkan 1 akun Instagram yang tidak di *Private* (tidak dikunci), terkhusus peserta Film/Sinematografi juga menyertakan 1 akun Youtubenya;

7. Peserta lomba bidang Kategori Festival (Pawai Budaya Nusantara) bersifat umum namun dengan karakteristik dan jumlah peserta yang ditetapkan oleh panitia;
8. Peserta lomba bidang Pemilihan Duta Pemuda Kreatif Indonesia merupakan usulan dari masing-masing Dinas yang menaungi bidang Kepemudaan di tingkat provinsi, diambil dari salah satu dari 8 Kategori Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional;
9. Peserta mengisi data diri dan mengunggah persyaratan lainnya melalui *link* pendaftaran yang disediakan oleh panitia;
10. Peserta wajib memfollow/mengikuti semua media sosial resmi Deputy Bidang Pelayanan Kepemudaan dengan bukti tangkapan layar yang diupload bersama dengan formulir pendaftaran;
11. Hasil karya yang dilombakan merupakan hasil karya sendiri yang belum pernah dipublikasikan dan diikutsertakan pada lomba/kompetisi/*event* lainnya serta tidak melanggar hak kekayaan intelektual pihak manapun. Jika di kemudian hari terdapat isu atau klaim terkait hak cipta, maka hal itu akan menjadi tanggung jawab peserta;
12. Surat keterangan Sehat Jasmani dan Rohani dari dokter;
13. Peserta lomba harus menandatangani Surat pernyataan kesediaan dan keaslian karya sendiri (format terlampir) yang ditandatangani di atas materai Rp10.000,- dan diunggah ke *link* pendaftaran yang disediakan oleh panitia;
14. Peserta wajib mengupload minimal 3 (tiga) foto dan 3 (tiga) video saat mengikuti kegiatan Kreativesia ke dalam akun Instagramnya dengan tag akun Instagram @kemenpora, @deputi.1.kemenpora;
15. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta lomba apabila:
 - a. Karya terbukti tidak orisinal, menjiplak karya lain atau menggunakan AI;
 - b. Tidak terpenuhinya syarat-syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan.
16. Peserta yang menjadi juara di Kreativesia tahun sebelumnya tidak diperkenankan menjadi peserta Kreativesia tahun 2025.

C. Kriteria Juri Tingkat Nasional

Juri Tingkat Nasional memberikan penilaian serta keputusan kepada seluruh peserta di 10 Lomba Kreativesia serta menetapkan dan mengumumkan pemenang berdasarkan kriteria petunjuk teknis ini. Kriteria Juri Tingkat Nasional yakni:

1. Terdiri atas unsur akademisi (dosen, guru, dan tenaga kependidikan), praktisi dan profesional dengan komposisi bersifat ganjil, yakni 3 (tiga) orang;

2. Memiliki kompetensi di bidang masing-masing;
3. Berpengalaman menjadi juri sesuai dengan bidangnya;
4. Komposisi juri pada setiap bidang lomba terdiri dari juri yang mewakili aspek kreativitas dan inovasi serta aspek konten produk/karya;
5. Bersikap adil dan tidak berpihak;
6. Bertanggung jawab terhadap keputusannya; dan
7. Bersedia menandatangani pakta integritas sebagai juri lomba Kreativesia.

Juri Tingkat Nasional ditetapkan melalui Surat Keputusan (SK) Deputi Bidang Pelayanan Kepemudaan Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.

D. Juri Tingkat Provinsi

Organisasi Perangkat Daerah yang menyelenggarakan urusan kepemudaan dapat membentuk juri pada tingkat Provinsi beserta uraian tugasnya dengan unsur sekurang-kurangnya terdiri dari:

1. Birokrat;
2. Akademisi; dan
3. Praktisi.

Juri tingkat Provinsi ditetapkan melalui Surat Keputusan (SK) Kepala Dinas yang menyelenggarakan urusan kepemudaan dengan komposisi juri bersifat ganjil yakni 3 (tiga) orang.

E. Panitia

Dalam melakukan seleksi administratif calon peserta yang diusulkan oleh setiap Provinsi, Asisten Deputi Bina Kepemudaan Badan Usaha dan Swasta wajib membentuk panitia seleksi yang ditetapkan melalui Keputusan Deputi Bidang Pelayanan Kepemudaan, Kementerian Pemuda dan Olahraga. Panitia kegiatan bertanggung jawab menyampaikan Berita Acara Hasil Seleksi kepada Deputi Bidang Pelayanan Kepemudaan secara tertulis.

F. Sistem Lomba Tingkat Nasional

Sistem Lomba tingkat nasional ini dilakukan secara luring mencari nilai tertinggi untuk menentukan juara nasional.

G. Penilaian

Dalam penampilan karya masing-masing bidang lomba ditentukan oleh kualitas karya yang direpresentasikan dan mampu dipertanggungjawabkan melalui rentang nilai per juri dengan tabel sebagai berikut:



Tabel 1. Penilaian

Rentang Nilai	Kualitas
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
60 – 69	Kurang

Untuk format rekapitulasi penjurian tiap bidang lomba diperlihatkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Format Rekapitulasi Penjurian

NO	NAMA PESERTA	PROVINSI	JUMLAH NILAI TIAP JURI			TOTAL NILAI	KETERANGAN
			1	2	3		

....., 2025

Juri I

Juri II

Juri III

(.....)

(.....)

(.....)

H. Pemenang dan Penghargaan

1. Pemenang dan Penghargaan untuk lomba masing-masing bidang, yaitu:
 - a. Peraih Medali Emas mendapatkan sertifikat dan dana pembinaan;
 - b. Peraih Medali Perak mendapatkan sertifikat dan dana pembinaan;
 - c. Peraih Medali Perunggu mendapatkan sertifikat dan dana pembinaan;
 - d. Juara Duta Pemuda Kreatif Indonesia tingkat nasional mendapatkan sertifikat dan dana pembinaan; dan
 - e. Sertifikat bagi seluruh peserta lomba.
2. Keputusan dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.



BAB III

KETENTUAN MASING-MASING BIDANG LOMBA

A. Kategori Pengembangan Ekonomi Kreatif Tingkat Nasional

Kategori Pengembangan Ekonomi Kreatif Tingkat Nasional merupakan kategori yang wajib diikuti oleh seluruh peserta dari tingkat Provinsi. Peserta yang dikirimkan merupakan delegasi dari Organisasi Perangkat Daerah yang menyelenggarakan urusan Kepemudaan di tingkat Provinsi. Kategori Pengembangan Ekonomi Kreatif Tingkat Nasional adalah kategori lomba yang merupakan inti dari acara Kreativesia. Kategori ini terdiri dari beberapa bidang yang dianggap penting dan dilaksanakan setiap tahunnya. Bidang-bidang lomba ini mencakup:

1. Bidang Musik (Vokal Solo)

a. Pengertian

Menyanyi Solo (Vokal Solo) adalah bernyanyi tunggal dengan teknik vokal yang baik dengan mengedepankan penguasaan lirik, artikulasi, ekspresi dan improvisasi sesuai karakteristik lagu.

b. Ketentuan Teknis Lomba

1. Peserta untuk kategori ini terdiri dari 1 orang (putra/putri) yang mewakili provinsinya masing-masing;
2. Peserta mengenakan pakaian bebas, keren/kekinian dan sopan;
3. Pada saat penampilan, peserta membawakan 2 (dua) lagu dengan genre atau aransemen (boleh) disesuaikan dengan keinginan peserta, yaitu 1 (satu) lagu wajib berjudul BANGUN PEMUDI PEMUDA cipt. A. Simanjuntak dan 1 (satu) lagu pilihan terlisensi yang ditetapkan oleh panitia yakni :
 - a) BENDERA – dipopulerkan oleh COKELAT
 - b) MANUSIA KUAT – dipopulerkan oleh TULUS
 - c) KARYA ORISINIL
4. Musik pengiring (minus one) untuk lagu wajib dan lagu pilihan disediakan masing-masing peserta, dan diberikan kepada panitia dalam bentuk flashdisk dengan format file *WAV, judullagu_namapeserta_namaprovinsi; dan
5. Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan dan diturunkan $\frac{1}{2}$ atau 1 nada.

c. Kriteria Penilaian

Tabel 3. Kriteria Penilaian Bidang Musik

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1.	Materi Suara	30%	Ketepatan nada dari awal hingga akhir, kualitas nada tinggi dan nada rendah, kualitas suara bersih/jernih
2.	Teknik	35%	Penggunaan register vocal yang menyeluruh, pernapasan, artikulasi (pengucapan), irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksen/tekanan lagu, memulai dan mengakhiri lagu
3.	Penghayatan	25%	Ketepatan tempo, kesesuaian syair dengan dinamika, penjiwaan lagu, pemahaman isi lirik
4.	Penampilan	10%	Penguasaan panggung, kerapian, kewajaran.

2. Bidang Film (Sinematografi)

a. Pengertian

Seni Film adalah seni bercerita (dramatik) dengan menggunakan teknologi media rekam dengan tujuan penonton lebih memasuki rasa (*mood*) ke dalam cerita melalui media pandang dengar (*audio visual*) dengan kaidah sinematografis. Dalam penerapannya, Film adalah salah satu media komunikasi masa yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap khalayaknya. Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu serta larut dalam cerita yang disajikan dan bahkan dapat mempengaruhi penonton hingga ke alam bawah sadarnya.

Terdapat 5 sub sektor ekonomi kreatif dengan pertumbuhan tercepat, yaitu film, animasi, video, seni pertunjukan, dan desain komunikasi visual. Seni film memiliki bidang keahlian yang beragam dengan okupasi lebih dari 150 bidang kerja pada industri film, televisi, dan multimedia, yang terdiri dari bidang keahlian konten film:

- a) Penulisan Skenario Film;
- b) Penyutradaraan Film;
- c) Tata Suara Film;
- d) Tata Artistik Film;
- e) Editing Film;



- f) Sinematografi; dan
- g) Manajemen Produksi Film.

Lomba pada bidang ini mengharapkan para peserta memiliki kesadaran untuk terus berkreaitivitas untuk turut meramaikan dunia perfilman Indonesia.

b. Ketentuan Teknis Lomba

1. Peserta untuk kategori ini terdiri dari 1 orang (putra/putri) yang mewakili provinsinya masing-masing. Untuk kebutuhan adegan yang memerlukan dukungan pemeranan, peserta dapat menggunakan rekan peserta lainnya atau orang-orang (komunitas) yang ada di lokasi *shooting*;
2. Peserta wajib membuat KARYA FILM BARU sesuai dengan kaidah dan tema pilihan yang tentunya tidak menyinggung keberagaman, suku, dan agama;
3. Peserta wajib membawa perlengkapan pembuatan filmnya masing-masing serta menggunakan *software editing* yang paling dikuasai oleh peserta;
4. Penciptaan karya film dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan di lokasi yang telah ditentukan oleh panitia dengan tetap mematuhi aturan yang berlaku di kawasan tersebut;
5. Video diunggah ke <https://youtube.com> dengan klik pilihan *unlisted* atau “tidak publik” pada menu “visibilitas”; dan
6. Tautan (*link*) video YouTube dimasukkan (*insert*) ke unggah karya pada aplikasi pendaftaran.

c. Kriteria Penilaian

Tabel 4. Kriteria Penilaian Bidang Film (Sinematografi)

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1.	Kesesuaian antara isi dan tema	30%	Aspek standar teknis kualitas naratif pandang dengar, kekuatan, dan kesesuaian tema dengan pesan yang disampaikan lewat hasil film
2.	Kreativitas	40%	Aspek kreativitas dalam penggunaan teknik film (visual, audio, teknik pengadeganan, editing, <i>special effect</i>) yang mendukung kualitas naratif visual
3.	Penghayatan	30%	Pemilihan <i>music scoring</i> dan <i>soundtrack</i> yang memperkuat adegan

d. Tema Khusus

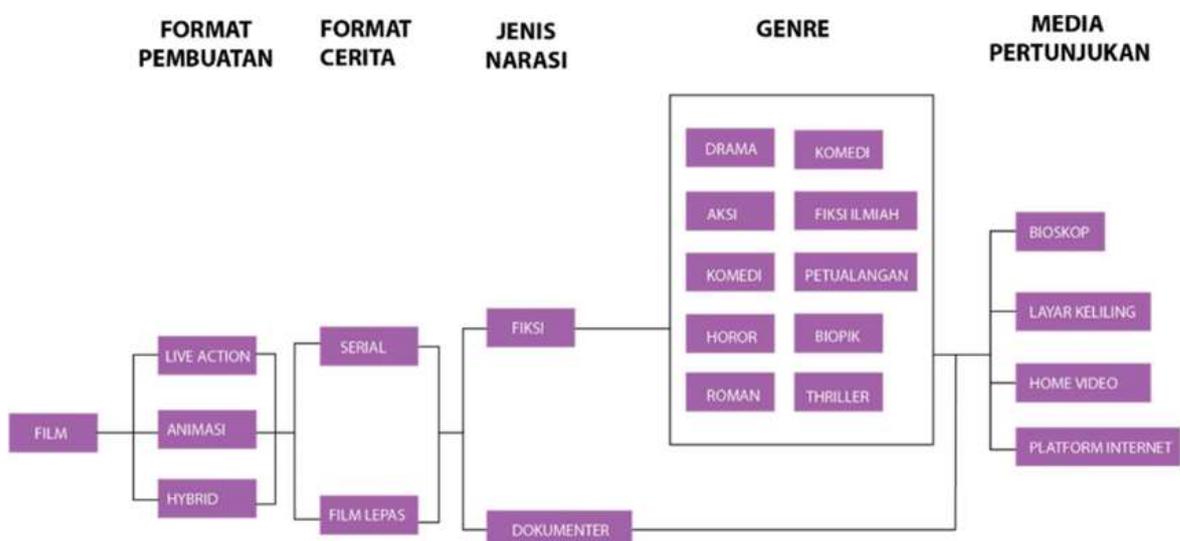
Tema untuk lomba bidang film (sinematografi) adalah **“SRIWIJAYA REBORN : WARISAN UNTUK GENERASI BARU”**.

e. Kategori Film

Film yang dilombakan pada lomba ini adalah kategori film pendek. Film pendek biasanya dibuat untuk memperlihatkan suatu cerita atau pesan dengan narasi singkat dan padat, serta untuk mengekspresikan ide kreatif dengan cara yang berbeda-beda. Film yang dibuat memiliki durasi maksimal 5 (lima) menit saja. Lokasi untuk pengambilan gambar peserta akan didiskusikan lebih lanjut oleh juri.

f. Jenis Film

Film dapat dibuat dengan pilihan genre film bebas sesuai dengan tematik kreativitas yang dikembangkan oleh masing-masing peserta sesuai dengan arah atau perencanaan output karyanya:



3. Bidang Fashion

a. Pengertian

Fashion pada dasarnya adalah gaya hidup masyarakat di suatu masa tertentu yang cenderung ditentukan, digemari dan digunakan sebagai style (gaya) dalam berpenampilan. Cara berpenampilan tersebut tertuang dalam gaya berbusana yang digunakan sebagai media komunikasi serta ekspresi diri yang hadir sebagai respon dari berbagai peristiwa sosial, politik, ekonomi dan budaya serta teknologi sesuai tempat dan waktunya. Sehingga fashion di Indonesia dapat dikatakan sebagai media komunikasi dan ekspresi bangsa Indonesia yang perkembangannya disesuaikan dengan budaya bangsa serta mengangkat keragaman potensi sumber daya lewat cara berbusana. Tema



untuk lomba bidang fashion adalah **”WASTRA BERSATU: HANGATNYA PERSAHABATAN DALAM JALINAN BUSANA”**. Persyaratan Lomba Fashion yakni sebagai berikut

1. Konsep Produk

Konsep produk lomba fashion dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) **Inspirasi Warisan Budaya:** Peserta lomba diharapkan menciptakan desain busana yang terinspirasi oleh warisan budaya lokal. Mereka dapat memilih elemen-elemen budaya tradisional, seperti motif, tekstil khas, atau teknik pembuatan yang unik, dan mengaplikasikannya pada setelan jas atau kemeja formal untuk pria, serta gaun pesta untuk Wanita;
- b) **Sentuhan Modern:** Desain-desain busana harus menggabungkan sentuhan modern untuk menciptakan tampilan yang aktual dan sesuai dengan tren fashion saat ini. Peserta lomba dapat memadukan elemen tradisional dengan potongan yang modern, detail yang unik, atau teknik pembuatan yang inovatif untuk menciptakan busana yang segar dan menarik bagi pemuda masa kini serta untuk diaplikasikan menjadi busana resmi kontingen perwakilan pemuda dan olahraga Indonesia;
- c) **Elemen Ekspresi Kreatif:** Lomba ini memberikan kesempatan bagi pemuda untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam desain busana. Peserta dapat menggabungkan elemen budaya tradisional dengan gaya kontemporer, menambahkan aksen yang berani atau ornamen yang menarik untuk memberikan sentuhan pribadi pada setiap produk busana yang mereka ciptakan;
- d) **Keberlanjutan dan Etika:** Peserta diharapkan mempertimbangkan keberlanjutan dalam desain busana mereka. Menggunakan bahan ramah lingkungan, teknik produksi yang bertanggung jawab, dan mempromosikan etika dalam industri fashion akan memberikan nilai tambah pada produk busana yang mereka hasilkan; dan
- e) **Potensi Pemasaran:** Desain-desain busana harus mencerminkan potensi pemasaran yang kuat, baik secara lokal maupun internasional. Peserta lomba diharapkan untuk memikirkan faktor komersial dalam desain mereka, seperti kenyamanan, daya tarik visual, dan keunikan yang membuat produk mereka menonjol di pasar fashion.



Dengan konsep ini, lomba fashion dapat menjadi ajang bagi pemuda untuk menggali kreativitas mereka dalam memadukan warisan budaya dengan tren dan gaya modern. Lomba ini juga dapat mendorong pemuda untuk menjaga dan mempromosikan kekayaan budaya lokal melalui industri fashion yang kreatif dan inovatif.

2. Kualitas Produk Fashion

Keunggulan material/produk yang bermuatan budaya lokal, karakter visual (dapat menggabungkan/mengkomposisikan warna atau material), keunikan, utilitas/kegunaan produk dan kerapihan pengerjaan produk. Bila produk terdiri dari berbagai unsur maka perlu mempertimbangkan juga kemampuan *mix and match* (padu padan) unsur-unsur menjadi tampilan yang menarik.

b. Ketentuan Teknis Lomba

1. Peserta untuk kategori ini terdiri dari 1 orang (putra/putri) yang mewakili provinsinya masing-masing
2. Tema dan Konsep
 - a) Peserta diminta untuk menciptakan busana yang menggabungkan unsur budaya lokal dari daerah asal mereka;
 - b) Setiap peserta harus memiliki konsep yang jelas tentang bagaimana mereka akan memadukan elemen budaya lokal ke dalam desain busana mereka; dan
 - c) Peserta dapat memilih tema tertentu yang terkait dengan budaya lokal, seperti motif tradisional, kearifan lokal, atau cerita dan legenda setempat.
3. Bahan dan Material
 - a) Peserta diwajibkan menggunakan bahan atau material yang mencerminkan budaya lokal dari daerah asal mereka;
 - b) Bahan-bahan seperti kain tradisional, tekstil khas, atau anyaman lokal sangat dianjurkan; dan
 - c) Peserta juga dapat memanfaatkan bahan alami yang tersedia di daerah mereka, seperti daun, kulit, atau batang pohon yang digunakan dalam kerajinan lokal.
4. Desain dan Kreasi
 - a) Desain busana harus menggambarkan kreativitas peserta dalam mengadaptasi elemen budaya lokal ke dalam mode kontemporer;
 - b) Peserta diharapkan untuk menghasilkan desain yang unik dan inovatif, tetapi tetap mempertahankan karakteristik budaya asli; dan



- c) Peserta dapat menggabungkan teknik tradisional dengan gaya modern untuk menciptakan estetika yang menarik.
5. Keaslian dan Autentisitas
- a) Peserta diwajibkan untuk menjaga keaslian dan autentisitas budaya lokal yang diwakili dalam desain mereka;
 - b) Pemanfaatan motif, simbol, atau elemen khas dari budaya lokal harus dilakukan dengan hormat dan pengetahuan yang memadai; dan
 - c) Peserta harus menghindari pemalsuan atau penyalahgunaan elemen budaya dari daerah lain.
6. Penampilan dan Presentasi
- a) Setiap peserta harus mempertimbangkan penampilan dan presentasi yang menarik untuk memperkuat pesan budaya yang ingin disampaikan melalui busana mereka;
 - b) Peserta dapat menggunakan aksesoris, tata rias, atau gaya rambut yang sesuai dengan konsep dan tema busana; dan
 - c) Penyajian busana di panggung atau dalam format presentasi lainnya harus menyoroti keunikan dan keindahan desain serta muatan budaya lokal.
7. Penyampaian Pesan Budaya
- a) Peserta harus menjelaskan secara singkat dan jelas bagaimana busana mereka mencerminkan muatan budaya lokal dan apa arti (filosofi) atau pesan yang ingin disampaikan melalui desain mereka; dan
 - b) Peserta dapat menggunakan narasi lisan atau presentasi visual tambahan untuk menggambarkan proses kreatif dan inspirasi di balik busana mereka.
- c. Kriteria Penilaian

Tabel 5. Kriteria Penilaian Bidang Fashion

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1	Komposisi Desain	40%	Kesesuaian tema dan keseimbangan konsep kelokalan dan modern dalam karya.
2	Kreativitas & Inovasi Desain	35%	Keunikan serta keberanian dalam memberikan sentuhan desain.
3	Teknik & Kerapihan	25%	Kualitas jahitan, finishing serta fit-in antara hasil desain dan model yang memeragakan.

4. Bidang Kuliner

a. Pengertian

Boga juga dikenal sebagai kuliner atau gastronomi, adalah bidang yang berkaitan dengan ilmu dan seni memasak serta memahami makanan dan minuman. Istilah boga berasal dari bahasa Sanskerta "bhoga" yang berarti "kenikmatan" atau "kesenangan". Bidang boga mencakup segala aspek terkait dengan makanan, termasuk persiapan, penyajian, presentasi, dan konsumsi makanan. Pengertian boga meliputi pemahaman tentang bahan makanan, teknik memasak, komposisi menu, tata boga, serta keterampilan dalam menciptakan hidangan yang lezat dan seimbang secara nutrisi. Boga tidak hanya mencakup keterampilan praktis dalam memasak, tetapi juga melibatkan pengetahuan mendalam tentang bahan-bahan makanan, nutrisi, kesehatan, dan budaya makanan. Selain itu, boga juga melibatkan aspek budaya dan seni dalam memasak dan menyajikan makanan. Setiap daerah memiliki kekayaan budaya dan tradisi makanan yang unik, dan boga mempelajari dan menghargai keberagaman ini. Boga juga mencerminkan nilai-nilai sosial, sejarah, dan identitas suatu masyarakat melalui makanan dan minuman yang dihasilkan. Dalam era modern, bidang boga juga mengalami perkembangan dengan adanya inovasi teknologi dan tren baru dalam memasak dan penyajian makanan. Hal ini termasuk pemanfaatan teknologi dalam memasak, penggunaan bahan-bahan organik dan lokal, serta eksperimen dalam menciptakan rasa dan presentasi yang baru dan menarik. Tema Lomba Bidang Boga adalah **"KREATIVESIA FOOD LAB : RESEP TRADISI LAMA, CITA RASA BARU"**. Melalui tema yang ditetapkan, pemuda diharapkan mendapat kesempatan untuk menunjukkan kreativitas mereka dalam menciptakan masakan yang mengandung cita rasa khas daerah dan berkontribusi pada upaya penyadaran dan pemberdayaan pemuda dalam bidang sosial, budaya, ekonomi, dan pemanfaatan teknologi digital. Lomba ini juga dapat memperkuat identitas budaya lokal, mengembangkan kemampuan mempromosikan potensi ekonomi daerah melalui kekayaan kuliner yang unik dan khas.

b. Ketentuan Teknis Lomba

1. Peserta untuk kategori ini terdiri dari 1 orang (putra/putri) mewakili provinsinya masing-masing;
2. Peserta wajib membawa peralatan masak sesuai kebutuhannya seperti sutil, piring, sendok garpu, pan, dan lainnya. Panitia hanya menyediakan dapur kering, magic com, oven, kompor dan gas saja. Bawalah peralatan

masak masing-masing dengan aman, masuk ke bagasi (bukan kabin) pada saat berangkat dan pulang.

3. Peserta lomba akan dibagi menjadi beberapa *batch* jika kuota melebihi jumlah fasilitas yang tersedia di lokasi lomba dan juri mutlak berhak menentukan list peserta pada tiap *batch* nya.
4. Menu Khas Daerah;
 - a) Setiap peserta diharapkan untuk menciptakan dan menyajikan sebuah menu makanan utama yang mengandung unsur cita rasa khas daerah asal mereka; dan
 - b) Peserta dapat menggunakan bahan-bahan lokal yang mudah ditemukan di daerah mereka untuk mempertahankan keaslian cita rasa daerah tersebut.
5. Kreativitas dan Inovasi;
 - a) Peserta diharapkan untuk menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam mengolah bahan-bahan lokal menjadi hidangan yang unik dan menarik; dan
 - b) Peserta dapat menggabungkan teknik memasak tradisional dengan teknik modern, mengadaptasi presentasi yang kreatif, atau menciptakan kombinasi rasa yang tidak lazim untuk mencapai inovasi yang memiliki nilai tambah.
6. Penyajian dan Presentasi;
 - a) Peserta harus memperhatikan penyajian dan presentasi hidangan dengan baik; dan
 - b) Peserta dapat menggunakan elemen estetika, dekorasi yang sesuai, dan peralatan makan yang menarik untuk meningkatkan pengalaman visual dan memberikan kesan profesional.
7. Penilaian dan Penyampaian Ide;
 - a) Hidangan akan dinilai berdasarkan cita rasa, inovasi, presentasi, kesesuaian dengan tema, dan nilai tambah yang dihadirkan dalam hidangan; dan
 - b) Peserta juga harus menyampaikan ide dan konsepnya secara jelas dalam bentuk laporan tertulis atau presentasi lisan.
 - c) Peserta harus menghasilkan satu menu masakan dengan dua porsi penyajian, satu untuk *display plating* penilaian juri serta dokumentasi dan satunya untuk dicicipi oleh juri.



c. Kriteria Penilaian

Bidang Boga menuntut kreativitas dan inovasi peserta tidak hanya aspek pengolahan makanan yang enak, higienis, halal dan sehat (bernutrisi) serta layak dikonsumsi saja, namun juga memperhatikan aspek estetika, tekstur, dan rasa. Penilaian pada bidang Boga meliputi;

1. Kesesuaian dengan tema, keaslian dan kreativitas: Penilaian dilakukan terhadap sejauh mana kreasi masakan peserta mencerminkan tema lomba yang telah ditetapkan. Penilaian juga dilakukan terhadap keaslian kreasi masakan yang dihasilkan oleh peserta. Kreasi masakan yang unik, orisinal, dan memiliki sentuhan kreativitas yang tinggi akan mendapatkan penilaian yang lebih baik;
2. Teknik dan Kualitas Pengolahan: Penilaian dilakukan terhadap teknik pengolahan masakan oleh peserta. Aspek-aspek seperti pemilihan bahan, pemrosesan, perpaduan rasa, dan presentasi masakan akan menjadi pertimbangan dalam penilaian kualitas pengolahan;
3. Cita Rasa dan Penampilan: Penilaian dilakukan terhadap cita rasa masakan yang dihasilkan oleh peserta. Masakan yang memiliki cita rasa yang seimbang, harmonis, dan mampu memanjakan lidah akan mendapatkan penilaian yang baik. Selain itu, penampilan masakan yang menarik dan estetis juga akan menjadi pertimbangan dalam penilaian;
4. Kebersihan dan Sanitasi: Penilaian dilakukan terhadap kebersihan dan sanitasi dalam proses pengolahan masakan. Peserta yang menjaga standar kebersihan yang tinggi dan menerapkan praktik sanitasi yang baik akan mendapatkan penilaian yang lebih baik; dan
5. Presentasi dan Penyajian: Penilaian dilakukan terhadap presentasi dan penyajian masakan. Peserta yang mampu menyajikan masakan dengan tampilan menarik, rapi, dan sesuai dengan konsep yang diusung akan mendapatkan penilaian yang baik.



Tabel 6. Kriteria Penilaian Bidang Kuliner

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1.	Kesesuaian dengan tema, keaslian dan kreativitas	25%	Menu khas dengan karakteristik yang sangat otentik.
2.	Teknik dan Kualitas Pengolahan	30%	Penggunaan alat masak dengan benar sesuai fungsinya, serta cara mengolah bahan makanan.
3.	Cita Rasa dan Penampilan	25%	Rasa, tekstur, kondimen, level kematangan, sesuai dengan karakter masakan.
4.	Kebersihan dan Sanitasi	10%	Higienis dalam penampilan, penggunaan alat bantu kebersihan saat mengolah masakan.
5.	Presentasi dan Penyajian	10%	<i>Plating</i> serta dekoratif.

5. Bidang Kriya

a. Pengertian

Kriya adalah karya eksklusif yang berkarakter, bernilai kerajinan tangan, unik, dan estetis. Lomba kriya mementingkan gagasan (konsep), fungsi, bentuk, dan gaya. Pembuatan kriya menekankan metode kerja dan teknik keterampilan yang akan menghasilkan karya yang unik. Keunikan tersebut dapat dimunculkan melalui ukuran, teknik pengerjaan, keahlian, pemilihan dan penyatuan material bahan Hasil akhir karya kriya harus dapat dinikmati melalui sense (indera) manusia.

Dalam konteks karya, produk kriya dapat dibagi dalam tiga pendekatan penciptaan produk yaitu :

1. Produk yang berbasis material, baik material lunak seperti tekstil, serat alam, tanah liat, plastik, kulit, dll maupun material keras seperti kayu, logam, batu, dll.
2. Produk yang berbasis keterampilan, di mana yang menjadi aspek utama adalah kondisi sumber daya manusia atau jenis keterampilan yang dimiliki oleh sumber daya manusianya;
3. Gabungan dari keduanya.

b. Ketentuan Teknis Lomba

1. Peserta untuk kategori ini terdiri dari 1 orang (putra/putri) mewakili provinsinya masing-masing;
2. Peserta membawa material/bahan mentah dari daerahnya masing-masing, untuk produk kriya akan dirangkai di lokasi lomba;
3. Material/bahan boleh berupa material daur ulang ataupun material baru;

4. Tema dan Konsep:
 - a) Peserta diminta untuk menciptakan karya kerajinan yang merepresentasikan ikon atau maskot atau sesuatu yang bersifat kultural secara khas mewakili asal daerah masing-masing, seperti cerita rakyat; dan
 - b) Konsep karya harus menggambarkan identitas dan ciri khas daerah dengan menggunakan teknik dan bahan yang sesuai dengan karakteristik kerajinan.
 - c) Tema untuk lomba bidang kriya adalah **"MENJADI INDONESIA: KRIYA MUDA MASA DEPAN"**.
5. Pemilihan Ikon atau Maskot:
 - a) Peserta diharapkan untuk memilih ikon atau maskot atau sesuatu yang bersifat kultural yang secara kuat dikaitkan dengan daerah asal mereka; dan
 - b) Ikon atau maskot atau sesuatu yang bersifat kultural tersebut dapat berupa objek, hewan, tumbuhan, tokoh legendaris, bangunan, cerita rakyat atau simbol lain yang memiliki nilai penting dan dapat dikenali secara visual.
6. Teknik dan Bahan:
 - a) Peserta dapat memilih teknik dan bahan kerajinan yang sesuai dengan keahlian dan ketersediaan di daerah masing-masing;
 - b) Teknik yang dapat digunakan meliputi anyaman, pahat, ukir, sulam, tenun, keramik, atau teknik lain yang relevan dengan jenis kerajinan yang dipilih;
 - c) Peserta juga diharapkan menggunakan bahan-bahan lokal atau khas daerah untuk mempertahankan keaslian dan nilai budaya dalam karya mereka;
 - d) Peserta harus mengerjakan karyanya tersebut di lokasi lomba; dan
 - e) Bahan baku dan peralatan pembuatan dibawa sendiri oleh masing-masing peserta.
7. Kreativitas dan Inovasi:
 - a) Peserta diharapkan menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam mengolah ikon atau maskot daerah menjadi karya kerajinan yang unik dan menarik; dan
 - b) Mereka dapat menggabungkan teknik tradisional dengan gaya kontemporer, menggunakan kombinasi bahan yang tidak lazim, atau



menciptakan interpretasi yang baru terhadap ikon atau maskot yang dipilih.

8. Penyajian dan Presentasi:

- a) Peserta harus memperhatikan penyajian dan presentasi karya dengan baik; dan
- b) Penempatan, pencahayaan, dan tata letak yang tepat akan membantu memperkuat pesan yang ingin disampaikan melalui karya kerajinan.

9. Penjelasan Konsep:

- a) Peserta diharapkan untuk menyampaikan konsep dan inspirasi di balik karya mereka melalui narasi tertulis atau presentasi lisan; dan
- b) Penjelasan tersebut harus menjelaskan bagaimana karya kerajinan merefleksikan ikon atau maskot daerah dan mempertahankan nilai budaya yang terkait.

10. Keaslian dan Originalitas

- a) Peserta harus menjaga keaslian dan originalitas ikon atau maskot daerah yang diwakili dalam karya kerajinan; dan
- b) Penggunaan simbol atau elemen budaya lainnya harus dilakukan dengan penghormatan dan pengetahuan yang memadai.

c. Kriteria Penilaian

Tabel 7. Kriteria Penilaian Bidang Kriya

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1.	Orisinalitas	25%	Memiliki unsur kebaruan dan keaslian karya
2.	Keunikan	25%	Memiliki karakter yang khas
3.	Estetika	25%	Memiliki keindahan bentuk
4.	Crafting	15%	Memperlihatkan kerapian, ketelitian, dan ketepatan
5.	Fungsional	10%	Memperlihatkan kesesuaian konsep dengan hasil karya

- d. Peserta harus mengerjakan karya dengan minimal sudah jadi 70% dan sisanya diselesaikan di lokasi lomba.



6. Bidang Teknologi Informasi Piranti Lunak

a. Pengertian

Lomba Bidang Teknologi Informasi Piranti Lunak merupakan salah satu kategori dalam acara Kreativesia yang fokus pada pengembangan perangkat lunak atau software. Kategori ini menantang peserta untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan solusi perangkat lunak yang kreatif dan inovatif. Aplikasi digital perangkat lunak (software application) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang dirancang dan untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna, selain yang berkaitan dengan pengoperasian komputer itu sendiri. Tema untuk lomba adalah: **"CODE FOR UNITY : APLIKASI DALAM MERAWAT PERSATUAN MENUJU MASA DEPAN"** Berikut contoh jenis aplikasi digital yang dapat dipilih peserta antara lain, namun peserta dapat memilih jenis aplikasi lainnya :

1. Aplikasi media sosial adalah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan terhubung dengan orang lain melalui platform digital. Aplikasi ini memberikan pengguna kemampuan untuk berkomunikasi, berbagi informasi, foto, video, dan berbagai jenis konten lainnya dengan teman, keluarga, atau pengguna lain di seluruh dunia;
2. Aplikasi storytelling adalah perangkat lunak atau platform yang digunakan untuk membuat, menceritakan, dan berbagi cerita dengan berbagai elemen visual, audio, dan interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengungkapkan ide, menyampaikan pesan, dan menghidupkan cerita melalui berbagai media, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan elemen interaktif lainnya; dan
3. Aplikasi start-up adalah perangkat lunak atau platform yang dikembangkan oleh perusahaan start-up dengan tujuan untuk menyediakan solusi inovatif, produk, atau layanan melalui media digital. Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan menciptakan nilai tambah dalam berbagai bidang, seperti teknologi, keuangan, kesehatan, transportasi, e-commerce, dan banyak lagi. Definisi lomba Bidang Teknologi Informasi Piranti Lunak mencakup beberapa aspek penting, antara lain:
 - a) Merancang: Peserta diharapkan mampu merancang konsep solusi perangkat lunak yang relevan dengan tema atau masalah yang diberikan. Proses perancangan melibatkan pemikiran kreatif,

pemilihan arsitektur perangkat lunak yang tepat, dan penentuan fitur-fitur yang akan diimplementasikan;

- b) Mengembangkan: Peserta diharapkan mampu mengimplementasikan solusi perangkat lunak yang telah dirancang melalui proses pengembangan. Ini melibatkan penulisan kode, penggunaan bahasa pemrograman yang sesuai, dan penerapan prinsip-prinsip rekayasa perangkat lunak yang baik;
- c) Mengimplementasikan: Peserta diharapkan dapat menguji dan mengimplementasikan solusi perangkat lunak yang telah dikembangkan. Proses ini melibatkan pengujian fungsionalitas, debugging, dan optimasi solusi agar sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan;
- d) Kualitas Kode: Penilaian akan mencakup kualitas kode yang dihasilkan, termasuk kesesuaian dengan standar pemrograman yang baik, struktur kode yang rapi dan mudah dibaca, serta efisiensi dan kehandalan solusi yang dikembangkan;
- e) Fungsionalitas: Penilaian juga akan mempertimbangkan sejauh mana solusi perangkat lunak yang dikembangkan dapat memenuhi persyaratan fungsional yang ditetapkan, termasuk fitur-fitur yang diimplementasikan dan kemampuan solusi dalam menyelesaikan masalah yang diberikan;
- f) Inovasi: Peserta diharapkan dapat menunjukkan inovasi dalam solusi perangkat lunak yang mereka kembangkan, baik melalui penggunaan teknologi baru, pendekatan yang unik, atau fitur-fitur yang tidak biasa dan dapat memberikan nilai tambah; dan
- g) Kegunaan: Penilaian juga akan memperhatikan kegunaan atau usability solusi perangkat lunak yang dikembangkan, yaitu sejauh mana solusi tersebut dapat digunakan dengan mudah dan efektif oleh pengguna.

Peserta dalam lomba Bidang Teknologi Informasi Piranti Lunak diharapkan dapat menghasilkan solusi perangkat lunak yang orisinal, berfungsi dengan baik, inovatif, dan memberikan kontribusi dalam bidang teknologi informasi.

b. Ketentuan Teknis Lomba

- 1. Peserta untuk kategori ini terdiri dari 1 orang (putra/putri) atau tim mewakili provinsinya masing-masing;



2. Bahasa Pemrograman: Peserta diperbolehkan menggunakan berbagai bahasa pemrograman yang umum digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, seperti Java, Python, C++, PHP, Kotlin dan lain sebagainya. Pemilihan bahasa pemrograman harus sesuai dengan kebutuhan solusi yang dikembangkan;
3. Platform: Peserta dapat memilih platform atau lingkungan pengembangan perangkat lunak yang sesuai dengan solusi yang mereka rancang. Contohnya, Android Studio untuk pengembangan aplikasi Android, Visual Studio untuk pengembangan aplikasi desktop, atau platform web seperti HTML/CSS/JavaScript untuk pengembangan aplikasi web;
4. Fungsionalitas: Solusi perangkat lunak yang dikembangkan harus memenuhi persyaratan fungsional yang ditentukan oleh panitia lomba. Peserta harus memastikan bahwa solusi yang mereka buat dapat menjalankan tugas-tugas yang diminta dengan benar dan sesuai dengan kebutuhan;
5. Penggunaan API atau Framework: Peserta diperbolehkan menggunakan API (Application Programming Interface) atau framework yang tersedia untuk membantu dalam pengembangan solusi perangkat lunak mereka. Namun, penggunaan API atau framework tersebut harus sesuai dengan aturan yang ditetapkan dan tidak melanggar hak cipta atau lisensi yang berlaku;
6. Pengujian dan Debugging: Peserta diharapkan melakukan pengujian secara menyeluruh terhadap solusi perangkat lunak yang mereka kembangkan untuk memastikan fungsionalitas yang baik. Jika ditemukan bug atau kesalahan, peserta juga diharapkan melakukan debugging dan perbaikan yang diperlukan;
7. Dokumentasi: Peserta harus menyertakan dokumentasi yang jelas dan lengkap mengenai solusi perangkat lunak yang mereka kembangkan. Dokumentasi tersebut dapat berupa penjelasan tentang alur kerja, penggunaan, konfigurasi, dan informasi penting lainnya yang diperlukan untuk memahami solusi yang dibuat; dan
8. Presentasi: Peserta juga diharapkan untuk melakukan presentasi yang baik dan jelas untuk menjelaskan solusi perangkat lunak yang mereka kembangkan kepada dewan juri. Presentasi harus mencakup penjelasan tentang konsep, fungsionalitas, inovasi, dan manfaat solusi yang dibuat.



c. Kriteria Penilaian

Tabel 8. Kriteria Penilaian Bidang Teknologi Informasi Piranti Lunak

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1.	Kualitas dan Keandalan	25%	<p>a) Fungsionalitas: Sejauh mana piranti lunak mampu melakukan tugas-tugas yang diinginkan dengan benar dan efektif;</p> <p>b) Kinerja: Sejauh mana perangkat lunak dapat menghasilkan hasil dengan cepat dan efisien; dan</p> <p>c) Keandalan: Sejauh mana perangkat lunak dapat beroperasi tanpa gangguan atau kesalahan yang serius.</p>
2.	Inovasi dan Kreativitas	20%	<p>a) Kesempatan untuk Inovasi: Sejauh mana perangkat lunak menawarkan solusi baru atau pendekatan kreatif terhadap masalah yang ada; dan</p> <p>b) Fitur Tambahan: Sejauh mana perangkat lunak menyajikan fitur- fitur tambahan yang dapat memberikan nilai tambah atau pengalaman pengguna yang lebih baik.</p>
3.	Antarmuka Pengguna	20%	<p>a) Desain Antarmuka Pengguna: Sejauh mana antarmuka pengguna menawarkan tampilan yang menarik dan pengalaman pengguna yang intuitif; dan</p> <p>b) Navigasi dan Penggunaan yang Mudah: Sejauh mana pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan perangkat lunak dan menavigasi antarmuka.</p>
4.	Keamanan	15%	<p>a) Perlindungan Data: Sejauh mana perangkat lunak melindungi data pengguna dari akses yang tidak sah atau kebocoran informasi; dan</p> <p>b) Keamanan Jaringan: Sejauh mana perangkat lunak menjaga integritas dan keamanan jaringan dalam penggunaan yang normal.</p>
5.	Dokumentasi dan Bantuan	10%	<p>a) Ketersediaan Dokumentasi: Sejauh mana dokumentasi yang disediakan untuk memudahkan pengguna atau pengembang lain dalam memahami dan menggunakan perangkat lunak; dan</p> <p>b) Dukungan dan Bantuan: Sejauh mana perangkat lunak menyediakan sumber daya atau dukungan untuk membantu pengguna mengatasi masalah atau kesulitan.</p>
6.	Kompatibilitas	10%	<p>a) Kompatibilitas Perangkat: Sejauh mana perangkat lunak dapat berjalan dengan baik di berbagai perangkat keras atau sistem operasi yang umum digunakan; dan</p> <p>b) Integrasi dengan Sistem yang Ada: Sejauh mana perangkat lunak dapat terintegrasi dengan sistem atau aplikasi lain yang ada.</p>



- d. Ketentuan khusus yang harus disiapkan peserta
1. Peserta wajib membuat pernyataan tentang:
 - a) Keaslian karya, isi/konten produk/jasa game atau aplikasi digital tersebut tidak sedang dalam sengketa dan klaim dari pihak lain;
 - b) Deskripsi ringkas penjelasan karya game atau aplikasi digital; dan
 - c) Merupakan karya yang diciptakan sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
 2. Peserta wajib menyertakan dokumen yang meliputi kelengkapan:
 - a) Visualisasi aset desain: sketsa dan desain akhir (tipografi, logo, antarmuka, tata letak, ilustrasi, karakter, properti, latar, simbol, ikon, skema warna, animasi, dsb.);
 - b) Diagram alur (*flowchart*) cara pakai game atau aplikasi digital;
 - c) Simulasi game atau aplikasi digital dengan cara:
 - 1) Analog: menggunakan kartu berbahan kertas tebal yang dicetak seukuran layar perangkat telepon genggam atau tablet yang menunjukkan halaman-halaman tiap menu, atau; dan
 - 2) Digital: aplikasi terpasang di perangkat digital (web atau gawai) yang dapat dimainkan/dioperasikan secara langsung dan interaktif.
 - d) Teaser dalam bentuk video dengan durasi maksimal 3 menit yang memperlihatkan ekspresi desain antar muka, alur interaksi, fungsi, dan cara pakai produk.
 - e) Peserta harus mengerjakan karya dengan minimal sudah jadi 70% dan sisanya diselesaikan di lokasi lomba.

7. Bidang Teknologi Informasi Perangkat Keras

a. Pengertian

Bidang Teknologi Informasi Perangkat Keras (*Information Technology Hardware*) adalah bidang yang berkaitan dengan perancangan, pengembangan, dan implementasi komponen fisik yang digunakan dalam sistem komputer dan teknologi informasi. Perangkat keras meliputi semua komponen fisik yang terlibat dalam operasi dan fungsionalitas komputer, seperti komputer pribadi, server, jaringan, perangkat penyimpanan, perangkat input/output, dan perangkat elektronik lainnya. Dalam konteks lomba yang fokus pada pembuatan robot, bidang Teknologi Informasi Perangkat Keras berkaitan dengan merancang, membangun, dan menguji komponen fisik yang digunakan dalam pembuatan robot. Hal ini meliputi pemilihan dan pemasangan sensor, aktuator, mikrokontroler, sistem daya, dan struktur

mekanik yang diperlukan untuk menciptakan robot yang fungsional dan dapat beroperasi. Lomba ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengeksplorasi teknologi perangkat keras, mengasah keterampilan dalam merancang dan membangun robot, serta mengaplikasikan konsep-konsep teknologi informasi dalam menciptakan solusi yang kreatif dan inovatif. Dalam lomba ini, peserta diharapkan untuk menghasilkan robot yang dapat menjalankan tugas-tugas tertentu, seperti navigasi otonom, pengenalan objek, atau interaksi dengan lingkungan sekitar. Mereka akan mengeksplorasi berbagai aspek perangkat keras, seperti desain mekanik, pemrograman mikrokontroler, penggunaan sensor dan aktuator, serta integrasi sistem untuk menciptakan robot yang dapat berfungsi dengan baik. Bidang Teknologi Informasi Perangkat Keras memberikan fondasi yang kuat bagi pengembangan teknologi informasi secara menyeluruh. Lomba dalam bidang ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam perancangan dan pembuatan perangkat keras, serta merangsang inovasi dalam penggunaan teknologi tersebut. Tema untuk lomba Teknologi Perangkat Keras ini adalah **"FUTURE FRIENDLY : TEKNOLOGI KARYA SAHABAT MUDA YANG BERKELANJUTAN"**

b. Ketentuan Teknis Lomba

Peserta untuk kategori ini terdiri dari 1 orang (putra/putri) atau tim mewakili provinsinya masing-masing. Ketentuan teknis yang dapat digunakan dalam lomba bidang Teknologi Informasi Perangkat Keras dengan fokus pada pembuatan robot atau karya yang berkaitan dengan robot:

1. Jenis Robot:

- a) Peserta diharapkan membuat dan mempresentasikan robot yang dapat melakukan tugas atau fungsi tertentu; dan
- b) Robot dapat berupa humanoid, mobil otonom, drone, robot lengan, atau jenis robot lainnya sesuai dengan tema lomba.
- c) Peserta harus mengerjakan karya dengan minimal sudah jadi 70% dan sisanya diselesaikan di lokasi lomba.

2. Desain dan Konstruksi:

- a) Peserta diharapkan merancang dan membangun robot yang inovatif dan efisien;
- b) Desain robot harus mempertimbangkan fungsi dan tujuan yang ditetapkan dengan baik; dan



- c) Penggunaan material yang sesuai dan konstruksi yang kuat harus dipertimbangkan.
3. Fungsi dan Kinerja:
 - a) Robot harus mampu menjalankan tugas yang ditentukan dengan baik; dan
 - b) Kinerja robot, termasuk kecepatan, presisi, kehandalan, dan kestabilan, akan dinilai.
 4. Kontrol dan Perangkat Lunak:
 - a) Peserta diharapkan mengembangkan sistem kontrol yang efektif untuk mengoperasikan robot; dan
 - b) Perangkat lunak yang digunakan untuk mengontrol robot harus dijelaskan dengan baik dan dapat memberikan respons yang akurat.
 5. Sensing dan Pengenalan Lingkungan:
 - a) Robot diharapkan dilengkapi dengan kemampuan sensing yang sesuai untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya; dan
 - b) Kemampuan pengenalan objek, penginderaan jarak, atau sensor lainnya harus dipertimbangkan.
 6. Autonomi dan Kecerdasan Buatan:
 - a) Peserta diharapkan mengimplementasikan elemen kecerdasan buatan atau kemampuan autonomi pada robot; dan
 - b) Robot dapat memiliki kemampuan untuk belajar, mengambil keputusan, atau beradaptasi dengan perubahan lingkungan.
 7. Presentasi dan Dokumentasi:
 - a) Peserta diharapkan menyajikan hasil karya mereka dengan jelas dan terstruktur; dan
 - b) Dokumentasi yang baik tentang desain, konstruksi, pengujian, dan pengembangan robot harus disertakan.
 8. Keamanan: Peserta harus memastikan bahwa robot yang mereka hasilkan aman digunakan dan tidak menimbulkan risiko atau bahaya bagi pengguna atau lingkungan sekitar.
 9. Inovasi dan Kreativitas: Peserta diharapkan untuk menunjukkan inovasi dan kreativitas dalam pembuatan robot dan pengaplikasiannya.



c. Kriteria Penilaian

Tabel 9. Kriteria Penilaian Bidang Teknologi Informasi Perangkat Keras

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1.	Desain Robot	25%	a) Keunikannya dan inovasi dalam desain robot; b) Efisiensi dan fungsionalitas desain robot; dan c) Kelayakan dan kepraktisan desain robot dalam menjalankan tugas yang ditentukan.
2.	Kinerja Robot	25%	a) Kemampuan robot dalam menjalankan tugas yang ditentukan dengan baik; b) Kecepatan, presisi, dan kehandalan kinerja robot; dan c) Responsivitas dan akurasi robot dalam menghadapi perubahan lingkungan.
3.	Teknologi Perangkat Keras	20%	a) Pemilihan komponen perangkat keras yang tepat dan berkualitas; b) Navigasi dan Penggunaan yang Mudah: Sejauh mana pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan perangkat lunak dan menavigasi antarmuka. Integrasi dan koneksi yang efektif antara komponen perangkat keras; dan c) Keandalan dan stabilitas perangkat keras yang digunakan dalam robot.
4.	Program dan Kontrol	15%	a) Kualitas program yang digunakan untuk mengontrol robot; b) Kekuatan dan keefektifan algoritma kontrol yang diterapkan; dan c) Kemampuan robot untuk merespons perintah dan situasi yang berbeda dengan baik.
5.	Keamanan	5%	a) Keamanan desain dan operasi robot; b) Pencegahan potensi risiko atau bahaya yang mungkin ditimbulkan oleh robot; dan c) Keandalan sistem pengamanan yang diterapkan pada robot.
6.	Presentasi dan Dokumentasi	5%	a) Kualitas dan kejelasan presentasi hasil karya robot; b) Kelengkapan dokumentasi tentang desain, konstruksi, dan pengembangan robot; dan c) Kemampuan peserta dalam menjelaskan dan mempertahankan hasil karya robot.
7.	Kreativitas dan Inovasi	5%	a) Tingkat kreativitas dalam pengembangan konsep dan implementasi robot; b) Kemampuan peserta dalam menciptakan solusi yang inovatif dan unik; dan c) Penerapan ide-ide baru yang memberikan nilai tambah pada robot.



8. Bidang Grafika (Desain Grafis)

a. Pengertian

Desain Grafis pada lomba ini memiliki pengertian sebuah kegiatan usaha kreatif dalam ranah “rekayasa visual” yang menggunakan bahasa komunikasi visual (huruf dan gambar) untuk menyampaikan pesan dan disampaikan melalui media (desain) dengan tujuan menyampaikan informasi, identifikasi/ memberi identitas, dan mempersuasi, hingga mengubah perilaku khalayak sasaran. Bahasa Komunikasi Visual berwujud gambar grafis, tanda/symbol, dan unsur grafis lainnya (warna, bidang, tipografi, tekstur dll.) yang disusun berdasar prinsip desain. Isi pesan diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung solusi (alternatif) untuk permasalahan yang akan disampaikan (dapat bersifat sosial maupun komersial). Desain grafis merujuk pada proses menciptakan visual yang komunikatif dan estetis dengan menggunakan elemen-elemen seperti teks, gambar, warna, dan tata letak. Ini melibatkan penggunaan keterampilan desain, software komputer, dan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain untuk menghasilkan karya visual yang efektif. Tujuan utama desain grafis adalah menyampaikan pesan dengan jelas dan menarik secara visual. Desainer grafis harus memahami audiens target, konteks komunikasi, dan tujuan proyek untuk menghasilkan desain yang sesuai. Mereka juga harus memiliki pemahaman yang baik tentang aspek-aspek teknis seperti pemilihan warna, tipografi, komposisi visual, dan penggunaan perangkat lunak desain. Desain grafis merupakan kombinasi antara kreativitas dan keterampilan teknis. Seorang desainer grafis harus memiliki kemampuan untuk menghasilkan ide-ide segar dan orisinal, serta menguasai perangkat lunak (software) desain seperti Adobe Photoshop, Illustrator, atau CorelDRAW. Mereka juga harus dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tren desain terkini. Secara keseluruhan, desain grafis adalah disiplin yang mencakup proses kreatif dan teknis dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif, menarik, dan memenuhi tujuan tertentu. Tema untuk lomba grafika adalah **”VISUALISASI LINTAS IDENTITAS PEMUDA INDONESIA”**. Lomba desain grafis ini mengajak peserta untuk menciptakan desain grafis yang menggambarkan kreativitas pemuda dalam membangun masa depan yang berkelanjutan di berbagai bidang, seperti sosial, budaya, ekonomi, dan pemanfaatan teknologi digital. Desain grafis harus mampu menyadarkan dan memberdayakan pemuda untuk menjadi agen perubahan yang aktif dan berkontribusi positif dalam masyarakat.



b. Ketentuan Teknis Lomba

1. Peserta untuk kategori ini terdiri dari 1 orang (putra/putri) mewakili provinsinya masing-masing;
2. Desain yang dibuat oleh peserta dapat diaplikasikan ke dalam material setara poster dengan medium kain, kertas, kanvas dan kaos;
3. Format dan Ukuran Desain: Ukuran desain harus sesuai dengan ukuran yang ditentukan minimal A3 (29,7 cm x 42 cm);
4. Peserta bebas menggunakan perangkat lunak desain serta pemilihan bahan cat untuk pewarnaan saat mencetak;
5. Desain harus ditempatkan di area cetak yang harus sesuai layout;
6. Keterbacaan Teks:
 - a) Pastikan teks yang digunakan dalam desain mudah terbaca dan memiliki ukuran yang memadai, terutama jika ada pesan atau kata-kata penting yang ingin disampaikan;
 - b) Pilih jenis huruf yang sesuai dengan gaya dan tema desain, tetapi pastikan tetap mempertahankan keterbacaan.
7. Kesesuaian Tema:
 - a) Pastikan desain grafis sesuai dengan tema lomba atau pesan yang ingin disampaikan; dan
 - b) Kreativitas dan keunikannya dalam menggambarkan tema harus diperhatikan dalam penilaian.
8. Keaslian:
 - a) Pastikan desain grafis yang diajukan adalah karya asli dan bukan hasil plagiat dari karya orang lain; dan
 - b) Jika ada penggunaan elemen atau sumber daya lain dalam desain (seperti gambar atau font), pastikan mereka berlisensi atau digunakan secara legal.
9. Pengajuan Karya:
 - a) Pengajuan karya, harus melalui unggahan daring dan juga luring, pengiriman melalui email juga pengumpulan fisik di lokasi lomba;
 - b) Pastikan peserta mengikuti instruksi yang ditentukan.



c. Kriteria Penilaian

Tabel 10. Kriteria Penilaian Bidang Grafika (Desain Grafis)

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1.	Relevansi dengan Tema	25%	a) Kesesuaian desain grafis dengan tema "VISUALISASI LINTAS IDENTITAS PEMUDA INDONESIA" . dan b) Kemampuan desain grafis dalam menyampaikan pesan yang terkait dengan kreativitas pemuda dalam membangun masa depan yang berkelanjutan di bidang sosial, budaya, ekonomi, dan pemanfaatan teknologi digital.
2.	Kreativitas dan Inovasi	25%	a) Tingkat kebaruan dan keunikan dalam konsep dan ide desain grafis; b) Penggunaan elemen desain yang kreatif dan inovatif untuk menyampaikan pesan yang kuat; c) Kemampuan peserta dalam menggabungkan gagasan yang segar dan orisinal dengan desain mediumnya.
3.	Estetika dan Komposisi	20%	a) Penggunaan warna, tata letak, dan komposisi yang harmonis dan menarik; b) Kualitas visual desain grafis yang menarik dan eye-catching;
4.	Teknik dan Keterampilan	15%	a) Kemahiran teknis dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis; b) Pemahaman dan penerapan prinsip desain grafis yang baik; dan
5.	Daya Ungkap Pesan	10%	a) Kemampuan desain grafis dalam menyampaikan pesan secara jelas dan efektif; b) Kesesuaian antara pesan yang ingin disampaikan dengan desain grafis yang dihasilkan; dan c) Keterbacaan dan daya tangkap pesan yang tinggi dalam desain grafis.
6.	Aplikabilitas dan Keberlanjutan	5%	a) Potensi desain grafis untuk diaplikasikan pada material kain/kertas/kanvas/kaos atau media lainnya; b) Kemudahan implementasi desain grafis ke dalam proses produksi; dan c) Pertimbangan terhadap keberlanjutan dalam pemilihan material dan metode produksi.

B. Kategori Festival

Kategori Festival merupakan salah satu kategori yang menekankan pada aspek hiburan, kreativitas, dan daya tarik yang unik. Dalam konteks lomba atau acara, Kategori Festival sering kali mencakup elemen-elemen seperti parade,



pertunjukan khusus, atau aktivitas interaktif yang dirancang untuk menciptakan kesan yang mengesankan bagi peserta dan penonton. Tujuan utama dari kategori ini adalah untuk meningkatkan suasana, memberikan nuansa yang berbeda, dan menciptakan momen yang berkesan dalam acara tersebut.

Kategori Festival sering kali mengandalkan inovasi, kreativitas, dan kemampuan untuk memikat serta melibatkan audiens. Elemen-elemen seperti kostum yang mencolok, tampilan visual yang menarik, pertunjukan panggung yang spektakuler, atau aktivitas partisipatif yang menyenangkan sering digunakan dalam kategori ini. Selain itu, Kategori Festival juga dapat mencakup kegiatan promosi yang bertujuan untuk memperkenalkan, mempromosikan, atau menciptakan buzz di sekitar sebuah produk, layanan, atau acara. Festival promosi sering kali melibatkan pemasaran kreatif, strategi interaktif, atau aktivitas yang tidak biasa untuk menarik perhatian dan membangun keingintahuan di kalangan target pasar.

Dalam kompetisi, peserta biasanya diharapkan untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan konsep yang unik yang dapat membedakan karya atau presentasi mereka dalam Kategori Festival. Ini mencakup elemen seperti penggunaan teknologi yang inovatif, penampilan panggung yang mengagumkan, koreografi yang menarik, atau kejutan yang tidak terduga yang mampu membuat peserta dan penonton terkesan.

Secara keseluruhan, Kategori Festival merupakan bagian dari sebuah acara atau kompetisi yang menonjolkan aspek hiburan, kreativitas, dan daya tarik yang unik untuk memberikan pengalaman yang berbeda dan mengesankan bagi peserta dan penonton. Bidang pada kategori ini adalah:

1. Pawai Budaya Nusantara

a. Pengertian

Lomba Pawai Budaya Nusantara dapat menjadi salah satu kegiatan yang diadakan pada Kreativesia. Lomba ini diikuti oleh kelompok-kelompok pemuda yang berpartisipasi dengan menampilkan kostum-kostum yang kreatif dan unik serta membawa asesoris untuk memeriahkan pawai, bisa berupa alat musik atau drum band. Selain menjadi ajang untuk menampilkan kreativitas dalam pembuatan kostum, lomba karnaval juga dapat menjadi ajang untuk memperkenalkan budaya daerah masing-masing peserta kepada masyarakat luas. Lomba ini biasanya diadakan dengan diiringi musik dan tari tradisional. Tema lomba lebih lanjut akan ditetapkan oleh Panitia. Tema lomba pawai budaya adalah **"KEBERAGAMAN DALAM SEMANGAT : "YANG MUDA YANG**



BERBUDAYA”. Dengan tema tersebut, peserta diharapkan untuk menampilkan kreativitas pemuda dalam menggali dan mengembangkan keberagaman budaya di Indonesia serta mengaplikasikan inovasi sosial untuk memperkuat pengaruh positif dalam masyarakat. Tema ini menggabungkan unsur-unsur budaya, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman yang unik dan inspiratif dalam lomba Pawai Budaya Nusantara. Peserta dapat menggambarkan melalui kostum, properti, musik, tarian, dan elemen visual lainnya bagaimana kreativitas pemuda dapat memunculkan ide-ide baru, memperkaya warisan budaya, meningkatkan kesejahteraan ekonomi, dan memanfaatkan teknologi digital untuk menyebarkan pesan-pesan positif kepada masyarakat luas. Tema ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam menciptakan pawai yang menarik, informatif, dan inspiratif dengan menggabungkan elemen tradisional dan modern serta menghadirkan suasana yang mempromosikan inklusi, keragaman, dan semangat kolaborasi pemuda di Indonesia. Dengan tema ini, diharapkan peserta dapat menghasilkan pawai yang membangkitkan rasa kebanggaan akan budaya Indonesia, mendorong rasa cinta terhadap warisan budaya, serta menyadarkan dan memberdayakan pemuda untuk terus berinovasi dalam memajukan sosial, budaya, dan ekonomi di negeri ini. dan semangat kolaborasi pemuda di Indonesia.

b. Ketentuan Teknis Lomba

- 1) Kelompok atau tim (Jumlah anggota dalam tim minimal 5 orang); dan
- 2) Peserta wajib untuk mengikuti jadwal persiapan dan acara lomba karnaval yang telah ditentukan oleh panitia penyelenggara.



c. Kriteria Penilaian

Tabel 11. Kriteria Penilaian Pawai Budaya Nusantara

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1.	Kreativitas Konsep dan Eksekusi	25%	a) Kebaruan dan keunikan konsep pawai yang ditampilkan; b) Kreativitas dalam penggunaan kostum, properti, musik, tarian, dan elemen visual lainnya; dan c) Keterampilan dan kepiawaian dalam menyajikan konsep pawai secara menyeluruh dan terkoordinasi dengan baik.
2.	Keaslian dan Keberagaman Budaya	20%	a) Representasi yang akurat dan autentik dari kebudayaan daerah atau komunitas yang diwakili; b) Keanekaragaman budaya yang ditampilkan dalam pawai; dan c) Pemilihan elemen budaya yang kuat dan beragam dalam menyampaikan pesan tentang kekayaan budaya Nusantara.
3.	Kualitas Tampilan dan Penampilan	15%	a) Ketepatan dalam pemilihan kostum, properti, dan dekorasi yang sesuai dengan tema dan konsep; b) Kualitas tarian, musik, dan penampilan secara keseluruhan; dan c) Kerapihan dan profesionalisme peserta dalam menjalankan pawai.
4.	Pesan dan Makna	15%	a) Kekuatan pesan yang disampaikan dalam pawai; b) Relevansi pesan dengan tema lomba dan tujuan penyadaran dan pemberdayaan pemuda; dan c) Pengaruh positif yang dapat diberikan oleh pesan yang disampaikan.
5.	Interaksi dengan Penonton	10%	a) Kemampuan peserta dalam berinteraksi dengan penonton dan menghasilkan suasana yang energik dan menyenangkan; dan b) Keberhasilan peserta dalam mengkomunikasikan pesan dan nilai-nilai budaya kepada penonton.
6.	Koordinasi dan Tim Kerja	15%	a) Kerjasama tim yang baik dalam persiapan dan pelaksanaan pawai; b) Koordinasi yang efektif antara peserta dalam menjaga kelancaran dan ketepatan waktu pawai; dan c) Kemampuan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan koordinasi dan kualitas pawai.



C. Pemilihan Duta Pemuda Kreatif Indonesia

1. Pengertian

Lomba Pemilihan Duta Pemuda Kreatif Indonesia adalah kompetisi yang bertujuan untuk menemukan dan memilih perwakilan pemuda yang kreatif dan berpotensi dalam bidang sosial, budaya, ekonomi, dan pemanfaatan teknologi digital. Lomba ini memiliki tugas dan fungsi yang sejalan dengan salah satu fungsi Kementerian Pemuda dan Olahraga, yaitu Penyadaran dan Pemberdayaan Pemuda melalui penumbuhan kreativitas pemuda. Dalam lomba ini, peserta akan diuji dalam berbagai aspek kreativitas dan potensi mereka sebagai pemuda. Mereka diharapkan memiliki pemahaman yang baik tentang isu-isu sosial, kekayaan budaya Indonesia, potensi ekonomi kreatif, serta pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan dampak positif dalam masyarakat. Dalam konteks ini, Duta Pemuda Kreatif Indonesia diharapkan menjadi inspirasi dan contoh teladan bagi pemuda lainnya dalam menerapkan kreativitasnya untuk menghadapi tantangan dan memberikan kontribusi nyata dalam pembangunan sosial, budaya, ekonomi, dan penggunaan teknologi digital di Indonesia. Tugas utama Duta Pemuda Kreatif Indonesia meliputi:

- a. Menjadi duta (Agen Perubahan) yang mewakili pemuda kreatif Indonesia secara nasional;
- b. Menginspirasi pemuda lainnya untuk mengembangkan kreativitas dan potensi mereka dalam berbagai bidang;
- c. Memperkuat kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya kreativitas pemuda dalam membangun sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi digital di Indonesia; dan
- d. Berperan aktif dalam program-program dan kegiatan yang dilakukan oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga serta lembaga terkait untuk memajukan kreativitas pemuda

Melalui lomba Pemilihan Duta Pemuda Kreatif Indonesia, diharapkan terjadi pemberdayaan pemuda melalui penumbuhan kreativitas mereka, sehingga mampu memberikan kontribusi positif dalam berbagai sektor dan membawa perubahan yang signifikan bagi bangsa dan negara.

2. Ketentuan teknis lomba

- a. Peserta berusia 16 sampai dengan 30 tahun (Usia tidak melebihi 30 Tahun 0 bulan 0 hari per tanggal 28 Oktober 2025);
- b. Mengikutsertakan 1 (satu) calon peserta yang diikuti pada Kategori Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Kreativesia untuk dinominasikan sebagai Duta Pemuda Kreatif Indonesia;



- c. Kreativitas dan Inovasi: Peserta diharapkan memiliki potensi kreativitas yang tinggi dan mampu menghasilkan ide-ide inovatif dalam bidang kreativitas yang relevan, seperti riset dan inovasi, bahasa dan budaya, serta olahraga;
- d. Pengetahuan tentang Kreativesia: Peserta diharapkan memiliki pemahaman yang baik tentang Kreativesia sebagai acara dan inisiatif yang dilaksanakan oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. Mereka harus mengetahui tujuan, tema, dan nilai-nilai yang diusung oleh Kreativesia;
- e. Keterampilan Komunikasi: Peserta diharapkan memiliki kemampuan komunikasi yang baik, baik secara lisan maupun tulisan. Mereka harus mampu menyampaikan pesan dengan jelas, efektif, dan memikat audiens;
- f. Kepribadian yang Menarik: Peserta diharapkan memiliki kepribadian yang menarik dan mampu mempengaruhi orang lain secara positif. Mereka harus memiliki kemampuan untuk memotivasi, menginspirasi, dan berinteraksi dengan beragam orang;
- g. Dedikasi dan Komitmen: Peserta diharapkan memiliki dedikasi dan komitmen yang tinggi terhadap bidang kreativitas yang mereka tekuni. Mereka harus menunjukkan motivasi dan semangat yang kuat dalam mengembangkan diri dan memberikan kontribusi positif dalam masyarakat;
- h. Potensi untuk Menjadi Perwakilan: Peserta diharapkan memiliki potensi untuk menjadi perwakilan yang baik bagi Kreativesia. Mereka harus mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan berbagai pihak, serta memiliki kemampuan untuk mempromosikan, mewakili, dan memperluas jaringan Kreativesia; dan
- i. Aktif berbahasa Inggris, komunikasi bagus, bisa menginspirasi (followers sosmed).



3. Kriteria Penilaian

Tabel 12. Kriteria Penilaian Pemilihan Duta Pemuda Kreatif Indonesia

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1.	Kreativitas dan Inovasi	20%	Kemampuan peserta dalam menghasilkan ide- ide kreatif dan inovatif dalam bidang kreativitas, seperti sosial, budaya, ekonomi, dan pemanfaatan teknologi digital;
2.	Pengetahuan dan Pemahaman	20%	Kedalaman pengetahuan peserta tentang bidang kreativitas, termasuk pemahaman yang baik tentang aspek sosial, budaya, ekonomi, dan pemanfaatan teknologi digital;
3.	Presentasi dan Komunikasi	25%	Kemampuan peserta dalam menyampaikan ide-ide secara jelas, persuasif, dan meyakinkan melalui presentasi dan komunikasi yang efektif;
4.	Kepemimpinan dan Kolaborasi	15%	Kemampuan peserta dalam memimpin dan bekerja sama dengan orang lain, termasuk kemampuan berkolaborasi dengan pemuda lain untuk mencapai tujuan yang sama;
5.	Pengalaman dan Prestasi	10%	Rekam jejak peserta dalam bidang kreativitas, termasuk pengalaman dan prestasi sebelumnya yang relevan; dan
6.	Potensi dan Pengembangan Diri	10%	Potensi peserta untuk berkembang dan mengembangkan diri dalam bidang kreativitas, serta kemauan untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan.



BAB IV PENUTUP

Kami ingin menyampaikan terima kasih kepada semua calon peserta yang akan mendaftar dan berpartisipasi dalam kompetisi ini. Kami sangat menghargai kerja keras dan dedikasi yang akan anda tunjukkan untuk menghasilkan karya-karya kreatif yang luar biasa.

Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pendukung dan semua pihak yang akan membantu membuat acara Kreativesia menjadi sukses tahun ini. Tanpa dukungan semua pihak, acara ini tidak akan mungkin terlaksana.

Kami berharap bahwa lomba-lomba pada Kreativesia akan memberikan kesempatan yang berharga bagi peserta untuk mengeksplorasi bakat dan kreativitas mereka serta menginspirasi mereka untuk terus berkarya. Kami berharap karya-karya yang akan dihasilkan dapat menjadi kontribusi nyata bagi perkembangan seni dan budaya Indonesia.

Terakhir, kami ingin mengucapkan selamat kepada semua pemenang dan mengucapkan terima kasih lagi kepada semua peserta dan pihak yang terlibat dalam Kreativesia. Kami berharap bisa bertemu lagi di acara serupa di masa depan.

DEPUTI BIDANG PELAYANAN KEPEMUDAAN,
ttd

Dr. Drs. Yohan, M.Si

Salinan sesuai aslinya

Sekretaris Deputi Bidang Pelayanan Kepemudaan,



Subroto, Ak., M.M., CA, CRGP, QIA

NIP. 19670927 198803 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
.....
Asal Provinsi :
.....
Tempat/Tanggal Lahir :
.....
Pekerjaan :
.....
Alamat :
.....
No. Telepon :
.....

dengan ini saya menyatakan bersedia dan sanggup mengikuti peraturan dan tata tertib selama kegiatan Pekan Kreativitas Pemuda Indonesia (Kreativesia) serta menyatakan keaslian karya saya. Apabila saya melanggar dan tidak mematuhi tata tertib yang berlaku, saya bersedia dipulangkan dengan biaya sendiri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dan tekanan dari siapa pun atau pihak mana pun.

(provinsi asal), 2025

Materai Rp. 10.000

(nama)

