



KEMENTERIAN PEMUDA DAN OLAHRAGA REPUBLIK INDONESIA

Jalan Gerbang Pemuda No. 3 Senayan, Jakarta Pusat 10270
www.kemempora.go.id | @KEMENPORA RI | Kemenpora RI
Video Kemenpora | Kemenpora | Helo Kemenpora 1500-928

PERATURAN DEPUTI BIDANG PEMBERDAYAAN PEMUDA

NOMOR 24 TAHUN 2024

TENTANG

PETUNJUK TEKNIS PENYELENGGARAAN PEKAN KREATIVITAS PEMUDA
INDONESIA (KREATIVESIA)

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEPUTI BIDANG PEMBERDAYAAN PEMUDA,

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 Pemberdayaan Pemuda tentang Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Pekan Kreativitas Pemuda Indonesia (Kreativesia);

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan;
2. Peraturan Presiden Nomor 106 Tahun 2020 tentang Kementerian Pemuda dan Olahraga;
3. 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

4. Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 8 Tahun 2022 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pemuda dan Olahraga.

MEMUTUSKAN

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

Pasal 1

Dalam Peraturan Deputi Bidang Pemberdayaan Pemuda ini yang dimaksud dengan Petunjuk Teknis Kegiatan Pekan Kreativitas Pemuda Indonesia (Kreativesia) yang selanjutnya disebut Juknis Kreativesia merupakan panduan untuk pemangku kepentingan (*stake holders*) 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

Petunjuk Teknis Kegiatan 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 Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Satuan Kerja (Satker) Bidang Pemberdayaan Pemuda Tahun Anggaran berjalan.

Pasal 4

Peraturan Deputi ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 1 April 2024

DEPUTI BIDANG PEMBERDAYAAN PEMUDA,

ttd

M. ASRORUN NI'AM SHOLEH

Salinan sesuai aslinya

Sekretaris Deputi Bidang Pemberdayaan Pemuda,

A handwritten signature in blue ink is written over a circular official stamp. The stamp contains the text "KEMENTERIAN PEMUDA DAN OLAH RAGA" around the top edge, "REPUBLIK INDONESIA" in the center, and a small star at the bottom. The signature is a stylized cursive script.

Hj. Suryati, S.Sos, M.Si

NIP. 196407171984032001

LAMPIRAN:
PERATURAN DEPUTI BIDANG PEMBERDAYAAN
PEMUDA NOMOR 24 TAHUN 2024
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 berkreativitas 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 untuk berbagi ide, pengalaman, dan karya inovatif 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 akan diselenggarakan setiap tahun di satu provinsi yang ditunjuk oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga sebagai tuan rumah penyelenggaraan Kreativesia. 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 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*
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 dan pemberdayaan pemuda melalui menumbuhkan 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 Lomba

Kriteria Peserta

1. Warga Negara Indonesia dapat dibuktikan dengan melampirkan identitas diri (copy KTP/SIM/Paspor/Kartu Mahasiswa/Kartu Pelajar);
2. Berusia 16 sampai dengan 30 tahun;
3. Bagi peserta yang masih berstatus pelajar, keikutsertaan peserta harus mendapat izin dari orang tua/wali;
4. Pas foto berwarna terbaru ukuran 3 x 4 sebanyak 3 lembar;
5. Surat pernyataan sanggup mengikuti seluruh rangkaian kegiatan Kreativesia (form surat terlampir);
6. Peserta untuk lomba bidang Kategori Nasional, diutus oleh Dinas yang menaungi bidang kepemudaan di provinsi masing-masing dan mendaftarkan satu akun Instagramnya yang dapat diakses oleh pengguna Instagram lainnya secara bebas tanpa harus mengajukan permintaan mengikuti terlebih dahulu;
7. Peserta lomba bidang Kategori Festival bersifat umum dengan 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 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 (youtube, instagram, twitter, dan facebook) di lingkungan Deputi Bidang Pemberdayaan Pemuda dengan bukti tangkapan layar yang diupload bersama dengan formulir pendaftaran;
11. Hasil karya yang dipamerkan 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 dari dokter;
13. Peserta lomba harus menandatangani surat pernyataan keaslian karya (format terlampir) di atas materai tempel asli Rp10.000,- dan mengunggah ke link pendaftaran yang disediakan oleh panitia;
14. Peserta wajib mengupload foto atau video saat mengikuti kegiatan Kreativesia ke dalam akun Instagramnya dengan tag akun Instagram @kemenpora, @deputi.l.kemenpora, @kemandirian.pemuda dan @komunitas.kemandirianpemuda; dan
15. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang dilombakan apabila:
 - a. Karya terbukti tidak orisinil atau menjiplak karya lain;
 - b. Mendapatkan klaim dari pihak lain; dan
 - c. Tidak terpenuhinya syarat-syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan.

C. Kriteria Juri

Juri bertugas memberikan penilaian kepala seluruh peserta lomba kreativesia serta menetapkan dan mengumumkan pemenang berdasarkan kriteria petunjuk teknis ini.

Kriteria Juri yakni:

1. Terdiri atas unsur akademisi Lokal dan Nasional (selain guru dan tenaga kependidikan), praktisi maupun profesional dengan komposisi bersifat ganjil;
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 sebagaimana dimaksud pada huruf C ditetapkan melalui Surat Keputusan (SK) Eselon 2 di lingkungan Deputy Bidang Pemberdayaan Pemuda, Kementerian Pemuda dan Olahraga yang disahkan oleh Deputy Bidang Pemberdayaan Pemuda.

D. Juri Tingkat Provinsi

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

- a. Birokrat;
- b. Akademisi; dan
- c. Praktisi.

Juri ditetapkan melalui Keputusan Kepala Dinas yang menyelenggarakan urusan pemuda dengan komposisi juri bersifat ganjil.

E. Panitia

Dalam melakukan seleksi administratif calon peserta yang diusulkan oleh setiap provinsi, Pejabat Pembuat Komitmen pada Asisten Deputy Potensi Kemandirian Pemuda wajib membentuk panitia seleksi yang ditetapkan melalui Keputusan Pejabat Pembuat Komitmen pada Asisten Deputy Potensi Kemandirian Pemuda yang diketahui oleh Deputy Bidang Pemberdayaan Pemuda, Kementerian Pemuda dan Olahraga.

Panitia kegiatan bertanggungjawab menyampaikan Berita Acara Hasil Seleksi kepada PPK secara tertulis.

F. Sistem Seleksi

Sistem seleksi pada lomba ini dilakukan secara luring untuk menentukan juara nasional.

G. Penilaian

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

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

Untuk Format Rekapitulasi Penjurian Tiap Bidang Lomba, sebagai berikut:

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

..... 2024

Juri I

Juri II

Juri III

(.....)

(.....)

(.....)

NO	NAMA PESERTA	ASAL INSTANSI/ KOMUNITAS/ PERORANGAN	JUMLAH NILAI TIAP JURI			TOTAL NILAI	KETERANGAN
			1	2	3		

H. Pemenang dan Penghargaan

Pemenang dan Penghargaan untuk lomba masing-masing bidang, yaitu:

1. Peraih Medali Emas mendapatkan sertifikat dan dana pembinaan;
2. Peraih Medali Perak mendapatkan sertifikat dan dana pembinaan;
3. Peraih Medali Perunggu mendapatkan sertifikat dan dana pembinaan;
4. Peraih Juara Favorit bagi yang ditetapkan sebagai Duta Pemuda Kreatif Indonesia mendapatkan sertifikat dan dana pembinaan; dan
5. Sertifikat bagi seluruh peserta lomba.

Mengenai jumlah dana pembinaan sebagaimana dimaksud pada huruf H besarnya ditetapkan melalui Keputusan Pejabat Penanggung Jawab program/kegiatan Kreativesia di lingkungan Deputi Bidang Pemberdayaan Pemuda, Kementerian Pemuda dan Olahraga.

BAB III
KETENTUAN MASING-MASING BIDANG LOMBA

A. Kategori Nasional

Kategori Nasional merupakan kategori yang wajib diikuti oleh seluruh peserta dari tingkat Provinsi. Peserta yang dikirimkan merupakan delegasi dari Kepala Dinas yang menyelenggarakan urusan Kepemudaan. Kategori Nasional adalah kategori lomba yang merupakan inti dari acara Kreativesia. Kategori ini terdiri dari beberapa bidang yang dianggap penting dan ada 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 ekspresi dan improvisasi sesuai karakteristik lagu.

b. Persyaratan

- 1) Peserta untuk kategori ini terdiri dari 1 orang (putra/putri) yang mewakili provinsinya masing-masing;
- 2) Peserta mengenakan pakaian bebas sopan;
- 3) Pada saat penampilan, peserta membawakan 2 lagu, yaitu lagu wajib dan lagu pilihan sesuai pada daftar lagu yang ditetapkan oleh panitia;
- 4) Musik pengiring (minus one) untuk lagu wajib dan lagu pilihan disediakan masing-masing peserta, dan diberikan kepada panitia; dan
- 5) Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan dan diturunkan $\frac{1}{2}$ atau 1 nada.

c. Kriteria Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Bobot	Uraian
	Materi Suara	30%	Ketepatan nada dari awal hingga akhir, kualitas nada tinggi dan nada rendah, kualitas suara bersih/jernih

	Teknik	35%	Penggunaan register vocal yang menyeluruh, pernapasan, artikulasi (pengucapan), irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksen/tekanan lagu, memulai dan mengakhiri lagu
	Penghayatan	25%	Ketepatan tempo, kesesuaian syair dengan dinamika, penjiwaan lagu, pemahaman isi lirik lagu
	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) kedalam 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 kealam bawah sadarnya.

Terdapat 4 sub sektor ekonomi kreatif dengan pertumbuhan tercepat yaitu film, animasi, dan video, seni pertunjukan, dan desain komunikasi visual. Proporsi pekerja ekonomi kreatif berdasarkan subsektor yang dihimpun melalui survei Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas) BPS 2021 Film, Animasi, Video sebesar 0,31%.

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 berkreativitas untuk turut meramaikan dunia perfilman Indonesia.

b. Tema Khusus

Tema untuk lomba bidang film akan ditetapkan lebih lanjut oleh Panitia.

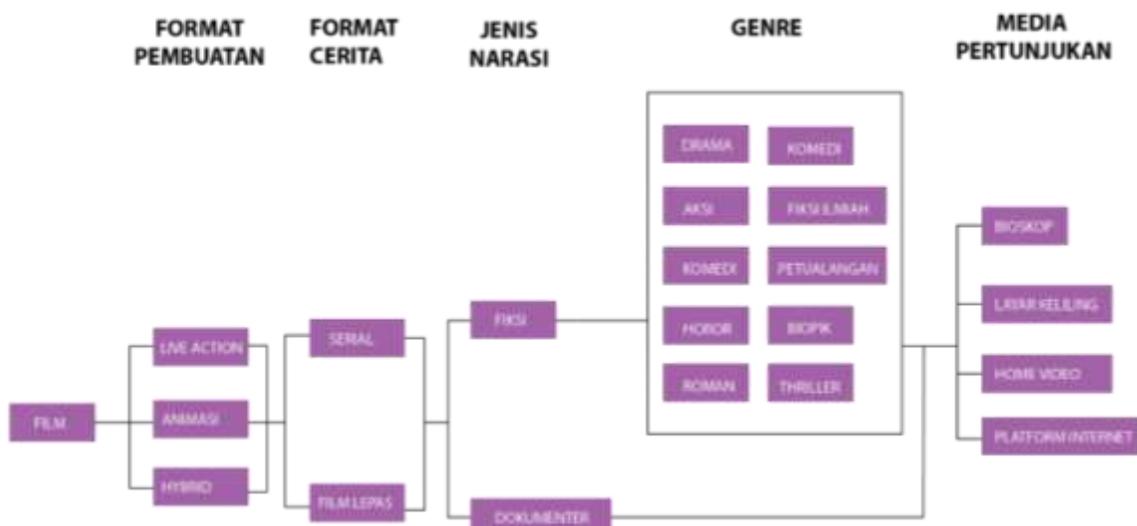
c. Kategori Film

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 4 - 5 menit.

Lokasi untuk pengambilan gambar peserta ditentukan oleh juri.

d. Jenis Film

Film dapat dibuat dengan pilihan genre film bebas sesuai dengan tematik kreativitas yang dikembangkan oleh masing-masing peserta:



e. Ketentuan Teknis Lomba

1. Peserta untuk kategori ini terdiri dari 1 orang (putra/putri). Untuk adegan yang memerlukan peran orang lain dapat menggunakan rekan lainnya atau orang-orang yang ada di lokasi *shooting*;
2. Peserta wajib membuat FILM BARU sesuai dengan tema;
3. Peserta wajib membawa perlengkapan pembuatan filmnya masing-masing;
4. Penciptaan karya film dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan di luar lokasi lomba dengan tetap mematuhi protokol kesehatan;
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.

f. Ketentuan Penilaian

NO.	ASPEK	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, <i>editing</i> , <i>special effect</i>) yang mendukung kualitas naratif visual
3.	Keindahan/estetika karya	30 %	Aspek keindahan (estetika) menggunakan kaidah sinematografi

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 ini akan ditetapkan lebih lanjut oleh Panitia.

Persyaratan Lomba Fashion

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;
- 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 aksesoris 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 mewakili provinsinya masing-masing (1 orang putra atau 1 orang putri);
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 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.

4. Produk Busana akan diperagakan oleh talent lokal tuan rumah penyelenggara Kreativesia.

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 lebih lanjut akan ditetapkan oleh Panitia.

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. Penilaian Bidang Boga

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. Keaslian dan Kreativitas: Penilaian 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;
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;
6. Inovasi dan Keberlanjutan: Penilaian dilakukan terhadap inovasi yang diaplikasikan oleh peserta dalam kreasi masakan. Penggunaan bahan lokal, pendekatan yang ramah lingkungan, dan keberlanjutan dalam pengembangan bisnis kuliner juga akan menjadi pertimbangan dalam penilaian; dan
7. Kesesuaian dengan Tema: Penilaian dilakukan terhadap sejauh mana kreasi masakan peserta mencerminkan tema lomba yang telah ditetapkan. Peserta yang mampu menginterpretasikan tema dengan baik

dalam kreasi masakan mereka akan mendapatkan penilaian yang lebih baik.

c. Ketentuan Teknis Lomba

1. Peserta untuk kategori ini terdiri dari 1 orang (putra/putri) mewakili provinsinya masing-masing;
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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.

Kriteria Penilaian	Bobot Penilaian
Keaslian dan Kreativitas	20%
Teknik dan Kualitas Pengolahan	20%
Cita Rasa dan Penampilan	20%
Kebersihan dan Sanitasi	15%
Presentasi dan Penyajian	15%
Inovasi dan Keberlanjutan	10%
Kesesuaian dengan Tema	10%

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 (indra) 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. Tema lomba lebih lanjut akan ditetapkan oleh Panitia.

c. Ketentuan Teknis Karya

1. Peserta untuk bidang 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 yang secara khas mewakili asal daerah masing-masing; dan
 - b. Konsep karya harus menggambarkan identitas dan ciri khas daerah dengan menggunakan teknik dan bahan yang sesuai dengan karakteristik kerajinan.
5. Pemilihan Ikon atau Maskot:
 - a. Peserta diharapkan untuk memilih ikon atau maskot yang secara kuat dikaitkan dengan daerah asal mereka; dan
 - b. Ikon atau maskot tersebut dapat berupa objek, hewan, tumbuhan, tokoh legendaris, bangunan 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 menari; 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;
 - b. Penggunaan simbol atau elemen budaya lainnya harus dilakukan dengan penghormatan dan pengetahuan yang memadai; dan
 - d. Durasi waktu untuk mengerjakan karya kriya lebih lanjut akan ditetapkan oleh Panitia.

e. Penilaian

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

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. 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:

1. 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;
2. 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;
3. 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;
4. 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;
5. 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;

6. 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
7. 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 Karya

Berikut adalah beberapa ketentuan teknis umum berlaku dalam lomba Bidang Teknologi Informasi Piranti Lunak dalam acara Kreativesia.

1. Peserta untuk bidang 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++, JavaScript, 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. 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 selesai dibangun selambatnya dua tahun ke belakang.
 - 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.

d. Penilaian

1. Kualitas dan Keandalan (30%)
 - a) Fungsionalitas: Sejauh mana piranti lunak mampu melakukan tugas-tugas yang diinginkan dengan benar dan efektif;
 - b) Kinerja: Sejauh mana perangkat lunak dapat menghasilkan hasil dengan cepat dan efisien; dan
 - c) Keandalan: Sejauh mana perangkat lunak dapat beroperasi tanpa gangguan atau kesalahan yang serius.
2. Inovasi dan Kreativitas (25%)
 - a) Kesempatan untuk Inovasi: Sejauh mana perangkat lunak menawarkan solusi baru atau pendekatan kreatif terhadap masalah yang ada; dan
 - b) Fitur Tambahan: Sejauh mana perangkat lunak menyajikan fitur-fitur tambahan yang dapat memberikan nilai tambah atau pengalaman pengguna yang lebih baik.
3. Antarmuka Pengguna (20%)
 - a) Desain Antarmuka Pengguna: Sejauh mana antarmuka pengguna menawarkan tampilan yang menarik dan pengalaman pengguna yang intuitif; dan
 - b) Navigasi dan Penggunaan yang Mudah: Sejauh mana pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan perangkat lunak dan menavigasi antarmuka.
4. Keamanan (15%)
 - a) Perlindungan Data: Sejauh mana perangkat lunak melindungi data pengguna dari akses yang tidak sah atau kebocoran informasi; dan

b) Keamanan Jaringan: Sejauh mana perangkat lunak menjaga integritas dan keamanan jaringan dalam penggunaan yang normal.

5. Dokumentasi dan Bantuan (10%)

a) Ketersediaan Dokumentasi: Sejauh mana dokumentasi yang disediakan untuk memudahkan pengguna atau pengembang lain dalam memahami dan menggunakan perangkat lunak; dan

b) Dukungan dan Bantuan: Sejauh mana perangkat lunak menyediakan sumber daya atau dukungan untuk membantu pengguna mengatasi masalah atau kesulitan.

6. Kompatibilitas (10%)

a) Kompatibilitas Perangkat: Sejauh mana perangkat lunak dapat berjalan dengan baik di berbagai perangkat keras atau sistem operasi yang umum digunakan; dan

b) Integrasi dengan Sistem yang Ada: Sejauh mana perangkat lunak dapat terintegrasi dengan sistem atau aplikasi lain yang ada.

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.

Ketentuan Teknis Karya

Peserta untuk bidang 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.

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.

b. Penilaian

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) 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 (10%):
 - 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 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.

- b. Tema lomba lebih lanjut akan ditetapkan oleh Panitia
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.
- c. Ketentuan Teknis Karya
 1. Peserta untuk bidang ini terdiri dari 1 orang (putra/putri) mewakili provinsinya masing-masing;
 2. Desain yang dibuat oleh peserta diaplikasikan ke dalam material poster (kain/kertas/kanvas/kaos dan media lainnya);
 3. Format dan Ukuran Desain: Ukuran desain harus sesuai dengan ukuran yang ditentukan minimal A3 (29,7 cm x 42 cm);
 4. Warna: Peserta bebas menggunakan bahan cat atau pewarnaan lainnya;
 5. Area Cetak: Desain harus ditempatkan di area cetak yang sesuai pada *layout* poster;
 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; dan
 - 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) Tentukan metode pengajuan karya, apakah melalui unggahan online, pengiriman melalui email, atau pengumpulan fisik; dan
- b) Pastikan peserta mengikuti instruksi yang ditentukan.

d. Penetapan Kriteria Penjurian

Berikut adalah beberapa kriteria penilaian yang dapat digunakan dalam Lomba Desain Grafis:

1. Kreativitas:

- a) Evaluasi sejauh mana desain tersebut menggambarkan ide-ide kreatif dan orisinal; dan
- b) Penilaian juga mencakup keunikan konsep dan pendekatan yang diambil dalam desain.

2. Kesesuaian dengan Tema:

- a) Penilaian sejauh mana desain grafis sesuai dengan tema yang ditentukan untuk lomba; dan
- b) Kejelasan dan kohesivitas desain dengan tema menjadi faktor penting dalam penilaian.

3. Komposisi dan Tata Letak:

- a) Penilaian terhadap pengaturan elemen-elemen desain, seperti teks, gambar, dan grafik, dalam sebuah komposisi yang seimbang dan menarik; dan
- b) Pemilihan dan pengaturan elemen-elemen tersebut harus mempertimbangkan prinsip desain seperti proporsi, perpaduan warna, dan keseimbangan visual.

4. Penggunaan Warna:
 - a) Evaluasi terhadap penggunaan warna yang efektif dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan; dan
 - b) Penilaian juga mencakup harmonisasi warna, kontras, dan keselarasan dengan identitas merek atau tema yang ditentukan.
5. Tipografi:
 - a) Evaluasi terhadap pemilihan dan penggunaan jenis huruf yang sesuai dan mudah dibaca; dan
 - b) Kejelasan, konsistensi, dan estetika tipografi menjadi faktor penting dalam penilaian.
6. Keterampilan Teknis:
 - a) Penilaian terhadap keahlian dalam menggunakan perangkat lunak desain dan kemampuan dalam memanfaatkan fitur-fitur dan teknik-teknik yang relevan; dan
 - b) Penggunaan perangkat lunak desain dengan baik dan pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip desain menjadi pertimbangan dalam penilaian.
7. Kesesuaian Media dan Penggunaan:
 - a) Evaluasi sejauh mana desain grafis dapat digunakan dengan efektif dalam media yang ditentukan, seperti cetakan, digital, atau media sosial; dan
 - b) Penilaian juga mencakup kecocokan desain dengan target audiens dan konteks komunikasi yang dituju.
8. Pesan dan Dampak:
 - a) Penilaian terhadap kemampuan desain grafis dalam menyampaikan pesan dengan jelas dan menghasilkan dampak yang kuat;
 - b) Keefektifan desain dalam menarik perhatian, mempengaruhi emosi, atau memicu tindakan menjadi faktor penilaian.

e. Penilaian

1. Relevansi dengan Tema (25%):
 - a) Kesesuaian desain grafis dengan tema "Kreativitas Pemuda: Membangun Masa Depan yang Berkelanjutan"; 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 (20%):
 - a) Tingkat kebaruan dan keunikan dalam konsep dan ide desain grafis;
 - b) Penggunaan elemen desain yang kreatif dan inovatif untuk menyampaikan pesan yang kuat; dan
 - c) Kemampuan peserta dalam menggabungkan gagasan yang segar dan orisinal dengan desain kaos.
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; dan
 - c) Pengaturan elemen-elemen desain grafis yang seimbang dan proporsional.
4. Teknik dan Keterampilan (15%):
 - a) Kemahiran teknis dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis;
 - b) Pemahaman dan penerapan prinsip desain grafis yang baik; dan
 - c) Ketepatan dalam menggunakan teknik dan elemen desain yang relevan dengan konsep dan tema.
5. Daya Ungkap Pesan (20%):
 - 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 (10%):

- 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:

Pawai Budaya Nusantara

Pengertian Lomba

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.

Dengan tema ini, 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.

Kriteria Peserta

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.

Penetapan Kriteria Penilaian

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

Pengertian Lomba

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:

1. Menjadi duta yang mewakili pemuda kreatif Indonesia secara nasional;
2. Menginspirasi pemuda lainnya untuk mengembangkan kreativitas dan potensi mereka dalam berbagai bidang;
3. Memperkuat kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya kreativitas pemuda dalam membangun sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi digital di Indonesia; dan
4. 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.

Kriteria Peserta

Kriteria umum dalam lomba ini:

1. Peserta berusia 16 hingga 30 tahun (sesuai definisi pemuda berdasarkan UU Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan);
2. Mengikutsertakan 1 (satu) calon peserta yang diikutkan pada kategori Nasional Kreativesia untuk dinominasikan sebagai Duta Pemuda Kreatif Indonesia;
3. 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;
4. 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;

5. 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;
6. 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;
7. 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;
8. 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
9. Aktif berbahasa Inggris, komunikasi bagus, bisa menginspirasi (follower sosmed banyak).

Kriteria Penilaian

1. Kreativitas dan Inovasi (30%): Kemampuan peserta dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam bidang kreativitas, seperti sosial, budaya, ekonomi, dan pemanfaatan teknologi digital;
2. Pengetahuan dan Pemahaman (25%): Kedalaman pengetahuan peserta tentang bidang kreativitas, termasuk pemahaman yang baik tentang aspek sosial, budaya, ekonomi, dan pemanfaatan teknologi digital;
3. Presentasi dan Komunikasi (20%): 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 peserta yang telah mendaftar dan berpartisipasi dalam kompetisi ini. Kami sangat menghargai kerja keras dan dedikasi yang telah Anda tunjukkan untuk menghasilkan karya-karya kreatif yang luar biasa.

Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pendukung dan semua pihak yang telah 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 telah memberikan kesempatan yang berharga bagi peserta untuk mengeksplorasi bakat dan kreativitas mereka serta menginspirasi mereka untuk terus berkarya. Kami berharap karya-karya yang dihasilkan dapat menjadi kontribusi 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 PEMBERDAYAAN PEMUDA,

ttd

M. ASRORUN NI'AM SHOLEH

Format Surat Pernyataan;

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan 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 siapapun atau pihak manapun.

Jakarta, 20XX

Materai Rp. 10.000

(nama)