KEMENTERIAN, PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI

Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional

DIKSUS

PANCASILA

AKAPDBK

AJANG KREASI DAN APRESIASI PESERTA DIDIK BERKEBUTUHAN KHUSUS TAHUN 2021

PUSAT PRESTASI NASIONAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI

PANDUAN TEKNIS

AJANG KREASI DAN APRESIASI
PESERTA DIDIK BERKEBUTUHAN KHUSUS
SECARA DARING

Website : pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id

Registrasi : pk.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id

PUSAT PRESTASI NASIONAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
TAHUN 2021

KATA PENGANTAR

Pengembangan prestasi peserta didik berkebutuhan khusus di bidang seni, olahraga, vokasi, dan literasi dilakukan secara berjenjang dan berkelanjutan melalui penyelenggaraan Ajang Kreasi dan Apresisasi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan wadah berkreasi dengan menampilkan karya kreatif dan inovatif peserta didik berkebutuhan khusus dalam bidang seni, olahraga, vokasi, dan literasi dengan mengedepankan sportivitas dan kreativitas.

Dalam situasi pandemi Covid-19 di Indonesia saat ini, Ajang Kreasi dan Apresisasi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus dalam rangka memperingati Hari Lahir Pancasila dilaksanakan dengan mekanisme yang mengutamakan keselamatan semua pihak. Oleh karena itu, pelaksanaan Ajang Kreasi dan Apresisasi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus tahun 2021 akan dilaksanakan secara daring.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka disusunlah Buku Panduan Teknis Ajang Kreasi dan Apresisasi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus tahun 2021 secara daring sebagai acuan kerja bagi para juri, peserta, dan pembimbing serta panitia dalam melaksanakan kegiatan ini.

Atas kerja sama semua pihak yang mendukung pelaksanaan kegiatan ini, kami mengucapkan terima kasih. Selamat berlomba, semoga Allah SWT meridhoi apa yang kita upayakan. Amin.

Jakarta, Mei 2021
plt. Kepala Pusat Prestasi Nasional,

KEMENTRIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PUSAT PRESTASI NASIONAL

Asep Sukmayadi
NIP. 197206062006041001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

BAB I PENDAHULUAN 1
- A. Latar Belakang 1
- B. Dasar Hukum 1
- C. Tujuan 2
- D. Hasil yang Diharapkan 2
- E. Tema 3
- F. Sasaran 3

BAB II PROTOKOL KESEHATAN COVID-19 4
- A. Situasi Covid-19 di Indonesia 4
- B. Sekilas Pelaksanaan Lomba 4
- C. Kepatuhan Protokol Kesehatan 4
- D. Panduan 2021: SKB 4 Menteri yang Disesuaikan 7

BAB III KETENTUAN AJANG KREASI 10
- A. Ketentuan Umum 10
- B. Ragam Ajang Kreasi 10
- C. Penghargaan 11
- D. Tahap Pelaksanaan Ajang Kreasi 11
- E. Pembiayaan 11

BAB IV PELAKSANAAN AJANG KREASI 12
- A. Ajang Kreasi Desain Karakter dan Animasi 12
- B. Ajang Kreasi Ukir Kayu 16
- C. Ajang Kreasi Menulis Cerita Pendek 19
- D. Ajang Kreasi Mewarnai 21
- E. Ajang Kreasi Vlog 25
- F. Ajang Kreasi Pencak Silat 27

BAB V PENUTUP 29

LAMPIRAN-LAMPIRAN 30

BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam rangka peningkatan prestasi yang sekaligus meningkatkan sumber daya manusia pada bidang seni, olahraga, vokasi, dan literasi untuk kemandirian Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyelenggarakan Ajang Kreasi dan Apresiasi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (AKA-PDBK) Tahun 2021 secara daring. Penyelenggaraan AKA-PDBK sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan kreasi dan sebagai ajang apresiasi bagi PDBK. Melalui AKA-PDBK diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap seni, olahraga, vokasi, dan literasi sehingga memberikan inspirasi kepada mereka untuk melestarikan kesenian Indonesia, kebugaran jasmani, menumbuhkan etos kerja, dan perlindungan terhadap kekayaan budaya bangsa serta menumbuhkembangkan kemandirian.

AKA-PDBK menggali potensi dan melejitkan prestasi peserta didik berkebutuhan khusus di bidang seni, olahraga, vokasi, dan literasi untuk memberikan dorongan sehingga timbul motivasi yang kuat untuk mengaktualisasikan diri dan berkompetisi secara sehat dalam mencapai puncak prestasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki PDBK. Selain itu diharapkan agar PDBK dapat mengembangkan ide-ide dan kreativitasnya serta mewujudkan karya-karya nyata yang diminati oleh PDBK sejak dini sampai kelak dewasa, sehingga rasa percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki semakin besar.

Dalam kondisi pandemi Covid-19 di Indonesia saat ini, penyelenggaraan AKA-PDBK tahun 2021 akan diselenggarakan dengan mekanisme daring/online. Pelaksanaan secara daring dilakukan dalam rangka implementasi kebijakan pemerintah tentang pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum untuk mencegah penyebaran Covid-19 serta melindungi keselamatan dan kesehatan semua pihak yang terlibat. AKA-PDBK yang dilaksanakan secara daring diharapkan tidak akan mengurangi kualitas dan makna AKA-PDBK.

B. DASAR HUKUM

1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas;

3. Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Corona Virus Disease 2019 (Covid-19);
4. Permendiknas nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
5. Permendiknas Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
6. Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
7. Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Sekolah Formal;
8. Permendikbud RI nomor 45 tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana telah diubah dengan Permendikbud nomor 9 Tahun 2020 perubahan atas Permendikbud Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
9. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024;
10. Permendikbud Nomor 1 tahun 2021 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru pada Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Dan Sekolah Menengah Kejuruan;
11. Surat Edaran Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19);
12. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Pusat Prestasi Nasional Tahun Anggaran 2021.

C. TUJUAN

1. Sebagai wadah untuk berkreasi, menampilkan karya kreatif dan inovatif di bidang seni, olahraga, vokasi, dan literasi.
2. Mengembangkan ekspresi sesuai dengan norma budi pekerti dan karakter yang berbasis budaya bangsa.
3. Meningkatkan kreativitas dan motivasi untuk mengekspresikan diri di bidang seni, olahraga, vokasi, dan literasi
4. Menumbuhkembangkan sikap sportivitas, kompetitif, dan jiwa kepemimpinan.
5. Menumbuhkembangkan kemandirian peserta didik berkebutuhan khusus

D. HASIL YANG DIHARAPKAN

1. Tersedianya wadah bagi peserta didik berkebutuhan khusus untuk berkreasi.
2. Meningkatnya ekspresi seni sesuai dengan norma budi pekerti dan karakter yang berbasis budaya bangsa.
3. Meningkatnya kreativitas dan motivasi untuk mengekspresikan diri melalui kegiatan sesuai dengan minat, bakat, kemampuan pada bidang seni, olahraga, vokasi, dan literasi
4. Terbentuknya sikap sportivitas, kompetitif, dan jiwa kepemimpin peserta didik berkebutuhan khusus.
5. Terbentuknya kemandirian pada peserta didik berkebutuhan khusus.

DI. TEMA

Pancasila Dalam Tindakan Bersatu Untuk Indonesia Tangguh

DII. SASARAN

Peserta AKA-PDBK tahun 2021 adalah peserta didik SDLB, SMPLB, SMALB dan SD, SMP, SMA, SMK, PKBM/SKB Penyelenggara Pendidikan Inklusif serta program paket yang sederajat.

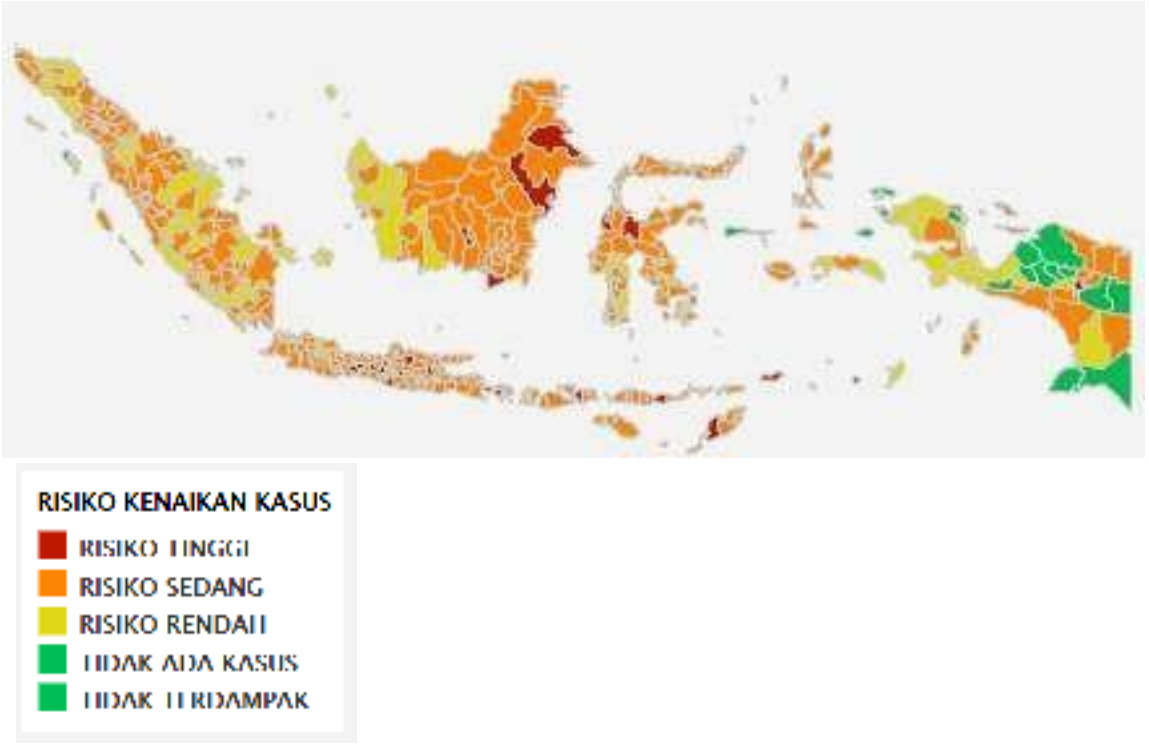
BAB II
PROTOKOL KESEHATAN COVID-19

A. SITUASI COVID-19 DI INDONESIA

Data BNPB tentang Situasi Covid-19 Indonesia per tanggal 18 Februari 2021 yang dipublikasikan melalui https://bnpb-inacovid19.hub.arcgis.com/ adalah sebagai berikut:

1. jumlah kasus positif Covid-19 akumulatif di Indonesia sebanyak 1.243.646 orang;
2. jumlah sembuh akumulatif pasien Covid-19 sebanyak 1.047.676 orang;
3. jumlah meninggal akumulatif pasien Covid-19 sebanyak 33.788 orang.

Peta Risiko adalah sebagai berikut:



Sumber: https://covid19.go.id/peta-risiko

B. SEKILAS PELAKSANAAN AJANG KREASI

1. Secara umum pelaksanaan AKA-PDBK dilakukan secara daring, kecuali jika ada kondisi tertentu yang mengharuskan dilakukan secara luring.
2. Peserta didik mengikuti ajang kreasi dari rumah/tempat tinggal/sekolah, didampingi orang tua/keluarga, dan/atau dari unsur sekolah.

3. Untuk memastikan pelaksanaan ajang kreasi berjalan efektif dan aman dari penyebaran dan penularan Covid-19, maka masing-masing pelaksana wajib menerapkan protokol kesehatan dan keselamatan secara disiplin dan ketat.

C. KEPATUHAN PROTOKOL KESEHATAN

Setiap pihak harus patuh terhadap protokol kesehatan pencegahan Covid-19, yang sering dikenal dengan istilah 3M, yaitu memakai masker, menjaga jarak dan menghindari kerumunan, serta mencuci tangan pakai sabun.

1. Memakai masker, tujuan:
   a. **Melindungi Diri Sendiri.** Masker mencegah masuknya droplet yang keluar saat kita batuk/bersin/berbicara sehingga kita tidak tertular.
   b. **Melindungi Orang Lain**. Masker menahan droplet yang keluar saat kita batuk/bersin/berbicara sehingga tidak menularkan virus kepada orang lain.



2. Menjaga jarak dan menghindari kerumunan

   Hal penting yang dapat dilakukan dalam usaha untuk menjaga jarak sebagai berikut:
   a. menghindari kerumunan;
   b. menghindari penggunaan transportasi yang tidak memenuhi standar protokol kesehatan;
   c. mengurangi aktivitas dalam ruangan ber-AC yang tertutup dan banyak orang dalam waktu lebih dari 2 jam.



Sumber: Buku Pedoman Perubahan Perilaku Penanganan Covid-19 BNPB

3. Mencuci tangan pakai sabun

a. Lakukan 6 langkah cuci tangan dengan benar, cuci tangan pakai sabun dan air mengalir selama minimal 20 detik, atau cuci tangan dengan hand sanitizer dengankandungan alkohol minimal 60%.
b. Mencuci tangan sesering mungkin, terutama sebelum menyentuh mata, hidung, dan mulut.

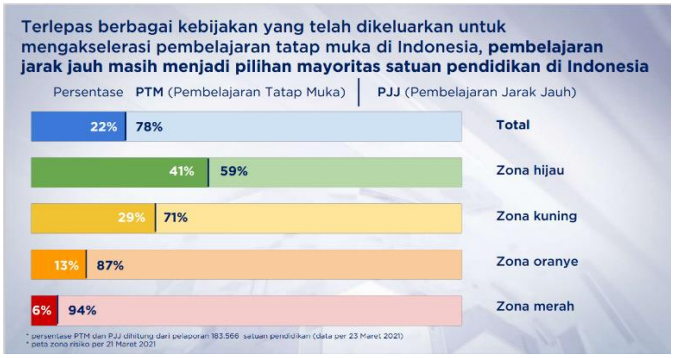


D. Panduan 2021: SKB 4 Menteri yang disesuaikan

1. Umum

Berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19), maka Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dilakukan secara terbatas.

Berdasarkan data s/d Maret 2021, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) masih menjadi pilihan mayoritas satuan pendidikan dalam mengakselerasi pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Berikut persentase antara Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada pelaksanaan pembelajaran di Indonesia pada zona daerah masing-masing.



Persentase PTM dan PJJ berdasarkan warna zona

Berdasarkan hasil penyesuaian panduan SKB 4, mulai Januari 2021 disebutkan ketentuan PTM sebagai berikut: "**Apabila pemda sudah memberikan izin dan satuan pendidikan memenuhi semua syarat berjenjangnya, maka PTM diperbolehkan, namun tidak diwajibkan**".

Pembelajaran Tatap Muka (PTM) secara terbatas masih perlu diakselerasikan dengan tetap menjalankan protokol kesehatan secara ketat:

a. Setelah pendidik dan tenaga kependidikan di satuan pendidikan divaksinasi Covid-19 secara lengkap maka pemerintah pusat, pemerintah daerah, kanwil atau kantor Kemenag mewajibkan satuan pendidikan untuk menyediakan layanan pembelajaran tatap muka terbatas dengan protokol kesehatan yang dapat dikombinasikan dengan pembelajaran jarak jauh.
b. Satuan pendidikan wajib memenuhi daftar periksa sebelum memulai layanan pembelajaran tatap muka terbatas

c. Orang tua/wali dapat memilih bagi anaknya untuk melakukan pembelajaran tatap muka terbatas atau tetap melaksanakan pembelajaran jarak jauh.
d. Pemerintah pusat, pemerintah daerah, kanwil, dan kantor Kemenag wajib melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan pembelajaran di satuan pendidikan.
e. Berdasarkan hasil pengawasan dan/atau jika terdapat kasus konfirmasi Covid-19, pemerintah pusat, pemerintah daerah, kanwil, kantor Kemenag, dan kepala satuan pendidikan wajib melakukan penanganan kasus dan dapat memberhentikan sementara pembelajaran tatap muka terbatas di satuan pendidikan.

2. Ketentuan Satuan Pendidikan

Kepala Satuan Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Dalam menyelenggaralan pembelajaran tatap muka terbatas, kepala satuan pendidikan bertanggung jawab untuk:
Mengisi daftar periksa kesiapan pembelajaran tatap muka terbatas satuan pendidikan melalui laman DAPODIK bagi TK, BA, KB, TPA, SPS, SD, SMP, SMA, SMK, SLB, SKB, dan PKBM atau laman EMIS bagi RA, MI, MTs, MA. Daftar periksa kesiapan satuan pendidikan meliputi:

a. Ketersediaan sarana sanitasi dan kebersihan, paling sedikit memiliki:
   1) toilet bersih dan layak;
   2) sarana CTPS dengan air mengalir atau cairan pembersih tangan/hand sanitizer; dan
   3) disinfektan;
b. Mampu mengakses fasilitas pelayanan kesehatan, seperti Puskesmas, klinik, rumah sakit, dan lainnya;
c. Kesiapan menerapkan area wajib masker atau masker tembus pandang bagi yang memiliki peserta didik disabilitas rungu;
d. Memiliki thermogun (pengukur suhu tubuh tembak);
e. Mendata warga satuan pendidikan yang tidak boleh melakukan kegiatan di satuan pendidikan:
f. memiliki kondisi medis comorbid yang tidak terkontrol;
   1) Tidak memiliki akses transportasi yang memungkinkan penerapan jaga jarak;
   2) Memiliki riwayat perjalanan dari luar daerah dengan tingkat risiko penyebaran Covid-l9 yang tinggi dan belum menyelesaikan isolasi

mandiri sesuai ketentuan yang berlaku dan/atau rekomendasi satuan tugas penanganan Covid-19; dan

3) Memiliki riwayat kontak dengan orang terkonfirmasi Covid-19 dan belum menyelesaikan isolasi mandiri sesuai ketentuan yang berlaku dan/ atau rekomendasi satuan tugas penanganan Covid-19.

BAB III

KETENTUAN AJANG KREASI

A. KETENTUAN UMUM

1. Peserta didik putra/putri pada satuan pendidikan khusus jenjang SDLB/SMPLB/SMALB dan satuan pendidikan penyelenggara pendidikan inklusif jenjang SD/SMP/SMA/SMK/ Pendidikan Masyarakat/Program Paket yang sederajat.
2. Terdaftar pada Data Pokok Pendidikan (Dapodik).
3. Mempunyai Nomor Induk Siswa Nasional (NISN).
4. Setiap satuan pendidikan dapat mengirimkan lebih dari 1 (satu) peserta.
5. Setiap peserta hanya berhak mengikuti satu bidang lomba.
6. Setiap peserta hanya berhak mengirimkan 1 (satu) karya terbaik.
7. Fotokopi rapor semester terakhir (halaman identitas dan halaman terakhir yang bertanda tangan orangtua/guru/Kepala Sekolah).
8. Persyaratan Usia Peserta AKA-PDBK Pendidikan Khusus Tahun 2021:
   a. Peserta didik lahir setelah tanggal 1 Juni 2005 untuk jenjang SDLB/ Sederajat.
   b. Peserta didik lahir setelah tanggal 1 Juni 2002 untuk jenjang SMPLB/ Sederajat.
   c. Peserta didik lahir setelah tanggal 1 Juni 1999 untuk jenjang SMALB/ Sederajat.
9. Peserta melakukan registrasi, unggah dan unduh berkas pada laman pk.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id
10. Semua proses/kegiatan AKA-PDBK tahun 2021 dilakukan sesuai Protokol Kesehatan Cegah Covid-19.

B. RAGAM AJANG KREASI

1. Ajang Kreasi Desain Karakter dan Animasi
2. Ajang Kreasi Ukir Kayu
3. Ajang Kreasi Menulis Cerpen
4. Ajang Kreasi Mewarnai
5. Ajang Kreasi Vlog
6. Ajang Kreasi Pencak Silat

Keterangan masing-masing lomba dapat dilihatpada Bab IV Pelaksanaan Lomba

C. PENGHARGAAN

1. Juara pada masing-masing cabang kreasi adalah juara I, II, III, dan harapan I, II, dan III.
2. Seluruh Juara pada AKA-PDBK mendapatkan e-sertifikat juara dan uang kejuaraan
3. Seluruh peserta dan pendamping memperoleh e-sertifikat partisipasi AKA-PDBK dari penyelenggara.
4. Seluruh juri, fasilitator dan panitia memperoleh e-sertifikat partisipasi AKA-PDBK dari penyelenggara.

D. Tahap Pelaksanaan Lomba



E. PEMBIAYAAN

Pembiayaan kegiatan AKA-PDBK bersumber dari APBN yang dialokasikan pada DIPA Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun Anggaran 2021.

BAB IV
PELAKSANAAN AJANG KREASI

A. AJANG KREASI DESAIN KARAKTER DAN ANIMASI

1. Persyaratan

a. Peserta didik putra/putri dengan jenis kekhususan tunarungu, tunadaksa, autis, atau *cerebral palsy* pada satuan pendidikan khusus jenjang SMPLB/SMALB atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif jenjang SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C.
b. Lahir setelah 1 Juni 1999.
c. Lomba dilaksanakan di rumah/sekolah masing-masing peserta dengan memperhatikan protokol kesehatan cegah Covid-19.

2. Materi

Peserta **menciptakan desain karakter dan animasi** dengan tema Keberagaman Indonesia dengan ketentuan:

a. karakter yang diciptakan dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, atau benda lainnya, yang **harus menggambarkan** :
   1) karakter cerdik;
   2) budaya lokal dan;
   3) karakter yang ekspresif.
b. peserta lomba dapat membuat maksimal 2 desain karakter;
c. desain karakter yang diciptakan merupakan desain karakter 2 dimensi;
d. desain karakter yang diciptakan kemudian dianimasikan bergerak sesuai dengan penggambaran yang telah ditentukan di atas;
e. video animasi dapat menggunakan *sound effect* dan musik pendukung **yang tidak terikat hak cipta**;
f. Desain karakter dan animasi yang dibuat merupakan hasil karya sendiri dan tidak dibantu oleh siapapun;
g. Desain karakter yang diciptakan **tidak boleh** berisi materi yang berisi merek dagang, privasi, publisitas atau hak kekayaan intelektual lainnya, atau yang merupakan pelanggaran hak cipta.
h. Desain karakter yang diciptakan tidak boleh berisi materi yang mengandung SARA (Suku, Agama, Ras, Antar Golongan) atau berisi materi yang melanggar hukum.

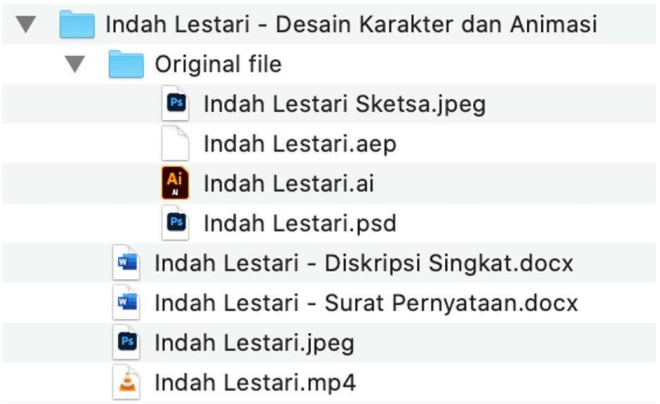
3. Teknis Pelaksanaan

a. Peserta melaksanakan registrasi daring pada halaman aplikasi Lomba AKA-PDBK: pk.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id

b. Deskripsi teknis pengumpulan desain karakter dan animasi:

1) peserta membuat sketsa desain karakter pada kertas ukuran A4 yang telah dibuat;
2) desain karakter dapat dibuat menggunakan aplikasi pengolah grafis seperti adobe Photoshop/Illustrator ataupun Corel Draw dan harus dikirimkan dalam format:
   a) file .jpeg, .jpg atau .tiff dengan ukuran A4 dengan resolusi 150 Ppi;
   b) file asli Photoshop beserta dengan layernya (tidak di*merged*), file Illustrator atau file Corel Draw;
3) video animasi harus dikirimkan dalam format:
   a) file .avi, .mp4, atau .mov berdurasi 15-30 detik dengan ukuran 1920x1080 dengan latar belakang warna putih;
   b) file asli editing seperti program Adobe Premier, After Effect atau lainnya;
4) desain karakter dan animasi wajib menyertakan nama karakter, deskripsi singkat, lama pembuatan dari sketsa hingga selesai dengan format PDF. Peserta bertanggung jawab untuk memberikan informasi yang akurat;
5) peserta membuat Surat Keterangan tentang Keaslian Karya yang ditandatangani oleh peserta yang bersangkutan (format terlampir);
6) desain karakter dan animasi tidak boleh terdapat logo, inisial, cap atau tanda pengenal lainnya;
7) unggah/upload ke portal aplikasi lomba AKA-PDBK dengan ketentuan:
   a) seluruh karya desain karakter dan animasi dikumpulkan di dalam 1 file folder;
   b) file folder diberi nama "Nama Lengkap – Asal Sekolah – Desain Karakter dan Animasi" Contoh : Anto–SLBN 6–Desain Karakter dan Animasi;
   c) file pengerjaan diberi nama dengan format "Nama lengkap"

Contoh pengumpulan:



d) Peserta mengunggah poin (1), (2), (3), (4), dan (5) di atas ke portal aplikasi Lomba AKA-PDBK.

8) peserta menggunggah **hasil gambar desain karakter** ke akun Instagram peserta;
9) peserta mengunggah **hasil video animasi** ke akun TikTok peserta;
10) peserta harus *follow* instagram @puspresnas & @juridgdk;
11) akun Instagram dan TikTok tidak boleh di *private*;
12) post di Instagram dan Tiktok, pada kolom diskripsi (*caption*) disertakan judul karya, deskripsi singkat, tanggal pembuatan karya;
13) post di Instagram dan TikTok harus ditag ke akun @puspresnas & @juridgdk;
14) setiap post Instagram dan TikTok menyertakan hashtag #AKA-PDBK #AKA-PDBKdesainkarakter #Lombadesainkarakter #puspresnas #Juridgdk #AbilympicsIndonesia;
15) peserta menginput link Instagram dan Tiktok ke portal aplikasi lomba AKA-PDBK.

4. Penilaian

Penilaian desain karakter dan animasi dilakukan terhadap aspek :

a. Kreativitas dan orisinalitas (30%)
   1) Karya yang dihasilkan memiliki keunikan
   2) Ide karya yang dihasikan bersifat asli/original
   3) Hasil karya belum pernah di publikasikan di media apapun
   4) Tidak adanya indikasi plagiarism
   5) Sesuai dengan tren kreatif dan perkembangan industri
   6) Penggunaan teknik desain dalam menciptakan karya

b. Kesesuaian tema (25%)
   1) hasil karya yang diciptakan sesuai dengan ketentuan yang telah diberikan
   2) lingkup eksplorasi tema, dan konsep desain karakter yang sesuai
   3) Desain karakter yang di ciptakan disampaikan jelas dan mudah dimengerti
c. Karakter desain (25%)
   1) Visual yang di tampilkan memiliki budaya lokal yang mudah dikenali
   2) Desain karakter yang dihasilkan sesuai dengan karakter yang cerdik dan ekspresif
   d. Animasi Karakter (20%)
      1) Animasi 15-30 detik yang dihasilkan dapat menggambarkan tema yang telah ditentukan
      2) Penguasaan penggunaan program
      3) Kehalusan dan penjiwaan gerakan animasi yang dihasilkan

5. Ketentuan Lain

a. Apabila terindikasi melakukan kecurangan, peserta dapat didiskualifikasi.
b. Peserta menjamin karya desain karakter dan animasi merupakan karya original milik peserta (bukan plagiat, ciptaan orang lain atau tidak dibantu oleh orang lain), jika terdapat tuntutan hukum atas karya yang bersangkutan, maka tanggung jawab hukum sepenuhnya berada pada peserta.
c. Apabila terdapat perubahan dan penyesuaian yang berhubungan dengan teknis lomba, keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

B. AJANG KREASI UKIR KAYU

1. Persyaratan

a. Peserta didik putra/putri dengan jenis kekhususan tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, dan Autis pada satuan pendidikan khusus jenjang SMPLB/ SMALB atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif jenjang SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C.
b. Lahir setelah 1 Juni 1999.
c. Lomba dilaksanakan di rumah/sekolah masing-masing peserta dengan memperhatikan protokol kesehatan cegah Covid-19.

2. Materi

Membuat ukiran pada sebilah kayu dengan ukuran 250 mm X 250 mm X 20 mm (panjang x lebar x tebal), dengan ketentuan:

a. tema : Keberagaman flora dan atau fauna laut Indonesia
b. teknik pengerjaan menggunakan teknik ukir kayu manual (dilarang menggunakan peralatan elektrik);
c. kayu yang digunakan dapat berupa kayu jati atau kayu lain yang mudah untuk diukir dengan ukuran tersebut;
d. *finishing* hasil akhir ukiran cukup sampai dengan pengamplasan halus dan dapat ditambahkan *wax*, *teak oil*, atau semir.

3. Teknik Pelaksanaan

a. Peserta melaksanakan registrasi daring pada halaman aplikasi Lomba AKA-PDBK: pk.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id
b. Peserta membuat **satu buah video proses mengukir dan satu buah file pdf berisi satu buah foto desain dan dua buah foto karya** dengan kententuan:
    1) Menggunakan handphone (HP) atau kamera Digital.
    2) video berisi proses pengerjaan mendesain, proses pengerjaan mengukir hingga finishing.
    3) Durasi video maksimal 15 menit (masing-masing proses diambil bagian yang paling penting);
    4) Apabila video menggunakan instrument musik baik yang memiliki atau tidak memiliki hak cipta harus ditampilkan/disertakan dalam kredit di akhir video.
    5) Peserta membuat desain gambar atau motif yang akan diukir di atas kertas dengan ukuran A3 dengan ukuran gambar 250 mm X 250 mm
    6) Foto hasil karya ukir **tampak atas dan tampak ¾**

Contoh foto yang diunggah :



Tampak Atas



Tampak ¾

Sumber gambar : https://apkpure.com/id/jepara-teak-carving-model/com.fig.TeakWoodCarving

7) Foto desain (5) dan foto hasil karya (6) dibuat dalam 1 file pdf.
8) Peserta membuat Surat Pernyataan tentang Keaslian Karya Peserta yang ditandatangani oleh peserta (format terlampir)
9) Video proses (3), file pdf (7), dan surat pernyataan (8) diunggah ke akun akun google drive masing-masing peserta dengan diberi judul: Nama Peserta-Asal Sekolah-UkirKayu-AKA-PDBK2021 contoh: Wati-SLBN 02-UkirKayu-AKA-PDBK2021
10) link unggahan video *google drive* kemudian di input ke portal Aplikasi perlombaan;
11) link *google drive* dibuat tidak private (panduan unggah terlampir).

4. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Score
	A. Penilaian Proses	
1	Prosedur kerja	10
2	Kebersihan tempat kerja	10
	B. Penilaian Karya	
1	Kesesuaian antara desain dan hasil	15
2	Kehalusan pengerjaan	20
3	Kepresisian hasil	20
4	Tampilan keseluruhan	25
	TOTAL	**100**

5. Ketentuan Lain

a. Apabila terindikasi melakukan kecurangan, peserta dapat didiskualifikasi.
b. Peserta menjamin karya ukir kayu merupakan karya original milik peserta (bukan plagiat, ciptaan orang lain atau tidak dibantu oleh orang lain), jika terdapat tuntutan hukum atas karya yang bersangkutan, maka tanggung jawab hukum sepenuhnya berada pada peserta.
c. Apabila terdapat perubahan dan penyesuaian yang berhubungan dengan teknis lomba, keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

C. AJANG KREASI MENULIS CERITA PENDEK

1. Persyaratan

a. Peserta didik putra/putri dengan jenis kekhususan tunanetra/tunarungu pada satuan pendidikan khusus jenjang SMPLB/ SMALB atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif jenjang SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C.
b. Lahir setelah 1 Juni 1999.
c. Lomba dilaksanakan di rumah/sekolah masing-masing peserta dengan memperhatikan protokol kesehatan cegah Covid-19.

2. Materi

a. Lomba dilaksanakan satu tahap penilaian;
b. peserta **membuat cerpen** dengan tema Keberagaman Indonesia;
c. karya cerpen memiliki **panjang 700 s.d. 1000 kata**, tidak boleh lebih ataupun kurang. Penulisan Cerpen dibuat **dibuat dengan bentuk PDF** yang proses penulisannya dapat dibantu oleh pendamping atau orangtua peserta;
d. unsur instrinsik seperti judul, gaya bahasa, karakter, konflik, dan lainnya bebas;

3. Teknik Pelaksanaan Lomba

a. Peserta melaksanakan registrasi daring pada halaman aplikasi Lomba AKA-PDBK: pk.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id
b. Peserta membuat **dua buah video menulis cerpen** dengan kententuan:
   1) Video Pertama:
      a) video berdurasi maksimal 5 menit yang berisi memperkenalan diri peserta, menjelasan ide cerita, menyebutkan unsur-unsur intrinsik seperti judul, konflik dan karakter, dan membacakan bagian dari cepen yang menarik bagi peserta.
      b) Editing video yang diperbolehkan adalah time lapse yaitu teknik yang merekam perubahan atau perjalanan adegan dalam suatu rentang periode yang cukup panjang mengubahnya menjadi video dengan durasi dicepatkan.
      c) Peserta membuat Surat Keterangan Keaslian Karya yang ditanda tangani oleh peserta yang bersangkutan (format terlampir).

2) Video Kedua
   a) Video berdurasi 1 menit yang berisikan *treaser* dari cuplikan - cuplikan video pertama, yang dapat ditambahakan proses diskusi dengan pendamping, pencarian ide, dan sebagainya.
   b) Video teaser diunggah ke akun Instagram masing-masing pesera;
   c) Pada deskripsi (*caption)* diberikan keterangan judul karya dan hastag #AKA-PDBK2021 #Lombamenuliscerpen #jujuritujuara #puspresnas
   d) Post Instagram harus di tag ke akun Instagram @puspresnas

c. File PDF Cepren, Video proses, dan Surat Keterangan Keaslian Karya diunggah ke akun akun *google drive* masing-masing peserta dengan diberi judul: Nama Peserta – Asal Sekolah – Menulis Cerpen – AKA-PDBK 2021 contoh: Agusta–SLBN 05–Menulis Cerpen–AKA-PDBK 2021
d. link unggahan video *google drive* kemudian di input ke portal Aplikasi perlombaan.
e. link *google drive* dibuat tidak private (panduan unggah terlampir)

4. Penilaian

a. Kesesuaian Tema (30%)
b. Unsur Instrinsik (50%)
c. Video Proses (20%)

5. Ketentuan Lain

a. Apabila terindikasi melakukan kecurangan, peserta dapat didiskualifikasi.
b. Peserta menjamin karya cerpen merupakan karya original milik peserta (bukan plagiat, ciptaan orang lain atau tidak dibantu oleh orang lain), jika terdapat tuntutan hukum atas karya yang bersangkutan, maka tanggung jawab hukum sepenuhnya berada pada peserta.
c. Apabila terdapat perubahan dan penyesuaian yang berhubungan dengan teknis lomba, keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

D. AJANG KREASI MEWARNAI

1. Persyaratan

a. Peserta didik putra/putri dengan jenis kekhususan *Cerebral Palsy* dan *Down Syndrome* pada satuan pendidikan khusus jenjang SDLB/SMPLB/SMALB atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif jenjang SD/SMP/SMA/SMK/Paket A/Paket B/Paket C.
b. Peserta didik lahir setelah tanggal 1 Juni 1999.
c. Kegiatan lomba dilaksanakan di rumah/tempat tinggal masing-masing peserta dengan memperhatikan protokol kesehatan cegah Covid-19.

2. Materi

a. Peserta mewarnai template gambar (gambar template terlampir)
b. Template gambar dapat ditambahkan objek sesuai kreasi peserta.
c. Proses mewarnai hanya dapat menggunakan pensil warna ataupun krayon (media lain tidak diperkenankan).
d. Kertas yang digunakan berukuran A4 (21 cm x 29,7 cm).

3. Teknik Pelaksanaan

a. Peserta melaksanakan registrasi daring pada halaman aplikasi Lomba AKA-PDBK: pk.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id;
b. Peserta membuat satu buah video proses mewarnai dengan kententuan:
    1) video berdurasi maksimal 5-10 menit;
    2) video berisi:
        a) perkenalan diri peserta;
        b) proses awal mewarnai;
        c) proses pertengahan;
        d) proses akhir mewarnai (hasil jadi);
c. Peserta memindai gambar yang telah diwarnai dengan resolusi minimal 200 dpi dengan mempertimbangkan kejelasan gambar dan disimpan dalam format jpg/jpeg.
d. Peserta membuat Surat Keterangan tentang Keaslian Karya Peserta yang ditanda tangani oleh peserta yang bersangkutan (format terlampir).
e. Video (b), hasil karya yang telah di pindai (c) dan Surat Keterangan (d) tersebut disimpan dalam satu folder dengan format zip/rar dan diunggah ke akun akun *google drive* masing-masing peserta dengan diberi judul: Nama Peserta – Asal Sekolah – Mewarnai, contoh: Budi–SLB 01 Bandung–Mewarnai.

f. link unggahan video *google drive* kemudian di input ke portal Aplikasi perlombaan;
g. link *google drive* dibuat tidak private (panduan unggah terlampir);

4. Penilaian

Aspek	Bobot
Warna (harmoni, keseimbangan, kontras, dan irama)	45
Teknik (penguasaan karakter pensil warna dan atau krayon dan kerapian)	35
Kreativitas	20
Total	100

5. Ketentuan Lain

a. Apabila terindikasi melakukan kecurangan, peserta dapat didiskualifikasi.
b. Peserta menjamin karya mewarnai merupakan karya original milik peserta (bukan plagiat, ciptaan orang lain atau tidak dibantu oleh orang lain), jika terdapat tuntutan hukum atas karya yang bersangkutan, maka tanggung jawab hukum sepenuhnya berada pada peserta.
c. Apabila terdapat perubahan dan penyesuaian yang berhubungan dengan teknis lomba, keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Template Gambar Mewarnai



E. AJANG KREASI VLOG

1. Persyaratan

a. Peserta didik putra/putri dengan jenis kekhususan tunagrahita, tunadaksa, dan Autis pada satuan pendidikan khusus jenjang SMPLB/SMALB atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif jenjang SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C.
b. Lahir setelah 1 Juni 1999.
c. Lomba dilaksanakan di rumah/sekolah masing-masing peserta dengan memperhatikan protokol kesehatan cegah Covid-19.

2. Materi

a. Lomba dilaksanakan satu tahap
b. Peserta membuat Vlog (*video blog*) tentang Keanekaragaman Kuliner Nusantara (memperkenalkan Kuliner masing-masing provinsi)

3. Teknik Pelaksanaan

a. Peserta melaksanakan registrasi daring pada halaman aplikasi Lomba AKA-PDBK: pk.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id
b. Peserta membuat satu buah vlog dengan kententuan:
   1) Menggunakan handphone (HP) atau kamera digital.
   2) Durasi Vlog maksimal 180 detik (3 menit)
   3) Setiap peserta hanya boleh mengirimkan 1 video.
   4) Format Video .MP4
   5) aspek rasio gambar 16:9, dengan resolusi gambar 1920x1080 pixel
   6) Video dapat diberikan *subtitle* (terjemahan) untuk mempermudah peserta dalam menjalaskan materi Vlog.
   7) *Backsound*/suara latar **harus menggunakan** instrumen daerah provinsi masing-masing
   8) Penggunaan Instrument musik baik yang memiliki atau tidak memiliki hak cipta harus ditampilkan/disertakan dalam kredit di akhir video.
   9) Video diawali perkenalan identitas peserta dengan menyebutkan nama lengkap, asal sekolah, kemudian peserta langsung berekspresi tentang isi dari Vlog yang dibuat.
      Contoh narasi:
      Selamat pagi/siang/sore, saya (nama lengkap), saya sekolah di (sebutkan nama sekolah),

10) Peserta dapat menggunakan aplikasi video editing yang *user friendly* (mudah digunakan) diantaranya :
    a) Adobe Premiere Pro
    b) DaVinci Resolve
    c) Cyberlink PowerDirector
    d) Wondershare Filmora
    e) AVS Video Editor
    f) Windows Movie Maker
    g) Avidemux Video Editor
    h) VideoPad Video Editor
    i) Pinnacle Studio
    j) HitFilm Express

    **/ Boleh menggunakan aplikasi video editing selain diatas selama tidak menjadi kendala peserta.*

c. Peserta membuat Surat Keterangan tentang Keaslian Karya Peserta yang ditandatangani peserta yang bersangkutan (format terlampir).
d. Peserta mengungah file video (b) dan Surat Keterangan (c) ke akun google drive masing-masing peserta dengan diberi judul: Nama Peserta-Asal Sekolah-Vlog-AKA-PDBK2021 contoh: Akila-SLBN 01 Padang-Vlog-AKA-PDBK 2021
f. link unggahan video *google drive* kemudian di input ke portal Aplikasi perlombaan;
g. link *google drive* dibuat tidak private (panduan unggah terlampir);

4. Penilaian

a. Kesesuaian tema 10%
b. Kejelasan Alur Cerita 10%
c. Orisinilitas 20%
d. Kreativitas 30%
e. Teknik pengambilan gambar dan editing 30%

5. Ketentuan Lain

a. Apabila terindikasi melakukan kecurangan, peserta dapat didiskualifikasi.
b. Peserta menjamin karya vlog merupakan karya original milik peserta (bukan plagiat, ciptaan orang lain atau tidak dibantu oleh orang lain), jika terdapat tuntutan hukum atas karya yang bersangkutan, maka tanggung jawab hukum sepenuhnya berada pada peserta.
c. Apabila terdapat perubahan dan penyesuaian yang berhubungan dengan teknis lomba, keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

F. AJANG KREASI PENCAK SILAT

1. Persyaratan

a. Peserta didik putra/putri dengan jenis kekhususan tunarungu, tunagrahita, dan Autis pada satuan pendidikan khusus jenjang SDLB/SMPLB/SMALB atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif jenjang SD/SMP/SMA/SMK/Paket A/Paket B/Paket C.
b. Lahir setelah 1 Juni 1999.
c. Lomba dilaksanakan di rumah/sekolah/padepokan masing-masing peserta dengan memperhatikan protokol kesehatan cegah Covid-19.

2. Materi

a. Tema : **Keberagaman Pencak Silat Nusantara**
b. Lomba dilaksanakan satu tahap
c. Peserta memperagakan rangkaian Tunggal Baku Pencak Silat Jurus Tangan Kosong yang terdiri dari 50 gerakan dengan catatan waktu pertandingan 80 detik (1 menit 20 detik), dengan toleransi waktu ± 5 detik
d. Jurus tunggal Baku diperagakan menurut urutan gerak, kebenaran rincian Teknik jurus Tunggal Baku tangan kosong, irama gerak, kemantapan, dan penjiwaan yang ditetapkan untuk jurus ini.
e. Peserta diwajibkan memakai pakaian pencak silat model standar, warna bebas dan polos (tidak bercorak). Memakai ikat kepala dan kain samping warna polos atau bercorak.
f. Pilihan warna pakaian dan tali samping di bebaskan. Boleh memakai lambang badan induk di dada sebelah kiri dan diperkenankan memakai lambang IPSI di dada kanan.

3. Teknik Pelaksanaan

a. Peserta melaksanakan registrasi daring pada halaman aplikasi Lomba AKA-PDBK: pk.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id
b. Peserta membuat **satu buah video peragaan pencak silat** dengan kententuan:
    1) Menggunakan handphone (HP) atau kamera Digital.
    2) Durasi video maksimal 3 menit yang berisi:
        a) video diawali dengan peserta melakukan simulasi masuk lalu perkenalan identitas peserta dengan menyebutkan nama lengkap, asal sekolah, dibolehkan melakukan gerakan salam identitas perguruan dan daerah masing-masing;

Contoh narasi:

Selamat pagi/siang/sore, saya (nama lengkap), saya sekolah di (sebutkan nama sekolah), lalu melakukan gerakan identitas perguruan atau daerah jika ada.

b) Video dilanjutkan dengan pembukaan pesilat, kemudian peluit tanda waktu dimulainya pertandingan dibunyikan (dapat dibantu oleh pendamping/orangtua), kemudian peserta langsung memperagakan jurus tunggal baku tangan kosong, dan diakhiri Kembali oleh bunyi peluit tanda berakhirnya waktu yang ditetapkan (bunyi peluit tanda dimulai dan diakhirinya peragaan silat harus secara jelas terdengar dalam video);

c) setelah selesai memperagakan rangkaian gerak pencak silat peserta melakukan simulasi keluar;

d) Peserta dapat menggunakan matras dalam memperagakan gerakan silat.

3) format video .MP4;

4) video rangkaian gerakan pencak silat dilakukan dengan metode single take tanpa edit

5) peserta mengunggah video peragaan silat (2) dan pas foto ukuran 4x6 ke akun akun *google drive* masing-masing peserta dengan diberi judul: Nama Peserta-Asal Sekolah-Pencak Silat-AKA-PDBK 2021 contoh: Agus - SLBN 02 - Pencak Silat -AKA-PDBK 2021;

6) link unggahan video *google drive* kemudian di input ke portal Aplikasi perlombaan;

7) link *google drive* dibuat tidak *private* (panduan unggah terlampir)

4. Penilaian

a. Aspek Penilaian

1) Nilai Kebenaran (50 poin) yang mencakup unsur:

a) Kebenaran gerakan dalam setiap jurus

b) Kebenaran urutan gerak, kebenaran urutan Jurus

2) Nilai Kemantapan (50-60 Poin) yang mencakup unsur :

a) Kemantapan gerak

b) Kemantapan irama gerak

c) Kemantapan penghayatan gerak

d) Kemantapan tenaga dan stamina

total jumlah nilai maksimal dalam penilaian lomba Pencak Silat adalah 110 Poin

b. Kriteria Hukuman
   1) Faktor kesalahan dalam rincian gerakan dan jurus
      a) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta setiap kali yang bersangkutan melakukan gerakan yang salah, yaitu :
         (1) Kesalahan dalam rincian gerak
         (2) Kesalahan urutan rincian gerak
      b) Pengurangan nilai 1 (satu) dikenakan kepada peserta untuk setiap gerakan yang tertinggal (tidak ditampilkan)
      c) Hukuman Diskualifikasi diberikan kepada Pesilat yang tidak menampilkan salah satu jurus atau memperagakan urutan jurus yang salah
   2) Faktor Waktu
      a) Peragaan kurang atau lebih dari 80 detik (1 Menit 20 Detik)
         (1) Nilai dikurangi 5 poin apabila peserta melakukan rangkaian gerakan dengan waktu ± 6 s.d. 10 detik dari waktu yang ditentukan
         (2) Nilai dikurangi 10 poin apabila peserta melakukan rangkaian gerakan dengan waktu ± 11 s.d. 15 detik dari waktu yang ditentukan
         (3) Nilai dikurangi 15 poin apabila peserta melakukan rangkaian gerakan dengan waktu lebih dari 16 detik dari waktu yang ditentukan

5. Ketentuan Lain

a. Apabila terindikasi melakukan kecurangan, peserta dapat didiskualifikasi.
b. Peserta menjamin karya pencak silat merupakan karya original milik peserta (bukan diperagakan oleh orang lain), jika terdapat tuntutan hukum atas karya yang bersangkutan, maka tanggung jawab hukum sepenuhnya berada pada peserta.
c. Apabila terdapat perubahan dan penyesuaian yang berhubungan dengan teknis lomba, keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

BAB III
PENUTUP

Keberhasilan penyelenggaraan AKA-PDBK tahun 2021 dalam rangka memperingati Hari Lahir Pancasila secara daring sangat bergantung dari partisipasi aktif semua unsur yang terlibat. Pelaksanaan kegiatan secara tertib, teratur, penuh tanggung jawab yang tinggi akan mendorong terhadap suksesnya kegiatan ini.

Dengan memahami panduan ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk semua pihak yang terlibat dalam melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya sehingga mencapai hasil yang optimal.

Lampiran 1: Surat pernyataan keaslian karya

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : .....

Tempat/Tgl. Lahir : .....

NISN : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

Jenis Kreasi/lomba : .....

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya yang saya ajukan dalam AKA-PDBK 2021 ini merupakan karya saya.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., ... 2021

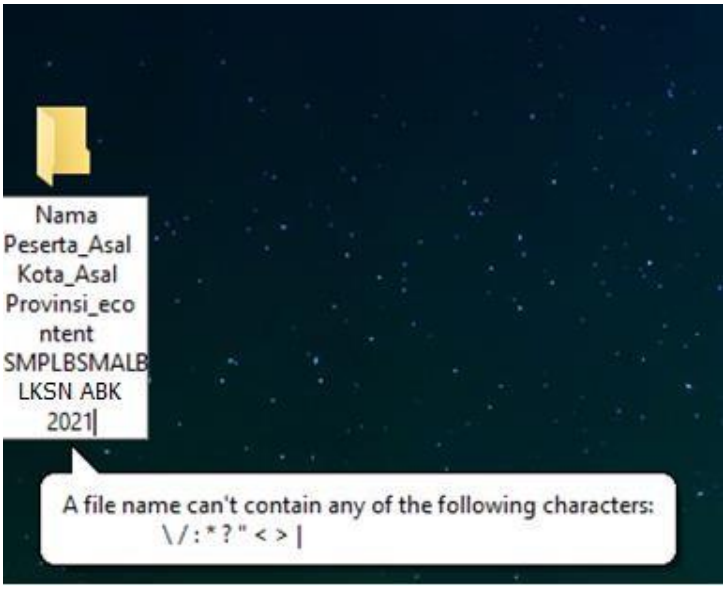
Tandatangan

(Nama lengkap peserta AKA- PDBK)

Lampiran 2. Panduan upload Google Drive

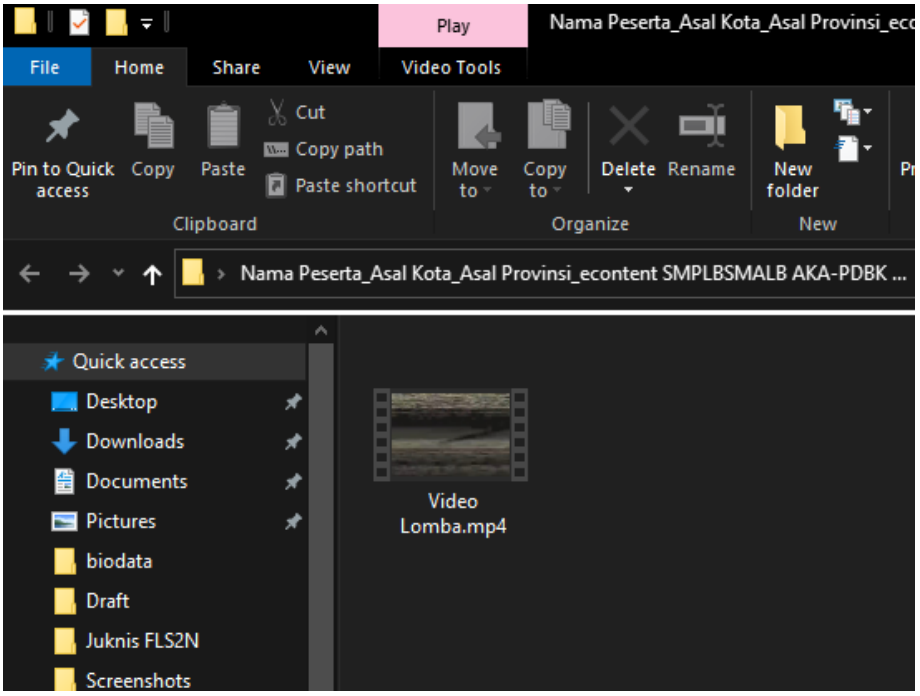
A. Panduan upload Google drive PC :

1. Buat folder dan pastikan nama folder Nama_peserta-asal-kota_asal-provinsi-lomba-SDLB/SMPLB/SMALB-AKA-PDBK Pancasila 2021:

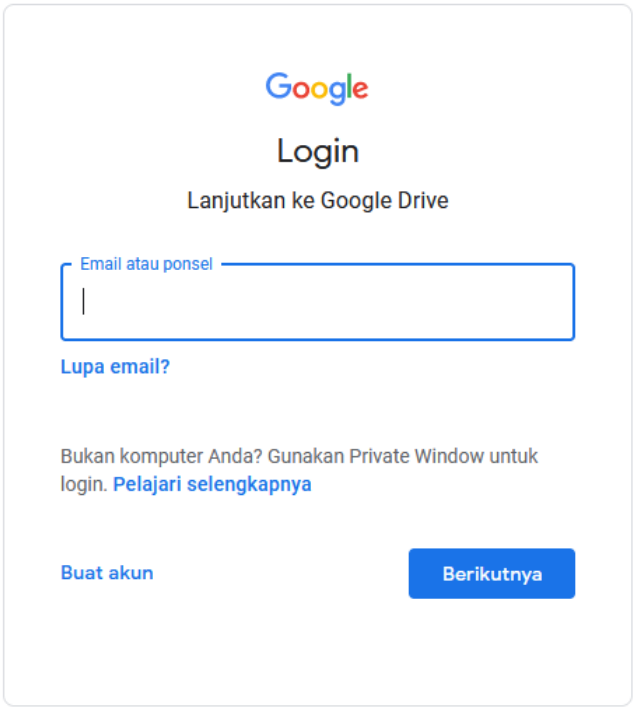


Gambar 1 : membuat folder

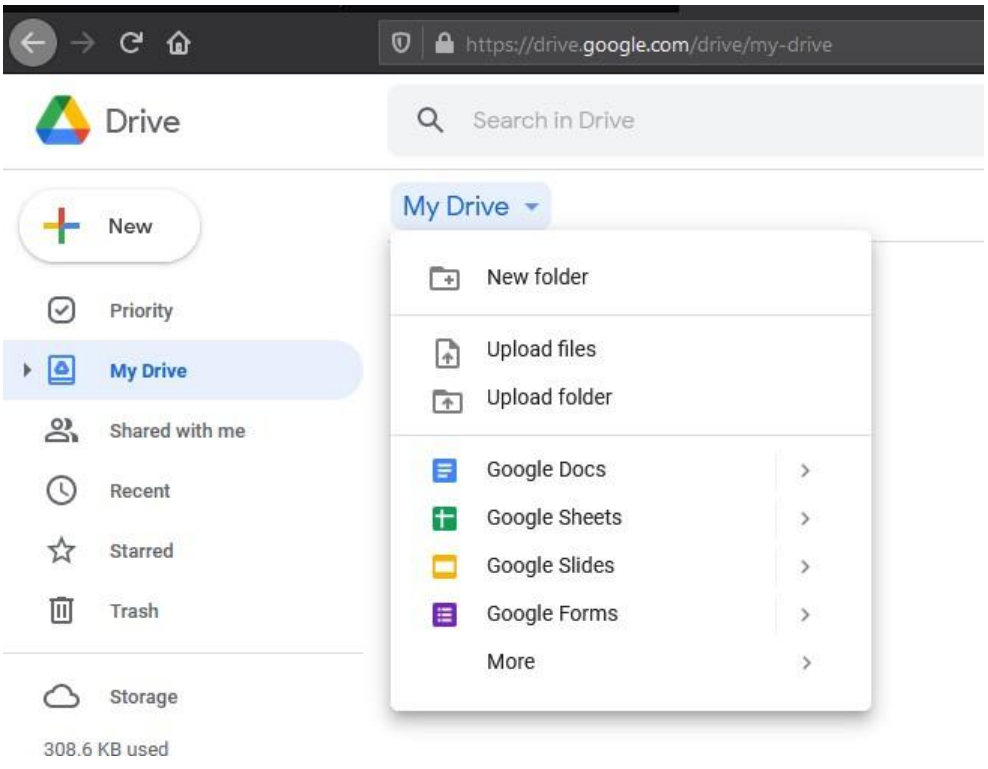
2. Pastikan didalam folder sudah ada video lomba :



3. Buka https://drive.google.com jika belum login silahkan login menggunakan email :

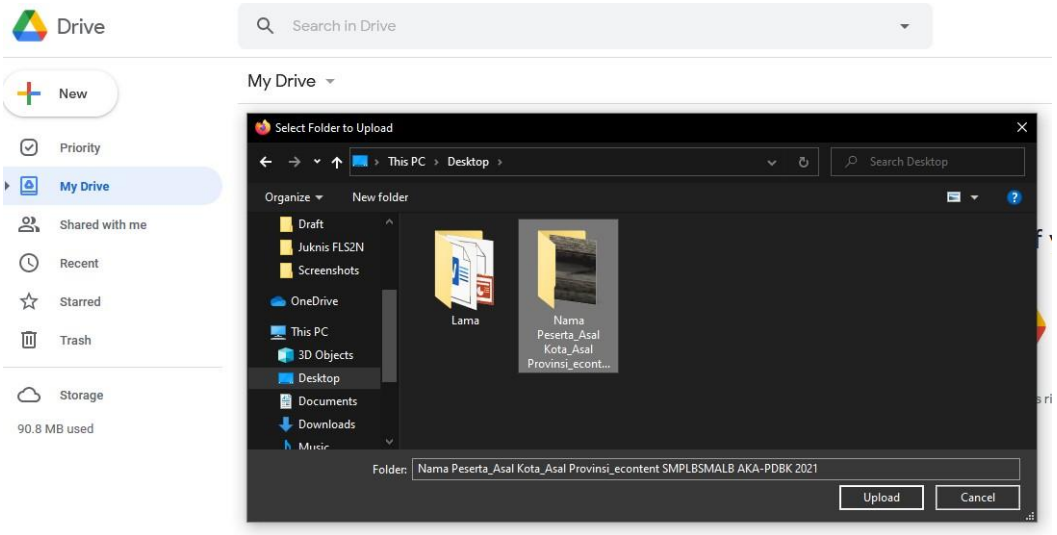


4. Jika sudah login google drive, klik My Drive akan muncul dropdown seperti gambar 4 di bawah lalu pilih upload folder :



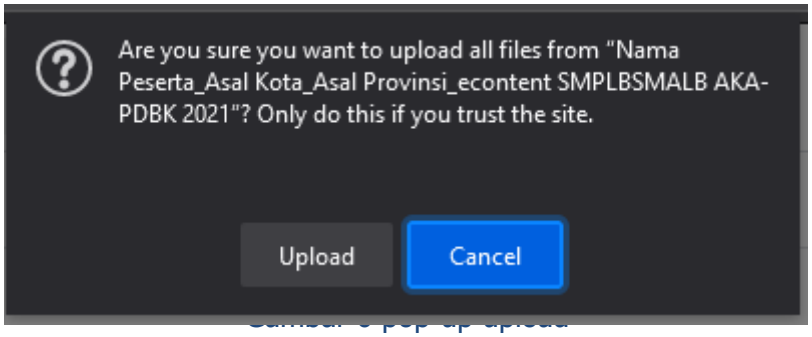
Gambar 4 dropdown My Drive

5. Pilih directory folder lomba yang telah di buat lalu pilih upload:

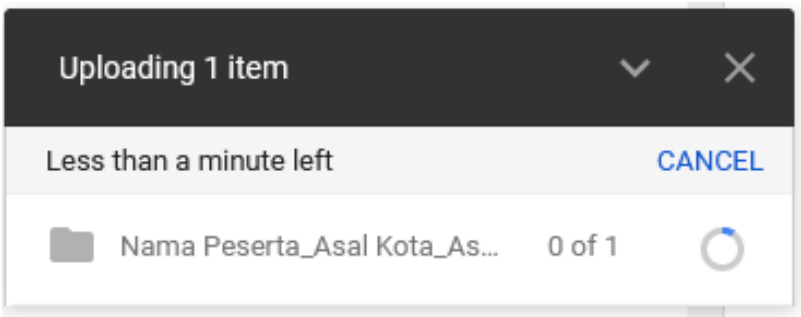


Gambar 5 directory folder lomba

6. Akan muncul popup lalu pilih upload :

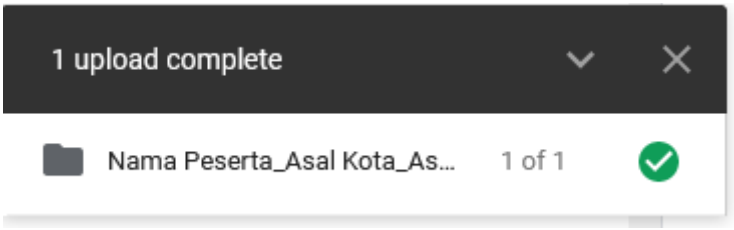


7. Akan muncul seperti gambar 7 tunggu selesai upload :



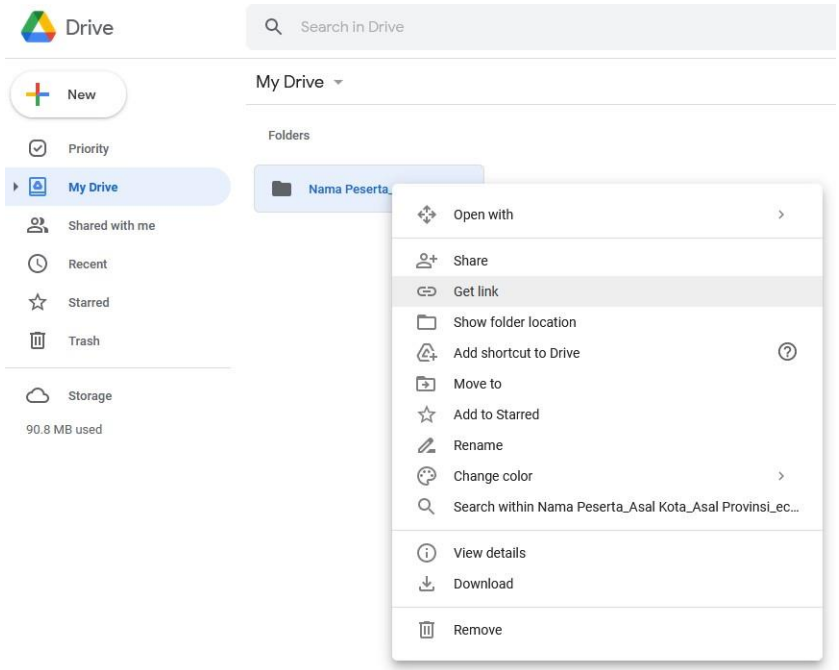
Gambar 7 proses upload

Jika proses upload sudah selesai, akan muncul seperti gambar 8 :



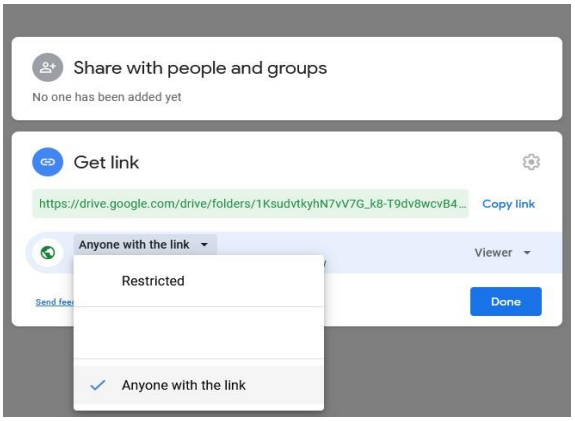
Gambar 8 selesai upload

8. Klik kanan pada folder lalu akan muncul seperti gambar 9 di bawah lalu pilih get link :



Gambar 9 Setting Akses Link 1

9. lalu pastikan di bagian viewer pilih Anyone with the link/Siapa saja di internet yang memiliki link ini dapat mengedit lalu klik copy link dan klik done :



Gambar 10 Setting Akses Link 2

10. Tempelkan link yang sudah di copy ke portal web lomba.

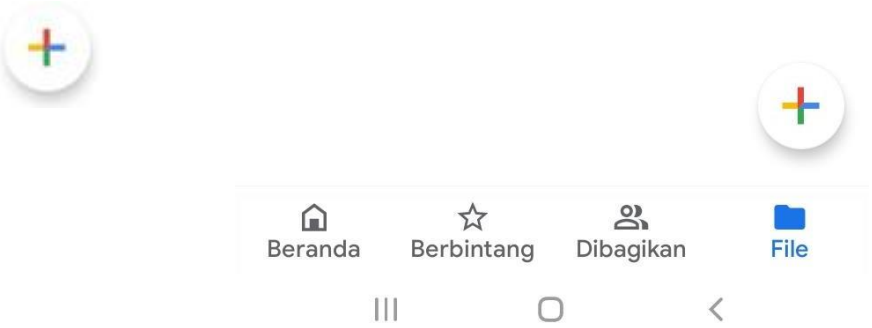
B. Panduan upload Google drive Android :

1. Download aplikasi google drive di play store:



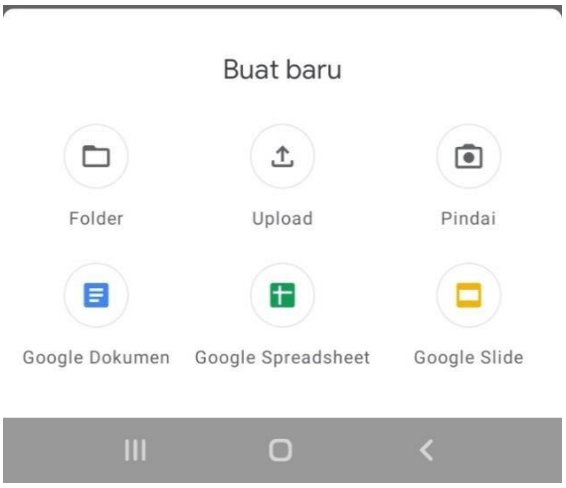
Gambar 11 Download Aplikasi Google Drive

2. Jika sudah terinstall buka aplikasi google drive dan login ke google drive jika sudah akan muncul seperti gambar 12 di bawah lalu pilih tombol



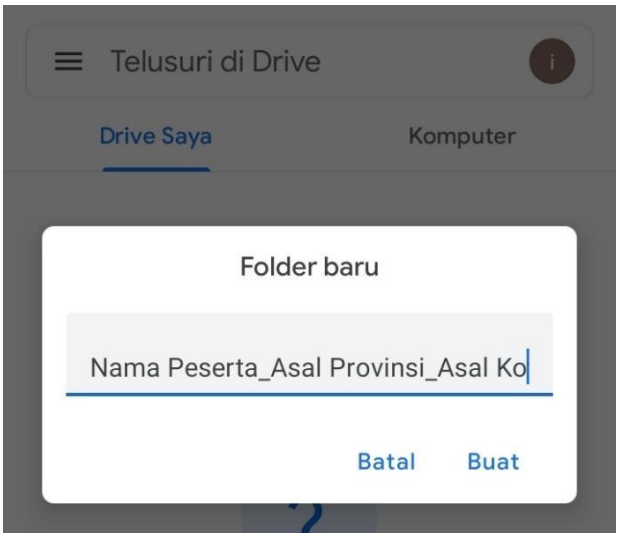
Gambar 12 Setelah Masuk Google Drive

3. Jika sudah akan muncul seperti gambar 13 di bawah lalu pilih folder :



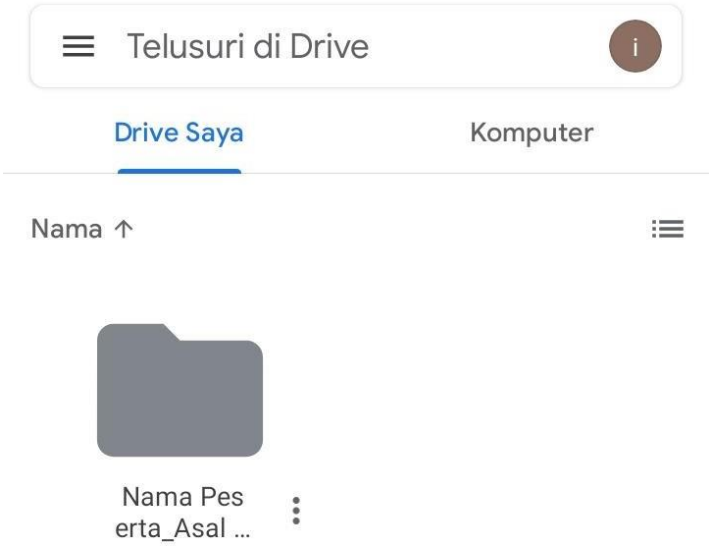
Gambar 13 Membuat Folder Lomba Google Drive

4. Beri nama folder sesuai dengan juknis lomba yang diikuti jika sudah pilih Buat:



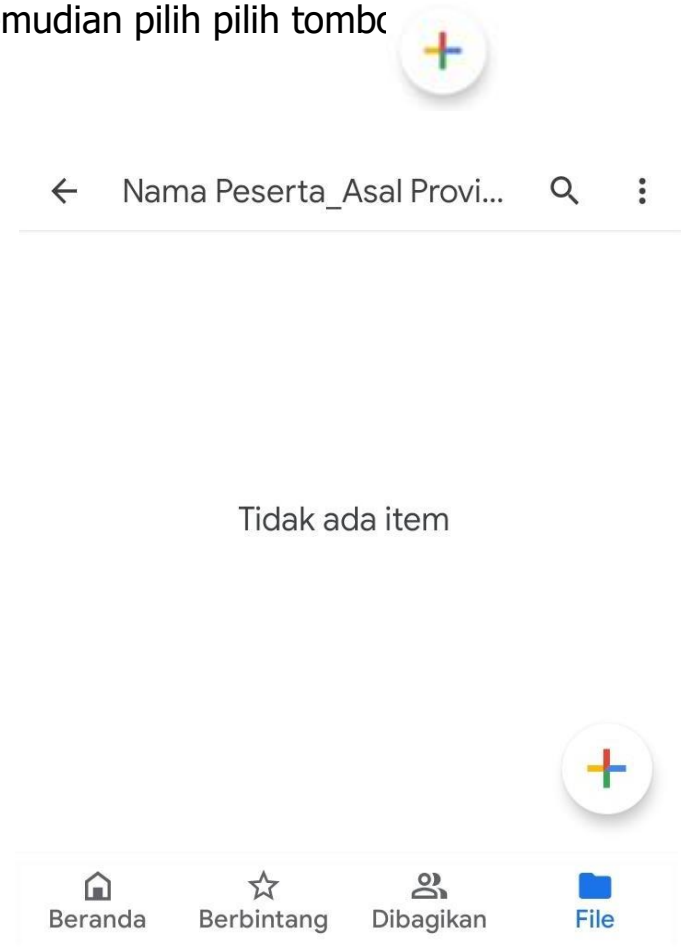
Gambar 14 Membuat Nama Folder Google Drive

5. Jika sudah akan muncul seperti gambar 15 di bawah kemudian masuk kedalam folder yang telah di buat :



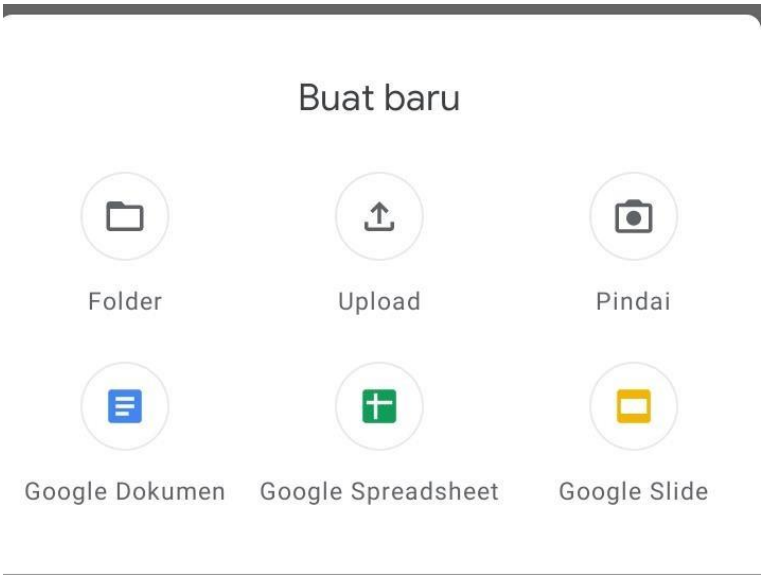
Gambar 15 Berhasil Membuat Folder Google Drive

6. Jika sudah masuk kedalam folder akan muncul tampilan seperti gambar 16 di bawah kemudian pilih pilih tombo

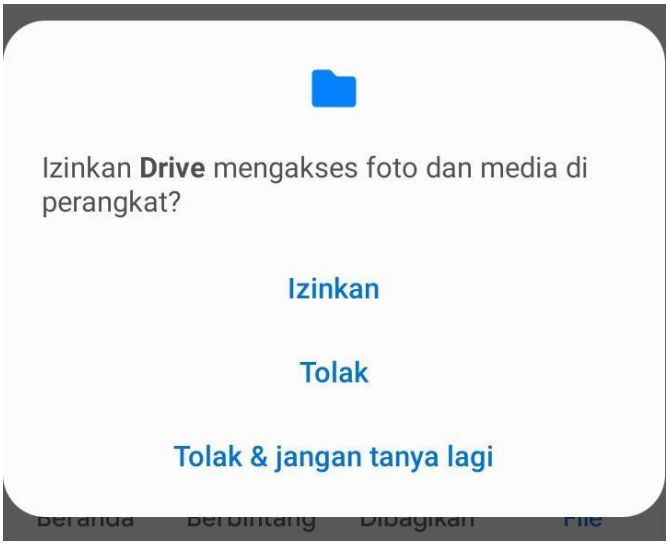


Gambar 16 Masuk Folder Google Drive

7. Kemudian akan muncul seperti gambar 17 di bawah dan pilih upload :

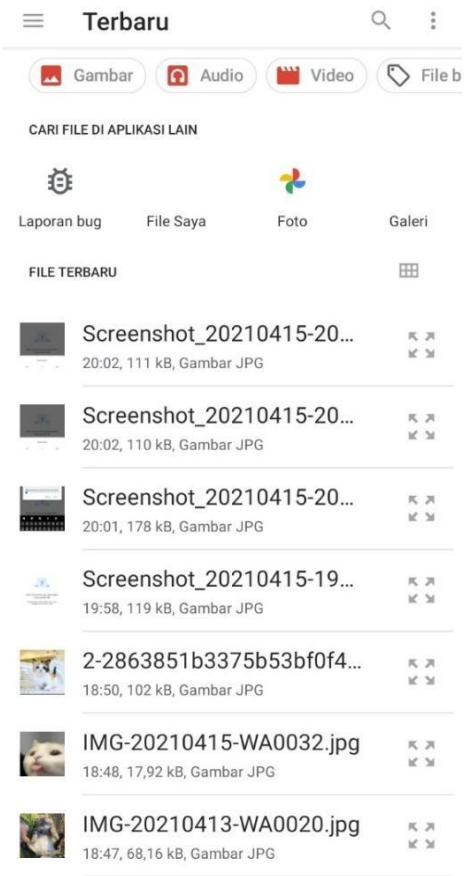


8. Jika sudah akan muncul seperti gambar 18 di bawah kemudian pilih izinkan



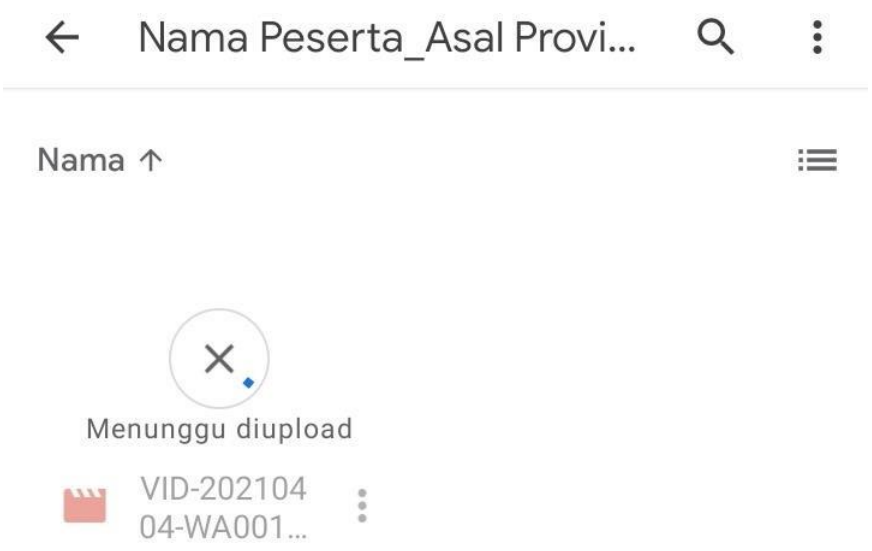
Gambar 18 Izin Akses File Android Google Drive

9. Kemudian cari direktori dari video yang ingin diunggah :



Gambar 19 Pilih Direktori Video Lomba Google Drive

10. Jika sudah akan muncul seperti gambar 20 di bawah tunggu hingga proses unggah video selesai :



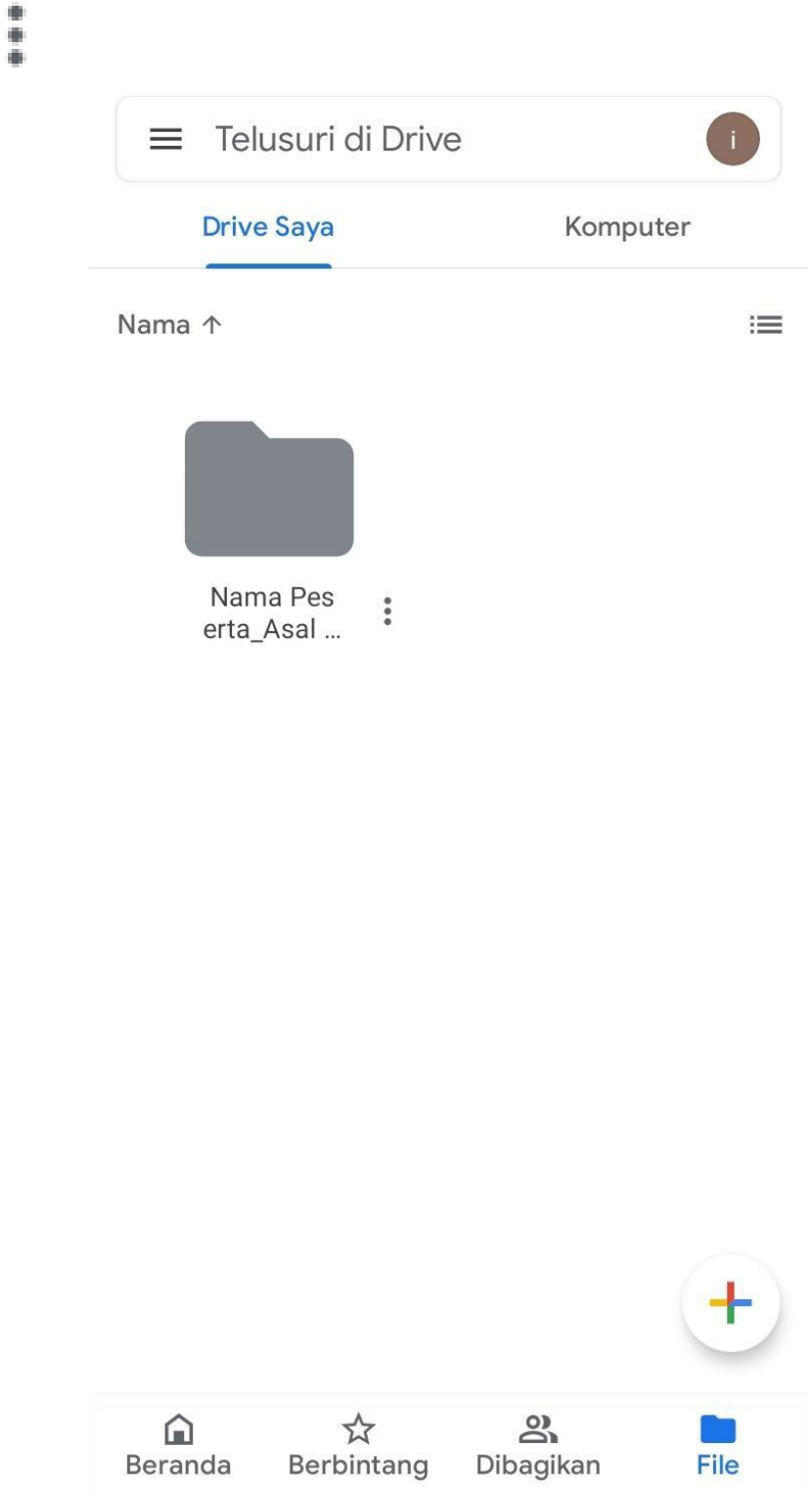
Gambar 20 Proses Upload Video Google Drive

Jika sudah selesai akan muncul seperti gambar 21 di bawah lalu pilih tombol ← :



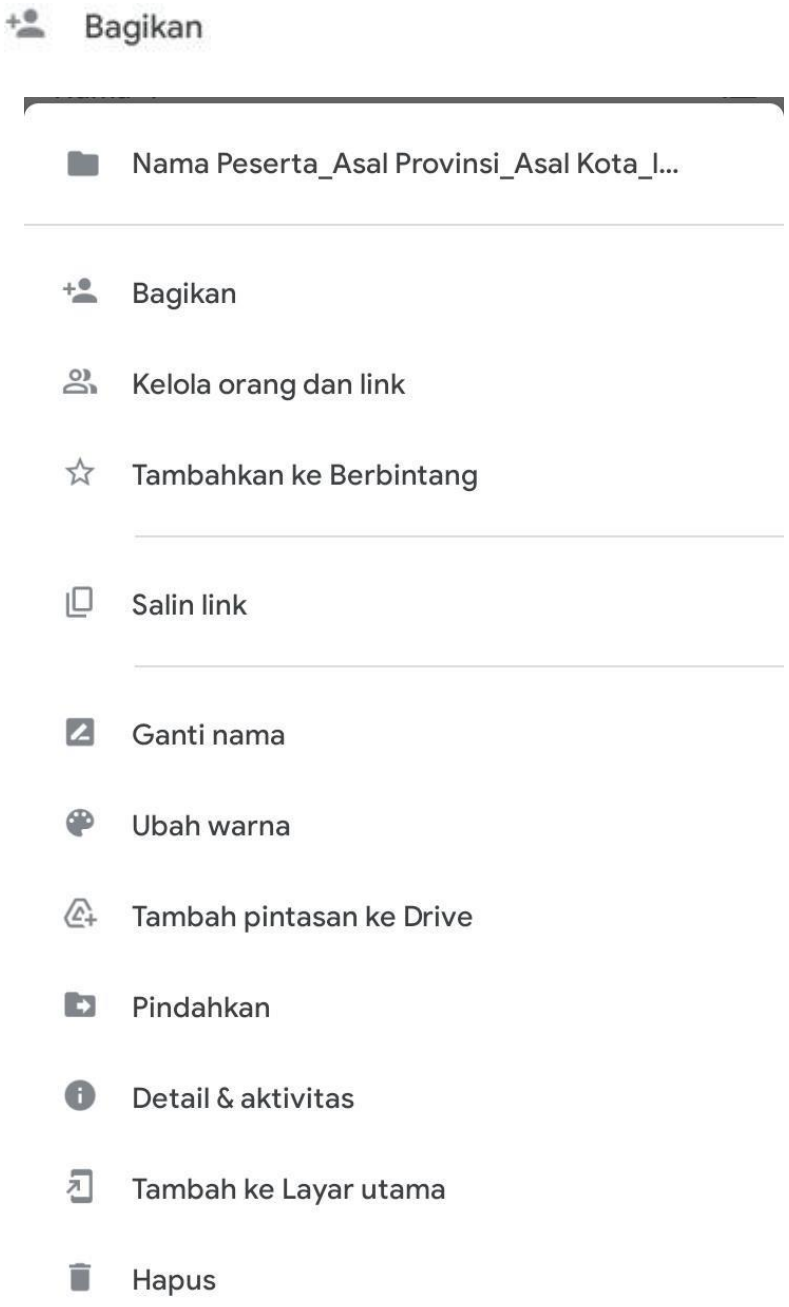
Gambar 21 Selesai Upload Video Google Drive

11. Akan muncul seperti gambar 22 di bawah lalu pilih tombol

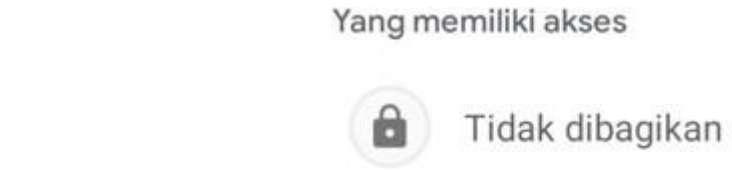


Gambar 22 Setting Akses Folder Google Drive 1

12. Jika sudah akan muncul seperti gambar 23 di bawah kemudian pilih

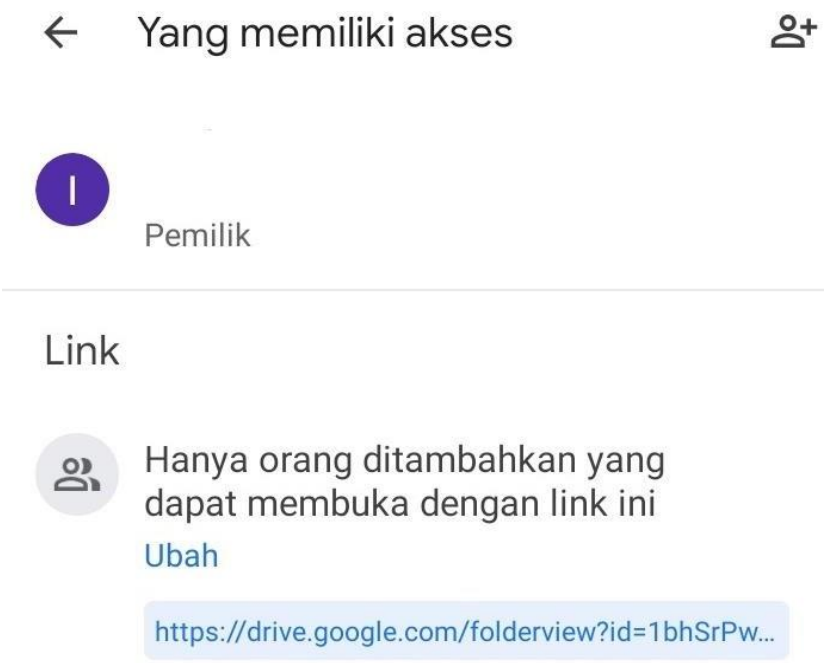


13. Jika sudah atur akseses dengan cara pilih gambar gembok seperti gambar 24 di bawah yang terletak pada bawah kiri layer :



Gambar 24 Setting Akses Folder Google Drive 3

14. Jika sudah pilih tombol gembok maka akan muncul seperti gambar 25 dibawah kemudian pilih ubah :



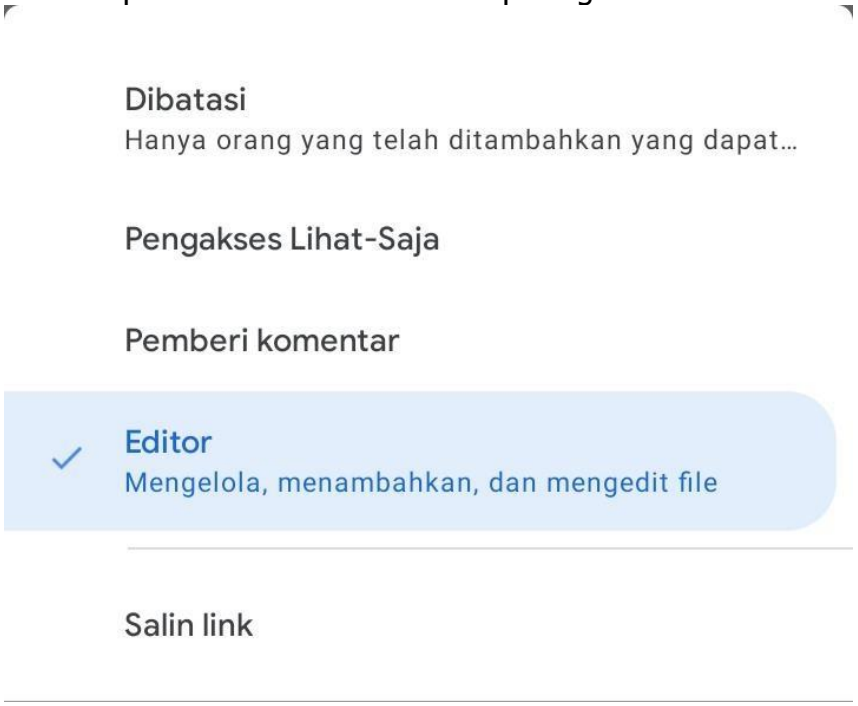
Gambar 25 Setting Akses Google Drive 4

15. Jika sudah akan muncul seperti gambar 26 di bawah kemudian pilih Editor :



Gambar 26 Setting Akses Google Drive 5

jika sudah dipilih editor akan muncul seperti gambar 27 di bawah :



Gambar 27 Setting Akses Google Drive 6

16. Ulangi Langkah 14 dan 15 kemudian akan muncul seperti gambar 27 pilih salin link kemudian tempel link ke portal web lomba.


AKAV PDBK
AJANG KREASI DAN APRESIASI
PESERTA DIDIK BERKEBUTUHAN KHUSUS
TAHUN 2020