



**PEDOMAN PELAKSANAAN
FESTIVAL KREATIVITAS PEMUDA INDONESIA
DAN
NAPAK TILAS KEBANGSAAN
TAHUN 2021**



**ASISTEN DEPUTI PENINGKATAN KREATIVITAS PEMUDA
DEPUTI BIDANG PEMBERDAYAAN PEMUDA
KEMENTERIAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
TAHUN 2021**

DAFTAR ISI

	Hal.
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. DASAR HUKUM	3
C. MAKSUD DAN TUJUAN	3
D. SASARAN	4
E. TEMA	4
F. HASIL YANG DIHARAPKAN	4
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN	6
A. RANGKAIAN ACARA	6
1. <i>YOUTH CREATIVEPRENEUR WORKSHOP</i>	6
a. DeskripsiUmum	6
b. Waktu dan Tempat	6
c. Narasumber	7
d. Kriteria Peserta	7
e. <i>Rundown Tentative</i>	8
2. GELAR KARYA KREATIVITAS PEMUDA	9
a. Deskripsi Umum	9
b. Waktu dan Tempat	9
c. Kategori dan Ketentuan Teknis	10
d. Kriteria Penilaian	17
3. ACARA PUNCAK FESTIVAL KREATIVITAS PEMUDA	18
a. Deskripsi Umum	18
b. Waktu dan Tempat	18
c. Gelar Karya Finalis dan Apresiasi Karya Terbaik Kategori Provinsi	18
d. Gelar Karya Finalis dan Apresiasi Karya Terbaik Kategori Umum	18
e. Apresiasi Provinsi Terbaik	18
4. NAPA K TILAS KEBANGSAAN	19
a. Deskripsi Umum	19
b. Waktu dan Tempat	19
c. Narasumber	19
d. Ketentuan Teknis	19
B. KEPANITIAAN	21
BAB III PENUTUP	23

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pandemi Covid-19 sangat memberi efek bagi kehidupan masyarakat sehari-hari. Mulai dari kebiasaan memakai masker, mencuci tangan, membawa *hand sanitizer* ke mana pun pergi, hingga keterbatasan aktivitas di luar rumah. Keterbatasan aktivitas inilah yang membuat pandemi Covid-19 berdampak pada perekonomian masyarakat. Mengapa? Pada awal pandemi Covid-19, Indonesia menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang berpengaruh terhadap kondisi masyarakat dengan harapan dapat menekan angka penyebaran Covid-19 dan jumlah pasien tidak melebihi fasilitas kesehatan yang tersedia, sehingga masyarakat tidak dapat beraktivitas sebagaimana biasanya.

Dampak pandemi terhadap perekonomian, baik nasional maupun global, sangat terasa, terutama di tahun 2020 lalu. Namun demikian, Pemerintah Indonesia tentu saja terus berupaya untuk memulihkan ekonomi nasional dengan mengambil kebijakan-kebijakan yang menyeluruh.

Di awal tahun 2021 ini Pemerintah Indonesia semakin optimis untuk melaksanakan kebijakan-kebijakan pemulihan ekonomi nasional secara konsisten dan membangun kerja sama dari seluruh komponen bangsa. Peran serta masyarakat diharapkan dapat turut membantu pemulihan ekonomi nasional. Salah satunya dengan penguatan daya beli masyarakat.

Sebagai bagian dari Pemerintah, Aparatur Sipil Negara (ASN) memiliki berbagai peran yang dapat mendukung kesuksesan pemulihan ekonomi nasional ini. Dengan adanya berbagai penyesuaian demi meningkatkan daya beli masyarakat dan memulihkan perekonomian secara keseluruhan, segala bentuk dukungan harus tetap diiringi dengan disiplin masyarakat dalam menerapkan protokol kesehatan demi memutus rantai penularan Covid-19. Jika tidak, ini

akan menjadi perjalanan panjang yang ujungnya semakin tidak terlihat.

Untuk itu, Kementerian Pemuda dan Olahraga, dalam hal ini Asisten Deputi Peningkatan Kreativitas Pemuda, berinisiatif untuk menjalin kolaborasi dengan pihak-pihak yang kiranya mampu untuk mendukung pelaksanaan pemulihan ekonomi nasional. Maka, Asisten Deputi Peningkatan Kreativitas Pemuda melihat dan memanfaatkan peluang yang ada untuk membangun sarana bagi seluruh pemuda Indonesia dalam upaya turut mendukung pemulihan ekonomi nasional dengan meningkatkan peluang usaha dan start-up, meningkatkan nilai tambah usaha sosial, meningkatkan kapasitas dan akses, serta inkubasi bisnis yang bekerja sama dengan pihak-pihak terkait.

Pemuda sebagai generasi muda selalu memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam perkembangan suatu bangsa dan negara. Karena, generasi muda inilah yang menentukan masa depan bangsa dan negaranya. Begitu pula Indonesia. Generasi muda di Indonesia memiliki jumlah lebih dari setengah jumlah seluruh penduduk Indonesia. Maka, tak pelak semangat anak muda Indonesia selalu digalakkan dan digelorakan untuk persatuan, kesatuan, kebangkitan, dan kemajuan bangsa Indonesia.

Sejak dulu, generasi muda Indonesia telah menjadi *agent of change*. Sumpah Pemuda tahun 1928 adalah buktinya. Masa depan Indonesia saat itu sangat ditentukan dari bagaimana pemuda Indonesia bertindak. Kini, pemuda Indonesia juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan bangsa. Sebagai *agent of change*, pemuda Indonesia menjadi harapan bagi masyarakat untuk perubahan yang lebih baik. Perubahan zaman dan tantangan baru menjadikan pemuda Indonesia memiliki tanggung jawab yang semakin besar namun harus senantiasa memiliki etika, moral, dan ilmu pengetahuan yang mumpuni.

Dalam rangkaian peringatan Hari Sumpah Pemuda Tahun 2021, Kementerian Pemuda dan Olahraga, dalam hal ini Asisten Deputi Peningkatan Kreativitas Pemuda, bermaksud menyelenggarakan *event* tahunan yaitu “Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021”.

Penyelenggaraan event Festival Kreativitas Pemuda Indonesia dapat menjadi ajang untuk berkreasi dan berinovasi dengan memanfaatkan keadaan yang ada dan tetap menerapkan protokol kesehatan. Pentingnya penumbuhan dan pemulihan ekonomi nasional dalam rangka memperbaiki perekonomian bangsa perlu dijalankan dengan terus meningkatkan efektivitas, sinkronisasi, dan harmonisasi kolaborasi program/kegiatan. Walaupun belum secara total, namun hal ini kiranya dapat membantu pemulihan ekonomi nasional.

B. DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Nomor 41 Tahun 2009 tentang Kepemudaan;
2. Peraturan Presiden Nomor 66 Tahun 2017 tentang Koordinasi Strategis Lintas Sektor Penyelenggaraan Pelayanan Kepemudaan;
3. Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) Tahun 2020-2024;
4. Peraturan Presiden Nomor 106 Tahun 2020 tentang Kementerian Pemuda dan Olahraga;
5. Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 1516 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pemuda dan Olahraga;
6. Perjanjian Kerja Sama Antara Kementerian Pemuda dan Olahraga dan (PKS Kemenpora-Dilo)

C. MAKSUD DAN TUJUAN

Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021 bertujuan untuk:

1. Mengembangkan transformasi nilai budaya, teknologi, keunggulan daerah, pengembangan potensi kreativitas menuju kemandirian pemuda;
2. Menjadi tempat pembelajaran bagi pemuda Indonesia untuk melakukan pengembangan diri;
3. Mengapresiasi minat dan bakat pemuda Indonesia;

4. Menciptakan jaringan informasi dan komunikasi di kalangan peserta;
5. Menjalin kerja sama dengan berbagai pihak agar terciptanya kolaborasi kelembagaan;
6. Mengembangkan jiwa wirausaha di kalangan peserta;
7. Mendorong upaya Pemerintah dalam pemulihan ekonomi nasional;
8. Mendukung pencapaian Indeks Pembangunan Pemuda dalam penurunan tingkat pengangguran terbuka pemuda.

D.SASARAN

Sasaran dari Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021 ini adalah optimalisasi karya kreatif pemuda yang berdaya guna dan berdaya saing serta memiliki nilai ekonomi dalam upaya membuka lapangan kerja bagi para pemuda.

E. TEMA

Tema Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021 yaitu *“Kreativitas Pemuda Mendukung Pertumbuhan Ekonomi Bangsa”*. Tema tersebut mengajak pemuda Indonesia untuk bersemangat dan berjuang menciptakan hasil karya yang memiliki daya saing guna mendatangkan kesuksesan bagi dirinya, dan juga mengajak pemuda Indonesia untuk berperan serta memulihkan ekonomi nasional di masa pandemi ini.

Tema tersebut diperkuat dengan tagline *#PemudaKreatifEkonomiBangkit*. Tagline ini merepresentasikan acara Festival Kreativitas Pemuda secara keseluruhan.

F. HASIL YANG DIHARAPKAN

1. Rumusan optimalisasi kreativitas pemuda dalam menurunkan angka pengangguran terbuka pemuda (Indeks Pembangunan Pemuda) yang diharapkan dapat mendukung pemulihan ekonomi nasional;
2. Ide dan gagasan kreatif para pemuda Indonesia, calon entrepreneur bangsa, dapat terakomodir;

3. Pemuda Indonesia memiliki semangat nasionalisme dan jiwa kreativitas;
4. Terbentuknya jejaring yang dapat mendukung kreativitas pemuda Indonesia;
5. Terwujudnya kemandirian sosial dan rasa tanggung jawab.

BAB II

MEKANISME PENYELENGGARAAN

A. RANGKAIAN ACARA

1. *YOUTH CREATIVEPRENEUR WORKSHOP*

a. Deskripsi Umum

Creativepreneur adalah seseorang yang memulai atau menjual bisnisnya menggunakan ide kreatif, biasanya berupa seni atau desain sebagai tolak ukur utamanya. *Youth Creativepreneur Workshop* merupakan sarana bagi pemuda Indonesia untuk berwirausaha di bidang kreatif dan mengembangkan inisiatif untuk mengembangkan pasar industri kreatif. Diharapkan melalui workshop ini, pemuda kreatif Indonesia dapat menuangkan ide kreatif, inovasi, dan minat pada bidangnya masing-masing sehingga menghasilkan produk, menjalankan bisnis kreatif, dan terus meningkatkan inovasi.

b. Waktu dan Tempat

Youth Creativepreneur Workshop ini akan dilaksanakan selama 2 (dua) hari dari tanggal 21 sampai dengan 22 Oktober 2021. Dengan adanya keterbatasan pertemuan secara langsung, maka *workshop* ini akan dilakukan di Jakarta melalui *hybrid meeting*.

Hari pertama pelaksanaan akan berisi materi secara umum mengenai upaya-upaya dalam mendukung pemulihan ekonomi nasional melalui kreativitas pemuda Indonesia yang juga mewujudkan pencapaian Indeks Pembangunan Pemuda (IPP) penurunan tingkat pengangguran terbuka pemuda.

Pembahasan materi *workshop* hari kedua akan lebih spesifik pada bidang grafika, kriya, fashion, film, musik, kuliner, dan teknologi informasi *software* dan *hardware*.

c. Narasumber

Narasumber *Youth Creativepreneur Workshop* berasal dari unsur Kemenpora, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kementerian Koordinator Perekonomian, *start-up*, dan akademisi/praktisi yang berpengalaman di bidangnya.

d. Kriteria Peserta

1. WNI yang berusia 16 – 30 tahun dibuktikan dengan fotokopi identitas diri (KTP);
2. Aktif di media sosial;
3. Peserta merupakan perseorangan;
4. Menandatangani Surat Pernyataan sanggup mengikuti seluruh rangkaian kegiatan Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021;
5. Peserta mendaftarkan diri pada Kemenpora secara online melalui *www.kemenpora.go.id/registrasievent*;
6. Peserta melampirkan foto berwarna 3x4 *background* bebas;
7. Memiliki kompetensi dan kreativitas di bidang grafika, kriya, fashion, film, musik, kuliner, dan teknologi informasi *software* dan *hardware*;
8. Memiliki pemahaman/keterampilan kesenian dan budaya lokal;
9. Peserta hanya dapat mendaftarkan satu akun Instagram (tidak dikunci/private);
10. Peserta wajib memfollow akun Instagram @kemenpora, @deputi.1.kemenpora, dan @asdepkreativitas;
11. Peserta boleh mengupload foto atau video saat mengikuti kegiatan ke dalam akun Instagramnya dengan tag akun Instagram @kemenpora, @deputi.1.kemenpora dan @asdepkreativitas.

e. Rundown Tentative

Waktu	Kegiatan	Keterangan
Kamis, 21 Oktober 2021		
07.00 – 08.00 WIB	Persiapan teknis	Kesiapan Zoom Meeting
08.00 – 09.00 WIB	Registrasi ulang peserta	Panitia akan mengirimkan link daftar hadir pada chat box Zoom Meeting
09.00 – 09.30 WIB	Pembukaan	MC :
	- Menyanyikan lagu Indonesia Raya	- Semua partisipan
	- Pembacaan Doa	- Oleh ...
	- Laporan Ketua Panitia	- Deputi Bidang Pemberdayaan Pemuda Kemenpora
	- Sambutan Menpora	- Menpora
	- Foto bersama	- Semua partisipan
09.30 – 12.00 WIB	Sesi Panel I dan Diskusi	Pembicara:
	Tema diskusi akan ditentukan kemudian	- Kemenpora (tbc)
		- Kemenparekraf (tbc)
		- Kemenko Perekonomian (tbc)
12.00 – 13.00 WIB	Ishoma	
13.00 – 15.00 WIB	Sesi Panel II dan Diskusi	Pembicara:
	Tema diskusi akan ditentukan kemudian	- Start up (tbc)
		- Akademisi/praktisi (tbc)
15.00 WIB	Penutupan Hari Pertama	
Jum'at, 22 Oktober 2021		
07.00 – 08.00 WIB	Persiapan teknis	Kesiapan Zoom Meeting
08.00 – 09.00 WIB	Registrasi ulang peserta	Panitia akan mengirimkan link daftar hadir pada chat box Zoom Meeting
09.00 – 11.00 WIB	Workshop Bidang	Pembicara :
	Breakout Room 1: Grafika dan Kriya	Akademisi/praktisi di bidang masing-masing
	Breakout Room 2 : Fashion dan Film	
	Breakout Room 3 : Musik dan Kuliner	

	Breakout Room 4 :	
	Teknologi Informasi	
	<i>Hardware dan Software</i>	
11.00 – 13.00 WIB	Ishoma	
13.00 – 15.00 WIB	Diskusi, Tanya Jawab, dan Pembicara:	
	<i>Sharing Knowledge</i>	Akademisi/praktisi di bidang
	Breakout Room 1: Grafika dan Kriya	masing-masing
	Breakout Room 2 : Fashion dan Film	
	Breakout Room 3 : Musik dan Kuliner	
	Breakout Room 4 :	
	Teknologi Informasi	
	<i>Hardware dan Software</i>	
15.00 WIB	Penutupan Hari Kedua	

2. GELAR KARYA KREATIVITAS PEMUDA

a. Deskripsi Umum

Gelar Karya Kreativitas Pemuda merupakan ajang kreativitas bagi pemuda Indonesia untuk menampilkan karya-karya mereka yang merupakan hasil kreasi dari minat dan bakatnya. Gelar karya ini berupa lomba video yang berisikan cara pembuatan karya kreatif pemuda di bidang grafika, kriya, fashion, film, musik, kuliner, dan teknologi informasi *software* dan *hardware*. Gelar karya ini akan melalui proses penyeleksian dan penjurian untuk mencari karya terbaik.

b. Waktu dan Tempat

Gelar Karya Kreativitas Pemuda 2021 akan dilaksanakan mulai tanggal 23 sampai dengan 26 Oktober 2021 di Jakarta. Gelar karya akan dilaksanakan secara *online*, termasuk dengan penyeleksian dan penjuriannya.

c. Kategori dan Ketentuan Teknis

1) Kategori Gelar Karya Provinsi

a) Persyaratan Peserta

1. WNI yang berusia 16 – 30 tahun dibuktikan dengan fotokopi identitas diri (KTP);
2. Aktif di media sosial;
3. Peserta merupakan perseorangan;
4. Menandatangani Surat Pernyataan sanggup mengikuti seluruh rangkaian kegiatan Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021;
5. Menandatangani Surat Pernyataan untuk mengikuti kategori gelar karya yang telah ditetapkan oleh Panitia;
6. Peserta melampirkan foto berwarna 3x4 background bebas;
7. Memiliki kompetensi dan kreativitas di bidang grafika, kriya, fashion, film, musik, kuliner, dan teknologi informasi *software* dan *hardware*;
8. Memiliki pemaharnan/keterampilan kesenian dan budaya lokal;
9. Peserta hanya dapat mendaftarkan satu akun Instagram (tidak dikunci/private);
10. Peserta wajib memfollow akun Instagram @kemenpora, @deputi.1.kemenpora, dan @asdepkreativitas;
11. Peserta boleh mengupload foto atau video saat mengikuti kegiatan ke dalam akun Instagramnya dengan tag akun Instagram @kemenpora, @deputi.1.kemenpora, dan @asdepkreativitas.

b) Mekanisme

1.1. Seleksi Tingkat Provinsi

- a. Pendaftaran gelar karya tidak dikenakan biaya atau gratis;

- b. Peserta mendaftarkan diri pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi secara *online* melalui *website/email* yang telah ditentukan oleh masing-masing Dispora Provinsi;
- c. Peserta membuat video yang dapat mempromosikan/memeragakan cara pembuatan hasil karya kreatif sesuai dengan tema dan memenuhi kriteria;
- d. Video diunggah di google drive masing-masing peserta dan dikirimkan dalam bentuk *lnk* ke Panitia Provinsi;
- e. Panitia berhak mengunggah video peserta ke kanal media sosial Dispora Provinsi serta kanal media sosial Kemenpora;
- f. Seleksi karya kreatif peserta dilakukan oleh Panitia, Juri, dan Praktisi/Akademisi setempat;
- g. Juri menilai karya sesuai dengan format penilaian yang telah ditentukan dan disetujui;
- h. Juri menetapkan beberapa karya terbaik setiap bidang untuk selanjutnya diseleksi di tingkat pusat;
- i. Setelah validasi dan penentuan karya terbaik, juri wajib membuat BAP (Berita Acara Pelaksanaan) dan catatan selama penjurian serta mengirimkannya ke *email* resmi Asisten Deputi Peningkatan Kreativitas Pemuda asdepkreatifpemuda@gmail.com;
- j. Seluruh data peserta dan karya yang diterima oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi dikirimkan ke *email* resmi Asisten Deputi Peningkatan Kreativitas Pemuda asdepkreatifpemuda@gmail.com;

- k. Keputusan juri bersifat mutlak, dapat dipertanggungjawabkan, dan tidak dapat diganggu gugat;
- l. Panitia Seleksi Tingkat Pusat sudah menerima seluruh hasil karya terseleksi Tingkat Provinsi paling lambat tanggal 18 Oktober 2021 pukul 15.00 WIB.

1.2. Seleksi Tingkat Pusat

- a. Karya yang lolos Seleksi Tingkat Provinsi berhak mengikuti Seleksi Tingkat Pusat;
- b. Waktu penyeleksian Tingkat Pusat dilaksanakan mulai tanggal 19 sampai dengan 22 Oktober 2021;
- c. Seleksi karya kreatif peserta dilakukan oleh Panitia, Juri, dan Praktisi/Akademisi yang telah ditentukan oleh Kemenpora;
- d. Juri menilai karya sesuai dengan format penilaian yang telah ditentukan dan disetujui;
- e. Juri menetapkan beberapa karya terbaik setiap bidang untuk diikutkan pada Gelar Karya Hasil Seleksi;
- f. Setelah validasi dan penentuan karya terbaik, juri wajib membuat BAP (Berita Acara Pelaksanaan) dan catatan selama penjurian serta mengirimkannya ke *email* resmi Asisten Deputi Peningkatan Kreativitas Pemuda asdepkreatifpemuda@gmail.com;
- g. Keputusan juri bersifat mutlak, dapat dipertanggungjawabkan, dan tidak dapat diganggu gugat.

1.3. Gelar Karya Hasil Seleksi

- a. Karya kreatif yang terpilih dan lolos seleksi Tingkat Pusat akan ditampilkan setiap hari di kanai media sosial Kemenpora hingga acara Puncak Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021;
- b. Jumlah karya yang terpilih dan lolos seleksi disesuaikan dengan jumlah peserta yang mendaftar di setiap kategori.

c) Kriteria Karya Kreatif

1. Karya kreatif yang dibuat sesuai dengan bidang grafika, kriya, fashion, film, musik, kuliner, dan teknologi informasi *software* dan *hardware*;
2. Karya kreatif merupakan karya baru atau hasil modifikasi;
3. Karya kreatif merupakan hasil karya sendiri yang belum pernah dipublikasikan dan diikutsertakan pada lomba/kompetisi/*event* lainnya serta tidak melanggar hak kekayaan intelektual manapun;
4. Jika di kemudian hari terdapat isu atau klaim terkait hak cipta, maka hal itu akan menjadi tanggung jawab peserta;
5. Video berisi profil lengkap karya kreatif yang dapat dijelaskan melalui narasi, *voice over*, presenter, dan lain-lain;
6. Video berdurasi minimal 1 menit dan maksimal 5 menit;
7. Jika menggunakan musik sebagai latar belakang video, disarankan hasil remix atau yang tidak melanggar hak cipta untuk menghindari pemblokiran unggahan;
8. Kostum yang digunakan dalam video bebas namun tetap memperhatikan norma-norma kesopanan dan estetika;

9. Format video MP4 dengan resolusi video minimal 720p;
10. Video diambil secara *one take shot/long take*;
11. Pengambilan gambar dilakukan dengan memperhatikan variasi volume, tercakup *long-shot*, *medium shot*, dan *close up*.

2) Kategori Gelar Karya Umum

a) Persyaratan Peserta

1. WNI yang berusia 16 – 30 tahun dibuktikan dengan fotokopi identitas diri (KTP);
2. Aktif di media sosial;
3. Peserta merupakan perseorangan;
4. Menandatangani Surat Pernyataan sanggup mengikuti seluruh rangkaian kegiatan Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021;
5. Menandatangani Surat Pernyataan untuk mengikuti kategori gelar karya yang telah ditetapkan oleh Panitia;
6. Peserta melampirkan foto berwarna 3x4 background bebas;
7. Memiliki kompetensi dan kreativitas di bidang grafika, kriya, fashion, film, musik, kuliner, dan teknologi informasi perangkat keras serta teknologi informasi piranti lunak;
8. Memiliki pemahaman/keterampilan kesenian dan budaya lokal;
9. Peserta hanya dapat mendaftarkan satu akun Instagram (tidak dikunci/private);
10. Peserta wajib memfollow akun Instagram @kemenpora, @deputi.1.kemenpora, dan @asdepkreativitas;
11. Peserta boleh mengupload foto atau video saat mengikuti kegiatan ke dalam akun Instagramnya dengan tag akun Instagram @kemenpora, @deputi.1.kemenpora, dan @asdepkreativitas.

b) Mekanisme

1.1. Seleksi

- a. Pendaftaran gelar karya tidak dikenakan biaya atau gratis;
- b. Peserta mendaftarkan diri pada Kemenpora secara *online* melalui *www.kemenpora.go.id/registrasievent*;
- c. Peserta membuat video yang dapat mempromosikan/memeragakan cara pembuatan hasil karya kreatif sesuai dengan tema dan memenuhi kriteria;
- d. Video diunggah di google drive masing-masing peserta dan dikirimkan dalam bentuk link ke panitia;
- e. Panitia berhak mengunggah video peserta ke kanal media sosial Kemenpora;
- f. Seleksi karya kreatif peserta dilakukan oleh Panitia, Juri, dan Praktisi/Akademisi yang telah ditentukan oleh Kemenpora;
- g. Juri menilai karya sesuai dengan format penilaian yang telah ditentukan dan disetujui;
- h. Juri menetapkan beberapa karya terbaik setiap bidang untuk diikuti pada Gelar Karya Hasil Seleksi;
- i. Setelah validasi dan penentuan karya terbaik, juri wajib membuat BAP (Berita Acara Pelaksanaan) dan catatan selama penjurian serta mengirimkannya ke email resmi Asisten Deputi Peningkatan Kreativitas Pemuda *asdepkreatifpemuda@gmail.com*;
- j. Keputusan juri bersifat mutlak, dapat dipertanggungjawabkan, dan tidak dapat diganggu gugat;

- k. Batas waktu pendaftaran dan penyeleksian paling lambat tanggal 18 Oktober 2021 pukul 15.00 WIB.

1.2. Gelar Karya Hasil Seleksi

- a. Karya kreatif yang terpilih dan lolos seleksi akan ditampilkan setiap hari di kanal media sosial Kemenpora hingga acara Puncak Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021;
- b. Jumlah karya yang terpilih dan lolos seleksi disesuaikan dengan jumlah peserta yang mendaftar di setiap kategori.

c) Kriteria Karya Kreatif

- 1. Karya kreatif yang dibuat sesuai dengan bidang gelar karya;
- 2. Karya kreatif merupakan karya baru atau hasil modifikasi;
- 3. Karya kreatif merupakan hasil karya sendiri yang belum pernah dipublikasikan dan diikutsertakan pada lomba/kompetisi/event lainnya serta tidak melanggar hak kekayaan intelektual manapun;
- 4. Jika di kemudian hari terdapat isu atau klaim terkait hak cipta, maka hal itu akan menjadi tanggung jawab peserta;
- 5. Video berisi profil lengkap karya kreatif yang dapat dijelaskan melalui narasi, voice over, presenter, dan lain-lain;
- 6. Video berdurasi minimal 1 menit dan maksimal 5 menit;
- 7. Jika menggunakan musik sebagai latar belakang video, disarankan hasil remix atau yang tidak melanggar hak cipta untuk meminimalisir pemblokiran unggahan;

8. Kostum yang digunakan dalam video bebas namun tetap memperhatikan norma-norma kesopanan dan estetika;
9. Format video MP4 dengan resolusi video minimal 720p;
10. Video diambil secara *one take shot/long take*;
11. Pengambilan gambar dilakukan dengan memperhatikan variasi volume, tercakup *long-shot*, *medium shot*, dan *close up*.

d. Kriteria Penilaian

1) Kreativitas karya

Indikator penilaian sebagai berikut:

- a. Ide atau gagasan yang bervariasi, tidak terpikirkan oleh orang lain, berbeda dan betul-betul baru;
- b. Mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda;
- c. Mampu mengembangkan atau memperkaya ide atau gagasan yang ada menjadi sesuatu yang baru;
- d. Mampu menjelaskan cara kerja dengan detail dan berbeda;
- e. Mampu menunjukkan kepercayaan diri peserta.

2) Orisinalitas karya

Indikator penilaian sebagai berikut:

- a. Merupakan karya kreatif asli dari peserta;
- b. Bukan tiruan dari karya orang lain (plagiarisme).

3) Kesesuaian karya dengan tema

Indikator penilaian sebagai berikut:

- a. Harus memperhatikan karakteristik karya agar kebermanfaatannya dapat dilakukan;
- b. Karya bukan merupakan keinginan atau kondisi ideal yang diharapkan, namun lebih pada aplikasi di kehidupan sehari-hari;

- c. Tujuan pembuatan karya kreatif dapat diungkapkan secara jelas dalam video yang merupakan suatu ide atau gagasan utuh.

3. ACARA PUNCAK FESTIVAL KREATIVITAS PEMUDA 2021

a. Deskripsi Umum

Merupakan rangkaian terakhir dari Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021 untuk menutup kegiatan ajang apresiasi kepada pemuda kreatif Indonesia serta ajang kolaborasi antara Kemenpora dengan stakeholder terkait.

b. Waktu dan Tempat

Puncak acara Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021 akan dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2021 di Jakarta.

c. Gelar Karya Finalis dan Apresiasi Karya Terbaik Kategori Provinsi

Karya kreatif terbaik hasil seleksi dari setiap bidang akan ditampilkan seluruhnya pada puncak acara ini dan kemudian akan dipilih untuk menerima apresiasi karya terbaik dari Kemenpora.

d. Gelar Karya Finalis dan Apresiasi Karya Terbaik Kategori Umum

Karya kreatif terbaik hasil seleksi dari setiap bidang akan ditampilkan seluruhnya pada puncak acara ini dan kemudian akan dipilih untuk menerima apresiasi karya terbaik dari Kemenpora.

e. Apresiasi Provinsi Terbaik

Sebagai bentuk penilaian baik terhadap Provinsi yang aktif mendukung pelaksanaan rangkaian acara Festival Kreativitas

Pemuda Indonesia Tahun 2021 dan juga yang memiliki jumlah karya terbaik paling banyak, Kemenpora akan memberikan apresiasi Provinsi Terbaik kepada Provinsi yang memenuhi kriteria dimaksud.

4. NPAK TILAS KEBANGSAAN

a. Deskripsi Umum

Kegiatan Napak Tilas Kebangsaan akan dilaksanakan secara online yang berupa *talkshow* dan *virtual tour* yang diselingi kegiatan lain untuk meningkatkan semangat nasionalisme pemuda, pemantapan ideologi Pancasila, dan penanggulangan pengurangan pemuda beresiko.

b. Waktu dan Tempat

Napak Tilas Kebangsaan akan dilaksanakan di Jakarta pada tanggal 25 sampai dengan 26 Oktober 2021 secara *online* melalui *Zoom Meeting*. *Virtual tour* dilakukan dengan mengunjungi Museum Sumpah Pemuda, Jakarta.

c. Narasumber

Narasumber untuk Napak Tilas Kebangsaan ini berasal dari unsur Kemenpora dan sejarawan Indonesia.

d. Ketentuan Teknis

1) Peserta

- a. WNI yang berusia 16 – 30 tahun dibuktikan dengan fotokopi identitas diri (KTP);
- b. Aktif di media sosial;
- c. Peserta merupakan perseorangan;
- d. Menandatangani Surat Pernyataan sanggup mengikuti seluruh rangkaian kegiatan Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021;

- e. Peserta mendaftarkan diri pada Kemenpora secara *online* melalui *www.kemenpora.go.id/registrasievent*;
- f. Peserta melampirkan foto berwarna 3x4 *background* bebas;
- g. Memiliki kompetensi dan kreativitas di bidang grafika, kriya, fashion, film, musik, kuliner, dan teknologi informasi *software* dan *hardware*;
- h. Memiliki pemahaman/keterampilan kesenian dan budaya lokal;
- i. Peserta hanya dapat mendaftarkan satu akun Instagram (tidak dikunci/*private*);
- j. Peserta wajib memfollow akun Instagram @kemenpora, @deputi.1.kemenpora, dan @asdepkreativitas;
- k. Peserta boleh mengupload foto atau video saat mengikuti kegiatan ke dalam akun Instagramnya dengan tag akun Instagram @kemenpora, @deputi.1.kemenpora, dan @asdepkreativitas.

2) Rundown Tentative

Waktu	Kegiatan	Keterangan
Senin, 25 Oktober 2021		
06.00 – 08.00 WIB	Persiapan teknis	Kesiapan <i>Zoom Meeting</i>
08.00 – 09.00 WIB	Registrasi ulang peserta	Panitia akan mengirimkan link daftar hadir pada chat box <i>Zoom Meeting</i>
09.00 – 10.00 WIB	Pembukaan	MC :
	- Menyanyikan lagu Indonesia Raya	- Semua partisipan
	- Pembacaan teks Pancasila	- Oleh ... diikuti oleh semua partisipan (tbc)
	- Pembacaan Doa	- Oleh ... (tbc)
	- Laporan Ketua Panitia	- Oleh (tbc)
	- Sambutan Deputi Bidang Pemberdayaan Pemuda	- Deputi Bidang Pemberdayaan Pemuda Kemenpora (tbc)
	- Foto bersama	- Semua partisipan

10.00 – 12.00 WIB	Talkshow “Napak Tilas Kebangsaan Kekinian”	Pembicara: - Staf Khusus Bidang Organisasi Kepemudaan Kemenpora (tbc) - Sejarawan (tbc)
12.00 – 13.00 WIB	Ishoma	
13.00 – 15.00 WIB	Diskusi “Napak Tilas Kebangsaan Kekinian”	Pembicara: - Staf Khusus Bidang Organisasi Kepemudaan Kemenpora (tbc) - Sejarawan (tbc)
15.00 WIB	Penutupan Hari Pertama	
Selasa, 26 Oktober 2021		
08.00 – 09.00 WIB	Persiapan teknis	Kesiapan <i>Zoom Meeting</i>
09.00 – 11.00 WIB	<i>Virtual Tour</i> Museum Sumpah Pemuda	Pemandu:
11.00 WIB	Penutupan Hari Kedua	

B. KEPANITIAAN

Susunan panitia penyelenggaraan Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021 adalah sebagai berikut:

Pengarah	:	Prof. Dr. Faisal Abdullah, S.H., M. Si, DFM.
Ketua Pelaksana	:	Yayan Rubaeni
Wakil Ketua	:	Sumadi
Sekretaris	:	Andi Farid Akbar
Bendahara	:	Arloli Aziz
Wakil Bendahara	:	Mozart Malik Ibrahim
<u>Koordinator</u>		
Bidang Acara	:	1. Retnoni Guarti 2. Lely Ernani 3. Dwi Hapsari
Bidang Pendaftaran	:	1. Dian Adhiawati 2. Sri Anita Siamba 3. Indah Yuliana

Bidang Publikasi dan Dokumentasi	:	1. Mohamad Faisal 2. Hermy Setyawati 3. Marahain Williams
Bidang Perlengkapan	:	1. Sudarmono 2. Ruliansyah 3. Heryansyah 4. Fadli
Bidang Administrasi	:	1. Himawan Prabasworo 2. Hasani 3. Sumarlin

BABIII

PENUTUP

Pedoman Festival Kreativitas Pemuda Indonesia Tahun 2021 ini kiranya dapat diikuti dan diterapkan oleh semua pihak. Segala sesuatu yang belum tercantum dalam pedoman ini akan ditetapkan kemudian.