

PROPOSAL LOMBA

LEADERSHIP DAY KAMPUS SANTA THERESIA

“Potensiku, Kepemimpinanku”



YAYASAN ANANTA BHAKTI

Jl. H.Agus Salim No.75 Jakarta Pusat ☎ 021-3844262

Website: www.sttheresia-jkt.sch.id email: yayasan.anantabhakti@gmail.com

2023

PROPOSAL LOMBA

I. PENDAHULUAN

Dalam rangka mewujudkan renstra kampus Santa Theresia “Menjadi pemimpin yang peduli, kreatif, dan berwawasan global” maka kampus Santa Theresia menyelenggarakan berbagai kegiatan, salah satunya adalah kegiatan Leadership Day dalam bentuk lomba antar sekolah.

Kegiatan Leadership Day pada tahun ini mengangkat tema “Potensiku, Kepemimpinanku”. Kami percaya bahwa setiap peserta didik mempunyai potensi dan bakat dalam diri mereka, yang ketika diasah dan dikembangkan dapat menjadi tuntunan mereka untuk meraih peran kepemimpinannya di masa yang akan datang. Kegiatan Leadership Day sekolah Santa Theresia ini sekaligus juga menjadi wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan sikap: percaya diri, keberanian, totalitas, saling menghargai, dan semangat berkolaborasi. Selain itu, melalui kegiatan ini, peserta didik juga dapat menampilkan potensi mereka dalam lomba-lomba yang diadakan.

II. TUJUAN

1. Mengembangkan sikap kepemimpinan dalam diri peserta didik.
2. Memberi kesempatan pada peserta didik untuk menyalurkan bakat.
3. Mengembangkan nilai sportivitas dalam diri peserta didik.

III. BENTUK KEGIATAN

Kegiatan Leadership Day Kampus Santa Theresia berupa perlombaan antar sekolah (KB-TK-SD-SMP-SMA/K)

IV. WAKTU DAN TEMPAT

Hari / Tanggal : Sabtu, 16 September 2023
Pk.07.30 - 13.00 WIB
Tempat : Kampus Santa Theresia
Jl. H. Agus Salim No. 75
Jakarta Pusat 10350

V. PANITIA

Pelindung	: Sr. Maria Theresia Sani, OSU
Ketua I	: Albertus Noegroho, S.Pd.
Ketua II	: Maria Maya Mayesta Sareng, S.Pd.
Sekretaris I	: Melisa Puspitasari, S.Pd. (SMP)
Sekretaris II	: Fransisca Maria Sugiyarti, S.Pd. (SD)
Bendahara I	: Sr. Praksedes Gustanda, OSU
Bendahara II	: Maira Antika
Sie Humas, Publikasi	: Albertus Ardhilla Nugroho
Sie P3K	: drg. Nancywati
Sie Keamanan	: Bp. Rudolf

VI. JENIS PERLOMBAAN

No.	Jenis Lomba	Kategori	Peserta Lomba	Area
1	Mewarnai	Perorangan	<u>Kategori 1:</u> KB (Kelp.Bermain) <u>Kategori 2:</u> TK A-B <u>Kategori 3:</u> SD kls 1-2	Kelas
2	Menggambar	Perorangan	SD kls 4-6	Kelas
3	Menyanyi solo	Perorangan	<u>Kategori 1:</u> KB (Kelp.Bermain) <u>Kategori 2:</u> TK A-B <u>Kategori 3:</u> SD kls 1-3 <u>Kategori 4:</u> SD kls 5-6, SMP kls 7	Aula TK-SD
4	Rhyme reading	Perorangan	TK B, SD kls 1	Perpustakaan
5	Spelling Bee	Perorangan	SD kls 4-6	Kelas
6	Baca puisi	Perorangan	SD kls 4-6 & SMP kls 7	R.Musik SMP
7	Coding	Perorangan	<u>Kategori 1:</u> TK B dan SD kls 1-2 <u>Kategori 2:</u> SD kls 3-5 <u>Kategori 3:</u> SMP kls 7-9 <u>Kategori 4:</u> SMA/K kls 10-12	R.Komp TK R.Komp SD R.Komp SMP R.Komp SMA

8	Modern Dance	Kelompok	SMP kls 7-9	Auditorium
9	Band	Kelompok	SMP kls 7-9	Auditorium
10	Desain poster	Perorangan	SMP kls 7-9	R.Komputer SMK
11	Story telling	Perorangan	<u>Kategori 1:</u> SMP kls 7-9 <u>Kategori 2:</u> SMA/K Kls 10-12	Kelas
12	E-Sport (Mobile Legend)	Kelompok	<u>Kategori 1:</u> SMP kls 7-9 <u>Kategori 2:</u> SMA/K Kls 10-12	Kelas

VII. PENDAFTARAN LOMBA

1) Biaya Pendaftaran

Lomba perorangan Rp. 100.009,-

Lomba kelompok Rp. 200.009,-

Biaya pendaftaran ditransfer ke : **BCA no rek. 0753003247 a.n. Yay Ananta Bhakti**
(beri keterangan singkat: nama dan jenis lomba yang diikuti)

2) Waktu Pendaftaran Lomba

Hari/ Tanggal : 1 – 10 September 2023

Link pendaftaran peserta lomba :

KB, TK, SD : <https://bit.ly/DaftarLombaKB-TK-SD>

SD, SMP : https://bit.ly/DaftarLombaSD_SMP

SMP, SMA, SMK : <https://bit.ly/DaftarLombaSMP-SMA>

3) Nomor yang dapat dihubungi

KB-TK : (021) 3925367 ; 0858-92659969 (WA)

SD : (021) 3145794 ; 0851-73078023 (WA)

SMP : (021) 31935320 ; 0851-63181952 (WA)

SMA : (021) 3142593 ; 0821-11471701 (WA)

SMK : (021) 3907169 ; 0813-15886695 (WA)

4) Technical Meeting (online)

Hari/tanggal : Selasa, 12 September 2023

Waktu : Pk.13.00-14.00

5) Berkas Pendaftaran Lomba

- Surat keterangan dari sekolah
- Fotokopi kartu keluarga (untuk peserta dari Kelp.Bermain/KB)
- Bukti pembayaran lomba

(Semua berkas diupload melalui g-form sesuai link yang tertera di atas)

6) Lain-lain

- Setiap sekolah diperbolehkan mengirim lebih dari 1 peserta.
- Peserta **wajib** mengikuti *technical meeting*.
- Peserta yang sudah terdaftar tidak dapat diganti dengan alasan apapun.
- Peserta yang mengundurkan diri tidak bisa meminta uang pendaftarannya kembali.

VIII. HADIAH LOMBA

NO.	TINGKAT	JUARA	PIALA	PIAGAM	UANG
1	KB (Kelp. Bermain)	a. Juara 1	✓	✓	Rp. 600.000,-
		b. Juara 2	✓	✓	Rp. 450.000,-
		c. Juara 3	✓	✓	Rp. 300.000,-
2	TK, SD, SMP, SMA, SMK (Perorangan)	a. Juara 1	✓	✓	Rp. 750.000,-
		b. Juara 2	✓	✓	Rp. 500.000,-
		c. Juara 3	✓	✓	Rp. 300.000,-
		d. Juara Harapan 1	✓	✓	-
		e. Juara Harapan 2	✓	✓	-
3	SD, SMP, SMA, SMK (Kelompok)	a. Juara 1	✓	✓	Rp. 1.500.000,-
		b. Juara 2	✓	✓	Rp. 1.000.000,-
		c. Juara 3	✓	✓	Rp. 750.000,-
		d. Juara Harapan 1	✓	✓	-
		e. Juara Harapan 2	✓	✓	-

IX. PENUTUP

Semoga kegiatan ini mendapat dukungan positif dari seluruh sekolah undangan dan para peserta didik. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami

Ketua I

Albertus Noegroho, S.Pd



Ketua II

Maria Maya Mayesta Sareng, S.Pd.

KETENTUAN LOMBA

🏆 LOMBA KATEGORI KELOMPOK BERMAIN (KB) & TK

1. Mewarnai (Kategori : KB)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Gambar disediakan oleh panitia
 - Ukuran kertas gambar: ukuran A5
 - Durasi lomba: 60 menit
- b. Peserta membawa crayon milik pribadi (selain carandas)
- c. Gambar akan menjadi milik panitia dan panitia berhak menggunakannya untuk publikasi
- d. Kriteria Penilaian
 - Kemandirian
 - Kerapihan

2. Mewarnai (Kategori : TK A-B)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Gambar disediakan oleh panitia
- b. Ukuran kertas gambar:
 - TK A : ukuran A4
 - TK B : ukuran A3
- c. Durasi lomba:
 - TK A : 90 menit
 - TK B : 120 menit
- d. Peserta membawa crayon milik pribadi (selain carandas)
- e. Gambar akan menjadi milik panitia dan panitia berhak menggunakannya untuk publikasi
- f. Kriteria Penilaian
 - Kerapihan
 - Kemandirian
 - Kreativitas (komposisi warna)

3. Menyanyi Solo (Kategori : KB)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Peserta lomba membawakan satu lagu pilihan.
- b. Peserta lomba wajib membawakan lagu dengan iringan musik.
- c. Kriteria Penilaian
 - Penguasaan lagu
 - Intonasi (ketepatan membidik nada)
 - Materi vokal (warna dan karakter suara)
 - Penampilan
- d. Lagu pilihan : 1. Balonku 2. Cicak-cicak di Dinding 3. Lihat Kebunku

4. Menyanyi Solo (Kategori : TK A-B)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Peserta lomba membawakan lagu wajib dan satu lagu pilihan.
- b. Peserta lomba wajib membawakan lagu dengan iringan musik
- c. Kriteria Penilaian
 - Penguasaan lagu
 - Intonasi (ketepatan membidik nada)
 - Materi vokal (warna dan karakter suara)
 - Penampilan
- d. Lagu wajib : Aku Anak Indonesia
- e. Lagu pilihan : 1. Naik-naik Ke Puncak Gunung
2. Pemandangan
3. Bintang Kejora

5. Rhyme reading (Kategori : TK B & SD kls 1)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Setiap peserta diberi waktu 5 menit untuk persiapan dan 5 menit untuk menampilkan 2 rhymes
- b. Peserta diperbolehkan memakai alat peraga / kostum
- c. Setiap peserta menampilkan 2 teks rhymes: 1 teks wajib dan 1 teks pilihan
- d. Peserta mengenakan pakaian bebas, rapi dan sopan
- e. Kriteria Penilaian
 - Expression
 - Intonation
 - Gesture
 - Property
- f. Materi Lomba

Rhyme Wajib TK B		
Twinkle-twinkle Little Star Twinkle-twinkle little star, How I wonder what you are Up above the world so high Like a diamond in the sky		
Rhyme Pilihan TK B		
Baa Baa Black Sheep Baa Baa Black sheep Have you any wool? Yes sir, yes sir, Three bags full One for the master One for the dame And one for little boy Who lives down the lane	Itsy Bitsy Spider Itsy bitsy spider Climbed up the waterspout Down came the rain And washed the spider out Out came the sun And dried up all the rain And the itsy bitsy spider Climbed up the spout again	Jack and Jill Jack and Jill Went up the hill To fetch a pail of water And broke his crown And Jill came tumbling after

Rhyme Wajib SD Kelas 1		
<p>Old McDonald Had a Farm Old McDonald Had a Farm E-IE-O And on that farm he had a cow, E-I-E-O With a moo moo here and moo moo there Here a moo, there a moo, everywhere a moo moo Old McDonald Had a Farm E-IE-O</p>		
Rhyme Pilihan SD Kelas 1		
<p>Humpty Dumpty Humpty Dumpty sat on a wall Humpty Dumpty had a great fall All the king's horses and all the king's men Couldn't put Humpty together again</p>	<p>Row, Row Your Boat Row, Row Your Boat Gently down the stream Merrily, Merrily, Merrily, Merrily Life is but a dream</p>	<p>Pussy Cat, Pussy cat Pussy cat, pussy cat where have you been ? I've been to London to visit at the Queen Pussy cat, pussy cat what did you do there ? I frightened a little mouse under her chair</p>

6. Coding (Kategori : TK B & SD kls 1-2)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Jenis lomba: Project Coding with Scratch
- b. Tema : Aku Cinta Indonesia “Bhineka Tunggal Ika”
- c. Peserta lomba merupakan siswa tingkat kelompok B, kelas 1 dan kelas 2 SD (Individual Project) yang mendapatkan pembelajaran coding di sekolahnya dan atau mengikuti kursus/ ekskur coding
- d. Seluruh peserta akan mendesain program coding berdasarkan template yang diberikan panitia pada waktu yang sudah ditetapkan dengan menggunakan program Scratch 3.0 ***
- e. Waktu pengerjaan proyek selama 1 jam dihitung dari perlombaan dimulai
- f. Proyek tidak mengandung unsur SARA
- g. Peserta wajib menaati semua peraturan dan ketentuan lomba yang ditetapkan
- h. Tools atau media yang digunakan adalah Scratch 3.0
- i. Peserta lomba tidak diperkenankan membawa catatan dalam bentuk apapun
- j. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
- k. Kriteria Penilaian
 - Kesesuaian project dengan tema lomba (20%)
 - Penyusunan coding yang digunakan (50%)
 - Kreativitas proyek (30%)

LOMBA KATEGORI SD-SMP

1. Mewarnai (Kategori : SD kls 1-2)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Gambar disediakan oleh panitia
- b. Ukuran kertas gambar: ukuran A3
- c. Durasi lomba: 120 menit
- d. Peserta membawa crayon milik pribadi (selain carandas)
- e. Gambar akan menjadi milik panitia dan panitia berhak menggunakannya untuk publikasi
- f. Kriteria Penilaian:
 - Kerapihan
 - Kemandirian
 - Kreativitas (komposisi warna)

2. Menggambar (Kategori : SD kls 4-6)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Gambar dikerjakan dan dibuat pada saat lomba berlangsung (*on the spot*) dengan durasi pengerjaan adalah 2 jam.
- b. Tema gambar terdiri dari 3 pilihan tema:
 - Potensiku, Kepemimpinanku
 - The Future of Jakarta
 - Lestari Lingkunganku
- c. Kertas gambar ukuran A3 disediakan oleh panitia
- d. Gambar harus dilukis tanpa bantuan teknologi dan tanpa bantuan orang lain.
- e. Gambar harus diberi judul dan harus diberi nama peserta pada bagian belakang kertas.
- f. Peserta menyediakan sendiri peralatan gambarnya, dapat membawa crayon milik pribadi (selain Caran d'Ache).
- g. Gambar akan menjadi milik panitia dan panitia berhak menggunakannya untuk keperluan publikasi.
- h. Kriteria Penilaian :
 - Kesesuaian tema
 - Kreativitas
 - Komposisi warna
 - Originalitas
 - Kerapihan & Kebersihan

3. Menyanyi Solo (Kategori : SD kls 1-3)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Peserta lomba membawakan lagu wajib dan satu lagu pilihan.
- b. Peserta lomba wajib membawakan lagu dengan iringan musik yang disiapkan panitia
- c. Kriteria Penilaian
 - Penguasaan lagu
 - Intonasi (ketepatan membidik nada)

- Materi vokal (warna dan karakter suara)
- Penampilan
- d. Lagu wajib : Hati Gembira (Cipt. AT Mahmud)
- e. Lagu pilihan : 1. Paman Datang (cipt. AT Mahmud)
- 2. Bunda Piara (cipt. Pak Dal)
- 3. Desaku (cipt. El Manik)

4. Menyanyi Solo (Kategori : SD kls 5-6 dan SMP kls 7)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Peserta lomba membawakan lagu wajib dan satu lagu pilihan.
- b. Peserta lomba wajib membawakan lagu dengan iringan musik.
- c. Kriteria Penilaian
 - Penguasaan lagu
 - Intonasi (ketepatan membidik nada)
 - Materi vokal (warna dan karakter suara)
 - Penampilan
- d. Lagu wajib : Doa Anak Negeri (Cipt: Donny Hardono)
- e. Lagu pilihan : 1. Kembali ke sekolah (Sherina)
- 2. Berani Bermimpi (Naura)
- 3. Andai Aku Besar Nanti (Sherina)

5. Spelling bee (Kategori : SD kls 4-6)

Ketentuan dan peraturan setiap babak:

Preliminary

1. Dalam Babak Preliminary, peserta akan dibagi ke dalam beberapa ruang terpisah dengan beberapa peserta di setiap ruang.
2. Akan ada 3 kali turn/giliran dalam setiap ruang.
3. Turn atau giliran merupakan sesi di dalam setiap ruang, dimana masing-masing peserta diberikan 3 kata di setiap turn.
4. Kata akan diambil secara acak dengan aplikasi spinning wheel online.
5. Babak Preliminary dilaksanakan secara lisan. Announcer akan membacakan soal dalam bentuk kata – kalimat – kata. Peserta harus mengeja ulang kata secara langsung dalam waktu 15 detik sebelum soal berikutnya dibacakan.
6. Kata – kalimat – kata hanya akan dibacakan satu kali.
7. Babak Preliminary akan berlangsung kurang lebih selama 60 menit.
8. Semua ejaan yang digunakan mengacu pada Kamus Longman Dictionary of Contemporary English. Baik ejaan Inggris British maupun Inggris Amerika akan diterima.
9. 50% jumlah peserta dengan nilai tertinggi akan melanjutkan ke babak semifinal

Semifinal

1. Di Babak Semifinal, peserta dari setiap grup (A & B) beberapa sub-grup
2. Sub-grup adalah pengelompokan kecil di dalam setiap grup yang digunakan untuk memudahkan pembagian peserta di ruang.
3. Satu sub-group terdiri dari dua orang peserta.
4. Dua peserta dalam setiap ruangan akan bertanding menggunakan sistem pertandingan satu lawan satu.
5. Match merupakan babak pertandingan antara pemenang dari masing-masing sub-group.
6. Setiap match akan berlangsung kurang lebih selama 15 menit dengan pengumuman pemenang di akhir match.
7. Kata akan diambil secara acak dengan spinning wheel.
8. Babak Semifinal dilaksanakan secara lisan. Announcer akan membacakan soal dalam bentuk kata – kalimat – kata. Peserta harus mengeja ulang kata secara langsung dalam waktu 15 detik sebelum soal berikutnya dibacakan. Jumlah soal adalah 6 kata.
9. Kata – kalimat – kata hanya akan dibacakan satu kali.
10. Apabila peserta tidak dapat menyelesaikan ejanya dalam waktu 15 detik, soal kata tersebut TIDAK akan dilemparkan kepada peserta lainnya dan peserta tidak akan mendapatkan satu poin.
11. Apabila peserta salah mengeja, soal kata tersebut TIDAK akan dilemparkan kepada peserta lainnya.
12. Peserta yang mengeja dengan benar akan mendapatkan satu poin (+1).
13. Semua ejaan yang digunakan mengacu pada Kamus Longman Dictionary of Contemporary English. Baik ejaan Inggris British maupun Inggris Amerika akan diterima.
14. Pemenang dari setiap match akan melanjutkan ke match selanjutnya sampai ke final match sub-grup.

Final

1. Babak Final akan dijalankan sebagai turnamen dengan pertandingan satu lawan satu.
2. Babak ini akan berlangsung kurang lebih selama 30 menit (di luar babak Tie Break)
3. Kata akan diambil secara acak dengan spinning wheel.
4. Babak final dilaksanakan secara lisan. Announcer akan membacakan soal dalam bentuk kata – kalimat – kata. Peserta harus mengeja ulang kata secara langsung dalam waktu 15 detik sebelum soal berikutnya dibacakan. Jumlah soal adalah 8 kata.
5. Kata – kalimat – kata hanya akan dibacakan satu kali.
6. Apabila peserta tidak dapat menyelesaikan ejanya dalam waktu 15 detik, soal kata tersebut TIDAK akan dilemparkan kepada peserta lainnya dan peserta tidak akan mendapatkan satu poin.

7. Apabila peserta salah mengeja, soal kata tersebut TIDAK akan dilemparkan kepada peserta lainnya.
8. Peserta yang mengeja dengan benar akan mendapatkan satu poin (+1).
9. Semua ejaan yang digunakan mengacu pada Kamus Longman Dictionary of Contemporary English. Baik ejaan Inggris British maupun Inggris Amerika akan diterima.
10. Pemenang final grup akan menjadi juara Spelling Bee!

6. Coding (Kategori : SD kls 3-5)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Jenis lomba: **Games Project Coding with Scratch 3.0**
- b. Tema: Aku Cinta Indonesia "Bhinneka Tunggal Ika".
- c. Peserta lomba merupakan siswa/i Sekolah Dasar kelas 3-5 yang telah mendapatkan pembelajaran coding di sekolah dan atau mengikuti kursus/ ekskur coding.
- d. Project yang dibuat merupakan hasil dari ide dan kreativitas sendiri.
- e. Project tidak mengandung unsur SARA, pornografi dan melanggar hukum.
- f. Waktu pengerjaan project coding selama 1 jam dihitung dari perlombaan dimulai.
- g. Peserta wajib menyimpan hasil karya dalam format file .sb3 di folder yang telah disediakan oleh panitia (PIC) lomba.
- h. Peserta wajib menaati semua peraturan dan ketentuan lomba yang ditetapkan
- i. Peserta lomba tidak diperkenankan membawa catatan dalam bentuk apapun.
- j. Juri akan memilih 5 project terbaik dari hasil karya peserta.
- k. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
- l. Kriteria Penilaian :
 - Kesesuaian project dengan tema lomba (20%)
 - Kompleksitas, kedalaman coding & code yang mudah dibaca (50%)
 - Ide, original, interkatif & kreativitas (30%)

7. Coding (Kategori : SMP Kelas 7-9)

Ketentuan dan peraturan :

- a. Jenis lomba : Web Design with HTML and CSS.
- b. Tema : Bhineka Tunggal Ika "Aku Cinta Indonesia".
- c. Peserta lomba merupakan siswa tingkat SMP kelas 7-9 secara individu, yang telah mendapatkan pembelajaran "HTML" dan atau mengikuti kursus atau ekskur "Coding".
- d. Peserta membuat desain sesuai dengan tema menggunakan HTML dan CSS.
- e. Waktu pengerjaan Project selama 90 menit terhitung saat dimulai lomba.
- f. Project tidak mengandung unsur SARA, Kekerasan dan Pornografi.
- g. Tampilkan project dalam preview.
- h. Peserta wajib menaati semua peraturan dan ketentuan lomba yang ditetapkan.
- i. Peserta tidak diperkenankan membawa catatan dalam bentuk apapun.
- j. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- k. Kriteria penilaian :
 - Desain dan coding yang digunakan (50%)

- Kesesuaian project dengan tema (20%)
- Estetika dan kreatifitas project (30%)

8. Baca Puisi (Kategori : SD kls 5-6 & SMP kls 7)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Durasi membaca puisi minimal 2 menit dan maksimal 5 menit
- b. Peserta dapat memilih salah satu dari puisi yang disediakan panitia untuk dibawakan saat lomba.
- c. Peserta mengenakan seragam sekolah masing-masing.
- d. Peserta tidak diperbolehkan meninggalkan ruangan sebelum kompetisi usai.
- e. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat
- f. Pembawa acara dan dewan juri memiliki wewenang penuh selama kompetisi.
- g. Keputusan mereka mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. Protes tidak akan diakomodir saat dan setelah kompetisi berakhir
- h. Kriteria Penilaian :
 - Ketepatan ekspresi/ mimik
 - Artikulasi/ pelafalan
 - Intonasi
 - Penampilan
- i. Materi lomba :

Dua Gunung Kepada Bicara Karya : Taufik Ismail	Pagi Karya : Sanusi Pane
<p>Kepada Singgalang bertanya aku Wahai gunung masa kanakku di lututmu kampung ibuku Kenapa indahmu dari dahulu tak habis-habis jadi rinduku kepada Merapi berkata aku Wahai gunung masa bayiku di telapakmu kampung ayahku Kenapa gagahmu dari dahulu tak habis-habis dari ingatanku Kedua gunung tentu saja Cuaca dingin bahasanya Kabut putih kosa katanya Rintik hujan ungapannya Senyap biru bisikannya Kepada dua gunung kuulang tanya Berjawab lewat desahan jutaan daun rimba raya Bergema begitu indahny lewat margasatwa Ombak nyanyian insekta betapa merdunya Bertanyalah pada Yang Di Atas sana</p>	<p>Pagi telah tiba, sinar matahari Memancar dari belakang gunung Menerangi bumi, yang tadi dirundung Malam, yang sekarang sudahlah lari Alam bersuka ria, gelak tersenyum Berseri-seri dipeluk si raja siang Duka nestapa sudah diganti riang Sebab sinar bahagia datang mencium Mari, O jiwa, yang meratap selalu Dalam rumahmu, turutlah daku Apa guna menangisi waktu yang silam? Mari bersuka ria bercengkerama Dengan alam, dengan sinar bersama-sama Di bawah langit yang seperti nilam.</p>

Indahnya Alam Negeri Ini Karya: Ronny Mahariato	Asap Keresahan Karya: Erwin Agus Nofia
<p>Kicauan burung terdengar merdu Menandakan adanya hari baru Indahnya alam ini membuatku terpaku Seperti dunia hanya untuk diriku</p> <p>Kupejamkan mataku sejenak Kurentangkan tanganku sejenak Sejuk, tenang, senang kurasakan Membuatku seperti melayang kegirangan</p> <p>Wahai pencipta alam Kekagumanku sulit untuk kupendam Dari siang hingga malam Pesonanya tak pernah padam</p> <p>Desiran angin yang berirama di pegunungan Tumbuhan yang menari-nari di pegunungan Begitu indah rasanya Bak indahny taman di surga</p> <p>Keindahan alam terasa sempurna Membuat semua orang terpana Membuat semua orang terkesima Tetapi, kita harus menjaganya Agar keindahannya takkan pernah sirna</p>	<p>Asap yang telah merebut kebahagiaan Asap keserakahan yang membeli kebahagiaan Asap keserakahan yang membeli jiwa kemanusiaan Bagaimana bisa dia tidak kusalahkan</p> <p>Wahai alam ... Dimana pagimu nan indah Dimana udara segar yang kuhirup Dimana kesejukan daun rimbumu Dimana mereka wahai alamku...</p> <p>Wahai asap keserakahan... Kau merebut pagiku nan indah itu Kau merebut udara segar yang kuhirup itu Kau juga merebut kesejukanmu itu Jawablah wahai asap... jawablah aku...</p> <p>Wahai manusia... Memang aku mengambil pagimu nan indah itu Aku memang merebut udara segarmu itu Aku juga telah merebut kesejukanmu itu Lalu, apakah ini semua salahku</p> <p>Asap keserakahan ... Kau telah merebut pagiku Kau telah merusak udaraku Kau juga yang telah merusak kesejukanmu Aku harap kau segera menghentikan kriminalmu</p>

KATEGORI SMP- SMA/K

1. MODERN DANCE SMP (Kategori : SMP kls 7-9)

A. Ketentuan Peserta

1. Lomba bersifat berkelompok, satu grup terdiri dari 5 -7 orang.
2. Satu grup diperbolehkan laki-laki semua, perempuan semua atau campur antara laki-laki dan perempuan.
3. Minimal peserta lomba band adalah 5 tim, jika peserta lomba kurang dari ketentuan, maka ada kemungkinan lomba dibatalkan dan uang pendaftaran akan dikembalikan.

B. Ketentuan Lomba

1. Peserta wajib mengikuti Technical Meeting, jika peserta tidak hadir, maka akan didiskualifikasi karena dianggap tidak melakukan registrasi ulang.
2. Nama yang sudah tercantum tidak dapat berubah.

3. Pemberian file lagu dilakukan pada saat *technical meeting* dan diwajibkan menyiapkan backup dalam bentuk CD, flashdisk, atau drive penyimpanan online.
4. Peserta akan diberikan nomor urut penampilan setelah diundi saat *technical meeting*.

C. Peraturan Lomba

1. Tema tarian “Wonderful Indonesia”
2. Durasi iringan modern dance adalah 3 - 5 menit
3. Peserta menggunakan kostum sesuai tema dan norma kesopanan
4. Membawa properti sendiri dan tidak boleh memakai properti seperti confetti air, bedak, styrofoam dll yang dapat membahayakan penari dan penonton, serta dapat merusak lingkungan.
5. Peserta lomba boleh membawa suporter dari sekolah masing-masing.
6. Tim akan didiskualifikasi apabila suporter atau pemain dari sekolah tersebut melakukan keributan selama lomba berlangsung.
7. Peserta akan diberikan waktu untuk ke kamar kecil dan bersiap-siap sebelum dan sesudah kompetisi. Peserta tidak diperbolehkan meninggalkan ruangan sebelum kompetisi usai.
8. Peserta lomba wajib menjaga ketertiban, kesopanan, kebersihan, menjaga protokol kesehatan, dan menaati peraturan lomba.
9. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

D. Kriteria Penilaian

1. Kostum
2. Kreatifitas
3. Penyesuaian gerakan dengan musik yang mengiringi
4. Kekompakkan antar anggota
5. Kelincahan, kenyamanan, keluwesan
6. Ekspresi
7. Keragaman gerakan

2. LOMBA DESAIN POSTER (Kategori : SMP kls 7-9)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Peserta hanya diperkenankan mengirim karya maksimal 1 buah poster.
- b. Peserta wajib memahami dan menyepakati seluruh syarat lomba seperti yang tercantum di halaman ini.
- c. Poster dikerjakan dan dibuat pada saat lomba berlangsung (*on the spot*) dengan durasi pengerjaan desain adalah 2 jam.
- d. Tema desain poster terdiri dari 3 pilihan tema:
 - Potensiku - Kepemimpinanku
 - Kepedulian Lingkungan
 - Global Warming
- e. Poster menggunakan kertas ukuran A3 tanpa garis tepi dengan format PNG.
- f. Desain dapat dibuat hanya dengan ilustrasi, atau menggabungkan antara ilustrasi dengan foto dan tulisan (catatan: foto merupakan karya sendiri bukan karya orang lain).

- g. Desain poster menggunakan aplikasi umum (corel draw, adobe photoshop, adobe Illustrator)
- h. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan fasilitas internet ketika perlombaan berlangsung (wi-fi, modem, dan jenis lainnya).
- i. Karya desain disimpan dengan format nama: Desain Poster_Nama Peserta_Asal Sekolah
- j. Karya design poster tidak boleh mengandung unsur yang bertentangan dengan peraturan
- k. Perundang-undangan yang berlaku di Indonesia: kesusilaan, moral, kekerasan dan tidak mengandung unsur pornografi, serta bertentangan dengan SARA (Suku, Agama, dan RAS).
- l. Karya yang dilombakan merupakan karya asli peserta dan belum pernah diikutsertakan atau dipublikasikan untuk keperluan yang bersifat komersil serta harus bebas dari setiap kontrak atau ikatan lain.
- m. Apabila di kemudian hari terdapat gugatan hak cipta, pihak panitia tidak bertanggung jawab atas hal tersebut, panitia akan berasumsi bahwa seluruh desain yang diikutsertakan merupakan karya orisinal peserta.
- n. Panitia berhak menggunakan karya untuk keperluan publikasi.
- o. **Kriteria Penilaian**
 - 1. Originalitas
 - 2. Konsep ide desain
 - 3. Teknik penggunaan software
 - 4. Nilai estetika
 - 5. Kesesuaian tema
 - 6. Pesan yang disampaikan

3. LOMBA BAND (Kategori : SMP kls 7-9)

Ketentuan dan peraturan:

- a. Peserta **wajib** mengikuti *technical meeting* dengan mengirim perwakilan 1 – 2 orang delegasi dari satu grup.
- b. Minimal peserta lomba band adalah 5 tim, jika peserta lomba kurang dari ketentuan, maka ada kemungkinan lomba dibatalkan dan uang pendaftaran akan dikembalikan.
- c. Peserta membawakan 1 lagu wajib dan 1 lagu pilihan dengan **durasi 10 menit**.
- d. Daftar lagu wajib (pilih 1)
 - 1. Kepompong - Sindentosca
 - 2. Laskar Pelangi - Nidji
 - 3. Sahabat Kecil - Ipang Lazuardi
 - 4. Ceria - J-Rock
- e. Lagu pilihan dapat berupa lagu ciptaan sendiri yang merupakan karya original dan bukan gubahan atau saduran dari lagu yang sudah ada. (Bila membawakan lagu ciptaan sendiri, lirik tidak boleh mengandung unsur SARA, dan pornografi)
- f. Peserta wajib standby di backstage selambat-lambatnya 10 menit sebelum urutan tampil dan mempersiapkan alat musik masing-masing (bila membawa).

- g. Panitia akan memberitahukan sisa waktu kepada peserta yang tampil 5 menit sebelum durasi yang ditentukan.
- h. Panitia berhak memotong atau menghentikan apabila peserta melewati batas waktu.
- i. Kriteria penilaian :
 1. Performance (aksi panggung, interaksi, kostum)
 2. Skills (kreatifitas, improvisasi)
 3. Harmonisasi (musikalitas, arransemen, kekompakan)
 4. Keputusan juri adalah **mutlak dan tidak dapat diganggu gugat**

Peralatan Yang Disediakan

- 1 Set Drum
- 1 Bass Guitar
- 1 Guitar Melodi
- 1 Guitar Rythm
- 1 Keyboard
- 3 Microphone dan stand mic

4. STORY TELLING (Kategori : SMP – SMA)

Ketentuan Lomba

- a. Pilihan tema cerita yang akan dilombakan :
 - Lingkungan/environment
 - Bakat-Potensi
 - Global Warming/Globalisasi
- b. Durasi cerita adalah 3-5 menit
- c. Panitia lomba akan memberikan petunjuk kepada peserta tentang waktu peserta untuk memulai dan mengakhiri cerita.
- d. Peserta tidak diperkenankan membawa teks cerita ke atas panggung
- e. Peserta wajib menyerahkan teks yang akan diceritakan saat technical meeting.
- f. Peserta diperbolehkan membawa properti dan menggunakan kostum yang sesuai dengan cerita

Kriteria Penilaian

1. Cerita (kesesuaian dengan tema)
2. Fluency (ketepatan dalam pengucapan vocabulary Bahasa Inggris)
3. Intonasi (gaya dalam berbicara)
4. Gesture dan ekspresi (gerak tubuh dan ekspresi saat bercerita)
5. Kreativitas (kemampuan mengembangkan cerita dan penggunaan property)

5. CODING (Kategori : SMA/K kls 10-12)

Ketentuan dan peraturan :

- a. Jenis lomba : Project Coding for Android with MIT App Inventor.
- b. Tema : Bhineka Tunggal Ika “Aku Cinta Indonesia”.

- c. Peserta lomba merupakan siswa tingkat SMA kelas 10-12 secara individu, yang telah mendapatkan pembelajaran “Coding” dan atau mengikuti kursus atau ekskur “Coding”.
- d. Peserta membuat desain sesuai dengan tema menggunakan aplikasi online “MIT App Inventor”.
- e. Waktu pengerjaan Project selama 90 menit terhitung saat dimulai lomba.
- f. Project tidak mengandung unsur SARA, Kekerasan dan Pornografi.
- g. Simpan project dalam format (.aia) dan (.apk).
- h. Peserta wajib menaati semua peraturan dan ketentuan lomba yang ditetapkan.
- i. Peserta tidak diperkenankan membawa catatan dalam bentuk apapun.
- j. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- k. Kriteria penilaian :
 - Penyusunan coding yang digunakan (50%)
 - Kesesuaian project dengan tema (20%)
 - Estetika dan kreatifitas project (30%)

6. LOMBA E-SPORT (Kategori : SMP – SMA)

Ketentuan Peserta

1. Peserta lomba adalah team terdiri dari 5 orang dan pemain cadangan 2 orang.
2. Setiap sekolah diperbolehkan mengirimkan lebih dari 1 tim.
3. Peserta yang sudah terdaftar tidak dapat diganti dengan alasan apapun.

Kompetisi Esports Mobile Legend

1. Kompetisi E-sport ini akan diadakan dalam 1 hari, penyisihan sampai dengan final
2. Mobile Legend dilakukan pertandingan BO 1 sampai di babak delapan besar, pada babak semi final menggunakan sistem BO 2 (jika seri, kemenangan ditentukan dengan point kill tertinggi), babak final menggunakan sistem BO3.

Pengaturan Pertandingan

1. Aplikasi mobile yang akan digunakan adalah Mobile Legends: Bang Bang (Developer: Moonton).
2. Lobby Custom akan dibuat oleh panitia pelaksana pertandingan
3. Bagan pertandingan akan diumumkan oleh panitia pada saat Technical Meeting
4. Nickname dilarang mengandung unsur SARA, pornografi, dan kata-kata yang tidak pantas.
5. Skin : ON | Chat Team : ON | Chat All : OFF | Radio All : OFF
6. Dilarang menggunakan profil picture yang tidak pantas

Sistem Pertandingan

1. Apabila game mengalami bug fatal saat berlangsungnya pertandingan yang menyebabkan perubahan game stats atau mekanisme gim, maka pengulangan pertandingan boleh dilakukan. Panitia harus memastikan bahwa bug ini cukup fatal.
2. Memulai pertandingan tepat waktu sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.

3. Apabila tim belum siap pada waktu bertanding, maka lawan dari tim tersebut dianggap menang WO.
4. Tidak diperkenankan untuk melakukan rematch, setelah creep wave yang pertama muncul. Pemain akan tetap menggunakan hero yang sama apabila terjadi rematch.

Pengaturan Device dan Internet

1. Pemain harus menggunakan smartphome dan akun yang telah didaftarkan untuk pertandingan.
2. Koneksi internet menjadi tanggung-jawab masing-masing pemain, dipersilahkan menyiapkan modem sendiri.
3. Segala macam permasalahan internet yang terjadi pada smartphome masing-masing

Perilaku Pemain dan Tim Selama Kompetisi

1. Bermain Curang: Berbohong, penipuan dan kecurangan dalam bentuk apapun akan diskualifikasi.
2. Bermain Adil: Semua tim diharuskan untuk menunjukkan sikap sportif selama acara kompetisi berlangsung dan menghindari tindakan apapun yang akan mencederai prinsip dasar fair play.

Hal-hal Ilegal

1. Membuat atau mengeksploitasi bug di dalam permainan untuk memenangkan pertandingan.
2. Pengintipan layar pemain lain/ layar penonton : Mengintip atau mencoba melihat layar lain yang bukan layar dari smartphome sendiri akan dikenakan sanksi berupa peringatan 1, peringatan 2 dan Diskualifikasi.
3. Kecurangan: Menggunakan device atau program untuk kecurangan (cheating) dalam bentuk apapun.
4. Kelakuan lain yang berpotensi melanggar aturan dan standar-standar yang sudah ditentukan.
5. Kata-kata kasar/ kotor: Setiap anggota team dilarang menggunakan kata-kata yang menyinggung, kasar, vulgar, dan yang mengancam dalam bentuk apa pun di dalam game, di media sosial, atau pun di area publik yang berkaitan dengan jalannya turnamen.
6. Tingkah laku yang tidak sopan/ mengganggu: semua anggota tim dilarang bersifat tidak sopan atau mengganggu terhadap anggota tim lainnya, penonton, ataupun panitia.