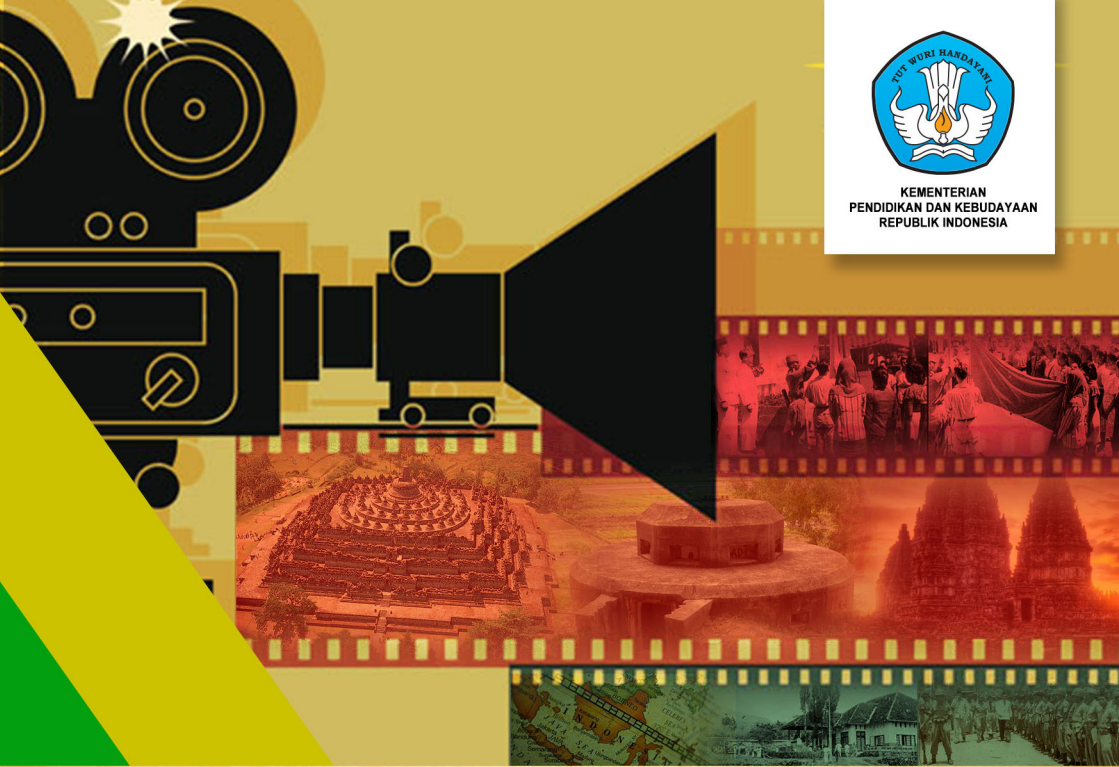




KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
REPUBLIK INDONESIA



# PETUNJUK PELAKSANAAN LOMBA KREASI AUDIOVISUAL SEJARAH 2016







**DIREKTORAT SEJARAH  
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**PETUNJUK PELAKSANAAN  
LOMBA KREASI  
AUDIOVISUAL SEJARAH  
2016**





## KATA PENGANTAR

Dalam upaya melindungi, mengembangkan dan memanfaatkan kekayaan nilai sejarah dan budaya Bangsa Indonesia, Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun anggaran 2016 akan melaksanakan kegiatan Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah.

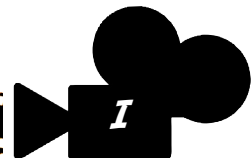
Adapun program ini merupakan kegiatan dalam bidang sejarah yang bersifat kompetitif, edukatif dan menyenangkan. Lomba perekaman kesejarahan ini diperuntukkan bagi pelajar SMA/SMK/MA sederajat. Kegiatan ini merupakan salah satu wadah bagi generasi muda untuk berekspresi dan berkreasi mengemas dokumentasi berbagai peristiwa sejarah dalam bentuk audiovisual.

Sebagai pedoman dan panduan dalam pelaksanaan kegiatan diperlukan sebuah petunjuk pelaksanaan kegiatan Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah (LKAS). Kami berharap buku petunjuk pelaksanaan LKAS ini dapat digunakan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan ini. Dengan membaca, memahami, dan mengikuti petunjuk-petunjuk yang dicantumkan dalam buku petunjuk akan membantu kelancaran kegiatan, yang pada gilirannya akan menunjang tujuan sebagaimana visi dan misi Direktorat Sejarah.

Demikian kiranya petunjuk ini dibuat, semoga dapat bermanfaat dan mendukung suksesnya kegiatan.

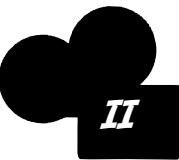
Jakarta, April 2016  
Plt. Direktur Sejarah

Dr. Ir. Taufik Hanafi, M.UP  
NIP. 19630828 199003 1 002



.....  
**DAFTAR ISI**  
.....

Kata Pengantar .....	I
Daftar Isi .....	II
.....	
<b>Bab I Pendahuluan</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Dasar Hukum .....	3
C. Maksud Kegiatan .....	4
D. Tujuan Kegiatan .....	4
E. Tema Kegiatan .....	5
F. Topik-topik Pilihan .....	5
G. Pendanaan .....	5
.....	
<b>Bab II Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah</b>	
A. Pengertian .....	6
B. Sasaran .....	6
C. Pelaksana .....	7
.....	
<b>Bab III Pelaksanaan Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah</b>	
A. Persiapan Administratif .....	8
B. Tahapan kegiatan .....	9
C. Waktu dan Tempat Pelaksanaan .....	10
D. Hadiah .....	11
E. Tata Tertib Peserta .....	11
.....	
<b>Bab IV Pelaporan dan Evaluasi</b>	
A. Pelaporan .....	14
B. Evaluasi .....	14
.....	



# BAB I : PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG

Sejarah adalah pembentuk jati diri bangsa. Apa dan bagaimana bangsa Indonesia kini merupakan hasil dari proses sejarah yang panjang. Dalam sejarah terkandung nilai yang mendalam bagi kehidupan baik sebagai individu, anggota masyarakat, maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu sejarah merupakan hal penting untuk selalu diingat dan menjadi modal pengambilan keputusan pada masa kini dan yang akan datang serta bermakna sebagai guru berharga yang berasal dari pengalaman masa lalu.

Sayangnya, pentingnya sejarah ternyata tidak dibarengi dengan pemahaman yang baik mengenai sejarah di masyarakat. Oleh karena itu, pemerintah sebagai penanggung jawab pelaksanaan pendidikan formal, memberi ruang baru bagi pendidikan sejarah melalui pemberian 5 jam pelajaran sejarah di tingkat sekolah lanjutan atas pada kurikulum 2013.

Kesempatan luas ini memberi banyak peluang bagi berkembangnya pendidikan sejarah sebagai alat menanamkan rasa kebangsaan terhadap anak didik. Dalam pelaksanaan pendidikan sejarah pada tingkat sekolah menengah atas masih menemui banyak tantangan. Pelajaran sejarah sering dianggap tidak menarik, membosankan, dan hanya mengandalkan kemampuan menghafal. Padahal pendidikan sejarah yang baik bisa membentuk *skill* peserta didik untuk berpikir kritis, sinkronis, dan analitis.

Selain metode pengajaran, kendala lain dari pendidikan sejarah adalah terbatasnya bahan ajar yang dianggap menarik. Pada saat ini bahan pembelajaran sebagian besar mengandalkan pada teks buku ditambah internet. Padahal banyak sumber sejarah di sekitar siswa dan guru yang jika ditelusuri memiliki nilai yang luar biasa.

Nilai budaya lahir dari serangkaian hasil kebudayaan suatu masyarakat yang merupakan bagian dari suatu bangsa. Interaksi antar manusia melahirkan nilai-nilai yang dianut berdasarkan yang melahirkan suatu kearifan lokal yang sifatnya sangat khas berbeda-beda di berbagai tempat. Perbedaan ini dilandasi oleh adanya perbedaan pengalaman, memori, dan konsesus di masing-masing



masyarakat pelakunya. Bangsa Indonesia lahir dan menjadi besar karena berbagai nilai-nilai yang dianut penduduknya. Nilai budaya ini menjadi salah satu landasan pembentuk karakter dan jati diri bangsa Indonesia.

Generasi muda sebagai bagian dari bangsa, harus memahami nilai-nilai budaya masyarakatnya yang menciptakan *local genius*. Kekayaan ini mampu menerbitkan rasa bangga menjadi bagian dari masyarakat, menjadi bagian dari bangsa besar bernama Indonesia. Kebanggaan ini melahirkan rasa memiliki dan kecintaan untuk selalu melestarikan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia di tengah krisis identitas dan arus globalisasi yang terus menggerus jaman.

Para siswa SMA/SMK/MA sederajat adalah cikal bakal terbentuknya generasi emas bangsa Indonesia 2045. Maka menjadi sangat penting penanaman karakter bangsa Indonesia pendidikan sejarah. Oleh karena itu melihat berbagai tantangan dan kendala dalam penanaman karakter melalui sejarah, Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggagas sebuah kegiatan yang bersifat edukatif, kompetitif, sekaligus menarik yaitu Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah.

Lomba Perekaman Sejarah dengan hasil berupa DVD perekaman sejarah, Lomba Perekaman Sejarah membidik peserta dari siswa SMA/SMK/MA sederajat. Lomba ini bertujuan agar siswa aktif dalam mencari sumber sejarah yang tersedia di sekitar lingkungannya, baik itu berupa peristiwa sejarah lokal, tempat-tempat bersejarah, bangunan bersejarah, tokoh daerah/pelaku dan saksi sejarah/veteran pejuang kemerdekaan. Sumber sejarah yang telah mereka dapatkan kemudian dikemas dalam bentuk dokumenter sejarah. Selain itu juga menggugah siswa SMA/SMK/MA sederajat untuk lebih memahami nilai sejarah yang dianut oleh masyarakat sekitarnya. Memberikan suatu kebanggaan menjadi bagian dari masyarakat yang kebudayaannya telah menghasilkan suatu nilai sejarah yang menjadi panutan dalam kehidupan bermasyarakat. Diharapkan dengan merekam dan membuat karya sendiri, mereka akan lebih tergugah kesadaran sejarah dan budayanya akan lebih mencintai daerah dan bangsanya, dan bangga menjadi bagian dari bangsa Indonesia. Kegiatan ini juga sejalan dengan



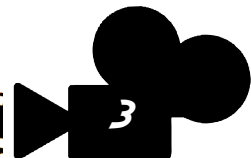


kurikulum sekolah yang bermuatan lokal yakni hasilnya dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang menarik dalam membentuk kepribadian manusia Indonesia yang berkualitas.

## B DASAR HUKUM

Pelaksanaan kegiatan Dokumentasi Kesejarahan dalam bentuk Audiovisual yang dikemas dalam aktivitas lomba ini didasarkan pada peraturan perundang-undangan sebagai berikut.

- 1) Undang-Undang 1945 pasal 32 ayat I, Negara memajukan kebudayaan Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya;
- 2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- 3) Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional tahun 2005-2025;
- 4) Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara;
- 5) Peraturan Presiden Nomor 7 Tahun 2015 tentang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
- 6) Keputusan Presiden Nomor 121/P Tahun 2014 tentang Pembentukan Kementerian dan Pengangkatan Menteri Kabinet Kerja Periode 2014-2019;
- 7) Peraturan Menteri Keuangan No.37 /PMK.02/2012 tentang Standar Biaya Umum Tahun Anggaran 2013;
- 8) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 11 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 9) Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Direktorat Sejarah Nomor: SP DIPA-023.15.1.189647/2016, tanggal 7 Desember 2015



## C. MAKSUD KEGIATAN

Maksud penyelenggaraan kegiatan ini adalah:

- a) Merupakan upaya peningkatan apresiasi sejarah di kalangan masyarakat khususnya Siswa/i SMA/SMK/MA sederajat.
- b) Memberikan kesempatan kepada Siswa/i SMA/SMK/MA sederajat untuk merealisasikan ide-ide yang terkait dengan apresiasi, pemahaman sejarah, pelestarian sejarah dan nilai budaya dalam bentuk visualisasi.
- c) Menyediakan media dan sarana bagi Siswa/i SMA/SMK/MA sederajat untuk lebih memahami sejarah dan budaya.
- d) Memberikan ruang peminatan yang besar bagi peserta untuk mengenal sejarah dan budaya di sekitarnya.

## D. TUJUAN KEGIATAN

- a. Mendorong rasa cinta dan kebanggaan terhadap nilai-nilai sejarah bangsa.
- b. Meningkatkan pemahaman dan kebanggaan terhadap kebhinnekaan.
- c. Menciptakan alternatif media pembelajaran sejarah yang menarik (tidak membosankan).
- d. Menyalurkan minat dan kreativitas generasi muda di bidang audio visual.
- e. Mendorong dan memotivasi generasi muda/pelajar untuk menghasilkan karya seni yang bermuatan sejarah sehingga sejarah mampu dikemas dengan lebih inovatif dan atraktif.



## E. TEMA KEGIATAN

Tema Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah adalah

### **Sejarah Merajut Kebhinnekaan**

## F. TOPIK KREASI AUDIOVISUAL SEJARAH

Cerita-cerita yang berangkat dari sejarah tentang bagaimana kemampuan bangsa Indonesia dalam mengelola kebhinnekaan di tingkat lokal atau nasional.

## G. PENDANAAN

Sumber pendanaan kegiatan Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah adalah Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) pada Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berdasarkan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) tahun Anggaran 2016 Nomor: SP DIPA-023.15.1.189647/2016, tanggal 7 Desember 2015.



## BAB II : LOMBA KREASI AUDIOVISUAL SEJARAH



### A. PENGERTIAN

Kegiatan Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah adalah kompetisi di bidang kesejarahan dalam bentuk visualisasi/perekaman gambar untuk media digital bagi SMA/SMK/MA sederajat. Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah kali ini yaitu: Lomba Perekaman Kesejarahan untuk SMA/SMK/MA sederajat.

### B. SASARAN

Sasaran kegiatan ini adalah pelajar SMA/SMK/MA/Sederajat yang berminat pada kajian sejarah serta audiovisual berupa perekaman.



## C. PELAKSANA

### a. Institusi Pelaksana

Kegiatan Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah diselenggarakan oleh Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

### b. Narasumber

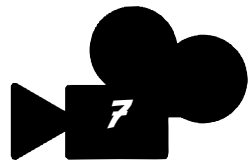
Narasumber Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah memberikan saran dan masukan mengenai Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah dari sisi akademis dan profesional.

### c. Juri

Juri Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah bertugas memberikan penilaian, menyeleksi, dan membuat putusan sehubungan dengan karya yang dibuat oleh peserta, berdasarkan pada aspek-aspek penilaian yang telah disepakati. Adapun aspek penilaian antara lain: substansi sejarah dan budaya, kesesuaian alur cerita (skenario), ide dan kreativitas, teknis audiovisual, dan teknik penyampaian cerita. Juri berjumlah lima orang, terdiri dari sejarawan, antropolog, praktisi dokumenter, praktisi seni rupa, dan wakil dari Direktorat Sejarah.

### d. Pengajar

Pengajar Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah bertugas pada saat workshop berlangsung. Pengajar terdiri dari sejarawan untuk memberikan materi substansi sejarah kepada para peserta workshop dan pengajar profesional dari bidang dokumenter yang akan membimbing peserta dalam teknis pembuatan karya.



---

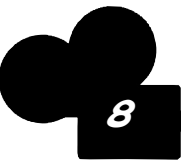
## BAB III : PELAKSANAAN LOMBA KREASI AUDIOVISUAL SEJARAH

---

### A. PERSIAPAN ADMINISTRATIF

Peserta Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Memiliki perhatian terhadap sejarah dan budaya.
- b. Karya dalam Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah belum pernah diikutsertakan dalam lomba apapun.
- c. Memiliki motivasi dan komitmen yang kuat untuk mempelajari pembuatan dokumenter sejarah berupa audio dan visual.
- d. Peserta merupakan tim/ kelompok yang terdiri dari tiga orang, 2 pelajar SMA/ SMK/ MA sederajat dan 1 guru pendamping mata pelajaran sejarah.
- e. Mengirimkan proposal yang berisi judul, alur cerita, dan sinopsis dokumenter audiovisual yang akan dibuat maksimal 5 lembar.
- f. Melampirkan biodata peserta, surat ijin dari Kepala Sekolah.
- g. Melampirkan fotocopy kartu pelajar.
- h. Bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan apabila terpilih sebagai peserta.
- i. Menandatangani surat pernyataan akan mengirimkan hasil visualisasi kesejarahan dalam bentuk file atau DVD perekaman kepada panitia, setelah proses workshop.
- j. Hak cipta karya ada pada peserta.
- k. Hak terbit karya ada pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- l. Penggunaan *background*/musik milik orang lain harus mendapatkan izin dari pencipta.



## B. TAHAPAN KEGIATAN

Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah

### 1. Pengumuman dan Pengumpulan Proposal

Direktorat Sejarah membuat pengumuman mengenai Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah yang dikirim ke Sekolah SMA/SMK/MA sederajat di seluruh Indonesia untuk disebarluaskan kepada para pelajar (**1 Mei - Juni 2016**).

### 2. Seleksi proposal

Seleksi peserta lomba dilakukan oleh tim juri yang terdiri dari Direktorat Sejarah, sejarawan, antropolog, pakar bidang dokumenter, dan wakil dari Direktorat Sejarah (**17 Juni 2016**).

### 3. Pengumuman Proposal Terpilih

Dua puluh proposal terpilih akan diumumkan di website <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditsejarah> dan para peserta akan dihubungi oleh panitia. (**20 Juni 2016**)

### 4. Workshop

Para peserta yang lolos seleksi proposal akan mengikuti workshop perekaman. Peserta workshop terdiri dari 20 tim, yang akan mengikuti workshop di Bogor, Jawa Barat pada **28 - 30 Juli 2016**.

### 5. Riset dan Perekaman

Setelah mengikuti workshop, peserta melakukan riset pustaka maupun wawancara narasumber terkait di daerah masing-masing. Setelah melakukan riset baik primer dan sekunder peserta melakukan perekaman yang akan dituangkan dalam bentuk DVD berdurasi 15 s.d 20 menit. (**Agustus – September 2016**)

### 6. Penerimaan DVD peserta oleh panitia.

Setelah perekaman, peserta mengirimkan DVD karya kepada panitia paling lambat pada **September 2016**.

### 7. Penjurian 5 Besar

Tim Juri akan melakukan penilaian karya perekaman dan memilih 5 karya terbaik untuk mengikuti babak final, pada **akhir September 2016**.



## 8. Finalisasi

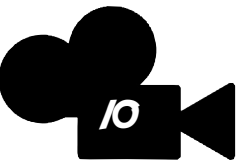
Finalis melakukan presentasi karya dihadapan para juri untuk menentukan Pemenang 1, 2, 3, Pemenang Harapan 1 dan 2. Pelaksanaan finalisasi akan diselenggarakan di Bandung pada **Oktober 2016**.

## 9. Evaluasi dan Pelaporan

Panitia berkewajiban membuat evaluasi dan pelaporan kegiatan setelah rangkaian kegiatan berakhir pertengahan **November 2016**.

## C. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

TAHAPAN	WAKTU	TEMPAT
Pengumuman dan Pengumpulan Proposal	1 Mei - Juni 2016	Seluruh Indonesia
Seleksi Proposal	17 Juni 2016	Jakarta
Pengumuman peserta lolos seleksi proposal	20 Juni 2016	
Workshop (Lomba Perekaman)	28 - 30 Juli 2016	Bogor, Jawa Barat
Riset dan perekaman	Agustus - September 2016	Daerah masing-masing peserta
Penerimaan DVD Oleh Panitia	September 2016	
Penjurian 5 Karya Terbaik	Akhir September 2016	Jakarta
Finalisasi	Oktober 2016	Bandung
Pelaporan dan Evaluasi	Pertengahan November 2016	Jakarta





## D. HADIAH

Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah memperebutkan hadiah total Rp. 100.000.000,- (Seratus Juta Rupiah)

## E. TATA TERTIB PESERTA WORKSHOP DAN FINALISASI

### a. Registrasi Peserta

1. Untuk keperluan pertanggungjawaban, pada saat pendaftaran/ registrasi setiap peserta wajib menyerahkan Surat Tugas sesuai dengan judul kegiatan (ditandatangani oleh kepala sekolah dan distempel basah instansi)
2. Peserta diwajibkan mengisi daftar hadir sebelum acara dimulai, yaitu pada hari pertama pelaksanaan dengan menunjukkan undangan dari panitia
3. Panitia hanya menyediakan akomodasi dan konsumsi bagi peserta yang resmi terdaftar sebagai peserta. Peserta yang belum registrasi dan tidak terdaftar, di luar tanggung jawab panitia
4. Peserta dilarang membawa anggota keluarga/ teman selain peserta selama kegiatan berlangsung
5. Peserta yang tidak mengikuti materi penuh waktu yang telah ditentukan di atas dianggap gugur dan tidak mendapatkan sertifikat
6. Menyerahkan kelengkapan lain yang berkaitan dengan workshop (antara lain: biodata)

### b. Pelaksanaan Kegiatan

#### 1. Workshop

- 1) Peserta diwajibkan hadir 10 menit sebelum workshop dimulai
- 2) Peserta WAJIB MEMAKAI NAMETAG selama acara berlangsung
- 3) Peserta diwajibkan mengisi daftar hadir sebelum kegiatan workshop dimulai



- 4) Selama penyampaian materi workshop oleh narasumber, peserta dilarang meninggalkan ruang kelas kecuali mendapatkan ijin dari panitia
- 5) Materi workshop disediakan oleh panitia dan akan diberikan kepada peserta pada saat pendaftaran ulang
- 6) Masing-masing tim wajib membawa *handycam* dan laptop dengan program *movie editing*
- 7) Direkomendasikan membawa modem untuk koneksi internet sewaktu-waktu
- 8) Pada saat kegiatan berlangsung di dalam ruangan seluruh peserta, narasumber, pengajar, dan panitia dilarang merokok

## 2. Finalisasi

- 1) Peserta diwajibkan hadir 10 menit sebelum finalisasi dimulai
- 2) Peserta WAJIB MEMAKAI NAMETAG selama acara berlangsung
- 3) Peserta diwajibkan mengisi daftar hadir sebelum kegiatan finalisasi dimulai
- 4) Pada saat kegiatan berlangsung di dalam ruangan seluruh peserta, narasumber, pengajar, dan panitia dilarang merokok

### c. Akomodasi Peserta

Direktorat Sejarah menanggung akomodasi peserta selama kegiatan berupa:

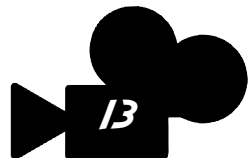
- 1) Transportasi PP masing-masing peserta ke tempat pelaksanaan workshop dan finalisasi.
- 2) Kegiatan workshop dan perlengkapan (workshop kit), buku petunjuk pelaksanaan (Juklak).



- 3) Akomodasi peserta selama workshop dan finalisasi kecuali biaya telepon (lokal, interlokal, SLJJ, internet, dll), *laundry, minibar, room service*, memesan makanan dan minuman di luar yang telah ditetapkan panitia, menjadi tanggung jawab peserta yang bersangkutan dan agar diselesaikan sebelum meninggalkan hotel.
- 4) Pemberian Sertifikat.

**d. Lain-Lain**

1. Setiap peserta wajib mentaati ketentuan dalam juklak ini
2. Hal-hal lain yang belum tercantum di dalam juklak ini akan disampaikan kemudian dan apabila ada hal-hal yang kurang jelas dapat ditanyakan kepada panitia



---

## BAB IV : PELAPORAN DAN EVALUASI

---

### A. PELAPORAN

Panitia wajib membuat laporan tahapan Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah, hal-hal yang terkait di dalam laporan pelaksanaan meliputi:

1. Jumlah kepesertaan workshop dan institusi pendidikan
2. Tempat dan waktu pelaksanaan
3. Laporan teknis kegiatan workshop

### B. EVALUASI

Mengukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah dari karya yang dikirimkan oleh peserta sejak tahapan seleksi proposal hingga finalisasi.



---

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

---

## LAMPIRAN 1:

Informasi lebih lanjut:

Cp: Ami (081321602430), Naimah (081901800219), Yorki (085722749200),  
Imam (081210162779)

Email: [audiovisualsejarah2016@gmail.com](mailto:audiovisualsejarah2016@gmail.com)

FB : Kreasi Audiovisual Sejarah

Sekretariat:

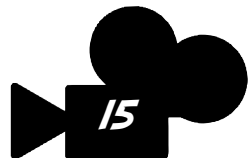
Subdit Program, Evaluasi, dan Dokumentasi

Direktorat Sejarah

Gd. E It. 9, Kompleks Kemendikbud

Jl. Jend. Sudirman, Senayan, Jakarta 10270

Tlpn/fax. (021) 5725044



## LAMPIRAN 2:

### Form Proposal Perekaman

#### **I. JUDUL**

Judul untuk perekaman yang akan dilakukan

.....  
.....  
.....

#### **II. LATAR BELAKANG**

Uraian mengenai subjek/ objek yang akan direkam

.....  
.....  
.....  
.....

#### **III. PERMASALAHAN**

Uraian mengapa subjek/objek tersebut penting untuk direkam dan disebarluaskan

.....  
.....  
.....  
.....

#### **IV. Sinopsis**

Penjelasan mengenai jalan cerita singkat rencana perekaman.

.....  
.....  
.....  
.....



# LAMPIRAN 3:

## Surat Ijin

KOP SEKOLAH

---

SURAT IJIN

Yth. Direktur Sejarah  
Di Jakarta

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : \_\_\_\_\_  
Jabatan : \_\_\_\_\_  
Alamat : \_\_\_\_\_  
No telepon/Hp. : \_\_\_\_\_

Menerangkan bahwa:

1. Nama : \_\_\_\_\_  
Tempat, tanggal lahir : \_\_\_\_\_  
NIS : \_\_\_\_\_  
Alamat : \_\_\_\_\_  
Hp. \_\_\_\_\_

2. Nama : \_\_\_\_\_  
Tempat, tanggal lahir : \_\_\_\_\_  
NIS : \_\_\_\_\_  
Alamat : \_\_\_\_\_  
Hp. \_\_\_\_\_

3. Nama : \_\_\_\_\_  
Tempat, tanggal lahir : \_\_\_\_\_  
NIS/NIP\*) : \_\_\_\_\_  
Alamat : \_\_\_\_\_  
Hp. \_\_\_\_\_

Adalah siswa pada \_\_\_\_\_

Dan dengan ini saya memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk mengikuti Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah Kategori: Lomba Perekaman Kesenjaraan yang diselenggarakan oleh Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

.....,.....2016

Kepala sekolah  
(tuliskan nama institusi)

Nama  
NIP

\*) Coret yang tidak perlu



# LAMPIRAN 4:

## Biodata

### FORMULIR PENDAFTARAN PESERTA LOMBA KREASI AUDIOVISUAL SEJARAH

TAHUN 2016

#### A. Identitas Peserta

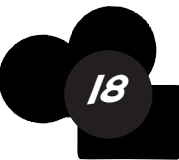
- 1. Nama Lengkap : .....
- 2. NIS : .....
- 3. Tempat/Tanggal lahir : .....
- 4. Jenis Kelamin : .....
- 5. Sekolah : .....
- 6. Alamat sekarang : .....
- 7. Telp/No. Hp : ..... HP: .....
- 8. Alamat& Telp. Sekolah : .....
- 9. E-mail (Harus diisi) : .....
- 10. Orang terdekat yang bisa dihubungi (keterangan) : ..... HP: .....
- 17. Judul Perekaman : .....

#### B. Identitas Kepribadian

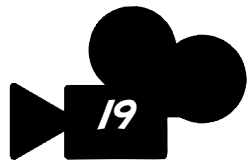
- 1. Hobi : .....
- 2. Organisasi : .....
- 3. Alasan mengikuti kegiatan ini : .....
- 4. Prestasi yang pernah dicapai : a).....  
b).....  
c).....

.....2016  
Calon Peserta

( )









## **Sub Direktorat Program, Evaluasi, dan Dokumentasi**

Direktorat Sejarah

Direktorat Jenderal Kebudayaan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

### **Sekretariat:**

Gd. E Lt. 9, Komp. Kemendikbud

Jl. Jend. Sudirman, Senayan, Jakarta 10270

Tlpn/fax. (021) 5725044


e-mail : [audivisualsejarah2016@gmail.com](mailto:audivisualsejarah2016@gmail.com)



 Kreasi Audiovisual Sejarah 2016  
[www.kreasiaudiovisualejarah2016.com](http://www.kreasiaudiovisualejarah2016.com)

 @LKAS\_2016

 @LKAS\_2016

 Kreasi Audiovisual Sejarah 2016