



**PETUNJUK PELAKSANAAN
LOMBA KREASI AUDIOVISUAL SEJARAH**

**DIREKTORAT SEJARAH
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAHUN 2018**

KATA PENGANTAR

Dalam upaya melindungi, mengembangkan dan memanfaatkan kearifan Kekayaan nilai sejarah dan budaya Bangsa Indonesia. Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun anggaran 2018 akan melaksanakan kegiatan lomba kreasi audiovisual sejarah.

Adapun program ini merupakan kegiatan yang bersifat kompetitif, edukatif dan Menyenangkan. Lomba perekaman kesejarahan untuk pelajar SMA/SMK/MA sederajat. Kegiatan ini merupakan salah satu wadah bagi generasi muda untuk berkreasi dan berekspresi 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 sebagai mestinya oleh pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan. 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, Januari 2018

Direktur Sejarah

Triana Wulandari

NIP. 19621213 198803 2 002

DAFTAR ISI

Sambutan Direktur Sejarah	i
Daftar Isi.....	ii

Bab I Pendahuluan

A. Latar Belakang.....	1
B. Dasar Hukum.....	3
C. Maksud Kegiatan.....	3
D. Tujuan Kegiatan	4
E. Tema Kegiatan	4
F. Topik-topik Pilihan	4
G. Pendanaan.....	4

Bab II Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah

A. Pengertian.....	5
B. Sasaran	5
C. Pelaksana.....	5

Bab III Pelaksanaan Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah

A. Persiapan Administrasi.....	7
B. Tahapan kegiatan	8
C. Waktu dan Tempat Pelaksanaan	9
D. Hadiah	10
E. Tata Tertib Peserta.....	10

Bab IV Pelaporan dan Evaluasi

A. Pelaporan	13
B. Evaluasi	13

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah adalah pembentuk jati diri bangsa. Apa dan bagaimana bangsa Indonesia kini merupakan hasil dari proses panjang sejarah. 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.

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.

Pada tingkat yang lebih tinggi, yaitu SMA/SMK/MA sederajat, pengajaran sejarah masuk dalam level ilmiah pada jurusan ilmu sejarah dan pendidikan sejarah. Padahal peminat sejarah tidak terbatas pada SMA/SMK/MA sederajat dengan daya nalar yang kritis lebih mampu mencari dan menggali sejarah yang diminatinya.

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 melalui sejarah maupun 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 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 Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah 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 07 Tahun 2015 tentang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
- 6) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 11 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 7) Peraturan Menteri Keuangan Nomor 33/PMK.02/2016 tentang Standar Biaya Umum Tahun Anggaran 2018;
- 8) Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Direktorat Sejarah Nomor: SP DIPA-023.15.1.189647/2018, tanggal 5 Desember 2017.

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 kebhinekaan;
- c. Menciptakan alternatif media pembelajaran sejarah yang menarik (tidak membosankan);
- d. Menyalurkan minat dan kreativitas generasi muda dibidang audiovisual;
- e. Mendorong dan memotivasi generasi muda/pelajar untuk menghasilkan karya seni yang bermuatan sejarah hingga sejarah mampu dikemas dengan lebih inovatif dan atraktif.

E. Tema Kegiatan

Tema Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah adalah **“SEJARAH IDENTITAS NEGERIKU”**.

F. Topik-Topik Pilihan

1. Sejarah Lokal (Tokoh dan Peristiwa) dan Sosial;
2. Sejarah Warisan Budaya (Bangunan Sejarah);
3. Sejarah Olahraga (Tokoh, Perkumpulan, Aktifitas, dan Olahraga Tradisional).

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 2018 Nomor: SP DIPA-023.15.1.189647/2018. Tanggal 5 Desember 2017.

BAB II

LOMBA KREASI AUDIOVISUAL SEJARAH

A. Pengertian

Kegiatan Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah (LKAS) 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 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 pelajar SMA/SMK/MA sederajat;
- 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 *backsound*/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 **29 Januari s.d 29 Maret 2018**.

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 **2 April 2018**.

3. Pengumuman Proposal Terpilih

Enam Puluh (60) proposal terpilih akan diumumkan di website **<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditsejarah/>** dan para peserta akan dihubungi oleh panitia.

4. Workshop.

Para peserta yang lolos seleksi proposal akan mengikuti workshop perekaman. Peserta workshop terdiri dari 60 tim, yang akan mengikuti workshop dengan komposisi 20 tim di Medan, 20 tim di Bogor, dan 20 tim di Makassar dengan rentang waktu pelaksanaan **18 April – 19 Mei 2018** dan untuk lokasi workshop akan disesuaikan berdasarkan domisili tempat tinggal peserta.

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 berurasi 15 s.d 20 menit. **22 April – 19 Juli 2018**.

6. Penerimaan DVD peserta oleh panitia.

Setelah perekaman, peserta mengirimkan DVD karya kepada panitia paling lambat pada tanggal **21 Juli 2018**.

7. Penjurian 10 Besar

Tim Juri akan melakukan penilaian karya perekaman dan memilih 10 karya terbaik untuk mengikuti babak final, pada **23 Juli 2018**.

8. Finalisasi dan Apresiasi Pemenang

Finalis melakukan presentasi karya dihadapan para juri untuk menentukan Pemenang. Pelaksanaan finalisasi dan Apresiasi Pemenang akan diselenggarakan di Jakarta pada bulan **Agustus 2018**.

9. Evaluasi dan Pelaporan

Panitia berkewajiban membuat evaluasi dan pelaporan kegiatan setelah rangkaian kegiatan berakhir akhir Agustus 2018.

C. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1. Lomba Perekaman Kesenjaraan

TAHAPAN	WAKTU	TEMPAT
Pengumuman dan Pengumpulan Proposal	29 Januari s.d 29 Maret 2018	Seluruh Indonesia
Seleksi Proposal	2 April 2018	Jakarta
Pengumuman peserta lolos seleksi proposal	April 2018	Jakarta
Workshop (Lomba Perekaman)	18 April - 19 Mei 2018	Medan, Bogor, dan Makassar
Riset dan perekaman	22 April – 19 Juli 2018	Daerah masing-masing peserta
Penerimaan DVD peserta oleh Panitia	Paling lambat 21 Juli 2018	
Penjurian 10 Karya Terbaik	23 Juli 2018	Jakarta
Finalisasi dan Apresiasi Pemenang	Agustus 2018	Jakarta
Pelaporan dan Evaluasi	Akhir Agustus 2018	Jakarta

D. Hadiah

Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah memperebutkan hadiah total Rp. 200.000.000 (Dua Ratus Juta Rupiah) untuk Kategori Lomba Kreasi Audiovisual Sejarah.

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, diluar 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/absensi 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 didalam 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/ absensi sebelum kegiatan finalisasi dimulai;

- 4) Pada saat kegiatan berlangsung didalam ruangan seluruh peserta, narasumber, pengajar, dan panitia dilarang merokok.

c. Akomodasi Peserta

Direktorat Sejarah menanggung akomodasi peserta selama kegiatan berupa:

- 1) Transportasi PP dari Ibukota provinsi masing-masing peserta ke tempat pelaksanaan workshop dan finalisasi;
- 2) Ruang yang representatif selama kegiatan workshop, tas, perlengkapan alat tulis (seminar kit), buku petunjuk pelaksanaan (Juklak), snack, makan, dan sertifikat;
- 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 EVALIUASI

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 1: Alamat panitia

Informasi lebih lanjut:

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

Email: lkaudiovisualsejarah@gmail.com

Website: audiovisualsejarah.com

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

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

Lampiran 3: Surat Izin

KOP SEKOLAH

SURAT IZIN

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 : _____
Alamat : _____
_____ Hp. _____

Adalah siswa pada Sekolah _____

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

....., 2018

Kepala sekolah

(tuliskan nama institusi)

Nama

NIP:

Lampiran 4: Biodata

**FORMULIR PENDAFTARAN PESERTA
LOMBA KREASI AUDIOVISUAL SEJARAH**

TAHUN 2018

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 :

-Telp:.....

- 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).....

.....,.....2018

Calon Peserta

()

*) coret yang tidak perlu