

PETUNJUK TEKNIS LOMBA BERBALAS PANTUN
ANTARPELAJAR SLTA DAN ANTARMAHASISWA SEPROVINSI LAMPUNG
TAHUN 2019

A. Peserta

1. Lomba berbalas pantun ini diikuti oleh pelajar dan mahasiswa (usia 16—25 tahun) yang masih tercatat sebagai pelajar/mahasiswa aktif di salah satu SLTA atau universitas/institut/perguruan tinggi di Provinsi Lampung.
2. Masing-masing tim terdiri atas 2 orang pelajar/mahasiswa. Diperbolehkan mencari teman satu tim yang berasal dari SLTA atau universitas/institut/perguruan tinggi yang berbeda.
3. Kuota peserta lomba berbalas pantun ini maksimal 24 tim.

B. Tempat dan Waktu Penyelenggaraan

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada

hari : Jumat

tanggal : 29 Oktober 2019

waktu : Pukul 08.00 s.d 16.00 WIB

tempat : Aula Kantor Bahasa Lampung

Jalan Beringin II Nomor 40 Kompleks Kantor Gubernur

Telukbetung, Bandarlampung

C. Pendaftaran dan Taklimat

1. Tim mendaftarkan diri di sekretariat pendaftaran, Kantor Bahasa Lampung, atau menghubungi Lusiana Dewi (081313414232) dan Anggraini Saputri (082181830993).
2. Peserta wajib menunjukkan kartu pelajar/mahasiswa dan menyerahkan fotokopinya kepada panitia pendaftaran serta mengisi formulir keikutsertaan. Pendaftaran dibuka pada tanggal 7—25 Oktober 2019 dan akan langsung ditutup jika kuota 24 tim sudah terpenuhi.
3. Peserta tidak dikenakan biaya pendaftaran.
4. Taklimat lomba akan diadakan pada tanggal 25 Oktober pukul 09.30 di Kantor Bahasa Lampung.

D. Tata Tertib Lomba

1. Setiap peserta wajib menggunakan pakaian khas Lampung (bercirikan adat Lampung) yang sopan dan rapi selama rangkaian lomba berlangsung.
2. Seluruh pertandingan dilakukan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
3. Setiap peserta wajib hadir 30 menit sebelum pertandingan dimulai dan melakukan registrasi.
4. Apabila tidak dapat memenuhi ketentuan butir (3), minimal 30 menit sebelum waktu pertandingan wajib memberitahukan perihal tersebut kepada panitia.
5. Peserta yang tidak hadir/tidak tampil ke panggung setelah dipanggil sebanyak tiga kali dianggap mengundurkan diri oleh panitia.
6. Setiap peserta dilarang menggunakan perangkat elektronik selama menyusun pantun.
7. Setiap peserta dilarang berkomunikasi mengenai tema pantun dalam bentuk apa pun dengan pihak lain selain dengan timnya selama penyusunan pantun.
8. Setiap peserta dilarang menggunakan bahasa sarkasme, tidak senonoh dan/atau menyinggung SARA.
9. Setiap peserta dilarang melakukan tindakan yang dapat mengganggu konsentrasi peserta lain selama perlombaan.

E. Tema

1. Pantun pendidikan
2. Pantun budaya (Lampung)
3. Pantun agama/moral
4. Pantun remaja
5. Pantun nasionalisme

F. Sistematika Lomba

Babak penyisihan

- Jumlah peserta pada babak ini adalah 24 tim.
- Kedua puluh empat tim tersebut akan dibagi dalam dua belas plot pertandingan.
- Enam tim dengan nilai tertinggi pada babak penyisihan akan berlomba pada babak semi final.

Babak Semi Final

- Jumlah peserta pada babak ini adalah 6 tim.
- Keenam tim tersebut akan dibagi dalam 3 plot pertandingan.
- 2 tim dengan nilai tertinggi akan berlomba pada babak final

Babak Final

- Jumlah peserta pada babak ini adalah 2 tim.
- Tim dengan nilai tertinggi akan menjadi I, sedangkan tim dengan nilai di bawahnya akan menjadi juara II.
- Penentuan juara III, IV, dan V ditentukan berdasarkan nilai tertinggi pada babak semi final.

G. Tata Cara Lomba Berbalas Pantun

1. Tata Tertib Lomba

- Setiap tim beranggotakan lengkap (2 orang) dan wajib hadir 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
- Setiap tim tidak diperbolehkan mengakses internet maupun menggunakan alat elektronik (laptop, hp, tablet, atau sejenisnya) dan hanya diperbolehkan menggunakan kertas (catatan pribadi, atau sejenisnya) selama 10 menit persiapan sebelum pertandingan dimulai.
- Peserta tidak diperbolehkan membawa bahan-bahan materi tercetak maupun alat elektronik (laptop, telepon genggam, kamera, atau sejenisnya) dan hanya diperbolehkan membawa catatan pribadi selama pertandingan berlangsung.
- Setiap tim dilarang berkomunikasi dengan guru/dosen pembimbing, pelatih, atau penonton selama 10 menit waktu persiapan maupun saat lomba berlangsung.
- Pembicara diperbolehkan berkomunikasi verbal dengan rekan timnya selama menyusun pantun.
- Selama pertandingan berlangsung, peserta yang tidak menjual atau membeli pantun diperbolehkan menyusun pantun sepanjang tidak mengganggu jalannya berbalas pantun.
- Pelanggaran terhadap ketentuan di atas mengakibatkan pengurangan nilai oleh dewan juri.

2. Sistem Lomba

Sistem Lomba Lomba berbalas pantun diselenggarakan dengan mempertemukan dua tim pada setiap sesi. Setiap tim mendapat kesempatan untuk mempersiapkan pantun sesuai tema yang dipilih secara acak dalam waktu 10 menit setelah tema dirilis. Lomba berbalas pantun dilakukan dengan cara saling jual dan beli selama 10 menit dengan ketentuan sebagai berikut.

- Setiap tim secara bergantian membeli dan menjual pantun kepada tim yang dihadapinya.
- Tim yang menjual menyampaikan pantun kepada tim lawan. Selanjutnya tim yang membeli menyampaikan pantun balasan yang selaras dengan tema atau topik yang disampaikan tim yang menjual.
- Setelah menjadi pembeli, tim tersebut otomatis menjadi tim yang menjual.
- Waktu yang diberikan panitia kepada tim penjual dan pembeli untuk menyusun pantun maksimal 30 detik.
- Bila tim yang menjual atau membeli melewati waktu yang telah diberikan, panitia memberikan kesempatan kepada tim lawan.

3. Moderator dan Penjaga Waktu

- Lomba berbalas pantun ini dipandu oleh seorang moderator.
- Untuk mengatur waktu dalam lomba, moderator dibantu oleh seorang penjaga waktu.
- Moderator menjaga kondusifitas ruangan lomba dan jalannya pertandingan.
- Moderator berhak mengalihkan kesempatan kepada tim lawan bila tim yang menyusun pantun melebihi 30 detik.
- Penjaga waktu akan memberikan tanda penanda waktu 30 detik telah habis.

H. Penilaian

Kriteria penilaian terdiri atas

1. Kesesuaian pantun dengan tema;
2. ketaatan peserta lomba pada struktur pantun;
3. kesesuaian dan keselarasan antara sampiran dan isi pantun;
4. kesesuaian antara pantun yang dijual dan dibeli;

5. kelancaran tim dalam menjawab pantun tim lawan;
 6. ketepatan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar;
 7. kekompakan dan kerja sama tim dalam menyusun strategi.
- Penentuan pemenang dilakukan berdasarkan nilai yang diberikan oleh juri di setiap pertandingan.
 - Pelanggaran atas tata tertib pertandingan mengakibatkan pengurangan skor (1 poin untuk setiap pelanggaran) oleh juri.
 - Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

I. Pemenang dan Hadiah

Pemenang akan mendapatkan trofi, piagam penghargaan, dan uang pembinaan.

J. Penutup

Untuk informasi lebih lanjut, peserta dapat menghubungi:

Lusiana Dewi (081313414232)

Anggraini Saputri (082181830993)