



Canva

GUIDE BOOK

Presentation With Canva

"Be Smart Generation in the Digital Era"

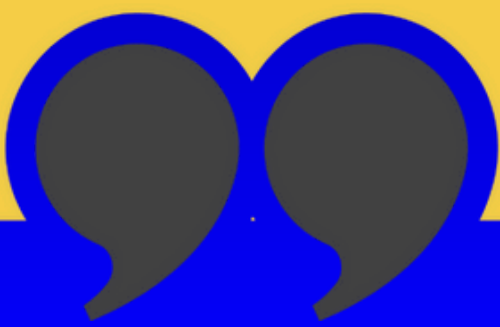
**Innovation and Development
of Technology & IT Competition**

www.identic4.online



DAFTAR ISI

- **Ketentuan Peserta**
- **Mekanisme Pendaftaran**
- **Berkas Pendaftaran**
- **Penghargaan**
- **Timeline**
- **Mekanisme Lomba**
- **Pelaksanaan Test**
- **Sistem Penilaian**
- **Penentuan diskualifikasi**
- **Kisi-Kisi**
- **Contact Person**





KETENTUAN PESERTA

- **Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada link pendaftaran dan telah melengkapi berkas pendaftaran dengan benar dan lengkap.**
- **Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai batas waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.**
- **Biaya pendaftaran yang telah diterima oleh panitia IdenTIC 4.0 tidak dapat ditarik Kembali dengan alasan apapun.**
- **Peserta merupakan siswa/siswi dari SMP yang terdaftar pada sekolah tersebut dibuktikan dengan surat keterangan dari kepala sekolah.**
- **Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian acara, prosedur dan ketentuan Lomba Presentation with Canva IdenTIC 4.0.**
- **Panitia berhak mendiskualifikasi serta mambatalkan nilai bagi peserta yang melakukan pelanggaran serta kecurangan dalam pelaksanaan lomba.**
- **Keputusan juri tidak bisa diganggu gugat.**



MEKANISME PENDAFTARAN

- **Peserta mengisi formulir pendaftaran pada website identic4.online dan mengisi data diri dengan lengkap.**
- **Peserta melakukan pembayaran biaya pendaftaran ke nomor rekening yang tertera pada website identic4.online.**
- **Peserta melakukan upload bukti pembayaran pada link pendaftaran.**
- **Peserta mengupload surat keterangan dari kepala sekolah.**
- **Peserta wajib mengikuti media sosial Identic4.online.**
- **Pendaftaran akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu 1x24 jam.**
- **Peserta yang telah diverifikasi akan secara resmi menjadi peserta Lomba Presentation with Canva IdentIC 4.0 tahun 2026.**



Berkas Pendaftaran

- Surat Keterangan Dari Kepala Sekolah.
- Bukti Pembayaran.
- Mengikuti media sosial **@IDENTIC_STIBAL**.





PENGHARGAAN



Hadiah Juara

Kategori SMP & SD

Juara 1

Piala + Uang
Pembinaan +
Sertifikat +
Beasiswa

Juara 2

Piala + Uang
Pembinaan +
Sertifikat +
Beasiswa

Juara 3

Piala + Uang
Pembinaan +
Sertifikat +
Beasiswa

Harapan 1

Piala +
Sertifikat

Harapan 2

Piala +
Sertifikat



TIMELINE LOMBA



Pendaftaran

1 April - 30
April 2025

Rabu, 29 April 2025
Via Zoom meeting



Technical
meeting



Perlombaan

Jumat, 6 Mei 2025
at SMK TI Bali Global Singaraja

Kamis, 7 Mei 2025
at SMK TI Bali Global Singaraja



Pengambilan Hadiah



MEKANISME PERLOMBAAN

- **Perlombaan dilaksanakan secara luring di SMK TI Bali Global Singaraja.**
- **Peserta lomba diberikan waktu 90 menit untuk mengerjakan soal praktik. Dalam soal tersebut, peserta diminta membuat presentasi sesuai dengan ketentuan dan kisi-kisi menggunakan Canva.**
- **Peserta menggunakan akun belajar id yang telah disediakan oleh panitia.**
- **Peserta Tidak Diperkenankan menggunakan template yang sudah ada di canva.**
- **Peserta Tidak diperbolehkan mengupload aset selain aset dari panitia.**
- **Peserta hanya diperbolehkan menggunakan Element, Text, Alat dan Aset yang sudah disiapkan oleh panitia.**
- **Hal-hal yang belum diinformasikan pada mekanisme lomba ini akan disampaikan lebih lanjut pada technical meeting (TM).**



PELAKSANAAN LOMBA

- **Panitia melakukan pengawasan di setiap ruangan yang digunakan sebagai tempat lomba.**
- **Peserta hanya diperkenankan membawa pulpen, air minum dan juga snack box ke dalam ruangan.**
- **Peserta harus sudah ada di ruangan 15 menit sebelum perlombaan dimulai.**
- **Peserta yang terlambat datang diperkenankan untuk masuk tetapi waktu akan sesuai dengan peserta lain yang sudah tepat waktu.**
- **Peserta yang terbukti melakukan kecurangan dengan cara apapun dan bagaimanapun akan mendapatkan pengurangan nilai sebanyak 20 poin.**
- **Peserta yang terbukti melakukan kecurangan lebih dari 2 kali akan langsung didiskualifikasi.**





SISTEM PENILAIAN

- **Kriteria Penilaian akan disampaikan pada saat technical meeting(TM).**
- **Juara ditentukan dari total poin yang dikumpulkan.**
- **Jika terjadi jumlah poin yang sama, maka peringkat ditentukan berdasarkan waktu pengerjaan.**
- **Peserta dengan poin tertinggi ditetapkan sebagai juara 1, 2, dan 3.**
- **Peserta dengan poin tertinggi ke 4 dan ke 5 ditetapkan sebagai harapan 1 dan harapan 2.**



KETENTUAN DISKUALIFIKASI

- **Peserta yang tidak memenuhi persyaratan administrasi.**
- **Peserta yang melakukan kecurangan lebih dari 2 kali dengan cara apapun.**
- **Peserta yang mengganggu peserta lain pada saat lomba berlangsung.**
- **Peserta melakukan tindak kerusuhan pada saat lomba berlangsung.**



Kisi - Kisi

- Tema yang akan diperlombakan yaitu Budaya Bali dengan balutan *Virtual Reality (VR)*
- Menjelaskan Budaya yang di angkat.
- Menjelaskan apa itu *Virtual Reality (VR)*.
- Bagaimana Pengimplementasian VR pada budaya bali.
- Keuntungan dan Kerugian menggunakan VR dalam budaya bali.
- Asset (Gambar dan Text) disediakan oleh Panitia.
- Menanata letak objek, memformat objek menganimasikan objek, dan mentransisikan slide.
- Keutuhan Presentasi (contoh: Pembukaan, isi dan Penutup)
-



CONTACT *Person*



**MR. TIRTHA (PENANGGUNG JAWAB)
082137150297**