

Petunjuk Teknis Storytelling Competition

I. PENDAHULUAN

Gelar Kreativitas Praja Muda merupakan kegiatan resmi Institut Pemerintahan Dalam Negeri (IPDN) Kampus Sumatera Barat yang bertujuan mengembangkan potensi, kreativitas, serta kompetensi Praja dalam berbagai bidang olahraga, pengetahuan, dan seni. Salah satu cabang yang dilombakan adalah **Storytelling**, yaitu seni bercerita dalam bahasa Inggris yang bertujuan memperkuat kemampuan komunikasi publik, ekspresi kreatif, dan penguasaan panggung para Praja.

Juknis ini disusun sebagai pedoman pelaksanaan lomba Storytelling guna memastikan kegiatan berjalan tertib, efektif, dan sesuai nilai-nilai kedisiplinan Praja IPDN.

II. TUJUAN KEGIATAN

1. Meningkatkan keterampilan Praja dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris.
2. Mengembangkan kreativitas Praja dalam merangkai dan menyampaikan cerita.
3. Melatih keberanian, kepercayaan diri, dan etika penampilan di atas panggung.
4. Mendorong Praja untuk menampilkan karya yang inovatif, berkarakter, dan edukatif.

III. PESERTA

1. Peserta merupakan Praja Muda IPDN yang terdaftar.
2. Lomba dilaksanakan secara **individual**.
3. Peserta wajib hadir tepat waktu, mengenakan pakaian yang ditentukan panitia (misal: PDL/PDH/seragam kegiatan sesuai ketentuan resmi).

IV. KETENTUAN UMUM

1. **Bahasa:** Seluruh cerita disampaikan dalam **bahasa Inggris**.
2. **Durasi Tampil:**
 - o Maksimum **5 menit**.
 - o Minimum **4 menit**.
 - o Waktu dihitung setelah peserta memulai narasi, bukan saat perkenalan diri.
3. **Tema:** Cerita dapat berupa karya asli atau adaptasi, namun harus tetap sopan, edukatif, dan tidak bertentangan dengan nilai IPDN.
4. **Penyampaian:**
 - o Peserta *dilarang membaca naskah* dari kertas atau gawai.

- Harus disampaikan dengan hafalan atau improvisasi.
5. **Properti:**
- Properti sederhana diperbolehkan (opsional).
 - Tidak boleh mengganggu ketertiban panggung atau keamanan.
6. **Etika Penampilan:**
- Peserta wajib menjaga sikap, disiplin, tata krama, dan wibawa Praja.
 - Gerakan, ekspresi, dan intonasi harus tetap sopan dan tidak berlebihan.

V. ALUR PELAKSANAAN PENAMPILAN

1. Peserta memasuki area panggung dengan sikap tegap dan sopan.
2. Peserta memperkenalkan diri secara singkat:
 - Nama
 - Satuan/kelas
 - Judul cerita
3. Juri memberi aba-aba untuk mulai.
4. Penampilan berlangsung maksimal 5 menit.
5. Setelah selesai, peserta memberikan salam/penghormatan lalu meninggalkan panggung secara tertib.

VI. KRITERIA PENILAIAN

Penjurian menggunakan rubrik resmi (100 poin), yaitu:

1. Pronunciation & Articulation – 20 poin

Ketepatan pelafalan, kejelasan artikulasi, intonasi, dan volume suara.

2. Fluency – 15 poin

Kelancaran berbicara, minim jeda, tempo stabil, dan transisi naratif yang halus.

3. Grammar & Vocabulary – 15 poin

Ketepatan tata bahasa, variasi kosakata, serta kesesuaian struktur kalimat.

4. Story Content & Structure – 20 poin

Kualitas alur cerita, kekuatan pembukaan, kejelasan pesan, kreativitas, dan kesesuaian tema.

5. Expression & Characterization – 15 poin

Penggunaan ekspresi wajah, gestur mendukung, perubahan suara tokoh, dan penghayatan emosi.

6. Voice Projection & Clarity – 10 poin

Kejelasan suara, penekanan kata penting, ritme, dan stabilitas volume.

7. Engagement & Stage Presence – 10 poin

Interaksi dengan audiens/juri, kepercayaan diri, karisma, serta penguasaan panggung.

8. Time Management – 5 poin

Kesesuaian dengan durasi tampil (4–5 menit).

VII. DISKUALIFIKASI

Peserta dapat didiskualifikasi apabila:

1. Menggunakan bahasa/gerakan yang tidak sesuai etika Praja dan norma IPDN.
2. Membaca naskah secara langsung saat tampil.
3. Melebihi batas waktu lebih dari **30 detik**.
4. Menggunakan properti yang membahayakan atau mengganggu ketertiban.
5. Tidak hadir saat giliran tampil tanpa pemberitahuan.

VIII. PENENTUAN PEMENANG

1. Nilai akhir dihitung dari rata-rata keseluruhan juri.
2. Penentuan pemenang meliputi:
 - Juara 1
 - Juara 2
 - Juara 3
 - Penghargaan tambahan (opsional): Best Pronunciation, Best Expression, Best Storyline
3. Keputusan juri bersifat **final dan tidak dapat diganggu gugat**.

IX. PENUTUP

Petunjuk teknis ini merupakan acuan resmi pelaksanaan Storytelling pada kegiatan **Gelar Kreativitas Praja Muda IPDN Kampus Sumatera Barat**. Ketentuan tambahan yang belum tercantum dalam juknis ini akan diumumkan oleh panitia sesuai kebutuhan kegiatan.