

DISPLAY CONTEST

I. PENDAHULUAN

Provinsi Kepulauan Riau merupakan salah satu Provinsi dengan letak yang sangat strategis. Selain berada di jalur pelayaran internasional, juga memiliki jarak yang sangat dekat dengan negara tetangga Singapura dan Malaysia. Sebagai Provinsi terencana, Provinsi Kepulauan Riau merupakan salah satu provinsi dengan pertumbuhan terpesat di Indonesia.

Letak geografis Provinsi Kepulauan Riau yang berbatasan langsung dengan negara tetangga, menjadi magnet guna menarik minat wisatawan mancanegara untuk berkunjung ke Provinsi Kepri. Terbukti Provinsi Kepri menjadi penyumbang kunjungan Wisatawan Mancanegara terbesar kedua di Indonesia setelah Bali.

Oleh karena itu Pemerintah Provinsi Kepri melalui Dinas Pariwisata bekerjasama dengan Pemkot PDBI Tanjungpinang dalam upaya meningkatkan kualitas pembinaan olahraga prestasi dengan menumbuhkembangkan sumber daya manusia yang berkarakter, memiliki daya juang dan daya saing yang tinggi sekaligus menjadikan Provinsi Kepri sebagai salah satu destinasi wisata dengan meningkatkan minat wisatawan baik domestik maupun mancanegara berkunjung ke Provinsi Kepri melalui sebuah pagelaran kompetisi **"FESTIVAL BAHARI KEPRI 2019"**.

II. MAKSUD DAN TUJUAN

1. Wujud nyata kepedulian Pemerintah Provinsi Kepri melalui Dinas Pariwisata dalam menjalankan amanat Undang-undang RI No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional melalui penyediaan wadah penyaluran minat dan bakat dalam bidang olahraga & seni secara lebih terarah, terprogram dan berkesinambungan, dengan memberikan ruang kreatifitas bagi generasi muda.
2. Menanamkan rasa percaya diri dan berani bersaing demi mencapai prestasi dengan menjunjung tinggi sportifitas yang dilandasi oleh semangat persahabatan dan kekeluargaan dalam rangka meningkatkan kualitas pembinaan dan prestasi

cabang olahraga drum band sesuai dengan standar mutu nasional.

3. Memasyarakatkan olahraga drum band agar dapat diterima oleh masyarakat luas sebagai sebuah kegiatan yang konstruktif, edukatif dan bersifat rekreatif.

III. SASARAN

1. Menggairahkan lembaga-lembaga pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Menengah yang mempunyai kegiatan ekstrakurikuler drum band melalui sebuah kompetisi yang sportif dan edukatif sehingga dapat menjadi salah satu parameter dalam melakukan evaluasi dan pengembangan kegiatan di masa yang akan datang.
2. Memperdalam dan menghayati unsur seni dan olahraga yang terkandung dalam kegiatan drum band secara baik dan benar, sarana bertukar informasi dan pengalaman diantara pembina, pelatih dan pemerhati drum band.
3. Menggalang persatuan antar generasi muda dengan memupuk solidaritas dan solidaritas sehingga dapat memberikan motivasi dalam menciptakan manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila

IV. TEMA KEGIATAN

"Festival Bahari Kepri"

V. PELAKSANAAN KEGIATAN

Hari & Tanggal : 07 November 2019
Waktu : 08.00 wib - selesai
Tempat : Gedung daerah, Kota Tanjungpinang

VI. PENYELENGGARA KEGIATAN

Dinas Pariwisata Provinsi Kepulauan Riau bekerjasama dengan Pemkot PDBI Kota Tanjungpinang

VII. MATA LOMBA YANG DIPERTANDINGKAN

1. Lomba Unjuk Gelar (Display Contest)

VIII. PEMBAGIAN DIVISI MATA LOMBA UNJUK GELAR (DISPLAY)

1. DIVISI SENIOR BAND

Adalah satuan peserta yang berasal dari dan atau atas nama sekolah tingkat Sekolah Menengah Pertama, Atas, dan Kejuruan. Peralatan tiup yang digunakan adalah tiap bukan logam (Non Brass).

DILARANG menggunakan pemain yang bukan siswa-siswi sekolahnya sendiri dan/ atau alumni.

IX. PERSYARATAN UNTUK PEMAIN

1. Seluruh pemain harus terdaftar dan masuk dalam form peserta. Bilamana terjadi perubahan dan/ atau pergantian pemain maka Team Manager peserta yang bersangkutan harus melaporkan kepada pihak panitia.
2. Pelanggaran atas ketentuan ini dapat berakibat **DISKUALIFIKASI** dari perlombaan dan dapat dilakukan pencopotan/ pembatalan gelar juara.

X. PENDAFTARAN PESERTA

Pendaftaran peserta dimulai tanggal **07 Oktober 2019** dan ditutup pada tanggal **25 Oktober 2019** atau bilamana jumlah peserta telah memenuhi kuota peserta, dengan cara mengisi formulir pendaftaran dan melengkapi persyaratan administrasi lainnya.

XI. PERTEMUAN TEKNIS (*TECHNICAL MEETING*)

- Hari & Tanggal : (Akan diinfokan lebih lanjut)
Tempat : Kantor Dinas Pariwisata Prov. Kepri
Gedung B1 Lantai 1, Dompok, TPI
Acara : a. Registrasi Peserta Lomba
b. Pengundian Urutan Penampilan

XII. SISTEM PENJURIAN

1. Dewan Juri dipilih dan ditunjuk oleh panitia, berasal dari kalangan praktisi dan akademisi, yang mempunyai kompetensi dalam melakukan penilaian, yang bersifat independen, menjunjung tinggi sportivitas dan *fair play*
2. Penilaian yang dilakukan oleh Dewan Juri bersifat **TETAP** dan tidak dapat diganggu gugat terkecuali bilamana terdapat kesalahan dalam penjumlahan nilai maka akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya.

XIII. PRANATA PENGHARGAAN PEMENANG

Penghargaan pemenang diantaranya:

- Juara 1 : Piagam + Uang Pembinaan
Juara 2 : Piagam + Uang Pembinaan
Juara 3 : Piagam + Uang Pembinaan
Harapan I : Piagam + Uang Pembinaan
Harapan II : Piagam + Uang Pembinaan

XIV. LAIN – LAIN

Hal lain yang belum diatur dalam petunjuk pelaksanaan ini akan diatur lebih lanjut dalam petunjuk teknis (juknis) Pertandingan.

XV. PENUTUP

Demikian petunjuk pelaksanaan *Festival Drumband pada Perhelatan Festival Bahari Kepri 2019* ini disusun sebagai pedoman pelaksanaan lomba untuk dapat dipatuhi dan dijalankan oleh seluruh peserta.

PETUNJUK TEKNIS
LOMBA UNJUK GELAR (DISPLAY CONTEST)

I. NAMA KEGIATAN

Lomba Unjuk Gelar (Display Contest)

II. PELAKSANAAN KEGIATAN

Hari & Tanggal : **Kamis, 07 November 2019**
Waktu : 08.00 WIB - selesai
Tempat : Gedung Daerah, Tanjungpinang
Divisi : Senior Band

III. PEMBAGIAN DIVISI PESERTA

1. DIVISI SENIOR BAND

Adalah satuan peserta tingkat Sekolah Menengah Pertama, Atas, dan Kejuruan. Peralatan tiup yang digunakan adalah tiup non logam (Non Brass). **DILARANG** menggunakan pemain yang bukan siswa-siswi sekolahnya sendiri dan/ atau alumni.

IV. KOMPOSISI TIM

1. Jumlah pemain keseluruhan (inti) minimal 20 orang. Kostum yang digunakan oleh pemain adalah bebas.
2. Official berjumlah 5 orang diperkenankan menggunakan kostum berbeda dari pemain dan akan diberi ID Card oleh panitia.
3. Pemain cadangan diwajibkan menggunakan kostum yang sama dengan pemain.

V. PERALATAN YANG DIGUNAKAN

1. Corak dan warna bendera colourguard tidak dibenarkan menyerupai bendera kebangsaan suatu negara.
2. Dapat menggunakan properti tambahan yang diperlukan untuk penampilan (Screen Background, Moving Wall, Gapura dll) tetapi dilarang menggunakan properti yang bersifat permanen dan dapat membahayakan keselamatan pemain atau penonton. Ukuran untuk properti tersebut tidak dibatasi namun disarankan kepada peserta untuk mempertimbangkan luasan arena lomba, property yang digunakan wajib masuk melalui pintu march in dan keluar melalui pintu march out agar tidak mengganggu band peserta lain yang akan melakukan march in. Pelanggaran terhadap

ketentuan ini akan dikenakan penalty sebesar 0,5 (nol koma lima) dihitung per satu property.

3. Semua peralatan perkusi selaput/membran (drum) dan alat tabuh lainnya seperti: keyboard yang tidak menggunakan listrik untuk menghasilkan suaranya, diperkenankan untuk dipergunakan.
4. Instrumen keyboard percussion (marching bells, xylophone, vibraphone, cratales, dan marimba) atau soloist/narrator/penyanyi dapat menggunakan amplifier listrik atau alat elektronik lainnya yang berfungsi sebagai alat penguat suara (microphone) dengan ketentuan peralatan disediakan oleh masing – masing band, panitia hanya menyediakan sumber listrik.
5. Diperbolehkan menggunakan peralatan musik elektronik dan peralatan band rhythm section (gitar, gitar bass, dan keyboard/shyntesizer).
6. Tidak diperbolehkan menggunakan alat musik elektronik untuk menghasilkan suara ritmik tertentu (loop) atau memainkan materi yang sudah direkam kecuali sound effect. Alat musik elektronik hanya boleh dimainkan secara real time.
7. Peralatan besar dan berat serta sukar untuk disandang (Pit's Instrument), dapat ditempatkan terlebih dahulu diatas arena. Hal tersebut baru boleh dilaksanakan apabila giliran penampilannya telah tiba dan tidak mengganggu peserta yang terdahulu.
8. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan peralatan listrik atau baterai (kecuali butir d.e.f. diatas) dan segala jenis peralatan yang berbahaya seperti penghasil cahaya atau panas, penghasil asap, tabung bertekanan, kembang api, obor, petasan, atau benda lain yang mudah terbakar dan dapat mengotori arena perlombaan.
9. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan hewan atau binatang hidup lainnya (burung, ayam dll) pada saat penampilan di dalam atau di sekitar arena lomba.
10. Selama penampilan pemain dilarang menggunakan alat komunikasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menerima petunjuk dari pelatih/official.
11. Jumlah peralatan statis tidak dibatasi, termasuk jumlah pemain statis yang tidak ikut melakukan display.
12. Waktu untuk mengatur peralatan dan perlengkapan oleh official dari band yang bersangkutan, termasuk alat statis maks. **3 (tiga) menit**, dihitung mulai alat atau perlengkapan pertama memasuki arena, tanda peringatan berupa tiupan peluit akan diberikan pada detik pertama, menit ke- 2 (dua)

dan menit ke-3 (tiga), sampai official terakhir meninggalkan arena, arena dikosongkan (pengatur peralatan harus keluar).

13. Waktu untuk mengeluarkan peralatan dan perlengkapan termasuk alat-alat statis oleh official dari Band yang bersangkutan maksimal **3 (tiga) menit** dihitung mulai alat dan perlengkapan pertama dikeluarkan dari arena lomba sampai arena dikosongkan, tanda peringatan berupa tiupan peluit akan diberikan pada detik pertama, menit ke- 2 (dua) dan menit ke- 3 (tiga), sampai official terakhir meninggalkan arena, arena dikosongkan (pengatur peralatan harus keluar).
14. Panitia menyediakan mimbar/ rostrum untuk field commander utama dan pembantu, dan tidak menutup kemungkinan band peserta membawa mimbar/ rostrum untuk field commander, selama tidak mengubah posisi mimbar yang telah disediakan.

VI. REPERTOIR

1. Setiap peserta diperkenankan untuk membawakan lagu-lagunya tanpa dibatasi jumlahnya, baik itu merupakan lagu-lagu yang terpisah atau berdiri sendiri maupun merupakan suatu rangkaian lagu- lagu yang biasanya disebut medley atau suatu rangkaian lagu-lagu dari suatu musical play.
2. Tidak ada lagu wajib yang harus ditampilkan oleh band peserta. Peserta bebas menentukan lagu yang dimainkannya.
3. Panjang (durasi) dari pagelaran keseluruhannya untuk masing-masing peserta ditentukan maksimal 12 (dua belas) menit. Pelanggaran terhadap ketentuan tersebut akan dikenakan hukuman/penalty.
4. Sebelum lomba dimulai, para peserta melakukan pemanasan, maksimal 1,5 menit (90 detik), dengan memainkan sebuah lagu tertentu, dan dilakukan dengan cara membelakangi Tribun Kehormatan.

VII. TEKNIS PENAMPILAN PESERTA

- a. 60 (enam puluh) menit sebelum jadwal penampilan yang telah ditentukan, peserta yang bersangkutan beserta seluruh personilnya harus sudah hadir ditempat lomba.
- b. Team manager wajib melaporkan kepada bagian ROLL CALL segera setelah bandnya tiba. Tim manager selanjutnya akan diberikan suatu tanda yang wajib dipakai pada lengan sebelah kiri.

- c. 15 (lima belas) menit sebelum giliran penampilannya, peserta secara lengkap harus sudah siap ditempat yang telah ditentukan (pintu masuk arena lomba), pada saat itu pula akan dilakukan pemeriksaan oleh seksi Roll Call.
- d. Selama waktu menunggu giliran penampilannya, peserta dapat memanfaatkan waktunya untuk pemanasan diluar arena pertandingan, sepanjang tidak mengganggu pelaksanaan serta jalannya lomba.
- e. Bila sudah tiba saatnya untuk tampil, seorang petugas akan memberikan isyarat kepada peserta untuk memasuki arena lomba, sedangkan cara memasuki arena lomba diserahkan sepenuhnya kepada yang bersangkutan. Durasi waktu masuk/march in adalah 90 detik.
- f. Setelah melihat peserta dalam keadaan siap, announcer bertanya kepada Dewan Juri “ Kepada Dewan Juri, sudah siapkah anda ?”.
- g. Selanjutnya announcer bertanya : “ **Kepada Field Commander, sudah siapkah Band anda ?”**. Untuk menjawab pertanyaan ini Field Commander dan Drum Majorette memberi hormat ke arah tribun kehormatan dengan gaya tersendiri. Setelah memberi hormat announcer akan mengatakan : “ **Silahkan Anda mulai”**, dan peserta dapat memulainya.
- h. Peserta meninggalkan arena lomba (march out) dengan alokasi waktu 90 detik, perhitungan waktu march out dimulai dari gerakan pertama pada posisi akhir dilaksanakan sampai dengan pemain akhir keluar.
- i. Pada akhir penampilannya, leader dan team wajib memberi hormat kepada Juri.

VIII. PENILAIAN LOMBA

Sistem penilaian untuk mata lomba display dilakukan sistem penilaian sebagai berikut :

1. Caption : MUSIC

a. INDIVIDUAL

- WINDS 10%
- PERCUSSION 10%

b. ENSEMBLE

- WINDS 10%
- PERCUSSION 10%

2. Caption : VISUAL

- a. INDIVIDUAL 10%
- b. ENSEMBLE 10%
- c. COLOR GUARD 10%

3. Caption : GENERAL

- a. GENERAL EFFECT MUSIC 20%
- b. GENERAL EFFECT VISUAL 10%

IX. PROFICIENCY LEVEL

Penilaian yang diberikan oleh Dewan Juri akan menghasilkan nilai total yang diperoleh peserta. Nilai total yang diraih oleh peserta dapat dikategorikan dalam tingkatan sebagai berikut :

A. BRONZE (PERUNGGU)

Perolehan nilai total 60,0 hingga 79,99

B. SILVER (PERAK)

Perolehan nilai total 80,0 hingga 89,99

C. GOLD (EMAS)

Perolehan nilai total 90,0 hingga 99,99

X. HUKUMAN (PINALTY & DISKUALIFIKASI)

| | | |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| a. | <i>March In</i> melebihi waktu yang diperbolehkan (90 detik), dihitung kelebihan waktunya untuk setiap kelipatan 10 (sepuluh) detik atau bagiannya dibulatkan ke atas | 0,1 |
| b. | <i>March Off</i> melebihi waktu yang diperbolehkan (90 detik), dihitung kelebihan waktunya untuk setiap kelipatan 10 (sepuluh) detik atau bagiannya dibulatkan ke atas | 0,1 |
| c. | Leader dan Team tidak memberi hormat di awal penampilannya | 0,25 |
| d. | Leader dan Team tidak memberi hormat di akhir penampilannya | 0,25 |
| e. | Pemasangan sesuatu yang bersifat permanen diantara waktu berlomba. | 1 |
| f. | Waktu penampilan yang lebih dari 12 (dua belas) menit, dihitung kelebihanannya untuk setiap kelipatan 10 (sepuluh) detik atau bagiannya dibulatkan ke atas | 0,25 |
| g. | Selain pemain berada diatas arena lomba pada saat team bermain | 0,5 |
| h. | Keterlambatan memenuhi panggilan untuk tampil di arena lomba dikenakan penalty setelah terdengar panggilan yang kedua, jarak antara panggilan pertama dan kedua adalah 90 (sembilan puluh) detik | 0,5 |
| i. | Keterlambatan memenuhi panggilan untuk tampil di arena lomba dikenakan penalty setelah terdengar panggilan yang ketiga. Namun setelah panggilan ketiga, dan ditunggu selama 90 (sembilan puluh) detik peserta yang bersangkutan belum juga tampil di arena lomba, maka peserta tersebut dapat dikenakan penalty / diskualifikasi | 0,5 |
| j. | Peserta atau seorang pemain dari peserta yang mengeluarkan kata – kata kotor, cacian / makian, atau perilaku dan tindakan yang menyebabkan kericuhan / kekacauan | DIS |
| k. | Peserta yang memakai atau menggunakan benda tajam ,api, petasan, bakaran menyan, peralatan yang memakai arus DC atau accu, sampah kertas dll, membuang sesuatu kedalam arena. | DIS |
| l. | Properti yang melebihi kapasitas ukuran yang ditentukan | 0,5 |

XII. PROTES

Peserta dapat mengajukan NOTA PROTES secara tertulis kepada Ketua Pelaksana Lomba, yang ditanda tangani oleh Team Manager serta membayar biaya proses sebesar Rp. 1.000.000,- (satu juta rupiah) selambat-lambatnya 4 (empat) jam setelah pengumuman hasil penilaian lomba, dengan melampirkan bukti-bukti kecurangan bilamana ada.

XII. PENUTUP

Demikian petunjuk teknis lomba Display Contest ini disusun untuk dapat dipatuhi oleh seluruh peserta. Hal lain yang belum diatur didalam juknis ini akan diatur dan ditetapkan pada saat *technical meeting*.