

## SYARAT DAN KETENTUAN KHUSUS *AUGMENTED REALITY* LOMBA MEMBATIK 2021

### A. Pengertian

**Augmented Reality (AR)** adalah sebuah teknologi yang membangun benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi, lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata, tetapi sistem ini lebih dekat dengan lingkungan nyata. **Tujuan utama** penggunaan AR dalam dunia Pendidikan adalah untuk meningkatkan persepsi dan menyederhanakan berbagai konsep dengan menyediakan informasi virtual kepada siswa sehingga motivasi, interaksi, dan kolaborasi belajar siswa lebih maksimal

### B. Format Sajian

1. Di dalam aplikasi, wajib mencantumkan:
  - a) Splash Screen atau Opening logo Kemendikbud dan logo Rumah Belajar. Durasi 3-5 detik.
  - b) Identitas program yang meliputi jenjang, kelas, semester, mapel dan topik
  - c) Tujuan pembelajaran
  - d) Petunjuk penggunaan yang jelas.
  - e) Sumber/referensi yang digunakan. (apabila menggunakan aset dari pihak lain).
  - f) Kredit yang berisi info pengembang
2. Peserta wajib mengunggah Karya dan dokumen penjelasan karya dibuat dalam satu folder, selanjutnya folder tersebut diarsipkan dalam format RAR/ZIP dengan nama “[Judul Konten AR]” atau “[Nama Akun Peserta dalam Pendaftaran]”, lalu dikirimkan melalui website Membatik <https://membatik.kemdikbud.go.id:>
  - a) File package .html atau File .apk (maksimal 300Mb)
  - b) Marker AR
  - c) Video demo yang berisi preview karya dengan durasi 30-60 detik (contoh video bisa dilihat di : <http://gg.gg/ar-prototipe>).
  - d) File icon (512x512 pixel)
  - e) Screenshoot karya (minimal 3 ukuran sesuai Smartphone).
  - f) Peserta memberikan diskripsi atau sinopsis mengenai karya yang di upload

### C. Standarisasi Konten

1. Konten AR mengandung tema edukasi sesuai dengan jenjang SMP, SMA, dan SMK dengan dicantumkan kelas, semester, mata pelajaran dan topik/judul
2. Peserta yang masuk grandfinal, wajib menyertakan Source Code atau resource saat presentasi.
3. Karya Augmented Reality diutamakan dalam **format web based (.html)**, peserta dapat juga bisa mengirimkan karya dalam **format .apk file**.
4. Karya AR dapat diinstall pada platform android dan terlihat baik pada berbagai macam ukuran layar (responsif).
5. Perangkat lunak yang dipergunakan untuk membuat *Augmented Reality* bebas.
6. Penggunaan library yang bersifat open source diperbolehkan.
7. Seluruh asset Augmented Reality seperti gambar, suara, klip, dll merupakan asli buatan sendiri, bersifat open source, common creative, atau mengambil sumber yang legal. Tuntutan dari pihak lain yang timbul dari hasil karya adalah tanggung jawab pembuat konten.