



Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

**MERDEKA
BELAJAR**



SMA/MA/Sederajat

PEDOMAN

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional 2024



MERDEKA BERPRESTASI
Talenta **Seni** Menginspirasi



**PEDOMAN
FESTIVAL LOMBA SENI SISWA NASIONAL
SMA/MA/SEDERAJAT
2024**

**BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA,
PUSAT PRESTASI NASIONAL,
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI**



Diterbitkan oleh:

Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Pengarah:

Asep Sukmayadi
Sugeng Riyadi

Penanggung Jawab:

Keri Darwindo
Nugroho Eko Prasetya

Tim Penyusun:

Fonda Ambitasari
Tim Juri FLS2N SMA

Penyunting:

Vera Ramadhanty
Angger Pramono
Yusuf Budi Sartono

Desain Sampul:

Muhammad Nafi Rizaldi

Tata Letak:

Vera Ramadhanty
Fuad Albani

©2023 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.
All rights reserved.



KATA PENGANTAR

Kegiatan ajang talenta merupakan wahana aktualisasi unjuk prestasi peserta didik, yang juga menjadi momentum untuk menemukenali anak-anak berbakat atau yang mempunyai potensi talenta. Dalam mengikuti ajang talenta, mereka akan mendapatkan tantangan berkarya dan berekspresi. Kegiatan ajang talenta merupakan bagian dari proses pembinaan prestasi talenta secara berkelanjutan, dan turut andil dalam mengembangkan karakter peserta didik menuju profil Pelajar Pancasila.

Menandai semangat Merdeka Belajar, Merdeka Berprestasi, Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) menyelenggarakan berbagai ajang talenta di berbagai bidang dalam kerangka kebijakan Manajemen Talenta Nasional (MTN), diantaranya Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA). Aktualisasi prestasi melalui ajang talenta didasarkan pada potensi minat dan bakat peserta didik. Mereka yang berhasil akan mendapatkan banyak manfaat untuk pengembangan karir belajar dan karir profesional peserta didik.

FLS2N SMA/MA/Sederajat diselenggarakan secara bertingkat dari tingkat daerah hingga tingkat nasional, untuk menjaring peserta terbaik dari 38 provinsi. Mekanisme bertingkat tersebut merupakan salah satu cara untuk memberikan kesempatan yang sama dan adil bagi peserta didik di seluruh Indonesia untuk berprestasi dan menjadi bibit-bibit talenta potensial di bidang seni budaya.

Pedoman ini disusun untuk memberikan informasi dan gambaran berbagai aspek penyelenggaraan ajang FLS2N SMA/MA/Sederajat kepada



para peserta, pendamping, pembina, juri, dan para pemangku kepentingan lainnya. Diharapkan dengan pedoman ini penyelenggaraan FLS2N SMA/MA/Sederajat dapat berjalan dengan baik dan lancar. Selamat mempersiapkan diri, belajar dan berlatih hingga mencapai prestasi yang membanggakan.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan pedoman ini.

Jakarta, 22 Novemeber 2023



Asep Sukmayadi

NIP. 197206062006041001



DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| Kata Pengantar | i |
| Daftar Isi | iii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Dasar Hukum..... | 3 |
| C. Tujuan..... | 3 |
| D. Hasil yang Diharapkan..... | 5 |
| E. Logo, Tema dan Tagar | 6 |
| BAB II PENYELENGGARAAN | 7 |
| A. Asas dan Prinsip Ajang Talenta | 7 |
| B. Sasaran..... | 6 |
| C. Bidang dan Cabang Lomba..... | 6 |
| D. Sarana dan Prasarana..... | 7 |
| E. Unsur Penyelenggara..... | 7 |
| F. Mekanisme | 10 |
| G. Penghargaan..... | 15 |
| H. Jadwal Pelaksanaan | 22 |
| I. Pembiayaan | 23 |
| BAB III NORMA DAN KETENTUAN PENYELENGGARAAN..... | 24 |
| A. Peristilahan dan Ketentuan Umum..... | 24 |
| B. Persyaratan Peserta..... | 27 |
| C. Ketentuan Umum Seleksi dan Kontingen Peserta | 20 |
| D. Ketentuan Penghargaan..... | 20 |
| BAB IV KETENTUAN KHUSUS | 22 |
| BAB V PENUTUP | 23 |



| | |
|--|-----|
| LAMPIRAN | 24 |
| KETENTUAN PELAKSANAAN MEKANISME LOMBA - LOMBA | 24 |
| A. BACA PUISI | 24 |
| B. CIPTA LAGU | 46 |
| C. CIPTA PUISI | 60 |
| D. DESAIN POSTER..... | 66 |
| E. FILM PENDEK..... | 73 |
| F. FOTOGRAFI..... | 80 |
| G. INSTRUMEN SOLO: GITAR..... | 85 |
| H. JURNALISTIK..... | 89 |
| I. KOMIK DIGITAL..... | 93 |
| J. KRIYA..... | 96 |
| K. MENULIS CERITA PENDEK | 99 |
| L. MENYANYI SOLO | 102 |
| M. MONOLOG | 106 |
| N. TARI KREASI | 111 |

BABI PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (UUD 1945) mengamanatkan Bangsa dan Negara Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini menjadikan segala upaya terkait mencerdaskan kehidupan bangsa, yang antara lainnya adalah melalui Pendidikan, merupakan bagian dari pengejawantahan amanat UUD 1945. Setiap orang juga berhak mendapatkan Pendidikan dan manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraannya, termasuk daya saing dibidang prestasi akademik dan non akademik.

Prestasi akademik dan non akademik diraih melalui Pendidikan yang bermutu memerlukan pengembangan kecerdasan secara komprehensif dan bermakna. Aspek – aspeknya meliputi (1) Olah hati (cerdas spiritual) untuk memperteguh keimanan dan ketakwaan, meningkatkan akhlak mulia, budi pekerti atau moral, membentuk kepribadian yang unggul, membangun kepemimpinan dan kewirausahaan, (2) Olah pikir (cerdas intelektual) untuk membangun kompetensi dan kemandirian ilmu pengetahuan dan teknologi, (3) Olah rasa (cerdas emosional dan social) untuk meningkatkan sensitivitas, daya apresiasi, daya kreasi, serta daya ekspresi seni dan budaya, dan (4) Olahraga (cerdas kinestetis) untuk meningkatkan



Kesehatan, kebugaran, daya tahan, kesigapan fisik dan keterampilan kinestetis.

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 27 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia menyatakan bahwa “Balai Pengembangan Talenta Indonesia mempunyai tugas melaksanakan pengembangan talenta peserta didik.” Tugas tersebut diimplementasikan dalam salah satu fungsi Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) melalui pelaksanaan ajang talenta. Dalam upaya mengembangkan talenta di bidang seni dan budaya, BPTI menyelenggarakan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Atas yang selanjutnya disebut FLS2N SMA.

Penyelenggaraan FLS2N SMA sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan jiwa seni peserta didik serta menumbuhkan rasa cinta terhadap seni sehingga akan memberikan inspirasi mereka untuk melestarikan kesenian Indonesia dan perlindungan terhadap kekayaan budaya bangsa. FLS2N SMA menggali potensi peserta didik SMA di bidang seni budaya dan memberi dorongan sehingga timbul motivasi yang kuat untuk beraktualisasi diri dan berkompetisi secara sehat dalam mencapai puncak prestasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik SMA. Selain itu diharapkan agar peserta didik dapat mengembangkan ide-ide dan kreativitasnya di bidang seni serta karya-karya nyata yang diminati oleh peserta didik

sejak dini sampai kelak dewasa, sehingga rasa percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki semakin besar.

Pada tahun 2024, FLS2N SMA diselenggarakan secara tatap muka pada delapan cabang kesenian yang dilombakan secara berjenjang, mulai dari seleksi tingkat provinsi hingga tingkat nasional. Diharapkan setiap provinsi melakukan seleksi dengan meningkatkan kompleksitas materi lomba untuk memperoleh peserta FLS2N SMA yang akan berlaga di tingkat nasional dengan kualitas karya yang semakin luar biasa dan membanggakan.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4496);
2. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 166, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4916);
3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2015 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);
4. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan



5. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5157);
6. Peraturan Presiden Nomor 62 Tahun 2021 tentang Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 156);
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter;
10. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 27 tahun 2021 tentang Organisasi dan tata kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
11. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 963);

12. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2024.

C. Tujuan

1. Memberikan pengalaman berkompetisi untuk mencapai sumber daya manusia yang unggul di bidang seni.
2. Menumbuhkembangkan etos berkesenian untuk mencapai prestasi yang tinggi dikancah Internasional.
3. Meningkatkan kreativitas peserta didik dalam bidang seni yang berakar pada budaya bangsa.
4. Membangun persahabatan dan karakter peserta didik yang toleran terhadap keberagaman.
5. Mempererat persatuan dan kesatuan peserta didik seluruh Indonesia.

D. Hasil yang Diharapkan

1. Tersedianya wadah bagi peserta didik sekolah dasar untuk berkreasi dibidang seni.
2. Meningkatnya ekspresi seni sesuai dengan norma budi pekerti dan karakter yang berbasis budaya bangsa.
3. Meningkatnya kreativitas dan motivasi untuk mengekspresikan diri melalui kegiatan sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan pada bidang seni.
4. Tumbuhnya sikap sportivitas dan kompetitif peserta didik sekolah dasar.

5. Memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk memahami makna keberagaman dan perbedaan, khususnya dalam hal seni budaya sebagai kekayaan dan kekuatan bangsa.

E. Logo, Tema dan Tagar

1. Logo



2. Tema dan Tagar

"MERDEKA BERPRESTASI,

TALENTA SENI MENGINSPIRASI"

Tema ini bermakna harapan agar peserta didik memiliki kesempatan untuk berprestasi dan menggali potensi di bidang Seni dengan tagar **#merdekaberprestasitalentassenimenginspirasi#**

BAB II

PENYELENGGARAAN

A. Asas dan Prinsip Ajang Talenta

Asas dan prinsip mencakup nilai, norma, asas penyelenggaraan, dan prinsip penyelenggaraan. Penyelenggaraan ajang talenta harus mencerminkan dan menerapkan asas dan prinsip yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

1. Nilai

Nilai-nilai yang dikandung dalam pelaksanaan ajang talenta tidak bertentangan dengan nilai-nilai pendidikan, seperti pembelajaran, obyektivitas, produktivitas, estetika, keteladanan, kedisiplinan, kejujuran, dan nilai-nilai karakter positif lainnya. Nilai-nilai tersebut perlu disosialisasikan kepada seluruh komponen yang terlibat dalam penyelenggaraan agar dipahami dan diaktualisasikan dalam berbagai aspek kegiatan.

2. Norma

Norma ajang talenta mencakup norma etika yang tidak tertulis, yang berlaku sesuai dengan kebudayaan setempat, serta norma tertulis yang berwujud ketentuan atau peraturan, termasuk tata tertib acara seremonial dan kegiatan ajang itu sendiri. Selain untuk mengatur berlangsungnya kegiatan yang tertib, lancar, dan aman, penegakan norma diharapkan dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya motivasi berprestasi para peserta, mengekspresikan kreativitas dan keindahan, serta keterbukaan. Selain itu, penyelenggaraan ajang

talenta juga harus mengikuti asas dan prinsip penyelenggaraan yang ditentukan dalam dokumen ini.

3. Asas penyelenggaraan

- a. diselenggarakan dalam kerangka pembangunan pendidikan Nasional;
- b. menjadi bagian dari gerakan perubahan menuju kemajuan;
- c. menjadi wadah bagi aktualisasi prestasi talenta peserta didik;
- d. terbuka bagi peserta didik dari semua jenjang dan jenis Pendidikan

4. Prinsip penyelenggaraan

Penyelenggaraan Ajang Talenta mengikuti prinsip **Inclusive, Growth, Participative** dan **Sustain**, yang dimanifestasikan dengan upaya-upaya berikut:

- a. pemerataan kesempatan bagi seluruh peserta didik Indonesia tanpa membedakan suku, agama, rupa, dan ras;
- b. pemberian kebebasan pengenalan diri dan kesempatan tumbuh-kembang peserta didik tanpa intervensi yang eksploitatif;
- c. pembinaan yang membuka peluang peserta didik untuk berprestasi internasional dan berkarya sebagai pionir perubahan bangsa meraih keunggulan kompetitif (competitive advantage);
- d. tata kelola penyelenggaraan yang obyektif, efisien, akuntabel dan transparan;

- e. intensifikasi pembinaan di daerah dalam rangka mengupayakan pemerataan prestasi melalui kegiatan pencarian dan pemanduan bakat (talent scouting) yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan;
- f. partisipasi seluruh pemangku kepentingan di semua aspek penyelenggaraan;
- g. perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang konsisten dan berkesinambungan;
- h. implementasi penjaminan mutu yang berkelanjutan

B. Sasaran

Peserta FLS2N SMA/MA/Sederajat tahun 2024 adalah peserta didik Sekolah Menengah Atas atau Madrasah Aliyah atau sederajat dan peserta didik perwakilan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN).

C. Bidang dan Cabang Lomba

| No | Cabang Lomba | Jumlah Peserta Nasional | Pelaksanaan Tahap Semifinal Nasional | Pelaksanaan Tahap Final Nasional |
|-----------|---------------------|--------------------------------|---|---|
| 1 | Baca Puisi | 1 | Daring | Luring |
| 2 | Cipta Lagu | 1 | Daring | Luring |
| 3 | Cipta Puisi | 1 | Daring | Luring |
| 4 | Desain Poster | 1 | Daring | Luring |
| 5 | Film Pendek | 3 | Daring | Luring |
| 6 | Fotografi | 1 | Daring | Luring |

| No | Cabang Lomba | Jumlah Peserta Nasional | Pelaksanaan Tahap Semifinal Nasional | Pelaksanaan Tahap Final Nasional |
|----|-----------------------|-------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|
| 7 | Instrumen Solo: Gitar | 1 | Daring | Luring |
| 8 | Jurnalistik | 1 | Daring | Luring |
| 9 | Komik Digital | 1 | Daring | Luring |
| 10 | Kriya | 1 | Daring | Luring |
| 11 | Menulis Cerita Pendek | 1 | Daring | Luring |
| 12 | Menyanyi Solo | 2 | Daring | Luring |
| 13 | Monolog | 1 | Daring | Luring |
| 14 | Tari Kreasi | 2 | Daring | Luring |

D. Sarana dan Prasarana

Terlampir disetiap cabang lomba

E. Unsur Penyelenggara

| No | Tingkatan Ajang FLS2N SMA | Unsur Penyelenggara | Tugas |
|----|---------------------------|---------------------------------------|---|
| 1 | Tingkat Sekolah | Kepanitiaan Sekolah | Menyelenggarakan seleksi calon peserta FLS2N SMA yang akan menjadi wakil sekolah |
| 2 | Tingkat Kab/Kota | Kepanitiaan Dinas Pendidikan Provinsi | a. Menyediakan fasilitas pembinaan dan pelaksanaan kegiatan kompetisi Seni di provinsi masing-masing. b. Melakukan sosialisasi kegiatan FLS2N SMA/MA/Sederajat |
| 3 | Tingkat Provinsi | | |

| No | Tingkatan Ajang FLS2N SMA | Unsur Penyelenggara | Tugas |
|----|------------------------------|---|---|
| | | | <p>tingkat kabupaten/kota, FLS2N SMA/MA/Sederajat di tingkat provinsi masing-masing.</p> <p>c. Melakukan pemanggilan peserta FLS2N SMA/MA/Sederajat tingkat daerah.</p> <p>d. Menetapkan dan mengumumkan hasil FLS2N SMA/MA/Sederajat berdasarkan hasil penilaian Tim FLS2N SMA/MA/Sederajat yang dikeluarkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia.</p> <p>e. Menerbitkan Sertifikat keikutsertaan dan Juara FLS2N SMA/MA/Sederajat di Tingkat Provinsi</p> <p>f. Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan FLS2N SMA di provinsi masing-masing.</p> |
| 4 | Tingkat Nasional | Kepanitiaan Pusat (BPTI, Puspresnas dll) Tim Juri Tim Pengawas Tim TIK | <p>a. Menyusun pedoman pelaksanaan FLS2N SMA/MA/Sederajat.</p> <p>b. Menyediakan fasilitas pelaksanaan kegiatan FLS2N SMA /Sederajat.</p> |



| No | Tingkatan Ajang FLS2N SMA | Unsur Penyelenggara | Tugas |
|----|---------------------------|---------------------|--|
| | | Narahubung | <p>c. Menetapkan Tim Juri FLS2N SMA tingkat Nasional.</p> <p>d. Melakukan pemantauan FLS2N SMA/MA/Sederajat tingkat daerah</p> <p>e. Melakukan sosialisasi kegiatan SMA tingkat kabupaten/kota, FLS2N SMA tingkat provinsi dan FLS2N SMA.</p> <p>f. Melakukan pemanggilan peserta FLS2N SMA tingkat provinsi ke tingkat nasional.</p> <p>g. Menetapkan dan mengumumkan hasil FLS2N SMA tingkat Nasional.</p> <p>h. Menerbitkan e-sertifikat keikutsertaan FLS2N SMA/Sederajat tingkat nasional.</p> <p>i. Membentuk Tim Narahubung.</p> <p>j. Melakukan evaluasi kegiatan FLS2N SMA/Sederajat dan tindak lanjut.</p> |
| 5 | | Tim Juri | <p>a. Melakukan survei lokasi/ruang lomba</p> |



| No | Tingkatan Ajang FLS2N SMA | Unsur Penyelenggara | Tugas |
|----|------------------------------|------------------------|---|
| | | | <p>bersama tim pusat dan tim panitia tuan rumah FLS2N SMA/Sederajat 2024.</p> <p>b. Menentukan perangkat penunjang lomba dengan mempertimbangkan saran dari Tim Pusat FLS2N SMA/Sederajat 2024.</p> <p>c. Menyiapkan materi TM (<i>Technical Meeting</i>).</p> <p>d. Mengawasi pelaksanaan.</p> <p>e. Memeriksa dan menilai peserta lomba.</p> <p>f. Melakukan penyeleksian dan penilaian peserta.</p> <p>g. Menentukan peringkat berdasarkan hasil</p> |
| 7 | | Tim TIK | <p>a. Membangun sistem berbasis daring yang memenuhi/mengakomodasi kebutuhan masing-masing bidang lomba.</p> <p>b. Menyediakan dan menyimpan aplikasi ke dalam server komputer yang memiliki kemampuan akses dan tingkat keandalan tinggi untuk dapat diakses secara bersama-sama.</p> |

| No | Tingkatan Ajang FLS2N SMA | Unsur Penyelenggara | Tugas |
|----|------------------------------|------------------------|--|
| | | | <p>c. Melakukan integrasi data peserta ke dalam sistem aplikasi lomba berdasarkan data peserta yang telah disusun oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia.</p> <p>d. Menyiapkan aplikasi yang diperlukan untuk kegiatan penjurian oleh masing-masing tim juri per bidang.</p> <p>e. Memastikan keamanan server dan aplikasi sehingga aman dari <i>hacker</i> maupun pencurian data.</p> <p>f. Melakukan <i>backup</i> aplikasi dan data jawaban seluruh peserta.</p> |
| 8 | | Narahubung | Narahubung bertugas melayani peserta jika mengalami permasalahan akses dan kendala-kendala teknis selama pelaksanaan FLS2N SMA tingkat kabupaten/kota, FLS2N SMA/MA/Sederajat tingkat provinsi dan FLS2N SMA tingkat Nasional. Para peserta yang mengalami |

| No | Tingkatan Ajang FLS2N SMA | Unsur Penyelenggara | Tugas |
|----|------------------------------|------------------------|---|
| | | | permasalahan seperti yang dimaksud di atas, dapat menghubungi narahubung melalui layanan <i>chat</i> (tidak melayani panggilan telepon) ke nomor 0851-7433-5307 |

F. Mekanisme

Pelaksanaan FLS2N SMA tahun 2024 dilaksanakan melalui seleksi tingkat satuan pendidikan (sekolah), seleksi tingkat kabupaten/kota, seleksi tingkat provinsi, pelaksanaan tingkat nasional dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan seleksi yang ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia.

Pelaksanaan FLS2N SMA tahun 2024 dilaksanakan dengan 2 (dua) metode yaitu **daring** atau **luring** sesuai dengan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan Provinsi, berikut penjelasan mengenai pelaksanaan secara luring atau daring:

a. Seleksi Secara Luring

Seleksi secara luring adalah penyelenggaraan dengan cara menghadirkan langsung para peserta masing-masing bidang lomba dalam suatu tempat.

Berikut ini mekanisme seleksi daerah secara luring:

1) Seleksi Tingkat Satuan Pendidikan

- a) Sekolah mengidentifikasi, menyeleksi, dan menetapkan perwakilan terbaik dari sekolahnya sesuai dengan kategori lomba yang telah ditentukan, selanjutnya pihak sekolah melalui operator mendaftarkan siswa di portal registrasi peserta FLS2N, melalui website <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id> (sebagaimana jadwal pendaftaran yang telah ditentukan).
- b) Sekolah mengikutkan siswanya di dalam seleksi FLS2N tingkat Kabupaten/Kota yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota atau cabang Dinas

2) Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota

- a) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota melakukan seleksi peserta FLS2N tingkat Kabupaten/Kota wajib menggunakan data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran peserta melalui website <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>.
- b) Seleksi tingkat Kabupaten/Kota FLS2N SMA dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota pada bulan **Maret s.d. April 2024**.
- c) Sarana dan prasarana seleksi tingkat Kabupaten/Kota sesuai dengan kebijakan yang telah ditentukan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
- d) Materi seleksi tingkat Kabupaten/Kota merujuk atau mengadopsi dari tema yang telah ditentukan Balai Pengembangan Talenta Indonesia.

- e) Pemenang hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota ditetapkan dalam bentuk Surat Keputusan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
- f) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan selanjutnya akan mengikuti seleksi di tingkat Provinsi.
- g) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Pedoman Penyelenggaraan FLS2N SMA Tahun 2024.

3) Seleksi tingkat Provinsi

- a) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan seleksi peserta FLS2N SMA tingkat Provinsi berdasarkan hasil seleksi di tingkat Kabupaten/Kota yaitu 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba per Kabupaten/Kota yang telah ditetapkan melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
- b) Seleksi tingkat provinsi dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi pada bulan **Mei s.d. Juni 2024**.
- c) Sarana dan Prasarana seleksi tingkat provinsi sesuai dengan kebijakan yang telah ditentukan oleh Dinas Pendidikan Provinsi.
- d) Materi seleksi tingkat provinsi merujuk atau mengadopsi dari tema yang telah ditentukan Balai Pengembangan Talenta Indonesia.

- e) Pemenang hasil seleksi tingkat provinsi ditetapkan dalam bentuk Surat Keputusan oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi;
- f) Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara menetapkan 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Provinsi dan akan mengikuti seleksi pelaksanaan Tingkat Nasional.
- g) Video karya terbaik provinsi yang mewakili ke tingkat Nasional di unggah melalui aplikasi lomba FLS2N SMA pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/> **paling lambat tanggal 20 Juli 2024.**
- h) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi provinsi merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Pedoman Penyelenggaraan FLS2N SMA Tahun 2024.

b. Seleksi Secara Daring

Dinas Pendidikan dapat melaksanakan seleksi secara daring, apabila tidak dapat melaksanakan secara luring. Berikut penjelasan pelaksanaan secara daring:

1) Seleksi Tingkat Satuan Pendidikan

- a) Sekolah mengidentifikasi, menyeleksi, dan menetapkan perwakilan terbaik dari sekolahnya sesuai dengan kategori lomba yang telah ditentukan selanjutnya pihak sekolah melalui operator mendaftarkan siswa di portal registrasi peserta FLS2N, melalui

website <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id> (sebagaimana jadwal pendaftaran yang telah ditentukan).

b) Sekolah mengikutkan siswanya di dalam seleksi FLS2N tingkat Kabupaten/Kota yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.

2) Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota

a) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota melakukan seleksi daring peserta FLS2N tingkat Kabupaten/Kota dengan menggunakan data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran dan video karya seni yang telah diunggah peserta melalui laman Balai Pengembangan Talenta Indonesia.

<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

b) Seleksi daring tingkat Kabupaten/Kota maksimal dilaksanakan pada **Maret s.d. April 2024**.

c) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk penjurian.

d) Pemenang hasil seleksi tersebut diberikan ke Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara tingkat provinsi dalam bentuk Surat Keputusan Pemenang Tingkat kabupaten/kota yang ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.

e) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.

f) Untuk hasil karya peserta yang telah menjadi juara di tingkat

Kabupaten/Kota diunggah melalui aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/> apabila pelaksanaan seleksi tingkat Provinsi **secara luring tidak perlu mengunggah** karya juara di aplikasi lomba.

3) Seleksi Tingkat Provinsi

- a) Peserta seleksi tingkat provinsi yang dilaksanakan secara daring wajib mengunggah video karya seni pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
- b) Ketentuan video karya seni merujuk pada pedoman FLS2N 2024.
- c) Seleksi daring tingkat provinsi maksimal dilaksanakan pada bulan **Mei s.d. Juni 2024**.
- d) Kepanitiaan seleksi tingkat provinsi terdiri dari Dinas Pendidikan Provinsi dan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat.
- e) Dinas Pendidikan Provinsi menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk penjurian.
- f) Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara menetapkan 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara dan selanjutnya akan mengikuti seleksi Tingkat Nasional.
- g) Video karya peserta terbaik provinsi yang mewakili ke tingkat Nasional di unggah melalui aplikasi lomba FLS2N SMA pada

laman

<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

paling lambat tanggal 20 Juli 2024.

c. Pelaksanaan Tingkat Nasional

Pelaksanaan FLS2N SMA tingkat nasional tahun 2024 dilaksanakan dengan 2 (dua) tahap yaitu Tahap Semifinal (Daring) dan Tahap Final (Luring) berdasarkan peraturan yang telah ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia. Berikut penjelasan mengenai pelaksanaan tingkat nasional:

1) Tahap Semifinal

- a) Pada Tahap Semifinal lomba akan dilaksanakan secara Daring dan diikuti oleh peserta yang telah ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara.
- b) Karya peserta semifinal mengacu pada ketentuan tingkat nasional.
- c) Peserta mengunggah karya pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
- d) Karya peserta semifinal diseleksi untuk menghasilkan 10 finalis yang ditetapkan oleh Surat Keputusan Kepala Balai Pengembangan Talenta Indonesia untuk selanjutnya mengikuti tahap final secara luring.

2) Tahap Final

- a) Penyelenggaraan tahap final dilaksanakan secara luring.

- b) Para finalis akan diseleksi untuk menentukan juara nasional oleh dewan juri nasional.

G. Penghargaan

Penghargaan diberikan kepada peserta didik yang berhasil mencapai prestasi terbaik pada tingkatan masing-masing, mulai dari satuan pendidikan, kabupaten/kota, provinsi, nasional, dan internasional. Penghargaan pada tingkat nasional diberikan oleh BPTI dalam bentuk sertifikat, medali, dan uang pembinaan. Penghargaan pada tingkat satuan pendidikan dan daerah menjadi ranah kebijakan satuan pendidikan dan daerah.

Selain itu, terdapat bentuk-bentuk penghargaan lainnya untuk menunjang tujuan fasilitasi karir belajar, yaitu beasiswa, pelatihan lanjut seperti pembinaan internasional, kesempatan magang, dan sebagainya.

H. Jadwal Pelaksanaan

| No | Kegiatan | Waktu |
|----|---------------------------------------|--------------------------------|
| 1 | Sosialisasi FLS2N | 14 s.d. 16 Februari 2024 |
| 2 | Pendaftaran Peserta FLS2N | 16 Februari s.d. 31 Maret 2024 |
| 3 | Proses Seleksi tingkat Kabupaten/Kota | Maret s.d. April 2024 |
| 4 | Seleksi di tingkat Provinsi | Mei s.d. Juni 2024 |



| No | Kegiatan | Waktu |
|----|--|---------------------------|
| 5 | Penyampaian hasil karya terbaik seleksi tingkat Provinsi ke BPTI | 20 Juli 2024 |
| 6 | Tahap Semifinal Tingkat Nasional (Daring) | 5 s.d. 9 Agustus 2024 |
| 7 | Tahap Final FLS2N SMA Tingkat Nasional (Luring) | 17 s.d. 23 September 2024 |

I. Pembiayaan

1. Pembiayaan kegiatan FLS2N SMA tingkat daerah bersumber dari dana APBD atau dana lain sesuai kewenangan daerah masing-masing.
2. Pembiayaan kegiatan FLS2N SMA tingkat nasional bersumber dari dana APBN Tahun 2024 yang dialokasikan pada DIPA Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2024.

BAB III

NORMA DAN KETENTUAN PENYELENGGARAAN

A. Peristilahan dan Ketentuan Umum

Berikut ini adalah istilah dan ketentuan yang bersifat umum yang berlaku dalam buku pedoman ini, yang disadur dari sumber-sumber yang otoritatif, atau dirumuskan kembali dengan penyesuaian konteks dan tujuan pedoman.

1. Talenta mempunyai dua arti, sebagai kata sifat dan kata benda. Sebagai kata sifat, talenta diartikan sebagai performa bakat yang menghasilkan prestasi setelah mendapatkan pembinaan atau pengembangan melalui program yang sistematis dan berkelanjutan. Sebagai kata benda (menurut dokumen MTN), talenta diartikan sebagai individu yang memiliki kemampuan terbaik dari yang terbaik di bidangnya pada tingkat nasional untuk bersaing di kancah internasional, dengan misi untuk mengangkat kebanggaan nasional
2. Bakat adalah kemampuan istimewa yang bersifat bawaan sejak lahir pada bidang talenta tertentu.
3. Manajemen Talenta Nasional adalah rangkaian upaya terstruktur dan berkelanjutan dalam menghasilkan Talenta, melalui pendekatan makro yang berfokus pada ekosistem pendukung di tingkat negara serta pendekatan mikro yang berfokus pada sinergi dan keberlanjutan proses pembibitan, pengembangan potensi, dan penguatan ketalentaan

4. Prestasi talenta adalah capaian kemampuan peserta didik sesuai dengan talentanya (minat dan bakat) pada tingkatan tertentu, melalui ajang talenta/non-ajang yang diselenggarakan BPTI/Puspresnas atau pihak lainnya yang diakui melalui proses kurasi talenta.
5. Bidang talenta adalah bidang-bidang yang diuraikan dari subyek ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan olah raga, yang digunakan untuk pengorganisasian kegiatan pembinaan talenta secara holistik, termasuk ajang talenta
6. Ajang talenta merupakan kegiatan yang memberikan wadah aktualisasi talenta peserta didik yang dapat bersifat kompetisi/lomba, festival, dan pameran, untuk menghasilkan capaian prestasi talenta dalam berbagai bidang sesuai minat dan bakat.
7. Kelompok bidang talenta adalah hasil pengelompokan bidang-bidang prestasi talenta BPTI/Puspresnas yang mengacu pada kebijakan Manajemen Talenta Nasional (MTN) tentang bidang talenta sebagai berikut: (1) Bidang Riset dan Inovasi; (2) Bidang Seni dan Budaya; (3) Bidang Olah Raga. Untuk kepentingan pengelolaan ajang talenta, maka pengorganisasian kelompok bidang ajang talenta adalah sebagai berikut:
 - a. Kelompok bidang **Riset dan Inovasi**, mencakup:
 - 1) Bidang Sains: OSN, ONMIPA, dst
 - 2) Bidang Riset: OPSI, PIMNAS, dst
 - 3) Bidang Vokasi: LKS, LKS PDBK, dst

- 4) Bidang Kewirausahaan: FIKSI, dst
- 5) Bidang Inovasi: KMHE, dst
- b. Kelompok bidang **Seni dan Budaya**, mencakup:
 - 1) Bidang Seni: FLS2N, Paduan Suara, Pesparawi, MTQ, dst
 - 2) Bidang Bahasa: LDBI, NSDC, dst
 - 3) Bidang Budaya: -
- c. Kelompok bidang **Olah Raga**, mencakup:
 - 1) Bidang Olah Raga: O2SN, GSI, dst
 - 2) Bidang Kesehatan Jasmani: -
8. Cabang Ajang, atau dapat disebut juga Cabang Kompetisi, atau Cabang Lomba, adalah satuan di bawah cabang yang menjadi subyek yang dikompetisikan /dilombakan. Setiap Ajang Talenta mempunyai jumlah dan ragam cabang yang berbeda-beda. FLS2N SMA mempunyai 14 cabang, yaitu Baca Puisi, Cerita Pendek, Cipta Puisi, Cipta Lagu, Desain Poster, Film Pendek, Fotografi, Instrumen Solo: Gitar, Jurnalistik, Komik Digital, Kriya, Menyanyi Solo, Monolog, Tari Kreasi.
9. Daring atau disebut juga *online* adalah metode komunikasi dalam jaringan (internet).
10. Lomba secara daring adalah lomba yang menggunakan sarana jaringan internet (daring) sebagai media transfer data dan informasi yang pengiriman dan penerimaannya seketika (*real-time*) ataupun tertunda/*delay* (tersimpan di server *cloud*) sebelum diunduh.

11. Luring atau disebut luar jaringan adalah metode komunikasi yang tidak terhubung dengan jaringan internet dan komputer.
12. Lomba secara luring adalah lomba yang dilaksanakan secara tatap muka antar seluruh peserta pada suatu tempat yang sama
13. Kebudayaan adalah suatu sistem tata nilai yang disepakati oleh sebuah komunitas atau masyarakat tertentu. Produk kebudayaan dapat berupa benda dan tak benda (fisik dan nonfisik). Kedua produk budaya tersebut menjadi acuan dan panduan kelompok tersebut dalam berperilaku. Produk kebudayaan tersebut antara lain berupa ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, dan seni.
14. Seni merupakan bagian dari kebudayaan yang memegang peranan penting dalam membangun sistem kemasyarakatan yang beradab dan beretika. Seni sebagai alat ekspresi di dalam tataran komunikasi dan sosial bertujuan untuk memperhalus budi dan rasa sehingga terbangun kebudayaan yang tinggi dan manusiawi.

B. Persyaratan Peserta

1. Peserta Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional Peserta Didik Sekolah Menengah Atas (FLS2N SMA/ sederajat) Tahun 2024 adalah peserta didik sekolah Menengah Atas yang tercatat sebagai peserta didik SMA/ sederajat dan peserta didik dari perwakilan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN).
2. Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) dan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang valid.

3. Peserta didik tersinkronisasi pada Data Pokok Pendidikan (Dapodik) dan PD Data.
4. 1 (satu) Sekolah dapat mendaftarkan maksimal 2 (dua) orang peserta atau tim, **pada cabang lomba yang sama.**
5. Peserta **belum pernah menjadi juara I, II, dan III FLS2N SMA di tingkat Nasional** pada cabang lomba dan jenjang yang sama.
6. Kriteria usia peserta FLS2N SMA Tahun 2024 **saat melaksanakan registrasi**, merupakan Peserta Didik lahir **setelah** tanggal 1 Januari tahun 2009;
7. Operator sekolah peserta melakukan **registrasi atau pendaftaran** peserta pada tanggal **16 Februari s.d. 31 Maret 2024.**

C. Ketentuan Umum Seleksi dan Kontingen Peserta

1. Ketentuan Umum Seleksi (terlampir)
2. Kontingen Peserta
 - a. Kontingen Provinsi Terdiri dari:
 - 1) Koordinator/ketua kontingen provinsi (maksimum satu orang).
 - 2) Peserta (maksimum satu peserta pada setiap nomor lomba FLS2N SMA/ sederajat).
 - 3) Pendamping (maksimum satu pendamping pada setiap peserta lomba FLS2NSMA /sederajat dengan jenis kelamin yang sama).
 - b. Koordinator bertugas untuk memastikan mengkoordinir peserta dan pendamping serta memastikan seluruh persyaratan

administratif kontingen terpenuhi.

- c. Pendamping bertugas membantu peserta lomba baik dari segi administratif dan kelancaran lomba.

D. Ketentuan Penghargaan

1. Juara pada masing-masing cabang lomba adalah juara I, II, III dan harapan I, harapan II, harapan III serta 2 (dua) kategori penghargaan khusus yang ditetapkan oleh juri lomba sesuai dengan cabang lomba masing-masing.
2. Hadiah kejuaraan:
 - a. Juara I : medali emas, sertifikat dan uang pembinaan;
 - b. Juara II : medali perak, sertifikat, dan uang pembinaan;
 - c. Juara III : medali perunggu, sertifikat, dan uang pembinaan;
 - d. Harapan I : sertifikat;
 - e. Harapan II : sertifikat;
 - f. Harapan III : sertifikat;
 - g. Kategori Khusus : sertifikat;
3. Semua ketua kontingen, pendamping, dan peserta yang tidak menjadi juara memperoleh sertifikat partisipasi FLS2N dari panitia penyelenggara.
4. Semua narasumber, fasilitator dan juri memperoleh sertifikat partisipasi FLS2N dari panitia penyelenggara.



BAB IV

KETENTUAN KHUSUS

Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan ajang talenta yang diatur dalam pedoman ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan. Untuk itu, BPTI akan memberitahukannya pada saat perubahan itu sudah ditetapkan, dan akan disampaikan secepatnya melalui adendum atau melalui dokumen lainnya yang tidak dapat dipisahkan dari buku pedoman ini.



BAB V PENUTUP

Keberhasilan penyelenggaraan seleksi FLS2N SMA tahun 2024 ditentukan oleh semua unsur yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan seleksi secara jujur, tertib, teratur, penuh disiplin dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Dengan memahami panduan ini, panitia pelaksana dan semua pihak yang terkait melaksanakan tugas sebaik-baiknya dapat menjamin mutu pelaksanaan FLS2N SMA dan mencapai hasil secara optimal dan dapat dipertanggungjawabkan. Sebagai bahan masukan, kami harapkan saran dan kritik bagi penyelenggaraan seleksi di tahun mendatang.

Semoga panduan ini dapat dijadikan acuan sehingga kegiatan seleksi ini dapat terlaksana dengan baik, efektif dan efisien.

LAMPIRAN

KETENTUAN PELAKSANAAN MEKANISME LOMBA – LOMBA

A. BACA PUISI

1. Pengertian

Seni Baca Puisi adalah keterampilan yang melibatkan membacakan puisi secara lisan dengan penekanan pada ekspresi, intonasi, ritme, dan emosi.

2. Tujuan

Mengoptimalkan kemampuan berbahasa dan berkesenian peserta didik melalui seni baca puisi untuk mengasah kemampuan dalam bidang baca puisi.

3. Tema

“Merdeka Berprestasi, Talenta Seni Menginspirasi”

4. Mekanisme Lomba

a. Tingkat Provinsi

Seleksi tingkat Provinsi dapat dilakukan dengan memilih salah satu cara: daring atau luring.

1) Seleksi karya secara daring (online)

Apabila di tingkat Provinsi tidak dimungkinkan penyelenggaraan seleksi lomba baca puisi secara langsung, panitia seleksi Dinas Pendidikan Tingkat Provinsi dapat melaksanakan seleksi melalui daring (online) dengan tahapan sebagai berikut:

- a) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan seleksi lomba baca puisi yang pesertanya telah terdaftar di portal pendaftaran dan penilaian mengacu pada standar penjurian yang ditentukan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia.
- b) Hasil seleksi disampaikan kepada BPTI dalam bentuk SK Kepala Dinas beserta lampiran nilai yang sudah terinput di aplikasi penilaian yang disediakan BPTI.
- c) Karya diunggah dalam bentuk video.

Nama *file* mencakup unsur berikut: cabang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi dan diunggah ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

Contoh:

BACA PUISI_Chairil Sholeh_SMAN 1 Medan_Kota
Medan_Sumatera Utara

Selanjutnya, penilaian dilakukan dengan menilai pembacaan puisi yang dimasukkan ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

dengan ketentuan sebagai berikut:

- (1) Pengambilan gambar menggunakan kamera statis dan terlihat seluruh ruang gerak pembaca.
- (2) Hasil rekaman audio visual harus terdengar, terlihat jelas, dan tidak boleh direkayasa/diedit.

- (3) Format file video adalah MP4 (HD dengan resolusi 720p).
- (4) Nama file mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh:

BACA PUISI_GatotSuryanto_SMAN 1 Tuban_Kabupaten Tuban_Jawa Timur
- (5) Video dapat diunggah ke <https://www.youtube.com> dengan meng- klik “*unlisted*/tidak publik” yaitu hanya bisa dilihat oleh pengguna yang memiliki link video tersebut untuk dapat menonton video ada pada menu “*visibilitas*”.
- (6) Tautan link video YouTube dimasukkan ke aplikasi lomba pada laman

<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

2) Seleksi Karya Secara Luring

Bila lomba diselenggarakan secara langsung (luring), pelaksanaannya diselaraskan dengan ketentuan/persyaratan tingkat Nasional (Lihat pada poin **3. b** dan seterusnya);

b. Tingkat Nasional

Lomba tingkat nasional diikuti oleh dua peserta terbaik Provinsi dan SILN dan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap semifinal dan tahap final. Tahap semifinal dilaksanakan secara daring,

sedangkan tahap final dilaksanakan secara luring (langsung).
Penilaian terhadap peserta finalis SILN dilakukan secara daring.

1) Tahap Semifinal

- a) Peserta di Tahap Semifinal adalah dua peserta terbaik dari hasil seleksi tingkat Provinsi dan terbaik wakil SILN.
- b) Peserta mengunggah karya rekaman video pembacaan puisi di tingkat Provinsi.
- c) Format file video adalah .mp4 (HD dengan resolusi 720p).
- d) Nama file mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota dan Provinsi.

Contoh:

BACA PUISI_Gatot Suryanto_SMAN 1 Tuban_Kabupaten
Tuban_Jawa Timur

- e) Video dapat diunggah ke <https://www.youtube.com> dengan meng- klik “unlisted/tidak publik” yaitu hanya bisa dilihat oleh pengguna yang memiliki link video tersebut untuk dapat menonton video ada pada menu “visibilitas”.
- f) Tautan link video YouTube dimasukkan ke aplikasi lomba pada laman
<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

2) Tahap Final

- a) Peserta adalah sepuluh finalis hasil seleksi tahap seminal.

- b) Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (peserta boleh putra atau putri).
- c) Peserta membacakan puisi wajib dan satu puisi pilihan. (Daftar Puisi terlampir).
- d) Pembacaan puisi dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di panggung.
- e) Peserta tidak diperbolehkan menambahkan, dalam bentuk nyanyian dan/atau pengulangan larik/bait tertentu, atau mengurangi puisi yang dibacakan.
- f) Peserta tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu apapun, baik berupa iringan musik maupun alat bantu lainnya, seperti topeng atau kostum kecuali teks puisi yang akan dibacakan.
- g) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan dalam acara rapat teknis (*technical meeting*).
- h) Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur kedaerahan (bukan pakaian tradisional) dengan memperhatikan unsur etika, kesopanan, dan kenyamanan saat membacakan puisi.

5. Ketentuan Teknis Lomba

Pelaksanaan lomba akan dilakukan dengan urutan sebagai berikut:

- a. Sehari sebelum lomba di tahap final peserta mengikuti *technical meeting*

(lihat pada tahap Final **point 2. g**).

- b. Peserta diharapkan melihat lokasi lomba sehari sebelum lomba Final dilaksanakan.

6. Tata Tertib Lomba

- a. Peserta hadir 15 menit sebelum acara dimulai.
- b. Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang tampil.
- c. Peserta hanya boleh keluar masuk ruang lomba pada saat jeda antar penampil.
- d. Peserta yang belum mendapat giliran membaca dilarang bersorak atau bersuara keras pada saat peserta sedang tampil.
- e. Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- f. Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

7. Kriteria Penilaian

Lomba baca puisi dinilai berdasarkan 4 (empat) kriteria di bawah ini:

| No | Aspek yang Dinilai | Rentang Nilai | Uraian |
|----|--------------------|---------------|--|
| 1 | Penafsiran | 1 – 20 | Pemahaman isi puisi |
| 2 | Penghayatan | 1 – 35 | a. Ketepatan emosi pembaca dengan puisi yang dibacakan b. Daya konsentrasi c. Ekspresi |
| 3 | Vokal | 1 – 25 | a. Kejelasan artikulasi membaca b. Penguasaan tempo membaca |

| No | Aspek yang Dinilai | Rentang Nilai | Uraian |
|----|--------------------|---------------|---|
| | | | c. Penguasaan dinamika membaca d. Penguasaan ritme membaca |
| 4 | Penampilan | 1 – 20 | a. Totalitas b. Keutuhan penampilan |

8. Format Penilaian

| No. Undian | Provinsi | Nilai | | | | Seleksi Tingkat Provinsi | | Jml. Nilai | Ket. |
|------------|----------|-------|---|---|---|--------------------------|--------|------------|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | Luring | Daring | | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| dst. | | | | | | | | | |
| 38 | | | | | | | | | |

....., 2024

Juri

(.....)

9. Format Rekapitulasi Penilaian

| No. Undian | Provinsi | Nilai | | | | Seleksi Tingkat Provinsi | | Jml. Nilai | Ket. |
|------------|----------|-------|---|---|---|--------------------------|--------|------------|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | Luring | Daring | | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| dst. | | | | | | | | | |
| 38 | | | | | | | | | |

....., 2024

| TANDA TANGAN | | |
|--------------|--------|--------|
| Juri 1 | Juri 2 | Juri 3 |
| | | |

DAFTAR PUISI

1. PUISI WAJIB

“DOA PARA PELAUT YANG TABAH” karya Sapasrdi Djoko Damono

2. PUISI BABAK PENYISIHAN (SEMIFINAL)

a. Stardji Calzoum Bachri: “Ada Hari Ada”

b. Saini KM: “Ada Sebuah Negeri”

c. LK Ara: “Angin Danau”

d. Aspar Paturusi: “Dunia Kita, Dunia Yang Terbakar Matahari”

e. Ajip Rosaidil “Kepada Jakarta”

f. Yudhistira ANM Massardi: “Kudengar Sunyi”

g. Hartojo Andangdjaja: “Pemburu”

h. Rita Oetoro: “Silhouette”

i. Nissa Rengganis: “Suara Dari Pengungsian”

j. Eka Budianta: “Teringat Pada Daun”

3. PUISI BABAK FINAL

a. Taufiq Ismail: “Beri Daku Sumba”

b. Toto Sudarto Bachtiar: “Ibukota Senja”

c. Piek Ardijanto Soeprijadi: “Lagu Tanah Airku”

d. Leon Agusta: “Ode Buat Proklamator”

e. Hartojo Andangdjaja: “Rakyat”

KUMPULAN PUISI FLS2N 2024

1. PUISI WAJIB

Sapasrdi Djoko Damono

DOA PARA PELAUT YANG TABAH

kami telah berjanji kepada Sejarah
untuk pantang menyerah
bukankah telah kami lalui pulau demi pulau, selaksa pulau,
dengan perahu yang semakin mengeras
oleh air laut
selalu bajakan otot-otot lengan kami, ya, Tuhan,
yang tetap mengayuh entah sejak kapan;
barangkali akan segera memutih rambut kami ini,
satu demi satu merasa letih, dan tersungkur mati,
tapi berlaksa anak-anak kami akan memegang dayung
serta kemudi
menggantikan kami
kamilah yang telah mengayuh perahu-perahu sriwijaya serta
majapahit

mengayuh perahu-perahu makasar dan bugis
sebab kami telah bersekutu dengan Sejarah
untuk menundukkan lautan
laut yang diam adalah sahabat kami,
dan laut yang memberontak dalam prahara dan topan
adalah alasan yang paling baik
untuk menguji kesetiaan dan bakti kami
padaMu
barangkali beberapa orang putus otot-otot lengannya
yang lain pecah tulang-tulanginya, tapi anak-anak kami yang setia
segera mengubur mereka di laut, dan melanjutkan



perjalanan yang belum selesai ini
biarlah kami bersumpah kepada Sejarah, ya, Tuhan,
untuk membuat bekas-bekas yang tak terbatas
dilautan

2. PUISI BABAK PENYISIHAN (SEMIFINAL)

Sutardji Calzoum Bachri

ADA HARI ADA

Ada suatu masa
Melingkupi segala kasih
Yang ada di setiap hati

Ada suatu makna
Yang menyimpan segala arti
Dari seluruh kaligrafi sunyi

Ada indah asal semula kata
Dari yang ada setiap hari

Ada dari segala yang tiada
Melangkah dan melampaui hari

Ada jelita ruh meninggi
Melampaui soraksorai jenazah sepi

Ada suatu hari
Meminta kalian
Dan segala
menjadi puisi

Saini KM

ADA SEBUAH NEGERI

Ada Sebuah Negeri, gunung dan lembah yang tersendiri
karenanya kita mengeraskan hati, menyalakan api dikedua mata
menentang Cakrawala-Hitam dan kemasygulan Bumi
Ada Sebuah Negeri, walau kita takkan sampai padanya.
Tanah Air yang sebenarnya tidak pernah dikenal

Kerajaan Gaib, kemana orang-orang yang bernurani akan tetap ziarah dan simpang siur jejak mereka yang kekal akan bernama Dunia Melangkahlan kaki-kaki yang letih, Hati yang bersumpah setia.

Orang-orang jujur, orang sabar dan lembut akan menanggung Derita namun tidak mengeluh, akan berpapahan tangan senantiasa karena ada sebuah negeri, dimana harga Hidup ditebus dengan Cinta dimana kau tak pernah ada, tapi dia ada dalam hatimu.

LK Ara

ANGIN DANAU

pengembara udara danau
bisikkan daku resiamu mengatur ombak
hingga perahu berlayar atas desahmu
ikan berenang di bawah lenganmu

pengembara udara danau
kisahkan daku peri perkasa tebing-tebing curam
batu-batu bergantung sunyi

cemara menyanyi
di tepian yang sabar menanti

sahabat
kuakkan kabut
lepas caya surya sepenuhnya
menimpa paras pagi tersipu
agar pondok terkejut bangun
dan manusia bangkit buru-buru
nanti bila warna senja bergayutan
o, pengembara gelisah

rebahlah sekejap
biar lipur gundah bundaku
dalam senyap yang labuhkan mimpi

Aspar Paturusi

DUNIA KITA, DUNIA YANG TERBAKAR MATAHARI

jadilah pantai yang teduh
menunggu nasib berlabuh
tabah menjelma dari angin pasrah
sabar mengukir di awan “nrimo”

seruling meniupkan lagu ini
ketika kita berjalan subuh hari

tapi kita sudah lama bertolak dari dunia kecil
semasa bermain gundukan pasir putih
tertawa riang menyaksikan pasir luluh di kaki ombak
kita bentuk dengan cermat lagi

lalu membiarkannya pecah-pecah

bocah-bocah jenaka
impian-impian bersahaja

kini kita melangkah lewat tebing-tebing
dengan deru ombak yang tak lembut lagi
akankah kita bersenandung lagu lama
atau serentak menanggalkan mimpi
lebih pasti menyalakan mata dan hati:
dunia kita, dunia yang terbakar matahari

Ajip Rosidi

KEPADA JAKARTA

Kukutuk kau dalam debu keringat kota
Karena di balik keharuan paling dalam
Mengintip malaria

Kucinta kau kala senja
Mentari mengubur sinar menyirat bukit-bukit atap
Menari di kening-kening rumah, membelai perut sungai
Lalu lintas bergegas, kelip lampu becak
Semua makin pudar, semua jadi samar
Lahir kembali dalam kecerlangan malam
Mengambang mobil-mobil hitam di aspal hitam

Kucinta kau dalam ketelanjangan malam
Penuh warna dalam keriahan kemilang
Sibuk dalam kelengangan arah
Menjauhi sudut jiwa paling sepi

Menyaruk-nyaruk jalan menyusur kali
Becermin dipermukaan air kemilau
Bulan rendah seolah terjangkau

Kucinta kau kalau dinihari
Redam batuk memecah sunyi
Dan nyanyian tukang beca
Mengadukan nasib pada langit
Dan bintang yang tak mau ngerti
Kucinta Jakarta
Karena kau kota kelahiran kedua

Yudhistira ANM Massardi

KUDENGAR SUNYI

Kudengar sunyi meneteskan air mata di atas bantal, memohon agar
daun jendela

Dibukakan, kegelapan ditidurkan di depan tungku, menyalakan cinta

Kudengar nyanyian Cinta menyinari sepuluh jemari, memohon kedua
tangan

Direntangkan, agar bisa memeluk purnama di pangkuanmu

Kudengar benih-benih di ladang merangkai tanah dan akar, agar
kehidupan

Menumbuhkan batang dan ranting sehingga dedaunan bisa
menyelimutkan cahaya

Matahari kepada bunga: menerbitkan benuh-benih Bahagia

Hartojo Andangdjaja

PEMBURU

Seperti katamu, kita pemburu menapak di perbukitan
di bawah menggelombang kemilau hutan

dengus kijang harum bau musang

menusuk rangsang

dan di jauhahan burung-burung berkejaran

kita berjalan dan sesekali tertegun dalam bimbang:

di pundak kanan memberat hitam senapan

di pundak kiri kita sandang kasih sayang

tapi merak berteriak di jauhahan

memanggil panjang: pemburu, lemparkan

buang kasih sayang, di mukamu hutan

menggelombang

dan liar kita buang kasih sayang
kita menuruni perbukitan menembus ke lubuk hutan
dan hidup dalam rangsang deram letusan, jerit
kematian hewan-hewan

dan di akhir perburuan terkejut kita menatap
nyalang
sendiri, seperti terjaga dari mimpi
di tengah bangkai-bangkai berkaparan dan sia-sia
mencari
kasih sayang yang jauh hilang

Rita Oetoro

SILHOUETTE

anno 1951 ketika usiaku
delapan – paman hiap
mengajarku naik sepeda dan
menyusuri tepian kota

desau daun daun bambu
pekik anak anak dusun serta
gemercik air sungai – begitu
merdu menyusup hatiku

anno 1959 ketika usiaku
enambelas – buat kakek lie kutulis:
- rumah tua -
dinding bengkah bengkah penuh kisah
lewat jendela berterali hati kian meranggas
dalam masa berangkat tua

di kebun batu batu berlumut mengikis waktu

pot porselin ditumbuhi pohon kasih abadi
dan tingkah manusia dibina sepanjang cerita

Nissa Rengganis

SUARA DARI PENGUNGSIAN

Kepedihan adalah langit
Gelap dan basah air mata

Kesedihan adalah laut
Tempat segala ombak dan harapan pasang surut

Di saat doa-doa diterbangkan
Mimpi-mimpi dilayarkan
Kami hidup perhimptan
Di antara puisi dan slogan-slogan

Kesedihan adalah bumi
Menimbun dendam dan kecemasan
Hingga musim menumbuhkannya kembali
Enjadi nyala api
Kesedihan adalah kami
Diungsikan puisi
Diasingkan bahasa dan kata-kata
Hingga kami hanya kuasa
Menuliskan sisa usia
Pada nasib waktu
Saling melempar dadu

Eka Budianta

TERINGAT PADA DAUN

Bagaimana aku bisa lupa padamu, daun



Setelah kauajar selama bertahun-tahun
Menghadapi berbagai musim dan kekecewaan
Di laut, sekarang aku jadi biduk
Tak berdaya, kosong dan sakit-sakitan
Jauh dari hutan, jauh dari kalian
Tapi lupakah aku padamu begitu saja?

Nasib membuatku jadi sepotong gabus
Kapal tanpa kompas, perahu tanpa layar
Tapi jangan bilang aku lupakan kalian
Hutang rindu, hutang kasih sayung
Tak tertebus dengan sejuta bait gurindam
Hidup bukan sekedar iuran perkataan
Sejak dulu telah kauajar aku membuktikan

Sekarang, di tengah lautan kata-kata
Aku memanggilmu, daun-daun
Yang telah menghijaukan perasaan
Dengan usapan dan tamparan di masa kecil
Ombak kini menggantikanmu
Dengan ayunan dan hempasan
Mendekatkan aku ke akhir perjalanan

3. PUISI BABAK FINAL

Taufiq Ismail

BERI DAKU SUMBA

*Di Uzbekistan, ada padang terbuka dan berdebu
Aneh, aku jadi ingat pada Umbu*

Rinduku pada Sumba adalah rindu padang-padang terbuka
Di mana matahari membusur api di atas sana
Rinduku pada Sumba adalah rindu peternak perjaka
Bilamana peluh dan tenaga tanpa dihitung harga

Tanah rumput, topi rumput dan jerami bekas rumput
Kleneng genta, ringkik kuda dan teriakan gembala
Berdirilah di pesisir, matahari 'kan terbit dari laut
Dan angin zat asam panas dikipas dari sana

Beri daku sepotong daging bakar, lenguh kerbau dan sapi malam hari
Beri daku sepucuk gitar, bossa nova dan tiga ekor kuda
Beri daku cuaca tropika, kering tanpa hujan ratusan hari
Beri daku ranah tanpa pagar, luas tak terkata, namanya Sumba

Rinduku pada Sumba adalah rindu seribu ekor kuda
Yang turun menggemuruh di kaki bukit-bukit yang jauh
Sementara langit bagai kain tenunan tangan, gelap coklat tua
Dan bola api, merah padam, membenam di ufuk teduh

Rinduku pada Sumba adalah rindu padang-padang terbuka
Di mana matahari bagai bola api, cuaca kering dan ternak melenguh
Rinduku pada Sumba adalah rindu seribu ekor kuda
Yang turun menggemuruh di kaki bukit-bukit yang jauh.

Toto Sudarto Bachtiar

IBUKOTA SENJA

Penghidupan sehari-hari, kehidupan sehari-hari
Antara kuli-kuli berdaki dan perempuan telanjang mandi
Di sungai kesajangan, o, kota kekasih
Kalkson oto dan lontjeng trem saing-menjaingi
Udara menekan berat di atas djalan pandjang berkelokan

Gedung-gedung dan kepala mengabur dalam sendja
Mengurai dan lajung-lajung membara di langit barat daja
O, kota kekasih
Tekankan aku pada pusat hatimu
Di tengah-tengah kesibukanmu dan penderitaanmu

Aku seperti mimpi, bulan putih di lautan awan belia
Sumber-sumber jang murni terpendam
Senantiasa diselaputi bumi keabuan
Dan tangan serta kata menahan napas lepas bebas
Menunggu waktu mengangkat maut

Aku tiada tahu apa-apa, di luar jang sederhana
Njanjian-njanjian keseduan jang bertjanda kesedihan
Menunggu waktu keteduhan terlanggar di pintu dinihari
Serta di keabadian mimpi-mimpi manusia

Klakson dan lontjeng bunji bergiliran
Dalam penghidupan sehari-hari, kehidupan sehari-hari
Antara kuli jang kembali
Dan perempuan mendaki tepi sungai kesajangan

Serta anak-anak berenangan tertawa tak berdosa

Di bawah bajangan samar istana kedjang
Lajung-lajung sendja melambung hilang
Dalam hitam malam mendujulur tergesa

Sumber-sumber murni menetap terpendam
Senantiasa diselaputi bumi keabuan
Serta sendjata dan tangan menahan napas lepas bebas
O, kota kekasih setelah sendja
Kota kediamanku, kota kerinduanku

Piek Ardijanto Soeprijadi

LAGU TANAH AIRKU

sudahkah kaudengar lagu berjuta nada
lagu tanah airku menggema seluruh dunia
dengarkanlah merdu suaranya
dengarkanlah indah iramanya

tukang sepatu berlagu mengiring palu mematuk paku
tukang batu berdendang senyampang semen memeluk bata
tukang kayu menyanyi meningkah gergaji makan papan

penebang pohon senandung di sela gema kapak di hutan
nakhoda berlagu menyanjung ombak menelan haluan
ahli mesin berdendang menyibak gemuruh pabrik
petani nembang atas bajak berjemur di lumpur

betapa merdunya lagu tanah airku
meletus nyanyi di pagi hari
menegang di rembang siang
melenyap di senja senyap

bila malam mengembang ibu nembang

tidurlah berlepas lelah anakku sayang
lampu bumi bawa mimpi damai dunia
esok masih ada kerja untuk nusa bangsa

Leon Agusta

ODE BUAT PROKLAMATOR

Bertahun setelah kepergiannya kurindukan dia kembali
Dengan gelombang semangat halilintar dilahirkannya sebuah
negeri; dalam lumpur dan lumut, dengan api menyapu kelam
menjadi untaian permata hijau di bentangan cahaya abadi; yang
senantiasa
membuatnya tak pernah berhenti bermimpi; menguak
kabut gelita mendung, menerjang benteng demi benteng mem-
balikkan arah topan, menjelmakan impian demi impian
Dengan seorang sahabatnya, mereka tandatangani naskah itu!
Mereka memancang tiang bendera, merobah nama pada peta,
berjaga membacakan sejarah, mengganti bahasa pada buku. Lalu
dia meniup terompet dengan selaksa nada kebangkitan sukma
Kini kita ikut membubuhkan nama di atas bengkalainya;
Meruntuhkan sambil mencari, daftar mimpi membelit bulan
perang saudara mengundang musnah, dendam tidur di hutan-
hutan, di sawah teruka yang sakti
Kata berpasir di bibir pantai hitam
dan oh, lidahku yang terjepit, buih lenyap di laut bisu
derap suara yang gempita cuma bertahan atau menerkam
Ya, walau tak mudah, kurindukan semangatnya menyanyi kem-
bali bersama gemuruh cinta yang membangunkan sejuta rajawali
Tak mengelak dalam bercumbu, biar di ranjang bara membatu
Tak berdalih pada kekasih, biar berbisa perih di rabu
Berlapis cemas menggunung sesal mutiara matanya tak pudar
Bagi negeriku, bermimpi di bawah bayangan burung garuda

Hartojo Andangdjaja

RAKYAT

*hadiah di hari krida
buat siswa-siswa SMA Negeri
Simpang Empat, Pasaman*

Rakyat ialah kita
jutaan tangan yang mengayun dalam kerja
di bumi di tanah tercinta
jutaan tangan mengayun bersama
membuka hutan-hutan lalang jadi ladang-ladang
berbunga
mengepulkan asap dari cerobong pabrik-pabrik di
kota
menaikkan layar menebar jala
meraba kelam di tambang logam dan batubara
Rakyat ialah tangan yang bekerja

Rakyat ialah kita
otak yang menapak sepanjang jemaring angka-angka
yang selalu berkata dua adalah dua
yang bergerak di simpang siur garis niaga
Rakyat ialah otak yang menulis angka-angka

Rakyat ialah kita
beragam suara di langit tanah tercinta
suara bangsi di rumah berjenjang bertangga
suara kecapi di pegunungan jelita
suara boning mengambang di pendapa
suara kecak di muka pura



suara tifa di hutan kebun pala
Rakyat ialah suara beraneka

Rakyat ialah kita
puisi kaya makna di wajah semesta
di darat
hari yang berkeringat
gunung batu berwarna coklat
di laut
angina yang menyapu kabut
awan menyimpan topan
Rakyat ialah puisi di wajah semesta

Rakyat ialah kita
darah di tubuh bangsa
debar sepanjang masa

B. CIPTA LAGU

1. Pengertian

Cipta lagu adalah seni menuangkan gagasan dalam bentuk komposisi lagu yang mencakup elemen-elemen musik antara lain lirik, melodi, ritme, dan harmoni.

2. Tujuan

Memberikan siswa ruang kreatif dan ekspresi dengan menciptakan karya lagu. Menjadi sarana pengenalan karakter dan identitas diri, serta membangun empati. Mengembangkan potensi siswa untuk menjadi penulis lagu yang karyanya bisa diapresiasi dalam skala nasional dan internasional.

3. Tema Umum

“Merdeka Berprestasi, Talenta Seni menginspirasi”

4. Tema Khusus

“Senandung Ibu Pertiwi Damaikan Dunia”

5. Persyaratan Umum

- a. Peserta adalah Warga Negara Indonesia
- b. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri)
- c. Peserta masih aktif duduk dibangku SMA yang dibuktikan dengan kartu pelajar.

- d. Peserta wajib melampirkan surat rekomendasi dari Kepala Sekolah, surat ijin orang tua, dan surat pernyataan orisinalitas lagu dengan format PDF dan telah ditandatangani di atas materai Rp.10.000,- (format terlampir)

6. Persyaratan Khusus Peserta

- a. Peserta diharuskan menciptakan dua buah lagu yang terdiri dari:
 - 1) Lagu dengan berbahasa Nasional (disiapkan sejak tingkat daerah/provinsi) sesuai tema khusus Cipta Lagu FLS2N 2024 jenjang SMA (selanjutnya disebut **Lagu A**)
 - 2) Lagu dengan berbahasa Nasional sesuai tema yang akan diberikan saat hari ke 2 penjurian tahap final, diciptakan secara spontan saat final tingkat nasional (selanjutnya disebut **Lagu B**)
- b. Lirik kedua lagu harus santun, menggunakan bahasa yang baik dan benar, tidak mengandung ujaran kebencian, bahasa kasar, kata-kata vulgar, dan tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, dan Ras).
- c. Untuk **Lagu A** peserta wajib menuliskan lirik, deskripsi lagu, dan deskripsi singkat proses penciptaan dalam bentuk .pdf dan menyertakan lirik dalam video untuk mempermudah juri dalam menilai isi lirik lagu.
- d. Peserta atau lagu karya cipta yang diikuti dalam lomba adalah atas nama perorangan bukan kelompok.



- e. Lagu harus merupakan karya asli (original) yang baru diciptakan dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba cipta lagu atau lomba sejenis sebelumnya.
- f. Apabila terbukti dalam lagu tersebut ada beberapa birama yang mengikuti lagu yang sudah pernah ada atau yang sudah beredar, maka lagu tersebut akan di diskualifikasi atau dianggap gugur.
- g. Dalam hal itu peserta diwajibkan untuk mengisi surat pernyataan orisinalitas lagu di atas materai Rp.10.000.- yang ditandatangani oleh peserta dan ditandatangani oleh kepala sekolah (format terlampir).
- h. Peserta wajib membuat video rekaman **Lagu A** dengan kualitas audio baik dan layak dengar.
- i. Peserta wajib menyertakan partitur notasi karya **Lagu A** (not balok ataupun angka) yang dilombakan serta mengisi formulir yang disediakan panitia dan mengirimkannya kepada panitia. Video karya peserta dikirimkan kepada panitia baik dalam bentuk file digital ataupun di unggah ke Youtube dengan resolusi minimal 720p, dan menyertakan tag "Cipta Lagu FLS2N 2024".
- j. Untuk lagu berbahasa Nasional yang diciptakan secara spontan pada saat penilaian tingkat nasional (Lagu B) peserta hanya cukup menuliskan lirik dan chord lagu serta mempresentasikan lagu tersebut di hadapan dewan juri.

- k. Seluruh partitur/notasi karya peserta yang telah dikirimkan dijamin kerahasiaan dan keamanannya oleh panitia, dan menjadi milik PUSPRESNAS serta akan diarsipkan dalam perpustakaan BPTI.

7. Materi Dan Tahapan Lomba

a. Materi

- 1) Penulis lagu dalam menciptakan karyanya sebaiknya menggunakan struktur lagu yang lazim digunakan pada umumnya, sesuai kaidah ilmu bentuk analisa musik. Struktur lagu yang lazim digunakan oleh penulis lagu terdiri intro, Verse, Chorus, coda atau dengan menggunakan bagan lagu A, B, C, dan seterusnya. Penulis lagu diperbolehkan mengaransemen dengan mengembangkan struktur lagunya dengan menambah *Pre-Chorus*, *Bridge*, dan *Interlude*.
- 2) Tempo lagu yang digunakan bebas.
- 3) Genre dan aransemen lagu yang ditulis bebas.
- 4) Untuk **Lagu A** yang divideokan diperbolehkan diaransemen dalam format grup (jumlah anggota bebas), atau dengan iringan satu instrument (gitar, piano, keyboard dan sejenisnya) bersama penyanyi (duet), atau bernyanyi sambil memainkan alat musik.
- 5) Dalam penggarapan **Lagu A** peserta diharapkan mampu menampilkan dan menyisipkan ide-ide musikal berupa scale/laras, instrumen khas daerah masing-masing, serta idiom-idiom khas daerah/provinsi masing-masing.

- 6) Untuk **Lagu B** saat penilaian tahap Final hanya dimainkan oleh pencipta sendiri dengan bernyanyi sambil memainkan alat musik.
 - 7) Maksimal durasi Lagu A adalah 4 menit, dengan toleransi durasi 30 detik. Apabila durasi per lagu melebihi durasi yang ditentukan akan di diskualifikasi atau dianggap gugur.
 - 8) Maksimal durasi **Lagu B** saat penilaian tahap Final adalah 3 menit, dengan toleransi durasi 30 detik. Apabila durasi per lagu melebihi durasi yang ditentukan akan mengurangi penilaian dewan juri.
- b. Tahapan dan Teknis Dasar Pelaksanaan
- 1) Babak Penyisihan
 - a) Untuk penyisihan tingkat daerah/provinsi, juri di tingkat provinsi akan menilai **Lagu A** sesuai dengan tema khusus Cipta Lagu FLS2N 2024,
“SENANDUNG IBU PERTIWI DAMAIKAN DUNIA”.
 - b) Penilaian karya cipta **Lagu A** lebih dititikberatkan pada kesesuaian tema, komposisi, estetika, penulisan notasi, usaha menampilkan ide-ide musical dan idiom-idiom khas daerah masing-masing, dan orisinalitas lagu.
 - 2) Babak Semi Final (daring)

- a) Peserta yang lolos penjurian tingkat daerah diperbolehkan mengembangkan aransemen **Lagu A** tersebut dengan lebih bervariasi untuk penilaian di babak Semifinal.
 - b) Aransemen boleh dengan satu atau lebih banyak instrument dan direkam dalam format video dengan kualitas audio baik dan layak dengar, resolusi minimal 720p dan menyertakan lirik lagu di dalam video.
 - c) Dalam membuat video karya cipta **Lagu A** peserta wajib menggunakan pakaian yang sopan.
 - d) Tidak menampilkan aurat bagi peserta Wanita, mengenakan kemeja dan celana panjang bagi pria.
 - e) Penggunaan atribut khas daerah masing-masing untuk alasan estetika diperbolehkan.
 - f) Penilaian karya cipta **Lagu A** yang dilombakan pada semifinal akan dititikberatkan pada kesesuaian tema, penulisan notasi, komposisi, usaha menampilkan ide-ide musikal dan idiom-idiom khas daerah masing-masing, dan orisinalitas lagu.
 - g) Untuk **Lagu B** hanya akan diciptakan langsung di depan dewan juri saat penilaian babak final dan untuk tema lagu akan diberitahukan saat hari perlombaan dilangsungkan.
- 3) Babak Final (luring)
- a) Peserta Semifinal akan dipilih 10 besar untuk lanjut ke babak Final.

b) Pada hari pertama babak final video **Lagu A** akan dipresentasikan di depan juri dan dewan juri akan melakukan tanya jawab mengenai lagu tersebut dan proses penciptaannya.

Penilaian karya cipta **Lagu A** yang dipresentasikan pada tahap final akan dititikberatkan pada performance saat tanya jawab, kesesuaian lirik dengan tema, penulisan notasi, komposisi dan estetika.

c) Pada hari kedua babak final dewan juri akan memberikan tema berbeda bagi masing-masing peserta yang diambil dari video pendek. Dewan juri akan membagi peserta menjadi 3 kelompok dengan 3 video berbeda, dimana di dalam video tersebut terkandung tema yang akan diberikan oleh dewan juri kepada masing-masing peserta.

Setelah semua peserta selesai menyaksikan video tersebut maka para peserta akan di beri waktu 2 jam (120 menit) untuk menciptakan Lagu B berbahasa Indonesia sesuai tema yang sudah diberikan.

Para peserta akan ditempatkan dalam 10 ruang (bilik) berbeda selama proses penciptaan berlangsung.

d) Lagu B yang diciptakan menggunakan genre bebas, berstruktur minimal A – B (verse dan chorus) dengan durasi maksimal 3 menit ditambah toleransi durasi 30 detik,

menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, lirik santun dan tidak mengandung unsur SARA.

- e) Peserta wajib menuliskan lirik dan akord lagu yang diciptakan secara spontan untuk diserahkan kepada dewan juri.
- f) Peserta akan membawakan karya cipta **Lagu B** di depan dewan juri untuk penilaian. Penilaian akan dititikberatkan pada komposisi, pemilihan diksi dalam lirik, kesesuaian lirik dan melodi, kesesuaian lirik dengan tema, performance saat tanya jawab, dan estetika.

8. Perlengkapan Yang Disiapkan

a. Peralatan yang disiapkan peserta:

- 1) Peserta wajib membawa sendiri perlengkapan alat musik yang dibutuhkan saat lomba dan proses penciptaan lagu secara spontan, dengan mempertimbangkan keterbatasan bagasi di moda transportasi yang digunakan.
- 2) Kostum sopan. Tidak menonjolkan aurat bagi peserta Wanita, mengenakan kemeja dan celana panjang bagi peserta pria. Penggunaan atribut khas daerah masing-masing diperbolehkan untuk alasan estetika.
- 3) Alat tulis serta peralatan penunjang lainnya yang diperlukan saat perlombaan berlangsung.
- 4) Membawa dokumen hasil Cipta **Lagu A** berupa Naskah Lagu, yaitu: lirik dan makna lagu, deskripsi singkat proses penciptaan

lagu, dan partitur. Naskah lagu boleh dibawa dalam bentuk salinan cetak (hardcopy) dan atau salinan digital (softcopy).

5) Membawa lembar kerja (corat-coret) peserta, ketika sedang proses pembuatan/penciptaan lagu.

b. Peralatan yang disiapkan panitia:

1) Panitia akan menyediakan perlengkapan berupa piano digital (minimal Roland RD700), gitar akustik, sound system, 5 set microphone, TV minimal 55inch untuk presentasi, player audio video, kabel-kabel serta perlengkapan lainnya dan panggung berukuran 4m x 3m.

2) Panitia akan menyediakan sound engineer untuk keperluan lomba.

3) Panitia akan menyediakan 10 ruangan terpisah (bilik bersekat) bagi 10 peserta untuk di gunakan saat proses penciptaan **Lagu B** secara spontan.

4) Panitia akan menyediakan lembar kosong berlogo FLS2N untuk digunakan peserta menuliskan hasil akhir karya cipta **Lagu B**, yang kemudian lembar tersebut akan disimpan dalam arsip BPTI dan PUSPRESNAS.

9. Teknis Pelaksanaan Lomba/Tata Tertib

a. Panitia akan mengirimkan formulir pendaftaran, surat rekomendasi kepala sekolah, surat ijin orang tua, surat pernyataan orisinalitas karya cipta lagu dan Panduan FLS2N (Format Terlampir).

- b. Peserta wajib mengisi formulir dan melengkapi persyaratan lomba yang diperlukan dan menyerahkan formulir kepada panitia sebelum tanggal batas waktu yang ditentukan oleh panitia.
- c. Setelah proses seleksi administratif persyaratan lomba oleh panitia, maka panitia akan mengumumkan nama-nama peserta yang lolos proses administratif lomba untuk mengikuti ajang Cipta Lagu FLS2N 2024.
- d. Setelah perlombaan tingkat daerah panitia akan mengumumkan nama-nama peserta yang lolos seleksi tingkat daerah/provinsi untuk mengikuti babak Semifinal.

Setelah melalui tahap semifinal dewan juri akan memilih 10 finalis untuk mengikuti Final tingkat nasional.
- e. Peserta yang lolos babak Final tingkat nasional diwajibkan untuk menginformasikan kelengkapan peralatan musik yang akan dibawa dan digunakan saat lomba kepada panitia saat hari kedatangan.
- f. Peserta tunduk kepada ketentuan panitia terkait masalah nomor urut peserta, hasil keputusan juri lomba dan ketentuan-ketentuan lainnya yang berkaitan dengan pelaksanaan lomba.
- g. Saat pelaksanaan final di tingkat nasional peserta utusan provinsi akan mengikuti 2 gelombang penilaian yang akan dilaksanakan dalam 2 hari.

h. Di hari pertama peserta akan terlebih dahulu mempresentasikan video karya cipta Lagu A di lanjutkan dengan sesi tanya jawab mengenai karya tersebut dan proses penciptaannya.

Kemudian di hari kedua peserta akan diberi kesempatan untuk menciptakan Lagu B dalam waktu 2 jam (120 menit) dalam ruangan khusus.

i. Detail teknis pelaksanaan akan dijelaskan saat kedatangan peserta di lokasi lomba.

10. Ketentuan Teknis Pengiriman Karya.

a. Pendaftaran/registrasi peserta melalui laman <https://daftarbpti.kemdikbud.go.id/>

b. Peserta mengirimkan dokumen naskah lagu yang diketik dengan *microsoft word* dalam

font: *Times New Roman* 12, Jarak antara baris dibuat 1.15 spasi.

Naskah Lagu, mencakup;

1) Lirik dan makna lagu

2) Proses Penciptaan Lagu (deskripsi/uraian proses yang dilakukan peserta selama mewujudkan penciptaan lagu).

3) Partitur dalam bentuk not balok/not angka yang ditulis manual atau menggunakan software/aplikasi pendukung (Sibelius/Finale dan sejenisnya) dengan mengacu pada contoh yang terlampir di laman FLS2N SMA/MA.

- c. Naskah yang diunggah memiliki resolusi 72 dpi, format PDF/JPG, dan tidak lebih dari 5 MB.
- d. Rekaman **Lagu A** dalam bentuk video dengan resolusi minimal 720p, dengan kualitas audio baik dan layak dengar, dan menyertakan lirik lagu di dalam video.
- e. Rekaman lagu dinyanyikan oleh penciptanya sendiri atau orang lain dan dengan iringan bebas sesuai kreasi peserta
- f. Proses perekaman lagu boleh menggunakan DAW (Garage Band, Logic Pro, Pro Tools, Cubase, Nuendo, dan sejenisnya) atau direkam langsung menggunakan mikrofon handphone dengan mengutamakan kualitas audio, kejelasan vokal dan lirik lagu.
- g. Unggah karya ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
- h. Nama file karya harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, tahun lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi.

contoh: CIPTA LAGU FLS2N 2024_Angelique Monica_SMAN 1 Ende_Kabupaten Ende_Nusa Tenggara Timur).
- i. Lagu yang dilombakan adalah asli karya peserta bukan duplikasi dari karya orang lain yang pernah dipublikasikan dalam hal melodi (rangkaian nada) dan lirik pada sebagian frase lagu maupun seluruhnya.

11. Mekanisme Lomba

a. Lomba Tingkat Provinsi

Pelaksanaan lomba pada Tingkat Provinsi dapat dilakukan secara daring atau luring. Berikut ketentuan pelaksanaan lomba secara daring dan luring.

1) Lomba secara Daring (*online*).

- (a) Peserta mengunggah karya ke aplikasi lomba pada laman

<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

- (b) Penilaian terhadap karya peserta dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- (1) Dinas Pendidikan Provinsi (Tim Juri Provinsi) melakukan penilaian karya peserta yang telah terdaftar di aplikasi lomba pada laman

<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

- (2) Penilaian mengacu pada standar penjurian yang ditentukan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI).

- (3) Hasil penilaian disampaikan kepada BPTI dalam bentuk SK Kepala Dinas beserta lampiran nilai yang sudah terinput di aplikasi penilaian yang disediakan BPTI.

2) Lomba secara Luring (langsung).

Pelaksanaan lomba secara luring dapat mengacu atau menyelaraskan dengan pelaksanaan pada tingkat nasional (Tahap Final).

b. Lomba Tingkat Nasional

Lomba pada Tingkat Nasional dibagi menjadi dua (2 tahap), yaitu : Tahap Semifinal, dilakukan secara daring (*online*) & Tahap Final, dilakukan secara luring (langsung).

Pada tahap semifinal, peserta merupakan juara pertama dari hasil seleksi Tingkat Provinsi dan SILN. Tahap final, peserta merupakan 10 finalis dari hasil seleksi tahap semifinal. Lomba tahap Final menghasilkan Juara I, Juara II, Juara III , harapan I, harapan II, harapan III, dan 2 kategori penghargaan khusus.

Bagi peserta yang lolos ke tingkat nasional (semifinal dan final), lagu ciptaan yang diikutkan dalam lomba adalah lagu yang dinyatakan menang sebagai juara satu (1) dalam Lomba Tingkat Provinsi.

Pada Tingkat Nasional **Lagu A** diperbolehkan dilakukan perbaikan karya dengan catatan sebagai berikut:

- 1) Hanya diperbolehkan merekam ulang untuk kepentingan memperbaiki kualitas audio, misalnya seperti menghilangkan noise/suara kotor, memperjelas suara vokal/instrumen.
- 2) Boleh mengganti penyanyi dan nada dasar (apabila dibutuhkan).

- 3) Boleh menyempurnakan/menyesuaikan kembali partitur/notasi musik agar sesuai dengan karyanya.
- 4) Boleh mengubah sebagian kecil lirik (contoh: satu kata agar rima sesuai, mengganti kalimat dengan majas, menghilangkan kata yang tidak perlu/mengganggu).
- 5) Boleh menyesuaikan melodi lagu mengikuti perubahan lirik sesuai poin nomor 4 tersebut diatas.
- 6) Tidak diperbolehkan mengubah sebagian besar komposisi.
- 7) Boleh memperbaiki arransemen dan atau menambah jumlah instrument pengiring.

Berikut ketentuan pelaksanaan lomba Tingkat Nasional:

- 1) Tahap Semifinal dilaksanakan secara Daring (*online*).
 - a) Peserta mengunggah karya ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
 - b) Penilaian terhadap karya peserta dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:
 - (1) Tim Juri nasional melakukan penilaian karya peserta yang telah terdaftar di aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
 - (2) Penilaian mengacu pada standar penjurian yang ditentukan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI).
 - (3) Hasil penilaian disampaikan kepada BPTI dalam bentuk SK.

2) Tahap Final dilaksanakan secara Luring

12. Kriteria Penilaian

KRITERIA PENILAIAN DAN LEMBAR PENILAIAN CABANG LOMBA CIPTA LAGU FLS2N JENJANG SMA TAHUN 2024

Nomor Urut :

Nama Peserta :

Provinsi :

| No | Aspek Yang Dinilai | Nilai | Bobot | Jumlah |
|-------------------------------|--|---------|-------|--------|
| 1 | Lirik | | | |
| | a. Tema Lirik | 0 1 2 3 | 30 | |
| | b. Pemilihan Kosakata | | | |
| | c. Ekspresi penulisan lirik atau gaya bahasa | | | |
| | d. Kesesuaian Lirik dengan Nada | | | |
| 2 | Melodi Lagu | | | |
| | a. Variasi Nada atau keindahan melodi. | 0 1 2 3 | 30 | |
| | b. Frasering atau kalimat lagu | | | |
| | c. Orisinalitas | | | |
| 3 | Teknik Komposisi | | | |
| | a. Harmonisasi (progresi <i>chord</i>) | 0 1 2 3 | 25 | |
| | b. Kesesuaian irama/ <i>style</i> lagu | | | |
| | c. Pengembangan struktur lagu | | | |
| d. Pengembangan instrumentasi | | | | |
| 4 | Penyajian/ <i>Performance</i> | | | |
| | a. Penulisan notasi lagu | 0 1 2 3 | 15 | |
| | b. <i>Musikalitas</i> | | | |
| | Jumlah Nilai Total | | 100 | |

Keterangan:

a. Nilai 3 apabila menguasai indikator

Baik

b. Nilai 2 apabila menguasai indikator Cukup

c. Nilai 1 apabila menguasai indikator Kurang

d. Nilai 0 apabila tidak terpenuhi semua indikator penilaian

$$\text{Rumus Penilaian :} \\ \frac{\text{Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 =$$

Catatan Juri :

13. Penilaian Cipta Lagu Secara Spontan

| No | Aspek yang Dinilai | Bobot | Uraian |
|----|--|-------|--|
| 1 | Presentasi Karya yang Diunggah/ Dilombakan | 20% | Kemampuan mengemukakan ide dan proses/ tahapan pembuatan |
| 2 | Ide Gagasan/ Ide musikal sesuai dengan tema tantangan yang diberikan oleh Juri | 25% | Kemampuan menyelaraskan ide gagasan melalui judul, lirik, sesuai dengan tema yang diberikan oleh juri |
| 3 | Pengembangan ide musikal | 35% | Kemampuan menyelaraskan lirik sesuai dengan tema ke dalam ide musikal (harmoni, gerak melodi, progresi akor) |

| No | Aspek yang Dinilai | Bobot | Uraian |
|----|---|-------|---|
| 4 | Mendemonstrasikan hasil karya tantangan | 20% | Kemampuan mengemukakan (presentasi) dan mendemonstrasikan hasil tantangan di depan juri |

14. Rekapitulasi Nilai

REKAPITULASI NILAI

CABANG LOMBA CIPTA LAGU FLS2N JENJANG SMA TAHUN 2024

| No. Peserta | Asal Sekolah | Nama Peserta | Nilai | | | Total Nilai |
|-------------|--------------|--------------|--------|--------|--------|-------------|
| | | | Juri 1 | Juri 2 | Juri 3 | |
| 1. | | | .. | | | - |
| 2. | | | .. | | | - |
| 3. | | | .. | | | - |
| dst. | | | | | | .. |

....., 2024

| Juri 1 | Juri 2 | Juri 3 |
|--------|--------|--------|
| | | |

15. Formulir Peserta



**FORMULIR PRESENTASI CABANG LOMBA CIPTA LAGU FLS2N
JENJANG SMA TAHUN 2024**

a. Biodata Peserta

| |
|------------------------------------|
| NAMA |
| TEMPAT & TANGGAL LAHIR |
| FOTO PESERTA UKURAN (4X6CM) |
| ASAL SEKOLAH |
| ASAL PROVINSI |

b. Judul Dan Deskripsi Lagu A dan B

| |
|--|
| JUDUL LAGU A |
| DESKRIPSI LAGU A <i>(Deskripsi ditulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar)</i> |
| JUDUL LAGU B <i>(di isi nanti saat penjurian tingkat nasional)</i> |



DESKRIPSI LAGU B

(di isi nanti saat penjurian tingkat nasional)

c. **Notasi Balok dan Lirik Lagu A**

d. **Notasi Balok dan Lirik Lagu B**

C. CIPTA PUISI

1. Pengertian

Seni cipta puisi adalah seni mengungkapkan perasaan dan gagasan dalam bentuk puisi berbahasa Indonesia.

2. Tujuan

Mengoptimalkan kepekaan bahasa dan merangsang imajinasi peserta didik melalui penulisan puisi.

3. Mekanisme Lomba

a. Lomba Tingkat Provinsi

Lomba Tingkat Provinsi dapat dilakukan secara daring atau luring. Berikut ketentuan pelaksanaan lomba secara daring dan luring.

1) Lomba Secara Daring (online)

a) Penilaian

Penilaian terhadap karya peserta dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

(1) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan penilaian karya peserta yang telah terdaftar di aplikasi lomba pada laman

<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

(2) Penilaian mengacu pada standar penjurian yang ditentukan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI).

(3) Hasil penilaian disampaikan kepada BPTI dalam bentuk SK Kepala Dinas beserta lampiran nilai yang sudah terinput di aplikasi penilaian yang disediakan BPTI.

b) Ketentuan Karya

(1) Isi puisi mengacu pada tema besar: “Merdeka berprestasi talenta seni menginspirasi.”

(2) Puisi tidak mengandung unsur pornografi, SARA, dan bias gender.

(3) Puisi ditulis dengan tangan di rumah peserta masing-masing.

(4) Puisi ditulis di atas kertas putih dengan tinta hitam dan huruf yang jelas serta terbaca dalam bahasa Indonesia yang sesuai dengan laras bahasa puisi.

(5) Panjang puisi antara 1 - 3 halaman kertas folio bergaris/folio tak bergaris.

(6) Karya diunggah dalam format pdf.

(7) Nama file mencakup unsur berikut: cabang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh: CIPTA PUISI_Chairil Soleh_SMAN 1 Medan_Kota
Medan_Sumatera Utara

(8) Hasil karya dapat diunggah ke aplikasi lomba pada laman

<http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n>

/

2) Lomba secara Luring (Langsung)

Bila lomba diselenggarakan secara langsung (luring), pelaksanaannya diselaraskan dengan ketentuan/ persyaratan tingkat nasional.

b. Lomba Tingkat Nasional

Lomba Tingkat Nasional dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap Semifinal dan tahap Final. Pelaksanaan lomba pada Tahap Semifinal dilakukan secara daring, sedangkan pada Tahap Final dilakukan secara luring (langsung). Lomba tahap Semifinal menghasilkan 10 finalis, sedangkan lomba tahap Final akan menentukan kejuaraan sesuai dengan ketentuan pada bab sebelumnya. Berikut ketentuan setiap tahap dan ketentuan teknis lomba.

1) Lomba Tahap Semifinal

- a) Peserta Tahap Semifinal adalah dua peserta terbaik dari hasil Seleksi Tingkat Provinsi di masing-masing provinsi dan SILN.
- b) Karya puisi yang diikutkan dalam lomba Tahap Semifinal adalah puisi yang dinyatakan sebagai dua peserta terbaik dalam Lomba Tingkat Provinsi dan SILN.
- c) Puisi diunggah dalam format pdf.

d) Nama file mencakup unsur berikut: cabang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh: CIPTA PUISI_Chairil Soleh_SMAN 1 Medan_Kota
Medan_Sumatera Utara

e) Hasil karya dapat diunggah ke aplikasi lomba pada laman

<http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n>

2) Lomba Tahap Final

a) Peserta

(1) Peserta tahap final adalah 10 finalis hasil saringan pada Tahap Semifinal.

(2) Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (peserta boleh laki-laki atau perempuan).

(3) Peserta mengenakan seragam sekolah masing-masing pada saat mengikuti lomba.

(4) Peserta wajib mengikuti rapat teknis (technical meeting dan workshop) dan peninjauan lapangan dalam rangka mencari dan menemukan ide atau inspirasi untuk menulis puisi.

(5) Lokasi lapangan akan ditentukan pada saat technical meeting dan workshop berlangsung.

b) Ketentuan Teknis Lomba

- (1) Lomba berlangsung dalam empat jam di tempat yang ditentukan oleh panitia.
- (2) Tema khusus diberikan sesaat sebelum lomba dilaksanakan.
- (3) Isi puisi sesuai dengan tema khusus yang ditentukan juri
- (4) Puisi tidak mengandung unsur pornografi, SARA, dan bias gender.
- (5) Puisi ditulis dengan tangan di atas kertas yang disediakan panitia.
- (6) Puisi ditulis dengan huruf yang jelas dan terbaca dalam bahasa Indonesia yang sesuai dengan laras bahasa puisi.
- (7) Panjang puisi antara 1 - 3 halaman.
- (8) waktu penulisan puisi maksimal adalah 240 menit atau 4 jam
- (9) Segala keperluan yang dibutuhkan peserta dalam kaitannya dengan lomba, seperti kertas dan alat tulis (pensil, pena, penghapus) disediakan oleh panitia.
- (10) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman ini akan disampaikan dalam acara rapat teknis (*technical meeting*).

c) Tata Tertib Lomba

- (1) Peserta wajib hadir setengah jam sebelum lomba dimulai.
- (2) Peserta wajib berpakaian seragam sekolah dengan rapi.
- (3) Pada saat lomba, HP atau alat komunikasi lainnya dan tas yang dibawa peserta dikumpulkan/diserahkan kepada panitia.
- (4) Selama lomba berlangsung peserta harus tertib (tidak keluar- masuk ruangan tanpa seizin panitia).
- (5) Peserta diizinkan meninggalkan tempat lomba apabila sudah menyelesaikan penulisan puisi tanpa harus menunggu waktu berakhirnya lomba.

d) Materi Lomba

Peserta dibawa tim juri ke sebuah tempat untuk mengamati, mengumpulkan informasi dan menghayati suasana (situasi) keadaan (situasi) sebagai bahan untuk menulis puisi.

e) Kriteria Penilaian

Puisi dinilai berdasarkan tiga kriteria: Kesesuaian isi dengan tema, kreativitas dan orisinalitas, serta kesegaran bahasa dengan rentang nilai sebagai berikut.

| No | Aspek yang Dinilai | Rentang Nilai |
|----|------------------------------|---------------|
| 1 | Kesesuaian isi dengan tema | 1 - 20 |
| 2 | Kreativitas dan orisinalitas | 1 - 50 |

| No | Aspek yang Dinilai | Rentang Nilai |
|----|--------------------|---------------|
| 3 | Kesegaran bahasa | 1 – 30 |

f) Format Penilaian

| No. Urut | Provinsi | Nilai | | | Seleksi Tingkat Provinsi | | Jumlah Nilai | Ket. |
|----------|----------|-------|---|---|--------------------------|--------|--------------|------|
| | | 1 | 2 | 3 | Luring | Daring | | |
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | |
| dst. | | | | | | | | |
| 38 | | | | | | | | |

.....,..... 2024

Juri

g) Format Rekapitulasi Penilaian

| No. Urut | Provinsi | Nilai | | | Seleksi Tingkat Provinsi | | Jumlah Nilai | Ket. |
|----------|----------|-------|---|---|--------------------------|--------|--------------|------|
| | | 1 | 2 | 3 | Luring | Daring | | |
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | |
| dst. | | | | | | | | |
| 38 | | | | | | | | |

D. DESAIN POSTER

1. Pengertian

Poster adalah media untuk menyampaikan pesan sosial, kultural, dan edukasi secara persuasif untuk khalayak sasaran agar bersikap dan bertindak sesuai dengan isi pesan yang disampaikan dalam desain poster tersebut. Isi pesan poster diolah secara komunikatif dan kreatif melalui bahasa visual dan/atau verbal yang ditata dalam kaidah desain yang tepat, sehingga relevan dengan masalah yang akan diselesaikan.

2. Tujuan

- a. Memantapkan apresiasi siswa bahwa medium poster merupakan sarana komunikasi untuk persuasi publik.
- b. Memantapkan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, daya nalar kritis melalui bahasa visual dan verbal yang efektif, komunikatif dan estetik untuk mempersuasikan pesan sosial.
- c. Mendapatkan pengalaman untuk memantapkan kemampuan dalam mengaplikasikan konsep dengan struktur gagasan yang sistematis dan terintegrasi pada praktik membuat visualisasi desain poster sesuai khalayak sasaran yang dituju.

3. Persyaratan Lomba

- a. Bila lomba tingkat Provinsi dilaksanakan secara daring/hybrid penciptaan karya poster dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya. Bila dilaksanakan

- secara luring maka penciptaan karya poster dilakukan di tempat yang sudah ditentukan oleh panitia.
- b. Pada tingkat Nasional lomba dilaksanakan secara bertahap, yakni tahap penyisihan dan tahap final.
 - c. Pada seleksi tingkat Provinsi, peserta mengerjakan soal yang telah tersedia pada pedoman ini.
 - d. Pada tingkat nasional, soal akan diberikan pada saat lomba. Pada tahap Semifinal dilaksanakan secara daring, dan pada tahap final akan dilaksanakan secara luring.

4. Materi Lomba/Soal Lomba Poster FLS2N Tingkat Provinsi

- a. Tema:

Poster sebagai Pencegah Gangguan Mental pada Remaja

- b. Gambaran persoalan:

Kesehatan mental atau kesehatan jiwa adalah kondisi kesehatan yang berkaitan dengan emosi, kejiwaan, dan psikis seseorang. Menurut undang-undang tentang kesehatan jiwa no. 18 tahun 2014, ini adalah kondisi dimana seseorang individu secara fisik, mental, spiritual dan sosial menyadari kemampuan sendiri untuk dapat mengatasi tekanan, dapat bekerja secara produktif, dan mampu memberikan kontribusi untuk komunitasnya.

Namun kesehatan mental seseorang bisa terganggu, dan gangguan mental ini bisa dialami oleh siapa saja. Data Riset Kesehatan Dasar 2018 menunjukkan ada lebih dari 19 juta penduduk

Indonesia usia 15 tahun ke atas yang mengalami gangguan mental emosional, dan lebih dari 12 juta depresi. Depresi berat cenderung menyakiti diri sendiri (*self harm*) hingga bunuh diri. 80–90% kasus bunuh diri adalah akibat depresi dan kecemasan, dan kasus bunuh diri di Indonesia mencapai 10.000 kasus (setiap satu jam, satu kasus bunuh diri). 4.2% siswa di Indonesia pernah berpikir untuk bunuh diri.

Contoh kasus bunuh diri remaja baru-baru ini berkaitan dengan kesehatan mental:

1) Selasa (14/2/2023) Remaja SMK di Turi, Sleman nekad mengakhiri hidupnya dengan gantung diri di kamar. Sebelum bunuh diri, ia sempat menulis pesan pamit di *Whatsapp story*. “See you man teman,” tulisnya.

<https://www.krjogja.com/gaya-hidup/1242456597/remaja-smk-di-turi-bikin-pesan-sebelum-bunuh-diri-ini-kata-kriminolog>

2) Kamis (4/5/2023) remaja 19 tahun berinisial DAS tenggelam di muara Sungai Sumpersari, Jembrana, Bali, diduga tewas bunuh diri karena permasalahan keluarga. DAS sudah berperilaku tidak wajar sebelum ditemukan tewas, ia kerap mengurung diri di kamar dan jarang berinteraksi dengan orang rumah.

<https://www.detik.com/bali/berita/d-6705565/remaja-tewas-di-muara-sungai-diduga-bunuh-diri-dipicu-masalah-keluarga>

Kondisi mental yang tidak sehat bisa berupa depresi, yang seringkali disertai dengan kecemasan. Pandemi COVID-19 terbukti berperan menambah kasus kesehatan mental. Indonesia National

Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) melaporkan: 1 dari 20 remaja merasa lebih depresi, lebih cemas, lebih merasa kesepian, dan lebih sulit berkonsentrasi dibandingkan dengan sebelum pandemi.

Gejala emosional & mental orang yang depresi:

- 1) Rasa sedih, cemas berkepanjangan, atau mudah marah
- 2) Menarik diri dan merasa kesepian
- 3) Merasa tidak berharga, tidak punya harapan, atau merasa bersalah

Gejala-gejala fisik yang kelihatan:

- 1) Lelah, merasa tidak berenergi, meskipun sudah istirahat. Sering melamun.
- 2) "Malas *ngapa-ngapain*", enggan bergaul & melakukan kegiatan yang disukai.
- 3) Gelisah atau sulit konsentrasi.
- 4) Sulit tidur & selera makan berubah.
- 5) Bisa muncul sakit/nyeri tanpa sebab.
- 6) Mengambil tindakan-tindakan berisiko yang tidak biasanya dilakukan, misalnya menyakiti diri atau mau bunuh diri.

Penyebabnya, antara lain:

1. **Tekanan dan Harapan yang Tinggi** dari keluarga, teman, dan masyarakat berkaitan dengan: prestasi sekolah, pertemanan dan hubungan sosial, penampilan fisik, pekerjaan, dan lain-lain.

2. **Pengaruh Medsos:** membanding-bandingkan hidupnya dengan hidup orang lain yang flexing & terlihat sempurna. Atau karena mengalami *cyberbullying*, perasaan terasing akibat "*FOMO*" (*Fear of Missing Out*).
3. **Isolasi Sosial:** Meskipun kita terhubung secara digital, tapi banyak anak muda mengalami isolasi sosial dan kesepian, akibat *bullying* dan lain sebagainya.
4. **Perubahan Faktor Lingkungan:** isolasi selama pandemi, masalah keuangan keluarga, perubahan iklim, dan lain-lain.
5. **Akses Terbatas ke Layanan Kesehatan Mental** sehingga tidak tahu harus bertanya & meminta bantuan pada siapa.
6. **Kurangnya Pendidikan tentang Kesehatan Mental:** kurangnya edukasi untuk melenyapkan stigma sosial (sebagian masyarakat menganggapnya sakit gila), dan untuk mengenali gejala dan mencari bantuan.

Cara untuk menjaga kesehatan mental secara mandiri:

1. **Tetap berhubungan dengan orang lain.** Kalau sendirian, sulit berpikiran sehat & optimis, sedangkan dukungan orang lain berperan penting dalam mengatasi depresi. Dengan bersosialisasi bisa meningkatkan suasana hati dan bisa curhat menceritakan masalah yang dihadapi.
2. **Lakukan hal-hal yang menyenangkan.** Walau merasa malas, tapi perlu mendorong diri sendiri untuk tetap melakukan aktivitas/hobi yang disukai, misalnya mendengarkan musik, jalan-jalan dengan teman, mendaki gunung, dan lain-lain.

3. **Aktif bergerak & terpapar sinar matahari.** Penelitian menunjukkan bahwa olahraga yang teratur minimal 30 menit sehari sama efektifnya dengan obat depresi. Sinar matahari minimal 15 menit sehari meningkatkan kadar serotonin dan memperbaiki suasana hati.
4. **Makan makanan sehat.** Jangan makan kafein, alkohol, makanan berlemak, atau yang mengandung pengawet kimia & hormon yang tinggi. Makanlah lebih banyak buah jeruk, sayuran hijau, kacang-kacangan, ayam, dan telur.

Soal Lomba FLS2N 2024 tingkat Provinsi:

Berdasarkan gambaran persoalan di atas, buatlah sebuah desain poster sebagai salah satu media kampanye sosial, untuk mengajak teman-teman untuk menyadari pentingnya menjaga kesehatan mental diri sendiri maupun orang di sekitar kita.

Poster dibuat dengan memperhatikan creative brief berikut ini:

Why (mengapa kita harus melakukan kampanye sosial ini?)

Depresi, kecemasan dan gangguan mental lainnya, apabila dibiarkan bisa membahayakan jiwa, karena kemungkinan akan berujung pada tindakan menyakiti diri & bunuh diri. Gangguan mental ini mengakibatkan seseorang jadi kontra

produktif. Yang seharusnya kita para remaja itu sehat penuh energi, gembira, senang bergaul, aktif berkarya, optimis dan penuh harapan, jadi sebaliknya: depresi, pasif, menarik diri, bahkan membahayakan diri sendiri.

Oleh karena itu, sebagai generasi muda yang berprestasi, kita terpanggil untuk menghimbau teman-teman melalui kampanye sosial ini, agar lebih menyadari & peduli terhadap kondisi kesehatan mental diri sendiri & teman, sehingga bisa berperan aktif sebagai generasi muda Bangsa yang positif, optimis, produktif, aktif berkarya & berprestasi.

Who (kepada siapa poster kita berbicara, dan apa yang kita ketahui tentang mereka?)

Desain poster dirancang bagi teman-teman kita seluruh pelajar SMA di Indonesia. Kita sebaiknya menyadari bahwa para pelajar SMA seperti kita ini adalah pribadi-pribadi yang masih mencari identitas diri, masih berubah-ubah, dan rentan terkena gangguan mental akibat tekanan lingkungan maupun terpapar informasi digital.

What (apa yang kita ingin untuk mereka pikirkan dan lakukan setelah melihat poster kita?)

Kita tidak ingin para remaja: tenggelam dalam depresi & kecemasan yang berakibat negatif. Kita ingin mereka: peduli & menyadari kondisi kesehatan mental dirinya sendiri dan teman-teman, gembira, membangun hubungan sosial yang sehat dan saling mendukung, terus berkarya & berprestasi.

How (apa yang harus dikatakan dalam poster kita?)

“Gaes, kita perlu lebih peduli & menyadari kondisi kesehatan mental diri sendiri & teman-teman kita, agar bisa tetap berkarya & berprestasi dengan gembira & optimis.”

Apa yang kita katakan itu adalah pesan, buatlah pesan persuasif tersebut dengan bahasa verbal dan visual yang kreatif dalam poster.

Mereka akan percaya kalau kita yang mengajak, karena kita adalah bagian dari mereka. Asalkan saja kita tidak menggurui, tidak mengintimidasi, atau sok tahu. Oleh karena itu poster yang kita desain tidak hanya menarik perhatian, komunikatif, dan persuasif, tapi harus kreatif dan simpatik.

Masalah teknis apa yang harus diperhatikan?

- 1) Poster didesain menggunakan teknologi digital (Canva, Pixlr, Coreldraw, Illustrator, Photoshop, dll).
- 2) Teknik visualisasi diperkenankan menggunakan teknik apa pun, namun hasil akhir poster sepenuhnya sajikan format digital.
- 3) Hasil akhir lomba desain poster berupa: Softcopy digital berukuran A2, Portrait (posisi tegak/vertikal), format high quality print PDF, dan maksimal sebesar 20 MB.
- 4) Membuat konsep singkat karya desain poster diketik dengan jenis huruf Calibri, ukuran font 12pt, 1 spasi dan maksimal 500 kata dalam format pdf diunggah pada laman seleksi FLS2N.

- 5) Pada bagian bawah poster (center/simetris), catumkan teks:
"KAMPANYE INI DISELENGGARAKAN OLEH SMA (NAMA SEKOLAH Masing-masing) BEKERJA SAMA DENGAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA."
- 6) Menggunakan font Calibri 18 point, huruf besar semua (huruf kapital).
- 7) Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh:

DESAIN POSTER_Halalagentak Boy_SMA Candra Eduka_Kota Bandung_ Jawa Barat

5. Kriteria Penilaian

Aspek yang dinilai:

| 1 | Gagasan | Bobot |
|----------|---|--------------|
| | <ol style="list-style-type: none">a. Orisinalitas (mengandung kebaruan, tidak meniru)b. Relevansi (kesesuaian dengan tema)c. Kreativitas (unik dan tidak umum) | 60% |
| 2 | Keterampilan | Bobot |
| | <ol style="list-style-type: none">a. Visualisasi (gambar, huruf, warna, dan komposisi)b. <i>Crafting</i> (penguasaan teknik visualisasi menggunakan Coreldraw/ Illustrator, Photoshop)c. Impresi (penampilan karya secara komprehensif) | 40% |

E. FILM PENDEK

1. Pengertian dan Jenis Film Pendek

a. Pengertian

Seni Film adalah seni bercerita (dramatik) dengan menggunakan teknologi media rekam imaji bergerak dan suara dengan tujuan penonton lebih memasuki rasa (mood) ke dalam cerita melalui media pandang dengar (audio visual) dengan kaidah sinematografis. Dalam penggarapannya seni film memiliki bidang keahlian yang beragam dengan okupasi lebih dari 150 bidang kerja pada industri film, televisi, dan multimedia, yang terbagi dari bidang keahlian konten seni film:

- 1) Penulisan Skenario Film
- 2) Penyutradaraan Film
- 3) Sinematografi
- 4) Tata Suara Film
- 5) Tata Artistik Film
- 6) Editing Film
- 7) Manajemen Produksi Film

Media Rekam adalah alat yang dapat menyimpan unsur-unsur teks, gambar, imaji maupun suara yang ditangkap baik melalui kamera, mikrofon, maupun komputer. Sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik penangkapan imaji yang membangun makna, kesan, rasa (mood) dan memiliki

kemampuan menyampaikan ide dan cerita. Lebih sederhana sinematografi adalah seni dan teknologi fotografi gambar bergerak, bukan hanya sekedar merekam tapi mencipta rasa dramatik cerita (*look & mood*) kepada penontonnya.

Semua produk pandang dengar yang menggunakan teknik media rekam pada dasarnya menggunakan prinsip komunikasi, tetapi film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan menurut Undang-Undang nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman pasal 1 ayat 1.

Sementara seni sendiri menurut Undang-Undang nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan dalam penjelasan pasal 5 huruf g, adalah ekspresi artistik individu, kolektif, atau komunal, yang berbasis warisan budaya maupun berbasis kreativitas penciptaan baru, yang terwujud dalam berbagai bentuk kegiatan dan/atau medium seni antara lain seni pertunjukan, seni rupa, seni sastra, film, seni musik, dan seni media.

b. Film Pendek

Film pendek adalah film naratif yang berdurasi pendek dan bercerita secara lugas/singkat. Film ini menampilkan satu situasi yang terjadi dalam kehidupan tokoh atau subjek tertentu yang mencerminkan tema.

Micro movie adalah perkembangan seni film dari tumbuhnya koneksi internet yang dapat diakses secara global pada media sosial, dengan durasi lebih singkat.

c. **Jenis Film yang dilombakan**

Film Drama (Fiksi) dikenal sebagai film yang memiliki alur cerita dan konflik, digerakkan oleh tokoh yang memiliki motif (alasan) tertentu. Tokoh ini kemudian ‘membawa’ penonton masuk ke dalam sebuah situasi atau peristiwa.

2. Tema

“MERDEKA BERPRESTASI, TALENTA SENI MENGINSPIRASI”

3. Tujuan

Peserta mendapatkan pengalaman mengaplikasikan konsep kreatif yang dihasilkan dari eksplorasi gagasan terstruktur, sistematis, dan terintegrasi dalam karya dengan imajinasi fiksi yang sangat bebas dengan eksplorasi media Audio Visual yang dirasakan penontonnya, dan tujuan berdasarkan tema:

- a. Menggugah masyarakat, terutama generasi muda, agar kritis terhadap pentingnya kebebasan yang bertanggung jawab untuk memajukan dan menguatkan karakter dan martabat bangsa.
- b. Menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya kearifan lokal daerahnya yang saling menghormati dan lebih mulia di mata dunia.

- c. Menyebarkan dan menularkan nilai-nilai mulia Indonesia secara luas dengan media film.

4. Persyaratan Lomba

- a. Setiap sekolah hanya boleh mengirim 3 peserta yang memiliki talenta **bercerita visual, sinematografi, pengadeganan, manajerial organisasi, kepemimpinan.**
- b. Ketiga peserta membagi kerja menyesuaikan kemampuan, seperti Penulisan Skenario Film, Penyutradaraan Film, Sinematografi, Tata Suara Film, Tata Artistik Film, Editing Film, atau Manajemen Produksi Film menyesuaikan kemampuan. Peserta dapat melibatkan tim pendukung selama proses produksi.
- c. Ketiga peserta bertindak sebagai salah satu dari Sutradara, Produser, Penulis dan/atau Sinematografer selain melakukan teknis pembuatan film yang dapat dilakukan sendiri atau bantuan tim siswa lain yang bukan pembina atau guru.
- d. Nama *file* video harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh:

FILM PENDEK_Ita Rosita_SMAN 2 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat

- e. Video dapat diunggah ke <https://www.youtube.com> dengan mengklik “unlisted/tidak publik” yaitu hanya bisa dilihat oleh pengguna

yang memiliki link video tersebut untuk dapat menonton video ada pada menu “visibilitas”.

- f. Tautan atau link video YouTube dimasukkan ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

5. Ketentuan Teknis Karya

a. Kriteria Karya

- 1) Karya merupakan *micro movie* dengan cerita fiksi sederhana yang menyentuh dari sebuah kemerdekaan berekspresi. Konten berdurasi maksimal 3 (tiga) menit tanpa pembicaraan/speech (dialog, monolog, narasi, voice over, dan direct address);
- 2) Film mengandung saran, himbauan, seruan, dan solusi sesuai dengan tema lomba;
- 3) Film tanpa dialog pembicaraan/speech harus menarik, komunikatif secara universal, dan inspiratif. Film bukan Film Bisu, sehingga unsur suara lain seperti efek suara (sound effects), ambience, dan/atau musik juga menjadi komponen penilaian.
- 4) Film tidak menampilkan pornografi dan tidak menyinggung sara SARA (suku, agama, ras, dan antar-golongan);
- 5) Film menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis sinematografis, naratif visual, artistik, pengadeganan (scene), audio, dan editing;
- 6) Penyajian film harus menggunakan urutan sebagai berikut:

Starting: Logo Provinsi (maksimal 6 detik);

a) *Opening*: Judul Karya (sesuai waktu pembacaan);

b) *Konten (Isi Film)*: Maksimal 3 menit;

c) *Fade out*;

d) *Closing*: Maksimal 30 detik yang terdiri dari:

(1) *Credit Title* (Nama Pemain dan semua Tim Produksi di rumah saja).

(2) *Credits* penggunaan karya sendiri, karya orang lain, atau karya-karya juara FLS2N (misalnya; musik: judul lagu, pencipta, produksi (studio), dan tahun produksi).

(3) Ucapan Terima kasih/Dedikasi.

(4) *Super imposing* bertuliskan "Copyright FLS2N 2024 – Balai Pengembangan Talenta Indonesia".

(5) *Blank*.

Karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba film pendek yang lain.

b. Spesifikasi Teknis

1) Pembuatan film menggunakan kamera digital video (DSLR, Handy-Cam Handycam, GoPro, dsb.) atau gadget jenis lainnya yang menggunakan format FHD (Full High Definition-1920 x 1080, 25 fps);

2) *Konten film* berdurasi maksimal 3 (tiga) menit dengan premis cerita yang sudah ditentukan;

- 3) Film tidak menggunakan footage dan stock-shot gambar serta musik yang dibuat oleh orang di luar anggota tim;
 - 4) Penggunaan musik/lagu dalam film harus seizin pemilik hak cipta, kecuali musik/lagu yang sudah masuk public domain dan tercantum pada *credit title*;
 - 5) Pembungkaman (aspect ratio) penuh/full frame 16:9 tanpa letterbox maupun *pillarbox*;
 - 6) Master video untuk tingkat Provinsi menggunakan resolusi untuk daring (online). Hasil akhir film berformat Mpeg4 (MP4, H-264), *Image size* minimal 1080 x 720 HD, 25 Fps, *Audio stereo* Rate 48 Khz size 24 bit, dengan *aspect ratio* 16:9.
- c. Dokumen Pendukung Karya (dalam format pdf)
- 1) Konsep pembuatan film yang mencakup ide pokok, film statement, sinopsis dan skenario;
 - 2) Daftar peralatan serta data teknis;
 - 3) Daftar pendukung dalam posisi tim produksi;
 - 4) Dokumentasi proses produksi dalam bentuk foto di belakang layar (behind the scene);
 - 5) Konsep pembuatan film diketik dengan jenis huruf Times New Roman, ukuran font 12 pt point, dan 1 spasi;
 - 6) File dokumen pendukung/sinopsis karya wajib diunggah ke laman seleksi FLS2N.

6. Lomba di Tingkat Nasional

Seluruh pemenang Provinsi akan masuk penjurian Semifinal secara daring untuk menentukan 10 finalis.

Setelah melalui Semifinal ditingkat di tingkat nasional peserta nantinya akan membuktikan talenta secara langsung langsung atau luring berkolaborasi dengan Provinsi lainnya.

10 Finalis wajib membuat cerita yang lebih menyentuh dan produksi dilakukan secara LANGSUNG pada saat lomba.

Panitia/Juri menjelaskan persyaratan yang akan menjadi dasar skrip yang didesain setiap peserta dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Minimal seminggu sebelum pelaksanaan lomba diadakan workshop produksi secara daring berisi tentang penjelasan sistem produksi dan premis cerita untuk diterjemahkan ke dalam bahasa pandang dan dengar (sinematografis); Penjelasan peralatan yang harus disiapkan secara mandiri, kamera video dan komputer editing serta lokasi yang akan disiapkan panitia seperti Sekolah, Taman atau Lapangan. Diwajibkan saat lomba peserta sudah menyiapkan desain produksi (dari skenario dan kebutuhan produksi lainnya),
- b. Pada saat lomba diawali dengan rapat teknis presentasi dari peserta berupa ide menjadi treatment dan skenario serta kebutuhan produksi;
- c. Pada proses praproduksi, tim peserta memfinalisasi desain produksi sesuai ketersediaan di saat lomba;



- d. Desain produksi berisi sinopsis, treatment, skenario, shotlist dan kebutuhan produksi yang diserahkan kepada dewan juri, sebelum persiapan produksi;
- e. Persiapan produksi, berupa briefing antar kelompok yang terdiri dari 2 provinsi dan berdasarkan hasil undian saat rapat teknik pada hari pertama lomba tingkat Nasional.
- f. Produksi film dilakukan secara kolaborasi bersama tim pendukung dari Provinsi yang berbeda dan terdiri dari 2 Provinsi yang saling mendukung untuk menghasilkan 2 film untuk setiap kelompok saat syuting. Sementara, Pascaproduksi dilakukan kelompok masing-masing Provinsi.
- g. Dewan juri menilai kesesuaian dokumen desain produksi dengan karya akhir dengan sistem verifikasi sesuai dengan jadwal urutan peserta yang telah ditentukan;
- h. Produksi karya dilakukan LANGSUNG pada saat lomba.

7. Kriteria Penilaian

| No. | Aspek | Bobot | Uraian |
|-----|--------------------------------|-------|--|
| 1 | Kesesuaian antara isi dan tema | 30 % | Aspek standar teknis kualitas naratif pandang dengar (<i>visual storytelling</i>), kekuatan dan kesesuaian tema dengan pesan yang disampaikan lewat hasil film |
| 2 | Kreativitas | 40 % | Aspek kreativitas dalam penggunaan teknik film (karakter tokoh, visual, audio, teknik pengadeganan, <i>editing</i> , <i>special effect</i> , artistik) yang mendukung kualitas naratif visual. |
| 3 | Keindahan/ estetika karya | 30 % | Aspek keindahan (estetika) menggunakan semua unsur sinematografi yang menyatu dengan tema maupun latar cerita yang menggugah rasa penonton. |

F. FOTOGRAFI

1. Pengertian

Fotografi adalah seni, terapan, dan praktek pembuatan gambar yang tahan lama dengan merekam cahaya, baik secara kimia menggunakan bahan peka cahaya seperti film foto, atau secara elektronik menggunakan sensor digital. Dalam prosesnya, fotografi memanfaatkan teknologi kamera. Pada dasarnya kerja fotografi adalah merekam peristiwa dan peristiwa dalam fotografi terekam dalam satu gambar yang bersifat abadi.

Dalam perkembangannya, fotografi menjadi salah satu media komunikasi visual. Fotografi sangat kuat dalam memberi fakta tetapi dalam mengkomunikasikan pesannya, fotografi perlu dibantu oleh teks tertulis (judul, caption, ataupun paragraf).

Fotografi dalam konteks pemantapan talenta, dipilih yang dapat memberi nilai edukasi; mengenal metodologi dasar riset/observasi; terstruktur, terintegrasi, dan sistematis; menambah pemantapan keterampilan 4C (creativity, critical thinking, collaboration, communication); hingga pemantapan nilai tradisi dan kearifan lokal. Untuk itu, jenis fotografi yang digunakan dalam lomba ini adalah karya foto dengan pendekatan *Photo Story*.

Photography Story atau singkatnya *Photo Story* adalah bentuk penceritaan peristiwa kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media foto, yaitu cara menyajikan narasi melalui serangkaian

gambar. *Photo Story* menyampaikan sebuah kisah menggunakan serangkaian foto dan membawa pemirsa melalui perjalanan naratif.

Salah satu media populer di kalangan milenial untuk menyampaikan pesan global melalui bahasa visual fotografi adalah Instagram. Untuk itu, Festival Lomba Seni Siswa Indonesia 2023 menantang imajinasi para siswa untuk mengolah pesan dan eksplorasi teknik fotografi ke dalam platform media sosial Instagram melalui photo essay. Saat ini penyajian Photo Essay dalam Instagram menjadi bagian penting dalam penyebaran pesan yang menyesuaikan dengan perkembangan algoritma platform Instagram.

2. Tujuan

Peserta mendapatkan pengalaman mengaplikasikan konsep yang dihasilkan dari eksplorasi gagasan terstruktur, sistematis, dan terintegrasi dalam karya fotografi sebagai moment merekam suatu peristiwa. Selanjutnya gagasan tersebut dieksekusi melalui metode memotret yang tepat. Kemudian menceritakannya kembali melalui cara penyajian *Photo Story*. Pada gilirannya, pengalaman berkompetisi di bidang fotografi ini akan memantapkan talenta kesenirupaannya.

Hasil karya *photo story* peserta akan menjadi pustaka khasanah kekayaan seni budaya anak bangsa.

Karya *photo story* diharapkan dapat menginspirasi dan memberikan wawasan dan literasi kekayaan seni budaya negeri pada masyarakat luas.

3. Ketentuan Teknis Lomba

- a. Lomba Fotografi dilaksanakan dalam dua tahap penilaian, yaitu Babak Penyisihan pada tingkat provinsi dilaksanakan secara hybrid (daring dan luring) dan Babak Final pada tingkat Nasional dilaksanakan secara luring.
- b. Peserta mengirimkan 1 (satu) karya *Photo Story* untuk tahap babak penyisihan di tingkat provinsi.
- c. Juri pada tingkat provinsi akan memilih 10 nominasi untuk disertakan pada FLS2N tingkat nasional
- d. Peserta wajib mengunggah *Photo Story* beserta takarir (*caption*) di akun instagram pribadi dengan follow dan mention akun @puspresnas, dengan mencantumkan tagar #FLS2N, Akun instagram tidak boleh dikunci.
- e. Peserta wajib mengunggah karya Photo Story yang akan dilombakan ke portal aplikasi FLS2N. sertakan tautan karya dan nama pengguna (username) akun Instagram.
- f. Karya Photo Story yang sudah diunggah akan dinilai oleh para juri yang sudah ditentukan oleh BPTI pada tingkat nasional.
- g. Pada tingkat nasional juri akan menilai dan memilih 25 buah karya Photo Story unggulan. Peserta yang karyanya terpilih sebagai unggulan berhak masuk ke babak final (finalis).
- h. Pada babak final peserta (finalis) akan membuat 1 (satu) buah karya Photo Story baru yang berbeda dengan yang dibuat pada lomba tingkat provinsi.

- i. Tema Photo Story babak final di tingkat nasional akan diumumkan pada saat Coaching Clinic persiapan pelaksanaan babak final.
- j. Photo Essay untuk babak final di tingkat nasional juga diunggah di akun instagram pribadi dengan mention akun @puspresnas, dengan mencantumkan tagar #FLS2N2024 #photostory. Akun instagram tidak boleh dikunci.
- k. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

4. Ketentuan Teknis Karya

- a. Lomba ini diikuti oleh peserta perseorangan tingkat Pendidikan SMA.
- b. Karya foto adalah karya yang terbaru (setidaknya dibuat sesudah tahun 2022)
- c. Boleh menggunakan semua jenis kamera, foto berwarna.
- d. Karya foto adalah karya fotografi dengan pendekatan narasi foto:
Photo Story
- e. Jumlah foto dalam Photo Essay berjumlah 9 foto dengan susunan tata letak sesuai format Instagram
- f. *Photo Story* dilengkapi dengan takarir (*caption*) yang berisi data 5W+1H (*what, who, why, when, where, how*), jumlah kata tidak lebih dari 200 kata.
- g. Tiap peserta harus mengunggah karya *Photo Story* di media sosial Instagram milik peserta.
- h. Karya *photo story* ditayangkan selama periode lomba dan akun tidak dikunci.

- i. Karya foto harus orisinal bukan karya orang lain atau mengambil dari sumber tertentu, dengan menyertakan keterangan keaslian serta dapat menunjukkan file asli (jika diminta).
- j. Sangkut paut administrasi atau permasalahan dengan pihak lain (lokasi, model, obyek lain) menjadi tanggung jawab peserta lomba.
- k. Karya foto tidak boleh mengandung unsur pornografi, kekerasan dan provokasi SARA.

5. Tema Materi Lomba

- a. Tema Utama: “Merdeka Berprestasi, Seni Menginspirasi”
- b. Deskripsi: Dengan tema tersebut, peserta didik yang mengikuti Lomba Fotografi FLS2N 2024 diharapkan mampu memantapkan kepekaan terhadap lingkungannya, merasakan kemerdekaan berprestasi dan literasi melalui medium fotografi.

Diharapkan peserta didik mampu bercerita dan menyampaikan pesan-pesan positif dan optimisme yang ada di lingkungannya melalui bahasa visual fotografi secara optimal.

Seperti contoh:

- 1) Individu yang berprestasi, berpengaruh pada masyarakat,
- 2) kelompok kegiatan masyarakat seni dan budaya setempat,
- 3) potensi alam dan lingkungan, tempat bersejarah
- 4) hasil karya khas daerah (kuliner, kriya, wastra)
- 5) kebiasaan unik, ritual adat maupun upacara setempat.

6. Penilaian Kategori Lomba Fotografi

a. Kriteria dan Linimasa Penjurian Kategori Lomba Fotografi

- 1) Seleksi pendahuluan oleh juri provinsi secara daring menentukan 10 nominasi terbaik per provinsi.
- 2) Seleksi semifinal akan melakukan penilaian hasil karya terbaik per provinsi yang selanjutnya akan dipilih 10 karya finalis terbaik ke babak final.
- 3) Finalis yang terpilih (10 besar) akan mengikuti rangkaian kegiatan yang akan diselenggarakan secara luring
- 4) Tahap Final para finalis wajib membuat karya photo story baru dengan subyek yang akan diberikan oleh juri fotografi nasional dalam acara FLS2N

b. Kriteria dan Komposisi Penilaian Kategori Lomba Fotografi

| Aspek Penilaian | Bobot | Kriteria |
|--------------------|-------|---|
| Orisinalitas | 15% | Karya adalah karya foto asli yang merupakan milik sendiri, dan tidak menggunakan materi yang melanggar hak Cipta. |
| Teknik Fotografi | 25% | Karya foto memperlihatkan penguasaan alat dan pemanfaatan teknik fotografi secara kreatif. |
| Estetika Fotografi | 30% | Menguasai komposisi, tata letak dan memenuhi kaidah keindahan karya foto. |



| Aspek Penilaian | Bobot | Kriteria |
|------------------------|--------------|--|
| Pesan dan Konteks | 30% | Informasi secara kreatif dapat disampaikan, dimengerti, dan sesuai tema lomba. |

G. INSTRUMEN SOLO: GITAR

1. Pengertian

Gitar solo adalah penyajian sebuah karya musik secara solo/tunggal dengan menggunakan alat musik gitar akustik nilon (klasik) atau akustik steel (folk). Musik yang dihasilkan hanya bersumber dari gitar, baik dari senar ataupun bagian-bagian lain gitar, namun mampu menghasilkan musik utuh berupa melodi, iringan (*accompaniment*), memadukan keterampilan teknis, pengetahuan aransemen musik, serta cara penyajian.

2. Tujuan

- a. Mendorong siswa menjadi kreatif dalam seni penciptaan dan pertunjukan musik.
- b. Mengakrabkan siswa dengan lagu-lagu daerah Indonesia melalui permainan gitar solo.
- c. Menumbuhkan rasa cinta dan bangga pada kekayaan budaya bangsa, khususnya seni musik.
- d. Mengembangkan potensi talenta seni bermain gitar solo agar mampu menjadi gitaris profesional di tingkat nasional dan dunia.

3. Persyaratan Khusus Peserta

- a. Peserta menyajikan karya musik untuk gitar solo/tunggal dengan menggunakan gitar akustik senar nilon (gitar klasik) atau senar logam (gitar folk).
- b. Peserta tampil dengan posisi duduk.

- c. Peserta boleh menggunakan alat bantu yang memudahkan pergerakan lengan dan jari saat bermain, seperti footstool, tali gitar/strap, atau gitar support.
- d. Peserta mengenakan pakaian bebas dan sopan dengan tetap mengutamakan kenyamanan saat memainkan gitar.

4. Materi Lomba

Peserta menyajikan 2 (dua) karya gitar solo:

- a. Aransemen dari salah satu lagu pemenang lomba cipta lagu FLS2N SMA 2023 di bawah ini.
 - 1. “Warnai Negeri Ini” (karya: Alphatar Magnus Jonathan Tambunan)
 - 2. “Mimpi Terindah” (karya: Helga Adethya Putri Pegonto)
 - 3. “Nirwana Nusantar” (karya: David Grace Daniel Asaganda)

Notasi dan audio ketiga lagu tersebut akan disediakan oleh panitia di laman <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/> saat dimulainya FLS2N 2024.

- b. Aransemen dari lagu rakyat atau lagu berbahasa daerah (tidak harus memainkan lagu dari Provinsi peserta).

Durasi total penyajian kedua karya maksimal 10 menit. Durasi dihitung sejak not pertama dibunyikan. Kekurangan atau kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai.

- 1) Aransemen kedua karya tersebut diharapkan mengutamakan karakter suara gitar melalui pengolahan ritme, melodi, harmoni,

serta variasi warna suara, dengan tetap memperhatikan keterpaduan dari unsur-unsur tersebut.

- 2) Nada dasar, teknik, serta gaya musik tidak dibatasi.
- 3) Boleh menggunakan tala alternatif (alternative tuning), capo, slide bar, dan *fingerpick* bilamana diperlukan.
- 4) Tidak boleh menambahkan sumber suara selain suara gitar yang dimainkan, baik berupa rekaman iringan musik, vokal, maupun alat musik lain (saat penampilan daring maupun luring).

5. Tahapan Lomba

- a. Lomba Tingkat Daerah dimulai dari tingkat kabupaten/ kota, dilanjutkan seleksi di tingkat Provinsi untuk menentukan juara perwakilan Provinsi, Seleksi dilakukan secara langsung di hadapan dewan juri. Apabila ada daerah yang belum memungkinkan seleksi tatap muka maka boleh dilakukan seleksi daring lewat rekaman video. Seleksi peserta SILN dilakukan secara daring lewat rekaman video.
- b. Lomba Tingkat Nasional diikuti para juara Provinsi dan SILN. Lomba Tingkat Nasional dilaksanakan dalam dua babak, yakni Babak Semifinal (secara daring, dengan mengunggah video) untuk memilih 10 finalis. Dilanjutkan dengan Babak Final yang diikuti 10 finalis (secara luring, tampil langsung di depan dewan juri).
 - 1) Untuk Babak Final, peserta wajib membawa gitar sendiri

- 2) Khusus peserta dari SILN, bila ada yang menjadi finalis akan dinilai secara daring.
- 3) Juri tingkat nasional menilai penampilan 10 finalis untuk menentukan Juara I, Juara II, Juara III, dan 2 (dua) Kategori Penghargaan Khusus.
- 4) Tata tertib dan hal-hal lain terkait penyelenggaraan babak Semifinal dan final akan diumumkan menyusul.

6. Ketentuan Teknis Video Karya

- a. Peserta merekam penyajian kedua lagu berurutan tanpa ada jeda (*one take shot*).
- b. Perekaman video dilakukan dengan posisi kamera statis yang memperlihatkan dengan jelas wajah peserta, kedua tangan, serta keseluruhan gitar.
- c. Format file video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p).
- d. Pelantangan suara gitar hanya boleh memakai mikrofon, tidak boleh memakai kabel (*direct plug-in*) agar kualitas bunyi gitar tetap natural dan seasli mungkin.
- e. Hasil rekaman video tidak boleh direkayasa ulang/diedit (misalnya menambahkan efek audio).
- f. Pelaksanaan pengunggahan video mengacu pada "Persyaratan Peserta" di bab "Mekanisme Penyelenggaraan" buku pedoman ini.

- g. Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/penutup sebelum atau sesudah memainkan gitar.
- h. Untuk babak Semifinal, peserta boleh mengunggah video baru bila ada perbaikan/revisi, boleh juga tetap menggunakan video saat seleksi Provinsi.

7. Kriteria Penilaian

| No | Aspek Yang Dinilai | Bobot | Uraian |
|----|--------------------|-------|--|
| 1. | Musikalitas | 40 % | Pengaturan dinamika, tempo, artikulasi, frasa, ekspresi |
| 2. | Teknik | 30 % | Presisi tala/stem, akurasi penjarian dan petikan, kualitas <i>tone</i> /bunyi, kelancaran penyajian, tingkat kesulitan karya |
| 3. | Aransemen | 20 % | Kreativitas pengolahan melodi, ritme, harmoni (ragam chord, progresi chord, bas), serta timbre. Keselarasan hasil aransemen dengan karakter/makna lagu |
| 4. | Penampilan | 10 % | Kualitas artistik penyajian pertunjukan (<i>showmanship</i>), termasuk ekspresi dan gestur untuk mendukung penghayatan. |

H. JURNALISTIK

1. Pengertian

Kegiatan berkaitan dengan pengumpulan, penulisan, penyuntingan, dan penyampaian informasi atau berita mengenai suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi di masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan tujuan menyampaikan informasi akurat dan objektif kepada masyarakat atau pembaca agar pembaca mendapatkan pemahaman lebih baik tentang suatu masalah atau kejadian tertentu.

Tulisan Feature (baca: ficer) adalah salah satu jenis tulisan jurnalistik berisi perpaduan berita dan opini, dengan gaya bercerita (story telling) mengandung unsur menyentuh (human interest) dan bahasa yang indah (sastrawi). Tulisan feature yang paling populer adalah kisah nyata, kisah perjalanan, dan (auto) biografi. Gaya tulisan feature itu bertutur atau bercerita (story telling) dengan detail dan menarik.

2. Tujuan

Peserta mampu memainkan peran penting sebagai agen perubahan di tengah masyarakat dalam memilih dan memberikan informasi yang akurat dan objektif, serta membantu menginspirasi dan meningkatkan kesadaran dan partisipasi publik dalam kehidupan berbangsa dan bermasyarakat.

3. Tema

**“MERDEKA BERPRESTASI, TALENTA SENI MENGINSPIRASI: PELAJAR
PANCASILA, DARI RESILIENSI MERAH MIMPI”**

“HARMONI dalam KEBERAGAMAN, TALENTA SENI MENGABDI PADAMU NEGERI”

Para peserta dapat menulis artikel feature menangkap berbagai kisah inspiratif yang ada di sekitar mereka yang menggambarkan berbagai upaya dalam menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.

Ada berbagai kegiatan seni budaya, kisah, pengalaman, kearifan lokal, dan juga tokoh di masyarakat dapat menjadi sumber bagi bahan penulisan artikel.

Diharapkan peserta menjadi petutur kisah (story teller) masih banyak upaya-upaya anak bangsa secara nyata mewujudkan Indonesia yang satu dan harmoni di tengah keberagaman.

4. Ketentuan Teknis Karya

- a. Bentuk tulisan: Artikel Feature
- b. Artikel yang disertakan dalam lomba belum pernah atau tidak sedang diikutsertakan dalam lomba apapun.
- c. Bukan karya plagiarisme (penjiplakan yang melanggar hak cipta) dan murni dihasilkan siswa tanpa bantuan pihak manapun, termasuk teknologi kecerdasan buatan (AI, ChatGpt, dan sejenisnya).
- d. Karya jurnalistik dihasilkan tidak boleh menyinggung SARA, unsur pornografi, bias gender, dan kepentingan politik/golongan tertentu.
- e. Tulisan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, minimal maksimal 8.000 karakter dengan spasi.

- f. Jika bagian narasi menggunakan bahasa daerah/ asing, penulisan mengikuti panduan dari PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).
- g. Karya feature harus menyertakan Judul, Foto Hasil Liputan, dan Tulisan Feature dalam satu file dalam bentuk PDF atau Word Document.
- h. Peserta hanya boleh mengirimkan satu naskah artikel pada saat babak penyisihan di tingkat kabupaten/kota.
- i. Nama file PDF atau Word Document harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.
- j. Peserta yang lolos sebagai finalis wajib membuat 1 (satu) karya artikel feature yang berbeda, dengan ketentuan yang sama seperti karya sebelumnya dan melakukan liputan langsung: melakukan wawancara, riset, menyiapkan foto ilustrasi artikel, hingga mengunggah karya.

5. Ketentuan Teknis Final Lomba

- a. Peserta (finalis) akan membuat 1 (satu) karya artikel baru yang berbeda dengan artikel yang dibuat pada babak penyisihan dengan melakukan peliputan langsung kegiatan/peserta FLS2N sesuai penugasan yang diberikan.
- b. Untuk menguji orisinalitas karya, tema lomba jurnalistik babak final akan diumumkan pada saat lokakarya.



- c. Terkait penugasan yang diberikan, peserta diharapkan menyiapkan beberapa perlengkapan penunjang secara mandiri baik laptop dan/atau handphone untuk meliput (merekam dan dokumentasi foto), menulis artikel, dan mengunggah karya.
- d. Peserta akan diberi kesempatan untuk mengumpulkan melakukan wawancara dan mengumpulkan dokumentasi foto sebagai bahan penulisan feature.
- e. Peserta wajib mengerjakan atau menyusun karya tulisan di ruangan yang telah disediakan panitia. Selama penulisan peserta dilarang melakukan konsultasi, baik dengan dewan juri, pendamping, dan pihak lain.
- f. Untuk memperdalam proses kreatif dan menghasilkan karya, masing-masing finalis akan mempresentasikan hasil karya mereka kepada para juri.
- g. Juri akan menilai, memilih, dan menetapkan 3 (tiga) karya sebagai juara Jurnalistik I, II, dan III.

6. Kriteria Penilaian

| No | Aspek Penilaian | Bobot | Kriteria |
|----|--------------------|-------|--|
| 1 | Konten/Substantif | 50% | <ul style="list-style-type: none">a. Mendukung implementasi kebijakandan program Kemendikbud yang sesuai dengan tema lomba.b. Memenuhi fungsi edukasi dan informasi, menginspirasi, dan mencerahkan.c. Menyuguhkan ide dan fakta yangdipandang memiliki arti penting bagimasyarakat.d. Tulisan asli (otentik/orisinal) danactual.e. Mengandung unsur human interest dan unik (kearifan lokal). |
| 2 | Kaidah Jurnalistik | 25% | <ul style="list-style-type: none">a. Memenuhi ketentuan aspek jurnalistikb. Angle tajam dan menarikc. Memiliki kedalaman beritad. Faktor kesulitan dalam penyusunan |
| 3 | Segi Kebahasaan | 25% | <ul style="list-style-type: none">a. Penggunaan kaidah bahasab. Diksi/pemilihan kata |

I. KOMIK DIGITAL

1. Pengertian

Komik merupakan media bercerita yang memanfaatkan narasi visual dan/atau narasi tekstual secara berurutan. Oleh sebab itu, komik dapat dimasukkan ke dalam rumpun sequential art (seni berurutan). Komik dapat memunculkan gambar-gambar yang terjukstaposisi (berurutan tetapi tidak linier), sehingga membentuk satu narasi melalui susunan dari rangkaian panel.

Cerita komik memiliki bermacam jenis genre yang bersumber dari imajinasi, fantasi, pengalaman hidup, biografi, catatan perjalanan, IPTEKS, dan lain- lain. Selain bercerita, komik juga berkisah melalui eksplorasi sekuens visual yang dibangun atas elemen karakter, setting (latar tempat, waktu, dan peristiwa), serta efek visual lainnya seperti balon kata dan efek suara.

Komik Digital adalah transformasi dari komik konvensional (on surface media) menjadi komik digital (on screen media) dengan adanya perubahan pada tata bahasa rupa (visual grammar, visual vocabulary, dan metode produksi).

2. Tujuan

Melalui komik digital, siswa diharapkan mampu memantapkan talenta diri untuk menyampaikan berbagai macam pesan melalui media komik digital dan mencapai prestasi, menginspirasi dan berkontribusi bagi kemajuan kebudayaan nasional dan berpotensi memperoleh rekognisi global.

3. Persyaratan Lomba

- a. Bila lomba tingkat Provinsi dilaksanakan secara *daring/hybrid* penciptaan karya komik dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya. Bila dilaksanakan secara luring maka penciptaan karya komik dilakukan di tempat yang sudah ditentukan.
- b. Peserta dapat menggunakan gawai/gadget (laptop, smartphone, tablet dan lain - lain) yang sesuai dengan kebutuhan/kenyamanan masing- masing untuk membuat karya komik digital.
- c. Peserta dapat menggunakan aplikasi yang sesuai dengan kenyamanan dan kebiasaan dalam membuat karya komik digital.
- d. Karya komik mengandung kekayaan kearifan lokal budaya Indonesia yang berpotensi mendunia.
- e. Cerita yang disajikan dapat berupa kumpulan cerita pendek atau sebuah cerita utuh.
- f. Lomba tingkat nasional akan dilakukan secara luring dengan tema dan topik yang akan disampaikan saat lomba akan dimulai.

4. Ketentuan Teknis Karya

- a. Format komik yang diperbolehkan ada 2 macam: komik yang diperuntukkan untuk format komik yang dipublikasikan dalam platform webtoon (scroll memanjang kebawah) atau format komik yang dipublikasikan dalam platform instagram (Image Carousel).

- b. Peserta bebas memilih format komik yang hendak dibuat; format komik Webtoon, atau format komik Instagram.
- c. Ketentuan teknis untuk komik format webtoon: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 800 pixel dan tinggi 20.000 pixel format jpeg 150 dpi dengan minimal 20 panel di dalamnya (apabila dirasa bidang gambar masih kurang mencukupi peserta bisa menambahkan panjang kanvas sesuai dengan kebutuhan). Komik format Webtoon tersebut dipenggal (Sliced up) menjadi minimal 10 file jpeg.
- d. Ketentuan untuk komik format instagram: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 2048 pixel dan tinggi 2048 pixel untuk 1 halaman komik (umumnya terdiri tidak lebih dari 4 panel) format jpeg 150 dpi, dengan total minimal 10 halaman komik (10 file jpeg).
- e. Font yang digunakan untuk dialog percakapan: anime ace / laffayette comic pro. Font yang digunakan untuk teks onomatopoeia: bebas.
- f. Gaya gambar yang digunakan bebas.
- g. Komik harus berwarna (duotone, tritone, atau full color).
- h. Isi komik ditujukan ke pembaca remaja, penyajian dan bahasa yang digunakan dapat disesuaikan dengan target audience (tidak harus selalu menggunakan bahasa Indonesia yang baku).
- i. Karya wajib harus digambar oleh peserta, tidak boleh menggunakan foto, template, stock photo, clip art dan yang sejenis secara langsung.

- j. Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh:

KOMIK DIGITAL_Ita Rosita_SMAN 2 Cibinong_Kabupaten
Bogor_Jawa Barat

5. Materi lomba / Soal Lomba

Materi lomba komik digital tahun 2024 akan mengacu pada narasi besar kemendikbudristek tahun 2024 yaitu: Merdeka Belajar, sub tema FLS2N BPTI: Merdeka Berprestasi, Belajar Menginspirasi.

Materi lomba:

- a. Materi soal tingkat Provinsi (Daring/ Luring/ Hybrid):

Merdeka berprestasi, Talenta Seni Menginspirasi salah satu program kemendikbudristek yang dicanangkan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi adalah program merdeka belajar yang tujuannya untuk percepatan pencapaian tujuan nasional Pendidikan, yaitu meningkatnya kualitas sumber daya manusia Indonesia yang mempunyai keunggulan dan daya saing dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing diwujudkan pada siswa-siswi yang berkarakter mulia yang memiliki penalaran dan kepekaan tingkat tinggi khususnya dalam bidang seni, disamping literasi dan numerasi. Tema FLS2N tahun 2024 yaitu “Merdeka Berprestasi, Talenta Seni Menginspirasi”, bermakna keluasan dalam mengeksplorasi kreativitas di bidang seni dan salah satunya

adalah bidang komik digital. sebagai medium, komik memiliki kekuatan yang khas dalam menyampaikan pesan dan mampu untuk mempengaruhi perubahan perilaku pembacanya. Oleh karena itu, tuangkanlah idemu ke dalam bentuk komik, mengenai pandanganmu tentang talenta dalam bidang seni yang inspiratif. Talenta inspiratif itu, dapat muncul dari lingkungan yang terdekat seperti keluarga, tetangga, teman sekolah atau tokoh-tokoh lokal yang kamu anggap inspiratif dan mempengaruhi perkembangan seni di daerah kalian atau tokoh-tokoh nasional dan dunia yang mempengaruhi kamu untuk berprestasi di bidang seni, khususnya komik digital.

- b. Materi soal tingkat nasional (Luring) akan diberikan pada saat lomba.

J. KRIYA

1. Pengertian

Mengacu pada SK Mendikbud RI No.0312/U/1994, istilah kriya berasal dari Bahasa Sanskerta yang maknanya mirip dengan 'craft' yaitu pekerjaan, perbuatan, kesibukan, kesungguhan, ataupun damel (gawe) dalam bahasa Jawa.

Secara spesifik kriya merupakan seni buatan tangan (handmade) yang memiliki karakter, nilai, craftsmanship, estetika, gagasan (konsep), fungsi, bentuk, dan gaya yang dibuat dalam jumlah terbatas. Pada tingkat SMA ini proses pembuatan karya kriya menekankan pada nilai edukasi, bagaimana peserta melakukan

observasi terhadap karya yang akan dikerjakan, keterampilan, dan pemanfaatan nilai tradisi kedaerahan sebagai kekayaan budaya Indonesia sehingga dapat menghasilkan karya yang unik.

2. Tujuan

- a. Memantapkan potensi bakat siswa untuk membuat karya kriya yang siap bersaing ditingkat nasional dan internasional.
- b. Memantapkan kesadaran akan pentingnya keragaman kriya berbasis kearifan lokal sebagai modal dasar kebanggaan bangsa Indonesia menuju tingkat dunia.
- c. Memantapkan kepercayaan diri peserta dalam berekspresi.

3. Persyaratan Lomba

- a. Apabila lomba tingkat provinsi dilaksanakan secara daring (hybrid) maka proses pengerjaan karya kriya dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya.
- b. Apabila dilaksanakan secara luring maka penciptaan karya kriya dilakukan di tempat yang sudah ditentukan.
- c. Pada seleksi tingkat provinsi, peserta mengerjakan soal yang telah tersedia pada pedoman ini.
- d. Pada tingkat nasional, peserta mengerjakan soal yang sama dengan seleksi tingkat provinsi, namun harus membuat karya yang baru.

4. Ketentuan Teknis Karya

- a. Peserta WAJIB membuat satu karya baru.

- b. Bahan utama sebaiknya menggunakan material alam seperti: kayu, bambu, rotan, akar, tulang, dan sebagainya. Jika dibutuhkan peserta juga boleh menggunakan bahan olahan seperti: logam, plastik, dan sebagainya.
- c. Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya harus memakai perlengkapan sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan kerja (masker, sarung tangan, kaca mata, dsb).
- d. Karya dibuat dengan tingkat kreativitas, craftsmanship, dan detail yang tinggi.
- e. Ukuran karya disesuaikan dengan fungsinya.
- f. Pada saat mengerjakan karya, peserta dianjurkan mengenakan pakaian yang sopan dan tidak mempersulit proses kerja.
- g. Peserta membuat satu video (boleh diedit) berdurasi maksimal 5 menit yang berisi presentasi tentang konsep, bahan, alat, proses kerja (timelapse), teknik yang digunakan, dan hasil akhir karya kriya. Video wajib diunggah ke aplikasi lomba pada laman <http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
- h. Pembuatan video dilakukan dengan mempertimbangkan pencahayaan, sudut pandang, fokus, dan audio yang baik.
- i. Format file video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara landscape atau horizontal.
- j. Nama file video harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi

Contoh:

KRIYA_Ita Rosita_SMAN 2 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat

- k. Video dapat diunggah ke <https://www.youtube.com> dengan mengklik “unlisted/tidak publik” yaitu hanya bisa dilihat oleh pengguna yang memiliki link video tersebut untuk dapat menonton video ada pada menu “visibilitas”.
- l. Tautan link video YouTube dimasukkan ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

5. Kriteria Penilaian

Penilaian akan dilakukan dengan meninjau aspek orisinalitas, keunikan, estetika, crafting, dan nilai fungsi secara menyeluruh hingga diperoleh nilai akhir.

6. Materi Lomba untuk Tingkat Daerah dan Nasional

Fenomena globalisasi melalui media sosial saat ini memungkinkan produk kriya berbasis tradisi lokal menjadi karya unggulan yang dapat berguna dalam upaya memperluas peran Indonesia di dunia Internasional. Berdasarkan tema umum, maka materi lomba tahun ini berupa pembuatan aksesoris fesyen yang diharapkan dapat memenuhi selera dan kebutuhan pasar lokal sekaligus Internasional. Keberanian peserta dalam bersaing dan mengekspresikan diri menjadi poin utama dalam perlombaan kali ini. Proses pembuatan Kriya ini dilakukan dengan melakukan eksplorasi secara tak terbatas dan menuntut kualitas, kerapian, serta ketelitian yang tinggi.

K. MENULIS CERITA PENDEK

1. Pengertian

Cerpen merupakan bentuk karya sastra yang berwujud sebuah cerita atau kisah pendek, jelas, dan ringkas. Selain itu cerpen juga disebut sebagai sebuah prosa fiksi yang hanya terfokus pada satu konflik atau permasalahan.

2. Tujuan

- a. Menumbuhkembangkan minat dan bakat menulis cerpen.
- b. Memfasilitasi dan mengapresiasi bakat menulis cerpen.
- c. Meningkatkan apresiasi sastra.
- d. Mengasah daya kritis.
- e. Mendorong daya kreativitas.
- f. Memperkuat daya literasi.
- g. Mengukuhkan sikap mandiri dalam melejitkan prestasi.

3. Ketentuan Teknis Lomba

- a. Lomba cipta cerpen dilaksanakan dalam tiga tahap penilaian, yaitu Tahap Kota/Kabupaten, Tahap Provinsi, dan Tahap Nasional (Final).
- b. Pada Tahap Kota/Kabupaten, peserta menulis 1 (satu) buah cerita pendek. Tema cerita untuk tahap ini adalah **"KEBAIKAN DI SEKITAR"**. File naskah cerpen harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, judul cerpen, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota. Selanjutnya, juri akan memilih satu cerita pendek untuk mengikuti seleksi di Tahap Provinsi.

- c. Pada Tahap Provinsi, peserta menulis 1 (satu) buah cerita pendek dengan tema **“KETANGGUHAN DALAM MENAKLUKKAN TANTANGAN”**. File naskah cerpen harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, judul cerpen, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.
- d. Pada Tahap Provinsi, juri akan memilih 2 (dua) cerita pendek untuk mengikuti seleksi di Tahap Nasional (final).
- e. Pada tingkat nasional, peserta (finalis) yang terpilih akan membuat 1 (satu) buah karya cerpen baru yang berbeda dengan cerpen yang dibuat pada tahap sebelumnya, dibuat dengan tulisan tangan di atas kertas folio yang disediakan panitia sementara alat tulis disediakan secara mandiri oleh peserta.
- f. Tema lomba cipta cerpen babak final akan diumumkan pada saat rapat teknis persiapan pelaksanaan babak final.

4. Ketentuan Teknis Karya

- j. Cerpen harus baru dan belum pernah dipublikasikan di media apapun.
- b. Cerpen mesti orisinal, hasil karya sendiri.
- c. Cerpen tidak menghina unsur Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan (SARA), tidak mengandung unsur pornografi dan bias gender.
- d. Cerpen ditulis menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, Jika bagian narasi menggunakan bahasa daerah/asing, penulisannya mengikuti panduan dari EYD. Sedangkan pada bagian dialog (kalimat langsung) boleh menggunakan ragam atau gaya bahasa yang disesuaikan dengan karakter tokohnya.

- e. Naskah cerpen diketik menggunakan MS Word dan disimpan dalam bentuk pdf
- f. Ukuran kertas A4.
- g. Huruf Times New Roman dengan Font 12.
- h. Spasi 1,5.
- i. Rata kanan-kiri (justify).
- j. Panjang cerpen minimal 5 halaman, maksimal 8 halaman.
- k. file cerpen berbentuk pdf untuk tingkat nasional dikirim ke laman aplikasi lomba

<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

5. Kriteria Penilaian

| No | Aspek Penilaian | Bobot | Kriteria |
|----|-------------------------------|-------|--|
| 1 | Kesesuaian Cerita dengan Tema | 20% | Cerita harus sesuai dengan tema yang ditentukan oleh panitia. |
| 2 | Penceritaan | 30% | Meliputi penokohan, sudut pandang, latar, topik yang diangkat, alur, diksi, dan pesan yang hendak disampaikan. |
| 3 | Keunikan/kekhasan | 30% | Mencakup orisinalitas, kreativitas penceritaan, topik, dan nilai-nilai yang diangkat. Tidak melakukan plagiarism dan dibantu pihak lain. |



| No | Aspek Penilaian | Bobot | Kriteria |
|----|-----------------|-------|---|
| 4 | EYD | 20% | Penulisan harus memenuhi kaidah Ejaan yang disempurnakan. |

L. MENYANYI SOLO

1. Pengertian

Menyanyi Solo adalah bernyanyi seorang diri dengan teknik vokal yang baik, mengedepankan ekspresi, improvisasi, dan interpretasi sesuai karakteristik lagu.

2. Tema dan Tujuan:

Generasi muda jas merah (jangan sampai melupakan sejarah) karya musik Indonesia yang tidak lekang oleh waktu.

3. Persyaratan Umum

- a. Peserta terdiri dari 1 orang pria dan 1 orang wanita
- b. Peserta **belum pernah** menjadi juara I, juara II, dan juara III pada tingkat nasional pada bidang lomba yang sama.
- c. Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur tradisional dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan.
- d. Peserta **WAJIB** menggunakan musik pengiring (*minus one*) sesuai lagu pilihan yang dapat diunduh dari laman <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id> yang telah disediakan oleh panitia.
- e. Peserta akan didiskualifikasi jika tidak menggunakan musik pengiring (*minus one*) yang telah disediakan oleh panitia.
- f. Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan atau diturunkan $\frac{1}{2}$ (*semitone*) – $1 \frac{1}{2}$ (*semitone*)

tone) , contoh nada dasar C dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada artinya nada dasar berubah menjadi Cis.

4. Persyaratan Khusus Penyisihan Semifinal Nasional (Daring)

- a. Karya peserta adalah video hasil rekaman penampilan menyanyi solo.
- b. Peserta disarankan menggunakan *backdrop* sesuai dengan desain yang disediakan oleh BPTI. Namun, jika tidak memungkinkan, peserta diperbolehkan tidak menggunakan *backdrop*.
- c. Pengambilan gambar dilakukan dengan kamera statis yang memperlihatkan penyanyi secara menyeluruh.
- d. Rekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan dan seizin orangtua/wali.
- e. Lagu direkam dalam video (kontinyu) tanpa ada jeda suntingan.
- f. Peserta diperkenankan menggunakan pelantang suara (*microphone*).
- g. Durasi video rekaman 5 menit. **Kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai.**
- h. Format file video minimal MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dengan posisi perekaman video horizontal (*landscape*).
- i. Hasil rekaman video tidak boleh direkayasa ulang/diedit (long take video).
- j. Hasil rekaman audio vokal tidak boleh direkayasa ulang melalui proses melodyne/ autotune maupun proses editing vokal lainnya.

- k. Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas (lihat video tutorial pada laman seleksi FLS2N).
- l. Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/ penutup sebelum atau sesudah bernyanyi.
- m. Peserta membuat folder pada google drive dengan keterangan yang mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh:

VOKAL SOLO PUTRI_Ann Maria_SMAN 1 Labuan Bajo_Kabupaten Manggarai Barat_Nusa Tenggara Timur

- n. Tautan *link google drive* dapat di unggah ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

5. Persyaratan Khusus Tahap Final Nasional (Luring)

- a. Peserta merupakan 20 finalis (10 finalis pria dan 10 finalis wanita) hasil penilaian pada tahap semifinal.
- b. Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur tradisional dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan.
- c. Peserta **WAJIB** menggunakan musik pengiring (minus one) sesuai lagu pilihan yang dapat diunduh dari laman <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id> pada ajang talenta jenjang SMA.
- d. Peserta akan didiskualifikasi jika tidak menggunakan musik pengiring (minus one) yang telah disediakan oleh panitia. Peserta

- dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan atau diturunkan $\frac{1}{2}$ (semitone) - $1 \frac{1}{2}$ (semitone tone), contoh nada dasar C dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada artinya nada dasar berubah menjadi Cis.
- e. Peserta Final wajib menyerahkan sinopsis (berisi judul, lirik, dan latar belakang) lagu daerah pada saat registrasi ulang menjelang Final.
 - f. Musik pengiring (minus one) untuk lagu daerah dibuat sendiri oleh masing- masing peserta, dengan ketentuan durasi 3 - 5 menit.
 - g. Sekolah atau Dinas Pendidikan Provinsi diharapkan dapat memfasilitasi pembuatan minus one lagu daerah;

6. Materi dan Tahapan Lomba Nasional

a. Materi

- 1) Pada tahap semifinal, peserta menyanyikan 1 lagu dari 3 pilihan yang sudah ditentukan oleh BPTI.
- 2) Pada tahap final, peserta menyanyikan 1 dari 2 lagu hasil Cipta Lagu FLS2N 2023 dan 1 lagu daerah Provinsi yang diwakili.

b. Tahapan

1) Babak Semifinal

Peserta menyanyikan 1 lagu dari 3 pilihan yang ditentukan oleh panitia.

Materi lagu pilihan pria:

- a) Burung Camar (karya: Iwan Abdulrahman) penyanyi: Vina Panduwinata

- b) Rumah Kita (karya: God Bless) penyanyi: God Bless
- c) Januari (karya: Glenn Fredly) penyanyi: Glenn Fredly

Materi lagu pilihan wanita:

- a) Burung Camar (karya: Iwan Abdulrahman) penyanyi: Vina Panduwinata
- b) Rumah Kita (karya: God Bless) penyanyi: God Bless
- c) Januari (karya: Glenn Fredly) versi youtube: The Bakucakar dan Anneth)

2) Babak Final

Peserta menyanyikan 2 lagu yang terdiri dari 1 lagu wajib karya juara cipta lagu FLS2N 2023 dan 1 lagu dari daerah setempat.

Materi lagu Wajib akan disampaikan pada saat setelah diumumkan hasil seleksi tingkat Provinsi.

Notasi dan audio ketiga lagu tersebut akan disediakan oleh panitia di laman:

<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/> saat dimulainya FLS2N 2024.

M. MONOLOG

1. Pengertian

Monolog adalah seni pertunjukan teater yang hanya dimainkan oleh satu orang pemain, dengan menekankan pada keterampilan seni peran (keaktoran/akting). Seluruh unsur cerita ditampilkan berdasarkan keterampilan pemain dalam memerankan tokoh yang diceritakannya, baik dalam bentuk komedi maupun tragedi atau bentuk-bentuk teater lainnya.

2. Tujuan

Melalui kemampuan olah seni monolog para siswa diharapkan mendapatkan hal-hal berikut:

- a. Memiliki kepedulian dan kepekaan terhadap persoalan di sekitarnya, termasuk persoalan kebangsaan.
- b. Diharapkan membantu siswa atau peserta didik dalam memperoleh metode pembelajaran yang lebih operasional, terutama pada saat-saat harus menghafal.
- c. Para siswa juga diarahkan untuk selalu berdisiplin serta memiliki tanggung jawab dalam melakukan seluruh aktivitas sehari-hari, baik belajar di sekolah maupun dalam kehidupan nyata.
- d. Para siswa mendapatkan sudut pandang baru, bahwa seni tak hanya bernilai hiburan, tetapi juga menjadi metode pembelajaran tentang penghayatan terhadap nilai-nilai dalam kehidupan.
- e. Tingkat Nasional

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) 2024 pada tingkat nasional akan dilakukan secara luring. Artinya para peserta yang telah dinyatakan juara pertama di tingkat Provinsi masing-masing, berhak mengikuti lomba tingkat nasional dengan tahapan jenjang seleksi yang dibuktikan dengan Surat Keputusan juri tingkat Provinsi.

f. Tingkat Provinsi

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) 2024 pada tingkat Provinsi dan atau pada tingkat kabupaten diperbolehkan melakukan tahapan seleksi dengan cara

luring atau pun daring, sesuai dengan kesiapan dan kemampuan kabupaten dan Provinsi masing-masing. Seleksi bertujuan menetapkan dua terbaik untuk mewakili Provinsi pada tingkat nasional.

3. Persyaratan Umum Peserta

- a. Peserta adalah Warga Negara Indonesia.
- b. Peserta adalah para siswa didik pada tingkat SMA, yang pada saat ikut berlomba masih terdaftar sebagai siswa, dibuktikan dengan kartu pelajar atau surat keterangan dari pejabat berwenang.
- c. Para peserta adalah para siswa didik pada tingkat SMA yang mewakili sekolah dengan seleksi dan atau penunjukan oleh sekolah masing- masing.
- d. Peserta belum pernah menjadi juara 1,2,3 FLS2N tingkat nasional jenjang SMA pada bidang yang sama.

- e. Peserta harus sehat secara jasmani dan rohani.
- f. Peserta berkelakuan baik dengan surat pernyataan.

4. Persyaratan Khusus Peserta

- a. Peserta boleh siswa (putra) atau siswi (putri).
- b. Peserta wajib memainkan satu naskah monolog yang ditulis oleh para penulis naskah yang telah ditunjuk oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI).
- c. Naskah monolog yang dimainkan akan disiapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI). (Naskah Terlampir)
- d. Peserta wajib melakukan pertunjukan di atas panggung yang telah disiapkan oleh penyelenggara dengan beberapa peralatan yang telah disiapkan.
- e. Peserta diizinkan mengenakan kostum, tata rias, peralatan penunjang akting (*hand property*), **dan ilustrasi musik yang tidak melanggar hak cipta (HAKI) untuk kebutuhan pertunjukan.**

5. Tahapan Lomba

Tahapan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) 2024 akan dilaksanakan secara berjenjang melalui: Babak Penyisihan, Babak Semifinal dan Babak Final.

a. Babak Penyisihan

Pada tahapan ini para peserta mengikuti Babak Penyisihan pada seleksi tingkat wilayah Kabupaten/Kota atau Provinsi yang

diselenggarakan oleh panitia setempat, selanjutnya menentukan 2 peserta terbaik tingkat Provinsi yang mewakili ke tingkat nasional.

b. Babak Semifinal Nasional

Pada tahapan ini, terdapat masing-masing 2 peserta terbaik dari perwakilan setiap Provinsi di seluruh Indonesia, yang merupakan hasil seleksi ditingkat Provinsi dan dibuktikan dengan SK Dinas Pendidikan Provinsi. Dengan demikian bila seluruh Provinsi mengikutinya maka pada tahap ini *maksimal 38 orang*. Seluruh peserta akan menyerahkan hasil rekaman karya berupa rekaman video. Oleh karena itu para juri di Babak Semifinal Nasional akan menilai juara Provinsi peserta secara daring.

Syarat-syarat khusus video:

- 1) Perekaman pementasan dilakukan dalam ruangan tertutup dan sebaiknya di sebuah panggung.
- 2) Posisi kamera perekam statis, tidak boleh bergerak, termasuk tidak melakukan upaya teknis seperti seperti *zoom in* ataupun *zoom out*;
- 3) Resolusi perekaman sebaiknya menggunakan resolusi 1080 p dan dilakukan secara horizontal;
- 4) Durasi pertunjukan, termasuk judul dan *credit title*, minimal 12 menit dan maksimal 15 menit. Jika durasi pertunjukan terdapat kelebihan atau kekurangan waktu yang ditentukan akan berakibat pada pengurangan nilai yang signifikan.

5) Peserta harus mencantumkan judul lakon yang dimainkan, asal sekolah, dan nama peserta.

6) Rekaman dikirim dengan format bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh: *MONOLOG_Nana*

Suryana_SMAN I Tangerang_Kabupaten Tangerang _Banten

7) Rekaman dapat diunggah ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

c. Babak Final Nasional

Hanya 10 peserta yang berhak mengikuti Babak Final secara luring. Babak Final akan diselenggarakan di satu tempat yang telah disiapkan oleh BPTI. Para juri akan melakukan penilaian dan mengambil keputusan untuk menentukan para juara.

6. Tata Tertib Perlombaan Babak Final

a. Panitia perlombaan monolog akan menyiapkan tempat pertunjukan (panggung), sound sistem, lampu, serta koordinator panggung (*stage manager*) yang dapat menunjang pelaksanaan lomba sesuai ketentuan.

b. Panitia menyiapkan 3 orang staff panggung (*crew*) yang akan mendampingi peserta dalam menyiapkan pertunjukan.

c. Durasi pertunjukan diberikan waktu **minimal** 12 menit dan **maksimal** 15 menit.

- d. Durasi untuk tingkat persiapan artistik sebelum dan sesudah pertunjukan diberikan waktu selama 5 menit.
- e. Kelebihan atau kekurangan durasi pertunjukan monolog akan berakibat pada pengurangan nilai secara signifikan.
- f. Peserta diberikan kewenangan untuk menyunting naskah pertunjukan seperlunya, dengan catatan tidak mengubah pesan yang terdapat di dalamnya.
- g. Peserta sangat disarankan menggunakan musik yang sudah direkam dalam bentuk file mp3 atau *flashdisk* untuk mendukung pementasan peserta monolog.
- h. Peserta tidak diperkenankan menggunakan properti panggung yang dapat menimbulkan kerusakan panggung gedung, serta menimbulkan bahaya seperti kebakaran.
- i. Akan dilaksanakan *technical meeting* untuk kelancaran babak Final.

7. Kriteria Penilaian

| No | Aspek Yang Dinilai | Bobot | Uraian |
|----|---------------------------|-------|---|
| 1 | Penafsiran Naskah Monolog | 15% | a. Pemahaman isi naskah b. Kejelasan penceritaan c. Kejelasan struktur dramatis |
| 2 | Karakter Peran | 40% | a. Struktur emosi karakter b. Ketepatan penghayatan c. Keutuhan daya ekspresi |

| No | Aspek Yang Dinilai | Bobot | Uraian |
|----|--------------------|-------|---|
| 3 | Vokal | 30% | a. Kejelasan artikulasi b. Ketepatan pengucapan c. Penguasaan tempo dan irama |
| 4 | Gestikulasi | 15% | a. Kesatuan cerita dan tubuh b. Penguasaan panggung c. Keutuhan penampilan |

8. Naskah Monolog

Informasi terkait Naskah Monolog yang akan dipergunakan untuk seleksi FLS2N 2024 akan disampaikan secara resmi melalui surat pemberitahuan dari Balai Pengembangan Talenta Indonesia kepada Dinas Pendidikan Provinsi dan akan di-upload pada website resmi.

N. TARI KREASI

1. Pengertian (Definisi Operasional)

Tari merupakan ekspresi manusia yang diungkapkan melalui tubuh, dan menghasilkan gerak, gaya, makna, dan pesan. Fungsi tari tidak lepas dari sistem kebudayaan masyarakatnya (alam, adat istiadat, serta nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat tersebut). Tari Kreasi pada FLS2N tahun 2024, merupakan hasil kreativitas siswa yang dikembangkan dari kearifan lokal daerah asal peserta. Ditarikan oleh satu orang penari (solo).

2. Tujuan

- a. Memberikan wadah bagi peserta didik untuk mengenal dan mengembangkan kreativitas seni dalam bidang seni tari.
- b. Mengembangkan imajinasi, kepercayaan diri, dan kepribadian peserta didik secara optimal melalui seni tari.
- c. Meningkatkan apresiasi dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai budaya bangsa melalui seni tari.
- d. Menumbuhkan kepedulian dan kepekaan peserta didik terhadap lingkungan alam, sosial dan tradisi keseharian di sekitar mereka.
- e. Membina rasa tanggung jawab dan kerja sama antara peserta didik dan guru/pelatih.
- f. Membina kedisiplinan peserta didik sejak proses berlangsung, hingga mempertunjukkannya di panggung, dan diterapkan dalam

melakukan seluruh aktivitas sehari-hari, baik belajar di sekolah maupun dalam kehidupan nyata.

3. Tahapan Lomba

Tahapan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) tahun 2024 akan dilaksanakan secara berjenjang melalui:

a. Tahapan Semifinal (Daring)

Pada tahap Semifinal diikuti oleh dua peserta terbaik dari 38 Provinsi dan SILN secara daring, dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Peserta menampilkan karya tari yang inovatif (terobosan baru) dan original;
- 2) Karya peserta adalah video karya tari solo (laki-laki/perempuan), yang digarap dan ditarikan oleh peserta.
- 3) Peserta mengenakan kostum tari yang sesuai dengan tema, memiliki unsur “kedaerahan” dan tidak harus pakaian tradisional lengkap, beserta tetap memperhatikan etika, kesopanan, dan kenyamanan saat menari;
- 4) Karya tari dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di dalam satu ruang tertutup.
- 5) Karya tari adalah garapan hasil seleksi tingkat Provinsi, yang mana siswa sebagai koreografer sekaligus penari pada karya tari tersebut;

- 6) Musik karya tari merupakan karya baru, boleh karya sendiri maupun karya orang lain yang tidak melanggar Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI);
- 7) Peserta **wajib mengunggah deskripsi karya** yang meliputi judul tari, tema, sinopsis, alasan penggunaan properti, ide musik dan kostum yang dapat diunggah ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
- 8) Video karya tari berdurasi minimal 6 menit dan maksimal 8 menit (kekurangan dan kelebihan durasi akan menjadi pertimbangan dewan juri).
- 9) Pengambilan gambar dilakukan dengan satu kamera (statis) dan seluruh tubuh penari terlihat utuh sepanjang tarian.
- 10) Hasil rekaman karya tidak boleh direkayasa ulang.
- 11) Pengeditan hanya boleh dilakukan untuk memasukkan teks dalam video: nama koreografer, asal Provinsi (wajib). Teks tambahan jika ada diposisikan pada akhir sajian karya, seperti nama penata musik, penata kostum, dan lain – lain.
- 12) Hasil rekaman audio visual harus bisa didengar dan dilihat dengan jelas.
- 13) Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar dan atau penutup sebelum atau sesudah menari.

b. Tahap Final (Luring)

Final dilakukan dua tahapan penilaian yaitu penampilan karya tari dan tantangan (challenge)

1) Penampilan Karya Tari

a) Penampilan karya tari peserta pada babak Final adalah pemenang dari seleksi Semifinal, yaitu 10 (sepuluh) besar yang dilaksanakan secara luring. Ketentuan tahap penampilan karya pada Final (Luring) sebagai berikut:

- (1) Karya yang ditampilkan secara luring adalah karya yang sama dengan karya pada Semifinal (daring).
- (2) Diperbolehkan untuk menata ulang, merapikan, atau menyempurnakan kembali karya termasuk kostum tari tanpa mengubah judul dan tema.
- (3) Penentuan nomor urut, serta penyerahan sinopsis dilakukan pada saat technical meeting.

b) Orientasi Panggung atau Lokasi Pertunjukan Babak Final:

- (1) Orientasi panggung atau lokasi pertunjukan yang digunakan ditentukan oleh panitia penyelenggara.
- (2) Orientasi panggung atau lokasi dilakukan sebelum pertunjukan.
- (3) Masing-masing peserta disediakan waktu 15 menit untuk orientasi panggung atau lokasi menurut urutan registrasi. Jika terlambat hadir, maka akan diberikan kesempatan

setelah seluruh peserta lain selesai melakukan orientasi selama waktu masih tersedia.

(4) Seluruh kegiatan orientasi panggung atau lokasi pertunjukan dipimpin oleh penata artistik dan pimpinan panggung dari masing-masing peserta.

(5) Panitia akan menyediakan 4 (empat) orang stage management untuk menyiapkan lokasi/tempat pertunjukan dan menjalankan lomba.

2) Tantangan (*challenge*)

Peserta yang mengikuti sesi tantangan pada babak Final adalah pemenang dari seleksi Semifinal, yaitu 10 (sepuluh) besar yang dilaksanakan secara luring. Ketentuan sesi tantangan pada Final (Luring) sebagai berikut:

- a) Peserta mendapatkan workshop tentang materi untuk sesi tantangan dari juri Nasional, baik secara praktek maupun pengetahuan dasar kreativitas tari.
- b) Masing-masing peserta melakukan improvisasi kreativitas tari sesuai dengan materi dan arahan yang diberikan pada saat workshop.
- c) Musik pada saat improvisasi ditentukan oleh juri.

4. Kriteria Penilaian

| No | Aspek yang Dinilai | Bobot | Uraian |
|----|-------------------------|-------|--|
| 1 | Gagasan/ide karya | 20 % | Orisinalitas dan relevansi. |
| 2 | Garapan karya | 25 % | Kreativitas dalam menggarap gerak, ruang dan waktu (irama & tempo). |
| 3 | Tantangan (improvisasi) | 25% | Kreativitas gerak, ruang, dan waktu (irama & tempo) dalam berimprovisasi. Keserasian antara gerak, musik, dan penguasaan ruang tempat menari |
| 4 | Penyajian karya | 30 % | Keserasian antara gagasan, gerak, musik, tata rias, kostum, dan penguasaan ruang atau tempat menari. |



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA
PUSAT PRESTASI NASIONAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

Jalan Gardu Rt. 10 Rw. 02, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640