



# Panduan

## Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional 2026

SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat





**PANDUAN TEKNIS PELAKSANAAN  
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)  
TAHUN 2026**

**SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat**

**Pusat Prestasi Nasional  
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah  
Tahun 2026**

**Panduan Teknis Pelaksanaan**  
**Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N)**  
**Tahun 2026**  
**SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat**

Diterbitkan oleh:

Pusat Prestasi Nasional  
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Pengarah:

Ir. Suharti, M.A., Ph.D.

Dr. Mariman Darto, S.E., M.Si.

Dr. Maria Veronica Irene Herdjiono, S.E., M.Si.

Penanggung Jawab:

Retno Juni Rochmaningsih

Tim Penyusun:

Muhamad Ade Putra

Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn.

Dr. Sunu Wasono

Naufan Noordyanto, S.Sn., M.Sn.

Arly Yanatri Zainsty, M.Sn.

Tigor H Asnawi Lubis

Joko Widodo, M.Sn.

Yohanes Enggar Harurusilo

Beny Maulana

Zaeko, S.Sn.

Dr. Hendhy Nansha, S.Ds., M.Sn., M.H.

Mohammad Hilmi Faiq

Erwin Heryadi

Mia Ismi Halida

Rita CH Parinduri

Dr. Alfiyanto, S.Sn., M.Sn.

Desain Sampul:

Febri Reski Perkasa

Tata Letak:

Vera Ramadhanty

Februari 2026

©2026 Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

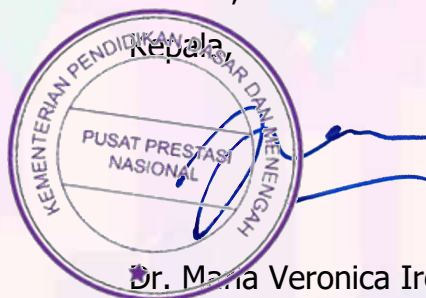
## KATA PENGANTAR

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) merupakan salah satu program strategis dalam pengembangan potensi, kreativitas, dan apresiasi seni serta sastra murid di seluruh Indonesia. Melalui kegiatan ini, diharapkan terbentuk karakter pelajar yang inovatif, berdaya saing, serta berakar pada nilai-nilai budaya bangsa.

Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tahun 2026 disusun sebagai acuan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian kegiatan agar terselenggara secara sistematis, objektif, adil, dan akuntabel, serta selaras dengan kebijakan pendidikan. Panduan ini memuat ketentuan dan prosedur pelaksanaan yang disesuaikan dengan perkembangan seni, sastra, dan kebijakan pendidikan, sehingga menjadi rujukan bersama bagi seluruh pemangku kepentingan dalam mewujudkan pelaksanaan FLS3N yang efektif dan berdampak positif bagi pembelajaran.

Kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Kritik dan saran yang konstruktif senantiasa kami harapkan sebagai bahan penyempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, semoga Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tahun 2026 dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai upaya nyata dalam mendukung terwujudnya generasi muda Indonesia yang berprestasi dan berbudaya.

Jakarta, Februari 2026



Dr. Maria Veronica Irene Herdjiono, S.E., M.Si.

NIP 198103292012122001

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	5
A.    LATAR BELAKANG .....	5
B.    DASAR HUKUM.....	6
C.    TUJUAN.....	7
D.    HASIL YANG DIHARAPKAN.....	8
E.    SASARAN.....	8
F.    TEMA.....	8
G.    BATASAN UMUM.....	9
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN .....	10
A.    CABANG LOMBA.....	10
B.    PERSYARATAN UMUM PESERTA.....	10
C.    JURI .....	11
D.    PENYELENGGARA FLS3N .....	12
E.    SISTEM SELEKSI .....	15
F.    SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA.....	17
G.    KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA DIGITAL DAN UNDUH MATERI.....	18
H.    WAKTU PELAKSANAAN .....	19
I.    PENGHARGAAN .....	20
J.    PEMBIAYAAN .....	20

K. TATA TERTIB UMUM DAN SANKSI PELANGGARAN PERATURAN DALAM PELAKSANAAN LOMBA FLS3N.....	21
BAB III PELAKSANAAN LOMBA .....	23
A. BACA PUISI .....	23
B. CIPTA LAGU .....	39
C. CIPTA PUISI.....	56
D. DESAIN POSTER.....	62
E. FILM PENDEK.....	78
F. FOTOGRAFI.....	86
G. INSTRUMEN SOLO GITAR .....	95
H. JURNALISTIK.....	102
I. KREATIVITAS MUSIK TRADISI.....	107
J. KRIYA.....	116
K. KOMIK DIGITAL.....	122
L. MENULIS CERITA PENDEK.....	129
M. MENYANYI SOLO PUTRA.....	135
N. MENYANYI SOLO PUTRI .....	142
O. MONOLOG .....	149
P. TARI KREASI .....	154
BAB IV PENGADUAN PUBLIK PUSAT .....	160
A. Ruang lingkup Pengaduan.....	160
B. Pihak yang Dapat Mengajukan Pengaduan.....	161

C. Prinsip Pengaduan .....	161
D. Kode Etik Pengaduan.....	162
E. Kriteria Pengaduan yang Dapat Diproses .....	162
F. Pengaduan yang Tidak Dapat Diproses .....	163
G. Tata Cara Pengaduan.....	164
H. Mekanisme (Alur) Penanganan Pengaduan.....	164
I. Saluran Pengaduan Resmi.....	165
J. Standar Waktu Penanganan Pengaduan .....	165
K. Penyampaian Pengaduan .....	165
L. Batas Waktu Pengajuan Pengaduan.....	166
M. Hak dan Kewajiban Pelapor.....	167
N. Kerahasiaan dan Keamanan Data .....	167
O. Format Laporan Pengaduan.....	168
P. Dokumentasi dan Arsip .....	168
BAB V PENUTUP .....	169
LAMPIRAN .....	170

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Sebagai wujud nyata implementasi Kebijakan Manajemen Talenta Nasional di bidang seni budaya serta komitmen terhadap prinsip Pendidikan Bermutu untuk Semua, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah secara berkelanjutan menyelenggarakan ajang talenta seni budaya bagi murid jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan peserta didik berkebutuhan khusus sejak tahun 2008.

Ajang talenta seni budaya tersebut berawal dari kegiatan Jambore Seni Siswa Nasional yang pertama kali dilaksanakan pada tahun 2004. Selanjutnya, pada tahun 2008 di Bandung, Jawa Barat, kegiatan tersebut mengalami pengembangan dan perubahan nama menjadi Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N), yang kemudian diselenggarakan secara rutin setiap tahun. Seiring dengan dinamika perkembangan pendidikan dan kebijakan nasional, pada tahun 2025 FLS2N dikembangkan menjadi Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N).

Penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tahun 2026 tidak hanya bertujuan untuk mendorong pengembangan bakat dan minat murid di bidang seni budaya, tetapi juga merupakan bagian integral dari pelaksanaan Desain Besar Manajemen Talenta Nasional (DBMTN) sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional. Kebijakan tersebut menjadi landasan strategis dalam mempersiapkan generasi emas Indonesia yang berkualitas, berdaya saing, dan mampu berkompetisi di tingkat nasional maupun global.

Manajemen Talenta Nasional (MTN) dirancang sebagai program pemerintah yang berfokus pada tiga bidang utama, yaitu riset dan inovasi, seni budaya, serta olahraga. Dalam ranah seni budaya, FLS3N merupakan salah satu bentuk implementasi konkret MTN yang berorientasi pada proses penemukenalan, pengembangan, dan pemberian apresiasi terhadap talenta seni budaya murid dari seluruh wilayah Indonesia.

Ruang lingkup Manajemen Talenta Nasional di bidang seni budaya mencakup lima bidang prioritas, meliputi (1) seni rupa & kriya, (2) seni pertunjukan & teater, (3) musik, (4) film, dan (5) bahasa & sastra. Selaras dengan ruang lingkup tersebut, FLS3N Tahun 2026

diselenggarakan melalui 48 cabang lomba yang terdiri atas 15 cabang lomba untuk jenjang pendidikan dasar, 16 cabang lomba untuk jenjang pendidikan menengah, dan 17 cabang lomba bagi peserta didik berkebutuhan khusus.

Pelaksanaan seleksi FLS3N Tahun 2026 dilakukan secara bertahap dan berjenjang, dimulai dari pendaftaran, seleksi semifinal, hingga tahap final. Proses seleksi dilaksanakan secara berjenjang mulai dari tingkat sekolah, tingkat daerah (kabupaten/kota dan provinsi), hingga tingkat nasional.

Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan panduan teknis pelaksanaan FLS3N Tahun 2026 yang dapat menjadi acuan bagi seluruh pemangku kepentingan, termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang, komunitas, dinas pendidikan, serta pihak terkait lainnya. Panduan ini disusun untuk memastikan seluruh tahapan penyelenggaraan berjalan secara terstandar, transparan, dan akuntabel, serta mendukung pelaksanaan FLS3N yang efektif, efisien, dan profesional. Selain itu, panduan ini diharapkan menjadi dasar pengembangan ajang talenta seni di masa mendatang yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan berkontribusi dalam mewujudkan generasi muda Indonesia yang unggul, kreatif, dan berdaya saing di bidang seni budaya.

## **B. DASAR HUKUM**

Rujukan yang mendasari pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78);
2. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297);
3. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 104);
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23);
5. Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 205);

6. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Sekolah Formal;
9. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah;
10. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 25 Tahun 2025 tentang Manajemen Talenta Murid; dan
11. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Pusat Prestasi Nasional Tahun 2026.

### **C. TUJUAN**

#### 1. Tujuan Umum

Menjamin penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 dapat terlaksana secara tertib, terstandar, dan berkualitas untuk setiap cabang lomba di setiap jenjang pendidikan.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Memberikan acuan bagi semua pihak yang terlibat termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026.
- b. Memandu penyelenggara FLS3N 2026 tingkat Daerah dan Nasional agar dapat melaksanakan kegiatan secara efektif, efisien.
- c. Menjadi dasar dalam penyusunan panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2026 tingkat Daerah yang akan dilaksanakan oleh penyelenggara FLS3N 2026 tingkat Daerah.

## D. HASIL YANG DIHARAPKAN

1. Penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 dapat terlaksana secara tertib, terstandar, dan berkualitas untuk setiap cabang lomba di setiap jenjang pendidikan.
2. Terciptanya kesamaan persepsi pada pihak yang terlibat termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya dalam memahami dan melaksanakan ketentuan-ketentuan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026.

## E. SASARAN

Sasaran Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) mencakup:

1. Murid jenjang Pendidikan Dasar (SD/MI/SMP/MTs/Sederajat), Pendidikan Menengah (SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat), Pendidikan Khusus (SDLB/SMPLB/SMALB/Sederajat) di seluruh Indonesia, dan murid perwakilan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN) yang bertalenta di bidang seni;
2. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, Cabang Dinas Pendidikan Wilayah, Dinas Pendidikan Provinsi seluruh Indonesia;
3. Satuan Pendidikan termasuk Kepala Sekolah, guru, dan operator sekolah;
4. Atase Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang menaungi Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN);
5. Kepala Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN);
6. Komunitas; dan
7. Unsur lainnya.

## F. TEMA

Tema umum FLS3N tahun 2026 adalah **"Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya"**. Tema ini mengandung makna bahwa pengembangan karakter murid tidak dapat dipisahkan dari proses kreatif dan pemaknaan terhadap nilai-nilai seni budaya bangsa. Tema ini menegaskan bahwa kreativitas merupakan sarana strategis bagi murid untuk mengekspresikan gagasan, imajinasi, dan

identitas diri secara positif, inovatif, serta bertanggung jawab. Melalui proses berkarya seni, murid dilatih untuk berpikir kritis, bekerja keras, berdisiplin, percaya diri, serta menghargai proses dan hasil karya. Sementara itu, apresiasi seni budaya mencerminkan sikap menghargai keberagaman, menjunjung tinggi nilai kearifan lokal, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa. Apresiasi tidak hanya diwujudkan dalam penilaian terhadap karya seni, tetapi juga dalam sikap saling menghormati, sportivitas, dan empati antar peserta dalam setiap tahapan kompetisi.

## **G. BATASAN UMUM**

Klasifikasi seni yang dilombakan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 sebagai berikut:

a. Pertunjukan

Seni pertunjukan adalah cabang seni yang melibatkan aksi atau performa karya yang disampaikan melalui gerakan, suara, atau ekspresi di hadapan penonton.

b. Penciptaan

Seni penciptaan adalah cabang seni yang berfokus pada proses menghasilkan karya yang bersifat tetap, yang dapat dilihat, dirasakan, atau diapresiasi sebagai hasil kreativitas individu atau kelompok. Seni ini lebih berorientasi pada produk akhir seperti gambar, lukisan, kerajinan, puisi, atau karya sastra lainnya.

## BAB II

### MEKANISME PENYELENGGARAAN

#### A. CABANG LOMBA

Jenjang Pendidikan Peserta	Cabang Lomba	Peserta
Pendidikan Menengah (SMA/MA/SMK/MAK/ Sederajat)	1. Baca Puisi	1
	2. Cipta Lagu	1
	3. Cipta Puisi	1
	4. Desain Poster	1
	5. Fotografi	1
	6. Instrumen Solo Gitar	1
	7. Menyanyi Solo Putra	1
	8. Menyanyi Solo Putri	1
	9. Jurnalistik	1
	10. Kriya	1
	11. Komik Digital	1
	12. Menulis Cerita Pendek	1
	13. Monolog	1
	14. Tari Kreasi	2
	15. Film Pendek	3
	16. Kreativitas Musik Tradisional	5

#### B. PERSYARATAN UMUM PESERTA

1. Peserta Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) adalah murid yang memiliki status Warga Negara Indonesia (WNI) di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia Luar Negeri yang memiliki status tercatat sebagai murid aktif.
2. Murid berasal dari Satuan Pendidikan yang terakreditasi atau Satuan Pendidikan luar negeri yang diakui oleh Kementerian.
3. Murid aktif yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang Pendidikan Menengah tingkat SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat.
4. Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) dan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang valid.
5. Murid tersinkronisasi pada sistem Data Pokok Pendidikan (Dapodik) dan PD Data.

6. Setiap sekolah dapat mendaftarkan maksimal 2 (dua) orang peserta/tim pada cabang lomba yang sama.
7. Peserta belum pernah menjadi Juara 1 FLS3N di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama di tahun – tahun sebelumnya.
8. Status murid tingkat SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat pada saat pendaftaran adalah kelas **10** dan **11**.
9. Peserta yang lolos ke tingkat Nasional **wajib** membuat “**Surat Pernyataan Keaslian Karya**” yang dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani **peserta** serta “**Surat Keterangan Kebenaran Dokumen**” yang dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani **Kepala Sekolah** (contoh surat terlampir di halaman akhir Panduan ini). Kedua surat **dijadikan satu file**, disimpan dalam format PDF, dan diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N.

### C. JURI

Juri adalah individu atau sekelompok yang berwenang dan bertanggung jawab memberikan penilaian karya peserta lomba dalam pelaksanaan FLS3N Tingkat Daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi) dan Nasional. Tim juri setiap cabang lomba terdiri atas 3 (tiga) orang.

1. Juri harus memiliki:
  - a. kompetensi, yakni memiliki kepakaran yang relevan dengan cabang lomba yang dinilai dan harus dibuktikan dengan sertifikat, rekam jejak (CV), lisensi/penyetaraan, dan/atau pengakuan lain yang dapat dipertanggungjawabkan; dan
  - b. profesionalitas, yakni tidak memiliki konflik kepentingan dan tidak menjadi pembina/pelatih peserta lomba.
2. Pemilihan juri memperhatikan aspek keterwakilan wilayah dan organisasi yang berkepentingan sesuai dengan cabang lomba FLS3N.
3. Juri FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota wajib berasal dari Kecamatan berbeda atau lembaga yang setara.
4. Juri FLS3N Tingkat Provinsi wajib berasal dari Kabupaten/Kota berbeda atau lembaga yang setara.
5. Juri tidak berasal dari unsur penyelenggara atau panitia FLS3N.
6. Juri wajib menandatangani Pakta Integritas Juri.
7. Juri **tidak secara pribadi membina tim atau individu peserta lomba**, dan tidak sedang terafiliasi/bekerja untuk suatu organisasi/lembaga/badan hukum yang secara aktif melatih tim atau individu di tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi, dan Nasional.
8. Juri FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi ditentukan dan ditetapkan oleh pejabat yang berwenang di tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi.

9. Juri FLS3N Tingkat Nasional ditentukan dan ditetapkan oleh Kepala Pusat Prestasi Nasional, Kemendikdasmen.

#### D. PENYELENGGARA FLS3N

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
1	Tingkat Sekolah	Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyelenggarakan seleksi calon peserta FLS3N yang akan menjadi wakil sekolah.</li> <li>▪ Menugaskan operator tingkat sekolah sebagai admin sistem aplikasi ajang FLS3N 2026.</li> </ul>
2	Tingkat Kabupaten/ Kota	Dinas Pendidikan Provinsi atau Cabang Dinas Pendidikan Wilayah (dapat bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Kab./Kota, sekolah, MGMP, MKKS, komunitas, dan unsur lainnya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyusun dan menerbitkan <b>Panduan FLS3N 2026 Tingkat Kab./Kota</b> dengan mengacu pada Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.</li> <li>▪ Melaksanakan FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota berdasarkan jadwal yang ditetapkan Puspresnas.</li> <li>▪ Menetapkan hasil FLS3N Kabupaten/Kota berdasarkan hasil penilaian Tim Juri Daerah.</li> <li>▪ Menyerahkan SK pemenang FLS3N Kabupaten/Kota yang disahkan oleh pejabat yang berwenang kepada Puspresnas.</li> <li>▪ Menyerahkan Surat Pernyataan bahwa pemenang Tingkat Kabupaten/Kota yang terpilih berasal dari hasil seleksi, <b>bukan dari penunjukkan langsung</b> (lihat lampiran)</li> <li>▪ Menerbitkan sertifikat/e-sertifikat keikutsertaan dan atau pemenang FLS3N dan memastikan tersampaikan kepada peserta.</li> <li>▪ Menangani permasalahan</li> </ul>

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
			kecurangan atau pelanggaran saat pelaksanaan FLS3N Tingkat Kab./Kota.
3	Tingkat Provinsi	Dinas Pendidikan Provinsi (dapat bekerja sama dengan cabang dinas pendidikan wilayah, satuan pendidikan, MGMP, MKKS, komunitas, dan unsur lainnya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyusun dan menerbitkan <b>Panduan FLS3N 2026 Tingkat Provinsi</b> dengan mengacu pada Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.</li> <li>▪ Menugaskan operator tingkat Provinsi sebagai admin sistem aplikasi ajang FLS3N 2026.</li> <li>▪ Melakukan sosialisasi kegiatan FLS3N Provinsi.</li> <li>▪ Mengumumkan atau melakukan pemanggilan peserta FLS3N Provinsi.</li> <li>▪ Melaksanakan FLS3N Tingkat Provinsi berdasarkan jadwal yang ditetapkan Puspresnas.</li> <li>▪ Menetapkan hasil FLS3N Provinsi berdasarkan hasil penilaian Tim Juri Daerah.</li> <li>▪ Menyerahkan SK Pemenang FLS3N Tingkat Provinsi yang ditandatangani/ disahkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi kepada Puspresnas.</li> <li>▪ Menyerahkan Surat Pernyataan bahwa pemenang Tingkat Provinsi yang terpilih berasal dari hasil seleksi, <b>bukan dari penunjukkan langsung</b> (lihat Lampiran)</li> <li>▪ Menyerahkan <b>berita acara</b> Hasil Penjurian FLS3N Dikmen Tingkat Provinsi format PDF (lihat lampiran Format Berita Acara)</li> </ul>

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menerbitkan sertifikat/e-sertifikat keikutsertaan dan atau pemenang FLS3N dan memastikan tersampaikan kepada peserta.</li> <li>▪ Menangani permasalahan kecurangan atau pelanggaran saat pelaksanaan FLS3N Tingkat Provinsi.</li> </ul>
		Operator Provinsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menginput/menandai Juara Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi di sistem aplikasi ajang FLS3N Dikmen.</li> <li>▪ Mengunggah SK Pemenang Provinsi berdasarkan hasil penilaian juri.</li> </ul>
4	Wilayah SILN	Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melaksanakan seleksi dan penilaian peserta wilayah SILN untuk menetapkan Finalis Nasional.</li> <li>▪ Menyusun berita acara penilaian seleksi wilayah SILN dan SK penetapan Finalis Nasional wilayah SILN.</li> </ul>
5	Tingkat Nasional	Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyusun Panduan FLS3N 2026.</li> <li>▪ Melakukan sosialisasi FLS3N 2026.</li> <li>▪ Menyediakan portal pendaftaran dan sistem aplikasi ajang FLS3N 2026.</li> <li>▪ Menginformasikan data pendaftar kepada Dinas Pendidikan Provinsi.</li> <li>▪ Menerima data, karya digital, dan SK pemenang FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota serta Provinsi.</li> <li>▪ Menyediakan <i>platform</i> seleksi daring bagi Finalis SILN yang</li> </ul>

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<p>tidak dapat hadir secara luring di lokasi lomba.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menetapkan SK Finalis Nasional FLS3N Dikmen 2026.</li> <li>▪ Menerbitkan surat pengumuman finalis FLS3N Dikmen 2026.</li> <li>▪ Menetapkan tim juri FLS3N tingkat Nasional.</li> <li>▪ Melaksanakan penjurian/penilaian seleksi FLS3N Tingkat Nasional.</li> <li>▪ Menetapkan pemenang Tingkat Nasional.</li> <li>▪ Menerbitkan SK pemenang FLS3N Tingkat Nasional pada laman Puspresnas yang dapat diakses seluruh peserta.</li> <li>▪ Menerbitkan e-sertifikat pemenang FLS3N Dikmen 2026 Tingkat Nasional.</li> </ul>

## E. SISTEM SELEKSI

### 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 FLS3N di laman <https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>

### 2. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi Secara Luring

Seleksi secara luring adalah penyelenggaraan kegiatan penjurian oleh tim juri dengan cara menghadirkan langsung para peserta ajang talenta. Berikut ini mekanisme seleksi secara luring:

- a. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota/Provinsi **menyusun dan menerbitkan Panduan FLS3N 2026 Tingkat Kab. /Kota/Provinsi** dengan mengacu pada Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.
- b. Seleksi peserta FLS3N tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi wajib **menggunakan data murid yang telah terdaftar di portal registrasi**

**pendaftaran** **melalui** **laman** <https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>

- c. Peserta seleksi Tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi yang dilaksanakan secara luring menampilkan karya seni merujuk pada Panduan FLS3N 2026.
- d. Peserta atau tim terbaik hasil seleksi Tingkat Kabupaten/Kota ditetapkan sebagai wakil untuk mengikuti seleksi Tingkat Provinsi pada setiap cabang lomba, dengan kuota peserta ditentukan oleh penyelenggara seleksi Tingkat Provinsi.
- e. Sejumlah 1 (satu) peserta atau tim terbaik hasil seleksi Tingkat Provinsi ditetapkan sebagai wakil untuk mengikuti seleksi Tingkat Nasional pada setiap cabang lomba.
- f. Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi tingkat Provinsi.
- g. Pemenang hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi ditetapkan dalam bentuk Surat Keputusan yang ditandatangani oleh pejabat yang berwenang.
- h. SK pemenang FLS3N Dikmen Tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi Tahun 2026 dikirimkan kepada Puspresnas melalui sistem aplikasi ajang FLS3N.
- i. Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota/Provinsi luring merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan FLS3N 2026.

### **Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi Secara Daring**

Panitia seleksi Tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi dapat melaksanakan seleksi secara daring (*online*), baik untuk seluruh maupun sebagian cabang lomba, apabila terkendala oleh kondisi geografis, pendanaan, dan keterbatasan sumber daya dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota/Provinsi **menyusun dan menerbitkan Panduan FLS3N 2026 Tingkat Kab./Kota/Provinsi** dengan mengacu pada Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.
- b. Seleksi dilakukan secara daring (*online*) dengan mengacu data murid yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran peserta <https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>
- c. Penilaian karya digital dilakukan oleh juri yang berkumpul secara luring di satu tempat yang ditetapkan oleh penyelenggara Tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi.

- d. Tim juri wajib menilai karya seluruh peserta lomba mengacu pada indikator penilaian dalam Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.
- e. Tim juri menandatangani pakta integritas dan berita acara hasil penilaian.
- f. Penyelenggara menerbitkan SK Pemenang seleksi tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi berdasarkan berita acara hasil penilaian juri.
- g. Seleksi peserta wilayah SILN untuk menentukan Finalis Nasional akan dilaksanakan oleh Pusat Prestasi Nasional dan dinilai langsung oleh Juri Nasional.
- h. Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota/Provinsi daring merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan FLS3N 2026.

### 3. Seleksi Tingkat Nasional Secara Luring

Seleksi tingkat Nasional diselenggarakan secara luring di di tempat yang telah ditetapkan oleh penyelenggara tingkat Nasional (Puspresnas) yang akan diberitahukan lebih lanjut melalui surat pengumuman resmi. Seleksi tingkat Nasional diikuti oleh peserta terbaik perwakilan masing-masing Provinsi dan SILN untuk menentukan pemenang FLS3N Dikmen 2026 Tingkat Nasional.

Bagi Finalis Nasional SILN yang tidak dapat hadir secara luring di lokasi lomba **wajib** mengirimkan surat pemberitahuan kepada panitia Puspresnas melalui Narahubung. Puspresnas akan memfasilitasi seleksi lomba daring.

## F. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA

Laman sistem aplikasi ajang FLS3N yang digunakan di tahun 2026 sebagai berikut:

1. Portal Registrasi Pendaftaran Peserta FLS3N:  
<https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>
2. Sistem Aplikasi Ajang FLS3N Dikmen:  
<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls3n/login>
3. Sistem publikasi informasi ajang FLS3N:  
<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/>  
Instagram @puspresnas
4. Unduh e-sertifikat FLS3N:  
<https://esertifikat.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/>

**Satu akun email hanya dapat digunakan oleh 1 (satu) orang** sebagai media mengunduh sertifikat. Pastikan menggunakan **email pribadi masing-masing** dan **tidak salah mengetikkan alamat email**.

## **G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA DIGITAL DAN UNDUH MATERI**

Masing – masing cabang lomba memiliki persyaratan dan ketentuan dalam unggah karya digital. Karya digital diunggah ke sistem aplikasi FLS3N dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Karya diunggah dalam bentuk video atau dokumen digital sesuai dengan ketentuan masing-masing cabang lomba.
- b) Peserta **wajib** menyimpan file sesuai format yang ditentukan sebagai berikut:
  - 1) Video: format MP4, resolusi minimal 720p. Orientasi layar, sudut pandang pengambilan video, dan durasi sesuai ketentuan masing-masing cabang lomba.
  - 2) Dokumen Teks: format PDF.
  - 3) Foto/Scan Gambar: format PDF, resolusi 300 dpi.
- c) File harus diberi nama sesuai format yang ditentukan di masing-masing cabang lomba.
- d) Folder penyimpanan karya diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan **pastikan akses file Google Drive diatur ke "Anyone with the link", "Anyone on the internet with the link can view" atau "Siapa saja yang memiliki link dapat melihat"**) agar file dapat diakses oleh panitia dan juri.
- e) Video juga dapat diunggah ke akun YouTube masing-masing dan diatur ke **unlisted/tidak publik** kemudian tautan <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls3n/login> YouTube diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N Dikmen.
- f) Tautan/link Google Drive atau YouTube wajib diinputkan ke sistem aplikasi ajang FLS3N.
- g) *Link* harus diuji terlebih dahulu oleh peserta untuk memastikan bisa diakses oleh panitia dan juri. Peserta bertanggung jawab atas keabsahan dan keutuhan *link* beserta file di dalamnya hingga pengumuman hasil lomba.
- h) Karya harus diunggah sebelum tanggal dan waktu yang ditentukan (lihat Tabel Waktu Pelaksanaan).

- i) Sistem aplikasi akan menutup akses unggah setelah melewati batas waktu.

## H. WAKTU PELAKSANAAN

No	Kegiatan	Jadwal
1	Sosialisasi FLS3N Dikmen 2026	14 Februari 2026
2	Pendaftaran dan finalisasi peserta di portal pendaftaran oleh operator sekolah	16 Februari s.d. 31 Maret 2026
3	Pelaksanaan FLS3N Dikmen Tingkat Kab./Kota	6 April s.d. 2 Mei 2026
4	Unggah dokumen ke sistem aplikasi ajang FLS3N Dikmen, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung</li> <li>• SK Pemenang FLS3N Dikmen Tahun 2026 Tingkat Kab./Kota</li> <li>• Memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Kab./Kota ke aplikasi ajang FLS3N Dikmen oleh operator Dinas Pendidikan Provinsi</li> </ul>	12 April s.d. 5 Mei 2026
5	Pelaksanaan FLS3N Dikmen Tingkat Provinsi	13 Juli s.d. 6 September 2026
6	Batas waktu untuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unggah dokumen ke sistem aplikasi ajang FLS3N Dikmen, meliputi: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung</li> <li>b. Berita Acara Hasil Penilaian dan Penetapan Pemenang FLS3N Dikmen Tahun 2026 Tingkat Provinsi</li> <li>c. SK Pemenang FLS3N Dikmen Tahun 2026 Tingkat Provinsi</li> </ol> </li> <li>• Memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Provinsi ke aplikasi ajang FLS3N Dikmen oleh operator Dinas Pendidikan Provinsi</li> </ul>	18 Juli s.d. 8 September 2026
7	Batas akhir upload karya FLS3N Dikmen wilayah SILN	28 Juli 2026 pukul 23.59 WIB

No	Kegiatan	Jadwal
8	Seleksi FLS3N Dikmen Wilayah SILN Tahun 2026	4 s.d. 7 Agustus 2026
9	Pengumuman Finalis Nasional FLS3N Dikmen Tahun 2026 2026	14 September 2026
10	Pelaksanaan FLS3N Dikmen Tingkat Nasional Tahun 2026	6 s.d. 12 Oktober 2026

*Keterangan: Apabila ada perubahan jadwal akan diberitahukan lebih lanjut melalui surat pengumuman resmi di laman Pusat Prestasi Nasional.*

## I. PENGHARGAAN

### 1. Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi

Penghargaan kejuaraan Tingkat **Kabupaten/Kota dan Provinsi** dilaksanakan dan diberikan sesuai kebijakan daerah masing-masing.

### 2. Tingkat Nasional

Penghargaan kejuaraan Tingkat Nasional sebagai berikut:

- a. Juara 1 : medali emas, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- b. Juara 2 : medali perak, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- c. Juara 3 : medali perunggu, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- d. Juara Harapan 1 : e-sertifikat dan uang pembinaan;
- e. Juara Harapan 2 : e-sertifikat dan uang pembinaan; dan
- f. Juara Harapan 3 : e-sertifikat dan uang pembinaan.

Finalis Nasional yang tidak menjadi juara (sesuai data pada saat pendaftaran di portal registrasi) memperoleh e-sertifikat partisipasi FLS3N dari Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

## J. PEMBIAYAAN

1. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Daerah bersumber dari dana APBD atau dana lain sesuai kewenangan daerah masing-masing.
2. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Nasional bersumber dari dana APBN Tahun 2026 yang dialokasikan untuk Pusat Prestasi Nasional.

## **K. TATA TERTIB UMUM DAN SANKSI PELANGGARAN PERATURAN DALAM PELAKSANAAN LOMBA FLS3N**

1. Peserta wajib mematuhi peraturan dan mengikuti jadwal pelaksanaan yang telah ditetapkan.
2. Pembatalan peserta dilakukan apabila:
  - a. meninggal dunia;
  - b. mengundurkan diri;
  - c. melakukan tindakan pelanggaran tata tertib ajang talenta;
  - d. melakukan plagiarisme karya dan/atau mengandung unsur SARA.
  - e. melakukan tindakan kekerasan (intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan);
  - f. terlibat dalam penggunaan dan pengedaran narkoba; dan
  - g. terlibat tindakan kriminal.
3. Pembatalan peserta ajang talenta tingkat Nasional dilakukan oleh Kepala Pusat Prestasi Nasional.
4. Pembatalan apresiasi dapat berupa pembatalan kepesertaan, kemenangan, dan/atau pembatalan penghargaan.
5. Pembatalan kepesertaan, kemenangan dan/atau penghargaan dilakukan apabila ditemukan:
  - a. praktik kecurangan dalam penyelenggaraan FLS3N;
  - b. pelanggaran terhadap prosedur dan etika penyelenggaraan FLS3N;
  - c. melakukan tindak pidana yang berkaitan dengan intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan; dan
  - d. melakukan pidana kejahatan yang berkaitan dengan korupsi, narkoba, dan makar.
6. Mekanisme pembatalan kepesertaan dan pembatalan apresiasi didasarkan pada laporan pengaduan dan investigasi pengaduan. Laporan pengaduan dapat disampaikan oleh pelapor melalui kanal pelaporan yang disediakan oleh Pusat Prestasi Nasional.
7. Hak cipta karya hasil lomba tetap berada di tangan peserta ajang talenta yang bersangkutan;
8. Hak kepemilikan/penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih wahana karya peserta tingkat nasional baik sebagian atau keseluruhan untuk kepentingan nonkomersial ada pada Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dan akan diatur sebagaimana mestinya.
9. Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan FLS3N yang diatur dalam panduan ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan di masa yang akan datang. Untuk itu, Pusat Prestasi Nasional akan memberitahukannya pada saat perubahan itu sudah ditetapkan,

dan akan disampaikan secepatnya melalui mekanisme tertentu atau dokumen tersendiri yang terpisah dari buku panduan ini.

3. Sanksi tidak dapat melanjutkan seleksi di tingkat Nasional diberlakukan jika tidak melengkapi Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung, Berita Acara Hasil Penjurian FLS3N Dikmen Tingkat Provinsi, dan SK Pemenang FLS3N Dikmen Tingkat Provinsi.

## BAB III

### PELAKSANAAN LOMBA

#### A. BACA PUISI

##### 1. Penjelasan Cabang Lomba

Seni Baca Puisi adalah keterampilan pembacaan puisi secara lisan dengan penekanan pada ekspresi, intonasi, ritme, dan emosi. Membaca puisi merupakan alih wahana dari karya sastra puisi ke dalam seni pertunjukan guna melibatkan penghayatan dan ekspresi untuk menyampaikan pesan penyair kepada penonton. Elemen penting dalam membaca puisi adalah penghayatan, ekspresi, keragaman warna vokal, dan gerakan tubuh.

##### 2. Materi Lomba

- a. Materi lomba berlaku sama untuk seluruh jenjang pelaksanaan, yaitu Kabupaten/Kota, Provinsi, SILN, dan Nasional.
- b. Peserta membacakan 2 (dua) puisi: 1 puisi wajib dan 1 puisi pilihan dari daftar puisi-puisi pilihan di bawah ini:
  - 1) Puisi Wajib: Jembatan (Sutardji Calzoum Bachri)
  - 2) Puisi Pilihan:
    - a) Senja di Pelabuhan Kecil (Chairil Anwar)
    - b) Ke Pelabuhan (Toeti Heraty)
    - c) Sagu Ambon (WS Rendra)
    - d) Selamat Pagi Indonesia (Sapardi Djoko Damono)
    - e) Saat Pagi Diserang Hujan (Inggit Putria Marga)
    - f) Di Puncak Hening (Diah Hadaning)
    - g) Dialog Bukit Kemboja (D. Zawawi Imron)
    - h) Asmaradana (Goenawan Mohamad)
    - i) Mahang yang Terbakar (Kunni Masrohanti)

### 3. Ketentuan Teknis Umum

- a. Peserta menggunakan aksesoris yang mengandung kedaerahan (bukan pakaian tradisional) dengan memperhatikan kesopanan dan kenyamanan saat membaca puisi.
- b. Peserta final tingkat Nasional wajib tampil secara luring pada waktu yang ditetapkan oleh panitia FLS3N tingkat nasional, kecuali peserta SILN yang berhalangan hadir.

### 4. Mekanisme dan Pelaksanaan Lomba per Jenjang

- a. Tingkat Kabupaten/Kota
  - 1) Peserta membacakan puisi wajib dan satu puisi pilihan yang telah tersedia pada materi lomba.
  - 2) Peserta tidak diperbolehkan menambahkan, dalam bentuk nyanyian dan/atau pengulangan larik/bait tertentu, atau mengurangi puisi yang dibacakan.
  - 3) Peserta tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu apapun, baik berupa iringan musik maupun alat bantu lain, seperti topeng atau kostum, kecuali teks puisi yang akan dibacakan.
- b. Tingkat Provinsi dan SILN
  - 1) Seleksi tingkat provinsi, khusus untuk SILN akan dinilai oleh juri nasional.
  - 2) Peserta membacakan puisi wajib dan satu puisi pilihan yang telah tersedia pada materi lomba.
  - 3) Peserta tidak diperbolehkan menambahkan, dalam bentuk nyanyian dan/atau pengulangan larik/bait tertentu, atau mengurangi puisi yang dibacakan.
  - 4) Peserta tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu apapun, baik berupa iringan musik maupun alat bantu lain, seperti topeng atau kostum, kecuali teks puisi yang akan dibacakan.
  - 5) Bagi peserta yang menjadi juara 1 tingkat provinsi **wajib** mengunggah video Baca Puisi pada saat seleksi tingkat Provinsi.

## 5. Ketentuan Teknis Karya Video Tingkat SILN

- a. Pembacaan puisi dari awal hingga akhir sepenuhnya direkam melalui alat rekam (video recorder/Handicam/HP dan alat rekam lainnya yang sesuai dengan ketentuan teknis karya).
- b. Video diawali dengan perkenalan diri peserta dengan menyebutkan nama lengkap, asal sekolah, negara, dan kategori lomba.
- c. Pengambilan gambar dilakukan dengan kamera statis yang memperlihatkan pembaca puisi secara keseluruhan atau setengah badan dalam posisi berdiri.
- d. Kedua puisi dibaca sekaligus dalam satu rekaman video tanpa ada jeda/editan, diawali dengan puisi wajib terlebih dahulu.
- e. Durasi video rekaman untuk dua puisi maksimal 15 menit (sudah dengan perkenalan). Kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai.
- f. Format file video adalah .mp4 (HD dengan resolusi 720p).
- g. Nama file mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah dan Negara. Contoh: BACA PUISI\_Putri Ayu Aulia\_SILN Kinabalu
- h. Video dapat diunggah ke <https://www.youtube.com> dengan meng-klik "unlisted/tidak publik" yaitu hanya bisa dilihat oleh pengguna yang memiliki tautan. Pengaturan ini dapat dipilih pada menu Visibilitas.
- i. Tautan *link* video YouTube dimasukkan ke Portal Ajang FLS3N sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan oleh panitia.

## 6. Ketentuan Teknis Lomba Tingkat Nasional

- a. Peserta yang lolos ke tingkat Nasional **wajib** mengunggah video karya seleksi di tingkat Provinsi.
- b. Peserta SILN, jika tidak dapat hadir secara luring di lokasi final lomba FLS3N, dapat mengikuti lomba secara live Zoom yang tautannya akan disediakan oleh panitia.

- c. Peserta membacakan satu puisi wajib dan satu puisi pilihan yang telah tersedia pada materi lomba.
- d. Peserta tahap lomba tingkat nasional tidak diperbolehkan membacakan puisi pilihan yang sama ketika seleksi sebelumnya.
- 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 lain, 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. Seluruh peserta, baik yang hadir secara luring maupun yang melalui tautan Zoom, wajib mengikuti rapat teknis (*technical meeting*).
- i. Peserta menggunakan aksesoris yang mengandung kedaerahan (bukan pakaian tradisional) dengan memperhatikan unsur etika, kesopanan dan kenyamanan saat membaca puisi.

## 7. Indikator Penilaian

Indikator penilaian berlaku sama untuk seleksi tingkat Wilayah dan Nasional.

No.	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1.	Penghayatan	35%	Peserta mampu menghayati pembacaan puisi dengan ketepatan emosi dan daya konsentrasi.
2.	Vokal	25%	Peserta mampu membaca puisi dengan artikulasi yang jelas, intonasi yang tepat, serta menguasai dinamika, ritme dan tempo.
3.	Gerak tubuh/gesture	20%	Peserta mampu membacakan puisi dengan gestur

No.	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
			atau gerak tubuh yang berjiwa dan terjaga serta ekspresi/mimik wajah yang sesuai.
4.	Tafsir	20%	Peserta mampu memahami isi puisi

Interval penilaian pada setiap indikator :

1. Point 60 – 65 = Kurang (Penghayatan, vokal, gerak tubuh dan tafsir masih belum memadai untuk mendukung penampilannya dalam pembacaan puisi)
2. Point 70 – 75 = Cukup (Memiliki penghayatan yang cukup sesuai dengan tafsir, Teknik vokal yang baik, namun masih terlihat gugup dan gagap)
3. Point 80 – 85 = Baik (Penghayatan sudah sesuai dengan tafsir puisi, penampilan Gerak tubuh yang berjiwa, walaupun masih ada kekurangtepatan pada penguasaan vokal)
4. Point 90 – 95 = Sangat Baik (Peserta mampu menghayati dengan tepat keseluruhan puisi yang dibacakan, memahami makna puisi, artikulasi yang jelas, intonasi yang tepat, dan dinamika pengucapan yang kuat, serta mampu membacakan puisi dengan gestur atau gerak tubuh yang berjiwa dan ekspresi yang sesuai)

## LAMPIRAN PUISI

### **Puisi Wajib:**

Sutardji Calzoum Bachri

#### **JEMBATAN**

Sedalam-dalam sajak takkan mampu menampung  
airmata bangsa. Kata-kata telah lama terperangkap  
dalam basa-basi dalam teduh pakewuh dalam isyarat dan kilah  
tanpa makna

Maka aku pun pergi menatap pada wajah orang berjuta.

Wajah orang jalanan yang berdiri satu kaki dalam penuh sesak bis kota.

Wajah orang tergusur.

Wajah yang ditilang malang.

Wajah para muda yang matanya letih menyimak daftar lowongan kerja.

Wajah yang tercabik dalam pengap pabrik.

Wajah yang disapu sepatu.

Wajah legam para pemulung yang memungut remah-remah pembangunan.

Wajah yang hanya mampu menjadi sekadar penonton etalase indah  
diberbagai plaza.

Wajah yang diam-diam menjerit melengking melolong dan mengucap:

tanah air kita satu

bangsa kita satu

bahasa kita satu

bendera kita satu!

Tapi wahai saudara satu bendera,

kenapa kini ada sesuatu yang terasa jauh beda di antara kita? '

Sementara jalan-jalan mekar di mana-mana

menghubungkan kota-kota, jembatan-jembatan

tumbuh kokoh merentangi semua sungai dan lembah yang ada,

tapi siapakah yang akan mampu menjembatani jurang di antara kita?

Di lembah-lembah kusam pada pucuk tulang kersang dan otot linu mengerang  
mereka pancangkan koyak-moyak bendera hati dipijak ketidakpedulian pada  
saudara.

Gerimis tak mampu menguncupkan kibarannya. Lalu tanpa tangis mereka  
menyanyi:

padamu negeri

airmata kami

## Puisi Pilihan:

Chairil Anwar

### **SENJA DI PELABUHAN KECIL**

**buat Sri Ajati**

Ini kali tidak ada yang mencari cinta  
di antara gudang, rumah tua, pada cerita  
tiang serta temali. Kapal, perahu tiada berlaut  
menghembus diri dalam mempercaya mau berpaut.

Gerimis mempercepat kalam. Ada juga kelepak elang  
menyinggung muram, desir hari lari berenang  
menemu bujuk pangkal akanan. Tidak bergerak  
dan kini tanah dan air tidur hilang ombak.

Tiada lagi. Aku sendiri. Berjalan  
menyisir semenanjung, masih pengap harap  
sekali tiba di ujung dan sekalian selamat jalan  
dari pantai keempat, sedu penghabisan bisa terdekap.

Toeti Heraty

## **KE PELABUHAN**

benarkah setiap senja  
matahari masih terbenam juga  
kasihku?

pernah kupelajari, sudah sekian waktu  
yang lalu, bahwa bulan mengitari  
dunia, dan dunia matahari –

bulan, yang bagai mangga kemuning  
menyandarkan diri pada awan-awan  
yang bergerigi  
dan matahari terbakar merajai hati  
sewaktu mobil menyusur kali dan kali  
mengalir ke laut, lautan luas –  
benarkah setiap senja?

karena sebelah kiri hanya tampak  
nyala jingga langit merenggut-renggut lambaian  
bendera dan cakrawala dirembeti gubuk-gubuk, rapuh dan kelabu –

benarkah begitu -, bahwa  
suatu saat matahari dan lautan  
akan bersentuhan, dan berjanji

bagai kedahsyatan yang menghilang  
dan akan kembali lagi

WS Rendra

## **SAGU AMBON**

Ombak beralun, o, mamae.  
Pohon-pohon pala di bukit sakit.  
Burung-burung nuri menjerit.  
Daripada membakar masjid  
daripada membakar gereja  
lebih baik kita bakar sagu saja.

Pohon-pohon kelapa berdansa.  
Gitar dan tifa.  
Dan suaraku yang merdu.  
O, ikan,  
O, taman karang yang bercahaya.  
O, saudara-saudaraku,  
lihat, mama kita berjongkok di depan kota yang terbakar.

Tanpa kusadari laguku jadi sedih, mamae.  
Air mata kita menjadi tinta sejarah yang kejam.

Laut sepi tanpa kapal layar.  
Bumi meratap dan terluka.  
Di mana nyanyian anak-anak sekolah?  
Di mana selendangmu, nonae?  
Di dalam api unggun aku membakar sagu.  
Aku lihat permusuhan antara saudara itu percuma.  
Luka saudara lukaku juga.

Sapardi Djoko Damono

## **SELAMAT PAGI INDONESIA**

Selamat pagi, Indonesia, seekor burung mungil mengganggu  
dan menyanyi kecil buatmu.

Aku pun sudah selesai, tinggal mengenakan sepatu,  
dan kemudian pergi untuk mewujudkan setiaiku padamu dalam  
kerja yang sederhana;

bibirku tak biasa mengucapkan kata-kata yang sukar dan  
tanganku terlalu kurus untuk mengacu terkepal.

Selalu kujumpai kau di wajah anak-anak sekolah,  
di mata para perempuan yang sabar,

di telapak tangan yang membatu para pekerja jalanan;  
kami telah bersahabat dengan kenyataan  
untuk diam-diam mencintaimu.

Pada suatu hari tentu kukerjakan sesuatu  
agar tak sia-sia kau melahirkanku.

Seekor ayam jantan menegak, dan menjeritkan salam  
padamu, kubayangkan sehelai bendera berkibar di sayapnya.

aku pun pergi bekerja, menaklukan kejemuan,  
merubuhkan kesangsihan,

dan menyusun batu-demi batu ketabahan, benteng  
kemerdekaanmu pada setiap matahari terbit, o anak jaman  
yang megah,

biarkan aku memandangi ke Timur untuk mengenangmu  
wajah-wajah yang penuh anak-anak sekolah berkilat,

para perempuan menyalakan api,

dan di telapak tangan para lelaki yang tabah

telah hancur kristal-kristal dusta, khianat dan pura-pura.

Selamat pagi, Indonesia, seekor burung kecil  
memberi salam kepada si anak kecil;  
terasa benar: aku tak lain milikmu

Inggit Putria Marga

### **SAAT PAGI DISERANG HUJAN**

pohon-pohon pisang  
berdaun koyak berbatang lotak  
tali-tali jemuran  
mengendur ditumpangi jamuri  
bambu-bambu pagar  
lapuk nyaris ambruk  
ayam, kambing, sapi  
kurus dikandangi terus  
tiang-tiang listrik  
sekarat penuh karat  
genteng-genteng rumah  
semapat didera lumut  
suami istri bagai ular  
melingkar di bawah selimut  
anak lelaki dan anak perempuan  
lupa jalan menuju sekolah  
ruang-ruang kelas  
mati digero goti gigi sepi  
jalan-jalan aspal  
ditumbuhi lengang terjal  
kebun-kebun sayur  
menjelma rumah air  
bunga-bunga kecipir  
rontok untuk bonyok  
bulu-bulu bangau  
mengapung di danau  
cahaya matahari sembunyi  
di jantung seorang yogi

Diah Hadaning

## **DI PUNCAK HENING**

sungai hayatku mengalir berliku  
menembus bukit waktu  
menghanyutkan mengendapkan  
batu timbul  
    batu lumpur  
        pahala dan karma  
sungai hayatku mengalir berliku  
menembus gua-gua nuranimu  
mengirim denyut bumi gelap pun nikmat  
mengirim basah gunung angkuh pun lumat  
sungai hayatku mengalir berliku  
mencari ujung-ujung nyala kembaramu  
sampai kau terbenam  
menyelam  
    timbul tenggelam  
        dalam renang  
sungaiku yang terus mengalir  
dan kau yang terus berenang  
beritakan kabar tanpa sengketa  
kepada peladang di gigir desa  
kepada nelayan dekat muara  
menyatu aku pun pada lautku  
menyatu kau pun pada lautmu  
dan menyatu laut-laut itu

D. Zawawi Imron

### **DIALOG BUKIT KEMBOJA**

Inilah ziarah di tengah nisan-nisan tengadah  
di bukit serba kemboja. Matahari dan langit lelah

Seorang nenek, pandangannya tua memuat jarum cemburu  
menanyakan, mengapa aku berdoa di kubur itu

“Aku anak almarhum,” jawabku dengan suara gelas jatuh  
pipi keriput itu menyimpan bekas sayatan waktu

“Lewat berpuluh kemarau  
telah kubersihkan kubur di depanmu  
karena kuanggap kubur anakku.”

Hening merangkak lambat bagai langkah siput  
Tanpa sebuah sebab senyumnya lalu merekah  
Seperti puisi mekar pada lembar bunga basah

“Anakku mati di medan laga, dahulu  
saat Bung Tomo mengibas bendera dengan takbir  
Berita itu kekal jadi sejarah: Surabaya pijar merah  
Ketika itu sebuah lagu jadi agung dalam derap  
Bahkan pada bercak darah yang hampir lenyap.”

Jadi di lembah membias rasa syukur  
Pada hijau ladang sayur, karena laut bebas debur

“Aku telah lelah mencari kuburnya dari sana ke mana  
Tak kutemu. Tak ada yang tahu  
Sedangkan aku ingin ziarah, menyampaikan terimakasih  
atas gugurnya: Mati yang direnungkan melati  
Kubur ini memadailah, untuk mewakilinya.”

“Tapi ayahku sepi pahlawan  
Tutur orang terdekat, saat ia wafat  
Jasadnya hanya satu tingkat di atas ngengat  
Tapi ia tetap ayahku. Tapi ia bukan anakmu”

“Apa salahnya kalau sesekali  
kubur ayahmu kujadikan alamat rindu  
Dengan ziarah, oleh harum kemboja yang berat gemuruh  
dendamku kepada musuh jadi luruh”

Sore berangkat ke dalam remang  
Ke kelepak kelelawar

“Hormatku padamu, nenek! Karena engkau  
menyimpan rahasia wangi tanahku, tolong  
beri aku apa saja, kata atau senjata!”

“Aku orang tak bisa memberi, padamu bisaku cuma minta:  
Jika engkau bambu, jadilah saja bambu runcing  
Jangan sembilu, atau yang membungkuk depan sembilu!”

Kelam mendesak kami berpisah. Di hati tidak  
Angin pun tiba dari tenggara. Daun-daun dan bunga ilalang  
memperdengarkan gamelan doa  
Memacu roh agar aku tak jijik menyeka nanah  
pada luka anak-anak desa di bawah  
Untuk sebuah hormat  
Sebuah cinta yang senapas dengan bendera  
Tidak sekedar untuk sebuah palu

Goenawan Mohamad

### **Asmaradana**

Ia dengar kepak sayap kelelawar dan guyur sisa hujan dari daun, karena angin pada kemuning. Ia dengar resah kuda serta langkah pedati ketika langit bersih kembali menampakkan bimasakti, yang jauh. Tapi di antara mereka berdua, tidak ada yang berkata-kata.

Lalu ia ucapkan perpisahan itu, kematian itu. Ia melihat peta, nasib, perjalanan dan sebuah peperangan yang tak semuanya disebutkan.

Lalu ia tahu perempuan itu tak akan menangis. Sebab bila esok pagi pada rumput halaman ada tapak yang menjauh ke utara, ia tak akan mencatat yang telah lewat dan yang akan tiba, karena ia tak berani lagi.

Anjasmara, adikku, tinggallah, seperti dulu.

Bulan pun lamban dalam angin, abai dalam waktu.

Lewat remang dan kunang-kunang, kaulupakan wajahku,  
kulupakan wajahmu.

Kunni Masrohanti

## **MAHANG YANG TERBAKAR**

Adakah yang lebih tegar  
Tubuhku selalu kau incar

Aku adalah akar  
mengikat tepian rapuh  
merengkuh tanah-tanah yang tak bisa kau sentuh  
mendekap tebing-tebing batu yang tak bisa kau tuju  
Aku memeluknya

Adakah yang lebih tegar  
Tubuhku kau bakar

Kepada batu air berkabar  
Sebatang mahang tubuhnya terbakar  
Hangus menghitam  
Asap mengepul dari ubunnya  
Aku batimang mendiamkan

Dengan tubuh berselimut akar liar  
Sebatang mahang keluar mencari keadilan  
dari rimba bunian hingga panggung-panggung pertunjukan  
dari rawa keheningan ke tempat kau panggang kebenaran

Dia tumbuh kau aduh  
Dia berakar kau gusar  
Dia merimbun kau ampun  
Dia meninggi kau dengki  
Dia diam kau geram  
Dia membesar kau incar  
Dia yang memberi segar kau sasar  
Kau bakar

Adakah yang lebih sabar  
Tubuhku kau bakar

## B. CIPTA LAGU

### 1. Penjelasan Cabang Lomba

Cabang lomba cipta lagu bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, daya cipta, apresiasi seni, serta karakter murid melalui kegiatan penciptaan karya musik berupa lagu orisinal. Cipta lagu merupakan seni menuangkan gagasan dalam bentuk komposisi lagu yang mencakup elemen-elemen musik sebagai berikut; lirik, melodi, ritme, dan harmoni serta penyusunan struktur lagu secara variatif dalam aransemen.

Pelaksanaan lomba menekankan pada proses kreatif yang autentik, penguasaan unsur musikal, serta kemampuan peserta didik dalam merefleksikan dan mempresentasikan karya secara logis, sistematis, dan bertanggung jawab. Peserta lomba merupakan Siswa pada jenjang SMA/SMK yang memiliki kebutuhan untuk mengekspresikan gagasan, emosi, serta identitas diri secara kreatif dan konstruktif.

Sistem penilaian menggunakan pendekatan **penilaian autentik** dan **kuantitatif deskriptif**, memungkinkan hasil penilaian disajikan secara objektif, terukur, dan transparan, sekaligus memberikan umpan balik kualitatif yang mendukung pengembangan potensi peserta. Melalui mekanisme ini, cabang lomba cipta lagu tidak hanya berfungsi sebagai ajang kompetisi, tetapi juga sebagai sarana pembinaan, apresiasi, dapat menjadi sarana pengenalan karakter dan identitas diri yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa, membangun empati terhadap sesama, serta mengembangkan potensi siswa untuk menjadi pencipta dan penulis lagu yang karyanya dapat diapresiasi dalam skala nasional maupun internasional.

### 2. Materi dan Ketentuan Lomba

#### a. Tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi, dan SILN

Secara garis besar, materi Seleksi tingkat wilayah (*online/dalam jaringan-daring*) merupakan Kumpulan karya cipta lagu dalam bentuk audio video peserta terbaik dimulai dari tingkat Kab/Kota dan SILN untuk selanjutnya ditetapkan perwakilan provinsi sebagai finalis ke tingkat nasional. Materi yang diperlombakan dalam seleksi tingkat

wilayah adalah lagu yang diciptakan oleh peserta yang kemudian akan disebut dengan **Karya Lagu A**.

- 1) Tema lagu ditetapkan oleh panitia penyelenggara sesuai dengan tema umum FLS3N Tahun 2026, yaitu;  
**“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”**, maka peserta membuat **Karya Lagu A** mengacu pada tema tersebut dan **DAPAT MENURUNKAN** sub tema untuk kemudian disesuaikan dengan judul puisi yang dipilih menjadi lirik/syair **Karya Lagu A**.
- 2) **Karya Lagu A** diciptakan dengan menggunakan puisi (terlampir) sebagai lirik dalam lagu. Panitia akan menyediakan 4 puisi karya Pemenang Lomba Cipta Puisi FLS3N tahun 2025.
- 3) Peserta bebas memilih 1 (satu) buah puisi untuk dijadikan lirik dalam karya cipta **Karya Lagu A**.
- 4) Saat proses penciptaan **Karya Lagu A**, peserta **TIDAK DIPERKENANKAN** menambah dan merubah kata-kata dalam puisi yang dipilih.
- 5) Jumlah bait **BOLEH** berbeda dengan jumlah bait yang terdapat pada puisi. Peserta dapat dengan leluasa menentukan setiap bait puisi yang akan digunakan sesuai interpretasi masing-masing peserta terhadap makna puisi yang dipilih, sehingga jumlah bait pada **Karya Lagu A DAPAT BERBEDA** dengan jumlah bait pada puisi yang digunakan.
- 6) Berbeda dengan Musikalisasi Puisi, dalam hal Cipta Lagu Peserta **DIPERKENANKAN** melakukan pemenggalan kalimat dalam puisi untuk disesuaikan dengan garis melodi sebagai bentuk **INTERPRETASI** dengan memperhatikan dan mempertimbangkan keutuhan makna puisi.
- 7) Peserta **BOLEH** mengulang-ulang kata atau kalimat tertentu di dalam puisi untuk penegasan terhadap makna lagu, membentuk chorus dan refrain, atau menciptakan hook.
- 8) Judul **Karya Lagu A WAJIB MENGIKUTI** judul puisi yang dipilih peserta.

- 9) Karya Cipta Lagu menggunakan struktur lagu yang lazim sesuai kaidah ilmu bentuk Analisa Musik, yaitu: Intro, Verse, Chorus, Coda atau Outro, atau menggunakan bagan A, B, C, dst. Peserta boleh menambahkan pengembangan struktur ke dalam arransemennya dengan menggunakan Pre Chorus, Interlude, dan Bridge.
- 10) Peserta diharapkan mampu menampilkan serta menonjolkan ide-ide musikal berupa *scale/laras* yang unik dari daerah masing-masing, serta penggunaan alat musik khas daerah masing-masing dalam arransemen **Karya Lagu A**.
- 11) Genre, arransemen, dan tempo dapat secara bebas digunakan, baik dimainkan secara solo, diiringi satu pemain musik, diiringi band, atau berkelompok dengan format yang inovatif.
- 12) Durasi **Karya Lagu A** minimal 3 menit dan maksimal 4 menit 30 detik, dengan batas toleransi 20 detik.
- 13) Peserta atau lagu karya cipta yang diikuti dalam lomba adalah atas nama perorangan bukan kelompok.
- 14) Lagu harus merupakan karya asli (original) yang baru diciptakan dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba cipta lagu atau lomba sejenis sebelumnya.
- 15) Peserta wajib membuat video rekaman **Karya Lagu A** dengan resolusi minimal 720p dengan kualitas audio baik dan layak dengar.
- 16) Peserta menggunakan pakaian rapi, kemeja, celana panjang bagi peserta pria, serta busana rapi, sopan, dan tertutup bagi peserta wanita. Penggunaan busana daerah tidak diperlukan namun peserta dipersilahkan bila ingin menggunakan atribut atau aksesoris khas daerah masing-masing.
- 17) Peserta wajib menyertakan Nama Lengkap, Nama Sekolah, Asal Daerah, Judul Lagu, dan Lirik Lagu di dalam video rekaman **Karya Lagu A**.
- 18) Video **Karya Lagu A** karya peserta diserahkan kepada panitia dengan cara mengunggah karya ke Youtube dan menyertakan

tag “Cipta Lagu FLS3N 2026” dengan menyertakan tautan karya pada aplikasi ajang FLS3N.

- 19) Peserta wajib menuliskan dan menyerahkan **partitur** notasi **Karya Lagu A** (not balok ataupun angka), **deskripsi lagu**, dan **deskripsi singkat proses penciptaan** dalam bentuk **.pdf** dengan ukuran file tidak lebih dari 5MB, serta mengisi **surat pernyataan orisinalitas lagu** di atas materai Rp.10.000.- yang ditandatangani oleh peserta dan ditandatangani oleh kepala sekolah (format terlampir).
- 20) *Khusus bagi **Karya Lagu A** peserta dari SILN (Sekolah Indonesia Luar Negeri) akan dinilai langsung oleh Dewan Juri Nasional.*
- 21) Materi karya Cipta Lagu berupa video, audio, naskah dan partitur akan diarsipkan serta menjadi hak milik Pusat Prestasi Nasional tanpa menghilangkan hak cipta dari peserta dan pencipta puisi.

#### **b. Tingkat Nasional**

Materi tingkat nasional merupakan penampilan langsung karya cipta lagu di hadapan dewan juri, presentasi dan wawancara singkat terkait karya dan proses penciptaan serta penyampaian refleksi proses kreatif secara lisan. Materi yang diperlombakan di tingkat nasional adalah lagu yang diciptakan oleh peserta yang kemudian akan disebut dengan **Karya Lagu B**.

- 1) Keikutsertaan peserta mengacu pada poin 4.a dan 4.b sebagai persyaratan dan kriteria peserta di seleksi tingkat nasional.
- 2) Peserta **wajib** menghadiri seluruh rangkaian lomba dan proses penilaian secara luring pada waktu dan tempat yang ditentukan oleh panitia. Ketidakhadiran peserta akan menggugurkan keikutsertaan dalam lomba.
- 3) *Khusus bagi peserta dari SILN (Sekolah Indonesia Luar Negeri) yang tidak dapat hadir secara luring di lokasi akan disediakan link zoom untuk mengikuti wawancara dan tanya-jawab dengan dewan juri pada saat perlombaan.*
- 4) *Peserta dari SILN yang tidak dapat hadir secara luring di lokasi wajib mengikuti proses penciptaan **Karya Lagu B** secara online/dalam jaringan (daring) sesuai jadwal dan ketentuan yang ditetapkan*

*panitia.*

- 5) Materi yang diperlombakan dalam seleksi tingkat nasional adalah Lagu yang diciptakan oleh peserta yang kemudian akan disebut dengan **Karya Lagu B**.
- 6) **Karya Lagu B** menggunakan sub tema yang diturunkan dan ditetapkan dari tema utama FLS3N Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya, yakni:  
**“Suara Hati dan Harmoni Budaya Membalut Kreativitas Bangsa”**
- 7) **Karya Lagu B diciptakan di lokasi lomba tingkat nasional dan dalam waktu yang ditentukan oleh panitia**, di hadapan dewan juri.
- 8) Dalam proses penciptaan **Karya Lagu B**, peserta diwajibkan mempersiapkan dan membawa perangkat lomba sebagai berikut:
  - a) Instrumen (alat musik), berdasarkan kelaziman instrumen yang paling sering dibawa peserta adalah Keyboard 61 keys, Gitar akustik, Ukulele, Guitalele, *Keyboard controller* yang terkoneksi ke DAW, atau alat musik lain yang bersifat harmonis yang mampu digunakan untuk mengiringi peserta bernyanyi (harap memperhatikan ukuran instrumen berdasarkan keterbatasan bagasi pada moda transportasi yang digunakan).
  - b) Alat tulis, lembar kerja dan *headset/headphone* bagi peserta yang membawa Keyboard atau alat musik digital lainnya.
  - c) Peserta juga wajib membawa dokumen hasil Cipta **karya 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*).
- 9) Genre dan tempo musik bebas, dengan juga memperhatikan kecenderungan pasar/industri musik saat ini. Dikomposisikan untuk dimainkan secara solo, diiringi hanya oleh peserta sendiri.
- 10) Lirik yang diciptakan berbahasa santun, menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, tidak mengandung ujaran kebencian, kata-kata kasar dan vulgar, serta tidak mengandung

unsur SARA.

- 11) Karya Cipta Lagu menggunakan struktur lagu yang lazim sesuai kaidah ilmu bentuk Analisa Musik, yaitu: Intro, Verse, Chorus, Coda atau Outro, atau menggunakan bagan A, B, C, dan seterusnya.
- 12) Peserta boleh menambahkan pengembangan struktur ke dalam arransemennya dengan menggunakan Pre Chorus, Interlude, dan Bridge.
- 13) Peserta diharapkan mampu menampilkan serta menonjolkan penggunaan idiom-idiom, ide-ide musikal berupa laras/scale khas daerah masing-masing dalam arransemen Karya Lagu B.
- 14) Durasi Karya Lagu B minimal 3 menit dan maksimal 4 menit 30 detik, dengan batas toleransi 20 detik.
- 15) Lagu harus merupakan karya asli (original) yang baru diciptakan dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba cipta lagu atau lomba sejenis sebelumnya.
- 16) Penjelasan mengenai teknis lomba dan proses penciptaan Karya Lagu B akan dijelaskan oleh dewan juri saat para finalis tiba di lokasi lomba.
- 17) Peserta menggunakan pakaian rapi, kemeja, celana panjang bagi peserta pria, serta busana yang rapi, sopan, dan tertutup bagi peserta wanita. Penggunaan busana daerah tidak diperlukan namun peserta dipersilahkan bila ingin menggunakan atribut atau aksesoris khas daerah masing-masing.
- 18) Peserta wajib menuliskan, menyerahkan, dan menandatangani partitur notasi Karya Lagu B (not balok ataupun angka), yang berisikan lirik lagu dan chord lagu ke dalam lembar kerja yang telah disiapkan oleh panitia.
- 19) Materi karya Cipta Lagu yang berupa Video dokumentasi, Audio, dan Partitur akan diarsipkan serta menjadi hak milik Pusat Prestasi Nasional tanpa menghilangkan hak cipta dari peserta.

### **3. Indikator Penilaian**

- a. Indikator dan Deskripsi Penilaian Karya Seleksi Tingkat Wilayah

**Karya Lagu A** yang merupakan materi lomba di tingkat wilayah ini difokuskan pada 5 indikator dan deskripsi penilaian berikut:

Indikator	Bobot	Deskripsi Penilaian
IDE DAN ORISINALITAS KARYA	20%	Keaslian ide, relevansi tema dan kekuatan pesan lagu.
PROSES PENCIPTAAN	30%	Tahapan kreatif, konsistensi proses dan refleksi penciptaan.
KUALITAS MUSIKAL	25%	Melodi, harmoni, struktur lagu, keterpaduan lirik, instrumentasi dan teknik kompositorik.
KEUNIKAN	10%	Penggunaan idiom musik Tradisi Indonesia (memunculkan ke-khas-an daerah).
WAWANCARA	15%	Kemampuan mempertanggung jawabkan proses penciptaan karya di hadapan dewan juri.

#### b. Indikator dan Deskripsi Penilaian Karya Seleksi Tingkat Nasional

Indikator, bobot penilaian dan interval penilaian pada setiap indikator karya seleksi tingkat nasional sama dengan tingkat wilayah, namun dengan penekanan pada deskripsi penilaian yang menjadi tugas juri/penilai terhadap 4 konteks berikut; 1) kedalaman ide, 2) kematangan musikal, 3) konsistensi proses kreatif, 4) integrasi idiom musik tradisi dan 5) performa reflektif murid sebagai insan seni di tingkat pendidikan menengah atas yang berbudaya. Sehingga **Karya Lagu B** yang merupakan materi lomba di tingkat wilayah ini difokuskan pada 5 indikator dan deskripsi penilaian berikut:

Indikator	Bobot	Deskripsi Penilaian
IDE DAN ORISINALITAS KARYA	20%	Keaslian dan kedalaman ide, relevansi tema dan kekuatan pesan lagu.
PROSES PENCIPTAAN	30%	Tahapan kreatif, konsistensi proses, dan refleksi penciptaan.

Indikator	Bobot	Deskripsi Penilaian
Kualitas Musikal	25%	Melodi, harmoni, struktur lagu, keterpaduan lirik, instrumentasi dan teknik kompositorik serta kematangan musikal
Keunikan	10%	Penggunaan idiom musik Tradisi Indonesia (memunculkan ke-khas-an daerah).
Presentasi Karya dan Wawancara	15%	<i>Performing capacity</i> dan kemampuan mempertanggung jawabkan proses penciptaan karya di hadapan dewan juri.

**Interval penilaian pada setiap indikator:**

1. Point 60 – 69 = Kurang (belum memenuhi kriteria, perlu perbaikan mendasar)
2. Point 70 – 79 = Cukup (memenuhi kriteria minimum, perlu pembinaan lanjutan)
3. Point 80 – 89 = Baik (memenuhi kriteria dengan kualitas baik)
4. Point 90 – 99 = Sangat Baik (melampaui kriteria, sangat unggul)

*\*berlaku untuk kedua tingkatan seleksi, baik wilayah maupun nasional*

**4. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya**

Peraturan atau sanksi dalam penciptaan karya :

a. Orisinalitas Karya (Plagiarisme)

Dewan Juri menggunakan acuan tingkat kesamaan dengan standar 8 bar dalam menentukan karya tersebut adalah hasil plagiasi atau bukan. Namun dalam beberapa kasus dewan juri juga menggunakan standar “bagian substansial” yang berarti bahwa bila ada satu bagian lagu (walaupun kurang dari 8 bar) yang memiliki kesamaan dengan lagu lain dan bagian tersebut sangat dominan maka akan diputuskan karya tersebut mengandung unsur plagiarisme.

b. Keikutsertaan peserta

- 1) Peserta memiliki bakat dan keinginan sebagai pencipta sekaligus penulis lagu.

2) Memiliki kemampuan dasar sebagai berikut:

- a) Pendengaran musikal; mampu membedakan interval nada tertentu dan mampu membedakan antara suara sumbang (*out of pitch*) atau suara tidak selaras (*out of tune*).
- b) Mampu mengerti nilai not/nada dan ritmik.
- c) Mampu menulis dan membaca (kemampuan dasar) notasi angka dan/atau notasi balok.
- d) Mampu memainkan setidaknya satu buah alat musik harmonis ATAU instrumen musik yang berfungsi sebagai akompanyemen, contohnya: Piano, Gitar, Ukulele, Kacapi dan sebagainya.
- e) Memiliki kemampuan dasar bernyanyi sambil memainkan alat musik.

3) Penetapan atau Keputusan juri :

a) Kategori Minor

Apabila dalam proses penilaian terdapat pelanggaran yang tidak mencemari nilai kompetisi dan pelaku terbukti tidak melakukan dengan unsur kesengajaan maka ditetapkan dengan status DISPENSASI dan PENGURANGAN NILAI.

b) Kategori Mayor

Jika terbukti dengan sengaja melakukan tindakan plagiasi yang merugikan peserta lain dan disertai dengan niat mengelabui dewan juri, maka diputuskan dengan status DISKUALIFIKASI. Begitu pula dengan Peserta yang terbukti menempati posisi yang bukan haknya, menjadi joki atau pengganti bagi peserta lain, atau memalsukan identitas demi kesempatan ikut berlomba, akan dikenakan sanksi DISKUALIFIKASI dan tidak mendapatkan haknya sebagai finalis.

## Lampiran Puisi Pilihan Karya Lagu A

### **Puisi 1**

#### **Ketika Dunia Berbisik Pelan**

Di suatu tempat,  
Cahaya kembali pada dirinya  
Seperti ingatan yang tiba-tiba  
pulang  
Ke luka pertama

Di tempat itu,  
Kursi-kursi kosong menahan  
kehadiran  
Yang tak kunjung datang  
Menunggu siapa yang pertama  
Mengusik sunyi

Kadang terdengar suara kecil  
Bukan langkah, bukan mesin,  
Hanya sesuatu yang ragu menjadi  
suara  
Mungkin itu sisa kalimat  
Yang enggan keluar dari anak  
Yang baru tahu bahwa keberanian  
Bisa tumbuh dari sela kuku

Ada juga sehelai daun yang jatuh  
Tak tahu dari sisi mana yang  
ringan  
Ia berkuat dengan angin  
Menagih janji dari tanah  
Sebagai tempat terakhir  
Bagi apapun yang tak dipeluk  
dunia

Aku menyentuh pegangan besi

Bahwa di balik itu semua  
Ada sinar yang menuntunku  
mengenal keberanian  
kucoba ikuti sinar itu  
hingga aku tiba di sebuah tempat

Mataku tertuju pada sebuah lukisan  
Di lukisan itu,  
Kudapatkan Ismail Marzuki yang  
sedang menatapku  
Bukan untuk mengenaliku, melainkan  
menguji  
Apakah mataku masih percaya pada  
keberhasilan

Pohon-pohon di luar tidak tampak tua  
Hanya tampak seperti sebuah benda  
Yang sudah lama belajar tegak  
Meski angin senantiasa  
mengingatkan bahwa  
Setiap berdiri akan selalu ada  
tantangannya

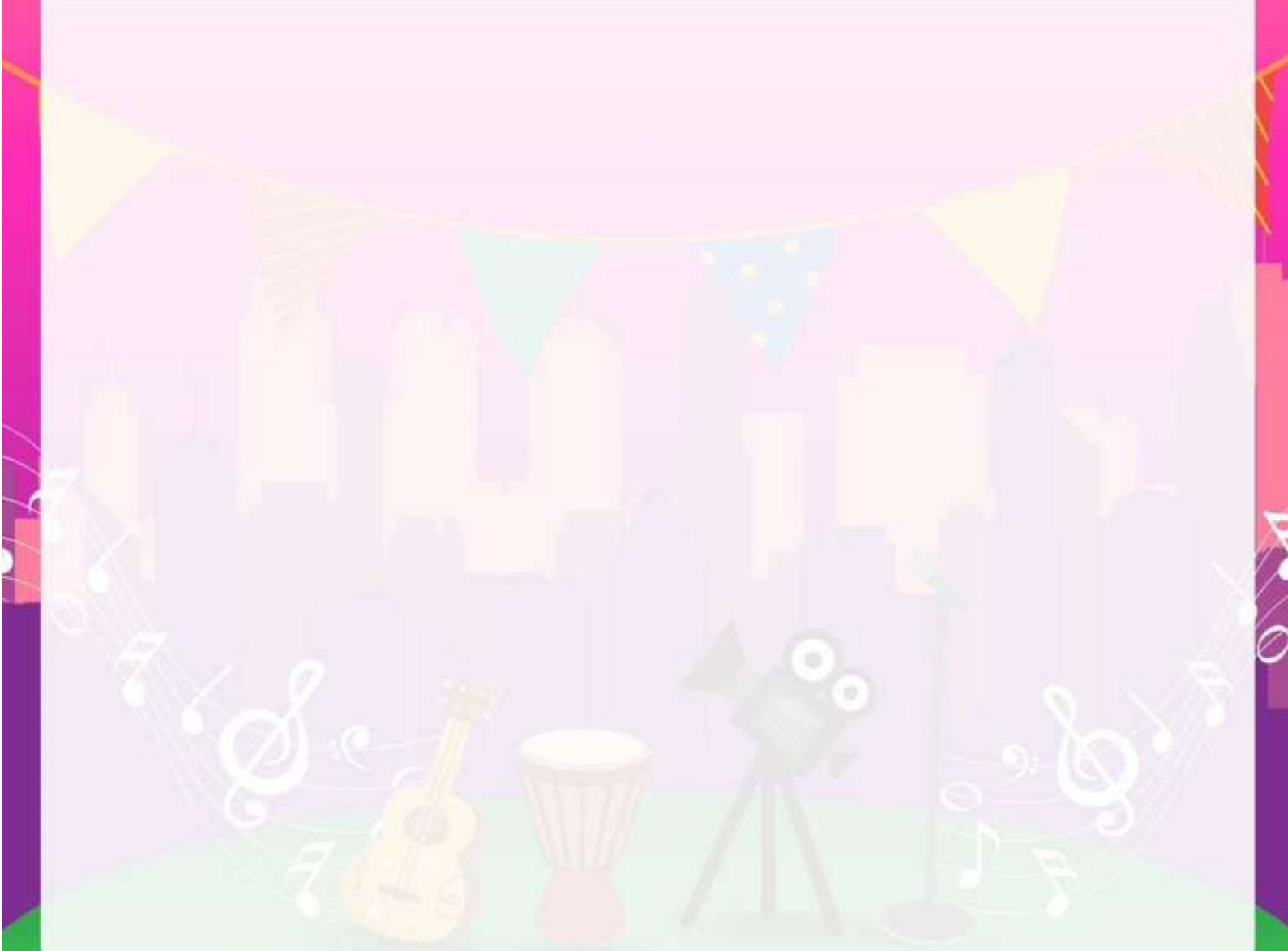
Dan pada akhirnya,  
Aku berhenti di antara hal-hal kecil  
tersebut  
Merenungkannya sejenak,  
Lalu menangkap makna  
Keberhasilan muncul dari suatu  
keberanian yang kecil

Karena ketika di atas panggung,

Dinginnya bagaikan rahasia yang  
membeku  
Menunggu diucapkan  
Besi itu tak menahanku  
Tapi aku yang menahan gemetar  
Yang dititipkan dari orang lain

Di tengah hiruk-pikuk itu  
Tubuhku terpaku penuh renungan  
Seorang remaja yang tersadar

Bukan tepukan tangan,  
Bukan juga lampu sorot,  
Namun ekspresi kecil yang menarik  
keberhasilan



**MANTRA 99 KALI DALAM UAP NAPAS  
TIM dan Orang-Orang yang Merindukan Tepuk Tangan**

Segeralah berangkat, kataku pada  
punggung sendiri  
Melarikan diri dari batas-batas  
yang disematkan neon kota  
Di sini waktu adalah kemacetan,  
jamuan yang tak tuntas  
Sedang di sana, di Wonosobo  
waktu hanyalah cara manusia  
Mengakali rasa malas dengan  
ingatan yang payah

Di antara riuh Jakarta  
Panggung-panggung tak pernah  
jadi puing  
Selalu ada nyanyian dari sebuah  
jeda yang gelisah  
Yang kau kenali ringkihnya  
Namun, kutahu tempat ini  
hanyalah cinta yang salah  
Sebab rinduku tak pernah  
menemukan arah

Di jantung metropolis, aku mencari  
adakah muslihat  
Yang bisa mencipta patung  
sebelum kita saling melukai?  
Kau adalah batu, kota, dan aku  
paham yang rapuh  
Kau adalah daun beringin yang  
jatuh luruh  
Mengajariku arti kehilangan yang  
tak pernah tak utuh

Kota ini abu-abu, gerimis jatuh dari  
tangan penari

Dari lubang ingatan kuintip masa lalu  
Langit Kemasan Sikunir menyilau di  
kening mudaku  
Sementara langit senja Jakarta  
mengiris usiamu  
Di sudut kantin, sepasang cangkir kopi  
dingin  
Menenggelmkan puisi yang lupa  
dilipat  
Dalam rima yang cemas

Aku mencatat detail kecil wajahmu  
yang terkejut  
Saat lampu padam matamu adalah  
dialog yang tersembunyi  
Kita duduk berdesakan  
Namun sepi selalu memiliki  
Rinduku adalah mantra yang  
kuucapkan 99 kali  
Pada Uap napas di kaca jendela yang  
berembun  
Seolah-olah aku Tengah bersujud  
Meletakkan dahi pada tanah yang  
dingin  
Tempat cinta tak pernah merayakan  
kesedihan orang lain

Maka kutinggalkan jalan-jalan yang  
dihias lampu  
Melangkah ke dalam sunyi yang tak  
terjamah  
Di tepi kolam sebuah masjid  
Berdesaklah jagad kuldesak  
Sebab gairah telah lelap di antara  
gemerlap

Tapi di pelataran, jiwamu berubah  
menjadi sosok sorai  
Yang tak usai di korbankan  
Kumasuki Lorong-lorong toko buku  
dan museum  
Aku menemukan dirimu  
Sebagai sepatu tua yang ditolak  
semua jalanan

Tanganku meraba ayat-ayat dalam  
ponsel yang dingin  
Lalu ingatan melompati sebuah  
kubah  
Menangkap pertunjukan-pertunjukan  
Pada mural yang memeram rahasia  
dinding

Aku berusaha membunuh musuh  
dalam diri  
Sedang di balik hutan-hutan wingit  
yang teduh  
Kau hanya perlu menjadi perdu bagi  
rindu  
Menyimpan silsilah dan pupur kapur  
di dalam laci  
Sebab cinta selalu mencari  
Bahkan pada yang tidak bersembunyi

**KETIKA DUNIA BERBISIK PELAN**

Di suatu tempat,  
Cahaya kembali pada dirinya  
Seperti ingatan yang tiba-tiba  
pulang  
Ke luka pertama.

Di tempat itu  
Kursi-kursi kosong menahan  
kehadiran  
Yang tak kunjung datang  
Menunggu siapa yang pertama  
Mengusik sunyi.

Kadang terdengar suara kecil  
Bukan Langkah,  
Bukan mesin,  
Hanya sesuatu yang ragu menjadi  
suara  
Mungkin itu sisa kalimat \\  
Yang enggan keluar dari seorang  
anak  
Yang baru tahu bahwa keberanian  
Bisa tumbuh dari sela kuku.

Ada juga sehelai daun yang jatuh  
Tak tahu dari sisi mana yang  
ringan  
Ia berkuat dengan angin  
Menagih janji dari tanah  
Sebagai tempat terakhir  
Bagi apapun yang tak dipeluk  
dunia

Aku menyentuh pegangan beri  
Dinginnya bagaikan rahasia yang  
membeku  
Menunggu diucapkan

Mataku tertuju pada sebuah lukisan  
Di lukisan itu,  
Kudapatkan Ismail Marzuki yang  
seolah menatapku  
Bukan untuk mengenaliku, melainkan  
menguji  
Apakah mataku merih percaya pada  
keberhasilan

Pohon-pohon di luar tidak tampak tua  
Hanya tampak seperti sebuah benda  
Yang sudah lama belajar tegak  
Meski angin senantiasa  
mengingatkan bahwa  
Setiap berdiri akan selalu ada  
tantangannya.

Dan pada akhirnya,  
Aku berhenti di antara hal – hal kecil  
tesebut  
Merenungkannya sejenak,  
Lalu menangkap makna  
Keberhasilan muncul dari suatu  
keberanian yang kecil.

Karena ketika di atas panggung  
Bukan tepukan tangan,  
Bukan juga lampu sorot,  
Namun ekspresi kecil yang menarik  
keberhasilan.

Besi itu tak menahanku  
Tapi aku yang menahan gemetar  
Yang dititipkan dari orang lain.

Di Tengah hiruk – pikuk itu  
Tubuhku terpaku penuh renungan  
Seorang remaja yang tersadar  
Bahwa di balik itu semua  
Ada sinar yang menuntunku  
mengenali keberanian  
Kucoba ikuti sinar itu  
Hingga aku tiba di sebuah tempat.



**DENGAN CARA APA KAU MELIHAT**

Pernahkah kau membayangkan  
ada berapa banyak  
Makhluk yang tinggal di bumi ini?  
Ratusan, ribuan, jutaan, bahkan  
milyaran  
Dan dari sekian banyak makhluk di  
bumi  
Tidak semua bernasib sama

Apa yang kau rasakan di hari ini  
belum tentu  
Orang lain merasakan hal yang  
sama  
Setiap orang masuki dan keluar  
melalui pintu yang sama  
Meskipun demikian tak ada  
seorang pun memiliki perasaan  
yang sama

Ada raga yang masuk dengan  
perasaan bingung, sedih, dan  
senang  
Mereka datang dan tumbuh dari  
akar berbeda  
Dan akar tumbuh itulah yang  
membawa mereka ke tempat ini  
Tempat ini di kelilingi oleh banyak  
sekali Gedung-gedung tinggi  
Dari dpa dan harap yang selama  
ini di langitkan

Barangkali perasaan bingung itu  
kan hilang setelah ia duduk  
Dan memandangi karya-karya  
indah itu  
Rasa sedih itu kan hilang setelah  
ia memejamkan mata

Ketiga raga dengan perasaan  
berbeda itu  
Memiliki satu harapan yang sama  
Semoga setelah ini pulang dari  
tempat ini  
Sedihnya kan tersibak, bingungnya  
kan berubah  
Dan semoga orang lain dapat  
merasakan kebahagiaanku

Lalu tiba saatnya mereka pulang  
dan kembali  
Ke rumah masing-masing, mereka  
pulang dengan  
Perasaan yang jauh lebih baik dari  
sebelumnya  
Perasaan sedih itu kini terbang  
Bersama angin  
Perasaan bingung itu berubah  
menjadi inspirasi  
Dan perasaan senang itu kini telah  
berhasil tersalurkan

Sembari menikmati angin yang  
mengenai wajahnya  
Dan yang datang dengan  
perasaan senang itu ingin  
Membagikan rasa senangnya  
dengan berjalan – jalan  
Menikmati indahnya tempat ini



## C. CIPTA PUISI

### 1. Penjelasan Cabang Lomba

Cipta puisi adalah seni mengungkapkan perasaan dan gagasan secara tertulis dalam bentuk puisi berbahasa Indonesia. Lomba ini bertujuan mengoptimalkan kemahiran dan kepekaan bahasa serta merangsang imajinasi siswa melalui penulisan puisi.

### 2. Tema Lomba

Tema FLS3N 2026 adalah “Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya.” Tema ini menegaskan bahwa kekayaan budaya, nilai, dan pengalaman lokal Nusantara merupakan sumber inspirasi utama dalam proses kreatif siswa.

Tema ini berlaku untuk lomba tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi/SILN maupun Nasional.

### 3. Ketentuan Khusus Cabang Lomba

- a. Peserta bersedia menandatangani surat pernyataan keaslian karya, yaitu pernyataan yang menegaskan bahwa puisi yang diciptakannya merupakan karya sendiri, bukan karya orang lain, jiplakan/salinan, tiruan, terjemahan/saduran, atau hasil *Artificial Intelligence*.
- b. Surat Keaslian Karya dan puisi juara pertama Tingkat Provinsi yang dikemas dalam format PDF **wajib** dikirim ke Puspresnas melalui portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2026.

### 4. Mekanisme dan Pelaksanaan Lomba per Jenjang

- a. Tingkat Kabupaten/Kota
  - 1) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota melakukan penilaian karya peserta yang telah terdaftar pada portal.
  - 2) Proses Pelaksanaan dan penilaian karya peserta (penciptaan puisi, durasi penciptaan, kriteria penilaian/penjurian, jumlah juri) mengacu pada KETENTUAN LOMBA TINGKAT NASIONAL.
- b. Tingkat Provinsi
  - 1) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan penilaian karya baru (bukan puisi pemenang 1 di tingkat kabupaten/kota) dari peserta.

- 2) Proses Pelaksanaan dan penilaian karya peserta (penciptaan puisi, durasi penciptaan, kriteria penilaian/penjurian, jumlah juri, dll) mengacu pada KETENTUAN LOMBA TINGKAT NASIONAL.
- 3) Hasil karya Juara tingkat provinsi diunggah pada aplikasi ajang lomba FLS3N dikmen dengan format .pdf

c. Tingkat SILN

- 1) Puspresnas melakukan penilaian karya peserta SILN.
- 2) karya peserta SILN diunggah pada aplikasi ajang lomba FLS3N dikmen dengan format .pdf.
- 3) Penilaian karya peserta SILN dilakukan oleh juri nasional yang difasilitasi Puspresnas.
- 4) Juara 1 (satu) SILN menjadi peserta lomba tingkat nasional.

## 5. Ketentuan Teknis Umum Karya

- a. Ketentuan teknis umum berlaku sama untuk seluruh jenjang pelaksanaan, yaitu Kabupaten/Kota, Provinsi, dan SILN.
- b. Puisi merupakan hasil karya peserta sendiri, bukan jiplakan/salinan, tiruan, terjemahan/saduran, atau hasil kerja mesin Artificial Intelligence (AI).
- c. Isi puisi disesuaikan dengan tema FLS3N 2026: "Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya."
- d. Puisi belum pernah dipublikasikan di media apa pun dan mana pun.
- e. Puisi tidak mengandung unsur pornografi, SARA, dan bias gender.
- f. Puisi ditulis tangan di atas kertas putih dengan tinta hitam dan huruf yang jelas, rapi, dan terbaca dalam bahasa Indonesia yang sesuai dengan laras bahasa puisi.
- g. Panjang puisi antara 1-3 halaman (maksimal 30 baris/larik)
- h. Puisi harus diberi judul dengan HURUF KAPITAL dan di bawah judul harus nama penciptanya yang pada setiap huruf awal kata nama tersebut digunakan huruf kapital.

Contoh:

DESA SURGAWI

: Bejo Tulus Wilujeng

- i. Karya diunggah pada aplikasi ajang lomba FLS3N dikmen.

## 6. Pelaksanaan Lomba Tingkat Nasional

### a. Persyaratan Tingkat Nasional

- 1) Pada lomba Tingkat Nasional peserta akan membuat karya puisi baru.
- 2) Peserta lomba tingkat nasional harus bersedia menandatangani Surat Pernyataan Keaslian Karya.
- 3) Peserta SILN yang karena kendala tertentu tidak bisa hadir dapat mengikuti lomba secara daring dengan mengikuti ketentuan lomba yang akan dijelaskan pada saat *technical meeting*. Karena itu, peserta SILN wajib mengikuti *technical meeting*.

### b. Ketentuan Lomba Tingkat Nasional

- 1) Peserta wajib mengikuti rapat teknis (*technical meeting* dan *workshop*) serta survei (peninjauan lapangan) dalam rangka mencari dan menemukan ide atau inspirasi untuk menulis puisi.
- 2) Lokasi survei akan ditentukan sesaat sebelum berangkat.
- 3) Lomba berlangsung dalam empat jam di tempat yang ditentukan oleh panitia.
- 4) Tema khusus diberikan sesaat sebelum lomba dilaksanakan.
- 5) Isi puisi sesuai dengan tema khusus yang ditentukan juri.
- 6) Puisi tidak mengandung unsur pornografi, SARA, dan bias gender.
- 7) Puisi ditulis dengan tangan di atas kertas yang disediakan panitia.
- 8) Puisi ditulis dengan huruf yang jelas dan mudah dibaca dalam bahasa Indonesia yang sesuai dengan laras bahasa puisi.
- 9) Panjang puisi antara 1 - 3 halaman (maksimal 30 baris/larik)
- 10) Puisi harus diberi judul dengan HURUF KAPITAL dan di bawah judul dituliskan nama

- 11) penciptanya yang pada setiap huruf awal kata dari nama tersebut digunakan huruf kapital.

Contoh:

DESA SURGAWI

: Bejo Tulus Wilujeng

- 12) Segala keperluan yang dibutuhkan peserta dalam kaitannya dengan lomba, seperti kertas dan alat tulis (pensil, pena, penghapus) disediakan panitia.
  - 13) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman ini akan disampaikan dalam acara rapat teknis (technical meeting).
- c. Tata Tertib Lomba Tingkat Nasional
- 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 atau 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. Ketentuan Karya
- 1) Tema puisi ditentukan panitia dan berkaitan dengan sejumlah unsur berikut:
    - a) nilai kemanusiaan, kebangsaan dan keberagaman;
    - b) lingkungan dan masa depan; serta
    - c) identitas serta karakter bangsa.
  - 2) Puisi ditulis dalam Bahasa Indonesia yang baik dan kreatif.
  - 3) Jumlah puisi yang dikirimkan 1 (satu) judul.
  - 4) Panjang puisi maksimal 30 baris.

## 7. Indikator Penilaian

Penilaian puisi dilakukan oleh juri yang berjumlah 3 (tiga) orang dan dilakukan berdasarkan kriteria berikut.

- a. Kesesuaian/keselarasan isi puisi dengan tema lomba
- b. Originalitas, kreativitas, dan kesegaran bahasa
- c. Keutuhan

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Kesesuaian/keselarasan isi dengan tema	20%	isi puisi sudah sesuai/selaras dengan tema FLS3N 2026
2	Originalitas, kreativitas dan kesegaran bahasa	60%	puisi peserta asli, bukan jiplakan/salinan, bukan tiruan dari puisi lain, bukan terjemahan/saduran, atau hasil dari <i>Artificial Inteliegence</i> ; gaya bahasa (diksi, metafor, dan peranti puisi lain) sudah digunakan secara tepat; sudah ada kebaruan (tidak klise)
3	Keutuhan	20%	hubungan antarkata, antarlarik, dan bait secara keseluruhan erat sehingga secara keseluruhan puisi utuh

Interval penilaian pada setiap indikator:

- a. Poin 55 – 60 = Kurang (tidak sesuai dan ke depan perlu perbaikan)
- b. Poin 65 – 70 = Cukup (cukup baik, namun perlu pembinaan lanjutan)
- c. Poin 85– 90 = Baik (baik dan masih perlu pembinaan lanjutan untuk mencapai kesempurnaan)
- d. Poin 95 – 100 = Sangat Baik (sempurna)

## 8. Penentuan Juara dan Keputusan Juri

- a. Juara ditentukan berdasarkan nilai tertinggi dari Tim Juri.
- b. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

## 9. HAK CIPTA

- a. Hak cipta tetap menjadi milik peserta.

- b. Panitia berhak menggunakan karya untuk kepentingan dokumentasi dan publikasi FLS3N dengan tetap mencantumkan nama pencipta.

#### **10. KETENTUAN LAIN**

- a. Peserta yang terbukti melanggar ketentuan akan didiskualifikasi.
- b. Hal-hal yang belum diatur akan ditetapkan kemudian oleh panitia.



## D. DESAIN POSTER

### 1. Penjelasan Cabang Lomba

Poster dalam lomba FLS3N adalah **media komunikasi visual untuk kampanye sosial, yang bersifat persuasif dan artistik**, digunakan untuk menyampaikan pesan atau ajakan kepada khalayak sasaran dalam konteks sosial, budaya, dan pendidikan. Poster dirancang untuk ditampilkan di ruang publik, sehingga harus mampu menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara cepat dan jelas.

Melalui lomba ini, poster menjadi sarana bagi murid untuk menyampaikan kepedulian dan sikap terhadap persoalan sosial yang diangkat. Pesan disampaikan melalui perpaduan unsur visual (gambar, warna, tipografi) dan teks yang disusun berdasarkan prinsip desain komunikasi visual, **di mana pesan dan tampilan visual harus saling mendukung** agar mampu memengaruhi cara berpikir dan perilaku audiens secara positif.

### 2. Ketentuan Khusus Cabang Lomba

- a. Peserta wajib memiliki **kemampuan berpikir konseptual dan imajinatif**, khususnya dalam menerjemahkan tema dan gambaran persoalan ke dalam gagasan visual yang jelas dan bermakna.
- b. Peserta wajib memiliki **kemampuan untuk mengolah ide sejak proses visual awal**, seperti pembuatan sketsa atau rancangan kasar secara mandiri sebagai bagian dari tahapan berpikir desain, hingga finalisasi desain, tanpa melibatkan bantuan tenaga profesional atau pihak lain.
- c. Peserta wajib memiliki **keterampilan dasar dalam mengoperasikan perangkat dan perangkat lunak desain**, untuk mengembangkan sketsa menjadi karya poster yang siap ditampilkan dan/atau dipamerkan sesuai ketentuan teknis lomba.

### 3. Materi/Soal Lomba

#### a. Tema khusus lomba desain poster

Tema besar FLS3N 2026 adalah “Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”.

Dalam lomba desain poster pada tahap **seleksi tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi, Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN)**, fokus utama penggalan nilai karakter dari tema tersebut difokuskan pada perlindungan diri, kepedulian terhadap sesama, tanggung jawab, dan keberanian bersikap, khususnya melalui ajakan edukatif untuk **“Menciptakan Ruang Bermain Digital yang Aman bagi Remaja”**.

**b. Latar Belakang/Gambaran Persoalan (*Problem Statement*)**

**Kenyataan Ruang Digital Belum Aman bagi Anak & Remaja**

Platform permainan digital, seperti *Roblox* dan berbagai *online game/gim* daring lainnya, menunjukkan tingkat popularitas yang sangat tinggi di kalangan anak-anak dan remaja karena menawarkan pengalaman bermain yang interaktif serta ruang pergaulan sosial virtual. Data dari GoodStats.id mencatat bahwa *Roblox* memiliki sekitar **111,8 juta pengguna aktif harian pada kuartal II tahun 2025**, dengan komposisi pengguna **54% berusia di atas 13 tahun** dan **22% berusia di bawah 13 tahun** (Nur Haq, 2025). Angka ini menunjukkan bahwa proporsi pengguna anak dan remaja masih sangat signifikan dalam ekosistem permainan daring tersebut.

Namun demikian, berbagai temuan menunjukkan bahwa ruang bermain digital belum sepenuhnya aman bagi pengguna muda. Sejumlah laporan media mengungkap adanya **konten yang tidak pantas, kekerasan verbal, pelecehan seksual, eksploitasi, hingga praktik *child grooming*** yang muncul dalam *platform* permainan digital-daring dan berpotensi membahayakan anak dan remaja sebagai kelompok rentan (Merdeka.com; CNN Indonesia). Risiko tersebut bersifat nyata dan berdampak serius, baik secara sosial maupun psikologis (Marshall, 2025). Kondisi ini memicu kekhawatiran publik terhadap penggunaan gim daring tanpa pengawasan yang memadai. UNICEF juga mencatat bahwa pertumbuhan permainan daring membawa risiko konkret terhadap eksploitasi seksual anak, terutama karena teknologi memungkinkan interaksi bebas antara anak dan individu dewasa yang berpotensi menjadi predator (Kavenagh, 2023).

**Kekhawatiran** tersebut juga disampaikan oleh pemerintah. Reportase Radio Republik Indonesia (RRI) mencatat bahwa **Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah** mengimbau orang tua untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap penggunaan gim *Roblox*, karena berpotensi menanamkan perilaku agresif dan menyimpang apabila tidak disaring dan diawasi secara ketat (Yusak, 2025). Imbauan ini menegaskan bahwa persoalan keamanan ruang digital tidak hanya menjadi isu teknologi, tetapi juga isu pendidikan dan pembentukan karakter remaja sebagai anak bangsa.

Sejumlah contoh kasus memperlihatkan bentuk risiko yang dihadapi anak dan remaja. Laporan BBC News Indonesia mengungkap adanya permainan di *Roblox* yang memuat **konten dan interaksi bernuansa seksual**, dengan mayoritas pengguna aktifnya berusia di bawah 13 tahun (Clayton & Dyer, 2022). Kondisi tersebut menjadikan platform ini rawan dimanfaatkan sebagai sarana pendekatan oleh pelaku kejahatan seksual terhadap anak.

Kasus serupa juga dilaporkan di Indonesia dan negara lain. Bloomberg Technoz dan Tribatanews Polri mengungkap bahwa seorang pria asal Balikpapan diduga melakukan **tindak *child grooming* dan *sextortion* lintas negara** terhadap seorang anak perempuan berusia 15 tahun asal Swedia melalui platform *Roblox* (Tim Redaksi Bloomberg Technoz, 2025; Divisi Humas Polri, 2025). Fenomena ini tidak bersifat lokal, karena laporan media internasional, seperti *New York Post*, juga mencatat kasus *child grooming* melalui *Roblox* di Amerika Serikat (Zilber, 2025).

Secara konseptual, *child grooming* merupakan proses sistematis di mana pelaku mendekati dan membangun relasi dengan anak dengan tujuan memanipulasi korban agar terlibat dalam aktivitas seksual. Dalam praktiknya, pelaku memanfaatkan fitur interaksi digital—seperti *chat*, pesan pribadi, atau mata uang virtual—untuk memperoleh kepercayaan, mengendalikan korban, dan melakukan eksploitasi.

Temuan akademik turut menguatkan kekhawatiran ini. Psikolog anak menyoroti bahwa interaksi anak-anak di platform *Roblox* kerap

berujung pada **paparan isu sensitif, manipulasi psikologis, serta pelecehan seksual daring**, termasuk praktik *sexting* (CNN Indonesia, 2025). Data internasional pada tahun 2023 bahkan menunjukkan bahwa *Roblox* melaporkan lebih dari **13.000 insiden eksploitasi anak** kepada *National Center for Missing and Exploited Children* (NCMEC), dengan sedikitnya **24 pelaku ditangkap di Amerika Serikat** atas kasus grooming dan pelecehan terhadap anak (Daniela P., 2024).

Fenomena tersebut menjelaskan bahwa **ruang bermain digital belum sepenuhnya aman** dan memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak. Di sejumlah negara, *platform* permainan daring bahkan diblokir atau diawasi secara ketat karena kekhawatiran terhadap keamanan anak dan remaja. Oleh karena itu, isu perlindungan anak dan remaja di ruang digital menjadi persoalan mendesak yang relevan untuk diangkat sebagai kampanye edukatif di Indonesia, khususnya dalam konteks pembentukan karakter bangsa di era digital.

### **Relevansi bagi remaja SMA (audiens target)**

Remaja SMA sebagai *digital native* menjadikan gim daring dan ruang virtual sebagai bagian dari rutinitas sosial dan hiburan sehari-hari. Tingginya intensitas interaksi dengan orang asing di ruang digital, yang sering kali tidak disertai kontrol usia, moderasi yang memadai, atau pendampingan orang tua, membuka peluang terjadinya perilaku menyimpang oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Dalam konteks ini, remaja berpotensi menjadi korban maupun saksi kekerasan digital, seperti kekerasan verbal, *grooming*, dan eksploitasi konten. Selain itu, remaja berada pada fase penting dalam perkembangan identitas dan emosi, sehingga pengalaman negatif di ruang digital dapat berdampak signifikan terhadap kesehatan mental dan perilaku sosial mereka.

## Urgensi sosial

Topik ini memiliki urgensi sosial yang tinggi karena berkaitan langsung dengan perlindungan anak dan remaja dari konten serta perilaku digital yang berpotensi merusak secara psikologis dan sosial. Persoalan ini berdampak nyata pada kehidupan keluarga, sekolah, dan komunitas, serta sejalan dengan misi pendidikan karakter yang menekankan perlindungan diri, kepedulian terhadap sesama, tanggung jawab, dan keberanian bersikap. Selain itu, topik ini memberikan peluang kampanye visual yang kuat untuk meningkatkan kesadaran publik mengenai pentingnya keamanan dan etika di ruang digital.

## Sumber pustaka:

Nur Haq, A. M. (2025, 13 Agustus). *Roblox Catat 118-8-juta-pengguna Aktif Q2 2025 di Tengah Isu Pemblokiran*. GoodStats.id  
<https://goodstats.id/article/roblox-catat-118-8-juta-pengguna-aktif-harian-pada-q2-2025-di-tengah-isu-pemblokiran-gim-di-indonesia-CTqr7>

Yusak. (2025, 9 Agustus). *Mendikdasmen Imbau Orang Tua Waspadai Game Roblox*. Radio Republik Indonesia (RRI).  
<https://rri.co.id/kendari/hiburan/1756355/mendikdasmen-imbau-orang-tua-waspadai-game-roblox>

Tim redaksi CNN Indonesia. (2025, 9 Agustus). *Psikolog UI soroti efek buruk Roblox untuk anak*. CNN Indonesia.  
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20250808172539-255-1260412/psikolog-ui-soroti-efek-buruk-roblox-untuk-anak>

Daniela P. (2024, 1 Agustus). *Roblox under fire: child exploitation reports skyrocket in 2023*. The Legal Journal.  
<https://thelegaljournal.com/2024/08/01/roblox-under-fire-child-exploitation-reports-skyrocket-in-2023>.

Divisi Humas Polri. (2025, 17 Juli). *Peras ABG di Swedia Lewat Gim Roblox, Polisi Berhasil Amankan Predator Anak Asal Balikpapan*. Tribatanews Polri.  
<https://tribatanews.polri.go.id/blog/keamanan-6/peras-abg->

[di-swedia-lewat-gim-roblox-polisi-berhasil-amankan-predator-anak-asal-balikpapan-90121](#)

Clayton, James. & Dyer, Jasmin. (2022, 15 Februari). *Gim online dengan konten 'pesta seksual': Roblox, permainan virtual anak yang populer.* BBC News Indonesia. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-60384951>

Marshall, Cass. (2025, 3 April). *Online multiplayer game study shows frequent sexual harassment, abuse.* Polygon. [https://www.polygon.com/gaming/551632/valorant-overwatch-sexual-harassment-study-offenburg-university/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.polygon.com/gaming/551632/valorant-overwatch-sexual-harassment-study-offenburg-university/?utm_source=chatgpt.com)

Tim redaksi Bloomberg Technoz. (2025, 11 Agustus). *Waspadai Game Roblox: Jadi Ajang Predator Anak Lancarkan Aksi.* Bloomberg Technoz. <https://www.bloombergtechnoz.com/detail-news/80206/waspadai-game-roblox-jadi-ajang-predator-anak-lancarkan-aksi>

Zilber, Ariel. (2025, 22 Agustus). *Roblox predator groomed 10-year-old girl, exchanging 'Robux' currency for explicit photos: lawsuit.* New York Post. [https://nypost.com/2025/08/22/business/roblox-predator-lured-girl-10-with-robux-for-explicit-photos-lawsuit/?utm\\_source=chatgpt.com](https://nypost.com/2025/08/22/business/roblox-predator-lured-girl-10-with-robux-for-explicit-photos-lawsuit/?utm_source=chatgpt.com)

Kavenagh, Mark. (2023, 23 November). *Child Sexual Exploitation in Online Gaming: Risks and Realities.* UNICEF. [https://www.unicef.org/eap/blog/child-sexual-exploitation-online-gaming?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.unicef.org/eap/blog/child-sexual-exploitation-online-gaming?utm_source=chatgpt.com)

**c. Instruksi Tugas Mendesain Poster sebagai Kampanye Sosial Edukatif**

Peserta diminta untuk mendesain poster dengan orientasi kampanye sosial yang bersifat edukatif, berdasarkan gambaran persoalan/permasalahan ruang bermain digital bagi anak dan remaja. Karya poster diharapkan mengajak audiens target/khalayak sasaran untuk berpikir, peduli, dan bersikap secara bertanggung jawab.

Sebelum mulai mendesain, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut sebagai landasan konsep (dasar konten) poster Anda:

*“Bagaimana kita memahami risiko yang dihadapi remaja di ruang bermain digital (game online) agar mereka dapat terlindungi tanpa kehilangan ruang berekspresi?”*

*“Apa peran kita sebagai generasi muda untuk menciptakan ruang bermain digital (game online) yang bebas dari kekerasan dan eksploitasi?”*

Poster yang dihasilkan diharapkan mampu menyampaikan pesan secara kreatif dan persuasif, serta mengandung *call to action* (ajakan bertindak) untuk mendorong kesadaran bersama akan pentingnya perlindungan dan tanggung jawab di ruang digital.

#### **d. Tujuan kampanye sosial melalui penciptaan desain poster**

Melalui penciptaan desain poster ini, tujuan yang ingin dicapai adalah kampanye kesadaran etis (*ethical awareness*): mendorong audien target (khususnya sesama remaja) untuk mengevaluasi perilaku mereka di ruang bermain digital, menumbuhkan sikap empati dan aksi guna mencegah kekerasan serta eksploitasi.

#### **e. Audiens Target/Khalayak Sasaran**

##### **1) Demografis**

- a) Remaja usia 15–18 tahun (murid SMA/SMK/MA/ sederajat), termasuk Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN).
- b) Laki-laki dan perempuan.

##### **2) Geografis**

- a) Remaja di seluruh Indonesia, baik perkotaan maupun pedesaan.

##### **3) Perilaku (*behaviour*)**

- a) Aktif bermain gim daring dan *platform* virtual.
- b) Terbiasa berinteraksi melalui *chat*, *voice chat*, pesan pribadi, dan transaksi item digital.
- c) Sering berinteraksi dengan teman sebaya atau orang asing

tanpa verifikasi usia, serta belum sepenuhnya menyadari risiko dan batas aman interaksi digital.

- d) Cenderung mengabaikan perilaku tidak pantas atau enggan melapor karena takut atau menganggapnya wajar.

#### 4) Psikografis

- a) Memiliki rasa ingin tahu tinggi, sedang membangun identitas diri, dan rentan terhadap pengaruh sosial.
- b) Menginginkan kebebasan berekspresi dan pengakuan sosial di ruang digital, namun masih terbatas dalam kesadaran etika dan keamanan digital.
- c) Bermain gim sebagai hiburan dan sarana bersosialisasi, dengan hambatan berupa minimnya keberanian bersikap terhadap pelanggaran digital.

#### f. *Desired Respond* (Respon yang Diharapkan dari Target Audiens)

Melalui kampanye poster ini, audiens diharapkan **menyadari risiko ruang bermain digital, peduli terhadap keselamatan diri dan sesama**, serta **berani bersikap dan bertindak secara bertanggung jawab** untuk menciptakan lingkungan digital yang aman, sehat, dan beretika bagi anak dan remaja, tanpa menghilangkan ruang berekspresi.

#### 4. Mekanisme Pelaksanaan

No.	Tingkatan / Jenjang Seleksi	Unsur Penyelenggara, Mekanisme Pelaksanaan, dan Penjurian	Hasil Seleksi
1	Tingkat Kabupaten/ Kota	Diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi	Memutuskan pemenang FLS3N Kabupaten/Kota dan menetapkan <b>satu orang peserta terbaik (Juara I)</b> sebagai wakil Kabupaten/Kota untuk <b>mengikuti seleksi tingkat provinsi</b>
		Seleksi dapat dilaksanakan secara luring atau daring ( <i>online</i> ) apabila terkendala oleh kondisi geografis, pendanaan, dan keterbatasan sumber daya	
		Dinilai oleh juri daerah/wilayah	

No.	Tingkatan / Jenjang Seleksi	Unsur Penyelenggara, Mekanisme Pelaksanaan, dan Penjurian	Hasil Seleksi
2	Tingkat Provinsi	Diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi	Memutuskan pemenang FLS3N Provinsi dan menetapkan <b>satu orang peserta terbaik (Juara I)</b> sebagai wakil Provinsi untuk <b>mengikuti seleksi tingkat nasional</b>
		Seleksi dapat dilaksanakan secara luring atau daring ( <i>online</i> ) apabila terkendala oleh kondisi geografis, pendanaan, dan keterbatasan sumber daya	
		Dinilai oleh juri daerah/wilayah <b>melalui website resmi ajang FLS3N Dikmen</b>	
3	Tingkat Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN)	Diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	Memutuskan pemenang FLS3N SILN dan menetapkan <b>satu orang peserta terbaik (Juara I)</b> untuk <b>mengikuti seleksi tingkat nasional</b>
		Seleksi dilaksanakan secara daring ( <i>online</i> )	
		Dinilai oleh juri nasional melalui <i>website</i> resmi ajang FLS3N Dikmen	
4	Tingkat Nasional	Diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	Memutuskan <b>Juara Nasional</b>
		Lomba dilaksanakan seleksi secara <b>luring</b>	
		Dinilai oleh juri nasional melalui <i>website</i> resmi ajang FLS3N Dikmen	

## 5. Ketentuan Teknis Umum

### a. Ketentuan Teknis Umum di Seluruh Jenjang Seleksi

Ketentuan berikut berlaku untuk seluruh tingkatan seleksi, baik Kabupaten/Kota, Provinsi, Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN), dan Nasional:

- 1) Peserta wajib menghasilkan karya desain poster yang orisinal (tidak plagiat), baru, dan dibuat khusus untuk keperluan lomba FLS3N pada tahun pelaksanaan. Karya yang diikutsertakan bukan merupakan karya yang pernah dilombakan, dipublikasikan, atau digunakan pada kegiatan atau kompetisi lain.
- 2) Seluruh proses pembuatan karya desain poster, mulai dari memahami brief, pengembangan ide, pembuatan sketsa, digitalisasi, hingga finalisasi, dan ekspor berkas (file), dilakukan secara mandiri oleh peserta, tanpa bantuan pihak lain.
- 3) Seluruh aset visual yang digunakan (desain, ilustrasi, gambar, foto, tipografi, dan elemen visual lainnya) harus merupakan karya orisinal peserta, bukan aset visual siap pakai yang dibeli atau diunduh secara gratis atau berbayar, seperti clipart, mockup, stock image, atau karya pihak lain.
- 4) Digitalisasi karya poster dapat menggunakan berbagai aplikasi atau perangkat lunak desain grafis, seperti Inkscape, Sketch, CorelDRAW, Adobe Illustrator, atau Adobe Photoshop, dll. Peserta tidak diperkenankan mendesain melalui aplikasi/platform daring berbasis template dan automasi, seperti Canva, maupun tidak diperkenankan generate (menghasilkan/membuat) dari fasilitas/fitur berbasis kecerdasan buatan/akal imitasi (Artificial Intelligence /AI) pada aplikasi apa pun.
- 5) Peserta WAJIB membawa/menggunakan laptop/komputer pendukung untuk mengeksport/mengonversi format file luaran karya final yang ditetapkan tanpa mengurangi kualitas dan resolusi karya (sebagai contoh, karya desain poster yang dikumpulkan adalah format PDF), jika perangkat tablet gambar (graphic tablet) atau smartphone (sebagai perangkat mendesain) yang dibawa peserta tidak memungkinkan untuk mengeksport dalam format file tersebut.

b. Ketentuan Teknis Khusus Tingkat Kabupaten/Kota

Selain mengikuti ketentuan teknis umum, pada tingkat Kabupaten/Kota berlaku ketentuan sebagai berikut:

- 1) Tema dan materi/soal lomba mengacu pada ketentuan pada Panduan Teknis FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.
- 2) Karya poster dikumpulkan sesuai mekanisme yang ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi dengan wajib merujuk pada Panduan Teknis serta jadwal pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.
- 3) Berkas yang dikumpulkan:
  - a) Hasil karya desain poster, format PDF berkualitas tinggi (HD file), ukuran A2 (42 x 59.4 cm), posisi vertikal (portrait), dengan ukuran file minimal 5 MB dan maksimal 10 MB.
  - b) Konsep karya diketik dengan huruf (font) Arial, ukuran huruf 12 point, 1spasi, dan maksimal 500 kata dalam format PDF, maksimal 1 MB.

c. Ketentuan Teknis Khusus Tingkat Provinsi dan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN)

Selain mengikuti ketentuan teknis umum, pada seleksi tingkat Provinsi dan SILN berlaku ketentuan sebagai berikut:

- 1) Tema dan materi/soal lomba mengacu pada ketentuan pada Panduan Teknis FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.
- 2) Khusus seleksi Tingkat Provinsi: jika dilaksanakan luring, karya desain poster secara khusus dibuat peserta secara langsung pada hari pelaksanaan lomba, bukan karya yang dibuat sebelumnya.
- 3) Peserta SILN dan seleksi tingkat provinsi mengumpulkan/mengunggah karya desain poster melalui website/platform resmi ajang FLS3N Dikmen mengacu pada jadwal dalam Panduan Teknis FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.
- 4) Peserta wajib mencantumkan logo resmi Kemendikdasmen RI pada bagian bawah karya poster serta membubuhkan teks: "KAMPANYE INI DISELENGGARAKAN OLEH SMA/SMK ...(NAMA SEKOLAH MASING-MASING)... BEKERJA SAMA DENGAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR

DAN MENENGAH REPUBLIK INDONESIA”, menggunakan jenis huruf (font) Arial 18 point, diketik dalam huruf besar/kapital.

KAMPANYE INI DISELENGGARAKAN OLEH SMA/SMK .....  
BEKERJA SAMA DENGAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH REPUBLIK INDONESIA



5) Berkas yang dikumpulkan:

a) **Hasil karya desain poster, format PDF** berkualitas tinggi (*HD file*), ukuran A2 (42 x 59.4 cm), posisi vertikal (*portrait*), dengan ukuran *file* minimal 5 MB dan maksimal 10 MB.

Format nama file:

**Desain poster\_nama lengkap peserta\_nama sekolah\_kabupaten/kota atau asal negara SILN.pdf**

(*contoh*: Desain poster\_Sri Handayani\_SMAN 2 Pasuruan\_Kota Pasuruan.pdf).

b) **Konsep karya** diketik dengan jenis huruf (*font*) Arial, ukuran huruf 12 *point*, 1 spasi, dan maksimal 500 kata dalam format PDF, maksimal 1 MB.

Format nama file:

**Konsep poster\_nama lengkap peserta\_nama sekolah\_kabupaten/kota atau asal negara SILN.pdf**

(*contoh*: Konsep poster\_Sri Handayani\_SMAN 2 Pasuruan\_Kota Pasuruan.pdf).

c) **Surat pernyataan keaslian karya** bermeterai yang sudah diisi dan ditandatangani oleh peserta, format PDF, maksimal 1 MB.

Format nama file:

**Surat pernyataan\_nama lengkap peserta\_nama sekolah\_kabupaten/kota atau asal negara SILN.pdf**

(*contoh: Surat pernyataan\_Sri Handayani\_SMAN 2 Pasuruan\_Kota Pasuruan.pdf*).

d. Ketentuan Teknis Khusus Tingkat Nasional

- 1) Peserta adalah finalis dari tahap sebelumnya dan wajib menaati ketentuan teknis umum pembuatan karya.
- 2) **Khusus dan hanya bagi finalis SILN** yang tidak dapat hadir secara luring, dapat mengikuti lomba secara daring dengan menyiapkan koneksi internet yang stabil, ruangan kondusif (pencahayaan memadai dan tidak ada orang lain dalam ruangan), serta minimal dua unit kamera aktif pada perangkat yang telah diinstal aplikasi *meeting* daring (misal Zoom/Gmeet).
- 3) Soal lomba yang mencakup tema dan topik/persoalan, serta ketentuan teknis khusus lainnya yang lebih lengkap, akan disampaikan pada saat pertemuan teknis (TM) saat pelaksanaan lomba tingkat nasional secara luring, **bukan memakai soal dan tema lomba tingkat wilayah**.
- 4) **Karya poster secara khusus dibuat secara langsung saat pelaksanaan lomba**, tidak dibuat sebelumnya.
- 5) Peserta **wajib** secara mandiri mempersiapkan, membawa, atau menggunakan perangkat keras yang diperlukan, seperti laptop atau komputer dan/atau tablet grafis, serta perangkat lunak desain grafis sebagaimana telah dijelaskan dalam ketentuan teknis umum.
- 6) Peserta wajib mencantumkan logo resmi Kemendikdasmen RI pada bagian bawah karya desain poster serta membubuhkan teks: "KAMPANYE INI DISELENGGARAKAN OLEH SMA/SMK ...(NAMA SEKOLAH MASING-MASING)... BEKERJA SAMA DENGAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH REPUBLIK INDONESIA", menggunakan *font Arial18 point*, diketik dalam huruf besar/kapital.
- 7) Berkas yang **wajib** diunggah melalui *website/platform* resmi ajang FLS3N Dikmen:
  - a) **Hasil karya desain poster, format PDF** berkualitas tinggi (*HD file*), ukuran A2 (42 x 59.4 cm), posisi vertikal (*portrait*), dengan

ukuran *file* minimal 5 MB dan maksimal 20 MB.

Format nama *file*:

**Desain poster\_nama lengkap peserta\_nama sekolah\_provinsi atau asal negara SILN.pdf**

(contoh: Desain poster\_Sri Handayani\_SMAN 2 Pasuruan\_Jawa Timur.pdf).

- b) **Konsep karya** singkat diketik dengan jenis huruf (*font*) Arial, ukuran huruf 12 *point*, 1 spasi, dan maksimal 500 kata dalam format PDF, maksimal 1 MB.

Format nama *file*:

**Konsep poster\_nama lengkap peserta\_nama sekolah\_provinsi atau asal negara SILN.pdf**

(contoh: Konsep poster\_Sri Handayani\_SMAN 2 Pasuruan\_Jawa Timur.pdf).

- c) **Surat pernyataan keaslian karya** bermeterai yang sudah diisi dan ditandatangani oleh peserta, **tertanggal masa pelaksanaan FLS3N tingkat nasional**, format PDF, maksimal 1 MB.

Format nama *file*:

**Surat pernyataan\_nama lengkap peserta\_nama sekolah\_provinsi atau asal negara SILN.pdf**

(contoh: Surat pernyataan\_Sri Handayani\_SMAN 2 Pasuruan\_Jawa Timur.pdf).

## 6. Indikator Penilaian

Indikator penilaian berlaku sama untuk seleksi tingkat Wilayah dan Nasional, dengan mencakup:

<b>Bobot</b>	<b>Indikator</b>	<b>Rincian Kriteria</b>	<b>Deskripsi</b>
30%	<i>Form</i> (bentuk visual &	Komposisi & tata letak	Keseimbangan dan keteraturan penempatan elemen visual (gambar, teks, warna, ruang kosong) sehingga

<b>Bobot</b>	<b>Indikator</b>	<b>Rincian Kriteria</b>	<b>Deskripsi</b>
	kualitas desain)		membentuk struktur poster yang jelas dan tidak membingungkan.
		Hierarki visual & keterbacaan	Kejelasan urutan baca dan fokus visual melalui pengaturan ukuran, kontras, posisi elemen, serta keterbacaan teks dalam konteks poster yang dipasang di ruang publik.
		Kualitas visual & teknik	Ketajaman visual, kebersihan karya, ketepatan resolusi, serta penguasaan teknik dasar desain (warna, tipografi, ilustrasi atau foto) yang menunjukkan keterampilan peserta.
30%	Konten (pesan & komunikasi)	Kejelasan pesan utama/ efektivitas komunikasi	Pesan inti poster mudah dipahami dalam waktu singkat dan tidak menimbulkan ambiguitas bagi khalayak sasaran (audiens target).
		Gagasan visual & strategi komunikasi	Kualitas pengolahan ide melalui pendekatan visual seperti metafora, simbolisasi, analogi, atau narasi visual yang relevan dan bermakna.
		Kebaruan ide	Tingkat kebaruan sudut pandang, ide, atau pendekatan visual yang membedakan karya dari poster umum atau yang sudah ada atau yang sering digunakan.
		Keterpaduan visual & verbal	Kesesuaian dan saling penguatan antara elemen visual dan teks dalam menyampaikan pesan poster.
		Daya persuasi & relevansi pesan	Kemampuan poster memengaruhi sikap atau pemikiran audiens secara persuasif, komunikatif, dan relevan dengan persoalan lomba.
40%	Konteks (konteks, etika, & kebaruan gagasan)	Kesesuaian tema & persoalan	Tingkat keselarasan karya dengan tema, tujuan lomba, dan sasaran audiens sebagaimana ditetapkan dalam <i>panduan</i> .
		Kepekaan sosial & etika	Kepatuhan terhadap norma sosial dan etika komunikasi publik; tidak

Bobot	Indikator	Rincian Kriteria	Deskripsi
			menyinggung unsur SARA, pornografi, kekerasan, atau konten yang berpotensi merugikan masyarakat.
		Orisinalitas & kepatuhan aturan	Karya merupakan hasil pemikiran dan pengerjaan mandiri, tidak meniru karya lain, tidak menggunakan aset siap pakai, <i>template</i> , atau fasilitas AI.
		Dampak & kelayakan publikasi	Potensi dampak positif karya serta kelayakan poster untuk ditampilkan di ruang publik atau media kampanye sosial.

Interval penilaian:

- a. 90–100 (Sangat Baik): sangat kuat, utuh, dan menunjukkan keunggulan yang menonjol.
- b. 80–85 (Baik): memenuhi kriteria dengan baik, menunjukkan kualitas dan potensi berkembang.
- c. 70–75 (Cukup): memenuhi kriteria dasar, masih memerlukan pembinaan lanjutan.
- d. 60–65 (Kurang): belum memenuhi sebagian kriteria, perlu perbaikan mendasar.
- e. Di bawah 60: berkas karya tidak dikumpulkan atau tidak lengkap sesuai ketentuan.

## E. FILM PENDEK

### 1. Penjelasan Cabang Lomba

Film pendek adalah film naratif yang berdurasi pendek dan bercerita 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.

### 2. Ketentuan Khusus Cabang Lomba

- 1) Film Pendek berupa Drama (Fiksi) 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. Sehingga memberikan nilai dan inspirasi bagi masyarakat Indonesia.
- 2) Peserta wajib membuat **FILM BARU** yang dibuat hanya untuk mengikuti lomba **FLS3N 2026** sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
- 3) Film tidak menampilkan pornografi dan tidak menyinggung SARA (suku, agama, ras, dan antar-golongan), Peserta membuat cerita yang orisinalitas, artistik dan layak tonton dengan spesifikasi minimal pada ketentuan teknis karya yang belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba film pendek lainnya.
- 4) Peserta tidak diperkenankan mendapat bantuan tenaga profesional maupun fasilitas lainnya dari pihak di luar yang telah ditetapkan panitia. Karya peserta adalah murni hasil kerja peserta yang dapat dibuktikan dan dipertanggungjawabkan ketika proses penjurian.
- 5) Setiap tim terdiri atas 3 siswa yang memiliki talenta bercerita visual, sinematografi, pengadeganan, manajerial organisasi, dan kepemimpinan. 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. Setiap peserta dapat menjabat lebih dari satu deskripsi pekerjaan antara lain Sutradara, Produser, Penulis,

Editor dan/atau Sinematografer selain melakukan teknis pembuatan film yang dapat dilakukan sendiri atau bantuan tim peserta lain dan bukan pembina atau guru atau bantuan vendor.

### 3. Tema Lomba

*“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”*

### 4. Ketentuan Teknis Umum

- a. Ketentuan Teknis umum berlaku sama untuk seleksi tingkat Wilayah, SILN, dan Nasional
- b. Film menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis sinematografis, naratif visual, artistik, pengadeganan (*scene*), audio, dan editing.
- c. Karya merupakan micro movie dengan cerita fiksi sederhana yang sesuai dengan tema, konten berdurasi konten/isi **maksimal 3 (tiga) menit, tanpa pembicaraan/speech (dialog, narasi, monolog, voice over, dan direct address)**.
- d. Film tanpa dialog pembicaraan (*speech*) harus menarik, komunikatif secara universal, dan inspiratif.
- e. Film mengandung saran, himbauan, seruan, dan solusi sesuai dengan tema lomba. Film tidak menampilkan pornografi dan tidak menyinggung SARA (suku, agama, ras, dan antar-golongan).
- f. Film menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis sinematografis, naratif visual, artistik, pengadeganan (*scene*), audio, dan editing.
- g. Penyajian film harus menggunakan urutan sebagai berikut:
  - 1) Starting: Logo Provinsi (maksimal 6 detik);
  - 2) Opening: Judul Karya (sesuai waktu pembacaan);
  - 3) Content (Isi Film): Maksimal 3 menit;
  - 4) Fade out
  - 5) Closing: Maksimal 30 detik
  - 6) Credit Title (Nama Pemain dan semua Tim Produksi).

- 7) Penggunaan karya orang lain (seperti musik: Judul lagu, pencipta, produksi (studio), tahun produksi) diutamakan karya sendiri atau menggunakan ciptaan lagu juara FLS3N.
  - 8) Ucapan Terima kasih/Dedikasi.
  - 9) Super imposing bertuliskan "Copyright FLS3N 2026 – PUSPRESNAS"
  - 10) Blank.
- h. Karya yang dilombakan/dibuat belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba film pendek yang lain (original).
  - i. Pembuatan film menggunakan kamera digital video (DSLR, Handycam, GoPro, dsb) atau gadget jenis lainnya yang menggunakan format FHD (Full High Definition-1920x1080, 25 Fps);
  - j. Film tidak menggunakan footage dan stock - shot gambar serta musik yang dibuat oleh orang di luar anggota tim;
  - k. Penggunaan musik/lagu dalam film harus seizin pemilik hak cipta, kecuali musik/lagu yang sudah masuk public domain dan tercantum pada credit title  
; Pembingkai (aspect ratio) penuh/full frame tanpa letterbox maupun pillar;
  - l. 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*)** minimal 10 frame proses syuting dan proses editing.
    - 5) Konsep pembuatan film diketik dengan jenis huruf times new roman, ukuran font 12 pt, 1 spasi;
    - 6) File dokumen pendukung/sinopsis karya **wajib** diunggah ke laman seleksi FLS3N.

- 7) Surat pernyataan keaslian karya berupa pernyataan bahwa semua elemen dan unsur yang ada di dalam film adalah hasil karya peserta dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum.
- 8) Folder berisi backup data Fisik/link karya yang diunggah, menggunakan tautan Google Drive milik peserta.
- 9) Nama file video harus mencakup unsur berikut: cabang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi. Contoh: FILM PENDEK\_Ita Rosita\_SMKN 2 Cibinong\_Kabupaten Bogor\_Jawa Barat)
- 10) Video wajib 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”**.
- 11) Tautan video YouTube dimasukkan (insert) ke **laman portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2026**.
- 12) **Memberikan tautan (link) ke-2 sebagai backup, berasal dari link google drive peserta, jika terkendala dalam pemutaran tautan pertama.**

## 5. Mekanisme dan Pelaksanaan

- a. Mekanisme dan pelaksanaan lomba berikut berlaku untuk seluruh jenjang pelaksanaan, kecuali ditentukan lain.
- b. Pendaftaran dan pengumpulan karya dilakukan secara daring melalui portal resmi FLS3N.
- c. Setiap tim hanya mengirimkan 1 (satu) karya terbaik untuk semua tahap seleksi.
- d. Karya yang lolos ke tingkat nasional dapat diperbaiki secara **minor** berdasarkan masukan juri wilayah.
- e. Final nasional dilaksanakan secara luring (tatap muka) di lokasi yang ditetapkan Puspresnas.

## 6. Pelaksanaan per Jenjang

### a. Tingkat Kabupaten/Kota

Penilaian didasarkan pada Karya Film (video) dan Dokumen Pendukung (PDF) yang dipunggah sesuai ketentuan teknis, serta kesesuaiannya dengan tema utama di sertai dengan muatan kelokalan.

### b. Tingkat Provinsi

Penilaian terhadap Karya Film (video) dan Dokumen Pendukung (PDF) dari pemenang tingkat kabupaten/kota yang telah ditentukan. Perbaikan karya yang telah lolos seleksi tingkat wilayah diperbolehkan dan diperkuat oleh masukan juri wilayah. Disertai dengan penguatan **kearifan lokal dan penggambaran ciri khas budaya lokal setempat.**

### c. Tingkat Nasional

- 1) **Pembuatan Film Baru di Lokasi Final:** Peserta wajib membuat film baru di lokasi final dengan tema/arahan dari panitia. Survei lokasi dan shooting dilakukan di area yang ditentukan.
- 2) **Talent:** Pemain dapat berasal dari anggota tim sendiri, kelompok lain, atau kontingen di lokasi final.
- 3) **Khusus SILN:** Jika terkendala kehadiran, dapat mengikuti secara daring dengan pembuatan karya baru yang diawasi dan wawancara daring oleh juri nasional.

## 7. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah Dan Nasional

### a. Indikator serta Penjelasan Penilaian Karya Seleksi Tingkat Wilayah (Kab/Kota & Provinsi)

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1.	Kesesuaian dengan Tema dan Pesan	30%	Kedalaman pemahaman tema, kejelasan dan kekuatan pesan yang disampaikan melalui narasi visual.

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
2	Orisinalitas & Kreativitas Ide Cerita	25%	Kebaruan ide, alur cerita, dan pendekatan kreatif dalam menyampaikan cerita tanpa dialog.
3	Aspek Sinematografi & Estetika Visual	25%	Kualitas pengambilan gambar (komposisi, pencahayaan), tata artistik, dan penerapan kaidah sinematografi.
4	Teknik Penyuntingan (Editing) & Tata Suara	20%	Kelancaran penyuntingan, pacing, dan kualitas audio (musik, sound effect, foley) yang mendukung cerita.

Interval Penilaian pada setiap Indikator:

- 1) 90 – 100: Sangat Baik (Sangat sempurna, memenuhi semua aspek secara outstanding)
- 2) 80 – 89: Baik (Baik, memenuhi standar dengan beberapa kelebihan)
- 3) 70 – 79: Cukup (Cukup baik, memenuhi standar minimal, ada beberapa kekurangan)
- 4) ≤ 69: Kurang (Tidak sesuai/ kurang tepat, perlu perbaikan mendasar)

**b. Indikator serta penjelasan Penilaian Karya tingkat Nasional**

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1.	Karya Hasil Seleksi Provinsi (Revisi)	20%	Kualitas final dari film hasil seleksi provinsi setelah perbaikan berdasarkan masukan juri.
2	Kesesuaian Isi dengan Tema	25%	Kekuatan dan kedalaman keterkaitan isi film dengan tema

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
			lomba, serta kejelasan pesan yang disampaikan.
3	Kreativitas & Inovasi Teknik	30%	Kreativitas dalam penggunaan teknik visual, audio, pengadeganan, editing, dan special effect untuk mendukung narasi.
4	Keindahan/Estetika Karya	25%	Keindahan visual (estetika) yang menyatu dengan tema dan latar cerita, berdasarkan kaidah sinematografi.

**Interval Penilaian pada Setiap Indikator:** (Sama dengan tingkat wilayah)

- 1) 90 – 100: Sangat Baik
- 2) 80 – 89: Baik
- 3) 70 – 79: Cukup
- 4) ≤ 69: Kurang

## 8. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

a. Penciptaan Karya (Plagiarisme):

- 1) Pelanggaran: Menggunakan ide, naskah, footage, musik, atau elemen karya orang lain tanpa izin dan pengakuan yang sah.
- 2) Sanksi: Diskualifikasi langsung dari semua tahap lomba.

b. Keikutsertaan Peserta:

- 1) Pelanggaran: Melanggar ketentuan teknis (durasi, spesifikasi, struktur), menerima bantuan profesional, atau ketidaklengkapan dokumen.
- 2) Sanksi: Pengurangan nilai hingga diskualifikasi, tergantung tingkat pelanggaran.

c. Penetapan atau Keputusan Juri:

- 1) Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- 2) Minor: Pelanggaran teknis/administratif ringan. Sanksi: teguran atau pengurangan nilai.
- 3) Mayor: Pelanggaran substantif (plagiarisme, SARA, pornografi, ketidak-aslian karya). Sanksi: diskualifikasi.

Ketentuan dan sanksi lebih detail mengacu pada Bab II Peraturan Umum FLS3N 2026 yang dikeluarkan oleh Pusat Prestasi Nasional (PUSPRESNAS).

## **F. FOTOGRAFI**

### **1. Penjelasan Cabang Lomba**

Fotografi adalah seni atau aktivitas mengambil gambar menggunakan kamera untuk menghasilkan karya seni. Fotografi bisa dinikmati oleh diri sendiri atau publik. Kata fotografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu "photos" yang berarti cahaya dan "graphos" yang berarti menulis atau melukis. Fotografi dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan atau ide kepada pemirsa. Fotografi juga dapat berfungsi sebagai alat komunikasi dengan media visual.

Fotografi dapat menjadi hobi bagi sebagian orang. Mereka senang bereksperimen dengan berbagai teknik dan sudut pandang, dan membagikan hasil jepretan mereka di media sosial.

Fotografi telah berkembang menjadi salah satu bentuk ekspresi seni yang paling populer dan mudah diakses sejak penemuannya pada abad ke-19. Salah satu aspek penting dalam fotografi adalah cahaya. Karena tanpa cahaya, tidak ada hasil foto yang bisa dibuat dan dilihat.

### **2. Maksud dan Tujuan Lomba Fotografi**

Tema Utama: "Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya"

#### **a. Maksud Kegiatan:**

Kegiatan ini dimaksudkan sebagai wadah ekspresi kreatif bagi siswa SMA untuk mengeksplorasi kekayaan budaya bangsa melalui lensa fotografi. Melalui lomba ini, para siswa diajak untuk tidak hanya melihat seni budaya sebagai objek visual, tetapi sebagai fondasi utama dalam pembentukan jati diri dan karakter luhur bangsa di tengah era modernisasi.

#### **b. Tujuan Kegiatan:**

- 1) Menanamkan Karakter Bangsa: Mendorong siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai luhur seperti kedisiplinan, kerja keras, rasa hormat (adab), dan gotong royong yang tercermin dalam aktivitas seni budaya.

- 2) Meningkatkan Apresiasi Budaya: Membangun kepekaan rasa dan kepedulian generasi muda terhadap kelestarian warisan budaya, khususnya di lingkungan sekitar.
- 3) Wadah Kreativitas Visual: Memberikan ruang bagi siswa untuk mengasah keterampilan teknis fotografi dan kemampuan bercerita (storytelling) melalui media foto esai.
- 4) Membangun Kebanggaan Nasional: Menumbuhkan rasa bangga dan percaya diri pada siswa SMA dalam menggunakan serta mempromosikan identitas budaya Indonesia di mata dunia.
- 5) Literasi Visual dan Budaya: Melatih kemampuan literasi siswa dalam memaknai setiap simbol dan filosofi budaya yang tertangkap melalui sudut pandang kamera.

Lomba ini bukan sekadar mencari foto yang indah secara teknis, melainkan mencari karya yang mampu membuktikan bahwa karakter bangsa masih hidup dan berdenyut di tangan generasi muda.

### **3. Materi per Jenjang**

- a. Materi dan Ketentuan Teknis berlaku sama untuk seleksi tingkat Kabupaten/Kota, dan Provinsi.
- b. Materi Lomba Tema Utama: "Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya".
- c. Subtema Lomba Seleksi tingkat wilayah: "Rekam Jejak Budaya Setempat"
- d. Deskripsi: Dengan tema tersebut, murid yang mengikuti Lomba Fotografi FLS3N 2026 diharapkan mampu memantapkan kepekaan terhadap lingkungannya, menyumbangkan karya inspiratif melalui medium fotografi. Serta diharapkan murid mampu bercerita dan menyampaikan pesan-pesan positif dan optimisme yang ada di lingkungannya melalui bahasa visual fotografi secara optimal.
- e. Seperti contoh:
  - 1) Individu yang sedang melakukan kegiatan budaya dalam kehidupan kesehariannya.

- 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.

#### **4. Ketentuan Teknis per Jenjang**

- a. Ketentuan Teknis berlaku sama untuk seleksi tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi
- b. Boleh menggunakan semua jenis kamera digital (DSLR, Mirrorless, Smartphone), foto berwarna.
- c. Karya foto adalah karya fotografi dengan pendekatan narasi foto: Photo Story, didalamnya terdapat unsur unsur pendekatan memotret dengan acuan EDFAT (Entire, Detail, Frame, Angle dan Time).
- d. Jumlah foto dalam Photo Story berjumlah 9 foto dengan susunan tata letak sesuai format Instagram.
- e. Photo Story dilengkapi dengan 1 (satu) takarir (caption) yang sama untuk 9 foto diatas serta berisi data 5W+1H (what, who, why, when, where, how), jumlah kata kurang-lebih 150 kata.
- f. Tiap peserta harus mengunggah karya Photo Story di media sosial Instagram milik pribadi peserta dan mencantumkan *hashtag* #FLS3N2026FG.
- g. Karya photo story ditayangkan selama periode lomba dan akun tidak dikunci.
- h. Karya foto harus orisinal bukan karya orang lain atau mengambil dari sumber tertentu, dengan menyertakan surat keterangan keaslian karya.
- i. Karya foto hanya boleh menggunakan editing retouch terbatas (cropping, exposure, color balance dan burning/dodging).
- 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. Materi Lomba Tingkat Nasional

- a. Materi Lomba Tema Utama: **“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”**.
- b. Deskripsi: Dengan tema tersebut, murid yang mengikuti Lomba Fotografi FLS3N 2026 diharapkan mampu memantapkan kepekaan terhadap lingkungannya, menyumbangkan karya inspiratif melalui medium fotografi.
- c. Subtema seleksi lomba tingkat nasional: akan ditentukan kemudian bersamaan dengan penentuan lokasi foto.
- d. Poin Utama dalam menyusun 9 foto:
  - 1) Nilai Karakter: Fokuslah pada potret Keteguhan (konsistensi pengrajin), Kerja Keras (proses pembuatan kuliner/seni), dan Kebanggaan (ekspresi generasi muda).
  - 2) Visual Storytelling: Pastikan ada kesinambungan warna, suasana, atau tokoh dari foto pertama hingga kesembilan.
  - 3) Lokasi Spesifik: Manfaatkan elemen ikonik di Lokasi seperti arsitektur bangunan, suasana, dan lainnya.
- e. Murid diharapkan dapat menunjukkan alur cerita foto tersusun baik dari pembuka (*Establishing Shot*) hingga penutup (*Closing Shot*).

## 6. Mekanisme Tingkat Nasional

- a. Karya foto adalah karya sendiri yang dibuat di lokasi yang telah ditentukan.
- b. Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran resmi dan mengikuti akun media sosial resmi penyelenggara.
- c. Mengunggah surat pernyataan keaslian karya (Surat Pernyataan Orisinalitas) yang ditandatangani di atas meterai atau diketahui oleh pihak sekolah.
- d. Batasan waktu (deadline) disesuaikan kemudian.

- e. Memiliki akun pribadi Instagram sebagai media penempatan karya foto.

## 7. Ketentuan Teknis Tingkat Nasional

- a. Boleh menggunakan semua jenis kamera digital (DSLR, Mirrorless, Smartphone), foto berwarna.
- b. Karya foto adalah karya fotografi dengan pendekatan narasi foto: Photo Story, didalamnya terdapat unsur unsur pendekatan memotret dengan acuan EDFAT (Entire, Detail, Frame, Angle dan Time).
- c. Jumlah foto dalam Photo Story berjumlah 9 foto.
- d. Photo Story dilengkapi dengan **1 (satu) takarir (caption)** berisi data 5W+1H (what, who, why, when, where, how), jumlah kata kurang-lebih 150 kata.
- e. Karya foto harus orisinal bukan karya orang lain atau mengambil dari sumber tertentu, dengan menyertakan surat keterangan keaslian karya.
- f. Karya foto hanya boleh menggunakan editing retouch terbatas (cropping, exposure, color balance dan burning/dodging).
- g. Sangkut paut administrasi atau permasalahan dengan pihak lain (lokasi, model, objek lain) menjadi tanggung jawab panitia.
- h. Karya foto tidak boleh mengandung unsur pornografi, kekerasan dan provokasi SARA.
- i. **Mengirimkan link Instagram Pribadi** yang berisi karya lomba ke aplikasi ajang FLS3N Dikmen 2026.
- j. Penggunaan teknologi AI (Artificial Inteligent) tidak diizinkan.
- k. Dapat menunjukkan file asli bila dibutuhkan untuk keperluan verifikasi.
- l. Seluruh hasil pemotretan di lokasi menjadi milik panitia

## 8. Pelaksanaan Tingkat Nasional

- a. Sosialisasi lomba
- b. Ketentuan Seleksi Final Tingkat Nasional:

- 1) Pelaksanaan kegiatan di tingkat nasional akan dilakukan secara luring.
- 2) Peserta akan mengikuti serangkaian acara lomba, dimulai dari;
  - a) Technical Meeting.
  - b) Pengenalan lokasi pemotretan.
  - c) Pemotretan bersama.
  - d) Disain buku/booklet.
  - e) Disain untuk cetak foto.
  - f) Presentasi Karya sekaligus penjurian lomba.
  - g) Pameran.
- 3) Pada tahap final ini, peserta memotret obyek/lokasi fotografi di lokasi yang telah ditentukan untuk dibuatkan karya baru.
- 4) Setiap murid akan di beri waktu 10 menit untuk presentasi karyanya dalam bentuk powerpoint. Untuk presentasi, takarir di cetak sebagai pegangan juri.
- 5) Finalis lomba tingkat nasional secara luring, diwajibkan membawa peralatan fotografi, perlengkapan dan laptop sendiri.

## 9. Indikator Penilaian

Indikator serta penjelasan Penilaian Karya seleksi tingkat wilayah dan nasional

No	Aspek Yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Ide Karya	30%	Keunikan, orisinalitas, dan kekuatan pesan yang disampaikan dalam cerita.
2	Komposisi Foto	30%	Kualitas komposisi foto, pencahayaan, dan sudut pengambilan gambar.
3	Alur Cerita	25%	Kualitas komposisi foto, pencahayaan, dan sudut pengambilan gambar.
4	Teknik Pemotretan	15%	Kualitas teknis foto, seperti fokus, eksposur, dan warna.

Interval penilaian pada setiap indikator:

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Predikat</b>
Point 1	Salah atau tidak sesuai dengan Panduan Lomba/ Ketentuan Teknis/ Petunjuk Pelaksanaan
Point 3	Kurang (misalnya : tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
Point 5	Cukup (misalnya : cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dll)
Point 7	Baik (misalnya : baik/pembinaan lanjutan)
Point 9	Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)

## **10. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya Peraturan Penciptaan Karya**

### **a. Orisinalitas & Hak Cipta**

- 1) Karya harus merupakan hasil karya asli (original) peserta, diambil sendiri di lokasi yang ditentukan, dan belum pernah memenangkan lomba fotografi apapun sebelumnya.
- 2) Peserta dilarang menggunakan elemen foto milik orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya (termasuk stock photo dari internet).
- 3) Seluruh hasil karya pemotretan pada saat tingkat Nasional akan menjadi hak milik Pusat Prestasi Nasional.

### **b. Kejujuran Momen (No Stage Management)**

- 1) Karena penekanan pada foto Candid, peserta dilarang melakukan pengaturan adegan (staged photography), menyuap objek foto untuk bergaya, atau mengatur posisi orang/benda secara sengaja untuk kepentingan foto esai.
- 2) Objek foto tidak diperbolehkan sadar kamera atau berpose di depan lensa (kecuali untuk jenis foto Portrait yang memang diizinkan dalam urutan esai).

### **c. Batasan Digital Editing**

- 1) Penyuntingan foto hanya diperbolehkan sebatas perbaikan dasar: koreksi warna (color balance), kontras, saturasi, serta pemotongan (cropping).
- 2) Dilarang keras: Menambah, memindahkan, atau menghapus objek dalam foto menggunakan teknik Digital Imaging (seperti cloning, healing, atau compositing).
- 3) Penggunaan filter instan (seperti filter bawaan aplikasi sosial media) tidak disarankan.

d. Integritas File (Metadata)

Peserta dilarang menghapus data EXIF/Metadata pada file foto. Data ini diperlukan juri untuk memverifikasi tanggal pengambilan foto, jenis kamera, dan keaslian file.

## 11. Sanksi Pelanggaran

a. Panitia memiliki hak penuh untuk memberikan sanksi sebagai berikut:

1) Sanksi Pengurangan Nilai:

- a) Diberikan apabila peserta melanggar aturan teknis ringan (misal: urutan foto esai yang tidak rapi atau kualitas foto yang terlalu rendah/pecah).
- b) Diberikan apabila terdapat unsur pose yang terlalu dominan pada kategori yang seharusnya candid.

2) Sanksi Diskualifikasi (Gugur):

- a) Plagiarisme: Jika terbukti karya yang dikirimkan adalah milik orang lain atau diambil dari sumber internet.
- b) Manipulasi Foto: Terbukti melakukan editing berlebihan yang mengubah isi atau realita foto (menghapus/menambah objek).
- c) Lokasi Tidak Sesuai: Foto diambil di luar area yang telah ditentukan oleh panitia.

d) Pelanggaran Etika: Jika peserta terbukti melakukan tindakan tidak sopan atau merusak lingkungan/properti budaya di lokasi saat proses pengambilan gambar.

3) Sanksi Pembatalan Juara:

a) Apabila pelanggaran (seperti plagiarisme) baru diketahui setelah pengumuman pemenang, maka panitia berhak membatalkan status juara, menarik kembali hadiah, dan memberikan sanksi administratif berupa pengumuman terbuka atau laporan ke pihak sekolah yang bersangkutan.

b) Apabila hasil foto di hari pelaksanaan hunting, diperjualbelikan pada pihak ketiga.

b. Surat Pernyataan

Saat hari pelaksanaan hunting, peserta finalis akan di minta menandatangani surat pernyataan yang berisikan "Dengan mengirimkan karya, peserta dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh peraturan serta konsekuensi sanksi yang berlaku. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat." Hal ini selaras dengan tema utama Anda mengenai pembentukan Karakter Bangsa

## **G. INSTRUMEN SOLO GITAR**

### **1. Penjelasan Cabang Lomba**

Gitar solo adalah penyajian sebuah karya musik dengan menggunakan alat musik gitar akustik nilon (klasik) atau akustik steel (*folk*) secara solo. Musik yang dihasilkan hanya bersumber dari gitar, baik dari dawai ataupun bagian-bagian lain gitar. Menghasilkan musik utuh berupa melodi, iringan (*accompaniment*), memadukan keterampilan teknis, pengetahuan aransemen musik, serta cara penyajian. Instrumen gitar selain dimainkan secara solo, juga bisa didayagunakan sebagai alat bantu untuk Pendidikan di sekolah (mengiringi paduan suara, ansambel dan proses pembelajaran).

### **2. Materi dan Ketentuan Teknis**

- a. Materi dan Ketentuan berlaku sama untuk seleksi tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi
- b. Pada tingkat kabupaten/Kota dan Provinsi, peserta memainkan 1 karya aransemen gitar solo dari lagu daerah (boleh lagu dari daerah lainnya). Judul lagu dan nama pencipta (jika ada) serta nama pembuat aransemen wajib dicantumkan di teks caption YouTube saat peserta mengunggah karyanya. Durasi aransemen lagu daerah 3-5 menit. Tidak perlu perkenalan.
- c. Aransemen boleh menggunakan tala (*stem/tuning*) standar dan/atau tala alternatif, *capo*, *slide bar*, dan *fingpick*.
- d. Peserta mengenakan pakaian bebas dan sopan dengan tetap mengutamakan kenyamanan saat memainkan gitar.
- e. Peserta boleh menggunakan alat bantu yang memudahkan posisi bermain, seperti *footstool*, tali gitar/*strap*, atau gitar *support*.

### **3. Ketentuan Khusus Karya untuk Tingkat SILN**

- a. Materi
  - 1) Peserta SILN memainkan 1 karya aransemen gitar solo dari lagu daerah peserta (boleh lagu dari daerah yang ada di Indonesia). Judul lagu dan nama pencipta (jika ada) serta nama pembuat aransemen wajib dicantumkan di teks caption YouTube saat

peserta mengunggah karyanya. Durasi aransemen lagu daerah 3-5 menit. Tidak perlu perkenalan.

- 2) Aransemen boleh menggunakan tala (stem/tuning) standar dan/atau tala alternatif, capo, slide bar, dan fingerpick.
- 3) Peserta mengenakan pakaian bebas dan sopan dengan tetap mengutamakan kenyamanan saat memainkan gitar.
- 4) Peserta boleh menggunakan alat bantu yang memudahkan posisi bermain, seperti footstool, tali gitar/strap, atau gitar support.

b. Ketentuan Teknis

- 1) Karya peserta adalah permainan aransemen gitar solo dengan menggunakan gitar akustik dawai nilon (gitar klasik) atau senar logam (gitar *folk*), disesuaikan dengan karakter lagu yang dibawakan/disajikan.
- 2) Peserta wajib tampil dengan mengenakan kostum yang mengandung unsur tradisional daerahnya juga memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan.
- 3) Partitur lagu yang akan ditampilkan oleh masing-masing peserta dikirimkan ke portal aplikasi lomba FLS3N Dikmen 2026 <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls3n/login>
- 4) Ketika terjadi gangguan teknis saat lomba yang sifatnya di luar permainan (gangguan sound system, dawai putus), maka peserta hanya boleh mengulang permainannya kembali atas permintaan Dewan Juri.
- 5) Peserta wajib menggunakan roll up banner yang telah disiapkan panitia.
- 6) Peserta merekam penyajian kedua lagu berurutan tanpa ada jeda (*one take shot*).
- 7) Perekaman video dilakukan dengan posisi kamera statis yang memperlihatkan dengan jelas wajah peserta, kedua tangan, serta keseluruhan gitar.
- 8) Format file video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p).

- 9) Perekaman suara gitar hanya boleh memakai mikrofon, tidak boleh memakai kabel (*direct plug-in*) agar kualitas bunyi gitar tetap natural dan sealami mungkin.
- 10) Hasil rekaman video tidak boleh direkayasa ulang/diedit (misalnya menambahkan efek audio).
- 11) Juri akan melakukan verifikasi melalui wawancara secara langsung dengan 6 peserta terbaik untuk memutuskan perwakilan SILN.
- 12) Durasi karya dihitung sejak gitar berbunyi sampai berhenti berbunyi. Kekurangan dan kelebihan durasi akan berakibat pada pengurangan nilai.
- 13) Tidak boleh menambahkan sumber suara selain suara gitar yang dimainkan, baik berupa rekaman iringan musik, vokal, maupun alat musik lain.
- 14) Pelanggaran ketentuan oleh peserta akan berakibat pada pengurangan nilai.

#### **4. Materi Lomba Tingkat Nasional**

Peserta menyajikan 2 (dua) karya yang diaransemen untuk gitar solo:

- a. Lagu wajib, lagu daerah atau lagu rakyat yang diaransemen untuk gitar solo (tidak harus lagu dari Provinsi peserta). Peserta diperbolehkan menggunakan aransemen lagu pada seleksi tingkat provinsi.
- b. Lagu Pilihan, aransemen untuk gitar solo dengan memilih dari salah satu lagu Nasional:
  - 1) Satu Nusa Satu Bangsa (Liberty Manik)
  - 2) Tanah Airku (Ibu Soed)
  - 3) Bangun Pemuda Pemuda (Alfred Simanjuntak)
  - 4) Ibu Pertiwi (Ismail Marzuki)
- c. Aransemen boleh menggunakan tala (*stem/tuning*) standar dan/atau tala alternatif, *capo*, *slide bar*, dan *fingerpick*.
- d. Peserta mengenakan pakaian bebas dan sopan dengan tetap mengutamakan kenyamanan saat memainkan gitar.

- e. Peserta boleh menggunakan alat bantu yang memudahkan posisi bermain, seperti *footstool*, tali gitar/*strap*, atau gitar *support*.

Durasi lagu wajib dan pilihan dihitung sejak nada pertama dibunyikan. Materi lagu yang telah dilombakan di provinsi boleh diaransemen kembali dengan memperhatikan durasi waktu yang telah ditentukan.

## 5. Mekanisme Pelaksanaan per Jenjang

Lomba Tingkat Daerah dimulai dari tingkat Kabupaten/Kota, dilanjutkan seleksi di tingkat Provinsi untuk menentukan perwakilan Provinsi. Seleksi dilakukan secara Daring. Apabila ada daerah yang memungkinkan seleksi tatap muka maka boleh dilakukan seleksi Luring. Seleksi peserta SILN dilakukan secara daring lewat rekaman video.

### a. Ketentuan Teknis Karya Peserta Wilayah/Kota/Provinsi

- 1) Karya peserta adalah video hasil rekaman permainan gitar solo (Daring) atau permainan gitar solo secara *live* dengan menggunakan gitar akustik dawai nilon (gitar klasik) atau senar logam (gitar *folk*), disesuaikan dengan karakter lagu yang dibawakan/disajikan.
- 2) Pembuatan karya peserta dapat lakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya. Peserta tampil dengan posisi duduk di kursi tanpa sandaran tangan, Peserta boleh menggunakan alat bantu yang memudahkan pergerakan lengan dan jari saat bermain, seperti *footstool*, tali gitar/*strap*, atau gitar *support*.
- 3) Peserta mengenakan pakaian bebas dan sopan dengan tetap mengutamakan kenyamanan saat memainkan gitar.
- 4) Perekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan orang tua/wali.
- 5) Perekaman video dilakukan dengan posisi kamera statis yang memperlihatkan keseluruhan gitar, kedua tangan dan wajah peserta.
- 6) Karya direkam berurutan tanpa ada jeda suntingan (kontinyu).

- 7) Durasi karya dihitung sejak gitar berbunyi sampai berhenti berbunyi. Kekurangan atau kelebihan durasi akan berakibat pada pengurangan nilai.
- 8) 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).
- 9) Format file video minimal MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p).
- 10) Hasil rekaman video dan audio diusahakan terlihat dan terdengar jelas.
- 11) Penggunaan mikrofon eksternal saat perekaman untuk memperkuat bunyi gitar diperbolehkan, namun suara gitar harus tetap natural/asli. Tidak diperbolehkan menyunting audio dengan melakukan equalizing atau menambahkan efek seperti reverb, delay, echo, dan lainnya. Pelanggaran akan berakibat pada pengurangan nilai.

b. Ketentuan Teknis Karya Peserta Nasional

- 1) Karya peserta adalah permainan aransemen gitar solo dengan menggunakan gitar akustik dawai nilon (gitar klasik) atau senar logam (gitar *folk*), disesuaikan dengan karakter lagu yang dibawakan/disajikan.
- 2) Peserta wajib tampil dengan mengenakan kostum yang mengandung unsur tradisional daerahnya juga memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan.
- 3) Partitur lagu yang akan ditampilkan oleh masing-masing peserta, sudah diterima/ dikumpulkan pada panitia/penanggung jawab lomba pada saat *technical meeting*.
- 4) Ketika terjadi gangguan teknis saat lomba yang sifatnya di luar permainan (gangguan *sound system*, dawai putus), maka peserta hanya boleh mengulang permainannya kembali atas permintaan Dewan Juri.
- 5) Peserta **wajib** membawa gitar sendiri.

- 6) Khusus peserta dari SILN bila lolos ke final tingkat nasional dan tidak bisa hadir secara luring di lokasi lomba FLS3N 2026, maka akan dinilai secara daring dengan ketentuan:
  - 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) Perekaman suara gitar hanya boleh memakai mikrofon, tidak boleh memakai kabel (*direct plug-in*) agar kualitas bunyi gitar tetap natural dan sealami mungkin.
  - e) Hasil rekaman video tidak boleh direkayasa ulang/diedit (misalnya menambahkan efek audio).
  - f) Juri akan melakukan verifikasi melalui wawancara secara langsung dengan 6 peserta terbaik untuk memutuskan juara 1.
  - g) Peserta dapat menghubungi panitia berkenaan dengan hal-hal teknis (tidak kepada para Juri).
- 7) Durasi maksimal setiap karya dihitung sejak gitar berbunyi sampai berhenti berbunyi. Kekurangan atau kelebihan durasi akan berakibat pada pengurangan nilai.
- 8) Tidak boleh menambahkan sumber suara selain suara gitar yang dimainkan, baik berupa rekaman iringan musik, vokal, maupun alat musik lain.
- 9) Pelanggaran ketentuan oleh peserta akan berakibat pada pengurangan nilai.

## 6. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah dan Nasional

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1	Teknik	30%	Presisi tala/stem, akurasi penjarian dan petikan, kualitas bunyi ( <i>tone</i> ), kelancaran penyajian, tingkat kesulitan karya.

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
2	Musikalitas	40%	Pengaturan dinamika, tempo, artikulasi, frasa, ekspresi, pengetahuan dan wawasan tentang musik.
3	Aransemen	20%	Kreativitas pengolahan melodi, ritme, harmoni (ragam <i>chord</i> , progresi <i>chord</i> , <i>bas</i> ), serta <i>timbre</i> . Keselarasan hasil aransemen dengan karakter/makna lagu.
4	Penampilan	10%	Kualitas artistik penyajian pertunjukan ( <i>showmanship</i> ), termasuk ekspresi dan gestur untuk mendukung penghayatan

Interval penilaian pada setiap indikator:

- Poin 60 – 65 = Kurang (perlu perbaikan kedepan)
- Poin 70 – 75 = Cukup (cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan).
- Poin 80 – 85 = Baik (baik dan perlu pembinaan lanjutan)
- Poin 90 – 95 = Sangat Baik (sangat baik)

## 7. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penyajian Karya

Durasi total penyajian kedua karya maksimal 10 menit. Durasi dihitung sejak nada pertama dibunyikan. Kekurangan atau kelebihan durasi dapat berakibat pada pengurangan nilai.

## H. JURNALISTIK

### 1. Penjelasan Cabang Lomba

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.

Diharapkan 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.

### 2. Materi/Tema Lomba

a. Tema Utama: **“Menumbuhkan Karakter Bangsa Melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”**

b. Subtema: **“Seni Memperkuat Karakter”**

Melalui sub-tema ini, peserta lomba ditantang mengangkat berbagai sudut penulisan bagaimana seni budaya di lingkungan sekolah maupun masyarakat menjadi laboratorium karakter yang nyata bagi generasi muda.

Dalam praktiknya, karakter bangsa seperti empati, kedisiplinan, kerja sama, dan toleransi tidak diajarkan lewat teori, melainkan tumbuh secara organik melalui apresiasi seni budaya. Jurnalistik berperan penting menangkap momen-momen transformasi ini dan menyajikannya menjadi narasi menggugah.

Peserta diharapkan dapat mengangkat angle tentang perubahan yang dialami atau dilakukan pelaku seni atau bagaimana komunitas seni budaya lokal menjadi wadah bagi anak muda bertumbuh secara positif.

Fokus utama dari sub-tema ini adalah membuktikan bahwa mencintai seni budaya sendiri secara kreatif adalah cara paling efektif memperkuat identitas dan integritas diri di tengah gempuran modernitas.

### 3. Ketentuan Teknis Umum

#### a. Ketentuan Umum

- 1) Bentuk tulisan: *Artikel Feature*
- 2) Artikel yang disertakan dalam lomba belum pernah atau tidak sedang diikutsertakan dalam lomba apa pun.
- 3) Tulisan merupakan hasil karya mandiri dan orisinal bukan merupakan arahan, pesanan, atau hasil bimbingan guru, pendamping, dan/atau pihak lain.
- 4) Bukan karya *plagiarisme* (penjiplakan yang melanggar hak cipta) dan murni hasil liputan siswa tanpa bantuan pihak mana pun, termasuk teknologi kecerdasan buatan (AI, ChatGpt, dan sejenisnya), dan dilampirkan surat pernyataan keaslian karya peserta.
- 5) Pelanggaran pakta integritas point (b), (c) dan (d) dikenakan sanksi diskualifikasi bagi peserta serta sanksi administrasi lain yang ditentukan Puspresnas kemudian.
- 6) Karya jurnalistik dihasilkan tidak boleh menyinggung SARA, unsur pornografi, bias gender, dan kepentingan politik/golongan tertentu.
- 7) Tulisan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, dengan jumlah **maksimal** 8.000 karakter dengan spasi, rata kiri, font Times News Roman 12 pt, jarak paragraf 1,5 pt.
- 8) Jika dalam bagian narasi menggunakan bahasa daerah/asing, penulisan mengikuti panduan dari EYD (Ejaan Yang

Disempurnakan).

- 9) Karya *feature* harus menyertakan Judul, Foto Hasil Liputan lengkap dengan takarir (*caption*) dan disimpan dalam satu *file* dalam bentuk PDF.

#### **b. Tingkat Provinsi dan SILN**

- 1) Peserta hanya mengirimkan satu naskah artikel pada saat di tingkat kabupaten/kota hingga ke tahap provinsi.
- 2) Peserta yang berhasil lolos di tingkat kabupaten/kota wajib membuat karya baru. Peserta hanya mengirimkan 1 karya untuk seleksi di tingkat provinsi. Mekanisme seleksi di tingkat provinsi mengikuti indikator penilaian juri tingkat nasional seperti yang dijelaskan dalam poin 5 (Indikator Penilaian).
- 3) Nama file PDF atau Word Document harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi. Contoh: Jurnalistik\_Citra Nurindah\_SMAN 1 Tangerang\_Tangerang\_Banten
- 4) File diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Dikmen.
- 5) Hasil karya siswa akan dinilai mengikuti standar penilaian juri nasional (lihat poin 5. Indikator Nilai) oleh juri tingkat daerah dengan hasil penilaian yang disertakan dalam berita acara laporan.
- 6) Khusus seleksi siswa Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN) yang berhak lolos ke tingkat nasional akan dinilai langsung oleh juri nasional. Siswa mengunggah karya ke aplikasi ajang FLS3N Dikmen dengan format nama file: bidang lomba, nama lengkap peserta, SILN, nama sekolah, dan negara. Contoh: Jurnalistik\_Citra Nurindah\_SILN\_SMA Kinabalu\_Malaysia.

#### **c. Tingkat Nasional**

- 1) Babak final tingkat nasional akan dilaksanakan secara luring. Peserta yang lolos sebagai finalis tingkat nasional **wajib** membuat 1 (satu) karya artikel *feature* baru yang berbeda dengan karya sebelumnya, termasuk dengan melakukan proses

peliputan langsung (wawancara, riset, hingga foto). Ketentuan teknis pembuatan karya finalis mengikuti ketentuan di babak sebelumnya.

- 2) Khusus Finalis Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN) yang tidak dapat hadir secara luring di lokasi lomba final FLS3N 2026 dapat mengikuti seleksi secara daring dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a) Membuat karya baru dengan tema baru mengikuti ketentuan yang sama dengan di tingkat nasional. Informasi tema baru yang akan disampaikan pada hari ketiga FLS3N tingkat Nasional.
  - b) Karya jurnalistik tersebut wajib dikumpulkan mengikuti tenggat waktu sama dengan finalis lain yang mengikuti seleksi secara luring.
  - c) Finalis SILN juga akan mengikuti tahap wawancara yang akan diatur dan diinformasikan kemudian menyesuaikan perbedaan waktu antar kedua negara.
- 3) Proses penilaian karya oleh juri tingkat nasional akan dilakukan dalam dua tahap: (1) penilaian karya dan (2) wawancara secara luring. Tahap wawancara tidak masuk dalam indikator penilaian tetapi lebih untuk memastikan orisinalitas karya peserta.
- 4) Penilaian karya akan mengacu pada indikator yang sama seperti yang telah ditetapkan juri nasional (lihat poin 5 Indikator Nilai).
- 5) Hasil keputusan dewan juri bersifat final. Pengumuman para pemenang mengikuti mekanisme yang telah ditetapkan Puspresnas kemudian.

#### 4. Indikator Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Konten/ Substantif	50%	<ol style="list-style-type: none"><li>Sesuai tema dan mendukung implementasi kebijakan dan program Kemendikdasmen.</li><li>Memenuhi fungsi edukasi dan informasi, menginspirasi, dan mencerahkan.</li><li>Menyuguhkan ide dan fakta yang dipandang memiliki arti/nilai penting bagi masyarakat.</li><li>Tulisan asli (otentik/orisinal) dan aktual.</li><li>Mengandung unsur human interest dan unik (kearifan lokal).</li></ol>
2	Kaidah Jurnalistik	25 %	<ol style="list-style-type: none"><li>Memenuhi aspek-aspek jurnalistik.</li><li>Sudut cerita tajam dan menarik</li><li>Memiliki kedalaman berita</li><li>Faktor kesulitan dalam penyusunan</li></ol>
3	Segi Kebahasaan	25%	<ol style="list-style-type: none"><li>Gaya penulisan dan struktur kalimat.</li><li>Aspek tata tulisan (ketentuan bahasa Indonesia baik dan benar)</li><li>Kualitas diksi dan kekayaan kosa kata.</li></ol>

Interval penilaian pada setiap indikator:

- Poin 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan).
- Poin 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain).
- Poin 80– 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan).
- Poin 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya: sangat sempurna).

## I. KREATIVITAS MUSIK TRADISI

### 1. Penjelasan Cabang Lomba

Kreativitas musik tradisi adalah kemampuan untuk mengembangkan musik daerah dengan cara baru, namun tetap menjaga ciri khas dan identitas budayanya. Kreativitas ini bisa bersumber dari lagu atau gending yang sudah ada, yang kemudian diolah dengan variasi melodi, ritme, improvisasi, atau konsep garapan baru, sehingga terdengar segar dan harmonis. Selain itu, kreativitas juga mencakup penciptaan karya baru, adaptasi musik tradisional dengan pendekatan berbeda, serta pemaduan unsur tradisi dengan ide modern, di mana unsur modern terletak pada komposisi, variasi, dan konsep garapan. Dengan cara ini, karya musik tradisi tetap hidup, relevan, dan berkembang, sekaligus menjadi sarana pelestarian budaya dan kemajuan musik tradisi.

### 2. Materi dan Ketentuan Teknis

#### a. Materi Lomba

Materi lomba berlaku sama untuk seleksi tingkat Wilayah. Peserta **menampilkan** karya Kreativitas Musik Tradisional bertema **"Toleransi melalui Berkarya: Menghargai Perbedaan"** yang berlandaskan tradisi musik daerah masing-masing. Pengembangan karya dilakukan secara kreatif tanpa menghilangkan identitas budaya serta karakter estetika musikal daerah. Setiap nada, alat musik, atau pola tabuhan yang berbeda dapat digabungkan dan diolah sehingga menciptakan komposisi musik yang harmonis dan utuh, mencerminkan **toleransi, kerja sama, gotong royong dan penghargaan terhadap perbedaan.**

**Gagasan** penciptaan karya dapat bersumber dari satu atau beberapa lagu daerah, yang kemudian diolah, disusun, dan digarap kembali menjadi satu kesatuan komposisi musik yang saling terhubung. Peserta bebas menambahkan variasi, aransemen, inovasi instrumen baik cara memainkan maupun bunyi dan ekspresi baru, namun tetap harus menjaga ciri khas budaya dan identitas musik tradisi. Melalui proses ini, musik tidak hanya menjadi ekspresi kreativitas, tetapi juga media pembelajaran karakter bangsa, seperti

**gotong royong, disiplin, empati, percaya diri, dan cinta tanah air,** sehingga karya yang dihasilkan menunjukkan harmoni dalam keberagaman dan karakter positif siswa.

**b. Ketentuan Teknis Penciptaan Karya**

- 1) Karya yang disajikan memiliki durasi penampilan minimal 7 menit dan maksimal 10 menit
- 2) Setiap kelompok terdiri atas 5 orang siswa atau siswi.
- 3) Menggunakan instrumen tradisi setempat.
- 4) Tidak diperbolehkan menggunakan instrumen musik Barat elektrik, seperti keyboard atau organ tunggal, sequencer, gitar dan bass elektrik.

**c. Teknis Pelaksanaan luring**

- 1) Peserta mendapatkan waktu 15 menit sebelum pementasan karya digunakan untuk menyusun atau memposisikan instrumen di atas panggung, cek sound dan memberikan artistik panggung (jika ada) dan mulai dihitung setelah repertoar sebelumnya clear area.
- 2) Urutan penampilan peserta ditentukan berdasarkan hasil undian pada saat technical meeting.
- 3) Penampilan dimulai setelah aba-aba dari MC, panitia atau juri.
- 4) Durasi penampilan karya minimal 7 menit dan maksimal 10 dan dihitung sejak bunyi pertama hingga bunyi terakhir.
- 5) Peserta wajib membawa instrumen sendiri dan menanggung biaya kebutuhan panggung masing masing
- 6) Penggunaan properti tambahan diperbolehkan selama tidak mengganggu jalannya lomba dan tidak membahayakan.

**d. Teknis Pelaksanaan Daring**

Untuk seleksi tingkat wilayah yang tidak dapat melaksanakan luring karena keterbatasan situasi dan kondisi maka bisa diadakan secara daring, adapun ketentuannya sebagai berikut:

- 1) Mengirim video karya dengan resolusi minimal HD 720p dengan posisi lanscape atau horisontal. dan harus jelas dari segi suara dan juga gambar.
- 2) Proses perekaman audio visual dilakukan secara langsung (bukan playback/lipsing/dubbing) dengan menggunakan 1 (satu) kamera, (tanpa proses editing) di tempat yang sudah ditentukan, misalnya panggung.
- 3) Menggunakan instrumen tradisional
- 4) Tidak boleh menggunakan instrumen musik Barat elektrik seperti keyboard atau organ tunggal, sequencer, gitar listrik, dan sejenisnya.
- 5) Durasi video karya minimal 7 menit dan maksimal 10 menit, dihitung mulai dari bunyi pertama karya musik.
- 6) Peserta berjumlah 5 orang
- 7) Karya kreativitas musik tradisi mencakup jenis instrumen dan vokal. (ada garapan instrumen musik dan lirik)
- 8) Video bisa di upload di YouTube (dengan pengaturan unlisted/tidak publik) dan caption di isi sebagai sinopsis karya, atau google drive dengan akses terbuka (all access)
- 9) Pada bagian bawah video disertakan tulisan:
  - a. Nama Sekolah
  - b. Kota/Kabupaten
  - c. FLS3N 2026 Kreativitas Musik Tradisi

### **3. Materi dan Ketentuan Khusus Sekolah Indonesia Luar Negri (SILN)**

#### **a. Materi Lomba**

Peserta menampilkan karya Kreativitas Musik Tradisional bertema **"Toleransi melalui Berkarya: Menghargai Perbedaan"** yang berlandaskan tradisi. Pengembangan karya dilakukan secara kreatif tanpa menghilangkan identitas budaya serta karakter estetika musikal daerah. Setiap nada, alat musik, atau pola tabuhan yang berbeda dapat digabungkan dan diolah sehingga menciptakan

komposisi musik yang harmonis dan utuh, mencerminkan **toleransi, kerja sama, gotong royong dan penghargaan terhadap perbedaan.**

Gagasan penciptaan karya dapat bersumber dari satu atau beberapa lagu daerah, yang kemudian diolah, disusun, dan digarap kembali menjadi satu kesatuan komposisi musik yang saling terhubung. Peserta bebas menambahkan variasi, aransemen, inovasi instrumen baik cara memainkan maupun bunyi dan ekspresi baru, namun tetap harus menjaga ciri khas budaya dan identitas musik tradisi. Melalui proses ini, musik tidak hanya menjadi ekspresi kreativitas, tetapi juga media pembelajaran karakter bangsa, seperti **gotong royong, disiplin, empati, percaya diri, dan cinta tanah air,** sehingga karya yang dihasilkan menunjukkan harmoni dalam keberagaman dan karakter positif siswa.

#### **b. Ketentuan Teknis Penciptaan Karya**

- 1) Karya yang disajikan memiliki durasi penampilan minimal 7 menit dan maksimal 10 menit
- 2) Setiap kelompok terdiri atas 5 orang siswa atau siswi.
- 3) Menggunakan instrumen tradisi.
- 4) Tidak diperbolehkan menggunakan instrumen musik Barat elektrik, seperti keyboard atau organ tunggal, sequencer, gitar dan bass elektrik.

#### **c. Teknis Pelaksanaan**

Ketentuan untuk seleksi tingkat SILN sebagai berikut:

- 1) Mengirim video karya dengan resolusi minimal HD 720p dengan posisi lanscape atau horisontal. dan harus jelas dari segi suara dan juga gambar.
- 2) Proses perekaman audio visual dilakukan secara langsung (bukan playback/lipsing/dubbing) dengan menggunakan 1 (satu) kamera, (tanpa proses editing) di tempat yang sudah ditentukan, misalnya panggung.
- 3) Menggunakan instrumen tradisional

- 4) Tidak boleh menggunakan instrumen musik Barat elektrik seperti keyboard atau organ tunggal, sequencer, gitar listrik, dan sejenisnya.
- 5) Durasi video karya minimal 7 menit dan maksimal 10 menit, dihitung mulai dari bunyi pertama karya musik.
- 6) Peserta berjumlah 5 orang
- 7) Karya kreativitas musik tradisi mencakup jenis instrumen dan vokal. (ada garapan instrumen musik dan lirik)
- 8) Video bisa di upload di YouTube (dengan pengaturan unlisted/tidak publik) dan caption di isi sebagai sinopsis karya, atau google drive dengan akses terbuka (all access)
- 9) Pada bagian bawah video disertakan tulisan:
  - a) Nama Sekolah
  - b) Kota/Kabupaten/Negara
  - c) FLS3N 2026 Kreativitas Musik Tradisi

#### 4. Materi dan Ketentuan Teknis Tingkat Nasional

##### a. Materi

Pada tingkat nasional, peserta membawakan karya yang sama seperti yang telah ditampilkan pada seleksi tingkat provinsi/wilayah, sehingga tema, gagasan, dan identitas budaya tetap konsisten. pada tahap nasional, peserta **memiliki kesempatan untuk mengembangkan karya** secara kreatif, misalnya melalui variasi melodi, ritme, improvisasi, atau kreasi lainnya, tanpa mengubah ide dasar dan struktur utama karya. pengembangan ini bertujuan untuk menampilkan karya yang lebih matang, harmonis, dan ekspresif, sambil tetap menjaga ciri khas musik tradisi daerah dan karakter estetika musikal.

##### b. Ketentuan Teknis Penciptaan Karya

- 1) Karya yang disajikan memiliki durasi penampilan 7 - 10 menit.

- 2) Setiap kelompok pengembangan karya dari karya sebelumnya dalam penampilannya dengan tetap tidak melakukan terdiri atas 5 orang siswa atau siswi.
- 3) Peserta dapat melakukan perubahan ide dasar dan struktur (tidak wajib).
- 4) Tidak diperbolehkan menggunakan instrumen musik Barat elektrik, seperti keyboard atau organ tunggal, sequencer, gitar dan bass elektrik.

c. Teknis Pelaksanaan

- 1) Peserta mendapatkan waktu 15 menit sebelum pementasan karya digunakan untuk menyusun atau memposisikan instrumen di atas panggung, cek sound dan memberikan artistik panggung (jika ada) dan mulai dihitung setelah repertoar sebelumnya clear area.
- 2) Urutan penampilan peserta ditentukan berdasarkan hasil undian pada saat technical meeting.
- 3) Penampilan dimulai setelah aba-aba dari MC, panitia atau juri.
- 4) Durasi penampilan karya adalah 7 - 10 dan dihitung sejak bunyi pertama hingga bunyi terakhir.
- 5) Peserta wajib membawa instrumen sendiri yang pengadaan dan pembiayaannya menjadi tanggung jawab masing-masing provinsi, dan tidak dibiayai oleh Puspresnas.
- 6) Penggunaan properti tambahan diperbolehkan selama tidak mengganggu jalannya lomba dan tidak membahayakan.

d. Ketentuan Khusus Seleksi Untuk Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN)

Untuk peserta SILN yang tidak dapat hadir dapat mengirimkan file atau data sebagai berikut:

- 1) Mengirim video karya dengan resolusi minimal HD 720p dengan posisi lanscape atau horisontal. dan harus jelas dari segi suara dan juga gambar.

- 2) Proses perekaman audio visual dilakukan secara langsung (bukan playback/lipsing/dubbing) dengan menggunakan 1 (satu) kamera, (tanpa proses editing) di tempat yang sudah ditentukan, misalnya panggung.
- 3) Menggunakan instrumen tradisional
- 4) Tidak boleh menggunakan instrumen musik Barat elektrik seperti keyboard atau organ tunggal, sequencer, gitar listrik, dan sejenisnya.
- 5) Durasi video karya minimal 7 menit dan maksimal 10 menit, dihitung mulai dari bunyi pertama karya musik.
- 6) Peserta berjumlah 5 orang
- 7) Karya kreativitas musik tradisi mencakup jenis instrumen dan vokal. (ada garapan instrumen musik dan lirik)
- 8) Video bisa di upload di YouTube (dengan pengaturan unlisted/tidak publik) dan caption di isi sebagai sinopsis karya, atau google drive dengan akses terbuka (all access)
- 9) Pada bagian bawah video disertakan tulisan:
  - a) Nama Sekolah
  - b) Negara
  - c) FLS3N 2026 Kreativitas Musik Tradisi

## 5. Indikator Penilaian

Indikator Penilaian berlaku sama untuk seluruh jenjang pelaksanaan, meliputi Kabupaten/Kota, Provinsi, SILN, dan Nasional.

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Penyajian	20%	a. Unity atau kesatuan sajian b. Keragaman pola c. Keragaman struktur
2	Dinamika	10%	a. Keras lirih b. Cepat lambat c. Balance/ keseimbangan

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
3	Keterampilan memainkan instrumen dan/atau vokal	20%	a. Teknik b. Variasi c. Pengembangan
4	Keselarasan	15%	a. Keselarasan instrument dengan instrumen lainnya b. Instrumen dengan vokal c. Pengembangan harmoni d. Kesenambungan antar
5	Penghayatan	15%	a. Kesesuaian tema dengan karakter lagu b. Pemilihan pola tabuhan dengan kesesuaian karakter lagu c. Ekspresi pemain
6	Intensitas	20%	a. Totalitas tampilan masing-masing peserta b. Totalitas peserta secara kelompok c. Intensitas fisik masing-masing peserta d. Intensitas fisik peserta secara kelompok

Interval penilaian pada setiap indikator:

- a. Poin 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan).
- b. Poin 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain - lain).
- c. Poin 80 – 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan).
- d. Poin 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya: sangat sempurna).

## 6. Peraturan dan Sanksi Dalam Penciptaan Karya

### a. Penciptaan Karya (Plagiarisme)

- 1) Peserta wajib menciptakan karya asli dan belum pernah dipublikasikan.
- 2) Plagiarisme atau penggunaan karya orang lain tanpa izin akan digugurkan dari lomba.
- 3) Jika terbukti menyalahi aturan ini, peserta tidak berhak menerima hadiah dan karyanya akan dikeluarkan dari penilaian.

### b. Keikutsertaan Peserta

- 1) Setiap peserta hanya boleh mengirimkan satu karya untuk kategori tertentu.
- 2) Karya yang dikirimkan harus sesuai tema dan ketentuan lomba.

### c. Penetapan atau Keputusan Juri

Keputusan juri bersifat final dan mengikat, dibagi menjadi:

#### 1) Minor

Peserta yang melebihi durasi penampilan dapat dikenakan pengurangan nilai sesuai ketentuan juri.

Kesalahan teknis, misalnya instrumen, kabel jack, atau mikrofon yang tidak bunyi, berisiko menurunkan penilaian. Oleh karena itu, saat ceksound, harus dilakukan dengan teliti dan diperiksa untuk semua instrumen yang rawan bermasalah.

#### 2) Mayor

Kesalahan besar yang mempengaruhi keaslian, orisinalitas, atau pelanggaran serius aturan lomba. Termasuk plagiat, pengiriman karya di luar kategori, atau pelanggaran serius lainnya.

Juri dapat memutuskan diskualifikasi karya atau penghentian keikutsertaan peserta.

## J. KRIYA

### 1. Penjelasan Cabang Lomba

Mengacu pada Surat Keputusan (SK) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.0312/U/1994 pasal 1 ayat 3, bahwa definisi kriya yang berasal dari Bahasa Sanskerta adalah kegiatan menghasilkan karya dengan tangan atau menggunakan alat bantu, yang memerlukan keterampilan dan ketekunan, serta mempertimbangkan aspek estetika dan fungsional.

Secara spesifik kriya merupakan karya buatan tangan (handmade) yang memiliki karakter, nilai, estetika, gagasan (konsep), fungsi, bentuk, dan gaya yang dibuat dengan tingkat craftsmanship yang tinggi dan dalam jumlah yang terbatas. Karya kriya dapat dibuat dengan menggunakan berbagai jenis material.

Pada ajang FLS3N tingkat SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat ini proses pembuatan karya kriya menekankan pada nilai edukasi, bagaimana peserta melakukan observasi terhadap karya yang akan dikerjakan, mulai dari pemahaman material, keterampilan, dan pemanfaatan nilai tradisi kedaerahan sebagai kekayaan budaya Indonesia sehingga dapat menghasilkan karya yang unik dan berkarakter.

### 2. Materi Lomba

#### a. Tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi, dan SILN

Materi lomba tahun ini berupa pengembangan **produk interior**. Definisi produk interior adalah segala macam **karya dekoratif** yang digunakan untuk mengisi, menghias, dan mempercantik bagian dalam sebuah bangunan atau ruangan, dengan tujuan menciptakan suasana. Produk interior dapat berupa furnitur, pajangan dinding, lampu meja, hingga berbagai aksesoris yang dapat mendukung konsep sebuah ruangan.

Pemilihan material dapat meningkatkan sekaligus juga menurunkan nilai dari sebuah produk interior sehingga perlu dipertimbangkan secara matang tentang material apa yang akan digunakan untuk berkarya.

Pada lomba ini, produk interior yang dibuat diharapkan dapat memenuhi selera dan kebutuhan pasar lokal sekaligus Internasional. Proses pengerjaan produk interior ini dilakukan dengan eksplorasi secara tak terbatas dan menuntut kualitas, kerapian, serta ketelitian yang tinggi.

b. Materi Lomba Tingkat Nasional

Seperti tahun-tahun sebelumnya, materi lomba tingkat Nasional tahun ini tetap sama dengan materi seleksi tingkat wilayah, agar peserta lomba dapat mempersiapkan material dan peralatan secara maksimal.

Materi lomba tahun ini berupa pengembangan **produk interior**. Definisi produk interior adalah segala macam **karya dekoratif** yang digunakan untuk mengisi, menghias, dan mempercantik bagian dalam sebuah bangunan atau ruangan, dengan tujuan menciptakan suasana. Produk interior dapat berupa furnitur, pajangan dinding, lampu meja, hingga berbagai aksesori yang dapat mendukung konsep sebuah ruangan.

Pemilihan material dapat meningkatkan sekaligus juga menurunkan nilai dari sebuah produk interior sehingga perlu dipertimbangkan secara matang tentang material apa yang akan digunakan untuk berkarya.

Pada lomba ini, produk interior yang dibuat diharapkan dapat memenuhi selera dan kebutuhan pasar lokal sekaligus Internasional. Proses pengerjaan produk interior ini dilakukan dengan eksplorasi secara tak terbatas dan menuntut kualitas, kerapian, serta ketelitian yang tinggi.

### 3. Mekanisme dan Pelaksanaan Lomba per Jenjang

a. Tingkat Kabupaten/Kota

- 1) Proses seleksi sebaiknya dilakukan secara luring, tetapi jika kondisi memaksa dapat dilakukan secara daring.
- 2) Panitia tingkat kabupaten/kota bertanggungjawab penuh terhadap teknis pelaksanaan kegiatan seleksi.

- 3) Pembuatan karya dikerjakan dalam waktu 8-10 jam.
- 4) Peserta bekerja dengan mengenakan seragam olahraga sekolah masing-masing.
- 5) Peserta diberi kebebasan dalam memilih material, misalnya: batu, kayu, cangkang kerang, tutup botol, limbah, mineral logam, mineral non logam, atau material lainnya yang memiliki keunikan dan karakter yang sesuai dengan karya yang akan dibuat.
- 6) Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya wajib mengenakan perlengkapan yang sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan kerja (masker, sarung tangan, kaca mata, dsb).
- 7) Proses penjurian dilakukan oleh juri tingkat kabupaten/kota.

b. Tingkat Provinsi

- 1) Proses seleksi sebaiknya dilakukan secara luring, tetapi jika kondisi memaksa dapat dilakukan secara daring.
- 2) Panitia tingkat provinsi bertanggungjawab penuh terhadap teknis pelaksanaan kegiatan seleksi.
- 3) Pembuatan karya dikerjakan dalam waktu 8-10 jam.
- 4) Peserta bekerja dengan mengenakan seragam olahraga sekolah masing-masing.
- 5) Peserta diberi kebebasan dalam memilih material, misalnya: batu, kayu, cangkang kerang, tutup botol, limbah, mineral logam, mineral non logam, atau material lainnya yang memiliki keunikan dan karakter yang sesuai dengan karya yang akan dibuat.
- 6) Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya wajib mengenakan perlengkapan yang sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan kerja (masker, sarung tangan, kaca mata, dsb).

c. Tingkat SILN

- 1) Peserta membuat video (boleh diedit) berdurasi maksimal 5 menit yang berisi presentasi tentang konsep, bahan, alat, proses

kerja (timelapse), teknik yang digunakan, dan hasil akhir karya perhiasan saat diaplikasikan pada ruangan.

- 2) Pembuatan video dilakukan dengan mempertimbangkan pencahayaan, sudut pandang, fokus, dan audio yang baik.
- 3) Format video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara landscape atau horizontal.
- 4) Nama file video wajib mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: KRIYA\_Intan Primasari\_SILN Kinabalu\_Malaysia).
- 5) Video dikirimkan melalui aplikasi ajang FLS3N Dikmen.
- 6) Karya peserta Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN) akan dinilai langsung oleh juri Nasional.

#### **4. Ketentuan Teknis Pelaksanaan Tingkat Nasional**

##### **a. Peserta Sekolah Dalam Negeri**

- 1) Peserta tingkat Nasional merupakan para pemenang di tingkat provinsi.
- 2) Peserta dalam keadaan sehat dan tidak memiliki penyakit bawaan yang akan menghambat proses berkarya.
- 3) Peserta mengerjakan karya dalam waktu 8 jam di hari pertama, dan diberikan waktu untuk proses finishing 8 jam di hari kedua.
- 4) Peserta membuat karya baru yang merupakan pengembangan dari karya pada tingkat provinsi (dengan tema yang sama).
- 5) Peserta boleh menggunakan material yang berbeda dengan karya pada tingkat provinsi. Upayakan memilih material yang unik dan memiliki karakter yang sesuai dengan karya yang akan dibuat.
- 6) Pada saat mengerjakan karya, peserta dianjurkan mengenakan pakaian yang sopan dan tidak mempersulit proses kerja.
- 7) Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya wajib mengenakan perlengkapan yang sesuai dengan standar

keamanan dan keselamatan kerja (masker, sarung tangan, kacamata, dsb).

8) Jika menemukan masalah pada saat lomba silahkan menghubungi juri atau panitia.

b. Peserta Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN)

Peserta SILN tingkat Nasional yang tidak dapat hadir secara LURING di lokasi lomba final FLS3N 2026 dapat mengikuti secara DARING dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Peserta membuat karya baru beserta video (boleh diedit) berdurasi maksimal 5 menit yang berisi presentasi tentang konsep, bahan, alat, proses kerja (timelapse), teknik yang digunakan, dan hasil akhir karya produk interior saat diaplikasikan pada ruangan.
- 2) Pembuatan video dilakukan dengan mempertimbangkan pencahayaan, sudut pandang, fokus, dan audio yang baik.
- 3) Format video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara landscape atau horizontal.
- 4) Nama file video wajib mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama SILN, dan nama negara (contoh: KRIYA\_Intan Primasari\_SILN Kuala Lumpur\_Malaysia).
- 5) Link penyimpanan video (google drive) wajib diunggah pada aplikasi ajang FLS3N Dikmen.
- 6) Video juga diunggah ke <https://youtube.com> dengan meng-klik pilihan "unlisted" pada menu "visibilitas".
- 7) Tautan (link) video youtube dimasukkan (di-insert) ke aplikasi ajang FLS3N-Dikmen 2026.

## 5. Indikator Penilaian

Indikator penilaian digunakan sama pada seleksi tingkat Wilayah dan Nasional. Penilaian akan ditekankan pada aspek estetika, keterampilan, kreativitas, kualitas karya, dan fungsional yang akan dijelaskan pada tabel.

<b>NO.</b>	<b>ASPEK YANG DINILAI</b>	<b>BOBOT</b>	<b>URAIAN</b>
1.	Estetika	30%	Memiliki karakter dan keindahan bentuk
2.	Keterampilan	25%	Memperlihatkan kerapian, ketelitian, dan ketepatan dalam penggunaan material
3.	Kreativitas	25%	Memiliki keunikan
4.	Kualitas Material	10%	Meliputi kekuatan dan proses pengolahan material
5.	Fungsional	10%	Karya memiliki nilai guna

## **6. Peraturan Atau Sanksi dalam Penciptaan Karya**

a. Keikutsertaan peserta:

- 1) Peserta wajib mengerjakan karyanya secara mandiri, tanpa bantuan orang lain.
- 2) Karya tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
- 3) Untuk finalis SILN yang tidak dapat hadir secara LURING, proses perekaman dan editing boleh dibantu orang lain.

b. Penetapan atau Keputusan juri:

- 1) Jika terjadi pelanggaran, maka Juri berhak untuk memberikan sanksi pengurangan nilai hingga diskualifikasi.
- 2) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

## K. KOMIK DIGITAL

### 1. Penjelasan Cabang Lomba

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 jukstaposisi (berurutan tetapi tidak linier), sehingga membentuk satu narasi melalui susunan dari serangkaian panel. Cerita komik memiliki bermacam genre yang berasal dari imajinasi, fantasi, pengalaman hidup, biografi, catatan perjalanan, IPTEKS dll. Selain bercerita, komik juga berkisah melalui eksplorasi sekuens visual yang dibangun atas elemen karakter, setting (latar, tempat, waktu dan peristiwa). Adapun 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. Ketentuan Khusus Cabang Lomba

Terdapat 3 format komik yang dapat dikreasi dan diikutsertakan dalam Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026, yaitu:

- a. **Komik Konvensional Digital**, komik dengan bentuk persegi panjang yang terdiri atas sejumlah panel yang dikomposisikan secara horizontal dan atau vertical serta disajikan melalui sejumlah file yang umum dipublikasikan dalam bentuk cetak.
- b. **Webtoon**, komik dengan bentuk persegi panjang yang terdiri atas sejumlah panel yang dikomposisikan secara vertikal dan disajikan melalui sejumlah file gambar yang umum dipublikasikan dalam platform webtoon.
- c. **Comic Carousel**, komik dengan bentuk bujur sangkar yang terdiri atas sejumlah panel dan disajikan dalam sejumlah file gambar yang umum dipublikasikan dalam platform Instagram.

### 3. Materi Lomba

Materi lomba berlaku sama untuk seluruh jenjang pelaksanaan, meliputi Kabupaten/Kota, Provinsi dan SILN. Materi atau tema besar dalam Karya Komik Digital mengikuti tema FLS3N 2026. Adapun Ajang Lomba Komik

## Digital FLS3N 2026 adalah **'Menumbuhkan Karakter Bangsa Melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya'**

Bangsa ini dikenal oleh dunia melalui banyak hal, mulai dari keindahan alamnya, keramahan rakyatnya dan ragam kekayaan budaya berbagai suku dari sabang sampai merauke, tantangan anda adalah membayangkan bagaimana caranya memanfaatkan semua kekayaan budaya Indonesia, kekayaan intelektual dan kreativitas yang dimiliki oleh orang Indonesia, bentuk kekayaan yang jauh lebih berharga dari kekayaan alam saja, tidak hanya untuk bisa bersaing di panggung dunia, namun bisa membuat nilai-nilai budaya, kekayaan intelektual dan kreativitas benar-benar terserap dan diaplikasikan dan bermanfaat dalam keseharian.

### **4. Ketentuan Teknis Karya**

- a. Ketentuan Teknis Karya berlaku sama untuk seluruh jenjang pelaksanaan, meliputi Kabupaten/Kota, Provinsi, SILN, dan Nasional.
- b. Peserta bebas memilih format komik yang hendak dibuat; format **Komik konvensional digital, Comic Carousel**, maupun **Webtoon**.
- c. Ketentuan teknis untuk format **Komik Konvensional Digital**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 2480 pixel dan tinggi 3508 *pixel* untuk 1 halaman komik (terdiri tidak lebih dari 7-8 panel), format jpeg 150 dpi, dengan total minimal 12 halaman komik (12 file jpeg). Khusus dalam Komik Konvensional Digital, peserta dapat membuat *splash page* atau *spread page* dan dihitung sebagai 2 halaman.
- d. Ketentuan teknis untuk 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 tinggi kanvas sesuai dengan kebutuhan). Komik format Webtoon tersebut dipenggal (Sliced up) menjadi minimal 10 file jpeg.
- e. Ketentuan untuk format Comic Carousel: 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).

- f. Font yang digunakan untuk dialog percakapan: anime ace/laffayette comic pro. Adapun Font yang digunakan untuk teks onomatopoeia: bebas.
- g. Gaya gambar yang digunakan bebas.
- h. Komik harus berwarna (duotone, tritone, atau full color).
- i. Isi komik ditujukan ke pembaca remaja, penyajian dan bahasa yang digunakan dapat disesuaikan dengan target audience (tidak harus selalu menggunakan bahasa Indonesia yang baku).
- j. Aplikasi dan alat yang digunakan untuk menciptakan karya Komik Digital tidak dibatasi dan diserahkan kepada masing-masing peserta. Peserta dilarang memanfaatkan aplikasi dan atau fasilitas Artificial Intelligence / Akal Imitasi dalam bentuk apapun ketika membuat karya.
- k. Asset visual yang dibuat dalam karya Komik Digital, tidak boleh menggunakan foto, template, stock photo, clip art, 3D puppet dan 3D asset dan yang sejenis secara langsung (copy paste mentah-mentah) akan tetapi berupa hasil kreasi yang digambar ulang / diolah kembali berdasarkan benda dan suasana asli disesuaikan dengan gaya gambar peserta.
- l. Peserta wajib menyertakan dokumen pendukung berupa:
  - 1) Foto / Screenshot sketsa storyboard.
  - 2) Seri Foto dan timelapse video (Sketsa, Work In Progress line art, Work in Progress pewarnaan, dan Final Artwork) salah satu panel/halaman komik.
  - 3) Foto dan video proses berkarya (Gambar foto / video diambilkan oleh orang lain).
  - 4) Surat pernyataan keaslian karya yang sudah diisi dan ditandatangani oleh peserta.
- m. Penulisan Nama file Karya Komik Digital mengikuti urutan penamaan sebagai berikut: bidang lomba, nama lengkap, nama sekolah

Kabupaten/Kota, kemudian Provinsi. Setiap informasi dipisahkan dengan notasi *underscore*.

Contoh: KOMIK DIGITAL\_Ita Rosita\_SMAN 2 Cibinong\_Kabupaten Bogor\_Jawa Barat

n. File diunggah ke portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2026.

## 5. Materi Lomba Tingkat Nasional

Materi lomba final tingkat nasional Komik Digital FLS3N 2026. Akan diumumkan ketika technical meeting & Workshop.

## 6. Tahapan Lomba

No.	Tingkatan / Jenjang Seleksi	Unsur penyelenggara, Mekanisme pelaksanaan, dan penjurian	Hasil Seleksi
1	Tingkat Kabupaten/ Kota	<p>Diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi</p> <p>Seleksi dapat dilaksanakan secara luring atau daring (<i>online</i>) apabila terkendala oleh kondisi geografis, pendanaan, dan keterbatasan sumber daya</p> <p>Dinilai oleh juri daerah/wilayah</p>	<p>Memutuskan pemenang FLS3N Kabupaten/Kota dan menetapkan <b>satu orang peserta terbaik (Juara I)</b> sebagai wakil Kabupaten/Kota untuk <b>mengikuti seleksi tingkat provinsi</b></p>
2	Tingkat Provinsi	<p>Diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi</p> <p>Seleksi dapat dilaksanakan secara luring atau daring (<i>online</i>) apabila terkendala oleh kondisi geografis, pendanaan, dan keterbatasan sumber daya</p> <p>Dinilai oleh juri daerah/wilayah <b>melalui website resmi ajang FLS3N Dikmen</b></p>	<p>Memutuskan pemenang FLS3N Provinsi dan menetapkan <b>satu orang peserta terbaik (Juara I)</b> sebagai wakil Provinsi untuk <b>mengikuti seleksi tingkat nasional</b></p>
3	Tingkat Sekolah Indonesia	Diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	Memutuskan pemenang FLS3N SILN dan

No.	Tingkatan / Jenjang Seleksi	Unsur penyelenggara, Mekanisme pelaksanaan, dan penjurian	Hasil Seleksi
	Luar Negeri (SILN)	Seleksi dilaksanakan secara daring ( <i>online</i> ) Dinilai oleh juri nasional melalui <i>website</i> resmi ajang FLS3N Dikmen	menetapkan <b>satu orang peserta terbaik (Juara I)</b> untuk <b>mengikuti seleksi tingkat nasional</b>
4	Tingkat Nasional	Diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Lomba dilaksanakan seleksi secara <b>luring</b> Dinilai oleh juri nasional melalui <i>website</i> resmi ajang FLS3N Dikmen	Memutuskan <b>Juara Nasional</b>

### Tahapan Teknis Pelaksanaan Seleksi Tingkat Nasional FLS3N

#### a. Technical Meeting & Workshop

- 1) *Technical Meeting & Workshop* adalah penjelasan teknis pelaksanaan Final dan pembekalan serta reviu karya dari para juri nasional kepada finalis Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026.
- 2) Pengumuman soal karya Final Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026.
- 3) Technical Meeting dan Workshop akan diselenggarakan minimal 1 (satu) minggu sebelum Final FLS3N 2026 dengan tanggal yang akan ditentukan kemudian.

#### b. Lomba Hari ke-1 (tentatif)

- 1) Finalis hadir secara luring dan daring (khusus peserta SILN) untuk mendapat penjelasan (ulang) dari panitia & juri mengenai ketentuan teknis pelaksanaan dan diskusi/asistensi penyelesaian karya Final Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026.
- 2) Peserta dapat berdiskusi dengan juri setelah pengumuman ketentuan Final Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026.

#### c. Lomba Hari ke-2 (tentatif)

- 1) Peserta menyempurnakan karya dan memasukkan karya Final Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026 sebelum tenggat.
- 2) Tim Dewan Juri memberikan hasil penilaian dan mengisi Berita Acara Penilaian Final Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026 kepada panitia untuk diumumkan.

## 7. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah Dan Nasional

Indikator penilaian berlaku sama untuk seleksi tingkat Wilayah dan Nasional.

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Tema	10%	Kesesuaian antara kisah yang dibangun dengan tema besar FLS3N 2026 maupun tema khusus Komik Digital.
2	Narasi	30%	Ketersinambungan sekuens dan pesan visual, termasuk di dalamnya adalah aspek keterbacaan, keterlihatan, dan konsistensi desain, gaya visual, dan kualitas visual Ketersinambungan pesan tekstual antar segmen dalam kisah dengan konten maupun tata bahasa yang digunakan.
3	Kreativitas dan orisinilitas	30%	Keunikan gagasan dalam penceritaan, pilihan gaya dan teknik visualisasi, dan

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
			kesesuaiannya dengan konten kisah
4	Estetika	30%	Kuantitas, dan kualitas visual dalam menyampaikan ide kreatif dan narasi melalui penempatan & pengaturan komposisi elemen visual, serta tata letak elemen penceritaan

Interval penilaian pada setiap indikator:

- a. Point 60 – 69 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- b. Point 70 – 79 = Cukup (misalnya : cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain)
- c. Point 80– 89 = Baik (misalnya : baik/pembinaan lanjutan)
- d. Point 90 – 100 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)

## 8. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

- a. Karya Komik Digital yang diajukan adalah komik yang dibuat oleh peserta Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026 tanpa dibantu pihak lain, dan khusus untuk ajang lomba FLS3N 2026 serta bukan karya yang dibuat untuk aktivitas komersial ataupun lomba lainnya.
- b. Bagi peserta yang terindikasi melakukan pelanggaran pada ketentuan teknis poin i, j, dan k, Juri memiliki wewenang untuk mendiskualifikasi peserta secara langsung.

## **L. MENULIS CERITA PENDEK**

### **1. Penjelasan Cabang Lomba**

- a. Lomba menulis cerita pendek adalah kompetisi antarsiswa dalam menyampaikan gagasan ke dalam rangkaian cerita pendek tertulis secara kreatif dan menarik.
- b. Cerita pendek (cerpen) yang dimaksud merupakan karya sastra berbentuk prosa yang mengisahkan cerita fiktif.
- c. Cerpen berfokus pada satu tokoh dan satu konflik utama.
- d. Cerpen disajikan dalam format ringkas dan padat.
- e. Panjang cerpen biasanya tidak lebih dari 10.000 karakter (1.500 kata).

### **2. Ketentuan Teknis Umum**

- a. Cerita pendek ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- b. Cerita pendek harus merupakan karya asli peserta, dibuktikan dengan Surat Pernyataan Keaslian bermeterai Rp10.000.
- c. Karya tidak boleh dibuat dengan Akal Imitasi (AI).
- d. Karya belum pernah dipublikasikan di media apa pun.
- e. Materi cerita pendek tidak mengandung unsur:
  - 1) Diskriminasi suku, agama, ras, etnis, atau kelompok tertentu;
  - 2) Kekerasan;
  - 3) Ujaran kebencian;
  - 4) Pornografi.
- f. Format penulisan:
  - 1) Font Times New Roman ukuran 12;
  - 2) Spasi 1,5;
  - 3) Ukuran kertas A4;
  - 4) Margin 2,54 cm di setiap sisi;
  - 5) Panjang cerita 1.000–1.700 kata diluar keterangan lain seperti nama, sekolah dan lain sebagainya;

- 6) Format file .doc dan .pdf.
- g. Naskah lomba wajib memuat:
  - 1) Cabang lomba;
  - 2) Judul cerpen;
  - 3) Nama lengkap peserta;
  - 4) Nama sekolah;
  - 5) Provinsi.

### **3. Mekanisme Lomba**

Lomba menulis cerita pendek tahun 2026 dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu tingkat kota/kabupaten, provinsi, dan tingkat nasional, sesuai standar prosedur yang ditetapkan oleh Pusat Prestasi Nasional

#### **a. Pelaksanaan Tingkat Kota/Kabupaten**

Dilaksanakan untuk memilih 1 (satu) peserta yang berhak maju ke tingkat provinsi.

Pelaksanaan dapat dilakukan secara daring atau luring sesuai kebijakan pemerintah/kota dan panduan teknis FLS3N 2026.

Peserta menulis 1 (satu) cerpen dengan tema umum Berkarya dari Nusantara, Menyapa Dunia, dengan memilih salah satu subtema:

##### **1) Suara Nusantara**

Cerita dapat berangkat dari suara-suara yang jarang mendapat ruang, misalnya kisah orang-orang di pelosok, kelompok sosial tertentu, atau lintas generasi.

##### **2) Jejak Budaya**

Mengajak penulis menelusuri tradisi, bahasa, adat, atau benda-benda budaya Nusantara. Cerita bisa menunjukkan jejak budaya itu tetap hidup, memengaruhi pilihan tokoh, serta membentuk cara mereka memahami hidup.

##### **3) Cerita Akar**

Fokus pada asal-usul dan ingatan tentang kampung halaman, keluarga, atau nilai-nilai yang diwariskan leluhur. Dari sanalah tokoh menemukan nilai-nilai yang menjadi fondasi dalam menghadapi perubahan zaman dan menentukan arah hidupnya.

Genre tulisan bebas (misalnya realisme magis, realisme sosial, kriminal, slice of life, dan lain-lain).

Karya wajib diunggah ke Google Drive yang disiapkan panitia pengaturan akses "Siapa saja yang memiliki link dapat melihat".

Penamaan file: Nama Peserta\_Cabang Lomba\_Nama Sekolah.

Tautan Google Drive diunggah ke sistem aplikasi lomba sesuai format.

Tautan dikirim melalui portal lomba FLS3N 2026.

Peserta mengunggah Surat Pernyataan Keaslian Karya bermeterai Rp10.000.

Juri tingkat kota/provinsi akan menilai seluruh karya.

Dipilih 1 (satu) karya terbaik dari setiap kota/kabupaten untuk maju ke tingkat provinsi.

#### **b. Pelaksanaan Tingkat Provinsi dan SILN**

- 1) Dilaksanakan untuk memilih 1 (satu) peserta yang berhak maju ke tingkat nasional.
- 2) Pelaksanaan dapat dilakukan secara daring atau luring sesuai kebijakan provinsi dan panduan teknis FLS3N 2026.
- 3) Peserta menulis 1 (satu) cerpen dengan tema umum Berkarya dari Nusantara, Menyapa Dunia, dengan memilih salah satu subtema:
  - a) Manusia dan Tanah  
Cerita tentang hubungan manusia dengan tanah tempat ia hidup. Alam menjadi ruang hidup sekaligus penentu nasib. Dari sana lahir sikap, konflik, dan harapan.
  - b) Tradisi yang Bergerak

Tradisi hadir sebagai sesuatu yang hidup. Ia berubah, bergeser, dan bernegosiasi dengan zaman. Tokoh cerita berada di tengah tarik-menarik itu.

c) Bahasa Ibu

Bahasa menjadi identitas. Ia menyimpan ingatan dan cara berpikir. Kehilangannya berarti kehilangan arah.

- 4) Genre tulisan bebas (misalnya realisme magis, realisme sosial, kriminal, slice of life, dan lain-lain).
- 5) Karya wajib diunggah ke Google Drive masing-masing dengan pengaturan akses "Siapa saja yang memiliki link dapat melihat".
- 6) Penamaan file: Nama Peserta\_Cabang Lomba\_Nama Sekolah.
- 7) Tautan Google Drive diunggah ke sistem aplikasi lomba sesuai format.
- 8) Tautan dikirim melalui portal lomba FLS3N 2026.
- 9) Peserta mengunggah Surat Pernyataan Keaslian Karya bermeterai Rp10.000.
- 10) Juri tingkat provinsi menilai seluruh karya.

**c. Pelaksanaan Seleksi Tingkat Nasional**

Seleksi tingkat nasional bisa disebut juga babak final. Finalis merupakan perwakilan dari masing-masing provinsi dan SILN

- 1) Babak final dilaksanakan secara luring.
- 2) Peserta SILN yang berhalangan hadir dapat mengikuti secara daring sesuai ketentuan technical meeting.
- 3) Peserta wajib menggunakan gawai elektronik pribadi (disarankan laptop).
- 4) Technical meeting dilaksanakan sebelum lomba untuk menjelaskan aturan dan teknis.
- 5) Jadwal dan informasi disampaikan melalui pengumuman resmi Pusat Prestasi Nasional.

- 6) Peserta mengikuti kegiatan observasi untuk memperkaya gagasan.
- 7) Waktu dan lokasi observasi diumumkan di lokasi lomba.
- 8) Tema cerpen diumumkan sesaat sebelum lomba dimulai.
- 9) Peserta menulis langsung di lokasi final.
- 10) Penulisan dilakukan di dalam ruangan lomba.
- 11) Peserta menggunakan gawai sendiri.
- 12) Bantuan teknis hanya diperbolehkan melalui fasilitator.
- 13) Durasi lomba 4 (empat) jam nonstop.
- 14) Peserta boleh membuka mesin pencari, buku, dan kamus, tetapi dilarang menggunakan aplikasi percakapan dan AI.
- 15) Karya dapat dikumpulkan sebelum waktu berakhir.
- 16) Peserta dilarang berkomunikasi dengan pihak luar terkait penulisan karya.
- 17) Penulisan dilakukan melalui Google Docs yang disediakan panitia dengan format nama file:  
Cabang Lomba\_Nama Peserta\_Sekolah\_Provinsi.
- 18) Peserta wajib meminta izin jika meninggalkan ruangan.
- 19) Juri dan fasilitator memantau proses penulisan.
- 20) Karya dinilai oleh tim juri.
- 21) Juri berhak melakukan validasi melalui wawancara jika diperlukan.
- 22) Pemenang diumumkan sesuai jadwal panitia.

#### **4. Indikator Penilaian**

- a. Kreativitas Pengolahan Tema (20%)
- b. Perspektif atau Gaya Bercerita (25%)
- c. Orisinalitas dan Keunikan (30%)
- d. Bahasa (25%)

Skala penilaian:

- 1) 60–65 = Kurang
- 2) 70–75 = Cukup
- 3) 80–85 = Baik
- 4) 90–95 = Sangat Baik

#### **5. Peraturan atau Sanksi**

- a. Peserta yang terbukti melakukan plagiarisme, kecurangan, atau menggunakan AI akan didiskualifikasi dan dilarang mengikuti lomba serupa di masa mendatang.
- b. Pelanggaran teknis minor dapat berakibat pengurangan nilai dan/atau diskualifikasi.

#### **6. Ketentuan Lain**

- a. Hak cipta karya tetap berada pada penulis.
- b. Hak penggandaan, distribusi, dan alih wahana karya tingkat nasional untuk kepentingan nonkomersial berada pada Pusat Prestasi Nasional selama 3 (tiga) tahun sejak karya diterima panitia.

## **M. MENYANYI SOLO PUTRA**

### **1. Penjelasan Cabang Lomba**

Menyanyi solo (vokal solo) adalah bernyanyi tunggal dengan teknik vokal yang baik dengan mengedepankan ekspresi dan improvisasi sesuai karakteristik lagu.

### **2. Mekanisme dan Pelaksanaan per Jenjang**

#### **a. Tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi**

- 1) Pelaksanaan lomba dapat dilakukan secara Luring atau Daring
- 2) Teknis pelaksanaan lomba secara Luring / Daring, diserahkan kepada Dinas terkait di PROVINSI masing-masing
- 3) Peserta membawakan 2 lagu, yaitu
  - a) 1 LAGU WAJIB berupa Lagu Daerah di wilayah masing-masing yang ditentukan oleh pelaksana di Tingkat Provinsi.
  - b) 1 Lagu yang dipilih dari 2 LAGU PILIHAN yang tertera pada MATERI LOMBA TINGKAT PROVINSI/SILN menyanyi solo putra, yakni:

Materi LAGU PILIHAN:

- (1) BUKAN DIA TAPI AKU (Judika)
  - (2) CUKUP SUDAH (Glenn Fredly)
- 4) Apabila lomba dilakukan secara Daring, maka berikut acuan teknis pelaksanaan lomba:
    - a) Karya peserta adalah video hasil rekaman penampilan menyanyi solo
    - b) Peserta WAJIB menggunakan musik pengiring (minus one)
    - c) Rekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan dan seizin orangtua/wali
    - d) Membuat video lomba sesuai aturan dalam Juknis pelaksanaan Daring
    - e) Juknis dapat dilihat pada pedoman lomba

- f) Peserta mengunggah video pada link yang sudah dipersiapkan oleh panitia PROVINSI
  - g) Video tidak boleh diprivatisasi
  - h) Peserta dapat menghubungi panitia PROVINSI berkenaan dengan hal-hal teknis (tidak kepada para Juri Provinsi)
  - i) Bagi peserta yang tidak melaksanakan aturan juknis akan didiskualifikasi
- 5) Dewan Juri Tingkat Provinsi menentukan 1 peserta dengan nilai tertinggi, untuk berlomba di *final tingkat nasional secara luring*.

### 3. Ketentuan Teknis Karya Video SILN

- a. Peserta merupakan siswa perwakilan SILN
- b. Pelaksanaan lomba dilakukan secara DARING
- c. Teknis pelaksanaan & penjurian lomba secara Daring, dilaksanakan oleh pihak panitia Puspresnas di Indonesia
- d. Peserta membawakan 2 lagu, yaitu
  - 1) 1 LAGU WAJIB berupa Lagu Daerah Nusantara yang ditentukan oleh pelaksana di sekolah SILN masing-masing
  - 2) Lagu yang dipilih dari 2 LAGU PILIHAN yang tertera pada MATERI LOMBA TINGKAT PROVINSI/SILN menyanyi solo putra, yakni:  
Materi LAGU PILIHAN:
    - a) BUKAN DIA TAPI AKU (Judika)
    - b) CUKUP SUDAH (Glenn Fredly)
- e. Lomba dilakukan secara Daring. Berikut acuan teknis pelaksanaan lomba:
  - 1) Karya peserta adalah video hasil rekaman penampilan menyanyi solo
  - 2) Peserta WAJIB menggunakan musik pengiring (minus one). Untuk materi minus one LAGU PILIHAN, dapat diunduh dari laman <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id> pada ajang talenta SMA/SMK/SILN. Musik pengiring (minus one) untuk LAGU

WAJIB (Lagu Daerah Nusantara) dibuat sendiri oleh masing-masing peserta, dengan ketentuan durasi 3-5 menit. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pembuatan minus one lagu daerah nusantara

- 3) Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan atau diturunkan  $\frac{1}{2}$  (semitone) - 1 (tone), contoh nada dasar C dinaikkan  $\frac{1}{2}$  nada artinya nada dasar berubah menjadi Cis
  - 4) Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur tradisional dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan
  - 5) Peserta disarankan menggunakan backdrop sesuai dengan desain yang disediakan oleh Puspresnas. Namun, jika tidak memungkinkan, peserta diperbolehkan tidak menggunakan backdrop
  - 6) Rekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan dan seizin orangtua/wali
  - 7) Membuat video lomba sesuai aturan dalam Juknis pelaksanaan Daring
  - 8) Juknis dapat dilihat pada pedoman lomba
  - 9) Peserta mengunggah video pada link yang sudah dipersiapkan oleh panitia
  - 10) Video tidak boleh diprivatisasi
  - 11) Peserta dapat menghubungi panitia berkenaan dengan hal-hal teknis
  - 12) Bagi peserta yang tidak melaksanakan aturan juknis akan didiskualifikasi
- f. Dewan Juri akan menentukan 1 peserta dengan nilai tertinggi, untuk berlomba di final tingkat nasional secara luring.

#### **4. Mekanisme dan Ketentuan Teknis Tingkat Nasional**

- a. Materi Lomba

Peserta menyanyikan 2 lagu:

1) Lagu Wajib dari **hasil Cipta Lagu FLS3N**. Materi lagu akan disampaikan 1 bulan sebelum pelaksanaan final melalui pemberitahuan resmi dari Puspresnas.

2) Materi LAGU PILIHAN:

Materi LAGU PILIHAN berupa Lagu Daerah Provinsi yang diwakili

b. Mekanisme Tingkat Nasional

1) Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur tradisional dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan

2) Peserta WAJIB menggunakan musik pengiring (minus one) untuk LAGU WAJIB yang dapat diunduh dari laman <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/> pada ajang talenta jenjang SMA/SMK/SILN

3) Peserta akan didiskualifikasi jika tidak menggunakan musik pengiring (minus one) LAGU WAJIB yang telah disediakan oleh panitia. Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan atau diturunkan  $\frac{1}{2}$  (semitone) - 1 (tone), contoh nada dasar C dinaikkan  $\frac{1}{2}$  nada artinya nada dasar berubah menjadi Cis

4) Peserta Final wajib menyerahkan sinopsis (berisi judul, lirik, dan latar belakang) lagu daerah pada saat registrasi ulang menjelang Final

5) Musik pengiring (minus one) untuk LAGU DAERAH dibuat sendiri oleh masing-masing peserta, dengan ketentuan durasi 3 - 5 menit

6) Sekolah atau Dinas Pendidikan Provinsi diharapkan dapat memfasilitasi pembuatan minus one lagu daerah.

c. Ketentuan Teknis Karya Khusus SILN

1) Bagi peserta SILN yang tidak dapat hadir secara luring

- 2) Karya peserta adalah video hasil rekaman terbaru penampilan vokal solo.
- 3) Lagu direkam dalam video (kontinyu) tanpa ada jeda suntingan.
- 4) Peserta diperkenankan menggunakan pelantang suara (*microphone*).
- 5) Durasi video rekaman **maksimal** 10 menit. Kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai.
- 6) Format file video minimal MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dengan posisi perekaman video horizontal (*landscape*).
- 7) Hasil rekaman video tidak boleh direkayasa ulang/diedit (*long take video*).
- 8) Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas (lihat video tutorial pada laman seleksi FLS3N)
- 9) Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/penutup sebelum atau sesudah bernyanyi.
- 10) Tautan link google drive dapat di unggah ke aplikasi lomba pada laman  
<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls3n/login>
- 11) Hasil rekaman **audio vokal** tidak boleh direkayasa ulang melalui proses *melodyne/autotune* maupun proses *editing* vokal lainnya (*delay, compressor, reverb, tempo, dan velocity*)
- 12) Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas
- 13) Peserta membuat folder pada Google Drive dengan keterangan yang mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota dan provinsi, judul lagu (contoh: VOKAL SOLO PUTRA\_Andri Laksmana\_SMAN 1 Labuan Bajo\_Kabupaten Manggarai Barat\_Nusa Tenggara Timur, Orere Nusa)
- 14) Perhatikan akses pada folder Google Drive harus dapat dilihat publik/tidak diprivasi. (lihat video tutorial pada laman seleksi FLS3N)

- 15) Tautan (link) Google Drive dimasukkan (insert) ke laman aplikasi ajang Pusat Prestasi Nasional, yakni <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls3n/login>
- 16) Peserta **tidak diperkenankan** mengunggah karya di YouTube.

## 5. Indikator Penilaian

Indikator penilaian berlaku sama untuk seleksi tingkat Wilayah dan Nasional. Pada lomba menyanyi solo SMA/SMK/SILN penilaian dilakukan berdasarkan jumlah indikator yang bertujuan untuk mengukur kemampuan teknis, artistik, dan penampilan peserta secara keseluruhan. Berikut adalah indikator penilaian yang umum digunakan:

- a. Materi Suara (20%)
  - 1) Ketepatan nada dari awal hingga akhir
  - 2) Kualitas nada tinggi dan nada rendah
  - 3) Kualitas kejernihan suara/bersih
  - 4) Warna suara/timbre
- b. Teknik Vokal (30%)
  - 1) Penggunaan register vokal yang menyeluruh, pernafasan, artikulasi (pengucapan), power suara, dinamika, improvisasi
  - 2) Irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksentekanan lagu. Memulai dan mengakhiri lagu
- c. Penghayatan/interpretasi (40%)
  - 1) Penjiwaan dan penghayatan terhadap lirik lagu
  - 2) Penyampaian pesan atau cerita lagu sesuai dengan makna lirik
- d. Penampilan (10%)
  - 1) Sikap panggung (percaya diri, penguasaan panggung, interaksi dengan audiens, dan gerakan yang mendukung)
  - 2) Kostum (kesesuaian busana dengan lagu yang dibawakan)
  - 3) Kehadiran panggung (karisma dan daya tarik selama tampil)

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Materi Suara	20 %	Ketepatan nada dari awal hingga akhir, kualitas nada tinggi dan nada rendah, kualitas kejernihan suara/bersih, warna suara/timbre
2	Teknik Vokal	30 %	Penggunaan register vokal yang menyeluruh, pernapasan, artikulasi (pengucapan), power suara, dinamika, improvisasi, irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksen/tekanan lagu, memulai dan mengakhiri lagu.
3	Penghayatan	40%	Penjiwaan dan penghayatan terhadap lirik lagu dan penyampaian pesan atau cerita lagu sesuai dengan makna lirik
4	Penampilan	10%	Sikap panggung (percaya diri, penguasaan panggung, interaksi dengan audiens, dan gerakan yang mendukung), kostum (kesesuaian busana dengan lagu yang dibawakan), kehadiran panggung (karisma dan daya tarik selama tampil)

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- 2) Point 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain lain)
- 3) Point 80 – 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)

## **N. MENYANYI SOLO PUTRI**

### **1. Pejelasan Cabang Lomba**

Menyanyi solo (vokal solo) adalah bernyanyi tunggal dengan teknik vokal yang baik dengan mengedepankan ekspresi dan improvisasi sesuai karakteristik lagu

### **2. Mekanisme dan Pelaksanaan per Jenjang**

#### **a. Tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi**

- 1) Pelaksanaan lomba dapat dilakukan secara Luring atau Daring
- 2) Teknis pelaksanaan lomba secara Luring atau Daring, diserahkan kepada Dinas terkait di PROVINSI masing-masing
- 3) Peserta membawakan 2 lagu, yaitu
  - a) 1 LAGU WAJIB berupa Lagu Daerah di wilayah masing-masing yang ditentukan oleh pelaksana di Tingkat Provinsi
  - b) 1 Lagu yang dipilih dari 2 LAGU PILIHAN yang tertera pada MATERI LOMBA TINGKAT PROVINSI/SILN menyanyi solo putri, yakni:  
Materi LAGU PILIHAN
    - (1) SANG DEWI - Lyodra (Penulis Lagu: Andi Rianto)
    - (2) TAK SEGAMPANG ITU - Anggi Marito (Penulis Lagu: Mario G Klau)
- 4) Apabila lomba dilakukan secara Daring, maka berikut acuan teknis pelaksanaan lomba:
  - a) Karya peserta adalah video hasil rekaman penampilan menyanyi solo
  - b) Peserta WAJIB menggunakan musik pengiring (minus one)
  - c) Rekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan dan seizin orangtua/wali
  - d) Membuat video lomba sesuai aturan dalam Juknis pelaksanaan Daring
  - e) Juknis dapat dilihat pada pedoman lomba

- f) Peserta mengunggah video pada link yang sudah dipersiapkan oleh panitia PROVINSI
  - g) Video tidak boleh diprivatisasi
  - h) Peserta dapat menghubungi panitia PROVINSI berkenaan dengan hal-hal teknis (tidak kepada para Juri Provinsi)
  - i) Bagi peserta yang tidak melaksanakan aturan juknis akan didiskualifikasi
- 5) Dewan Juri Tingkat Provinsi menentukan 1 peserta dengan nilai tertinggi, untuk berlomba di final tingkat nasional secara luring

**b. Ketentuan Teknis Karya Video SILN**

- 1) Peserta merupakan siswi perwakilan SILN
- 2) Pelaksanaan lomba dilakukan secara Daring
- 3) Teknis pelaksanaan & penjurian lomba secara Daring, dilaksanakan oleh pihak panitia PUSPRESNAS
- 4) Peserta membawakan 2 lagu, yaitu
  - a) 1 LAGU WAJIB berupa Lagu Daerah Nusantara yang ditentukan oleh pelaksana di sekolah SILN masing-masing
  - b) 1 Lagu yang dipilih dari 2 LAGU PILIHAN yang tertera pada MATERI LOMBA TINGKAT PROVINSI/SILN menyanyi solo putri, yakni:  
  
Materi LAGU PILIHAN
    - (1) SANG DEWI - Lyodra (Penulis Lagu: Andi Rianto)
    - (2) TAK SEGAMPANG ITU - Anggi Marito (Penulis Lagu: Mario G Klau)
- 5) Lomba dilakukan secara Daring. Berikut acuan teknis pelaksanaan lomba:
  - a) Karya peserta adalah video hasil rekaman penampilan menyanyi solo
  - b) Peserta WAJIB menggunakan musik pengiring (minus one). Untuk materi minus one LAGU PILIHAN, dapat diunduh dari

laman <https://pusatprestasinasional.kemendikdasmen.go.id/> pada ajang talenta jenjang SMA/SMK/SILN. Musik pengiring (minus one) untuk LAGU WAJIB (Lagu Daerah Nusantara) dibuat sendiri oleh masing-masing peserta, dengan ketentuan durasi 3 - 5 menit. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pembuatan minus one lagu daerah nusantara

- c) Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan atau diturunkan  $\frac{1}{2}$  (semitone) - 1 (tone), contoh nada dasar C dinaikkan  $\frac{1}{2}$  nada artinya nada dasar berubah menjadi Cis
  - d) Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur tradisional dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan
  - e) Peserta disarankan menggunakan backdrop sesuai dengan desain yang disediakan oleh Puspresnas. Namun, jika tidak memungkinkan, peserta diperbolehkan tidak menggunakan backdrop
  - f) Rekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan dan seizin orangtua/wali
  - g) Membuat video lomba sesuai aturan dalam Juknis pelaksanaan Daring
  - h) Juknis dapat dilihat pada pedoman lomba
  - i) Peserta mengunggah video pada link yang sudah dipersiapkan oleh panitia
  - j) Video tidak boleh diprivatisasi
  - k) Peserta dapat menghubungi panitia berkenaan dengan hal-hal teknis
  - l) Bagi peserta yang tidak melaksanakan aturan juknis akan didiskualifikasi
- 6) Dewan Juri akan menentukan 1 peserta dengan nilai tertinggi, untuk berlomba di final tingkat nasional secara luring

### 3. Mekanisme dan Ketentuan Teknis Tingkat Nasional

#### a. Materi Lomba

Peserta menyanyikan 2 lagu:

- 1) Materi LAGU WAJIB dari **hasil Cipta Lagu FLS3N**. Materi lagu akan disampaikan 1 bulan sebelum pelaksanaan final melalui pemberitahuan resmi dari Puspresnas.
- 2) Materi LAGU PILIHAN berupa Lagu Daerah Provinsi yang diwakili

#### b. Mekanisme Tingkat Nasional

- 1) Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur tradisional dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan
- 2) Peserta WAJIB menggunakan musik pengiring (minus one) untuk LAGU WAJIB yang dapat diunduh dari laman <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/> pada ajang talenta jenjang SMA/SMK/SILN
- 3) Peserta akan didiskualifikasi jika tidak menggunakan musik pengiring (minus one) LAGU WAJIB yang telah disediakan oleh panitia. Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan atau diturunkan  $\frac{1}{2}$  (semitone) - 1 (tone), contoh nada dasar C dinaikkan  $\frac{1}{2}$  nada artinya nada dasar berubah menjadi Cis.
- 4) Peserta Final wajib menyerahkan sinopsis (berisi judul, lirik, dan latar belakang) lagu daerah pada saat registrasi ulang menjelang Final
- 5) Musik pengiring (minus one) untuk LAGU DAERAH dibuat sendiri oleh masing-masing peserta, dengan ketentuan durasi 3 - 5 menit
- 6) Sekolah atau Dinas Pendidikan Provinsi diharapkan dapat memfasilitasi pembuatan minus one lagu daerah

#### c. Ketentuan Teknis Karya SILN

- 1) Bagi peserta SILN yang tidak dapat hadir secara luring

- 2) Karya peserta adalah video hasil rekaman terbaru penampilan vokal solo
- 3) Lagu direkam dalam video (kontinyu) tanpa ada jeda suntingan
- 4) Peserta diperkenankan menggunakan pelantang suara (microphone)
- 5) Durasi video rekaman maksimal 10 menit. Kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai
- 6) Format file video minimal MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dengan posisi perekaman video horizontal (landscape)
- 7) Hasil rekaman video tidak boleh direkayasa ulang/diedit (long take video)
- 8) Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas (lihat video tutorial pada laman seleksi FLS3N)
- 9) Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/penutup sebelum atau sesudah bernyanyi
- 10) Tautan link google drive dapat di unggah ke aplikasi lomba pada laman  
<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls3n/login>
- 11) Hasil rekaman **audio vokal** tidak boleh direkayasa ulang melalui proses *melodyne/autotune* maupun proses *editing* vokal lainnya (*delay, compressor, reverb, tempo, dan velocity*)
- 12) Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas
- 13) Peserta membuat folder pada Google Drive dengan keterangan yang mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota dan provinsi, judul lagu (contoh: VOKAL SOLO PUTRI\_Ann Maria\_SMAN 1 Labuan Bajo\_Kabupaten Manggarai Barat\_Nusa Tenggara Timur, Orere Nusa)
- 14) Perhatikan akses pada folder Google Drive harus dapat dilihat publik/tidak diprivasi. (lihat video tutorial pada laman seleksi FLS3N)

15) Tautan (link) Google Drive dimasukkan (insert) ke laman Pusat Prestasi Nasional, yakni <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls3n/login>

16) Peserta tidak diperkenankan mengunggah karya di YouTube

#### **4. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah dan Nasional**

Indikator penilaian berlaku sama untuk seleksi tingkat Wilayah dan Nasional. Pada lomba menyanyi solo SMA/SMK/SILN penilaian dilakukan berdasarkan jumlah indikator yang bertujuan untuk mengukur kemampuan teknis, artistik, dan penampilan peserta secara keseluruhan. Berikut adalah indikator penilaian yang umum digunakan:

- 1) Materi Suara (20%)
  - a) Ketepatan nada dari awal hingga akhir
  - b) Kualitas nada tinggi dan nada rendah
  - c) Kualitas kejernihan suara/bersih
  - d) Warna suara/timbre
- 2) Teknik Vokal (30%)
  - a) Penggunaan register vokal yang menyeluruh, pernafasan, artikulasi (pengucapan), power suara, dinamika, improvisasi
  - b) Irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksen/tekanan lagu. Memulai dan mengakhiri lagu
- 3) Penghayatan/interpretasi (40%)
  - a) Penjiwaan dan penghayatan terhadap lirik lagu
  - b) Penyampaian pesan atau cerita lagu sesuai dengan makna lirik
- 4) Penampilan (10%)
  - a) Sikap panggung (percaya diri, penguasaan panggung, interaksi dengan audiens, dan gerakan yang mendukung)
  - b) Kostum (kesesuaian busana dengan lagu yang dibawakan)
  - c) Kehadiran panggung (karisma dan daya tarik selama tampil)

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Materi Suara	20 %	Ketepatan nada dari awal hingga akhir, kualitas nada tinggi dan nada rendah, kualitas kejernihan suara/bersih, warna suara/timbre
2	Teknik Vokal	30 %	Penggunaan register vokal yang menyeluruh, pernapasan, artikulasi (pengucapan), power suara, dinamika, improvisasi, irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksen/tekanan lagu, memulai dan mengakhiri lagu.
3	Penghayatan	40%	Penjiwaan dan penghayatan terhadap lirik lagu dan penyampaian pesan atau cerita lagu sesuai dengan makna lirik
4	Penampilan	10%	Sikap panggung (percaya diri, penguasaan panggung, interaksi dengan audiens, dan gerakan yang mendukung), kostum (kesesuaian busana dengan lagu yang dibawakan), kehadiran panggung (karisma dan daya tarik selama tampil)

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (misalnya : tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- 2) Point 70 – 75 = Cukup (misalnya : cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dll)
- 3) Point 80 – 85 = Baik (misalnya : baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)

## O. MONOLOG

### 1. Penjelasan Cabang Lomba

Monolog merupakan seni pertunjukan teater yang dimainkan oleh satu orang pemain dengan menekankan keterampilan seni peran (keaktoran/akting). Seluruh unsur cerita disampaikan melalui kemampuan pemain dalam memerankan tokoh secara utuh, baik dalam bentuk komedi maupun tragedi, sehingga menuntut kepekaan rasa, olah pikir, dan penghayatan yang mendalam terhadap karakter yang dibawakan.

Pada lomba FLS3N, monolog mengutamakan kemampuan pemain dalam mengekspresikan tokoh imajinatif di atas panggung sesuai dengan alur cerita yang disampaikan. Proses memerankan berbagai karakter mendorong peserta untuk menggali potensi diri, memahami nilai-nilai kemanusiaan, serta mengenal dan menghayati budaya yang tumbuh dan berkembang di lingkungannya. Melalui penghayatan tersebut, monolog menjadi wahana pembentukan karakter, sikap, dan perilaku yang bermartabat serta berbudi pekerti.

### 2. Tema

#### **EKSPRESI SENI MELESTARIKAN ALAM**

Peserta membuat pertunjukan monolog yang mengacu pada tema 2026 "EKSPRESI SENI MELESTARIKAN ALAM" dengan memilih beberapa subtema: Kepedulian pada alam, menciptakan lingkungan hijau, menjaga dan merawat kebersihan air.

### 3. Ketentuan Khusus Cabang Lomba

- a. Peserta diizinkan mengenakan kostum, tata rias, peralatan penunjang akting (*hand property*).
- b. Ilustrasi musik pada pertunjukan monolog tidak melanggar hak cipta (HAKI).

### 4. Mekanisme dan Pelaksanaan Lomba per Jenjang

- a. Tingkat Kabupaten/Kota atau Provinsi
  - 1) FLS3N 2026 pada tingkat Provinsi dan atau pada tingkat kabupaten/kota melakukan tahapan seleksi dengan daring atau

luring, sesuai dengan anggaran pada dinas kabupaten atau Provinsi masing-masing.

- 2) Seleksi tingkat kabupaten/kota atau provinsi mengacu pada tema di tingkat nasional.
- 3) Kriteria dan indikator penilain mengacu pada yang sudah diatur dalam pedoman tingkat nasional.
- 4) Seleksi bertujuan menetapkan satu pemenang untuk mewakili Provinsi pada final tingkat nasional.
- 5) Babak seleksi tingkat kabupaten Kota diharapkan menghasilkan 1 (satu) orang pemenang lomba yang berhak mewakili Provinsi.
- 6) Durasi lomba dibatasi minimal 8 menit s.d. maksimal 12 menit.
- 7) Musik iringan tidak menggunakan karya yang telah memiliki hak cipta.

b. Ketentuan Karya Tingkat Kabupaten/Kota atau Provinsi

- 1) Tema karya lomba monolog disesuaikan dengan ketentuan tema tingkat nasional.
- 2) Naskah monolog dapat bersumber dari cerita rakyat dengan mengacu pada tema nasional.
- 3) Naskah monolog yang sesuai dengan tema diperbolehkan dari naskah yang sudah ada disertai bukti izin dari penulisnya dalam bentuk dokumen format .pdf.
- 4) Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, tetapi idiom bahasa daerah dapat digunakan (dibatasi agar tidak dominan menggunakan bahasa daerah dan menggunakan idiom daerah yang umum).
- 5) Pertunjukan monolog tidak mengandung unsur pornografi ataupun SARA
- 6) Peserta wajib membuat Pengantar Karya Monolog dengan menyertakan:
  - a) Naskah monolog
  - b) Deskripsi singkat mengenai naskah.

- c) Analisis Peran: gambaran tokoh yang diperankan.
  - d) Surat izin dari penulis naskah.
- 7) Khusus seleksi karya wilayah bagi peserta dari Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN), akan dilakukan penilaian secara langsung oleh juri nasional dengan menggunakan ketentuan pengambilan gambar (video) sebagai berikut:
- a) Peserta diwajibkan mengambil gambar dan audio yang jernih (minimal 720)
  - b) Peserta merekam pertunjukan monolog tanpa suntingan (long take).
  - c) Peserta diharapkan untuk memerhatikan kualitas gambar dan audio agar karya tampil menarik, tidak bocor, dan tidak mengganggu dialog aktor.
  - d) Peserta terbaik tingkat wilayah Luar Negeri akan dinilai menurut penyajian video yang telah diunggah pada portal ajang lomba FLS3N- Dikmen 2026.

### **c. Tingkat Nasional**

Seleksi tingkat nasional dilaksanakan hanya satu tahap.

- 1) Seleksi Tahap Final akan diselenggarakan secara luring (offline) di tempat yang telah ditentukan oleh panitia.
- 2) Peserta seleksi tingkat final berjumlah 38 provinsi dan 1 SILN.
- 3) Peserta final tingkat nasional merupakan juara I (pertama) tingkat provinsi yang dibuktikan melalui dokumen surat keterangan (SK) penetapan yang ditanda tangani oleh kepala dinas pendidikan provinsi setempat dan untuk peserta dari SILN ditetapkan berdasarkan hasil seleksi juri nasional serta dikirimkan ke link portal panitia.
- 4) Dengan mempertimbangkan waktu persiapan pertunjukan monolog, peserta disarankan menggunakan artistik (dekorasi) panggung yang efektif dan efisien.
- 5) Peserta Final monolog disarankan menggunakan ilustrasi musik

dengan peralatan yang efisien.

- 6) Durasi pertunjukan monolog minimal 8 menit dan maksimal 12 menit.
- 7) Ketentuan teknis saat Tahap Final Tingkat Nasional akan dilaksanakan saat pembahasan teknis (*technical meeting*) sebelum pelaksanaan acara Final Nasional.
- 8) Finalis SILN yang tidak dapat hadir secara luring di lokasi final FLS3N 2026 dapat mengikuti seleksi secara daring, dengan penilaian berdasarkan hasil video karya SILN tingkat wilayah.
- 9) Peserta diizinkan mengenakan kostum, tata rias, peralatan penunjang akting (*hand property*).
- 10) Ilustrasi musik pada pertunjukan monolog tidak melanggar hak cipta (HAKI).

## 5. Indikator Penilaian

Indikator penilaian berlaku sama untuk seleksi tingkat Wilayah dan Nasional.

No	Aspek Yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Naskah Monolog	20 %	a. Kesesuaian tema b. Kejelasan karakter peran c. Kejelasan alur penceritaan d. Keutuhan cerita
2	Karakter Peran	60 %	a. Kejelasan karakter peran b. Struktur emosi karakter c. Ketepatan penghayatan d. Ketepatan pengucapan e. Penguasaan tempo dan irama
3	Artistik	10%	a. Kesesuaian kostum b. Kesesuaian panggung
4	Musik	10%	a. Ketepatan ilustrasi b. Ketepatan suasana

Interval penilaian pada setiap indikator:

- a. Poin 55 – 60 = Kurang (tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan ke depan)
- b. Poin 60 – 70 = Cukup (cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan)
- c. Poin 70 – 80 = Baik (baik/pembinaan lanjutan)
- d. Poin 80 – 95 = Sangat Baik (sangat sempurna)

## **6. Peraturan atau Sanksi dalam Penciptaan Karya**

- a. Penciptaan Karya (Plagiarisme) yang ditemukan baik secara naskah maupun pertunjukan. Hal ini tidak hanya berlaku pada segi naskah pertunjukan, tetapi juga dari hubungannya dengan musik yang ternyata ditemukan unsur Plagiarisme.
- b. Keikutsertaan peserta yang ternyata ditemukan bahwa aktor (pemain) bukan siswa seperti tercantum pada (C) Persyaratan Kriteria Peserta pada poin (a) dan (b).
- c. Peserta **DILARANG** menggunakan obat-obatan atau unsur lainnya yang hampir atau serupa dengan doping ketika pentas
- d. Penetapan atau Keputusan juri:
  - 1) Minor, artinya pelanggaran yang ditemukan bersifat kecil dan dapat dipertimbangkan untuk masuk kriteria lomba. Umumnya ditemukan secara teknis (adanya kesalahan atau perbedaan dialog naskah dengan peserta, adanya artikulasi yang tidak jelas, dan lain-lain).
  - 2) Mayor, artinya pelanggaran yang ditemukan bersifat besar dan peserta akan secara otomatis didiskualifikasi. Umumnya ditemukan baik secara teknis maupun di luar teknis (contohnya penggunaan durasi pementasan, hak cipta karya atau plagiarism, atau melanggar persyaratan kriteria Peserta).

## P. TARI KREASI

### 1. Penjelasan Cabang Lomba

Tari merupakan bentuk ekspresi manusia yang menggunakan tubuh sebagai media utama untuk menyampaikan ide/gagasan, perasaan melalui gerak dan pola lantai yang bermakna secara visual. Kehadiran tubuh dalam tari tidak hanya untuk bergerak dengan baik, tetapi juga diarahkan untuk mengekspresikan identitas budaya, permasalahan sosial, serta kepekaan terhadap lingkungan dan kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, keberadaan dan fungsi tari tidak dapat dipisahkan dari konteks budaya yang meliputi hubungan manusia dengan alam, adat istiadat, serta nilai-nilai sosial dan spiritual yang tercermin dalam ragam gerak, irama, dan karakter tari berbasis kearifan lokal. Sejalan dengan hal tersebut, Tari Kreasi pada ajang FLS3N tahun 2026 menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui karya tari duet, dengan menghadirkan tubuh sebagai simbol ekspresi diri dan pemahaman nilai budaya dalam satu pertunjukan yang utuh dan bermakna.

### 2. Tema Lomba

Tema besar FLS3N tahun 2026 ini, **“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”**. Pada lomba tari kreasi tingkat pendidikan menengah (SMA/SMK/MA) tema yang diangkat dan dijadikan sumber inspirasi adalah turunan dari tema besar tersebut, yaitu **“Merawat Warisan, Menyikapi Zaman”**. Tema ini mengajak peserta didik untuk menghargai dan mengembangkan seni budaya tradisional sebagai warisan bangsa, sekaligus merespons perubahan zaman secara kreatif. Melalui karya tari, peserta diharapkan mampu menggali nilai, karakter gerak, dan identitas budaya daerahnya sebagai sumber penciptaan, serta mengaitkannya dengan realitas kehidupan masa kini tanpa meninggalkan akar tradisi. Tema ini mendorong siswa untuk menampilkan kreativitas, kerja sama, dan sikap bertanggung jawab dalam menghadirkan karya tari yang bermakna dan berkarakter.

### 3. Materi Lomba

Materi Lomba berlaku sama untuk seleksi tingkat Wilayah dan Nasional.

a. Pendalaman Tradisi sebagai Sumber Karya

Karya tari tetap berpijak pada budaya atau seni tradisional lokal (daerah asal peserta), namun diolah lebih mendalam melalui pengembangan karakter gerak, suasana, dan nilai budaya setempat.

b. Kreativitas dan Inovasi

Karya diharapkan menunjukkan kebaruan yang lebih kuat dibandingkan tingkat Kabupaten/Kota, baik dari ide, pengolahan gerak, maupun konsep penyajian. Setiap bentuk adaptasi wajib mencantumkan sumber.

c. Pengembangan Karya

Pengembangan karya tari dalam lomba ini dapat diarahkan pada penguatan gagasan dan tema yang menjadi dasar penciptaan, kemampuan penari dalam mengolah teknik gerak secara tepat dan ekspresif, penyusunan struktur koreografi yang runtut dan padu, serta pemanfaatan unsur artistik lainnya seperti musik, kostum, dan properti yang selaras dengan konsep karya.

d. Keutuhan dan Konsistensi Karya

Karya harus disajikan secara konsisten dari awal hingga akhir pertunjukan, dengan kerja sama duet yang baik, terbangunnya kekuatan ekspresi, serta terjalinnya relasi setiap unsur artistik di atas panggung. Unsur artistik adalah seluruh elemen yang membentuk kualitas estetik dan mendukung penyampaian gagasan secara utuh di atas panggung, seperti:

- 1) Gerak dan Koreografi (ragam gerak, teknik kepenarian, pola lantai, relasi penari)
- 2) Tema dan Isi (gagasan, makna, dan pesan karya)
- 3) Musik/Iringan (ritme, tempo, suasana, dan kesesuaian dengan gerak)
- 4) Busana dan Tata Rias (karakter, warna, dan kesesuaian dengan konsep)
- 5) Properti (fungsi dan cara penggunaan, jika ada)

- 6) Ekspresi dan Penjiwaan (penghayatan dan kekuatan ekspresi penari)
- 7) Keutuhan Karya (keterpaduan seluruh unsur dari awal hingga akhir pertunjukan)

**Catatan:** Penjurian pada seleksi tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi dilaksanakan oleh juri daerah atau juri lokal yang memiliki kompetensi di bidang penciptaan seni tari. Apabila di daerah setempat belum tersedia juri yang memenuhi kualifikasi, panitia dapat melibatkan juri dari daerah lain yang memiliki keahlian dan pengalaman yang relevan. Pada tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi, penilaian lebih menekankan pada pendalaman konsep, kualitas artistik karya, serta kesiapan peserta dalam menghadirkan karya tari yang layak untuk melaju ke seleksi tingkat Nasional. Karya tari pemenang (Juara I) pada tingkat Provinsi diperbolehkan untuk diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut dengan ketentuan tidak mengubah judul karya, konsep garap, maupun gagasan isi yang telah ditetapkan.

#### 4. Mekanisme dan Pelaksanaan Tingkat Nasional

- a. Karya tari peserta adalah karya tari duet yang ditarikan langsung oleh peserta.
- b. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri).
- c. Peserta harus menampilkan karya tari yang inovatif (terobosan baru) dan terbebas dari **plagiarisme**, yang dituangkan dalam surat pernyataan keaslian karya peserta.
- d. Karya tari yang ditampilkan harus **mengangkat nilai-nilai budaya lokal** dari daerah asal peserta, baik melalui eksplorasi gerak, kostum, musik, maupun tema.
- e. Peserta wajib mengikuti **coaching clinic** (bimbingan/pembekalan) untuk persiapan **sesi challenge** (tantangan).
- f. Peserta mengenakan kostum tari yang selaras dengan tema karya, mengandung unsur “kedaerahan” sebagai identitas budaya, namun tidak diwajibkan menggunakan pakaian tradisional secara lengkap.

Pemilihan kostum harus tetap memperhatikan aspek etika, kesopanan, kenyamanan saat menari, serta kesesuaian dengan konsep dan gagasan artistik karya yang ditampilkan.

- g. Peserta dalam **penggunaan properti tari** perlu memperhatikan aspek keamanan, efisiensi waktu, keterbatasan ruang, serta kenyamanan baik bagi penari maupun peserta lainnya.
- h. Musik karya tari merupakan karya baru, boleh karya sendiri maupun karya orang lain yang tidak melanggar Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI);
- i. Peserta wajib menyerahkan deskripsi karya yang meliputi judul tari, nama peserta/penari, tema, sinopsis, alasan penggunaan properti, ide musik dan kostum sebanyak rangkap tiga pada saat *technical meeting* dengan juri.
- j. Karya tari yang dikompetisikan berdurasi minimal **5 menit** dan maksimal **8 menit** (kekurangan dan kelebihan durasi akan menjadi pertimbangan dewan juri).

## 5. Ketentuan Teknis Khusus Tingkat SILN

Untuk seleksi tingkat provinsi peserta SILN akan diseleksi dan dinilai langsung oleh juri nasional untuk ditetapkan sebagai Finalis nasional.

Finalis SILN yang tidak dapat hadir secara luring di lokasi lomba final FLS3N 2026 dapat mengikuti seleksi secara daring dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Video karya tari berdurasi minimal **5 menit** dan maksimal **8 menit** (kekurangan dan kelebihan durasi akan menjadi pertimbangan dewan juri).
- b. Perekaman video diambil secara landscape atau horizontal dengan satu kamera (**static shot/tidak bergerak/**) **one shot (tanpa pemotongan)** dan seluruh tubuh penari terlihat utuh sepanjang tarian.
- c. Pembuatan video dilakukan dengan mempertimbangkan pencahayaan, sudut pandang, fokus, dan audio yang baik

- d. Format video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara landscape atau horizontal.
- e. Hasil rekaman karya tidak boleh direkayasa ulang.
- f. 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.
- g. Hasil rekaman audio visual harus bisa didengar dan dilihat dengan jelas.
- h. Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar dan atau penutup sebelum atau sesudah menari.
- i. Nama file video wajib mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama SILN, negara (contoh: TARI\_Ita Rosita\_SILN Tokyo, Jepang)
- j. Video wajib diunggah pada portal ajang FLS3N.
- k. Video juga diunggah ke <https://youtube.com> dengan meng-klik pilihan “unlisted” pada menu “visibilitas”.
- l. Tautan (link) video youtube dimasukkan (di-insert) ke portal ajang FLS3N-Dikmen 2026.

## 6. Indikator Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Gagasan/ide karya	25%	Orisinalitas dan relevansi
2	Kreativitas	25%	Kreativitas dalam menggarap gerak, tenaga, ruang, waktu, serta inovasi dan kebaruan dalam menggarap unsur-unsur “artistik” lainnya (tata rias dan busana, desain lantai, properti jika ada, tata panggung, dll)

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
3	Penyajian Karya	30%	Keserasian antara gagasan, gerak (teknik, rasa, dan karakter gerak), musik, tata rias, kostum, dan penguasaan ruang atau tempat menari.
4	Tantangan/ <i>Challenge</i>	20%	Kepekaan pada saat berimprovisasi yang berhubungan dengan: a. Ruang, tenaga, waktu b. raga, rasa, imajinasi

Interval penilaian pada setiap indikator:

- a. Poin 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- b. Poin 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain)
- c. Poin 80– 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan)
- d. Poin 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya: sangat sempurna)

## BAB IV

### PENGADUAN PUBLIK PUSAT

Penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) dilaksanakan dengan menjunjung tinggi prinsip kejujuran, sportivitas, keadilan, dan akuntabilitas pada seluruh tahapan kegiatan. Untuk menjaga kredibilitas pelaksanaan serta kepercayaan publik terhadap FLS3N, diperlukan mekanisme pengaduan yang jelas, tertib, dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai sarana penanganan atas permasalahan maupun dugaan pelanggaran yang terjadi selama kegiatan berlangsung.

Panduan Pengaduan ini disusun sebagai pedoman teknis bagi peserta, guru pendamping, juri, panitia, serta pihak terkait lainnya dalam menyampaikan pengaduan secara tepat dan bertanggung jawab sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Panduan ini memberikan kejelasan mengenai tata cara penyampaian pengaduan, alur penanganan, serta pendokumentasian laporan secara sistematis dan terintegrasi.

Melalui panduan ini, diharapkan proses pengaduan pada ajang FLS3N dapat dilaksanakan secara efektif, transparan, dan profesional, sehingga mendukung terselenggaranya kompetisi yang berintegritas, adil, serta menjunjung tinggi nilai-nilai seni dan sportivitas.

Dalam pelaksanaan FLS3N, perlu memperhatikan tahapan seleksi tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi dan Nasional. Pengaduan dapat disampaikan dan dilaporkan pada setiap tahapan sesuai dengan kewenangan penyelenggara pada masing – masing tingkat.

#### **A. Ruang lingkup Pengaduan**

Pengaduan dapat diajukan terkait:

1. Teknis pelaksanaan lomba tingkat Nasional;
2. Penilaian dan/atau hasil lomba tingkat Nasional;
3. Perilaku tidak sportif serta pelanggaran terhadap tata tertib lomba.
4. Pelayanan panitia selama proses pelaksanaan kegiatan.
5. Penerapan aturan dan tata tertib lomba.
6. Perilaku panitia, juri, atau pihak terkait lainnya.
7. Fasilitas dan keamanan selama pelaksanaan kegiatan.

## **B. Pihak yang Dapat Mengajukan Pengaduan**

Pengaduan dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) dapat diajukan oleh pihak-pihak berikut:

1. Peserta lomba.
2. Orang tua/wali peserta
3. Guru pendamping peserta.
4. Operator sekolah atau perwakilan satuan pendidikan.
5. Perwakilan dinas pendidikan Kabupaten/Kota/Provinsi.
6. Pihak lain yang memiliki keterkaitan langsung dengan pelaksanaan kegiatan, sesuai dengan ketentuan panitia.

## **C. Prinsip Pengaduan**

Pengaduan dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) dilaksanakan dengan berpedoman pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Objektivitas, yaitu pengaduan disampaikan berdasarkan fakta dan data yang dapat dipertanggungjawabkan.
2. Transparansi, yaitu proses penanganan pengaduan dilakukan secara terbuka sesuai ketentuan yang berlaku.
3. Akuntabilitas, yaitu setiap pengaduan ditangani secara profesional dan dapat dipertanggungjawabkan.
4. Keadilan, yaitu pengaduan ditangani secara adil tanpa memihak kepada pihak tertentu.
5. Kerahasiaan, yaitu identitas pelapor dan substansi pengaduan dijaga kerahasiaannya sesuai ketentuan.
6. Ketepatan Waktu, yaitu pengaduan ditangani sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan.
7. Kesantunan, yaitu pengaduan disampaikan dengan bahasa yang sopan dan bertanggung jawab.

Pusat Prestasi Nasional dalam melaksanakan tugas dan kewenangannya, termasuk melakukan tindakan investigasi dan pemeriksaan terhadap

peserta yang diduga melakukan kecurangan, harus mengedepankan prinsip perlindungan anak, yakni menjunjung tinggi kepentingan terbaik bagi anak, menghormati harkat dan martabat anak, serta menjamin hak anak untuk memperoleh perlakuan yang adil, manusiawi, bebas dari kekerasan, diskriminasi, maupun stigma. Oleh karena itu, sepanjang proses investigasi atau pemeriksaan dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan prinsip perlindungan anak yang mengacu pada Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Setiap proses klarifikasi atau interogasi terhadap murid terduga curang WAJIB didampingi oleh orang tua/wali atau guru yang netral.

#### **D. Kode Etik Pengaduan**

Dalam penyampaian dan penanganan pengaduan pada pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N), seluruh pihak wajib mematuhi kode etik sebagai berikut:

1. Menyampaikan pengaduan secara jujur, objektif, dan bertanggung jawab.
2. Menggunakan bahasa yang sopan serta menghormati pihak lain.
3. Tidak menyampaikan pengaduan yang mengandung unsur fitnah, provokasi, SARA, atau ujaran kebencian.
4. Tidak menyalahgunakan mekanisme pengaduan untuk kepentingan pribadi atau kelompok.
5. Menghormati proses dan keputusan panitia sesuai ketentuan yang berlaku.

#### **E. Kriteria Pengaduan yang Dapat Diproses**

Pengaduan dapat diproses oleh panitia apabila memenuhi ketentuan sebagai berikut:

1. Identitas pelapor disampaikan secara jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.
2. Pengaduan memiliki keterkaitan langsung dengan pelaksanaan FLS3N.

3. Disampaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan oleh panitia.
4. Disertai kronologi kejadian yang jelas dan runtut.
5. Didukung oleh bukti pendukung yang relevan, apabila diperlukan.
6. Disampaikan melalui kanal pengaduan resmi yang telah ditetapkan oleh panitia.
7. Tidak mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, atau fitnah.
8. Disampaikan dengan bahasa yang sopan dan bertanggung jawab.

#### **F. Pengaduan yang Tidak Dapat Diproses**

Pengaduan tidak dapat diproses oleh panitia apabila:

1. Pengaduan tidak disertai identitas pelapor yang jelas dan tidak dapat diverifikasi.
2. Pengaduan tidak disertai kronologi kejadian yang jelas dan/atau bukti pendukung yang relevan.
3. Pengaduan hanya berupa opini, asumsi, atau informasi yang tidak dapat diverifikasi.
4. Pengaduan disampaikan di luar batas waktu yang telah ditetapkan.
5. Pengaduan tidak berkaitan dengan kewenangan panitia FLS3N.
6. Pengaduan disampaikan dengan bahasa yang tidak sopan, mengandung hinaan, ancaman, fitnah, atau menyerang pribadi pihak tertentu.
7. Pengaduan yang sama diajukan berulang kali tanpa disertai informasi atau bukti baru.
8. Pengaduan terhadap permasalahan yang telah diputuskan secara final oleh panitia.
9. Pengaduan yang bersifat anonim dan tidak memungkinkan dilakukan klarifikasi.
10. Pengaduan yang mengandung permintaan di luar ketentuan lomba atau meminta perlakuan khusus.

11. Pengaduan yang bermuatan politik, propaganda, atau kepentingan di luar konteks pelaksanaan lomba.
12. Pengaduan yang sedang diproses atau telah ditangani oleh lembaga hukum lain di luar kewenangan panitia.

### G. Tata Cara Pengaduan

Tahapan	Uraian
Penyampaian Pengaduan	Pengaduan disampaikan secara tertulis melalui kanal pengaduan resmi yang ditetapkan oleh panitia.
Identitas Pelapor	Pelapor mencantumkan identitas secara jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.
Uraian Permasalahan	Pengaduan memuat uraian permasalahan dan kronologi kejadian secara jelas dan runtut.
Bukti Pendukung	Pelapor melampirkan bukti pendukung yang relevan, apabila diperlukan minimal 2 (chat, foto atau sebagainya).
Batas Waktu	Pengaduan disampaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan oleh panitia.
Penerimaan	Panitia menerima pengaduan untuk dilakukan proses verifikasi dan tindak lanjut.

### H. Mekanisme (Alur) Penanganan Pengaduan

Pengaduan yang telah diterima oleh panitia ditangani melalui mekanisme sebagai berikut:

1. Panitia menerima dan mencatat pengaduan yang masuk melalui kanal resmi.

2. Panitia melakukan verifikasi awal terhadap kelengkapan identitas, kronologi, dan bukti pendukung.
3. Panitia melakukan klarifikasi kepada pelapor dan/atau pihak terkait apabila diperlukan.
4. Panitia melakukan penelaahan dan pembahasan pengaduan sesuai ketentuan yang berlaku.
5. Panitia menetapkan hasil penanganan pengaduan.
6. Panitia menyampaikan hasil penanganan pengaduan kepada pelapor.
7. Keputusan panitia bersifat final dan mengikat.

#### **I. Saluran Pengaduan Resmi**

Pengaduan hanya diterima melalui saluran resmi berikut:

1. Formulir Pengaduan Resmi (platform digital/ULT Kemendikdasmen Link: <https://pusatinformasi.ult.kemendikdasmen.go.id/hc/id/requests/new>)
2. Email layanan pengaduan (puspresnas@kemdikbud.go.id)
3. Helpdesk Kemendikdasmen (wa.me/6285282777740)
4. Call Center Layanan Publik Kemendikdasmen (telepon:177)
5. Layanan tatap muka di kantor Puspresnas dan tempat pelaksanaan lomba jam operasional layanan mengikuti jam kerja resmi.

#### **J. Standar Waktu Penanganan Pengaduan**

Penanganan pengaduan dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) dilakukan dengan standar waktu sebagai berikut:

1. Validasi awal pengaduan: maksimal 3–5 hari kerja
2. Klarifikasi dan verifikasi: maksimal 5–10 hari kerja
3. Penyelesaian dan penyampaian jawaban resmi: maksimal 14 hari kerja

*\*Waktu penanganan dapat disesuaikan dengan kompleksitas pengaduan.*

#### **K. Penyampaian Pengaduan**

Pelapor menyampaikan aduan dengan mencantumkan:

1. Identitas pelapor
2. Data peserta (jika ada)
3. Jenis lomba
4. Kronologi kejadian
5. Bukti pendukung

Format Pengaduan terlampir di **poin O**.

Catatan:

- a. Identitas Pelapor:
  - 1) Perorangan: Salinan KTP atau identitas lainnya yang absah dan masih berlaku serta surat kuasa bermeterai dari pelapor (jika laporan pengaduan diwakilkan).
  - 2) Pengaduan atas nama lembaga: Salinan KTP atas nama pengadu, salinan akte pendirian perkumpulan/organisasi/lembaga/badan hukum, dan surat kuasa bermeterai.
- b. Bukti kejadian meliputi lokasi, waktu, dokumen pendukung, dan kronologi.
- c. Pengaduan disampaikan dengan mengisi formulir pengaduan melalui Portal ULT Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Portal: <https://ult.kemendikdasmen.go.id/>) paling lambat **30 hari** sejak pengadu menerima layanan publik.
- d. Penanganan pengaduan, saran, dan masukan dilaksanakan melalui laman pengaduan Pusat Prestasi Nasional <https://pusatinformasi.ult.kemendikdasmen.go.id/hc/id/requests/new>

#### L. **Batas Waktu Pengajuan Pengaduan**

1. Pengaduan terkait pelaksanaan lomba  
Pengaduan yang berkaitan dengan pelaksanaan lomba dan teknis kegiatan disampaikan paling lambat 2 (dua) hari kalender sejak kejadian atau permasalahan diketahui.
2. Pengaduan terkait hasil dan penilaian lomba

Pengaduan terkait hasil dan/atau penilaian lomba disampaikan paling lambat 1 × 24 jam setelah pengumuman hasil pada tahapan yang dipermasalahkan.

3. Pengaduan terkait integritas dan dugaan kecurangan

Pengaduan yang berkaitan dengan integritas pelaksanaan lomba dan/atau dugaan kecurangan disampaikan paling lambat 2 (dua) hari kalender setelah kejadian atau pengumuman hasil, dengan disertai bukti pendukung yang dapat dipertanggungjawabkan.

### **M. Hak dan Kewajiban Pelapor**

1. Hak Pelapor

- a) Pelapor mendapatkan layanan yang adil, profesional, dan objektif
- b) Pelapor mendapatkan jawaban resmi dan penjelasan apabila pengaduan dinyatakan tidak dapat diproses
- c) Identitas pelapor dilindungi dari segala bentuk tindakan diskriminasi, intimidasi, atau pembalasan akibat dari laporan yang disampaikannya

2. Kewajiban Pelapor

- a) Pelapor menyampaikan informasi yang benar berdasarkan data dan fakta (tidak berdasarkan opini atau persepsi pribadi)
- b) Pelapor menjaga etika dan menggunakan bahasa sopan
- c) Pelapor menggunakan saluran pengaduan resmi
- d) Pelapor mematuhi batas waktu pengaduan
- e) Pelapor tidak menyebarkan informasi yang belum terverifikasi
- f) Pelapor menghormati keputusan akhir panitia/komite etik

### **N. Kerahasiaan dan Keamanan Data**

- 1. Semua data pelapor disimpan dengan prinsip perlindungan data pribadi
- 2. Identitas pelapor dirahasiakan dari pihak yang tidak memiliki akses yang sah

3. Data pribadi yang dikumpulkan hanya boleh digunakan untuk tujuan penanganan pengaduan dan tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan lain di luar konteks lomba
4. Penggunaan platform pelaporan yang aman

#### **O. Format Laporan Pengaduan**

Lampiran berisi contoh formulir yang terdiri dari:

1. Email:
2. Nama:
3. No. Handphone:
4. Provinsi dan Kota/Kabupaten:
5. Asal Sekolah/Instansi:
6. Peran: Dinas Pendidikan/Satuan Pendidikan/Umum
7. Jenis laporan: Keluhan & Kendala
8. Jenis lomba:
9. Kronologi kejadian:
10. Bukti pendukung:

#### **P. Dokumentasi dan Arsip**

Semua pengaduan diberi nomor tiket dan diarsipkan digital. Data disimpan sesuai ketentuan retensi arsip. Pengarsipan yang lengkap terdiri dari:

1. Laporan (ULT, Gform, dokumen, atau lainnya)
2. Data baik berupa foto, video, berita acara atau bukti lainnya
3. Keputusan buat si pelapor berupa berita acara laporan dari pihak puspresnas
4. Keputusan buat pelapor dari komite etik (jika dilakukan)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Keberhasilan penyelenggaraan seleksi FLS3N tahun 2026 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 FLS3N 2026 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

**KOP SURAT SEKOLAH**

**SURAT PERNYATAAN KEPALA SEKOLAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Kepala Sekolah : .....  
NIP/NIK : .....  
Asal Sekolah : .....  
Alamat Sekolah : .....

Menyatakan bahwa:

Nama Peserta Didik : .....  
NISN : .....  
Tempat/Tgl. Lahir : .....  
Kelas saat mendaftar : .....  
Cabang lomba FLS3N : .....

Adalah benar merupakan peserta didik yang mengikuti Ajang Talenta Seni dan Budaya Jenjang Pendidikan Menengah (FLS3N-DIKMEN) Tahun 2026 hasil seleksi Provinsi..... (Tulis Nama Provinsi). Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen, saya juga menyatakan bahwa:

1. Seluruh dokumen yang diunggah pada portal aplikasi registrasi FLS3N-DIKMEN 2026 adalah benar dan sesuai dengan peserta didik di atas.
2. Siswa tersebut belum pernah menjadi Juara 1 FLS2N SMA/SMK/MA/MAK di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama di tahun sebelumnya.
3. Apabila selanjutnya ditemui adanya ketidaksesuaian, ketidakjujuran dan/atau upaya kecurangan dalam bentuk apapun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apapun yang diberikan oleh juri dan panitia pelaksana FLS3N-DIKMEN Tahun 2026.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

..... 2026  
Yang Membuat Pernyataan



(Nama lengkap Kepala Sekolah)  
NIP. (jika ada)

**KOP SURAT SEKOLAH**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PESERTA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : .....  
Tempat/Tgl. Lahir : .....  
NISN : .....  
Kelas : .....  
Asal Sekolah : .....  
Cabang Lomba : .....

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya yang saya ajukan dalam FLS3N-DIKMEN Tahun 2026 ini merupakan karya saya.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., ..... 2026

Meterai  
10000

(Nama lengkap peserta FLS3N-DIKMEN)

Lampiran 2: Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung

**KOP SURAT INSTANSI**

**SURAT PERNYATAAN BUKAN PENUNJUKAN LANGSUNG  
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)  
TINGKAT SMA/MA/SMK/MAK/SEDERAJAT**

yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : .....

Jabatan : Kepala Dinas Pendidikan Kab./Kota / Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah/ Kepala Dinas Pendidikan Provinsi\*)

dengan ini menerangkan bahwa:

No	Nama	Asal Sekolah	Kab./Kota	Cabang Lomba
1.				
2.				
3.				
4.	dst			

benar nama-nama tersebut adalah pemenang FLS3N-Dikmen Tahun 2026 **Tingkat Kab./Kota/Provinsi\*)** ..... **(tuliskan nama Kab./Kota atau Provinsi)** berdasarkan seleksi yang telah dilakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., ..... 2026

Yang membuat pernyataan,

meterai tempel  
10000

(.....)  
NIP

\*) hapus/coret yang tidak perlu

### LAMPIRAN 3 : Format Berita Acara Hasil Penjurian FLS3N Tingkat Provinsi

<b>KOP SURAT DINAS PENDIDIKAN PROVINSI</b>
--

Nomor :

Hal : Berita Acara Hasil Penilaian dan Penetapan Pemenang Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) SMA/SMK/MA/MAK/ Sederajat Tahun 2026 Tingkat Provinsi ... (tuliskan nama Provinsi)

Pada hari ini, .... tanggal .... bulan .... tahun ..... bertempat di ..... Jalan ....., telah dilaksanakan penilaian dan penetapan pemenang terhadap Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) SMA/SMK/MA/MAK/ Sederajat Tahun 2026 Tingkat Provinsi ... **(tuliskan nama Provinsi)** dengan rincian sebagai berikut:

NO	NILAI	NAMA	ASAL SEKOLAH	KAB./KOTA	CABANG LOMBA
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
dst					
.					

Setelah dilakukan perlombaan dan penilaian, tim juri merekomendasikan peserta yang dinyatakan sebagai pemenang Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) SMA/SMK/MA/MAK/ Sederajat Tahun 2026 Tingkat Provinsi ..... **(tuliskan nama Provinsi)** sebagai berikut:

NO	PERINGKAT	NAMA	ASAL SEKOLAH	KAB./KOT	CABANG LOMBA
1	Juara 1				
2	Juara 2				
3	Juara 3				
4	Dst.				

Demikian Berita Acara ini dibuat dengan sesungguhnya dan menjadi bahan pertimbangan Dinas Pendidikan Provinsi ..... **(tuliskan nama Provinsi)**.

NO	NAMA TIM JURI	INSTANSI	TANDA TANGAN	
1			1.	
2				2.
3			3.	
dst.				

Mengetahui,







Nama pejabat yang berwenang  
Dinas Pendidikan Provinsi ..... **(tuliskan nama Provinsi)**



**Kemendikdasmen**

Pusat Prestasi Nasional

Jl. Gardu, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.  
Unit Layanan Tanya Prestasi ☎0852 8277 7740

   puspresnas   Pusat Prestasi Nasional  [pusatprestasinasional.kemendikdasmen.go.id](https://pusatprestasinasional.kemendikdasmen.go.id)