



PANDUAN

TEKNIS

FESTIVAL & LOMBA SENI SISWA NASIONAL



JENJANG SD-SMP





PANDUAN TEKNIS

FESTIVAL DAN LOMBA SENI SISWA NASIONAL (FLS2N)
JENJANG PENDIDIKAN DASAR (SD-SMP)
SECARA DARING TAHUN 2022



PUSAT PRESTASI NASIONAL
SEKRETARIAT JENDERAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
TAHUN 2022



KATA PENGANTAR

Seni merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan dalam pendekatan pendidikan yang lebih humanistik, karena ilmu seni merupakan ilmu tentang estetika (keindahan). Karya Seni yang berupa seni tari, seni suara, seni musik, seni rupa, dan berbagai karya seni lainnya sangat kaya memuat pesan tentang nilai-nilai keutamaan, kebajikan, dan kebijaksanaan. Sehingga, pentingnya penyelenggaraan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) sebagai bagian dalam pengembangan talenta seni dalam setiap peserta didik di seluruh Indonesia.

Pusat Prestasi Nasional sebagai satuan kerja yang dibentuk di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi agar potensi talenta yang dimiliki bangsa ini bisa menjadi aktual, sinergis, dan berkontribusi kepada percepatan pembangunan secara komprehensif. FLS2N merupakan bagian aktivitas pengembangan bidang seni bagi peserta didik, sehingga Puspresnas akan terus mengembangkan FLS2N menjadi lebih dinamis dan terus menyesuaikan dengan perkembangan jaman. Dimasa pandemi covid-19 ini penyelenggaraan FLS2N tahun 2022 harus disesuaikan. Penyelenggaraan FLS2N secara keseluruhan dilaksanakan melalui strategi daring/online.

Panduan yang telah disusun ini merupakan penyesuaian mekanisme lomba FLS2N tahun 2022 dengan mengikuti protokol kesehatan dan diharapkan menjadi acuan dalam mengikuti seleksi lomba dari babak penyisihan hingga tingkat nasional. Kami sampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah menyusun panduan ini, terutama kepada Tim Juri dan seluruh unsur pendukung FLS2N sehingga dapat menyelesaikan panduan ini. Kami sangat berharap dukungan aktif dari seluruh pihak untuk menyukseskan FLS2N Jenjang Pendidikan Dasar.

Plt. Kepala
Pusat Prestasi Nasional



Asep Sukmayadi.
NIP 197206062006041001



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	II
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	2
B. DASAR HUKUM KEGIATAN	3
C. TUJUAN KEGIATAN	4
D. SASARAN	5
E. TEMA	5
F. RUANG LINGKUP	6
G. PENGERTIAN DAN BATASAN UMUM	7
H. PEMBIAYAAN	7
BAB II KETENTUAN PROTOKOL KESEHATAN COVID-19	8
A. PRINSIP UMUM	9
B. ACUAN LOMBA SELAMA PANDEMI COVID-19	10
C. SISTEM DAN MEKANISME KOMPETISI	11
D. PROTOKOL KESEHATAN INDIVIDU	12
BAB III KETENTUAN & MEKANISME LOMBA	15
A. PENYELENGGARA	16
B. STRATEGI PELAKSANAAN	16
C. CABANG LOMBA	17
D. MEKANISME SELEKSI	18
E. PESERTA	19
F. REGISTRASI/PENDAFTARAN PESERTA	21
G. JADWAL PELAKSANAAN	21

BAB IV KETENTUAN DAN PELAKSANAAN	22
A. JENJANG SD	
1. Gambar Bercerita	22
2. Seni Tari	28
3. Kriya Anyam	33
4. Menyanyi Tunggal	39
5. Pantomim	45
B. JENJANG SMP	
1. Festival Kreativitas Tari	50
2. Festival Kreativitas Musik Tradisional	53
3. Lomba Gitar Duet	57
4. Menyanyi Tunggal	61
5. Lomba Vokal Solo	66
G. Lomba Desain Poster	
BAB V URAIAN TUGAS PENYELENGGARA	72
A. PUSAT PRESTASI NASIONAL	73
B. DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN/KOTA	74
C. TIM JURI	75
D. TIM TEKNOLOGI INFORMASI	76
E. NARAHUBUNG	77
BAB VI PENUTUP	78

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (UUD 1945) mengamanatkan Bangsa dan Negara Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini menjadikan segala upaya terkait mencerdaskan kehidupan bangsa, yang antara lainnya adalah melalui Pendidikan, merupakan bagian dari pengejawantahan amanat UUD 1945. Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 3, adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan dasar merupakan bagian dari sistem pendidikan yang menyeluruh dalam rangka pengembangan prestasi dan karakter peserta didik agar tumbuh dan berkembang secara seimbang baik jasmani dan rohani. Pengembangan prestasi dan karakter peserta didik yang dimaksudkan meliputi penguasaan ilmu pengetahuan, pembentukan kepribadian, moral, religius, serta memiliki keterampilan hidup menuju generasi muda yang potensial.

Pendidikan dasar juga menjadi peletak dasar karakter, rasa empati, simpati, sosial, partisipatif dan kreatif, serta kepedulian peserta didik. Kedua aspek tersebut harus dikembangkan secara terus-menerus dan berkesinambungan sehingga berdampak signifikan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dalam hal penguatan kompetensi bidang seni dibutuhkan sebuah ajang pengembangan seni bagi peserta didik.



Ajang festival dan lomba ini diharapkan akan menguatkan dan menumbuhkan kreativitas serta ekspresi yang baik bagi peserta didik. Dengan olah seni kehalusan rasa dan harmonisasi antara wacana dan fakta diasah menjadi suatu kreativitas yang memperkuat kecakapan peserta didik dalam kepekaan, kepedulian dan toleransi.

Sebagai upaya memberikan ruang bagi unjuk bakat, minat, kreativitas, serta inovasi, maka Pusat Prestasi Nasional, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menyelenggarakan FLS2N yang didukung oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, penggiat seni dan budaya, serta praktisi maupun profesional di bidang seni, serta kalangan masyarakat profesi.

Dengan terselenggaranya FLS2N, diharapkan akan memperluas cakrawala pengetahuan seni, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, kolaborasi dan toleransi. FLS2N juga diharapkan menjadi salah satu wadah berkreasi dengan menampilkan karya kreatif dan inovatif peserta didik jenjang pendidikan dasar dengan mengedepankan sportivitas dalam pengembangan diri secara optimal.

Kegiatan ini diharapkan akan berdampak pada peserta didik dalam menyiapkan diri menghadapi tantangan perkembangan informasi tanpa batas, kemajuan teknologi, dan kepekaan terhadap persoalan sosial, budaya, dan lingkungan.

Kegiatan FLS2N ini diharapkan juga untuk tetap memelihara semangat dan komitmen para praktisi pendidikan, seniman, dan praktisi seni di daerah, sehingga memungkinkan mereka selalu berupaya mengembangkan proses pendidikan khususnya bidang seni.

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional akan menjadi salah satu pola pembinaan pendidikan di bidang seni di Indonesia. Di samping itu, kegiatan ini akan menjadi ajang pengembangan prestasi dan karakter peserta didik agar mempunyai daya cipta, kelembutan hati, serta kecintaan seni dan budaya bangsa.

B. Dasar Hukum Kegiatan

Dasar hukum sebagai landasan pelaksanaan kegiatan FLS2N Pendidikan Dasar tahun 2022 adalah sebagai berikut:

1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang No. 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang No. 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintah Daerah.
3. Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013;
4. Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2010;
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
6. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 39 tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 9 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
10. Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07/MENKES/413/2020 tentang

16. Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 Tentang Panduan Penyelenggaraan di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19);

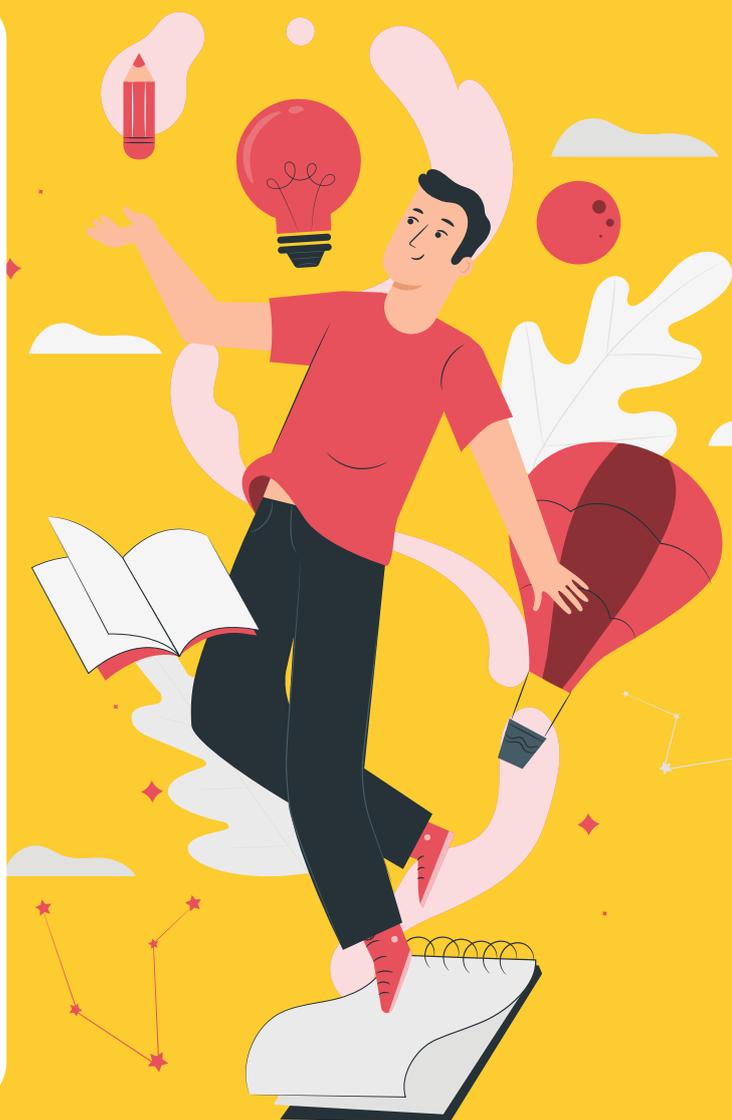
17. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Pusat Prestasi Nasional Nomor: SP.DIPA-023.01.1.690397/2022.



D. Tujuan Kegiatan

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Jenjang SD dan SMP tahun 2022 bertujuan :

1. Memberikan wadah untuk berkreasi dengan menampilkan karya kreatif dan inovatif peserta didik alam pengembangan diri.
2. Mengekspresikan seni sesuai dengan norma, budi pekerti dan karakter peserta didik yang berbasis budaya bangsa.
3. Menumbuhkembangkan daya kreativitas dan motivasi peserta didik untuk mengekspresikan diri melalui kegiatan sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya.
4. Menanamkan dan meningkatkan apresiasi seni, khususnya nilai-nilai tradisi yang berakar pada budaya bangsa.
5. Menumbuhkembangkan sikap kemandirian, sportivitas dan kompetitif serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam
6. bersosialisasi.





D. Sasaran

Sasaran Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Pendidikan Dasar adalah peserta didik jenjang SD, SMP, atau sederajat di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia di Luar Negeri (SILN).

E. Tema

Tema Festival dan lomba seni siswa nasional bidang pendidikan dasar tahun 2022 adalah:

“Memuliakan Kearifan Lokal Menembus Dunia”



F. Ruang Lingkup

Ruang Lingkup Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Pendidikan Dasar Tahun 2022 ini meliputi:

1. FLS2N Pendidikan Dasar Tahun 2022 terdiri atas 2 jenjang pendidikan, yaitu jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP).
2. Bidang Seni yang dilombakan pada jenjang SD terdiri atas lima cabang lomba yaitu: Menyanyi Tunggal, Seni Tari, Gambar Bercerita, Pantomim, dan Kriya Anyam.
3. Bidang Seni yang dilombakan pada FLS2N SMP terdiri atas lima cabang lomba yaitu; Festival Kreativitas Tari, Festival Kreativitas Musik Tradisional, Lomba Gitar Duet, Lomba Vokal Solo, dan Lomba Desain Poster.
4. Jangkauan wilayah sasaran: seluruh kabupaten/kota dalam lingkup 34 provinsi di Indonesia dan Sekolah Indonesia di Luar Negeri.
5. Keterlibatan penyelenggara: Puspresnas, Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, dan Gugus Tugas Covid-19 Pusat & Daerah.
6. Lingkup proses:
 - a. Penyiapan panduan umum dan panduan teknis pelaksanaan FLS2N bidang Pendidikan Dasar dalam masa Pandemi Covid-19 sesuai protokol kesehatan Covid-19.
 - b. Pelaksanaan perekaman karya dapat dilakukan dilokasi sesuai dengan kebutuhan karya selain di sekolah atau di rumah.
 - c. Pelaksanaan seleksi babak penyisihan dan tingkat nasional dilakukan oleh Pusat Prestasi Nasional.
 - d. Pengawasan lomba oleh orang tua, panitia daerah, panitia pusat, dan bantuan teknologi.
 - e. Penilaian pada seleksi babak penyisihan dan tingkat nasional dilakukan oleh juri yang ditetapkan oleh Pusat Prestasi Nasional.
 - f. Pengambilan keputusan peringkat dan juara, serta pengumumannya pada babak penyisihan dan tingkat nasional ditetapkan oleh Pusat Prestasi Nasional.



G. Pengertian Dan Batasan Umum

1. Kebudayaan adalah suatu sistem tata nilai yang disepakati oleh sebuah komunitas atau masyarakat tertentu. Produk kebudayaan dapat berupa benda dan tak benda (fisik dan non fisik). Kedua produk budaya tersebut menjadi acuan dan panduan kelompok tersebut dalam berperilaku. Produk kebudayaan itu, antara lain berupa ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, dan seni.
2. Seni adalah bagian dari kebudayaan yang memegang peranan penting dalam membangun sistem kemasyarakatan yang beradab dan beretika. Seni sebagai alat ekspresi di dalam tataran komunikasi dan sosial bertujuan untuk memperhalus budi dan rasa sehingga terbangun kebudayaan yang tinggi dan manusiawi.
3. Lomba secara daring/online ialah lomba yang menggunakan sarana jaringan internet sebagai media transfer data dan informasi, dimana pengiriman dan penerimaannya seketika (real-time) ataupun tertunda (tersimpan di server Cloud) sebelum diunduh.
4. Protokol kesehatan Covid-19 adalah suatu prosedur/SOP atau tata cara yang diatur oleh Kementerian Kesehatan dalam rangka menyikapi pandemi virus Covid-19 agar terhindar dari penularan virus Covid-19 dari satu orang ke orang lain.

H. Pembiayaan

1. Seluruh biaya pelaksanaan untuk melaksanakan FLS2N Pendidikan Dasar Kabupaten/Kota menjadi tanggung jawab pemerintah daerah setempat dan pembiayaan dibebankan pada APBD dan sponsor.
2. Biaya pelaksanaan FLS2N Dikdas babak penyisihan dan pelaksanaan tingkat nasional dibebankan pada Rencana Kerja Anggaran Kementerian dan Lembaga (RKAKL) Pusat Prestasi Nasional Tahun 2022.



BAB II

KETENTUAN PROTOKOL KESEHATAN COVID-19



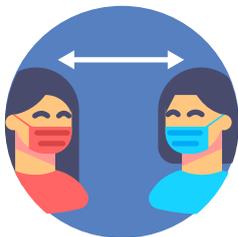
A. Prinsip Umum

1. Perlindungan Kesehatan Individu

Setiap orang harus berusaha untuk tidak tertular dan tidak menularkan virus Covid-19 dengan mencegah masuk/keluarnya droplet melalui mulut, hidung, dan mata. Cara-cara yang harus dilakukan antara lain:



1. **Membersihkan tangan** secara teratur dengan cuci tangan pakai sabun dan air mengalir atau menggunakan cairan antiseptik berbasis alkohol /hand sanitizer. Selalu menghindari menyentuh mata, hidung dan mulut dengan tangan yang tidak bersih (terkontaminasi droplet virus);



2. **Menjaga jarak** minimal satu meter dengan orang lain untuk menghindari terkena droplet dari orang yang bicara, batuk, atau bersin serta menghindari kerumunan, keramaian, dan berdesakan. Jika tidak memungkinkan melakukan jaga jarak maka dapat dilakukan dengan berbagai rekayasa administrasi dan teknis lainnya;



3. **Menggunakan alat pelindung diri** berupa masker yang menutupi hidung dan mulut, hingga dagu, jika harus keluar rumah atau berinteraksi dengan orang lain yang tidak diketahui status kesehatannya (yang mungkin dapat menularkan COVID-19). Apabila menggunakan masker kain, sebaiknya gunakan masker kain 3 lapis;



4. **Meningkatkan daya tahan tubuh** dengan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat seperti mengkonsumsi gizi seimbang, aktivitas fisik minimal 30 menit sehari dan istirahat yang cukup serta menghindari faktor risiko penyakit.

2. Perlindungan Kesehatan Masyarakat

Perlindungan kesehatan masyarakat menjadi tugas dan tanggung jawab para pengelola, penyelenggara, atau penanggung jawab tempat dan fasilitas umum.

a. Unsur Pencegahan (*Prevention*)

1. Melakukan promosi, sosialisasi, dan edukasi kesehatan dengan berbagai media.
2. Melakukan perlindungan (protection):
 - a. Melakukan disinfeksi terhadap semua permukaan tempat/ ruangan dan semua peralatan secara berkala;
 - b. Pengaturan jaga jarak;
 - c. Penyediaan sarana cuci tangan yang mudah diakses dan memenuhi standar atau penyediaan hand sanitizer;
 - d. Skrining/penapisan kesehatan orang-orang yang akan masuk/berada di tempat.

b. Unsur Penemuan (*Detection*)

1. Untuk fasilitasi dalam deteksi dini, berkoordinasi dengan dinas kesehatan setempat atau fasilitas pelayanan kesehatan;
2. Melakukan pemantauan kondisi kesehatan (gejala batuk, pilek, flu, nyeri tenggorokan, sesak nafas, atau demam) terhadap semua orang yang ada di tempat dan fasilitas umum.

c. Unsur Penanganan secara Cepat dan Efektif (*Responding*)

Penanganan untuk mencegah terjadinya penyebaran yang lebih luas, antara lain berkoordinasi dengan dinas kesehatan setempat atau fasilitas pelayanan kesehatan untuk melakukan pelacakan kontak erat, pemeriksaan rapid test atau RT-PCR, serta penanganan lain sesuai kebutuhan.

B. Acuan Lomba Selama Pandemi Covid-19

Berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19), maka Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dilakukan secara terbatas. Berbagai kebijakan yang telah dikeluarkan oleh pemerintah untuk pembelajaran, namun Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) masih pilihan mayoritas satuan pendidikan dalam mengakselerasi pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

Berikut persentase antara Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada pelaksanaan pembelajaran di Indonesia dengan menyesuaikan warna zona daerah masing-masing.

Pembelajaran Tatap Muka (PTM) secara terbatas masih perlu diakselerasikan dengan tetap menjalankan protokol kesehatan secara ketat:

1. **Pemerintah Pusat**, pemerintah daerah, kanwil atau kantor kemenag mewajibkan satuan pendidikan untuk menyediakan layanan pembelajaran protokol kesehatan dan memberlakukan pembelajaran jarak jauh setelah pendidik dan tenaga kependidikan divaksinasi COVID-19;
2. **Orang tua/wali** dapat memilih bagi anaknya untuk melakukan pembelajaran tatap muka terbatas atau tetap melaksanakan pembelajaran jarak jauh.
3. **Kepala Satuan Pendidikan** mengisi kesiapan pembelajaran tatap muka terbatas melalui laman DAPODIK bagi sekolah atau EMIS bagi madrasah. Daftar periksa periksa kesiapan satuan pendidikan meliputi :

a. ketersediaan sarana sanitasi dan kebersihan, paling sedikit memiliki:

1. Toilet bersih dan layak;
2. Sarana CTPS dengan air mengalir atau cairan pembersih tangan (hand sanitizer); dan
3. Desinfektan;

b. Mampu mengakses fasilitas pelayanan kesehatan, seperti puskesmas, klinik, rumah sakit, dan lainnya;

c. Kesiapan menerapkan area wajib bermasker atau masker tembus pandang bagi yang memiliki peserta didik disabilitas rungu;

d. Memiliki termogun (pengukur suhu tubuh);

e. Mendata warga satuan pendidikan yang tidak boleh melakukan kegiatan di satuan pendidikan:

1. Memiliki kondisi medis comorbid yang tidak terkontrol;
2. Tidak memiliki akses transportasi yang memungkinkan penerapan jaga jarak;
3. Memiliki riwayat perjalanan dari luar daerah dengan resiko penyebaran COVID-19 yang tinggi dan belum menyelesaikan isolasi mandiri sesuai ketentuan yang berlaku dan/atau rekomendasi satuan tugas penanganan COVID-19; dan
4. Memiliki riwayat kontak dengan orang terkonfirmasi COVID-19 dan belum menyelesaikan isolasi mandiri sesuai ketentuan yang berlaku dan/atau rekomendasi satuan tugas penanganan COVID-19.



Berdasarkan keputusan 4 (empat) menteri tentang PTM dan PJJ serta mengingat masih adanya zona merah, oranye dan kuning di Indonesia maka pelaksanaan FLS2N Pendidikan Dasar tahun 2022 dilakukan secara daring/online.

C. Sistem dan Mekanisme Kompetisi

1. Secara umum pelaksanaan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Pusat Prestasi Nasional dilakukan secara daring/online.
2. Peserta dapat melakukan pengambilan karya di rumah, sekolah atau ditempat lainnya (tidak berkerumun) sesuai kebutuhan dan wajib didampingi oleh orangtua/wali/guru pembimbing dengan mematuhi protokol kesehatan.

3. Pelaksanaan kompetisi di sekolah/luar rumah harus memenuhi kriteria sebagai berikut:
- a. Pendidik dan tenaga kependidikan di satuan pendidikan sudah divaksinasi Covid-19.
 - b. Satuan pendidikan wajib memberikan layanan protokol kesehatan seperti Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), menyediakan tempat cuci tangan, mengukur suhu peserta sebelum pelaksanaan lomba dan mensterilkan sarana/prasarana lomba yang akan digunakan oleh peserta.
 - a. Disarankan untuk daerah berzona merah, peserta untuk melaksanakan Rapid-Antigen terlebih dahulu sebelum melaksanakan lomba.
 - b. Peserta wajib didampingi oleh orangtua/wali saat pelaksanaan kompetisi.

D. Protokol Kesehatan Individu

1. Peserta

- a. Mengikuti lomba/ pengambilan karya dari rumah, sekolah atau tempat yang steril tidak berkerumun;
- b. Memastikan kondisi sehat diri untuk mengikuti kompetisi. Jika anak sakit seperti demam, batuk, pilek, diare, ada riwayat kontak dengan OTG/ODP/PDP/konfirmasi COVID-19 dan lain-lain segera hubungi petugas;
- c. Menerapkan protokol kesehatan;
- d. Menyiapkan perlengkapan kompetisi: komputer/gadget, smartphone, jaringan internet, peralatan dan perlengkapan kompetisi yang dibutuhkan;
- e. Mengisi surat pernyataan/pakta integritas dalam mengikuti kompetisi;
- f. Mengikuti prosedur dan proses kompetisi dengan baik:
 - 1. Melakukan pendaftaran;
 - 2. Melakukan konfirmasi kesiapan mengikuti kompetisi ke sekolah;
 - 3. Mengikuti pelaksanaan kompetisi;
 - 4. Mengkonfirmasi telah terekam semua hasil kompetisi;
 - 5. Mengakhiri kompetisi.



2. Orang Tua

- a. Mendampingi anak mengikuti lomba di rumah atau sekolah atau tempat pengambilan karya dan tidak berkerumun;
- b. Memastikan anak dalam kondisi sehat untuk mengikuti kompetisi.
- c. Memastikan orang tua dalam keadaan sehat (tidak batuk, pilek, demam, dan lain-lain) dan tidak ada riwayat kontak dengan OTG/ ODP/ PDP/ konfirmasi COVID-19;
- d. Menyiapkan peralatan protokol kesehatan anak: masker kain, hand sanitizer, sarung tangan, face shield (sesuai kebutuhan);
- e. Membantu anak menyiapkan perlengkapan kompetisi: komputer/gadget/smartphone, jaringan internet, dan perlengkapan lain yang dibutuhkan;
- f. Mengawasi pelaksanaan kompetisi.

3. Panitia Pusat

- a. Persiapan Kompetisi
 1. Memastikan pelaksanaan perekaman karya oleh peserta dapat dilakukan pada lokasi yang sesuai kebutuhan karya dan mematuhi protokol kesehatan;
 2. Membuat pengumuman pemberitahuan mengenai jadwal kompetisi selama masa pandemi COVID-19;
- b. Pelaksanaan Kompetisi
 1. Memastikan diri dan panitia kompetisi lainnya dalam keadaan sehat untuk memberikan pelayanan (tidak demam, batuk, pilek, dan lain-lain);
 2. Menggunakan alat pelindung diri yang sesuai dengan prinsip Pencegahan dan Pengendalian Infeksi (PPI) sebelum memulai pelayanan:
 - * Masker kain, Alat Pelindung diri, dll.
 - * Sarung tangan bila tersedia. Sarung tangan harus diganti untuk setiap satu sasaran. Jangan menggunakan sarung tangan yang sama untuk lebih dari satu anak. Bila sarung tangan tidak tersedia, petugas mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir setiap sebelum dan sesudah datang kepada sasaran.
 3. Memastikan peserta kompetisi dalam kondisi sehat untuk mengikuti kompetisi, misalnya dengan menanyakan riwayat demam, alergi, riwayat bepergian ke daerah lain/riwayat kontak dengan Orang Tanpa Gejala (OTG)/Orang Dalam Pemantauan (ODP)/Pasien Dalam Pengawasan (PDP)/konfirmasi COVID-19/pasca COVID-19;
 4. Mengingatkan orang tua atau pendamping untuk mendampingi anak selama proses kompetisi sesuai jadwal yang telah ditentukan dengan menyiapkan berbagai persyaratan dan perlengkapannya.

4. Juri

- a. Memastikan diri dan juri kompetisi lainnya dalam keadaan sehat untuk memberikan pelayanan (tidak demam, batuk, pilek, dan lain-lain);
- b. Menggunakan alat pelindung diri yang sesuai dengan prinsip Pencegahan dan Pengendalian Infeksi (PPI) sebelum memulai pelayanan:
 1. Masker kain.
 2. Sarung tangan bila tersedia. Sarung tangan harus diganti untuk setiap satu sasaran. Jangan menggunakan sarung tangan yang sama untuk lebih dari satu anak. petugas mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir setiap sebelum dan sesudah datang kepada sasaran. Alat pelindung diri lain apabila tersedia, seperti pakaian pelindung *hazmat* kedap air, dan **face shield**.



BAB III

KETENTUAN & MEKANISME LOMBA



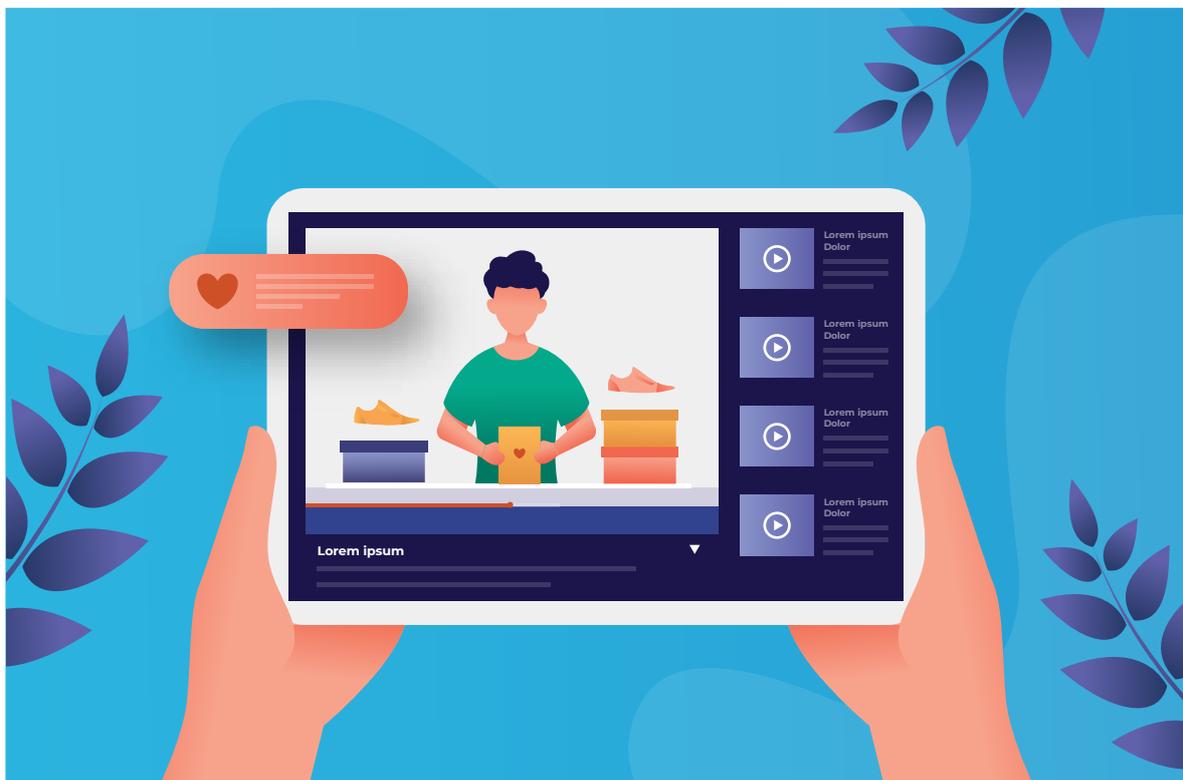
A. Penyelenggara

Penyelenggara FLS2N Pendidikan Dasar terdiri dari sebagai berikut:

1. Pelaksanaan FLS2N Pendidikan Dasar (SD-SMP) Tingkat Kabupaten/Kota diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Kabuapten/Kota setempat.
2. Pelaksanaan Babak penyisihan dan Tingkat Nasional diselenggarakan oleh unsur sebagai berikut :
 - a. Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Ristek, dan Teknologi.
 - b. Tim Juri : Musisi, Praktisi seni dan unsur lain yang relevan.
 - c. Tim Teknologi Informasi.

B. Strategi Pelaksanaan

1. FLS2N Pendidikan Dasar tahun 2022 ini dilaksanakan dengan sistem **daring/online** oleh Pusat Prestasi Nasional karena kondisi Indonesia yang masih dalam masa Pandemi Covid-19.
2. Media pelaksanaan kompetisi menggunakan aplikasi yang telah disediakan oleh panitia pusat.



C. Cabang Lomba

Berikut Cabang lomba dan jumlah peserta per cabang lomba pada FLS2N Pendidikan Dasar 2022 yaitu:

Jenjang SD

Table 1 Cabang lomba dan jumlah peserta jenjang SD

NO	Cabang Lomba	Jumlah peserta
1	Menyanyi Tunggal	1
2	Seni Tari	3
3	Pantomim	2
4	Gambar Bercerita	1
5	Kriya Anyam	1

Jenjang SMP

Table 2 Cabang lomba dan jumlah peserta jenjang SMP

NO	Cabang Lomba	Jumlah peserta
1	Festival Kreativitas Tari	5
2	Festival Kreativitas Musik Tradisional	5
3	Lomba Gitar Duet	2
4	Lomba Vokal Solo	1
5	Lomba Desain Poster	1

D. Mekanisme Seleksi

1. Seleksi Tingkat Satuan Pendidikan

- a. Sekolah mengidentifikasi, menyeleksi, dan menetapkan perwakilan terbaik dari sekolahnya sesuai dengan kategori lomba yang telah ditentukan.
- b. Sekolah mengikutkan siswanya di dalam seleksi FLS2N tingkat Kabupaten/Kota yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat.

2. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota

- a. Seleksi tingkat kabupaten kota FLS2N Dikdas dilaksanakan oleh Dinas Kabupaten Kota.
- b. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menyelenggarakan seleksi di tingkat kabupaten/kota yang hasilnya dilaporkan ke Pusat Prestasi Nasional.
- c. Hasil dari seleksi tingkat kabupaten/kota akan menjadi perwakilan di babak penyisihan.
- d. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan **2 (dua)** peserta/tim terbaik per cabang lomba melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan selanjutnya diikuti di tingkat seleksi babak penyisihan.
- e. Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota merupakan kebijakan masing-masing dinas pendidikan dengan merujuk pada Panduan Penyelenggaraan FLS2N Pendidikan Dasar.

3. Seleksi Tingkat Nasional

Seleksi tingkat nasional terdiri dari babak penyisihan dan babak final yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

a. Babak Penyisihan

1. Peserta pada babak penyisihan merupakan perwakilan dari masing-masing Kabupaten/Kota.
2. Jumlah perwakilan Kabupaten/Kota sebanyak **2 (dua)** peserta/tim per-cabang lomba.
3. **2 (dua)** Perwakilan Kabupaten/Kota tidak boleh dari sekolah yang sama per cabang lomba.
4. Ketentuan dan persyaratan masing-masing karya merujuk pada ketentuan masing-masing lomba.
5. Pusat Prestasi Nasional menetapkan peringkat 1-10 per provinsi, yang selanjutnya akan mendapatkan e-sertifikat.
6. Peserta yang mewakili ke babak final adalah peringkat I dan II dari setiap Provinsi yang selanjutnya ditetapkan dalam Surat Keputusan peserta babak final FLS2N dikdas tahun 2022.

a. Babak final

1. Peserta babak final adalah peringkat I dan II setiap Provinsi hasil penilaian babak penyisihan.
2. Peserta mengikuti ketentuan dan persyaratan masing-masing karya merujuk pada ketentuan masing-masing cabang lomba.
3. Pusat Prestasi Nasional menetapkan 20 terbaik nasional yang selanjutnya dari peringkat tersebut ditetapkan peraih 1 medali emas, 2 medali perak dan 3 medali perunggu dan kategori khusus lainnya pada lomba serta 10 Penyaji Terbaik dan kategori lainnya pada festival sesuai dengan kebutuhan masing-masing cabang lomba.

E. Peserta

1. Kriteria Peserta

- a. Peserta FLS2N SD-SMP adalah Warga Negara Indonesia (WNI) yang pada tahun pelajaran 2022 / 2023 masih terdaftar sebagai peserta didik SD/SMP atau sederajat dengan memiliki NISN (Nomor Induk Siswa Nasional).
- b. Memiliki minat, bakat, dan kemampuan yang sesuai dengan bidang seni.
- c. Peserta FLS2N adalah peserta didik yang terdaftar pada Sekolah Dasar pendaftar,
- d. Mendapat persetujuan/surat pernyataan dari orang tua/wali, dan bila peserta memiliki kebutuhan khusus (sekolah inklusi) berkaitan dengan kesehatan harus mendapatkan persetujuan & rekomendasi dari pihak yang berwenang.
- e. Setiap peserta didik hanya dapat mengikuti salah satu cabang lomba dan diketahui oleh Kepala Sekolah.
- f. Peserta belum pernah meraih medali emas atau penyaji terbaik FLS2N Tingkat Nasional pada jenjang dan bidang lomba yang sama.
- g. Melampirkan surat/ Pernyataan integritas dalam mengikuti seleksi FLS2N.
- h. Bagi peserta bidang lomba yang berbentuk grup; semua anggota grup berasal dari sekolah yang sama.



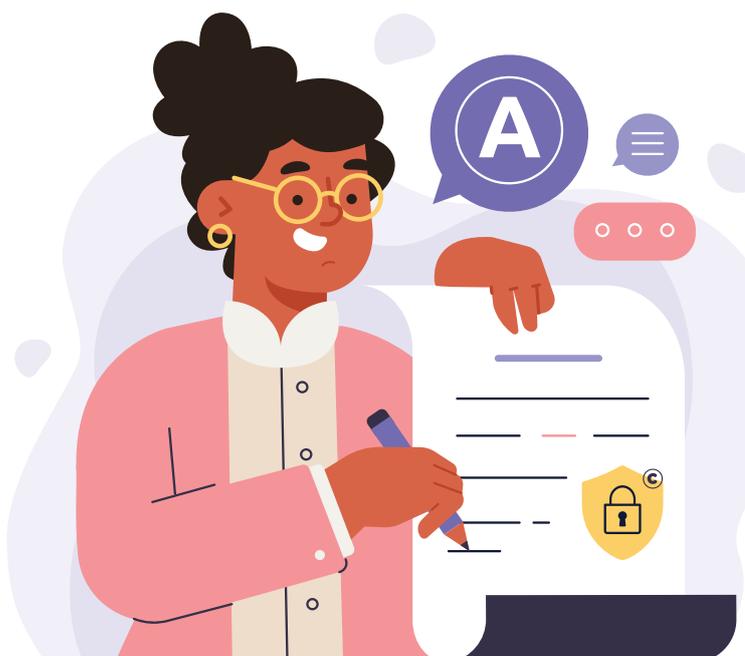
2. Tugas Peserta

a. Pra Seleksi (Persiapan)

1. Membaca dan memahami buku panduan teknis dan buku penjelasan teknis pelaksanaan FLS2N Dikdas 2022 secara daring.
2. Mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan seleksi FLS2N Dikdas 2022.
3. Wajib memiliki alamat korespondensi (Nomor HP/WA atau Email) yang dapat digunakan secara langsung.

c. Pasca Seleksi

1. Menunggu hasil pengumuman seleksi yang akan diumumkan oleh Pusat Prestasi Nasional.



b. Pelaksanaan Seleksi

1. Peserta telah melakukan pendaftaran (login) ke dalam sistem aplikasi lomba.
2. Peserta telah menyiapkan video, foto atau ketentuan lain yang akan diunggah ke dalam system aplikasi lomba sesuai persyaratan dan ketentuan lomba.
3. Peserta mengunggah video, foto, atau dokumen yang dipersyaratkan.
4. Peserta mengunggah surat/pernyataan integritas yang telah diisi dan ditandatangani oleh peserta dan orang tua sebagai bukti komitmen peserta atas keaslian karya secara jujur.
5. Setelah semua karya diterima oleh tim juri, kemudian juri akan melakukan penilaian.
6. Tim juri bersama panitia pusat akan menentukan juara sesuai dengan ketentuan.
7. Puspresnas akan menyampaikan pengumuman peringkat babak penyisihan, dan juara tingkat nasional.
8. Puspresnas berhak memberikan sanksi kepada peserta, sekolah maupun dinas pendidikan apabila terbukti melanggar ketentuan yang berlaku.

F. Registrasi/Pendaftaran Peserta

- a. Pelaksanaan registrasi dilakukan melalui sistem aplikasi lomba Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Ristek dan Teknologi pada laman:
pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id
- b. Pendaftaran dilakukan oleh sekolah yang telah lolos seleksi Tingkat Kabupaten/Kota dengan melengkapi data peserta FLS2N Pendidikan Dasar secara akurat dan benar.
- c. Sekolah memastikan data NISN peserta telah *ter-update*.
- d. Peserta bidang lomba dalam bentuk grup; semua peserta grup **HARUS** berasal dari satu sekolah yang sama.
- e. Sekolah mengunggah pakta integritas/surat pernyataan siswa dan surat keterangan sekolah pada aplikasi pendaftaran, format surat dapat diunduh pada laman **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**

G. Jadwal Pelaksanaan

FLS2N Jenjang Dikdas melalui daring pada Tahun 2022 ini dilaksanakan dengan jadwal sebagai berikut:

Table 3 Jadwal pelaksanaan FLS2N Pendidikan Dasar 2022



*) Jika ada perubahan jadwal akan disampaikan melalui media sosial (instagram & twitter) dan website puspresnas

BAB IV

KETENTUAN DAN PELAKSANAAN



1. GAMBAR BERCEKITA

JENJANG SD



A. JENJANG SD

1. Gambar Bercerita

a. Ketentuan

1. Tema Gambar Hitam Putih

“Pengalaman Beraktivitas Selama Pandemi Covid 19 (2020-2022)”.

Ceritakan dalam gambar bercerita tentang pengalaman yang sangat berkesan saat melakukan aktivitas selama di rumah.

2. Tema Gambar Berwarna

“Rencana Keluarga bila Pandemi Covid-19 selesai”.

Ceritakan dalam gambar bercerita apa yang akan dilakukan oleh keluarga kalian bila masa pandemik telah selesai.

3. Materi

Gambar tidak mengandung unsur SARA, Pornografi, Provokatif, dan Politik.

- Gambar hitam putih di atas kertas ukuran A3, dengan media: pensil, spidol, drawing pen, tinta dll (pilih salah satu atau mix media)
- Gambar berwarna di atas kertas ukuran A3 dengan media: crayon, cat air, pensil warna atau mix media (pilih salah satu atau mix media)

4. Foto Karya

a. Foto (kualitas foto harus dengan resolusi terbaik/tinggi 1-3 MB) berupa:

- Foto yang ditampilkan adalah foto karya hitam putih dan foto karya gambar berwarna. Tampilan foto hanya foto gambar bercerita yang sudah selesai, baik karya gambar hitam/putih dan karya gambar berwarna. Foto halaman belakang harus dilengkapi dengan data-data identitas karya masing-masing satu frame penuh, hanya karya saja tanpa ada orang.



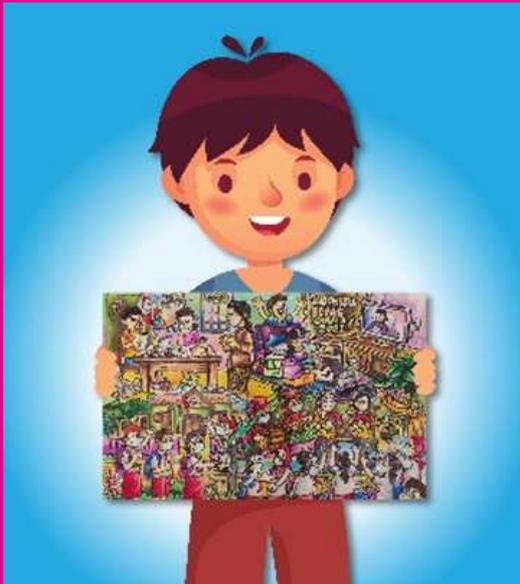
Nama Peserta :
Sekolah :
Kelas :
Kota :
Provinsi :
Judul :

Gambar 1 contoh gambar hitam putih, gambar berwarna dan identitas belakang gambar

- Lengkapi Foto halaman belakang yang memuat data - data peserta
- Di halaman bagian belakang dilengkapi dengan Nama Peserta Lomba, Nama SD, Kelas, Kabupaten, Provinsi.

b. Foto peserta sedang memegang karya :

- i. Bagian depan menunjukkan karya peserta
- ii. Belakang yang berisi :
Nama lengkap, kelas, nama sekolah, asal kabupaten/ kota, provinsi, dan judul karya gambar.
- iii. Foto anak yang memegang karya yang tidak memakai masker/face shield atau atribut lainnya (peci/topi dll)



Gambar 2 Contoh 1 Foto sedang memegang karya bagian depan dan dan 1 Foto halaman bagian belakang

5. Video

a. Video proses selama anak menggambar karya dengan ketentuan sbb:

- i. Video persiapan sedang membuat gambar bercerita pada tahap awal (durasi 30 detik) dengan tampilan wajah secara close up/zoom yang memperlihatkan keseluruhan karya gambar, wajah peserta dan seluruh tubuh peserta.
- ii. Video peserta ketika sedang membuat gambar bercerita pada saat mencapai 50 % (durasi 30 detik) dengan tampilan close up/zoom karya, yang memperlihatkan keseluruhan wajah peserta dan seluruh tubuh peserta.
- iii. Video peserta ketika sedang membuat gambar bercerita pada saat mencapai 90-100% % (durasi 30 detik) dengan tampilan close up/zoom karya, yang memperlihatkan keseluruhan wajah peserta dan seluruh tubuh peserta
- iv. Dari ke 3 rekaman tersebut harus dibuat dalam satu video

b. Pelaksanaan

1. Peserta membuat karya gambar bercerita hitam putih dan berwarna.
2. Peserta wajib mengirim dan tahapan sebagai berikut:
 - a. **Mengunggah foto dalam format PDF yang berisi:**
 - i. Foto karya hitam putih, foto peserta sedang memegang karya bagian depan dan foto bagian belakang.
 - ii. Foto karya berwarna, foto peserta sedang memegang karya bagian depan, dan foto bagian belakang.
 - b. **Video yang berisi :**
 - i. Video sedang menggambar karya hitam putih.
 - ii. Video sedang menggambar karya berwarna.
3. Foto dan video tersebut wajib diunggah/diupload ke **Google Drive** masing-masing dilengkapi dengan nama file : (SD _ GAMBAR BERCERITA _ PROVINSI _ KAB./KOTA _ NAMA_ VIDEO/FOTO)
4. Foto dan Video di **Google Drive** tidak diprivasi dengan cara klik kanan pada file, pilih **“bagikan”** dan klik **“ubah ke siapa saja yang memiliki link”**.
5. Peserta menyematkan masing-masing link foto dan video **Google Drive** ke laman upload karya : **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
6. Tim juri melakukan penilaian babak penyisihan.
7. Puspresnas menginformasikan hasil seleksi babak penyisihan.
8. Peserta yang dinyatakan lolos seleksi tingkat nasional babak penyisihan, peringkat satu dan dua selanjutnya akan mengikuti seleksi babak final tingkat nasional.
9. Penilaian tingkat nasional menggunakan foto karya dan video karya babak penyisihan.
10. Tim Juri melakukan konsolidasi hasil penilaian untuk menentukan peringkat nasional.
11. Puspresnas menetapkan 20 besar peringkat nasional dan dari peringkat tersebut selanjutnya ditetapkan:
 - 1 peraih medali emas, 2 peraih medali perak, 3 peraih medali perunggu;
 - 1 peraih katagori karya kreatif (ide dan menata aspek visual) untuk hitam putih;
 - 1 peraih katagori karya kreatif (ide dan menata aspek visual) untuk berwarna;
 - 1 peraih katagori karya terampil menggunakan media gambar berwarna;
 - 1 peraih katagori karya terampil menggunakan media gambar hitam putih;

Catatan:

Apabila peserta tidak dapat melengkapi persyaratan yang sudah ditetapkan maka peserta akan dianggap tidak mengikuti lomba.

b. Sistem Penilaian

Kriteria penilaian Gambar Bercerita

1. Kelengkapan dokumen
2. Penilaian Gambar Bercerita dengan format sbb:



Table 4 Penilaian cabang lomba gambar bercerita

No	Kelengkapan Yang Diperiksa	Bobot
1	Kesesuaian Tema dan Cerita	10%
2	Wawasan/pengetahuan terkait dengan tema yang dipilih	20%
3	Kreativitas : ide dan mengelola menata seluruh aspek visual	20%
4	Prinsip estetik : komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen	20%
5	Keterampilan menguasai unsur rupa : bentuk, warna, garis dan bidang	20%
6	Penguasaan medium/alat menggambar	10%
	Total	100%

* Range skor : 100 – 1000

2. SENI TARI JENJANG SD



2. Seni Tari

a. Ketentuan

1. Tema

Peserta memilih salah satu tema dibawah ini dan mengaplikasikan dalam bentuk karya tari yang divisualisasikan dengan menggunakan media kamera:

a. Anak dan Tradisi Keluarga

Merupakan tradisi keluarga yang selalu dilakukan turun temurun atau tradisi baru keluarga di masa pandemik. Bagaimana anak-anak diajak untuk melihat, merespon, serta berimajinasi tentang nilai-nilai tradisi keluarga sebagai sebuah langkah mengumpulkan data tentang berbagai bentuk tradisi keluarga di masa lalu, atau tradisi keluarga di masa pandemik. Contoh: tradisi makan, tradisi bekerjasama, dan religiusitas dilakukan oleh keluarga di rumah.

b. Kepekaan Anak terhadap Lingkungan Alam Sekitar dan Lingkungan Sosial dalam kehidupan keseharian

Bentuk pengamatan dan kepekaan anak-anak terhadap kondisi alam sekitar dan lingkungan sosial masyarakat. Bagaimana anak-anak diajak untuk melihat, merespon, serta berimajinasi tentang kepekaan anak-anak terhadap lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosial masyarakat, sebagai langkah untuk mengumpulkan data tentang pengamatan kepedulian anak-anak terhadap kondisi alam dan lingkungan sosial sekitar.

2. Materi

- a. Materi gerak inspirasi dari tradisi lokal.
- b. Materi kostum, properti tari sesuai dengan tema berdasarkan inspirasi kearifan lokal.
- c. Lokasi di dalam atau di luar ruangan (*indoor/outdoor*) sesuai tema dan spesifik daerah setempat.
- d. Materi musik atau bunyi merupakan inspirasi kekayaan tradisi lokal.

3. Video

- a. 1 (satu) tim berjumlah 3 (tiga) penari.
- b. Setiap kelompok boleh terdiri atas laki-laki atau perempuan atau campuran (laki-laki dan perempuan).
- c. Karya tari menggunakan medium video untuk menuangkan tema dan gagasannya secara kreatif. Perekaman yang di hasilkan tidak hanya menekankan pada efek visual, namun harus tetap memiliki kaitan dengan tema/gagasan karyanya.
- d. Dalam karya, tiga (3) penari dapat berada satu lokasi (frame) bersamaan, berdua atau tunggal sesuai adegannya dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan.
- e. Mengirimkan lampiran 1 File PDF yang berisi: judul karya, sinopsis (penjelasan singkat tentang karya), nama koreografer/penata tari, penari nama dan foto dengan menggunakan kostum tari ukuran poscard, komposer/ penata musik, dan videographer.

- f. Karya tari dengan medium video berdurasi 5-7 menit (tidak termasuk sinopsis) dalam format *Hi-Resolution 1080p*
- g. Pengolahan gerak menggunakan pijakan gerak tari tradisi Indonesia yang sudah dikembangkan berdasarkan kreativitas sesuai tema karya.
- h. Judul dan sinopsis ditayangkan di awal video karya (atau sebelum karya berlangsung).
- i. Apabila peserta tidak memenuhi ketentuan yang sudah ditentukan, seperti; Unggah data tidak lengkap; durasi karya lebih dari ketentuan, format video tidak sesuai, maka peserta otomatis di tolak oleh sistem Aplikasi.

4. Musik

Musik tari yang digunakan tidak melanggar aturan *copyright* pada *platform streaming* apa pun.

5. Pakaian

- a. Kostum tari, tata rias, dan penunjang lainnya disiapkan oleh peserta serta disesuaikan dengan tema karya, lokasi pengambilan gambar dan usia peserta.
- b. Properti tari (benda atau alat yang digunakan penari) tidak diperkenankan menggunakan properti benda tajam, kecuali berupa imitasi yang terbuat dari bahan lunak dan aman yang mendukung tema karya tari.



b. Pelaksanaan

1. Peserta memilih salah satu tema dan membuat video tari.
2. Karya tari yang di buat oleh peserta dalam bentuk video (.mp4).
3. Peserta/vgrup mengunggah video karya ke **Google Drive** masing-masing dengan nama file : (SD _ TARI _ PROVINSI _ KAB./KOTA _ NAMA GRUP)
4. Video di **Google Drive** tidak diprivasi dengan cara klik kanan video, pilih “**bagikan**” dan klik “**ubah ke siapa saja yang memiliki link**”.
5. Peserta menyematkan **link Google Drive** ke laman upload karya : **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
6. Juri menilai video karya babak penyisihan.
7. Puspresnas menginformasikan hasil seleksi babak penyisihan.
8. Karya yang dinyatakan lolos untuk masuk ke tingkat nasional, diberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan karya (**bukan membuat karya baru**) demi kesempurnaan karya tanpa merubah sinopsis dan judul.

9. Apabila peserta melakukan perbaikan, maka peserta mengupload Kembali karya dan menyematkan link Google Drive ke laman:
pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id
10. Apabila peserta tidak memperbaiki video karya, maka penilaian menggunakan video babak penyisihan.
11. Tim Juri melakukan konsolidasi hasil penilaian secara nasional untuk menentukan peringkat nasional.
12. Puspresnas menetapkan 20 besar peringkat nasional dan dari peringkat tersebut selanjutnya ditetapkan 1 peraih medali emas, 2 peraih medali perak dan 3 peraih medali perunggu berdasarkan hasil penilaian Tim Juri.

c. Penilaian

1. Pemanfaatan aspek pemilihan ruang/lokasi terhadap tema.
2. Tema (penerapan inovasi tema dalam bentuk perekaman video).
3. Koreografi (kreativitas pengembangan gerak, kesesuaian dengan tema, komposisi ruang gerak dengan visual yang dihasilkan kamera).
4. Penampilan, penyajian utuh/ performance. (penyampaian dan penghayatan penari, kesesuaian musik tari, tata rias dan busana dengan tema karya).
5. Kreativitas perekaman video (tema dapat tervisualisasikan dengan baik, koreografi tetap menjadi hal utama pada karya, teknik editing video dengan logika alur/struktur dan logika gerak).

LEMBAR PENILAIAN

Table 5 Penilaian cabang lomba seni tari

ASPEK	KRITERIA UNJUK KERJA	BOBOT
Ruang/lokasi	Sesuai dengan tema	15%
Tema	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian tema dengan karya • Inovasi dalam penyampaian tema • Kreativitas penyusunan alur/struktur karya 	20%

Koreografi	<ul style="list-style-type: none"> • Materi sesuai dengan tema • Kreativitas pengembangan gerak • Kreativitas komposisi ruang gerak dan visual yang dihasilkan kamera 	25%
Penampilan Utuh	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian musik, kostum, tata rias dengan tema karya • Penyampaian dan penghayatan penari • Kesesuaian penyajian secara utuh dalam karya 	10%
Kreativitas Perekaman Video	<ul style="list-style-type: none"> • Tema karya dapat tervisualisasi dengan baik • Koreografi tetap menjadi hal utama pada karya • Teknik editing video dan logika alur/struktur karya • Teknik editing video dan logika gerak atau adegan • Teknik pengambilan gambar 	30%

3. KRIYA ANYAM

JENJANG SD



3. Kriya Anyam

a. Ketentuan

1. Tema

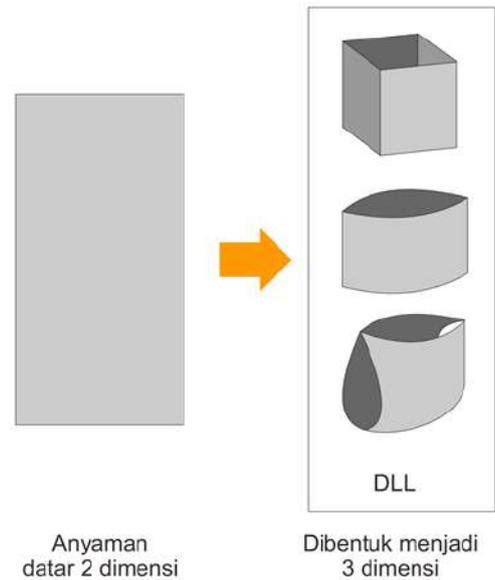
Kreasi inovatif - karya kriya anyam yang memadukan dengan tepat dan serasi antara satu jenis serat alami bersama dengan satu jenis material industri, atau fabrikasi - yang diolah dengan ketrampilan tertentu, ketekunan, serta ketelitian untuk menghasilkan sebuah karya baru. Produk berupa anyaman bidang yang selanjutnya saling dipautkan menjadi sebuah produk yang unik, dapat bermanfaat sebagai produk fungsional, sekaligus memiliki nilai estetik.

2. Materi Lomba

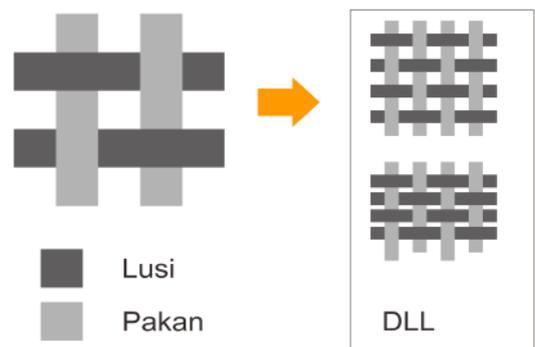
Kriya merupakan ekspresi ungkap seni terapan dalam berkarya yang diproduksi dalam jumlah terbatas. Pengolahan material dilakukan dengan teknik keterampilan dan metode kerja dengan hasil yang lebih mengutamakan kreativitas secara eksploratif untuk menghasilkan nilai guna tertentu, nilai keunikan, serta capaian nilai estetika.

Kriya Anyam adalah proses menjalin antar dua atau beberapa unsur material yang berfungsi sebagai elemen lusi dan atau pakan, contoh :

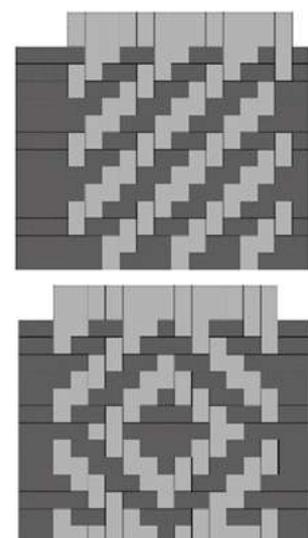
Karya Kriya Anyam pada lomba ini dibuat menggunakan perpaduan antara material alam (bambu, pandan, rotan, dan berbagai bahan serat alam lainnya) dengan material industri (diantaranya : plastik, karet, tali rafia, tali plastik, karet ban dalam, karet ban luar, bubble wrap, sedotan, cable tie, kabel, dlsb). Bahan bisa menggunakan limbah atau bahan baru yang boleh dipilih. Kedua material disatupadukan dalam olahan anyaman sesuai dengan tema produk yang sudah ditentukan. Masing-masing material dapat berfungsi sebagai lusi dan atau pakan.



Gambar 3 Anyaman dibuat menjadi bidang datar lalu diolah, bidang saling ditautkan secara komposisional menjadi produk tiga dimensi.



Gambar 4 Anyam merupakan jalinan antara pakan dan lusi secara berulang



Gambar 5 Contoh pengembangan pakan dan lusi pada anyaman



Gambar 6 Anyaman dibuat menjadi bidang datar lalu diolah, bidang saling ditautkan secara komposisional menjadi produk tiga dimensi.

Bentuk karya Kriya Anyam berupa produk fungsional inovatif, memiliki nilai estetika, dan orisinal, merupakan hasil eksplorasi atau pengolahan material yang optimal meliputi karakteristik bahan, warna, serta tekstur, dengan teknik pengolahan anyaman tertentu.

Panjang : Kurang Lebih 40 cm

Lebar : Kurang Lebih 40 cm

Tinggi : Kurang Lebih 40 cm

Keterangan tambahan:

Ukuran karya tersebut di atas boleh lebih kecil atau lebih besar - sedikit disesuaikan dengan proporsi produk karya yang di buat.

Pada bagian-bagian sambungan antar material - bila menggunakan alat perekat atau paku, atau alat sambung lainnya, hendaknya ditutupi secara teknis dengan baik menggunakan anyaman sehingga alat-alat bantu sambung tersebut tidak terlihat, rapi, namun kuat.

3. Video

- a. Peserta membuat video proses pembuatan produk kriya anyam dengan durasi 5 menit, dengan menampilkan proses pengerjaan bagian-bagian terpenting pada pembuatan produk, untuk di-unggah melalui sistem aplikasi lomba.
- b. Video diunggah ke Google Drive masing-masing peserta dengan memperhatikan alur visual video sebagai berikut:
 - I. Gambar keseluruhan anak sedang mengerjakan produk.
 - II. Wajah anak.

III. Material yang sudah disiapkan.

IV. Gestur dan tangan anak yang sedang menganyam.

V. Sorotan khusus produk anyaman dari berbagai sudut sebagai prioritas detail.

VI. Kembali ke gambar keseluruhan – anak yang sedang menganyam.

VII. Tampilan produk saat digunakan.

4. Foto

Foto karya terdiri dari :

- a. Satu foto tampak depan,
- b. Satu foto tampak samping,
- c. Satu foto tampak bawah,
- d. Satu foto tampak atas,
- e. Tiga foto detail anyaman, dan
- f. Satu atau dua foto tampilan produk saat digunakan

5. Data Diri Peserta dan Keterangan Karya

Peserta menyertakan keterangan singkat (maksimal satu halaman A4 format PDF) berisi keterangan tentang:

- a. Identitas Peserta Lomba (nama, tempat/tanggal lahir, asal sekolah, asal Kabupaten/Kota, dan Provinsi tempat karya Kriya Anyam yang dibuat).
- b. Produk : bentuk, fungsi dan cara penggunaan produk, dan pengolahan material alam serta material industri yang digunakan pada teknik anyaman.

6. Lampiran

Semua file - butir 3) dan 4) digabungkan di dalam satu file PDF.



b. Pelaksanaan

Peserta membuat karya kriya anyam sesuai ketentuan lomba dengan memanfaatkan waktu secara optimal (tidak tergesa-gesa atau berlambat-lambat) untuk menghasilkan sebuah karya sesuai penjelasan pada materi lomba.

1. Peserta membuat video proses, foto karya kriya anyam, dan lampiran – sebagaimana tertera di atas.
 2. Peserta babak penyisihan mengunggah video karya ke **Google Drive** masing-masing dengan nama file : (PENYISIHAN_ KRIYA ANYAM_ PROVINSI _ KAB./KOTA _ NAMA)
 3. Video di **Google Drive** tidak diprivasi dengan cara klik kanan video, pilih **“bagikan”** dan klik **“ubah ke siapa saja yang memiliki link”**.
 4. Peserta mengunggah 1 file PDF dan menyematkan link **Google Drive** ke laman upload karya : **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
 5. Juri melakukan penilaian babak penyisihan tingkat nasional .
 6. Dari hasil seleksi yang dilakukan juri, Puspresnas menginformasikan hasil seleksi babak penyisihan tingkat nasional.
 7. Peserta yang dinyatakan sebagai 2 (dua) peringkat tertinggi di babak penyisihan, selanjutnya akan diikuti di seleksi final - tingkat nasional.
 8. Peserta seleksi final - tingkat nasional kemudian diminta untuk mengembangkan dan menyempurnakan karya kriya anyam tingkat penyisihan sebelumnya (boleh memperbaiki – disarankan membuat baru).
- Peserta mengunggah kembali video
9. karya ke **Google Drive** masing-masing dengan nama file : (NASIONAL _ KRIYA ANYAM_ PROVINSI _ NAMA).
 10. Peserta tingkat final nasional mengunggah 1 file PDF foto, 1 PDF lampiran dan menyematkan link **Google Drive** ke laman upload karya : **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
 11. Tim Juri melakukan penilaian pada karya kriya anyam untuk final tingkat Nasional, dan menetapkan 20 besar peringkat nasional, dan dari peringkat tersebut ditetapkan peraih medali emas 1 (satu) orang, medali perak 2 (dua) orang, dan medali perunggu 3 (tiga) orang, serta 20 (dua puluh) karya terbaik tanpa peringkat dan atau penghargaan kategori khusus sebagai peserta penyelenggaraan festival.
 12. Dari hasil seleksi yang dilakukan juri, Puspresnas menetapkan 1(satu) orang peraih medali emas, 2 (dua) orang peraih medali perak, dan 3 (tiga) orang peraih medali perunggu, serta 20 (dua puluh) karya terbaik tanpa peringkat dan atau penghargaan kategori khusus sebagai peserta penyelenggaraan festival.

c. Seleksi

20 (dua puluh) karya yang dipilih sebagai peserta festival adalah karya terbaik tingkat final Provinsi yang dipilih sesuai dengan berbagai aspek kriteria penilaian yang dipilih berdasarkan kesepakatan tim juri.

c. Kriteria Penilaian

Table 6 Penilaian cabang lomba kriya anyam

ASPEK	KRITERIA UNJUK KERJA	BOBOT
Kreativitas	<ul style="list-style-type: none">- Karya yang dihasilkan bernilai inovatif dan memiliki nilai kebaruan- Karya memiliki nilai orisinalitas, keluwesan bentuk dan kewajaran dalam menerapkan sistem anyam	30
Bentuk	<ul style="list-style-type: none">- Unik, Rapih, & Estetis	30
Teknis	<ul style="list-style-type: none">- Kemampuan teknis dalam mengelola dan menguasai karakter material- Kemampuan menangani kesulitan terkait tingkat kerumitan anyaman	25
Manfaat	<ul style="list-style-type: none">- Memiliki nilai guna/kegunaan sebagai produk fungsional	15
	TOTAL	100

4. MENYANYI TUNGGAL

JENJANG SD



4. Menyanyi Tunggal

a. Ketentuan

1. Tema

“Seni Membentuk Kelembutan Hati, Kedamaian Jiwa dan Kesehatan Raga”

2. Materi

a. Lagu wajib “Persahabatan”,

Ciptaan Elfa Secioria/ Mira Lesmana

b. Lagu pilihan wajib:

- “Merah Putih”, Ciptaan Gombloh
- “Untuk Tuhan”, Ciptaan Mhala dan Tantra Numata
- “Senandung Untuk Mama”, ciptaan Drijastuti Jogjaningrum
- “Balon Udara”, ciptaan Elfa Secioria

c. Lagu pilihan bebas adalah lagu daerah yang dipilih dan dipersiapkan oleh peserta sesuai dengan daerahnya masing-masing yang liriknya sesuai usia peserta. Kriterianya adalah:

- Menggunakan bahasa daerah setempat;
- Bertema permainan anak, cerita rakyat daerah setempat, cinta orangtua, cinta lingkungan, cinta tanah air.
- Iringan musik menggunakan alat instrumen etnis setempat.
- Durasi lagu termasuk intro dan coda maksimal 3 menit (Kelebihan waktu mengakibatkan pengurangan nilai).
- Menyertakan notasi (balok atau angka), syair dan terjemahan lagu daerah.

3. Iringan Lagu

1. Peserta menyanyikan lagu Wajib dan Pilihan Wajib dengan iringan yang telah disediakan panitia berupa rekaman audio-video dalam beberapa nada dasar.
2. Peserta dapat memilih salah satu iringan lagu dengan nada dasar yang sesuai. Audio-video iringan Lomba Menyanyi Tunggal FLS2N SD 2022 dapat di unduh melalui Youtube **Pusat Prestasi Nasional** atau laman **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
3. Partitur “lagu wajib dan pilihan wajib” dapat diunduh pada laman: **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
4. Berikut daftar lagu dan iringan lagu menyanyi tunggal:



Table 7 Daftar iringan lagu cabang lomba menyanyi tunggal

No	Nama Lagu	Ciptaan	Nada Dasar
Lagu Wajib			
1.	"Persahabatan"	Elfa Secioria/ Mira Lesmana	D Mayor
2.	"Persahabatan"	Elfa Secioria/ Mira Lesmana	Cis Mayor
3.	"Persahabatan"	Elfa Secioria/ Mira Lesmana	C Mayor
4.	"Persahabatan"	Elfa Secioria/ Mira Lesmana	B Mayor
5.	"Persahabatan"	Elfa Secioria/ Mira Lesmana	Bes Mayor
Lagu Pilihan Wajib			
1.	"Merah Putih"	Gombloh	A Mayor
2.	"Merah Putih"	Gombloh	Ab Mayor
3.	"Merah Putih"	Gombloh	G Mayor
4.	"Merah Putih"	Gombloh	Fis Mayor
5.	"Merah Putih"	Gombloh	F Mayor
Lagu Pilihan Opsional			
1.	"Untuk Tuhan"	Mhala dan Tantra Numata	D Mayor
2.	"Untuk Tuhan"	Mhala dan Tantra Numata	Cis Mayor
3.	"Untuk Tuhan"	Mhala dan Tantra Numata	C Mayor
4.	"Untuk Tuhan"	Mhala dan Tantra Numata	B Mayor
5.	"Untuk Tuhan"	Mhala dan Tantra Numata	Bes Mayor
Lagu Pilihan Lainnya			
1.	"Senandung Untuk Mama"	Drijastuti Jogjaningrum	D Mayor
2.	"Senandung Untuk Mama"	Drijastuti Jogjaningrum	Cis Mayor
3.	"Senandung Untuk Mama"	Drijastuti Jogjaningrum	C Mayor

4.	"Senandung Untuk Mama"	Drijastuti Jogjaningrum	B Mayor
5.	"Senandung Untuk Mama"	Drijastuti Jogjaningrum	Bes Mayor
1.	"Balon Udara"	Elfa Secioria	D Mayor
2.	"Balon Udara"	Elfa Secioria	Cis Mayor
3.	"Balon Udara"	Elfa Secioria	C Mayor
4.	"Balon Udara"	Elfa Secioria	B Mayor
5.	"Balon Udara"	Elfa Secioria	Bes Mayor

4. Ketentuan Pembuatan Video

- Peserta mengirimkan video bernyanyi dalam posisi *landscape* dengan single kamera Smartphone/ Handphone yang mengarah ke penyanyi.
- Tampilan gambar pada video memperlihatkan seluruh badan (dari kepala hingga kaki) dengan jarak kamera kurang lebih 2 meter.
- Perekaman gambar pada video dilakukan dalam satu kali rekam (One Take), tidak menggunakan mic dan tidak diperbolehkan melakukan proses editing melalui aplikasi atau software apapun.
- Video yang dibuat beresolusi tinggi HD (720p).
- Video peserta digabungkan menjadi satu dengan video iringan.
- Tampilan gambar pada video peserta mengikuti format di bawah ini:



Gambar 7 Tampilan video peserta menyanyi tunggal

- Dalam video rekaman menyanyi diberi keterangan nama peserta, judul lagu, nama sekolah, nama kabupaten/kota dan nama Provinsi.

5. Pakaian

Peserta mengenakan pakaian bercorak kedaerahan masing-masing, misalnya batik/ tenun/ songket, asesoris, tidak harus memakai baju daerah/baju adat. Pakaian tersebut didesain menjadi pakaian anak yang modern, dengan ciri khas kedaerahan Indonesia dengan tetap menjaga kesopanan dan estetika (desain baju tidak mengganggu peserta dalam menyanyi dan tidak membatasi gerak dalam penampilan).

b. Pelaksanaan

1. Peserta membuat video dengan tetap menjaga protokol kesehatan (Covid-19).
2. Peserta seleksi tingkat nasional, untuk babak penyisihan hanya mengirimkan video menyanyikan **salah satu lagu pilihan wajib**.
3. Peserta mengunggah video karya ke **Google Drive** masing-masing dengan nama file : (NASIONAL_PENYISIHAN _ MENYANYI TUNGGAL _ PROVINSI _ KAB./KOTA _ NAMA PESERTA _ JUDUL LAGU)
4. Video di **Google Drive** tidak boleh diprivasi. caranya klik kanan video, pilih **"bagikan"** dan klik **"ubah ke siapa saja yang memiliki link"**.
5. Peserta mengirimkan link Google Drive video ke laman **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
6. Tim Juri melakukan penilaian pada lagu pilihan wajib.
7. Puspresnas menginformasikan hasil seleksi tingkat nasional babak penyisihan.
8. Peserta yang dinyatakan lolos seleksi tingkat nasional babak Penyisihan, peringkat satu dan dua selanjutnya akan mengikuti seleksi babak final tingkat nasional.
9. Peserta seleksi babak final tingkat nasional mengunggah 2 buah video: 1 lagu wajib, dan 1 lagu pilihan bebas (lagu daerah) ke Google Drive masing-masing.
10. Peserta mengunggah notasi, syair dan terjemahan lagu daerah.
11. Nama file masing-masing lagu: (NASIONAL_ FINAL_MENYANYI TUNGGAL_ PROVINSI_ NAMA PESERTA_ JUDUL LAGU)
12. Peserta mengirimkan link Google Drive ke laman **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
13. Tim Juri melakukan penilaian pada lagu Wajib dan lagu pilihan bebas (lagu Daerah) untuk babak final tingkat Nasional.
14. Tim Juri melakukan konsolidasi hasil penilaian untuk menentukan peringkat nasional.
15. Puspresnas menetapkan 20 besar peringkat nasional dan dari peringkat tersebut selanjutnya ditetapkan 1 peraih medali emas, 2 peraih medali perak dan 3 peraih medali perunggu berdasarkan hasil penilaian Tim Juri.



c. Penilaian

Berikut kriteria dan pembobotan penilaian menyanyi tunggal :

Table 8 Penilaian Cabang Lomba Menyanyi Tunggal

ASPEK	KRITERIA UNJUK KERJA	BOBOT
Materi Vokal	<ul style="list-style-type: none">• Materi suara• Sonoritas	25%
Teknik	<ul style="list-style-type: none">• Intonasi• Phrasering• Artikulasi• Attack/Release• Resonansi	25%
Ekspresi/ penjiwaan	<ul style="list-style-type: none">• Dinamika• Tempo• Interpretasi lagu• Musikalitas	40%
Penampilan	<ul style="list-style-type: none">▪ Sikap bernyanyi▪ Penguasaan panggung▪ Kerapian	10%



5. PANTOMIM

JENJANG SD



5. Pantomim

Pantomim adalah seni pertunjukan imajinatif yang memvisualisasikan suatu objek atau benda tanpa kata-kata serta dapat menyampaikan rasa dan pesan melalui gerak tubuh dan mimik wajah. Lomba Pantomim lebih menitikberatkan pada kreativitas, perkembangan karakter, olah gerak, dan ekspresi anak yang bermuatan lokal serta menjunjung nilai-nilai luhur budaya bangsa.

a. Tujuan

1. Melalui pantomim dapat membentuk karakter dan mental peserta didik menjadi pribadi yang cakap, sportif dan kreatif.
2. Mengasah daya imajinasi untuk meningkatkan fokus, daya cipta/kreasi serta kepercayaan diri yang berakhlak mulia.
3. Meningkatkan motorik peserta didik melalui teknik olah gerak yang sehat , lentur, elastis dan kuat.
4. Menumbuh kembangkan kepedulian (empati) terhadap lingkungan sekitar.
5. Wadah pengembangan potensi diri, minat dan bakat dalam bidang seni, khususnya seni pantomim di tingkat nasional maupun internasional.

b. Ketentuan Lomba

1. Tema cerita untuk Babak penyisihan : "Sehat, Berprestasi dengan Olahraga". Tentang bagaimana peserta didik memaknai cabang olahraga yang mereka gemari.
2. Tema cerita untuk Babak Final : " Damai alam semesta". Imajinasi anak mengenai kehidupan dan alam semesta.
3. Materi pantomim yang ditampilkan berakar pada budaya bangsa Indonesia dan tidak menyinggung PARAS (Pornografi, Agama, Ras, Antar golongan, dan Suku).
4. Peserta adalah grup yang beranggotakan 2 (dua) orang.
5. Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
6. Materi Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
7. Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
8. Tidak diperbolehkan menggunakan properti apapun.
9. Peserta wajib membuat perkenalan kelompoknya dan menjelaskan tema karya dan sinopsis secara singkat (durasi 1 menit).
10. Peserta wajib membuat sinopsis pantomim dan menyertakannya dalam bentuk doc. Atau pdf saat registrasi, dengan mencantumkan (JUDUL PANTOMIM - SD – NAMA PESERTA - PROVINSI - KAB./KOTA – SEKOLAH - SINOPSIS).

c. Musik Iringan

1. Peserta diperbolehkan membuat musik iringan sendiri (bertujuan menghindari klaim hak cipta atau copy right dari karya orang lain).
2. Puspresnas menyiapkan musik iringan dengan beberapa irama yang berbeda yang dapat dipergunakan oleh peserta.
3. Peserta diperbolehkan memilih/meramu/menyunting musik iringan yang tersedia sesuai kreatifitas masing-masing.
4. Peserta bebas berkreasi dengan menambahkan efek suara.
5. Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mendownload di link : **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**

d. Video

1. Video format akhir dalam bentuk: mp4.
2. Video harus berwarna, tidak boleh hitam putih.
3. Materi video harus jelas dan terang, sehingga ekspresi dan gerak tubuh peserta didik dapat terlihat jelas.
4. Materi Video Lomba wajib disesuaikan dengan tema.
5. Kedua peserta diperbolehkan bertemu dalam satu lokasi (satu frame).
6. Peserta mengirimkan video karya terdiri atas ;
 - a) Video pengenalan, tema cerita dan sinopsis 1 menit.
 - b) Video Babak Penyisihan.
 - c) Video Babak Final.
7. Durasi video lomba :
 - a) Babak penyisihan +/- 6 menit sudah termasuk pengenalan kelompok, tema cerita dan sinopsis
 - b) Babak final +/- 8 menit sudah termasuk pengenalan kelompok, tema cerita dan sinopsis.
8. Durasi tidak mempengaruhi penilaian.
9. Suara pada video pengenalan kelompok dan tema cerita harus terdengar dengan jelas (memperhatikan mutu/kualitas)
10. Peserta/grup mengunggah video karya ke **Google Drive** masing-masing dengan nama file : (SD _ PANTOMIM _ PROVINSI _ KAB./KOTA _ SEKOLAH)
11. Video di **Google Drive** tidak diprivasi dengan cara klik kanan video, pilih **"bagikan"** dan klik **"ubah ke siapa saja yang memiliki link"**.
12. Peserta menyematkan link **Google Drive** ke laman **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**

e. Teknik Pelaksanaan

Kegiatan lomba seni pantomim dilaksanakan dalam dua babak sebagai berikut:

1. Babak Penyisihan

Babak penyisihan diikuti semua peserta perwakilan kabuapten/kota dari 34 provinsi dan SILN, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Tema cerita untuk Babak penyisihan : **“Sehat, Berprestasi dengan Olahraga”**.
- Babak penyisihan +/- 6 menit sudah termasuk pengenalan kelompok, penjelasan tema cerita dan sinopsis.
- Peserta menampilkan pantomim sesuai dengan tema.
- Kostum di sesuaikan dengan tema cerita.

2. Babak Final

Babak Final diikuti oleh 70 finalis, yang kemudian akan di ambil 20 besar terbaik nasional dan kemudian dari hasil tersebut didapatkan 1 orang peraih medali emas, 2 orang peraih medali perak, 3 orang peraih medali perunggu, dengan ketentuan :

- Tema cerita untuk Babak Final : **“ Damai alam semesta”**.
- Babak final +/- 8 menit sudah termasuk pengenalan kelompok, tema cerita dan sinopsis.
- Finalis diwajibkan menggunakan pakaian yang mempunyai unsur adat daerah masing-masing.



f. Kriteria Penilaian

LEMBAR PENILAIAN

Table 9 Penilaian cabang lomba pantomim

ASPEK	KRITERIA UNJUK KERJA	BOBOT
Konsep	<ul style="list-style-type: none">● Kreatifitas● Daya imajinasi● Kesesuaian tema	20%
Gerak	<ul style="list-style-type: none">● Teknik tubuh● Kelenturan.● Harmonisasi	30%
Ekspresi	<ul style="list-style-type: none">● Mimik wajah● Penjiwaan	30%
Wawasan	<ul style="list-style-type: none">● Sikap dan penampilan (<i>costume</i> serta tata rias wajah)● Kekompakan● Ilmu pengetahuan	20%
TOTAL		100%

1. FESTIVAL KREATIVITAS TARI JENJANG SMP



1. Festival Kreativitas Tari

Indonesia merupakan Negara dengan kekayaan alam yang melimpah ruah dari Sabang hingga Merauke. Keindahan alam Indonesia memang dianggap tak ada yang mampu menandingi. Hampir semua pesona alam terdapat di Indonesia dari darat hingga laut. Maka dari itu tak heran jika banyak wisatawan asing yang rela datang jauh-jauh ke Indonesia untuk menikmati keindahan alam Indonesia.

Pantai yang membentang dari ujung Sumatra hingga Papua, gunung yang menjulang, sungai meliuk menawan, sawah, ladang dan hutan terhampar luas, Indonesia memiliki keindahan alam yang luar biasa.

Selain kekayaan alam, Indonesia juga memiliki potensi kerajinan rakyat yang sangat kreatif dan dapat menjadi andalan dalam meningkatkan ekonomi rakyat.

Potensi alam dan hasil kerajinan rakyat layak kita apresiasi menjadi sebuah karya seni pertunjukan yang menarik dan bermanfaat sebagai sarana promosi potensi daerah.

a. Tujuan

1. Membangkitkan semangat generasi muda untuk tetap aktif dan kreatif.
2. Melestarikan dan mengembangkan potensi daerah.
3. Mendorong bangkitnya ekonomi daerah.
4. Menggali bakat dan potensi generasi muda.
5. Meningkatkan solidaritas, kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab.
6. Memotivasi generasi muda untuk peka terhadap alam dan lingkungan.

b. Ketentuan

1. Tema Tari :
 - **Pesona Alam**
 - **Potensi Kerajinan Rakyat**
2. Materi Lomba
 - a. Materi yang ditampilkan adalah sebuah garapan tari kreasi tradisi yang mencerminkan identitas budaya setempat.
 - b. Isi karya menggambarkan pesona keindahan alam yang berada di daerah seperti : sungai, gunung, laut, danau, hutan. Dapat juga berupa cerita tentang latar belakang adanya kerajinan rakyat khas daerah. Atau aktivitas masyarakat dalam mengolah industri kerajinan rakyat seperti : batik, tenun, songket noken, gerabah, alat musik tradisional dan sebagainya.

- c. Garapan tari dapat mengambil inspirasi dari lagu daerah yang menggambarkan pesona alam seperti lagu : Bengawan Solo, Curug Sewu, Pulau Bintan (Riau), Gunung Incung (Kaltara), Gunung Salahatu (Maluku) dan lagu tentang kerajinan rakyat.
- d. Peserta lomba dalam satu tim terdiri dari 5 (lima) orang, baik itu putri semua, putra semua, maupun gabungan putra dan putri.
- e. Video
- Karya dalam Bentuk rekaman video/MP4, dengan durasi antara 5-7 menit.
 - Karya tari merupakan hasil kreativitas siswa dan atau bersama guru/pelatih.
 - Menggunakan penjelasan karya meliputi: judul, sinopsis, penata tari, penata rias & busana, penata musik, penari.
 - Tempat pengambilan gambar dilakukan di ruang terbuka dalam satu frame, format digital full HD, dengan posisi horisontal atau landscape, dan dapat menggunakan kamera HP, kamera mirrorless, atau DSLR.
 - Dalam mengambil gambar, pastikan video diambil dengan posisi yang dapat menangkap keseluruhan tubuh penari atau longshot. Pengambilan gambar hanya diperbolehkan menggunakan 1 (satu) kamera, dan dapat dilakukan dalam posisi kamera bergerak.
- f. Musik Iringan
- Musik iringan tari berupa musik garapan baru yang khusus diciptakan untuk garapan tari FLS2N 2022, dan mencerminkan unsur bunyi (suara) alat musik tradisi budaya setempat. Diharapkan dapat dihadirkan kata-kata bijak khas daerah setempat dalam bentuk lagu/nyanyian/narasi.
- g. Kostum
- Menggunakan kostum rancangan baru (kreasi) sesuai dengan garapan tari, dan diharapkan dapat mencerminkan identitas budaya daerah setempat.

c. Pelaksanaan

1. Peserta membuat video tari.
2. Peserta mengunggah video (.mp4) ke **Google Drive** masing-masing peserta dengan format (SMP _ TARI _ PROVINSI _ KAB./KOTA _ NAMA PESERTA/GRUP)
3. Video di **Google Drive** tidak diprivasi dengan cara klik kanan video, pilih **"bagikan"** dan klik **"ubah ke siapa saja yang memiliki link"**.
4. Peserta menyimpan link **Google Drive** ke laman **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
5. Tim Juri melakukan penilaian pada babak penyisihan tingkat provinsi, untuk menentukan 2 (dua) peserta yang berhak maju ke tingkat nasional.
6. Puspresnas menginformasikan hasil seleksi babak penyisihan.

7. Peserta yang mengikuti FLS2N tingkat nasional diperbolehkan memperbaiki karya dengan video baru.
8. Tim Juri melakukan konsolidasi hasil penilaian secara nasional untuk menentukan pemenang tingkat nasional.
9. Puspresnas menetapkan kategori pemenang lomba berdasarkan hasil penilaian Tim Juri.
10. Puspresnas menetapkan 20 besar nasional, dari hasil tersebut akan ditetapkan pemenang sebagai berikut :
 - 10 Penyaji Terbaik
 - 7 Penyaji Favorit (nominator)
 - 1 Penataan Tari Terbaik
 - 1 Penataan Musik Tari Terbaik
 - 1 Penataan Rias dan Busana Terbaik.

c. Penilaian

1. Kepenarian meliputi : wiraga, wirama, dan wirasa;
2. Identitas kedaerahan : menunjukkan ciri budaya daerah setempat;
3. Kreativitas garapan meliputi : dinamika, gerak, tata rias, tata busana, musik, tata pentas, properti, kemasan video.
4. Penyajian meliputi : harmoni dan keutuhan garapan

LEMBAR PENILAIAN

Table 10 Penilaian cabang lomba kreativitas tari

NO	ASPEK	BOBOT (%)
a.	Kepenarian	30
b.	Identitas Kedaerahan	20
c.	Kreativitas	30
d.	Penyajian	20

2. FESTIVAL KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL JENJANG SMP



2. Festival Kreativitas Musik Tradisional

a. Ketentuan

1. Tema

“Pesona Wisata Indonesia”

Garapan musik daerah (vokal dan instrumental) yang mengusung dan mencerminkan daya tarik atau pesona tentang keindahan alam, keunikan, serta ke-khas-an dari sebuah obyek wisata yang merupakan **icon** daerah masing-masing.

Pesona obyek wisata, sebagai pijakan dan ide dasar garapan Musik Tradisional pada FLS2N tahun 2022 tidak terbatas pada wisata alam (keindahan alam) saja, akan tetapi bisa mengusung salah satu, sebagian, atau keseluruhan pesona obyek wisata yang ada, seperti obyek wisata budaya, obyek wisata belanja, obyek wisata kuliner dan sebagainya.

2. Materi Festival

- a. Materi festival adalah garapan, kemasan, kreativitas baru/terkini berupa komposisi musik yang berpijak dan mencerminkan salah satu, beberapa, dan atau keseluruhan obyek wisata daerah setempat, garapan dimaksud adalah garapan baru yang belum pernah dipentaskan atau ditampilkan pada event manapun.
- b. Konsep garapan merupakan sajian musik bernuansa daerah setempat (mengusung kearifan lokal) yang menggambarkan suasana dan keunikan obyek wisata daerah yang diusung. Sajian dimaksud menitikberatkan pada permainan musik, baik instrumental maupun vokal dan bukan dalam bentuk opera musikal atau drama musikal yang menggunakan unsur dialog verbal. Harmoni dan dinamika garapan diharapkan selaras dengan keunikan obyek wisata yang ditampilkan.

3. Proses Perekaman Audio Visual

- a. Rekaman audio visual dilakukan secara langsung (bukan playback/lipsing) di tempat terbuka yang sudah ditentukan misalnya Panggung atau arena, ruang tertentu, atau bisa dari tempat-tempat destinasi wisata sesuai dengan tema/ceritera yang diusung dan boleh dilakukan secara bersama-sama dalam satu lokasi dengan tetap menjaga jarak.
- b. Durasi video antara 8 sampai dengan 10 menit (Tidak boleh kurang dari 8 menit dan tidak boleh lebih dari 10 menit).
- c. Ketika perekaman audio visual agar mendapatkan suara yang diinginkan dan gambar yang jernih, sebaiknya menggunakan sound card dan kamera yang memadai.
- d. Teknik penyajian boleh menggunakan sound system atau tidak menggunakan sama sekali tergantung kebutuhan frekuensi masing masing instrumen.

b. Pelaksanaan

1. Peserta lomba dalam satu tim terdiri dari 5 orang, baik itu putri semua, putra semua, maupun gabungan putra dan putri, dan dilakukan secara live recording.
2. Peserta membuat video karya sesuai dengan ketentuan poin proses perekaman video.
3. Peserta membuat sinopsis dan alur komposisi musik format PDF dan diunggah pada laman pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id atau bisa juga ditampilkan di awal video.
4. Peserta mengunggah video (.mp4) ke **Google Drive** masing-masing peserta dengan format (SMP_MUSIKTRADISIONAL_PROVINSI_KAB./KOTA_SEKOLAH).
5. Video di **Google Drive** tidak diprivasi dengan cara klik kanan video, pilih “**bagikan**” dan klik “**ubah ke siapa saja yang memiliki link**”.
6. Peserta menyematkan link Google Drive ke laman **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
7. Juri melakukan penilaian babak penyisihan.
8. Peserta yang dinyatakan peringkat satu provinsi selanjutnya akan mengikuti seleksi tingkat nasional.
9. Diperbolehkan memperbaiki karya atau mengirim kembali video terbaru dalam bentuk rekaman video/MP4, dengan durasi 8 sampai dengan 10 menit.
10. Apabila peserta tidak ingin memperbaiki karya, maka penilaian menggunakan video sebelumnya.
11. Tim Juri melakukan penilaian terhadap peserta yang memperbaiki karya.
12. Tim Juri melakukan konsolidasi hasil penilaian secara nasional untuk menentukan peringkat nasional.
13. Puspresnas menetapkan pemenang kategori lomba berdasarkan hasil penilaian Tim Juri.
14. Puspresnas menetapkan 20 besar peringkat nasional dan dari peringkat tersebut selanjutnya ditetapkan 10 penyaji musik tradisional terbaik tanpa peringkat, 1 pemain musik terbaik, 1 pelantun vokal terbaik, dan 1 penata musik terbaik.



c. Penilaian

LEMBAR PENILAIAN

Table 11 Penilaian cabang lomba kreativitas musik tradisional

ASPEK	KRITERIA UNJUK KERJA	BOBOT
Originalitas	<ul style="list-style-type: none"> ● Kearifan lokal ● Ciri khas kedaerahan 	20
Kreativitas/ Garapan	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Unity</i> atau kesatuan sajian ● Keragaman pola ● Keragaman struktur ● Keragaman vokabuler ● Keragaman instrumentasi ● Kesesuaian tema dengan karakter lagu ● Pemilihan pola tabuhan dengan kesesuaian karakter lagu ● Ekspresi pemain 	40
Harmoni	<ul style="list-style-type: none"> ● Keselarasan instrumen dengan instrumen lainnya ● Keselarasan instrumen dengan vokal ● Keselarasan vokal dengan vokal ● Pengembangan harmoni ● Kesenambungan antar bagian 	20
Dinamika	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keras - lirih ▪ Cepat - lambat ▪ <i>Balance</i>/keseimbangan 	20
Total Nilai		100

3. GITAR DUET JENJANG SMP



3. Lomba Gitar Duet

a. Ketentuan

* Sub-Tema Lomba

“Gitar Indonesia, Dawai Nusantara”

Sub-tema di atas merupakan jalan mewujudkan kondisi saat ini yang tidak menjadikan halangan peserta didik untuk aktivitas berkesenian yang sejalan dengan tema besar Pusat Prestasi Nasional **“Talenta Seni Untuk Masa Depan Dunia Lebih Baik”** sebagai sebuah reaksi semangat menyambut kembali interaksi sosial tanpa batas, sehingga semangat itu dapat mewujudkan kecintaan akan nilai-nilai kearifan lokal, nasional dan global dalam membentuk karakter positif, produktif dan inovatif siswa agar memiliki sikap peduli dengan budaya Indonesia (instrumen musik nusantara) sesama dan menjadi generasi milenial yang pembelajar di dalam kondisi apapun.

1. Materi Lomba

Materi lomba duet gitar terdiri dari tiga lagu yang semuanya dalam format *duet* gitar.

a. Lagu Wajib

Tingkat Nasional terdiri dari dua babak yaitu: Babak Penyisihan dan Babak Final. Dimana dalam kedua babak tersebut lagu wajib berbeda.

i. Babak Penyisihan

Studi No.1 – Theduardo Prasetyo

ii. Babak final:

Studi No.2 – Hery Budiawan

b. Lagu Populer (Pilih salah satu):

i. “Tenang – Yura Yunita , arr. Hery Budiawan & Gita P.A.

ii . “Menari – Maliq ” arr. Hery Budiawan & Gita P.A.

*lagu populer dimainkan sama di Tingkat Nasional baik pada babak penyisihan dan babak final.

Pada lagu populer ada beberapa ketentuan dan beberapa catatan yang harus dilaksanakan, untuk lebih jelas mohon diperhatikan penjelasan pada partitur (naskah musik) lagu populer (lihat dilampiran 3 dan 4). Untuk lagu populer peserta memilih satu dari dua lagu yang tersedia dan dimainkan di babak penyisihan dan nasional.

c. Lagu Daerah

Menganansemen satu lagu dari daerah setempat yang ditulis dalam notasi balok (partitur) oleh peserta/guru/pelatih atau boleh menggunakan aransemen yang sudah ada/pernah dimainkan dalam **format duet gitar** dengan durasi maksimal **3 menit – 3:30 menit. Partitur wajib dikirimkan ke panitia dalam format pdf.**

***diusahakan untuk tidak menganansemen lagu “pop” berbahasa daerah**

d. Gitar Plus 50 detik:

1. Poin ini khusus untuk peserta yang masuk ke babak final (tingkat nasional) dan memberikan ruang kreativitas peserta didik dalam memainkan instrumen gitar dan instrumen etnik setempat. Peserta diberi kebebasan untuk memilih dan memainkan instrumen gitar (gitar elektrik, gitar steel / gitar senar kawat, gitar senar nilon / gitar klasik) dengan instrument tradisi setempat Contoh :
 - Gitar elektrik dan kecapi
 - Gitar Klasik dan Suling
 - Gitar steel dan siter
 - Gitar elektrik dan Rebab
2. Kategori Gitar Plus 50 detik (durasi video) ini **tidak dinilai oleh juri**, melainkan Panitia Pusat Prestasi Nasional akan mengunggah ke Instagram khusus, serta peserta tingkat nasional yang mendapatkan like terbanyak akan mendapatkan Juara Kategori Favorit
3. Hanya boleh memainkan 1 gitar dan 1 instrumen tradisi setempat
4. Pengambilan video sesuai dengan poin ketentuan teknis perekaman video.
5. Untuk kategori ini kostum dibebaskan (tetap sopan). boleh menggunakan kostum daerah setempat sebagai ciri khas kederahan.

Table 12 Materi lagu berdasarkan babak penyisihan dan babak final di tingkat nasional

Babak	Lagu wajib	Lagu populer	Lagu daerah	<i>*Gitar Plus 50 Detik</i>
Penyisihan	<i>Studi No.1</i> – Theduardo Prasetyo	Pilih salah satu	Tidak dimainkan	Tidak dimainkan
Final	<i>Studi No.2</i> – Hery Budiawan	Lagu populer sama dengan babak penyisihan	Memainkan satu lagu daerah masing-masing yang sudah diaransemen dalam format duet gitar	Gitar <i>Plus 50</i> detik dalam format duet. Keterangan lihat poin materi lomba (d)

a. Teknis Perekaman Video

Perekaman video bisa dilakukan dari rumah masing-masing atau sekolah dengan ketentuan yang harus dipatuhi.

a. Rumah masing-masing

1. Peserta yang melakukan pengambilan gambar (video) dirumah masing-masing baik (gitar 1 dan gitar 2) dengan arahan pelatih/guru pendamping. Sebaiknya saat merekam video menggunakan alat pengukur kecepatan (**metronome**) yang telah disepakati sebelumnya di setiap lagu dengan memakai *earphone* atau menggunakan **audio guide** agar mempermudah sinkronisasi saat video disatukan.
2. Pengambilan gambar (video) usahakan dengan posisi *portrait* baik gitar 1 maupun gitar 2.
3. Untuk resolusi video sebaiknya disamakan antara gitar 1 maupun gitar 2 kualitas gambar baik (resolusinya sama) sehingga saat disatukan kualitas video baik (misalnya 720px).
4. Saat pengambilan gambar baik gitar 1 maupun gitar 2 menaruh jam dinding yang mempunyai jarum detik posisi di sebelah kiri atas atau kanan atas kepala pemain (peserta).
5. Tangan kanan dan kiri terlihat jelas serta jam dinding terlihat jelas, usahakan seolah-olah sedang berhadapan.



Gambar 8 Contoh posisi gitar 1 atau gitar 2

6. Kedua video yang telah direkam (gitar 1 dan gitar 2) selanjutnya di satukan menjadi satu kesatuan lomba gitar duet oleh pelatih/guru pendamping tanpa editing permainan, hanya diperbolehkan editing yang sifatnya pembuka dan transisi antar lagu.
7. Untuk menggabungkan kedua video (gitar 1 dan gitar 2) bisa menggunakan beberapa aplikasi gratis maupun berbayar seperti; KineMaster, WeVideo, VivaVideo dan beberapa aplikasi/software untuk menggabungkan 2 video dalam 1 frame.

b. Satu Ruang (Sekolah)

1. Peserta yang melakukan pengambilan gambar (video) disekolah secara bersamaan harus mematuhi protokol Kesehatan covid-19 diantaranya menggunakan face shield atau tanpa face shield, posisi gitar 1 dan gitar 2 minimal jarak 1 meter, mendapatkan surat ijin kedua orang tua dan kepala sekolah untuk pengambilan gambar (video) di sekolah.
2. Kondisi perekaman video pada satu tempat (sekolah) bisa dilakukan jika sangat memungkinkan dengan tetap melihat kondisi penyebaran covid-19 diwilayah masing-masing dan koordinasi dengan pihak satuan pendidikan serta gugus tugas covid19.
3. Pengambilan gambar (video) usahakan dengan posisi landscape
4. Kualitas video berkualitas baik (resolusi tinggi 720px).
5. Editing hanya diperbolehkan yang sifatnya pembuka dan transisi antar lagu.
6. Berjarak 1 meter, bisa menggunakan atau tidak menggunakan *face shield*



Gambar 9
Contoh posisi gitar 1 dan gitar 2 satu ruangan



Gambar 10
contoh sumber:
<https://www.youtube.com/watch?v=ZHHvq-SD9-0>

* Ketentuan Video

- a. Proses perekaman video **tidak diperkenankan penambahan microphone** atau melakukan perekaman suara dan gambar secara terpisah.
- b. Saat pengambilan gambar diusahakan dengan penerangan memadai agar kualitas gambar baik.
- c. Instrumen gitar yang digunakan adalah gitar klasik (*tidak cutaway*) dengan senar gitar klasik nylon.
- d. Kualitas video berkualitas baik (resolusi tinggi).
- e. Saat pengambilan gambar peserta menggunakan pakaian **seragam sekolah**.
- f. Peserta diwajibkan menghafal seluruh materi lomba (tidak melihat partitur) saat perekaman video.
- g. Durasi waktu video Tingkat Provinsi disesuaikan dengan materi lagu yang sudah ada pada panduan teknis.
- h. Tingkat Nasional materi lagu wajib klasik, lagu populer, lagu daerah dengan durasi maksimal 9 menit.
- i. Durasi video **gitar plus 50** detik.
- j. Peserta wajib mengirimkan notasi balok (**format pdf**) aransemen lagu daerah bersamaan dengan pengunggahan video

b. Pelaksanaan

1. Peserta lomba dalam satu tim terdiri dari 2 orang, baik itu putri semua, putra semua, maupun gabungan putra dan putri.
2. Peserta membuat video karya sesuai dengan ketentuan poin proses perekaman video.
3. Peserta mengunggah video **Babak penyisihan** (.mp4) ke **Google Drive** masing-masing peserta dengan format:
4. Video di **Google Drive** tidak diprivasi dengan cara klik kanan video, pilih **"bagikan"** dan klik **"ubah ke siapa saja yang memiliki link"**.
5. Peserta menyematkan link **Google Drive** ke laman: **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
6. Juri melakukan penilaian babak penyisihan.
7. Puspresnas menginformasikan hasil seleksi babak penyisihan.
8. Peserta yang dinyatakan **peringkat 1 dan 2 provinsi** serta **peringkat 1 dan 2 Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN)** selanjutnya akan mengikuti seleksi tingkat nasional.
9. Peserta membuat video **tingkat nasional** yaitu lagu wajib, lagu populer, lagu daerah dengan durasi **maksimal 9 menit**. (waktu 9 menit dihitung saat not pertama dibunyikan)
10. Peserta membuat video **Gitar Plus 50 Detik** berdurasi 50 detik.

11. Peserta mengunggah video **tingkat nasional** (.mp4) ke **Google Drive** masing-masing peserta dengan format (NASIONAL_GITARDUET_PROVINSI_NAMA PESERTA/GRUP).
12. Peserta mengunggah video **improvisasi gitar duet** (.mp4) ke **Google Drive** masing-masing peserta dengan format (IMPROVISASI GITAR DUET – PROVINSI – NAMA GRUP).
13. Video **Google Drive tingkat nasional** dan **improvisasi gitar duet** tidak diprivasi dengan cara klik kanan video, pilih **“bagikan”** dan klik **“ubah ke siapa saja yang memiliki link”**.
14. Peserta mengunggah partitur lagu daerah serta menyematkan link Google Drive tingkat nasional dan improvisasi gitar duet ke laman: **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
15. Tim Juri melakukan penilaian terhadap karya peserta.
16. Tim Juri melakukan konsolidasi hasil penilaian secara nasional untuk menentukan peringkat nasional.
17. Puspresnas mengunggah video kategori **gitar plus 50 detik** ke Instagram khusus.
18. Peserta menyebarluaskan link Instagram khusus **gitar plus 50 detik** untuk di like sebanyak mungkin agar menjadi video terfavorit.
19. Puspresnas menetapkan pemenang kategori lomba berdasarkan hasil penilaian Tim Juri.
20. Puspresnas menetapkan 20 besar peringkat nasional dan dari peringkat tersebut selanjutnya ditetapkan 1 peraih medali emas, 2 peraih medali perak dan 3 peraih medali perunggu berdasarkan hasil penilaian Tim Juri.
21. Kategori **gitar plus 50 detik** dengan **like terbanyak**.



c. Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian Lomba Duet Gitar lagu klasik, lagu populer, dan lagu daerah sebagai berikut:

1. **Musikalitas:** (ekspresi dan interpretasi) meliputi penafsiran tempo dan dinamik serta karakteristik lagu, penjiwaan, imajinasi dan pengungkapan.
2. **Teknik :** meliputi proyeksi suara, artikulasi, kalimat lagu, harmonisasi, balance / keseimbangan suara dan lain-lain. yang meliputi tone yang bulat dan bersih, keindahan dan karakter warna suara.
3. **Penampilan :** yang meliputi penguasaan panggung, sikap profesional dan artistik, keindahan dan keserasian dalam bunyi, dan segi visual lainnya.

LEMBAR PENILAIAN

Table 13 Penilaian cabang lomba gitar duet

No	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai
1	Musikalitas	<i>Max 50</i>
2	Teknik	<i>Max 40</i>
3	Penampilan	<i>Max 10</i>

Kategori **Gitar Plus 50 Detik (durasi video)** berdasarkan *like* terbanyak di media sosial (Instagram) yang akan *repost* oleh pihak Puspresnas.

**Dewan juri akan mempertimbangkan protokol kesehatan pada video yang dikirimkan oleh peserta.*

4. VOKAL SOLO

JENJANG SMP



4. Vokal Solo

a. Ketentuan

1. Tema

Tema Umum : **Kejar dan Wujudkan mimpimu**

Sub Tema Menyanyi : **Bersama mengejar dan mewujudkan impian dengan talenta bernyanyi**

2. Materi Lomba

a. Babak Penyisihan

Lagu Wajib Pilihan :

- Senyumlah (Andmesh)
- Manusia Kuat (Tulus)
- Kejar mimpi (Maudy Ayunda)
- Anganku Anganmu (Isyana Sarasvati)

b. Babak Final (Tingkat Nasional)

Lagu Wajib : Symphoni Yang Indah (Once)

Lagu Pilihan :

- Lagu daerah perwakilan masing-masing peserta durasi maksimal 4 menit dihitung dari intro sampai dengan coda.
- Sinopsis lagu daerah wajib dilampirkan

3. Iringan

a. Pada babak penyisihan, peserta memilih dan menyanyikan 1 lagu wajib pilihan yang telah ditentukan panitia dengan iringan dan pilihan nada dasar yang sesuai yang telah disediakan oleh panitia.

b. Pada babak final/tingkat nasional, peserta menyanyikan lagu wajib (dengan pilihan nada dasar yang telah disediakan oleh panitia) dan 1 lagu daerah masing-masing (dengan iringan minus one yang disediakan oleh peserta sendiri).

c. Musik iringan yang disediakan panitia berupa format Audio-Video

d. Musik iringan Audio Video dengan pilihan nada dasar sebagai berikut :

c. Setiap kabupaten/kota mengirimkan 2 (dua peserta pada babak penyisihan (jika memungkinkan ada perempuan dan laki-laki). Peserta yang berhak ikut seleksi bukanlah juara 1 lomba vokal solo FLS2N tahun sebelumnya.

1. Lagu Wajib Pilihan (babak penyisihan)
 - Senyumlah (Andmesh) nada G,Ab,A,Bb,B
 - Manusia Kuat (Tulus) nada : C,B,Bb,C#,F
 - Kejar mimpi (Maudy Ayunda) nada : G,Ab,A,F#,F
 - Anganku Anganmu (Isyana Sarasvati) nada : Bb,B,C,A,Ab
2. Lagu Wajib (Babak Final/Tingkat Nasional)
 - Symphoni Yang Indah (Once) pilihan nada : E,Es,D,F,Fis

- e. Peserta dapat memilih salah satu iringan dengan nada dasar yang sesuai. Daftar video iringan Lomba Vocal Solo FLS2N SMP 2022 dan dapat di unduh di melalui laman: **Youtube** Pusat Prestasi Nasional.
- f. Partiture lagu wajib dapat lihat pada lampiran atau diunduh pada laman: **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**

4. Video

- a. Proses pengambilan video menggunakan kamera/handphone dengan long take single (pengambilan 1 kali rekam).
- b. Handphone/kamera yang digunakan dengan posisi **portrait** resolusi 720px, format full seluruh badan (kepala hingga kaki) dengan jarak kurang lebih 2 meter.
- c. Tampilan gambar pada video mengikuti format di bawah ini:



Gambar 11 Tampilan video Vocal solo

b. Pelaksanaan

- 1. Peserta membuat video dari rumah / sekolah masing-masing.
- 2. Peserta mengunggah 1 (satu) video **Babak penyisihan** (.mp4) ke **Google Drive** masing-masing peserta dengan format: (PENYISIHAN _ VOKAL SOLO _ PROVINSI _ KAB./KOTA _ NAMA PESERTA).
- 3. Video di **Google Drive** tidak diprivasi dengan cara klik kanan video, pilih “**bagikan**” dan klik “**ubah ke siapa saja yang memiliki link**”.
- 4. Peserta menyematkan link **Google Drive** ke **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id** laman: **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
- 5. Juri melakukan penilaian babak penyisihan.
- 6. Puspresnas akan menginformasikan hasil seleksi babak penyisihan.

7. Peserta yang dinyatakan sebagai peringkat satu (1) dan dua (2) di provinsi selanjutnya akan mengikuti babak final/tingkat nasional dan mengirim kembali video terbaru (dengan lagu wajib Symphoni Yang Indah (Once) dan LAGU DAERAH dari perwakilan propinsi masing-masing peserta).
8. Peserta mengunggah video **Tingkat Nasional** (.mp4) ke **Google Drive** masing-masing peserta dengan format: (NASIONAL _ VOCAL SOLO _ PROVINSI _ NAMA PESERTA)
9. Video di Google Drive tidak diprivasi dengan cara klik kanan video, pilih “bagikan” dan klik “ubah ke siapa saja yang memiliki link”
10. Peserta menyematkan link Google Drive ke pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id
11. Tim Juri melakukan konsolidasi hasil penilaian secara nasional untuk menentukan peringkat nasional.
12. Puspresnas menetapkan 20 besar peringkat nasional dan dari peringkat tersebut selanjutnya ditetapkan 1 peraih medali emas, 2 peraih medali perak dan 3 peraih medali perunggu dan juara favorit berdasarkan hasil penilaian Tim Juri.

c. Penilaian

1. Materi vokal meliputi karakter dan kualitas vokal.
2. Teknik vokal meliputi intonasi, artikulasi, attack/ending phrasering.
3. Pembawaan lagu (ekspresi dan interpretasi) meliputi penjiwaan lagu, penguasaan lirik, dinamika, improvisasi dan keselarasan antara lagu dan musik. Penampilan meliputi sikap profesional dalam bernyanyi dan penguasaan panggung.
4. Kostum yang digunakan saat lomba adalah baju bercorak cerah/baju tradisional yang simple (tidak perlu full aksesoris) yang tidak menghambat gerakan peserta dalam bernyanyi, baju yang digunakan harus menunjukkan asal perwakilan daerah masing-masing.

LEMBAR PENILAIAN

Table 14 Penilaian cabang lomba Vocal Solo

Nomor	Jenis Penilaian	Bobot
1	Materi Vokal	30%
2	Teknik Vokal	40%
3	Ekspresi dan Penampilan	30%

5. DESAIN POSTER JENJANG SMP



5. Desain Poster

a. Ketentuan

1. Tema

Desain Poster pada Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) tahun 2022 memiliki tema besar yang dicanangkan oleh Pusat Prestasi Nasional yaitu “Talenta Seni Untuk Masa Depan Dunia Lebih Baik”. Sebagai generasi muda, seperti siswa Sekolah Menengah Pertama yang memiliki talenta emas diharapkan mampu bangkit beraktivitas dan berperanserta menerapkan keilmuannya ke dalam karya nyata berupa Desain Poster sebagai media informasi dan promosi potensi industri pariwisata di daerahnya. Melalui talenta-talenta emas Indonesia, untuk Indonesia tangguh, Indonesia tumbuh.

2. Sub Tema

Dalam lomba Desain Poster tahun 2022 memiliki sub tema: “Destinasi Wisata Kuliner Indonesia”, yang dapat dijabarkan menjadi 3 bidang, yaitu:

1. Pembuatan makanan tradisional daerah sebagai wujud penggerak ekonomi masyarakat.
2. Nikmatnya makanan khas daerah menjadikan citra positif kota dalam mewujudkan destinasi wisata kuliner.
3. Produk makanan daerah yang dikemas menarik yang dapat dibawa pulang wisatawan sebagai media tali asih keluarga.

3. Materi Lomba

Generasi muda sebagai generasi penerus bangsa yang tanggap lingkungan diperlukan motivasi untuk ikut menumbuhkan dan mengembangkan potensi daerahnya agar lebih meningkat dan tumbuh berkembang serta memiliki nilai tambah berdasarkan potensi-potensi yang ada di daerahnya. Melalui potensi daerah seperti makanan tradisional sebagai makanan khas daerah dapat membawa nama dan meningkatkan citra kota. Makanan tradisional daerah dapat merubah daerahnya menjadi Kota Kreatif Kuliner. Melalui makanan tradisional daerah, sebagai produk industri kreatif kuliner menjadi catatan para wisatawan yang memanjakan lidah dan perutnya.

Sejak tahun 2001 makanan tradisional dijadikan wisata kuliner (food tourism) bagian dari dunia industri pariwisata, Hingga saat ini wisata kuliner tidak sekedar fenomena instan tetapi telah menjadi ikon wisata dan menjadi daya tarik wisatawan karena berbagai variasi makanan, memiliki cita rasa yang enak dan otentik. Dalam perkembangannya, makanan tradisional daerah menjadi daya tarik sekaligus sebagai tujuan atau destinasi wisata, sehingga mampu menjadi unsur utama dalam rangkaian berwisata untuk meningkatkan citra pariwisata Indonesia. Melalui wisata kuliner menjadikan perhatian dan ingatan bagi wisatawan antara kota dan makanan, “ingat kota, ingat makanan”.

Daerah-daerah yang memiliki makanan tradisional kadang belum diketahui para wisatawan yang suka berburu kuliner (food vlogger). Agar daerah yang memiliki destinasi wisata kuliner dikenal wisatawan, maka diperlukan media informasi dan promosi salah satunya berupa poster. Para siswa sebagai generasi Z atau calon desainer yang hidup di zaman Teknologi Informasi Komunikasi (TIK), selayaknya ikut ambil bagian dalam menginformasikan dan mempromosikan produk makanan khas daerahnya menjadi destinasi wisata kuliner ke tingkat Nasional hingga ke Internasional melalui Desain Poster.

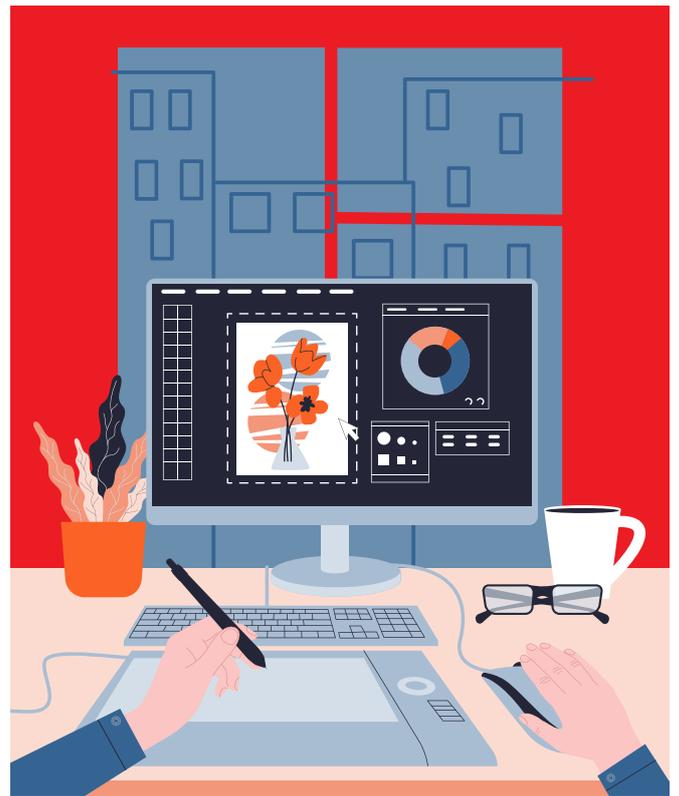
b. Pelaksanaan Lomba Desain Poster

Ketentuan lomba Desain Poster Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) tahun 2022 sebagaimana yang tertulis di bawah ini.

1) Pelaksanaan Lomba Desain Poster

Ketentuan Babak Penyisihan

- i. Desain Poster yang dikirim adalah hasil karya perorangan bukan karya kelompok.
- ii. Desain Poster yang dikirim adalah hasil karya Desain terbaru, bukan karya hasil lomba ditingkat Kabupaten/Kota atau karya Desain Poster sebelumnya.
- iii. Format Desain Poster dalam posisi vertikal (*portrait*), ukuran kertas A2 (420 x 594 mm) dengan resolusi 200 (dua ratus) dpi.
- iv. Desain Poster dibuat melalui teknologi rekayasa komputer program *Adobe Photoshop* dan/atau *CorelDraw*.
- v. Hasil Desain Poster disimpan ke dalam bentuk file format JPEG/PDF yang diberi identitas:
(NAMA_KABUPATEN/KOTA_PROVINSI).
- vi. Pada babak penyisihan peserta tidak diperkenankan mengirimkan video proses pembuatan Desain Poster.
- vii. Akses pada **file google drive** dapat dilihat publik (tidak diprivasi) dengan cara klik kanan karya, pilih "**bagikan**" dan klik "**ubah ke siapa saja yang memiliki link**".
- viii. Peserta menyematkan link google drive karya peserta ke laman: **pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id**
- ix. Tim Juri melakukan penilaian untuk menghasilkan peringkat Provinsi.
- x. Karya desain poster dinilai berdasarkan: (1) rekayasa digital (30%), (2) ide (20%), (3) elemen desain (15%), (4) prinsip desain (15%), dan (5) ketercapaian (20%).
- i. Siswa yang mewakili ke babak final ke tingkat Nasional adalah peringkat I dan II dari setiap Provinsi.



2) Pelaksanaan Lomba Desain Poster

a) Pra Desain (Persiapan Lomba)

- i. Peserta perlu pendalaman keilmuan dan skill dalam berkarya Desain Poster sebagai media informasi dan promosi melalui workshop bagi para peserta lomba,
- ii. Sarana yang harus disiapkan oleh peserta, antara lain:
 - *Mempersiapkan 1 (satu) komputer/laptop lengkap dengan perangkat lunak Adobe Photoshop dan/atau CorelDraw,
 - *Kamera video atau smartphone untuk merekam secara langsung selama aktivitas proses mendesain Poster.
- iii. Prasarana sebagai penunjang kegiatan dalam proses mendesain Poster, antara lain:
 - *Ruang yang bersih, luas, dan nyaman untuk melakukan kegiatan aktivitas lomba Desain Poster,
 - *Fasilitas internet yang dapat digunakan untuk mengakses proses mendesain mengunduh foto yang telah disediakan oleh panitia serta mengunggah (upload) hasil Desain Poster.

b) Pelaksanaan Lomba

- i. Peserta mengikuti lomba Nasional yang dilaksanakan secara langsung (live) dengan menggunakan aplikasi webinar/video conference dari rumah, sekolah, atau Dinas Pendidikan.
- ii. Tim Juri melakukan pengamatan langsung selama kegiatan lomba melalui aplikasi webinar terhadap peserta yang sedang mendesain Poster selama lomba berlangsung.
- iii. Lomba dilaksanakan secara langsung di rumah peserta, sekolah, atau Dinas Pendidikan setempat.
- iv. Peserta siap bergabung *link* yang disediakan Panitia 30 menit sebelum lomba dimulai. Waktu lomba proses mendesain disediakan 4 jam (240 menit) dan istirahat dan mengunggah karya diberi waktu 1 jam (karya setengah jadi 30 menit dan karya jadi 30 menit).
- v. Desain Poster dirancang dalam posisi vertikal (*portrait*), berukuran A2 (420 x 594 mm) dengan resolusi 200 (dua ratus) dpi.
- vi. Panitia menyediakan 9 (sembilan) gambar/foto yang dapat diunduh (*download*) oleh peserta pada saat pelaksanaan lomba.
- vii. Peserta perlu mengolah gambar/foto dan tipografi yang diwujudkan ke dalam Desain Poster melalui fasilitas rekayasa komputer agar memiliki kreativitas dan orisinalitas yang tinggi sesuai target khalayak.
- viii. Dalam mendesain Poster dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak program Adobe Photoshop dan/atau Corel Draw.
- ix. Dalam mendesain Poster tetap memperhatikan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain sehingga karya yang diciptakan memenuhi kriteria penilaian antara lain: (1) rekayasa digital, (2) ide, (3) elemen desain, (4) prinsip desain, dan (5) ketercapaian.
- x. Hasil Desain Poster disimpan ke dalam komputer/laptop dalam format JPEG/PDF.

b. Pelaksanaan Lomba

- xi. Pengunggahan (uploading) karya Desain Poster dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut:

Pada Tahap I (Pertama)

Dua jam (120 menit) mengerjakan Desain Poster (karya Desain Poster setengah jadi),

Setengah jam (30 menit) istirahat sambil pengunggahan karya setengah jadi,

Pada Tahap II (Kedua)

Dua jam (120 menit) mengerjakan Desain Poster (menyelesaikan karya Desain Poster),

Setengah jam (30 menit) waktu pengunggahan karya akhir Desain Poster.

- xii. Selama kegiatan proses mendesain Poster, peserta wajib live secara online menggunakan aplikasi webinar, adapun link diberikan sebelum pelaksanaan lomba berlangsung,

- xiii. Selama pelaksanaan lomba, peserta diambil gambarnya melalui video dengan ukuran gambar medium shot (MS) dari sudut $\frac{3}{4}$ (kanan/kiri-belakang) yang memperlihatkan wajah peserta dari samping kanan/kiri hingga perut, tangan peserta, serta monitor komputer yang dipergunakan dalam mendesain.

- i. Pada tahap ini dilakukan pengunggahan (uploading) karya akhir Desain Poster, yang wajib dilampiri:

*Identitas peserta (nama, kelas, asal sekolah, provinsi),

*Konsep karya (judul Desain Poster dan cerita singkat tentang desain yang diciptakannya).

- ii. Hasil karya poster pada google drive masing-masing dengan nama file: (JUDUL_NAMA_SEKOLAH_PROVINSI),

- iii. Peserta menyematkan link google drive karya peserta ke laman:

pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id



c. Pelaksanaan Penilaian

1. Tim Juri menilai karya Desain Poster berdasarkan kriteria penilaian yang terdiri dari 5 (lima) unsur yaitu: rekayasa digital, ide, elemen desain, prinsip desain, dan ketercapaian, seperti pada tabel di bawah:

Table 15 kriteria penilaian desain poster

No	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Rekayasa Digital	Teknologi	30%
		Bentuk	
		Gaya	
2.	Ide	Originalitas	20%
		Kreativitas	
		Kebaruan	
		Tema	
3.	Elemen Desain	Ilustrasi	15%
		Tipografi	
		Warna	
4.	Prinsip Desain	Harmoni	15%
		Kesatuan	
		Komposisi	
5.	Ketercapaian	Komunikatif	20%
		Persuasif	
		Daya tarik	
		Sasaran	
Jumlah			100%

2. Tim Juri melakukan penilaian terhadap proses berkarya dan hasil karya akhir Desain Poster.
3. Tim Juri melakukan konsolidasi hasil penilaian untuk menentukan urutan peringkat Nasional.
4. Puspresnas menetapkan 20 terbaik dengan rincian: 1 emas (satu peserta), 2 perak (dua peserta), 3 perunggu (tiga peserta), dan kategori Favorit berdasarkan hasil penilaian Tim Juri.
5. Keputusan Tim Juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

URAIAN TUGAS PENYELENGGARA



A. Pusat Prestasi Nasional

1. Persiapan

- a. Melakukan koordinasi dengan kabupaten/kota dan pemerintah provinsi melalui Dinas Pendidikan.
- b. Memastikan data seluruh peserta yang benar dan lengkap sesuai dengan Surat dari dinas pendidikan kabupaten/kota dan menyerahkan kepada tim teknologi informasi untuk keperluan integrasi sistem data peserta.
- c. Distribusi informasi kepada seluruh peserta, tim juri, panitia, dan pihak lain yang berkaitan.
- d. Menyiapkan format surat pernyataan keaslian karya yang harus diisi oleh siswa dan orang tua dan diunggah melalui system aplikasi.
- e. Memastikan seluruh kebutuhan pelaksanaan FLS2N Dikdas dapat terpenuhi dengan baik.
- f. Memfasilitasi infrastruktur yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem aplikasi pendukung maupun kegiatan utama demi terselenggaranya kegiatan pelaksanaan FLS2N Dikdas dengan baik.
- g. melakukan monitoring pelaksanaan FLS2N tingkat Kab./Kota.

2. Pendaftaran/Registrasi Peserta

- a. Memastikan Aplikasi telah dapat digunakan.
- b. Bersiap pada saat pelaksanaan uji coba sistem aplikasi, maupun saat pelaksanaan penilaian/ penjurian untuk mengantisipasi pertanyaan-pertanyaan atau kejadian yang bersifat darurat dan membutuhkan kebijakan yang berada di luar kewenangan tim IT maupun tim juri dari masing-masing bidang lomba.
- c. Melakukan kordinasi dengan dinas pendidikan kabupaten/kota dan Dinas Pendidikan Provinsi selama kegiatan berlangsung demi lancarkan seluruh rangkaian kegiatan.

3. Penetapan Juri

- a. Menetapkan Tim Juri Seleksi Babak Penyisihan.
- b. Menetapkan Tim Juri Seleksi Babak Final.

4. Penetapan Juara

- a. Menetapkan Juara Tingkat Nasional.
- b. Menetapkan Peringkat seleksi tingkat Provinsi/Peserta Nasional.

5. Pasca Seleksi

- a. Mengumumkan Peringkat Provinsi.
- b. Mengumumkan Juara Nasional.



2. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota

1. Pra Seleksi (Persiapan)

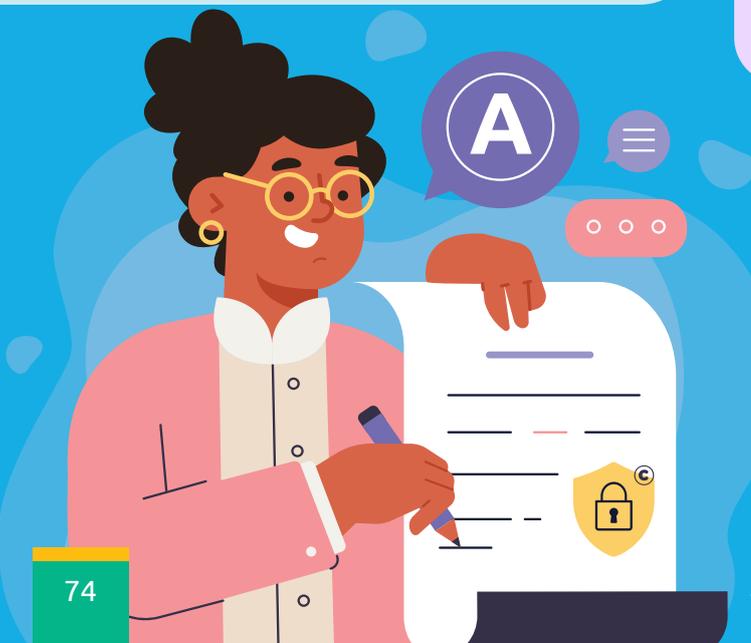
- Melaksanakan seleksi FLS2N tingkat Kab./Kota secara mandiri.
- Melakukan koordinasi dengan panitia pusat untuk memastikan seluruh peserta didik peserta FLS2N Dikdas yang terdaftar di wilayahnya mendapatkan informasi terkait pelaksanaan FLS2N Dikdas.
- Melampirkan SK hasil seleksi FLS2N Tingkat Kabupaten/Kota sebagai dasar keterwakilan peserta pada Babak Penyisihan.
- Memastikan seluruh peserta terdaftar memiliki akses memadai untuk mengikuti seleksi secara daring.
- Dalam hal ditemukan peserta yang tidak dapat mengakses sistem aplikasi lomba baik secara peralatan maupun secara jaringan komunikasi (internet) Dinas Pendidikan mengusahakan fasilitasi agar peserta tersebut tetap dapat mengikuti seleksi FLS2N Dikdas.
- Menyampaikan perkembangan berbagai kendala yang ada (jika ada).

2. Pelaksanaan Seleksi

- Menetapkan satu orang sebagai narahubung kegiatan seleksi FLS2N Dikdas Online, dan mengirimkan nama dan kontakannya kepada Panitia Pusat untuk keperluan koordinasi lebih lanjut.
- Narahubung bertugas sebagai jembatan komunikasi siswa di wilayahnya dengan tim Juri dan Panitia Pusat terkait pelaksanaan FLS2N Dikdas.
- Memastikan dan memfasilitasi kebutuhan peserta dapat terpenuhi untuk dapat mengikuti seleksi FLS2N Dikdas secara daring.
- Memastikan seluruh peserta yang berasal dari daerahnya dapat mengikuti Seleksi FLS2N Dikdas 2022 dari rumah masing-masing dengan pengawasan orang tua.

3. Pasca Seleksi

Dinas Pendidikan mengkonfirmasi peserta yang telah mengirimkan hasil karya dalam waktu yang telah ditentukan.



C. Tim Juri

1. Pra Seleksi (Persiapan)

- a. Menyusun ketentuan karya dan ketentuan pendukung karya. Ketentuan karya yang diharapkan adalah yang mendorong peserta untuk mengerjakan secara mandiri (meminimalisir kesempatan peserta untuk mendapatkan bantuan dalam membuat).
- b. Menjaga kerahasiaan dan menjunjung tinggi aspek keadilan atas penilaian/penjurian yang telah dibuat.
- c. Menyusun panduan teknis yang akan didistribusikan kepada seluruh peserta.

2. Pelaksanaan Seleksi

- a. Menunjuk penanggung jawab yang ikut memantau aktifitas selama seleksi berlangsung.
- b. Bersiaga untuk menangani jika terjadi masalah-masalah lomba di luar masalah teknis atau jaringan.
- c. Mengambil langkah-langkah yang perlu dilakukan jika terjadi keadaan yang di luar perkiraan dalam pelaksanaan seleksi.

3. Pasca Seleksi

- a. Melakukan konsolidasi hasil penilaian/penjurian hasil karya seluruh peserta.
- b. Melakukan seleksi peserta yang dinyatakan lolos untuk mengikuti tahap selanjutnya.



D. Tim Teknologi Informasi

1. Pra Seleksi (Persiapan)

- a. Membangun sistem aplikasi lomba berbasis daring yang memenuhi/mengakomodasi kebutuhan masing-masing bidang lomba.
- b. Menyimpan sistem aplikasi lomba ke dalam server komputer yang memiliki kemampuan akses dan tingkat kehandalan tinggi untuk dapat diakses secara bersama-sama.
- c. Menyediakan server secara fleksibel dan dapat mengakomodasi kebutuhan lalu lintas data yang bervariasi selama masa pengembangan, masa seleksi dan pasca seleksi.
- d. Melakukan integrasi data peserta ke dalam sistem aplikasi lomba berdasarkan data peserta yang telah disusun oleh Puspresnas.
- e. Sistem seleksi berbasis daring dapat diakses oleh seluruh peserta pada saat pelaksanaan seleksi.
- f. Melakukan pelatihan/training kepada tim juri dari semua bidang untuk melakukan pengunduhan materi lomba dan memasukkan nilai hasil penilaian/penjurian.
- g. Menyiapkan aplikasi yang diperlukan untuk kegiatan penjurian oleh masing-masing tim juri per bidang.

2. Pelaksanaan Seleksi

- a. Memastikan server dan system aplikasi lomba daring berjalan dengan baik selama masa seleksi.
- b. Melakukan ujicoba 1 untuk memastikan seluruh peserta telah dapat mengakses/login ke dalam sistem lomba yang digunakan dan memahami prinsip kerja sistem dan apa yang harus dilakukan dalam seleksi.
- c. Memastikan keamanan server dan aplikasi sehingga aman dari hacker maupun pencurian data.

3. Pasca Seleksi

- a. Melakukan backup aplikasi dan materi lomba seluruh peserta.
- b. Membangun aplikasi untuk sistem penjurian yang akan digunakan oleh seluruh bidang lomba.
- c. Melakukan pelatihan kepada seluruh tim juri dari semua bidang lomba untuk dapat menggunakan sistem/aplikasi penjurian daring.



E. Narahubung

Narahubung bertugas melayani peserta jika mengalami permasalahan akses dan kendala-kendala teknis selama pelaksanaan latihan maupun pelaksanaan seleksi FLS2N dikdas tahun 2022 secara daring/online.

Para peserta yang mengalami permasalahan seperti yang dimaksud di atas, dapat bertanya kepada narahubung melalui pesan WhatsApp maupun SMS. Narahubung tidak melayani/menerima panggilan telepon.

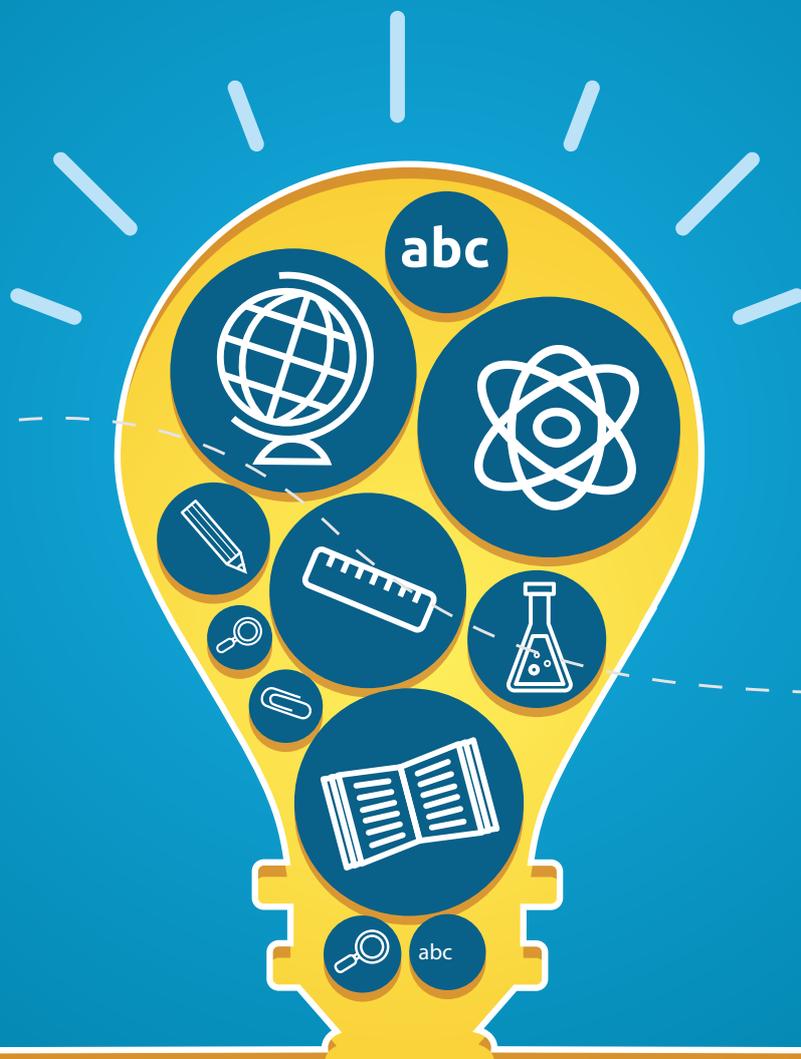
Sosial media Pusat Prestasi Nasional memberikan informasi terbaru mengenai lomba, festival, dan kompetisi. Informasi yang diunggah pada media sosial bersifat benar dan dapat dipertanggungjawabkan.

Bidang Lomba	Nomor Kontak/Sosmed
Admin Dikdas 1	0877-8103-7040
Admin Dikdas 2	0878-8880-0091
Admin Dikdas 3	0877-8164-5910
Instagram	@puspresnas
Twitter	@puspresnas



BAB V

PENUTUP



PENUTUP

Keberhasilan penyelenggaraan seleksi FLS2N Dikdas tahun 2022 dengan strategi daring ditentukan oleh semua unsur yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan seleksi secara jujur, tertib, teratur, penuh disiplin dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Dengan memahami panduan ini, panitia pelaksana dan semua pihak yang terkait melaksanakan tugas sebaik-baiknya dapat menjamin mutu pelaksanaan FLS2N Dikdas dan mencapai hasil secara optimal dan dapat dipertanggungjawabkan.

Menyadari masih banyak kekurangan dalam panduan ini, kritik dan saran kami harapkan sebagai bahan masukan bagi penyelenggaraan seleksi di tahun mendatang. Semoga panduan ini dapat dijadikan acuan sehingga kegiatan seleksi ini dapat terlaksana dengan baik, efektif dan efisien.





Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional



PUSAT PRESTASI NASIONAL

Jl. Jenderal Sudirman, Gedung C Lt. 19,
Senayan, Jakarta 10270

Telp. (021) 5731177, Faksimile: (021) 5721243

Laman: <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>