



Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

#PENDIDIKAN
BERMUTU
UNTUK SEMUA

KEMENDIKDASMEN
RAMAH

**FIS317
2025**
Festival Lomba Seni & Sastra
Siswa Nasional

Panduan

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional 2025

SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat





**PANDUAN TEKNIS PELAKSANAAN
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)
TAHUN 2025**

SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat

**Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Tahun 2025**

**Panduan Teknis Pelaksanaan
Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N)
Tahun 2025**

SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat

Diterbitkan oleh:

Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Pengarah:

Ir. Suharti, M.A., Ph.D.
Dr. Mariman Darto, S.E., M.Si.
Dr. Maria Veronica Irene Herdjiono, S.E., M.Si.

Penanggung Jawab:

Retno Juni Rochmaningsih

Tim Penyusun:

Surianto Rustan, S.Sn., M.Ds.
Dr. Alvanov Zpalanzani, S.T., M.M.
Ir. R. Priadi Soefjanto
Dr. Hendhy Nansha, S.Ds., M.Sn., M.H.
Arly Yanatri Zainsty, M.Sn.
Dr. Caecilia Hardiarini, M.Pd.
Erwin Heryadi
Drs. Haris Natanael Sutaryo, M.Sn.
Ronald Fredrik Putiray
Embi C. Noer
Dr. Sunu Wasono
Mohammad Hilmi Faiq
Yohanes Enggar Harusosilo
Dr. Alfiyanto, S.Sn., M.Sn.
Iman Soleh, S.Sn.
Dr. Alfian Syahmadan Siagian
Tim Seni Budaya

Penyunting:

Tri Istiwahyuningsih

Desain Sampul:

Anggun Rahayu Utami

Tata Letak:
Fonda Ambita Sari
Vera Ramadhanty

Maret 2025

©2025 Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

Kemendikdasmen
Jalan Pahlawan, Kota Jakarta Selatan,

KATA PENGANTAR

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, mengembangkan, dan menyalurkan bakat seni yang mereka miliki. Ajang ini menjadi sarana strategis untuk menumbuhkan kecintaan terhadap seni budaya, membangun karakter generasi muda yang kreatif, berprestasi, dan berdaya saing. Untuk itu, Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 disusun sebagai acuan pelaksanaan kegiatan ini, sehingga dapat berjalan secara terstandar, bermutu, transparan, dan akuntabel.

Panduan teknis ini memuat langkah-langkah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi FLS3N, sehingga dapat menciptakan ajang seni yang kondusif untuk pembelajaran dan apresiasi seni budaya di kalangan siswa.

Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Kami juga memahami bahwa dokumen ini memerlukan evaluasi dan penyempurnaan secara berkala agar tetap relevan dengan perkembangan seni, budaya, sastra, dan kebijakan pendidikan. Oleh karena itu, masukan dan saran dari berbagai pihak sangat kami harapkan untuk terus meningkatkan kualitas pelaksanaan FLS3N di masa mendatang.

Semoga Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 ini dapat menjadi panduan yang bermanfaat bagi seluruh pihak yang terlibat, serta mendukung terciptanya generasi muda Indonesia yang unggul, kreatif, dan berkarakter.

Jakarta, Maret 2025

Plt. Kepala,

(Tanda Tangan)

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

NIP 198103292012122001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. DASAR HUKUM.....	2
C. TUJUAN	3
D. HASIL YANG DIHARAPKAN	4
E. SASARAN	4
F. TEMA.....	5
G. PENGERTIAN DAN BATASAN UMUM.....	5
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN.....	7
A. CABANG LOMBA	7
B. PERSYARATAN UMUM PESERTA	7
C. JURI	8
D. PENYELENGGARA FLS3N	9
E. SISTEM SELEKSI	13
F. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA	16
G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA.....	17
H. WAKTU PELAKSANAAN	18
I. PENGHARGAAN	20
J. PEMBIAYAAN.....	21
K. TATA TERTIB UMUM DAN SANKSI PELANGGARAN PERATURAN DALAM PELAKSANAAN LOMBA FLS3N	22
BAB III PELAKSANAAN LOMBA	24
A. BACA PUISI	24

B. CIPTA LAGU	29
C. CIPTA PUISI	37
D. DESAIN POSTER	41
E. FILM PENDEK	51
F. FOTOGRAFI.....	57
G. INSTRUMEN SOLO GITAR.....	62
H. JURNALISTIK.....	66
I. KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL.....	70
J. KRIYA	73
K. KOMIK DIGITAL	78
L. MENULIS CERITA PENDEK.....	84
M. MONOLOG.....	90
N. MENYANYI SOLO (PUTRA DAN PUTRI).....	95
O. TARI KREASI	100
BAB IV PENUTUP	103
LAMPIRAN.....	103

Kita Jakarta Selatan,

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebagai perwujudan nyata dari implementasi Kebijakan Manajemen Talenta Nasional di bidang seni budaya, komitmen dalam menerapkan prinsip-prinsip Pendidikan Bermutu untuk Semua dan Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah secara konsisten sejak 2008 menggelar ajang talenta bidang seni budaya untuk peserta didik jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan peserta didik berkebutuhan khusus.

Mulanya, ajang talenta bidang seni budaya di Kementerian bernama Jambore Seni Siswa Nasional dan berlangsung pada tahun 2004. Kemudian pada tahun 2008 di Bandung, Jawa Barat kegiatan Jambore Seni Siswa Nasional berganti nama menjadi Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N). Ajang talenta ini rutin diselenggarakan setiap setahun sekali. Di tahun 2025, FLS2N dikembangkan menjadi Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) dan pelaksanaan tingkat nasional diselenggarakan secara daring sebagai implementasi Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 tentang Efisiensi Belanja dalam Pelaksanaan APBN dan APBD TA 2025. Redesain ajang talenta merupakan inisiatif strategis dari Kementerian agar penggunaan sumber daya yang dimiliki baik finansial, teknis, ataupun manusia digunakan secara efektif dan efisien dalam penyelenggaraan ajang talenta di setiap aspek mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Di samping untuk mendorong pengembangan bakat siswa di bidang seni budaya, pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 sekaligus merupakan bagian integral dari Desain Besar Manajemen Talenta Nasional (DBMTN) yang telah diamanatkan dalam Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional. Peraturan ini menjadi landasan utama dalam mempersiapkan generasi emas Indonesia yang berkualitas, kompetitif, dan mampu bersaing di tingkat nasional maupun global.

Manajemen Talenta Nasional (MTN) dirancang sebagai program pemerintah yang berfokus pada tiga bidang utama, yaitu riset dan inovasi, seni budaya, serta olahraga. Dalam konteks seni budaya, Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) merupakan

implementasi konkret dari MTN, yang bertujuan untuk menemukenali, mengembangkan, dan mengapresiasi bakat seni budaya siswa dari seluruh Indonesia.

Lingkup MTN di bidang seni budaya mencakup lima bidang utama yang menjadi prioritas, yaitu: (1) seni rupa & kriya, (2) seni pertunjukan & teater, (3) musik, (4) film, dan (5) bahasa & sastra.

FLS3N 2025 diselenggarakan pada 47 cabang lomba meliputi 15 cabang lomba di tingkat pendidikan dasar, 15 cabang lomba di tingkat pendidikan menengah, dan 17 cabang lomba bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Pelaksanaan seleksi FLS3N 2025 dilaksanakan secara bertahap dimulai dari pendaftaran hingga babak final dan bertingkat dimulai dari seleksi di tingkat Satuan Pendidikan, tingkat Wilayah (Kabupaten/Kota dan Provinsi), dan tingkat Nasional.

Untuk hal tersebut maka diperlukan panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025 sebagai acuan bagi seluruh pihak yang terlibat, termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya guna memastikan setiap tahapan berjalan sesuai prinsip terstandar, transparan, dan akuntabel. Panduan ini diharapkan dapat mendukung penyelenggaraan FLS3N 2025 yang efektif, efisien, dan profesional, sekaligus menjadi dasar bagi ajang talenta seni di masa depan yang relevan dengan kebutuhan zaman dan mendukung terciptanya generasi muda Indonesia yang unggul, kreatif, dan berdaya saing tinggi dalam bidang seni budaya.

B. DASAR HUKUM

Rujukan yang mendasari pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78);
2. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297);
3. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 104);

4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23);
5. Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 205);
6. Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 tentang Efisiensi Belanja dalam Pelaksanaan APBN dan APBD TA 2025;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
8. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Sekolah Formal;
10. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 27 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
11. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah;
12. Peraturan Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 17 Tahun 2024 tentang Penyelenggaraan Ajang Talenta Nasional Peserta Didik; dan
13. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2025.

C. TUJUAN

1. Tujuan Umum
Menjamin penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 dapat terlaksana secara tertib, terstandar, dan berkualitas untuk setiap cabang lomba di setiap jenjang pendidikan.
2. Tujuan Khusus
 - a. Memberikan acuan bagi semua pihak yang terlibat termasuk termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas,

petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.

- b. Memandu penyelenggara FLS3N 2025 tingkat Daerah dan Nasional agar dapat melaksanakan kegiatan secara efektif, efisien.
- c. Menjadi dasar dalam penyusunan panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025 tingkat Daerah yang akan dilaksanakan oleh penyelenggara FLS3N 2025 tingkat Daerah.

D. HASIL YANG DIHARAPKAN

1. Penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 dapat terlaksana secara tertib, terstandar, dan berkualitas untuk setiap cabang lomba di setiap jenjang pendidikan.
2. Terciptanya kesamaan persepsi pada pihak yang terlibat termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya dalam memahami dan melaksanakan ketentuan-ketentuan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.

E. SASARAN

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

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

F. TEMA

Tema umum FLS3N tahun 2025 adalah "*Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri*". Tema ini bermakna harapan agar peserta didik memiliki kesempatan untuk berprestasi dan menggali potensi di bidang seni budaya dan sastra.

Sementara itu, tema khusus FLS3N tahun 2025 adalah "**Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat**" yaitu **bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat**. Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat merupakan wujud nyata dari komitmen Kemendikdasmen dalam mengembangkan sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada penguatan karakter bangsa. Meskipun terdengar sangat sederhana, namun jika gerakan itu mampu diinternalisasikan dengan sempurna akan membawa dampak yang luar biasa terhadap perubahan bangsa. Gerakan tersebut menjadi tonggak penting dalam upaya menciptakan generasi emas Indonesia menuju tahun 2045.

G. PENGERTIAN DAN BATASAN UMUM

1. Pengertian

- a. Talenta adalah individu yang memiliki kemampuan terbaik di bidangnya untuk berkiprah di dalam negeri dan kancah internasional.
- b. Ajang Talenta merupakan wadah aktualisasi prestasi talenta bagi Peserta Didik dalam bentuk lomba atau kompetisi.
- c. Ajang Talenta Nasional adalah Ajang Talenta pada tingkat Nasional.
- d. Ajang Talenta Daerah adalah Ajang Talenta pada tingkat Daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi).
- e. Cabang Lomba adalah bagian dari Ajang Talenta yang menghasilkan Talenta Peserta Didik.
- f. Peserta Didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.
- g. Pemerintah Daerah adalah unsur penyelenggara pemerintahan daerah yang menyelenggarakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah otonom pada tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi.
- h. Satuan Pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan.

- i. Lomba secara daring (dalam jaringan) atau disebut juga *online* adalah lomba yang menggunakan sarana jaringan internet sebagai media transfer data dan informasi.
- j. Lomba secara luring (luar jaringan) atau disebut juga *offline* adalah lomba yang dilaksanakan secara tatap muka antar seluruh peserta pada suatu tempat yang sama.
- k. Balai Pengembangan Talenta Indonesia yang selanjutnya disingkat BPTI adalah unit pelaksana teknis Kementerian yang memiliki tugas dan fungsi bidang pengembangan talenta.
- l. Pusat Prestasi Nasional yang selanjutnya disingkat Puspresnas adalah satuan kerja di bawah Kementerian yang mengurus pengembangan prestasi nasional.
- m. Kementerian adalah kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pendidikan dasar dan menengah.

2. Batasan Umum

Klasifikasi seni yang dilombakan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 sebagai berikut:

a. Pertunjukan

Seni pertunjukan adalah cabang seni yang melibatkan aksi atau performa karya yang disampaikan melalui gerakan, suara, atau ekspresi di hadapan penonton. Materi seni pertunjukan dapat dipersiapkan di tingkat daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi) dengan mengacu pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.

b. Penciptaan

Seni penciptaan adalah cabang seni yang berfokus pada proses menghasilkan karya yang bersifat tetap, yang dapat dilihat, dirasakan, atau diapresiasi sebagai hasil kreativitas individu atau kelompok. Seni ini lebih berorientasi pada produk akhir seperti gambar, lukisan, kerajinan, puisi, atau karya sastra lainnya. Pada FLS3N 2025 pengetahuan, wawasan, bahan, dan peralatan peserta dipersiapkan di tingkat daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi) sesuai dengan tema yang tertera pada buku panduan.

BAB II

MEKANISME PENYELENGGARAAN

A. CABANG LOMBA

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

B. PERSYARATAN UMUM PESERTA

1. Peserta Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) adalah peserta didik yang memiliki status Warga Negara Indonesia (WNI) di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia Luar Negeri yang memiliki status tercatat sebagai peserta didik aktif.
2. Peserta didik berasal dari Satuan Pendidikan yang terakreditasi atau Satuan Pendidikan luar negeri yang diakui oleh Kementerian.
3. Peserta didik aktif yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang Pendidikan Dasar tingkat SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat.

4. Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) dan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang valid.
5. Peserta didik tersinkronisasi pada sistem Data Pokok Pendidikan (Dapodik) dan PD Data.
6. Setiap sekolah dapat mendaftarkan maksimal 2 (dua) orang peserta/tim pada cabang lomba yang sama.
7. Peserta belum pernah menjadi Juara 1, 2, dan 3 FLS2N, LS2N, dan AKA PDBK di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama di tahun sebelumnya.
8. Status peserta didik tingkat SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat pada saat pendaftaran adalah kelas **10** dan **11**.
9. Membuat "**Surat Pernyataan Keaslian Karya**" yang dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani **peserta** serta "**Surat Keterangan Kebenaran Dokumen**" yang dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani **Kepala Sekolah** (contoh surat terlampir di halaman akhir Panduan ini). Kedua surat **dijadikan satu file**, disimpan dalam format PDF, dan diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N.

C. JURI

Juri adalah individu atau sekelompok yang berwenang dan bertanggung jawab memberikan penilaian terhadap Talenta dalam pelaksanaan kompetisi Ajang Talenta. Tim juri setiap cabang lomba terdiri atas 1 orang juri ketua dan 2 orang juri anggota.

1. Juri Ajang Talenta Tingkat Daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi)

(1) Juri harus memiliki:

- (a) kompetensi, yakni memiliki kepakaran yang relevan dengan Cabang Ajang Talenta yang dinilai dan harus dibuktikan dengan sertifikat, rekam jejak (CV), lisensi/penyetaraan, dan/atau pengakuan lain yang dapat dipertanggungjawabkan; dan
- (b) profesionalitas, yakni tidak memiliki konflik kepentingan, tidak menjadi pembina peserta pada Ajang Talenta dan institusi yang sama, dan memiliki rekam jejak tidak profesional dalam melaksanakan penjurian pada Cabang Ajang Talenta.
- (c) Pemilihan juri memperhatikan aspek keterwakilan wilayah dan organisasi yang berkepentingan sesuai dengan Ajang Talenta dan Cabang Ajang Talenta.

(2) Juri Ajang Talenta Tingkat Kabupaten/Kota wajib berasal dari Kecamatan berbeda atau lembaga yang setara.

- (3) Juri Ajang Talenta Tingkat Provinsi wajib berasal dari Kabupaten/Kota berbeda atau lembaga yang setara.
- (4) Juri tidak berasal dari unsur penyelenggara dan panitia pada Ajang Talenta yang sama.
- (5) Juri Ajang Talenta Tingkat Kabupaten/Kota ditentukan, ditetapkan, dan dievaluasi oleh pejabat yang berwenang di tingkat Kabupaten/Kota.

2. Juri Ajang Talenta Tingkat Nasional

- (1) Juri harus memiliki:
 - (a) kompetensi, yakni memiliki kepakaran yang relevan dengan Cabang Ajang Talenta yang dinilai dan harus dibuktikan dengan sertifikat, rekam jejak (CV), lisensi/penyetaraan, dan/atau pengakuan lain yang dapat dipertanggungjawabkan; dan
 - (b) profesionalitas, yakni tidak memiliki konflik kepentingan, tidak menjadi pembina peserta pada Ajang Talenta dan institusi yang sama, dan memiliki rekam jejak tidak profesional dalam melaksanakan penjurian pada Cabang Ajang Talenta.
- (2) Pemilihan juri memperhatikan aspek keterwakilan wilayah dan organisasi yang berkepentingan sesuai dengan Ajang Talenta dan Cabang Ajang Talenta.
- (3) Juri tidak berasal dari unsur penyelenggara dan panitia pada Ajang Talenta yang sama.
- (4) Juri pada setiap Cabang Ajang Talenta ditentukan, ditetapkan, dan dievaluasi oleh Kepala Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

D. PENYELENGGARA FLS3N

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
1	Tingkat Sekolah	Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyelenggarakan seleksi calon peserta FLS3N yang akan menjadi wakil sekolah. ▪ Menugaskan operator tingkat sekolah sebagai admin sistem aplikasi ajang FLS3N 2025.

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
2	Tingkat Kabupaten/Kota	Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota (dapat berkerja sama dengan satuan pendidikan, komunitas, dunia usaha dan industri serta unsur lainnya)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyediakan fasilitas pembinaan dan pelaksanaan kegiatan FLS3N di Kabupaten/Kota masing-masing. ▪ Menugaskan operator tingkat Kabupaten/Kota sebagai admin sistem aplikasi ajang FLS3N 2025. ▪ Melakukan sosialisasi kegiatan FLS3N Kabupaten/Kota. ▪ Mengumumkan atau melakukan pemanggilan peserta FLS3N Kabupaten/Kota. ▪ Melaksanakan FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota berdasarkan jadwal yang ditetapkan BPTI Puspresnas. ▪ Menetapkan hasil FLS3N Kabupaten/Kota berdasarkan hasil penilaian Tim Juri Daerah. ▪ Menyerahkan SK pemenang FLS3N Kabupaten/Kota yang disahkan oleh Kepala Dinas Kabupaten/Kota kepada BPTI. ▪ Menerbitkan sertifikat/e-sertifikat keikutsertaan dan atau pemenang FLS3N dan memastikan tersampaikan kepada peserta. ▪ Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan FLS3N di Kabupaten/Kota masing-masing.
		Operator Kabupaten/Kota	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan pengawasan dan memastikan bahwa satuan pendidikan sudah melakukan pendaftaran di portal BPTI. ▪ Berperan aktif dalam membantu satuan pendidikan yang mengalami kendala

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<p>saat mengikuti rangkaian pelaksanaan FLS3N.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menangani permasalahan kecurangan atau pelanggaran saat pelaksanaan FLS3N. ▪ Menginput/menandai Juara Tingkat Kabupaten/Kota di sistem aplikasi ajang FLS3N Dikmen. ▪ Mengunggah SK Pemenang Kabupaten/Kota berdasarkan hasil penilaian juri.
3	Tingkat Provinsi	Dinas Pendidikan Provinsi (dapat berkerja sama dengan satuan pendidikan, komunitas, dunia usaha dan industri serta unsur lainnya)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyediakan fasilitas pembinaan dan pelaksanaan kegiatan FLS3N di Provinsi masing-masing. ▪ Menugaskan operator tingkat Provinsi sebagai admin sistem aplikasi ajang FLS3N 2025. ▪ Melakukan sosialisasi kegiatan FLS3N Provinsi. ▪ Mengumumkan atau melakukan pemanggilan peserta FLS3N Provinsi. ▪ Melaksanakan FLS3N Tingkat Provinsi berdasarkan jadwal yang ditetapkan BPTI Puspresnas. ▪ Menetapkan hasil FLS3N Provinsi berdasarkan hasil penilaian Tim Juri Daerah. ▪ Menyerahkan SK Pemenang FLS3N Tingkat Provinsi yang ditandatangani/ disahkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi kepada BPTI. ▪ Menerbitkan sertifikat/e-sertifikat keikutsertaan dan atau pemenang

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<p>FLS3N dan memastikan tersampaikan kepada peserta.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan FLS3N di Provinsi masing-masing.
		Operator Provinsi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan pengawasan dan memastikan bahwa satuan pendidikan sudah melakukan pendaftaran di portal BPTI. ▪ Berperan aktif dalam membantu satuan pendidikan yang mengalami kendala saat mengikuti rangkaian pelaksanaan FLS3N. ▪ Menangani permasalahan kecurangan atau pelanggaran saat pelaksanaan FLS3N. ▪ Menginput/menandai Juara Tingkat Provinsi di sistem aplikasi ajang FLS3N Dikmen. ▪ Mengunggah SK Pemenang Provinsi berdasarkan hasil penilaian juri.
4	Tingkat Nasional	Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025. ▪ Melakukan sosialisasi FLS3N 2025. ▪ Menyediakan portal pendaftaran dan sistem aplikasi ajang FLS3N 2025. ▪ Menerima data, karya digital, dan SK pemenang FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota serta Provinsi. ▪ Mengumumkan daftar finalis FLS3N Dikmen 2025 Tingkat Nasional. ▪ Menetapkan tim juri FLS3N tingkat Nasional. ▪ Melaksanakan penjurian/penilaian FLS3N Dikmen 2025 Tingkat Nasional.

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menetapkan pemenang Tingkat Nasional (Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3). ▪ Menerbitkan SK pemenang FLS3N Dikmen 2025 Tingkat Nasional pada laman BPTI dan Puspresnas yang dapat dikases seluruh peserta. ▪ Menerbitkan e-sertifikat bagi finalis dan pemenang FLS3N Dikmen 2025 Tingkat Nasional. ▪ Melakukan evaluasi kegiatan FLS3N dan tindak lanjut.

E. SISTEM SELEKSI

1. Seleksi Tingkat Satuan Pendidikan

- a) Sekolah mengidentifikasi, menyeleksi, dan menetapkan perwakilan terbaik dari sekolahnya sesuai dengan kategori lomba yang telah ditentukan, selanjutnya pihak sekolah melalui operator mendaftarkan siswa di portal registrasi peserta FLS3N di laman <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>.
- b) Sekolah mengikutkan siswanya di dalam seleksi FLS3N tingkat Kabupaten/Kota.

2. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Secara Luring

Seleksi secara luring adalah penyelenggaraan kegiatan penjurian oleh tim juri dengan cara menghadirkan langsung para peserta ajang talenta.

Berikut ini mekanisme seleksi secara luring:

- a) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota atau Cabang Dinas setempat melakukan seleksi peserta FLS3N tingkat Kabupaten/Kota dengan **menggunakan data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran peserta melalui laman <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>**.
- b) Seleksi FLS3N tingkat Kabupaten/Kota dilaksanakan oleh Dinas Kabupaten/Kota atau Cabang Dinas Pendidikan Wilayah setempat.

- c) Peserta seleksi Tingkat Kabupaten/Kota yang dilaksanakan secara luring menampilkan karya seni merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.
- d) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan 1 (satu) peserta/tim terbaik per cabang lomba.
- e) Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota.
- f) Pemenang hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota ditetapkan dalam bentuk Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota atau Cabang Dinas setempat dan diberikan hak mengikuti seleksi di tingkat Provinsi.
- g) SK Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota tentang Penetapan Pemenang FLS3N Dikmen Tingkat Kabupaten/Kota Tahun 2025 beserta video atau karya seni digitalnya dikirimkan kepada BPTI Puspresnas melalui sistem aplikasi ajang FLS3N Dikmen.
- h) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.

Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Secara Daring

Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dapat melaksanakan seleksi secara daring (*online*), baik untuk seluruh maupun sebagian cabang lomba, apabila terkendala oleh kondisi geografis, pendanaan, dan keterbatasan sumber daya. Di samping itu, guna membuka kesempatan yang sama bagi peserta didik di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN), maka dibuka seleksi secara daring (*online*) dengan penjelasan sebagai berikut:

- a) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota atau Cabang Dinas Pendidikan Wilayah setempat melakukan seleksi peserta secara daring (*online*) dengan mengacu data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran peserta <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>.
- b) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota daring merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.

3. Seleksi Tingkat Provinsi Secara Luring

Berikut ini mekanisme seleksi secara luring:

- a) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan seleksi peserta FLS3N tingkat Provinsi dengan dengan mengacu data pemenang FLS3N Dikmen Tingkat Kabupaten/Kota.
- b) Seleksi tingkat Provinsi FLS3N dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi.
- c) Peserta seleksi tingkat Provinsi yang dilaksanakan secara luring menampilkan karya seni merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.
- d) Dinas Pendidikan Provinsi menetapkan 1 (satu) peserta/tim terbaik per cabang lomba.
- e) Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi tingkat Provinsi.
- f) Pemenang hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota ditetapkan dalam bentuk Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi dan diberikan hak mengikuti seleksi di tingkat Nasional.
- g) SK Kepala Dinas Pendidikan Provinsi tentang Penetapan Pemenang FLS3N Dikmen Tingkat Provinsi Tahun 2025 beserta video atau karya seni digitalnya dikirimkan kepada BPTI Puspresnas melalui sistem aplikasi ajang FLS3N Dikmen.
- h) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Provinsi merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.

Seleksi Tingkat Provinsi Secara Daring

Dinas Pendidikan Provinsi dapat melaksanakan seleksi secara daring (*online*), baik untuk seluruh maupun sebagian cabang lomba, apabila terkendala oleh kondisi geografis, pendanaan, dan keterbatasan sumber daya. Di samping itu, guna membuka kesempatan yang sama bagi peserta didik di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN), maka dibuka seleksi secara daring (*online*) dengan penjelasan sebagai berikut:

- a) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan seleksi peserta FLS3N tingkat Provinsi dengan dengan mengacu data pemenang FLS3N Dikmen Tingkat Kabupaten/Kota.

- b) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.

4. Sistem Seleksi Tingkat Nasional Daring

Seleksi tingkat Nasional diselenggarakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Seleksi tingkat Nasional akan dilaksanakan secara daring. Peserta tingkat Nasional adalah seluruh peraih Juara 1 (satu) FLS3N tingkat Provinsi masing-masing cabang lomba yang selanjutnya disebut sebagai Finalis Nasional. Karya seni para Finalis Nasional akan diseleksi oleh Juri Nasional untuk ditentukan Juara Nasional. Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme setiap cabang lomba pada Seleksi Tingkat Nasional Daring diatur dalam Bab III Panduan ini.

F. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA

Sistem aplikasi ajang FLS3N digunakan untuk pendaftaran, pengelolaan pendataan peserta, menandai juara seleksi tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi, unggah karya, unggah SK Pemenang Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi, unduh tutorial, sistem penilaian juri tingkat Nasional, dan pengelolaan pendataan lainnya. Laman yang digunakan sebagai berikut:

1. Portal Registrasi Pendaftaran Peserta FLS3N:
<https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>
2. FLS3N SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat:
<https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/login>
3. Sistem publikasi informasi ajang FLS3N:
<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/>
<https://bpti.kemdikbud.go.id/>
Instagram @puspresnas
4. Unduh e-sertifikat FLS3N:

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

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

G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA

1. Karya diunggah dalam bentuk video atau dokumen digital sesuai dengan ketentuan masing-masing cabang lomba.
2. Peserta **wajib** menyimpan file sesuai format yang ditentukan sebagai berikut:
 - Video: format MP4, resolusi minimal 720p. Orientasi layar, sudut pandang pengambilan video, dan durasi sesuai ketentuan masing-masing cabang lomba.
 - Dokumen Teks: format PDF.
 - Foto/*Scan* Gambar: format PDF, resolusi 300 dpi.
3. File harus diberi nama sesuai format yang ditentukan di masing-masing cabang lomba.
4. Sebelum diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N Dikmen, semua file karya peserta dimasukkan ke dalam folder dengan format penamaan **folder**: *Provinsi_Nama Peserta_Cabang Lomba_FLS3N Dikmen 2025*
5. Folder diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan **pastikan akses file Google Drive diatur ke "Anyone with the link", "Anyone on the internet with the link can view" atau "Siapa saja yang memiliki link dapat melihat"**) agar file dapat diakses oleh panitia dan juri.
6. Video proses pengerjaan karya diunggah ke akun YouTube masing-masing dan diatur ke **unlisted/tidak publik** kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N Dikmen.
7. Tautan/*link* Google Drive atau YouTube wajib diinputkan ke sistem aplikasi ajang FLS3N.
8. *Link* harus diuji terlebih dahulu oleh peserta untuk memastikan bisa diakses oleh panitia dan juri. Peserta bertanggung jawab atas keabsahan dan keutuhan *link* beserta file di dalamnya hingga pengumuman hasil lomba.
9. Karya harus diunggah sebelum tanggal dan waktu yang ditentukan (lihat Tabel Waktu Pelaksanaan).
10. Sistem aplikasi akan menutup akses unggah setelah melewati batas waktu.
11. Setelah mengunggah *link*, peserta akan menerima notifikasi bahwa unggahan telah diterima.

12. Karya peserta tingkat nasional sepenuhnya menjadi hak milik Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

H. WAKTU PELAKSANAAN

1. Waktu Pelaksanaan

No	Kegiatan	Jadwal
1.	Sosialisasi FLS3N Dikmen 2025	Minggu ke-3 April 2025 (Jadwal akan diumumkan di Instagram @puspresnas)
2.	Pendaftaran peserta melalui portal BPTI serta sinkron data ke aplikasi ajang FLS3N Dikmen (operator sekolah)	28 Maret s.d. 10 Mei 2025
3.	Batas akhir pendaftaran peserta dan sinkron data ke aplikasi ajang FLS3N Dikmen (operator sekolah)	10 Mei 2025 pukul 23.59 WIB
4.	Pemberitahuan data pendaftaran seleksi tingkat Kab/Kota kepada Dinas Kab/Kota	15 Mei 2025
5.	<ul style="list-style-type: none">• Pelaksanaan FLS3N Tingkat Kab/Kota• Unggah SK pemenang dan memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Kab/Kota ke aplikasi ajang FLS3N Dikmen (operator Dinas Kab/Kota atau koordinator Dinas Provinsi)	18 Mei s.d. 9 Juli 2025
6.	Batas akhir unggah SK pemenang tingkat Kab/Kota dan memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Kab/Kota ke	9 Juli 2025 pukul 23.59 WIB

No	Kegiatan	Jadwal
	aplikasi ajang FLS3N Dikmen (operator Dinas Kab/Kota atau koordinator Dinas Provinsi)	
7.	Pelaksanaan FLS3N Tingkat Provinsi	14 Juli s.d. 25 Agustus 2025
8.	Unggah SK pemenang tingkat Provinsi dan memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Provinsi ke aplikasi ajang FLS3N Dikmen (operator Dinas Provinsi)	25 Agustus s.d. 15 September 2025
9.	Batas akhir unggah SK pemenang tingkat Provinsi dan memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Provinsi ke aplikasi ajang FLS3N Dikmen (koordinator dinas provinsi)	15 September 2025 pukul 23.59 WIB
10.	Penerbitan surat pengumuman Finalis Nasional di laman Puspresnas	18 September 2025
11.	Batas unggah berkas karya Finalis Nasional ke sistem aplikasi ajang (operator sekolah atau dinas provinsi)	18 s.d. 24 September 2025 pukul 23.59 WIB
12.	Pelaksanaan FLS3N Dikmen Tingkat Nasional (daring)	28 September s.d. 3 Oktober 2025
13.	Pengumuman Pemenang Nasional di laman (<i>website</i>) dan Instagram Puspresnas	6 Oktober 2025

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

I. PENGHARGAAN

1. Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi

Penerbitan sertifikat atau e-sertifikat bagi peserta dan pemenang **FLS3N 2025 Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi merupakan kewenangan Dinas Pendidikan atau Cabang Dinas Pendidikan Wilayah setempat**. Namun, capaian prestasi pada tingkat ini dapat dicatat dalam **Sistem Informasi Manajemen Talenta (SIMT)** yang dikelola oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pencatatan prestasi dalam sistem ini memberikan berbagai manfaat bagi peserta, antara lain:

- a. Pengakuan resmi dari Kementerian atas capaian prestasi yang diraih.
- b. Peluang insentif akademik, termasuk potensi prioritas dalam Sistem Penerimaan Murid Baru (SPMB).
- c. Dokumentasi prestasi dalam program manajemen talenta nasional, yang dapat mendukung perkembangan akademik dan karier peserta di masa depan.

Untuk itu, pencatatan prestasi dalam sistem aplikasi ajang FLS3N Dikmen dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. **Operator Dinas Pendidikan Tingkat Provinsi wajib** menginputkan atau menandai capaian prestasi peserta yang meraih **juara di FLS3N Tingkat Provinsi** ke dalam sistem.
- b. **Operator Dinas Pendidikan Tingkat Kabupaten/Kota dianjurkan** untuk menginputkan atau menandai capaian prestasi peserta yang meraih **juara di FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota** ke dalam sistem.
- c. Pencatatan dilakukan berdasarkan **Surat Keputusan (SK) Pemenang FLS3N 2025** yang diterbitkan oleh Dinas Pendidikan setempat. Adapun capaian prestasi yang dapat didaftarkan mencakup:
 - 1) Juara 1
 - 2) Juara 2
 - 3) Juara 3
 - 4) Juara Harapan 1
 - 5) Juara Harapan 2

6) Juara Harapan 3

Catatan: Jika prestasi peserta tidak dicatat dalam sistem, maka peserta akan kehilangan manfaat yang dapat diperoleh, seperti pengakuan resmi dan peluang insentif akademik. Oleh karena itu, **Dinas Pendidikan diharapkan berperan aktif dalam pencatatan prestasi ini** agar peserta dapat memperoleh manfaat yang maksimal.

2. Tingkat Nasional

Capaian prestasi peserta FLS3N 2025 Tingkat Nasional akan **secara otomatis** tercatat dalam Sistem Informasi Manajemen Talenta (SIMT) yang dikelola oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pencatatan ini dilakukan langsung oleh penyelenggara FLS3N di Tingkat Nasional. Dengan adanya pencatatan ini, peserta yang meraih **Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, Juara Harapan 3, dan Finalis di FLS3N 2025 Tingkat Nasional** akan memiliki rekam jejak prestasi yang tercatat secara resmi dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan akademik maupun non-akademik.

Penghargaan kejuaraan Tingkat Nasional sebagai berikut:

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

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

J. PEMBIAYAAN

1. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Daerah bersumber dari dana APBD atau dana lain sesuai kewenangan daerah masing-masing.

2. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Nasional bersumber dari dana APBN Tahun 2025 yang dialokasikan untuk Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional Tahun 2025.

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

1. Peserta wajib mematuhi peraturan dan mengikuti jadwal pelaksanaan yang telah ditetapkan.
2. Pembatalan peserta dilakukan apabila:
 - a. meninggal dunia;
 - b. mengundurkan diri;
 - c. melakukan tindakan pelanggaran tata tertib ajang talenta;
 - d. melakukan tindakan kekerasan (intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan);
 - e. terlibat dalam penggunaan dan pengedaran narkoba; dan
 - f. terlibat tindakan kriminal.
3. Pembatalan peserta ajang talenta tingkat Nasional dilakukan oleh Kepala Pusat Prestasi Nasional.
4. Pembatalan apresiasi dapat berupa pembatalan kemenangan dan/atau pembatalan penghargaan.
5. Pembatalan kemenangan dan/atau penghargaan dilakukan apabila ditemukan:
 - a. praktik kecurangan dalam penyelenggaraan Ajang Talenta;
 - b. pelanggaran terhadap prosedur dan etika penyelenggaraan Ajang Talenta;
 - c. melakukan tindak pidana yang berkaitan dengan intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan; dan
 - d. melakukan pidana kejahatan yang berkaitan dengan korupsi, narkoba, dan makar.
6. Mekanisme pembatalan kepesertaan dan pembatalan apresiasi didasarkan pada laporan pengaduan. Laporan pengaduan dapat disampaikan oleh pelapor, baik secara langsung (lisan), tidak langsung (tertulis) melalui kanal pelaporan yang disediakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional dalam bentuk surat tertulis, telepon, pesan singkat elektronik, surat elektronik, foto, video,

tangkapan layar, maupun bentuk penyampaian laporan lain yang memudahkan pelapor. Laporan pengaduan ditindaklanjuti oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional dengan melakukan penanganan investigasi terhadap pelanggaran dan pembatalan. Investigasi terhadap pelanggaran didasarkan atas bukti yang dikirimkan.

7. Hak cipta karya hasil lomba tetap berada di tangan peserta ajang talenta yang bersangkutan;
8. Hak penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih wahana karya peserta tingkat nasional baik sebagian atau keseluruhan untuk kepentingan nonkomersial ada pada Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dan akan diatur sebagaimana mestinya.
9. Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan ajang talenta yang diatur dalam panduan teknis ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan di masa yang akan datang. Untuk itu, Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional akan memberitahukannya pada saat perubahan itu sudah ditetapkan, dan akan disampaikan secepatnya melalui mekanisme tertentu atau dokumen tersendiri yang terpisah dari buku panduan ini.

BAB III

PELAKSANAAN LOMBA

A. BACA PUISI

1. PENGERTIAN

Seni Baca Puisi adalah keterampilan yang melibatkan membacakan puisi secara lisan dengan penekanan pada ekspresi, intonasi, ritme, dan emosi. Membaca puisi merupakan alih wahana dari karya sastra puisi ke dalam seni pertunjukan yang melibatkan bahasa lisan yang seringkali juga disebut deklamasi. Kesenian ini melibatkan penghayatan dan ekspresi untuk menyampaikan pesan penyair kepada pendengar. Elemen penting dalam membaca puisi adalah penghayatan, ekspresi, kehalusan vokal, dan gerakan tubuh.

2. PERSYARATAN

- a. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri).
- b. Peserta mengenakan aksesoris yang mengandung unsur kedaerahan (bukan pakaian tradisional) dengan memperhatikan kesopanan dan kenyamanan saat membacakan puisi.
- c. Peserta diwajibkan membuat video baru dengan menggunakan *roll up banner* dan dibebaskan memilih puisi pilihan yang telah disediakan panitia.
- d. Peserta wajib mengirimkan video baca puisi tanpa *background* (musik, efek, dan lain-lain).

3. KETENTUAN TEKNIS KARYA

- a. Video diawali dengan pengenalan diri peserta dengan menyebutkan nama lengkap, asal sekolah, kota dan provinsi, dan kategori lomba.
- b. Sekolah atau Dinas Pendidikan Provinsi diharapkan dapat memfasilitasi pembuatan *roll up banner*.
- c. Pengambilan gambar dilakukan dengan kamera statis yang memperlihatkan pembaca puisi secara keseluruhan atau setengah badan dalam posisi berdiri.
- d. Kedua puisi dibaca sekaligus dalam satu rekaman video tanpa ada jeda/editan (kontinyu), diawali dengan puisi wajib terlebih dahulu.

- e. Perekaman video dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan dan seizin orangtua/wali.
- f. Durasi video rekaman untuk dua puisi **maksimal** 12 menit. Kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai.
- g. Format file **video MP4 (kualitas HD dengan minimal resolusi 720p)** dan perekaman video diambil secara **landscape atau horizontal**.
- h. Hasil rekaman tidak boleh direkayasa ulang/diedit (***long take video***).
- i. Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas. Peserta wajib memperhatikan kualitas gambar dan audio.
- j. Peserta tidak diperbolehkan membaca puisi tanpa teks (menghafal). Pada saat pembacaan puisi, peserta harus terlihat memegang teks puisi yang dibacakan (teks berbentuk kertas, bukan dalam bentuk digital).
- k. Nama file mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: BACA PUISI_Bejo Norontoko_SMAN 1 Soe_Kabupaten Timor Tengah Selatan_NTT).
- l. Video wajib diunggah ke <https://youtube.com> dengan klik pilihan "**unlisted**" pada menu "**visibilitas**". (lihat tutorial pada laman seleksi FLS3N).
- m. Tautan (*link*) video Youtube dimasukkan (*insert*) ke portal ajang FLS3N-Dikmen 2025 sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan oleh panitia.

4. TAHAPAN SELEKSI

- a. Seleksi Tingkat Provinsi
 - 1) Peserta tingkat provinsi adalah juara 1 hasil seleksi dari lomba di kabupaten/kota yang dibuktikan dengan Surat Keputusan kepala suku dinas/dinas kabupaten/kota setempat.
 - 2) Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (peserta boleh putra atau putri).
 - 3) Syarat dan ketentuan teknis tingkat provinsi mengacu pada syarat dan ketentuan lomba tingkat nasional.
 - 4) Tema seleksi tingkat provinsi mengacu pada tema di tingkat nasional.

- 5) Materi lomba tingkat provinsi ditentukan oleh juri dan panitia tingkat provinsi.
- 6) Peserta membacakan puisi wajib dan satu puisi pilihan. (Daftar dan materi puisi disediakan oleh panitia provinsi).
- 7) Pembacaan puisi dari awal hingga akhir sepenuhnya direkam melalui alat rekam (video recorder/Handicam/HP dan alat rekam lainnya yang sesuai dengan ketentuan teknis karya).
- 8) Peserta tidak diperbolehkan menambahkan, dalam bentuk nyanyian dan/atau pengulangan larik/bait tertentu, atau mengurangi puisi yang dibacakan.
- 9) Peserta tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu apapun, baik berupa iringan musik maupun alat bantu lainnya, seperti topeng atau kostum kecuali teks puisi yang akan dibacakan.
- 10) Seleksi bertujuan menetapkan satu pemenang untuk mewakili provinsi pada tingkat nasional.

b. Tingkat Nasional

- 1) Peserta tingkat nasional adalah juara satu lomba baca puisi FLS3N tingkat provinsi yang dibuktikan melalui dokumen Surat Keterangan (SK) penetapan yang ditandatangani oleh Kepala Dinas Pprovinsi setempat.
- 2) Peserta mengunggah video baru pembacaan puisi sesuai dengan daftar puisi yang terdapat dalam poin 4 (materi lomba) di bawah.
- 3) Pembacaan puisi dari awal hingga akhir sepenuhnya direkam melalui alat rekam (video recorder/Handicam/HP dan alat rekam lainnya yang sesuai dengan ketentuan teknis karya).
- 4) Peserta tidak diperbolehkan menambahkan, dalam bentuk nyanyian dan/atau pengulangan larik/bait tertentu, atau mengurangi puisi yang dibacakan.
- 5) Peserta tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu apapun, baik berupa iringan musik maupun alat bantu lainnya, seperti topeng atau kostum kecuali teks puisi yang akan dibacakan.

- 6) Apabila diperlukan, peserta dapat diminta oleh dewan juri untuk diwawancarai melalui tautan zoom/gmeet/atau sejenisnya.
- 7) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan dalam acara rapat teknis (*technical meeting*).
- 8) Materi pembacaan puisi dapat diakses pada website Pusat Prestasi Nasional dalam menu materi lomba.

5. TEMA DAN MATERI

a. Tema Lomba

Tema Lomba Baca Puisi FLS3N tahun 2025 adalah: "Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri."

b. Materi Lomba

Peserta membacakan 2 (dua) puisi; 1 puisi wajib dan 1 puisi pilihan dari daftar puisi-puisi pilihan di bawah ini:

1) Puisi Wajib:

- a. "Kepada Kawan" (karya Chairil Anwar)

2) Puisi Pilihan:

- a) "Mari, Mari Kita Belajar Lagi" (Suminto A. Sayuti)
- b) "Dalam Doaku" (Sapardi Djoko Damono)
- c) "Jendela Ibu" (Joko Pinurbo)
- d) "Manusia Pertama di Angkasa Luar" (Subagio Sastrowardoyo)
- e) "Membaca Tanda-Tanda" (Tufiq Ismail)
- f) "Dialog Bukit Kemboja" (Zawawi Imron)
- g) "Tanah Air Mata" (Sutardji Calzoum Bachri)
- h) "Melodia" (Umbu Landu Paranggi)
- i) "Gugur" (WS Rendra)
- j) "Fajar pun Telah Menyingsing" (Djawastin Hasugian)

6. INDIKATOR PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Penghayatan	40%	Peserta mampu menghayati dengan tepat keseluruhan makna puisi yang dibacakan, baik makna yang tersirat maupun yang tersurat.
2	Pengucapan	30%	Peserta mampu membacakan puisi dengan artikulasi yang jelas, intonasi yang tepat, dan dinamika pengucapan yang kuat.
3	Gerak tubuh/gesture	30%	Peserta mampu membacakan puisi dengan gestur atau gerak tubuh yang berjiwa dan terjaga serta ekspresi/mimik wajah yang sesuai.

Interval penilaian pada setiap indikator:

- Point 60 – 65 = **Kurang** (Baik penghayatan, pengucapan maupun gerak tubuhnya masih belum memadai untuk mendukung penampilannya dalam pembacaan puisi)
- Point 70-75 = **Cukup** (Memiliki penghayatan yang cukup dan teknik vokal yang baik, walaupun terlihat masih gugup/gagap)
- Point 80–85 = **Baik** (Penghayatannya sudah sesuai dengan tafsirnya atas puisi, penampilan gerak tubuh yang berjiwa, walau masih ada kekurangtepatan atas intonasi/artikulasi pengucapannya)
- Point 90 – 95 = **Sangat Baik** (Peserta mampu menghayati dengan tepat keseluruhan makna puisi yang dibacakan, artikulasi yang jelas, intonasi yang tepat, dan dinamika pengucapan yang kuat, serta mampu membacakan puisi dengan gestur atau gerak tubuh yang berjiwa dan ekspresi yang sesuai.

4. Kembangkan Selatannya

B. CIPTA LAGU

1. PENGERTIAN

Cipta lagu adalah seni menuangkan gagasan dalam bentuk komposisi lagu yang mencakup elemen-elemen musik sebagai berikut: lirik, melodi, ritme, dan harmoni serta penyusunan struktur lagu secara variatif dalam aransemen.

Lomba Cipta Lagu FLS3N 2025 bertujuan memberikan siswa ruang kreatif dan ruang ekspresi melalui karya lagu. Menjadi sarana pengenalan karakter dan identitas diri yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa, serta membangun empati terhadap sesama. Mengembangkan potensi siswa untuk menjadi pencipta dan penulis lagu yang karyanya bisa diapresiasi dalam skala nasional dan internasional.

2. PERSYARATAN

- a. Peserta memiliki bakat dan keinginan sebagai pencipta sekaligus penulis lagu.
- b. Memiliki kemampuan dasar sebagai berikut:
 - 1) Pendengaran musikal; mampu membedakan interval nada tertentu dan mampu membedakan antara suara sumbang (*out of pitch*) atau suara tidak selaras (*out of tune*).
 - 2) Mampu mengerti nilai nada (*note value*) dan ritmik.
 - 3) Mampu menulis dan membaca (secara dasar) notasi angka dan atau notasi balok.
 - 4) Mampu memainkan setidaknya satu buah alat musik harmonis, contohnya piano, gitar, ukulele, dan sebagainya.
 - 5) Memiliki kemampuan dasar bernyanyi sambil memainkan alat musik.

3. KETENTUAN DAN MATERI LOMBA SELEKSI TINGKAT WILAYAH (KABUPATEN/KOTA ATAU PROVINSI)

Materi yang diperlombakan dalam seleksi tingkat wilayah adalah Lagu yang diciptakan oleh peserta yang kemudian akan disebut dengan **Lagu A**.

- a. **Lagu A** akan diciptakan mengikuti sub tema lomba Cipta Lagu FLS3N 2025: **“PUJANGGA PENGAWAL LISAN BANGSA”**
- b. **Lagu A** diciptakan dengan menggunakan puisi (terlampir) sebagai lirik dalam lagu. Panitia akan menyediakan 3 puisi karya Sulaiman Juned.
- c. Peserta bebas memilih 1 (satu) buah puisi untuk dijadikan lirik dalam karya cipta **Lagu A**.
- d. Dalam proses penciptaan **Lagu A**, peserta TIDAK BOLEH menambah, mengurangi, atau merubah kata-kata dalam puisi yang dipilih.
- e. Peserta dalam proses penciptaan **Lagu A** BOLEH melakukan pemenggalan kalimat dalam puisi untuk disesuaikan dengan garis melodi sebagai bentuk interpretasi dengan memperhatikan perubahan makna kalimat.
- f. Peserta BOLEH mengulang-ulang kata atau kalimat tertentu didalam puisi untuk penegasan terhadap makna lagu, membentuk chorus atau reffrain, atau menciptakan *hook*.
- g. Judul **Lagu A** mengikuti judul puisi yang dipilih peserta.
- h. Genre, arransemen, dan tempo musik bebas. Bisa dimainkan secara solo, diiringi satu pemain musik, diiringi band, atau berkelompok dengan format yang unik.
- i. Karya Cipta Lagu menggunakan struktur lagu yang lazim sesuai kaidah ilmu bentuk Analisa Musik, yaitu: Intro, Verse, Chorus, Coda atau Outro, atau menggunakan bagan A, B, C, dst. Peserta boleh menambahkan pengembangan struktur kedalam arransementnya dengan menggunakan Pre Chorus, Interlude, dan Bridge.

Peserta diharapkan mampu menampilkan serta menonjolkan ide-ide musikal berupa scale/laras unik dari daerah masing-masing, serta penggunaan alat musik khas daerah masing-masing dalam arransemen **Lagu A**.
- j. Durasi **Lagu A** minimal 3 menit dan maksimal 4 menit 30 detik, dengan batas toleransi 20 detik.
- k. Peserta atau lagu karya cipta yang diikutkan dalam lomba adalah atas nama perorangan bukan kelompok.

- l. Lagu harus merupakan karya asli (original) yang baru diciptakan dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba cipta lagu atau lomba sejenis sebelumnya.
- m. Peserta wajib membuat video rekaman **Lagu A** dengan resolusi minimal 720p dengan kualitas audio baik dan layak dengar.
- n. Peserta menggunakan pakaian rapi, kemeja, celana panjang bagi peserta pria, serta busana yang tidak menonjolkan aurat bagi peserta wanita. Penggunaan busana daerah tidak diperlukan namun peserta dipersilahkan bila ingin menggunakan atribut atau aksesoris khas daerah masing-masing.
- o. Peserta wajib menyertakan Nama, Nama Sekolah, Asal Daerah, Judul lagu, dan lirik lagu di dalam video rekaman **Lagu A**.
- p. Video **Lagu A** karya peserta diserahkan kepada panitia dengan cara mengirimkan file digital ataupun diunggah ke Youtube, dan menyertakan tag "Cipta Lagu FLS3N 2025".
- q. Peserta wajib menuliskan dan menyerahkan **partitur** notasi karya **Lagu A** (not balok ataupun angka), **deskripsi lagu**, dan **deskripsi singkat proses penciptaan** dalam bentuk **.pdf** dengan ukuran file tidak lebih dari 5MB, serta mengisi **surat pernyataan orisinalitas lagu** di atas materai Rp.10.000.- yang ditandatangani oleh peserta dan ditandatangani oleh Kepala Sekolah.
- r. Materi karya Cipta Lagu yang berupa video, audio, naskah dan partitur akan diarsipkan serta menjadi hak milik Pusat Prestasi Nasional tanpa menghilangkan hak cipta dari peserta dan pencipta puisi.
- s. Penilaian Lomba Tingkat Nasional akan dilaksanakan secara daring. Peserta **wajib** menghadiri tanya jawab secara daring via Zoom pada waktu yang ditentukan oleh panitia.

Materi yang diperlombakan dalam tingkat Nasional adalah Lagu yang diciptakan oleh peserta yang kemudian akan disebut dengan **Lagu B**.

- a. **Lagu B** menggunakan tema bebas.
- b. **Lagu B** diciptakan setelah peserta dinyatakan lolos ke babak Final.

- c. Genre dan tempo musik bebas. Diarransememen untuk dimainkan secara solo, atau duet diiringi hanya oleh satu pemain musik.
 - d. Lirik yang diciptakan berbahasa santun, menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, tidak mengandung ujaran kebencian, kata-kata kasar dan vulgar, serta tidak mengandung unsur SARA.
 - e. Karya Cipta Lagu menggunakan struktur lagu yang lazim sesuai kaidah ilmu bentuk Analisa Musik, yaitu: Intro, Verse, Chorus, Coda atau Outro, atau menggunakan bagan A, B, C, dan seterusnya.
 - f. Peserta boleh menambahkan pengembangan struktur kedalam arranssemennya dengan menggunakan Pre Chorus, Interlude, dan Bridge.
 - g. Peserta diharapkan mampu menampilkan serta menonjolkan penggunaan idiom-idiom, ide-ide musikal berupa laras/scale khas daerah masing-masing, serta penggunaan alat musik khas daerah masing-masing dalam arranssememen
- Lagu B.**
- h. Durasi **Lagu B** minimal 3 menit dan maksimal 4 menit 30 detik, dengan batas toleransi 20 detik.
 - i. Peserta atau lagu karya cipta yang diikuti dalam lomba adalah atas nama perorangan bukan kelompok.
 - j. Lagu harus merupakan karya asli (original) yang baru diciptakan dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba cipta lagu atau lomba sejenis sebelumnya.
 - k. Peserta wajib membuat video rekaman **Lagu B** dengan resolusi minimal 720p dengan kualitas audio baik dan layak dengar.
 - l. Peserta menggunakan pakaian rapi, kemeja, celana panjang bagi peserta pria, serta busana yang tidak menonjolkan aurat bagi peserta wanita. Penggunaan busana daerah tidak diperlukan namun peserta dipersilahkan bila ingin menggunakan atribut atau aksesoris khas daerah masing-masing.
 - m. Peserta wajib menyertakan Nama, Nama Sekolah, Asal Daerah, Judul lagu, dan lirik lagu di dalam video rekaman **Lagu B**.

- n. Video **Lagu B** karya peserta diserahkan kepada panitia dengan cara mengirimkan file digital ataupun diunggah ke Youtube, dan menyertakan tag "Cipta Lagu FLS3N 2025".
- o. Peserta wajib menuliskan dan menyerahkan **partitur** notasi karya **Lagu B** (not balok ataupun angka), **deskripsi lagu**, dan **deskripsi singkat proses penciptaan** dalam bentuk **.pdf** dengan ukuran file tidak lebih dari 5MB, serta mengisi **surat pernyataan orisinalitas lagu** di atas materai Rp.10.000.- yang ditandatangani oleh peserta dan ditandatangani oleh kepala sekolah (format terlampir).
- p. Materi karya Cipta Lagu yang berupa Video, Audio, dan Partitur akan diarsipkan serta menjadi hak milik Pusat Prestasi Nasional tanpa menghilangkan hak cipta dari peserta.

4. KETENTUAN TEKNIS KARYA

- a. Lagu yang dilombakan adalah asli karya peserta bukan duplikasi dari karya orang lain yang pernah dipublikasikan dalam hal melodi (rangkaian nada) dan lirik pada sebagian frase lagu maupun seluruhnya
- b. Peserta wajib menandatangani surat pernyataan keaslian karya atas lagu yang diciptakan dan diikutsertakan pada lomba
- c. Karya tidak pernah diikutsertakan dalam Festival/Lomba Cipta/Kompetisi Lagu yang lain.
- d. Materi karya (audio dan partitur) akan diarsipkan dan menjadi milik Pusat Prestasi Nasional.
- e. Lagu menjadi hak milik Pusat Prestasi Nasional tanpa menghilangkan hak cipta pengarang lagu.
- f. Peserta mengirimkan file partitur lagu dalam bentuk not balok/not angka yang ditulis manual atau menggunakan software/aplikasi. Selain itu peserta juga mengirimkan file teks lirik lagu dengan format PDF ke portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025.

- g. File partitur lagu yang diunggah memiliki resolusi 72 dpi, format PDF, dan tidak lebih dari 5 MB.
- h. Rekaman lagu dalam bentuk audio (MP3 128kbps/ *high quality audio*).
- i. Rekaman lagu dinyanyikan hanya dengan iringan satu alat musik dan dinyanyikan oleh penciptanya sendiri atau orang lain.
- j. Proses perekaman lagu boleh menggunakan DAW (Garage Band, Logic Pro, Pro Tools, Cubase, Nuendo, dan sejenisnya) atau direkam langsung menggunakan mikrofon handphone dengan mengutamakan kejelasan vokal dan lirik lagu.

5. INDIKATOR PENILAIAN

- a. Penilaian karya cipta **Lagu A** pada seleksi tingkat wilayah dititikberatkan pada orisinalitas, kesesuaian lirik dengan tema, komposisi, estetika, pemilihan nada(melodi), penulisan notasi, serta penggunaan instrumen khas daerah masing-masing.
- b. Secara garis besar penilaian akan dibagi menjadi:
 - 1) Ide Karya (orisinalitas, kesesuaian tema, dan lain – lain) 30%
 - 2) Proses penciptaan (komposisi, pemilihan nada, penulisan notasi, dan lain - lain) 25 %
 - 3) Estetika (kesesuaian lirik dan melodi, instrumen, tehnik komposisi, dan alain - lain) 25%
 - 4) Keunikan (penggunaan idiom-idiom, scale/laras, instrumen khas daerah masing-masing, dan lain-lain) 20%

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 50 – 65 = Kurang (misalnya : tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan)
- 2) Point 65 – 75 = Cukup (misalnya : cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan)
- 3) Point 75 – 85 = Baik (misalnya : baik/dapat dikembangkan)

- 4) Point 85 – 95 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)
- c. Penilaian karya cipta **Lagu B** pada final tingkat Nasional dititikberatkan pada orisinalitas, kesesuaian lirik dengan tema, komposisi, estetika, pemilihan nada(melodi), penulisan notasi, hasil wawancara, serta penggunaan instrumen khas daerah masing-masing.
- d. Secara garis besar penilaian akan dibagi menjadi:
 - 1) Proses penciptaan (komposisi, pemilihan nada, penulisan notasi, dan lain – lain) 30 %
 - 2) Estetika (kesesuaian lirik dan melodi, instrumen. tehnik komposisi, dan lain-lain) 25%
 - 3) Ide Karya (orisinalitas, kesesuaian tema, dan lain-lain) 25%
 - 4) Presentasi (pertanggung jawaban karya, tanya jawab, musikalitas) 20%

Interval penilaian pada setiap indikator:

- a) Point 50 – 65 = Kurang (misalnya : tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan)
- b) Point 65 – 75 = Cukup (misalnya : cukup baik dan perlu pembinaan Point lanjutan dan lain-lain)
- c) Point 75 – 85 = Baik (misalnya : baik/pembinaan lanjutan)
- d) Point 85 – 95 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)

6. PERATURAN DAN SANKSI DALAM PENCIPTAAN KARYA

- a. Plagiarisme,

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

b. Keikutsertaan Peserta,

Peserta yang berhak lolos ke babak selanjutnya adalah peserta yang telah mengikuti proses penilaian dan seleksi sejak awal lomba dimulai.

Adapun dengan sebab satu dan lain hal peserta tidak bisa mengikuti ke babak selanjutnya maka pihak sekolah atau pihak lain tidak diperbolehkan menunjuk siswa lain sebagai pengganti.

Panitia dan dewan juri kemudian akan memilih peserta lain sesuai tingkatan penilaian untuk menggantikan posisi peserta tersebut di atas.

c. Sanksi bagi Plagiarisme,

1) DISPENSASI dan PENGURANGAN NILAI bila dinilai pelanggaran tidak mencemari nilai kompetisi, dan pelaku terbukti tidak melakukan dengan kesengajaan.

2) DISKUALIFIKASI bila terbukti dengan sengaja melakukan tindak plagiarisme yang merugikan peserta lain dan disertai dengan niat mengelabui dewan juri.

d. Sanksi bagi peserta ilegal,

Peserta yang terbukti menempati posisi yang bukan haknya, menjadi joki atau pengganti bagi peserta lain, atau memalsukan identitas demi kesempatan ikut berlomba, akan dikenakan sanksi DISKUALIFIKASI.

C. CIPTA PUISI

1. PENGERTIAN

Cipta puisi adalah seni mengungkapkan perasaan dan gagasan secara tertulis dalam bentuk puisi berbahasa Indonesia. Cabang lomba Cipta Puisi bertujuan mengoptimalkan kemahiran dan kepekaan bahasa serta merangsang imajinasi peserta melalui penulisan puisi.

2. SELEKSI

FLS3N 2025 dilaksanakan secara daring dengan tahapan penilaian sebagai berikut.

a. Tingkat Provinsi

- 1) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan penilaian karya peserta yang telah terdaftar pada portal registrasi BPTI.
- 2) Bila pelaksanaan dilakukan secara luring, materi lomba dan penilaian mengacu pada standar penjurian yang ditentukan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI).
- 3) Hasil penilaian disampaikan kepada BPTI dalam bentuk SK Kepala Dinas beserta lampiran nilai yang sudah terinput di aplikasi penilaian yang disediakan BPTI.

b. Tingkat Nasional

- 1) Peserta Lomba Cipta Puisi Tingkat Nasional adalah juara pertama Tingkat Provinsi yang disahkan dengan Surat Keputusan dari Kepala Dinas Provinsi.
- 2) Puisi yang dilombakan dalam Lomba Cipta Tingkat Nasional adalah puisi yang menjadi juara pertama pada Lomba Cipta Puisi Tingkat Provinsi.
- 3) Puisi karya peserta, SK Kepala Dinas Provinsi, dan Pakta Integritas dikemas dalam file yang berbeda dengan format PDF, lalu dikirimkan melalui portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025.

3. PERSYARATAN KHUSUS

- a. Peserta belum pernah menjadi juara pada lomba FLS2N untuk cabang Cipta Puisi.
- b. Peserta bersedia menandatangani surat pernyataan keaslian karya: pernyataan yang menegaskan bahwa puisi yang diciptakannya merupakan karya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya hasil *Artificial Intelligence*.
- c. Pakta Integritas dan puisi juara pertama Tingkat Provinsi yang dikemas dalam format PDF dikirim ke BPTI melalui portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025.

4. KETENTUAN TEKNIS KARYA

- a. Puisi merupakan hasil karya peserta sendiri, bukan hasil jiplakan, hasil
- b. tiruan, hasil terjemahan, atau hasil kerja mesin (*Artificial Intelligence*).
- c. Isi puisi disesuaikan dengan tema besar FLS3N 2025: **"Ekspresi Seni Inspirasi Negeri"**
- d. Puisi belum pernah dipublikasikan di media apa pun dan mana pun.
- e. Puisi tidak mengandung unsur pornografi, SARA, dan bias gender.
- f. Puisi ditulis tangan di atas kertas putih dengan tinta hitam dan huruf yang jelas, rapi, dan terbaca dalam bahasa Indonesia yang sesuai dengan laras bahasa puisi.
- g. Panjang puisi antara 1-3 halaman.
- h. Puisi harus diberi judul dengan HURUF KAPITAL dan di bawah judul dituliskan nama penciptanya yang pada setiap huruf awal kata nama tersebut digunakan huruf kapital.

Contoh:

SUATU PAGI DI SEBUAH DESA YANG HILANG: Anom Brajadenta Barasukma

- i. Puisi dalam format PDF diunggah melalui portal lomba FLS3N-Dikmen 2025.
- j. Nama *file* mencakup unsur berikut: cabang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh: CIPTA PUISI_Anom Brajadenta Barasukma_SMAN 1
Wonogiri_Kabupaten Wonogiri_Jawa Tengah.

5. MATERI LOMBA

Materi lomba berupa karya puisi siswa yang diciptakan berdasarkan tema besar FLS3N tahun 2025, "**Ekspresi Seni Inspirasi Negeri**". Puisi dengan tema tersebut digali dari hasil pengamatan, pemikiran, perenungan, penghayatan, dan tanggapan terhadap fenomena tertentu: alam, sosial, dan budaya. Bila lomba dilakukan secara luring, peserta lomba diarahkan panitia dan didampingi Tim Juri untuk meninjau lokasi tertentu untuk memperoleh bahan guna penulisan puisi.

6. TEKNIS PENILAIAN

a. Penilaian

Penilaian puisi dilakukan dengan sejumlah kriteria berikut: (1) kesesuaian/keselarasan isi puisi dengan tema lomba; (2) originalitas, kreativitas, dan kesegaran bahasa; serta (3) keutuhan.

b. Indikator Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Kesesuaian/keselarasan isi dengan tema	20%	isi puisi sudah sesuai/selaras dengan tema FLS3N 2025
2	Originalitas, kreativitas dan kesegaran bahasa	60%	puisi peserta asli, bukan jiplakan, tiruan dari puisi lain, atau hasil dari <i>Artificial Inteliegence</i> ; diksi, metafor, dan peranti puisi lain sudah digunakan secara tepat dalam puisi; sudah ada kebaruan (tidak klise)
3	Keutuhan	20%	hubungan antarkata, antarlarik, dan bait secara keseluruhan erat

Interval penilaian pada setiap indikator:

1. Point 55 – 60 = Kurang (tidak sesuai dan ke depan perlu perbaikan)
2. Point 65 – 70 = Cukup (cukup baik, namun perlu pembinaan lanjutan)

3. Point 85– 90 = Baik (baik dan masih perlu pembinaan lanjutan untuk mencapai kesempurnaan)

4. Point 95 – 100 = Sangat Baik (sempurna)

c. Penentuan Juara dan Keputusan Juri

1) Juara ditentukan berdasarkan nilai tertinggi dari Tim Juri.

2) Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Penyusunan
Jakarta Selatan,

D. DESAIN POSTER

1. PENGERTIAN

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

2. PERSYARATAN

- a. Peserta perlu memiliki kemampuan abstraksi untuk menerjemahkan brief/soal/materi lomba (konsep) menjadi bentuk visual yang kongkrit.
- b. Peserta perlu memiliki keterampilan mengolah tulisan dan gambar secara manual untuk membuat sketsa poster.
- c. Peserta perlu memiliki keterampilan mengoperasikan perangkat keras dan perangkat lunak untuk mendigitalkan sketsa menjadi poster yang siap ditayangkan.

3. KETENTUAN TEKNIS KARYA

- a. Soal desain poster akan diberikan pada saat pelaksanaan lomba.
- b. Karya poster dibuat secara langsung di hari pelaksanaan lomba, tidak dibuat sebelumnya.
- c. Saat lomba, pengerjaan karya poster dari awal hingga akhir (menerjemahkan brief, mencari ide, membuat sketsa, digitalisasi di komputer, hingga finalisasi) sepenuhnya dilakukan sendiri oleh peserta, tanpa dibantu oleh pihak lain.
- d. Pengerjaan karya poster dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya.
- e. Pengerjaan karya poster dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan/seizin orangtua/wali.
- f. Digitalisasi karya poster boleh menggunakan aplikasi/software apapun: Affinity Designer, Inkscape, Sketch, Canva, Coreldraw, Illustrator, Photoshop, dll. Tetapi tidak diperkenankan menggunakan aplikasi atau fasilitas AI (Artificial Intelligence/kecerdasan buatan).

- g. Semua aset visual yang digunakan, baik desain, layout, sketsa, gambar, foto, Dan lain-lain. harus karya original yang dibuat sendiri, bukan aset siap pakai (clipart/mockup/photo stock/image stock, dan lain-lain) yang dibuat oleh pihak lain.
- h. File poster yang diunggah berukuran A3, dalam posisi vertikal/tegak (portrait), format high quality pdf, dan maksimal sebesar 10 MB;
- i. File diunggah ke portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025.
- j. Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: DESAIN POSTER_Angelica_ SMAN 2 Pasuruan_Kota Pasuruan_Jawa Timur)
- k. Peserta wajib mencantumkan logo resmi Kemdikdasmen di dalam poster.
- l. Selain hasil karya poster, peserta wajib mengunggah dokumen pendukung lainnya ke portal ajang lomba FLS3N:
 - 1) foto/screen capture high resolution sketsa/rencana desain/brainstorming/coret-coretan
 - 2) foto/screen capture high resolution proses digitalisasi di aplikasi/software
 - 3) Konsep karya diketik dengan jenis huruf times new roman, ukuran font 12pt, 1 spasi, dan maksimal 500 kata dalam format pdf diunggah ke laman seleksi FLS3N;
 - 4) hasil karya poster tingkat provinsi milik peserta, dalam format high resolution.
 - 5) Surat pernyataan keaslian karya yang sudah diisi dan ditandatangani oleh peserta.
- m. Pada saat penilaian lomba nasional, dilaksanakan secara live zoom (*realtime*) dan wawancara antara juri dan peserta.
- n. *Technical meeting* dilakukan untuk peserta seleksi tingkat Nasional oleh tim juri nasional.

4. MATERI ATAU TEMA LOMBA

- a. Tema Lomba Poster FLS3N 2025 tingkat **Wilayah dan Provinsi** adalah:

“Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri, yang dituangkan dalam desain poster berjudul Jauhi Judi Online di Kalangan Remaja dengan **Hidup Sehat dan Beribadah**”.

b. Tujuan Lomba Poster FLS3N 2025:

- 1) Meningkatkan apresiasi siswa dalam memahami medium poster sebagai sarana komunikasi dan persuasi publik.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, daya nalar kritis melalui bahasa visual dan verbal yang persuasif dan estetik dalam menyampaikan pesan sosial.
- 3) Meningkatkan kemampuan kreatif dan ketrampilan teknis dalam membuat Desain Poster.
- 4) Memperkuat jati diri generasi muda dalam konteks kebangsaan melalui pemahaman dan penerapan medium komunikasi visual berwawasan ke Indonesiaan.

Deskripsi Poster:

Poster dalam lomba FLS2N ini adalah media persuasif yang estetik untuk mengkomunikasikan suatu pesan, dalam konteks pesan sosial, kultural, dan edukasi. Poster dipasang di tempat-tempat strategis di dalam ruangan, berbentuk lembaran kertas. Pada dasarnya, poster berfungsi untuk merayu khalayak sasaran agar bersikap dan bertindak sesuai isi pesan yang disampaikan. Isi pesan poster diolah dalam gagasan yang kreatif, dan relevan yang disampaikan melalui bahasa verbal (teks) dan/atau visual (gambar/foto) yang di tata dalam kaidah desain yang tepat agar mampu menarik perhatian khalayak sasaran dalam waktu yang relatif singkat.

Gambaran persoalan:

Judi online merupakan fenomena yang marak beredar di Indonesia saat ini. Dikutip oleh CNBC Indonesia 19/4/2024, Kementerian Komunikasi dan Informatika mengatakan: 2,7 juta warga Indonesia terlibat judi online. Angka tersebut cukup mengkhawatirkan karena didominasi oleh anak muda di rentang usia 17-20 tahun. Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkoinfo) menambahkan bahwa, “Indonesia sudah darurat judi online dengan transaksi 327 triliun sepanjang 2023.”

APA ITU JUDI ONLINE?

Judi adalah segala bentuk tindakan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta untuk menebak sesuatu berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapat keuntungan yang lebih besar daripada yang dimiliki semula.

Kemajuan teknologi bisa berdampak positif, kini proses apapun bisa dilakukan secara digital, berteman, berkarya, menolong orang, dll. Tapi kemajuan teknologi juga berefek negatif, termasuk kemudahan bermain judi lewat hape pribadi. Kita jadi sangat rentan terhadap perjudian, karena jaraknya hanya sejauh sentuhan jari.

Alasan remaja main judi online:

- 1) Pergaulan dan ajakan teman-teman.
- 2) Karena coba-coba/rasa ingin tahu/penasaran dan tergiur untuk dapat uang banyak.
- 3) Untuk mengalihkan pikiran dari rasa bosan, cemas, stres akibat tekanan lingkungan keluarga & sekolah.
- 4) Kurang pengawasan dari orang tua, akibat hubungan yang kurang akrab dengan keluarga.
- 5) Kurangnya kegiatan positif yang sehat seperti olah raga dan kegiatan sosial lainnya yang bisa mengalihkan perhatian dari kebiasaan dan pengaruh buruk.
- 6) Kurangnya hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa melalui doa dan ibadah.

Penyelenggara judi disebut bandar. Pada judi online, bandar adalah sebuah sistem digital, yang tentu saja algoritmanya bisa disetting untuk melakukan kecurangan: memenangkan pemain baru, merayu untuk menaikkan taruhan, lalu yang sudah kecanduan dibuat kalah terus.

Banyak praktik perjudian terselubung yang disamarkan, tidak terang-terangan, sehingga para pemain bisa terjebak tanpa menyadarinya. Seperti contoh di bawah ini (iblam,2024):

- 1) **Aplikasi Game Online.** Menamakan apps judinya sebagai permainan online, seperti kasino, blackjack, poker dan slot mesin.

- 2) **Taruhan Olahraga.** Situs olah raga tak hanya menyiarkan berita olah raga atau mereview pertandingan, tapi ada laman khusus untuk memasang taruhan.
- 3) **Siaran Judi Live Streaming.** Sejumlah situs menawarkan sejumlah uang untuk pemirsa yang ingin langsung bermain dengan bandar di sesi live streaming.

Ciri-ciri perjudian terselubung yang bertopeng game online:

- 1) Tampilan grafis menarik, mirip game online pada umumnya.
- 2) Hadiah menggiurkan.
- 3) Pembayaran & penarikan hadiah dengan uang sungguhan, bukan uang virtual.
- 4) Mengharuskan top up/isi saldo dan mempertaruhkannya pada permainan yang bisa withdraw/menarik saldo.

JUDI MELANGGAR HUKUM

Selain tidak diperbolehkan dalam ajaran agama apapun, perjudian juga melanggar hukum. Jelas tertera dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 bis Ayat (1). Sementara itu, praktik judi online dibahas khusus dalam UU ITE Pasal 27 Ayat (2) No.11 Tahun 2008 dan serta Pasal 45 Ayat (2) No.19 Tahun 2016. Hukuman bagi pelaku adalah paling lama 6 tahun kurungan dan/atau denda hingga Rp. 1 Miliar. Polisi juga bisa melakukan penahanan dan penuntutan kepada individu dan kelompok yang terbukti menyelenggarakan judi online atau memberi modal terhadap praktik terlarang tersebut.

KECANDUAN JUDI DAN AKIBATNYA

Mengapa kalau berjudi bisa kecanduan? Prosesnya serupa dengan kecanduan alkohol ataupun narkoba: Ketika seseorang menang judi, otak kita memproduksi hormon dopamin yang menciptakan rasa senang, puas, seperti saat mendapat hadiah & merasa dihargai, jadi kita mau mengulangi rasa senang itu dengan berjudi lagi.

Bagaimana kalau kalah? Otak memproduksi hormon yang lain lagi, yaitu endorfin & adrenalin. Endorfin juga membuat rasa puas & senang, sedangkan Adrenalin menghasilkan perasaan tegang saat menunggu hasil menang/kalah. Seluruh sensasi ini mendorong pemain untuk terus berjudi.

Beberapa kasus akibat kecanduan judi online pada remaja antara lain:

- 1) Dua remaja di Surabaya, Firman Maulana (18 tahun) dan Daniel Pratama (18 tahun), sadis melukai korbannya dengan senjata tajam. Pelaku nekat melakukan begal karena butuh uang setelah kecanduan judi online. Keduanya dijerat Pasal Pencurian dengan Kekerasan dan terancam hukuman maksimal 7 tahun penjara. (<https://www.beritasatu.com/nusantara/1057702/kecanduan-judi-online-2-remaja-di-surabaya-nekat-begal-motor-dan-lukai-korbannya>).
 - 2) Remaja berinisial RM warga Karanganyar, Kota Kediri, nekat mengakhiri hidupnya dengan cara gantung diri di dapur rumahnya. Dari hasil investigasi Kapolsek Kediri: sebelum meninggal dunia korban sempat mengeluh pada temannya bahwa dirinya sedang terlilit hutang akibat judi online. (<https://www.tvonenews.com/berita/nasional/225373-tragis-10-kasus-kematian-karena-judi-online-polisi-tni-asn-hingga-remaja-tewas-jadi-korban-terbaru-pria-gantung-diri-di-ciputat-tangsel?page=4>).
 - 3) Franky didiagnosa mengalami kecanduan game online dari sejak kecil. Ketika balita sudah disodori gadget oleh pengasuhnya, sehingga durasi Franky bermain dalam sehari tidak bisa dikontrol. Makin besar makin sering main gadget dan bisa mencapai 8 jam sehari. Suatu ketika dia menunjukkan perilaku agresif saat diperintahkan tidak bermain. Kemudian dia memukul-mukul ibunya dan mengacungkan pisau pada ibunya. Karena hal itu Franky harus dirawat jalan di Rumah Sakit Jiwa. (<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>).
 - 4) Psikolog Klinis Personal Growth Shierlen Octavia menyampaikan, secara khusus remaja merupakan kelompok usia yang rentan mengalami kecanduan judi online. Remaja yang sudah kecanduan bisa terkena bahaya dalam berbagai aspek. Berikut Shierlen mengungkapkan beberapa bahaya judi online, di antaranya:
(<https://www.kompas.com/tren/read/2023/08/24/073000865/bahaya-judi-online-pada-anak-remaja-apa-saja-?page=all>).
- a) **Aspek Kesehatan fisik.** Kalau kecanduan judi online, aktivitas fisik cenderung menurun seperti halnya dalam berolahraga. Dikarenakan

waktu yang dihabiskan untuk bermain dan memantau perkembangan judi online tersebut.

- b) **Aspek Sosial.** Dapat membuat remaja jadi antisosial. Kecanduan judi online juga membuat remaja berhenti mengerjakan tugas yang lebih penting seperti tugas sekolah & tugas rumah. Ini akan berdampak terhadap turunnya prestasi akademik dan kepercayaan diri. Jangka panjangnya dapat meningkatkan risiko remaja lebih mudah terlibat dalam kenakalan remaja atau mengonsumsi zat-zat terlarang.
- c) **Aspek Psikologis.** Remaja jadi lebih rentan mengalami depresi & kecemasan, turunnya kemampuan untuk fokus, mengontrol diri, & mengambil keputusan. Gejalanya: merasakan kesulitan di sekolah atau di rumah, menarik diri, mendadak kekurangan uang dalam jumlah besar, perubahan pola hidup, tidak bisa lepas dari ponselnya, dan lain- lain.
 - i. Bila sudah terjebak dalam kecanduan judi online maka akan sulit sekali melepaskan diri. Maka sebelum terlambat sebaiknya jauhilah dari sejak dini dan tidak perlu merasa FOMO (*Fear of Missing Out*) pada teman-teman yang sudah terjerumus.

Soal Lomba FLS3N 2025 tingkat Wilayah dan Provinsi:

Berdasarkan gambaran persoalan di atas, buatlah sebuah desain poster sebagai salah satu media kampanye sosial, untuk: **mengajak teman-teman untuk mewaspadaikan dan menjauhi judi online dengan hidup sehat dan beribadah.**

Poster dibuat dengan memperhatikan ***Creative Brief*** berikut ini:

WHY (MENGAPA KITA HARUS MELAKUKAN KAMPANYE SOSIAL INI?)

Karena judi online banyak yang disamakan seakan-akan game online. Kalau kita tidak waspada, maka bisa terjebak, kalau sudah terjebak, jadi ketagihan dan sulit sekali lepas. Dampak negatif judi online sangat banyak dan sangat merugikan, meliputi fisik, sosial dan psikologis, serta diancam hukuman penjara. Masa depan & cita-cita yang didambakan bisa hancur gara-gara judi online.

WHO (KEPADA SIAPA POSTER KITA BERBICARA, DAN APA YANG KITA KETAHUI TENTANG MEREKA?)

Desain poster dirancang bagi teman-teman kita seluruh pelajar SMA di Indonesia. Kita sebaiknya menyadari bahwa judi online merupakan hal yang sangat serius dan dapat terjadi pada siapa saja. Dari yang tadinya sekedar coba-coba, karena bosan & stress, atau diajak teman, bisa-bisa jadi kecanduan parah.

WHAT (APA YANG KITA INGIN UNTUK MEREKA PIKIRKAN DAN LAKUKAN SETELAH MELIHAT POSTER KITA?)

Kita **tidak ingin** para remaja: terjerumus judi online sehingga hancur masa depannya. Kita **ingin** mereka: waspada terhadap judi online dan tidak mencoba-coba. Lebih baik melakukan aktivitas yang jelas bermanfaat untuk menggapai cita-cita mereka.

HOW (APA YANG HARUS DIKATAKAN DALAM POSTER KITA?)

"Guys, kita sebagai generasi muda perlu berpikir jernih & memilih mana yang baik & yang buruk untuk masa depan kita. Jangan sampai terjebak rayuan judi online yang bisa menghancurkan semuanya."

Apa yang harus kita katakan adalah pesan, buatlah pesan tersebut dengan bahasa verbal dan visual yang kreatif dalam poster. Mereka akan percaya kalau kita yang mengajak, karena kita adalah bagian dari mereka. Asalkan saja kita tidak menggurui, tidak mengintimidasi, atau sok tahu. Oleh karena itu poster yang kita desain tidak hanya perlu menarik perhatian, komunikatif, dan persuasif, tapi juga harus kreatif dan simpatik.

5. INDIKATOR PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	<i>Form</i>	30 %	aspek rupa/penampilan fisik karya, tanpa mengaitkan dengan arti/pesan di balik karya tsb. Aspek Form mencakup: bagus-jelek, susah-gampang membuatnya (ketrampilan, tingkat kesulitan, teknis). Apakah pengaturan elemen-elemennya (bentuk, garis, gambar,

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
			tulisan, warna, style/gaya, dll.) memenuhi prinsip desain atau tidak? Apakah gambar dan bentuk tulisannya mudah dimengerti?
2	<i>Content</i>	30 %	aspek arti/pesan/maksud dibalik penampilan/Form. Yang dinilai: apakah gambarnya "nyambung"/sesuai dengan pesan/bunyi tulisannya? Apakah gambar di dalam poster mudah ditangkap? Apakah pesannya mudah ditangkap? Apakah pesan di dalam poster terlalu banyak sehingga sulit ditangkap?
3	<i>Context</i>	40%	aspek tujuan / fungsi / situasi / kondisi / etika / dampak / reputasi berkaitan dengan hasil karya poster keseluruhan. Yang dinilai: apakah karya poster "nyambung" / sesuai dengan brief / soal lomba? Apakah karya poster cocok dengan situasi & kondisi saat ini? Apakah karya poster sesuai dengan etika & kesopanan sehingga tidak berdampak buruk terhadap masyarakat? (tidak menggunakan aset / clipart / mockup / stockimage / stockphoto, tidak menggunakan kecerdasan buatan, tidak meniru karya yang sudah ada, tidak dibuatkan orang lain, tidak mengandung unsur SARA, pornografi, dll.)

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- 2) Point 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain)

- 3) Point 80– 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya: sangat sempurna)

6. Workshop, Technical Meeting dan Lomba Nasional

Workshop & Technical Meeting adalah pembekalan dari para juri nasional dan penjelasan teknis pelaksanaan final kepada para finalis secara daring.

a. Lomba Hari ke-1

- 1) Finalis hadir secara daring, soal final lomba desain poster FLS3N 2025 diumumkan
- 2) Lomba Hari ke-1 dimulai.
- 3) Peserta mengunggah karya & dokumen lainnya sebelum tenggat.

b. Lomba Hari ke-2

- 1) Peserta melanjutkan pekerjaan mendesain.
- 2) Peserta mengunggah karya & dokumen lainnya sebelum tenggat.
- 3) Tim Dewan Juri memberikan penilaian dan mengisi Berita Acara Penyelesaian kepada panitia.

E. FILM PENDEK

1. PENGERTIAN

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

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

2. PERSYARATAN KHUSUS

- a. Film Pendek berupa Drama (Fiksi) sebagai film yang memiliki alur cerita dan konflik, digerakkan oleh tokoh yang memiliki motif (alasan) tertentu. Tokoh ini kemudian 'membawa' penonton masuk ke dalam sebuah situasi atau peristiwa. Sehingga memberikan nilai dan inspirasi bagi masyarakat Indonesia.
- b. Peserta wajib membuat **FILM BARU** yang dibuat hanya untuk mengikuti lomba **FLS3N 2025** sesuai dengan tema yang telah ditentukan;
- c. Film tidak menampilkan pornografi dan tidak menyinggung SARA (suku, agama, ras, dan antar-golongan), Peserta membuat cerita yang orisinalitas, artistik dan layak tonton dengan spesifikasi minimal pada ketentuan teknis karya yang belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba film pendek lainnya
- d. Peserta tidak diperkenankan mendapat bantuan tenaga profesional maupun fasilitas lainnya dari pihak diluar yang telah ditetapkan panitia. Karya peserta adalah murni hasil kerja peserta yang dapat dibuktikan dan dipertanggungjawabkan ketika proses penjurian.
- e. Setiap sekolah hanya boleh mengirim 3 peserta yang memiliki talenta bercerita visual, sinematografi, pengadegan, manajerial organisasi, dan kepemimpinan. Ketiga peserta membagi kerja menyesuaikan kemampuan seperti Penulisan Skenario Film, Penyutradaraan Film, Sinematografi, Tata Suara Film, Tata Artistik Film, Editing Film, atau Manajemen Produksi Film. Peserta dapat melibatkan tim pendukung selama proses produksi. Ketiga peserta adalah menjabat salah satu dari Sutradara, Produser, Penulis, Editor dan/atau Sinematografer selain melakukan teknis pembuatan film yang dapat dilakukan

sendiri atau bantuan tim siswa lain bukan pembina atau guru dan bantuan vendor yang disediakan panitia.

- f. Nama file video harus mencakup unsur berikut: cabang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi. Contoh: FILM PENDEK_Ita Rosita_SMKN 2 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat)
- g. Video wajib diunggah ke <https://www.youtube.com> dengan **meng-klik “unlisted/tidak publik”** yaitu hanya bisa dilihat oleh pengguna yang memiliki link video tersebut untuk dapat menonton video ada pada menu **“visibilitas”**.
- h. Tautan link video youtube dimasukkan (*insert*) ke **laman portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025**.

3. KETENTUAN TEKNIS KARYA

- a. film menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis sinematografis, naratif visual, artistik, pengadeganan (scene), audio, dan editing;
- b. Karya merupakan micro movie dengan cerita fiksi sederhana yang sesuai dengan tema, konten berdurasi konten/isi maksimal **3 (tiga) menit, tanpa pembicaraan/speech (dialog, narasi, monolog, voice over, dan direct address)**;
- c. Film tanpa dialog pembicaraan speech harus menarik, komunikatif secara universal, dan inspiratif;
- d. Film mengandung saran, himbauan, seruan, dan solusi sesuai dengan tema lomba;
- e. Film tidak menampilkan pornografi dan tidak menyinggung SARA (suku, agama, ras, dan antar-golongan);
- f. Film menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis sinematografis, naratif visual, artistik, pengadegan (scene), audio, dan editing;
- g. Penyajian film harus menggunakan urutan sebagai berikut:
 - 1) Starting: Logo Provinsi (maksimal 6 detik);
 - 2) Opening: Judul Karya (sesuai waktu pembacaan);

- 3) Content (Isi Film): Maksimal 3 menit;
 - 4) Fade out;
 - 5) Closing: Maksimal 30 detik
 - 6) Credit Title (Nama Pemain dan semua Tim Produksi).
 - 7) Penggunaan karya orang lain (seperti musik: Judul lagu, pencipta, produksi (studio), tahun produksi) diutamakan karya sendiri atau menggunakan ciptaan lagu juara FLS2N.
 - 8) Ucapan Terima kasih/Dedikasi.
 - 9) Super imposing bertuliskan "Copyright FLS3N 2025 – Balai Pengembangan Talenta Indonesia".
 - 10) Blank.
- h. Karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba film pendek yang lain.
 - i. Pembuatan film menggunakan kamera digital video (DSLR, Handycam, GoPro, dsb) atau gadget jenis lainnya yang menggunakan format **FHD (Full High Definition-1920x1080, 25 Fps)**;
 - j. Film tidak menggunakan footage dan stock-shot gambar serta musik yang dibuat oleh orang di luar anggota tim;
 - k. Penggunaan musik/lagu dalam film harus seizin pemilik hak cipta, kecuali musik/lagu yang sudah masuk public domain dan tercantum pada credit title;
 - l. Pembingkai (aspect ratio) penuh/full frame tanpa letterbox maupun pillar;
 - m. Dokumen Pendukung Karya (**dalam format pdf**)
 - 1) Konsep pembuatan film yang mencakup ide pokok, film statement, sinopsis dan skenario;
 - 2) Daftar peralatan serta data teknis;
 - 3) Daftar pendukung dalam posisi tim produksi;
 - 4) Dokumentasi proses produksi dalam bentuk foto di belakang layar (*behind the scene*)

- 5) Konsep pembuatan film diketik dengan jenis huruf times new roman, ukuran font 12 pt, 1 spasi;
- 6) File dokumen pendukung/sinopsis karya wajib diunggah ke laman seleksi FLS3N.
- 7) Surat pernyataan keaslian karya berupa pernyataan bahwa semua elemen dan unsur yang ada di dalam film adalah hasil karya peserta dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum.
- 8) Folder berisi backup data FISik/link karya yang diunggah, menggunakan tautan google drive milik peserta.

4. TEMA LOMBA

Tema FLS3N tahun 2025

"Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri dengan kebiasaan Anak Indonesia hebat untuk menyongsong Indonesia Emas melalui pembangunan siswa-siswi indonesia unggul, berkarakter mulia, disiplin, berdaya saing, sehat dan cerdas".

5. PENJURIAN & INDIKATOR PENILAIAN

a. Penjurian

- 1) Penjurian akan dilakukan secara daring untuk tingkat nasional.
- 2) Penilaian karya nasional dilakukan sesi wawancara secara daring antara juri nasional dengan peserta nasional.
- 3) Film diunggah laman youtube dengan metode unlisted.
- 4) backup pada tautan google drive peserta yang diunggah melalui dokumen pendukung karya dengan skema folder bernama "Karya_asal sekolah_Judul".
- 5) Seleksi dan Penentuan Pemenang
 - a) Seleksi film akan melalui tahapan penjurian:
 - (1) Sekolah
 - (2) Kabupaten/kota
 - (3) Provinsi

(4) Nasional (Daring)

b) Karya dapat diperbaiki setelah mendapatkan masukan dari para juri di setiap tahap seleksi penjurian.

b. Penilaian

- 1) Segala Pelanggaran teknis dan non teknis yang telah ditetapkan akan menjadi bahan pertimbangan utama untuk para juri dalam menilai karya peserta.
- 2) Tidak terbaca file karya dan kurang data pendukung akan mengakibatkan gagal dalam proses penilaian
- 3) Indikator penilaian untuk penjurian film pendek dapat dibagi dalam tiga kategori utama berdasarkan **knowledge (pengetahuan)**, **skill (keterampilan)**, dan **output (hasil/karya)**. Setiap kategori memiliki aspek-aspek tertentu yang digunakan untuk menilai kualitas film secara keseluruhan. Berikut adalah indikator penilaian berdasarkan tiga kategori tersebut:

a) *Knowledge* (Pengetahuan)

Pengetahuan yang dimiliki oleh pembuat film sangat berpengaruh pada kualitas film pendek yang dihasilkan. Berikut adalah indikator-indikator yang mencerminkan aspek pengetahuan:

- (1) Pemahaman Tema dan Pesan Cerita
- (2) Pemahaman Teknik Sinematografi
- (3) Penguasaan Alur Cerita

b) *Skill* (Keterampilan)

Keterampilan teknis dan kreatif sangat penting dalam proses produksi film. Kategori ini menilai kemampuan praktis yang diterapkan dalam pembuatan film pendek:

- (1) Kemampuan Penyutradaraan
- (2) Kreativitas dalam Penggunaan Teknik Sinematografi
- (3) Pengeditan dan Penyuntingan (Editing)
- (4) Penggunaan Suara dan Musik

c) *Output Karya (Hasil/Karya)*

Output mengacu pada kualitas akhir dari film pendek sebagai sebuah produk yang dipersembahkan kepada audiens. Berikut adalah indikator penilaian berdasarkan hasil yang dihasilkan:

- (1) Kualitas Visual dan Audio
- (2) Kreativitas dan Inovasi
- (3) Pengaruh Emosional dan Daya Tarik
- (4) Keseluruhan Dampak dan Pengaruh

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Kesesuaian isi dengan tema	30%	Aspek standar teknis kualitas naratif pandang dengar (visual storytelling), kekuatan dan kesesuaian tema dengan pesan yang disampaikan lewat hasil film.
2	Kreativitas	40%	Aspek kreativitas dalam penggunaan teknik film (visual, audio, teknik pengadeganan, editing, special effect) yang mendukung kualitas naratif visual.
3	Keindahan/estetika karya	30%	Aspek keindahan (estetika) menggunakan kaidah sinematografi yang menyatu dengan tema maupun latar cerita.

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (tidak sesuai/ kurang tepat)
- 2) Point 70 – 75 = Cukup (cukup baik)
- 3) Point 80 – 85 = Baik (baik)
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (sangat sempurna)

6. PERATURAN ATAU SANKSI DALAM PENCIPTAAN KARYA

Dalam penciptaan karya yang dihasilkan oleh peserta, mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan dalam pedoman. Jika terjadi pelanggaran maka akan diberikan sanksi sesuai ketentuan yang telah ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia dan tercantum pada Bab II.

F. FOTOGRAFI

1. PENGERTIAN

Fotografi adalah seni atau aktivitas mengambil gambar menggunakan kamera untuk menghasilkan karya seni. Fotografi bisa dinikmati oleh diri sendiri atau publik.

Kata fotografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*photos*" yang berarti cahaya dan "*graphos*" yang berarti menulis atau melukis.

Fotografi dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan atau ide kepada pemirsa. Fotografi juga dapat berfungsi sebagai alat komunikasi berbasis visual.

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

Fotografi telah berkembang menjadi salah satu bentuk ekspresi seni yang paling populer dan mudah diakses sejak penemuannya pada abad ke-19.

Salah satu aspek penting dalam fotografi adalah cahaya. Karena tanpa cahaya, tidak ada hasil foto yang bisa dibuat dan dilihat.

2. PERSYARATAN

- a. Karya foto adalah karya sendiri yang terbaru (setidaknya dibuat sesudah tahun 2023)
- b. Boleh menggunakan semua jenis kamera digital (DSLR, Mirrorless, Smartphone), foto berwarna.
- c. Memiliki akun Instagram sebagai media penempatan karya foto.

3. PELAKSANAAN LOMBA

- a. Peserta lomba mewakili sekolahnya mengirimkan karya untuk dipilih pada tingkat kabupaten/kota,
- b. Karya yang dipilih mewakili kabupaten/kota, dikirimkan ke tingkat provinsi dan dipilih sebanyak 1 (satu) peserta terbaik, untuk ikut lomba tingkat nasional
- c. Peserta nasional wajib mengikuti *Technical Meeting* yang diselenggarakan oleh Juri Nasional dan Panitia

- d. Peserta Lomba Nasional harus memenuhi semua syarat yang ditentukan pada poin 4 (Ketentuan Teknis) untuk penilaian karya dan wawancara (bagi yang dianggap perlu) melalui daring, oleh Dewan Juri Nasional untuk kemudian ditetapkan pemenang.
- e. Ketentuan teknis karya, materi lomba, tema lomba serta Indikator Penilaian Lomba Fotografi, dapat menggunakan acuan yang sama dengan acuan lomba FLS3N tingkat nasional.

4. KETENTUAN TEKNIS KARYA

- a. Dapat menggunakan semua jenis kamera (DSLR, Mirrorless, Smartphone), foto berwarna.
- b. Karya foto adalah karya fotografi dengan pendekatan narasi foto: Photo Story, didalamnya terdapat unsur unsur pendekatan memotret dengan acuan EDFAT (*Entire, Detail, Frame, Angle dan Time*).
- c. Jumlah foto dalam Photo Story berjumlah 9 foto dengan susunan tata letak sesuai format *Instagram*.
- d. Photo Story dilengkapi dengan takarir (caption) yang berisi data 5W+1H (what, who, why, when, where, how), jumlah kata kurang-lebih 150 kata.
- e. Tiap peserta harus mengunggah karya Photo Story di media sosial *Instagram* milik peserta.
- f. Karya photo story ditayangkan selama periode lomba dan akun tidak dikunci.
- g. Karya foto harus orisinal bukan karya orang lain atau mengambil dari sumber tertentu, dengan menyertakan surat keterangan keaslian karya.
- h. Karya foto hanya boleh menggunakan editing *retouch* terbatas (*cropping, exposure, color balance dan burning/dodging*).
- i. Sangkut paut administrasi atau permasalahan dengan pihak lain (lokasi, model, obyek lain) menjadi tanggung jawab peserta lomba.
- j. Karya foto tidak boleh mengandung unsur pornografi, kekerasan dan provokasi SARA.
- k. Mengirimkan link *Instagram* yang berisi karya lomba ke portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025.

i. Mengirimkan *hard copy* dari;

1) Hasil cetak dari tangkapan layar (*screenshot*) dari tampilan akun Instagram berisi 9 (sembilan) foto dicetak diatas kertas foto (atau media cetak yang tersedia) dengan ukuran A3 sebanyak 1 (satu copy)

2) Tulisan takarir (*caption*)

3) Hasil karya fotografi dikirim ke panitia pusat:

a.n. Panitia FLS3N-Dikmen BPTI

Balai Pengembangan Talenta Indonesia

Jalan Gardu RT.10 / RW.02, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa,

Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640

j. Pada bagian belakang dicantumkan identitas

NAMA	:
SEKOLAH	:
PROVINSI	:
CABANG LOMBA	:	FOTOGRAFI FLS3N-DIKMEN 2025

k. Contoh format pengiriman karya *hard copy*



Screenshot dari instagram peserta cetak pada Kertas ukuran A3

5. MATERI ATAU TEMA LOMBA

Materi Lomba: Tema Utama: **"Ekspresi Seni Inspirasi Negeri"**

Deskripsi: Dengan tema tersebut, peserta didik yang mengikuti Lomba Fotografi FLS3N 2025 diharapkan mampu memantapkan kepekaan terhadap lingkungannya, menyumbangkan karya inspiratif melalui medium fotografi.

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

Seperti contoh:

- a. Individu yang berprestasi, berpengaruh pada masyarakat,
- b. Kelompok kegiatan masyarakat seni dan budaya setempat,
- c. Potensi alam dan lingkungan, tempat bersejarah
- d. Hasil karya khas daerah (kuliner, kriya, wastra)
- e. Kebiasaan unik, ritual adat maupun upacara setempat.

Dalam proses pelaksanaan mengikuti lomba fotografi ini, secara tersirat peserta menerapkan juga "Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat " (bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat).

6. INDIKATOR PENILAIAN

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

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

G. INSTRUMEN SOLO GITAR

1. PENGERTIAN

Instrumen Solo Gitar adalah bagian instrumental di mana seorang gitaris memainkan melodi, baik yang diimprovisasi maupun dikomposisi, yang menonjol dari keseluruhan lagu. Sajian karya diharapkan mengutamakan karakter suara gitar melalui pengolahan ritme, melodi, harmoni, warna suara (timbre), dengan tetap memperhatikan keterpaduan dan keharmonisan unsur-unsur tersebut.

2. PERSYARATAN KHUSUS

- a. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri).
- b. Pada tingkat provinsi, peserta memainkan 1 lagu daerah. Judul lagu dan nama penciptanya (jika ada) serta nama pembuat aransemen wajib dicantumkan di teks caption YouTube saat peserta mengunggah karyanya. Durasi aransemen lagu daerah 3 - 5 menit.
- c. Pada tingkat nasional, peserta diwajibkan merekam video baru yang memainkan 2 karya:
 - 1) Aransemen dengan memilih dari salah satu lagu Nasional. (judul lagu bisa dilihat dimateri lomba)
 - 2) Aransemen dari lagu rakyat atau lagu berbahasa daerah (tidak harus memainkan lagu dari Provinsi peserta).Durasi total penyajian kedua karya maksimal 10 menit. Durasi dihitung sejak not pertama dibunyikan /dimainkan.
- d. Aransemen boleh menggunakan tala(stem/tuning) standar dan/atau tala alternatif, capo, slide bar, dan fingerpick.
- e. Peserta mengenakan pakaian bebas dan sopan dengan tetap mengutamakan kenyamanan saat memainkan gitar.
- f. Peserta boleh menggunakan alat bantu yang memudahkan posisi bermain, seperti footstool, tali gitar/strap, atau gitar support.

3. KETENTUAN TEKNIS KARYA

- a. Karya peserta adalah video hasil rekaman permainan gitar solo/tunggal dengan menggunakan gitar akustik dawai nilon (gitar klasik) atau senar logam (gitar folk), disesuaikan dengan karakter lagu yang dibawakan/disajikan.
- b. Pembuatan karya peserta dapat dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya. Peserta tampil dengan posisi duduk di kursi tanpa sandaran tangan, Peserta boleh menggunakan alat bantu yang memudahkan pergerakan lengan dan jari saat bermain, seperti footstool, tali gitar/strap, atau guitar support
- c. Peserta mengenakan pakaian bebas dan sopan dengan tetap mengutamakan kenyamanan saat memainkan gitar.
- d. Perekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan orangtua/wali.
- e. Pada tingkat nasional, peserta wajib menggunakan *roll-up banner* di sisi kanan peserta.
- f. Sekolah atau Dinas Pendidikan Provinsi diharapkan dapat memfasilitasi pembuatan roll-up banner.
- g. Perekaman video dilakukan dengan posisi kamera statis yang memperlihatkan keseluruhan gitar, kedua tangan dan wajah peserta.
- h. Kedua karya direkam berurutan tanpa ada jeda suntingan (kontinyu).
- i. Durasi maksimal setiap karya dihitung sejak gitar berbunyi sampai berhenti berbunyi. Kelebihan durasi akan berakibat pada pengurangan nilai.
- j. Tidak boleh menambahkan sumber suara selain suara gitar yang dimainkan, baik berupa rekaman iringan musik, vokal, maupun alat musik lain (saat penampilan daring maupun luring).
- k. format file video minimal MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p).
- l. Hasil rekaman video dan audio diusahakan terlihat dan terdengar jelas.
- m. Penggunaan mikrofon eksternal saat perekaman untuk memperkuat bunyi gitar diperbolehkan, namun suara gitar harus tetap natural/asli. Tidak diperbolehkan menyunting audio dengan melakukan equalizing atau menambahkan efek seperti reverb, delay, echo, dan lainnya. Pelanggaran akan berakibat pada pengurangan nilai.
- n. File diunggah ke portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025.

o. Penilaian seleksi tingkat nasional akan dilakukan dengan rangkaian sebagai berikut:

1. Penilaian rekaman video peserta
2. Penilaian wawancara yang dilakukan secara langsung antara juri dan peserta melalui aplikasi zoom/gmeet/sejenisnya

4. MATERI ATAU TEMA LOMBA

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

- a. Aransemen dengan memilih dari salah satu lagu Nasional:
 - 1) Tanah Airku: ibu Sud
 - 2) Indonesia Pusaka: Ismail marzuki
 - 3) Bangun Pemuda Pemudi: Alfred Simanjuntak
- b. Aransemen dari lagu rakyat atau lagu berbahasa daerah (tidak harus memainkan lagu dari Provinsi peserta).

Durasi total penyajian kedua karya maksimal 10 menit. Durasi dihitung sejak not pertama dibunyikan /dimainkan.

5. INDIKATOR PENILAIAN

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

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

Penyusunan
Jakarta Selatan,

H. JURNALISTIK

1. PENGERTIAN

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

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

2. TUJUAN

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

3. MATERI

- a. Tema Besar: **"TALENTA SENI MENGINSPIRASI: MEMPERKUAT KARAKTER PELAJAR PANCASILA MENGGAPAI GENERASI INDONESIA EMAS 2045"**
- b. Sub Tema: **"MEMPERKUAT KARAKTER, BAKTI TALENTA SENI UNTUK NEGERI"**

Karakter menjadi salah satu kata kunci keberhasilan dalam membangun Indonesia. Para peserta didik sebagai calon pemimpin masa depan diajak untuk membangun karakter baik sebagai fondasi menjawab berbagai tantangan menuju Indonesia Emas 2045.

Para peserta dapat menulis artikel feature menangkap berbagai kisah inspiratif yang ada di sekitar mereka menggambarkan berbagai upaya Pelajar Pancasila memberikan kontribusi atau sumbangsih bagi negeri.

Ada berbagai praktik baik membangun karakter di sekolah, rumah dan masyarakat, kegiatan seni budaya, kisah inspiratif, pengalaman, kearifan lokal, dan juga tokoh di masyarakat dapat menjadi sumber bagi bahan penulisan artikel.

Diharapkan peserta menjadi penutur kisah (*story teller*) masih banyak upaya-upaya anak bangsa secara nyata mewujudkan SDM unggul dengan karakter mulia dan memberikan kontribusi bagi Indonesia Jaya.

4. KETENTUAN TEKNIS KARYA

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

dalam satu *file* dalam bentuk PDF.

- j. Peserta hanya boleh mengirimkan satu naskah artikel pada saat babak penyisihan di tingkat kabupaten/kota hingga ke tahap provinsi.
- k. Nama file PDF atau Word Document harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi. Contoh: Jurnalistik_Citra Nurindah_SMAN 1 Tangerang_Tangerang_Banten
- l. File diunggah ke portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025.
- m. Hasil karya peserta didik akan dinilai mengikuti standar penilaian juri nasional (lihat kriteria penilaian hal. 59) oleh juri tingkat daerah dengan hasil penilaian yang disertakan dalam berita acara laporan.
- n. Finalis lomba di tingkat nasional adalah peserta didik yang menjadi juara I di tingkat provinsi yang dibuktikan dengan Surat Keputusan Dinas Pendidikan Provinsi.
- o. Peserta yang lolos sebagai finalis nasional wajib membuat 1 (satu) karya artikel *feature* baru yang berbeda dengan karya sebelumnya, termasuk dengan melakukan proses peliputan langsung (wawancara, riset, hingga foto). Ketentuan teknis pembuatan karya finalis mengikuti ketentuan di babak sebelumnya.
- p. Peserta yang lolos sebagai finalis wajib mengunggah karya lama dan karya baru melalui tautan yang telah ditentukan: portal ajang FLS3N sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan panitia.
- q. Proses penilaian karya oleh juri tingkat nasional akan dilakukan dalam dua tahap: penilaian karya dan wawancara secara daring. Penilaian karya akan mengacu pada indikator yang sama seperti yang telah ditetapkan juri nasional (lihat indikator nilai). Tahap wawancara tidak masuk dalam indikator penilaian tetapi lebih untuk memastikan orisinalitas karya peserta didik.
- r. Hasil keputusan dewan juri bersifat final. Pengumuman para pemenang mengikuti mekanisme yang telah ditetapkan BPTI kemudian.

5. INDIKATOR PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Konten/ Substantif	50%	<ol style="list-style-type: none">Sesuai tema dan mendukung implementasi kebijakan dan program Kemendikdasmen.Memenuhi fungsi edukasi dan informasi, menginspirasi, dan mencerahkan.Menyuguhkan ide dan fakta yang dipandang memiliki arti/nilai penting bagi masyarakat.Tulisan asli (otentik/orisinal) dan aktual.Mengandung unsur human interest dan unik (kearifan lokal).
2	Kaidah Jurnalistik	25 %	<ol style="list-style-type: none">Memenuhi aspek-aspek jurnalistik.Sudut cerita tajam dan menarikMemiliki kedalaman beritaFaktor kesulitan dalam penyusunan
3	Segi Kebahasaan	25%	<ol style="list-style-type: none">Memenuhi aspek-aspek jurnalistik.Sudut cerita tajam dan menarikMemiliki kedalaman beritaFaktor kesulitan dalam penyusunan

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

©, Kita Nikita Selatan,

I. KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL

1. PENGERTIAN

Kemampuan siswa untuk bermain musik, berkreasi, dan menyesuaikan musik tradisional dengan konteks modern, sambil tetap menampilkan ciri khas dan nilai budaya yang ada. Kreativitas dalam musik tradisi berperan penting dalam menjaga kelestarian budaya, karena memungkinkan musik tradisional untuk tetap relevan dan menarik bagi generasi muda.

Kreativitas dalam musik tradisi tidak hanya terbatas pada memainkan musik yang sudah ada, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memainkan musik baru, adaptasi musik lama dengan cara baru, dan gabungan musik tradisi dan modern.

2. PERSYARATAN KHUSUS

- a. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri).
- b. Melakukan perekaman video sesuai bidang lomba yang diikuti berdasarkan mekanisme yang sudah ditentukan, di dampingi oleh orangtua/guru pembimbing; Pada tingkat nasional, peserta diwajibkan merekam video baru yang memainkan 2 karya: (1)“BERIBADAH ITU INDAH” dan (2)“GEMAR BELAJAR SUKSES TERCAPAI”
- c. Membuat Surat Pernyataan orangtua/wali untuk mengikuti lomba FLS3N 2025 (format terlampir).

3. KETENTUAN TEKNIS KARYA

- a. Karya aransemen atau garapan komposisi musik daerah yang materi pokoknya diambil dari salah satu repertoar gending/lagu daerah masing-masing. Garapan harus berpijak pada konvensi-konvensi tradisi setempat yang dikembangkan dengan tidak meninggalkan akar budaya atau estetik musikal daerah, dan merupakan garapan dengan tingkat teknis yang proporsional agar dapat dimainkan oleh siswa SMA/MA/SMK/MAK/ Sederajat secara maksimal.
- b. Durasi waktu penyajian 7 s.d. 12 menit.
- c. Jumlah peserta/pemain 5 siswa.

- d. Penyusunan karya dapat dilakukan oleh guru sekolah yang bersangkutan dan/atau siswa yang dianggap mampu menyusun karya. Konsep garapan penciptaan karya komposisi baru.
- e. Tema (1)“BERIBADAH ITU INDAH” dan (2)“GEMAR BELAJAR SUKSES TERCAPAI” digarapan bebas (tidak mengandung unsur SARA maupun pornoaksi).
- f. Diperkenankan menggunakan instrumen musik daerah dan/atau menciptakan instrumen baru.
- g. Peserta menyediakan sendiri alat/instrumen musik dan properti pendukung sesuai dengan kebutuhan.
- h. Video dikirim dengan menyertakan lampiran surat rekomendasi dari Kepala Sekolah dengan format PDF.
- i. Menyajikan kreativitas musik tradisi daerah secara bersama dalam satu lokasi;
- j. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, rekaman video harus mengutamakan pada keterpantauan kegiatan siswa saat bermain musik sedangkan tata unsur tata artistik hanya bersifat pendukung. Rekaman video dalam format file mp4 diutamakan FHD resolusi 1920x1080p, tapi diperbolehkan juga resolusi 1920x1080i.
- k. Hasil rekaman video dapat diedit untuk menambahkan unsur teks sebagai identitas garapan dan informasi lainnya terkait dengan sajian karya dengan memperhatikan agar tidak mengganggu gambar keterpantauan siswa dalam bermain musik
- l. Mengupload naskah karya/partitur dalam bentuk soft file, saat melakukan secara daring/online melalui laman portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025.
- m. Video dapat diunggah ke <https://www.youtube.com> dengan meng-klik “unlisted/tidak publik” yaitu hanya bisa dilihat oleh pengguna yang memiliki link video tersebut untuk dapat menonton video ada pada menu “visibilitas”.

1. MATERI ATAU TEMA LOMBA

Materi atau tema lomba untuk seleksi tingkat nasional

“BERIBADAH ITU INDAH” dan “GEMAR BELAJAR SUKSES TERCAPAI”

2. INDIKATOR PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Penyajian	20%	a. Unity atau kesatuan sajian b. Keragaman pola c. Keragaman struktur d. Keragaman vokabuler e. Keragaman
2	Dinamika	10%	a. Keras lirih b. Cepat lambat c. Balance/ keseimbangan
3	Ketrampilan memainkan instrumen dan/atau vokal	20%	a. Teknik b. Variasi c. Pengembangan
4	Keselarasan	15%	a. Keselarasan instrumen dengan instrumen lainnya b. Instrumen dengan vokal c. Pengembangan harmoni d. Kesenambungan antar
5	Penghayatan	15%	a. Kesesuaian tema dengan karakter lagu b. Pemilihan pola tabuhan dengan kesesuaian karakter lagu c. Ekspresi pemain
6	Intensitas	20%	a. Totalitas tampilan masing-masing peserta b. Totalitas peserta secara kelompok c. Intensitas fisik masing-masing peserta d. Intensitas fisik peserta secara kelompok

Interval penilaian pada setiap indikator :

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

J. KRIYA

1. PENGERTIAN

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

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

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

2. PERSYARATAN KHUSUS

- a. Peserta boleh laki-laki atau perempuan.
- b. Memiliki ketertarikan dan kemampuan membuat karya kriya.
- c. Sudah terbiasa mengeksplorasi beragam material.
- d. Mampu menggunakan peralatan dengan penuh tanggung jawab.
- e. Membuat karya secara mandiri, tanpa bantuan orang lain.

3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA SELEKSI TINGKAT WILAYAH

- a. Persyaratan dalam penciptaan karya
 - 1) Pembuatan karya dikerjakan dalam **waktu ± 8 jam**.
 - 2) Peserta bekerja dengan mengenakan **seragam olahraga sekolah** masing-masing.
 - 3) Peserta diberi **kebebasan dalam memilih material**. Upayakan memilih material yang unik dan memiliki karakter yang sesuai dengan karya yang akan dibuat.

- 4) Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya **wajib** mengenakan perlengkapan yang sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan kerja (masker, sarung tangan, kaca mata, dsb).
- 5) Peserta membuat video (boleh diedit) berdurasi **maksimal 5 menit** yang berisi presentasi tentang konsep, bahan, alat, proses kerja (*timelapse*), teknik yang digunakan, dan hasil akhir karya perhiasan saat dikenakan pada tubuh.
- 6) Pembuatan video dilakukan dengan mempertimbangkan **pencahayaan, sudut pandang, fokus, dan audio yang baik**.
- 7) Format video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara *landscape* atau horizontal.
- 8) Nama file video **wajib** mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (**contoh: KRIYA_Ita Rosita_SMAN 3 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat**).
- 9) Video dikirimkan ke panitia penyelenggara seleksi **tingkat wilayah (provinsi)** dan **panitia nasional**.

b. Materi atau tema lomba untuk seleksi tingkat wilayah

Materi lomba tahun ini berupa pengembangan produk **perhiasan** (*jewelry*). Definisi perhiasan adalah suatu benda yang dikenakan dengan tujuan untuk mempercantik diri dan biasanya terbuat dari bahan berharga seperti emas, perak, berlian, permata, dan batu mulia lainnya. Pada zaman prasejarah, perhiasan terbuat dari kulit binatang, cangkang kerang, tulang, daun, kayu, dan kerikil berwarna-warni. Perhiasan memiliki berbagai bentuk, seperti cincin, kalung, gelang, liontin, anting-anting, bros, aksesoris rambut, dan sebagainya.

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

4. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA SELEKSI TINGKAT NASIONAL

a. Persyaratan dalam penciptaan karya

- 1) Peserta Nasional merupakan pemenang pada tingkat wilayah.
- 2) Pembuatan karya dikerjakan dalam waktu \pm 8 jam.
- 3) Peserta membuat karya yang baru, boleh serupa ataupun berbeda dengan karya pada tingkat wilayah.
- 4) Peserta boleh menggunakan material yang berbeda dengan karya pada tingkat wilayah. Upayakan memilih material yang unik dan memiliki karakter yang sesuai dengan karya yang akan dibuat.
- 5) Peserta bekerja dengan mengenakan seragam olahraga sekolah masing-masing.
- 6) Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya wajib mengenakan perlengkapan yang sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan kerja (masker, sarung tangan, kacamata, dsb).
- 7) Peserta membuat video (boleh diedit) berdurasi maksimal 5 menit yang berisi presentasi tentang konsep, bahan, alat, proses kerja (*timelapse*), teknik yang digunakan, dan hasil akhir karya perhiasan saat dikenakan pada tubuh.
- 8) Pembuatan video dilakukan dengan mempertimbangkan pencahayaan, sudut pandang, fokus, dan audio yang baik.
- 9) Format video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara *landscape* atau horizontal.
- 10) Nama file video wajib mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: KRIYA_Ita Rosita_SMAN 3 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat).
- 11) Video wajib diunggah pada portal ajang FLS3N.
- 12) Video juga diunggah ke <https://youtube.com> dengan meng-klik pilihan "unlisted" pada menu "visibilitas".

13) Tautan (link) video youtube dimasukkan (di-*insert*) ke portal ajang FLS3N-Dikmen 2025.

b. Materi atau tema lomba untuk seleksi tingkat Nasional

Materi lomba tahun ini berupa pengembangan produk **perhiasan** (*jewelry*). Definisi perhiasan adalah suatu benda yang dikenakan dengan tujuan untuk mempercantik diri dan biasanya terbuat dari bahan berharga seperti emas, perak, berlian, permata, dan batu mulia lainnya. Pada zaman prasejarah, perhiasan terbuat dari kulit binatang, cangkang kerang, tulang, daun, kayu, dan kerikil berwarna-warni. Perhiasan memiliki berbagai bentuk, seperti cincin, kalung, gelang, liontin, anting-anting, bros, aksesoris rambut, dan sebagainya.

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

5. INDIKATOR PENILAIAN PADA SELEKSI TINGKAT WILAYAH DAN NASIONAL

Penilaian akan ditekankan pada aspek estetika, keterampilan, kreativitas, kualitas karya, dan fungsional yang akan dijelaskan pada tabel.

Tabel Indikator Penilaian

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

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

3. PERATURAN ATAU SANKSI DALAM PENCIPTAAN KARYA

Peraturan atau sanksi dalam penciptaan karya:

- a. Keikutsertaan peserta:
 - 1) Peserta wajib mengerjakan karyanya secara mandiri, tanpa bantuan orang lain.
 - 2) Proses perekaman dan editing boleh dibantu orang lain.
 - 3) Karya tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
- b. Penetapan atau keputusan juri:
 - 1) Jika terjadi pelanggaran, maka Juri berhak untuk memberikan sanksi pengurangan nilai hingga diskualifikasi.
 - 2) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat

PT. KITA
KITA Jakarta Selatan,

K. KOMIK DIGITAL

1. PENGERTIAN

Komik merupakan media bercerita yang memanfaatkan narasi visual dan/atau narasi tekstual secara berurutan. Oleh sebab itu, komik dapat dimasukkan ke dalam rumpun sequential art (seni berurutan). Komik dapat memunculkan gambar-gambar yang jukstaposisi (berurutan tetapi tidak linier), sehingga membentuk satu narasi melalui susunan dari serangkaian panel. Cerita komik memiliki bermacam genre yang berasal dari imajinasi, fantasi, pengalaman hidup, biografi, catatan perjalanan, IPTEKS dll. Selain bercerita, komik juga berkisah melalui eksplorasi sekuens visual yang dibangun atas elemen karakter, setting (latar, tempat, waktu dan peristiwa). Adapun Komik digital adalah transformasi dari komik konvensional (*on surface media*) menjadi komik digital (*on screen media*) dengan adanya perubahan pada tata bahasa rupa (*visual grammar, visual vocabulary*, dan metode produksi).

2. PERSYARATAN KHUSUS

Terdapat 3 format komik yang dapat dikreasi dan diikutsertakan dalam Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2025, yaitu:

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

3. KETENTUAN TEKNIS KARYA

1. Peserta bebas memilih format komik yang hendak dibuat; format **Komik konvensional digital, Comic Carousel**, maupun **Webtoon**.

2. Ketentuan teknis untuk format **Komik Konvensional Digital**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 2480 pixel dan tinggi 3508 *pixel* untuk 1 halaman komik (terdiri tidak lebih dari 7-8 panel), format jpeg 150 dpi, dengan total minimal 12 halaman komik (12 file jpeg). Khusus dalam Komik Konvensional Digital, peserta dapat membuat *splash page* atau *spread page* dan dihitung sebagai 2 halaman.
3. Ketentuan teknis untuk format **Webtoon**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 800 *pixel* dan tinggi 20.000 *pixel* format jpeg 150 dpi dengan minimal 20 panel di dalamnya (apabila dirasa bidang gambar masih kurang mencukupi peserta bisa menambahkan tinggi kanvas sesuai dengan kebutuhan). Komik format Webtoon tersebut dipenggal (*Sliced up*) menjadi minimal 10 file jpeg.
4. Ketentuan untuk format **Comic Carousel**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 2048 pixel dan tinggi 2048 pixel untuk 1 halaman komik (umumnya terdiri tidak lebih dari 4 panel) format jpeg 150 dpi, dengan total minimal 10 halaman komik (10 file jpeg).
5. *Font* yang digunakan untuk dialog percakapan: **anime ace/laffayette comic pro**. Adapun *Font* yang digunakan untuk teks onomatopoeia: bebas.
6. Gaya gambar yang digunakan bebas.
7. Komik harus berwarna (*duotone, tritone, atau full color*).
8. Isi komik ditujukan ke pembaca remaja, penyajian dan bahasa yang digunakan dapat disesuaikan dengan *target audience* (tidak harus selalu menggunakan bahasa Indonesia yang baku).
9. Karya Komik Digital yang diajukan adalah komik yang dibuat oleh peserta Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2025 tanpa dibantu pihak lain, dan khusus untuk ajang lomba FLS3N 2025 serta bukan karya yang dibuat untuk aktivitas komersial ataupun lomba lainnya,
10. Aplikasi yang digunakan untuk menciptakan karya Komik Digital tidak dibatasi dan diserahkan kepada masing-masing peserta selama tidak memanfaatkan aplikasi dan atau fasilitas *Artificial Intelligence*.

11. Asset visual yang dibuat dalam karya Komik Digital, tidak boleh menggunakan foto, *template*, *stock photo*, *clip art* dan yang sejenis secara langsung akan tetapi berupa hasil kreasi atau digambar ulang berdasarkan benda dan suasana asli oleh peserta.

12. Peserta wajib menyertakan dokumen pendukung berupa:

- a. Foto sketsa storyboard.
- b. Seri Foto (*Sketsa*, *Work In Progress line art*, *Work in Progress* pewarnaan, dan *Final Artwork*) salah satu panel/halaman komik.
- c. Foto proses berkarya (dipotretkan oleh orang lain).
- d. Surat pernyataan keaslian karya yang sudah diisi dan ditandatangani oleh peserta.

13. Bagi peserta yang terindikasi melakukan pelanggaran pada ketentuan no 9, 10, 11, dan 12, Juri memiliki wewenang untuk mendiskualifikasi peserta secara langsung.

14. Penulisan Nama file Karya Komik Digital mengikuti urutan penamaan sebagai berikut: bidang lomba, nama lengkap, nama sekolah Kabupaten/Kota, kemudian Provinsi. Setiap informasi dipisahkan dengan notasi *underscore*.

Contoh:

KOMIK DIGITAL_Ita Rosita_SMAN 2 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat

15. File diunggah ke portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025.

4. MATERI ATAU TEMA LOMBA

Materi atau tema besar dalam Karya Komik Digital mengikuti tema FLS3N 2025. Adapun Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2025 adalah '**Mengukir Jejakku Kini untuk Nanti**'

Setiap langkah kecil yang kuambil hari ini akan menentukan masa depanku dan lingkungan di sekitarku. Bagi kami, saat ini adalah masa untuk mengeksplorasi potensi, membangun karakter, dan menciptakan karya yang bermakna. Bagaimana kami berkarya dalam seni yang akan meninggalkan jejak positif yang menginspirasi dan berdampak di masa depan.

Dalam menciptakan karya ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2025 dengan tema di atas, peserta diminta menyisipkan salah satu atau beberapa pesan kampanye “7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat” yaitu:

1. Bangun Pagi
2. Beribadah
3. Berolahraga
4. Makan Makanan Sehat dan Bergizi
5. Gemar Belajar
6. Bermasyarakat, dan
7. Tidur Cepat.

Adapun dalam Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2025, diharapkan untuk menyisipkan pesan kampanye “7 Kebiasaan Anak Sehat” No 3 dan atau No 6, namun tidak dilarang untuk menyisipkan pesan kampanye lainnya selama tidak mengganggu alur dan sekuen Komik yang dikreasikan.

5. TAHAPAN PELAKSANAAN AJANG LOMBA KOMIK DIGITAL FLS3N 2025

a. Technical Meeting & Workshop

- 1) *Technical Meeting & Workshop* adalah penjelasan teknis pelaksanaan Final dan pembekalan serta reviu karya dari para juri nasional kepada finalis Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2025.
- 2) Pengumuman soal karya Final Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2025.
- 3) Technical Meeting dan Workshop akan diselenggarakan minimal 1 (satu) minggu sebelum Final FLS3N 2025 dengan tanggal yang akan ditentukan kemudian.

b. Lomba Hari ke-1 (tentatif)

- 1) Finalis hadir secara daring untuk mendapat penjelasan (ulang) dari panitia & juri mengenai ketentuan teknis pelaksanaan dan diskusi/asistensi penyelesaian karya Final Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2025.
- 2) Peserta dapat berdiskusi dengan juri setelah pengumuman ketentuan Final Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2025.

c. Lomba Hari ke-2 (tentatif)

- 1) Peserta menyempurnakan karya dan memasukkan karya Final Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2025 sebelum tenggat.
- 2) Tim Dewan Juri memberikan hasil penilaian dan mengisi Berita Acara Penilaian Final Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2025 kepada panitia untuk diumumkan.

6. INDIKATOR PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Tema	10%	Kesesuaian antara kisah yang dibangun dengan tema besar FLS3N 2025 maupun tema khusus Komik Digital.
2	Narasi	30%	<ol style="list-style-type: none">a. Ketersinambungan sekuens dan pesan visual, termasuk di dalamnya adalah aspek keterbacaan, keterlihatan, dan konsistensi desain, gaya visual, dan kualitas visualb. Kesenambungan pesan tekstual antar segmen dalam kisah dengan konten maupun tata bahasa yang digunakan.
3	Kreativitas dan orisinalitas	30%	Keunikan gagasan dalam penceritaan, pilihan gaya dan teknik visualisasi, dan kesesuaiannya dengan konten kisah
4	Estetika	30%	Kuantitas, dan kualitas visual dalam menyampaikan ide kreatif dan narasi melalui penempatan & pengaturan komposisi elemen visual, serta tata letak elemen penceritaan

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

L. MENULIS CERITA PENDEK

1. PENGERTIAN

Lomba menulis cerita pendek adalah kompetisi antarsiswa dalam menyampaikan gagasan ke dalam rangkaian cerita pendek tertulis secara kreatif dan menarik. Cerita pendek atau cerpen yang dimaksud dalam lomba ini adalah karya sastra berbentuk prosa yang mengisahkan cerita fiktif. Cerpen berfokus pada satu tokoh dan satu konflik utama, disajikan dalam format yang ringkas dan padat. Biasanya tidak lebih dari 10.000 kata;

2. KETENTUAN LOMBA

- a. Cerita pendek ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik;
- b. Cerita pendek harus merupakan karya asli dari peserta sendiri, ditegaskan dengan surat pernyataan keaslian yang ditandatangani di atas meterai tempel Rp10.000;
- c. Karya tidak boleh dibuat dengan Akal Imitasi (AI);
- d. Karya belum pernah dipublikasikan di media apa pun;
- e. Materi cerita pendek tidak mengandung diskriminasi terhadap suku, agama, ras, etnis atau kelompok tertentu, serta bebas dari unsur kekerasan, ujaran kebencian, dan pornografi;
- f. Format Penulisan:
 - 1) Font Calibri ukuran 12, spasi 1,5;
 - 2) Ukuran kertas A4;
 - 3) Margin: 2,54 cm di setiap sisi;
 - 4) Panjang cerita pendek 1.000-1.700 kata;
 - 5) Format file dalam bentuk doc dan PDF
- g. Naskah lomba harus memuat:
 - 1) Cabang lomba
 - 2) Judul cerpen
 - 3) Nama lengkap peserta

4) Nama sekolah

5) Provinsi

3. MEKANISME LOMBA

Lomba menulis cerita pendek tahun 2025 dilaksanakan melalui dua tahap, yakni tingkat provinsi dan nasional dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan yang ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia. Adapun penyelenggaraan pada setiap tingkat adalah:

a. Pelaksanaan FLS3N tingkat provinsi

- 1) FLS3N tingkat provinsi dilaksanakan untuk memilih 1 (satu) peserta lomba menulis cerita pendek yang berhak maju ke tingkat nasional;
- 2) Lomba tingkat provinsi dapat dilaksanakan secara daring atau luring sesuai kebijakan provinsi dengan tata cara yang mengacu pada panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025;
- 3) Peserta menulis 1 (satu) cerita pendek mengacu pada tema umum "*Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri*" dengan memilih salah satu subtema berikut:
 - a) *Merangkul Perbedaan*
 - b) *Kepedulian*
 - c) *Bangun pagi*
- 4) Genre tulisan bebas (realisme magis, realisme sosial, kriminal, *slice of life*, dan lain-lain).
- 5) Karya peserta wajib diunggah ke akun Google drive masing-masing. Pastikan akses *file* diatur ke "Siapa saja yang memiliki link dapat melihat".
- 6) File diberi nama sebagai berikut: Nama Peserta_Cabang Lomba_Nama Sekolah.
- 7) Peserta wajib mengunggah tautan/link Google Drive ke karya ke dalam sistem aplikasi lomba sesuai format yang ditentukan;
- 8) Link Google Drive dikirim melalui portal lomba ajang FLS3N-Dikmen 2025.

- 9) Peserta mengunggah Surat Pernyataan Keaslian Karya dan ditandatangani peserta;
 - 10) Surat Pernyataan Keaslian Karya;
 - 11) Juri tingkat provinsi akan menilai semua karya dan menentukan 1 (satu) karya terbaik dari setiap provinsi yang berhak maju ke tingkat nasional;
- b. Pelaksanaan FLS3N tingkat nasional
- 1) Seleksi tingkat nasional langsung babak final.
 - 2) Dalam babak final peserta akan berkompetisi secara daring dan serempak pada waktu yang ditentukan;
 - 3) Setiap peserta wajib menggunakan gawai elektronik (*laptop, tablet, notebook, telepon pintar*) sebagai perangkat untuk menulis karya;
 - 4) Sebelum lomba akan diadakan pembekalan teknis (*technical meeting*) secara daring yang di dalamnya akan dibacakan aturan-aturan lomba, ketentuan karya, dan cara pengiriman karya;
 - 5) Jadwal pembekalan teknis akan diberitahukan melalui surat pengumuman yang dapat diunduh di laman dan Instagram Pusat Prestasi Nasional;
 - 6) Tema cerita pendek untuk yang dilombakan akan diumumkan sesaat sebelum lomba;
 - 7) Setiap peserta menulis langsung (*live*) di Google Docs;
 - 8) Naskah lomba harus memuat judul cerita pendek, nama lengkap peserta, sekolah, kabupaten/kota;
 - 9) Peserta harus menulis di dalam ruangan;
 - 10) Peserta diwajibkan menggunakan dua gawai dengan ketentuan:
 - a) Gawai pertama digunakan untuk menulis
 - b) Gawai kedua digunakan untuk login ke ruang Zoom Meeting dengan penamaan: nama sekolah_nama peserta
 - c) Kamera gawai kedua harus hidup dengan posisi yang mengarah pada meja kerja peserta;

- d) Contoh pemasangan kamera terlampir;
- 11) Peserta wajib memastikan dan meyakinkan juri bahwa dia tidak dibantu oleh orang lain saat menulis;
 - 12) Peserta boleh meminta bantuan pendamping apabila mengalami gangguan teknis (misalnya kehilangan sinyal, gawai mati, dan lain sebagainya);
 - 13) Lomba akan berlangsung selama **4 (empat) jam nonstop**.
 - 14) **Peserta boleh membuka mesin pencari, buku, dan kamus untuk mendukung data tulisan, tetapi tidak boleh menggunakan aplikasi percakapan dan AI.**
 - 15) Peserta boleh mengumpulkan karya sebelum waktu habis.
 - 16) Peserta tidak boleh berkomunikasi dengan pendamping atau orang lain selama lomba lewat media percakapan (*chat*) yang mengarah pada pemberian bantuan terkait penulisan karya;
 - 17) Panitia akan menyediakan fasilitator yang dapat menjadi sumber informasi apabila terdapat hal teknis terkait lomba;
 - 18) Komunikasi dengan fasilitator dapat dilakukan lewat kolom percakapan (*chat*) Zoom Meeting agar tidak mengganggu peserta lain;
 - 19) Apabila peserta butuh meninggalkan ruangan, ia harus meminta izin kepada fasilitator dengan mengangkat tangan (*raise hand*) dalam Zoom Meeting terlebih dahulu;
 - 20) Juri dan fasilitator akan memantau proses penulisan cerita pendek, terutama untuk memastikan kejujuran peserta;
 - 21) Sewaktu-waktu, juri atau fasilitator dapat meminta peserta untuk menunjukkan ruangan, layar, dan sebagainya;
 - 22) Karya harus dikumpulkan dalam tenggat waktu yang ditentukan melalui e-mail yang disediakan dengan judul *file* sebagai berikut:
Nama_Sekolah_Provinsi
 - 23) Karya peserta akan dinilai oleh tim juri;

24) Juri berhak melakukan validasi terhadap karya apabila dianggap perlu lewat wawancara dengan peserta;

25) Daftar pemenang akan diumumkan setelah penilaian selesai sesuai dengan jadwal yang diatur oleh panitia;

4. INDIKATOR PENILAIAN PADA SELEKSI TINGKAT KABUPATEN/KOTA DAN NASIONAL

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Kreativitas pengolahan tema	20%	Cerita harus sesuai dengan tema yang ditentukan oleh Panitia. Cerpen harus menunjukkan kemampuan penulis dalam mengolah tema menjadi cerita yang memikat dan berkesan.
2	Perspektif atau gaya bercerita	25%	Meliputi penokohan, sudut pandang, latar, topik yang diangkat, alur, diksi, dan pesan yang hendak disampaikan.
3	Orisinalitas dan Keunikan	30%	Mencakup keaslian cerita kreativitas penceritaan, topik, dan nilai-nilai yang diangkat.
4	Bahasa	25%	Penulisan harus memenuhi kaidah Ejaan yang disempurnakan.

Skala penilaian pada setiap indikator:

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

5. PERATURAN ATAU SANKSI DALAM PENCIPTAAN KARYA

- Apabila pada saat lomba atau di kemudian, peserta terbukti melakukan plagiarisme, mengirimkan karya yang bukan murni ciptaannya atau dibuat dengan AI, dan/atau melakukan kecurangan lainnya, peserta akan

didiskualifikasi serta dilarang untuk ikut serta dalam lomba serupa di masa mendatang dan hadiah/penghargaan/gelar, apabila telah diterima, akan dicabut serta harus dikembalikan;

- b. Pelanggaran minor terhadap aturan teknis penulisan dan pengiriman karya akan berakibat pada pengurangan nilai dan/atau diskualifikasi.

6. KETENTUAN LAIN

- a. Hak cipta karya hasil lomba menulis cerita pendek tetap berada di tangan penulis yang bersangkutan;
- b. Hak penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih wahana karya peserta tingkat nasional baik sebagian atau keseluruhan untuk kepentingan nonkomersial ada pada Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah selama tiga tahun sejak karya diterima panitia.

M. MONOLOG

1. PENGERTIAN

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

Monolog di lomba FLS3N mengutamakan kemampuan seorang pemain di atas panggung yang memerankan tokoh imajinatif sebagai talenta seorang pemain dalam memerankan peran sesuai alur cerita yang disampaikannya.

2. TUJUAN

- a. Berlatih untuk memerankan berbagai karakter tokoh akan membentuk seseorang memiliki kepekaan rasa dan pikir sehingga mampu menggali potensi diri yang dimilikinya
- b. Mengenal, mendalami, memahami, dan menyatu dengan budaya yang tumbuh berkembang di lingkungannya akan membentuk karakter dan perilaku seseorang, sehingga terciptalah generasi yang bermartabat dan berbudi pekerti.

3. TEMA

EKSPRESI SENI INSPIRASI NEGERI

Peserta membuat pertunjukan monolog yang mengacu pada tema 2025 "EKSPRESI SENI INSPIRASI NEGERI" dengan memilih beberapa sub tema: Keberagaman, Kebhinekaan, Merangkul Perbedaan, dan Kepedulian.

4. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRETERIA PESERTA

- a. Peserta masih berstatus sebagai siswa aktif SMA/SMK/MA pada tahun pelajaran 2025/2026, dan belum pernah menjadi juara 1, 2, dan 3 di ajang FLS2N di tahun sebelumnya.
- b. Peserta boleh siswa (putra) atau siswi (putri).
- c. Pengantar karya monolog dan tautan video **wajib** diunggah pada portal ajang FLS3N sesuai tenggat waktu yang telah ditentukan.

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

4. MEKANISME LOMBA

- a. Seleksi Tingkat Kabupaten Kota atau Provinsi
 - 1) FLS3N 2025 pada tingkat Provinsi dan atau pada tingkat kabupaten/kota melakukan tahapan seleksi dengan daring atau luring, sesuai dengan anggaran pada dinas kabupaten atau Provinsi masing-masing.
 - 2) Seleksi tingkat kabupaten/kota atau provinsi mengacu pada tema ditingkat nasional
 - 3) Seleksi bertujuan menetapkan **satu pemenang** untuk mewakili Provinsi pada tingkat nasional.
 - 4) Babak seleksi tingkat kabupaten Kota diharapkan menghasilkan 1 (satu) orang pemenang lomba yang berhak mewakili Provinsi
- b. Seleksi Tingkat Nasional
 - 1) Peserta tingkat nasional merupakan juara satu tingkat provinsi yang dibuktikan melalui dokumen surat keterangan (SK) penetapan yang ditanda tangani oleh kepala dinas pendidikan provinsi setempat.
 - 2) Lomba tingkat nasional dilakukan secara daring, peserta mengunggah tautan Video dan pengantar karya monolog pada portal ajang FLS3N
 - 3) Durasi lomba dibatasi **minimal 8 menit s.d. maksimal 12 menit**.
 - 4) Musik iringan tidak menggunakan karya yang telah memiliki hak cipta
- c. Ketentuan pengambilan gambar (video) tingkat daerah atau provinsi:
 - 1) Peserta diwajibkan mengambil gambar dan audio yang jernih (minimal 720p60)
 - 2) Peserta merekam pertunjukan monolog tanpa suntingan (*long take*).
 - 3) Peserta diharapkan untuk memerhatikan kualitas gambar dan audio agar karya tampil menarik, tidak bocor, dan tidak mengganggu dialog aktor

- 4) Peserta pada tingkat provinsi akan dinilai menurut penyajian video yang telah diunggah pada portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025.

5. KETENTUAN KARYA LOMBA NASIONAL

- a. Tema karya lomba monolog disesuaikan dengan ketentuan tema tahun 2025
- b. Naskah monolog dapat bersumber dari cerita rakyat dengan mengacu pada tema 2025.
- c. Naskah monolog yang sesuai dengan tema 2025 diperbolehkan dari naskah yang sudah ada disertai bukti izin dari penulisnya dalam bentuk dokumen format .pdf.
- d. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, tetapi idiom bahasa daerah dapat digunakan (dibatasi agar tidak dominan menggunakan bahasa daerah).
- e. Pertunjukan monolog tidak mengandung unsur pornografi ataupun SARA
- f. Peserta wajib membuat Pengantar Karya Monolog dengan menyertakan:
 - 1) Naskah monolog
 - 2) Deskripsi singkat mengenai naskah.
 - 3) Analisa Peran: gambaran tokoh yang diperankan
 - 4) Surat izin dari penulis naskah
- g. Pengantar Karya Monolog dan tautan YouTube Video Monolog diunggah pada portal ajang FLS3N.
- h. Durasi pertunjukan monolog **minimal 8 menit dan maksimal 12 menit.**

6. INDIKATOR PENILAIAN PADA SELEKSI TINGKAT WILAYAH DAN NASIONAL

No	Aspek Yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Naskah Monolog	20 %	a. Kesesuaian tema b. Kejeasan karakter peran c. Kejelasan alur penceritaan d. Keutuhan cerita
2	Karakter Peran	50 %	a. Kejelasan Karakter peran b. Struktur emosi karakter c. Ketepatan penghayatan

No	Aspek Yang Dinilai	Bobot	Uraian
			d. Ketepatan pengucapan e. Penguasaan tempo dan irama
3	Artistik	10%	a. Kesesuaian kostum b. Kesesuaian panggung
4	Musik	10%	a. Ketepatan ilustrasi b. Ketepatan suasana
5	Vidio	10%	a. Kualitas video b. Kualitas audio

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

7. PERATURAN ATAU SANKSI DALAM PENCIPTAAN KARYA

Peraturan atau sanksi dalam penciptaan karya:

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

- 2) Mayor, artinya pelanggaran yang ditemukan bersifat besar dan peserta akan secara otomatis didiskualifikasi. Umumnya ditemukan baik secara teknis maupun di luar teknis (contohnya penggunaan durasi pementasan, hak cipta karya atau plagiarism, atau melanggar persyaratan kriteria Peserta).

Penyusunan
Jakarta, Kota Jakarta Selatan,

N. MENYANYI SOLO (PUTRA DAN PUTRI)

1. PENGERTIAN

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

2. PERSYARATAN

- a. Peserta terdiri dari 2 orang (putra dan putri) juara 1 hasil seleksi tingkat Kab/Kota dan Provinsi dengan menyerahkan surat keputusan (SK) penetapan yang ditanda tangani oleh kepala dinas setempat.
- b. Karya peserta adalah video hasil rekaman penampilan menyanyi solo.
- c. Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur tradisional dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan.
- d. Peserta disarankan menggunakan *backdrop* sesuai dengan desain yang disediakan oleh BPTI. Namun, jika tidak memungkinkan, peserta diperbolehkan tidak menggunakan backdrop.
- e. Rekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan dan seizin orangtua/wali.
- f. **Pada Seleksi tingkat Provinsi**, musik pengiring (*minus one*) menggunakan audio yang dapat diunduh pada laman BPTI/puspresnas. Peserta tidak diperkenankan menggunakan musik pengiring selain yang telah ditetapkan panitia. Peserta diperbolehkan mengubah nada dasar sesuai wilayah suara (ambitus) peserta.
- g. **Pada Seleksi tingkat Nasional**, peserta wajib membuat **video baru** dengan menyanyikan 1 (satu) lagu daerah setempat dengan iringan Minus one yang di buat sendiri oleh peserta dan 1 (satu) lagu pilihan hasil cipta lagu FLS2N 2024 dibawakan secara ***acapella* (tanpa iringan musik instrumental, hanya menggunakan suara peserta untuk menciptakan melodi, ritme dan harmoni)**.
- h. **Pada Seleksi tingkat Nasional**, peserta wajib menyerahkan partitur dalam bentuk notasi angka/balok lagu daerah disertai sinopsis (berisi judul, lirik, dan latar belakang) diunggah pada portal ajang FLS3N.

3. KETENTUAN TEKNIS KARYA

- a. Karya peserta adalah video hasil rekaman terbaru penampilan vokal solo.
- b. Lagu direkam dalam video (kontinyu) tanpa ada jeda suntingan.
- c. Peserta diperkenankan menggunakan pelantang suara (*microphone*).
- d. Durasi video rekaman maksimal 5 menit. Kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai.
- e. Format file video minimal MP4 (kualitas HD dengan minimal resolusi 720p) dengan posisi perekaman video horizontal (landscape).
- f. Hasil rekaman video tidak boleh direkayasa ulang/diedit (long take video).
- g. Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas (lihat video tutorial pada laman dari panitia).
- h. Peserta lomba tidak perlu memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/penutup sebelum atau sesudah bernyanyi.
- i. Tautan link google drive dapat diunggah ke aplikasi lomba pada portal ajang FLS3N
- j. Hasil rekaman **audio vokal** tidak boleh direkayasa ulang melalui proses *melodyne/autotune/AI* maupun proses *editing* vokal lainnya (*delay, compressor, reverb, tempo, dan velocity*).
- k. Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas.
- l. Peserta membuat folder pada Google Drive dengan keterangan yang mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi, judul lagu (contoh: VOKAL SOLO PUTRI_Anna Maria_SMAN 1 Labuan Bajo_Kabupaten Manggarai Barat_Nusa Tenggara Timur, Orere Nusa).
- m. Perhatikan akses pada folder Google Drive harus dapat dilihat publik/tidak diprivasi. (lihat video tutorial pada laman seleksi melalui link panitia)
- n. Tautan (link) Google Drive dimasukkan (insert) ke portal ajang FLS3N
- o. Peserta tidak diperkenankan mengunggah karya di YouTube dan sosial media audiovisual lainnya.

4. MATERI ATAU TEMA LOMBA

a. Seleksi tingkat provinsi

1) Materi

Pada tingkat Penyisihan (Provinsi), peserta menyanyikan 1 lagu dari 2 pilihan yang sudah ditentukan oleh BPTI. materi lagu dapat diunduh melalui laman BPTI/puspresnas.

2) Lagu Pilihan tingkat Provinsi:

a) Untuk Putra:

i. Manusia Kuat (Tulus)

ii. Dari Mata Sang Garuda (Pee Wee Gaskins)

b) Untuk Putri:

i. Jalan Pulang (dinyanyikan oleh Yura Yunita)

ii. Mencintaimu (dinyanyikan oleh Mahalini)

b. Seleksi tingkat Nasional (Final) peserta menyanyikan 2 lagu:

1) Lagu dari hasil Cipta Lagu FLS2N 2024. Materi lagu akan disampaikan 1 bulan sebelum pelaksanaan final melalui pemberitahuan resmi dari BPTI

2) Lagu daerah Provinsi yang diwakili.

5. INDIKATOR PENILAIAN PADA SELEKSI TINGKAT WILAYAH DAN NASIONAL

Pada lomba menyanyi solo Putri tingkat SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat dilakukan berdasarkan jumlah indikator yang bertujuan untuk mengukur kemampuan teknis, artistik, dan penampilan peserta secara keseluruhan. Berikut adalah indikator penilaian yang umum digunakan:

a. Materi Suara (20%)

1) Ketepatan nada dari awal hingga akhir

2) Kualitas nada tinggi dan nada rendah

3) Kualitas kejernihan suara/bersih

b. Teknik Vokal (30%)

- 1) Penggunaan register vokal yang menyeluruh, pernafasan, artikulasi (pengucapan),
- 2) Irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksen/tekanan lagu. Memulai dan mengakhiri lagu

c. Penghayatan/interpretasi (40%)

- 1) Penjiwaan dan penghayatan terhadap lirik lagu
- 2) Penyampaian pesan atau cerita lagu sesuai dengan makna lirik

d. Penampilan (10%)

- 1) Sikap panggung (percaya diri, interaksi dengan audiensi, dan gerakan yang mendukung)
- 2) Kostum (kesesuaian busana dengan lagu yang dibawakan)
- 3) Kehadiran panggung (karisma dan daya tarik selama tampil)

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

Interval penilaian pada setiap indikator :

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (misalnya : tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)

- 2) Point 70 – 75 = Cukup (misalnya : cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain)
- 3) Point 80 – 85 = Baik (misalnya : baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)

Konvensi
Jakarta Selatan,

O. TARI KREASI

1. PENGERTIAN

Tari merupakan ekspresi manusia yang diungkapkan melalui tubuh, dan menghasilkan gerak, gaya, simbol, dan pesan. Fungsi tari tidak lepas dari sistem kebudayaan masyarakatnya (alam, adat istiadat, serta nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat tersebut). Tari Kreasi pada FLS3N tahun 2025, merupakan hasil kreativitas siswa yang dikembangkan dari kearifan lokal daerah asal peserta yang diitarikan oleh dua orang penari (duet).

2. PERSYARATAN KHUSUS

- a. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri);
- b. Peserta harus menampilkan karya tari yang inovatif (terobosan baru) dan yang terbebas dari plagiarisme, yang dituangkan dalam surat pernyataan keaslian karya peserta.
- c. Karya tari adalah garapan siswa sebagai koreografer sekaligus penari pada karya tari tersebut;

3. MATERI LOMBA

Penggarapan tari dilakukan melalui pengembangan materi lomba. Materi ini merupakan komponen penting yang harus dipahami dan dipelajari oleh peserta. Ruang lingkup materi lomba dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Orientasi bentuk (gerak) karya tari kreasi yang sumber pada tradisi; materi yang disajikan **masih dapat dikenali unsur-unsur tradisi** yang menginspirasi ataupun yang dimanfaatkan sebagai sumber penggarapan tari.
- b. Pengembangan secara Kreatif dan Inovatif; menunjuk pada satu upaya menemukan dan menampilkan 'kebaruan'. 'Kebaruan' yang ditawarkan dapat dipertanggungjawabkan dan secara jujur harus diakui orisinalitasnya (mengadaptasi penemuan orang lain ataukah murni penemuan dari proses kreatif penggarapan karya ini).
- c. Isi, Teknik, Bentuk, dan Pemanggungan Tari, salah satunya atau secara bersama dapat dijadikan pilihan fokus penggarapan dalam upaya menemukan 'kebaruan'.

- d. Kekuatan karya tari dalam merealisasikan tema, gagasan bentuk dan isi dalam penyajian (pertunjukan)

4. KETENTUAN TEKNIS KARYA

- a. Karya peserta adalah video karya tari duet (laki-laki dan perempuan atau sebaliknya, ataupun laki-laki dan laki-laki) yang digarap dan ditarikan oleh peserta.
- b. Peserta diperbolehkan memperbaiki **kualitas video dan karya tari** untuk maju ketingkat nasional, seperti menata ulang, merapihkan, atau menyempurnakan kembali karya termasuk kostum tanpa mengubah konsep garap, judul, dan tema.
- c. Peserta mengenakan kostum tari yang sesuai dengan tema, memiliki unsur “kedaerahan” dan tidak harus pakaian tradisional lengkap, beserta tetap memperhatikan etika, kesopanan, kenyamanan saat menari, dan kesesuaian dengan gagasan karya;
- d. Karya tari dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di dalam satu ruang tertutup.
- e. Musik karya tari merupakan karya baru, boleh karya sendiri maupun karya orang lain yang tidak melanggar Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI);
- f. Peserta wajib mengunggah video karya tari serta deskripsi karya yang meliputi judul tari, tema, sinopsis, alasan penggunaan properti, ide musik dan kostum dalam format PDF yang dapat diunggah ke portal ajang lomba FLS3N-Dikmen 2025.
- g. Video karya tari berdurasi minimal **5 menit** dan maksimal **7 menit** (kekurangan dan kelebihan durasi akan menjadi pertimbangan dewan juri).
- h. Pengambilan video dilakukan dengan satu kamera (**static shot/tidak bergerak/)** **one shot (tanpa pemotongan)** dan seluruh tubuh penari terlihat utuh sepanjang tarian.
- i. Kualitas video karya tari minimal 720 Mp
- j. Hasil rekaman karya tidak boleh direkayasa ulang.

- k. Pengeditan hanya boleh dilakukan untuk memasukkan teks dalam video: nama koreografer, asal Provinsi (wajib). Teks tambahan jika ada diposisikan pada akhir sajian karya, seperti nama penata musik, penata kostum, dan lain – lain.
- l. Hasil rekaman audio visual harus bisa didengar dan dilihat dengan jelas.
- m. Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar dan atau penutup sebelum atau sesudah menari.

5. TEMA LOMBA

"Ritme Kehidupan: Tarian sebagai Refleksi Tradisi dan Kehidupan Sehari-Hari". Menghadirkan kebiasaan dan fenomena masyarakat lokal yang berakar pada tradisi ataupun adat istiadat.

6. INDIKATOR PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Gagasan/ide karya	25%	Orisinalitas dan relevansi
2	Garapan Karya	30%	Kreativitas dalam menggarap gerak, ruang dan waktu.
3	Penyajian Karya	45%	Keserasian antara gagasan, gerak, musik, tata rias, kostum, dan penguasaan ruang atau tempat menari.

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

BAB IV

PENUTUP

Keberhasilan penyelenggaraan seleksi FLS3N tahun 2025 ditentukan oleh semua unsur yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan seleksi secara jujur, tertib, teratur, penuh disiplin dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Dengan memahami panduan ini, panitia pelaksana dan semua pihak yang terkait melaksanakan tugas sebaik-baiknya dapat menjamin mutu pelaksanaan FLS3N 2025 dan mencapai hasil secara optimal dan dapat dipertanggungjawabkan. Sebagai bahan masukan, kami harapkan saran dan kritik bagi penyelenggaraan seleksi di tahun mendatang.

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



LAMPIRAN

KEMENTERIAN
Pendidikan dan Kebudayaan, Kota Jakarta Selatan,

Lampiran 1. Surat Pernyataan Kepala Sekolah

KOP SURAT SEKOLAH

SURAT PERNYATAAN KEPALA SEKOLAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

Menyatakan bahwa:

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

Adalah benar merupakan peserta didik yang mengikuti Ajang Talenta Seni dan Budaya Jenjang Pendidikan Menengah (FLS3N-DIKMEN) Tahun 2025 hasil seleksi Provinsi..... (Tulis Nama Provinsi). Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen, saya juga menyatakan bahwa:

1. Seluruh dokumen yang diunggah pada portal aplikasi registrasi FLS3N-DIKMEN 2025 adalah benar dan sesuai dengan peserta didik di atas.
2. Bahwa peserta didik yang terdaftar pada portal aplikasi lomba **belum pernah menjadi juara I, II, ataupun III FLS2N Jenjang Pendidikan Menengah di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama.**
3. Apabila selanjutnya ditemui adanya ketidaksesuaian, ketidakjujuran dan/atau upaya kecurangan dalam bentuk apapun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apapun yang diberikan oleh juri dan panitia pelaksana FLS3N-DIKMEN Tahun 2025.

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

....., 2025

Yang Membuat Pernyataan



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

Lampiran 2: Surat pernyataan keaslian karya

KOP SURAT SEKOLAH

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PESERTA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Tempat/Tgl. Lahir :

NISN :

Kelas :

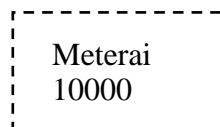
Asal Sekolah :

Cabang Lomba :

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya yang saya ajukan dalam FLS3N-DIKMEN Tahun 2025 ini merupakan karya saya.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., 2025



(Nama lengkap peserta FLS3N-DIKMEN)



**Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah**

Jl. Gardu, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

✉ bpti@kemdikbud.go.id

bpti.kemdikbud.go.id