



Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

#PENDIDIKAN
BERMUTU
UNTUK SEMUA

KEMENDIKDASMEN
RAMAH

**FISAN
2025**

Festival Lomba Seni & Sastra
Siswa Nasional

Panduan

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional 2025

SMP/MTs/Sederajat





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

SMP/MTs/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**

SMP/MTs/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:
Dr. Dadang Sudrajat, M.Sn.
Nuraini Sukoningrum Tamam
Ponco Satrio, M.Mus.
Sito Mardowo, S.Sn., M.Pd.
Bobby Ari Setiawan
Muh. Arief Wijayanto
Ariyo Zidni
Niken Terate Sekar

Penyunting:
Tri Istiwahyuningsih

Desain Sampul:
Anggun Rahayu Utami

Tata Letak:
Ai Nurjanah
Jaya Santika

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

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, 21 Maret 2025

Plt. Kepala,



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..... | 9 |
| E. SISTEM SELEKSI | 12 |
| F. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA | 15 |
| G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA | 16 |
| H. WAKTU PELAKSANAAN | 17 |
| I. PENGHARGAAN..... | 18 |
| J. PEMBIAYAAN | 20 |
| K. TATA TERTIB UMUM DAN SANKSI PELANGGARAN PERATURAN DALAM PELAKSANAAN LOMBA FLS3N | 21 |
| BAB III PELAKSANAAN LOMBA..... | 23 |
| A. ILUSTRASI..... | 23 |

| | |
|---|----|
| B. MENYANYI SOLO | 26 |
| C. KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL..... | 29 |
| D. ENSAMBEL CAMPURAN 3 ALAT MUSIK | 36 |
| E. TARI KREASI | 41 |
| F. PANTOMIM..... | 45 |
| G. MENDONGENG..... | 51 |
| H. MENULIS CERITA..... | 57 |
| BAB IV PENUTUP | 62 |
| LAMPIRAN | |

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 No. 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 Dasar (SMP/MTs/Sederajat) | 1. Ilustrasi | 1 |
| | 2. Menyanyi Solo | 1 |
| | 3. Mendongeng | 1 |
| | 4. Menulis Cerita | 1 |
| | 5. Pantomim | 2 |
| | 6. Ensambel Campuran 3 Alat Musik | 3 |
| | 7. Tari Kreasi | 3 s.d. 5 |
| | 8. 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 SMP/MTs/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 SMP/MTs/Sederajat pada saat pendaftaran adalah kelas **7** dan **8**.

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)

- (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 Ajang Talenta Tingkat Kabupaten/Kota wajib berasal dari Kecamatan berbeda atau lembaga yang setara.
- (4) Juri Ajang Talenta Tingkat Provinsi wajib berasal dari Kabupaten/Kota berbeda atau lembaga yang setara.
- (5) Juri tidak berasal dari unsur penyelenggara dan panitia pada Ajang Talenta yang sama.
- (6) 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

| No | Tingkatan Ajang FLS3N | 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. |
| 2. | Tingkat Kabupaten/Kota | Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota (dapat berkerja sama dengan satuan pendidikan, komunitas, dunia | <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. |

| No | Tingkatan Ajang FLS3N | Unsur Penyelenggara | Tugas |
|----|-----------------------|---|---|
| | | usaha dan industri serta unsur lainnya) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 Tingkat Kab/Kota yang ditandatangani oleh Kepala Dinas Pendidikan Kab/Kota. ▪ 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 saat mengikuti rangkaian pelaksanaan FLS3N. ▪ Menangani permasalahan kecurangan atau pelanggaran saat |

| No | Tingkatan Ajang FLS3N | Unsur Penyelenggara | Tugas |
|----|--|--|---|
| | | | <p>pelaksanaan FLS3N.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginput/menandai Juara Tingkat Kabupaten/Kota di sistem aplikasi ajang FLS3N SMP. ▪ Mengunggah SK Pemenang Kabupaten/Kota berdasarkan hasil penilaian juri. |
| 3. | a. Tingkat Nasional (Babak Penyisihan) | Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengumumkan daftar peserta Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2025. ▪ Melaksanakan penjurian/penilaian Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2025 untuk menentukan peserta terbaik di setiap Provinsi. ▪ Menerbitkan SK Pemenang Tingkat Provinsi dan SK Finalis Nasional. ▪ Menerbitkan e-sertifikat pemenang (Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3) Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2025. |
| | b. Tingkat Nasional (Babak Final) | 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, pendataan juara, dan unggah SK pemenang FLS3N Kabupaten/Kota. ▪ Menerima data pemenang yang sudah ditandai di aplikasi ajang oleh operator Kabupaten/Kota dan SK pemenang FLS3N Kabupaten/Kota. ▪ Mengumumkan daftar finalis FLS3N |

| No | Tingkatan Ajang FLS3N | Unsur Penyelenggara | Tugas |
|----|--------------------------|------------------------|--|
| | | | <p>Tingkat Nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menetapkan tim juri FLS3N tingkat Nasional. ▪ Melaksanakan penjurian/penilaian Babak Final FLS3N Dikdas 2025 untuk menentukan peserta terbaik di setiap Provinsi. ▪ Menetapkan pemenang Tingkat Nasional (Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3) ▪ Menerbitkan SK pemenang FLS3N SD 2025 Tingkat Nasional pada laman BPTI dan Puspresnas yang dapat dikases seluruh peserta. ▪ Menerbitkan e-sertifikat finalis dan pemenang FLS3N 2025 Tingkat Nasional. ▪ Melakukan evaluasi kegiatan FLS3N dan tindak lanjut. |

E. SISTEM SELEKSI

1. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Secara Luring

Seleksi secara luring adalah penyelenggaraan kegiatan penjurian oleh tim juri daerah untuk tingkat Kabupaten/Kota dengan cara menghadirkan langsung para peserta juara masing-masing bidang lomba tingkat Kabupaten/Kota.

Berikut ini mekanisme seleksi secara luring:

- 1) Tahap 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) Tahap 2, Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota
 - a) 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.
 - b) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota 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/>**
 - c) Seleksi tingkat Kabupaten/Kota FLS3N dilaksanakan oleh Dinas Kabupaten/Kota setempat.
 - 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 dan diberikan hak mengikuti seleksi di Babak Penyisihan tingkat Nasional.
 - g) SK Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota tentang Penetapan Pemenang FLS3N SMP/MTS Tingkat Kabupaten/Kota Tahun 2025 video, dan dokumen digitalnya dikirimkan kepada BPTI Puspresnas melalui sistem aplikasi ajang FLS3N SMP/MTS.
 - 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. Oleh karena 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:

- 1) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota 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>.
- 2) 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.

2. Sistem Seleksi Tingkat Nasional

Seleksi tingkat nasional terdiri atas **Babak Penyisihan** dan **Babak Final** yang diselenggarakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah secara daring.

a. Babak Penyisihan (Daring)

- 1) Peserta pada Babak Penyisihan merupakan perwakilan dari masing-masing Kabupaten/Kota.
- 2) Jumlah perwakilan Kabupaten/Kota sebanyak **1 (satu)** peserta/tim untuk setiap cabang lomba.
- 3) Ketentuan dan persyaratan masing-masing karya merujuk pada ketentuan masing-masing lomba.
- 4) BPTI Puspresnas mengelompokkan hasil karya peserta dan melaksanakan penilaian berdasarkan Provinsi, kemudian menetapkan juara di setiap Provinsi (Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3) dalam Surat Keputusan.
- 5) **Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3** di setiap Provinsi hasil seleksi Babak Penyisihan akan mendapatkan e-sertifikat dari BPTI Puspresnas dan dicatatkan ke dalam **Sistem Informasi Manajemen Talenta (SIMT)** yang dikelola oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- 6) Peserta/tim yang mewakili ke Babak Final tingkat Nasional adalah peringkat ke-1 (Juara 1) dari setiap Provinsi yang selanjutnya ditetapkan dalam Surat Keputusan Finalis FLS2N Dikdas Tingkat Nasional Tahun 2025.
- 7) Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh

Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi Babak Penyisihan.

b. Babak Final (Daring)

Babak Final tingkat Nasional akan dilaksanakan secara daring. Peserta tingkat Nasional adalah seluruh peraih Juara 1 (satu) Babak Penyisihan masing-masing cabang lomba yang selanjutnya disebut sebagai Finalis Nasional. Karya seni para Finalis Nasional yang telah dikirimkan kepada panitia penyelenggara melalui sistem aplikasi ajang FLS3N SMP/MTS 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, unggah karya, unggah SK Pemenang Tingkat Kabupaten/Kota, 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 SMP/MTs/Sederajat:
<https://smp.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/lomba/session/index?jl=fls2n>
3. Sistem publikasi informasi ajang FLS3N:
<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/>
<https://bpti.kemdikbud.go.id/>
Instagram @puspresnas
4. Unduh e-sertifikat FLS3N:
<https://esertifikat.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/>

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

G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA

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:
 - a. **Video:** format MP4, resolusi minimal 720p. Orientasi layar, sudut pandang pengambilan video, dan durasi sesuai ketentuan masing-masing cabang lomba.
 - b. **Dokumen Teks:** format PDF.
 - c. **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 Disabilitas, semua file karya peserta dimasukkan ke dalam *folder* dengan format penamaan **folder**:
Provinsi_Nama Peserta_Cabang Lomba_FLS3N SD 2025
Penamaan *folder* dapat disesuaikan dengan ketentuan masing-masing cabang lomba di BAB III.
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 Disabilitas.
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.

H. WAKTU PELAKSANAAN

1. Waktu Pelaksanaan

| No | Kegiatan | Jadwal |
|----|---|--|
| 1. | Sosialisasi FLS3N Dikdas 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 SMP/MTS (operator sekolah) | 28 Maret s.d. 10 Mei 2025 |
| 3. | Batas akhir pendaftaran peserta dan sinkron data ke aplikasi ajang FLS3N SMP/MTS (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 Tingkat Kab/Kota, video, dan karya ke sistem aplikasi ajang FLS3N SMP/MTS• Memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Kab/Kota ke aplikasi ajang FLS3N SMP/MTS (operator Dinas Kab/Kota) | 18 Mei s.d. 14 Juli 2025 |
| 6. | Batas akhir untuk: <ul style="list-style-type: none">• Unggah SK Pemenang Tingkat Kab/Kota, video, dan karya ke sistem aplikasi ajang FLS3N SMP/MTS• Memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Kab/Kota ke aplikasi ajang FLS3N SMP/MTS (operator Dinas Kab/Kota) | 14 Juli 2025 pukul 23.59 WIB |
| 7. | Pengumuman peserta Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2025 | 21 Juli 2025 |
| 8. | Penilaian Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2025 oleh Juri Nasional (BPTI) | 22 Juli s.d. 1 Agustus 2025 |

| No | Kegiatan | Jadwal |
|-----|--|--|
| 9. | Penerbitan surat pengumuman hasil seleksi Babak Penyisihan, SK Penetapan Juara Provinsi, dan SK Finalis Nasional FLS3N Dikdas 2025 di laman Puspresnas | 3 Agustus 2025 |
| 10. | Batas unggah berkas karya Finalis Nasional ke sistem aplikasi ajang (operator sekolah atau dinas Kabupaten/Kota) | 4 s.d. 18 Agustus 2025 pukul 23.59 WIB |
| 11. | Pelaksanaan FLS3N Dikdas Tingkat Nasional (daring) | 15 s.d. 20 September 2025 |
| 12. | Pengumuman Pemenang Nasional di laman (<i>website</i>) dan Instagram Puspresnas | 23 September 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

Penerbitan sertifikat atau e-sertifikat bagi peserta dan pemenang **FLS3N 2025 Tingkat Kabupaten/Kota merupakan kewenangan Dinas Pendidikan 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:

- Pengakuan resmi dari Kementerian atas capaian prestasi yang diraih.
- Peluang insentif akademik, termasuk potensi prioritas dalam Sistem Penerimaan Murid Baru (SPMB).
- 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 Dikdas dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- **Operator Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota wajib** menginputkan atau menandai capaian prestasi peserta yang meraih **juara di FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota** ke dalam sistem aplikasi ajang FLS3N.
- Pencatatan **Tingkat Kabupaten/Kota** dilakukan berdasarkan **Surat Keputusan (SK) Pemenang FLS3N 2025 Tingkat Kabupaten/Kota** yang diterbitkan oleh Dinas Pendidikan setempat.
- Adapun capaian prestasi yang dapat didaftarkan mencakup:
 - ✓ Juara 1
 - ✓ Juara 2
 - ✓ Juara 3
 - ✓ Juara Harapan 1
 - ✓ Juara Harapan 2
 - ✓ 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 Kabupaten/Kota diharapkan berperan aktif dalam pencatatan prestasi ini** agar peserta dapat memperoleh manfaat yang maksimal.

2. Tingkat Nasional

a. Babak Penyisihan

- Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, Juara Harapan 3 **Babak Penyisihan FLS3N 2025** memperoleh e-sertifikat dari Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pencatatan prestasi peserta yang meraih **juara Babak Penyisihan FLS3N 2025** ke dalam sistem ajang dan SIMT dilakukan langsung oleh panitia penyelenggara FLS3N di Tingkat Nasional (BPTI).
- Pencatatan Babak Penyisihan dilakukan berdasarkan **Surat Keputusan (SK) Pemenang Babak Penyisihan FLS3N 2025** yang diterbitkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

b. Babak Final

Capaian prestasi peserta FLS3N 2025 Babak Final 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 (BPTI). 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 Babak Final 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 Babak Final Tingkat Nasional sebagai berikut:

- ✓ Juara 1 : medali emas, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- ✓ Juara 2 : medali perak, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- ✓ Juara 3 : medali perunggu, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- ✓ Juara Harapan 1 : e-sertifikat dan uang pembinaan;
- ✓ Juara Harapan 2 : e-sertifikat dan uang pembinaan; dan
- ✓ 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. meninggalkan 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. ILUSTRASI

1. Penjelasan Cabang Lomba

Secara etimologi ilustrasi berasal dari bahasa latin "*Iustre; ilustrare*" yang artinya "cahaya" (menerangi). Dalam pengertian ini ilustrasi sebagai media yang membuat sesuatu menjadi dapat dipahami lebih jelas melalui gambaran yang konkrit dalam bentuk visual. Saat ini dalam merepresentasikan idea dan gagasan ilustrasi telah berkembang menjadi lebih kompleks. Ilustrasi tidak hanya tentang komunikasi, membujuk, memberitahukan, mendidik dan hiburan tetapi juga tentang wawasan, pencapaian visi dan gaya dari sudut pandang personal. Ilustrasi saat ini pun secara konstan sudah melampaui batas-batas pengetahuan dan tradisi. Ilustrasi juga sudah dibuat diberbagai media dengan teknik yang semakin maju yang memberikan banyak kejutan pada audiens melalui ide yang tidak biasa dan kreatif. Lomba ilustrasi ini bertujuan untuk memberi ruang ekspresi dan kreativitas pada peserta dalam menuangkan gagasan yang terkait wawasan/pengetahuan, kehidupan/pengalaman, visi dan mental peserta yang masih duduk di bangku SMP.

2. Persyaratan dan Materi Lomba Ilustrasi tingkat wilayah (Kabupaten kota dan Provinsi)

- a. Tema lomba "***Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri***" dengan subtema tentang salah satu tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat (bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, tidur cepat).
- b. Peserta mendeskripsikan konsep karya maksimal 100 kata berformat PDF.
- c. Pembuatan karya ilustrasi digital dapat menggunakan gawai/*gadget* (laptop, *smartphone*, tablet dan lain - lain). Sementara untuk beberapa bagian (mewarnai) menggunakan berbagai media konvensional seperti: cat air, crayon, cat poster, mix media, dan lain-lain yang sesuai dengan kebutuhan/kenyamanan masing- masing
- d. Format karya ilustrasi berukuran A3 landscape dengan resolusi 300 dpi.
- e. Karya ilustrasi dibuat dengan melalui **teknik digital computer untuk visual bentuknya**, dan **manual untuk pewarnaannya**.

- f. Hasil karya ilustrasi disimpan ke dalam bentuk file format PDF, dengan resolusi 300 dpi. Pada bagian bawah diberi identitas; Nama_Kota_Provinsi yang kemudian diunggah pada laman
- g. Visual Ilustrasi tidak mengandung unsur SARA, Pornografi, Provokatif, dan Politik.
- h. Karya ilustrasi orisinal /tidak mengandung unsur plagiarism.
- i. Mengirimkan **satu paket** video yang berdurasi 30 detik dengan tampilan *close up/zoom*, yang berisi tentang:
 - 1) Peserta sedang membuat sketsa dengan menggunakan alat digital
 - 2) Peserta sedang membuat bentuk
 - 3) Peserta sedang mewarnai secara manual
- j. Karya ilustrasi yang dikirim adalah merupakan hasil karya perorangan bukan karya kelompok
- k. Karya ilustrasi dikirim sesuai waktu yang telah ditetapkan dan diunggah melalui aplikasi ajang FLS3N SMP.

3. Lomba Ilustrasi Seleksi Tingkat Nasional

1. Lomba tingkat nasional merupakan seleksi dari juara satu tingkat provinsi (babak penyisihan tingkat Nasional).
2. Untuk babak final tingkat Nasional, peserta dapat merevisi karya yang menjadi juara di Babak Penyisihan.
3. Peserta bersedia untuk diwawancarai atau mendemonstrasikan keterampilan membuat karya ilustrasi secara daring melalui zoom.

4. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Provinsi dan Nasional

Indikator Penilaian Karya

| No | Aspek yang dinilai | Bobot |
|----|---|-------|
| 1 | Kesesuaian Tema dan Cerita | 10% |
| 2 | Wawasan/pengetahuan terkait dengan tema yang dipilih | 20% |
| 3 | Kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual | 20% |
| 4 | Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen | 20% |

| | | |
|---|---|------|
| 5 | Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang | 20% |
| 6 | Penguasaan medium/alat untuk membuat ilustrasi | 10% |
| | Total | 100% |

Interval penilaian pada setiap indikator:

1. Point 60 – 65 = Kurang (tidak sesuai/ kurang tepat/perlu latihan lebih banyak)
2. Point 70 – 75 = Cukup (cukup baik dan perlu latihan lagi)
3. Point 80 – 85 = Baik (baik/perlu penyempurnaan)
4. Point 90 – 95 = Sangat Baik (sempurna/perlu dipertahankan atau ditingkatkan)

5. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

Peraturan atau sanksi dalam penciptaan karya:

a. Mayor

- Plagiarisme
- Dibantu orang lain
- Mengandung unsur SARA
- Pelanggaran lainnya yang dianggap berat oleh juri.

b. Minor

- Resolusi kurang
- Medium tidak tepat
- Teknik kurang sempurna.

B. MENYANYI SOLO

1. Penjelasan

Menyanyi Solo adalah menyanyi seorang diri dengan dengan teknik yang baik dengan tujuan menginterpretasikan lagu yang dinyanyikan. Lomba Menyanyi solo adalah ajang lomba untuk mengasah dan menyalurkan bakat dalam seni olah vokal, dimana dalam ajang ini diharapkan peserta didik dapat mengasah kemampuannya dan mengembangkan rasa percaya diri, jiwa besar dan sportifitas.

2. Persyaratan dan Materi Lomba Babak Penyisihan

- a. Dilakukan secara daring, diikuti oleh seluruh juara terpilih dari masing-masing Kabupaten/Kota juga Sekolah Indonesia Luar Negeri yang sudah terdaftar.
- b. Setiap peserta menyanyikan satu lagu bebas BERBAHASA INDONESIA dari daftar pilihan lagu yg sudah disediakan panitia.
- c. Hasil rekaman peserta dikirim dan diunggah ke *link* yang sudah diberikan panitia.
- d. Akan dipilih satu pemenang dari masing-masing provinsi untuk maju ke babak selanjutnya. (Tingkat Nasional).

3. Persyaratan dan Materi Lomba Babak Final

- a. Babak final dilakukan secara daring.
- b. Diikuti oleh para peserta yang merupakan pemenang dari Babak Penyisihan tingkat provinsi.
- c. Peserta akan menyanyikan 2 buah lagu bebas dari daftar yang sudah disediakan panitia. Yaitu satu lagu berbahasa Indonesia (yang berbeda dari lagu yang dibawakan di babak sebelumnya) dan satu lagu pilihan berbahasa inggris, juga dari daftar yang sudah disediakan oleh panitia.
- d. Hasil rekaman peserta diunggah ke *link* yang sudah diberikan panitia.

4. Persyaratan dalam Penciptaan Karya

a. Seleksi Babak Penyisihan:

1. Pada babak ini peserta merekam dan menyanyikan lagu pilihan berbahasa Indonesia dari daftar yang sudah disediakan panitia dengan menggunakan musik iringan.

2. Peserta dapat menyiapkan iringan musik sendiri, boleh memakai MMO (*music minus one*), bermain musik sendiri atau pengiring (pengiring tidak boleh terlihat di dalam video yang dikirim).
3. *Music minus one* yang digunakan harus diputar bersamaan pada saat peserta bernyanyi secara live, tidak boleh melalui proses rekaman dan editing.
4. Peserta boleh menggunakan mikrofon atau tidak, yang penting vokal harus terdengar dengan jernih.
5. Video rekaman yang dibuat harus menampilkan jam dinding analog dengan jarum detik yang masih berfungsi. Tidak boleh menggunakan jam digital, dan jam dinding harus terlihat secara jelas.
6. Durasi video maksimal 5 menit, termasuk pengenalan, intro dan coda.
7. Video dilarang diedit baik gambar ataupun suara dalam bentuk apapun.
8. Format video adalah MP4 dengan resolusi minimum 720p.
9. Kostum yang digunakan saat lomba adalah baju bercorak kedaerahan masing-masing yang sederhana dan rapi ATAU seragam sekolah masing-masing (tidak perlu full aksesoris).

b. Seleksi Babak Final:

1. Dilakukan secara daring.
2. Mengirimkan video berisi rekaman 2 buah lagu yang dinyanyikan peserta yang terdiri dari 1 (satu) lagu berbahasa Indonesia dan 1 (satu) lagu berbahasa Inggris. Lagu-lagu tersebut ada di dalam daftar pilihan lagu yang sudah disediakan panitia dan peserta dapat menyiapkan iringan musik sendiri.
3. Durasi masing-masing lagu maksimal 5 menit termasuk pengenalan, intro dan coda.
4. Kostum yang digunakan saat final lomba FLS3N adalah bebas, sopan, dan rapi. Boleh dengan sentuhan kedaerahan, atau tidak. Dilarang menggunakan seragam sekolah atau denim (jeans).

c. Materi lagu yang bisa dipilih untuk seleksi tahap Wilayah (Kabupaten/Kota) dan Nasional (Final) adalah:

- 1) **Lagu Berbahasa Indonesia (untuk tahap wilayah dan final):**
 - a) Cinta untuk mama - Vidi Aldiano

- b) Tolong - Budi Doremi
- c) Kejar mimpi - Maudy Ayunda
- d) Sepenuh Hati - Rony Parulian & Andi Rianto
- e) Manusia kuat – Tulus
- f) Sampai Menutup Mata – Mahalini

2) **Lagu Berbahasa Inggris (untuk final):**

- a) Viva La Vida - Cold Play
- b) Popular - Ariana Grande
- c) Can't Stop The Feeling - justin timberlake
- d) Don't you worry bout a thing - Tori Kelly
- e) Roar - Katy perry

5. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah dan Nasional

a. Penjelasan Indikator Penilaian Karya

Kriteria penilaian Menyanyi Solo meliputi 4 bidang yaitu:

- 1) Materi Vokal meliputi karakter vokal dan kualitas vokal.
- 2) Teknik Vokal meliputi pemahaman terhadap intonasi, artikulasi, diksi.
- 3) Ekspresi dan interpretasi meliputi penjiwaan lagu, penguasaan lirik, dinamika, improvisasi dan keselarasan antara lagu dan musik.
- 4) Penampilan meliputi sikap profesional dalam bernyanyi dan penguasaan panggung.

b. Indikator Penilaian Karya Seleksi Tingkat Wilayah & Nasional:

- 1) Materi Vokal: 30 %
- 2) Teknik Vokal: 35%
- 3) Ekspresi dan interpretasi: 25%
- 4) Penampilan: 10%

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 50 – 65 = Kurang (misalnya : perlu banyak perbaikan kedepan)
- 2) Point 66 – 75 = Cukup (misalnya : cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan)
- 3) Point 76 – 90 = Baik (misalnya : baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 91 – 100 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)

C. KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL

1. Penjelasan Cabang Lomba

Pengertian Musik Tradisional adalah sebuah karya seni musik yang lahir, hidup, dan berkembang pada budaya daerah tertentu dan diwariskan secara turun-temurun. Sedangkan kata 'Kreativitas' memiliki makna kemampuan untuk berinovasi dalam menciptakan karya. Dalam konteks lomba FLS3N 2025, Kreativitas Musik Tradisional dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk melahirkan ide-ide musikal, interpretasi garap musikal, pola permainan, pengaturan harmoni, permainan dinamika, dan sebagainya sehingga melahirkan karya komposisi musik yang baru. Karya Kreativitas Musik Tradisional ini diharapkan mampu menggali, mengembangkan, dan memberikan inovasi budaya musikal daerah tanpa harus meninggalkan konvensi-konvensi tradisi daerah atau estetika musikal daerahnya masing-masing. Sebagai upaya tetap berpijak pada konvensi-konvensi musik tradisi tersebut maka penyajian diharapkan

- a. Mengeksplorasi dan berinovasi dengan musik daerah masing-masing,
- b. menggunakan instrumen atau alat musik daerah masing-masing (bukan disajikan dengan format musik Band atau keyboard/organ tunggal),
- c. disajikan dengan gaya sajian daerah masing-masing.

2. Ketentuan Teknis dan Materi Lomba Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota

- a. Ketentuan teknis penciptaan karya
 - 1) Durasi waktu penyajian 4 s.d. 6 menit.
 - 2) Jumlah peserta/pemain 5 siswa.
- b. Materi

Sajikan sebuah karya kreativitas musik tradisional yang berpijak pada konvensi-konvensi tradisi setempat yang dikembangkan dengan tidak meninggalkan akar budaya atau estetika musikal daerahnya masing-masing. Ide dasar penyusunan karya mengambil atau menciptakan satu buah lagu atau lebih yang digarap sehingga menjadi satu kesatuan (unity) karya komposisi musik yang utuh.
- c. Tema

"Melody Nusantara"

Garapan karya Kreativitas Musik Tradisional yang mengusung atau menceritakan tentang budaya gotong royong di Indonesia atau budaya gotong royong di daerah masing-masing. Gotong royong adalah kegiatan bekerja sama

secara sukarela untuk mencapai tujuan bersama. Gotong royong merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia yang telah mandarah daging dan menjadi budaya yang berakar kuat.

3. Ketentuan Teknis dan Materi Lomba Seleksi Tingkat Nasional

a. Babak Penyisihan (Daring)

1) Ketentuan Teknis Penciptaan Karya Babak Penyisihan (Daring)

- a) Rekaman Audio Visual dengan format MP4 HD resolusi 720p.
- b) Proses perekaman audio visual dilakukan secara langsung (bukan playback/lipsing/dubbing) dengan menggunakan 1 (satu) kamera (tanpa proses editing) di tempat yang sudah ditentukan, misalnya panggung, arena, atau bisa di tempat tertentu sesuai dengan tema/cerita yang diusung.
- c) Durasi video karya minimal 4 menit dan maksimum 6 menit, dihitung mulai dari bunyi pertama karya musik.
- d) Karya orisinal yang diciptakan belum pernah dipublikasi atau dipentaskan.
- e) Karya kreativitas musik tradisional mencakup jenis instrumental dan vokal. (ada garapan instrumen musik dan lirik)
- f) Peserta membuat sinopsis dan alur komposisi musik berformat PDF.
- g) File tidak diunggah langsung ke sistem aplikasi ajang, tetapi diunggah ke:
 - Google Drive (pastikan akses file diatur ke "Siapa saja yang memiliki *link* dapat melihat") atau
 - YouTube (dengan pengaturan *unlisted*/tidak publik, bukan privat).
- h) Peserta wajib mengunggah tautan/*link* Google Drive atau YouTube karya ke dalam sistem aplikasi lomba sesuai format yang ditentukan.
- i) Di layar video bagian bawah mohon diketik data peserta sebagai berikut:
 - Nama Sekolah
 - Kabupaten/Kota
 - Provinsi
 - FLS3N 2025 Final Kreativitas Musik Tradisional.

Contoh:

- j) Hasil perekaman audio visual harus jelas dan jernih.
- k) Teknik penyajian boleh menggunakan sound system atau tidak menggunakan sama sekali tergantung kebutuhan frekuensi masing masing instrumen.

2) Materi Babak Penyisihan

Sajikan sebuah karya kreativitas musik tradisional yang berpijak pada konvensi-konvensi tradisi setempat yang dikembangkan dengan tidak meninggalkan akar budaya atau estetik musikal daerahnya masing-masing. Ide dasar penyusunan karya mengambil atau menciptakan satu buah lagu atau lebih yang digarap sehingga menjadi satu kesatuan (unity) karya komposisi musik yang utuh.

3) Tema Babak Penyisihan

“Melody Nusantara”

Garapan karya Kreativitas Musik Tradisional yang mengusung atau menceritakan tentang budaya gotong royong di Indonesia atau budaya gotong royong di daerah masing-masing. Gotong royong adalah kegiatan bekerja sama secara sukarela untuk mencapai tujuan bersama. Gotong royong merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia dalam kebersamaan yang telah mandarah daging dan menjadi budaya yang berakar kuat.

b. Babak Final (Daring)

1) Ketentuan teknis penciptaan karya Babak Final (Daring)

- a) Rekaman Audio Visual dengan format MP4 HD resolusi 720p.
- b) Proses perekaman audio visual dilakukan secara langsung (bukan playback/lipsing/dubbing) dengan menggunakan 1 (satu) kamera (tanpa proses editing) di tempat yang sudah ditentukan, misalnya panggung, arena, atau bisa di tempat tertentu sesuai dengan tema/cerita yang diusung.
- c) Durasi video karya 7 s.d. 8 menit, dihitung mulai dari bunyi pertama karya musik.
- d) Karya orisinal yang diciptakan belum pernah dipublikasi atau dipentaskan.

- e) Karya kreativitas musik tradisional mencakup jenis instrumental dan vokal. (ada garapan instrumen musik dan lirik).
- f) Peserta membuat sinopsis dan alur komposisi musik berformat PDF.
- g) File tidak diunggah langsung ke sistem aplikasi ajang, tetapi diunggah ke:
 - Google Drive (pastikan akses file diatur ke "Siapa saja yang memiliki *link* dapat melihat") atau
 - YouTube (dengan pengaturan *unlisted*/tidak publik, bukan privat).
- h) Peserta wajib mengunggah tautan/*link* Google Drive atau YouTube karya ke dalam sistem aplikasi lomba sesuai format yang ditentukan.
- i) Di layar video bagian bawah mohon diketik data peserta sebagai berikut:
 - Nama Sekolah
 - Kabupaten/Kota
 - Provinsi
 - FLS3N 2025 Final Kreativitas Musik Tradisional.

Contoh:

SMPN 1 Jakarta Pusat_DKI Jakarta_FLS3N 2025_Final_Kreativitas Musik Tradisional

- j) Hasil perekaman audio visual harus jelas dan jernih.
- k) Teknik penyajian boleh menggunakan sound system atau tidak menggunakan sama sekali tergantung kebutuhan frekuensi masing masing instrumen.

2) Materi Babak Final

Sajikan sebuah karya kreativitas musik tradisional yang berpijak pada konvensi-konvensi tradisi setempat yang dikembangkan dengan tidak meninggalkan akar budaya atau estetik musikal daerahnya masing-masing. Ide dasar penyusunan karya mengambil atau menciptakan satu buah lagu atau lebih yang digarap sehingga menjadi satu kesatuan (*unity*) karya komposisi musik yang utuh.

3) Tema Babak Final

"Melody Nusantara"

Garapan karya Kreativitas Musik Tradisional yang mengusung atau menceritakan tentang budaya gotong royong di Indonesia atau budaya

gotong royong di daerah masing-masing. Gotong royong adalah kegiatan bekerja sama secara sukarela untuk mencapai tujuan bersama. Gotong royong merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia dalam kebersamaan yang telah mandarah daging dan menjadi budaya yang berakar kuat.

4. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah dan Nasional

a. Aspek Penilaian Karya

1) Penyajian

Karya merupakan ciptaan tim yang belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun dan bukan merupakan plagiasi dari karya yang sudah pernah ada selain itu mempresentasikan konsep estetika yang meliputi interpretasi, materi, teknis dan penampilan.

2) Dinamika

Karya menunjukkan dimensi garapan keras lembut suara atau bunyi serta pengolahan sonoritasnya (kemerduaan) musiknya secara umum

3) Keterampilan memainkan instrumen dan/ atau vokal.

Karya mempresentasikan keterampilan penguasaan instrumen musik tradisi maupun vokal tradisi dengan baik.

4) Keselarasan

Karya memperlihatkan kerangka garap harmoni yang jelas, pengembangan harmoni, meliputi hubungan antar nada secara vertical maupun horizontal serta keselarasan aspek intramusikal dan ekstramusikal secara umum pada media yang digarap.

5) Penghayatan

6) Karya mempresentasikan keunikan, atraktif, ekspresi pemain dan menarik meliputi kesesuaian dengan tema, hingga garapan vocal maupun instrumentalnya.

b. Indikator Penilaian Karya

1) Penyajian

2) Dinamika

3) Keterampilan memainkan instrumen dan/ atau vokal

4) Keselarasan

5) Penghayatan

c. Indikator Penilaian Karya seleksi tingkat wilayah

- 1) Penyajian (20)
- 2) Dinamika (10)
- 3) Keterampilan memainkan instrumen dan/ atau vokal (20)
- 4) Keselarasan (15)
- 5) Penghayatan (10)

d. Indikator Penilaian Karya Seleksi tingkat nasional

- 1) Penyajian (20)
- 2) Dinamika (10)
- 3) Ketrampilan memainkan instrumen dan/atau vokal (20)
- 4) Keselarasan (15)
- 5) Penghayatan (10)

LEMBAR PENGAMATAN KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL

| ASPEK PENILAIAN | INDIKATOR PENILAIAN | NILAI (N) | | | | | BOBOT (B) | JUMLAH (N x B) |
|--|--|-----------|---|---|---|---|-----------|----------------|
| Penyajian | a. Unity atau kesatuan sajian b. Keragaman pola c. Keragaman struktur d. Keragaman vokabuler e. Keragaman instrumentasi | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 20 | |
| Dinamika | a. Keras lirih b. Cepat lambat c. Balance/ keseimbangan | | | 3 | 2 | 1 | 10 | |
| Ketrampilan memainkan instrument dan/ atau vokal | a. Teknik b. Variasi c. Pengembangan | | | 3 | 2 | 1 | 20 | |
| Keselarasn | a. Keselarasan instrumen dengan instrumen lainnya b. Instrumen dengan vokal c. Pengembangan harmoni d. Kesenambungan antar bagian | 4 | 3 | 2 | 1 | | 15 | |

| ASPEK PENILAIAN | INDIKATOR PENILAIAN | NILAI (N) | | | BOBOT (B) | JUMLAH (N x B) |
|---|--|-----------|---|---|-----------|----------------|
| Penghayatan | a. Kesesuaian tema dengan karakter lagu b. Pemilihan pola tabuhan dengan kesesuaian karakter lagu c. Ekspresi pemain | | 3 | 2 | 1 | 10 |
| Jumlah Nilai Total <i>skor yang dipeoleh</i> | | | | | | |
| Jumlah Nilai Total: <i>skor maksimal</i> x 100 | | | | | | |

DESKRIPSI PENGAMATAN PADA ASPEK OBESERVASI

1. Mendapatkan nilai 5 apabila dapat memenuhi 5 indikator penilaian
2. Mendapatkan nilai 4 apabila dapat memenuhi 4 indikator penilaian
3. Mendapatkan nilai 3 apabila dapat memenuhi 3 indikator penilaian
4. Mendapatkan nilai 2 apabila dapat memenuhi 2 indikator penilaian
5. Mendapatkan nilai 1 apabila hanya memenuhi 1 indikator
6. penilaian saja, atau sama sekali tidak dapat menyesuaikan

Rumus: $(\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor Max}) \times 100$

5. Sanksi Dalam Penciptaan Karya

Peserta dalam menampilkan karyanya dalam ajang FLS3N 2025 wajib menaati seluruh persyaratan lomba sesuai yang tertulis dalam dalam Buku Panduan FLS3N 2025.

- a. Durasi karya yang ditampilkan tidak diperbolehkan kurang dari 7 menit.
- b. Konsep garapan karya tidak mengandung unsur SARA dan pornoaksi.
- c. Apabila peserta terbukti tidak menaati persyaratan lomba maka peserta dinyatakan telah melakukan pelanggaran dan akan dikenakan sanksi melalui keputusan oleh juri dengan melihat pelanggaran yang dilakukan.
- d. Untuk pelanggaran pada poin a: Nilai penampilan peserta akan dikurangi.
- e. Untuk pelanggaran pada poin b: Peserta akan didiskualifikasi.

D. ENSAMBEL CAMPURAN 3 ALAT MUSIK

1. Penjelasan Cabang Lomba

a. Deskripsi

Ansambel Campuran Musik pada FLS3N 2025 merupakan ansambel yang terdiri dari tiga buah instrumen. Ansambel instrumen campuran ini terdiri atas tiga elemen instrumen, yaitu semua instrumen yang bermelodi, berharmoni dan berirama. Pemilihan instrumen ansambel berdasarkan kelompoknya dibedakan menjadi dua bagian, yaitu aspek sumber bunyi, dan cara memainkannya. Dilihat dari sumber bunyinya, musik ansambel dibedakan menjadi lima jenis, yaitu akronofon, membranofon, kordofon, idiofon, dan elektrofon. Pada pelaksanaan lomba panitia menentukan bahwa peserta bisa menggunakan instrumen jenis akustik murni dan instrumen akustik dengan penguat signal bunyi seperti mikrofon ataupun pickups. Suara instrumen harus murni asli tanpa pedal fx dan multi fx. Berikut contoh instrumen yang boleh dipergunakan oleh peserta berdasarkan sumber bunyi dan cara memainkannya.

| Sumber Bunyi | Penjelasan/ Contoh Instrumen |
|--------------|--|
| Akronofon | Merupakan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran udara yang muncul pada saat memainkannya. Contohnya adalah seruling, terompet dan sejenisnya. |
| Membranofon | Alat musik yang sumber bunyinya berasal dari membran, diantara alat musik yang tergolong dalam membranof contohnya adalah gendang, rebana, kendang dan sejenisnya. |
| Kardofon | Ini adalah jenis ansambel musik yang bunyinya berasal dari senar yang dipetik. Diantaranya adalah biola, gitar akustik, kecapi dan sejenisnya |
| Idiofon | Alat musik yang sumber bunyinya berasal dari alat musik itu sendiri ketika dimainkan. Diantaranya adalah angklung, gong, dan sejenisnya |

Cara memainkan instrumen pilihan diatas sebagai bahan acuan peserta, yaitu;

| Cara Memainkan | Contoh Instrumen |
|----------------|---|
| Dipetik | Gitar, kecapi, dan sejenisnya |
| Ditiup | Terompet, flute, klarinet, seruling, dan sejenisnya |
| Digetar | Angklung, tambourine, shaker dan sejenisnya |
| Ditabuh | Kendang, bongo, cajon, saron dan sejenisnya |
| Digesek | Biola, cello dan sejenisnya |

b. Tujuan Ansambel Campuran

Ansambel Campuran dalam lomba FLS3N 2025 ini digelar dalam rangka serta bertujuan untuk mensosialisasikan dan juga memperkenalkan siswa siswi nasional kepada beragam alat musik yang berasal dari akar kearifan lokal serta alat musik modern yang menjadi bagian budaya populer ditengah masyarakat Indonesia. Bisa dibayangkan betapa beragamnya alat musik nasional dari sabang sampai merauke dengan berbagai kekhasannya yang berpotensi diekspor oleh siswa siswi nasional, sehingga mereka dapat mengenal dan mempunyai rasa memiliki yang tinggi, yang dapat menumbuhkan kesadaran untuk melestarikan kebudayaan luhur bangsa Indonesia. Dengan ini mereka sudah memiliki kesadaran berkebudayaan dan berkesenian yang menjadi modal dasar untuk bersaing di era modern digitalisasi secara global.

Dengan Tujuan;

- 1) Membentuk kepercayaan diri peserta didik karena berani mencoba dan akhirnya dapat menguasai instrumen musik dan memainkan repertoarnya.
- 2) Meningkatkan kemampuan mendengar, ini menambahkan daya fokus yang lebih lama dalam proses belajar karena terlatih mendengar pada peserta didik.
- 3) Menunjang kemampuan matematik peserta didik, karena musik ada jangkauan tinggi rendah nada dan nilai nada, dan kemampuan mengenali metrum dan tempo.
- 4) Mengembangkan kekuatan otak agar berdaya secara maksimal dan menguatkan memori peserta didik.
- 5) Menguatkan daya mentalitas berkompetisi secara sehat pada peserta didik.
- 6) Membangkitkan kreativitas perserta didik secara alami dengan secara langsung berkegiatan bermusik.

- 7) Mengembangkan potensial peserta didik dengan talenta yang dimiliki dalam berkesenian.

2. Persyaratan dan Materi Lomba Seleksi Tingkat Wilayah (Kabupaten/Kota Atau Provinsi)

- a. Persyaratan Ansambel Campuran
 - 1) Peserta terdiri dari tiga siswa SMP/MTs/Sederajat yang memainkan instrumen yang bermelodi, berharmoni dan berirama.
 - 2) Menuliskan partitur not balok dan sinopsis latar belakang dari lagu Daerah.
- b. Materi Lomba Ansambel Campuran tingkat Wilayah
 - 1) Peserta memainkan 1 (satu) buah lagu Daerah dengan durasi 5 menit.
 - 2) Menuliskan not balok atau partitur Lagu Daerah.
 - 3) Membuat presentasi dalam bentuk TULISAN sesuai formulir yang sudah ditentukan (format terlampir).

3. Persyaratan dan Materi Lomba Seleksi Tingkat Nasional Daring

- a. Persyaratan Lomba Ansambel Campuran
 - 1) Peserta terdiri dari tiga siswa yang memainkan instrumen yang bermelodi, berharmoni dan berirama.
 - 2) Menuliskan partitur not balok dan sinopsis latar belakang dari lagu Daerah.
- b. Materi Lomba Ansambel Campuran Tingkat Nasional
 - 1) Peserta didik memainkan 1 (satu) Lagu Daerah berdurasi 5 menit.
 - 2) Memainkan 1 (satu) Lagu nasional TANPA partitur not balok dan sinopsis, dengan durasi 5 menit.

4. Teknik Pelaksanaan

- a. Peserta memainkan 1 (satu) buah Lagu Daerah (Wajib disertai partitur) dan 1 (satu) buah lagu Nasional dengan TOTAL durasi maksimal 10 menit.
- b. Membuat sinopsis presentasi Lagu Daerah dalam bentuk TULISAN sesuai formulir yang sudah ditentukan (format terlampir).
- c. Mengunggah (upload) sinopsis presentasi dalam format pdf, dan Notasi Balok ke laman aplikasi ajang FLS3N SMP.

- d. Penyajian Ansambel Campuran dengan mempertimbangkan aspek kualitas musik, materi lagu, performa Ansambel Campuran, dan keahlian yang baik, dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1) Kemampuan penguasaan teknik memainkan instrumen.
 - 2) Originalitas, akurasi nada, kualitas tone, variasi irama, harmonisasi dalam komposisi dan kekompakan memainkan ansambel.
 - 3) Pembawaan lagu meliputi balancing instrumentasi, phrasing, ekspresi, dinamika, interpretasi dan penafsiran tempo.
 - 4) Penampilan meliputi kostum, penguasaan panggung dan karakter pribadi.
- e. Video memiliki aspek rasio 16:9 atau landscape dan direkam hanya dari sisi depan atau sisi penonton.
- f. Latar belakang/backdrop video warnanya netral dan TIDAK termasuk dalam penilaian.
- g. Peserta menggunakan pakaian bercorak kedaerahan atau atribut khas daerah dengan ciri khasnya.
- h. Pencahayaan video diharuskan terang dan jelas.
- i. Peserta menampilkan 1 (satu) buah Lagu Daerah dan 1 (satu) buah Lagu Nasional.
- j. Kualitas audio visual harus jelas dengan format MP4 HD dengan resolusi minimal 720p.
- k. Di layar video bagian bawah diketik data peserta sebagai berikut:
 - 1) Nama Sekolah
 - 2) Kabupaten/Kota
 - 3) Provinsi
 - 4) FLS3N 2025 Semifinal Ansambel Campuran.Contoh:
SMPN 1 Jakarta Pusat_DKI Jakarta_FLS3N 2025_Final_ _Ansambel Campuran
- l. Video di unggah ke <https://www.youtube.com> dengan meng-klik "unlisted" pada setting privacy.
- m. Tautan (*link*) video YouTube diunggah ke laman aplikasi ajang FLS3N SMP.
- n. Video Peserta disertakan Partitur lagu Daerah dan lampiran surat rekomendasi dari Kepala Sekolah dengan format PDF.

5. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah dan Nasional

Penjelasan Indikator Penilaian Ansambel Campuran

| |
|--|
| <u>KUALITAS MUSIK 30 POIN</u> Harmonisasi Komposisi, Balancing Instrumentasi, Originalitas, Interpretasi, Dinamika |
| <u>PERFORMA ANSAMBEL 30 POIN</u> Presentasi Lagu, Penguasaan Panggung, Kekompakan, Ekspresi, Kostum |
| <u>KEAHLIAN 40 POIN</u> Penguasaan Teknik, Penguasaan Tempo, Akurasi Nada, Variasi Irama, Kualitas Tone, Phrasing |

Indikator Penilaian Ansambel Campuran

| SKALA PENJURIAN | CUKUP | BAIK | BAGUS | UNGGUL |
|--------------------|----------|-----------|-----------|----------|
| 30 Poin | 1 – 14.9 | 15 – 20.9 | 21 – 25.9 | 26 - 30 |
| 40 Poin | 1 – 20.9 | 21 - 27.9 | 28 – 33.9 | 34 - 40 |
| 100 Total Poin | 1 – 49.9 | 50 – 69.9 | 70 – 84.9 | 85 - 100 |

E. TARI KREASI

1. Penjelasan Cabang Lomba

- a. Deskripsi dari cabang lomba Tari Kreasi Tradisi.

Tari dalam seni pertunjukan adalah ekspresi manusia yang dituangkan melalui gerak tubuh yang diolah dan disusun dalam satu konsep karya untuk menyampaikan pesan tertentu secara estetis dan simbolis.

Lomba Tari Kreasi Tradisi untuk tingkat SMP / Sederajat tahun 2025 kali ini adalah cabang lomba untuk siswa atau siswi dalam menarikan karya tari kreasi baru berbasis tradisi yang mengedepankan kekuatan identitas kedaerahannya. Mengedepankan kemampuan dan kepiawaian siswa atau siswi dalam melakukan teknik gerak pada tari yang disajikan. Adanya sentuhan inovasi dalam karya tari tersebut merupakan bagian dari pengembangan dan pelestarian seni tari tradisi yang tumbuh mengikuti zamannya.

2. Poin Penting dalam Lomba

- a. Penghayatan Budaya: Peserta harus memahami dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam tari kreasi tradisi yang mereka tarikan. Hal ini mencakup pengetahuan tentang asal usul, makna, dan filosofi tari tersebut yang tersampaikan dalam Ide gagasan dan sinopsis.
- b. Kreativitas: Peserta diharapkan untuk mampu mengembangkan gerakan tari yang baru termasuk kostum, *hands prop* dan musik yang dapat memberikan nuansa segar namun tetap menghormati elemen-elemen tradisional.
- c. Teknik dan Ekspresi: Selain kreativitas perlu teknik dasar tari yang baik dan ekspresi yang kuat juga merupakan hal penting. Peserta perlu menunjukkan kemampuan teknik gerak tari yang mumpuni serta kemampuan untuk mengekspresikan emosi dan cerita melalui gerakan.
- d. Penampilan: Aspek penampilan ini mencakup kreativitas, keselarasan antara ide gagasan dengan penampilan, tata rias dan busana, penguasaan property dan aspek pendukung lain yang sesuai dengan konsep karya. Penataan cahaya disarankan sederhana, lebih pada kebutuhan terang menurut kaca mata lensa media rekam yang digunakan.
- e. Penilaian: Lomba ini dinilai oleh juri yang berpengalaman dan sudah terakreditasi di bidang tari secara daring. Kriteria penilaian meliputi Wiraga

(teknik gerak tari), Wirama (musikalitas kepenarian), Wirasa (Ekspresi penghayatan dan Penjiwaan Gerak), Penampilan (kreatifitas karya).

Dengan adanya lomba tari kreasi tradisi ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat melestarikan budaya, tetapi juga mengembangkan bakat seni mereka dan menumbuhkan rasa cinta terhadap seni dan budaya Indonesia pada umumnya.

3. Ketentuan dan Materi Lomba Seleksi Tingkat Wilayah (Kabupaten/Kota, Provinsi)

- a. Karya tari yang didaftarkan merupakan karya tari kreasi tradisi yang menampilkan aspek penguasaan teknik gerak tari yang mewakili ciri khas identitas kedaerahannya.
- b. Karya yang ditarikan belum pernah dilombakan di tingkat nasional.
- c. Peserta diperbolehkan menampilkan karya tari kreasi ciptaan baru, ataupun dapat juga menampilkan karya tari kreasi yang sudah ada.
- d. Tema karya tari yang ditampilkan mengandung spirit dan kearifan budaya lokal yang tercermin dalam ragam gerak, musik, rias dan kostum.
- e. Menggunakan kostum sesuai dengan garapan tari, dan mencerminkan identitas budaya daerah setempat.
- f. Peserta berjumlah minimal 3 orang dan maksimal 5 orang siswa/siswi sebagai penari sesuai dengan konsep karya yang akan ditampilkan.
- g. Karya berdurasi minimal 5 dan maksimal 6 menit, waktu dihitung setelah informasi Judul, sinopsis dan pendukung karya ditampilkan dalam bentuk teks berdurasi tidak lebih dari 60 detik.
- h. Musik iringan karya baru merupakan musik yang diciptakan untuk mengiringi karya peserta saat tampil, diperbolehkan menggunakan iringan langsung atau dalam bentuk Rekaman/MP3. Musik pengiring merupakan musik yang tidak mengandung unsur plagiarisme. Jika yang ditampilkan merupakan garapan tari kreasi yang sudah ada maka peserta wajib mencantumkan nama komposer atau penata musiknya pada video yang dikirimkan.
- i. Penggunaan property, setting dan artistik disarankan mempertimbangkan efektifitas, efisiensi dalam persiapan dan penampilan tanpa membatasi kreativitas.

- j. Karya yang dikirimkan atau diseleksi dari tingkat wilayah, provinsi hingga nasional berupa rekaman video resolusi minimal 720p (HD) dengan posisi kamera saat pengambilan gambar statis (tidak bergerak) dan tampilan *landscape* (lebar). Semua tampilan tidak ada yang terpotong ataupun melalui proses editing, pencahayaan terang, audio /music direkam sesuai dengan saat pengambilan gambar. Perekaman karya boleh dilakukan di panggung terbuka / tertutup menyesuaikan tema atau konsep karya.
- k. Materi atau tema lomba:
- l. Materi lomba Tari Kreasi Tradisi adalah menampilkan tari kreasi baru yang sudah ada ataupun membuat karya baru yang kuat dalam aspek kemampuan penguasaan teknik gerak tari yang mewakili tradisi dan ciri khas identitas kedaerahannya.

4. Ketentuan dan Materi Lomba Seleksi Tingkat Nasional

- 1) Peserta diwajibkan mengirimkan video karyanya kembali dan diperbolehkan memaksimalkan karya yang sudah terseleksi tersebut ke panitia FLS3N 2025 untuk ditampilkan di babak final.
- 2) Materi karya boleh ditampilkan di ruangan tertutup ataupun terbuka yang tidak terbatas pada panggung konvensional sesuai dengan konsep atau tema dari tarian tersebut.
- 3) Musik iringan diperbolehkan menggunakan musik live atau rekaman dalam bentuk apapun disiapkan oleh masing-masing peserta yang kemudian sudah menjadi satu bagian utuh pada *link* video yang peserta kirim.
- 4) Peserta wajib menyertakan sinopsis yang dilengkapi dengan keterangan sebagai berikut: asal daerah, nama sekolah, judul karya, nama penata tari/pelatih, nama penata musik, nama tim produksi dan nama- nama penari disampaikan / ditampilkan pada awal video dengan durasi tidak lebih dari 60 detik.

a. Teknis Pelaksanaan Lomba

- 1) Jadwal pelaksanaan lomba sesuai dengan agenda yang sudah diumumkan oleh panitia FLS3N.
- 2) Video peserta akan ditayangkan secara live streaming oleh panitia di kanal FLS3N Tari Kreasi Tingkat SMP / Sederajat 2025.

- 3) Jika terjadi kendala teknis dalam pemutaran video melalui live streaming, penilaian juri tidak akan terpengaruh dengan kendala teknis tersebut karena tim juri disediakan *link* video yang dapat diakses dan disaksikan tim juri secara mandiri.
- 4) Materi lomba Tari Kreasi Tradisi, menampilkan tari kreasi baru yang kuat dalam aspek kemampuan penguasaan teknik gerak tari yang mewakili identitas ciri kedaerahannya.

b. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Provinsi dan Nasional

- 1) Penjelasan Indikator Penilaian Karya
 - a) Wiraga: meliputi unsur teknik gerak.
 - b) Wirama: meliputi musikalitas gerak.
 - c) Wirasa: meliputi penghayatan.
 - d) Penampilan: meliputi unsur: kreatifitas karya, kedalaman karya menjadi ciri Identitas Kedaerahan, rias dan busana, unsur pendukung lain sesuai dengan konsep karya.
- 2) Indikator Penilaian Karya

| | |
|------------|--------|
| Wiraga | : 30 % |
| Wirama | : 30 % |
| Wirasa | : 25 % |
| Penampilan | : 15% |
- 3) Interval penilaian pada setiap indikator:
 1. Point 60 – 65 = Kurang (tidak sesuai / kurang tepat / perlu perbaikan kedepan)
 2. Point 70 – 75 = Cukup (Cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan)
 3. Point 80 – 85 = Baik (Baik / pembinaan lanjutan)
 4. Point 90 – 95 = Sangat Baik (talenta unggulan)

F. PANTOMIM

1. Pengertian

Pantomim merupakan suatu pertunjukan teater tanpa kata- kata (dialog verbal) yang penampilannya lebih mengandalkan pada gerak tubuh dan ekspresi wajah dalam menyampaikan perasaan dan pesan biasanya diiringi musik atau narasi.

Karena pantomim adalah seni keheningan, ini merupakan jawaban bagi generasi penerus untuk melatih keterampilan mendengarkan pihak lain, dimana kecenderungan di jaman sekarang, semua orang ingin berbicara tanpa mendengarkan. Dengan menyimak, mendengar dan mengamati (observe) membangun peserta didik menjadi lebih kuat dan dapat memahami sesama, akhirnya mereka terlatih untuk bertoleransi.

Pada lomba ini peserta didik akan di ajak untuk berkreasi dalam menyalurkan emosinya melalui tubuhnya dengan jujur, sebab tidak semua pengalaman mampu dijabarkan melalui kata- kata. Dalam perkembangannya, seni pantomim kemudian mampu berkolaborasi dengan disiplin seni lain, seperti seni rupa, seni tari, seni musik, seni sastra dan film/multimedia. Sehingga membuat dunia seni pertunjukan dan seni pantomim khususnya semakin berwarna serta berbudaya, budaya bangsa Indonesia.

2. Tujuan

- a. Melalui pantomim dapat membentuk karakter dan mental peserta didik menjadi pribadi yang percaya diri, sportif dan kreatif.
- b. Mengasah daya imajinasi untuk meningkatkan fokus, daya cipta/kreasi serta berakhlak mulia.
- c. Menumbuh kembangkan kepedulian (empati) terhadap sesama dan lingkungan sekitar.
- d. Wadah pengembangan potensi diri, minat dan bakat
- e. peserta didik dalam bidang seni, khususnya seni pantomim di tingkat Nasional maupun Internasional.
- f. Memberikan pengalaman estetik dalam mengapresiasi karya ekspresi peserta didik dalam meraih prestasi.

3. Persyaratan dan Teknis Lomba Tingkat Kabupaten/Kota

a. Persyaratan

- 1) Peserta adalah grup: 2 (dua) orang.
- 2) Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
- 3) Materi karya Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
- 4) Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- 5) Tidak diperbolehkan menggunakan properti apapun.
- 6) Peserta wajib membuat musik iringan sendiri (menghindari musik yang ber hak cipta atau copyright dari karya orang lain).
- 7) Balai Pengembangan Talenta Indonesia menyiapkan musik iringan dengan beberapa irama berbeda yang dapat dipergunakan oleh peserta
- 8) Peserta diperbolehkan memilih / meramu / menyunting musik iringan atau menambahkan efek suara sesuai kreatifitas masing-masing.
- 9) Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mengunduh di *link* sebagai berikut
https://drive.google.com/drive/folders/1oVihnc5XQ2T_6SkX6_9KAxS70baZqpbN
- 10) Juri berhak mengurangi nilai, menurunkan peringkat dan atau diskualifikasi sebagai sanksi jika peserta tidak mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan*
- 11) Hasil keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

b. Teknis pelaksanaan

Seleksi diikuti oleh peserta dari Tingkat Kabupaten/Kota dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Peserta menampilkan karya pantomim secara daring atau luring sesuai dengan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.
- 2) Durasi penampilan kurang lebih 6 menit sudah termasuk presentasi karya.
- 3) Durasi tidak mempengaruhi penilaian.
- 4) Menyerahkan sinopsis cerita dan musik berformat mp3 dalam bentuk flash disk kepada panitia penyelenggara tingkat Kabupaten/Kota.
- 5) Kostum dan Make up pantomim disiapkan oleh peserta.

- 6) Tidak boleh menggunakan properti apapun.
- 7) Orientasi pentas dipergunakan untuk mengenal dan menguasai panggung pementasan.

4. Pesyaratan dan Teknis Lomba Tingkat Nasional

a. Persyaratan

- 1) Peserta adalah grup: 2 (dua) orang.
- 2) Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
- 3) Materi karya Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
- 4) Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- 5) Tidak diperbolehkan menggunakan properti apapun.
- 6) Peserta wajib membuat musik iringan sendiri (menghindari musik yang ber hak cipta atau copyright dari karya orang lain).
- 7) Balai Pengembangan Talenta Indonesia menyiapkan musik iringan dengan beberapa irama berbeda yang dapat dipergunakan oleh peserta.
- 8) Peserta diperbolehkan memilih / meramu / menyunting musik iringan atau menambahkan efek suara sesuai kreatifitas masing-masing.
- 9) Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mendownload di *link* sebagai berikut:
https://drive.google.com/drive/folders/1oVihnc5XQ2T_6SkX6_9KAxS70baZqpbN
- 10) Juri berhak mengurangi nilai, menurunkan peringkat dan atau diskualifikasi sebagai sanksi jika peserta tidak mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan*
- 11) Hasil keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

b. Pelaksanaan Tingkat nasional

Pelaksanaan di Tingkat Nasional terdiri dari 2 Tahap:

1) Babak Penyisihan (Daring)

Diikuti oleh juara 1 Kabupaten/Kota dari 38 Provinsi dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Peserta mengirimkan video karya pantomim.
- b) Video Format dalam bentuk mp4 resolusi minimal 720p.
- c) Peserta wajib mempresentasikan karya pantomim.

- d) Durasi video lomba kurang lebih 6 menit, sudah termasuk presentasi karya pantomim.
- e) Suara pada saat presentasi harus terdengar dengan jelas (memperhatikan mutu/kualitas).
- f) Materi video harus jelas dan terang sehingga ekspresi dan gerak tubuh peserta didik dapat terlihat jelas.
- g) Materi video lomba wajib sesuai dengan tema.
- h) Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- i) Durasi tidak mempengaruhi penilaian

2) Babak Final (Daring)

Diikuti oleh juara 1 masing-masing provinsi yang lolos dari seleksi babak Penyisihan (daring) dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Peserta mengirimkan video karya pantomim dengan tema yang sama pada babak Penyisihan (daring).
- b) Video Format dalam bentuk mp4 resolusi minimal 720p.
- c) Peserta diperbolehkan untuk mengembangkan dan memaksimalkan karya.
- d) Peserta wajib mempresentasikan karya pantomim.
- e) Durasi penampilan kurang lebih 8 menit sudah termasuk presentasi karya.
- f) Suara pada saat presentasi harus terdengar dengan jelas (memperhatikan mutu/kualitas).
- g) Materi video harus jelas dan terang sehingga ekspresi dan gerak tubuh peserta didik dapat terlihat jelas.
- h) Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- i) Kostum yang dipakai memiliki unsur-unsur kedaerahan.
- j) Durasi tidak mempengaruhi penilaian.

5. Materi Karya

- a. Tema karya pantomim "setia kawan", menggali pengalaman positif peserta didik dalam berinteraksi dan peduli sesama yang membawa dampak baik sebagai pondasi dalam bermasyarakat.

- b. Materi pantomim yang ditampilkan berakar pada budaya bangsa Indonesia dan tidak menyinggung PARAS (Pornografi, Agama, Ras, Antar golongan, dan Suku).
- c. Peserta menyertakan sinopsis karya yang ditampilkan diunggah pada sistem aplikasi ajang berformat PDF atau .DOCX. dengan mencantumkan format penamaan file (Judul Pantomim_Nama Sekolah_Provinsi)
- d. Karya pantomim memiliki unsur:
 - 1) Teknik pemunculan: masing-masing peserta didik membuat cara/teknik muncul yang kreatif dalam penampilannya.
 - 2) Gerak tubuh imajiner: menarik tambang/tali, bersandar, dan bergetar.
 - 3) Ekspresi wajah: ketakutan, sedih, dan riang gembira.

6. Indikator Penilaian

Indikator Penilaian cabang pantomim Interval penilaian:

| ASPEK | KRITERIA UNJUK KERJA | BOBOT |
|-------------|--|-------|
| Konsep | <ul style="list-style-type: none"> a. Kreativitas b. Daya imajinasi c. Kesesuaian tema | 20% |
| Gerak | <ul style="list-style-type: none"> a. Teknik Gerak b. Kelenturan c. Kesesuaian materi karya | 30% |
| Ekspresi | <ul style="list-style-type: none"> a. Mimik wajah b. Penjiwaan c. Kesesuaian materi karya | 30% |
| Kreativitas | <ul style="list-style-type: none"> a. Sikap dan penampilan (Kostum serta tata rias wajah. b. Kekompakan. c. Kesesuaian materi karya | 20% |
| Total | | 100% |

Aspek Penilaian terdiri atas:

a. Konsep

Bagaimana peserta membangun ide cerita, kreativitas, kesesuaian dengan tema cerita dan desain pertunjukan dari awal hingga akhir meliputi daya imajinasi, konsisten dengan benda imajiner (mengingat letak dan blocking adegan),

hubungan sebab akibat antar adegan, serta hubungan karakter yang telah diciptakan.

b. Gerak

Penilaian gerak disini terdiri dari variasi gerakan yang ditawarkan. Kelenturan dan keseimbangan saat melakukan gerak indah. Harmonisasi atau sinkronisasi Gerakan dengan timing musik. Sampai pada kekompakan gerak bersama teman main di atas panggung.

c. Ekspresi

Meliputi ekspresi wajah, penghayatan memasuki peran, dan perubahan-perubahan yang terjadi saat emosi yang berbeda muncul di dalam cerita.

d. Wawasan

Wawasan dapat dilihat saat peserta memperkenalkan dirinya dan menceritakan sedikit sinopsis pantomim yang ia mainkan. Termasuk juga bagaimana peserta merancang tata rias dan busana. Kerapihan, kebersihan dan bagaimana menarik perhatian.

Interval penilaian pada setiap indikator:

- a. Point 60 – 65 = Kurang (kurang /perlu perbaikan kedepan)
- b. Point 70 – 75 = Cukup (cukup dan perlu pembinaan lanjutan)
- c. Point 80 – 85 = Baik (baik/ dikembangkan dan dimaksimalkan lagi)
- d. Point 90 – 95 = Sangat Baik (talenta unggulan)

7. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

Apabila Juri menyaksikan ada peserta lomba yang melanggar ketentuan di bawah ini, peserta akan dikurangi nilainya bahkan didiskualifikasi:

- a. Plagiarisme dalam penciptaan karya. Karya yang ditampilkan sudah pernah ada di media seperti YouTube atau media lainnya, atau mirip karya orang lain yang bisa dideteksi.
- b. Di dalam cerita lomba terdapat unsur-unsur yang menyinggung Pornografi, Agama, Ras, Antar golongan, dan Suku.
- c. Terdeteksi menggunakan musik yang berhak cipta orang lain (copyright).
- d. pengurangan nilai terjadi ketika peserta tidak melakukan gerak tubuh imajiner, ekspresi wajah dan menggunakan make up yang berlebihan.

G. MENDONGENG

1. Penjelasan Cabang Lomba

Lomba mendongeng dalam FLS3N ini adalah lomba bertutur lisan atau bercerita langsung yang dilakukan oleh satu orang peserta, tanpa membaca teks atau naskah cerita. Cerita dalam lomba mendongeng adalah fiksi, bersumber dari buku cerita anak atau karya peserta/guru/pelatih/Pembina.

2. Persyaratan dan Materi Lomba

a. Persyaratan dalam penciptaan karya (perlengkapan/peralatan dalam menciptakan karya yang harus dipersiapkan peserta).

b. Mekanisme Lomba

Pelaksanaan FLS3N tahun 2025 dilaksanakan melalui tiga tahapan yakni, seleksi tingkat sekolah, seleksi tingkat Kabupaten/Kota, dan seleksi tingkat nasional dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan seleksi yang ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia. Adapun penyelenggaraan pada setiap tingkatan adalah sebagai berikut:

1) Pelaksanaan lomba tingkat sekolah

Sekolah dapat mendaftarkan maksimal 2 (dua) peserta cabang lomba mendongeng untuk seleksi di tingkat Kabupaten/Kota **melalui** laman <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>.

2) Pelaksanaan lomba tingkat Kabupaten/Kota

FLS3N tingkat Kabupaten/Kota tahun 2025 dilaksanakan secara daring atau luring (sesuai kebijakan masing-masing Kabupaten/Kota dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan FLS3N 2025) untuk memilih 1 (satu) peserta terbaik di setiap Kabupaten/Kota.

3) Pelaksanaan lomba tingkat nasional

FLS3N tingkat Nasional tahun 2025 dilaksanakan dalam dua tahap yaitu penyisihan dan final. Babak penyisihan dilaksanakan secara daring untuk memilih 1 (satu) peserta terbaik dari setiap Provinsi yang merupakan peringkat pertama pada tingkat Kabupaten/Kota.

Babak final dilaksanakan secara daring untuk memilih 6 (enam) peserta terbaik sebagai juara 1, 2, dan 3 serta harapan 1, 2, dan 3.

3. Ketentuan Pelaksanaan Lomba

Tema Mendongeng SMP/MTs/Sederajat

a. Tema Umum

Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri

b. Tema Khusus

7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat untuk Masa Depan Gemilang di bawah ini dapat dipilih salah satu atau lebih untuk menjadi tema khusus dalam membuat/memilih cerita yang dibawakan dalam cabang lomba mendongeng, yaitu:

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

4. Materi Lomba Pelaksanaan Lomba Tingkat Kabupaten/kota dan Nasional (Penyisihan dan Final)

- a. Naskah dongeng dapat menyadur dari buku-buku cerita dongeng; cerita legenda; cerita rakyat; fabel dari Indonesia. Penggunaan cerita karya asli (ide dan cerita ditulis sendiri) merupakan nilai tambah.
- b. Mendongeng menggunakan Bahasa Indonesia yang baik, sederhana, dan mudah dipahami. Penggunaan Bahasa Daerah berbentuk kata; istilah; atau kalimat cerita, diperkenankan asalkan disertakan Bahasa Indonesianya. Arti dalam Bahasa Indonesia dituturkan (dalam bentuk mendongeng) setelah Bahasa Daerah tersebut. Penggunaan Bahasa Daerah tidak untuk keseluruhan cerita.
- c. Karya dongeng mencerminkan karakteristik usia siswa SMP/MTs/Sederajat, serta mengangkat budaya lokal.
- d. Setiap peserta dapat memilih isi cerita dalam dongeng sesuai dengan pilihan tema khusus di atas.

- e. **Dalam penyampaian cerita, telah disunting dari aspek kekerasan, pembunuhan, perebutan kekuasaan, percintaan, romantisme berlebih, dan/atau perselingkuhan. Namun tidak mengurangi esensi cerita yang disadur.**
- f. Tidak perlu ada kesimpulan atau penyampaian pesan moral di dalam atau di akhir mendongeng.
- g. Peserta disarankan menyebutkan judul buku/sumber cerita; penulis dan ilustrator (jika ada) dari buku/sumber cerita di awal atau akhir mendongeng.
- h. Peserta mengenakan seragam sekolah tanpa riasan wajah (*make up*) dan diperbolehkan menambah ornamen kostum yang selaras dengan penyampaian cerita (pada lomba penyisihan dan final).
- i. Alat peraga diperbolehkan, tapi tidak diwajibkan.
- j. Alat peraga yang digunakan hanya terbatas pada alat dukung cerita, dan bukan sebagai dekorasi panggung
- k. Kemampuan lain diperbolehkan untuk ditampilkan selaras dengan cerita, tapi tidak diwajibkan. Kemampuan lain yang dimaksud adalah kemampuan dari peserta selain penuturan, seperti menari, menyanyi, memainkan alat musik, dan lainnya. Disarankan penampilan dengan kemampuan lain ini tidak menggunakan alat yang memberatkan atau menggunakan ruang yang luas.

5. Tata Cara Produksi Video Lomba Tingkat Kabupaten/Kota dan Nasional Penyisihan dan final

- a. Video mendongeng berdurasi 5 - 10 menit (maksimal 2 menit untuk pengenalan dan kalimat pembuka; maksimal 8 menit untuk penampilan mendongeng), dalam bentuk audio visual dengan rasio 16:9 (landscape), format mp4, dan beresolusi minimal 720p. Ketepatan durasi video mendongeng menjadi salah satu faktor penilaian.
- b. Peserta hanya dapat mengirimkan 1 (satu) video karya mendongeng, yang akan diikutsertakan pada lomba tingkat Kabupaten/Kota (bagi yang melaksanakan secara daring) dan tingkat nasional Babak Penyisihan.
- c. Bagi peserta yang lolos babak final di tingkat nasional wajib membuat video mendongeng terbaru.
- d. Peserta Finalis di babak final tidak diperbolehkan menggunakan kembali cerita dongeng yang ditampilkan pada saat Babak Penyisihan.

- e. Pengambilan video karya dapat menggunakan gawai/kamera dengan posisi statis (kamera tidak bergerak, tidak berubah fokus) dari satu arah atau satu sudut pengambilan gambar (angle) tampak bagian depan.
- f. Video mendongeng adalah video utuh, diambil dalam satu kali perekaman (one take video).
- g. Video mendongeng peserta tidak diperbolehkan untuk disunting (memotong, menyambung, atau menambahkan). Video Mendongeng peserta tidak diperkenankan untuk ditambahkan ilustrasi musik, suara tambahan, atau video/gambar tambahan dan grafis.
- h. Ketentuan peserta dan pendamping dalam kegiatan FLS3N Tahun 2025 adalah sebagai berikut:
- i. Video karya mendongeng tingkat nasional dikirim melalui aplikasi ajang FLS3N SMP.

6. Penilaian (Indikator Penilaian)

Penilaian lomba Kabupaten/Kota dan nasional (Penyisihan dan final)

Aspek yang dinilai dalam Lomba Mendongeng SMP/MTs/Sederajat meliputi Interpretasi Cerita (30%), Penampilan Mendongeng (Presentasi) (40%), Kreativitas (30%).

- a. Aspek interpretasi cerita adalah menemukan pengetahuan cerita, yaitu tujuan, makna, emosi dari sebuah naskah cerita. Pengetahuan cerita harus ditemukan oleh seorang pendongeng untuk membantu penghayatan cerita. Aspek interpretasinya adalah:
 1. Menemukan dan memahami tujuan, makna teks secara keseluruhan dan emosi di setiap bagian ceritanya. Sehingga bisa menguasai alur cerita dengan baik.
 2. Mengenali dan memahami peran serta karakter tokoh-tokoh dalam cerita dan emosi tokoh tersebut, untuk selanjutnya mampu menghidupkan tokoh tersebut dalam penyampaian penuturan ceritanya.
 3. Menentukan bagian pendongeng sebagai narator dan bagian pendongeng sebagai tokoh karakter yang diperankan.
- b. Aspek Penampilan Mendongeng (Presentasi) yaitu bagaimana pendongeng menyampaikan cerita dongeng dengan menggunakan penampilan bertutur serta bahasa tubuh. Pendongeng mampu menuturkan cerita dengan

menggunakan suara yang sesuai untuk menunjukkan emosi narasi cerita, dan dialog tokoh cerita dalam kalimat yang tepat.

- c. Aspek Kreativitas dalam mendongeng adalah sesuatu yang baru yang ditampilkan dalam penuturan cerita untuk memperkuat cerita dan membuat penampilan mendongeng jadi lebih menarik. Aspek kreativitas bisa berupa penggunaan alat bantu atau kemampuan lain yang ditampilkan.

Penilaian peserta Lomba Mendongeng SMP/MTs/Sederajat Tahun 2025 dengan kriteria dan instrumen sebagai berikut:

| No | Komponen | Indikator | Bobot | Ket | Skala (Max) | Nilai |
|----|------------------------------------|-----------|-------|-----------------------|-------------|-------|
| I | Interpretasi | 1 | 30% | 3 indikator terpenuhi | 90 | |
| | | 2 | | 2 indikator terpenuhi | 80 | |
| | | 3 | | 1 indikator terpenuhi | 70 | |
| II | Penampilan Mendongeng (Presentasi) | 1 | 40% | 4 indikator terpenuhi | 90 | |
| | | 2 | | 3 indikator terpenuhi | 80 | |
| | | 3 | | 2 indikator terpenuhi | 70 | |

| No | Komponen | Indikator | | Bobot | Ket | Skala (Max) | Nilai |
|--------|-------------|-----------|--|-------|-----------------------|-------------|-------|
| | | 4 | Penguasaan panggung dan adanya interaksi peserta. | | 1 indikator terpenuhi | 60 | |
| III | Kreativitas | 1 | Cerita dongeng karya asli. | 30% | 4 indikator terpenuhi | 90 | |
| | | 2 | Penggunaan alat peraga baik menggunakan bahasa/gerakan tubuh, properti dan kemampuan lain seperti menyanyi dan menari dll. | | 3 indikator terpenuhi | 80 | |
| | | 3 | Improvisasi dalam mengeksekusi cerita dongeng. | | 2 indikator terpenuhi | 70 | |
| | | 4 | Kesesuaian ornamen kostum dengan isi cerita. | | 1 indikator terpenuhi | 60 | |
| Jumlah | | | | | | | |

Interval penilaian pada setiap indikator:

1. Point 60 – 65 = Kurang (Misalnya: emosi cerita tidak sesuai; pemenggalan kata atau kalimat kurang tepat; tidak percaya diri.)
2. Point 70 – 75 = Cukup (Misalnya: penampilan cukup baik akan tetapi perlu latihan lagi; sangat menghafal naskah cerita.)
3. Point 80 – 85 = Baik (Misalnya: cerita disampaikan dengan baik; Bahasa Indonesia baik; penokohan juga disampaikan dengan baik.)
4. Point 90 – 100 = Sangat Baik (Misalnya: penguasaan cerita sangat baik, tidak berlebihan; cerita bisa membawa pendengar masuk ke dalam cerita; penghayatan tepat.)

H. MENULIS CERITA

1. Ketentuan Lomba

- a. Lomba menulis cerita adalah kompetisi antarsiswa dalam menyampaikan gagasan ke dalam rangkaian cerita fiksi tertulis secara kreatif dan menarik. Cerita fiksi yang dimaksud dalam lomba ini mengandung unsur-unsur seperti tema, tokoh, plot, latar belakang, dan gaya bahasa. Sumber cerita dapat berasal dari imajinasi, referensi, pengamatan, pengalaman pribadi maupun orang lain;
- b. Cerita ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik;
- c. Cerita harus merupakan karya asli dari peserta sendiri, ditegaskan dengan surat pernyataan keaslian yang ditandatangani di atas meterai tempel Rp10.000;
- d. Karya tidak boleh dibuat dengan Akal Imitasi (AI);
- e. Karya belum pernah dipublikasikan di media apa pun;
- f. Materi cerita tidak mengandung diskriminasi terhadap suku, agama, ras, etnis atau kelompok tertentu, serta bebas dari unsur kekerasan, ujaran kebencian, dan pornografi;
- g. Format Penulisan:
 - Font Calibri ukuran 12, spasi 1,5;
 - Ukuran kertas A4;
 - Margin: 2,54 cm di setiap sisi;
 - Panjang cerita 500-1.700 kata;
- h. Karya tidak perlu disertai kesimpulan, pesan moral secara eksplisit, ilustrasi sampul, maupun ilustrasi isi;
- i. Naskah lomba harus memuat:
 - Cabang lomba
 - Judul cerpen
 - Nama lengkap peserta
 - Nama sekolah
 - Kabupaten/Kota
 - Provinsi

2. Mekanisme Lomba

Lomba menulis cerita tahun 2025 dilaksanakan melalui dua tahap, yakni tingkat Kabupaten/Kota dan nasional dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan

yang ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia. Adapun penyelenggaraan pada setiap tingkat adalah:

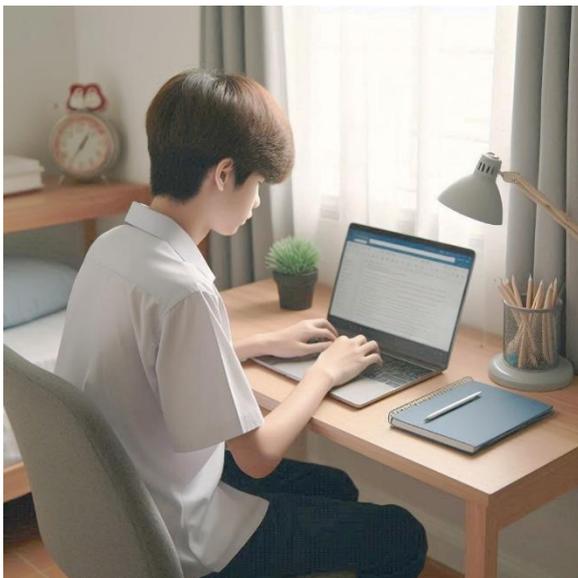
a. Pelaksanaan FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota

- 1) FLS3N tingkat Kabupaten/Kota dilaksanakan untuk memilih 1 (satu) peserta lomba menulis cerita yang berhak maju ke tingkat nasional;
- 2) Lomba tingkat Kabupaten/Kota dapat dilaksanakan secara daring atau luring sesuai kebijakan Kabupaten/Kota dengan tata cara yang mengacu pada panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025;
- 3) Dalam lomba tingkat Kabupaten/Kota, peserta harus memilih salah satu tema sebagai berikut:
 - Membangun tujuh kebiasaan baik (bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, tidur cepat);
 - Bumi yang asyik;
 - Petualangan tak terlupakan.
- 4) Genre tulisan bebas;
- 5) Karya peserta wajib diunggah ke akun Gogledrive 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 karya tersebut ke dalam sistem aplikasi lomba sesuai format yang ditentukan;
- 8) Peserta mengunggah Surat Pernyataan Keaslian Karya dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani peserta;
- 9) Surat Pernyataan Keaslian Karya tercantum di Lampiran pedoman ini;
- 10) Juri tingkat Kabupaten/Kota akan menilai semua karya dan menentukan 1 (satu) karya terbaik dari setiap Kabupaten/Kota yang berhak maju ke tingkat nasional.

b. Pelaksanaan FLS3N Tingkat Nasional

- 1) Seleksi tingkat nasional terdiri atas dua babak: Penyisihan dan Final.
- 2) Dalam Babak Penyisihan akan dipilih 38 peserta yang merupakan peserta terbaik dari setiap provinsi dan lolos ke babak final;
- 3) Dalam babak final peserta akan berkompetisi secara daring dan serempak pada waktu yang ditentukan;

- 4) Setiap peserta wajib menggunakan gawai elektronik (laptop, tablet, notebook, telepon pintar) sebagai perangkat untuk menulis karya;
- 5) Sebelum lomba akan diadakan pembekalan teknis (technical meeting) secara daring yang di dalamnya akan dibacakan aturan-aturan lomba, ketentuan karya, dan cara pengiriman karya;
- 6) Jadwal pembekalan teknis akan diberitahukan melalui surat pengumuman yang dapat diunduh di laman dan Instagram Pusat Prestasi Nasional;
- 7) Tema cerita untuk yang dilombakan akan diumumkan sesaat sebelum lomba;
- 8) Setiap peserta menulis langsung (live) di Google Docs;
- 9) Naskah lomba harus memuat judul cerita, nama lengkap peserta, sekolah, Kabupaten/Kota;
- 10) Peserta harus menulis di dalam ruangan;
- 11) Peserta diwajibkan menggunakan dua gawai dengan ketentuan:
 - Gawai pertama digunakan untuk menulis
 - Gawai kedua digunakan untuk login ke ruang Zoom Meeting dengan penamaan: nama sekolah_nama peserta
 - Kamera gawai kedua harus hidup dengan posisi yang mengarah pada meja kerja peserta;
 - Contoh sudut pandang (*angle*) pemasangan kamera terlampir:



- 12) Peserta wajib memastikan dan meyakinkan juri bahwa dia tidak dibantu oleh orang lain saat menulis;

- 13) Peserta boleh meminta bantuan pendamping apabila mengalami gangguan teknis (misalnya kehilangan sinyal, gawai mati, dan lain sebagainya);
- 14) Lomba akan berlangsung selama 4 (empat) jam.
- 15) Peserta boleh membuka mesin pencari, buku, dan kamus untuk mendukung data tulisan, tetapi tidak boleh menggunakan aplikasi percakapan dan AI.
- 16) Peserta boleh mengumpulkan karya sebelum waktu habis.
- 17) Peserta tidak boleh berkomunikasi dengan pedamping atau orang lain selama lomba lewat media percakapan (chat) yang mengarah pada pemberian bantuan terkait penulisan karya;
- 18) Panitia akan menyediakan fasilitator yang dapat menjadi sumber informasi apabila terdapat hal teknis terkait lomba;
- 19) Komunikasi dengan fasilitator dapat dilakukan lewat kolom percakapan (chat) Zoom Meeting agar tidak mengganggu peserta lain;
- 20) Apabila peserta butuh meninggalkan ruangan, ia harus meminta izin kepada fasilitator dengan mengangkat tangan (raise hand) dalam Zoom Meeting terlebih dahulu;
- 21) Juri dan fasilitator akan memantau proses penulisan cerita, terutama untuk memastikan kejujuran peserta;
- 22) Sewaktu-waktu, juri atau fasilitator dapat meminta peserta untuk menunjukkan ruangan, layar, dan sebagainya;
- 23) Karya harus dikumpulkan dalam tenggat waktu yang ditentukan melalui e-mail yang disediakan dengan judul file sebagai berikut: Nama Peserta_Sekolah_Provinsi
- 24) Karya peserta akan dinilai oleh tim juri;
- 25) Juri berhak melakukan validasi terhadap karya apabila dianggap perlu melalui wawancara dengan peserta;
- 26) Daftar pemenang akan diumumkan setelah penilaian selesai sesuai dengan jadwal yang diatur oleh panitia;
- 27) Pemenang terdiri dari Juara 1, 2, dan 3 serta Harapan 1, 2, dan 3.

3. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Dan Nasional

a. Indikator Penilaian Karya

- 1) Otentisitas ide cerita (35%)
- 2) Menggambarkan keunikan ide cerita;

- 3) Kreativitas pengolahan cerita (25%)
- 4) Kemampuan mengolah tema menjadi cerita yang memikat dan berkesan;
- 5) Penggunaan bahasa Indonesia (20%)
- 6) Keselarasan bahasa sebagai media ekspresi, termasuk diksi, tata kalimat; ejaan, dan tanda baca;
- 7) Pesan (20%)
Kemampuan menyampaikan pesan cerita yang menggugah.

b. Interval penilaian pada setiap indikator:

- 60 – 65 : Kurang (misalnya: tidak sesuai dengan peraturan, karya tidak selesai, atau karya tidak memenuhi standar aspek-aspek dasar);
- 70 – 75 : Cukup (cukup baik dalam beberapa aspek, tetapi lemah dalam aspek-aspek lain);
- 80 – 85 : Baik (cukup baik secara keseluruhan, tetapi masih mengandung beberapa ketidaksempurnaan);
- 90 – 95 : Sangat baik (baik dalam segala aspek, mendekati sempurna).

4. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

- a. Apabila pada saat lomba atau di kemudian hari, 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.

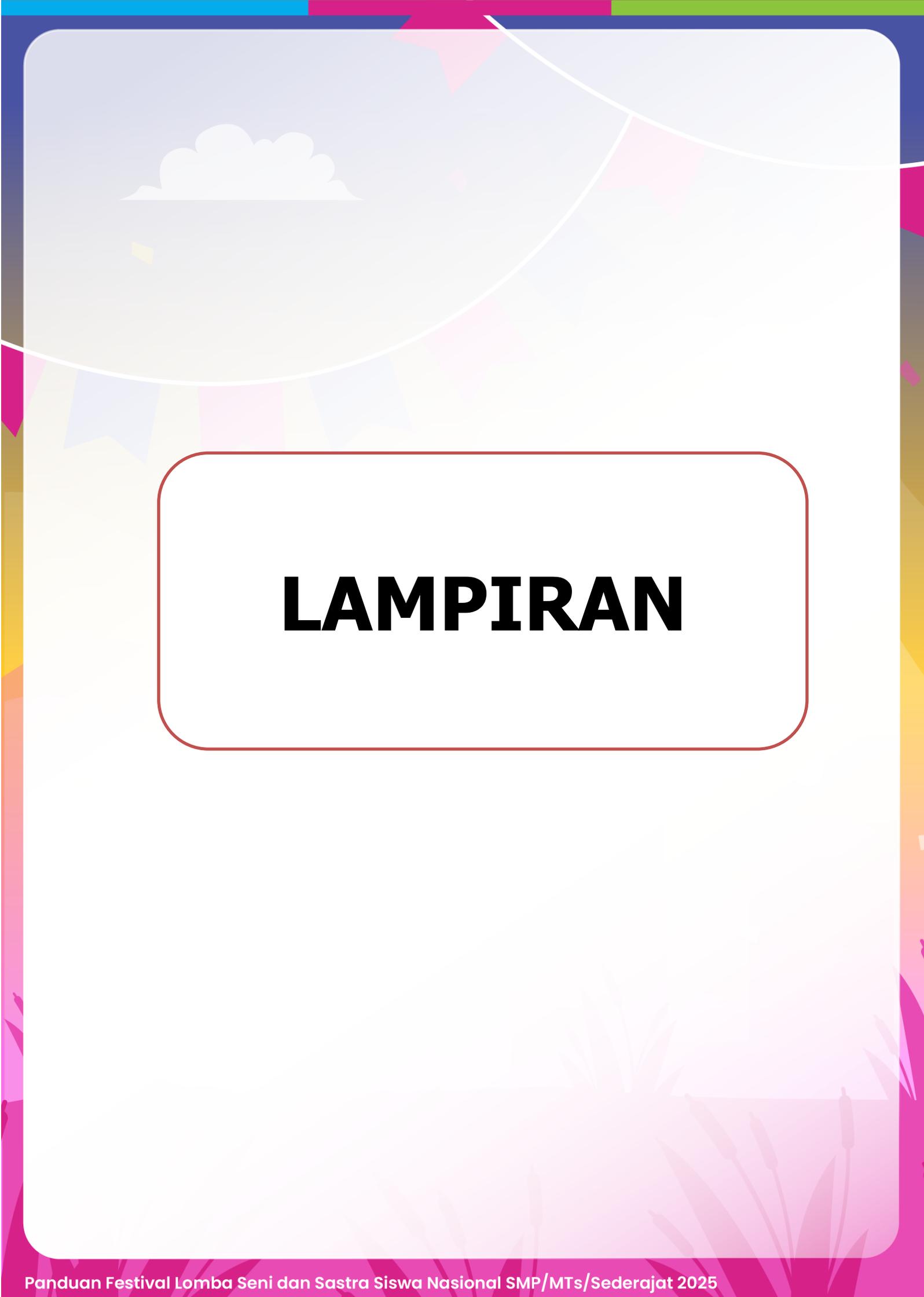
5. Ketentuan Lain:

- a. Hak cipta karya hasil lomba menulis cerita 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 dan akan diatur sebagaimana mestinya.

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

LAMPIRAN 1

Contoh Surat Pernyataan Keaslian Karya Peserta

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PESERTA
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) TAHUN 2025
TINGKAT SMP/MTs/SEDERAJAT**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama :
Tempat, Tanggal Lahir :
Jenis Kelamin :
NISN :
Kelas :
Sekolah :
NPSN :
Provinsi :
Cabang Lomba :

menyatakan bahwa benar merupakan peserta **Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tingkat SMP/MTs/Sederajat Tahun 2025** hasil seleksi **Tingkat Kabupaten/Kota**

Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen saya menyatakan bahwa:

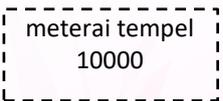
1. Peserta yang didaftarkan ke portal registrasi FLS3N 2025 adalah benar saya sendiri.
2. Karya yang dikirimkan ke panitia penyelenggara FLS3N 2025 dan/atau diunggah pada aplikasi ajang FLS3N SMP/MTs merupakan karya asli saya sendiri.
3. Saya bertanggung jawab penuh atas segala bentuk penjiplakan yang melanggar hak cipta dan/atau bukan karya asli saya sendiri.
4. Apabila dalam proses penilaian/penjurian ditemui adanya **ketidakesesuaian, ketidakjujuran** dan/atau **upaya kecurangan** dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia penyelenggara FLS3N 2025.

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

....., 2025

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Yang membuat pernyataan,



(.....)
NIP

(.....)

LAMPIRAN 2

Contoh Surat Keterangan Kepala Sekolah

KOP SURAT SEKOLAH

SURAT KETERANGAN KEBENARAN DOKUMEN PESERTA FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) TAHUN 2025 TINGKAT SMP/MTs/SEDERAJAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
NIP/NIK :
Sekolah :
NPSN :
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama :
Tempat, Tanggal Lahir :
Jenis Kelamin :
NISN :
Kelas :
Sekolah :
Cabang Lomba :

benar siswa tersebut di atas adalah siswa yang masih aktif sampai sekarang dan merupakan peserta **Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tingkat SMP/MTs/Sederajat Tahun 2025** hasil seleksi **Tingkat Kabupaten/Kota.....**

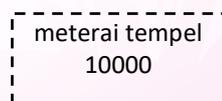
Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen, saya juga menyatakan bahwa:

1. Seluruh dokumen yang diunggah pada aplikasi ajang FLS3N SMP/MTs adalah benar dan sesuai dengan siswa di atas.
2. Apabila selanjutnya ditemui adanya **ketidaksesuaian, ketidakjujuran** dan/atau **upaya kecurangan** dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia penyelenggara FLS3N 2025.

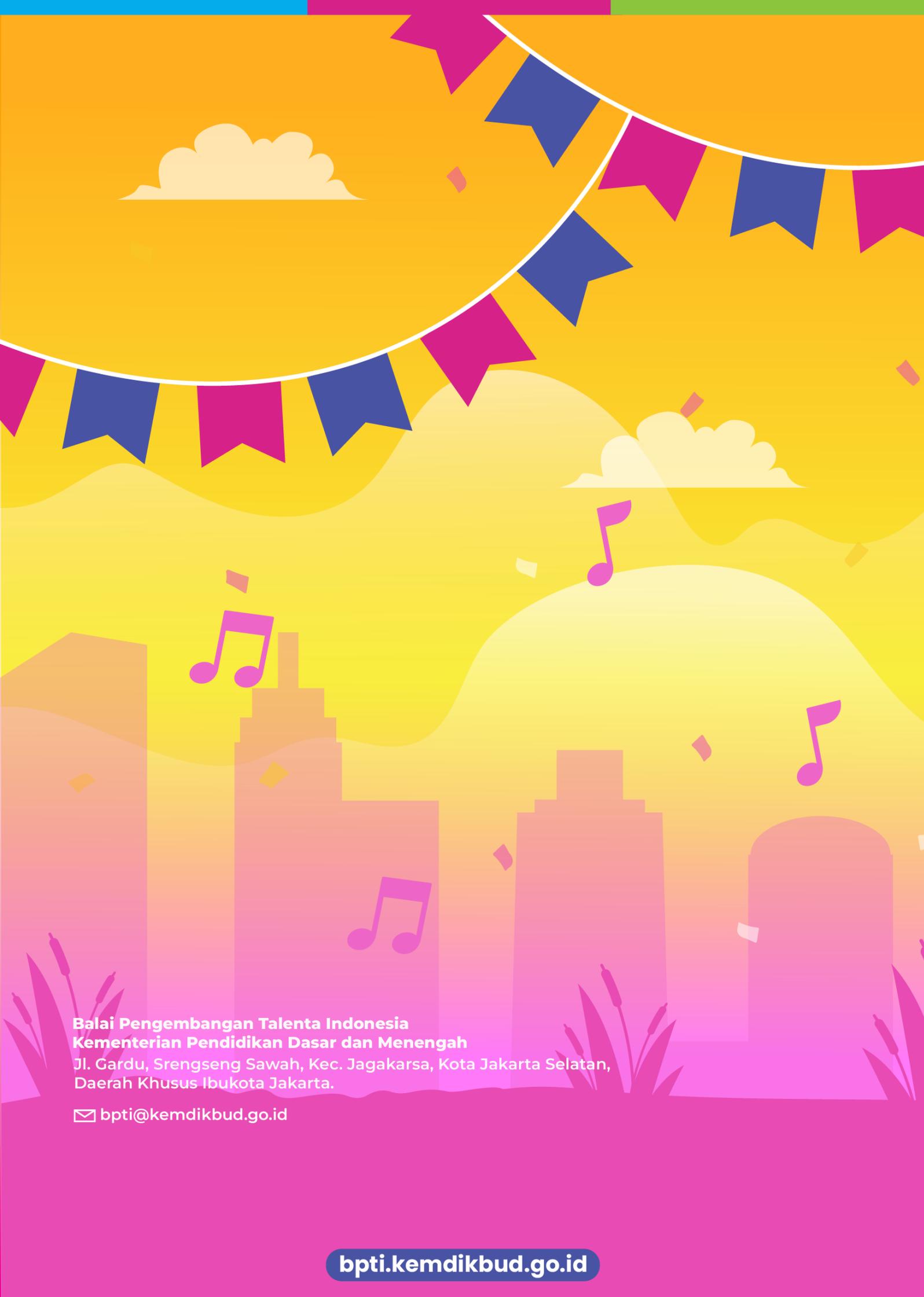
Demikianlah surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., 2025

Kepala Sekolah



(Nama Lengkap Kepala Sekolah)
NIP (jika ada)



**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