



Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional

BUKU PEDOMAN FESTIVAL DAN LOMBA SENI SISWA NASIONAL

JENJANG SMA/MA



Baca Puisi



Cipta Lagu



Gitar Solo

FLS2N
2022



Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional



Komik Digital



Monolog



Kriya



Tari Kreasi



Film Pendek



Vokal Solo



Desain
Poster



BUKU PEDOMAN

PEDOMAN FESTIVAL DAN LOMBA SENI SISWA NASIONAL (FLS2N)
JENJANG SMA /MA TAHUN 2022



PENULIS

Pusat Prestasi Nasional Bidang SMA

PENANGGUNG JAWAB

Asep Sukmayadi, S.IP., M.Si.
Sugeng Riyadi, S.E., M.M.

PENYUSUN

lim Ibrahim, S.Pd.I.
Robin Kristian, S.Pd.

DESAIN SAMPUL DAN TATA LETAK

Pusat Prestasi Nasional Bidang SMA

PENERBIT

Pusat Prestasi Nasional

REDAKSI

Jalan Jenderal Sudirman, Senayan
Gedung C Lantai 19
Kompleks Kemdikbud, Jakarta 10270
Telepon : (021) 5731177 / 0821 2246 2349
Faksimile : (021) 5721243

Cetakan pertama, Juli 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang memperbanyak karya tulis
ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa ijin tertulis
dari penerbit.

KATA PENGANTAR



Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, maka telah dibentuk Pusat Prestasi Nasional yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Menteri melalui Sekretaris Jenderal. Salah satu fungsi Pusat Prestasi Nasional adalah pelaksanaan pengembangan prestasi satuan pendidikan dan peserta didik.

Sehubungan dengan hal tersebut, Pusat Prestasi Nasional bertugas untuk melaksanakan penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang pengembangan prestasi satuan pendidikan dan peserta didik yang diimplementasikan antara lain adalah pelaksanaan Lomba, Festival, dan Kompetisi.

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Jenjang SMA/MA Tahun 2022 merupakan ajang talenta bagi siswa SMA/MA di seluruh Indonesia untuk menunjukkan minat dan bakat di bidang seni. Kegiatan di bidang seni merupakan media pengungkapan hati dan ekspresi beragam rasa, karsa, naluri, dan pikiran yang bermuara pada penumbuhan nilai-nilai estetika manusia. Proses kreatif dan daya cipta dalam berkesenian mengungkap kesatuan inovasi, ungkapan rasa, emosi yang sangat dalam tentang eksistensi dan esensi kehidupan. Penyelenggaraan FLS2N diharapkan mampu menumbuhkembangkan kreativitas dan inovasi untuk mendukung industri kreatif di Indonesia.

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Jenjang SMA/MA pada tahun 2022 akan dilaksanakan oleh Pusat Prestasi Nasional secara daring (online) terkait dengan kondisi pandemi Covid-19 yang masih dialami oleh Indonesia. FLS2N Jenjang SMA/MA diselenggarakan bertujuan untuk memfasilitasi bakat, minat, dan prestasi peserta didik di bidang seni.

Adapun bidang seni yang dilombakan dalam FLS2N Jenjang SMA/MA tahun 2022 adalah seni pertunjukan dan seni penciptaan. Bidang seni pertunjukan mencakup bidang baca puisi, gitar solo, monolog, tari kreasi, dan vokal solo sedangkan bidang seni penciptaan mencakup bidang desain poster, film pendek, kriya, komik digital, dan cipta lagu.

Tema besar FLS2N Jenjang SMA/MA tahun 2022 adalah “**memuliakan kearifan lokal menembus dunia**”. Dengan tema tersebut, diharapkan siswa dapat menggali kearifan lokal untuk menciptakan karya seni yang mendunia. Seni mempunyai kekuatan untuk menampilkan prestasi talenta Indonesia secara berkelanjutan di mata dunia.

Dalam buku ini, disampaikan informasi mengenai prosedur, peraturan, dan mekanisme kegiatan FLS2N Jenjang SMA/MA sebagai panduan penyelenggaraan FLS2N Jenjang SMA/MA di tingkat daerah dan pedoman bagi peserta didik agar dapat berpartisipasi sesuai dengan bidang lomba seni yang dipilih/diikuti. Akhir kata, semoga penyelenggaraan FLS2N Jenjang SMA/MA tahun 2022 makin baik dari tahun-tahun sebelumnya.

Plt. Kepala
Pusat Prestasi Nasional



Asep Sukmayadi.
NIP 197206062006041001



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

I

DAFTAR ISI

III

BAB I

PENDAHULUAN

1

A. LATAR BELAKANG

2

B. DASAR HUKUM

3

C. VISI MISI FLS2N

5

D. TUJUAN, SASARAN, DAN RUANG LINGKUP

6

E. TEMA DAN TAGAR

7

F. STRATEGI PELAKSANAAN

8

G. PENGERTIAN DAN BATASAN UMUM

8

BAB II

KETENTUAN PROTOKOL KESEHATAN COVID-19

10

A. PENERAPAN PROTOKOL COVID-19

11

B. GERAKAN 5 M

11

C. AKSI 3T

12

D. PROTOKOL KESEHATAN INDIVIDU

12

BAB III

KETENTUAN & MEKANISME LOMBA

15

A. PENYELENGGARA

16

B. MEKANISME PENYELENGGARAAN

16

C. KETENTUAN UMUM

17

D. SYARAT PESERTA

18

E. SYARAT JURI

18

BAB III

F. MEKANISME SELEKSI PESERTA	19
G. JADWAL PELAKSANAAN	20
H. PENILAIAN	21
I. PEMENANG DAN PENGHARGAAN TINGKAT NASIONAL	22
J. KETENTUAN HASIL KARYA	23
K. SARANA DAN PRASARANA LOMBA	24
L. PERAN PARA PIHAK	24
M. PEMBIAYAAN	25

BAB IV

KETENTUAN KHUSUS BIDANG LOMBA

1. SENI PERTUNJUKAN	27
2. SENI PENCIPTAAN	46

BAB V

URAIAN TUGAS PENYELENGGARA	70
----------------------------	----

BAB VI

PENUTUP	76
LAMPIRAN	78

BAB I PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

•Landasan Pemikiran

Undang Undang Dasar (UUD) 1945 mengamanatkan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri untuk memenuhi kebutuhan dasarnya. Setiap orang juga berhak mendapatkan pendidikan dan manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan budaya untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraannya, termasuk daya saing di bidang prestasi akademik dan nonakademik.

Prestasi akademik dan nonakademik yang diraih melalui pendidikan yang bermutu memerlukan pengembangan kecerdasan secara komprehensif dan bermakna. Aspek-aspeknya meliputi: (1) olah hati (cerdas spiritual) untuk memperteguh keimanan dan ketakwaan, meningkatkan akhlak mulia, budi pekerti atau moral, membentuk kepribadian yang unggul, membangun kepemimpinan dan kewirausahaan (entrepreneurship), (2) olah pikir (cerdas intelektual) untuk membangun kompetensi dan kemandirian ilmu pengetahuan dan teknologi, (3) olah rasa (cerdas emosional dan sosial) untuk meningkatkan sensitivitas, daya apresiasi, daya kreasi, serta daya ekspresi seni dan budaya, dan (4) olahraga (cerdas kinestetis) untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran, daya tahan, kesigapan fisik, dan keterampilan kinestetis.

Penjelasan atas Undang Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 ayat (1) menyebutkan bahwa tujuan kajian seni dan budaya adalah membentuk karakter peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya.

Sesuai dengan Visi Presiden tentang Pembangunan SDM, gerakan kebudayaan memiliki kedudukan penting dan berperan sentral dalam pembangunan untuk mengubah cara pandang, sikap, perilaku yang berorientasi pada kemajuan dan kemodernan. Pada era ini, sistem pendidikan harus diarahkan untuk membangun identitas bangsa Indonesia yang berbudaya dan beradab yang menjunjung tinggi nilai-nilai moral agama yang hidup di negara ini. Akses ke pendidikan dan layanan kesehatan masyarakat yang terprogram, terarah, dan tepat sasaran oleh negara dapat membantu kita dalam membangun kepribadian sosial dan budaya Indonesia. Dalam proses pendidikan, revolusi mental adalah cara membangun kejujuran, motivasi, keseimbangan emosi, kemampuan untuk mengubah cara berpikir, memandang, dan berperilaku yang kemudian menjadi suatu disposisi batin ketika peserta didik, generasi bangsa ini, berhadapan dengan situasi konkret. Pendidikan diarahkan ke transformasi dari pengetahuan diskursif (discursive knowledge) ke pengetahuan praktis (practical knowledge).



Gerakan transformasi berkelanjutan bagi pembangunan pola pikir peserta didik diarahkan lewat wadah penyaluran bakat dan minat peserta didik jenjang SMA/MA dari seluruh Indonesia dengan membangun aspek kognitif dan normatif. Untuk memberikan motivasi dan menyalurkan bakat dan minat siswa terhadap seni serta budaya di sekolah, Pusat Prestasi Nasional telah memprogramkan sepuluh bidang seni di dalam kegiatan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Jenjang SMA/MA yang seleksinya dilakukan secara berjenjang di setiap provinsi di Indonesia. Khusus untuk bidang lomba tertentu, pemenang akan dikirim ke festival seni tingkat internasional.

Sehubungan dengan penyelenggaraan kegiatan tersebut, disusunlah Pedoman Kegiatan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Jenjang SMA/MA tahun 2022.

B. Dasar Hukum Kegiatan

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana.
3. Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman.
4. Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan.
5. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintah Daerah.
6. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.
7. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan.
8. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 tentang Kekejarantinaan Kesehatan.
9. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2005 Tentang Dana Perimbangan.
10. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
11. Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 Tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19).
12. Peraturan Presiden Nomor 87 tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
13. Peraturan Presiden Nomor Nomor 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) Tahun 2020-2024.
14. Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 Tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat (Covid-19).
15. Keputusan Presiden Nomor 12 Tahun 2020 Tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran Covid-19 Sebagai Bencana Nasional.

16. Surat Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 Tentang Panduan Penyelenggaraan di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19).
17. Keputusan Menteri Kesehatan Nomor HK.01.07/MENKES/413/2021 Tentang Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease (Covid-19).
18. Keputusan Menteri Kesehatan Nomor HK.01.07/MENKES/413/2021 Tentang Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease (Covid-19).
19. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa.
20. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
21. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 39 Tahun 2008 Tentang Pembinaan Kesiswaan.
22. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
23. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal.
24. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 33 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Program Satuan Pendidikan Aman Bencana.
25. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
26. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 9 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
27. Renstra Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020 - 2024.
28. DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran) Pusat Prestasi Nasional Tahun 2022.



C. Visi dan Misi FLS2N Jenjang SMA/MA

Visi FLS2N Jenjang SMA/MA

Terwujudnya siswa SMA/MA yang kreatif, cerdas, berprestasi, dan berkarakter melalui penghayatan dan penguasaan seni budaya bangsa sehingga memiliki eksistensi di tingkat dunia.

Misi FLS2N Jenjang SMA/MA

1. Mendorong siswa untuk menggali kearifan lokal untuk menciptakan karya seni yang mendunia;
2. Meningkatkan kualitas siswa SMA/MA yang mampu mengembangkan potensi dan karakter melalui penghayatan dan penguasaan seni budaya;
3. Memberikan kesempatan yang sama bagi siswa SMA/MA untuk meningkatkan pemahaman dan keahlian berkesenian melalui kompetisi seni pertunjukan dan seni penciptaan yang berakar pada kearifan lokal dalam konteks kompetisi global; dan
4. Memberikan pengalaman bagi siswa SMA/MA untuk memahami makna keberagaman dan perbedaan, khususnya dalam hal seni budaya sebagai kekayaan dan kekuatan bangsa.



D. Tujuan, Sasaran, Dan Ruang Lingkup

Tujuan

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

Sasaran

1. Terjangungnya data siswa SMA/MA berprestasi di bidang seni.
2. Terbangunnya pengalaman berkompetisi untuk mencapai sumber daya manusia yang unggul khususnya di bidang seni.
3. Tercapainya etos berkesenian untuk mencapai prestasi yang tinggi.
4. Meningkatnya kreativitas siswa dalam bidang seni yang berakar pada budaya bangsa.
5. Tercapainya persahabatan dan karakter siswa yang toleran terhadap keberagaman.
6. Meningkatnya kesadaran persatuan dan kesatuan siswa seluruh Indonesia.

Ruang Lingkup

1. Siswa SMA/MA yang bertalenta di bidang seni
2. SMA/MA Negeri dan Swasta di Indonesia
3. Sekolah Indonesia di Luar Negeri (SILN)
4. Cabang Dinas/UPT/MKKS seluruh Indonesia
5. Dinas Pendidikan Provinsi seluruh Indonesia
6. Atase Pendidikan dan Kebudayaan



E. Tema dan Tagar

Berdasarkan visi misi tersebut, tema FLS2N Jenjang SMA/MA tahun 2022 adalah

“Memuliakan Kearifan Lokal Menembus Dunia”

Berakar pada kearifan lokal, seni mempunyai kekuatan untuk menampilkan prestasi talenta Indonesia secara berkelanjutan di mata dunia. Tahun ini kegiatan FLS2N mengusung tagar #memuliakankearifanlokal #menembusdunia, dengan harapan siswa dapat menggali kearifan lokal untuk menciptakan karya seni yang mendunia.



F. Strategi Pelaksanaan

Sehubungan dengan belum berakhirnya pandemi Covid-19 di Indonesia dan mengingat kebijakan Pemerintah dalam memutus mata rantai penyebaran Covid-19 dengan memberlakukan protokol kesehatan, FLS2N Jenjang SMA/MA tahun 2022 dilaksanakan dengan strategi daring (online).

G. Pengertian Dan Batasan Umum

1. Pengertian

- a. Daring atau disebut juga online adalah metode komunikasi dalam jaringan (internet).
- b. Lomba secara daring adalah lomba yang menggunakan sarana jaringan internet (daring) sebagai media transfer data dan informasi yang pengiriman dan penerimaannya seketika (real-time) ataupun tertunda/delay (tersimpan di server cloud) sebelum diunduh.
- c. Protokol kesehatan Covid-19 adalah suatu prosedur (SOP) atau tata cara yang diatur oleh Kementerian Kesehatan dalam rangka menyikapi pandemi virus Covid-19 agar terhindar dari penularan/penyebaran virus Covid-19 dari satu orang ke orang lain.
- d. PPI merupakan kependekan dari Pencegahan dan Pengendalian Infeksi.
- e. Kebudayaan adalah suatu sistem tata nilai yang disepakati oleh sebuah komunitas atau masyarakat tertentu. Produk kebudayaan dapat berupa benda dan takbenda (fisik dan nonfisik). Kedua produk budaya tersebut menjadi acuan dan panduan kelompok tersebut dalam berperilaku. Produk kebudayaan tersebut antara lain berupa ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, dan seni.
- f. Seni merupakan bagian dari kebudayaan yang memegang peranan penting dalam membangun sistem kemasyarakatan yang beradab dan beretika. Seni sebagai alat ekspresi di dalam tataran komunikasi dan sosial bertujuan untuk memperhalus budi dan rasa sehingga terbangun kebudayaan yang tinggi dan manusiawi.



2. Batasan Umum

- Klasifikasi seni yang dilombakan Pusat Prestasi Nasional, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menyelenggarakan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Jenjang SMA/MA dengan kategori sebagai berikut.

- **Pertunjukan**

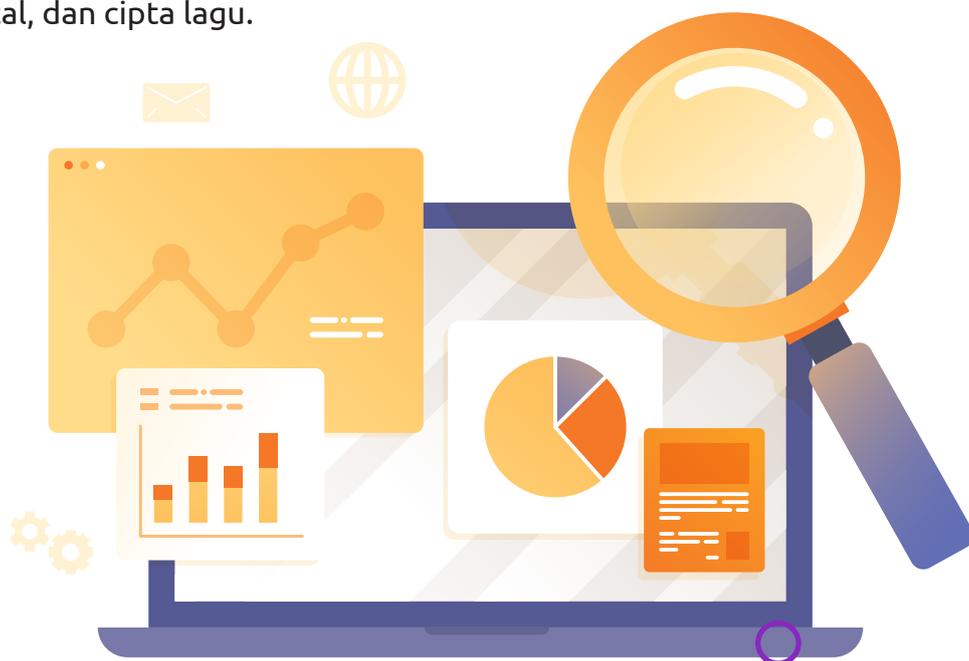
Dalam FLS2N Jenjang SMA/MA, materi seni pertunjukan dapat dipersiapkan di provinsi masing-masing. Bidang yang dilombakan adalah baca puisi, gitar solo, monolog, tari kreasi, dan vokal solo.

- **Penciptaan**

Penciptaan karya seni berupa ekspresi yang berunsur keindahan yang diungkapkan melalui media yang bersifat nyata dan dapat dinikmati oleh indra. Pada FLS2N Jenjang SMA/MA, pengetahuan, wawasan, bahan, dan peralatan peserta dipersiapkan di masing-masing provinsi sesuai dengan tema yang tertera pada buku pedoman. Bidang yang dilombakan adalah desain poster, film pendek, kriya, komik digital, dan cipta lagu.

- **Prestasi**

Pengembangan prestasi meliputi prestasi akademik dan nonakademik yang diraih melalui pendidikan yang bermutu memerlukan pengembangan kecerdasan secara komprehensif dan bermakna. Aspek-aspeknya meliputi: (1) olah hati (cerdas spiritual) untuk memperteguh keimanan dan ketakwaan, meningkatkan akhlak mulia, budi pekerti atau moral, membentuk kepribadian yang unggul, membangun kepemimpinan dan kewirausahaan (entrepreneurship), (2) olah pikir (cerdas intelektual) untuk membangun kompetensi dan kemandirian ilmu pengetahuan dan teknologi, (3) olah rasa (cerdas emosional dan sosial) untuk meningkatkan sensitivitas, daya apresiasi, daya kreasi, serta daya ekspresi seni dan budaya, dan (4) olahraga.



BAB II

KETENTUAN PROTOKOL KESEHATAN COVID-19



A. Penerapan Protokol Covid-19

Saat ini bangsa Indonesia pada khususnya dan bangsa lain diseluruh dunia pada umumnya sedang menghadapi tantangan pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). Risiko pergerakan orang dan berkumpulnya masyarakat pada tempat dan fasilitas umum, memiliki potensi penularan Covid-19 yang cukup besar, maka masyarakat harus melakukan perubahan pola hidup dengan tatanan dan adaptasi kebiasaan yang baru.

Agar tercapai tujuan yang diharapkan, maka aspek kesehatan, sosial, pendidikan dan ekonomi harus berjalan beriringan dan saling mendukung. Untuk itu berbagai kebijakan harus memperhatikan penanganan Covid-19 harus tetap mendukung keberlangsungan perekonomian dan aspek sosial masyarakat. Terkait dengan hal tersebut di atas maka kpelaksanaan kegiatan-kegiatan di setiap K/L harus tetap memperhatikan protokol kesehatan yang meliputi upaya pencegahan dan pengendalian Covid-19 di tempat dan fasilitas umum dengan memperhatikan aspek perlindungan kesehatan individu dan titik-titik kritis dalam perlindungan kesehatan masyarakat, yang melibatkan pengelola, penyelenggara, atau penanggung jawab tempat dan fasilitas umum serta masyarakat pengguna. Maka dari itu, menerapkan protokol kesehatan masih menjadi cara paling ampuh untuk melindungi diri dari virus dengan melakukan:

1. Gerakan 5M Pencegahan Covid-19



1. **Memakai Masker**, Anda diharapkan untuk memakai masker saat berada di luar rumah, atau ketika berkumpul bersama kerabat di mana pun berada.



2. **Mencuci Tangan**, Anda mesti mencuci tangan menggunakan air mengalir dan sabun secara berkala. Jika tak ada air dan sabun, Anda bisa menggunakan hand sanitizer untuk membersihkan tangan dari kuman-kuman yang menempel.



3. **Menjaga Jarak**, jika ada keperluan mendesak yang membuat Anda harus pergi ke luar rumah, ingatlah untuk menjaga jarak satu sama lain. Jarak yang dianjurkan adalah 1 hingga 2 meter dari orang sekitar Anda.



4. **Menjauhi Kerumunan**, Anda juga diminta untuk menjauhi kerumunan saat berada di luar rumah. Ingat, semakin banyak dan sering Anda bertemu orang, kemungkinan terinfeksi corona bisa semakin tinggi.



5. **Mengurangi Mobilitas**, Jika tidak ada keperluan yang mendesak, tetaplah berada di rumah. Meski sehat dan tidak ada gejala penyakit, belum tentu Anda pulang ke rumah dengan keadaan yang masih sama.

2. Aksi 3T

Aksi 3T ini hendaknya dilakukan oleh otoritas terkait untuk melakukan pengujian, pelacakan, kemudian tindakan pengobatan atau perawatan kepada orang yang terpapar virus tersebut.



a. Pemeriksaan Dini (*Testing*)

Dengan pemeriksaan sedini dan secepat mungkin, potensi penularan ke orang lain bisa dicegah seminimal mungkin. Sehingga jumlah korban terpapar bisa ditekan sekecil mungkin.

b. Pelacakan (*Tracing*)

Setelah melakukan testing penting dilakukan melakukan tracing atau pelacakan. Petugas kesehatan bisa melakukannya dengan mendata siapa saja melakukan kontrak erat dengan pasien suspek atau berbasis aplikasi.

c. Perawatan (*Treatment*)

Bila terkonfirmasi terkena Covid-19, tentu saja melakukan perawatan atau treatment agar bisa menyembuhkan diri dari penyakit ini.

3. Protokol Kesehatan Individu

Dalam menjalankan kegiatan, setiap pihak harus mendisiplinkan dirinya mengikuti protokol kesehatan sesuai porsi masing-masing, yaitu:

1. Peserta



a. Mengikuti lomba dari rumah, sekolah atau tempat lainya.

b. Memastikan kondisi sehat diri untuk mengikuti lomba.

c. Menggunakan peralatan protokol kesehatan:

Wajib : masker kain/medis, hand sanitizer, dan cuci tangan.

Opsional : face shield dan sarung tangan.

2. Orang tua/ Wali/ Pembimbing



- a. Mendampingi anak mengikuti lomba di rumah, sekolah atau tempat lainya.
- b. Memastikan anak dalam kondisi sehat untuk mengikuti lomba. Tidak termasuk kasus suspek (ODP) / kasus konfirmasi (PDP) / kontak erat (OTG) Covid-19.
- c. Memastikan anak dalam kondisi sehat untuk mengikuti lomba. Tidak termasuk kasus suspek (ODP) / kasus konfirmasi (PDP) / kontak erat (OTG) Covid-19.
- d. Menyiapkan peralatan protokol kesehatan:
 - 1)Wajib : masker kain/medis, hand sanitizer, dan cuci tangan.
 - 2)Opsional : face shield dan sarung tangan.
- e. Menyiapkan perlengkapan lomba: komputer/gadget, jaringan internet, peralatan lomba dan perlengkapan lomba yang dibutuhkan. Perlengkapan harus bersih dan steril.
- f. Mengisi surat pernyataan orang tua untuk mengizinkan anaknya mengikuti lomba.
- g. Mendukung dan mengawasi anak dalam proses pelaksanaan lomba.
- h. Orang tua/Wali/Pembimbing tetap menjaga jarak dengan orang lain minimal 1,5 M.

3. Panitia



a. Persiapan Lomba

1. Menyosialisasikan kegiatan lomba dengan memperhatikan protokol kesehatan di masa pandemi Covid-19.
 2. Menyosialisasikan kegiatan lomba dengan memperhatikan protokol kesehatan di masa pandemi Covid-19.
- Memastikan seluruh panitia dalam kondisi sehat untuk mengikuti
3. lomba. Tidak termasuk kasus suspek (ODP)/kasus konfirmasi (PDP)/kontak erat (OTG) Covid-19.
 4. Memverifikasi surat pernyataan dari peserta untuk mengikuti lomba dan surat izin dari orang tua.

b. Pelaksanaan Lomba

1. Memastikan seluruh Panitia lomba dan Juri dalam keadaan sehat. Tidak termasuk kasus suspek (ODP)/kasus konfirmasi (PDP)/kontak erat (OTG) Covid-19
2. Menyediakan sarana dan prasarana lomba terkait dengan protokol kesehatan di masa pandemi Covid-19
3. Menggunakan alat pelindung diri yang sesuai dengan prinsip Pencegahan dan Pengendalian Infeksi (PPI) sebelum memulai pelayanan:
 - Masker kain/medis
 - Selalu mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir setiap sebelum dan sesudah beraktivitas
 - Sarung tangan sesuai kebutuhan.
 - Pelindung diri lainnya : face shield dan hand sanitizer
4. Panitia tetap menjaga jarak dengan orang lain minimal 1,5 M

4. Juri



- a. Juri memastikan diri dalam keadaan sehat. Tidak termasuk kasus suspek (ODP)/kasus konfirmasi (PDP)/kontak erat (OTG) Covid-19
- b. Menggunakan alat pelindung diri yang sesuai dengan prinsip PPI sebelum memulai pelayanan:
 - 1)Masker kain/medis
 - 2)Selalu mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir setiap sebelum dan sesudah beraktivitas
 - 3)Sarung tangan sesuai kebutuhan.
 - 4)Pelindung diri lainnya : face shield dan hand sanitizer
- c. Juri tetap menjaga jarak dengan orang lain minimal 1,5 M

BAB III

KETENTUAN DAN MEKANISME PENYELENGGARAAN



A. Penyelenggara

Penyelenggara FLS2N Jenjang SMA/MA terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut.

1. Panitia Pusat

- a. Pusat Prestasi Nasional, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- b. Gugus Tugas Covid-19 Nasional

2. Panitia Daerah

- a. Dinas Pendidikan Provinsi seluruh Indonesia
- b. Cabang Dinas/UPT/MKKS seluruh Indonesia
- c. Gugus Tugas Covid-19 Provinsi
- d. Gugus Tugas Covid-19 Kabupaten/Kota

3. Tim Juri

4. Tim Teknologi Informasi Aplikasi Lomba

5. Narahubung Lomba

- a. Narahubung Pusat
- b. Narahubung Daerah

B. Mekanisme Penyelenggaraan

Sehubungan dengan belum berakhirnya pandemi Covid-19 di Indonesia dan mengingat kebijakan Pemerintah dalam memutus mata rantai penyebaran Covid-19 dengan memberlakukan protokol kesehatan, FLS2N Jenjang SMA/MA tahun 2022 dilaksanakan dengan strategi daring (online).

Sistem Penyelenggaraan melalui sistem daring tetap mematuhi prinsip bahwa peserta melaksanakan lomba di rumah, sekolah atau tempat lainnya.

Berikut adalah faktor-faktor yang menjadi kendala dalam penyelenggaraan FLS2N Jenjang SMA/MA secara daring (online).

1. Tidak ada akses internet /akses internet tidak memadai.
2. Tidak tersedia sumber listrik yang memadai.
3. Tidak tersedia perangkat komputer/gawai yang memadai (tidak sesuai spesifikasi) untuk sistem daring.
4. Tidak tersedia fasilitas dan perlengkapan lomba.

Dinas Pendidikan Provinsi melalui Cabang Dinas/UPT/MKKS dan Sekolah **dapat membantu dan memfasilitasi** siswa dalam mengatasi kendala tersebut.

Ketentuan pelaksanaan lomba secara lebih rinci diatur pada ketentuan teknis masing-masing bidang lomba.

C. Ketentuan Umum

Bidang Seni yang dilombakan dan Jumlah Peserta per Provinsi/Wilayah SILN pada FLS2N tingkat Nasional sebagai berikut:

No	Bidang Seni	Putra	Putri
Pertunjukan			
 BP	Baca Puisi	1	
 GS	Gitar Solo	1	
 MG	Monolog	1	
 TK	Tari Kreasi	1	
 VS	Vokal Solo	1	1
Penciptaan			
 DP	Desain Poster	1	
 FP	Film Pendek	2	
 KR	Kriya	1	
 KD	Komik Digital	1	
 CL	Cipta Lagu	1	
Jumlah Peserta		12	

Keterangan

1. Setiap Provinsi/SILN diwajibkan mengikuti 10 (sepuluh) bidang lomba seni sesuai pada tabel bidang seni yang dilombakan di atas dengan jumlah 12 peserta. Seluruh provinsi/SILN DIWAJIBKAN berpartisipasi.
2. Seleksi untuk peserta yang berasal dari Sekolah Indonesia di Luar Negeri (SILN) akan ditangani langsung oleh Pusat Prestasi Nasional.
3. FLS2N Jenjang SMA/MA tingkat nasional tahun 2022 dilaksanakan secara daring (online).

D. Syarat Peserta

1. Warga Negara Indonesia yang bersekolah di Indonesia dan Sekolah Indonesia di Luar Negeri (SILN).
2. Peserta adalah peserta didik aktif di SMA/MA tahun ajaran 2022/2023 yang SUDAH melakukan registrasi dan mengunggah karya di laman sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n
3. Peserta belum pernah meraih medali/penghargaan FLS2N Jenjang SMA/MA tingkat nasional di bidang yang sama.
4. Peserta hanya boleh mengikuti satu bidang lomba.
5. Peserta adalah perwakilan dari sekolah yang dibuktikan dengan Surat Rekomendasi dari Kepala Sekolah masing-masing yang diunggah pada saat registrasi.
6. Satu sekolah hanya boleh diwakili oleh satu orang peserta untuk setiap bidang lomba, kecuali untuk bidang vokal solo dan film pendek (lihat ketentuan umum di atas).
7. Keikutsertaan peserta mendapat izin dari orang tua/wali.
8. Peserta sehat jasmani, rohani, dan tidak terlibat dari penyalahgunaan obat terlarang serta minuman keras.
9. Peserta bidang seni penciptaan (desain poster, film pendek, kriya, komik digital, dan cipta lagu) serta bidang seni tari kreasi **harus** menandatangani surat pernyataan keaslian karya (format terlampir) di atas **materai tempel asli Rp 10.000** dan mengunggah ke laman seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA. Jika ditemukan materai berbentuk digital atau bukan materai tempel asli yang ditandatangani, panitia berhak mendiskualifikasi registrasi peserta.

E. Syarat Juri

1. Syarat Juri Seleksi Tingkat Daerah

- a. Akademisi (bukan guru), praktisi, maupun profesional.
- b. Kompeten di bidang seni masing-masing yang dilombakan.
- c. Berpengalaman menjadi juri pada tingkat daerah sesuai dengan bidangnya.
- d. Bersikap adil dan tidak berpihak.
- e. Bertanggung jawab terhadap keputusannya.
- f. Bukan pembimbing peserta di daerahnya.
- g. Mampu mengakses dan mengoperasikan sistem informasi lomba melalui internet.
- h. Bersedia menandatangani pakta integritas sebagai juri FLS2N Jenjang SMA/MA (format terlampir).
- i. Ditetapkan melalui Surat Keputusan (SK) oleh Pimpinan Instansi.

2. Syarat Juri Seleksi Tingkat Nasional

- a. Akademisi (bukan guru) dan/atau praktisi profesional.
- b. Kompeten di bidang masing-masing.
- c. Berpengalaman menjadi juri tingkat nasional sesuai dengan bidangnya.
- d. Bersikap adil dan tidak berpihak.
- e. Bertanggung jawab terhadap keputusannya.
- f. Bukan pembimbing dan atau juri di tingkat daerah.
- g. Mampu mengakses dan mengoperasikan sistem informasi lomba melalui internet.
- h. Bersedia menandatangani pakta integritas sebagai juri FLS2N Jenjang SMA/MA.
- i. Ditetapkan oleh Pusat Prestasi Nasional melalui Surat Keputusan (SK) Kepala Pusat Prestasi Nasional.

F. Mekanisme Pelaksanaan Seleksi Peserta

Seleksi dilakukan secara daring (online) dengan mematuhi Protokol Covid-19. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai sistem seleksi daring.

1. Seleksi FLS2N tidak dipungut biaya atau gratis. Jika terdapat pungutan biaya, sampaikan laporan ke narahubung beserta buktinya.
2. Seleksi dilakukan melalui laman Pusat Prestasi Nasional, yakni sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/ dengan cara siswa mendaftar dan mengunggah (upload) karya serta melampirkan berkas pendaftaran ke laman tersebut, dengan ketentuan tiap sekolah mengirimkan perwakilan sesuai dengan ketentuan per bidang lomba. (lihat poin Bab III C)
3. Teknis pendaftaran peserta secara daring (online) dapat dilihat pada laman sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/
4. Format karya peserta disesuaikan dengan ketentuan bidang seni masing-masing.
5. Karya peserta tidak mengandung unsur asusila, pornografi, bias gender dan SARA.
6. Pengunggahan karya untuk seleksi tingkat provinsi dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan (lihat poin BAB III G)
7. Karya harus mempunyai identitas FLS2N yang disesuaikan dengan ketentuan bidang lomba masing-masing.
 - a. Untuk format video bisa berupa banner, spanduk, backdrop, atau logo digital.
 - b. Untuk bidang desain poster dan komik digital, logo dapat dibubuhkan pada karya yang dikirimkan.
 - c. Untuk cipta lagu, logo dicantumkan pada partitur.
8. Desain identitas FLS2N disediakan oleh panitia dan dapat diunduh di laman FLS2N SMA/MA
9. Karya yang sudah terkirim/terunggah akan diseleksi oleh tim juri yang telah ditentukan.
10. Penilaian karya dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
11. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
12. Hasil seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA tingkat daerah ditetapkan dengan Surat Keputusan oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi untuk mewakili provinsi di tingkat Nasional.

G. Jadwal Pelaksanaan

Sehubungan dengan belum berakhirnya pandemi Covid-19 di Indonesia dan mengingat kebijakan Pemerintah dalam memutus mata rantai penyebaran Covid-19 dengan memberlakukan protokol kesehatan, FLS2N Jenjang SMA/MA tahun 2022 dilaksanakan dengan strategi daring (online).

LINIMASA



H. Penilaian

Dalam seni pertunjukan, penilaian ditentukan oleh kualitas penampilan, sedangkan dalam seni penciptaan, penilaian ditentukan oleh kualitas karya yang direpresentasikan melalui rentang nilai per juri sebagai berikut:

Rentang Nilai	Kualitas
90—100	Istimewa
80—89	Sangat Baik
70—79	Baik
60—69	Cukup

Untuk Format Rekapitulasi Penjurian Tiap Bidang Lomba, sebagai berikut:

Nomor		Nama Peserta	Jml Nilai Tiap Juri			Total Nilai	Keterangan
Pst	Asal Sekolah		1	2	3		
1							
2							
3							
dst.							

..... 2022

Juri I

Juri II

Juri III

(.....)

(.....)

(.....)

I. Pemenang dan Penghargaan Tingkat Nasional

Dalam seni pertunjukan, penilaian ditentukan oleh kualitas penampilan, sedangkan dalam seni penciptaan, penilaian ditentukan oleh kualitas karya yang direpresentasikan melalui rentang nilai per juri sebagai berikut:

1. Pemenang

NO	BIDANG SENI	MEDALI			KETERANGAN
		EMAS	PERAK	PERUNGGU	
PERTUNJUKAN					
1	Baca Puisi	1	1	1	Putra atau Putri
2	Gitar Solo	1	1	1	Putra atau Putri
3	Monolog	1	1	1	Putra atau Putri
4	Tari Kreasi	1	1	1	Putra atau Putri
5	Vokal Solo	2	2	2	Putra dan Putri
PENCIPTAAN					
7	Desain Poster	1	1	1	Putra atau Putri
8	Film Pendek	2	2	2	Kelompok
9	Kriya	1	1	1	Putra atau Putri
10	Komik Digital	1	1	1	Putra atau Putri
11	Cipta Lagu	1	1	1	Putra atau Putri
Jumlah		12	12	12	

2. Penghargaan



PERAIH MEDALI EMAS

Mendapat penghargaan berupa medali emas, piagam penghargaan, dan tabungan prestasi untuk setiap orang.



PERAIH MEDALI PERAK

Mendapat penghargaan berupa medali perak, piagam penghargaan, dan tabungan prestasi untuk setiap orang.



PERAIH MEDALI PERunggu

Mendapat penghargaan berupa medali perunggu, piagam penghargaan, dan tabungan prestasi untuk setiap orang.

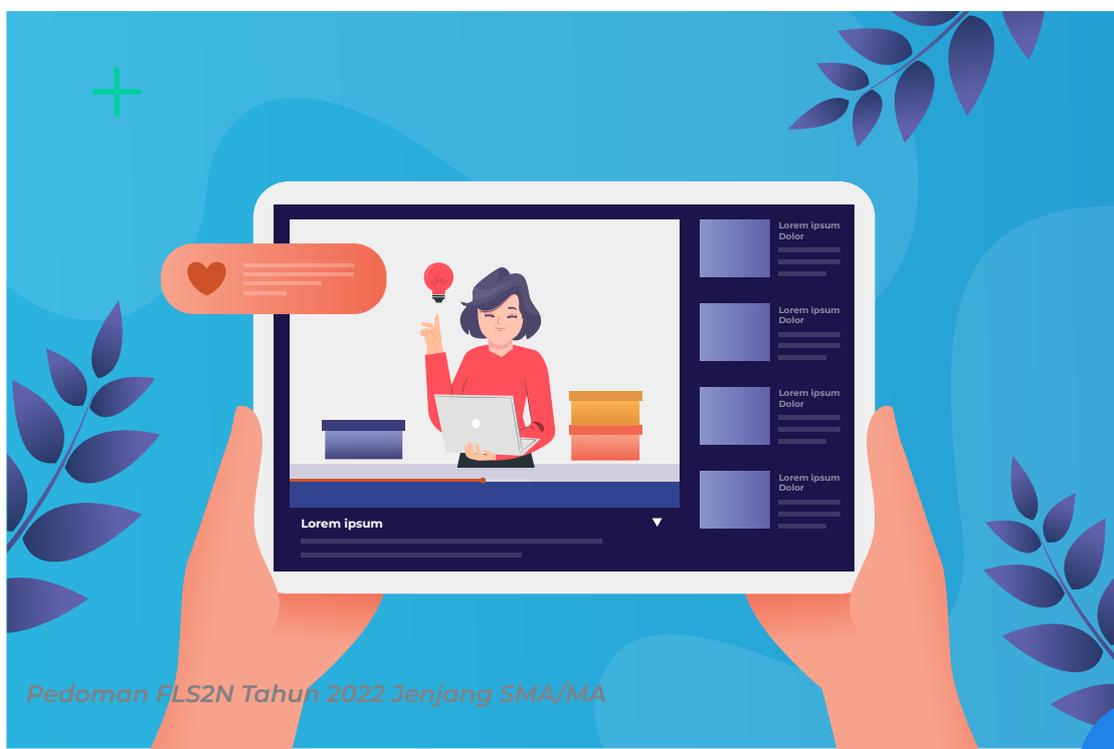


SEPULUH PESERTA TERBAIK

Mendapat piagam penghargaan khusus.

3. Ketentuan Hasil Karya

1. Hak cipta karya seni dikuasakan/dikelola oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi berhak menggunakan dan memperbanyak semua karya seni peserta lomba untuk kepentingan pendidikan.
3. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.



K. Sarana dan Prasarana Lomba

Dalam seni pertunjukan, penilaian ditentukan oleh kualitas penampilan, sedangkan dalam seni penciptaan, penilaian ditentukan oleh kualitas karya yang direpresentasikan melalui rentang nilai per juri sebagai berikut:

1. Smartphone/Gawai/Kamera Digital

- Memiliki kamera yang menghasilkan gambar kualitas HD minimal resolusi 720p
- Minimal koneksi Jaringan 3G
- Tersedia kuota internet

2. Komputer/Laptop dengan spesifikasi:

- Menggunakan sistem operasi windows atau mac
- Memiliki aplikasi explorer (chrome, mozilla firefox, internet explorer, dll)
- Tersambung dengan jaringan internet yang stabil

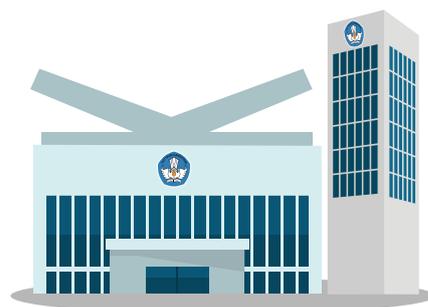
Catatan :

Sekolah dapat berkoordinasi dengan Cabang Dinas/UPT/MKKS dan Dinas Pendidikan Provinsi untuk memastikan peserta memiliki akses internet, sarana, dan prasarana lomba.

L. Peran Para Pihak

1. Pusat Prestasi Nasional

- Menyiapkan infrastruktur yang akan digunakan pada pelaksanaan seleksi tingkat daerah dan nasional secara daring.
- Membentuk panitia pelaksana di tingkat nasional.
- Menetapkan tim juri di tingkat nasional.
- Menetapkan pemenang untuk setiap bidang seni di tingkat nasional melalui Surat Keputusan.
- Mengumumkan pemenang tingkat nasional ke publik untuk menjamin akuntabilitas.
- Mendokumentasi keseluruhan rangkaian penyelenggaraan dari Pembukaan hingga Penutupan FLS2N Jenjang SMA/MA tingkat nasional.



2. Dinas Pendidikan Provinsi

- a. Memastikan peserta memiliki akses internet, sarana, dan prasarana lomba.
- b. Membentuk panitia pelaksana di tingkat provinsi.
- c. Menetapkan tim juri di tingkat daerah.
- d. Menetapkan pemenang I, II, dan III untuk setiap bidang seni di tingkat provinsi melalui Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi serta memberikan sertifikat/penghargaan.
- e. Menugaskan pemenang I untuk mengikuti FLS2N Jenjang SMA/MA tingkat nasional.
- f. Mengumumkan pemenang tingkat provinsi ke publik untuk menjamin akuntabilitas.

3. Guru/Sekolah

- a. Memastikan peserta memiliki akses internet, sarana, dan prasarana lomba.
- b. Memastikan peserta berhasil mendaftar sebagai peserta dan mengirimkan karya yang memenuhi segala persyaratannya.
- c. Memastikan karya peserta telah terkirim dan diterima oleh panitia tingkat provinsi melalui sistem aplikasi.

3. Tim Juri Daerah

- a. Memantau pelaksanaan lomba.
- b. Memeriksa dan menilai hasil karya peserta melalui laman seleksi FLS2N.
- c. Menentukan pemenang I, II, dan III di tingkat daerah.
- d. Mengunggah berita acara hasil lomba melalui laman seleksi FLS2N.

M. Pembiayaan

Biaya pelaksanaan FLS2N Jenjang SMA/MA dibebankan pada Rencana Kerja Anggaran Kementerian dan Lembaga (RKAKL) Pusat Prestasi Nasional, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Tahun 2022, Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) serta sumber pembiayaan lainnya yang relevan dan sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.



BAB IV

KETENTUAN DAN MEKANISME PENYELENGGARAAN



The background features a white central area surrounded by vibrant, rounded abstract shapes in shades of orange, yellow, pink, and green. Scattered throughout are various symbols: a vertical line of dark blue dots on the left, two dark blue dots in the upper center, a purple plus sign and a green circle in the upper right, a pink circle on the left, a green plus sign in the lower left, a vertical line of dark blue dots on the right, and a purple circle in the lower right.

SENI PERTUNJUKAN

FLS2N 2022

Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional



1 BACA PUIISI



BIDANG BACA PUISI

a. Pengertian

Dalam seni pertunjukan, penilaian ditentukan oleh kualitas penampilan, sedangkan dalam seni penciptaan, penilaian ditentukan oleh kualitas karya yang direpresentasikan melalui rentang nilai per juri sebagai berikut:

b. Persyaratan

1. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri).
2. Peserta mengenakan aksesoris yang mengandung unsur kedaerahan (bukan pakaian tradisional) dengan memperhatikan kesopanan dan kenyamanan saat membacakan puisi.
3. Peserta membacakan satu puisi wajib dan satu puisi pilihan (daftar puisi wajib dan puisi pilihan terlampir).
4. Pembacaan puisi dari awal hingga akhir dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya dengan memperhatikan protokol kesehatan.
5. Pada tingkat nasional, peserta diwajibkan membuat video baru dengan menggunakan roll up banner dan dibebaskan memilih puisi pilihan yang telah disediakan panitia.
6. Peserta tidak diperbolehkan mengurangi atau menambahkan apa pun, nyanyian, musik, gambar (film), pengulangan larik, dan pengulangan bait tertentu pada puisi yang dibacakan.
7. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu apa pun, baik berupa iringan musik maupun alat bantu lainnya, seperti topeng, pelantang suara (mikrofon, clip on) atau riasan berlebihan yang membuat wajah berubah atau tidak dikenali.

c. Ketentuan Teknis Karya

1. Pembuatan karya peserta dapat lakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya (wajib mematuhi protokol kesehatan).
2. Karya peserta adalah video hasil rekaman pembacaan puisi.
3. Pada tingkat nasional, peserta wajib menggunakan roll up banner versi cetak (bukan digital) sesuai dengan desain yang disediakan oleh Puspresnas.
4. Sekolah atau Dinas Pendidikan Provinsi diharapkan dapat memfasilitasi pembuatan roll up banner.
5. Pengambilan gambar dilakukan dengan kamera statis yang memperlihatkan pembaca puisi secara keseluruhan atau setengah badan dalam posisi berdiri.
6. Kedua puisi dibaca sekaligus dalam satu rekaman video tanpa ada jeda suntingan (kontinyu), diawali dengan puisi wajib terlebih dahulu.
7. Perekaman video dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan dan seizin orangtua/wali.
8. Durasi video rekaman untuk dua puisi maksimal 12 menit. Kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai.
9. Format file video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara landscape atau horizontal.
10. Hasil rekaman tidak boleh direkayasa ulang/diedit (long take video).
11. Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas.
12. Peserta tidak diperbolehkan memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/penutup sebelum atau sesudah membaca puisi.
13. Tiap peserta membacakan puisi wajib dan satu puisi pilihan (daftar puisi terlampir).
14. Peserta tidak diperbolehkan membaca puisi tanpa teks (menghafal). Pada saat pembacaan puisi, peserta harus terlihat memegang teks puisi yang dibacakan (teks berbentuk kertas, bukan dalam bentuk digital).
15. Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: BACA PUISI_Bejo Norontoko_SMAN 1 Soe_Kabupaten Timor Tengah Selatan_NTT).
16. Video diunggah ke <https://youtube.com> dengan klik pilihan “unlisted” pada menu “visibilitas”. (lihat tutorial pada laman seleksi FLS2N)
17. Tautan (link) video YouTube dimasukkan (insert) ke laman Pusat Prestasi Nasional, sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/

d. Kriteria Penilaian

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Penafsiran	30 %	Pemahaman isi puisi
2.	Penghayatan	30 %	<ul style="list-style-type: none">• Ketepatan emosi pembaca dengan puisi yang dibacakan• Daya konsentrasi• Ekspresi
3.	Vokal	25 %	<ul style="list-style-type: none">• Kejelasan artikulasi membaca• Penguasaan tempo membaca• Penguasaan dinamika membaca• Penguasaan ritme membaca
4.	Penampilan	15 %	<ul style="list-style-type: none">• Totalitas• Keutuhan penampilan

FLS2N 2022

Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional



2 GITAR SOLO



BIDANG GITAR SOLO

a. Pengertian

Gitar solo adalah penyajian sebuah karya musik secara solo/tunggal dengan menggunakan alat musik gitar akustik nilon (klasik) atau akustik steel (folk). Sajian karya diharapkan mengutamakan karakter suara gitar melalui pengolahan ritme, melodi, harmoni, warna suara (timbre), dengan tetap memperhatikan keterpaduan dan keharmonisan unsur-unsur tersebut.

b. Tujuan

1. Memberi kesempatan siswa menjadi kreatif dalam seni penciptaan dan pertunjukan musik;
2. Memasyarakatkan lagu-lagu rakyat Indonesia kepada siswa melalui permainan gitar solo;
3. Menumbuhkan rasa cinta dan bangga pada kekayaan budaya bangsa, khususnya pada lagu-lagu rakyat dan lagu berbahasa daerah.

c. Persyaratan

1. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri).
2. Pada tingkat provinsi, peserta memainkan 1 lagu daerah. Judul lagu dan nama penciptanya (jika ada) serta nama pembuat aransemen wajib dicantumkan di teks caption YouTube saat peserta mengunggah karyanya. Durasi aransemen lagu daerah 3 - 5 menit.
3. Pada tingkat nasional, peserta diwajibkan merekam video baru yang memainkan 2 karya:
 - a. Lagu daerah yang dimainkan saat penyisihan di tingkat provinsi. Judul lagu dan nama penciptanya (jika ada) serta nama pembuat aransemen wajib dicantumkan di teks caption YouTube saat peserta mengunggah karyanya. Peserta boleh merevisi aransemen lagu daerah bila dirasa perlu. Durasi aransemen lagu daerah 3 - 5 menit.

b. Salah satu dari 2 lagu pemenang bidang cipta lagu FLS2N 2021.

1. Mimpi Tak Pernah Hilang – Maria Chandrayani Bai Nai

2. Berakhir Bahagia – Alicia Grace Rumapea

(Notasi dan audio terlampir pada laman FLS2N SMA/MA)

c. Aransemen dan nada dasar bebas. Nama pembuat aransemen wajib dicantumkan di teks caption YouTube. Durasi aransemen lagu 3 - 4 menit.

4. Aransemen boleh menggunakan tala (stem/tuning) standar dan/atau tala alternatif, capo, slide bar, dan fingerpick.

5. Peserta mengenakan pakaian bebas dan sopan dengan tetap mengutamakan kenyamanan saat memainkan gitar.

6. Peserta boleh menggunakan alat bantu yang memudahkan posisi bermain, seperti footstool, tali gitar/strap, atau guitar support.

d. Ketentuan Teknis Karya

1. Karya peserta adalah video hasil rekaman permainan gitar.

2. Pembuatan karya peserta dapat dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya (wajib mematuhi protokol kesehatan).

3. Perekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan orangtua/wali.

4. Pada tingkat nasional, peserta wajib menggunakan roll-up banner di sisi kanan peserta sesuai dengan desain yang disediakan oleh Puspresnas.

5. Sekolah atau Dinas Pendidikan Provinsi diharapkan dapat memfasilitasi pembuatan roll-up banner.

6. Perekaman video dilakukan dengan posisi kamera statis yang memperlihatkan keseluruhan gitar, kedua tangan dan wajah peserta.

7. Kedua karya direkam berurutan tanpa ada jeda suntingan (kontinyu). Lagu daerah dimainkan terlebih dahulu.

8. Durasi maksimal setiap karya dihitung sejak gitar berbunyi sampai berhenti berbunyi. Kelebihan durasi akan berakibat pada pengurangan nilai.

9. Format file video minimal MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p).

10. Hasil rekaman video dan audio diusahakan terlihat dan terdengar jelas.

11. Penggunaan mikrofon eksternal saat perekaman untuk memperkuat bunyi gitar diperbolehkan, namun suara gitar harus tetap natural/asli. Tidak diperbolehkan menyunting audio dengan melakukan equalizing atau menambahkan efek seperti reverb, delay, echo, dan lainnya. Pelanggaran akan berakibat pada pengurangan nilai.

12. Perekaman dengan kabel (plug-in) ke amplifier tidak diperbolehkan.
13. Peserta tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/penutup sebelum atau sesudah memainkan gitar.
14. Peserta tidak diperbolehkan menambahkan sumber suara selain suara gitar akustik yang dimainkan, baik berupa rekaman iringan musik, vokal, maupun alat musik lain pada proses perekaman.
15. Nama file video harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: GITAR SOLO_Jessica Anastasya_SMAN 1 Manokwari_Kabupaten Manokwari_Papua Barat).
16. Video diunggah ke <https://youtube.com> dengan klik pilihan unlisted pada menu "visibilitas";
17. Tautan (link) video YouTube dimasukkan (insert) ke laman Pusat Prestasi Nasional, yakni <http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n>

e. Kriteria Penilaian

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	MUSIKALITAS	40 %	Pengaturan dinamika, tempo, artikulasi, frasa, ekspresi musik
2.	TEKNIK	30 %	Presisi tala/stem, akurasi penjarian dan petikan, kualitas <i>tone</i> /bunyi, tingkat kesulitan
3.	ARANSEMEN	20 %	Kreativitas pengolahan melodi, ritme, harmoni (ragam <i>chord</i> , progresi <i>chord</i> , <i>bas</i>) serta <i>timbre</i> . Keselarasan hasil aransemen dengan karakter/makna lagu
4.	PENAMPILAN	10 %	Kualitas artistik penyajian pertunjukan (<i>showmanship</i>), termasuk ekspresi wajah dan gerak tubuh.

FLS2N
2022
Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional

3

MONOLOG





3

BIDANG MONOLOG

a. Pengertian

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

b. Tujuan

1. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri);
2. Peserta wajib memilih satu naskah monolog yang telah disediakan oleh Puspresnas;
3. Peserta diizinkan mengenakan kostum, rias, peralatan penunjang akting (hand property), dan ilustrasi musik untuk kebutuhan pertunjukannya;
4. Monolog dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya (wajib mematuhi protokol kesehatan).

c. Ketentuan Teknis Karya

1. Karya peserta adalah video hasil rekaman monolog;
2. Pengambilan gambar dilakukan dengan kamera statis yang memperlihatkan aktor monolog;
3. Rekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan/seizin orangtua/wali;
4. Peserta yang lolos ke tingkat nasional tidak diperkenankan membuat video baru;
5. Durasi video rekaman minimal 10 menit dan maksimal 15 menit;
6. Kekurangan atau kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai;
7. Peserta diperbolehkan menyunting naskah sesuai dengan keperluan pertunjukan dengan durasi yang telah ditentukan;
8. Format file video minimal MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p);

9. Hasil rekaman tidak boleh direkayasa ulang/diedit (long take video);
10. Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas;
11. Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/penutup sebelum atau sesudah adegan monolog;
12. Naskah monolog disediakan oleh panitia dan dapat diunduh di laman <http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
13. Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: MONOLOG_Gatot Suryanto_SMAN 1 Tuban_Kabupaten Tuban_Jawa Timur);
14. Video diunggah ke <https://youtube.com> dengan klik pilihan unlisted pada menu "visibilitas";
15. Tautan (link) video YouTube dimasukkan (insert) ke laman Pusat Prestasi Nasional, yakni <http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

d. Kriteria Penilaian

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Penafsiran Naskah Monolog	15 %	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman isi naskah • Kejelasan penceritaan • Kejelasan struktur dramatis
2.	Karakter Peran	40 %	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur emosi karakter • Ketepatan penghayatan • Keutuhan daya ekspresi
3.	Vokal	30 %	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan artikulasi • Ketepatan pengucapan • Penguasaan tempo dan irama
4.	Gestikulasi	15 %	<ul style="list-style-type: none"> • Kesatuan cerita dan tubuh • Penguasaan panggung • Keutuhan penampilan

FLS2N 2022

Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional

4 TARI KREASI





4 BIDANG TARI KREASI

a. Pengertian

Tari merupakan ekspresi manusia yang diungkapkan melalui tubuh dan menghasilkan gerak. Gaya, makna, dan fungsi tari tidak lepas dari sistem kebudayaan masyarakatnya (lingkungan alam, adat istiadat, serta nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat tersebut).

Tari kreasi pada FLS2N tahun 2022 merupakan hasil kreativitas siswa yang dikembangkan dari kearifan lokal daerah asal peserta. Ditarikan oleh satu orang penari.

b. Tujuan

1. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri);
2. Peserta harus menampilkan karya tari yang inovatif (terobosan baru) dan orisinal;
3. Peserta menggunakan kostum yang memiliki unsur kedaerahan, tidak harus pakaian/kostum tradisional lengkap, tetap memperhatikan etika, kesopanan, dan kenyamanan saat menari;
4. Proses pembuatan karya sepenuhnya dilakukan di satu lokasi (rumah/ sekolah, atau tempat lainnya) dengan mematuhi protokol kesehatan;
5. Karya tari adalah garapan siswa sebagai koreografer sekaligus penari pada karya tari tersebut;
6. Peserta dapat menggunakan properti untuk karya tarinya;
7. Musik pengiring tari boleh karya sendiri atau orang lain yang dibuat khusus atas permintaan peserta;
8. Peserta wajib mengunggah deskripsi karya yang meliputi judul tari, tema, sinopsis, alasan penggunaan properti, ide musik, dan busana ke laman seleksi FLS2N.

c. Ketentuan Teknis Karya

1. Karya peserta adalah video karya tari tunggal yang diciptakan dan ditarikan oleh peserta;
2. Perekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan/seizin orangtua/wali;

3. Konten video karya tari berdurasi minimal 5 menit dan maksimal 7 menit tanpa penyuntingan;
4. Pengambilan gambar dilakukan dengan satu kamera (statis atau bergerak) agar seluruh tubuh penari terlihat utuh sepanjang tari;
5. Format file video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara landscape atau horizontal;
6. Hasil rekaman audio visual harus bisa didengar dan dilihat dengan jelas;
7. Penyajian video tari harus menggunakan urutan sebagai berikut:
 - (1) Starting: Logo Provinsi (maksimal 6 detik);
 - (2) Opening: Judul Karya;
 - (3) Content (karya tari): 5 s.d 7 menit;
 - (4) Fade out;
 - (5) Closing: Maksimal 30 detik
 - Credit Title (nama koreografer, penari, dan pendukung)
 - Imposing Copyright FLS2N 2022 – Pusat Prestasi Nasional
8. Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/penutup sebelum atau sesudah menari;
9. Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi.
(contoh: TARI KREASI_Keisha Angela_SMAN 1 Manado_Kota Manado_Sulawesi Utara);
10. Video diunggah ke <https://youtube.com> dengan klik pilihan unlisted atau “tidak publik” pada menu “visibilitas”;
11. Tautan (link) video YouTube dimasukkan (insert) ke laman Pusat Prestasi Nasional, yakni <http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

d. Kriteria Penilaian

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Gagasan	25 %	Orisinalitas dan relevansi
2.	Garapan	35 %	Kreativitas dan inovasi
3.	Penyajian	40 %	Keserasian antara gagasan, gerak, musik, tata rias, busana, dan penguasaan area tari

FLS2N 2022

Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional

5 VOKAL SOLO





5 BIDANG VOKAL SOLO

a. Pengertian

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

b. Persyaratan

1. Peserta terdiri dari dua kategori yaitu kategori putra dan kategori putri.
2. Perekaman penampilan vokal solo dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.
3. Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur kedaerahan (bukan pakaian tradisional) dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan.
4. **Pada seleksi tingkat provinsi**, peserta menyanyikan 1 lagu daerah setempat ATAU 1 lagu pop pilihan.
5. Untuk lagu daerah, peserta wajib mengunggah sinopsis yang berisi judul, lirik, latar belakang, dan makna lagu.
6. Untuk lagu pop pilihan dapat dipilih dari daftar di bawah ini :
 - a. Lagu Pop Pilihan Vokal Solo Putra :
 1. Konon Katanya – Kunto Aji
 2. Hati-Hati di Jalan – Tulus
 3. Bisa Tanpamu – Andmesh Kamaleng
 - b. Lagu Pop Pilihan Vokal Solo Putri :
 1. Hantam! – Kotak
 2. Kisah Sempurna – Mahalini
 3. Tak Kuduga – Versi Yura Yunita *Feat.* Erwin Gutawa
7. **Pada seleksi tingkat provinsi**, musik pengiring (*minus one*) **dibuat sendiri** oleh masing-masing peserta. Dinas Pendidikan Provinsi diharapkan dapat memfasilitasi dalam pembuatan *minus one* peserta. (lihat penjelasan video sosialisasi bidang vokal solo)
8. **Pada seleksi tingkat nasional**, peserta **WAJIB** membuat video baru dengan menyanyikan 1 lagu daerah setempat **DAN** 1 lagu dari 2 pilihan hasil cipta lagu FLS2N tahun 2021 yang telah ditentukan oleh Panitia.
9. Musik pengiring (*minus one*) hasil cipta lagu FLS2N tahun 2021 dapat diunduh dari laman sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/
10. Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan dan diturunkan ½ atau 1 nada.

c. Ketentuan Teknis Karya

1. Karya peserta adalah video hasil rekaman terbaru penampilan vokal solo.
2. Pengambilan gambar dilakukan dengan kamera statis yang memperlihatkan penyanyi secara menyeluruh.
3. Rekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan/seizin orangtua/wali.
4. Peserta diperbolehkan menggunakan pelantang suara (*mikrofon, clip on*)
5. Pada seleksi tingkat **provinsi**, durasi video rekaman maksimal 5 menit
6. Pada seleksi tingkat **nasional**, durasi video rekaman untuk dua lagu maksimal 10 menit
7. Untuk tingkat nasional, kedua lagu direkam sekaligus dalam satu video tanpa ada jeda suntingan (kontinyu), dengan lagu daerah setempat dinyanyikan terlebih dahulu lalu dilanjutkan dengan 1 lagu dari 2 pilihan hasil cipta lagu FLS2N tahun 2021.
8. Kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai.
9. Format file video minimal MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dengan posisi perekaman video **horizontal** (*landscape*).
10. Hasil rekaman **video** tidak boleh direkayasa ulang/diedit (*long take video*).
11. Hasil rekaman **audio vokal** tidak boleh direkayasa ulang melalui proses *melodyne/autotune* maupun proses *editing* vokal lainnya (*delay, compressor, reverb, tempo, dan velocity*).
12. Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas.
13. Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/penutup sebelum atau sesudah bernyanyi.
14. Peserta membuat *folder* pada **Google Drive** dengan keterangan yang mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi, judul lagu (contoh: VOKAL SOLO PUTRI_Annia Maria_SMAN 1 Labuan Bajo_Kabupaten Manggarai Barat_Nusa Tenggara Timur, Orere Nusa).
15. Perhatikan akses pada *folder Google Drive* harus dapat dilihat **publik/tidak diprivasi**. (lihat video tutorial pada laman seleksi FLS2N)
16. Tautan (*link*) Google Drive dimasukkan (*insert*) ke laman Pusat Prestasi Nasional, yakni sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/
17. Peserta tidak diperkenankan mengunggah karya di YouTube.

d. Materi Lomba Tingkat Nasional

Lagu Pilihan Vokal Solo Putra dan Putri (Hasil Cipta Lagu FLS2N 2021)

1. Mimpi Tak Pernah Hilang - Maria Chandrayani Bai Nai
2. Berakhir Bahagia - Alicia Grace Rumapea
(Notasi dan minus one terlampir pada laman FLS2N SMA/MA)

e. Kriteria Penilaian

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	MATERI SUARA	20 %	Ketepatan nada dari awal hingga akhir, kualitas nada tinggi dan nada rendah, kualitas suara bersih/jernih
2.	TEKNIK	30 %	Penggunaan register vokal yg menyeluruh, pernapasan, artikulasi (pengucapan), irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksent/tekanan lagu, memulai dan mengakhiri lagu
3.	PENGHAYATAN	40 %	ketepatan tempo, kesesuaian syair dengan dinamika, penjiwaan lagu, pemahaman isi lirik lagu
4.	PENAMPILAN	10 %	penguasaan panggung, kerapian, kewajaran



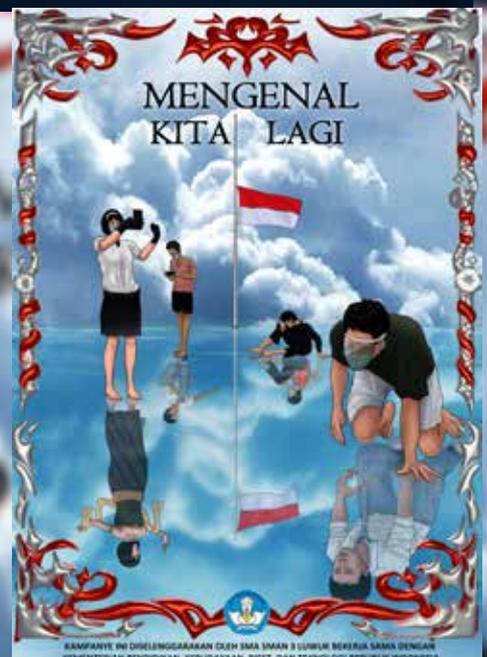
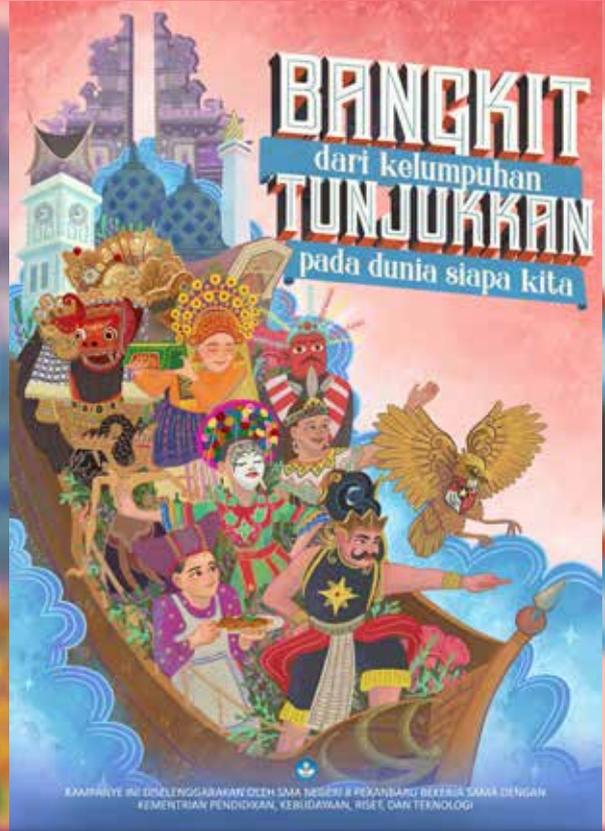
SENI PENCIPTAAN

FLS2N 2022

Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional

6

DESAIN POSTER





BIDANG DESAIN POSTER

a. Pengertian

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

b. Tujuan

1. Meningkatkan apresiasi siswa dalam memahami medium poster sebagai sarana komunikasi dan persuasi publik;
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, daya nalar kritis melalui bahasa visual dan verbal yang efektif, komunikatif, dan estetik untuk menyampaikan pesan sosial;
3. Meningkatkan apresiasi siswa dalam memahami medium poster sebagai sarana komunikasi dan persuasi publik;
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, daya nalar kritis melalui bahasa visual dan verbal yang efektif, komunikatif, dan estetik untuk menyampaikan pesan sosial;

c. Ketentuan Teknis

1. Soal desain poster akan diberikan pada saat pelaksanaan lomba;
2. Penciptaan karya poster dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya dengan tetap mematuhi protokol kesehatan;
3. Penciptaan karya poster dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan/seizin orangtua/wali;
4. Aset visual (sketsa, gambar, foto, dan tulisan) untuk desain poster boleh menggunakan teknik apa pun;

5. Peserta wajib mencantumkan logo resmi Kemdikbudristek di dalam poster, Logo dapat diunduh melalui laman resmi <https://www.kemdikbud.go.id/main/informasi-publik/logo-kemdikbudristek> ;
6. File poster yang diunggah berukuran A3, dalam posisi vertikal/tegak (portrait), format high quality pdf, dan maksimal sebesar 10 MB;
7. Desain poster/karya disertai penjelasan tentang konsep yang mendasarinya;
8. Konsep karya diketik dengan jenis huruf times new roman, ukuran font 12pt, 1 spasi, dan maksimal 500 kata dalam format pdf diunggah ke laman seleksi FLS2N;
9. File diunggah ke laman seleksi FLS2N sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n
10. Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi
(contoh: DESAIN POSTER_Angelica_SMAN 1 Pasuruan_Kota Pasuruan_Jawa Timur)

d. Kriteria Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN KARYA	BOBOT	URAIAN
1.	Gagasan	60 %	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan menuangkan gagasan yang sesuai dengan tema • Kemampuan menciptakan konsep yang orisinal dan unik
2.	Keterampilan	40 %	<ul style="list-style-type: none"> • Kemahiran dalam mengolah unsur visual (gambar, huruf, warna, dan komposisi) • Penguasaan teknik visualisasi

e. Soal Lomba Desain Poster FLS2N 2022 Tingkat Daerah

Deskripsi Poster:

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

Gambaran Persoalan

Sejak Pandemi perhatian negara-negara dan seluruh masyarakat dunia berfokus pada penanganan masalah Covid, termasuk Indonesia. Bahkan negara Indonesia di mata dunia saat ini tidak menguntungkan dikarenakan pengendalian covid di negara kita termasuk rendah. Selain itu, masyarakat lebih mementingkan kesehatan dan bagaimana bertahan hidup di dalam situasi yang cukup sulit. Untuk mengembalikan citra positif Indonesia di mata dunia, berbagai upaya terutama di bidang kreatif dilakukan. Tanpa disadari kita melupakan untuk menyiapkan diri. Salah satunya yang dilakukan oleh Alffy Rev featuring Novia Bachmid dalam bentuk video di link berikut <https://youtu.be/aKtb7Y3qOck>. Video tersebut mendapat reaksi yang luar biasa dari netizen seluruh dunia. Reaksi-reaksi dari netizen dapat di cari di youtube.com dengan kata kunci "Wonderland Indonesia reaction". Berbagai reaksi itu merupakan brand image tentang Indonesia di benak orang.

Apakah brand image itu? Menurut Henslowe (2008) bahwa brand image adalah kesan yang didapat menurut tingkatan dari pengetahuan dan pengertian akan fakta mengenai orang, produk, situasi. Ditambah lagi menurut Kotler dan Keller (2013) bahwa brand image sebagai persepsi mengenai sebuah merek sebagaimana direfleksikan oleh asosiasi mereka dalam yang terdapat dalam benak konsumen.

Berdasarkan teori-teori tersebut jelas bahwa brand image layak jadi dasar untuk mengubah persepsi publik terhadap Indonesia.

Soal Lomba FLS2N 2022 Tingkat Daerah:

Berdasarkan gambaran persoalan di atas, buatlah sebuah desain poster sebagai salah satu media kampanye sosial, untuk: **mengajak masyarakat memiliki citra positif tentang Indonesia yang memiliki keajaiban budaya yang luar biasa.**

Poster dibuat dengan memperhatikan creative brief berikut ini:

Why (mengapa kita harus melakukan kampanye sosial ini?)

Wonderland Indonesia adalah salah satu karya anak bangsa dalam rangka menyampaikan brand image Indonesia di mata dunia tentang keindahan dan keajaiban budaya Indonesia yang luar biasa.

Keadaan pandemik ini membuat perlunya dalam peningkatan brand image Indonesia di mata dunia dalam rangka mengajak kembali masyarakat untuk menanamkan tentang keajaiban dunia. Brand Image atau citra merek merupakan serangkaian sifat tangible dan intangible, seperti ide, keyakinan, nilai-nilai, kepentingan, dan fitur yang membuatnya menjadi unik (Hasan, 2013:210). Secara visual dan kolektif, sebuah brand image harus mewakili semua karakteristik internal dan eksternal yang dimiliki agar mampu mempengaruhi bagaimana sebuah merek itu dirasakan oleh targetnya.

Keadaan pandemik yang kemungkinan menjadi endemic membuat kita harus membuat Langkah maju dalam membantu Indonesia melakukan pemulihan. Di saat ini sudah saatnya kita untuk ikut membantu dalam pemulihan negeri ini. Aset yang kita miliki terlalu berharga jika tidak diketahui oleh masyarakat dunia.

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

Desain poster dirancang bagi teman-teman kita seluruh pelajar SMA/MA di Indonesia. Kita sebaiknya menyadari bahwa para pelajar SMA/MA seperti kita ini adalah pribadi-pribadi yang masih mencari identitas diri, dan masih berubah-ubah. Mudah sekali dipengaruhi oleh media dan lingkungan sekitarnya, termasuk ajakan untuk mengajak tetap berusaha menjaga brand image Indonesia di mata dunia sesuai dengan yang kita lihat pada Wonderland Indonesia.

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

Kita tidak ingin mereka: memiliki citra tentang Indonesia yang buruk karena siapa lagi yang dapat membangun brand image yang baik jika bukan para generasi muda. Kita ingin mereka: memiliki kebanggaan pada negara Indonesia dengan menanamkan brand image Indonesia kepada masyarakat luar.

How (apa yang harus dikatakan dalam poster kita?)

“Guys, di masa sekarang ini sudah saatnya kita membantu menyebarkan brand image Indonesia di mata dunia sehingga masyarakat dunia mengetahui tentang keajaiban Indonesia yang sesungguhnya.”

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

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

Masalah teknis apa yang harus diperhatikan?

- Poster didesain menggunakan teknologi digital (Canva, Pixlr, Coreldraw, Illustrator, Photoshop, dll).
- Teknik visualisasi tidak diperkenankan menggunakan teknik manual/konvensional, hasil akhir poster sepenuhnya menggunakan teknik digital dengan computer, kecuali untuk membuat sketsa.
- Hasil akhir lomba desain poster berupa:
Softcopy digital berukuran: A3. Portrait (posisi tegak/vertikal), format high quality print PDF, dan maksimal sebesar 10 MB.
- Membuat konsep singkat karya desain poster diketik dengan jenis huruf calibri, ukuran font 12pt, 1 spasi dan maksimal 500 kata dalam format pdf diunggah pada laman seleksi FLS2N.
- Pada bagian bawah poster (center/simetris), catumkan teks: "KAMPANYE INI DISELENGGARAKAN OLEH SMA (NAMA SEKOLAH MASING-MASING) BEKERJA SAMA DENGAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA". Menggunakan font Calibri 18 point, huruf besar semua (huruf kapital).
- Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: DESAIN POSTER_Angelica_SMAN 1 Pasuruan_Kota Pasuruan_Jawa Timur).

Selamat berkarya

f. Soal Lomba Desain Poster FLS2N 2022 Tingkat Nasional diberikan pada saat lomba



Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional



FILM PENDEK



BIDANG FILM PENDEK

a. Pengertian dan Jenis Film Pendek

1) Pengertian

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

- Penulisan Skenario Film
- Penyutradaraan Film
- Sinematografi
- Tata Suara Film
- Tata Artistik Film
- Editing Film
- Manajemen Produksi Film

Media Rekam adalah alat yang dapat menyimpan unsur-unsur teks, gambar, imaji maupun suara yang ditangkap baik melalui kamera, mikrofon, maupun komputer.

Sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik penangkapan imaji yang membangun makna, kesan, rasa (mood) dan memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita. Lebih sederhana sinematografi adalah seni dan teknologi fotografi gambar bergerak, bukan hanya sekedar merekam tapi mencipta rasa dramatik cerita (look & mood) kepada penontonnya.

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

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

2) Film Pendek

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

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

3) Jenis Film

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

B. Tujuan

1. Menggugah masyarakat terutama generasi muda dan siswa, agar kritis terhadap pentingnya kearifan lokal untuk menguatkan karakter dan martabat bangsa melalui media film;
2. Menunjukkan kearifan lokal Indonesia di mata dunia melalui media film.

c. Ketentuan Teknis Lomba

1) Kriteria Karya

1. Penciptaan karya film dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya dengan tetap mematuhi protokol kesehatan;
2. Penciptaan karya film dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan/seizin orangtua/wali;
3. Peserta wajib membuat FILM BARU sesuai dengan tema;
4. Setiap tim wajib terdiri dari 2 peserta;
5. Kedua peserta membagi kerja seperti Penulisan Skenario Film, Penyutradaraan Film, Sinematografi, Tata Suara Film, Tata Artistik Film, Editing Film, Manajemen Produksi Film sesuai kemampuan masing-masing;
6. Nama file video harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: FILM PENDEK_Ita Rosita_SMAN 2 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat)
7. Video diunggah ke <https://youtube.com> dengan klik pilihan unlisted atau "tidak publik" pada menu "visibilitas";
8. Tautan (link) video YouTube dimasukkan (insert) ke laman Pusat Prestasi Nasional, <https://www.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/> yakni

d. Ketentuan Teknis Karya

- a. Karya merupakan micro movie dengan cerita sederhana yang menyentuh dari sebuah perjuangan, konten berdurasi maksimal 3 (tiga) menit tanpa pembicaraan/speech (dialog, narasi, monolog, voice over, dan direct address);
- b. Film mengandung saran, imbauan, seruan, dan solusi sesuai dengan tema lomba;
- c. Film tanpa dialog harus menarik, komunikatif secara universal, dan inspiratif;
- d. Film tidak menampilkan pornografi dan tidak menyinggung SARA (suku, agama, ras, dan antar-golongan);
- e. Film menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis, naratif visual, artistik, pengadeganan, audio, dan editing;
- f. Penyajian film harus menggunakan urutan sebagai berikut:
 - (1) Starting: Logo Provinsi (maksimal 6 detik);
 - (2) Opening: Judul Karya (sesuai waktu pembacaan);
 - (3) Content (Isi Film): Maksimal 3 menit;
 - (4) Fade out;
 - (5) Closing: Maksimal 30 detik
 - Credit Title (Nama Pemain dan Tim Produksi)
 - Ucapan Terima kasih/Dedikasi
 - Imposing Copyright FLS2N 2022 – Pusat Prestasi Nasional
 - Blank
 - (6) Karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba film pendek yang lain.

2) Spesifikasi Teknis

- a. Pembuatan film menggunakan kamera digital video (DSLR, Handy-Cam, GoPro, dsb.) atau gadget jenis lainnya yang menggunakan format FHD (Full High Definition-1920 x 1080);
- b. Konten film berdurasi maksimal 3 (tiga) menit dengan premis cerita yang sudah ditentukan;
- c. Film tidak menggunakan footage dan stock-shot gambar serta musik yang dibuat oleh orang di luar anggota tim;
- d. Penggunaan musik/lagu dalam film harus seizin pemilik hak cipta, kecuali musik/lagu yang sudah masuk public domain dan tercantum pada credit tittle;
- e. Pembingkai (aspect ratio) penuh/full frame tanpa letterbox maupun pillar;
- f. Master video untuk tingkat provinsi menggunakan resolusi untuk daring (online). Hasil akhir film berformat Mpeg4 (MP4, H-264), Image size minimal 1080 x 720 HD, 25 Fps, Audio stereo Rate 48000 Khz size 16 bit, dengan Aspect Ratio 16:9.

3) Dokumen Pendukung Karya (digabung dalam satu file berformat pdf)

- a. Konsep pembuatan film yang mencakup ide pokok, film statement, sinopsis dan skenario;
- b. Daftar peralatan serta data teknis;
- c. Daftar kru dalam posisi tim produksi;
- d. Dokumentasi proses produksi dalam bentuk foto di belakang layar (behind the scene)
- e. Konsep pembuatan film diketik dengan jenis huruf times new roman, ukuran font 12pt, 1 spasi;
- f. File dokumen pendukung/sinopsis karya wajib diunggah ke laman seleksi FLS2N

e. Lomba Tingkat Nasional

Peserta wajib membuat cerita yang lebih menyentuh dengan spesifikasi minimal pada ketentuan teknis. Produksi dilakukan LANGSUNG pada saat lomba.

Panitia/Juri menentukan premis cerita yang akan menjadi dasar skrip yang didesain setiap peserta dengan tahapan sebagai berikut.

- a. Workshop produksi secara daring berisi tentang penjelasan sistem produksi dan premis cerita untuk diterjemahkan ke dalam bahasa pandang dan dengar (sinematografis);
- b. Rapat teknis presentasi dari peserta berupa ide menjadi treatment hingga skenario;
- c. Pada proses praproduksi, tim peserta membuat desain produksi;
- d. Desain produksi berisi sinopsis, treatment, skenario, dan shotlist;
- e. Tim juri menilai kesesuaian dokumen desain produksi dengan karya akhir.

NO.	ASPEK	BOBOT	URAIAN
1.	Kesesuaian antara isi dan tema	30 %	Aspek standar teknis kualitas naratif pandang dengar, kekuatan, dan kesesuaian tema dengan pesan yang disampaikan lewat hasil film
2.	Kreativitas	40 %	Aspek kreativitas dalam penggunaan teknik film (visual, audio, teknik pengadeganan, <i>editing</i> , <i>special effect</i>) yang mendukung kualitas naratif visual
3.	Keindahan/estetika karya	30 %	Aspek keindahan (estetika) menggunakan kaidah sinematografi

FLS2N 2022

Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional

8 KRIYA





KR



BIDANG KRIYA

a. Pengertian

Kriya adalah karya eksklusif yang berkarakter, bernilai craftsmanship, unik, dan estetis. Lomba kriya mementingkan gagasan (konsep), fungsi, bentuk, dan gaya. Pembuatan kriya menekankan metode kerja dan teknik keterampilan yang akan menghasilkan karya yang unik. Keunikan tersebut dapat dimunculkan melalui ukuran, teknik pengerjaan, craftsmanship, pemilihan dan penyatuan material. Hasil akhir karya kriya harus dapat dinikmati melalui sense (indra) manusia.

b. Materi Lomba

Berdasarkan tema tersebut, materi lomba berupa pengembangan produk kriya dengan tingkat eksplorasi tinggi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena globalisasi melalui media sosial saat ini memungkinkan produk kriya berbasis tradisi lokal menjadi karya unggulan yang dapat berperan dalam upaya pemulihan negeri dari dampak pandemi. Pada tahun ini, peserta akan membuat produk keseharian yang dieksplorasi secara tak terbatas dan menuntut kualitas, kerapian, serta ketelitian yang tinggi.

c. Tujuan

1. Menggali potensi bakat siswa untuk membuat karya kriya yang siap bersaing di tingkat nasional dan internasional.
2. Memperkaya keragaman kriya berbasis kearifan lokal sebagai modal dasar kebanggaan bangsa Indonesia menuju tingkat dunia.

d. Ketentuan Teknis Karya

1. Peserta bebas memilih produk keseharian yang diinginkan misalnya: aksesoris, cenderamata, produk interior, fashion, mainan, dan sebagainya. (sesuai materi lomba)
2. Bahan dasar bisa berasal dari material alam seperti: kayu, bambu, rotan, batok kelapa, ruyung, kulit, akar, tulang, dan sebagainya, bisa juga menggunakan bahan lainnya sebagai pendukung. (sesuai materi lomba)

3. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan bahan yang tidak sesuai dengan peraturan yang berlaku. (sesuai materi lomba)
4. Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya harus memakai perlengkapan sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan kerja (masker, sarung tangan, kacamata, dsb).
5. Karya dibuat dengan tingkat craftsmanship dan detail yang tinggi.
6. Volume ukuran karya kurang lebih 30 x 30 x 30 cm atau setara.
7. Pada saat mengerjakan karya, peserta mengenakan seragam olahraga sekolah masing-masing.
8. Peserta membuat satu video (boleh diedit) berdurasi maksimal 5 menit yang berisi presentasi tentang konsep, bahan, alat, proses kerja (timelapse), teknik yang digunakan, dan hasil akhir karya kriya. Video wajib diunggah pada laman <http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>.
9. Pembuatan video dilakukan dengan mempertimbangkan pencahayaan, sudut pandang, fokus, dan audio yang baik.
10. Format file video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara landscape atau horizontal.
11. Nama file video harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: KRIYA_Ita Rosita_SMAN 2 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat).
12. Video diunggah ke <https://youtube.com> dengan meng-klik pilihan “unlisted” pada menu “visibilitas”.
13. Tautan (link) video youtube dimasukkan (di-insert) ke laman Pusat Prestasi Nasional, yakni <http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

e. Kriteria Penilaian

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Orisinalitas	20 %	Memiliki unsur kebaruan dan keaslian karya
2.	Keunikan	20 %	Memiliki karakter yang khas
3.	Estetika	20 %	Memiliki keindahan bentuk
4.	<i>Crafting</i>	20 %	Memperlihatkan kerapian, ketelitian, dan ketepatan
5.	Fungsional	20 %	Memperlihatkan kesesuaian konsep dengan hasil karya

WARNING:
THIS COMIC MAY CONTAINS
SENSITIVE CONTENT

BETULAH HARI YANG MELELAPKAN
PERING KAH KITA BERTEDUNG KASIH
KEPADA DUN BANYAK?



KANDU TELAH BERJUANIS
MELALUI WAKU-BUKU
MULUT DAN TELAH MARIKUS
DI TAMBAH INI

FLS2N 2022



Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional

LAGI MEREKA,
KALAU BUKAN
SAHABATKU?

AKU YAKIN KOK, DENGAN
SEJUTA IDE KECIL, KITA



SEKARANG,
ENSKALKAH ITU??



Makasih teman
bikin aku berani
ungkap gagasan, sista.

-Riak

PERUBAHAN BESAR BIL



CELONGANNYA
BEGITU AMAT...

AK AKAN KEHABISAN USUL KALAU
ANNYA MENGHALAU MEREKA DARI
RASAKAN SEDIH MAUPUN RAGU!



DAN SAAT ITULAH,

MARNO
BENDUKU
KOK MENONG
BEGITU SAT 2.

WAWAHA
MOMMAH!



JAGO!!!

SIH DIA
JARAN!!!

PEKO-OK!!!



AGAH SEKADANG
MENSERTI



KOMIK DIGITAL



BIDANG KOMIK DIGITAL

a. Pengertian

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

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

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

b. Ketentuan Teknis Karya

1. Penciptaan karya komik dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya (wajib mematuhi protokol kesehatan).
2. Penciptaan karya komik dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan orangtua/wali.
3. Peserta dapat menggunakan gawai/gadget (laptop, smartpone, tablet, dll) yang sesuai dengan kebutuhan/kenyamanan masing-masing untuk membuat karya komik digital.
4. Karya komik mengandung kekayaan kearifan lokal Indonesia.
5. Cerita yang disajikan dapat berupa kumpulan cerita pendek atau sebuah cerita utuh.
6. Format komik yang diperbolehkan ada dua macam: Format scroll comic (komik memanjang secara vertikal) yang diperuntukkan bagi platform webtoon, atau format komik box panel (komik dengan panel bujursangkar atau persegi) yang diperuntukkan bagi platform Instagram. Peserta dapat memilih format komik yang hendak dibuat.

7. Ketentuan untuk komik format webtoon: kanvas/bidang gambar yang digunakan lebar 800 pixel dan tinggi maksimal 20.000 pixel format jpeg 150 dpi. Total karya yang dikumpulkan adalah satu file PDF yang terdiri atas minimal 10 panel komik.
8. Ketentuan untuk komik format Instagram: kanvas/bidang gambar yang digunakan lebar 2048 pixel dan tinggi 2048 pixel untuk satu file format jpeg 150 dpi. Total karya yang dikumpulkan adalah minimal 12 gambar yang dikompilasi dalam satu file PDF.
9. Teknis konversi gambar menjadi PDF dapat dilihat di video tutorial yang ada di laman FLS2N SMA/MA menu informasi > video tutorial.
10. Font yang digunakan untuk judul dan sound effect tidak dibatasi jenisnya.
11. Font yang digunakan untuk dialog karakter adalah: anime ace / laffayette comic pro yang dapat diunduh secara gratis.
12. Gaya gambar dan teknik pewarnaan karya dibebaskan.
13. Isi komik ditujukan bagi pembaca remaja, penyajian dan bahasa yang digunakan dapat disesuaikan dengan target audience.
14. Karya wajib digambar oleh peserta, tidak boleh menggunakan foto, template, stock photo, clip art dan yang sejenis.
15. Peserta wajib menyertakan dokumen pendukung berupa:
 - foto sketsa storyboard/salah satu panel/halaman komik;
 - foto komik yang sedang diwarnai;
 - foto proses berkarya (dipotret oleh orang lain seperti keluarga).
16. Nama file karya harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi
(contoh: KOMIK DIGITAL_Putra Naga-ra_SMAN 1 Waingapu_Kabupaten Sumba Timur_Nusa Tenggara Timur).

c. Kriteria Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Bobot	Uraian
1	Tema	20%	Kesesuaian antara kisah yang dibangun dengan tema.
2	Narasi	20%	<ul style="list-style-type: none"> • kreativitas membangun alur, jalinan, dan kelogisan relasi antar-elemen dalam karya • Kesesuaian Bahasa dengan konten dan konsep karya serta keterbacaan (penggunaan dan penyusunan panel dalam membangun sekuens).
3	Kreativitas & orisinalitas	30%	Keunikan gagasan dalam penceritaan maupun kesesuaian konten dengan materi lomba.
4	Estetika	30%	Kualitas visual yang baik dan komunikatif

d. Soal Seleksi Tingkat Daerah

Post Covid-19 Theme

Sudah dua tahun lebih kita semua dalam kondisi pandemi yang sangat merubah cara kita dalam berkehidupan sejak munculnya pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020. Pemerintah Indonesia berencana mengubah status Covid-19 dari Pandemi menjadi Endemi, yang pada intinya adalah Covid-19 menjadi bagian dari keseharian masyarakat dunia. Masyarakat Indonesia sudah menerima keberadaan Covid-19 dengan berbagai sikap, dari preventif sampai ignorance yang membuat negara ini tidak segera lepas dari cengkeraman Covid-19. Sebagai komikus, observasi adalah sebuah aktivitas fundamental untuk menjadi sumber ide naratif yang mengikat perhatian pembaca. Tuangkan berbagai sikap dan perilaku masyarakat di sekitar kalian bagaimana mereka menyikapi endemi Covid-19 dalam sebuah sekuens narasi visual unik, menarik, menghibur serta mengangkat optimisme dengan nuansa kearifan lokal yang berakar dari fakta keseharian yang kalian amati.

Hal hal yang bisa kalian jadikan inspirasi:

- Rutinitas bersekolah
- Rutinitas kerja
- Lalu lintas
- Tempat tempat wisata / rekreasi yang dikunjungi
- Tempat tempat lainnya yang kembali beroperasi setelah sebelumnya tidak beroperasi selama pandemi
- Tempat ibadah
- dan lain sebagainya.

e. Soal Tingkat Nasional diberikan pada saat lomba

FLS2N 2022

Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional

10 CIPTA LAGU





BIDANG CIPTA LAGU

a. Pengertian

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

b. Persyaratan

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

c. Materi Lomba

Materi lomba cipta lagu mengandung semangat kepemudaan, motivasi, toleransi, empati, inspirasi, dan kearifan lokal dalam rangka meningkatkan martabat bangsa di mata dunia.

d. Persyaratan

1. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri).
2. Karya tidak pernah diikutsertakan dalam Festival/Lomba Cipta/Kompetisi Lagu yang lain.
3. Karya tidak pernah dipublikasikan di media apa pun dengan cara dan bentuk apa pun.
4. Peserta wajib menandatangani surat pernyataan keaslian karya atas lagu yang dilombakan.
5. Materi karya (audio dan partitur) akan diarsipkan dan menjadi milik Pusat Prestasi Nasional.
6. Lagu menjadi hak milik Pusat Prestasi Nasional tanpa menghilangkan hak cipta pengarang lagu.

Bagi peserta yang lolos ke tingkat nasional diperbolehkan melakukan perbaikan karya dengan catatan sebagai berikut:

1. Hanya diperbolehkan merekam ulang untuk kepentingan memperbaiki kualitas audio, misalnya seperti menghilangkan noise/suara kotor, memperjelas suara vokal/instrumen.
2. Boleh mengganti penyanyi dan nada dasar (apabila dibutuhkan).
3. Boleh menyempurnakan/menyesuaikan kembali partitur/notasi musik agar sesuai dengan karyanya.
4. Boleh mengubah sebagian kecil lirik (contoh: satu kata agar rima sesuai, mengganti kalimat dengan majas, menghilangkan kata yang tidak perlu/mengganggu).
5. Boleh menyesuaikan melodi lagu mengikuti perubahan lirik sesuai poin nomor 4 tersebut diatas.
6. Tidak diperbolehkan mengubah sebagian besar komposisi dan aransemen.
7. Tidak diperbolehkan menambah instrumentasi/suara latar.

f. Ketentuan Teknis Pengiriman Karya

1. Peserta mengirimkan file partitur lagu dalam bentuk not balok/not angka yang ditulis manual atau menggunakan software/aplikasi pendukung (Sibelius/Finale dan sejenisnya) dengan mengacu pada contoh yang terlampir di laman FLS2N SMA/MA.
2. Selain partitur lagu, peserta juga mengirimkan file teks lirik lagu dengan format PDF.
3. File partitur lagu yang diunggah memiliki resolusi 72 dpi, format PDF/JPG, dan tidak lebih dari 5 MB.
4. Rekaman lagu dalam bentuk audio (MP3 128kbps/High Quality audio).
5. Rekaman lagu dinyanyikan hanya dengan iringan satu alat musik dan dinyanyikan oleh penciptanya sendiri atau orang lain.
6. Proses perekaman lagu boleh menggunakan DAW (Garage Band, Logic Pro, Pro Tools, Cubase, Nuendo, dan sejenisnya) atau direkam langsung menggunakan mikrofon handphone dengan mengutamakan kejelasan vokal dan lirik lagu.
7. Lagu hanya bisa dinyanyikan satu orang saja.
8. Lagu yang dilombakan adalah asli karya peserta bukan duplikasi dari karya orang lain yang pernah dipublikasikan dalam hal melodi (rangkaian nada) dan lirik pada sebagian frase lagu maupun seluruhnya.

9. Durasi lagu maksimal 4 menit (sudah termasuk Intro, Interlude dan Coda).
10. Kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai.
11. File diunggah ke laman seleksi FLS2N sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n
12. Nama *file* karya harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: CIPTA LAGU_Angelique Monica_SMAN 1 Ende_Kabupaten Ende_Nusa Tenggara Timur)

g. Kriteria Penilaian

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Tema	30 %	Kesesuaian isi lirik lagu dengan tema lomba
2.	Orisinalitas	20 %	Unik dan otentik
3.	Teknik Komposisi	30 %	Kejelasan dan kesesuaian struktur atau bentuk lagu, Keindahan alur nada atau melodi dan kesesuaiannya dengan lirik lagu
4.	Musikalitas	20 %	Keserasian dan nilai estetis/sastra pilihan kata pada lirik lagu

BAB V

URAIAN TUGAS PENYELENGGARA



A. Panitia Pusat



1. Pra Pelaksanaan Seleksi (persiapan)

- a. Melakukan kordinasi dengan Pemerintah Provinsi melalui Dinas Pendidikan Provinsi.
- b. Distribusi informasi kepada seluruh peserta.
- c. Menyiapkan format dokumen yang harus diisi oleh siswa dan kepala sekolah dan diunggah ke dalam sistem aplikasi.
- d. Memastikan seluruh kebutuhan pelaksanaan FLS2N Jenjang SMA/MA secara daring dapat terpenuhi dengan baik.
- e. Memfasilitasi infrastruktur yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem pendukung maupun kegiatan utama demi terselenggaranya kegiatan pelaksanaan FLS2N Jenjang SMA/MA secara daring.

2. Pelaksanaan Seleksi

- a. Bersiap pada saat pelaksanaan uji coba maupun saat pelaksanaan seleksi lomba untuk mengantisipasi pertanyaan-pertanyaan atau kejadian yang bersifat darurat dan membutuhkan kebijakan yang berada di luar kewenangan tim teknis maupun tim juri dari masing-masing bidang lomba.
- b. Melakukan kordinasi dengan penanggung jawab kegiatan di masing-masing provinsi selama kegiatan berlangsung demi lancar seluruh rangkaian kegiatan.

3. Pasca Seleksi

- a. Memfasilitasi tim juri daerah untuk melakukan penilaian karya seluruh peserta secara daring dan luring (kondisi tertentu).

B. Panitia Daerah

1. Pra Pelaksanaan Seleksi (persiapan)

- a. Melakukan koordinasi dengan panitia pusat untuk memastikan seluruh peserta FLS2N Jenjang SMA/MA yang terdaftar di wilayahnya mendapatkan informasi terkait pelaksanaan seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA.
- b. Mendorong seluruh peserta mengikuti sesi uji coba untuk memastikan siswa telah memahami sistem aplikasi seleksi.



- c. Memastikan seluruh peserta terdaftar memiliki akses memadai untuk mengikuti seleksi secara daring.
- d. Dalam hal ditemukan peserta yang tidak dapat mengakses sistem aplikasi lomba baik secara peralatan maupun secara jaringan komunikasi (internet), Dinas Pendidikan Provinsi/Cabang Dinas/UPT/MKKS dapat membantu dan memfasilitasi siswa tersebut agar tetap dapat mengikuti seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA.
- e. Menyampaikan perkembangan berbagai kendala yang ada (jika ada).

2. Pelaksanaan Seleksi

- a. Menetapkan satu orang sebagai narahubung provinsi kegiatan seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA secara daring, dan mengirimkan nama dan kontakannya kepada Panitia Pusat untuk keperluan koordinasi lebih lanjut.
- b. Narahubung bertugas sebagai jembatan komunikasi siswa di wilayahnya dengan Panitia Pusat terkait pelaksanaan seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA.
- c. Memastikan dan memfasilitasi kebutuhan peserta dapat terpenuhi untuk dapat mengikuti seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA secara daring.
- d. Memastikan seluruh peserta yang berasal dari daerahnya dapat mengikuti seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA dari rumah, sekolah atau tempat lainnya dengan pengawasan orang tua.

3. Pasca Seleksi

- a. Memastikan karya peserta dapat terkirim kepada panitia.
- b. Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA di tingkat provinsi secara daring

C. Tim Juri Daerah

1. Pra Pelaksanaan Seleksi (persiapan)

- a. Menjaga kerahasiaan dan menjunjung tinggi aspek keadilan (fairness) atas hasil penilaian karya peserta.
- b. Mengikuti sesi pelatihan/workshop penilaian karya yang akan diberikan oleh juri nasional dan tim teknis.
- c. Melaporkan hasil penilaian karya peserta ke Dinas Pendidikan Provinsi dalam bentuk berita acara.



2. Pelaksanaan Seleksi

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

3. Pasca Seleksi

- a. Melakukan penilaian atas karya seluruh peserta.
- b. Melakukan seleksi peserta yang dinyatakan lolos untuk mengikuti tahap selanjutnya (FLS2N Jenjang SMA/MA tingkat nasional)

d. Tim Teknologi Informasi

1. Pra Pelaksanaan Seleksi (persiapan)

- a. Membangun sistem aplikasi seleksi berbasis daring yang memenuhi/mengakomodasi kebutuhan masing-masing bidang lomba.
- b. Menyimpan aplikasi ke dalam server komputer yang memiliki kemampuan akses dan tingkat kehandalan tinggi untuk dapat diakses secara bersama-sama.
- c. Menyediakan server yang secara fleksibel dapat mengakomodasi kebutuhan lalu lintas data yang bervariasi selama masa pengembangan, sesi uji coba, saat seleksi dan pasca seleksi.
- d. Melakukan integrasi data peserta ke dalam sistem seleksi.
- e. Sistem seleksi berbasis daring dapat diakses oleh peserta pada saat uji coba dan saat pelaksanaan kegiatan seleksi.
- f. Menyiapkan aplikasi yang diperlukan untuk kegiatan penilaian karya oleh masing-masing tim juri per bidang.

Melakukan pelatihan/training teknis aplikasi penilaian kepada tim juri dari semua bidang untuk melakukan penilaian karya.



2. Pelaksanaan Seleksi

- a. Memastikan server dan aplikasi daring berjalan dengan baik selama masa seleksi.
- b. Melakukan uji coba untuk memastikan aplikasi seleksi berjalan dengan baik dan lancar.
- c. Memastikan keamanan server dan aplikasi sehingga aman dari hacker maupun pencurian data.

3. Pasca Seleksi

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



e. Narahubung

Narahubung bertugas melayani peserta jika mengalami permasalahan akses dan kendala-kendala teknis selama pelaksanaan uji coba maupun pelaksanaan seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA secara daring. Para peserta yang mengalami permasalahan seperti yang dimaksud di atas, dapat bertanya kepada Narahubung hanya melalui pesan WhatsApp. Narahubung tidak melayani/menerima panggilan telepon.

Daftar Narahubung pusat yang dapat dihubungi adalah sebagai berikut :

Bidang Lomba	Nomor Kontak
 Baca Puisi	0851 7239 4780
 Gitar Solo	0851 7239 5571
 Monolog	0851 7239 6024
 Tari Kreasi	0851 7239 6097
 Vokal Solo Putra	0851 7239 6127
 Vokal Solo Putri	0851 7239 6252
 Desain Poster	0851 7239 6377
 Film Pendek	0851 7239 6388
 Kriya	0851 7239 6430
 Komik Digital	0851 7239 6926
 Cipta Lagu	0851 7239 7163



BAB VI

PENUTUP



PENUTUP

Keberhasilan penyelenggaraan seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA tahun 2022 dengan strategi daring ditentukan oleh semua unsur yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan seleksi secara jujur, tertib, teratur, penuh disiplin dan rasa tanggung jawab yang tinggi. Dengan memahami pedoman ini, panitia pelaksana dan semua pihak yang terkait dapat melaksanakan tugas sebaik-baiknya serta dapat menjamin mutu pelaksanaan seleksi FLS2N Jenjang SMA/MA dan mencapai hasil secara optimal yang mampu dipertanggungjawabkan.

Mekanisme dan bidang seni pada pelaksanaan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Jenjang SMA/MA tahun 2022 diharapkan dapat memberi warna bagi seluruh unsur yang terlibat di dalamnya. Perbaikan demi perbaikan yang diperoleh melalui evaluasi kegiatan yang sama pada tahun sebelumnya terus diupayakan dalam mencapai kesempurnaan dan optimalisasi pencapaian hasil sesuai dengan visi dan misi kegiatan.

Pedoman pelaksanaan FLS2N Jenjang SMA/MA disusun berdasarkan hasil dan pembahasan para akademisi, praktisi dan profesional yang berkompeten di bidangnya. Semoga Pedoman ini menjadi referensi dan petunjuk pelaksanaan bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Menyadari masih banyak kekurangan dalam pedoman ini, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan sebagai bahan masukan bagi penyelenggaraan seleksi di tahun mendatang. Semoga pedoman ini dapat dijadikan acuan sehingga kegiatan seleksi ini dapat terlaksana dengan baik, efektif dan efisien.

Pada akhirnya, harmonisasi dari berbagai unsur merupakan syarat mutlak terimplementasinya budaya sebagai kekuatan bangsa dalam membangun generasi muda yang berprestasi, berkarakter dan beretika melalui Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional.

Selamat berkarya !
#memuliakankearifanlokal
#menembusdunia



LAMPIRAN



LAMPIRAN 1: Naskah Puisi

PUISI WAJIB

“SAGU AMBON”

: W.S. Rendra

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

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

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

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

9 Mei 2002

PUISI PILIHAN

“KEPADA JAKARTA”

:Ajip Rosidi

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

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

Kucinta kau dalam ketelanjangan malam
Penuh warna dalam keriahah gemilang
Sibuk dalam kelengangan arah
Menjadi sudut jiwa paling sepi
Menyaruk-nyaruk jalan menyusur kali
Becermin di permukaan air kemilau
Bulan rendah seolah terjangkau

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

Kucinta Jakarta
Karena kau kota kelahiran kedua

PUISI PILIHAN

“YANG HIDUP KEMBALI”

: Ayatrohaedi

Tak semua ombak
menemu pantai.

Kehidupan tak berulang
tetapi selalu datang,
Jika malam bulan terang
atau pun di pinggir siang.

Kapan pun ia datang;
tak pernah ada yang menghalang,
karena ia bagai laut yang selalu gemuruh
dengan ombak
yang kadang tak menemu pantai,
pecah di jalan,
berantakan.

Hidup adalah laut yang gemuruh,
adalah gelora tak pernah reda.
Tak pernah berulang,
tapi selalu datang.

PUISI PILIHAN

“LAGU LAUT”

: D. Zawawi Imron

Sampaikan salamku, wahai kecipak laut
Pada bumi Bugisku yang hangat
Perahuku teramat jauh kini berlayar
Kutembangkan siul di tengah jerit lautan

Dan langit
tempat melukis hati gadisku
di mana saja sama birunya
Karena kesetiaan perlu diuji
oleh jarak, topan dan cakrawala

Semua gelombang biarkan terus menggebu
Paling-paling jadi gambar tenun sarungku
Dan sekian karang
bisa dihindar dengan kemudi

Ibu, alangkah jauhnya Sinjai
Meski tanpa tali temali
Engkau tetap tambatan
Dan kalau malang perahuku karam
Kuyakin hatimu, Ibu,
adalah kuburku yang sebenarnya

PUISI PILIHAN

“TERINGAT PADA DAUN”

: Eka Budianta

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

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

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

Rawamangun, 1983

PUISI PILIHAN

“LAUT BANDA”

: Gerson Poyk

Engkau adalah Ibu di antara Ibu yang selalu siap
memberi hujan dan angin yang menggiling
tepung ikan tepung sagu di negeri matahari

Engkau adalah Ibu di antara Ibu yang selalu hidup
di hati beta, di hati beta tak karuan di dasar harapan
manisku, kucari dasarmu dengan suara cinta sonata
atas gelombang wajahmu, benih-benih membuih
Walaupun hidupku adalah petikan gitar memar
akan kutimpa gita kelana di buih-buih sucimu
sampai azabku tiba membuang sauh di pantaimu

Berapakah mereka yang bertanah air laut dan pulau
memandang beta, memandang beta menaburkan angin
di atas perkasamu penuh rahasia buih-buih suci
yang tak ingin tertindih sebuah kebuasan
dan kelaparan gurun pasir dan salju?

Haluan kapalku yang menjelajah rahasia laut
adalah irama gitar kasih sejuta senar sunyi
seperti gelombang sonar meraba dasarmu terdalam
memantul di jurang dan palung gulita Laut Banda

Laut Banda, Laut Banda, aku membelah gelombangmu
berlayar meninggalkan goresan kata atas perkasamu
sambil menghirup langit bersih lazuardi mendekap
paru-paru yang diterkam berjuta kristal

Laut Banda, Laut Banda, paru-paru rapuhku memburumu
ke ujung hayatku aku meminta maaf sedalam dasarmu
jika sering melupakanmu
sebuah kebersihan langit yang terkait dengan isi kandunganmu
bayi-bayi suci yang akan datang di abad nanti
di sebuah daratan, hutan besarba sayap-sayap cenderawasih
di sebuah pantai, nyiur dan sagu begitu bersih
menunggu ikan dan harta karun sebuah bangsa besar
di pinggir lautan teduh

Suara Pembaruan, 4 Februari 1996

PUISI PILIHAN

“UBUD”

: Isma Sawitri

yang emas adalah padi
yang hijau adalah padi
yang bernas sesungguhnya padi
yang bergurau kiranya padi
inilah kebenaran pertama sebelum yang lain lain
karena laparlah yang pertama sebelum yang lain lain
sebelum berdirinya pura
sebelum tersusun doa
sebelum raja raja bertahta
Dewi Sri membenihkannya di atas bumi
di sinilah tempatnya ke mana ia harus datang
di sinilah manusianya kepada siapa ia harus datang
setiap musim berganti setiap musim beralih
Dewi Sri tetaplah pelindung pengasih
bagi mereka yang tabah dan tahu berterimakasih
yang emas adalah padi
Dewi Sri membenihkannya di atas bumi
sepanjang usia bumi
sepanjang hidup khayali
yang bernas sesungguhnya padi
Dewi Sri adalah warisan abadi
maka tercipta dongeng atas kenyataan
tercipta keyakinan pada kehidupan

PUISI PILIHAN

“DONDANG”

: Linus Suryadi AG

Dari Malioboro sampai Bulaksumur
Kamu petak. Kamu ukur
Tangan merentang. Hati menayang
Keringat pun mengucur

Orang asing mengolah gending
Gending mengolah orang asing
Dari mana kamu, Benua Dingin?
Tanpa sangsi menayuh batin

Rasa hidup yang lama terampok
Terpisah dan terpadu seruling
Saling berbagi dalam kelompok
Senggak-senggakan pun mecah dinding

Lalu jauh papan dan lama waktu
Mengundang kita buat berlagu
“Sirah plonthos jubah kuning
uwong polos—atine wening” *

1982

*Kepala gundul jubah kuning
Orang polos hatinya bening

PUISI PILIHAN

“SAMPUR GANDRUNG”

: Rissa Churria

akulah gandrung banyuwangi
penari yang saban hari melenggok
ke kanan kiri di antara tubuhmu
mewakili cerita dalam lakon hidup
serupa sritanjung menyeblang
di hadapan banterang

pandang aku dengan teduh mata
tanggalkan gairah yang merusuhi pikir
niatkan segala gerak hanya pada keagungan
sang wisesa memberi energi
dibarengi perintah suci

akulah penari
pada mata ini
telah dititipkan sorotnya
pada lengan dan bahu
diletakkan keindahan cipta
pada pinggang terbebat kendit
peredam cuaca dari segala gersang dunia
pada kaki gemerincing gentamaya
cipta sempurna mahluk

sampur-sampur berjatuhan
di antara bahu dan lengan
pitutur dan penghambaan
pada angin kutitipkan bisik
pada hujan kutitipkan cinta
pada cuaca kutitipkan kesejukan
padamu aku ada di sembarang ladang

Bekasi, 07.07.2021

PUISI PILIHAN

“INANG”

: Slamet Sukirnanto

Kuda-kuda mengibas lelah
Menuruni lembah
Menghalau kabut Sibolangit!
Lelaki tahu
Ke mana membawa luka dan darah
Inang! Bungkuslah resah
Dengan kantong plastik.

Gelarkan tikar karena Aku
Tenunan pandan leluhur karena Aku
Kukeringkan keringat dan barah
Inang! Kukayuh mimpimu!

Kuda kuda menatah tapak
Jalan batu batu—ingin rebah
Sisakan semangkok tuak putih
Dan nyanyi hidup baru
Inang! Kugali puncakmu!

(Brastagi, April 1979)

PUISI PILIHAN

“ELANG DI ATAS LEMBAH”

: Sitor Situmorang

Tak ada orang di jalan setapak,
di jalan terjal menuju lembah,
jalan turun ke desa
di pinggir danau.

Di udara (desa belum tampak)
meluncur elang
seperti perahu
di air teluk tenang.

Foto kenangan
masa kanak
tujuan berkunjung sejenak,
masuk biara waktu

menimang rindu
bertahta di puncak karang
gunung batu,
seperti burung

di jalan berbatu-batu
jalan turun ke danau,
sebelum tikungan terakhir,
pandang mencari elang.

Tak tampak lagi.
Perahu pun sudah lenyap di balik tanjung.
Lalu terdengar suara kampak,
pohon rubuh ditebang—

anjing menyalak.
Segera aku akan menginjak gerbang lembah,
hilang resah,
masuk desa
seperti elang
pulang sarang.

PUISI PILIHAN

“DI CANDI PRAMBANAN”

: Sutan Takdir Alisjahbana

Dari jauh angin mengombak padi, desir-membuai
daun ketapang di atas kepalaku.

Susunan batu tingkat-meningkat, indah berukir arca,
membangunkan candi tempat memuja.

Di mata kalbuku terbayang pendeta, menelutut-tunduk
di hadapan dewa memohonkan sempana:

Di dalam hati menyala bakti, menyerahkan badan
dan jiwa kepada batari sakti.

Datang bisikan dari jauh, sayup-sendu menyelapi
Sukmaku: Berabad-abad candi terlupa, masa baik
berganti buruk. Seni yang dilahirkan bakti-sukma
yang ikhlas muram tak mungkin!

Hatiku tiada rindu kepadamu masa, ketika pendeta
meniarap di hadapan Syiwa, ketika jiwa-berbakti
menjelma candi berarca.

Tidak, tidak! Tidak, tidak!

Ya Allah, ya Rabbani, kembalikan ketulusan
jiwa-berbakti pembentuk candi kepada umatmu!

Dan aku akan melahirkan seni baru, tidak serupa-sebentuk ini...,
abadi selaras dengan gelora sukma dan zamanku.

PUISI PILIHAN

“KEHENINGAN LAUT”

: Tri Astoto Kodarie

inilah wilayah yang telah lama kita cari
keheningan laut dengan gugusan kabut
di antara zikir di air mata dan desir kebimbangan
bunga-bunga karang menjulang melambai
saat lirih angin entah dari samudra mana meniupnya
mengapungkan suasana menjulurkan gigil yang panjang
siapa punya keheningan di sayatan waktu?

jendela kesadaran kita telah menyusun batu-batu karang
sebelum riak-riak kegetiran mengepung labirin kerinduan
seribu gelombang pun akan pasang di lambung derita kita
sementara kita menebarkan langkah menuju warna kehidupan
menggantungkan raga di pohon-pohon bakau
akankah selalu tertanam nurani kesederhanaan ibu?

keheningan laut mengisyaratkan anugrah yang kita reguk
dari sisa-sisa cuaca dan percakapan sukma
di curamnya tebing-tebing peradaban

Parepare, 1995

LAMPIRAN 2: Partitur Lagu Pilihan

Gitar Solo (Tingkat Nasional)

“Mimpi Tak Pernah Hilang”

Cipt : Maria Chandrayani Bai Nai

Fis = Do
4/4
♩ = 85

Voice

07 | 1̣.7̣ . 6̣ 5̣.3̣ . 2̣ | 3̣ . . 0 7 | 1̣.7̣ . 6̣ 5̣.3̣ . 2̣ |
Ta pak ku_ ter an tuk_wak tu lu ka ba_ ru me nga nga

5

Voice

8 | 3̣ .5̣ . 6̣ . 0 7 | 1̣ .7̣ . 6̣ 5̣ .3̣ . 2̣ | 3̣ .5̣ . 6̣ 3 0 1 1 |
mem bi_ ru_ me ru sak_ je jak a_ sa yang me_ rin du di te

8

Voice

11 | 4 .3̣ . 2̣ 4 .3̣ . 2̣ | 1 . . 0 | 6 .5̣ . 5̣ 6 .3̣ . 2̣ |
ngah ma_ lam yang me_ ra gu Pi lu_ i ni me_ nya

11

Voice

15 | 3 4 3 3 . 0 5 | 6 5 3 4 3 3 | 4 3 2 1 . 0 1 | 5 .4 . 3 2 .1 . 1 |
tu_ di te ngah ke la_ bu_ ber sa ma_ rin du yang i

15

Voice

18 | 5 .6̣ . 3̣ 4 3 3 1 | 4 3 2 . 4 3 2 . 1 | 1 . . 0 |
ngin men_ cum bu_ per ti wi yang_ u sang ber_ de bu

18

Voice

21 | 5 6 1̣ | 2̣ .2̣ . 1̣ . 2̣ 2̣ 2̣ . 1̣ . 3̣ | . . 0 3̣ 2̣ 1̣ |
Mim pi in dah i_ tu_ tak per nah_ sir na_ ter pa_ tri

21

Voice

24 | 6 . 6̣ . 6̣ 5̣ 5̣ 5̣ . 6̣ | 5 . 0 5 6 1̣ | 2̣ .2̣ . 1̣ . 2̣ 2̣ 2̣ . 1̣ . 3̣ |
ra pi_ di da lam nu_ ba ri Ra puh tak mem bu_ at_ a sa ti_ a da

24

Voice

27 | . 0 5̣ 4̣ 3̣ | 2̣ 2̣ 2̣ . 1̣ . 1̣ 2̣ 2̣ 2̣ . 1̣ . 1̣ | . . 0 0 7 |
se ma ngat ba ru a_ kan.se la lu ku_ ga pai_ Se

27

Voice

30 | 1̣.7̣ . 6̣ 5̣.3̣ . 2̣ | 3̣ .5̣ . 3̣ . 0 7 7 | 1̣.7̣ . 6̣ 5̣.3̣ . 2̣ |
ri bu_ pe lik men_ ja di se_ mu_ ter om bangam_ bing dan ter_ hem

30

Voice

33 | 3 .5̣ . 6̣ . 0 7 | 1̣ .7̣ . 6̣ 5̣ .3̣ . 2̣ | 3̣ .5̣ . 3̣ . 0 1 1 |
pas de_ bu_ mem be ri_ je da un_ tuk ber pa_ cu_ me nge



2

33
Voice

4 . 3 . 2 4 . 3 . 2 | 1 . . 0 | 3̣ i 6 i |

jar a___ sa yang di___ tu ju Wa lau lang kah

36
Voice

6 . 5 5 . 5 6 i | 2̣ . 2̣ . i i . i . 2̣ | 3̣ 2̣ i 0 |

ter___ ta___ tih ji wa mu da ku___ a kan te___ rus meng ge bu

39
Voice

3̣ . i . i 6 . i . i | 2̣ . 2̣ . 3̣ 2̣ . i . 5 | 5 4 3 2 . i . 2̣ |

un tuk_ me ra ih_ se mu a_ ci ta ci_ ta ku_____ ho_

42
Voice

7 6 5 . 0 5 6 i | 2̣ . 2̣ . i . 2̣ 2̣ 2̣ . i . 3̣ | . . 0 3̣ 2̣ i |

ho_____ Mim pi in dah i___ tu___ tak per nah_ sir na_____ ter pa tri

45
Voice

6 . 6 . 6 5 5 5 . 6 | 5 . 0 5 6 i | 2̣ . 2̣ . i . 2̣ 2̣ 2̣ 2̣ i . |

ra pi_ di da lam nu_ ba ri Ra puh tak mem bu_ at_ a sa ti_ a_

48
Voice

5 4 3 4 3 0 5 6 3 | 2̣ 2̣ 2̣ . i . i 2̣ 2̣ 2̣ . i . i | . . 0 5 4 3 |

da_____ se ma ngat ba ru a_ kan se la lu ku_ ga pai_____ Se ma ngat

51
Voice

2̣ 2̣ 2̣ . i . i 2̣ 2̣ 2̣ . i . i | . . 0 5 4 3 | 2̣ 2̣ 2̣ . i . i 2̣ 2̣ 2̣ . i . i |

ba ru a_ kan se la lu ku_ ga pai se ma ngat ba ru a_ kan se la lu ku_ ga pai

54
Voice

2̣ i i i . 0 | 6̣ . i . i 2̣ . 2̣ . i | i . . . ||

Mim pi_ tak per nah_ hi lang



“Berakhir Bahagia”

Cipt : Alicia Grace Rumapea

DO= C
TB= 4/4
Moderato

I.

C C

| 5 3 . 3 3 2 . 1 | 2 3 . 3 3 . |
Ta wa - mu tak la - gi ter de - ngar

F F

| 5 3 . 3 3 2 . 1 | 2 3 . 3 3 1 2 3 |
Tak se - pin taspun di te li - nga mungkin kau

Dm7 F Fm6 C

| 2 3 2 1 6 . | . 0 1 2 3 2 . 1 | 5 . . . |
Se dang ber - ta nya e sok ba gai - ma na

II.

C C

| 5 3 . 3 3 2 . 1 | 2 3 . 3 3 . |
Pa dam se mangat dan ga i - rah

F F

| 5 3 . 3 3 2 . 1 | 2 3 . 3 3 1 2 3 |
Ter bu - ruk keluh dan deri - ta ma sih kah

Dm F G F Dm E7

| 2 3 2 1 6 . | 6 . 2 3 2 5 | 5 . . 0 2 3 | 4 . 3 2 . 7 |
A - kan ber sa ma yang ter cin ta ber ha - rap le kas mem -

Am F#m7-5 Dm G C

| 2 1 1 . 0 6 7 | 1 1 1 . 1 2 3 2 . 1 | 2 . . 0 1 |
Ba ik ber ha rap ter de - ngar ka bar gem - bi - ra Do -

Reff:

C Cmaj7 F Am G

| 1 1 . 1 7 5 . 3 | 6 5 . . 0 3 | 3 4 . 5 5 3 . 2 |
'a ter - ba - ik un - tuk ki ta me - Mohon pa da yang ku -

F F G C G/B Am

| 2 1 . . 0 5 | 1 1 . 2 2 . 3 | 2 2 . 5 3 0 5 |
a sa sa - ling men - ja ga dan men gu - at kan hing -

Dm C/E F G C

| 1 1 . 1 2 3 | 1 . 2 3 2 . 1 | 1 . . . ||
ga i - ni ber ak - khir ja di ba - ha - gia

III. $\begin{array}{c} \text{C} \quad \text{C} \\ | \quad \underline{5 \ 3} \ . \ \underline{3 \ 3 \ 2} \ . \ \underline{1} \ | \ \underline{2 \ 3} \ . \ \underline{3 \ 3} \ . \ | \\ \text{Wa lau su lit tuk di ha da pi} \end{array}$

$\begin{array}{c} \text{F} \quad \text{C} \\ | \quad \underline{5 \ 3} \ . \ \underline{3 \ 3 \ 2} \ . \ \underline{1} \ | \ \underline{1} \ \underline{7} \ . \ \underline{5} \ . \ \underline{1 \ 2 \ 3} \ | \\ \text{Te tap-lah teguh dan perca - ya ya kin lah} \end{array}$

$\begin{array}{c} \text{Dm 7} \quad \text{F} \quad \text{C} \quad \text{F} \\ | \quad \underline{2 \ 3 \ 2} \ . \ \underline{1} \ \underline{6} \ . \ | \ . \ \underline{0} \ \underline{2} \ \underline{2 \ 3 \ 2} \ \underline{5} \ | \ \underline{5} \ . \ . \ \underline{0} \ \underline{2 \ 3} \ | \\ \text{i ni se - mu - a A kan ber la lu ber ha -} \end{array}$

$\begin{array}{c} \text{Dm} \quad \text{E7} \quad \text{Am} \quad \text{F\#m 7-5} \\ | \quad \underline{4} \ . \ \underline{3 \ 2} \ . \ \underline{7} \ | \ \underline{2} \ \underline{1} \ \underline{1} \ . \ \underline{0} \ \underline{6} \ \underline{7} \ | \\ \text{rap le kas mem - ba ik berha -} \end{array}$

$\begin{array}{c} \text{Dm} \quad \text{G} \quad \text{C} \\ | \quad \underline{1 \ 1 \ 1} \ . \ \underline{1 \ 2 \ 3} \ \underline{2} \ . \ \underline{1} \ | \ \underline{5} \ . \ . \ \underline{0} \ \underline{1} \ | \\ \text{rap terde - ngar ka bar gem - bi ra Do -} \end{array}$

kembali ke Reff





LAMPIRAN 3: Naskah Monolog

“CINGCOWONG”

Naskah Monolog

Karya: Ratna Ayu Budhiarti

Dalam sebuah ruangan, (seolah-olah) ada televisi, remote dan segelas air minum.

Hah? Apa itu? **(memegang remote, seperti membesarkan volume tv)**

Yang benar saja! Ini aku tidak salah lihat, bukan? Luar biasa, salut...salut... **(geleng-geleng kepala)**

Baru kali ini aku lihat perhelatan besar sekelas internasional dengan kearifan lokal Indonesia. Kalian mengerti kan maksudku? **(melihat ke arah penonton)** iya, itu lho... pawang hujan! Sebentar, sebentar... itu kok masih tetap saja hujan? Oh, apa dia gagal? Duh, jangan malu-maluin dong! Oh, bukan, dia sedang menenangkan hujan. **(mengambil air minum, meneguknya satu kali)**

(pindah lokasi duduk)

Apa kalian pernah melihat pawang hujan beraksi? Atau mendengar bagaimana mereka melakukan banyak cara menghalau awan hitam?

Kabarnya bahkan ada yang tidak boleh mandi atau harus melemparkan celana dalam ke atas genting supaya hujan tidak turun. Bawang merah dan cabai bisa jadi perantara kalau ditusukkan ke tusuk sate dan ditancapkan di tanah atau media lain.

“Tapi itu artinya melawan Gusti Allah!” Wak Jamil di kampungku paling keras teriak urusan begini. Katanya, itu sama saja dengan tidak menerima apa-apa yang sudah diatur Tuhan, tidak tahu diri. Ah, kupikir sangat sensitif jika sudah bawa-bawa persoalan ini. Apalagi kalau aku tulis soal begini di medsos. Uuuh, dijamin deh jempol netizen lebih gesit daripada kecepatan kuda!

Contohnya saja, soal kecil, waktu aku mengomentari penampilan idola netizen yang jasnya miring sedikit, komentar balasan justru bukan kudapat dari idola, tapi dari penggemar fanatik yang rela membela idolanya mati-matian. Siap perang kata-kata sampai menantang segala! Kurasa pergeseran kekuatan suara politik juga bisa dipengaruhi jempol netizen ini lho!

Aku yakin, soal pawang hujan ini pun jadi viral gara-gara netizen. Andai semua netizen memiliki akses terbatas untuk memberikan komentar, tentu tidak akan seheboh ini.





(merenung, memandang kejauhan, kemudian menjentikkan ibu jari dan jari tengah)

Aku ingat sesuatu! Bukan soal menghentikan hujan. Tapi sebaliknya. Suatu hari, di perkampungan nenekku, kemarau betah sekali menyambang. Penduduk sudah mulai gelisah dengan cuaca panas, persediaan makanan yang semakin menipis, dan sawah ladang yang kekeringan. Nenek bilang, biasanya ada upacara jika keadaan terus menggelisahkan seperti itu. Penduduk di sana mayoritas petani. Mereka sangat menggantungkan penghasilannya dari hasil tani. Kau bisa bayangkan, bukan, apa jadinya jika panen melulu gagal sementara kebutuhan hidup terus mendesak?

(menirukan suara nenek-nenek) Sejak dulu, upacara ritual selalu menghadirkan Cingcowong. Harus ada boneka itu, yang jadi perantara memanggil hujan. Itu dimulai oleh Rantasih, leluhur di desa ini. Rantasih yang gagal mengajak masyarakat mencari mata air, akhirnya menemukan cara lain agar masyarakat mau berkumpul dan melakukan ritual sesuai seperti petunjuk yang didapatnya lewat tirakat tidak makan dan tidak minum selama tiga hari. Dalam petunjuk itu, masyarakat harus melakukan ritual dengan media Cingcowong.

(mengubah suara menjadi normal lagi) Ya aku ingat lagi, suatu kali aku pernah melihat upacara itu saat umurku masih kecil. Waktu itu tentu saja aku tidak terlalu mengerti dengan apa yang mereka lakukan. Yang kutahu, bagi anak-anak seumurku, boneka Cingcowong itu tampak menyeramkan. Aku sempat dikejar boneka itu! Iya, asal kau tahu, boneka itu akan mengejar orang-orang yang tidak percaya pada saat menyaksikan upacara itu.

(boleh dilagukan semua atau sebagian)

- Cingcowong-cingcowong
- Bil guna bil lembayu
- Shalala lala lenggut
- Lenggute anggedani
- Aya panganten anyar
- Aya panganten anyar
- Lili lili pring
- Denok simpring ngaliro
- Mas borjol gedog
- Mas borjol gedog
- Lilir guling gulinge sukma katon
- Gelang-gelang layone
- Layoni putra maukung
- Maukung mangundang dewa
- Anging Dewa anging sukma
- Bidadari lagi teka
- Bidadari lagi teka
- Jak rujak ranti
- kami junjang kami loko
- Pajulo-julo
- temu bumiring mandiloko*





Begitu nyanyian Cingcowong yang dinyanyikan sinden.

(Jika dinyanyikan sebagian, kalimatnya jadi: “begitulah sepotong lagu Cingcowong dalam ritual yang dinyanyikan sinden.”)

Para penabuh alat memainkan alatnya. Ada yang memukul-mukul buyung dengan hihid atau kipas yang terbuat dari anyaman bambu. Ada yang memukul bokor dari kuningan dengan dua buah ruas kayu. Aku bersama kakakku diam-diam menikmati pertunjukan ritual itu. Suara musik yang tercipta antara pukulan kayu di bokor, nyanyian sinden, dan gerakan mereka sekecil apapun terasa menggugah.

Menurut teori, mendengarkan musik bisa mempengaruhi kesehatan juga, kawan. Kesehatan fisik dan mental. Pikiran kita bisa lebih tenang, rasa sakit juga bisa berkurang, dan energi pada tubuh tersalurkan. Menurut kalian, apa yang paling berpengaruh saat mendengarkan musik? Buatku, alunan irama dalam musik itu. Apapun musiknya. Kakakku bilang, orang bisa trance saat main musik. Asyik, bukan?

Musik yang didengar saat ritual pun menarik, ada perasaan lain, seperti berada di dunia berbeda. Sementara itu ibu Nawita, yang jadi punduh, berada di tengah halaman. Tampak olehku, ia memangku boneka memasuki area tempat ritual berlangsung. Di atas tikar, sudah tergelar sesajen, parukuyan lengkap dengan kemenyan, telur asin, tumpeng kecil, cerutu, gula batu, kue-kue, kembang rampe tujuh warna, dan macam-macam lagi yang aku tak bisa ingat semua.

(melompati bagian di antara anak taraje/tangga sambil memangku boneka) begini kira-kira gerakan ibu Nawita itu. Berjalan di antara anak taraje. Celah di antara anak tangga dari bambu ini ukurannya memang cukup untuk satu langkah kaki. Ibu Nawita terus berjalan diikuti oleh dua orang lain, beriringan dari ujung awal sebelah sini, sampai ke ujung akhir di sebelah sana. Mereka berjalan bolak-balik selama tiga kali

(tiba-tiba diam di tengah tangga sambil tetap memangku boneka) Ibu Nawita menghadapkan boneka Cingcowong ke arah cermin yang dipegang asistennya.

(membuat gerakan menyisir rambut boneka)

Cingcowong juga harus disisir biar rapi rambutnya. Lihatlah, lihat! Sabuk boneka ini dipegangi oleh asistennya dari sisi kiri dan kanan.

Bidadari lagi teka

Bidadari lagi teka

Jak rujak ranti

kami junjang kami loko

Pajulo-julo

temu bumiring mandiloko*





Lagu selesai dikumandangkan sinden. Cingcowong mulai bergerak-gerak. Semakin lama semakin tidak beraturan. **(menggerak-gerakkan boneka ke depan dan belakang berayun)**

Bayangkan! Aku yang awalnya menghidmati pukulan kayu di bokor dan nyanyian sinden, jadi keheranan. Konon katanya saat itu roh leluhur sedang memasuki boneka Cingcowong. Aku tidak percaya. Bagaimana caranya bisa masuk begitu?

Apa? Kalian bilang apa? **(menyimpan boneka, berjalan ke depan panggung, mendekatkan telinga ke arah penonton)**

Tidak, kalian jangan bilang aku tidak menghargai adat. Aku masih kecil waktu itu. Tidak mengerti hal-hal semacam itu. Ya namanya juga anak kecil, toh? Tidak masuk akal buatku waktu itu.

Sekarang? Gimana sekarang? **(hening beberapa saat, lalu menghadap penonton)**
Penasaran yaaaa? Kalian kepo!

Waktu itu aku berbisik pada kakakku, “upacara ini aneh dan tidak masuk akal”, lalu aku iseng komat-kamit.

(melafalkan dengan nada kanak-kanak yang mengejek, boleh juga sambil mengerak-gerakkan badan seperti menari)

Cingcowong cingcowong, hulu canting awak bubu!

Cingcowong cingcowong kepala canting badan bubu!

Tiba-tiba boneka itu mengejarku! **(mengambil boneka, dan bersikap ketakutan seolah boneka itu mengejar)** Lihat, lihat dia menyeringai! Matanya seperti hidup! Ya Tuhan. Kupikir Cingcowong tidak akan bereaksi seperti itu.

Nenek, tolong! Kakak, tolong aku!

Aku seperti bisa mendengar boneka Cingcowong itu bicara. **(bicara dengan suara aneh sedikit mendesis)** ssshhh... kamu bocah! Berani-beraninya mengolok-olok aku! Hiiih!

Aku merapatkan badanku pada kakak di dekatku. Sambil komat-kamit memohon agar aku tidak dikejar-kejar Cingcowong. **(setengah berteriak memohon)** Neeek, toloong!

Nenek yang sedang berada di teras dekat halaman, mendekati aku. **(menirukan suara nenek)** Kamu bicara apa tadi? Tidak boleh begitu! Percaya! Kamu harus percaya! Kamu juga tidak boleh mengolok-olok Cingcowong.

Tapi.. tapi... **(ketakutan lagi, merasa boneka Cingcowong semakin dekat)**

Nenek! Tolonglah. Usir boneka itu. Jauhkan dia dariku. Ampun, nek, ampun. Iya, aku percaya. Percaya. Maaf, Cingcowong. **(menangkupkan kedua tangan)**

Ibu Nawita dan seorang asistennya memegang lagi boneka Cingcowong itu. Kepala Cingcowong dari batok kelapa itu dilukis dengan riasan, diberi baju warna kuning, dipasangkan sampur di badannya yang terbuat dari bambu, dan lehernya berhiaskan kalung kamboja.





Suasana malam hari di halaman terasa mistis. Kupikir tampilannya jadi lebih menyeramkan ketika boneka itu terus bergerak-gerak.

Ritual diakhiri dengan saweran bunga kamboja yang dicampur dengan air. diciprat-cipratkan ke arah penonton. **(membuat gerakan menciprat-ciprat dan berteriak)** Hujan! Hujan! Hujaaaaan!

(Menarik napas panjang, merasa lega) untung saat itu aku segera ditolong. Aku tidak tahu apa yang akan terjadi jika boneka itu terus mengejarku. Sejak saat itu aku kapok mengolok-olok sesuatu yang sudah menjadi adat, atau hal-hal yang tampak tidak masuk akal.

Benar, kita harus percaya penuh pada Tuhan. Namun bagaimanapun, ada makhluk lain, dunia lain, yang tak bisa kita lihat dengan kasat mata. Makhluk yang sama-sama ciptaan Tuhan. Ada ritual-ritual yang masih dilakukan oleh masyarakat kita. Semakin hari semakin jarang pula orang yang melestarikannya dengan alasan jaman sudah modern. Segala sesuatu sudah bisa diprediksi dan dipelajari secara keilmuan.

(Kembali meraih remote tv, lalu duduk) kita kembali bahas perempuan di tv ini saja. Kalian lihat bokor itu? Singing bowl itu juga biasa dipakai untuk meditasi. Beberapa orang menggunakannya untuk terapi pengobatan. Aku pernah ikut meditasi dengan singing bowl itu. Frekwensi di tubuh kita diselaraskan, kata guruku. Mungkin itu pula yang berusaha dilakukan perempuan dalam tv ini. Dia bukan memanggil hujan seperti Ibu Nawita dengan boneka Cingcowongnya. Perempuan ini mengendalikan hujan. Dia meminta hujan berhenti.

Hei, lihat itu, ada pembalap menirukan gerakan pawang hujan! Berita viral ini! (menunjuk tv)

Aku ingatkan, kau boleh memilih percaya atau tidak. Cuaca memang bisa diprediksi, mungkin pawang hujan punya keahlian khusus yang tidak kita ketahui. Mungkin saja keahliannya itu diturunkan. Ibu Nawita di kampung nenek juga kabarnya merupakan turunan dari Rantasih, perempuan yang keras kepala mengajak penduduk desa mencari mata air. Perempuan yang prihatin dengan kemarau Panjang yang melanda desa, sampai menggelar upacara memanggil hujan dengan boneka Cingcowong.

Ada satu rahasia yang baru kuketahui beberapa hari yang lalu, sebelum nenekku meninggal. Ternyata nenek juga keturunan Rantasih, dan menjadi punduh pernah dilakukannya sebelum dilanjutkan Ibu Nawita yang dirasa lebih kuat kebatinannya. Menurut bisikan batin yang diperoleh Nenek, tahun depan aku yang harus menggantikan Ibu Nawita menjadi punduh.**(menyeringai, menunjukkan wajah misterius).**

Catatan:

*mantra dan lagu yang dinyanyikan sinden bisa disesuaikan dengan budaya setempat.





“Ambina Tak Sengaja”

Naskah Monolog

Karya: Shinta Febriany

Monolog Ambina Tak Sengaja diperankan oleh karakter bernama Ambina, seorang remaja. Ambina dapat diperankan oleh perempuan dan laki-laki. Latar kisah di sebuah kamar tidur, di malam hari di tahun 2022.

Sebuah kamar dengan pencahayaan terang. Tampak meja belajar dan kursi, ranjang, serta lemari. Ambina duduk terpaku di kursi. Pandangannya mengarah ke pintu kamar yang tertutup. Tampak kardus berwarna coklat di depan pintu.

Ambina : (Dengan wajah bingung) Apa yang harus kulakukan sekarang? Mengapa ini bisa terjadi? Aku sudah berhati-hati, mengendarai motor dengan laju normal. Tidak balap. Aku tidak balap. Aku memperhatikan kendaraan lain yang lalu lalang. Tapi mengapa aku bisa tak melihatnya? Apakah aku melamun? Tidak. Rasanya aku tidak melamun. Tapi entahlah. Mungkin aku melamun. Aku tak ingat. Sial! Benar-benar sial!

Ambina beranjak ke kardus hendak membuka tutup kardus tapi niat itu diurungkan. Dia berjalan mundur perlahan. Raut wajahnya penuh kecemasan.

Ambina : Bagaimana kalau tuan dan nyonyanya mulai mencarinya? Bagaimana kalau ada yang melihatku melakukannya? Tuan dan nyonyanya akan membuat pengumuman dan menyebarkannya ke media sosial. Lengkap dengan fotoku, nama sekolahku bahkan alamatku. Netizen akan menghujatku, menyebarkan fotoku, foto sekolahku, foto ibu, bapak, kawan-kawanku, semuanya. Habislah aku! Habis! Aduuh. Bagaimana ini? Apa yang harus kulakukan?

Ambina terduduk di ranjang. Pandangannya kembali ke kardus. Matanya tak berkedip beberapa jenak.

Ambina : (Berbicara ke dirinya) Tenang, Ambina. Tenang. Tenanglah. Tarik nafas. Hembuskan. Tarik nafas. Hembuskan. Iya, aku harus tenang. Aku tak sengaja melakukannya. (Berbicara ke penonton) Sungguh tak sengaja. Kalian percaya aku, kan? Kalian harus percaya padaku. Tuan dan nyonyanya juga harus percaya padaku. Aku tak pernah melakukan kejahatan. Aku orang baik. Tanya saja kawan-kawanku. Tanya saja ibu dan bapakku. Tapi mengapa ini terjadi padaku? Mengapa? Atau kalian juga pernah mengalaminya? Apa yang kalian lakukan ketika itu? Ah, kalian tak bisa menjawab pertanyaanku. Kalian sedang menontonku, tidak bisa memikirkan hal lain. Kalian sedang melakukan tugas kalian.

Ambina menutup wajahnya dengan bantal rapat-rapat.





Ambina : (Berbicara ke dirinya dengan nada menghardik) Ambina, apa yang kau lakukan? Kau bisa mati kalau membekap wajahmu seperti itu! Tidakkah cukup untukmu satu kematian hari ini? Atau kau ingin mati seperti...

Tubuh Ambina rebah ke ranjang. Dia berbicara ke langit-langit kamar. Dia berusaha menahan tangis.

Ambina : Tolonglah aku. Tolonglah aku. (Bangkit dengan sigap dan berbicara ke penonton) Kalian harus menolongku. Pada siapa lagi aku harus meminta pertolongan? Pada siapa? Aku benar-benar tak sengaja. Aku tak melihatnya. Tiba-tiba dia sudah ada di sana. (Mulai menangis) Oh, apa yang sudah kulakukan? Aku baru saja pulang setelah mengerjakan tugas dengan kawan-kawan. Kami mengerjakan tugas, ngobrol, makan lalu pulang. (Seperti mengingat sesuatu) Aku makan sambil lihat telepon selular dan makananku tidak habis. Tersisa. Aku sudah kenyang. (Diam sejenak) Apa ini hukuman untukku? Jangan-jangan dia adalah jelmaan meong palo karella'e, pengawal setia Sangiang Seri, dewi padi dalam sure' I La Galigo. Aku pernah baca kisahnya. Kisah masa lampau yang mengajarkan untuk menghargai makanan dan minuman. Apa ini hukuman untukku karena aku tak menghargai makanan? Ya, ini pasti hukuman untukku. Ini adalah hukuman atas perbuatanku yang sering tidak menghabiskan makanan. Akhirnya dibuang padahal banyak orang yang butuh makanan. Hukuman untuk orang yang menyia-nyiakan makanan. Aku tidak menghargai makanan. Aku tidak memberi makanan pada orang yang membutuhkan malah membuangnya. Keterlaluan! Ya, kau keterlaluan, Ambina! (Mendatangi kardus) Apakah kau jelmaan meong palo karella'e? Apakah kau jelmaan meong palo karella'e? Jawab pertanyaanku, jangan diam saja. Jawab! Jawab! (Mulai menangis lagi) Mengapa kau diam saja? Mengapa kau diam saja? Mengapa? Bantulah aku.

Ambina menangis terisak beberapa saat. Dia mendekat ke kardus dengan rasa takut, membuka tutup kardus dengan satu tangan. Dia menutup matanya dengan telapak tangan lainnya dan hanya menyisakan sedikit yang terbuka agar dapat mengintip isi kardus. Tubuhnya sedikit menjauh dari kardus. Wajahnya tampak kaget.

Ambina : Benar! Benar dugaanku! Dia memiliki tiga warna. Dia berwarna belang tiga warna. Dia meong palo!

Tiba-tiba Ambina bangkit berdiri dan berkata lantang.

Ambina : Tidak. Dia bukan meong palo. Ini bukan hukuman. Dia tak menjawab pertanyaanku karena sudah mati. Dia bukan jelmaan siapa-siapa. Dia bukan jelmaan meong palo karella'e. Bukan pengawal setia dewi padi sangiang seri. Itu mitos yang bernilai kearifan agar kita belajar menghargai bahan pangan yang telah ada sejak dahulu, yang telah menghidupi kita. Aku memang salah karena sering seenaknya menyia-nyiakan makanan tapi ini bukan hukuman. Aku akan belajar menghargai makanan.





Ambina terdiam seperti mengingat sesuatu. Dia mengambil telepon selulernya, menekan tombolnya. Dia sedang mencari informasi. Beberapa saat wajahnya terlihat serius membaca.

Ambina : Nah, ini yang kubutuhkan. (Masih sambil melihat ke telepon selulernya) Jadi dia telah dipelihara oleh orang-orang Mesir sejak tahun 4.000 SM untuk menjaga bahan pangan dari jarahan tikus. Dia dianggap sebagai jelmaan Dewi Bastet bahkan diperlakukan layaknya manusia. Siapa pun yang membunuhnya akan menerima balasan dibunuh juga. Hah? Apa?

Spontan Ambina melempar telepon selulernya. Dia berteriak ketakutan, melihat sekelilingnya, dan lari meringkuk ke bawah ranjang, ke dalam lemari lalu ke bawah ranjang lagi, ke dalam lemari lagi. Berulang-ulang lalu senyap. Dia keluar dari persembunyian dan bergegas mencari telepon selulernya, menekan tombolnya lalu terlihat membaca lagi.

Ambina : (Bicara ke penonton) Belum selesai penjelasannya. (Lanjut membaca) Tradisi Mesir Kuno inilah yang disebut-sebut sebagai penyebab munculnya mitos mengubur yang mati tertabrak dapat mencegah nasib sial. (Bicara ke penonton dengan wajah cerah) Aha! Aku tahu sekarang. Aku akan menguburnya. Ya, aku akan menguburnya. (Terdiam sejenak) Tapi bagaimana jika tuan dan nyonyanya tidak terima dan menuntutku? Menyeretku ke polisi dan memenjarakanku. (Wajahnya ketakutan) Ya Tuhan! Ini sungguh menakutkan. Aku tak bisa lagi memikirkan semuanya. Ini membuatku tertekan. Ya, Tuhan. Apa yang sedang terjadi? (Berjalan menghampiri kardus dan mengajaknya berbicara) Hiduplah kembali. Aku mohon hiduplah kembali. Aku tak sanggup menghadapi semuanya. Hiduplah kembali. Maafkanlah aku. Maafkan aku. Aku harus menyelesaikan ini sebelum ibu dan bapak pulang. Mereka tak boleh tahu kejadian ini. Tak boleh. Aku tak boleh menyusahkan mereka. Aku harus menyelesaikan ini sendiri. Tidak, penonton tak bisa membantuku. Mereka sibuk menyaksikan kita, mereka-reka monolog ini. Kita yang harus saling bantu. Ayolah.

Ambina berhenti bicara. Dia seperti mendengar suara. Dia bergegas ke jendela, membuka sedikit tirainya, dan mengintip. Segera ditutupnya kembali tirai jendela dan loncat ke atas ranjang. Dia meringkuk di sudut ranjang. Wajahnya ketakutan.

Ambina: (Berbicara ke dirinya) Siapa itu? Sepertinya ada yang datang. Jangan-jangan tuan dan nyonyanya telah tahu bahwa dia mati dan tahu bahwa akulah penyebabnya. Tuan dan nyonyanya datang ke sini untuk menangkapku atau bahkan membunuhku. Bisa jadi yang datang adalah orang suruhan tuan dan nyonyanya yang bertugas membunuhku. Ya, membunuhku! Astaga! Ini mengerikan. (Berdiri di atas ranjang dan bicara ke penonton dengan nada panik) Jangan, jangan tangkap aku. Aku tidak sengaja menabraknya. Tidak sengaja. Sungguh! Aku tidak melihatnya. Dia melintas begitu saja di jalan. Aku tidak melihatnya. Percayalah padaku. (Terkulai lemah) Aku mohon. Aku mohon jangan bunuh aku. Aku mohon jangan bunuh aku. Aku tidak sengaja. Tidak sengaja. Aku masih ingin hidup. Aku akan berhati-hati. Percayalah padaku. Maafkanlah aku. Demi Tuhan aku tidak sengaja. Apa yang harus aku lakukan agar kau mau memaafkanku? Katakan saja. Aku akan lakukan.





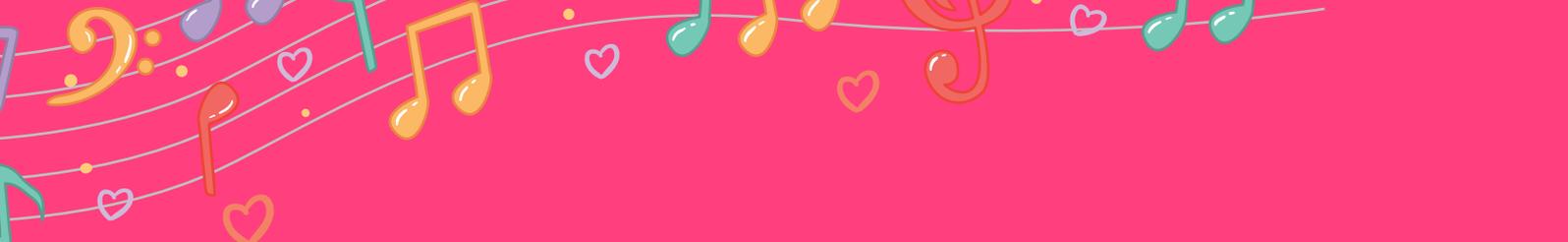
Ambina terisak di sudut ranjang. Ditatapnya kardus coklat yang tak bergerak sedikit pun. Dia tampak menenangkan dirinya.

Ambina : Tidak. Aku tidak sengaja menabraknya. Ini adalah penjelasan yang jujur. Tak ada niat untuk menabraknya. Ini murni ketidaksengajaan. Ketidaksengajaan patut dimaafkan. Aku mengakui aku lalai. Aku akan bertanggung jawab atas kelalaianku. Aku akan menguburnya. Ya, aku akan menguburnya. Aku akan datang ke tuan dan nyonyanya. Aku akan menceritakan semuanya. Jujur lebih baik.

Tiba-tiba terdengar suara mengeong. Ambina tersentak kaget dan berlari ketakutan ke arah penonton. Monolog selesai.

Makassar, April 2022





LAMPIRAN 4: Lagu Pilihan Vokal Solo (Tingkat Nasional)

“Mimpi Tak Pernah Hilang”

Cipt : Maria Chandrayani Bai Nai

Verse 1 : Tapak ku terantuk waktu
Luka baru menganga membiru
Merusak jejak asa yang merindu
Di tengah malam yang meragu

Verse 2 : Pilu ini menyatu, di tengah kelabu
Bersama rindu yang ingin mencumbu
Pertiwi yang usang berdebu

Chorus : Mimpi indah itu tak pernah sirna
Terpatri rapi di dalam nubari
Rapuh tak membuat asa tiada
Semangat baru akan selalu ku gapai

Verse 3 : Seribu pelik menjadi semu
Terombang-ambing dan terhempas debu
Memberi jeda untuk berpacu
Mengejar asa yang dituju
(Kembali ke Chorus)

Bridge : Walau langkah tertatih
Jiwa mudaku akan terus menggebu
Untuk meraih,
Semua cita-cita ku
(Kembali ke Chorus 2x, lanjut ke Coda)

Coda : Semangat baru akan selalu ku gapai
Semangat baru akan selalu ku gapai
'Mimpi tak pernah hilang'



“Berakhir Bahagia”

Cipt : Alicia Grace Rumapea

Tawa mu tak lagi terdengar
Tak sepiantas pun ditelinga
Mungkin kau sedang bertanya
Esok bagaimana?

Padam semangat dan gairah
Terburu keluh dan derita
Masihkah akan bersama
Yang tercinta?

Berharap lekas membaik
Berharap terdengar kabar gembira

Reff:

Doa terbaik untuk kita
Memohon pada yang kuasa
Saling menjaga dan menguatkan
Hingga ini berakhir
Walau sulit' tuk dihadapi
Tetaplah teguh dan percaya
Yakinlah ini semua
Akan berlalu

Berharap lekas membaik
Berharap terdengar kabar gembira

Oh-oh

Reff:

Doa terbaik untu kita
Memohon pada yang kuasa
Saling menjaga dan menguatkan
Hingga ini berakhir

Doa terbaik untuk kita
Memohon pada yang kuasa
Saling menjaga dan menguatkan
Hingga ini berakhir

Hingga ini berakhir
Hingga ini berakhir

Oh-oh

Jadi bahagia





KOP SEKOLAH

SURAT REKOMENDASI KEPALA SEKOLAH

Nomor :

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap :.....
 NIP :.....
 Jabatan :.....
 Asal Sekolah :.....
 NPSN :

Telepon/*Handphone* :.....

menerangkan bahwa peserta didik atas nama;

1. Nama Lengkap :.....
 NISN :.....
 Kelas :.....
 Bidang Seni :

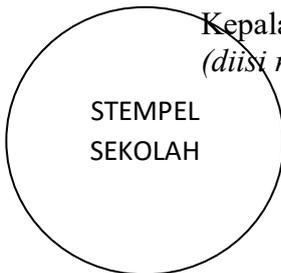
**dan seterusnya sesuai jumlah peserta lomba*

1. Benar merupakan peserta didik berstatus aktif dari (*diisi nama sekolah*).
2. Mengikuti Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Jenjang SMA/MA.
3. Data-data peserta didik yang telah didaftarkan pada sistem Pusat Prestasi Nasional adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan.
4. Telah mendapatkan persetujuan Sekolah untuk mengikuti lomba Pusat Prestasi Nasional.
5. Berkelakuan baik dan tidak terlibat penyalahgunaan obat terlarang dan minuman keras.

Demikian surat rekomendasi ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan pendaftaran peserta Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) jenjang SMA/MA tahun 2022.

....., 2022

Kepala Sekolah
 (*diisi nama sekolah*)



.....
 NIP



KOP SEKOLAH

SURAT TUGAS

Nomor :

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap :

NIP :

Jabatan :

Asal Sekolah :

NPSN :

Telepon/*Handphone* :

Memberikan tugas kepada nama terlampir di bawah ini:

Nama Lengkap :

Instansi :

Kabupaten/Kota :

Provinsi :

Telepon/*Handphone* :

Surel/*Email* :

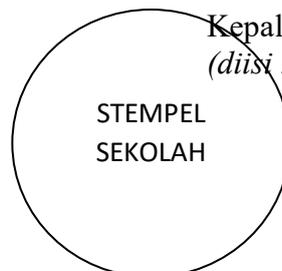
Bidang Seni yang dibina :

Untuk melaksanakan tugas sebagai **Pembimbing** pada kegiatan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) jenjang SMA/MA tahun 2022. Kepada Saudara diharapkan dapat melaksanakan tugas dengan baik dan bertanggungjawab.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

....., 2022

Kepala Sekolah
(*diisi nama sekolah*)



.....
NIP



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap :
 NISN :
 Tempat dan Tanggal Lahir :
 Jenis Kelamin :
 Sekolah :
 Alamat Rumah :
 Nomor Ponsel / *Whatsapp* :
 Email :

Menyatakan bahwa karya saya yang akan diikutsertakan dalam kegiatan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) jenjang SMA/MA tahun 2022 adalah karya asli, tidak menjiplak/mencontek, tidak sedang dalam sengketa atau klaim dari pihak lain, dan belum pernah menang di lomba atau mendapatkan penghargaan di bidang atau kategori sejenis di tingkat daerah atau yang lebih tinggi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebagaimana mestinya. Apabila terbukti telah melanggar ketentuan tersebut, saya bersedia didiskualifikasi dan menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surat pernyataan ini dibuat secara sadar, sehat jasmani, dan rohani tanpa ada paksaan dari pihak manapun untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan pendaftaran peserta Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) jenjang SMA/MA tahun 2022.

....., 2022

Pembuat pernyataan,



(Nama Lengkap)

Surat Pernyataan Keaslian Karya discan dan diunggah/uploaddi portal pendaftaran FLS2NSMA/MA

KOP Lembaga/Institusi/ Perguruan Tinggi/Komunitas

PAKTA INTEGRITAS JURI

BIDANG SENI

Saya,, dari Lembaga/Institusi/Perguruan Tinggi/Komunitas bertindak sebagai **Juri** pada Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) jenjang SMA/MA tahun 2022 dari tanggal s.d. 2022, menyatakan bahwa saya akan melaksanakan ketentuan sebagai berikut :

1. Bersikap transparan, jujur, obyektif, dan akuntabel dalam melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab;
2. Melakukan koordinasi dengan sesama juri pada bidang lomba yang sama untuk kelancaran pelaksanaan kompetisi;
3. Melakukan musyawarah apabila terjadi perbedaan penilaian antar Juri;
4. Bertanggung jawab menandatangani dan menyerahkan rekapitulasi hasil penilaian kepada panitia pelaksana yang ditunjuk;
5. Bersedia tidak melakukan praktik Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme (KKN) dalam melaksanakan tugas tanggung jawab sebagai Juri bidang lomba pada penyelenggaraan FLS2N jenjang SMA/MA tahun 2022.
6. Bersedia melaporkan kepada pihak yang berwenang apabila mengetahui terdapat indikasi praktik KKN dalam pelaksanaan FLS2N jenjang SMA/MA tahun 2022.
7. Apabila saya melanggar hal-hal yang telah saya nyatakan dalam Pakta Integritas ini, saya bersedia dikenakan sanksi moral, sanksi administrasi serta tuntutan ganti rugi dan pidana sesuai hukum dan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan pakta integritas ini saya buat secara sadar, sehat jasmani, dan rohani tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan apabila melanggar, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana ditetapkan dalam peraturan perundang- undangan yang berlaku.

....., 2022

Pembuat Pernyataan,



(Nama Lengkap)



Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional

FLS2N



2022

**Festival dan Lomba Seni
Siswa Nasional**



PUSAT PRESTASI NASIONAL

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

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

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