



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA
PUSAT PRESTASI NASIONAL
SEKRETARIAT JENDERAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

**MERDEKA
BELAJAR**

SMA/MA

PEDOMAN

FLSN 2023



Festival & Lomba Seni Siswa Nasional

Peserta Didik
Jenjang SMA/MA



MERDEKA BERPRESTASI!
Talenta Seni Menginspirasi



PEDOMAN
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SISWA NASIONAL (FLS2N)
JENJANG SMA TAHUN 2023

Diterbitkan oleh:

Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat
Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan
Teknologi

Tim Pengarah:

Asep Sukmayadi, M.Si.

Sugeng Riyadi, M.M.

Keri Darwinda, M.A.

Fonda Ambita Sari, M.M.

Tim Penyusun:

Jose Rizal Manua, M.Sn.

Dr. Alfian Syahmadan Siagian, S.S, M.Hum

Jubing Kristianto

Joko Widodo, M.Sn.

Wawan Sofwan

Putu Fajar Arcana

Dr. Nungki Kusunastuti, M.Sn

Maria Darmaningsih, S.Sn., M.Ed.

Dr. Caecilia Hardiarini, M.Pd.

Dian Hadi Pranowo (Dian HP)

Dr. Agung Eko Budiwaspada, M.Sn.

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds.

Agni Ariatama, M.Sn.

Mohd. Fikri S.Sn.

Drs. Zaini Rais, M.Sn.

Hendhy Nansha, M.Sn., M.H.

Drs. Iman Sudjudi, M.Sn.

Benny Maulana



Helena Evelin Limbong, M.Sn
Rien Safrina, Ph.D
Lina Yusuf, M.Si
Yohanes Enggar Harususilo
Ray Bachtiar Drajat
Priyadi Soefjanto
Maya Lestari GF, S.os.I
Sinta Yudisia
Dr. Sunu Wasono
K.H Acep Zaamzam Noer

Penyunting:

Wachid Hidayat, M.Si
Suci Heruwati, S.Sos
Drs. Tri Idawati, M.A
Nunuk Kumoro Dewi, SE
Sugeng Rochim
Muhammad
Hilman Danang Kusuma
Vera Ramadhanty
Arista Pratama Andika Putra
Andika Rifki Aprilian
Muhammad Abrar Rabbani

Cetakan Pertama, Maret 2023

©2023 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,
Riset dan Teknologi



**PEDOMAN
FESTIVAL LOMBA SENI SISWA NASIONAL (FLS2N)
JENJANG SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)
TAHUN 2023**

**BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
TAHUN 2023**

KATA PENGANTAR

Melakukan identifikasi dan pengembangan talenta di bidang seni dan budaya menjadi bagian penting dari pengelolaan sumber daya manusia unggul dan berdaya saing dalam menatap persaingan dunia yang bertumpu pada inovasi, kreativitas berbasis khazanah budaya adiluhung bangsa. Penyiapan talenta unggul di bidang seni budaya maka jadi salah satu kunci Indonesia bisa berjaya di masa depan, dan itu dilakukan diantaranya dengan menyelenggarakan ajang talenta Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) setiap tahun.

Manandai semangat Merdeka Belajar, Merdeka Berprestasi, untuk pulih sepenuhnya dari keterpurukan karena pandemi dan memanfaatkan adaptasi hebat FLS2N yang dilakukan secara online, pada tahun ini BPTI kembali akan melakukan ajang FLS2N melalui mekanisme luring secara bertahap dan secara hybrid. Ini tentu saja berita baik untuk anak-anak Indonesia yang sudah merindukan untuk dapat berekspresi secara utuh sekaligus menjalin persahabatan antar talenta emas bangsa.

Petunjuk Teknis ini disusun untuk memberikan gambaran kepada para peserta, pendamping, pembina, juri, dan panitia dalam melaksanakan tugas dan koordinasi serta pengambilan kebijakan lebih lanjut, baik yang bersifat teknis maupun administratif. Dengan demikian, diharapkan semua pihak yang terkait dalam penyelenggaraan FLS2N dapat memahaminya sehingga FLS2N dapat terselenggara dengan lancar dan baik.

Kepada semua pihak yang berpartisipasi dan berperan aktif dalam penyelenggaraan kegiatan ini, kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta, Maret 2023

Kepala Balai Pengembangan
Talent Indonesia,



Asep Sukmayadi

NIP. 197206062006041001



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
Bab I Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Dasar Hukum.....	2
C. Visi dan Misi.....	3
D. Tujuan.....	3
E. Hasil yang Diharapkan.....	4
F. Sasaran dan Ruang Lingkup	4
G. Tema dan Tagar	5
H. Strategi Pelaksanaan.....	5
I. Pengertian dan Batasan Umum.....	5
Bab II Mekanisme Penyelenggaraan.....	7
A. Bidang Seni yang Dilombakan.....	7
B. Persyaratan Umum Peserta.....	7
C. Persyaratan Juri.....	9
D. Sistem Seleksi	10
E. Waktu Pelaksanaan.....	13
F. Penghargaan Tingkat Nasional.....	14
G. Pembiayaan.....	15
H. Tata Tertib Umum.....	15
Bab III Ketentuan Mekanisme Pelaksanaan Lomba.....	16
A. Baca Puisi.....	16
B. Instrumen Solo: Gitar.....	42
C. Monolog.....	45
D. Tari Kreasi	56
E. Menyanyi Solo	60
F. Desain Poster	65
G. Film Pendek (FIKSI).....	71
H. Kriya.....	77
I. Komik Digital.....	80



J. Cipta Lagu	83
K. Cipta Puisi.....	89
L. Jurnalistik (FeLSI).....	95
M. Fotografi (FeLSI).....	98
N. Cerits Pendek (FeLSI)	103
Bab IV Penutup	107
Lampiran	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (UUD 1945) mengamanatkan Bangsa dan Negara Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini menjadikan segala upaya terkait mencerdaskan kehidupan bangsa, yang antara lainnya adalah melalui Pendidikan, merupakan bagian dari pengejawantahan amanat UUD 1945. 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 dibidang prestasi akademik dan non akademik.

Prestasi akademik dan non akademik 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, (2) Olah pikir (cerdas intelektual) untuk membangun kompetensi dan kemandirian ilmu pengetahuan dan teknologi, (3) Olah rasa (cerdas emosional dan social) 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.

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 27 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia menyatakan bahwa “Balai Pengembangan Talenta Indonesia mempunyai tugas melaksanakan pengembangan talenta peserta didik.” Tugas tersebut diimplementasikan dalam salah satu fungsi Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) melalui pelaksanaan ajang talenta. Dalam upaya mengembangkan talenta di bidang seni dan budaya, BPTI menyelenggarakan

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Atas yang selanjutnya disebut FLS2N SMA.

Penyelenggaraan FLS2N SMA sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan jiwa seni peserta didik sekolah dasar karena melalui FLS2N SMA akan menumbuhkan rasa cinta terhadap seni sehingga akan memberikan inspirasi mereka untuk melestarikan kesenian Indonesia dan perlindungan terhadap kekayaan budaya bangsa. FLS2N SMA menggali potensi peserta didik sekolah dasar di bidang seni budaya dan memberi dorongan sehingga timbul motivasi yang kuat untuk beraktualisasi diri dan berkompetisi secara sehat dalam mencapai puncak prestasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki SMA. Selain itu diharapkan agar peserta didik dapat mengembangkan ide-ide dan kreativitasnya di bidang seni serta karya-karya nyata yang diminati oleh peserta didik sejak dini sampai kelak dewasa, sehingga rasa percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki semakin besar.

Pada tahun 2023, FLS2N SMA diselenggarakan secara tatap muka pada sembilan cabang kesenian yang dilombakan secara berjenjang, mulai dari seleksi tingkat Provinsi hingga tingkat nasional. Diharapkan setiap Provinsi melakukan seleksi dengan meningkatkan kompleksitas materi lomba untuk memperoleh peserta FLS2N SMA yang akan berlaga di tingkat nasional dengan kualitas karya yang semakin luar biasa dan membanggakan.

B. DASAR HUKUM

1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 2002 tentang Perlindungan Anak;
3. Undang-Undang RI Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan;
4. Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2021 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) Tahun 2021-2024;
5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;

6. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
8. Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Sekolah Formal;
9. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI Nomor 27 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
10. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi;
11. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi RI Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024
12. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Balai Pengembangan Talenta Indonesia Nomor: 023.01.2.690516/2023 tanggal 30 November 2022.

C. VISI DAN MISI

1. Visi:

Terwujudnya peserta didik yang kreatif, cerdas, berprestasi dan berkarakter melalui penghayatan dan penguasaan seni budaya bangsa.

2. Misi:

- a. Sebagai wadah untuk berkreasi menampilkan karya kreatif dan inovatif di bidang seni.
- b. Mengembangkan ekspresi sesuai dengan norma budi pekerti dan karakter yang berbasis budaya bangsa.
- c. Meningkatkan kreativitas dan motivasi untuk mengekspresikan diri di bidang seni.
- d. Menumbuhkembangkan sikap sportivitas dan kompetitif.
- e. Mendorong peserta didik untuk menggali kearifan lokal dan menciptakan karya seni yang mendunia.

D. TUJUAN

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

E. SASARAN DAN RUANG LINGKUP

1. Sasaran:

Peserta FLS2N SMA tahun 2023 adalah peserta didik Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah / sederajat dan peserta didik perwakilan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN)

2. Ruang Lingkup:

- a. Peserta didik Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah / sederajat di seluruh Indonesia dan peserta didik perwakilan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN) yang bertalenta pada bidang seni.
- b. Cabang dinas/UPT/MKKS seluruh Indonesia.
- c. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota seluruh Indonesia.
- d. Dinas Pendidikan Provinsi seluruh Indonesia.
- e. Atase Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- f. Kepala Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN)

F. HASIL YANG DIHARAPKAN

1. Tersedianya wadah bagi peserta didik sekolah dasar untuk berkreasi dibidang seni.
2. Meningkatnya ekspresi seni sesuai dengan norma budi pekerti dan karakter yang berbasis budaya bangsa.
3. Meningkatnya kreativitas dan motivasi untuk mengekspresikan diri melalui kegiatan sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan pada bidang seni.
4. Tumbuhnya sikap sportivitas dan kompetitif peserta didik sekolah dasar.

5. Memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk memahami makna keberagaman dan perbedaan, khususnya dalam hal seni budaya sebagai kekayaan dan kekuatan bangsa.

G. TEMA DAN TAGAR

Berdasarkan visi dan misi maka tema FLS2N tahun 2023 adalah

**“MERDEKA BERPRESTASI,
TALENTA SENI MENGINSPIRASI”**

Tema ini bermakna harapan agar peserta didik memiliki kesempatan untuk berprestasi dan menggali potensi di bidang Seni.

H. STRATEGI PELAKSANAAN

Pelaksanaan FLS2N SMA tahun 2023 dilaksanakan melalui dua tahapan yakni, seleksi tingkat daerah/Provinsi dan seleksi tingkat nasional dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan seleksi yang ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia.

I. 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. Kebudayaan adalah suatu sistem tata nilai yang disepakati oleh sebuah komunitas atau masyarakat tertentu. Produk kebudayaan dapat berupa benda dan tak benda (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.
- d. 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

a. Klasifikasi seni yang dilombakan Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menyelenggarakan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) dengan kategori sebagai berikut.

1) Pertunjukan

Dalam FLS2N materi seni pertunjukan dapat dipersiapkan di Provinsi masing-masing.

2) Penciptaan

Penciptaan karya seni berupa ekspresi yang berunsur keindahan yang diungkapkan melalui media yang bersifat nyata dan dapat dinikmati oleh indra. Pada FLS2N pengetahuan, wawasan, bahan, dan peralatan peserta dipersiapkan di masing-masing Provinsi sesuai dengan tema yang tertera pada buku pedoman.

3) 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

MEKANISME PENYELENGGARAAN

A. BIDANG SENI YANG DILOMBAKAN

No	Cabang Lomba	Jumlah Peserta Nasional	Pelaksanaan Tahap Semifinal Nasional	Pelaksanaan Tahap Final Nasional
1	Baca Puisi	1	Daring	Luring
2	Gitar Solo	1	Daring	Luring
3	Monolog	1	Daring	Luring
4	Tari Kreasi	1	Daring	Luring
5	Menyanyi Solo	2	Daring	Luring
6	Desain Poster	1	Daring	Luring
7	Film Pendek (FIKSI)	2	Daring	Luring
8	Kriya	1	Daring	Luring
9	Komik Digital	1	Daring	Luring
10	Cipta Lagu	1	Daring	Luring
11	Cipta Puisi	1	Daring	Luring
12	Jurnalistik (FeLSI)	25	Daring	Luring
13	Fotografi (FeLSI)	25	Daring	Luring
14	Menulis Cerpen (FeLSI)	25	Daring	Luring

Keterangan:

1. Kontingen Provinsi Terdiri dari:
 - a. Peserta.
 - b. Ketua Kontingen masing – masing 1 (satu) orang Dinas Provinsi.
2. Ketua kontingen bertugas membantu peserta lomba baik dari segi administratif dan kelancaran lomba.



B. PERSYARATAN UMUM PESERTA

1. Peserta Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional Peserta Didik Sekolah Menengah Atas (FLS2N SMA) Tahun 2023 adalah peserta didik sekolah dasar yang tercatat sebagai peserta didik
2. Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) dan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang valid.
3. Peserta didik tersinkronisasi pada Data Pokok Pendidikan (Dapodik) dan PD Data.
4. Merupakan peserta didik sekolah dasar terbaik tingkat Provinsi tahun 2023 yang ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi.
5. Peserta **belum pernah menjadi juara I, II, dan III FLS2N SMA di tingkat Nasional** pada bidang lomba dan jenjang yang sama.
6. Peserta FLS2N SMA adalah peserta didik sekolah dasar hasil seleksi di tingkat Provinsi tahun 2023 dan dinyatakan sebagai juara I pada cabang lomba yang diikutinya. Apabila juara I berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh juara II dan seterusnya;
7. Kriteria usia peserta FLS2N SMA Tahun 2023 saat melaksanakan registrasi, merupakan Peserta didik lahir **setelah** tanggal 1 Januari Tahun 2005;
8. Cabang lomba yang bersifat terbuka (Tingkat Sekolah Menengah Atas).
9. Operator sekolah peserta melakukan **registrasi atau pendaftaran** peserta pada portal pendaftaran <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id/> pada tanggal **20 Maret s.d. 30 April 2023**.
10. Untuk hasil karya peserta yang telah menjadi juara di tingkat Kabupaten/Kota dapat diunggah melalui aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/> Pada tanggal **1 Mei s.d. 10 Juni 2023**.
11. Selanjutnya dilaksanakan seleksi tingkat Provinsi **11 Juni s.d.15 Juli 2023**.
12. Video karya juara Provinsi yang mewakili ke tingkat Nasional dapat diunggah melalui aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/> **paling lambat tanggal 16 Juli 2023**.

13. Hasil juara seleksi tingkat Provinsi, yang di tetapkan dalam bentuk **SK Kepala Dinas Pendidikan** disampaikan kepada Balai Pengembangan Talenta Indonesia pada tanggal **paling lambat 20 Juli 2023**
14. Seleksi tingkat Nasional akan dilaksanakan dengan 2 (dua) tahapan:
 - a. **Tahap Semifinal** tingkat Nasional akan dilaksanakan secara daring pada tanggal 20 s.d 23 Juli 2023 untuk memilih 10 terbaik dari seluruh peserta tingkat Nasional pada setiap bidang lomba FLS2N.
 - b. **Tahap Final** tingkat Nasional akan dilaksanakan secara luring pada tanggal 12 s.d 16 Agustus 2023 untuk menentukan juara tingkat Nasional pada setiap bidang lomba FLS2N.

C. PERSYARATAN JURI

1. Juri Provinsi

- a. Kompeten dan berpengalaman menjadi juri di bidang seni yang dilombakan, bisa berasal dari akademisi (selain guru dan tenaga kependidikan), praktisi maupun professional.
- b. Bersikap adil dan tidak berpihak.
- c. Bertanggung jawab terhadap keputusannya.
- d. Memiliki pengetahuan dan pengalaman dengan peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA).
- e. Bukan pembimbing dan atau juri di Tingkat Kabupaten/Kota.
- f. Mampu mengakses dan mengoperasikan perangkat digital dan internet.
- g. Bersedia menandatangani pakta integritas sebagai juri FLS2N (format terlampir).
- h. Ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi melalui Surat Keputusan (SK) Kepala Dinas Pendidikan Provinsi.

2. Juri Nasional

- a. Kompeten dan berpengalaman menjadi juri di bidang seni yang dilombakan, bisa berasal dari akademisi (selain guru dan tenaga kependidikan), praktisi maupun professional.
- b. Bersikap adil dan tidak berpihak.
- c. Bertanggung jawab terhadap keputusannya.
- d. Mampu mengoperasikan perangkat digital dan internet.

- e. Bukan pembimbing dan atau juri di tingkat Provinsi atau tingkat Kabupaten/Kota.
- f. Bersedia menandatangani pakta integritas sebagai juri FLS2N (format terlampir).
- g. Ditetapkan melalui Surat Keputusan (SK) Kepala Balai Pengembangan Talenta Indonesia.
- h. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

D. SISTEM SELEKSI

1. Sistem Seleksi Tingkat Daerah

a. Seleksi Secara Luring

Seleksi secara luring adalah penyelenggaraan kegiatan penjurian oleh tim juri Provinsi untuk tingkat Provinsi dengan cara menghadirkan langsung para peserta juara masing-masing bidang lomba tingkat Kabupaten/Kota. Tim juri terdiri dari atas 1 orang juri ketua dan 2 orang juri anggota yang telah ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, berdasarkan rekomendasi Balai Pengembangan Talenta Indonesia.

Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota melaporkan hasil seleksi langsung melalui Surat Keputusan kepada BPTI sesuai jadwal yang ditetapkan. Berikut ini mekanisme seleksi secara luring:

- 1) Tahap 1 seleksi Tingkat Satuan Pendidikan
 - a) Sekolah mengidentifikasi, menyeleksi, dan menetapkan perwakilan terbaik dari sekolahnya sesuai dengan kategori lomba yang telah ditentukan.
 - b) Sekolah mengikutkan siswanya di dalam seleksi FLS2N tingkat Kabupaten/Kota yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat, dengan mendaftarkan siswa di portal registrasi pendaftaran peserta, melalui website <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id/>
- 2) Tahap 2 seleksi Tingkat Kabupaten/Kota
 - a) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota melakukan seleksi peserta berdasarkan data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran peserta

- b) Seleksi tingkat Kabupaten/Kota FLS2N SMA dilaksanakan oleh Dinas Kabupaten/Kota.
- c) Setelah Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota melakukan seleksi, pemenang hasil seleksi tersebut diberikan ke BPTI dalam bentuk Surat Keputusan Pemenang Tingkat Kabupaten/Kota yang ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
- d) Hasil dari seleksi tingkat Kabupaten/Kota akan menjadi perwakilan di babak penyisihan.
- e) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan selanjutnya diikuti di tingkat seleksi Provinsi.
- f) Ketentuan, persyaratan dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Penyelenggaraan FLS2N Tahun 2023.
- g) Peserta berdasarkan **point e)**, selanjutnya melampirkan video karya seni pada portal pendaftaran yang akan dipergunakan pada seleksi tingkat Provinsi secara luring (sesuai dengan ketentuan bidang lomba masing – masing).
- h) Peserta seleksi tingkat Provinsi yang dilaksanakan secara luring menampilkan karya seni sesuai dengan video karya seni yang terdaftar di portal pendaftaran.
- i) Seleksi tingkat Provinsi dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi bidang perbantuan bekerjasama dengan MKKS, MGMP, dan satuan Pendidikan.

b. Seleksi Secara Daring

Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dapat melaksanakan seleksi secara daring, baik untuk seluruh maupun sebagian bidang lomba, hal ini dikarenakan terkendala oleh kondisi geografis, pendanaan, dan keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu, guna membuka kesempatan yang sama bagi peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) di seluruh Indonesia, maka dibuka seleksi secara daring (*online*) dengan penjelasan sebagai berikut:

- 1) Tahap 1 seleksi Tingkat Satuan Pendidikan

- a) Sekolah mengidentifikasi, menyeleksi, dan menetapkan perwakilan terbaik dari sekolahnya sesuai dengan kategori lomba yang telah ditentukan.
 - b) Sekolah mengikutkan siswanya di dalam seleksi FLS2N tingkat Kabupaten/Kota yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat, dengan mendaftarkan siswa di portal registrasi pendaftaran peserta, melalui website <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id/>
- 2) Tahap 2 seleksi Tingkat Kabupaten/Kota
- a) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota melakukan seleksi peserta secara daring berdasarkan data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran peserta dan telah mengunggah video karya seninya.
 - b) Seleksi tingkat Kabupaten/Kota FLS2N SMA dilaksanakan oleh Dinas Kabupaten/Kota secara daring dengan mengacu pada video karya seni peserta yang telah terunggah di portal registrasi peserta
 - c) Setelah Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota melakukan seleksi, pemenang hasil seleksi tersebut diberikan ke BPTI dalam bentuk Surat Keputusan Pemenang Tingkat Kabupaten/Kota yang ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
 - d) Hasil dari seleksi tingkat Kabupaten/Kota akan menjadi perwakilan di babak penyisihan.
 - e) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan selanjutnya dilaksanakan seleksi tingkat Provinsi.
 - f) Peserta berdasarkan **point e)**, selanjutnya melampirkan video karya seni pada portal pendaftaran yang akan dipergunakan pada seleksi tingkat Provinsi secara luring (sesuai dengan ketentuan bidang lomba masing – masing).
 - g) Peserta seleksi tingkat Provinsi yang akan dilaksanakan secara luring menampilkan karya seni sesuai dengan video karya seni yang terdaftar di portal pendaftaran.

h) Seleksi tingkat Provinsi dilaksanakan oleh Provinsi bidang perbantuan bekerjasama dengan MKKS, MGMP, dan satuan Pendidikan.

2. Sistem Seleksi Tingkat Nasional

Seleksi FLS2N SMA tingkat nasional tahun 2023 dilaksanakan dengan 2 (dua) tahap yaitu Tahap Semifinal (Daring) dan Tahap Final (Luring) berdasarkan peraturan yang telah ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia.

Seleksi tingkat Nasional akan dilaksanakan dengan 2 (dua) tahap:

a. Tahap Semifinal

Pada Tahap Semifinal lomba akan dilaksanakan secara Daring dan diikuti oleh juara 1 tingkat Kabupaten/Kota atau Provinsi untuk menentukan peserta finalis menuju tingkat Nasional. Di setiap bidang lomba akan diseleksi menjadi 10 (sepuluh) peserta.

b. Tahap Final

Pada Tahap Final lomba akan dilaksanakan secara Luring. Peserta Tahap Final adalah hasil seleksi dari Tahap Semifinal yang sudah terpilih menjadi 10 (sepuluh) peserta terbaik.

E. WAKTU PELAKSANAAN

1. Waktu Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu
1	Sosialisasi FLS2N	April 2023
2	Pendaftaran dan Unggah Karya FLS2N	20 Maret s.d. 30 April 2023
3	Proses Seleksi dan Unggah Karya Juara Kabupaten/Kota	1 Mei s.d. 10 Juni 2023
4	Seleksi di tingkat Provinsi	11 Juni s.d. 15 Juli 2023
5	Penyampaian hasil juara seleksi tingkat Provinsi ke BPTI	Paling lambat tanggal 20 Juli 2023
6	Tahap Semifinal Tingkat Nasional (Daring)	20 s.d. 23 Juli 2023
7	Tahap Final FLS2N SMA Tingkat Nasional (Luring)	11 s.d. 16 Agustus 2023

2. Susunan Pelaksanaan Seleksi Nasional

Waktu	Kegiatan	Tempat	Keterangan
Hari Pertama			
	Registrasi Peserta Kontingen	Hotel	Panitia
Hari Kedua			
	Pembukaan	Hotel	Panitia
	Tehnikal Meeting	Hotel/Venue	Dewan Juri & Panitia
Hari Ketiga			
	Persiapan Lomba	Hotel/Venue	Dewan Juri & Panitia
	Pelaksanaan Lomba	Hotel/Venue	
	Review	Hotel	Panitia
Hari Keempat			
	Persiapan Lomba	Hotel/Venue	Dewan Juri & Panitia
	Pelaksanaan Lomba		
	Review	Hotel	Panitia
Hari Kelima			
	Persiapan Lomba	Hotel/Venue	Dewan Juri & Panitia
	Pelaksanaan Lomba		
	Penutupan	Hotel	Panitia
Hari Keenam			
	Kembali ke daerah masing – masing	Hotel	Check out Maksimal pukul 12.00 WIB

Keterangan:

Jadwal diatas merupakan jadwal umum selanjutnya disesuaikan dengan waktu dan tempat.

F. PENGHARGAAN TINGKAT NASIONAL

- Juara pada masing-masing cabang lomba adalah juara I, II dan III serta 2 (dua) kategori penghargaan khusus yang ditetapkan oleh juri lomba sesuai dengan cabang lomba masing-masing
- Hadiah kejuaraan:
 - Juara I : medali emas, piagam dan uang kejuaraan;
 - Juara II : medali perak, piagam, dan uang kejuaraan;
 - Juara III : medali perunggu, piagam, dan uang kejuaraan;
 - Kategori Khusus : sertifikat dan uang kejuaraan
- Semua ketua kontingen, pendamping, dan peserta yang tidak menjadi juara memperoleh sertifikat partisipasi FLS2N dari panitia penyelenggara.

4. Semua narasumber, fasilitator dan juri memperoleh sertifikat partisipasi FLS2N dari panitia penyelenggara.

G. PEMBIAYAAN

1. Pembiayaan kegiatan FLS2N SMA seleksi tingkat daerah bersumber dari dana APBD atau dana lain sesuai kewenangan daerah masing-masing.
2. Lomba tingkat nasional dianggarkan dari dana APBN Tahun 2023 yang dialokasikan pada DIPA Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2023.

H. TATA TERTIB UMUM

1. Peserta wajib mengikuti jadwal pelaksanaan (*time schedule*) yang telah ditetapkan.
2. Peserta yang dinyatakan diskualifikasi tidak diikutsertakan dalam lomba tanpa kecuali.
3. Peserta harus melakukan registrasi kepada panitia dan menyerahkan biodata, Surat Tugas, SPPD dan tiket.
4. Setiap peserta, pendamping, pembina, panitia, dan wartawan diwajibkan memakai pengenal selama kegiatan lomba berlangsung.
5. Seluruh peserta selalu menjaga kebersihan dan kesehatan. Apabila sakit dan memerlukan dokter dapat menghubungi panitia.
6. Akomodasi disediakan dan diatur oleh panitia.
7. Peserta mematuhi peraturan yang telah ditentukan.
8. Waktu makan diatur/disesuaikan dengan jadwal, termasuk makanan kecil (snack) disediakan pada waktu istirahat.
9. Semua pengeluaran yang berkaitan dengan cucian, makanan dan minuman tambahan serta telepon menjadi tanggungan peserta yang bersangkutan dan harap diselesaikan sendiri dengan pihak penginapan/hotel sebelum meninggalkan penginapan/hotel.
10. Seluruh hasil karya pada FLS2N SMA Tingkat Nasional akan menjadi hak milik dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Narahubung FLS2N jenjang Pendidikan Menengah : 0851-7433-5307

Email Balai Pengembangan Talenta Indonesia : bpti@kemdikbud.go.id

BAB III

KETENTUAN MEKANISME PELAKSANAAN LOMBA

A. BACA PUISI

1. Pengertian

Seni Baca Puisi adalah seni membaca (melisankan, mengomunikasikan, dan mengekspresikan) puisi di panggung.

2. Tujuan

Mengekspresikan talenta peserta didik secara optimal melalui seni baca puisi sebagai manifestasi dari kecintaan dan kebanggaan mereka terhadap puisi karya penyair Indonesia dan memberikan wadah bagi peserta didik untuk mengasah kemampuan dalam bidang baca puisi.

3. Mekanisme Lomba

a. Tingkat Provinsi

Seleksi tingkat Provinsi dapat dilakukan dengan memilih salah satu cara: daring atau luring.

1) Seleksi karya secara daring (online)

Apabila di tingkat Provinsi tidak dimungkinkan penyelenggaraan seleksi lomba baca puisi secara langsung, panitia seleksi Dinas Pendidikan Tingkat Provinsi dapat melaksanakan seleksi melalui daring (*online*) dengan tahapan sebagai berikut:

- a) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan seleksi lomba baca puisi yang pesertanya telah terdaftar di portal pendaftaran dan penilaian mengacu pada standar penjurian yang ditentukan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia.
- b) Hasil seleksi disampaikan kepada BPTI dalam bentuk SK Kepala Dinas beserta lampiran nilai yang sudah terinput di aplikasi penilaian yang disediakan BPTI.
- c) Karya diunggah dalam bentuk video.

Nama file mencakup unsur berikut: cabang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi dan diunggah ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

Contoh:

*BACA PUISI_Chairil Gibran_SMAN 1 Medan_Kota
Medan_Sumatera Utara*

Selanjutnya, penilaian dilakukan dengan menilai pembacaan puisi yang dimasukkan ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/> dengan ketentuan sebagai berikut:

- (1) Pengambilan gambar menggunakan kamera statis dan terlihat seluruh ruang gerak pembaca.
- (2) Hasil rekaman audio visual harus terdengar, terlihat jelas, dan tidak boleh direkayasa/diedit.
- (3) Format file video adalah MP4 (HD dengan resolusi 720p).
- (4) Nama file mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh:

*BACA PUISI_Gatot Suryanto_SMAN 1 Tuban_Kabupaten
Tuban_Jawa Timur*

- (5) Video dapat diunggah ke <https://www.youtube.com> dengan mengklik “*unlisted*/tidak publik” yaitu hanya bisa dilihat oleh pengguna yang memiliki link video tersebut untuk dapat menonton video ada pada menu “*visibilitas*”.
- (6) Tautan *link* video YouTube dimasukkan ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

2) Seleksi Karya Secara Luring

Bila lomba diselenggarakan secara langsung (luring), pelaksanaannya diselenggarakan dengan ketentuan/persyaratan tingkat Nasional (Lihat pada **poin 3. b** dan seterusnya);

b. Tingkat Nasional

Lomba tingkat nasional diikuti oleh para juara Provinsi dan SILN dan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap semifinal dan tahap final. Tahap semifinal dilaksanakan secara daring, sedangkan tahap final dilaksanakan secara luring (langsung). Penilaian terhadap peserta finalis SILN dilakukan secara daring.

1) Tahap Semifinal

- a) Peserta di Tahap Semifinal adalah juara dari hasil seleksi tingkat Provinsi.
- b) Peserta mengunggah karya rekaman video pembacaan puisi yang menang (juara 1) di tingkat Provinsi.
- c) Format file video adalah MP4 (HD dengan resolusi 720p).
- d) Nama file mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota dan Provinsi.

Contoh:

*BACA PUISI_Gatot Suryanto_SMAN 1 Tuban_Kabupaten
Tuban_Jawa Timur*

- e) Video dapat diunggah ke <https://www.youtube.com> dengan mengklik “*unlisted*/tidak publik” yaitu hanya bisa dilihat oleh pengguna yang memiliki link video tersebut untuk dapat menonton video ada pada menu “*visibilitas*”.
- f) Tautan link video YouTube dimasukkan ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

2) Tahap Final

- a) Peserta adalah sepuluh finalis hasil seleksi tahap seminal
- b) Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (peserta boleh putra atau putri).
- c) Peserta membacakan puisi wajib dan satu puisi pilihan. (Daftar Puisi terlampir).
- d) Pembacaan puisi dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di panggung.
- e) Peserta tidak diperbolehkan menambahkan, dalam bentuk nyanyian dan/atau pengulangan larik/bait tertentu, atau mengurangi puisi yang dibacakan.
- f) Peserta tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu apa pun, baik berupa iringan musik maupun alat bantu lainnya, seperti topeng atau kostum kecuali teks puisi yang akan dibacakan.
- g) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan dalam acara rapat teknis (*technical meeting*).

- h) Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur kedaerahan (bukan pakaian tradisional) dengan memperhatikan unsur etika, kesopanan, dan kenyamanan saat membacakan puisi.

4. Ketentuan Teknis Lomba

Pelaksanaan lomba akan dilakukan dengan urutan sebagai berikut:

- a. Sehari sebelum lomba di tahap final peserta mengikuti *technical meeting* (lihat pada tahap **Final poin 2. g**).
- b. Peserta diharapkan melihat lokasi lomba sehari sebelum lomba Final dilaksanakan.

5. Tata Tertib Lomba

- a. Peserta hadir 15 menit sebelum acara dimulai.
- b. Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang tampil.
- c. Peserta hanya boleh keluar masuk ruang lomba pada saat jeda antarpentampil.
- d. Peserta yang belum mendapat giliran membaca dilarang bersorak atau bersuara keras pada saat peserta sedang tampil.
- e. Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- f. Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

6. Kriteria Penilaian

Lomba baca puisi dinilai berdasarkan 4 (empat) kriteria di bawah ini:

No	Aspek yang Dinilai	Rentang Nilai	Uraian
1	Penafsiran	1 – 20	Pemahaman isi puisi
2	Penghayatan	1 – 35	a. Ketepatan emosi pembaca dengan puisi yang dibacakan b. Daya konsentrasi c. Ekspresi
3	Vokal	1 – 25	a. Kejelasan artikulasi membaca b. Penguasaan tempo membaca c. Penguasaan dinamika membaca d. Penguasaan ritme membaca
4	Penampilan	1 – 20	a. Totalitas b. Keutuhan penampilan

7. Format Penilaian

No. Undian	Provinsi	Nilai				Seleksi Tingkat Provinsi		Jml. Nilai	Ket.
		1	2	3	4	Luring	Daring		
1									
2									
3									
dst.									
38									

....., 2023

Juri

(.....)



DAFTAR PUISI

1. PUISI WAJIB

“Sajak Rajawali” karya Rendra

2. PUISI PILIHAN

- a. LK Ara: “Tak Ada Lagi”
- b. Mustofa Bisri: “Aku Manusia”
- c. Toto Sudarto Bachtiar: “Pada Sangkala”
- d. Djawastin Hasugian: “Fajar pun Telah Menyingsing”
- e. Iyut Fitra: “Potret Kota Malam”
- f. Joko Pinurbo: “Jendela Ibu”
- g. Isma Sawitri: “Senja Nipah”
- h. Hartojo Andangdjaja, “Catatan Jakarta (1963)”
- i. Kirdjomulja, “Di Bayang Mata Pak Dirman”
- j. D. Zawawi Imron: “Dialog Bukit Kemboja”
- k. Goenawan Mohamad: “Tentang Seorang yang Terbunuh di Sekitar Hari Pemilihan Umum”
- l. Subagio Sastrowardoyo: “Manusia Pertama di Angkasa Luar”
- m. Toeti Heraty Noerhadi: “Wanita”
- n. Sapardi Djoko Damono: “Ziarah”



KUMPULAN PUISI FLS2N 2023

L.K. Ara

Tak Ada Lagi Karya

Tak ada lagi yang kucari di sini
Kecuali merasakan sinar bulan
Yang dingin oleh rindu

Tak ada lagi yang kucari di sini
Kecuali mendengar rintih angin
Di air danau

Tak ada lagi yang kucari di sini
Kecuali memandang kuburan tua
Tempat istirahat nenek moyangku

Tak ada lagi yang kucari di sini
Kecuali menyaksikan embun turun
Membasuh wajah rakyatku

Tak ada lagi yang kucari di sini
Kecuali merasakan gema doa
Dari orang yang menderita
Doa yang membumbung ke langit
Bersatu dengan awan
Bersatu dengan matahari
Lalu turun ke bumi
Mendatangi rumahmu
Memberi salam padamu
Masuk ke hatimu
Bicara tentang keadilan

Tak ada lagi yang kukari di sini
Tak ada lagi
Kecuali bekas masa kanak-kanak
Yang tertutup debu

Tak ada lagi yang kukari di sini
Kecuali melihat bayang sejarah
Perlahan tenggelam
Tak tertulis

Tak ada lagi yang kukari di sini
Tak ada lagi
Selain menyaksikan kasih-Mu
Yang terus menyirami bumi

A. Mustofa Bisri

AKU MANUSIA

Ketika langit menepuk dada
mengatakan aku langit di atas tak terjangkau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika bumi menepuk dada
mengatakan aku bumi kaya dan memukau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika matahari menepuk dada
mengatakan aku matahari punya cahaya berkilau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika bulan menepuk dada
mengatakan aku bulan para kekasih mengajakku bergurau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika laut menepuk dada
mengatakan aku laut melihat keindahanku siapa tak terhimbau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.

Ketika angin menepuk dada
mengatakan aku angin mampu menyamankan atau mengacau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.

Ketika sungai menepuk dada
mengatakan aku sungai punya air tawar dan payau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.

Ketika batu-batuan menepuk dada
mengatakan aku batu-batuan bisa berguna bisa menjadi ranjau
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.

Ketika tumbuh-tumbuhan menepuk dada
mengatakan aku tumbuh-tumbuhan
dariku orang mengambil warna kuning dan hijau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.

Ketika burung menepuk dada
mengatakan aku burung mampu terbang dan berkicau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.

Ketika setan menepuk dada
mengatakan aku setan mampu membuat orang mengigau
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.

Tuhan memuliakanku.

Rendra

SAJAK RAJAWALI

Sebuah sangkar besi
tidak bisa mengubah seekor rajawali
menjadi seekor burung nuri

Rajawali adalah pacar langit.
Dan di dalam sangkar besi
rajawali merasa pasti
bahwa langit akan selalu menanti.

Langit tanpa rajawali
adalah keluasan dan kebebasan
tanpa sukma.
Tujuh langit, tujuh rajawali.
Tujuh cakrawala, tujuh pengembara.

Rajawali terbang tinggi
memasuki sepi
memandang dunia.
Rajawali di sangkar besi
duduk bertapa
mengolah hidupnya.

Hidup adalah merjan-merjan kemungkinan
yang terjadi dari keringat matahari.
Tanpa kemantapan hati rajawali
mata kita hanya melihat fatamorgana.
Rajawali terbang tinggi
membela langit dengan setia.
dan ia akan mematuk kedua matamu.
Wahai, kamu, pencemar langit yang durhaka!

Toto Sudarto Bachtiar

Pada Sangkala

Akan selalu terdengar keluh panjang terhadapmu
Gangguan yang selalu membatasi arwah kami
Akan selalu terdengar kutuk hina terhadapmu
Karena bersekutu dengan yang kami benci

Mana ada sempat, bicara dengan diri sendiri
Kapan akan terdengar suara jiwa, suara sanubari

Kepunyaanku, kepunyaan mereka bersama
Kami sesak karena jangkauan tanganmu

Bila kita terjebak olehmu
Kami tak sempat memilih kata pisah sebaik-baiknya
Begitu terang jalan yang menuju keruntuhan
Begitu kelam dunia yang kami hadapi

Kau tak tahu bagaimana merasakan
Tingkat demi tingkat di atas tangga
Talu-bertalu paku yang menembus tubuh
Apa arti darah dan gairah hidup

Seandainya kamu tak ada di dunia kami
Kamipun tak tahu dimensi keempat dan jalan
Tapi akan selalu terdengar olehmu
Keluh panjang dan kutuk yang paling hina.

Djawastin Hasugian

Fajar Pun Telah Menyingsing

Ciumlah bumi kekasih
ciumlah pantai, dengar indah syair di pasir putihnya
Hiruplah udara, rasa nikmat suling angin di rumput hijaunya
lalah bumi tempat kita mengenangkan air mata
lalah bumi tempat kita menangkiskan segala tangis
Tempat aliran segala duka dan sengsara.

Sinar matahari kan tiba
Bersama pagi cerah yang gembira
Datanglah ia harapan lama
Datanglah ia idaman lama



Lihat, langit telah memerah

Dan kita bukakan fajarnya.

Nelayan-nelayan pada berdendang turun ke lautan

Bapak-bapak tani setia pada turun ke ladang

Ternak-ternak merumput di luas hijau rumputan

Buruh-buruh angkat barang sibuk di pelabuhan

Ibu-ibu berdendang sayang, tidurlah anak tidurlah intan

Tidurlah sayang tidurlah biji mata, pagi cerah kan tiba

(Kehidupan yang sibuk

Kehidupan yang hidup)

Pagi cerah, pagi yang indah hidup menggelora

Semua kita bekerja, bekerja! Untuk kedamaian kelurga-keluarga

Tetaplah cium bumi kekasih

Tetaplah hirup cinta hidup di udaranya

Pagi cerah, pagi yang manis kan tiba

Pagi yang untuknya segala tangis

Pagi yang untuknya kita tahankan kegelapan panjang.

Akan datang juga pasti ia tiba

Pagi di mana hidup benar-benar sibuk

Pagi di mana hidup benar-benar hidup.

Iyut Fitra

Potret Kota Malam

(tentang hujan yang turun semalaman. ia tuliskan sebisanya)

detak waktu. jalanan basah yang bercakap dengan bulan lembab

adalah sunyi lorong juga tiang. ia lihat pengemis tua tak bertudung

dikunyahnya pahit sepotong mimpi. seraya (mungkin) mengeja cinta pada kampung entah di mana. ia lihat dua pengamen kecil dengan kulele dan tamborin. lagunya gigil serta daun-daun hanyut, “di sana tanah air beta dibuai dibesarkan bunda...” lalu mereka guncang simpang dan traffic light sampai serak segala harapan. sampai putus tali-tali penantian

(tentang kata-kata yang ia tulis semalaman. hujan turun jadi puisi)

malam kian pucat. yang terdengar hanya rintih atau mungkin lirih ia lihat perempuan dengan gincu ungu. parfumnya menyengat ujung gang lagu-lagu dangdut dan lelaki yang tergoda. membaur di ranjang murahan “selamat malam duhai kekasih...”

ia lihat tiga empat anak muda mabuk. bercerita tentang kursi, tong sampah serta pencuri kertas. kemudian saling tinju dan memaki kemudian muntah tepat ketika hari mulai berganti pagi

(tentang potret kota malam. ia tuliskan sebisanya)

Payakumbuh, Desember 2012

Joko Pinurbo

JENDELA IBU

Waktu itu saya sedang mencari taksi untuk pulang.
Entah dari arah mana munculnya, seorang sopir taksi tahu-tahu sudah memegang tangan saya, meminta saya segera masuk ke dalam taksinya.

Saya duduk di jok belakang membelakangi kenangan.
Harum rindu membuat saya ingin lekas tiba di rumah,
minum kopi bersama senja di depan jendela.

Ia sopir yang periang. Saat taksi dihajar kemacetan, ia bernyanyi-nyanyi sambil menggoyang-goyangkan kepalanya yang gundul. Tambah parah macetnya tambah lantang nyanyinya, tambah goyang kepalanya.

Sopir taksi tentu tak tahu, saya tak punya jendela yang layak dipersembahkan kepada senja. Jendela saya seperti hati saya: dingin, muram, ringkih, takut melihat senja tersungkur dan terkubur di cakrawala.

Lama-lama saya mengantuk, kemudian tertidur. Taksi memasuki jalanan mulus dan lengang, melintasi deretan bangunan tua dengan jendela-jendela yang tertawa. Di tepi jalan berjajar pohon cemara. Di ranting-ranting cemara bertengger burung gereja.

Laju taksi tiba-tiba melambat. Taksi berhenti di depan kedai kopi. “Mari ngopi dulu, Penumpang,” ujar sopir taksi. “Baiklah, Sopir,” saya menyahut, “aku berserah diri menuruti panggilan kopi.”

Di kedai kopi telah berkumpul beberapa sopir taksi beserta penumpang masing-masing. Mereka dilayani seorang perempuan tua yang keramahannya membuat orang ingin datang lagi ke kedainya. “Urip iki mung mampir ngopi,” ucapnya seraya menghidangkan secangkir kopi di hadapan saya, lalu menepuk-nepuk pundak saya. Wajahnya yang damai dan matanya yang hangat segera mengingatkan saya pada ibu.

Saya terbangun setelah sopir taksi menepuk-nepuk pundak saya. Ah, taksi sudah sampai di depan rumah. Setelah saya membayar ongkos dan mengucapkan



terima kasih, Sopir tersenyum dan berkata, “Selamat bertemu senja di depan jendela, Penumpang.”

Saya berterima kasih kepada ibu yang diam-diam telah mengirimkan sebuah jendela kecil untuk saya. Paket jendela saya temukan di beranda. Saya tidak pangling dengan jendela itu. Jendela tercinta yang kacanya bisa memancarkan beragam warna.

Ibu suka duduk di depan jendela itu malam-malam. Cahaya langit memantul biru pada kaca jendela. Ketika malam makin mekar dan sunyi kian semerbak, ibu melantunkan tembang Asmaradana dan mata ibu sesekali terpejam. Ibu menyanyikan tembang itu berulang-ulang sampai anak-anaknya tertidur lelap.

Saya pasang jendela kiriman ibu di dinding kamar. Cahaya hitam pekat membalut kaca jendela. Perlahan muncullah cahaya remang diiringi suara burung dan gemericik air sungai. Jendela saya buka, lalu saya duduk tenang ditemani secangkir kopi. Saya dan kopi terperangah ketika cahaya berubah terang. Tampaklah di seberang sana sungai kecil yang mengalir jernih di bawah langit senja. Di tepi sungai ada batu besar. Saya lihat sopir taksi saya sedang duduk bersila di atas batu besar itu, mengidungkan tembang Asmaradana kesukaan ibu. Kepalanya yang gundul berkilauan.

Isma Sawitri

Senja Nipah

Senja melambai di pucuk-pucuk nipah



pucuk-pucuk langitnya pucat
antara gerimis hampir tiada

Deru debu kembalikan haru
kesumat rindu pulang padamu
pulang ke alir bening memendam
pulang mencari bau ilalang

Senja hinggap di batas-batas cakrawala
hinggap tanpa suara hanya isyarat
terkilas pada permukaan air yang menggelap
pada keteduhan hutan di belakang
dan sepi yang tiba-tiba menyergap

Senja menggapai pelepah nipah yang terendah
menggapai inginku tersuruk-suruk di bawah
adakah kesenyapan yang sama akan terasa
bila tangan merengkuh tanah

Merengkuh ke kalbu riuh rusuh
mengeluh ke jiwa kusam kumuh
resah semula kiah resah
di sini cinta tidakkan berumah
tiada bertiang
tiada terpancang

Belukar dalam hutan menyemak tak jadi kayu
air tanpa riak waktu tunduk padamu
perahu terdampar di tepi sepi angin mati
aku kembali aku pergi



Hartojo Andangdjaja:

CATATAN JAKARTA

(1963)

buat mending Ch. A.

Di sini dulu kau jalan
di lorong-lorong Jakarta, jantung tanah tercinta
di sini dulu tanganmu memahatkan
dalam baris syair
bangsa muda lahir
baru bisa berkata:
merdeka, merdeka
Kita punya tanah air

Chairil. Berjuta suara padamu memanggil
di sini dulu ketika kau jalan
di hari-hari pertama kemerdekaan

Berjuta suara padamu memanggil
ketika rakyat bangkit, tanah air dibebaskan
ketika merdeka diserukan, mengawang di
atas bunyi bedil

Dan kini aku berada di sini, di Jakarta
di sini juga kudengar suara
tapi kini ialah deru berjuta
rakyat yang bekerja

Aku di sini bersama mereka
yang bekerja
di panas matahari katulistiwa
bersama rakyat
aku memahat
puisi hitam coklat

puisi debu, batu dan keringat

Aku berada di sini, bekerja dan menyaksi
segala yang berjalan, yang tumbang, yang
tumbuh berkembang

Aku berada di sini, bekerja dan menyaksi
di tanah tercinta suatu bangsa sedang berjuang

Kirdjomuljo

DIBAYANG MATA PAK DIRMAN

Saat kutatap adamu di masa silam
Kulihat adamu dimana datang dan lebih menyala
Meyakinkan generasiku
Harus menyelesaikan yang telah dimulai

Kutemukan di bayangan matamu
Jiwa yang bangkit dan mesti kusetiai
Kutemukan bibayang matamu
Jiwa yang tenggelam karena harus tenggelam

Kuperingatkan kepadamu perjalanan yang panjang
Saat kebangsaanku merayap mencari dirinya
Menggenggam hutang dan piutang sejarah
Untuk satu hal yang berhak dicintai

Kini aku hanya bisa menundukkan kepala
Tidak tahu janji apa hendak diucapkan
Tidak tahu jalan mana menuju kesampingmu
Tetapi aku merasa akan sampai di bayangmu

PUISI BABAK FINAL

D. Zawawi Imron

Dialog Bukit Kemboja

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

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

"Aku anak almarhum,"
jawabku dengan suara gelas jatuh
Pipi keriput itu menyimpan bekas sayatan waktu.

"Lewat berpuluh kemarau
telah 'ku bersihkan kubur di depanmu
karena kuanggap kubur anakku."

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

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

Jauh di lembah membias rasa syukur
pada hijau ladang sayur, karena laut bebas debur

"Aku telah lelah mencari kuburnya dari sana ke mana



Tak 'ku temu. Tak ada yang tahu
Sedang aku ingin ziarah, menyampaikan terimakasih
atas gugurnya: mati yang direnungkan melati
Kubur ini memadailah, untuk mewakilinya."

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

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

Sore berangkat ke dalam remang
ke kelepak kelelawar

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

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

Kelam mendesak kami berpisah. Di hati tidak
Angin pun tiba dari tenggara
Daun-daun dan bunga ilalang
memperdengarkan gemelan doa
Memacu roh agar aku tak jijik menyeka nanah
pada luka anak-anak desa di bawah

Untuk sebuah hormat
Sebuah cinta yang senapas dengan bendera
Tidak sekadar untuk sebuah palu.

Goenawan Mohamad

Tentang Seorang yang Terbunuh di Sekitar Hari Pemilihan Umum

"Tuhan, berikanlah suara-Mu, kepadaku."

Seperti jadi senyap salak anjing ketika ronda menemukan mayatnya di tepi pemetang. Telungkup. Seperti mencari harum dan hangat padi. Tapi bau asing itu dan dingin pipinya jadi aneh, di bawah bulan. Dan kemudian mereka pun berdatangan - senter, suluh, dan kunang-kunang - tapi tak seorang pun mengenalinya. Ia bukan orang sini, hansip itu berkata.

"Berikanlah suara-Mu."

Di bawah petromaks kelurahan mereka menemukan liang luka yang lebih. Bayang-bayang bergoyang sibuk dan beranda meninggalkan bisik. Orang ini tak berkartu, ia tak bernama. Ia tak berpartai. Ia tak bertanda gambar. Ia tak ada yang menangisi, karena kita tak bisa menangisi. Apa gerangan agamanya?

"Juru peta yang Agung, di manakah tanah airku?"

Lusa kemudian mereka membacanya di koran kota, di halaman pertama. Ada seorang yang menangis entah mengapa. Ada seorang yang tak menangis entah mengapa. Ada seorang anak yang letih dan membikin topi dari koran pagi itu, yang diterbangkan angin kemudian. Lihatlah. Di udara berpasang layang-layang, semua bertopang pada cuaca. Lalu burung-



burung sore hinggap di kawat-kawat, sementara bangau-
bangau menuju ujung senja, melintasi lapangan yang gundul
dan warna yang panjang, seperti asap yang sirna.

"Tuhan, berikanlah suara-Mu, kepadaku."

1964

Subagio Sastrowardoyo

Manusia Pertama di Angkasa Luar

Beritakan kepada dunia

Bahwa aku telah sampai pada tepi

Darimana aku tak mungkin lagi kembali

Aku kini melayang di tengah ruang

Di mana tak berpisah malam dan siang

Hanya lautan yang hampa di lingkung cemerlang bintang

Bumi telah tenggelam dan langit makin jauh mengawang

Jagat begitu tenang. Tidak lapar

Hanya rindu kepada istri, kepada anak, kepada ibuku di rumah

Makin jauh, makin kasih hati kepada mereka yang berpisah

Apa yang kukenang? Masa kanak waktu tidur dekat ibu

Dengan membawa dongeng dalam mimpi tentang bota

Dan raksasa, peri dan bidari. Aku teringat

Kepada buku cerita yang terlipat dalam lemari

Aku teringat kepada bunga mawar dari Elisa

Yang terselip dalam surat yang membisikkan cintanya kepadaku

Yang mesra. Dia kini tentu berada di jendela

Dengan Alex dan Leo, - itu anak-anak berandal yang kucinta -

Memandangi langit dengan sia. Hendak menangkap

Sekelumit dari pesawatku, seleret dari

Perlawatanku di langit tak berberita

Masihkah langit mendung di bumi seperti waktu

Kutinggalkan kemarin dulu?
Apa yang kucita-cita? Tak ada lagi cita-cita
Sebab semua telah terbang bersama kereta
ruang ke jagat tak berhuni. Tetapi
ada barangkali. Berilah aku satu kata puisi
daripada seribu rumus ilmu yang penuh janji
yang menyebabkan aku terlontar kini jauh dari bumi
yang kukasih. Angkasa ini bisu. Angkasa ini sepi
Tetapi aku telah sampai pada tepi
Darimana aku tak mungkin lagi kembali
Ciumku kepada istriku, kepada anak dan ibuku
Dan salam kepada mereka yang kepadaku mengenang.
Jagat begitu dalam, jagat begitu diam.
Aku makin jauh, makin jauh
Dari bumi yang kukasih. Hati makin sepi
Makin gemuruh.

Toeti Heraty

Wanita

hari ini minggu pagi kulihat tiga wanita tadi
berjalan lambat karena kainnya kain berwiru
meninggalkan rumah depan menuju jalan
terlentang antara pohon palma berderetan

jari hari-hati memegang wiru kataku
sedangkan tangan lincah mengelus rambut rapi
kenakalan kerikil menggoyahkan tumit selop tinggi
belum lagi angin melambaikan selendang warna-warni

menengok ke kiri ke kanan mereka berhenti gelisah
karena kain berwiru dan bertumit tinggi, rambut
terbelai angin dan panas matahari, — becak lalu —

mereka segera musyawarah suaranya tinggi

nada-nada tinggi tawar-menawar rupanya dimulai
entah mengapa kusak-kusuk terhenti, ternyata —
bung becak mengayunkan kakinya lagi dan mereka
asyik dan riang akhirnya tidak tampak olehku lagi

meninggalkan halaman depan agaknya mencari
rindang

deretan pohon sepanjang jalan, asyik dan riang
gerak, warna, irama rapi membawa kesungguhan
arisan pada minggu pagi ini —

wanita ...

berapalah kemesraan sepanjang umur
tiada berlimpah tiada mencukupi
karena kau dengan tak acuh, tidak peduli
membawa pilu yang tak disembuhkan dan
tak kau sadari, tak kau sadari

Sapardi Djoko Damono

Ziarah

Kita berjingkat lewat
jalan kecil ini
dengan kaki telanjang; kita berziarah
ke kubur orang-orang yang telah melahirkan kita.
Jangan sampai terjaga mereka!
Kita tak membawa apa-apa. Kita
tak membawa kemenyan atau pun bunga
kecuali seberkas rencana-rencana kecil



(yang senantiasa tertunda-tunda) untuk
kita sombongkan kepada mereka.
Apakah akan kita jumpai wajah-wajah bengis,
atau tulang belulang, atau sisa-sisa jasad mereka
di sana? Tidak, mereka hanya kenangan.
hanya batang-batang cemara yang menusuk langit
yang akar-akarnya pada bumi keras.
Sebenarnya kita belum pernah mengenal mereka;
ibu-bapak kita yang mendongeng
tentang tokoh-tokoh itu, nenek moyang kita itu,
tanpa menyebut-nyebut nama.
Mereka hanyalah mimpi-mimpi kita,
kenangan yang membuat kita merasa
pernah ada.
Kita berziarah; berjingkatlah sesampai
di ujung jalan kecil ini:
sebuah lapangan terbuka
batang-batang cemara
angin.
Tak ada bau kemenyan tak ada bunga-bunga;
mereka telah tidur sejak abad pertama,
semenjak Hari Pertama itu.
Tak ada tulang-belulang tak ada sisa-sisa
jasad mereka.
Ibu-bapa kita sungguh bijaksana, terjebak
kita dalam dongengan nina-bobok.
Di tangan kita berkas-berkas rencana,
di atas kepala
sang Surya.

B. INSTRUMEN SOLO: GITAR

1. Pengertian

Gitar solo adalah penyajian sebuah karya musik secara solo/tunggal dengan menggunakan alat musik gitar akustik nilon (klasik) atau akustik steel (folk). Musik yang dihasilkan hanya bersumber dari gitar, baik dari senar ataupun bagian-bagian lain gitar, namun mampu menghasilkan pertunjukan musik yang utuh melalui harmonisasi keterampilan teknis, pengetahuan aransemen musik, serta cara penyajiannya.

2. Tujuan

- a. Memberi kesempatan siswa menjadi kreatif dalam seni penciptaan dan pertunjukan musik
- b. Memasyarakatkan lagu-lagu daerah Indonesia kepada siswa melalui permainan gitar solo.
- c. Menumbuhkan rasa cinta dan bangga pada kekayaan budaya bangsa, khususnya pada lagu-lagu rakyat.
- d. Mengembangkan potensi talenta seni bermain gitar solo agar mampu menjadi gitaris profesional di tingkat nasional dan dunia.

3. Persyaratan Khusus Peserta

- a. Peserta menyajikan karya musik secara solo/tunggal dengan menggunakan alat musik gitar akustik nilon (klasik) atau akustik steel (folk).
- b. Peserta tampil dengan posisi duduk.
- c. Peserta boleh menggunakan alat bantu yang memudahkan posisi bermain, seperti footstool, tali gitar/strap, atau gitar support.
- d. Peserta mengenakan pakaian bebas dan sopan dengan tetap mengutamakan kenyamanan saat memainkan gitar.

4. Materi Lomba

Peserta menyajikan 2 (dua) karya musik gitar solo:

- a. Aransemen yang bersumber dari salah satu lagu pemenang lomba cipta lagu FLS2N 2022, yaitu:
 - 1) Tembus Cakrawala Dunia (karya: Estu Hayu Ratna Dewanti)
 - 2) Dengarlah Anak Bangsa (karya: Joshua Doharman Sinaga)

- 3) Melukis Mimpi (karya: Rai Kana Abhimatta)
(Notasi dan audio akan disediakan oleh panitia di lampiran dan di laman <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/> pada FLS2N SMA tahun 2023). Dengan durasi 2 - 4 menit.
- b. Aransemen dari lagu rakyat atau lagu berbahasa daerah. Durasi 2 - 4 menit **(tidak harus memainkan lagu dari Provinsi peserta)**.
Durasi dihitung sejak not pertama dibunyikan. Kekurangan atau kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai.
 - 1) Aransemen kedua karya tersebut diharapkan mengutamakan karakter suara gitar melalui pengolahan ritme, melodi, harmoni, warna suara, dengan tetap memperhatikan keterpaduan dari unsur-unsur tersebut.
 - 2) Nada dasar, teknik, serta gaya musik tidak dibatasi.
 - 3) Peserta tidak boleh menambahkan sumber suara selain suara gitar yang dimainkan, baik berupa rekaman iringan musik, vokal, maupun alat musik lain (saat penampilan daring maupun luring).
 - 4) Peserta dibolehkan menggunakan tala alternatif (alternative tuning), capo, slide bar, dan fingerpick bilamana diperlukan.

5. Tahapan Lomba

- a. Lomba Tingkat Daerah dimulai dari tingkat kabupaten/ kota, dilanjutkan seleksi di tingkat Provinsi untuk menentukan perwakilan Provinsi, Seleksi dilakukan secara langsung di hadapan dewan juri. Apabila ada daerah yang belum memungkinkan seleksi tatap muka maka boleh dilakukan seleksi daring lewat rekaman video. Seleksi peserta SILN dilakukan secara daring lewat rekaman video.
- b. Lomba Tingkat Nasional diikuti para juara Provinsi dan SILN. Lomba Tingkat Nasional dilaksanakan dalam dua babak, yakni babak Semifinal (secara daring, dengan mengunggah video) untuk memilih 10 finalis dan babak final yang diikuti 10 finalis (secara luring, langsung di depan dewan juri).
 - 1) Juri tingkat nasional menilai 10 finalis untuk menentukan Juara I, Juara II, Juara III dan 2 (dua) Kategori Penghargaan Khusus.
 - 2) Khusus peserta dari SILN, bila ada yang menjadi finalis akan dinilai secara daring.

- 3) Untuk babak Final, peserta wajib membawa gitar sendiri. *Microphone* dan *sound system* disediakan panitia.
- 4) Tata tertib dan hal-hal lain terkait penyelenggaraan babak Semifinal dan final akan diumumkan menyusul.

6. Ketentuan Teknis Video Karya

- a. Peserta merekam kedua lagu berurutan tanpa ada jeda (*one take shot*)
- b. Perekaman video dilakukan dengan posisi kamera statis yang memperlihatkan peserta (*long take video*).
- c. Format file video minimal MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p).
- d. Pelantangan suara gitar hanya boleh dilakukan lewat mikrofon, tidak boleh memakai pelantangan langsung lewat kabel (*direct plug-in*) ke *mixer*, *amplifier*, *loudspeaker*.
- e. Hasil rekaman video tidak boleh direkayasa ulang/diedit (misalnya menambahkan efek audio)
- f. Pelaksanaan pengunggahan video mengacu pada “Persyaratan Peserta” di bab “Mekanisme Penyelenggaraan” buku pedoman ini.
- g. Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/penutup sebelum atau sesudah memainkan gitar.
- h. Untuk babak Semifinal, peserta boleh mengunggah video baru bila ada perbaikan/revisi, boleh juga tetap menggunakan video saat seleksi Provinsi.

7. 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 chord, progresi chord, bas) serta timbre. Keselarasan hasil aransemen dengan karakter/makna lagu
4.	Penampilan	10 %	Kualitas artistik penyajian pertunjukan (<i>showmanship</i>), ekspresi dan penghayatan g wajah dan gerak

C. MONOLOG

1. Redesain FLS2N 2023

a. Tingkat Nasional

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) 2023 pada tingkat nasional akan dilakukan secara luring. Artinya para peserta yang telah dinyatakan juara pertama di tingkat Provinsi masing-masing, berhak mengikuti lomba tingkat nasional dengan tahapan jenjang seleksi yang dibuktikan dengan Surat Keputusan juri tingkat Provinsi.

b. Tingkat Provinsi

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) 2023 pada tingkat Provinsi dan atau pada tingkat kabupaten diperbolehkan melakukan tahapan seleksi dengan cara luring atau pun daring, sesuai dengan kesiapan dan kemampuan kabupaten dan Provinsi masing-masing. Seleksi bertujuan menetapkan satu pemenang untuk mewakili Provinsi pada tingkat nasional.

2. Pengertian

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

3. Tujuan

Melalui kemampuan olah seni monolog para siswa diharapkan mendapatkan hal-hal berikut:

- a. Memiliki kepedulian dan kepekaan terhadap persoalan di sekitarnya, termasuk persoalan kebangsaan.
- b. Diharapkan membantu siswa atau peserta didik dalam memperoleh metode pembelajaran yang lebih operasional, terutama pada saat-saat harus menghafal.
- c. Para siswa juga diarahkan untuk selalu berdisiplin serta memiliki tanggung jawab dalam melakukan seluruh aktivitas sehari-hari, baik belajar di sekolah maupun dalam kehidupan nyata.

4. Persyaratan Umum Peserta

- a. Peserta adalah Warga Negara Indonesia.
- b. Peserta adalah para siswa didik pada tingkat SMA, yang pada saat ikut berlomba masih terdaftar sebagai siswa, dibuktikan dengan kartu pelajar atau surat keterangan dari pejabat berwenang.
- c. Para peserta adalah para siswa didik pada tingkat SMA yang mewakili sekolah dengan seleksi dan atau penunjukan oleh sekolah masing-masing.
- d. Peserta belum pernah mengikuti kompetisi FLS2N tingkat nasional jenjang SMA pada bidang yang sama.
- e. Peserta harus sehat secara jasmani dan rohani.
- f. Peserta tidak pernah terlibat dalam tindakan kriminal yang dibuktikan dengan membuat surat pernyataan.

5. Persyaratan Khusus Peserta

- a. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin.
- b. Peserta wajib memainkan satu naskah monolog yang ditulis oleh para penulis naskah yang telah ditunjuk oleh Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas) dan atau Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI).
- c. Naskah monolog yang dimainkan akan disiapkan oleh Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas) dan atau Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI). (Naskah Terlampir)
- d. Peserta wajib melakukan pertunjukan di atas panggung yang telah disiapkan oleh penyelenggara dengan beberapa peralatan yang telah disiapkan.
- e. Peserta diizinkan mengenakan kostum, tata rias, peralatan penunjang akting (*hand property*), dan ilustrasi musik yang tidak melanggar hak cipta (HAKI) untuk kebutuhan pertunjukan.

6. Tahapan Lomba

Tahapan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) 2023 akan dilaksanakan secara berjenjang melalui: Babak Penyisihan, Babak Semifinal dan Babak Final.

a. Babak Penyisihan

Pada tahapan ini para peserta mengikuti babak penyisihan pada tingkat kabupaten dan atau Provinsi, yang diselenggarakan oleh panitia setempat. Babak penyisihan diharapkan menghasilkan 1 (satu) orang pemenang lomba yang berhak mewakili Provinsi masing-masing pada tingkat nasional. Babak penyisihan dapat dilakukan secara luring atau daring, tergantung kesiapan masing-masing panitia setempat.

b. Babak Semifinal Nasional

Para peserta yang berhasil mengikuti babak penyisihan di tingkat Provinsi akan secara otomatis berhak mengikuti babak semifinal nasional. Pada tahapan ini, hanya akan terdapat masing-masing 1 (satu) peserta dari 1 (satu Provinsi). Dengan demikian bila seluruh Provinsi mengikutinya maka pada tahap ini maksimal 38 orang. Seluruh peserta akan menyerahkan hasil rekaman karya berupa rekaman video. Oleh karena itu para juri di Babak Semifinal Nasional akan menilai juara Provinsi peserta secara daring.

Syarat-syarat khusus video:

- 1) Perekaman pementasan dilakukan dalam ruangan tertutup dan sebaiknya di sebuah panggung;
- 2) Posisi kamera perekam statis, tidak boleh bergerak, termasuk tidak melakukan upaya teknis sepertim *zoom in* ataupun *zoom out*;
- 3) Resolusi perekaman sebaiknya menggunakan resolusi 1080p dan dilakukan secara horizontal;
- 4) Durasi pementasan, termasuk judul dan kredit title, secara total hanya 15 menit. Jika durasi melebihi ketentuan, akan berakibat pada pengurangan nilai secara signifikan;
- 5) Peserta harus mencantumkan judul lakon yang dimainkan, asal sekolah, dan nama peserta.
- 6) Rekaman dikirim dengan format bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh:

*MONOLOG_Nana Suryana_SMAN 1 Tangerang_Kabupaten
Tangerang_Banten*

- 7) Rekaman dapat diunggah ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

c. Babak Final Nasional

Hanya 10 peserta yang berhak mengikuti babak final secara luring. Babak Final akan diselenggarakan di satu tempat yang telah disiapkan oleh BPTI.

Para juri akan melakukan penilaian dan mengambil keputusan untuk menentukan para juara. Para juri akan memilih 3 (tiga) pemenang juara I, juara II, juara III dan 2 (dua) kategori penghargaan khusus.

7. Tata Tertib Perlombaan Babak Final

- a. Panitia perlombaan monolog akan menyiapkan panggung *berupa sound system*, kelistrikan, lampu, serta properti yang dapat menunjang pelaksanaan lomba sesuai ketentuan.
- b. Panitia juga menyiapkan beberapa orang *crew* yang akan mendampingi peserta dalam menyiapkan dan selama melakukan pertunjukan.
- c. Para peserta diberi waktu total selama 15 menit, sudah termasuk waktu untuk persiapan dan pertunjukan.
- d. Kelebihan dalam menggunakan waktu akan berakibat pada pengurangan nilai secara signifikan.
- e. Peserta diberikan kewenangan untuk menyunting naskah pertunjukan seperlunya, dengan catatan tidak mengubah pesan yang terdapat di dalamnya.
- f. Peserta sangat disarankan menggunakan musik yang sudah direkam dalam bentuk file mp3 atau *flashdisk* untuk mendukung artistik pementasan yang telah disediakan oleh peserta monolog.
- g. Peserta tidak diperkenankan menggunakan properti panggung yang dapat menimbulkan kegaduhan, merusak gedung, serta menimbulkan bahaya seperti kebakaran.
- h. Akan dilaksanakan *technical meeting* untuk kelancaran babak Final.

8. Kriteria Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Penafsiran Naskah Monolog	15%	a. Pemahaman isi naskah b. Kejelasan penceritaan c. Kejelasan struktur dramatis
2	Karakter Peran	40%	a. Struktur emosi karakter b. Ketepatan penghayatan c. Keutuhan daya ekspresi
3	Vokal	30%	a. Kejelasan artikulasi b. Ketepatan pengucapan c. Penguasaan tempo dan irama
4	Gestikulasi	15%	a. Kesatuan cerita dan tubuh b. Penguasaan panggung c. Keutuhan penampilan

Naskah Monolog

TANGAN KECIL AINI

(Monolog)

Karya: Tya Setiawati

SEBUAH RUANG TAMU. TERDAPAT MEJA, DUA BUAH KURSI KAYU, JENDELA DITUTUP TIRAI, TAMPAK TUMPUKAN KARTON, KORAN DAN BOTOL BEKAS DI SUDUT RUANGAN.

(Membanting pintu) Aku tidak mau melakukannya lagi, aku tidak mau!

(Melempar botol bekas yang dibawanya) Aku malu, malu dengan teman-teman di Sekolah! Semua menjauhi sengaja menghindar, menganggap aku tak pantas bergaul dengan mereka, aku dianggap berbeda tak sekeren mereka. Baju dan sepatu yang kupakai tak sebagus gadis -gadis penggemar Blackpink itu !

Semula aku menanggapinya acuh tak acuh tapi lama-lama... (Menangis) Lingga, Kiki, Eza, tiba-tiba menghilang dari peredaran, mereka tak mau bersahabat denganku lagi (Aini melempar gelang yang dipakainya) Apa arti gelang persahabatan ini? Tak berguna!

(Terdengar panggilan lirih dari arah kamar) Ainii... (Menyeka air matanya) “Ya mak, sebentar, obat yang emak pesan sudah Ai beli di warung“ (Menuangkan segelas air bergegas masuk ke kamar)

(Berbicara ke penonton) Emak sedang sakit, sudah hampir sebulan, Aku belum sanggup membawanya ke dokter, kata orang biaya berobat ke dokter mahal, Apa? BPJS? darimana kami membayar cicilan setiap bulannya? bu Siti yang kerja di puskesmas pernah bilang iuran BPJS yang menunggak atau tidak dibayar, terancam terkena denda. Ya sudahlah, orang susah dilarang sakit.

(Terdiam beberapa saat) Itulah mengapa, sudah sebulan ini aku menggantikan pekerjaan emak berburu karton, koran dan botol bekas ke warung-warung dan toko.

Sering aku memungut barang bekas yang sengaja dibuang sembarangan. Aku tak habis pikir, kenapa orang-orang membuang sampah sembarangan. Tidakkah mereka tahu bahwa tindakan mereka itu akan merusak bumi yang kita tinggali ini. Sementara tong sampah dibiarkan kosong tak berfungsi sebagaimana mestinya.

Sejak bapak meninggal lima tahun lalu, emaklah yang mencari nafkah untuk menyambung hidup. Sempat menjadi buruh cuci dengan upah seikhlasnya, tapi upah emak yang kecil tak sebanding dengan resiko yang dihadapinya. Kalau ada pakaian yang luntur atau rusak, emak harus menggantinya dua kali lipat. Lambat laun tenaga emak semakin berkurang, tak kuat lagi mencuci. Kemudian emak memilih menjadi pemulung, dalam sehari emak mampu mengumpulkan sampah sepuluh sampai lima belas kilogram. Tak banyak uang yang dibawanya ke rumah, sampah yang terkumpul dijual dengan harga tiga ribu rupiah per kilogramnya. Cukuplah untuk membeli beras, lauk pauk dan sedikit jajan untukku. Hujan terik matahari tak pernah menyurutkan semangatnya, dengan segala keterbatasan emak berusaha memenuhi kebutuhan sekolahku. Emak ingin sekali aku jadi guru, menjadi guru adalah cita-cita emak dulu. “Ai, bagaimana pun pedihnya hidup, ingatlah kamu masih punya Tuhan, jangan menyerah menggapai cita-cita” begitu pesan emak. (Terdiam sesaat) Saat ini emak sakit keras,..

(Merapihkan barang bekas yang dibawanya) barang-barang ini telah meyelamatkan hidup kami. Pepatah bilang sampah satu orang adalah harta bagi orang lain. Dengan sampah-sampah ini, aku masih bisa makan, sekolah, bahkan jika ada uang lebih bisa beli pulsa internet. (Mendekati jendela) Lihatlah langit biru Aini, ke sanalah matamu harus memandang. Apa yang kamu lakukan, akan menjadi cahaya bagi orang disekitarmu. Berapa ton sampah yang telah kau dan emak selamatkan. Jika tidak, sampah-sampah ini akan menguburmu !

(Teringat sesuatu) **Aini mengeluarkan sesuatu dari tas sekolahnya** “kalian pasti bertanya, kenapa aku bisa memiliki handphone Android ini, iya kan? kalian pasti curiga, karena aku anak pemulung? Baiklah, aku akan sedikit bercerita, dalam rangka memperingati acara 17 Agustus tahun lalu, pak Lurah memintaku mengumpulkan teman-teman untuk mengikuti lomba gerak jalan. Aku ditunjuk jadi kepala regu, meskipun awalnya ragu, kami berlatih sangat keras, dan akhirnya regu

kami menang. Sambil memegang kumisnya pak Lurah bilang begini “ Aini, kamu hebat, jempol untuk kamu, tunggu bonus dari bapak ya he, he he “ nah, jelaskan, asal-usul handphone ini, handphone ini pemberian pak Lurah sebagai bonus. Tuhan memang maha adil, disaat dibutuhkan, disaat itu pula Tuhan memberikan jalan. Kalian masih belum percaya? akan kutunjukkan bagaimana aku menjadi kepala regu (Memperagakan aba-aba dan gerakan baris berbaris) “Majuuuu Jalan,..Kiri, Kiri, kiri..., Hormat grakk ! Balik kanan majuuu jalan ! kiri-kanan kiri kanan.... kalian sudah percaya,?

(Teringat sesuatu) eh,.. (Membuka Google) Sampah, sampah, sam-pah...sampah plastik menyebabkan pencemaran tanah karena sifatnya yang sulit ter..de..komposisi, Plastik membutuhkan waktu 10 sampai 20 tahun untuk dapat terurai secara alami. Saat ini Indonesia masih menghadapi krisis sampah plastik. Konsumsi penduduk setiap tahunnya terus meningkat tetapi kesadaran untuk mengolah sampah plastik tidak ikut meningkat.

Tiba-tiba suasana berubah mencekam, Aini terjebak dalam tumpukan plastik dan barang bekas lainnya. Pukulan besi, kaleng bersahutan memekak telinga. Aini berusaha keluar meronta namun plastik semakin membenamkannya. “Dimana ini?!, aaa,..panas sekali , langit pekat, pohon-pohon mati, air, dimana air ? haus, haus (Seolah-olah menemukan sumber air) kotor dan bau !! (Berjalan terhuyung-huyung) lihat, kedua mata orang-orang itu memerah, kulitnya mengelupas “jangan, jangan mendekat. Pergi, pergi,...! **berlari ke arah berlawanan** kenapa rambut rontok begini, , kulit aaaaa ! kulit Ai melepuh ughh,..kerongkongan, , tak bisa bernafas (Terbatuk) tolong, toloong, toloooooonggg !! **Aini terbenam dalam sampah plastik yang terus berhamburan.**

Suasana kembali semula. Apakah ini firasat; tangan kecil ini harus berbuat sesuatu? (Menyusun barang bekas di atas meja. Menatap lama, kemudian berpindah posisi dan menatapnya kembali) Apa yang bisa kulakukan dengan barang-barang ini? Hmmm,..

(Berbicara ke penonton) Aku pernah mengunjungi pameran kerajinan daur ulang, di pintu masuk terpajang spanduk bertuliskan (Berusaha keras mengingat) “Jika

tidak dapat mengurangi, maka gunakan kembali, perbaiki, bangun kembali, perbaharui, haluskan kembali, jual kembali, dan daur ulang “Aku masih mengingat tulisan itu. Jujur saja, saat itu aku belum tertarik mengolah sampah, dalam pikiranku sampah adalah sesuatu yang kotor dan menjijikan. Dan menurutku hasil daur ulangnya biasa-biasa saja, tak ada yang istimewa.

Sekali waktu aku diajak ibu guru mengikuti workshop. Disana diajarkan bagaimana cara mengolah barang-barang yang sudah tak bernilai menjadi bermanfaat, seperti: vas bunga dari koran bekas, tas plastik kemasan kopi, bunga dari sedotan dan lampu hias dari botol bekas. Selain bermanfaat, barang-barang itu bisa dijual dengan harga yang pantas. Hmm,.. lalu, mengapa aku harus minder dan malu ? sibuk berimajinasi dengan penilaian orang lain. (Lampu Padam)

MUSIK

Membereskan ruang tamu. Cuaca sedang cerah, aku begitu bersemangat merealisasikan rencana-rencana. La,..la,..tra la la la,.... oh ya, tanggal berapa sekarang ? (Melingkari angka kalender) tu-juh be-las. Emak mengizinkan ruang tamu ini digunakan sebagai galeri sekaligus tempat pelatihan. Hasil daur ulang sampah akan terpajang rapih disini. Tunggu dulu, mmm..bagaimana kalau meja ini diletakan di sudut sebelah kanan? Nah begini, bagaimana menurut kalian? Cocok? Bilang saja kalau tidak cocok, kalau begitu geser sedikit. Aku akan mengajak tetangga, teman sekampung untuk bergabung mendaur ulang sampah-sampah ini (Terdengar ketukan pintu) siapa? Sebentar,... “Oh, terima kasih pak, sampah ini saya terima dengan senang hati, jauh-jauh bapak mengantarnya kemari, semoga warung bapak semakin laris ya pak “.

Sejak saat itu, aku tak perlu memungut barang bekas ke toko atau warung lagi, mereka dengan senang hati mengantarnya ke rumah. Semua orang di lingkungan ini akhirnya memiliki kesadaran memilah sampah dari rumah, ini kemajuan berarti.

Melalui postingan di media sosial, aktivitas daur ulang bisa ditonton lebih banyak orang, semoga saja, hal sederhana yang aku lakukan, bisa menginspirasi teman-teman sebayaku (Mengahela nafas) Tapi...handphone ini harus dijual, untuk biaya berobat emak. Emak harus segera dibawa ke dokter, obat yang aku beli di warung

sudah tak mampu mengobati. Emak harus sembuh dari sakitnya. Aini,..Ainii (Suara panggilan serempak dari luar) “Kalian sudah datang, ayo silahkan masuk teman-teman, kita pisahkan dahulu barang-barang ini, botol-botol sebelah sini, kardus sebelah sana, koran bekas di sudut sana, yang lain-lainnya kita kumpulkan disini. Ini contoh barang yang akan kita buat, vas bunga ini terbuat dari lintingan Koran bekas, cukup mudah membuatnya.

(Terdengar dering handphone) “Hallo, ya, betul saya Aini, oh iya pak , eu, eu betul pak, saya dan teman-teman yang mendaur ulang sampah-sampah ini, kapan jadwal pamerannya pak? (Bingung) oh,eu.. baik pak, akan saya usahakan, boleh pak, silahkan mampir ke rumah untuk melihat-lihat, baik, baik pak..terima kasih” (Seolah tak percaya) Teman-teman, kita mendapat undangan pameran bulan depan, Yes! (antusias) kerajinan daur ulang kita akan dipajang bersama karya pengrajin daur ulang lainnya. tapi,.. bagaimana kalau produk kita lebih jelek dari mereka? mereka akan menertawakan, menganggap tak professional. Aduuuh,..bagaimana ini, apakah tawaran ini harus ditolak? Tidak, tidak,..kita harus optimis, percaya diri dan yakin !

(Meyakinkan diri) Aini,. ini kesempatan baik. Ayo, lebih giat lagi, lebih kreatif lagi. (Bersemangat) Sesuaikan dengan gambarnya ya, barang yang sudah jadi simpan di sudut kiri, hati-hati jangan sampai terjatuh, sebentar kita foto dulu, coba dari sudut sebelah sini. Mari kita selesaikan yang lainnya, mengguntingnya jangan terlampau pendek, nanti sulit menyambung, coba lihat, pinggirnya harus terlihat rapih.... (Lampu Padam)

Aku baru saja mengantar emak pergi ke dokter, penyakit emak sebenarnya membutuhkan penanganan khusus, tapi emak bersikeras ingin pulang. Dokter tak begitu jelas menerangkan apa penyakitnya, dia hanya memberikan instruksi berapa kali emak harus minum obat dalam sehari, akupun tak sempat bertanya lebih jauh. Tatapan emak mengisyaratkan supaya cepat membawanya keluar. Di perjalanan pulang, emak sempat berbisik “Ai kamu pahlawan emak“ matakku berkaca-kaca, akupun membalas ucapannya ”Ai bangga sama emak karena pahlawan sesungguhnya adalah emak”.



Oh ya, Lingga, Kiki dan Eza hari ini berjanji datang ke rumah, mereka akan menyumbangkan botol plastik bekas yang telah dikumpulkannya. Mereka juga akan membantu mempublikasikan kerajinan tangan daur ulang ini, ternyata mereka tidak benar-benar meninggalkan aku (Mengelus gelang persahabatan yang dipakainya) Ling, Ki, Za,.....*we are best Friends* dech, forever...

Tuhan, terima kasih telah mengembalikan hari-hari baik padaku.

(Terdengar suara keras) Maak,..... !! (Terdengar bunyi sirine Ambulance)

Monolog selesai.

Padang Panjang, Maret 2023

D. TARI KREASI

1. Pengertian (Definisi Operasional)

Tari merupakan ekspresi manusia yang diungkapkan melalui tubuh, dan menghasilkan gerak, gaya, makna, dan pesan. Fungsi tari tidak lepas dari sistem kebudayaan masyarakatnya (alam, adat istiadat, serta nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat tersebut). Tari Kreasi pada FLS2N tahun 2023, merupakan hasil kreativitas siswa yang dikembangkan dari kearifan lokal daerah asal peserta. Ditarikan oleh satu orang penari (solo).

2. Tujuan

- a. Memberikan wadah bagi peserta didik untuk mengenal dan mengembangkan kreativitas seni dalam bidang seni tari.
- b. Mengembangkan imajinasi, kepercayaan diri, dan kepribadian peserta didik secara optimal melalui seni tari.
- c. Meningkatkan apresiasi dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai budaya bangsa melalui seni tari.
- d. Menumbuhkan kepedulian dan kepekaan peserta didik terhadap lingkungan alam, sosial dan tradisi keseharian di sekitar mereka.
- e. Membina rasa tanggung jawab dan kerja sama antara peserta didik dan guru/pelatih.
- f. Membina kedisiplinan peserta didik sejak proses berlangsung, hingga mempertunjukkannya di panggung, dan diterapkan dalam melakukan seluruh aktivitas sehari-hari, baik belajar di sekolah maupun dalam kehidupan nyata.

3. Tahapan Lomba

Tahapan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) tahun 2023 akan dilaksanakan secara berjenjang melalui:

a. Tahap Semifinal (Daring)

Pada tahap Semifinal diikuti oleh 38 Provinsi secara daring, dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Peserta menampilkan karya tari yang inovatif (terobosan baru) dan orisinal;
- 2) Karya peserta adalah video karya tari solo (laki-laki / perempuan), yang digarap dan ditarikan oleh peserta.

- 3) Peserta mengenakan kostum yang sesuai dengan tema, memiliki unsur “kedaerahan” dan tidak harus pakaian tradisional lengkap, serta tetap memperhatikan etika, kesopanan, dan kenyamanan saat menari;
- 4) Karya tari dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di dalam satu ruang tertutup.
- 5) Karya tari adalah garapan hasil seleksi tingkat Provinsi, yang mana siswa sebagai koreografer sekaligus penari pada karya tari tersebut;
- 6) Musik karya tari merupakan karya baru, boleh karya sendiri maupun karya orang lain yang tidak melanggar Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI);
- 7) Peserta **wajib mengunggah deskripsi karya** yang meliputi judul tari, tema, sinopsis, alasan penggunaan properti, ide musik dan kostum yang dapat diunggah ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
- 8) Karya peserta adalah video karya tari tunggal yang diciptakan dan ditarikan oleh peserta.
- 9) Video karya tari berdurasi minimal 6 menit dan maksimal 8 menit (kekurangan dan kelebihan durasi akan menjadi pertimbangan bagi dewan juri).
- 10) Pengambilan gambar dilakukan dengan satu kamera (statis) dan seluruh tubuh penari terlihat utuh sepanjang tarian.
- 11) Hasil rekaman karya tidak boleh direkayasa ulang.
- 12) Pengeditan hanya boleh dilakukan untuk memasukkan Teks dalam video: nama koreografer, asal Provinsi (wajib). Teks tambahan jika ada diposisikan pada akhir sajian karya, seperti nama penata musik, dan lain – lain.
- 13) Hasil rekaman audio visual harus bisa didengar dan dilihat dengan jelas.
- 14) Peserta lomba **tidak boleh** memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar dan atau penutup sebelum atau sesudah menari.

b. Tahap Final (Luring)

Peserta pada babak Final adalah pemenang dari seleksi Semifinal 10 (sepuluh) besar yang dilaksanakan secara luring, untuk kemudian ditentukan Juara I, Juara II, Juara III dan 2 (dua) Kategori Penghargaan Khusus.

- 1) Ketentuan karya pada Final (Luring) sebagai berikut:
 - a) Karya yang ditampilkan secara luring adalah karya yang sama dengan karya pada Semifinal (daring).
 - b) Diperbolehkan untuk menata ulang, merapihkan, atau menyempurnakan Kembali karya termasuk kostum tanpa mengubah judul dan tema.
 - c) Penentuan Nomor urut, serta penyerahan sinopsis dilakukan pada saat *technical meeting*.
- 2) Orientasi Panggung Babak Final:
 - a) Orientasi tempat/lokasi pertunjukan yang digunakan ditentukan oleh panitia penyelenggara.
 - b) Orientasi tempat/lokasi dilakukan sebelum pertunjukan
 - c) Masing-masing peserta disediakan waktu 15 menit untuk orientasi tempat/lokasi menurut urutan registrasi. Jika terlambat hadir, maka akan diberikan kesempatan setelah seluruh peserta lain selesai melakukan orientasi selama waktu masih tersedia.
 - d) Seluruh kegiatan orientasi tempat/lokasi pertunjukan dipimpin oleh penata artistik dan pimpinan panggung dari masing-masing peserta.
 - e) Panitia akan menyediakan 5 orang *stage management* untuk menyiapkan lokasi/tempat pertunjukan dan menjalankan lomba.

4. Tema

Penggarapan karya tari FLS2N Jenjang SMA bidang tari mengacu pada tema:

**“DENGAN PEDULI LINGKUNGAN MELALUI SENI TARI, INDONESIA
TUMBUH LEBIH TANGGUH”**



5. Kriteria Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Gagasan/ide karya	25 %	Orisinalitas dan relevansi.
2	Garapan karya	35 %	Kreativitas dalam menggarap gerak, ruang dan waktu (irama & tempo).
3	Penyajian karya	40 %	Keserasian antara gagasan, gerak, musik, tata rias, kostum, dan penguasaan ruang atau tempat menari.

E. MENYANYI SOLO

1. Pengertian

Menyanyi Solo adalah bernyanyi seorang diri dengan teknik vokal yang baik mengedepankan ekspresi, improvisasi, dan interpretasi sesuai karakteristik lagu.

2. Tema/Tujuan

“MELALUI MENYANYI SOLO, SISWA MENGEMBANGKAN POTENSI DIRI DALAM UPAYA MEMANTAPKAN RASA BANGGA INDONESIA MENJADI PRIBADI UNGGUL YANG MERDEKA BERPRESTASI”

3. Persyaratan Umum

- Peserta terdiri dari 1 orang pria/wanita
- Peserta **belum pernah** menjadi juara I, juara II, dan juara III pada tingkat nasional di bidang lomba yang sama.
- Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur tradisional dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan.
- Peserta **WAJIB** menggunakan musik pengiring (*minus one*) sesuai lagu pilihan yang dapat diunduh dari laman <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id> pada ajang talenta jenjang SMA.
- Peserta akan didiskualifikasi jika tidak menggunakan musik pengiring (*minus one*) yang telah disediakan oleh panitia.
- Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan atau diturunkan $\frac{1}{2}$ (*semitone*) - 1 (*tone*), contoh nada dasar C dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada artinya nada dasar berubah menjadi Cis.

4. Persyaratan Khusus Penyisihan Daring

- Karya peserta adalah video hasil rekaman penampilan menyanyi solo.
- Peserta disarankan menggunakan *backdrop* sesuai dengan desain yang disediakan oleh BPTI. Namun, jika tidak memungkinkan, peserta diperbolehkan tidak menggunakan *backdrop*.
- Pengambilan gambar dilakukan dengan kamera statis yang memperlihatkan penyanyi secara menyeluruh.

- d. Rekaman video dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan dan seizin orangtua/wali.
- e. Lagu direkam dalam video (kontinyu) tanpa ada jeda suntingan.
- f. Peserta diperkenankan menggunakan pelantang suara (*microphone*).
- g. Durasi video rekaman 5 menit. Kelebihan durasi berakibat pada pengurangan nilai.
- h. Format file video minimal MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dengan posisi perekaman video horizontal (landscape).
- i. Hasil rekaman video tidak boleh direkayasa ulang/diedit (long take video).
- j. Hasil rekaman audio vokal tidak boleh direkayasa ulang melalui proses melodyne/ autotune maupun proses editing vokal lainnya.
- k. Hasil rekaman audio visual harus terdengar dan terlihat jelas (lihat video tutorial pada laman seleksi FLS2N).
- l. Peserta lomba tidak boleh memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/ penutup sebelum atau sesudah bernyanyi.
- m. Peserta membuat folder pada google drive dengan keterangan yang mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh:

VOKAL SOLO PUTRI_Anna Maria_SMAN 1 Labuan Bajo_Kabupaten Manggarai Barat_Nusa Tenggara Timur

- n. Tautan *link google drive* dapat di unggah ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

5. Persyaratan Khusus Tahap Final Luring (Nasional)

- a. Peserta terdiri dari 1 orang pria/wanita juara 1 hasil seleksi tingkat Provinsi.
- b. Peserta mengenakan kostum yang mengandung unsur tradisional dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan.
- c. Peserta WAJIB menggunakan musik pengiring (minus one) sesuai lagu pilihan yang dapat diunduh dari laman <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id> pada ajang talenta jenjang SMA.

- d. Peserta akan didiskualifikasi jika tidak menggunakan musik pengiring (minus one) yang telah disediakan oleh panitia. Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan atau diturunkan $\frac{1}{2}$ (semitone) - 1 (tone), contoh nada dasar C dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada artinya nada dasar berubah menjadi Cis.
- e. Peserta Final wajib menyerahkan sinopsis (berisi judul, lirik, dan latar belakang) lagu daerah pada saat registrasi ulang menjelang Final.
- f. Musik pengiring (minus one) untuk lagu daerah dibuat sendiri oleh masing-masing peserta, dengan ketentuan durasi 3 - 5 menit.
- g. Sekolah atau Dinas Pendidikan Provinsi diharapkan dapat memfasilitasi pembuatan minus one lagu daerah;

6. Materi dan Tahapan Lomba Nasional

a. Materi

- 1) Pada tingkat Penyisihan, peserta menyanyikan 1 lagu dari 5 pilihan yang sudah ditentukan oleh BPTI.
- 2) Pada tingkat Nasional, peserta menyanyikan 1 dari 3 lagu hasil Cipta Lagu FLS2N 2022 dan 1 lagu daerah Provinsi yang diwakili.

b. Tahapan

1) Babak Penyisihan

Peserta menyanyikan 1 lagu dari 5 pilihan yang ditentukan oleh panitia.

Materi lagu pilihan:

- a) Untukmu Indonesia (Guruh Soekarno Putra)
- b) Bendera (Eros Sheila on 7)
- c) Zamrud Khatulistiwa (Guruh Soekarno Putra)
- d) Selamanya Indonesia (Twentyfirst Night)
- e) Pemuda (Chandra Darusman)

2) Babak Final

Peserta menyanyikan 2 lagu yang terdiri dari 1 lagu wajib dari juara cipta lagu FLS2N 2022 dan 1 lagu dari daerah setempat.

Materi lagu Wajib:

- a) Tembus Cakrawala Dunia (karya: Estu Hayu Ratna Dewanti)
- b) Dengarlah Anak Bangsa (karya: Joshua Doharman Sinaga)
- c) Melukis Mimpi (karya: Rai Kana Abhimatta)

7. Perlengkapan yang Disediakan

Alat yang disiapkan panitia:

- a. *Sound system* (disesuaikan dengan kondisi di lapangan): pelantang suara, monitor panggung, headseat untuk juri.
- b. Minus one.
- c. Pemutar Minus One.
- d. Partitur dan audio lagu wajib bagi peserta final.

8. Teknik Pelaksanaan/Tata Tertib

- a. Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut tampil.
- b. Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut-turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- c. Peserta dianjurkan untuk memberi hormat sewajarnya kepada dewan juri sebelum dan sesudah menyanyi
- d. Peserta tidak diperkenankan mengadakan komunikasi dengan dewan juri selama kegiatan FLS2N berlangsung.
- e. Pada saat tampil, peserta tidak diperkenankan mengganti nada dasar yang sudah dipilih, kecuali atas alasan kesehatan.
- f. Peserta diperkenankan mengulang dari awal hanya jika: ada permintaan dari dewan juri dan terjadi kesalahan teknis.
- g. Peserta diperkenankan membawa supporter/pendukung yang wajib mengikuti tata tertib penonton.
- h. Peserta tidak diperkenankan memperkenalkan diri secara lisan atau memberi pengantar/penutup sebelum atau sesudah bernyanyi.

9. Kriteria Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Materi Suara	20 %	Ketepatan nada dari awal hingga akhir, kualitas nada tinggi dan nada rendah, dan kualitas kejernihan suara/bersih.
2	Teknik	30 %	Penggunaan register vokal yang 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, dan pemahaman isi lirik lagu.
4	Penampilan	10%	Penguasaan panggung, kerapian, kewajaran.

F. DESAIN POSTER

1. Pengertian

Poster adalah adalah media untuk menyampaikan pesan sosial, kultural, dan edukasi secara persuasif untuk khalayak sasaran agar bersikap dan bertindak sesuai dengan isi pesan yang disampaikan dalam desain poster tersebut. Isi pesan poster diolah secara kreatif melalui bahasa visual dan/atau verbal yang ditata dalam kaidah desain yang tepat, sehingga relevan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Penekanan rancangan poster ada pada konsep desain dan fokus pada media tunggal (*public service advertisement*).

2. Tujuan

- Memantapkan apresiasi siswa bahwa medium poster merupakan sarana komunikasi untuk persuasi publik;
- Memantapkan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, daya nalar kritis melalui bahasa visual dan verbal yang efektif, komunikatif dan estetik untuk mempersuasikan pesan sosial;
- Mendapatkan pengalaman untuk memantapkan kemampuan dalam mengaplikasikan konsep dengan struktur gagasan yang sistematis dan terintegrasi pada praktik membuat visualisasi desain poster sesuai khalayak sasaran yang dituju;

3. Persyaratan Lomba

- Bila lomba tingkat propinsi dilaksanakan secara daring/hybrid penciptaan karya poster dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya. Bila dilaksanakan secara luring maka penciptaan karya poster dilakukandi tempat yang sudah ditentukan.
- Pada tingkat Provinsi dan nasional lomba dilaksanakan secara bertahap, yakni tahap penyisihan dan tahap final.
- Pada seleksi tingkat Provinsi, peserta mengerjakan soal yang telah tersedia pada pedoman ini;
- Pada tingkat nasional, soal akan diberikan pada saat lomba. Pada tahap Semifinal dilaksanakan secara daring, dan pada tahap final dilaksanakan secara luring.

4. Ketentuan Teknis Karya

- a. Poster didesain menggunakan teknologi digital (Canva, Pixlr, Coreldraw, Illustrator, Photoshop, dll).
- b. Teknik visualisasi tidak diperkenankan menggunakan teknik manual/konvensional, hasil akhir poster sepenuhnya menggunakan teknik digital dengan komputer, kecuali untuk membuat sketsa.
- c. Hasil akhir lomba desain poster berupa:
- d. *Softcopy* digital berukuran: A3. Portrait (posisi tegak/vertikal), format high quality print PDF, dan maksimal sebesar 10 MB.
- e. 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.
- f. 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).
- g. Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh:

DESAIN POSTER_Anggrek bulan Puspa Pesona_SMA Taruna Bakti_Kota Bandung_Jawa Barat

5. Materi Lomba/Soal Lomba Poster FLS2N Tingkat Provinsi

a. Gambaran Persoalan:

Teknologi makin berkembang yang seharusnya sekarang jauh menjadi dekat, yang kelihatan menjadi tidak kelihatan, dan yang tidak mudah diketahui menjadi semua diketahui baik nyata ataupun semu. Teknologi membuat semua tanpa batas, bahkan sampai batas yang tidak seharusnya karena silaunya dengan arus keadaan yang makin cepat. Kita bisa mengetahui teman yang jauh karena semua dapat terlihat dekat di social media dengan kehidupan sehari-harinya. Dengan adanya media social membuat fenomena ingin memperlihatkan yang dimiliki secara

berlebihan karena tidak mau kalah dengan media social tetangga. Melansir dari Kompas.com flexing adalah istilah yang digunakan untuk seseorang yang sering pamer kekayaan. Apabila sebelumnya pamer dianggap tabu, tapi kini menjadi hal umum bahkan kalo tidak pamer ga keren. Beberapa hal yang sering dipamerkan dari saldo ATM, uang bertumpuk, pakaian dan tas mahal, jet pribadi, liburan ke luar negeri, mobil mewah, dan masih banyak lagi yang dipamerkan agar terlihat seperti sultan atau *crazy rich*.

Menurut Rhenald Kasali secara tipologi orang kaya dibagi menjadi tiga macam, salah satunya adalah orang kaya flexing yang sebenarnya gaya hidupnya berada satu level di atasnya. Orang kaya flexing sangat mudah ditemukan di sosial media dan hamper semua harta yang dimiliki menjadi konten social media. Pasti orang akan mudah tergiur dengan sosok yang memiliki harta melimpah. Tidak dapat dipungkiri manusia memang memiliki sifat ingin tahu dan akhirnya siapa yang tidak ingin mengikuti dan memilikinya sehingga terjebak ingin dianggap orang sukses dengan kekayaan berlimpah namun dengan cara instan. Akibat yang ditimbulkan banyak sekali mulai dari berhutang, menipu, berbohong, demi ingin diakui seperti sultan atau *crazy rich*.

Flexing dapat dilakukan secara sengaja sebagai sarana untuk melakukan pidana penipuan. Tidak sedikit pidana penipuan yang berawal dari flexing dalam menggaaet korbannya, seperti kasus antara lain:

- 1) First Travel, pemilik travel yang melakukan flexing untuk mengambil kepercayaan dari para korban, yakni calon Jemaah haji. First Travel menjanjikan perjalanan ibadah ke tanah suci dengan harga yang sangat murah, namun kenyataannya tidak pernah terbangkatkan.
- 2) Kasus Arisan Bodong di Sumedang dengan pasangan suami istri sebagai tersangka menggaaet para korban dengan memamerkan kekayaan di social media dan menjanjikan kepada para korban keuntungan dan fee bagi yang mampu merekrut orang lain. Namun pada akhirnya ketika sudah jatuh tempo pembayaran arisan, tersangka tidak membayar kepada korban.

- 3) Kasus The Tinder Swindler, yaitu Simon Leviev yang Bernama asli Shimon Yehuda Hayut melakukan flexing untuk menipu para perempuan dengan memamerkan kekayaannya di social media agar para perempuan tertarik menjadi kekasihnya. Setelah itu para perempuan itu sukarela memberikan uangnya dan setelah itu Simon kabur ke korban yang lain.
- 4) Kasus Anai Anai, trader dari Malaysia. Pelaku melakukan flexing dengan mengunggah foto dengan beberapa Wanita dengan jet pribadi dan ternyata jet tersebut milik Tutor Perini Corporation.

Beberapa kasus di atas merupakan bagian sedikit kasus flexing yang berakhir menjadi kejahatan. Flexing pada dasarnya bukan merupakan suatu tindak pidana, namun bukanlah hal yang baik untuk dilakukan, karena mengingat banyaknya masyarakat yang kurang mampu dan seharusnya berempati dan juga tidak terjerumus pada sesuatu yang merugikan diri sendiri.

b. Soal Lomba Provinsi FLS2N 2023:

Berdasarkan gambaran persoalan di atas, buatlah sebuah desain poster sebagai salah satu media kampanye sosial, untuk: mengajak teman-teman tidak melakukan flexing yang merugikan bukan hanya diri sendiri tetapi juga orang lain.

Poster dibuat dengan memperhatikan creative brief berikut ini:

1) Why (mengapa kita harus melakukan kampanye sosial ini?)

Flexing merupakan salah satu fenomena yang terjadi di media sosial, berupa tindakan memamerkan kekayaan. Tujuan flexing adalah untuk memperoleh pengakuan kemampuan finansial atau status. Akan tetapi, flexing juga dapat dijadikan sarana atau modus untuk melakukan suatu tindak pidana.

Flexing bukan hanya merugikan diri sendiri karena jadi memaksakan keinginan untuk seperti orang lain padahal belum mampu, selain itu merugikan orang lain karena membuat orang iri atas yang kita miliki.

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

Desain poster dirancang bagi teman-teman kita seluruh pelajar SMA di Indonesia. Kita sebaiknya menyadari bahwa para pelajar SMA 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 rendah hati dan juga berusaha apa adanya menjadi diri sendiri.

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

Kita tidak ingin mereka: menjadi bukan dirinya sendiri dan memamerkan sesuatu yang diluar batas yang dimiliki.

Kita ingin mereka: bangga dan bersyukur pada diri sendiri dengan apa yang dimiliki dan memiliki empati kepada orang yang tidak seberuntung dirinya.

4) How (apa yang harus dikatakan dalam poster kita?)

“Guys, di masa sekarang ini sudah saatnya kita menjadi diri sendiri tidak perlu menyombongkan yang kita miliki apalagi di luar batas kita”.

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

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.

6. Kriteria Penilaian

Aspek yang dinilai:

1	Gagasan	Bobot
	<ul style="list-style-type: none">a. Orisinalitas (mengandung kebaruan, tidak meniru)b. Relevansi (kesesuaian dengan tema)c. Kreativitas (unik dan tidak umum)	60%
2	Keterampilan	Bobot
	<ul style="list-style-type: none">a. Visualisasi (gambar, huruf, warna, dan komposisi)b. <i>Crafting</i> (penguasaan teknik visualisasi menggunakan Coreldraw/ Illustrator, Photoshop)c. Impresi (penampilan karya secara komprehensif)	40%

G. FILM PENDEK (FIKSI)

1. Pengertian dan Jenis Film Pendek

a. Pengertian

Seni Film adalah seni bercerita (dramatik) dengan menggunakan teknologi media rekam imaji bergerak dan suara 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:

- 1) Penulisan Skenario Film
- 2) Penyutradaraan Film
- 3) Sinematografi
- 4) Tata Suara Film
- 5) Tata Artistik Film
- 6) Editing Film
- 7) 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.

b. 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.

c. Jenis Film yang dilombakan

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.

2. Tema

“TALENTA MERDEKA, MENGINSPIRASI KEBEBASAN YANG BERMARTABAT DAN BERPRESTASI”

3. Tujuan

Peserta mendapatkan pengalaman mengaplikasikan konsep kreatif yang dihasilkan dari eksplorasi gagasan terstruktur, sistematis, dan terintegrasi dalam karya dengan imajinasi fiksi yang sangat bebas dengan eksplorasi media Audio Visual yang dirasakan penontonnya, dan tujuan berdasarkan tema:

- a) Menggugah masyarakat, terutama generasi muda, agar kritis terhadap pentingnya kebebasan yang bertanggung jawab untuk memajukan dan menguatkan karakter dan martabat bangsa.
- b) Menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya kearifan lokal daerahnya yang saling menghormati dan lebih mulia di mata dunia.

- c) Menyebarkan dan menularkan nilai-nilai mulia Indonesia secara luas dengan media film.

4. Persyaratan Lomba

- a) Setiap sekolah hanya boleh mengirim 2 peserta yang memiliki talenta **bercerita visual, sinematografi, pengadeganan, manajerial organisasi, kepemimpinan.**
- b) Kedua peserta membagi kerja seperti Penulisan Skenario Film, Penyutradaraan Film, Sinematografi, Tata Suara Film, Tata Artistik Film, Editing Film, Manajemen Produksi Film menyesuaikan kemampuan. Peserta dapat melibatkan tim pendukung selama proses produksi.
- c) Ke 2 peserta adalah menjabat salah satu dari Sutradara, Produser, Penulis dan/atau Sinematografer selain melakukan teknis pembuatan film yang dapat di lakukan sendiri atau bantuan tim siswa lain bukan pembina atau guru.
- d) 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

- e) Video dapat diunggah ke <https://www.youtube.com> dengan meng-klik “*unlisted*/tidak publik” yaitu hanya bisa dilihat oleh pengguna yang memiliki link video tersebut untuk dapat menonton video ada pada menu “*visibilitas*”.
- f) Tautan *link* video YouTube dimasukkan ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/fiksi>

5. Ketentuan Teknis Karya

a. Kriteria Karya

- 1) Karya merupakan *micro movie* dengan cerita fiksi sederhana yang **menyentuh dari sebuah kemerdekaan berekspresi**, konten berdurasi maksimal 3 (tiga) menit tanpa pembicaraan/*speech* (dialog, narasi, monolog, *voice over*, dan *direct address*);
- 2) Film mengandung saran, imbauan, seruan, dan solusi sesuai dengan tema lomba;

- 3) Film **tanpa dialog** harus menarik, komunikatif secara **universal**, dan inspiratif;
- 4) Film tidak menampilkan pornografi dan tidak menyinggung sara (suku, agama, ras, dan antar-golongan);
- 5) Film menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis sinematografis, naratif visual, artistik, pengadeganan (*scene*), audio, dan editing;
- 6) Penyajian film harus menggunakan urutan sebagai berikut:
 - a) *Starting*: Logo Provinsi (Maksimal 6 detik);
 - b) *Opening*: Judul Karya (sesuai waktu pembacaan);
 - c) *Content* (Isi Film): Maksimal 3 menit;
 - d) *Fade out*;
 - e) *Closing*: Maksimal 30 detik
 - (1) *Credit Title* (Nama Pemain dan Tim Produksi di rumah saja).
 - (2) Ucapan Terima kasih/Dedikasi.
 - (3) Imposing bertuliskan “*Copyright* FLS2N 2023 – Balai Pengembangan Talenta Indonesia”.
 - (4) *Blank*.

Karya yang dilombakan belum pernah diikuti sertakan dalam kompetisi/lomba film pendek yang lain.

b. Spesifikasi Teknis

- 1) 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, 25Fps);
- 2) Konten film berdurasi maksimal 3 (tiga) menit dengan premis cerita yang sudah ditentukan;
- 3) Film tidak menggunakan *footage* dan *stock-shot* gambar serta musik yang dibuat oleh orang di luar anggota tim;
- 4) Penggunaan musik/lagu dalam film harus seizin pemilik hak cipta, kecuali musik/lagu yang sudah masuk public domain dan tercantum pada *credit tittle*;
- 5) Pembingkaiian (*aspect ratio*) penuh/*full frame* tanpa *letterbox* maupun pillar;

- 6) 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 48 Khz size 24 bit, dengan Aspec Ratio 16:9.

c. Dokumen Pendukung Karya (dalam format pdf)

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

6. Lomba di Tingkat Nasional

Seluruh pemenang Provinsi akan masuk penjurian Semifinal secara daring untuk menentukan 10 finalis.

Setelah melalui Semifinal ditingkat nasional peserta nantinya akan membuktikan talenta secara langsung atau luring berkolaborasi dengan Provinsi lainnya.

10 Finalis wajib membuat cerita yang lebih menyentuh dan produksi dilakukan secara **LANGSUNG** pada saat lomba.

Panitia/Juri menjelaskan persyaratan yang akan menjadi dasar skrip yang didesain setiap peserta dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Minimal seminggu sebelum pelaksanaan lomba diadakan workshop produksi secara daring berisi tentang penjelasan sistem produksi dan premis cerita untuk diterjemahkan ke dalam bahasa pandang dan dengar (sinematografis); Penjelasan peralatan yang harus disiapkan secara mandiri, kamera video dan komputer editing serta lokasi yang akan disiapkan panitya seperti Sekolah, Taman atau Lapangan

- b. Pada saat lomba diawali dengan 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* dan diserahkan kepada dewan juri, sebelum persiapan produksi;
- e. Persiapan Produksi *Briefing* persiapan produksi sudah terbentuk 1 kelompok dari 2 Provinsi sesuai kebutuhan peserta.
- f. Produksi film dilakukan secara kolaborasi bersama tim pendukung dari Provinsi yang berbeda terdiri dari 2 Provinsi yang saling mendukung untuk menghasilkan 2 film untuk setiap kelompok saat syuting. Pascaproduksi dilakukan kelompok masing-masing Provinsi.
- g. Dewan juri menilai kesesuaian dokumen desain produksi dengan karya akhir dengan sistem verifikasi sesuai dengan jadwal urutan peserta yang telah ditentukan;
- h. Produksi karya dilakukan **LANGSUNG** pada saat lomba.

7. Penghargaan

Penentuan juara lomba Film Pendek untuk masing-masing peserta terdiri dari: Juara I, II, III dan 2 (dua) untuk kategori Penghargaan Khusus.

8. Kriteria Penilaian

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

H. KRIYA

1. Pengertian

Mengacu pada SK Mendikbud RI No.0312/U/1994, istilah kriya berasal dari Bahasa Sanskerta yang maknanya mirip dengan '*craft*' yaitu pekerjaan, pembuatan, kesibukan, kesungguhan, ataupun damel (*gawe*) dalam bahasa Jawa.

Secara spesifik kriya merupakan seni buatan tangan (*handmade*) yang memiliki karakter, nilai, *craftsmanship*, estetika, gagasan (konsep), fungsi, bentuk, dan gaya yang dibuat dalam jumlah terbatas. Pada tingkat SMA ini proses pembuatan karya kriya menekankan pada nilai edukasi, bagaimana peserta melakukan observasi terhadap karya yang akan dikerjakan, keterampilan, dan pemanfaatan nilai tradisi kedaerahan sebagai kekayaan budaya Indonesia sehingga dapat menghasilkan karya yang unik.

2. Tujuan

- a. Memantapkan potensi bakat siswa untuk membuat karya kriya yang siap bersaing di tingkat nasional dan internasional.
- b. Memantapkan kesadaran akan pentingnya keragaman kriya berbasis kearifan lokal sebagai modal dasar kebanggaan bangsa Indonesia menuju tingkat dunia.
- c. Memantapkan kepercayaan diri peserta dalam berekspresi.

3. Persyaratan Lomba

- a. Apabila lomba tingkat Provinsi dilaksanakan secara daring (*hybrid*) maka proses pengerjaan karya kriya dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya.
- b. Apabila dilaksanakan secara luring maka penciptaan karya kriya dilakukan di tempat yang sudah ditentukan.
- c. Pada seleksi tingkat Provinsi, peserta mengerjakan soal yang telah tersedia pada pedoman ini.
- d. Pada tingkat nasional, peserta mengerjakan soal yang sama dengan seleksi tingkat Provinsi, tetapi dengan membuat karya yang baru.

4. Ketentuan Teknis Karya

- a. Peserta **WAJIB** membuat satu karya baru.
- b. Bahan utama sebaiknya menggunakan material alam seperti: kayu, bambu, rotan, akar, tulang, dan sebagainya. Jika dibutuhkan peserta juga boleh menggunakan bahan olahan seperti: logam, plastik, dan sebagainya.
- c. Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya harus memakai perlengkapan sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan kerja (masker, sarung tangan, kacamata, dsb).
- d. Karya dibuat dengan tingkat kreativitas, *craftsmanship*, dan detail yang tinggi.
- e. Karya berukuran kurang lebih 30 x 30 x 30 cm.
- f. Pada saat mengerjakan karya, peserta mengenakan seragam olahraga sekolah masing-masing.
- g. 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 ke aplikasi lomba pada laman <http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
- h. Pembuatan video dilakukan dengan mempertimbangkan pencahayaan, sudut pandang, fokus, dan audio yang baik.
- i. Format file video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara landscape atau horizontal.
- j. 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
- k. Video dapat diunggah ke <https://www.youtube.com> dengan meng-klik “*unlisted*/tidak publik” yaitu hanya bisa dilihat oleh pengguna yang memiliki link video tersebut untuk dapat menonton video ada pada menu “*visibilitas*”.
- l. Tautan *link* video YouTube dimasukkan ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

5. 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	Crafting	20 %	Memperlihatkan kerapian, ketelitian, dan ketepatan
5	Fungsional	20 %	Memperlihatkan kesesuaian konsep dengan hasil karya

6. Materi Lomba untuk Tingkat Daerah dan Nasional

Fenomena globalisasi melalui media sosial saat ini memungkinkan produk kriya berbasis tradisi lokal menjadi karya unggulan yang dapat berguna dalam upaya memperluas peran Indonesia di dunia Internasional. Berdasarkan tema umum, maka materi lomba tahun ini berupa **Pembuatan Mainan Tradisional Anak Indonesia**, yang diharapkan dapat memenuhi selera dan kebutuhan pasar lokal sekaligus Internasional. Keberanian peserta dalam bersaing dan mengekspresikan diri menjadi poin utama dalam perlombaan kali ini. Proses pembuatan Kriya ini dilakukan dengan melakukan eksplorasi secara tak terbatas dan menuntut kualitas, kerapian, serta ketelitian yang tinggi.

I. KOMIK DIGITAL

1. Pengertian

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

Cerita komik memiliki bermacam jenis genre yang bersumber 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).

2. Tujuan

Melalui komik digital, siswa diharapkan mampu memantapkan talenta diri untuk menyampaikan berbagai macam pesan melalui media komik digital dan mencapai prestasi, menginspirasi dan berkontribusi bagi kemajuan kebudayaan nasional dan berpotensi memperoleh rekognisi global.

3. Persyaratan Lomba

- a. Bila lomba tingkat Provinsi dilaksanakan secara daring / *hybrid* penciptaan karya komik dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya. Bila dilaksanakan secara luring maka penciptaan karya komik dilakukan di tempat yang sudah ditentukan.
- b. Peserta dapat menggunakan gawai/*gadget* (laptop, smartphone, tablet dan lain - lain) yang sesuai dengan kebutuhan/kenyamanan masing-masing untuk membuat karya komik digital.
- c. Peserta dapat menggunakan aplikasi yang sesuai dengan kenyamanan dan kebiasaan dalam membuat karya komik digital.

- d. Karya komik mengandung kekayaan kearifan lokal budaya Indonesia yang berpotensi mendunia.
- e. Cerita yang disajikan dapat berupa kumpulan cerita pendek atau sebuah cerita utuh.
- f. Lomba tingkat nasional akan dilakukan secara luring.

4. Ketentuan Teknis Karya

- a. Format komik yang diperbolehkan ada 2 macam: komik yang diperuntukkan untuk format webtoon (*scroll* memanjang kebawah) atau format komik yang diperuntukkan untuk platform instagram.
- b. Peserta bebas memilih format komik yang hendak dibuat; format komik Webtoon, atau format komik untuk Instagram.
- c. Ketentuan teknis untuk komik format webtoon: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 800 pixel dan tinggi 20.000 pixel format jpeg 300 dpi (apabila dirasa bidang gambar masih kurang mencukupi peserta bisa menambahkan panjang kanvas sesuai dengan kebutuhan). Total ada 1 file yang terdiri atas minimal 10 panel komik.
- d. Ketentuan untuk komik format instagram: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 2048 pixel dan tinggi 2048 pixel untuk 1 panel format jpeg 300 dpi, total ada 10 file.
- e. Font yang digunakan untuk dialog percakapan: *anime ace / laffayette comic pro*. Font yang digunakan untuk teks onomatopoeia: bebas.
- f. Gaya gambar yang digunakan bebas.
- g. Komik harus berwarna.
- h. Isi komik ditujukan ke pembaca remaja, penyajian dan bahasa yang digunakan dapat disesuaikan dengan target audience (tidak harus selalu menggunakan bahasa Indonesia yang baku).
- i. Karya wajib harus digambar oleh peserta, tidak boleh menggunakan foto, template, stock photo, clip art dan yang sejenis.
- j. Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh:

KOMIK DIGITAL_Ita Rosita_SMAN 2 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat

5. Materi lomba / Soal Lomba

Materi lomba komik digital tahun 2023 akan mengacu pada narasi besar kemendikbudristek tahun 2023 yaitu: Merdeka Belajar, sub tema FLS2N BPTI: **Merdeka Berprestasi, Belajar Menginspirasi**.

Materi lomba:

1. Materi soal tingkat Provinsi (Daring/ Luring/ Hybrid):

Merdeka berprestasi, Talenta Seni Menginspirasi salah satu program kemendikbudristek yang dicanangkan Mas Menteri adalah program merdeka belajar yang tujuannya untuk percepatan pencapaian tujuan nasional Pendidikan, yaitu meningkatnya kualitas sumber daya manusia Indonesia yang mempunyai keunggulan dan daya saing dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing diwujudkan pada siswa-siswi yang berkarakter mulia yang memiliki penalaran dan kepekaan tingkat tinggi khususnya dalam bidang seni, disamping literasi dan numerasi. Tema FLS2N tahun 2023 yaitu “Merdeka Berprestasi, Talenta Seni Menginspirasi”, bermakna keluasan dalam mengeksplorasi kreatifitas di bidang seni dan salah satunya adalah bidang komik digital. sebagai medium, komik memiliki kekuatan yang khas dalam menyampaikan pesan dan mampu untuk memengaruhi perubahan perilaku pembacanya. Untuk itu coba ceritakan kedalam bentuk komik, pandanganmu tentang talenta dalam bidang seni yang inspiratif, talenta inspiratif itu bisa datangnya dari lingkungan yang terdekat seperti keluarga, tetangga, teman sekolah atau tokoh-tokoh lokal yang kamu anggap inspiratif dan memengaruhi perkembangan seni di daerah kalian atau tokoh-tokoh nasional dan dunia yang memengaruhi kamu untuk berprestasi di bidang seni, khususnya komik digital.

2. Materi soal tingkat nasional (Luring) akan diberikan pada saat lomba.

J. CIPTA LAGU

1. Pengertian

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

2. Tujuan

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

3. Persyaratan Khusus Peserta

- a. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (putra atau putri).
- b. Peserta lomba cipta lagu adalah peserta perorangan.
- c. Peserta bertanggung jawab atas originalitas lagu ciptaanya (lirik dan melodi) dan lagu belum pernah diikuti sertakan dalam Festival/Lomba Cipta/Kompetisi Lagu yang lain serta belum pernah dipublikasikan, yang dinyatakan dalam bentuk surat pernyataan yang ditandatangani oleh peserta lomba diatas materai Rp.10.000,- (sepuluh ribu rupiah). (Format Terlampir)
- d. Lirik/syair tidak mengandung ujaran kebencian, ungkapan-ungkapan kasar, pornografi dan atau melecehkan/menyinggung pihak-pihak tertentu (tidak mengandung SARA (suku, agama, ras dan antar golongan).
- e. Lagu ciptaan dinyanyikan dalam format solo vokal diiringi gitar atau piano atau clavinoval dalam bentuk dokumentasi (audio dan partitur).
- f. Peserta mengunggah file pada laman/link yang ditentukan oleh BPTI: Naskah lagu, rekaman audio dan partitur.
- g. Materi lagu tidak pernah dipublikasikan di media apa pun dengan cara dan bentuk apa pun.
- h. Materi lagu dari peserta lomba (audio dan partitur) akan diarsipkan dan menjadi milik BPTI, Pusat Prestasi Nasional tanpa menghilangkan hak cipta pengarang lagu.

- i. Lagu yang diperlombakan dalam kegiatan FLS2N tingkat Nasional tidak diperkenankan diikuti sertakan kembali pada lomba sejenis (Festival/Lomba Cipta/Kompetisi 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. Tidak diperbolehkan menambah instrumen pengiring.
- 7) Durasi karya cipta lagu, minimal 3 menit dan maksimal 4 menit (sudah termasuk Intro, Interlude dan Coda). Bila tidak memenuhi ketentuan ini maka akan diskualifikasi.
- 8) 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

4. Materi dan Tahapan Lomba

a. Materi

Tema “**MERDEKA BERPRESTASI TALENTA SENI MENGINSPIRASI**” materi akan disesuaikan dengan Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional (1 hasil penciptaan lagu).

b. Tahapan Lomba

- 1) Pendaftaran/registrasi peserta melalui laman <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id/>
- 2) Menyiapkan naskah lagu
- 3) Rekaman lagu dalam bentuk audio (MP3 128kbps/High Quality audio)
- 4) Unggah karya ke aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
- 5) Proses Penilaian Juri Provinsi
- 6) Penetapan Juara (pengumuman).

5. Ketentuan Teknis Pengiriman Karya

- a. Peserta mengirimkan dokumen naskah lagu yang diketik dengan microsoft word dalam font: Times New Roman 12, Jarak antara baris dibuat 1.15 spasi. Naskah Lagu, mencakup:
 - 1) Lirik dan makna lagu.
 - 2) Proses Penciptaan Lagu (deskripsi/uraian proses yang dilakukan peserta selama mewujudkan penciptaan lagu).
 - 3) Partitur 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.
- b. Naskah yang diunggah memiliki resolusi 72 dpi, format PDF/JPG, dan tidak lebih dari 5 MB.
- c. Rekaman lagu dalam bentuk audio (MP3 128kbps/High Quality audio).
- d. Rekaman lagu dinyanyikan oleh penciptanya sendiri atau orang lain dan hanya dengan iringan satu alat musik (gitar atau piano atau clavino).
- e. Lagu hanya bisa dinyanyikan satu orang saja.
- f. Proses perekaman lagu boleh menggunakan DAW (Garage Band, Logic Pro, Pro Tools, Cubase, Nuendo, dan sejenisnya) atau direkam langsung menggunakan *microphone handphone* dengan mengutamakan kejelasan vokal dan lirik lagu.
- g. Lagu yang dilombakan adalah asli karya peserta bukan duplikasi dari karya orang lain yang pernah dipublikasikan dalam hal melodi (rangkain nada) dan lirik pada sebagian frase lagu maupun seluruhnya.

6. Kriteria Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Tema	30%	a. Kesesuaian lirik lagu yang berhubungan dengan tema lomba. b. Lirik menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2	Orisinalitas	20%	Ide musik otentik dan kreatif
3	Teknik Komposisi	30%	a. Alur melodi terorganisir sesuai dengan struktur/bentuk lagu. b. Pengembangan dan keselarasan ide gagasan kedalam elemen musik (Keselarasan ritme, melodi, lirik dan harmoni sesuai dengan tema).
4	Musikalitas	20%	Nilai estetis/keindahan lagu sesuai dengan ekspresi (tanda/symbol-simbol musik).

7. Persyaratan Khusus Peserta

- Peserta hasil unggulan dan dikirim mewakili Provinsi (untuk nasional)
- Peserta lomba cipta lagu adalah peserta perorangan.
- Peserta bertanggung jawab atas originalitas lagu ciptaanya (lirik dan melodi) dan lagu belum pernah diikut sertakan dalam Festival/Lomba Cipta/Kompetisi Lagu yang lain serta belum pernah dipublikasikan, yang dinyatakan dalam bentuk surat pernyataan yang ditandatangani oleh peserta lomba diatas materai Rp.10.000,- (sepuluh ribu rupiah). (Format Terlampir)
- Lirik/syair tidak mengandung ujaran kebencian, ungkapan-ungkapan kasar, pornografi dan atau melecehkan/menyinggung pihak-pihak tertentu (tidak mengandung SARA- suku, agama, ras dan antar golongan).
- Durasi karya cipta lagu, minimal 3 menit dan maksimal 4 menit (sudah termasuk Intro, Interlude dan Coda).
- Lagu ciptaan harus dinyanyikan oleh pencipta lagu atau orang lain dalam format vokal solo diiringi gitar atau piano atau clavinova.

- g. Pada saat pelaksanaan lomba peserta membawa dokumen/file: naskah penciptaan lagu yang mencakup: lirik dan makna ; proses penciptaan karya, dan partitur.
Noted: Bentuk dokumen salinan cetak (hardcopy/printout) dan salinan digital (softcopy).
- h. Dokumentasi lagu peserta (audio dan partitur) akan diarsipkan dan menjadi milik Pusat Prestasi Nasional.
- i. Lagu yang diperlombakan dalam kegiatan FLS2N tingkat Nasional tidak diperkenankan diikuti sertakan kembali pada lomba sejenis (Festival/Lomba Cipta/Kompetisi Lagu).
- j. Lagu menjadi hak milik Balai Pengembangan Talenta Indonesia tanpa menghilangkan hak cipta pengarang lagu.

8. Materi dan Tahapan Lomba Nasional

a. Materi

Tema materi akan disesuaikan dengan Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional (1 hasil penciptaan lagu).

b. Tahapan Lomba (Provinsi/Nasional)

- 1) Pembagian Kelompok Presentasi
- 2) Presentasi Karya dihadapan Dewan Juri dan tanya-jawab.
- 3) Proses Penilaian Juri
- 4) Penetapan Juara (pengumuman).

9. Perlengkapan yang Disiapkan

- a. Perlengkapan yang disiapkan peserta dalam bentuk dokumen:
 - 1) Membawa lembar kerja (corat-coret) peserta dalam proses penciptaan lagu.
 - 2) Dokumen Hasil Cipta Lagu: Naskah Lagu (*hardcopy* dan *softcopy*) dan rekaman audio.
- b. Peralatan dan Bahan yang disediakan panitia:
 - 1) Laptop
 - 2) LED Proyektor
 - 3) *Speaker*
 - 4) *Flipchart*
 - 5) 1 Gitar, dan;
 - 6) 1 *Keyboard*

10. Teknik Pelaksanaan/Tata Tertib

- a. Pelaksanaan Lomba Cipta Lagu dilaksanakan secara luring.
- b. Tata Tertib Pada saat Lomba:
 - 1) Peserta datang dan siap ditempat 30 menit sebelum pelaksanaan lomba
 - 2) Peserta mengisi daftar hadir
 - 3) Sosialisasi pelaksanaan lomba cipta lagu (diarahkan oleh panitia)
 - 4) Pengambilan nomor undian
 - 5) Penyerahan dokumen Hasil Ciptaan lagu (Naskah Lagu (*hardcopy* dan *softcopy*), Partitur (*hardcopy* dan *softcopy*) dan rekaman audio (*softcopy*).
 - 6) Presentasi peserta dan tanya jawab, durasi 10-15 menit.

11. Kriteria Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Tema	30%	a. Kesesuaian lirik lagu yang berhubungan dengan tema lomba. b. Lirik menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2	Orisinalitas	20%	Ide musik otentik dan kreatif
3	Teknik Komposisi	30%	a. Alur melodi terorganisir sesuai dengan struktur/bentuk lagu. b. Pengembangan dan keselarasan ide gagasan kedalam elemen musik (Keselarasan ritme, melodi, lirik dan harmoni sesuai dengan tema).
4	Musikalitas	20%	Nilai estetis/keindahan lagu sesuai dengan ekspresi (tanda/symbol-simbol musik).

K. CIPTA PUISI

1. Pengertian

Seni cipta puisi adalah seni mengungkapkan perasaan dan gagasan dalam bentuk puisi berbahasa Indonesia.

2. Tujuan

Mengoptimalkan kepekaan bahasa dan merangsang imajinasi peserta didik melalui penulisan puisi.

3. Tema

“MERDEKA BERPRESTASI TALENTA SENI MENGINSPIRASI”

4. Mekanisme Lomba

a. Lomba Tingkat Provinsi

Lomba Tingkat Provinsi dapat dilakukan secara daring atau luring. Berikut ketentuan pelaksanaan lomba secara daring dan luring.

1) Lomba secara Daring (*online*)

(1) Penilaian

Penilaian terhadap karya peserta dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- (a) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan penilaian karya peserta yang telah terdaftar di aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
- (b) Penilaian mengacu pada standar penjurian yang ditentukan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI).
- (c) Hasil penilaian disampaikan kepada BPTI dalam bentuk SK Kepala Dinas beserta lampiran nilai yang sudah terinput di aplikasi penilaian yang disediakan BPTI.

(2) Ketentuan Karya

- (a) Isi puisi mengacu pada tema besar: “Merdeka berprestasi talenta seni menginspirasi.”
- (b) Puisi tidak mengandung unsur pornografi, SARA, dan bias *gender*.
- (c) Puisi ditulis dengan tangan dirumah peserta masing-masing.

- (d) Puisi ditulis di atas kertas putih dengan tinta hitam dan huruf yang jelas serta terbaca dalam bahasa Indonesia yang sesuai dengan laras bahasa puisi.
- (e) Panjang puisi antara 1 - 3 halaman kertas folio bergaris/folio tak bergaris.
- (f) Karya diunggah dalam format pdf.
- (g) Nama file mencakup unsur berikut: cabang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.
Contoh:
*CIPTA PUISI_Chairil Gibran_SMAN 1 Medan_Kota
Medan_Sumatera Utara*
- (h) Hasil karya dapat diunggah ke aplikasi lomba pada laman <http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

2) Lomba secara Luring (langsung)

Bila lomba diselenggarakan secara langsung (luring), pelaksanaannya diselenggarakan dengan ketentuan/persyaratan tingkat nasional (Lihat IV2 dan seterusnya).

b. Lomba Tingkat Nasional

Lomba Tingkat Nasional dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap Semifinal dan tahap Final. Pelaksanaan lomba pada **Tahap Semifinal** dilakukan secara **daring**, sedangkan pada **Tahap Final** dilakukan secara **luring** (langsung). Lomba tahap Semifinal menghasilkan 10 finalis, sedangkan lomba tahap Final menghasilkan Juara I, Juara II, Juara III dan 2 kategori penghargaan khusus. Berikut ketentuan setiap tahap dan ketentuan teknis lomba.

1) Lomba Tahap Semifinal

- a) Peserta Tahap Semifinal adalah juara pertama dari hasil Seleksi Tingkat Provinsi dan SILN.
- b) Karya puisi yang diikuti dalam lomba Tahap Semifinal adalah puisi yang dinyatakan menang sebagai juara 1 (Satu) dalam Lomba Tingkat Provinsi dan SILN.
- c) Puisi diunggah dalam format pdf.

d) Nama file mencakup unsur berikut: cabang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.

Contoh: CIPTA PUISI_Chairil Gibran_SMAN 1 Medan_Kota Medan_Sumatera Utara)

e) Hasil karya dapat diunggah ke aplikasi lomba pada laman <http://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>

2) Lomba Tahap Final

a) Peserta

- (1) Peserta tahap final adalah 10 finalis hasil saringan pada Tahap Semifinal.
- (2) Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (peserta boleh laki-laki atau perempuan).
- (3) Peserta mengenakan seragam sekolah masing-masing pada saat mengikuti lomba.
- (4) Peserta wajib mengikuti rapat teknis (technical meeting dan workshop) dan peninjauan lapangan dalam rangka mencari dan menemukan ide atau inspirasi untuk menulis puisi.
- (5) Lokasi lapangan akan ditentukan pada saat *technical meeting* dan *workshop* berlangsung.

b) Ketentuan Teknis Lomba

- (1) Lomba berlangsung dalam empat jam di tempat yang ditentukan oleh panitia.
- (2) Tema khusus diberikan sesaat sebelum lomba dilaksanakan.
- (3) Isi puisi sesuai dengan tema khusus yang ditentukan juri
- (4) Puisi tidak mengandung unsur pornografi, SARA, dan bias gender.
- (5) Puisi ditulis dengan tangan di atas kertas yang disediakan panitia.
- (6) Puisi ditulis dengan huruf yang jelas dan terbaca dalam bahasa Indonesia yang sesuai dengan laras bahasa puisi.
- (7) Panjang puisi antara 1 - 3 halaman.
- (8) Segala keperluan yang dibutuhkan peserta dalam kaitannya dengan lomba, seperti kertas dan alat tulis (pensil, pena, penghapus), disediakan panitia.

(9) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman ini akan disampaikan dalam acara rapat teknis (*technical meeting*).

c) Tata Tertib Lomba

- (1) Peserta wajib hadir setengah jam sebelum lomba dimulai.
- (2) Peserta wajib berpakaian seragam sekolah dengan rapi.
- (3) Pada saat lomba, HP atau alat komunikasi lainnya dan tas yang dibawa peserta dikumpulkan/diserahkan kepada panitia.
- (4) Selama lomba berlangsung peserta harus tertib (tidak keluar-masuk ruangan tanpa seizin panitia).
- (5) Peserta diizinkan meninggalkan tempat lomba apabila sudah menyelesaikan penulisan puisi tanpa harus menunggu waktu berakhirnya lomba.

d) Materi Lomba

Peserta dibawa tim juri ke sebuah tempat untuk mengamati, mengumpulkan informasi dan menghayati suasana (situasi) keadaan (situasi) sebagai bahan untuk menulis puisi.

e) Kriteria Penilaian

Puisi dinilai berdasarkan tiga kriteria: Kesesuaian isi dengan tema, kreativitas dan orisinalitas, serta kesegaran bahasa dengan rentang nilai sebagai berikut.

No	Aspek yang Dinilai	Rentang Nilai
1	Kesesuaian isi dengan tema	1 - 20
2	Kreativitas dan orisinalitas	1 - 50
3	Kesegaran bahasa	1 - 30

f) Format Penilaian

No. Urut	Provinsi	Nilai			Seleksi Tingkat Provinsi		Jumlah Nilai	Ket.
		1	2	3	Luring	Daring		
1								
2								
3								
dst.								
38								

....., 2023

Juri (.....)

g) Format Rekapitulasi Penilaian

No. Urut	Provinsi	Nilai			Seleksi Tingkat Provinsi		Jumlah Nilai	Ket.
		1	2	3	Luring	Daring		
1								
2								
3								
dst.								
38								

....., 2023

TANDA TANGAN		
Juri 1	Juri 2	Juri 3
.....



6. Penentuan Juara

Penentuan juara didasarkan pada jumlah nilai yang diperoleh pada setiap aspek penilaian untuk menetapkan Juara I, Juara II, Juara III dan 2 (dua) Kategori Khusus. Keputusan juri MUTLAK dan TIDAK DAPAT DIGANGGU GUGAT.

L. JURNALISTIK (FeLSI)

1. Pengertian

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

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

2. Tujuan

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

3. Tema

**“MERDEKA BERPRESTASI, TALENTA SENI MENGINSPIRASI:
PELAJAR PANCASILA, DARI RESILIENSI MERAH MIMPI”**

4. Ketentuan Teknis Lomba

- Lomba jurnalistik dilaksanakan dalam dua tahap penilaian, yaitu Babak Penyisihan dan Babak Final yang seluruh proses penilaian menggunakan sistem daring melalui alamat lomba pada laman Felsi: <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/felsi/>
- Setiap peserta wajib mengisi formulir identitas pengirim yaitu: nama, alamat, nomor telepon/ponsel, dan NISN.
- Peserta mengirimkan 1 (satu) buah karya jurnalistik feature untuk tahap babak penyisihan.

- d. Naskah artikel dimasukkan dalam kolom teks editor yang telah disediakan dalam aplikasi dalam bentuk PDF.
- e. Karya yang sudah diunggah akan dinilai oleh para juri yang sudah ditunjuk oleh Badan Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI).
- f. Juri akan menilai dan memilih 25 buah artikel unggulan. Peserta yang karyanya terpilih sebagai unggulan berhak masuk ke babak final (finalis).
- g. Untuk menguji orisinalitas karya, tema lomba jurnalistik babak final akan diumumkan pada saat lokakarya.
- h. Pada babak final peserta (finalis) akan membuat 1 (satu) karya artikel baru yang berbeda dengan artikel yang dibuat pada babak penyisihan dengan melakukan peliputan langsung kegiatan/peserta FLS2N sesuai penugasan yang diberikan.
- i. Terkait penugasan yang diberikan, peserta diharapkan menyiapkan beberapa perlengkapan penunjang secara mandiri baik laptop dan/atau handphone untuk meliput (merekam dan dokumentasi foto), menulis artikel, dan mengunggah karya.
- j. Untuk memperdalam proses kreatif dan menghasilkan karya, finalis akan mempresentasikan hasil karya mereka kepada para juri.
- k. Juri akan menilai, memilih, dan menetapkan 3 (tiga) karya sebagai juara Jurnalistik I, II, dan III.

5. Ketentuan Teknis Karya

- a. Bentuk tulisan: Artikel Feature
- b. Artikel yang disertakan dalam lomba belum pernah atau tidak sedang diikutsertakan dalam lomba apapun.
- c. Bukan karya plagiarisme (penjiplakan yang melanggar hak cipta) dan murni dihasilkan siswa tanpa bantuan pihak manapun.
- d. Karya jurnalistik dihasilkan tidak boleh menyinggung SARA, unsur pornografi, bias gender, dan kepentingan politik/golongan tertentu.
- e. Tulisan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, maksimal 8.000 karakter dengan spasi.
- f. Jika bagian narasi menggunakan bahasa daerah/ asing, penulisan mengikuti panduan dari PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).

- g. Peserta hanya boleh mengirimkan satu naskah artikel pada saat babak penyisihan.
- h. Peserta yang lolos sebagai finalis wajib membuat 1 (satu) karya artikel feature yang berbeda, dengan ketentuan yang sama seperti karya sebelumnya dan melakukan liputan langsung: melakukan wawancara, riset, menyiapkan foto ilustrasi artikel, hingga mengunggah karya.

6. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Bobot	Kriteria
1	Konten/Substantif	50%	<ul style="list-style-type: none">a. Mendukung implementasi kebijakan dan program Kemendikbud yang sesuai dengan tema lomba.b. Memenuhi fungsi edukasi dan informasi, menginspirasi, dan mencerahkan.c. Menyuguhkan ide dan fakta yang dipandang memiliki arti penting bagi masyarakat.d. Tulisan asli (otentik/orisinal) dan actual.e. Mengandung unsur human interest dan unik (kearifan lokal).
2	Kaidah Jurnalistik	25%	<ul style="list-style-type: none">1. Memenuhi ketentuan aspek jurnalistik2. Angle tajam dan menarik3. Memiliki kedalaman berita4. Faktor kesulitan dalam penyusunan
3	Segi Kebahasaan	25%	<ul style="list-style-type: none">a. Penggunaan kaidah bahasab. Diksi/pemilihan kata

M. FOTOGRAFI (FeLSI)

1. Pengertian Fotografi

Fotografi adalah seni, terapan, dan praktek pembuatan gambar yang tahan lama dengan merekam cahaya, baik secara kimia menggunakan bahan peka cahaya seperti film foto, atau secara elektronik menggunakan sensor digital. Dalam prosesnya, fotografi memanfaatkan teknologi kamera. Pada dasarnya kerja fotografi adalah merekam peristiwa dan peristiwa dalam fotografi terekam dalam satu gambar yang bersifat abadi.

Dalam perkembangannya, fotografi menjadi salah satu media komunikasi visual. Fotografi sangat kuat dalam memberi fakta tetapi dalam mengkomunikasikan pesannya, fotografi perlu dibantu oleh teks tertulis (judul, caption, ataupun paragraf).

Fotografi dalam konteks pemantapan talenta, dipilih yang dapat memberi nilai edukasi; mengenal metodologi dasar riset/observasi; terstruktur, terintegrasi, dan sistematis; menambah pemantapan keterampilan 4C (*creativity, critical thinking, collaboration, communication*); hingga pemantapan nilai tradisi dan kearifan lokal. Untuk itu, jenis fotografi yang digunakan dalam lomba ini adalah karya foto dengan pendekatan Photo Essay.

Photography Essay atau singkatnya Photo Essay adalah bentuk penceritaan visual dengan foto, yaitu cara menyajikan narasi melalui serangkaian gambar. Photo Essay menyampaikan sebuah kisah menggunakan serangkaian foto dan membawa pemirsa melalui perjalanan naratif.

Salah satu media populer di kalangan milenial untuk menyampaikan pesan global melalui bahasa visual fotografi adalah Instagram. Untuk itu, Festival Lomba Seni Siswa Indonesia 2023 menantang imajinasi para siswa untuk mengolah pesan dan eksplorasi teknik fotografi ke dalam *platform* media sosial instagram melalui Photo Essay. Saat ini penyajian Photo Essay dalam Instagram menjadi bagian penting dalam penyebaran pesan yang menyesuaikan dengan perkembangan algoritma platform Instagram.

2. Tujuan

- a. Peserta mendapatkan pengalaman mengaplikasikan konsep yang dihasilkan dari eksplorasi gagasan terstruktur, sistematis, dan terintegrasi dalam karya fotografi sebagai moment merekam suatu peristiwa. Selanjutnya gagasan tersebut dieksekusi melalui metode memotret yang tepat. Kemudian menceritakannya kembali melalui cara penyajian Photo Essay. Pada gilirannya, pengalaman berkompetisi di bidang fotografi ini akan memantapkan talenta kesenirupaannya.
- b. Hasil karya Photo Essay peserta akan menjadi pustaka khasanah kekayaan seni budaya anak bangsa.
- c. Karya Photo Essay diharapkan dapat menginspirasi dan memberikan wawasan dan literasi kekayaan seni budaya negeri pada masyarakat luas.

3. Ketentuan Teknis Lomba

- a. Lomba Fotografi dilaksanakan dalam dua tahap penilaian, yaitu Babak Penyisihan pada tingkat Provinsi yang dilaksanakan secara *hybrid* (daring dan luring) dan Babak Final pada tingkat Nasional dilaksanakan secara luring.
- b. Peserta mengirimkan 1 (satu) karya Photo Essay untuk tahap babak penyisihan di tingkat Provinsi.
- c. Peserta wajib mengunggah Photo Essay beserta takarir (caption) di akun instagram pribadi dengan follow dan mention akun @puspresnas @bpti, dengan mencantumkan tagar #FLS2N, Akun instagram tidak boleh dikunci/*private*.
- d. Peserta wajib mengunggah karya Photo Essay yang akan dilombakan ke portal aplikasi FLS2N Felsi. sertakan tautan karya dan nama pengguna (*username*) akun Instagram.
- e. Karya Photo Essay yang sudah diunggah akan dinilai oleh para juri yang sudah ditentukan oleh BPTI.
- f. Juri akan menilai dan memilih 25 buah karya Photo Essay unggulan. Peserta yang karyanya terpilih sebagai unggulan berhak masuk ke babak Final (finalis).

- g. Pada babak Final peserta (finalis) akan membuat 1 (satu) buah karya Photo Essay baru yang berbeda dengan yang dibuat pada babak penyisihan pada tingkat propinsi.
- h. Tema Photo Essay babak Final di Tingkat Nasional akan diumumkan pada saat *Coaching Clinic/Technical Meeting* persiapan pelaksanaan babak Final.
- i. Setiap peserta yang terpilih menjadi finalis wajib mengirimkan karyanya dan diunggah ke portal aplikasi FLS2N.
- j. Photo Essay untuk babak final di tingkat nasional juga diunggah di akun instagram pribadi dengan mention akun @FLS2N, dengan mencantumkan tagar #FLS2N2023 #photoessay. Akun instagram tidak boleh dikunci/*private*.
- k. Juri akan menilai, memilih, dan menetapkan 3 (tiga) karya sebagai pemenang I, II, dan III dan 2 (dua) kategori penghargaan khusus.
- l. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

4. Ketentuan Teknis Karya

- a. Lomba ini diikuti oleh peserta perseorangan tingkat Pendidikan SMA.
- b. Karya foto adalah karya yang terbaru (setidaknya dibuat **sesudah** tahun 2022)
- c. Boleh menggunakan semua jenis kamera, foto berwarna.
- d. Karya foto adalah karya fotografi dengan pendekatan narasi foto: Photo Essay
- e. Jumlah foto dalam Photo Essay berjumlah 3-9 foto dengan susunan tata letak sesuai format Instagram
- f. Photo Essay dilengkapi dengan takarir (*caption*) yang berisi data 5W+1H (*what, who, why, when, where, how*), jumlah kata tidak lebih dari 200 kata.
- g. Tiap peserta harus mengunggah karya Photo Essay di media sosial Instagram milik peserta.
- h. Karya Photo Essay ditayangkan selama periode lomba dan akun tidak dikunci/*private*.
- i. Karya foto harus orisinal bukan karya orang lain atau mengambil dari sumber tertentu, dengan menyertakan keterangan keaslian serta dapat menunjukkan file asli (jika diminta).

- j. Sangkut paut atau permasalahan dengan pihak lain (lokasi, model, obyek lain) menjadi tanggung jawab peserta lomba.
- k. Karya foto tidak boleh mengandung unsur pornografi, kekerasan dan provokasi SARA.

5. Tema Materi Lomba

a. Tema Utama

“MERDEKA BERPRESTASI, SENI MENGINSPIRASI”

- b. Deskripsi: Dengan tema tersebut, peserta didik yang mengikuti Lomba Fotografi FLS2N 2023 diharapkan mampu memantapkan kepekaan terhadap lingkungannya, merasakan kemerdekaan berprestasi dan literasi melalui medium fotografi.

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

Seperti contoh:

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

6. Penilaian Kategori Lomba Fotografi

a. Kriteria dan Linimasa Penjurian Kategori Lomba Fotografi

- 1) Pendaftaran identitas peserta (nama, foto, NIS, dll) dilakukan pada portal registrasi <https://daftar-bpti.kemendikbud.go.id/>
- 2) Unggah karya Photo Essay secara online (daring) diselenggarakan pada tanggal 1 Mei s.d.15 Juli 2023, pada instagram pribadi dan dapat diunggah melalui aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/felsi/>
- 3) Seleksi administrasi oleh panitia FLS2N pada tanggal 1 s.d. 7 Mei 2023.
- 4) Seleksi pendahuluan oleh juri secara daring dari tanggal 8 Mei s.d. 15 Juli 2023.

- 5) Penentuan 25 besar akan diselenggarakan secara luring oleh dewan juri pada tanggal 20 s.d. 23 Juli 2023.
- 6) Finalis yang terpilih (25 besar) akan mengikuti rangkaian kegiatan yang akan diselenggarakan secara luring dari tanggal 12 s.d.16 Agustus 2023.
- 7) Tahap Final para finalis wajib membuat karya photo essay baru dengan subyek yang akan diberikan oleh juri fotografi dalam acara FLS2N.
- 8) Juri akan menilai, memilih, dan menetapkan 3 (tiga) karya sebagai karya photo essay terbaik juara I, juara II, juara III dan 2 (dua) kategori penghargaan khusus.

b. Kriteria dan Komposisi Penilaian Kategori Lomba Fotografi

No	Aspek Penilaian	Bobot	Kriteria
1	Orisinalitas	10%	Karya adalah karya foto asli yang merupakan milik sendiri, dan tidak menggunakan materi yang melanggar hak cipta
2	Kesesuaian Tema (konten)	20%	Karya Photo Essay sudah memenuhi permintaan subtema
3	Konsep dan Kreativitas	30%	Menggambarkan gagasan atau ide yang melatarbelakangi terciptanya sebuah karya dengan kreatif
4	Estetika Fotografi	20%	Memenuhi kaidah – kaidah keindahan serta komposisi Fotografi.
5	Teknik Fotografi	20%	Karya foto memperlihatkan penguasaan alat dan pemanfaatan teknik fotografi

N. CERITA PENDEK (FeLSI)

1. Pengertian

Cerpen merupakan bentuk karya sastra yang berwujud sebuah cerita atau kisah pendek, jelas, dan ringkas. Selain itu cerpen juga disebut sebagai sebuah prosa fiksi yang hanya terfokus pada satu konflik atau permasalahan.

2. Tujuan

- Menumbuhkembangkan minat dan bakat menulis cerpen.
- Memfasilitasi dan mengapresiasi bakat menulis cerpen.
- Meningkatkan apresiasi sastra.
- Mengasah daya kritis.
- Mendorong daya kreativitas.
- Menguatkan daya literasi.
- Mengukuhkan sikap mandiri dalam melejitkan prestasi.

3. Ketentuan Teknis Lomba

- Lomba cipta cerpen dilaksanakan dalam dua tahap penilaian, yaitu Babak Penyisihan dan Babak Final.
- Peserta mengirimkan 1 (satu) buah karya cerpen untuk tahap babak penyisihan.
- Peserta mengunggah *file* karya cerita pendek dengan format .pdf pada portal aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/felsi/>
- Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, judul cerpen, nama lengkap peserta, nama sekolah, Kabupaten/Kota, dan Provinsi.
- Karya yang sudah diunggah akan dinilai oleh para juri yang sudah ditentukan oleh BPTI.
- Juri akan menilai dan memilih 25 buah karya cerpen unggulan. Peserta yang cerpennya terpilih sebagai unggulan berhak masuk ke babak final (finalis).
- Pada babak final peserta (finalis) akan membuat 1 (satu) buah karya cerpen baru yang berbeda dengan cerpen yang dibuat pada babak penyisihan, dibuat dengan tulisan tangan di atas kertas folio yang

disediakan panitia sementara alat tulis disediakan secara mandiri oleh peserta.

- h. Tema lomba cipta cerpen babak final akan diumumkan pada saat rapat teknis persiapan pelaksanaan babak final.
- i. Juri akan menilai, memilih, dan menetapkan 3 (tiga) karya sebagai juara I, juara II, juara III dan 2 (dua) kategori penghargaan khusus.

4. Ketentuan Teknis Karya

- a. Cerpen harus baru dan belum pernah dipublikasikan di media apapun.
- b. Cerpen mesti orisinal, hasil karya sendiri.
- c. Cerpen tidak menghina unsur Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan (SARA), tidak mengandung unsur pornografi dan bias *gender*.
- d. Cerpen ditulis menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, Jika bagian narasi menggunakan bahasa daerah/asing, penulisannya mengikuti panduan dari EYD. Sedangkan pada bagian dialog (kalimat langsung) boleh menggunakan ragam atau gaya bahasa yang disesuaikan dengan karakter tokohnya.
- e. Naskah cerpen diketik menggunakan MS Word.
- f. Ukuran kertas A4.
- g. Huruf *Times New Roman* dengan *Font* 12.
- h. Spasi 1,5.
- i. Rata kanan-kiri (*justify*).
- j. Panjang cerpen minimal 5 halaman, maksimal 8 halaman.

Tema besar FLS2N:

“MERDEKA BERPRESTASI, TALENTA SENI MENGINSPIRASI”

Sub tema Cerita Pendek:

“KEBERAGAMAN MENGINSPIRASI”

Indonesia memiliki keragaman yang sangat kaya, mulai dari ragam budaya, lanskap alam, bahasa, hingga cara pandang. Semua ini sangat menarik untuk diangkat dalam sebuah cerita pendek. Diharapkan, cara pandang siswa yang tertuang dalam karyanya bisa memberikan

pengetahuan tambahan tentang bagaimana anak Indonesia hari ini memandang keragaman di sekitarnya.

5. Kriteria Penilaian

a. Kriteria dan Linimasa Penjurian Kategori Lomba Cerita Pendek (Cerpen)

- 1) Pendaftaran identitas peserta (nama, foto, NIS dan lain - lain) dilakukan pada portal registrasi <https://daftar-bpti.kemendikbud.go.id/>
- 2) Unggah karya Cerita Pendek secara *online* (daring) yang diselenggarakan pada tanggal 1 Mei s.d.15 Juli 2023 dapat diunggah melalui aplikasi lomba pada laman <https://sma.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/felsi/>
- 3) Seleksi administrasi oleh panitia FLS2N pada tanggal 1 s.d. 7 Mei 2023.
- 4) Seleksi pendahuluan oleh juri secara daring dari tanggal 8 Mei s.d. 15 Juli 2023.
- 5) Penentuan 25 besar akan diselenggarakan secara luring oleh dewan juri pada tanggal 20 s.d. 23 Juli 2023.
- 6) Finalis yang terpilih (25 besar) akan mengikuti rangkaian kegiatan yang akan diselenggarakan secara luring dari tanggal 12 s.d.16 Agustus 2023.
- 7) Tahap final para finalis wajib membuat karya dengan tema baru yang akan diberikan oleh juri Cerita Pendek dalam acara FLS2N tahun 2023.
- 8) Juri akan menilai, memilih, dan menetapkan 3 (tiga) karya sebagai karya Cerita Pendek terbaik juara I, juara II, juara III dan 2 (dua) kategori penghargaan khusus.

b. Kriteria dan Komposisi Penilaian Kategori Lomba Cerita Pendek (Cerpen)

No	Aspek Penilaian	Bobot	Kriteria
1	Kesesuaian Cerita dengan Tema	20%	Cerita harus sesuai dengan tema yang ditentukan oleh panitia.
2	Penceritaan	30%	Meliputi penokohan, sudut pandang, latar, topik yang diangkat, alur, diksi, dan pesan yang hendak disampaikan.
3	Keunikan/kekhasan	30%	Mencakup orisinalitas, kreativitas penceritaan, topik, dan nilai-nilai yang diangkat. Tidak melakukan plagiarisme dan dibantu pihak lain.
4	EYD	20%	Penulisan harus memenuhi kaidah Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.

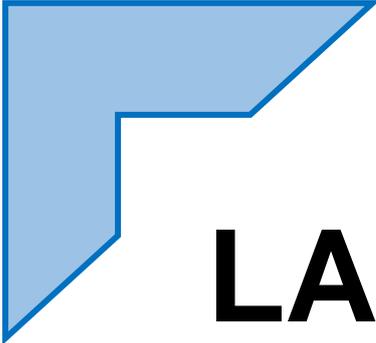
BAB IV

PENUTUP

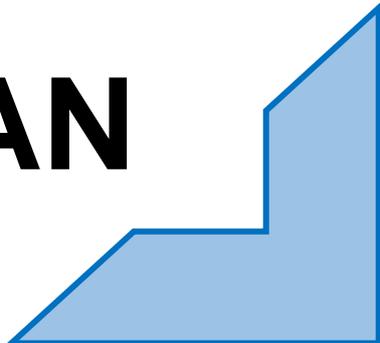
Keberhasilan penyelenggaraan seleksi FLS2N SMA tahun 2023 ditentukan oleh semua unsur yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan seleksi secara jujur, tertib, teratur, penuh disiplin dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Dengan memahami panduan ini, panitia pelaksana dan semua pihak yang terkait melaksanakan tugas sebaik-baiknya dapat menjamin mutu pelaksanaan FLS2N SMA dan mencapai hasil secara optimal dan dapat dipertanggungjawabkan. Sebagai bahan masukan, kami harapkan saran dan kritik bagi penyelenggaraan seleksi di tahun mendatang.

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



LAMPIRAN LAMPIRAN





CONTOH SURAT ORISINALITAS

Lampiran : Surat Pernyataan Orisinalitas Lagu

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS LAGU

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Asal Sekolah :

Provinsi/Kabupaten :

Dengan ini menyatakan bahwa lagu ciptaan yang berjudul..... dan..... yang diikutsertakan dalam lomba “Cipta Lagu” FLS2N 2023 adalah benar-benar hasil ciptaan saya, dan saya bersedia untuk di diskualifikasi jika terbukti bahwa karya ini bukan karya saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

.....,2023

Peserta Lomba

Kepala Sekolah

.....

.....



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA
PUSAT PRESTASI NASIONAL
SEKRETARIAT JENDERAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

Jalan Gardu RT.10 / RW.02, Srengseng Sawah, Jagakarsa, RT.10/RW.2, Srengseng Sawah,
Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640