



Panduan

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional 2026

SMP/MTs/Sederajat





PANDUAN
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)
TAHUN 2026

SMP/MTs/Sederajat

Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Tahun 2026

Panduan
Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N)
Tahun 2026

SMP/MTs/Sederajat

Diterbitkan oleh:
Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

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

Penanggung Jawab:
Retno Juni Rochmaningsih

Tim Penyusun:
Ponco Satrio, M.Mus.
Joni Agung Sudarmanto
Nuraini Sukoningrum Tamam
Dr. Darmawan Dadijono, M.Sn.
Muh. Arief Wijayanto, S.Sn.
Mochamad Ariyo Faridh Zidni, S.Hum.
Faisal Oddang, S.S., M.Hum.
Ischak Hadi Nastantio, S.Ark, M.Sn.

Desain Sampul:
Febri Resky Perkasa

Tata Letak:
Ai Nurjanah

Februari 2026

©2026 Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

KATA PENGANTAR

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) merupakan salah satu program strategis dalam pengembangan potensi, kreativitas, dan apresiasi seni serta sastra murid di seluruh Indonesia. Melalui kegiatan ini, diharapkan terbentuk karakter pelajar yang inovatif, berdaya saing, serta berakar pada nilai-nilai budaya bangsa.

Panduan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tahun 2026 disusun sebagai acuan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian kegiatan agar terselenggara secara sistematis, objektif, adil, dan akuntabel, serta selaras dengan kebijakan pendidikan. Panduan ini memuat ketentuan dan prosedur pelaksanaan yang disesuaikan dengan perkembangan seni, sastra, dan kebijakan pendidikan, sehingga menjadi rujukan bersama bagi seluruh pemangku kepentingan dalam mewujudkan pelaksanaan FLS3N yang efektif dan berdampak positif bagi pembelajaran.

Kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Kritik dan saran yang konstruktif senantiasa kami harapkan sebagai bahan penyempurnaan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga Panduan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tahun 2026 dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai upaya nyata dalam mendukung terwujudnya generasi muda Indonesia yang berprestasi dan berbudaya.

Jakarta, Februari 2026



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

NIP 198103292012122001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. DASAR HUKUM.....	2
C. TUJUAN.....	3
D. HASIL YANG DIHARAPKAN	4
E. SASARAN.....	4
F. TEMA	5
G. BATASAN UMUM	5
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN.....	6
A. CABANG LOMBA	6
B. PERSYARATAN UMUM PESERTA	6
C. JURI.....	7
D. PENYELENGGARA	8
E. SISTEM SELEKSI	11
F. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA	15
G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA.....	16
H. WAKTU PELAKSANAAN	17
I. PENGHARGAAN	18
J. PEMBIAYAAN.....	19

K. TATA TERTIB UMUM DAN SANKSI PELANGGARAN PERATURAN DALAM PELAKSANAAN LOMBA FLS3N	19
BAB III PELAKSANAAN LOMBA.....	21
A. ILUSTRASI	21
B. MENYANYI SOLO.....	30
C. KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL	36
D. ANSAMBEL CAMPURAN 3 ALAT MUSIK.....	43
E. TARI KREASI.....	49
F. PANTOMIM.....	56
G. MENDONGENG.....	63
G. MENULIS CERITA.....	71
BAB IV PENGADUAN PUBLIK PUSAT	76
BAB IV PENUTUP	85
LAMPIRAN.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebagai wujud nyata implementasi Kebijakan Manajemen Talenta Nasional di bidang seni budaya serta komitmen terhadap prinsip Pendidikan Bermutu untuk Semua, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah secara berkelanjutan menyelenggarakan ajang talenta seni budaya bagi murid jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan murid berkebutuhan khusus sejak tahun 2008.

Ajang talenta seni budaya tersebut berawal dari kegiatan Jambore Seni Siswa Nasional yang pertama kali dilaksanakan pada tahun 2004. Selanjutnya, pada tahun 2008 di Bandung, Jawa Barat, kegiatan tersebut mengalami pengembangan dan perubahan nama menjadi Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N), yang kemudian diselenggarakan secara rutin setiap tahun. Seiring dengan dinamika perkembangan pendidikan dan kebijakan nasional, pada tahun 2026 FLS2N dikembangkan menjadi Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N).

Penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tahun 2026 tidak hanya bertujuan untuk mendorong pengembangan bakat dan minat murid di bidang seni budaya, tetapi juga merupakan bagian integral dari pelaksanaan Desain Besar Manajemen Talenta Nasional (DBMTN) sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional. Kebijakan tersebut menjadi landasan strategis dalam mempersiapkan generasi emas Indonesia yang berkualitas, berdaya saing, dan mampu berkompetisi di tingkat nasional maupun global.

Manajemen Talenta Nasional (MTN) dirancang sebagai program pemerintah yang berfokus pada tiga bidang utama, yaitu riset dan inovasi, seni budaya, serta olahraga. Dalam ranah seni budaya, FLS3N merupakan salah satu bentuk implementasi konkret MTN yang berorientasi pada proses penemukenalan, pengembangan, dan pemberian apresiasi terhadap talenta seni budaya murid dari seluruh wilayah Indonesia.

Ruang lingkup Manajemen Talenta Nasional di bidang seni budaya mencakup lima bidang prioritas, meliputi (1) seni rupa & kriya, (2) seni pertunjukan & teater, (3) musik, (4) film, dan (5) bahasa & sastra. Selaras dengan ruang lingkup tersebut, FLS3N Tahun 2026 diselenggarakan melalui 48 cabang lomba yang terdiri atas 15 cabang lomba untuk jenjang pendidikan dasar, 16 cabang lomba untuk jenjang pendidikan menengah, dan 17 cabang lomba bagi peserta didik berkebutuhan khusus.

Pelaksanaan seleksi FLS3N Tahun 2026 dilakukan secara bertahap dan berjenjang, dimulai dari pendaftaran, seleksi wilayah, hingga tahap final. Proses seleksi dilaksanakan secara berjenjang mulai dari tingkat sekolah, tingkat daerah (kabupaten/kota dan provinsi), hingga tingkat nasional.

Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan Panduan FLS3N Tahun 2026 yang dapat menjadi acuan bagi seluruh pemangku kepentingan, termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang, komunitas, dinas pendidikan, serta pihak terkait lainnya. Panduan ini disusun untuk memastikan seluruh tahapan penyelenggaraan berjalan secara terstandar, transparan, dan akuntabel, serta mendukung pelaksanaan FLS3N yang efektif, efisien, dan profesional. Selain itu, panduan ini diharapkan menjadi dasar pengembangan ajang talenta seni di masa mendatang yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan berkontribusi dalam mewujudkan generasi muda Indonesia yang unggul, kreatif, dan berdaya saing di bidang seni budaya.

B. DASAR HUKUM

Rujukan yang mendasari pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 sebagai berikut:

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

4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23);
5. Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 205);
6. 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. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Sekolah Formal;
9. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah No. 1 tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah;
10. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 25 Tahun 2026 tentang Manajemen Talenta Murid; dan
11. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Pusat Prestasi Nasional Tahun 2026.

C. TUJUAN

1. Tujuan Umum
Menjamin penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 dapat terlaksana secara tertib, terstandar, dan berkualitas untuk setiap cabang lomba di setiap jenjang pendidikan.
2. Tujuan Khusus
 - a. Memberikan acuan bagi semua pihak yang terlibat termasuk termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026.

- b. Memandu penyelenggara FLS3N 2026 tingkat Daerah dan Nasional agar dapat melaksanakan kegiatan secara efektif, efisien.
- c. Menjadi dasar dalam penyusunan Panduan FLS3N 2026 tingkat Daerah yang akan dilaksanakan oleh penyelenggara FLS3N 2026 tingkat Daerah.

D. HASIL YANG DIHARAPKAN

1. Penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 dapat terlaksana secara tertib, terstandar, dan berkualitas untuk setiap cabang lomba di setiap jenjang pendidikan.
2. Terciptanya kesamaan persepsi pada pihak yang terlibat termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya dalam memahami dan melaksanakan ketentuan-ketentuan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026.

E. SASARAN

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

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

F. TEMA

Tema umum FLS3N tahun 2026 adalah *“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”*. Tema ini mengandung makna bahwa pengembangan karakter murid tidak dapat dipisahkan dari proses kreatif dan pemaknaan terhadap nilai-nilai seni budaya bangsa. Tema ini menegaskan bahwa kreativitas merupakan sarana strategis bagi murid untuk mengekspresikan gagasan, imajinasi, dan identitas diri secara positif, inovatif, serta bertanggung jawab. Melalui proses berkarya seni, murid dilatih untuk berpikir kritis, bekerja keras, berdisiplin, percaya diri, serta menghargai proses dan hasil karya. Sementara itu, apresiasi seni budaya mencerminkan sikap menghargai keberagaman, menjunjung tinggi nilai kearifan lokal, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa. Apresiasi tidak hanya diwujudkan dalam penilaian terhadap karya seni, tetapi juga dalam sikap saling menghormati, sportivitas, dan empati antar peserta dalam setiap tahapan kompetisi.

G. BATASAN UMUM

Klasifikasi seni yang dilombakan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 sebagai berikut:

a. Pertunjukan

Seni pertunjukan adalah cabang seni yang melibatkan aksi atau performa karya yang disampaikan melalui gerakan, suara, atau ekspresi di hadapan penonton. Materi seni pertunjukan dapat dipersiapkan di tingkat daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi) dengan mengacu pada Panduan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026.

b. Penciptaan

Seni penciptaan adalah cabang seni yang berfokus pada proses menghasilkan karya yang bersifat tetap, yang dapat dilihat, dirasakan, atau diapresiasi sebagai hasil kreativitas individu atau kelompok. Seni ini lebih berorientasi pada produk akhir seperti gambar, lukisan, kerajinan, puisi, atau karya sastra lainnya. Pada FLS3N 2026 pengetahuan, wawasan, bahan, dan peralatan peserta dipersiapkan di tingkat daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi) sesuai dengan tema yang tertera pada buku panduan.

BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN

A. CABANG LOMBA

Jenjang Pendidikan Peserta	Cabang Lomba	Peserta
Pendidikan Dasar (SMP/MTs/Sederajat)	1. Ilustrasi	1
	2. Menyanyi Solo	1
	3. Mendongeng	1
	4. Menulis Cerita	1
	5. Pantomim	2
	6. Ansambel Campuran 3 Alat Musik	3
	7. Tari Kreasi	5
	8. Kreativitas Musik Tradisional	5

B. PERSYARATAN UMUM PESERTA

1. Peserta Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) adalah murid yang memiliki status Warga Negara Indonesia (WNI) di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia Luar Negeri yang memiliki status tercatat sebagai murid aktif.
2. Murid berasal dari Satuan Pendidikan yang terakreditasi atau Satuan Pendidikan luar negeri yang diakui oleh Kementerian.
3. Murid aktif yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang Pendidikan Dasar tingkat SMP/MTs/Sederajat.
4. Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) dan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang valid.
5. Murid tersinkronisasi pada sistem Data Pokok Pendidikan (Dapodik) dan PD Data.
6. Setiap sekolah dapat mendaftarkan maksimal 2 (dua) orang peserta/tim pada cabang lomba yang sama.
7. Peserta belum pernah menjadi Juara 1 FLS3N di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama di tahun-tahun sebelumnya.

8. Status murid SMP/MTs/Sederajat pada saat pendaftaran adalah kelas 7 dan 8.
9. Membuat “Surat Pernyataan Keaslian Karya” yang dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani peserta serta “Surat Keterangan Kebenaran Dokumen” yang dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani Kepala Sekolah (contoh surat terlampir di halaman akhir Panduan ini). Kedua surat **dijadikan satu file**, disimpan dalam format PDF, dan diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N.

C. JURI

Juri adalah individu atau sekelompok yang berwenang dan bertanggung jawab memberikan penilaian terhadap karya peserta FLS3N. Tim juri setiap cabang lomba terdiri atas 3 orang.

- (1) Juri harus memiliki:
 - (a) kompetensi, yakni memiliki kepakaran yang relevan dengan cabang lomba yang dinilai dan harus dibuktikan dengan sertifikat, rekam jejak (CV), lisensi/penyetaraan, dan/atau pengakuan lain yang dapat dipertanggungjawabkan; dan
 - (b) profesionalitas, yakni tidak memiliki konflik kepentingan dan tidak menjadi pembina/pelatih peserta lomba.
- (2) Pemilihan juri memperhatikan aspek keterwakilan wilayah dan organisasi yang berkepentingan sesuai cabang lomba FLS3N.
- (3) Juri FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota wajib berasal dari Kecamatan berbeda atau lembaga yang setara.
- (4) Juri FLS3N Tingkat Provinsi wajib berasal dari Kabupaten/Kota berbeda atau lembaga yang setara.
- (5) Juri tidak berasal unsur penyelenggara atau panitia FLS3N.
- (6) Juri wajib menandatangani Pakta Integritas Juri.
- (7) Juri tidak secara pribadi membina tim atau individu peserta lomba, dan tidak sedang terafiliasi/bekerja untuk suatu organisasi/lembaga/badan hukum yang secara aktif melatih tim atau individu di tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi, dan Nasional.
- (8) Juri FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi ditentukan dan ditetapkan

- oleh pejabat yang berwenang di tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi.
- (9) Juri FLS3N Tingkat Nasional ditentukan dan ditetapkan oleh Kepala Pusat Prestasi Nasional, Kemendikdasmen.

D. PENYELENGGARA

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
1.	Tingkat Sekolah	Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyelenggarakan seleksi calon peserta FLS3N yang akan menjadi wakil sekolah. ▪ Menugaskan operator tingkat sekolah sebagai admin pendaftaran dan sistem aplikasi ajang FLS3N 2026.
2.	Tingkat Kabupaten/Kota	Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota (dapat bekerja sama dengan satuan pendidikan, komunitas, dan unsur lainnya)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun dan menerbitkan Panduan FLS3N 2026 Tingkat Kab./Kota dengan mengacu pada Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas. ▪ Menugaskan operator tingkat Kabupaten/Kota sebagai admin sistem aplikasi ajang FLS3N 2026. ▪ Melakukan sosialisasi kegiatan FLS3N Kabupaten/Kota. ▪ Mengumumkan atau melakukan pemanggilan peserta FLS3N Kabupaten/Kota. ▪ Melaksanakan FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota berdasarkan jadwal yang ditetapkan Puspresnas. ▪ Menangani permasalahan kecurangan atau pelanggaran saat pelaksanaan FLS3N.

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menetapkan hasil FLS3N Kabupaten/Kota berdasarkan hasil penilaian Tim Juri Daerah. ▪ Menyerahkan SK Pemenang Tingkat Kab/Kota yang ditandatangani oleh Kepala Dinas Pendidikan Kab/Kota. ▪ Menyerahkan surat pernyataan bahwa pemenang Tingkat Kab./Kota yang terpilih berasal dari hasil seleksi, bukan dari penunjukan langsung (Lihat Lampiran). ▪ Menyerahkan berita acara hasil penjurian Tingkat Kab./Kota format PD F (LihatLampiran format berita acara). ▪ Menerbitkan sertifikat/e-sertifikat keikutsertaan dan atau pemenang FLS3N dan memastikan tersampaikan kepada peserta.
		Operator Kabupaten/Kota	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan pengawasan dan memastikan bahwa satuan pendidikan sudah melakukan pendaftaran di portal Puspresnas. ▪ Berperan aktif dalam membantu satuan pendidikan yang mengalami kendala saat mengikuti rangkaian pelaksanaan FLS3N.

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginput/menandai Juara Tingkat Kabupaten/Kota di sistem aplikasi ajang FLS3N SMP. ▪ Mengunggah SK Pemenang Kabupaten/Kota berdasarkan hasil penilaian juri. ▪ Mengunggah surat pernyataan bukan dari penunjukan langsung dan berita acara hasil penjurian Tingkat Kab./Kota format PDF.
3.	a. Tingkat Nasional (Babak Penyisihan)	Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengumumkan daftar peserta Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2026. ▪ Melaksanakan penjurian/penilaian Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2026 untuk menentukan peserta terbaik di setiap Provinsi. ▪ Menerbitkan SK Pemenang Tingkat Provinsi dan SK Finalis Nasional. ▪ Menerbitkan e-sertifikat pemenang (Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3) Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2026.
	b. Tingkat Nasional (Babak Final)	Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun Panduan FLS3N 2026. ▪ Melakukan sosialisasi FLS3N 2026. ▪ Menyediakan portal

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
		dan Menengah	<p>pendaftaran, dan aplikasi ajang FLS3N.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengumumkan daftar finalis FLS3N Tingkat Nasional. ▪ Menetapkan tim juri FLS3N tingkat Nasional. ▪ Melaksanakan penjurian/penilaian Babak Final FLS3N Dikdas 2026. ▪ Menetapkan pemenang Tingkat Nasional. ▪ Menerbitkan SK pemenang FLS3N Dikdas 2026 Tingkat Nasional pada laman Puspresnas yang dapat di akses seluruh peserta. ▪ Menerbitkan e-sertifikat finalis dan pemenang FLS3N 2026 Tingkat Nasional.

E. SISTEM SELEKSI

1. Seleksi Tingkat Satuan Pendidikan

Sekolah mengidentifikasi, menyeleksi, dan menetapkan perwakilan terbaik dari sekolahnya, selanjutnya pihak sekolah melalui operator mendaftarkan murid di portal registrasi FLS3N

<https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>

2. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Secara Luring

a. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menyusun dan menerbitkan Panduan FLS3N 2026 Tingkat Kab./Kota dengan mengacu pada Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.

b. Peserta seleksi Tingkat Kabupaten/Kota menampilkan karya seni merujuk pada Panduan FLS3N 2026.

- c. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat melakukan seleksi dengan menggunakan data murid yang telah terdaftar di <https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>
- d. Seleksi FLS3N tingkat Kabupaten/Kota dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat.
- e. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan 1 (satu) peserta/tim terbaik per cabang lomba.
- f. Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota.
- g. Pemenang hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota ditetapkan dalam bentuk Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan diberikan hak mengikuti seleksi di Babak Penyisihan tingkat Nasional.
- h. SK Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota tentang Penetapan Pemenang FLS3N SMP/MTS Tingkat Kabupaten/Kota Tahun 2026, video, dan dokumen digitalnya dikirimkan kepada Puspresnas melalui sistem aplikasi ajang FLS3N SMP/MTS.
- i. Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan FLS3N 2026.

3. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Secara Daring

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

1. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menyusun dan menerbitkan **Panduan FLS3N 2026 Tingkat Kab./Kota** dengan mengacu pada Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.

2. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat melakukan seleksi peserta secara daring (*online*) dengan mengacu data pendaftar pada <https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>
3. Penilaian karya digital dilakukan oleh juri yang berkumpul secara luring di satu tempat yang ditetapkan oleh penyelenggara tingkat Kabupaten/Kota.
4. Tim juri wajib menilai karya seluruh peserta lomba mengacu pada indikator penilaian dalam Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.
5. Tim juri menandatangani pakta integritas dan berita acara hasil penilaian.
6. Penyelenggara menerbitkan SK Pemenang seleksi tingkat Kabupaten/Kota berdasarkan berita acara hasil penilaian juri.
7. Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota daring merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan FLS3N 2026.

4. Seleksi Tingkat Nasional

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

a. Babak Penyisihan (Daring)

- 1) Peserta pada Babak Penyisihan merupakan perwakilan terbaik dari masing-masing Kabupaten/Kota.
- 2) Jumlah perwakilan Kabupaten/Kota sebanyak **1 (satu)** peserta/tim untuk setiap cabang lomba.
- 3) Ketentuan dan persyaratan setiap karya merujuk pada ketentuan masing-masing cabang lomba.
- 4) **Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3** di setiap Provinsi hasil seleksi Babak Penyisihan akan mendapatkan e-sertifikat dari Puspresnas dan dicatatkan ke dalam Sistem Informasi Manajemen Talenta (SIMT) yang dikelola oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

- 6) Peserta/tim yang mewakili ke Babak Final tingkat Nasional adalah Juara 1 dari setiap Provinsi yang selanjutnya ditetapkan dalam Surat Keputusan Finalis FLS3N Dikdas Tingkat Nasional Tahun 2026.
- 7) Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi Babak Penyisihan.

Seleksi Babak Penyisihan di Tingkat Provinsi (Mandiri)

Seleksi Tingkat Provinsi FLS3N Dikdas Tahun 2026 (SD/MI/Sederajat dan SMP/MTs/Sederajat) dapat dilakukan dengan cara:

- a. Dilaksanakan secara daring oleh Puspresnas (dalam hal Provinsi tidak menyelenggarakan seleksi); atau
- b. Dilaksanakan secara mandiri oleh Provinsi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Ketentuan ini diberikan untuk mengakomodasi Provinsi yang telah mengalokasikan anggaran kegiatan seleksi FLS3N FLS3N SD/MI/Sederajat dan FLS3N SMP/MTs/Sederajat Tingkat Provinsi Tahun 2026 secara mandiri dan tetap menjamin keselarasan pelaksanaan ajang FLS3N Dikdas 2026 secara nasional. Ketentuan yang wajib dipenuhi oleh Dinas Pendidikan Provinsi sebagai berikut:

1. Dapat melaksanakan seleksi FLS3N Dikdas Tingkat Provinsi secara **daring atau luring**.
2. Mengirimkan surat pemberitahuan resmi kepada Puspresnas sesuai jadwal yang ditetapkan (lihat tabel Waktu Pelaksanaan).
3. Melampirkan jadwal pelaksanaan kegiatan dalam surat pemberitahuan resmi.
4. Melakukan sosialisasi jadwal dan mekanisme pelaksanaan FLS3N Dikdas Tingkat Provinsi Tahun 2026 (SD/MI/Sederajat dan SMP/MTs/Sederajat).
5. Mengumumkan atau melakukan pemanggilan peserta FLS3N Dikdas Tingkat Provinsi berdasarkan hasil seleksi Tingkat Kabupaten/Kota dan wajib terdaftar di

<https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>

6. Melaksanakan FLS3N Dikdas Tingkat Provinsi berdasarkan jadwal yang ditetapkan Puspresnas (lihat tabel Waktu Pelaksanaan).
7. Mengunggah dokumen berikut ke masing-masing aplikasi ajang FLS3N SD dan SMP sesuai jadwal yang ditetapkan (lihat tabel Waktu Pelaksanaan), yaitu:
 - (a) Berita Acara Hasil Penilaian dan Penetapan Pemenang FLS3N SD/MI/Sederajat Tingkat Provinsi dan FLS3N SMP/MTs/Sederajat Tingkat Provinsi Tahun 2026;
 - (b) SK Pemenang FLS3N SD/MI/Sederajat Tingkat Provinsi dan FLS3N SMP/MTs/Sederajat Tingkat Provinsi Tahun 2026; dan
 - (c) Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung.
8. Batas waktu unggah karya Finalis Nasional sesuai jadwal yang ditetapkan (lihat tabel Waktu Pelaksanaan).
9. Menerbitkan sertifikat/e-sertifikat keikutsertaan dan/atau pemenang FLS3N Tingkat Provinsi dan memastikan tersampaikan kepada peserta.

b. Babak Final

Babak Final diikuti oleh peserta/tim terbaik hasil seleksi Babak Penyisihan yang akan dilaksanakan secara daring.

F. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA

Laman sistem aplikasi ajang FLS3N yang digunakan di tahun 2026 sebagai berikut:

1. Portal Pendaftaran Peserta FLS3N:
<https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>
2. Aplikasi ajang FLS3N SMP/MTs/Sederajat:
<https://smp-pusatprestasinasional.kemendikdasmen.go.id/lomba/session/index?jl=fls3n>
3. Sistem publikasi informasi ajang FLS3N:
<https://pusatprestasinasional.kemendikdasmen.go.id/>
Instagram @puspresnas
4. Unduh e-sertifikat FLS3N:

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

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

G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA

Karya digital diunggah ke sistem aplikasi FLS3N dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Karya diunggah dalam bentuk video atau dokumen digital sesuai dengan ketentuan masing-masing cabang lomba.
2. Peserta **wajib** menyimpan file sesuai format yang ditentukan sebagai berikut:
 - a. **Video:** format MP4, resolusi minimal 720p. Orientasi layar, sudut pandang pengambilan video, dan durasi sesuai ketentuan masing-masing cabang lomba.
 - b. **Dokumen Teks:** format PDF.
 - c. **Foto/Scan Gambar:** format PDF, resolusi 300 dpi.
3. File harus diberi nama sesuai format yang ditentukan di masing-masing cabang lomba.
4. Folder diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan pastikan akses file Google Drive diatur ke "*Anyone with the link*", "*Anyone on the internet with the link can view*" atau "Siapa saja yang memiliki *link* dapat melihat") agar file dapat diakses oleh panitia dan juri.
5. Video proses pengerjaan karya diunggah ke akun YouTube masing-masing dan diatur ke **unlisted/tidak publik** kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N Dikdas.
6. Tautan/*link* Google Drive atau YouTube wajib diinputkan ke sistem aplikasi ajang FLS3N.
7. *Link* harus diuji terlebih dahulu oleh peserta untuk memastikan bisa diakses oleh panitia dan juri.
8. Peserta bertanggung jawab atas keabsahan dan keutuhan *link* beserta file di dalamnya hingga pengumuman hasil lomba.

9. Karya harus diunggah sebelum tanggal dan waktu yang ditentukan (lihat Tabel Waktu Pelaksanaan).
10. Sistem aplikasi akan menutup akses unggah setelah melewati batas waktu.

H. WAKTU PELAKSANAAN

No	Kegiatan	Jadwal
1.	Sosialisasi FLS3N Dikdas 2026	13 Februari 2026
2.	Pendaftaran peserta serta sinkron data ke aplikasi ajang FLS3N Dikdas oleh operator sekolah	16 Februari s.d. 31 Maret 2026
3.	Pelaksanaan FLS3N Dikdas Tingkat Kab./Kota	6 April s.d. 22 Mei 2026
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Unggah dokumen ke sistem aplikasi ajang FLS3N Dikdas, meliputi: <ol style="list-style-type: none"> 1) Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung 2) Berita acara hasil penilaian dan penetapan pemenang 3) SK Pemenang FLS3N Dikdas Tahun 2026 Tingkat Kab./Kota • Memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Kab./Kota ke aplikasi ajang FLS3N Dikdas oleh operator Dinas Pendidikan Provinsi 	12 April s.d. 25 Mei 2026 pukul 23.59 WIB
5.	Pengumuman peserta Babak Penyisihan FLS3N Dikdas	30 Mei 2026
6.	Batas akhir surat pemberitahuan Provinsi yang melakukan seleksi Babak Penyisihan Mandiri kepada Puspresnas	7 Juni 2026
7.	Seleksi Babak Penyisihan Mandiri oleh Provinsi	8 s.d. 29 Juni 2026

No	Kegiatan	Jadwal
8.	Pengiriman SK Pemenang Babak Penyisihan Provinsi Seleksi Mandiri	30 Juni s.d. 4 Juli 2026
9.	Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2026	6 s.d. 10 Juli 2026
10.	Pengumuman Finalis Nasional FLS3N Dikdas 2026	20 Juli 2026
11.	Pembuatan Karya Finalis Cabang Lomba Gambar Bercerita SD, Ilustrasi SMP FLS3N Dikdas via Live Zoom Meeting	6 Agustus 2026
12.	Batas akhir penerimaan karya fisik Cabang Lomba Gambar Bercerita SD, Ilustrasi SMP FLS3N Dikdas di kantor Puspresnas	29 Agustus 2026
13.	Pelaksanaan FLS3N Dikdas 2026 Tingkat Nasional	28 September s.d. 3 Oktober 2026

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

I. PENGHARGAAN

1. Tingkat Kabupaten/Kota

Penghargaan kejuaraan Tingkat **Kabupaten/Kota** dan **Provinsi** dilaksanakan dan diberikan sesuai kebijakan daerah masing-masing.

2. Tingkat Nasional

Penghargaan kejuaraan Tingkat Nasional sebagai berikut:

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

Finalis Nasional yang tidak menjadi juara (sesuai data pada saat pendaftaran di portal registrasi) memperoleh e-sertifikat partisipasi FLS3N

dari Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

J. PEMBIAYAAN

1. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Daerah bersumber dari dana APBD atau dana lain sesuai kewenangan daerah masing-masing.
2. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Nasional bersumber dari dana APBN Tahun 2026 yang dialokasikan untuk Pusat Prestasi Nasional.

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

1. Peserta wajib mematuhi peraturan dan mengikuti jadwal pelaksanaan yang telah ditetapkan.
2. Pembatalan peserta dilakukan apabila:
 - a. meninggalkan dunia;
 - b. mengundurkan diri;
 - c. melakukan tindakan pelanggaran tata tertib ajang talenta;
 - d. melakukan plagiarisme karya dan/atau mengandung unsur SARA.
 - e. melakukan tindakan kekerasan (intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan);
 - f. terlibat dalam penggunaan dan pengedaran narkoba; dan
 - g. terlibat tindakan kriminal.
3. Pembatalan peserta ajang talenta tingkat Nasional dilakukan oleh Kepala Pusat Prestasi Nasional.
4. Pembatalan apresiasi dapat berupa pembatalan kepesertaan, kemenangan, dan/atau pembatalan penghargaan.
5. Pembatalan kepesertaan, kemenangan dan/atau penghargaan dilakukan apabila ditemukan:
 - a. praktik kecurangan dalam penyelenggaraan FLS3N;
 - b. pelanggaran terhadap prosedur dan etika penyelenggaraan FLS3N;
 - c. melakukan tindak pidana yang berkaitan dengan intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan; dan

- d. melakukan pidana kejahatan yang berkaitan dengan korupsi, narkoba, dan makar.
6. Mekanisme pembatalan kepesertaan dan pembatalan apresiasi didasarkan pada laporan pengaduan dan investigasi pengaduan. Laporan pengaduan dapat disampaikan oleh pelapor melalui kanal pelaporan yang disediakan oleh Pusat Prestasi Nasional.
 7. Hak cipta karya hasil lomba tetap berada di tangan peserta ajang talenta yang bersangkutan;
 8. Hak kepemilikan/penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih wahana karya peserta tingkat nasional baik sebagian atau keseluruhan untuk kepentingan nonkomersial ada pada Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dan akan diatur sebagaimana mestinya.
 9. Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan FLS3N yang diatur dalam panduan ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan di masa yang akan datang. Untuk itu, Pusat Prestasi Nasional akan memberitahukannya pada saat perubahan itu sudah ditetapkan, dan akan disampaikan secepatnya melalui mekanisme tertentu atau dokumen tersendiri yang terpisah dari buku panduan ini.
 10. Sanksi tidak dapat melanjutkan seleksi di tingkat Nasional diberlakukan jika tidak melengkapi Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung, Berita Acara Hasil Penjurian FLS3N Dikdas Tingkat Kab./Kota, dan SK Pemenang FLS3N Dikdas Tingkat Kab./Kota.

BAB III PELAKSANAAN LOMBA

A. ILUSTRASI

1. Penjelasan

Ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual yang membantu menjelaskan isi suatu tulisan, sehingga pembaca lebih mudah mengarahkan imajinasinya dalam memahami kata dan kalimat. Secara etimologis, istilah ilustrasi berasal dari bahasa latin “lustre; ilustrare” yang berarti “cahaya” atau “menerangi”, sehingga ilustrasi dapat dipahami sebagai media yang membuat sesuatu menjadi lebih jelas. Dalam perkembangan saat ini, ilustrasi tidak hanya berfungsi untuk komunikasi, membujuk, memberitahukan, mendidik, dan menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan wawasan, pengalaman hidup, visi, dan gaya dari sudut pandang personal. Ilustrasi menjadi unsur penting dalam Desain Komunikasi Visual sebagai bahasa universal yang dapat menembus perbedaan bahasa dan pendapat. Dengan berbagai teknik dan media yang terus berkembang, ilustrasi mampu menyajikan ide-ide yang tidak biasa dan kreatif, sekaligus menarik perhatian serta membawa pesan yang tetap sejalan dengan tema agar tidak menimbulkan salah persepsi. Lomba ilustrasi ini bertujuan memberi ruang ekspresi dan kreasi bagi peserta SMP untuk menuangkan gagasan mereka baik yang berkaitan dengan wawasan/pengetahuan, kehidupan/pengalaman pribadi, visi dan kondisi mental, maupun kemampuan teknik dan keterampilan visual secara orisinal, kreatif, dan tetap sesuai tema.

2. Materi Lomba Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota dan Babak Penyisihan

a. Tema Besar lomba “Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya” dengan sub tema (pilih salah satu) sebagai berikut:

- Harmoni dalam Keberagaman Budaya Indonesia
- Lingkungan Lestari, Masa Depan Negeri
- Teknologi dan Tradisi: Masa Depan Budaya Kita

- b. Pembuatan karya ilustrasi Tahap 1 berupa sketsa, ideasi, dan *outline* wajib dilakukan secara manual menggunakan media konvensional seperti cat air, *crayon*, cat poster atau teknik campuran. Sketsa atau *outline* yang dibuat secara manual, wajib dipindai atau difoto dengan kualitas baik sebelum diolah secara digital.
- c. Pembuatan karya ilustrasi Tahap 2 berupa *finishing*, pewarnaan dan penyelesaian akhir wajib dilakukan menggunakan perangkat lunak digital, seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate, IbisPaint, atau perangkat lunak sejenis.
- d. Format karya ilustrasi berukuran A3 *landscape* (42 cm x 29,7 cm) dengan resolusi 300 dpi, mode warna RGB.
- e. Hasil karya ilustrasi tahap 1 dan disimpan dalam format PDF dengan resolusi minimal 300 dpi. Pada bagian bawah karya dicantumkan identitas peserta yang meliputi Nama, No. Peserta, Asal Sekolah, Kota, dan Provinsi.
- f. Peserta wajib menyertakan deskripsi konsep karya dengan panjang maksimal 100 kata dalam format PDF, serta mencantumkan tautan video YouTube proses pembuatan karya pada bagian bawah deskripsi. Pastikan tautan YouTube valid dan dapat diakses secara publik.
- g. Visual ilustrasi tidak diperkenankan mengandung unsur SARA, pornografi, provokatif, dan politik serta wajib mencerminkan kesopanan visual yang sesuai dengan murid SMP.
- h. Karya ilustrasi harus bersifat orisinal, tidak mengandung unsur plagiarisme, serta tidak menggunakan gambar atau aset berhak cipta dari pihak lain termasuk yang berasal dari internet, kecuali dibuat sepenuhnya oleh peserta sendiri.
- i. Peserta wajib mengunggah satu video *timelapse* proses pembuatan karya dengan berdurasi minimal 1 menit dan maksimal 5 menit. Video harus menampilkan proses pembuatan karya secara jelas, mulai dari tahap sketsa manual hingga tahap *finishing* digital, dengan tampilan *close up* atau zoom pada karya serta memperlihatkan aktivitas peserta. Video yang tidak memenuhi ketentuan, seperti terlalu

banyak pemotongan, proses tidak jelas, atau tidak menampilkan wajah peserta akan mengurangi penilaian.

- j. Karya ilustrasi yang dilombakan merupakan hasil karya perorangan bukan karya kelompok.
- k. Karya ilustrasi dikirim sesuai waktu yang telah ditetapkan dan diunggah melalui aplikasi ajang FLS3N SMP. Dokumen ilustrasi yang diunggah adalah (1) karya sketsa atau Tahap 1 (manual) dan Tahap 2 (digital); (2) deskripsi karya; (3) tautan video *Timelapse* pembuatan karya. Pastikan seluruh dokumen dan tautan yang diunggah dapat diakses secara publik dan tidak dalam status privat.

3. Materi Lomba Tingkat Pra-Nasional (Live Daring)

a. Persiapan Lomba

- 1) Babak pra-nasional diikuti oleh 39 (38 provinsi dan 1 luar negeri) peserta dan dilaksanakan secara luring di ruang tertutup.
- 2) Peserta wajib menyiapkan perangkat komputer/laptop/komputer tablet dengan perangkat lunak untuk membuat ilustrasi digital (misalnya Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate, IbisPaint, atau software sejenisnya) serta alat manual (kertas gambar ukuran A3, pensil, penghapus, spidol, alat pewarna, dan lain-lain) sesuai keperluan peserta. Jika terdapat alat pendukung lain harap dikonsultasikan dengan panitia sebelum digunakan. Konsultasi dapat dilakukan ketika *technical meeting*/ persiapan lomba (tanggal menyusul).
- 3) Peserta menyiapkan 2 kamera video/smartphone/laptop yang telah terinstal aplikasi Zoom untuk merekam proses mendesain secara langsung dari dua sudut serta fasilitas internet yang stabil untuk keperluan Zoom dan unggah karya.
- 4) Menyiapkan Alat pemindai/scan atau kamera dengan kualitas baik untuk memindai/memotret sketsa manual.
- 5) Peserta menyiapkan ruang kerja yang bersih, cukup luas, memiliki pencahayaan memadai, dan nyaman untuk kegiatan lomba.

- 6) Peserta dilarang membawa atau menyimpan dokumen gambar apa pun dari rumah untuk keperluan perancangan ilustrasi (referensi visual harus berasal dari panitia).
- 7) Detail lebih lanjut mengenai teknis pelaksanaan akan diinformasikan panitia pada saat *technical meeting* secara daring (tanggal menyusul). Peserta juga diperbolehkan bertanya pada saat *technical meeting*.

b. Pelaksanaan Lomba

- 1) Babak pra-nasional dilaksanakan secara daring melalui Zoom dari rumah, sekolah, atau kantor Dinas Pendidikan setempat. Tim juri melakukan pengamatan langsung terhadap proses desain ilustrasi peserta selama lomba. Peserta wajib bergabung ke ruang Zoom 30 menit sebelum lomba dimulai.
- 2) Total durasi lomba adalah 5 jam (300 menit), yang terbagi menjadi: 2 jam pertama untuk proses desain manual, ±1 jam untuk waktu istirahat dan unggah karya setengah jadi, 2 jam berikutnya untuk proses desain digital. Rincian lengkap rangkaian kegiatan tercantum pada tabel Susunan Pelaksanaan Seleksi pra-nasional.
- 3) Selama perlombaan berlangsung, peserta wajib terekam melalui video dengan komposisi gambar **medium shot (MS)** dari sudut $\frac{3}{4}$ (kanan/kiri-belakang). Tampilan video harus memperlihatkan wajah peserta serta monitor komputer yang digunakan untuk mendesain.



- 4) Setiap peserta didampingi oleh 1 orang (satu) guru atau pendamping. Pendamping hanya diperbolehkan membantu *brainstorming* ide pada 15 menit pertama lomba apabila diizinkan oleh juri, membantu proses teknis unggah karya setengah jadi dan karya akhir, membantu hal teknis lainnya apabila diminta atau dipersilakan juri.
- 5) Pendamping **dilarang** membantu dalam proses pengerjaan desain termasuk perumusan konsep visual, menggambar, mewarnai, maupun pengolahan digital selama perlombaan berlangsung.
- 6) Desain ilustrasi dibuat dalam format **A3**, orientasi **landscape**, dengan resolusi mengikuti standar cetak yaitu **300 dpi**.
- 7) Subtema khusus babak pra-nasional akan disediakan dan diumumkan **15 menit sebelum lomba dimulai**.
- 8) Pembuatan karya ilustrasi **Tahap 1** berupa sketsa, ideasi, atau **outline wajib** dilakukan secara **manual** menggunakan media konvensional seperti cat air, crayon, cat poster, atau teknik campuran. Sketsa atau outline manual wajib dipindai atau difoto dengan kualitas baik sebelum diolah digital.
- 9) Pembuatan karya ilustrasi **Tahap 2** berupa *finishing*, pewarnaan, dan penyelesaian akhir wajib dilakukan menggunakan **perangkat lunak digital**, seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate, IbisPaint, atau perangkat lunak sejenis.
- 10) Dokumen karya ilustrasi Tahap 1 dalam bentuk karya manual wajib disimpan dan diarsipkan dengan baik karena menjadi **bukti proses pengerjaan karya**.
- 11) Peserta **dilarang** menggunakan **perangkat lunak berbasis Artificial Intelligence (AI)** dalam seluruh proses pendesainan ilustrasi, baik untuk pengembangan ide visual, komposisi, maupun pewarnaan. Selain itu, peserta juga **dilarang** menggunakan **template, preset, efek, filter, atau elemen visual siap pakai** yang bersumber dari **aplikasi, Google, internet, marketplace aset, maupun sumber lain** yang bukan merupakan hasil karya asli peserta sendiri. Apabila ditemukan indikasi penggunaan AI,

template, preset, efek, filter, atau elemen visual dari sumber lain yang tidak dibuat secara mandiri oleh peserta, maka peserta akan **didiskualifikasi**.

- 12) Pengawasan kepatuhan dilakukan melalui monitoring langsung via Zoom dengan menampilkan layar kerja peserta, observasi proses berkarya manual maupun digital, serta pemeriksaan file mentah (*source file*) apabila diperlukan, seperti .PSD, .AI, atau format sejenis. Indikasi penggunaan AI akan mengakibatkan **diskualifikasi karya**.
- 13) Pada akhir **Tahap 1**, peserta mengunggah hasil pindai atau foto karya ilustrasi Tahap 1 dengan pendampingan panitia. Pada akhir proses pembuatan karya **Tahap 2**, peserta mengunggah karya ilustrasi Tahap 2 dengan pendampingan panitia.
- 14) Perlombaan dilaksanakan secara **live online**. Panitia berhak merekam keseluruhan proses Zoom sebagai dokumentasi dan bahan verifikasi.
- 15) Setelah mengunggah karya ilustrasi Tahap 2, peserta diwajibkan membuat **video presentasi karya** yang memuat penjelasan mengenai: (a) Konsep dan ide utama ilustrasi; (b) Proses berkarya serta alat atau perangkat lunak yang digunakan; (c) Aspek yang dianggap paling istimewa atau unggul dari karya. Durasi video presentasi adalah **2–5 menit**. Peserta wajib mengunggah video tersebut ke **YouTube** dengan pengaturan **publik** agar dapat diakses secara umum. Selanjutnya, peserta mengirimkan tautan video YouTube tersebut melalui formulir yang disediakan oleh panitia.
- 16) Peserta diberikan waktu maksimal **3 jam** untuk membuat video presentasi, mengunggahnya ke YouTube, dan mengirimkan tautan video melalui formulir panitia.
- 17) Seluruh tautan unggahan karya ilustrasi Tahap 1, karya ilustrasi Tahap 2, dan video presentasi akan diumumkan pada hari pelaksanaan lomba.

c. Pasca Lomba

Mengacu pada jadwal yang ditetapkan panitia (bab II), setelah pelaksanaan tahap pra-nasional selesai, peserta diwajibkan mengirimkan dokumen asli karya ilustrasi Tahap 1 berupa karya manual pada kertas gambar ukuran A3, serta hasil cetak karya ilustrasi Tahap 2 yang dicetak pada kertas *art paper* dengan ketebalan minimal 230 gram, melalui pos atau jasa pengiriman kepada panitia lomba. Peserta diimbau untuk mengemas karya dengan baik dan aman agar karya dapat diterima oleh panitia dalam kondisi layak. Karya dikirimkan ke alamat berikut:

a.n. Panitia FLS23N 2026

Pusat Prestasi Nasional (Bidang Vokasi dan Seni Lantai 4)

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

Jagakarsa,

Kota Administrasi Jakarta Selatan,

Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640

Keseluruhan susunan acara perlombaan ilustrasi dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut:

Waktu	Kegiatan	Keterangan
08.00–08.30	Peserta memasuki ruang Zoom	Peserta wajib live online. Format nama Zoom pada kedua kamera atau smartphone: Provinsi_Nama Peserta
08.30–09.00	Penjelasan teknis & pengumuman subtema	Panitia menjelaskan ketentuan lomba dan menyampaikan 3 subtema khusus babak pra-nasional
09.00–09.15	<i>Brainstorming</i> & persiapan ide	Peserta menyiapkan ide dan konsep sesuai tema dan brief. Diskusi singkat dengan pendamping diperbolehkan sesuai arahan juri.
09.15–11.15	Proses pendesainan Tahap 1 secara manual	Sketsa, ideasi, dan outline wajib dilakukan secara manual

Waktu	Kegiatan	Keterangan
11.15–11.30	Unggah karya ilustrasi Tahap 1	Peserta mengunggah hasil pindai atau foto karya Tahap 1. Tautan unggah disediakan pada hari pelaksanaan. Pendamping boleh membantu secara teknis
11.30–12.30	ISHOMA	Peserta beristirahat
12.30–14.30	Proses pendesainan Tahap 2 secara digital	<i>Finishing</i> berupa pewarnaan dan penyelesaian akhir wajib dilakukan secara digital menggunakan perangkat lunak ilustrasi
14.30–15.00	Unggah karya ilustrasi akhir	Pendamping membantu proses unggah karya akhir ke tautan yang dibagikan panitia pada hari pelaksanaan
15.00–18.00	Pembuatan dan pengunggahan video presentasi karya	Peserta membuat video presentasi karya, mengunggahnya ke YouTube, dan mengirimkan tautan melalui formulir yang disediakan panitia. Pendamping membantu proses perekaman dan pengunggahan secara teknis

*Jadwal bersifat tentatif, perubahan terkait pelaksanaan akan diinformasikan kemudian

4. Indikator Penilaian

No	Indikator Penilaian	Penjelasan	Bobot
1.	Kesesuaian Tema dan kedalaman Cerita	Menilai relevansi subtema, kekuatan narasi/cerita, serta wawasan peserta dalam menginterpretasikan tema secara visual	15%
2.	Kreativitas Ide & Visualisasi Awal	Menilai kebaruan ide, keunikan sudut pandang, dan kemampuan menghindari klise	25%

		visual, mulai dari tahap sketsa hingga karya akhir	
3.	Penerapan Prinsip Estetik dan Pengolahan Unsur Rupa	Menilai komposisi, warna, garis, bentuk, bidang, keseimbangan visual, serta harmoni elemen dalam karya ilustrasi	25%
4.	Keterampilan Teknik dan Penguasaan Media	Menilai penguasaan teknik manual (Tahap 1) dan digital (Tahap 2), ketepatan penggunaan alat/media, serta kualitas <i>finishing</i> karya	25%
5.	Kemampuan Komunikasi dan Presentasi Karya	Menilai kejelasan penyampaian konsep, alur berpikir visual, serta kemampuan peserta menjelaskan proses dan keunggulan karyanya melalui presentasi	10%
Total			100%

Interval penilaian pada setiap indikator:

60 – 70 : Kurang (tidak sesuai/ kurang tepat/perlu latihan banyak)

71 – 80 : Cukup (cukup baik dan perlu latihan lagi)

81 – 90 : Baik (baik/perlu penyempurnaan)

91 – 100 : Sangat Baik (sempurna/perlu dipertahankan)

5. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

Peraturan atau sanksi dalam penciptaan karya:

a. Mayor : Plagiarisme; Dibantu orang lain; Mengandung unsur SARA; Menggunakan AI/ Mengambil gambar dari internet; Memakai gambar yang dipersiapkan sebelumnya; Pelanggaran lainnya yang dianggap berat oleh juri.

b. Minor: Resolusi kurang; Medium tidak tepat; Teknik kurang sempurna.

B. MENYANYI SOLO

1. Pengertian

Menyanyi Solo adalah menyanyi seorang diri dengan teknik yang baik dengan tujuan menginterpretasikan lagu yang dinyanyikan. Lomba ini bertujuan untuk mengasah dan menyalurkan bakat dalam seni olah vokal, di mana dalam ajang ini diharapkan murid dapat mengasah kemampuannya dan mengembangkan rasa percaya diri, jiwa besar dan sportivitas

2. Babak Penyisihan

- a. Dilakukan secara daring diikuti oleh seluruh peserta terpilih atau juara dari kabupaten/kota dan provinsi juga sekolah luar negeri Indonesia yang sudah terdaftar.
- b. Setiap peserta menyanyikan satu lagu Indonesia yang ada di dalam daftar yang sudah disediakan di poin daftar lagu di bawah ini.
- c. Akan dipilih satu pemenang dari masing-masing Kabupaten/Kota atau Provinsi untuk maju ke babak berikutnya.

3. Babak Final

- a. Babak Final dilaksanakan secara daring.
- b. Babak Final diikuti oleh peserta yang merupakan pemenang Babak Penyisihan tiap provinsi.
- c. Peserta di babak ini akan menyanyikan 2 (dua) buah lagu yang terdiri dari satu lagu bahasa Indonesia, dan satu lagu bahasa Inggris yang diambil dari daftar lagu yang ada di poin daftar lagu di bawah ini.

4. Teknis Pelaksanaan

a. Babak Penyisihan

- 1) Dilaksanakan secara daring, diikuti oleh seluruh juara terpilih dari tingkat sebelumnya.
- 2) Setiap peserta menyanyikan satu lagu bebas BERBAHASA INDONESIA dari daftar lagu yang sudah disediakan oleh panitia.

- 3) Peserta merekam dan menyanyikan lagu di poin 2) dengan iringan musik.
- 4) iringan musik bisa berbentuk MMO (Music Minus One), atau pengiring musik hidup seperti piano, *keyboard* atau gitar. Pengiring tidak boleh terlihat dan ada di dalam video yang dikirim.
- 5) Aransemen iringan musik tidak akan masuk dalam penilaian lomba.
- 6) Peserta boleh menggunakan mikrofon atau tidak, yang penting vokal harus terdengar dengan jelas dan jernih.
- 7) Apabila vokal peserta dirasa tidak terdengar oleh juri, juri berhak untuk tidak memberikan nilai.
- 8) Music Minus One yang digunakan sebagai pengiring harus diputar bersamaan saat peserta bernyanyi secara *live*, tidak boleh melalui proses rekaman dan *editing*.
- 9) Video rekaman yang dibuat harus menampilkan jam dinding analog dengan jarum detik yang masih berfungsi. Tidak boleh menggunakan jam digital, dan jam dinding harus terlihat secara jelas.
- 10) Durasi video maksimal 5 menit, termasuk pengenalan, dan materi yang dilombakan.
- 11) Video diawali dengan menyebutkan nama lengkap, kota dan provinsi, asal sekolah, judul lagu yang dinyanyikan.
- 12) Video dilarang keras untuk di edit. Baik gambar ataupun suara dalam bentuk apa pun.
- 13) Format video adalah MP4 dengan resolusi minimum 720p, dan direkam secara horizontal (*landscape*).
- 14) Kostum yang digunakan saat lomba adalah baju bercorak kedaerahan masing-masing yang sederhana dan rapi, ATAU seragam sekolah masing-masing (tidak perlu full aksesoris).
- 15) Video kepesertaan diunggah ke tautan yang diberikan oleh panitia, dan tautan dibuat tidak *private* atau *restricted*.

b. Babak Final

- 1) Dilakukan secara daring.
- 2) Diikuti oleh pemenang dari babak sebelumnya (Babak Penyisihan).
- 3) Peserta akan menyanyikan 2 buah lagu, yang terdiri dari satu lagu bahasa Indonesia dan satu lagu bahasa Inggris, yang sudah tersedia di daftar lagu yang disediakan panitia.
- 4) Lagu Indonesia yang dinyanyikan di Babak Final, harus berbeda dengan lagu Indonesia yang dinyanyikan di Babak Penyisihan.
- 5) Peserta merekam dan menyanyikan lagu di poin 3) dengan iringan musik.
- 6) iringan musik harus dalam bentuk MMO (Music Minus One).
- 7) Aransemen MMO (Music Minus One) tidak akan masuk kedalam penilaian lomba.
- 8) Peserta wajib menggunakan *microphone* dan suara harus terdengar secara jelas dan jernih. Apabila vokal peserta dirasa tidak terdengar oleh juri, juri berhak untuk tidak memberikan nilai.
- 9) Music Minus One yang digunakan sebagai pengiring harus diputar bersamaan saat peserta bernyanyi secara live, tidak boleh melalui proses rekaman dan *editing*.
- 10) Video rekaman yang dibuat harus menampilkan jam dinding analog dengan jarum detik yang masih berfungsi. Tidak boleh menggunakan jam digital, dan jam dinding harus terlihat secara jelas.
- 11) Durasi video maksimal 10 menit, termasuk pengenalan, dan materi yang dilombakan.
- 12) Video diawali dengan menyebutkan nama lengkap, kota dan provinsi, asal sekolah, judul lagu yang dinyanyikan.
- 13) Video dilarang keras untuk di edit. Baik gambar ataupun suara dalam bentuk apapun.
- 14) Format video adalah MP4 dengan resolusi minimum 720p, dan direkam secara horizontal (*landscape*).
- 15) Kostum yang digunakan saat final lomba menyanyi FLS3N 2026 adalah bebas, sopan dan rapi. Tidak boleh menggunakan seragam sekolah.

- 16) Video kepesertaan diunggah ke tautan yang diberikan oleh panitia, dan tautan dibuat tidak *private* atau *restricted*.

5. Daftar Lagu Lomba Menyanyi SMP FLS3N 2026:

a. Lagu Indonesia:

- 1) Kepompong - (Neona)
<https://youtu.be/zT-6-RwVjzY?feature=shared>
- 2) Buka Semangat Baru - (Ello, Barry, Ipang)
https://youtu.be/J2kiDiFiv0?si=1_BjSkISUG0Bto_b
- 3) Laskar Pelangi - (Nidji)
<https://youtu.be/fOliJqBdXrc?si=SjoTzhPQ0mCMKAYd>
- 4) Tiba-tiba Cinta Datang - (Maudy Ayunda)
<https://youtu.be/EBH-wTfcYxc?si=UCWW3tOPkiUpwF8c>
- 5) Berani Bermimpi - (Naura)
<https://youtu.be/OqBDWMVRupo?si=Eqyk8MilfjNmD9S6>
- 6) Tiba-tiba - (Quinn Salman)
<https://youtu.be/sJclEwOrgM0?si=WQx4QIn-0ERP2XmK>

b. Lagu Bahasa Inggris:

- 1) You'll Be In My Heart - (Nikki)
https://youtu.be/WNN4m8WEwE8?si=fwStkQi0gv_M0vvq
- 2) Golden - (OST KPop Demon Hunter)
<https://youtu.be/yebNIHKAC4A?si=E0shM5dFqXWMynVx>
- 3) Brave - (Sara Bareilles)
<https://youtu.be/QUQsqBqxoR4?si=vDG07uhe9yTllrEt>
- 4) A Million Dreams - (OST The Greatest Showman)
<https://youtu.be/pSQk-4fddDI?si=F8Vmi8KKdEhpcrGp>
- 5) Flashlight - (Jessie J)
<https://youtu.be/DzwkcbTQ7ZE?si=IDZehFzTaXyyehm2>
- 6) Rainbow - (Kacey Musgraves)
<https://youtu.be/6OFv566mj7s?si=vWr3RkmSdaxCRSDp>

6. Indikator Penilaian

- a. Kriteria penilaian Menyanyi Solo meliputi 4 bidang yaitu:
 - 1) Materi Vokal meliputi karakter vokal dan kualitas vokal.
 - 2) Teknik Vokal meliputi pemahaman terhadap intonasi (tinggi rendahnya nada yang dinyanyikan), artikulasi (kejelasan lirik lagu yang diucapkan), diksi (penekanan kata yang diucapkan).
 - 3) Ekspresi dan interpretasi meliputi penjiwaan lagu, penguasaan lirik, dinamika, improvisasi dan keselarasan antara lagu dan musik.
 - 4) Penampilan meliputi kostum yang sopan dan sudah ditentukan, serta sikap profesional dalam bernyanyi dan penguasaan panggung.
- b. Indikator Penilaian Karya Seleksi Tingkat Wilayah & Nasional:
 - 1) Materi Vokal: 30 %
 - 2) Teknik Vokal: 35%
 - 3) Ekspresi dan interpretasi: 25%
 - 4) Penampilan: 10%

Interval penilaian pada setiap indikator :

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

7. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

a. Peraturan Dalam Penciptaan Karya :

- 1) Peserta hanya diperbolehkan melakukan perekaman visual dan audio standar tanpa melalui *editing* dengan penambahan efek, dsb.
- 2) Penampilan peserta lomba menyanyi SMP FLS3N harus merepresentasikan vokal asli, direkam dan ditampilkan secara jujur dan apa adanya.
- 3) Penampilan harus sesuai dengan pedoman yang ada.

Sanksi Dalam Penciptaan Karya :

Peserta akan didiskualifikasi jika :

- 1) Melakukan *editing* suara dalam rekaman video lomba.
- 2) Memanipulasi identitas peserta.
- 3) Adanya intervensi pendamping dalam penampilan di babak final.
- 4) Tidak mengikuti aturan yang ada di panduan.

b. Penetapan atau Keputusan Dewan Juri :

- 1) Penetapan atau keputusan dewan juri dilakukan berdasarkan hasil penilaian menyeluruh terhadap peserta dengan mengacu pada pedoman, kriteria dan instrumen penilaian yang telah ditetapkan.
- 2) Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

C.KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL

1. Penjelasan

Kreativitas Musik Tradisional dalam FLS3N 2026 adalah kemampuan mengolah atau mengembangkan unsur musik daerah menjadi **komposisi** baru yang utuh, **inovatif**, dan tetap berakar pada identitas budaya serta estetika lokal. Kreativitas ini diwujudkan melalui pengolahan unsur musikal tradisi tanpa menghilangkan nilai filosofisnya, sehingga karya yang lahir menghadirkan kebaruan artistik sebagai hasil dialektika dengan tradisi tanpa memutus kontinuitas rasa, makna, dan kesadaran kultural di tengah perkembangan zaman.

2. Materi Lomba Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota, Babak Penyisihan dan Babak Final

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

Tema

Upacara Pelestarian Alam

Garapan Kreativitas Musik Tradisional ini menyoroti budaya yang hidup di tengah masyarakat Indonesia. Upacara Pelestarian Alam merujuk pada praktik adat untuk merawat lingkungan, mencakup tradisi yang berkaitan dengan perlindungan hutan, sungai, laut, dan ruang alam tempat budaya berkembang. Bentuknya dapat berupa ritual, perayaan, atau kegiatan adat yang berhubungan dengan upaya pelestarian alam. Nilai yang diangkat berfungsi sebagai dasar pembentukan kepedulian, tanggung jawab, dan penghormatan terhadap lingkungan sebagai bagian dari jati diri bangsa, sehingga ruang hidup dapat terus terjaga dan diwariskan kepada generasi berikutnya untuk terus menjaga dan melestarikan alam

3. Teknis Pelaksanaan

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

Ketentuan teknis penciptaan karya

- Durasi waktu penyajian 4 s.d. 6 menit.
- Jumlah peserta/pemain 5 siswa.

b. Ketentuan Teknis dan Materi Lomba

1) Babak Penyisihan (Daring)

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

- Kabupaten/Kota
- Provinsi
- FLS3N 2026 Final Kreativitas Musik Tradisional

Contoh:

SMP 1 Jakarta_DKI Jakarta_FLS3N2026_Penyisihan_
Kreativitas Musik Tradisional

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

2) Babak Final (Daring)

- a) Diikuti oleh tim terbaik dari setiap provinsi dan SILN yang lolos dari seleksi babak penyisihan.
- b) Pelaksanaan lomba dilaksanakan secara **daring**.
- c) Rekaman Audio Visual dengan format MP4 HD resolusi 720p.
- d) Proses perekaman audio visual dilakukan secara langsung (bukan *playback/lipsing/dubbing*) dengan menggunakan 1 (satu) kamera (tanpa proses *editing*) di tempat yang sudah ditentukan, misalnya panggung, arena, atau bisa di tempat tertentu sesuai dengan tema/cerita yang diusung.
- e) Menampilkan karya yang sama pada tahap sebelumnya tetapi dengan **pengembangan** durasi karya 7 menit s.d. 8 menit.
- f) Karya orisinal yang diciptakan dan belum pernah dipublikasi.
- g) Karya kreativitas musik tradisional mencakup jenis instrumental dan vokal. (ada garapan instrumen musik dan lirik).
- h) Peserta membuat sinopsis dan alur komposisi musik berformat PDF.
- i) File karya tidak diunggah langsung ke sistem aplikasi ajang, tetapi diunggah ke:
 - Google Drive (pastikan akses file diatur ke "Siapa saja yang memiliki *link* dapat melihat") atau
 - YouTube (dengan pengaturan *unlisted*/tidak publik, bukan privat).

- j) Peserta wajib mengunggah tautan/*link* Google Drive atau YouTube karya ke dalam sistem aplikasi lomba sesuai format yang ditentukan.
- k) Di layar video bagian bawah mohon diketik data peserta sebagai berikut:
- Nama Sekolah
 - Kabupaten/Kota
 - Provinsi
 - FLS3N 2026 Semi Final Kreativitas Musik Tradisional SMP
- Contoh:
SMP 1 Jakarta_DKI Jakarta_FLS3N2026_Final_
Kreativitas Musik Tradisional
- l) Hasil perekaman audio visual harus jelas dan jernih.
- m) Teknik penyajian boleh menggunakan *sound system* atau tidak menggunakan sama sekali tergantung kebutuhan frekuensi masing-masing instrumen.

4. Indikator Penilaian

a. Aspek Penilaian Karya

- Penyajian

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

- Dinamika

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

- Keterampilan memainkan instrumen dan/ atau vokal.

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

- Keselarasan

Karya memperlihatkan kerangka garap harmoni yang jelas, pengembangan harmoni, meliputi hubungan antar nada secara vertikal maupun horizontal serta keselarasan aspek intramusikal dan

ekstramusikal secara umum pada media yang digarap.

- Penghayatan

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

b. Indikator Penilaian Karya

- Penyajian
- Dinamika
- Keterampilan memainkan instrumen dan/ atau vokal
- Keselarasan
- Penghayatan

c. Indikator Penilaian Karya seleksi tingkat wilayah

- Penyajian (20)
- Dinamika (10)
- Keterampilan memainkan instrumen dan/ atau vokal (20)
- Keselarasan (15)
- Penghayatan (10)

d. Indikator Penilaian Karya Seleksi tingkat nasional

- Penyajian (20)
- Dinamika (10)
- Keterampilan memainkan instrumen dan/atau vokal (20)
- Keselarasan (15)
- Penghayatan (10)

Lembar Pengamatan Kreativitas Musik Tradisional

ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR PENILAIAN	NILAI (N)					BOBOT (B)	JUMLAH (N x B)
		5	4	3	2	1		
Penyajian	a. <i>Unity</i> atau kesatuan sajian b. Keragaman pola c. Keragaman struktur d. Keragaman vokabuler e. Keragaman instrumentasi	5	4	3	2	1	20	
Dinamika	a. Keras lirih b. Cepat lambat c. <i>Balance/</i> keseimbangan			3	2	1	10	
Ketrampilan memainkan instrumen dan/ atau vokal	a. Teknik b. Variasi c. Pengembangan			3	2	1	20	
Keselarasan	a. Keselarasan instrumen dengan instrumen lainnya b. Instrumen dengan vokal c. Pengembangan harmoni d. Kesenambungan antar bagian	4	3	2	1	15		
Penghayatan	a. Kesesuaian tema dengan karakter lagu b. Pemilihan pola tabuhan dengan kesesuaian karakter lagu c. Ekspresi pemain			3	2	1	10	
Jumlah Nilai Total <i>skor yang dipeoleh</i> Jumlah Nilai Total: <i>skor maksimal</i> x 100								

Deskripsi Pengamatan Pada Aspek Observasi

1. Mendapatkan nilai 5 apabila dapat memenuhi 5 indikator penilaian
2. Mendapatkan nilai 4 apabila dapat memenuhi 4 indikator penilaian
3. Mendapatkan nilai 3 apabila dapat memenuhi 3 indikator penilaian
4. Mendapatkan nilai 2 apabila dapat memenuhi 2 indikator penilaian
5. Mendapatkan nilai 1 apabila hanya memenuhi 1 indikator
6. penilaian saja, atau sama sekali tidak dapat menyesuaikan Rumus: (Skor yang diperoleh/Skor Max) x 100

5. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

Peraturan atau sanksi dalam penciptaan karya :

Peserta dalam menampilkan karyanya dalam ajang FLS3N 2026 wajib menaati seluruh persyaratan lomba sesuai yang tertulis dalam Buku Panduan FLS3N 2026.

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

Untuk pelanggaran pada poin b: Peserta akan didiskualifikasi.

D. ANSAMBEL CAMPURAN 3 ALAT MUSIK

1. Penjelasan

Ansambel Campuran Musik pada FLS3N 2026 merupakan ansambel yang terdiri dari tiga buah instrumen. Ansambel instrumen campuran ini terdiri atas tiga elemen instrumen, yaitu semua instrumen yang bermelodi, berharmoni dan berirama. Pemilihan instrumen ansambel berdasarkan kelompoknya dibedakan menjadi dua bagian, yaitu aspek sumber bunyi, dan cara memainkannya. Dilihat dari sumber bunyinya, musik ansambel dibedakan menjadi lima jenis, yaitu akronofon, membranofon, kordofon, idiofon, dan elektrofon. Pada pelaksanaan lomba panitia menentukan bahwa peserta bisa menggunakan instrumen jenis akustik murni dan instrumen akustik dengan penguat signal bunyi seperti mikrofon ataupun pickups. Suara instrumen harus murni asli tanpa pedal fx dan multi fx. Berikut contoh instrumen yang boleh dipergunakan oleh peserta berdasarkan sumber bunyi dan cara memainkannya.

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

Di bawah terdapat cara memainkan instrumen pilihan diatas sebagai bahan acuan peserta, yaitu;

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

2. Tujuan

Ansambel Campuran dalam lomba FLS3N 2026 ini digelar dalam rangka serta bertujuan untuk mensosialisasikan dan juga memperkenalkan siswa siswi nasional kepada beragam alat musik yang berasal dari akar kearifan lokal serta alat musik modern yang menjadi bagian budaya populer di tengah masyarakat Indonesia. Bisa dibayangkan betapa beragamnya alat musik nasional dari sabang sampai Merauke dengan berbagai kekhasannya yang berpotensi diekspor oleh siswa siswi nasional, sehingga mereka dapat mengenal dan mempunyai rasa memiliki yang tinggi, yang dapat menumbuhkan kesadaran untuk melestarikan kebudayaan luhur bangsa Indonesia. Dengan ini mereka sudah memiliki kesadaran berkebudayaan dan berkesenian yang menjadi modal dasar untuk bersaing di era modern digitalisasi secara global.

Dengan Tujuan;

- Membentuk kepercayaan diri murid karena berani mencoba dan akhirnya dapat menguasai instrumen musik dan memainkan repertoarnya.
- Meningkatkan kemampuan mendengar, ini menambahkan daya fokus yang lebih lama dalam proses belajar karena terlatih mendengar pada murid.
- Menunjang kemampuan matematik murid, karena musik ada jangkauan tinggi rendah nada dan nilai nada, dan kemampuan mengenali metrum dan tempo.
- Mengembangkan kekuatan otak agar berdaya secara maksimal dan menguatkan memori murid.

- e. Menguatkan daya mentalitas berkompetisi secara sehat pada murid.
- f. Membangkitkan kreativitas murid secara alami dengan secara langsung berkegiatan bermusik.
- g. Mengembangkan potensial murid dengan talenta yang dimiliki dalam berkesenian.
- h. Membentuk kepercayaan diri murid karena berani mencoba dan akhirnya dapat menguasai instrumen musik dan memainkan repertoarnya.
- i. Meningkatkan kemampuan mendengar, ini menambahkan daya fokus yang lebih lama dalam proses belajar karena terlatih mendengar pada murid.
- j. Menunjang kemampuan matematik murid, karena musik ada jangkauan tinggi rendah nada dan nilai nada, dan kemampuan mengenali metrum dan tempo.
- k. Mengembangkan kekuatan otak agar berdaya secara maksimal dan menguatkan memori murid.
- l. Menguatkan daya mentalitas berkompetisi secara sehat pada murid.
- m. Membangkitkan kreativitas murid secara alami dengan secara langsung berkegiatan bermusik.

3. Materi Lomba Tingkat Kabupaten/Kota dan Babak Penyisihan

- a. Peserta memainkan 1 (satu) buah lagu Daerah dengan durasi 5 menit.
- b. Menuliskan not balok atau partitur Lagu Daerah.
- c. Membuat presentasi dalam bentuk TULISAN.

4. Materi Lomba Babak Final

- a. Murid memainkan 1 (satu) Lagu Daerah berdurasi 5 menit.
- b. Memainkan 1 (satu) Lagu Nasional TANPA partitur not balok dan sinopsis, dengan durasi 5 menit.

5. Teknis Pelaksanaan

a. Babak Penyisihan

- 1) Peserta memainkan 1 (satu) buah Lagu Daerah (Wajib disertai partitur)

- 2) Membuat sinopsis presentasi Lagu Daerah dalam bentuk TULISAN.
- 3) Mengunggah (*upload*) sinopsis presentasi dalam format .pdf, dan Notasi Balok ke laman aplikasi ajang FLS3N SMP.
- 4) Video memiliki aspek rasio 16:9 atau *landscape* dan direkam hanya dari sisi depan atau sisi penonton.
- 5) Latar belakang/*backdrop* video warnanya netral dan TIDAK termasuk dalam penilaian.
- 6) Peserta menggunakan pakaian bercorak kedaerahan atau atribut khas daerah dengan ciri khasnya.
- 7) Pencahayaan video diharuskan terang dan jelas.
- 8) Peserta menampilkan 1 (satu) buah Lagu Daerah.
- 9) Kualitas audio visual harus jelas dengan format .mp4 HD dengan resolusi minimal 720p.
- 10) Di layar video bagian bawah diketik data peserta sebagai berikut:
Nama Sekolah
Kabupaten/Kota
Provinsi
FLS3N 2026 Babak Penyisihan Ansambel Campuran
Contoh;
SMP_1_Jakarta_Pusat_DKIJakarta_FLS3N2026_Penyisihan_Ansambel_Campuran
- 11) Video di unggah ke <https://www.youtube.com> dengan meng-klik "*unlisted*" pada *setting privacy*.
- 12) Tautan (link) video YouTube diunggah ke laman aplikasi ajang FLS3N SMP.
- 13) Video Peserta disertakan Partitur lagu Daerah dan lampiran surat rekomendasi dari Kepala Sekolah dengan format .pdf.

b. Babak Final

- 1) Pelaksanaan penyajian adalah video pementasan Ansambel Campuran.
- 2) Peserta memainkan 1 lagu daerah instrumental (Wajib dilengkapi partitur), dengan ketentuan lagu daerah tersebut berasal dari provinsi masing-masing.

- 3) Peserta memainkan 1 lagu Nasional instrumental (Tidak perlu dilengkapi partitur).
- 4) Membuat presentasi Lagu Daerah dalam bentuk TULISAN pada lembar Notasi Balok pdf.
- 5) Mempresentasikan Lagu Daerah dengan menceritakan latar belakang lagu sebelum memainkannya.
- 6) Lagu Nasional TIDAK diperlukan presentasi.
- 7) Mengunggah (*upload*) tulisan presentasi serta Notasi Balok Lagu Daerah dalam format pdf ke aplikasi ajang.
- 8) Video memiliki aspek rasio 16:9 atau *landscape* dan direkam hanya dari sisi depan atau sisi penonton.
- 9) Latar belakang/*backdrop* video warnanya netral dan TIDAK termasuk dalam penilaian.
- 10) Peserta menggunakan pakaian bercorak kedaerahan atau atribut khas daerah dengan ciri khasnya.
- 11) Pencahayaan video diharuskan terang dan jelas.
- 12) Peserta menampilkan 1 (satu) buah Lagu Daerah dan 1 Lagu Nasional.
- 13) Kualitas audio visual harus jelas dengan format .mp4 HD dengan resolusi minimal 720p.
- 14) Di layar video bagian bawah diketik data peserta sebagai berikut:
Nama Sekolah
Kabupaten/Kota
Provinsi
FLS3N 2026 Babak Penyisihan Ansambel Campuran
Contoh;
SMP_1_Jakarta_Pusat_DKIJakarta_FLS3N2026_Final_Ansambel_Campuran
- 15) Video di unggah ke <https://www.youtube.com> dengan meng-klik "*unlisted*" pada *setting privacy*.
- 16) Tautan video YouTube diunggah ke laman aplikasi ajang FLS3N SMP.
- 17) Video Peserta disertakan Partitur lagu Daerah dan lampiran surat rekomendasi dari Kepala Sekolah dengan format .pdf.

6. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah Dan Nasional

Penjelasan Indikator Penilaian Ansambel Campuran

<p style="text-align: center;"><u>KUALITAS MUSIK 30 POIN</u></p> <p style="text-align: center;">Harmonisasi Komposisi, Balancing Instrumentasi, Originalitas, Interpretasi, Dinamika</p>
<p style="text-align: center;"><u>PERFORMA Ansambel 30 POIN</u></p> <p style="text-align: center;">Presentasi Lagu, Penguasaan Panggung, Kekompakan, Ekspresi, Kostum</p>
<p style="text-align: center;"><u>KEAHLIAN 40 POIN</u></p> <p style="text-align: center;">Penguasaan Teknik, Penguasaan Tempo, Akurasi Nada, Variasi Irama, Kualitas Tone, Phrasing</p>

Indikator Penilaian Ansambel Campuran

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

E. TARI KREASI

1. Deskripsi

Tari dalam seni pertunjukan adalah ekspresi manusia yang dituangkan melalui gerak sebagai medianya dan tubuh sebagai instrumennya, yang diolah dan disusun dalam satu konsep karya tari untuk menyampaikan pesan tertentu dan mempunyai nilai estetika, etika sebagai sebuah karya seni khususnya Seni Tari yang berbobot.

Hal ini merupakan penyingkapan dan perlakuan secara kreatif terhadap objek materi yang berupa tari tradisi kedaerahan masing-masing peserta. Karya tari yang disajikan akan menjadi tari yang berbobot dan bermutu manakala didukung oleh aspek kreativitas dalam mengolah serta mengembangkan aspek ruang, gerak dan waktu dari tari tradisi serta penampilan para penarinya. Para penari dituntut untuk bisa menampilkan tarian tidak hanya secara bentuk dan teknik namun juga secara rasa atau isi. Sehingga antara penari dan karya tari menjadi satu kesatuan yang utuh manakala aspek teknik, bentuk serta rasa atau isi terwujud dengan baik.

Sehingga Lomba Tari Kreasi untuk tingkat SMP / Sederajat tahun 2026 kali ini adalah cabang lomba untuk siswa atau siswi dalam menarikan karya tari kreasi baru berbasis tradisi yang mengedepankan kekuatan identitas kedaerahannya

2. Materi Lomba Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi

- a. Karya tari yang didaftarkan merupakan karya tari kreasi yang menampilkan aspek penguasaan teknik serta rasa gerak tari yang mewakili ciri khas identitas daerah masing-masing peserta.
- b. Peserta menampilkan karya tari kreasi ciptaan baru,
- c. Tema karya tari yang ditampilkan mengandung spirit dan kearifan budaya lokal yang tercermin dalam tema tari, ragam gerak, musik, rias dan kostum.
- d. Menggunakan kostum sesuai dengan garapan tari, dan mencerminkan identitas budaya daerah setempat.
- e. Setiap grup peserta terdiri dari 5 siswa/siswi sebagai penari. Setiap grup diperkenankan menampilkan siswi semua atau siswa semua bahkan

campur siswi dan siswa, sesuai dengan konsep karya tari yang akan ditampilkan

- f. Durasi Karya Tari:
 - minimal 5 menit dan maksimal 7 menit apabila pelaksanaan luring, waktu dihitung saat karya tari dilakukan.
 - minimal 5 menit dan maksimal 8 menit apabila pelaksanaan daring (video), waktu dihitung mulai informasi Judul, sinopsis dan pendukung karya ditampilkan dalam bentuk teks berdurasi tidak lebih dari 60 detik.
- g. Musik iringan karya baru, merupakan musik yang diciptakan untuk mengiringi karya peserta saat tampil, diperbolehkan menggunakan iringan langsung atau dalam bentuk Rekaman/MP3. Musik pengiring merupakan musik yang tidak mengandung unsur plagiarisme. Musik bisa berupa hasil "*live recording*" atau musik dengan proses MIDI.
- h. Penggunaan properti, *setting* dekorasi dalam mendukung aspek artistik disarankan mempertimbangkan efektivitas, efisiensi dalam persiapan dan penampilan tanpa membatasi kreativitas dengan tetap mengutamakan koreografi (tari).

Jika lomba tingkat Kabupaten/Kota /Provinsi yang melakukan seleksi mandiri di daerah merupakan lomba bersifat daring, maka:

- i. Karya yang dikirimkan atau diseleksi dari tingkat wilayah, provinsi hingga nasional berupa rekaman video resolusi minimal 720p (HD) dengan posisi kamera saat pengambilan gambar statis (tidak bergerak), *one take shot* dan tampilan *landscape* (lebar). Semua tampilan tidak ada yang terpotong ataupun melalui proses *editing*, pencahayaan *general*/terang tanpa pencahayaan khusus dengan lampu-lampu spesial, audio/musik direkam sesuai dengan saat pengambilan gambar atau musik dicantumkan/diedit setelah visual jadi. Perekaman karya dilakukan di panggung terbuka prosenium/ruang tertutup dengan latar belakang hitam.
- j. Materi atau tema lomba:
Materi lomba Tari Kreasi adalah menampilkan karya tari baru yang mempunyai nilai muatan lokal sesuai kedaerahan masing-masing

peserta, serta penampilan secara menyeluruh sebagai satu kesatuan atau *unity* sebuah penampilan karya tari kreasi tradisi.

Adapun Tema tarinya adalah PESTA RAKYAT. Indonesia merupakan negara yang mempunyai banyak sekali keberagaman budaya dengan ciri khas masing-masing daerah. Pesta Rakyat salah satu hasil budi daya masyarakat pun beragam. Pesta Rakyat yang beragam menjadi salah satu peristiwa menarik bagi masyarakat setempat, nasional maupun internasional. Sikap kreativitas akan bisa mewujudkan Pesta Rakyat menjadi karya tari baru yang bagus dengan tetap memikirkan estetika dan etika berkesenian, khususnya seni tari.

Teknik Pelaksanaan:

1. Jadwal pelaksanaan sesuai dengan agenda daerah/kabupaten/kota/Provinsi masing-masing.
2. Pelaksanaan daring atau luring sesuai keputusan agenda daerah/provinsi masing-masing.

3. Materi Lomba Tingkat Nasional (Babak Penyisihan dan Final)

- a. Peserta diwajibkan mengirimkan video karya dengan memaksimalkan karya yang sudah terseleksi di daerah ke panitia FLS3N 2026 untuk ditampilkan di babak Penyisihan dan Final.
- b. Video karya tari hasil dari seleksi di Kabupaten/Kota. Teknik perekamannya dengan *one take shot*, kamera statis, *landscape*, tanpa *editing* visual. Perekaman/*shooting* karya dilakukan di panggung prosenium/ruang tertutup dengan latar belakang hitam. Pencahayaan bersifat *general* (terang) tanpa pencahayaan khusus dengan lampu-lampu spesial.
- c. Musik tari diperbolehkan menggunakan musik *live* atau *live recording* atau musik dari proses MIDI. dalam bentuk apa pun disiapkan oleh masing-masing peserta yang kemudian sudah menjadi satu bagian utuh pada tautan video yang peserta kirim.
- d. Peserta wajib menyertakan sinopsis yang dilengkapi dengan keterangan sebagai berikut: judul karya tari, asal daerah, nama sekolah,,

nama penari, nama penata tari/pelatih, nama penata musik, tim produksi.

e. Durasi Karya Tari:

- minimal 5 menit dan maksimal 7 menit apabila pelaksanaan luring, waktu dihitung saat karya tari dilakukan.
- minimal 5 menit dan maksimal 8 menit apabila pelaksanaan daring (video), waktu dihitung mulai informasi Judul, sinopsis asal daerah, nama sekolah, nama penata tari/pelatih, nama penata musik, nama tim produksi dan nama-nama penari dan pendukung karya ditampilkan dalam bentuk teks berdurasi tidak lebih dari 60 detik.
- Jumlah penari dalam satu tim 5 penari. Setiap grup diperkenankan menampilkan siswi semua atau siswa semua, bahkan campur siswi dan siswa, sesuai dengan konsep karya tari yang akan ditampilkan.

f. **Babak Penyisihan:** Dilaksanakan secara daring untuk memilih peserta/tim terbaik dari setiap provinsi dan SILN.

g. **Babak Final** dilaksanakan secara daring yang diikuti oleh peserta/tim setiap provinsi hasil babak penyisihan, untuk ditetapkan sebagai pemenang.

4. Indikator Penilaian

a. Penjelasan Aspek Penilaian:

Indikator penilaian pada cabang Tari Kreasi meliputi aspek ruang, gerak dan waktu serta kesatuan dari seluruh komponen pendukung lainnya. Tari Tradisi yang merupakan hasil pengolahan dan pengembangan dari aspek ruang, gerak, waktu serta komponen lainnya menjadi berbobot manakala kreativitas dilakukan secara maksimum.

- 1) Aspek Ruang: secara kreatif mengolah arah hadap, level penari, penataan pola lantai.
- 2) Aspek Gerak: pengembangan gerak dengan aksi (misal putar, lompat, loncat,) gerak langsung maupun tidak langsung, kualitas melakukan baik teknik, bentuk maupun rasa,
- 3) Aspek Waktu: pengolahan serta pengembangan variasi waktu secara koreografi kelompok.
 - Durasi: sesuai dengan syarat yang sudah ditentukan.

- Tempo: cepat dan lambat cara menarik,
 - Ritme: isian gerak berdasarkan ketukan yang kuat atau lemah serta bisa mengikuti ketukan atau tidak.
 - Pola rampak serta pola berurutan.
- 4) Aspek *Unity*: kesatuan dari seluruh penampilan. Di samping 3 aspek yang sudah ada, ada aspek pendukung lainnya. Misal aspek musik (sebagai pengiring tari maupun pencipta suasana tari), Properti dan *setting* dekorasi (yang diolah secara kreatif, efektif tidak berlebihan), Rias dan busana (sesuai dengan tema tari, tidak mengganggu penampilan).

b. Indikator serta penjelasan Penilaian Karya seleksi tingkat wilayah/daerah kabupaten/kota dan Provinsi

- | | |
|---------------------------|------|
| 1. Aspek Ruang | 30% |
| 2. Aspek Gerak | 30 % |
| 3. Aspek Waktu | 30% |
| 4. Keutuhan/ <i>Unity</i> | 10% |

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

c. Indikator serta penjelasan Penilaian Karya Seleksi tingkat nasional

- | | |
|---------------------------|------|
| 1. Aspek Ruang | 30% |
| 2. Aspek Gerak | 30 % |
| 3. Aspek Waktu | 30% |
| 4. Keutuhan/ <i>Unity</i> | 10% |

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 60 – 65 : Kurang (misalnya : tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan ke depan)

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

5. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

a. Penciptaan Karya (Plagiarisme):

- Karya Tari baru tidak menggunakan karya tari yang sudah ada.
- Musik Tari baru, bukan menggunakan musik yang merupakan potongan-potongan musik yang ada. Jika menggunakan musik yang pernah ada diharuskan meminta ijin kepada komposer.
- Tari tidak mengandung SARA

b. Keikutsertaan peserta

c. Penetapan atau Keputusan juri :

Secara teknis perlombaan ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan oleh juri untuk memberikan catatan atau pengurangan nilai jika ada kesalahan. Kesalahan berupa:

1) Minor:

- Ketepatan durasi waktu yang melebihi batas maksimum yang sudah ditetapkan dalam juknis.
- Format video yang tidak sesuai, baik format ukuran maupun format teknis *shooting*.

2) Mayor:

- Aspek Ruang: menilai pengolahan dan pengembangan level, arah hadap, ruang pentas/pola lantai, ruang gerak tubuh antar penari dalam kelompok.
- Aspek Gerak: menilai pengolahan dan pengembangan gerak dengan tambahan aksi, gerak langsung dan tidak langsung, kualitas gerak secara kelompok.
- Aspek Waktu: menilai pengolahan dan pengembangan waktu dalam koreografi/tari kelompok, durasi, tempo, ritme.
- Keutuhan/*Unity*: menilai keselarasan secara utuh dari penampilan setiap grup peserta sesuai dengan tema tari, antara lain: musik, tata rias dan busana, *setting* dekorasi, properti tari.

d. Sifat Keputusan Juri

Keputusan dewan juri yang telah ditetapkan berdasarkan penilaian, pertimbangan bersama di antara dewan juri bersifat mutlak dan final, tidak dapat diganggu gugat oleh peserta maupun pihak luar, serta tidak diperkenankan melakukan intervensi dan protes terhadap hasil penilaian yang sudah disahkan.

F. PANTOMIM

1. Pengertian

Pantomim merupakan suatu pertunjukan teater tanpa kata- kata (dialog verbal) yang penampilannya lebih mengandalkan pada gerak tubuh dan ekspresi wajah dalam menyampaikan perasaan dan pesan biasanya diiringi musik atau narasi. Karena pantomim adalah seni keheningan, ini merupakan jawaban bagi generasi penerus untuk melatih keterampilan mendengarkan pihak lain, di mana kecenderungan di jaman sekarang, semua orang ingin berbicara tanpa mendengarkan. Dengan menyimak, mendengar dan mengamati (*observe*) membangun murid menjadi lebih kuat dan dapat memahami sesama, akhirnya mereka terlatih untuk bertoleransi.

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

2. Tujuan

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

3. Materi Lomba dan Teknis Pelaksanaan Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota

a. Persyaratan Umum

- 1) Peserta adalah grup : 2 (dua) orang.
- 2) Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
- 3) Materi karya Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
- 4) Kostum dan *make up* pantomim disiapkan oleh peserta.
- 5) Tidak diperbolehkan menggunakan properti apa pun.
- 6) Peserta wajib menggunakan musik instrumental / music tanpa lirik (menghindari musik yang berhak cipta atau *copyright* dari karya orang lain).
- 7) Pusat Prestasi Nasional menyiapkan musik iringan dengan beberapa irama berbeda yang dapat dipergunakan oleh peserta
- 8) Peserta diperbolehkan memilih / meramu / menyunting musik iringan atau menambahkan efek suara sesuai kreativitas masing-masing.
- 9) Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mengunduh di tautan sebagai berikut:
https://drive.google.com/drive/folders/1oVihnc5XQ2T_6SkX6_9KAXS70baZqpbN
- 10) Juri berhak mengurangi nilai, menurunkan peringkat dan atau diskualifikasi sebagai sanksi jika peserta tidak mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan.
- 11) Hasil keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

b. Teknis pelaksanaan

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

- 1) Peserta menampilkan karya pantomim secara daring atau luring sesuai dengan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 yang diterbitkan oleh Pusat Prestasi Nasional.
- 2) Durasi penampilan 6 menit sudah termasuk presentasi karya.
- 3) Durasi tidak mempengaruhi penilaian.

- 4) Menyerahkan sinopsis cerita dan musik berformat .mp3 dalam bentuk *flash disk* kepada panitia penyelenggara tingkat Kabupaten/Kota.
- 5) Kostum dan *make up* pantomim disiapkan oleh peserta.
- 6) Tidak boleh menggunakan properti apa pun.
- 7) Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada/kontras untuk lebih memperjelas Gerakan penampil.
- 8) Orientasi pentas dipergunakan untuk mengenal dan menguasai panggung pementasan.

4. Materi Lomba dan Teknis Pelaksanaan Tingkat Nasional

a. Persyaratan umum

- 1) Peserta adalah grup : 2 (dua) orang.
- 2) Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
- 3) Materi karya Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
- 4) Kostum dan *make up* pantomim disiapkan oleh peserta.
- 5) Tidak diperbolehkan menggunakan properti apa pun.
- 6) Peserta wajib menggunakan musik instrumental / music tanpa lirik (menghindari musik yang berhak cipta atau *copyright* dari karya orang lain).
- 7) Pusat Prestasi Nasional menyiapkan musik iringan dengan beberapa irama berbeda yang dapat dipergunakan oleh peserta.
- 8) Peserta diperbolehkan memilih / meramu / menyunting musik iringan atau menambahkan efek suara sesuai kreativitas masing-masing.
- 9) Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mengunduh di link sebagai berikut:
https://drive.google.com/drive/folders/1oVihnc5XQ2T_6SKX6_9KAXS70baZqpbN
- 10) Juri berhak mengurangi nilai, menurunkan peringkat dan atau diskualifikasi sebagai sanksi jika peserta tidak mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan*.

11) Hasil keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

b. Babak Penyisihan (Daring)

Diikuti oleh juara 1 masing-masing kabupaten/kota/SILN dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Peserta mengirimkan video karya pantomim pada aplikasi ajang.
- 2) Video Format dalam bentuk mp4 resolusi minimal 720p.
- 3) Peserta **wajib** presentasi (perkenalan dan menceritakan karya pantomim) **tanpa *make up* dan kostum tampil**.
- 4) Presentasi dilakukan secara langsung pada waktu pengambilan video (tidak dalam bentuk rekaman/*dubbing*), dan terdengar dengan jelas (memperhatikan mutu/kualitas)
- 5) Durasi penampilan 5 menit sudah termasuk presentasi
- 6) Materi video harus jelas dan terang sehingga ekspresi dan gerak tubuh murid dapat terlihat jelas.
- 7) Kostum dan *make up* pantomim disiapkan oleh peserta.
- 8) Kostum yang dipakai memiliki unsur-unsur kedaerahan.
- 9) Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada untuk lebih memperjelas gerakan penampil
- 10) Durasi tidak mempengaruhi penilaian.

c. Babak Final (Daring)

- 1) Peserta mengirimkan video karya pantomim dengan tema yang sama pada Babak Penyisihan pada aplikasi ajang.
- 2) Video Format dalam bentuk mp4 resolusi minimal 720p
- 3) Peserta mengembangkan dan memaksimalkan karya dari babak penyisihan.
- 4) Peserta **wajib** presentasi (perkenalan dan menceritakan karya pantomim) **tanpa *make up* dan kostum tampil**
- 5) Presentasi dilakukan secara langsung waktu pengambilan video (tidak dalam bentuk rekaman/*dubbing*), dan terdengar dengan jelas (memperhatikan mutu/kualitas)
- 6) Durasi penampilan kurang lebih 8 menit sudah termasuk presentasi

- 7) Materi video harus jelas dan terang sehingga ekspresi dan gerak tubuh murid dapat terlihat jelas
- 8) Kostum dan *make up* pantomim disiapkan oleh peserta.
- 9) Kostum yang dipakai memiliki unsur-unsur kedaerahan.
- 10) Penggunaan latar belakang disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada untuk lebih memperjelas gerakan penampil.
- 11) Durasi tidak mempengaruhi penilaian.

d. Materi Karya

- 1) Tema karya pantomim “Lautku yang Indah”, mengembangkan daya imajinasi murid pada keindahan perairan Indonesia beserta sumber daya alamnya, berbagai unsur seni budaya terinspirasi dari sana, berharap anak-anak semakin mencintai pesona alam khususnya lautan kita.
- 2) Materi pantomim yang ditampilkan berakar pada budaya bangsa Indonesia dan tidak menyinggung PARAS (Pornografi, Agama, Ras, Antar golongan, dan Suku).
- 3) Peserta menyertakan sinopsis karya yang ditampilkan diunggah pada sistem aplikasi ajang berformat .PDF atau .DOCX. dengan mencantumkan format penamaan *file* (Judul Pantomim_Nama Sekolah_Provinsi)
- 4) Karya pantomim **wajib** memiliki unsur:
 - Teknik pemunculan: masing-masing murid membuat cara/teknik muncul yang kreatif dalam penampilannya.
 - Gerak tubuh imajiner: menarik tambang/tali, *slow motion*, dan lompat katak.
 - Ekspresi wajah: ketakutan, sedih, dan riang gembira.

5. Indikator Penilaian

Indikator Penilaian cabang pantomim Interval penilaian :

Aspek	Kriteria Unjuk Kerja	Bobot
Konsep	a. Daya imajinasi b. Kesesuaian tema	20%
Gerak	a. Teknik gerak b. Kelenturan c. Kesesuaian materi karya	30%
Ekspresi	a. Mimik wajah b. Penjiwaan c. Kesesuaian materi karya	30%
Kreativitas	a. Perkenalan b. Menjelaskan cerita c. Kostum	20%
Total		100%

Aspek Penilaian terdiri atas:

a. Konsep

Bagaimana peserta membangun ide cerita, kreativitas, kesesuaian dengan tema cerita dan desain pertunjukan dari awal hingga akhir meliputi daya imajinasi, konsisten dengan benda imajiner (mengingat letak dan *blocking* adegan), hubungan sebab akibat antar adegan, serta hubungan karakter yang telah diciptakan.

b. Gerak

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

c. Ekspresi

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

d. Kreativitas

Kreativitas dapat dilihat saat peserta memperkenalkan diri dan menjelaskan cerita yang akan dibawakan. Termasuk juga bagaimana peserta merancang tata rias dan busana. Kerapihan, kebersihan dan bagaimana menarik perhatian.

Interval penilaian pada setiap indikator :

- 60 – 69 : Kurang (kurang /perlu perbaikan ke depan)
- 70 – 79 : Cukup (cukup dan perlu pembinaan lanjutan)
- 80 – 89 : Baik (baik/ dikembangkan dan dimaksimalkan lagi)
- 90 – 100 : Sangat Baik (talenta unggulan)

6. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

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

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

G.MENDONGENG

1. Penjelasan

Kegiatan mendongeng merupakan bagian dari tradisi sastra lisan, dan pementasannya adalah bagian dari seni pertunjukan dengan *konsep one man show* tanpa membaca teks atau naskah cerita. Cerita dalam lomba mendongeng adalah fiksi, bersumber dari buku cerita anak atau karya peserta/guru/pelatih, atau *folklore* (folklor) yang berkembang di wilayah peserta atau nusantara.

2. Persyaratan dan Materi Lomba

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

a. Mekanisme Lomba

Pelaksanaan FLS3N tahun 2026 dilaksanakan melalui 4 (empat) tahapan yakni, seleksi tingkat sekolah, seleksi tingkat kabupaten/kota, dan tingkat nasional (Penyisihan dan Final) dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan seleksi yang ditetapkan oleh Pusat Prestasi Nasional. Adapun penyelenggaraan pada setiap tingkatan adalah sebagai berikut:

1) Pelaksanaan lomba tingkat Sekolah

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

2) Pelaksanaan lomba tingkat Kabupaten/Kota

FLS3N tingkat kabupaten/kota tahun 2026 dilaksanakan secara daring atau luring (sesuai kebijakan masing-masing kabupaten/kota dengan merujuk pada Panduan FLS3N 2026) untuk memilih 1 (satu) peserta terbaik di setiap kabupaten/kota. Penilaian tingkat kabupaten/kota WAJIB menggunakan indikator penilaian yang telah ditetapkan oleh Pusat Prestasi Nasional Kemendikdasmen 2026.

3) Pelaksanaan lomba tingkat nasional (Babak Penyisihan)

FLS3N tingkat nasional (Babak Penyisihan) tahun 2026 dilaksanakan secara daring dengan merujuk pada panduan teknis pelaksanaan

FLS3N 2026 untuk memilih 1 (satu) peserta terbaik di setiap provinsi yang kemudian akan menjadi finalis pada tingkat nasional.

4) Pelaksanaan lomba tingkat Nasional (Babak Final)

FLS3N tingkat Nasional (Babak Final) tahun 2026 dilaksanakan secara daring untuk memilih peserta terbaik sebagai juara 1, 2, dan 3 serta harapan 1, 2, dan 3 dari semua peserta perwakilan provinsi.

3. Ketentuan Pelaksanaan Lomba

Tema Mendongeng SMP/MTs/Sederajat

a. Tema Umum

Menumbuhkan karakter bangsa melalui kreativitas dan apresiasi seni budaya

b. Tema Khusus

Pilihan tema khusus dalam lomba Mendongeng FLS3N 2026 adalah

- 1) Kejujuran sebagai Warisan Leluhur
- 2) Tanggung Jawab Anak Bangsa dalam Cerita Rakyat
- 3) Keberanian yang Bijaksana, Bukan Nekat
- 4) Kesetiaan dan Keteguhan Hati dalam Dongeng Nusantara
- 5) Kerja Keras dan Kesabaran dalam Kisah Tradisi Lokal
- 6) Menjaga Alam, Menjaga Kehidupan
- 7) Kearifan Lokal sebagai Penuntun Hidup Generasi Muda
- 8) Dongeng dari Kampungku untuk Indonesia

4. Materi Lomba Pelaksanaan Lomba Tingkat Kabupaten/Kota, Babak Penyisihan, dan Final

a. Naskah dongeng dapat menyadur dari buku-buku cerita dongeng; cerita legenda; cerita rakyat; fabel dari Indonesia. Penggunaan cerita karya asli (ide dan cerita ditulis sendiri) merupakan nilai tambah.

b. Mendongeng menggunakan Bahasa Indonesia yang baik, sederhana, dan mudah dipahami. Penggunaan Bahasa Daerah berbentuk kata; istilah; atau kalimat cerita, diperkenankan asalkan disertakan Bahasa Indonesianya. Arti dalam Bahasa Indonesia dituturkan (dalam bentuk mendongeng) setelah Bahasa Daerah tersebut. Penggunaan Bahasa Daerah tidak untuk keseluruhan cerita.

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

5. Tata Cara Produksi Video Lomba Tingkat Kabupaten/Kota dan Nasional (Babak Penyisihan dan Final)

- a. Video mendongeng berdurasi 5 - 10 menit (maksimal 2 menit untuk pengenalan dan kalimat pembuka; maksimal 8 menit untuk penampilan mendongeng), dalam bentuk audio visual dengan rasio 16:9 (*landscape*), format MP4, dan resolusi minimal 720p. Ketepatan durasi video mendongeng menjadi salah satu faktor penilaian.

- b. Peserta hanya dapat mengirimkan 1 (satu) video karya mendongeng, yang akan diikutsertakan pada lomba tingkat kabupaten/kota dan tingkat nasional (Babak Penyisihan).
- c. Bagi peserta yang lolos babak penyisihan wajib membuat video mendongeng terbaru yang akan diikutsertakan dalam babak Final.
- d. Pengambilan video karya dapat menggunakan gawai/kamera dengan posisi statis (kamera tidak bergerak, tidak berubah fokus) dari satu arah atau satu sudut pengambilan gambar (*angle*) tampak bagian depan.
- e. Video mendongeng adalah video utuh, diambil dalam satu kali perekaman (*one take video*).
- f. Video mendongeng peserta tidak diperbolehkan untuk disunting (memotong, menyambung, atau menambahkan). Video Mendongeng peserta dilarang untuk ditambahkan ilustrasi musik, suara tambahan, atau video/gambar tambahan dan grafis.
- g. Video karya mendongeng tingkat nasional dikirim melalui aplikasi ajang FLS3N SMP.

6. Indikator Penilaian

Penilaian lomba Kabupaten/Kota dan Nasional (Penyisihan dan Final)

Aspek yang dinilai dalam Lomba Mendongeng SMP/MTs/Sederajat meliputi: Tafsir Cerita Menjadi Peristiwa (30%), Tafsir Karakter (20%), Tafsir Vokal (20%), serta Penghayatan dan Proporsi (20%) serta Tafsir Ruang (10%).

- a. **Tafsir Cerita Menjadi Peristiwa**, adalah berarti bahwa dongeng tidak berhenti sebagai rangkaian kata atau narasi, tetapi dialami penonton sebagai kejadian yang seolah berlangsung saat itu juga. Pendongeng tidak sekadar *menceritakan bahwa sesuatu terjadi*, melainkan menghadirkan kejadian itu secara imajinatif, membuat penonton merasa **menyaksikan, mengalami, dan terlibat secara emosional**. Peristiwa dalam mendongeng bersifat imajiner, psikologis, dramatik. Indikator penilaian aspek cerita menjadi peristiwa meliputi :
 - 1. Kejelasan peristiwa cerita,
 - 2. Kekuatan dramaturgi,
 - 3. Penghayatan dan kehadiran,
 - 4. Penggunaan waktu dan ritme,

5. Integrasi gerak, vokal, dan ruang,
 6. Respons spontan penonton,
 7. Serta keutuhan cerita dan pesan yang sesuai dengan tema lomba.
- b. **Tafsir karakter** dalam seni pertunjukan mendongeng adalah kemampuan pendongeng memahami, memaknai, dan menghadirkan watak, peran, serta relasi tokoh-tokoh cerita melalui tubuh, suara, dan sikap penceritaan, tanpa kehilangan fungsi utamanya sebagai penyampai cerita. Tafsir karakter bersifat representatif dan sugestif. Pendongeng menyiratkan karakter, bukan menampilkan secara utuh seperti aktor teater. Dengan kata lain, tafsir karakter adalah proses interpretatif, bukan imitasi total.

Indikator penilaian dalam aspek tafsir karakter adalah :

1. Ketepatan peran pendongeng sebagai narator. Sebagai **narator**, pendongeng berfungsi sebagai pemandu cerita, penjelas alur, penghubung antar adegan, penjaga ritme dan fokus penonton. Narator adalah **poros cerita**, bukan tokoh di dalam konflik.
 2. Ketepatan peran pendongeng sebagai penyampai tokoh/karakter dalam cerita. Sebagai tokoh, pendongeng menghadirkan karakter cerita melalui perubahan suara, perubahan postur tubuh, gestur khas, ritme bicara tertentu. Pendongeng tidak berpindah identitas sepenuhnya, melainkan memberi penanda karakter yang jelas.
 3. Transisi Karakter, momen ketika pendongeng berpindah dari peran narator ke tokoh atau sebaliknya.
- c. **Tafsir vokal**, adalah cara pendongeng memahami, mengolah, dan memaknai suara sebagai alat utama penceritaan, sehingga suara tidak hanya berfungsi menyampaikan kata, tetapi juga membangun suasana, membedakan karakter, mengatur alur, menyalurkan emosi, dan mengarahkan imajinasi pendengar. Dalam mendongeng, vokal adalah panglima utama, sementara gerak dan properti berfungsi mendukung. Indikator penilaian dalam aspek tafsir vokal meliputi :
1. Tempo, adalah kecepatan berbicara dalam mendongeng (cepat, sedang, lambat), berkaitan langsung dengan suasana cerita, tingkat ketegangan, dan kondisi emosional tokoh.

2. Irama, adalah pola naik-turun dan panjang-pendek suara dalam kalimat dan paragraf cerita. Irama membuat dongeng terasa hidup dan musikal, meskipun tanpa musik.
 3. Artikulasi, adalah kejelasan pengucapan bunyi, kata, dan kalimat, sehingga cerita dapat dipahami dengan baik oleh pendengar.
 4. Dinamika permainan vokal, adalah variasi kekuatan, volume, warna suara, dan emosi sepanjang pertunjukan. Dinamika membuat dongeng menjadi tidak monoton, penuh kejutan, dan kaya emosi.
- d. **Penghayatan** adalah proses batin pendongeng dalam memahami, merasakan, dan memaknai cerita beserta nilai, suasana, dan konflik di dalamnya, sehingga cerita yang disampaikan terasa hidup, jujur, dan meyakinkan, tanpa harus dimainkan secara teatrical berlebihan. Indikator penilaian aspek penghayatan dalam mendongeng meliputi :
1. Penghayatan terhadap cerita
 2. Penghayatan terhadap tokoh,
 3. Penghayatan terhadap suasana,
 4. Penghayatan terhadap nilai.

Proporsi adalah kemampuan pendongeng mengatur keseimbangan antara berbagai unsur pertunjukan, sehingga tidak ada aspek yang berlebihan, mendominasi, atau justru hilang. Proporsi adalah seni mengukur “seberapa jauh” sesuatu ditampilkan.

Indikator penilaian aspek proporsi meliputi :

1. Proporsi emosi,
 2. Proporsi narasi dan dialog,
 3. Proporsi vokal dan gerak,
 4. Proporsi imajinasi dan visual,
 5. Proporsi tempo dan ritme.
- e. **Tafsir Ruang** dalam seni pertunjukan mendongeng adalah cara pendongeng memahami, mengolah, dan memaknai ruang pertunjukan—baik ruang fisik maupun ruang imajiner—sebagai bagian dari bahasa bercerita. Dalam mendongeng, tafsir ruang menentukan: kejelasan alur cerita, kekuatan imajinasi penonton, efektivitas pesan nilai dan emosi.

Indikator penilaian pada aspek tafsir ruang dalam seni pertunjukkan mendongeng adalah :

1. Artistik, dalam mendongeng artistik adalah segala unsur visual yang membantu membangun dunia cerita, bersifat sugestif, bukan realistik. Artinya, satu benda bisa bermakna banyak hal tergantung tafsir dan cara pendongeng memainkannya. meliputi: properti, alat peraga, dan kostum sederhana.
2. *Blocking*, dalam mendongeng *blocking* adalah penataan posisi pendongeng di dalam ruang pertunjukkan termasuk titik berdiri, arah hadap, perpindahan posisi, jarak dan dengan penonton. *Blocking* dalam tata bahasa ruang dapat membantu penonton memahami siapa yang berbicara, dimana kejadian berlangsung, perubahan situasi, dan emosi.
3. Gerak tubuh (*Movement*), adalah gerak tubuh pendongeng yang sadar dan bermakna, meliputi: langkah, gestur tangan, perubahan postur, level tubuh (berdiri, membungkuk, duduk). Gerak dalam mendongeng bukan tari, tetapi bahasa tubuh yang mendukung cerita.

Penilaian peserta Lomba Mendongeng SMP/MTs/Sederajat Tahun 2026 dengan kriteria dan instrumen sebagai berikut:

No	Komponen	Indikator	Bobot	Ket	Skala (Max)	Nilai
1.	Cerita Menjadi Peristiwa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan peristiwa cerita 2. Kekuatan dramaturgi 3. Penghayatan dan kehadiran 4. Penggunaan waktu dan ritme 5. Integrasi vokal, gerak, dan ruang 6. Respons spontan penonton Keutuhan cerita dan pesan yang sesuai dengan tema lomba 7. Keutuhan cerita dan pesan yang sesuai dengan tema lomba 	30%	7 indikator terpenuhi	95	

2.	Tafsir Karakter	1. Peran Pendongeng Sebagai Narator 2. Peran Pendongeng Sebagai Tokoh dalam Cerita 3. Transisi Karakter	20%	3 indikator terpenuhi	90	
3.	Tafsir vokal	1. Tempo 2. Irama 3. Artikulasi 4. Dinamika permainan vokal	20%	4 indikator terpenuhi	90	
4.	Penghayatan dan proporsi	1. Penghayatan terhadap Cerita, Tokoh, Suasana, dan Nilai 2. Proporsi Emosi 3. Proporsi Narasi dan Dialog 4. Proporsi Vokal dan Gerak 5. Proporsi Imajinasi dan Visual 6. Proporsi Tempo dan Ritme	20%	6 indikator terpenuhi	90	
5.	Tafsir Ruang	1. Artistik 2. Bloking 3. Pergerakan (<i>Movement</i>)	10%	3 indikator terpenuhi	80	

- **Coret yang tidak perlu**

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 60 – 65 : Kurang
- 70 – 75 : Cukup
- 80 – 85 : Baik
- 90 – 95 : Sangat Baik

H. MENULIS CERITA

1. Ketentuan Lomba

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

2. Mekanisme Lomba

Lomba menulis cerita tahun 2026 dilaksanakan melalui dua tahap, yakni tingkat kabupaten/kota dan nasional dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan yang ditetapkan oleh Pusat Prestasi Nasional. Adapun penyelenggaraan pada setiap tingkat adalah:

a. Pelaksanaan FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota

- 1) FLS3N tingkat kabupaten/kota dilaksanakan untuk memilih 1 (satu) peserta lomba menulis cerita yang berhak maju ke tingkat nasional;
- 2) Lomba tingkat kabupaten/kota dapat dilaksanakan secara daring atau luring sesuai kebijakan kabupaten/kota masing-masing dengan tata cara yang mengacu pada Panduan FLS3N 2026;
- 3) Dalam lomba tingkat kabupaten/kota, peserta harus memilih salah satu tema sebagai berikut:
 - Menjaga bumi;
 - Aku dan pahlawan;
 - Merawat budaya dan tradisi.
- 4) Genre tulisan bebas;
- 5) Karya peserta wajib diunggah ke akun Google Drive masing-masing. Pastikan akses *file* diatur ke "Siapa saja yang memiliki *link* dapat melihat".
- 6) *File* diberi nama sebagai berikut: Nama Peserta_Cabang Lomba_Nama Sekolah;
- 7) Peserta wajib mengunggah tautan/*link* Google Drive karya tersebut ke dalam sistem aplikasi lomba sesuai format yang ditentukan;
- 8) Peserta mengunggah surat pernyataan keaslian karya dibubuhi meterai tempel Rp 10.000 dan ditandatangani peserta;
- 9) Surat pernyataan keaslian karya tercantum di lampiran pedoman ini;
- 10) Juri tingkat kabupaten/kota akan menilai semua karya dan menentukan 1 (satu) karya terbaik dari setiap kabupaten/kota yang berhak maju ke tingkat nasional.

b. Pelaksanaan FLS3N Tingkat Nasional

- 1) Seleksi tingkat nasional terdiri atas tiga babak: penyisihan dan final.
- 2) Dalam babak penyisihan akan dipilih 39 peserta yang masing-masing merupakan peserta perwakilan dari 38 provinsi dan 1 SILN yang lolos ke babak final;
- 3) Babak final dilaksanakan secara daring;
- 4) Pada babak final, setiap peserta wajib menyediakan sendiri gawai elektronik (laptop, tablet, komputer, atau telepon pintar) sebagai perangkat untuk menulis karya;
- 5) Pada babak final, setiap peserta wajib menyediakan satu gawai ponsel yang diletakkan di belakang peserta sebagai perangkat untuk memantau proses penulisan karya;
- 6) Kamera Zoom dari laptop/komputer dan kamera ponsel pemantau harus selalu menyala sepanjang lomba;
- 7) Peserta menulis cerita di Google Docs menggunakan satu akun email yang telah didaftarkan ke panitia;
- 8) Sebelum lomba final, akan diadakan pembekalan teknis (*technical meeting*) yang di dalamnya akan dibacakan aturan-aturan lomba, ketentuan karya, dan cara pengiriman karya;
- 9) Jadwal pembekalan teknis akan diberitahukan melalui surat pengumuman yang dapat dilihat di laman dan Instagram Pusat Prestasi Nasional;
- 10) Tema cerita yang dilombakan dalam babak final akan diumumkan sesaat sebelum lomba;
- 11) Naskah lomba harus memuat judul cerita, nama lengkap peserta, sekolah, provinsi;
- 12) Peserta harus menulis di dalam ruangan yang ditentukan ;
- 13) Lomba akan berlangsung selama 4 (empat) jam;
- 14) Peserta boleh mengumpulkan karya sebelum waktu habis;
- 15) Peserta tidak boleh berkomunikasi dengan pendamping atau orang lain selama lomba lewat media percakapan (chat) yang mengarah pada pemberian bantuan terkait penulisan karya;
- 16) Panitia akan menyediakan fasilitator yang dapat dimintai bantuan apabila terdapat masalah teknis terkait lomba;

- 17) Peserta tidak diperkenankan meninggalkan ruangan selama mengikuti proses lomba secara daring;
- 18) Juri dan fasilitator akan memantau proses penulisan cerita, terutama untuk memastikan kejujuran peserta;
- 19) Karya harus dikumpulkan dalam tenggat waktu yang ditentukan melalui surel (e-mail) yang disediakan dengan judul file sebagai berikut: Nama Peserta_Sekolah_Provinsi
- 20) Dalam setiap tahapan, juri berhak melakukan validasi terhadap karya apabila dianggap perlu melalui wawancara dengan peserta;
- 21) Daftar pemenang akan diumumkan setelah penilaian selesai sesuai dengan jadwal yang diatur oleh panitia.

3. Indikator Penilaian

a. Indikator Penilaian Karya

- 1) Kesesuaian dengan tema (20%)
- 2) Kreativitas pengolahan cerita (30%);
- 3) Bahasa (20%)
- 4) Kepaduan unsur cerita (tokoh, konflik, alur, latar) - (30%);

b. Interval penilaian pada setiap indikator:

- 61 – 70 : Kurang (misalnya: tidak sesuai dengan peraturan, karya tidak selesai, atau karya tidak memenuhi standar aspek-aspek dasar)
- 71 – 80 : Cukup (cukup baik dalam beberapa aspek, tetapi lemah dalam aspek-aspek lain)
- 81 – 90 : Baik (cukup baik secara keseluruhan, tetapi masih mengandung beberapa ketidaksempurnaan)
- 91 – 100 : Sangat baik (baik dalam segala aspek, mendekati sempurna)

4. Peraturan atau Sanksi dalam Penciptaan Karya

- a. Apabila pada saat lomba atau di kemudian hari, peserta terbukti melakukan plagiarisme, mengirimkan karya yang bukan murni ciptaannya atau dibuat dengan AI, dan/atau melakukan kecurangan lainnya, peserta akan didiskualifikasi serta dilarang untuk ikut serta dalam lomba serupa di masa mendatang dan

hadiah/penghargaan/gelar, apabila telah diterima, akan dicabut serta harus dikembalikan;

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

5. Ketentuan Lain:

- a. Hak cipta karya hasil lomba menulis cerita tetap menjadi milik penulis yang bersangkutan;
- b. Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat;
- c. Hak penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih wahana karya peserta tingkat nasional baik sebagian atau keseluruhan untuk kepentingan nonkomersial ada pada Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dan akan diatur sebagaimana mestinya.

BAB IV PENGADUAN PUBLIK PUSAT

Penyelenggaraan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N) dilaksanakan dengan menjunjung tinggi prinsip kejujuran, sportivitas, keadilan, dan akuntabilitas pada seluruh tahapan kegiatan. Dalam rangka menjaga kredibilitas pelaksanaan serta kepercayaan publik terhadap FLS3N, diperlukan mekanisme pengaduan yang jelas, tertib, dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai sarana penanganan atas permasalahan maupun dugaan pelanggaran yang terjadi selama kegiatan berlangsung.

Panduan Pengaduan FLS3N disusun sebagai pedoman teknis bagi peserta, guru pendamping, juri, panitia, serta pihak terkait lainnya dalam menyampaikan pengaduan secara tepat, objektif, dan bertanggung jawab sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Panduan ini memberikan kejelasan mengenai tata cara penyampaian pengaduan, alur penanganan, serta pendokumentasian laporan secara sistematis dan terintegrasi.

Melalui panduan ini, diharapkan proses pengaduan pada ajang Lomba Debat Indonesia dapat dilaksanakan secara efektif, transparan, dan profesional, sehingga mendukung terselenggaranya kompetisi yang berintegritas, adil, serta menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas dan etika debat.

Dalam pelaksanaan Lomba Debat Indonesia, perlu memperhatikan tahapan seleksi tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi, dan Nasional. Pengaduan dapat disampaikan dan ditindaklanjuti pada setiap tahapan sesuai dengan kewenangan penyelenggara pada masing-masing tingkat.

A. Ruang lingkup Pengaduan

Pengaduan dapat diajukan terkait:

1. Teknis pelaksanaan lomba tingkat Nasional;
2. Penilaian dan/atau hasil lomba tingkat Nasional;
3. Perilaku tidak sportif serta pelanggaran terhadap tata tertib lomba.
4. Pelayanan panitia selama proses pelaksanaan kegiatan.
5. Penerapan aturan dan tata tertib lomba.
6. Perilaku panitia, juri, atau pihak terkait lainnya.
7. Fasilitas dan keamanan selama pelaksanaan kegiatan.

B. Pihak yang Dapat Mengajukan Pengaduan

Pengaduan dalam Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N) dapat diajukan oleh pihak-pihak berikut:

1. Peserta lomba.
2. Orang tua/wali peserta
3. Guru pendamping peserta.
4. Operator sekolah atau perwakilan satuan pendidikan.
5. Perwakilan dinas pendidikan Kabupaten/Kota/Provinsi.
6. Pihak lain yang memiliki keterkaitan langsung dengan pelaksanaan kegiatan, sesuai dengan ketentuan panitia.

C. Prinsip Pengaduan

Pengaduan dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N) dilaksanakan dengan berpedoman pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Objektivitas, yaitu pengaduan disampaikan berdasarkan fakta dan data yang dapat dipertanggungjawabkan.
2. Transparansi, yaitu proses penanganan pengaduan dilakukan secara terbuka sesuai ketentuan yang berlaku.
3. Akuntabilitas, yaitu setiap pengaduan ditangani secara profesional dan dapat dipertanggungjawabkan.
4. Keadilan, yaitu pengaduan ditangani secara adil tanpa memihak kepada pihak tertentu.
5. Kerahasiaan, yaitu identitas pelapor dan substansi pengaduan dijaga kerahasiaannya sesuai ketentuan.
6. Ketepatan Waktu, yaitu pengaduan ditangani sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan.
7. Kesantunan, yaitu pengaduan disampaikan dengan bahasa yang sopan dan bertanggung jawab.

Pusat Prestasi Nasional dalam melaksanakan tugas dan kewenangannya, termasuk melakukan tindakan investigasi dan pemeriksaan terhadap peserta yang diduga melakukan kecurangan, harus mengedepankan prinsip perlindungan anak, yakni menjunjung tinggi kepentingan terbaik bagi anak,

menghormati harkat dan martabat anak, serta menjamin hak anak untuk memperoleh perlakuan yang adil, manusiawi, bebas dari kekerasan, diskriminasi, maupun stigma. Oleh karena itu, sepanjang proses investigasi atau pemeriksaan dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan prinsip perlindungan anak yang mengacu pada Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Setiap proses klarifikasi atau interogasi terhadap murid terduga curang WAJIB didampingi oleh orang tua/wali atau guru yang netral.

D. Kode Etik Pengaduan

Dalam penyampaian dan penanganan pengaduan pada pelaksanaan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N), seluruh pihak wajib mematuhi kode etik sebagai berikut:

1. Menyampaikan pengaduan secara jujur, objektif, dan bertanggung jawab.
2. Menggunakan bahasa yang sopan serta menghormati pihak lain.
3. Tidak menyampaikan pengaduan yang mengandung unsur fitnah, provokasi, SARA, atau ujaran kebencian.
4. Tidak menyalahgunakan mekanisme pengaduan untuk kepentingan pribadi atau kelompok.
5. Menghormati proses dan keputusan panitia sesuai ketentuan yang berlaku.

E. Kriteria Pengaduan yang Dapat Diproses

Pengaduan dapat diproses oleh panitia apabila memenuhi ketentuan sebagai berikut:

1. Identitas pelapor disampaikan secara jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.
2. Pengaduan memiliki keterkaitan langsung dengan pelaksanaan FLS3N.
3. Disampaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan oleh panitia.
4. Disertai kronologi kejadian yang jelas dan runtut.
5. Didukung oleh bukti pendukung yang relevan, apabila diperlukan.

6. Disampaikan melalui kanal pengaduan resmi yang telah ditetapkan oleh panitia.
7. Tidak mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, atau fitnah.
8. Disampaikan dengan bahasa yang sopan dan bertanggung jawab.

F. Pengaduan yang Tidak Dapat Diproses

Pengaduan tidak dapat diproses oleh panitia apabila:

1. Pengaduan tidak disertai identitas pelapor yang jelas dan tidak dapat diverifikasi.
2. Pengaduan tidak disertai kronologi kejadian yang jelas dan/atau bukti pendukung yang relevan.
3. Pengaduan hanya berupa opini, asumsi, atau informasi yang tidak dapat diverifikasi.
4. Pengaduan disampaikan di luar batas waktu yang telah ditetapkan.
5. Pengaduan tidak berkaitan dengan kewenangan panitia FLS3N.
6. Pengaduan disampaikan dengan bahasa yang tidak sopan, mengandung hinaan, ancaman, fitnah, atau menyerang pribadi pihak tertentu.
7. Pengaduan yang sama diajukan berulang kali tanpa disertai informasi atau bukti baru.
8. Pengaduan terhadap permasalahan yang telah diputuskan secara final oleh panitia.
9. Pengaduan yang bersifat anonim dan tidak memungkinkan dilakukan klarifikasi.
10. Pengaduan yang mengandung permintaan di luar ketentuan lomba atau meminta perlakuan khusus.
11. Pengaduan yang bermuatan politik, propaganda, atau kepentingan di luar konteks pelaksanaan lomba.
12. Pengaduan yang sedang diproses atau telah ditangani oleh lembaga hukum lain di luar kewenangan panitia.

G. Tata Cara Pengaduan

Tahapan	Uraian
Penyampaian Pengaduan	Pengaduan disampaikan secara tertulis melalui kanal pengaduan resmi yang ditetapkan oleh panitia.
Identitas Pelapor	Pelapor mencantumkan identitas secara jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.
Uraian Permasalahan	Pengaduan memuat uraian permasalahan dan kronologi kejadian secara jelas dan runtut.
Bukti Pendukung	Pelapor melampirkan bukti pendukung yang relevan, apabila diperlukan minimal 2 (chat, foto atau sebagainya).
Batas Waktu	Pengaduan disampaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan oleh panitia.
Penerimaan	Panitia menerima pengaduan untuk dilakukan proses verifikasi dan tindak lanjut.

H. Mekanisme (Alur) Penanganan Pengaduan

Pengaduan yang telah diterima oleh panitia ditangani melalui mekanisme sebagai berikut:

1. Panitia menerima dan mencatat pengaduan yang masuk melalui kanal resmi.
2. Panitia melakukan verifikasi awal terhadap kelengkapan identitas, kronologi, dan bukti pendukung.
3. Panitia melakukan klarifikasi kepada pelapor dan/atau pihak terkait apabila diperlukan.
4. Panitia melakukan penelaahan dan pembahasan pengaduan sesuai ketentuan yang berlaku.
5. Panitia menetapkan hasil penanganan pengaduan.

6. Panitia menyampaikan hasil penanganan pengaduan kepada pelapor.
7. Keputusan panitia bersifat final dan mengikat.

I. Saluran Pengaduan Resmi

Pengaduan hanya diterima melalui saluran resmi berikut:

1. Formulir Pengaduan Resmi (platform digital/ULT Kemendikdasmen)
<https://pusatinformasi.ult.kemendikdasmen.go.id/hc/id/requests/new>
2. Email layanan pengaduan (puspresnas@kemdikbud.go.id)
3. Helpdesk Kemendikdasmen (wa.me/628528277740)
4. Call Center Layanan Publik Kemendikdasmen (telepon:177)
5. Layanan tatap muka di kantor Puspresnas dan tempat pelaksanaan lomba jam operasional layanan mengikuti jam kerja resmi.

J. Standar Waktu Penanganan Pengaduan

Penanganan pengaduan dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N) dilakukan dengan standar waktu sebagai berikut:

1. Validasi awal pengaduan: maksimal 3–5 hari kerja
2. Klarifikasi dan verifikasi: maksimal 5–10 hari kerja
3. Penyelesaian dan penyampaian jawaban resmi: maksimal 14 hari kerja

**Waktu penanganan dapat disesuaikan dengan kompleksitas pengaduan.*

K. Penyampaian Pengaduan

Pelapor menyampaikan aduan dengan mencantumkan:

1. Identitas pelapor
2. Data peserta (jika ada)
3. Jenis lomba
4. Kronologi kejadian
5. Bukti pendukung

Format Pengaduan terlampir di poin O.

Catatan:

a. **Identitas Pelapor:**

- 1) **Perorangan:** Salinan KTP atau identitas lainnya yang absah dan masih berlaku serta surat kuasa bermeterai dari pelapor (jika laporan pengaduan diwakilkan).
- 2) **Pengaduan atas nama lembaga:** Salinan KTP atas nama pengadu, salinan akte pendirian perkumpulan/organisasi/lembaga/badan hukum, dan surat kuasa bermeterai.

b. Bukti kejadian meliputi lokasi, waktu, dokumen pendukung, dan kronologi.

c. Pengaduan disampaikan dengan mengisi formulir pengaduan melalui Portal ULT Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Portal:<https://ult.kemendikdasmen.go.id/>)

paling lambat 30 hari sejak pengadu menerima layanan publik.

d. Penanganan pengaduan, saran, dan masukan dilaksanakan melalui laman pengaduan Pusat Prestasi Nasional <https://pusatinformasi.ult.kemendikdasmen.go.id/hc/id/requests/new>

L. **Batas Waktu Pengajuan Pengaduan**

1. **Pengaduan terkait pelaksanaan lomba**

Pengaduan yang berkaitan dengan pelaksanaan lomba dan teknis kegiatan disampaikan paling lambat 2 (dua) hari kalender sejak kejadian atau permasalahan diketahui.

2. **Pengaduan terkait hasil dan penilaian lomba**

Pengaduan terkait hasil dan/atau penilaian lomba disampaikan paling lambat 1 × 24 jam setelah pengumuman hasil pada tahapan yang dipermasalahkan.

3. **Pengaduan terkait integritas dan dugaan kecurangan**

Pengaduan yang berkaitan dengan integritas pelaksanaan lomba dan/atau dugaan kecurangan disampaikan paling lambat 2 (dua) hari kalender setelah kejadian atau pengumuman hasil, dengan disertai bukti pendukung yang dapat dipertanggungjawabkan.

M. Hak dan Kewajiban Pelapor

1. Hak Pelapor
 - a) Pelapor mendapatkan layanan yang adil, profesional, dan objektif
 - b) Pelapor mendapatkan jawaban resmi dan penjelasan apabila pengaduan dinyatakan tidak dapat diproses
 - c) Identitas pelapor dilindungi dari segala bentuk tindakan diskriminasi, intimidasi, atau pembalasan akibat dari laporan yang disampaikannya
2. Kewajiban Pelapor
 - a) Pelapor menyampaikan informasi yang benar berdasarkan data dan fakta (tidak berdasarkan opini atau persepsi pribadi)
 - b) Pelapor menjaga etika dan menggunakan bahasa sopan
 - c) Pelapor menggunakan saluran pengaduan resmi
 - d) Pelapor mematuhi batas waktu pengaduan
 - e) Pelapor tidak menyebarkan informasi yang belum terverifikasi
 - f) Pelapor menghormati keputusan akhir panitia/komite etik

N. Kerahasiaan dan Keamanan Data

1. Semua data pelapor disimpan dengan prinsip perlindungan data pribadi
2. Identitas pelapor dirahasiakan dari pihak yang tidak memiliki akses yang sah
3. Data pribadi yang dikumpulkan hanya boleh digunakan untuk tujuan penanganan pengaduan dan tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan lain di luar konteks lomba
4. Penggunaan platform pelaporan yang aman

O. Format Laporan Pengaduan

Lampiran berisi contoh formulir yang terdiri dari:

1. Email:
2. Nama:
3. No. Handphone:
4. Provinsi dan Kota/Kabupaten:
5. Asal Sekolah/Instansi:

6. Peran: Dinas Pendidikan/Satuan Pendidikan/Umum
7. Jenis laporan: Keluhan & Kendala
8. Jenis lomba:
9. Kronologi kejadian:
10. Bukti pendukung:

P. Dokumentasi dan Arsip

Semua pengaduan diberi nomor tiket dan diarsipkan digital. Data disimpan sesuai ketentuan retensi arsip. Pengarsipan yang lengkap terdiri dari:

1. Laporan (ULT, Gform, dokumen, atau lainnya)
2. Data baik berupa foto, video, berita acara atau bukti lainnya
3. Keputusan buat si pelapor berupa berita acara laporan dari pihak Puspresnas
4. Keputusan buat pelapor dari komite etik (jika dilakukan)

BAB IV PENUTUP

Penyelenggaraan seleksi FLS3N Tahun 2026 merupakan upaya bersama untuk menumbuhkan kreativitas, apresiasi seni, serta karakter murid melalui proses yang profesional dan berintegritas. Oleh karena itu, seluruh pihak yang terlibat diharapkan dapat menjalankan peran dan tanggung jawabnya secara konsisten, objektif, dan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Pemahaman yang utuh terhadap panduan ini menjadi landasan penting dalam menjaga kualitas, transparansi, dan akuntabilitas pelaksanaan FLS3N 2026. Kami terbuka terhadap berbagai masukan konstruktif sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan pada pelaksanaan di masa yang akan datang. Semoga panduan ini dapat menjadi pedoman yang efektif dalam mendukung kelancaran seleksi FLS3N 2026 sehingga tujuan pembinaan dan pengembangan potensi seni murid dapat tercapai secara maksimal.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Contoh Surat Pernyataan Keaslian Karya Peserta

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PESERTA
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) TAHUN 2026
TINGKAT SMP/MTs/SEDERAJAT**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

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

menyatakan bahwa benar merupakan peserta **Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tingkat SMP/MTs/Sederajat Tahun 2026** hasil seleksi **Tingkat Kabupaten/Kota**

Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen saya menyatakan bahwa:

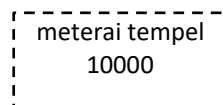
1. Peserta yang didaftarkan ke portal registrasi FLS3N 2026 adalah benar saya sendiri.
2. Karya yang dikirimkan ke panitia penyelenggara FLS3N 2026 dan/atau diunggah pada aplikasi ajang FLS3N SMP/MTs merupakan karya asli saya sendiri.
3. Saya bertanggung jawab penuh atas segala bentuk penjiplakan yang melanggar hak cipta dan/atau bukan karya asli saya sendiri.
4. Apabila dalam proses penilaian/penjurian ditemui adanya **ketidakesesuaian, ketidakjujuran** dan/atau **upaya kecurangan** dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia penyelenggara FLS3N 2026.

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

....., 2026

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Yang membuat pernyataan,



(.....)
NIP

(.....)

LAMPIRAN 2

Contoh Surat Keterangan Kepala Sekolah

KOP SURAT SEKOLAH

**SURAT KETERANGAN KEBENARAN DOKUMEN
PESERTA FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) TAHUN 2026
TINGKAT SMP/MTs/SEDERAJAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

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

dengan ini menerangkan bahwa:

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

benar siswa tersebut di atas adalah siswa yang masih aktif sampai sekarang dan merupakan peserta **Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tingkat SMP/MTs/Sederajat Tahun 2026** hasil seleksi **Tingkat Kabupaten/Kota.....**

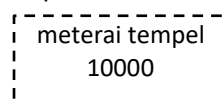
Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen, saya juga menyatakan bahwa:

1. Seluruh dokumen yang diunggah pada aplikasi ajang FLS3N SMP adalah benar dan sesuai dengan siswa di atas.
2. Apabila selanjutnya ditemui adanya **ketidaksesuaian, ketidakjujuran** dan/atau **upaya kecurangan** dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia penyelenggara FLS3N 2026.

Demikianlah surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., 2026

Kepala Sekolah



(Nama Lengkap Kepala Sekolah)

NIP

LAMPIRAN 3

Contoh Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung

KOP SURAT INSTANSI

**SURAT PERNYATAAN BUKAN PENUNJUKAN LANGSUNG
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) 2026
TINGKAT SMP/MTs/SEDERAJAT**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama :
Jabatan : Kepala Dinas Pendidikan **Kab./Kota.....(tuliskan nama Kab./Kota)**

dengan ini menerangkan bahwa:

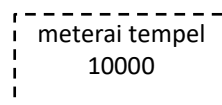
No	Nama	Asal Sekolah	Kab./Kota	Cabang Lomba
1.				
2.				
3.				
4.	dst			

benar nama-nama tersebut adalah pemenang FLS3N SMP/MTs/Sederajat 2026 Tingkat **Kab./Kota.....(tuliskan nama Kab./Kota)** berdasarkan seleksi yang telah dilakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., 2026

Yang membuat pernyataan,



(.....)
NIP (jika ada)

LAMPIRAN 4

Contoh format Berita Acara Hasil Penjurian FLS3N SMP Tingkat Kabupaten/Kota

KOP SURAT DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN/KOTA
--

Nomor _____ :
 Hal : Berita Acara Hasil Penilaian dan Penetapan Pemenang **Festival Lomba Seni Dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) SMP/MTs/Sederajat Tahun 2026** Tingkat Kabupaten/Kota ... (tuliskan nama Kab./Kota)

Pada hari ini, tanggal bulan tahun bertempat di Jalan, telah dilaksanakan penilaian dan penetapan pemenang terhadap Peserta **Festival Lomba Seni Dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) SMP/MTs/Sederajat Tahun 2026** Tingkat Kabupaten/Kota ... (tuliskan nama Kab./Kota) dengan rincian sebagai berikut:

NO	NILAI	NAMA	ASAL SEKOLAH	KAB./KOTA	CABANG LOMBA
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
dst.					

Setelah dilakukan perlombaan dan penilaian, tim juri merekomendasikan peserta yang dinyatakan sebagai pemenang **Festival Lomba Seni Dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) SMP/MTs/Sederajat Tahun 2026** Tingkat Kabupaten/Kota ... (tuliskan nama Kab./Kota) sebagai berikut:

NO	PERINGKAT	NAMA	ASAL SEKOLAH	KAB./KOTA	CABANG LOMBA
1	Juara 1				
2	Juara 2				
3	Juara 3				
4	dst				

Demikian Berita Acara ini dibuat dengan sesungguhnya dan menjadi bahan pertimbangan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota ... **(tuliskan nama Kab./Kota)**.

NO	NAMA TIM JURI	INSTANSI	TANDA TANGAN	
1			1.	
2				2.
3			3.	
dst.				

Mengetahui,

Nama pejabat yang berwenang
Dinas Pendidikan Kab./Kota **(tuliskan nama Kab./Kota)**



Kemendikdasmen
Pusat Prestasi Nasional

Jl. Gardu, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
Unit Layanan Tanya Prestasi ☎0852 8277 7740

   puspresnas   Pusat Prestasi Nasional  pusatprestasinasional.kemendikdasmen.go.id