Kemendikdasmen
Pusat Prestasi Nasional

#PENDIDIKAN BERMUTU UNTUK SEMUA

KEMENDIKDASMEN RAMAH

FLS3N 2026
Festival Lomba Seni & Sastra Siswa Nasional

Panduan

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional 2026

SMP/MTs/Sederajat



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 2026disusun 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.

Bungoro, 27 April 2026

Kepala Dinas,



Nurul Haq, S.Pi

NIP 19700524 200801 1 004

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 2024tentang 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 2026diselenggarakan 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 Talent Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 205);
6. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestaso 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 2018tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Sekolah Formal;
9. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah No. 1 tahun 2024tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah;
10. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 25 Tahun 2026tentang 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

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 Kab. Pangkajene dan Kepulauan dan tercatat sebagai murid aktif.
2. Murid berasal dari Satuan Pendidikan yang terakreditasi atau Satuan Pendidikan dan 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 7dan 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 **dikumpulkan pada panitia.**

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 tidak berasal unsur penyelenggara atau panitia FLS3N.

(5) Juri wajib menandatangani Pakta Integritas Juri.

(6) 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.

(7) Juri FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota dan ditentukan dan ditetapkan oleh pejabat yang berwenang di tingkat Kabupaten/Kota.

D. PEMBIAYAAN

Pembiayaan kegiatan FLS3N Jenjang SMP Tahun 2026 Tingkat Daerah/Kabupaten ditanggung masing-masing peserta.

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

1. Peserta wajib mematuhi peraturan dan mengikuti jadwal pelaksanaan yang telah ditetapkan.

2. Pembatalan peserta dilakukan apabila:
    a. meninggal dunia;
    b. mengundurkan diri;
    c. melakukan tindakan pelanggaran tata tertib ajang talenta;
    d. melakukan 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 apresiasi dapat berupa pembatalan kepesertaan, kemenangan,dan/atau pembatalan penghargaan.
4. 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.
5. 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.
6. Hak cipta karya hasil lomba tetap berada di tangan peserta ajang talenta yang bersangkutan;
7. 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.
8. 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.

9. Sanksi tidak dapat melanjutkan seleksi di tingkat Nasional diberlakukan jika tidak melengkapi Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung,Berita Acara Hasil Penjurian FLS3NN 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. Tahap 1, Sketsa Manual (Ideasi dan Outline).

Alat dan Bahan Lomba Ilustrasi (Tingkat SMP):

- Pensil, Penghapus, Kertas gambar (disarankan ukuran A3, diperbolehkan A4 apabila terdapat-keterbatasan), Alat tambahan (opsional) berupa pulpen atau spidol hitam untu memperjelas- outline).

Ketentuan:

- Sketsa dibuat secara manual
- Tidak diwajibkan melakukan penawaran pada tahap ini
- Peserta diharpkan fokus pada pengembangan ide, komposisi gambar, dan kejelasan bentuk.

Dokumentasi Tahap Manual

1. Alat:
   - Telpon genggam (HP) atau kamera
2. Aplikasi Pendukung (Opsional)
   - CamScanner
   - Adobe Scan
3. Ketentuan:
   - Hasil sketsa wajib didokumentasikan dalam bentuk foto atau hasil pindai (scan)
   - Gambar harus jelas, tidak buram, dan tidak miring
   - Pencahayaan harus memadai.

c. Tahap 2, Digital (Pewarnaan dan Finishing)

Perangkat yang digunakan:

- Laptop, computer, tablet, atau telpon genggam (HP)
- Adobe Photshop, Adobe Illustrator, Procreate, IbisPaint, Atau perangkat lunak sejenis lainnya (contoh perangkat lunak, bebas)

Ketentuan:

- Tahap ini digunakan untuk proses pewarnaan dan penyelesaian akhir karya
- Peserta bebas menggunakan perangkat lunak yang dikuasai

d. Kebutuhan Pengumpulan Karya

Peserta wajib mengumpulkan:

1. Hasil Tahap 1 (Sketsa Manual)
   - Disimpan dalam format PDF
   - Resolusi minimal 300 dpi
2. Hasil Tahap 2 (Karya Digital)
   - Ukuran A3 (42 cm x 29,7 cm), orientasi landscape
   - Resolusi 300 dpi
   - Mode warna RGB
3. Deskripsi Karya

- Maksimal 100 kata
- Disimpan dalam format PDF

4. Video Proses Pembuatan
   - Diunggah ke YouTube
   - Tautan harus aktif dan dapat diakses public

e. Ketentuan Umum

- Karya merupakan hasil orisinal peserta (bukan hasil plagiasi)
- Tidak mengandung unsur SARA, pornografi, politik, maupun konten yang bersifat provokatif
- Wajib mencantumkan identitas peserta pada karya.

f. Catatan

- Tahap 1 difokuskan pada sketsa (tanpa pewarnaan)
- Pewarnaan dinilai pada Tahap 2 (digital)
- Peserta disarankan menggunakan alat dan perangkat yang paling dikuasai.

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 visual, mulai dari tahap sketsa hingga karya akhir	25%
	Penerapan Prinsip Estetik dan Pengolahan Unsur Rupa	Menilai komposisi, warna, garis,bentuk, bidang,keseimbangan visual, serta harmoni elemen dalam karya ilustrasi	25%

	Keterampilan Teknik dan Penguasaan Media	Menilai penguasaan teknik manual (Tahap 1) dan digital (Tahap 2), ketepatan penggunaan alat/media,serta kualitas finishing karya	25%
	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. Teknis Pelaksanaan

a. Lomba dilaksanakan secara luring, diikuti oleh seluruh juara terpilih dari sekolahnya masing-masing.

b. Setiap peserta menyanyikan satu lagu bebas BERBAHASA INDONESIA

c. Peserta menyanyikan lagu di poin 2 dengan iringan musik.

d. Iringan musik bisa berbentuk MMO (Music Minus One), atau pengiring musik hidup seperti piano, keyboard atau gitar sesuai kondisi latihan dan persiapan masing masing peserta.

e. Aransemen iringan musik tidak akan masuk dalam penilaian lomba.

f. Peserta menggunakan mikrofon, agar vokal terdengar dengan jelas dan jernih.

g. Kostum yang digunakan saat lomba adalah baju bercorak kedaerahan masing-masing yang sederhana dan rapi, atau seragam sekolah masing-masing (tidak perlu full aksesoris).

3. Daftar Lagu Lomba Menyanyi SMP FLS3N 2026:

- Kepompong-(Neona) https://youtu.be/zT-6-RwVjzY?feature=shared
- Buka Semangat Baru (Ello, Barry,Ipang) https://youtu.be/J2kilDiFlv0?si=1BjSkISUG0Btob
- Laskar Pelangi (Nidji) https://youtu.be/fOliJqBdXrc?si=SjoTzhPQOmCMKAYd
- Tiba-tiba Cinta Datang (Maudy Ayunda) https://youtu.be/EBH-wTfcYxc?si=UCWW3tOPkiUpwF8c
- Berani Bermimpi (Naura) https://youtu.be/OqBDWMVRupo?si=Eqyk8MiLfjNmD9S6
- Tiba-tiba (Quinn Salman) https://youtu.be/sJc1EwOrgM0?si=WQx4QIn-0ERP2XmK

4. 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 diucapakn), 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 professional dalam bernyanyi dan penguasaan panggunaan.

b. Indikator penilaian karya seleksi Tingkat wilayah & nasional:

1) Materi Vokal: 30 %

2) Teknik Vokal: 35%

3) Ekspresi dan Interprensi: 25%

4) Penampilan: 10%

Interval Penilaian pada setiap Indikator:

1) 60-65: kurang (misalnya: tidak sesuai/kurang tepat/perlu perbaikan ke depan)
2) 70-75: cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain)
3) 80-85: baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan)
4) 90-95: sangat baik (misalnya: sangat sempurna)

c. Penetapan Pemenang:

- Penetapan atau Keputusan dewan juri dilakukan berdasarkan hasil penilaian menyeluruh terhadap peserta dengan mengacu pada pedoman, kriteria dan instrument penilaian yang telah ditetapkan.
- 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 filosofsnya, 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.

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)

·Ketrampilan memainkan instrumen dan/atau vokal (20)

·Keselarasan (15)

·Penghyatan (10)

Lembar Pengamatan Kreativitas Musik Tradisional

ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR PENILAIAN	NILAI (N)					BOBOT (B)	JUMLAH (NxB)
Penyajian	a. Unity atau kesatuan sajian b. Keragaman pola c. Keragaman struktur d. Keragaman vokabuler e. Keragaman instrumentasi	5	4	3	2	1	20	

Dinamika	a. Keras lirih b. Cepat lambat c. Balance/keseimbangan			3	2	1	10	
Ketrampilan memainkan instrumen dan/atau vocal	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.Kesinambungan 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 skor yang dipeoleh Jumlah Nilai Total: skor maksimal x100								

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 penilaian saja, atau sama sekali tidak dapat menyesuaikan Rumus: (Skor yang diperoleh/SkorMax)×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 instrument
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;

a. Membentuk kepercayaan dii murid karena berani mencoba dan akhirnya dapat menguasai instrumen musik dan memainkan repertoarnya.
b. Meningkatkan kemampuan mendengar,ini menambahkan daya fokus yang lebih lama dalam proses belajar karena terlatih mendengar pada murid.
c. Menunjang kemampuan matematik murid, karena musik ada jangkauan tinggi rendah nada dan nilai nada, dan kemampuan mengenali metrum dan tempo.

d.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.Teknis Pelaksanaan

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

2) Membuat sinopsis presentasi Lagu Daerah dalam bentuk TULISAN.

3)Membuat sinopsis presentasi dan notasi balok dalam bentuk print out dan diserahkan kepada juri pada saat akan tampil.

4)Peserta menggunakan pakaian bercorak kedaerahan atau atribut khas daerah dengan ciri khasnya.

6.Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Kabupaten

Penjelasan Indikator Penilaian Ansambel Campuran

KUALITAS MUSIK 30 POIN	
Harmonisasi	Komposisi,Balancing Instrumentasi,Originalitas,Interpretasi,Dinamika

PERFORMA Ansambel 30 POIN Presentasi Lagu,Penguasaan Panggung, Kekompakan,Ekspresi,Kostum
KEAHLIAN 40 POIN Penguasaan Teknik,Penguasaan Tempo, Akurasi Nada,Variasi Irama,Kualitas Tone,Phrasing

Indikator Penilaian Ansambel Campuran

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

E. TARI KREASI

1. 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. 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.

3. 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 menarikan,
- 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

1. Aspek Ruang 30%
2. Aspek Gerak 30%
3. Aspek Waktu 30%
4. Keutuhan/Unity 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)

4.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) Peserta diperbolehkan memilih / meramu / menyunting musik iringan atau menambahkan efek suara sesuai kreativitas masing-masing.

8) Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mengunduh di tautan sebagai berikut: https://drive.google.com/drive/folders/loVihnc5XQ2T6SkX6_9KAX S70baZqpbN

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 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.

c. 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 dalam bentuk print out dengan mencantumkan format penamaan *file* (Judul Pantomim) dan diserahkan kepada juri pada saat akan tampil.

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. 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

3. 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.

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. Indikator Penilaian

Penilaian lomba Kabupaten/Kota

Aspek yang dinilai dalam Lomba Mendongeng SMP/MTs/Sederajat melipui: 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 teatrikal 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	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 (Movement)	10%	3 indikator terpenuhi	80	

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

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) Peserta membawa surat pernyataan keaslian karya dibubuhi meterai tempel Rp 10.000 dan ditandatangani peserta dan dikumpulkan kepada panitia;
6) Surat pernyataan keaslian karya tercantum di lampiran pedoman ini;
7) Juri tingkat kabupaten/kota akan menilai semua karya dan menentukan 1 (satu) karya terbaik dari setiap kabupaten/kota yang berhak maju ke tingkat nasional.

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 masamendatang 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
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.

Bungoro, 27 April 2026

Kepala Dinas,



Nurul Haq, S.Pi

NIP 19700524 200801 1 004

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 **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 pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bungoro, 2026

Mengetahui,

Kepala Sekolah

NAMA

NIP

Yang membuat pernyataan,

materai 10000

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 diberikan oleh juri dan panitia penyelenggara FLS3N 2026.

Demikianlah surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bungoro 2026

Kepala Sekolah

meterai tempel

10000

(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.. .(tulis 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.....(tulis **nama Kab./Kota)** berdasarkan seleksi yang telah dilakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bungoro 2026

Yang membuat pernyataan,

meterai tempel

10000

NIP(jikaada)

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 ... **(tulis 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 ... **(tulis 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...(tulis **nama Kab./Kota)** sebagai berikut:

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

Demikian Berita Acara ini dibuat dengan sesungguhnya dan menjadi bahan pertimbangan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota ... (tulis **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