



**FLS3N
2026**

Festival Lomba Seni & Sastra
Siswa Nasional



Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional

BPTI
Badan Penyelenggara Olimpiade Siswa Indonesia



KEMENDIKASDI
RAMAH

PEDOMAN

FLS3N²⁰²⁶

**FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL
SMA/MA/SMK**

KABUPATEN BANYUMAS



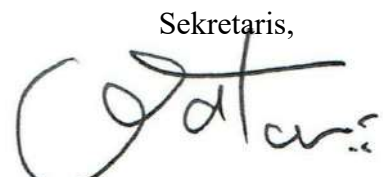
LEMBAR PENGESAHAN

Pedoman pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional jenjang SMA/MA/SMK Kabupaten Banyumas tahun 2026 ini telah disusun dan disahkan pada tanggal 17 maret 2026.


Ketua Panitia,

Oktaf Indah S.Pd.

NIP. 197012082005012007


Sekretaris,
Bayu Sukmajati Vendratama, S.Pd.

NIP. 199011032022211003

PANITIA PELAKSANA
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)
SMA/MA/SMK KABUPATEN BANYUMAS TAHUN 2026

PEDOMAN PELAKSANAAN
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL
JENJANG SMA/MA/SMK KABUPATEN BANYUMAS
TAHUN 2026

A. LATAR BELAKANG

Pada tahun 2026, FLS3N SMA/MA/SMK tingkat Kabupaten Banyumas diselenggarakan secara tatap muka pada 16 cabang seni dan sastra yang dilombakan untuk memperoleh peserta FLS3N SMA/MA/SMK yang akan mewakili kabupaten Banyumas untuk berlaga di tingkat Provinsi Jawa Tengah dengan kualitas karya yang semakin luar biasa dan membanggakan.

B. VISI DAN MISI

1. Visi

“Terwujudnya generasi muda Indonesia yang unggul, kreatif, dan berdaya saing tinggi dalam bidang seni dan sastra.”

2. Misi

- a. Mendorong pengembangan bakat murid di bidang seni dan sastra.
- b. Mempersiapkan generasi emas Indonesia yang berkualitas, kompetitif, dan mampu bersaing di tingkat nasional maupun global.
- c. Mengembangkan dan mengapresiasi bakat seni dan sastra murid di seluruh Indonesia.
- d. Sebagai wadah untuk berkreasi menampilkan karya kreatif dan inovatif di bidang seni dan sastra.
- e. Mendorong murid untuk menggali kearifan lokal dan menciptakan karya seni dan sastra yang mendunia.

C. TUJUAN

1. Memiliki kesempatan untuk berprestasi dan menggali potensi di bidang seni dan sastra.
2. Memberikan pengalaman berkompetisi untuk mencapai sumber daya manusia yang unggul di bidang seni dan sastra.
3. Meningkatkan kreativitas murid dalam bidang seni dan sastra yang berakar pada budaya bangsa.

4. Mendukung terwujudnya murid yang memiliki 7 kebiasaan anak Indonesia Hebat, yaitu bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat melalui karya dan kreasi di bidang seni dan sastra.
5. Menciptakan generasi emas Indonesia menuju tahun 2045 melalui bidang seni dan sastra khususnya di kabupaten Banyumas.

D. 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.

E. CABANG LOMBA

No.	Cabang Lomba	Jumlah Peserta	Pelaksanaan Lomba
1.	Baca Puisi	1	Tatap Muka
2.	Cipta Lagu	1	Tatap Muka
3.	Cipta Puisi	1	Tatap Muka
4.	Desain Poster	1	Tatap Muka
5.	Fotografi	1	Tatap Muka
6.	Instrumen Solo Gitar	1	Tatap Muka
7.	Menyanyi Solo Putra	1	Tatap Muka
8.	Menyanyi Solo Putri	1	Tatap Muka
9.	Jurnalistik	1	Tatap Muka
10.	Kriya	1	Tatap Muka
11.	Komik Digital	1	Tatap Muka
12.	Menulis Cerita Pendek	1	Tatap Muka

13.	Monolog	1	Tatap Muka
14.	Tari Kreasi	2	Tatap Muka
15.	Film Pendek	3	Tatap Muka
16.	Kreativitas Musik Tradisional	5	Tatap Muka

F. KETENTUAN LOMBA

1. Semua cabang lomba mengacu pada pedoman pelaksanaan FLS3N SMA/MA/SMK tingkat Nasional tahun 2026.
2. Setiap sekolah mendaftarkan 1 orang peserta/tim pada cabang lomba yang sama, sesuai dengan pilihan terbaik dari setiap sekolah yang akan dikirim.
3. Peserta Festival lomba seni dan sastra siswa nasional (FLS3N) tingkat Kabupaten Banyumas wajib sudah mendaftar di portal dan sistem aplikasi ajang FLS3N dan membawa lampiran *print out* bukti pendaftaran online dari portal pendaftaran <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id/>. Rentang waktu pendaftaran online paling lambat tanggal 31 Maret 2026.
4. Peserta belum pernah menjadi Juara 1 FLS3N di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama di tahun – tahun sebelumnya.
5. Peserta yang mendapatkan Juara 1 di tingkat kabupaten/kota wajib mengikuti tahap selanjutnya yaitu tingkat Provinsi Jawa Tengah.
6. Status murid tingkat SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat pada saat pendaftaran adalah kelas X dan XI Tahun Ajar 2025/2026.

G. WAKTU PELAKSANAAN

Pelaksanaan lomba FLS3N SMA/MA/SMK Kabupaten Banyumas tahun 2026 akan dilaksanakan secara tatap muka (luring) pada hari Sabtu, 25 April 2026 .

H. TEMPAT

Tempat pelaksanaan FLS3N SMA/MA/SMK Kabupaten Banyumas tahun 2026 berlangsung di Universitas Telkom Purwokerto dan SMK Telkom Purwokerto.

I. PENDAFTARAN

- Biaya pendaftaran FLS3N SMA/MA/SMK kabupaten Banyumas tahun 2026 untuk masing-masing peserta lomba sifatnya individu yaitu Rp 150.000,-. Khusus cabang lomba yang sifatnya tim/kelompok seperti Tari Kreasi, Film Pendek dan Kreativitas Musik Tradisional pendaftaran 1 tim/kelompok yaitu Rp 300.000,-. Biaya pendaftaran secara

kolektif melalui via transfer rekening disetorkan ke bendahara FLS3N melalui **rekening Bank Jateng 3086059826, atas nama Masri Nur Hayati** (catatan transfer atas nama sekolah masing-masing dan mengirimkan bukti pembayaran ke panitia FLS3N) yang terdapat di lampiran juknis ini.

- Pendaftaran dimulai tanggal 11 Maret 2026 sampai dengan paling lambat 17 April 2026.
- Berkas pendaftaran secara kolektif wajib diserahkan ke sekretariat FLS3N SMA/MA/SMK kabupaten Banyumas yaitu di SMA Negeri 5 Purwokerto, meliputi formulir pendaftaran kolektif, print out bukti pendaftaran di portal BPTI, dan fotokopi/scan bukti pembayaran transfer, maksimal hari Selasa, tanggal 21 April 2026.

J. PENGHARGAAN

Penghargaan kejuaraan Tingkat Kabupaten Banyumas sebagai berikut:

1. Juara 1 : sertifikat dan trofi/piala
2. Juara 2 : sertifikat dan trofi/piala
3. Juara 3 : sertifikat dan trofi/piala
4. Harapan 1 : sertifikat dan trofi/piala
5. Harapan 2 : sertifikat dan trofi/piala
6. Harapan 3 : sertifikat dan trofi/piala

K. JURI

Dewan juri FLS3N SMA/MA/SMK Kabupaten Banyumas tahun 2026 adalah para praktisi seni dan sastra maupun akademisi yang ada di daerah Kabupaten Banyumas dan sekitarnya sesuai dengan kompetensi profesional di cabang lomba masing-masing. Juara ditentukan berdasarkan nilai tertinggi dari Tim Juri. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

L. MEKANISME PELAKSANAAN LOMBA (terlampir)

M. KEPANITIAAN (terlampir)

N. RENCANA ANGGARAN (terlampir)

O. FORMULIR PENDAFTARAN KOLEKTIF (terlampir)

Lampiran 1

MEKANISME PELAKSANAAN LOMBA

1. BACA PUISI

a. Pengertian

Seni Baca Puisi adalah keterampilan pembacaan puisi secara lisan dengan penekanan pada ekspresi, intonasi, ritme, dan emosi. Membaca puisi merupakan alih wahana dari karya sastra puisi ke dalam seni pertunjukan guna melibatkan penghayatan dan ekspresi untuk menyampaikan pesan penyair kepada penonton. Elemen penting dalam membaca puisi adalah penghayatan, ekspresi, keragaman warna vokal, dan gerakan tubuh.

b. Tujuan

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

c. Petunjuk Teknis

1) Peserta membacakan 2 (dua) puisi: 1 puisi wajib dan 1 puisi pilihan dari daftar puisi-puisi pilihan di bawah ini:

a) Puisi Wajib: Jembatan (Sutardji Calzoum Bachri).

b) Puisi Pilihan:

- Senja di Pelabuhan Kecil (Chairil Anwar)
- Ke Pelabuhan (Toeti Heraty)
- Sagu Ambon (WS Rendra)
- Selamat Pagi Indonesia (Sapardi Djoko Damono)
- Saat Pagi Diserang Hujan (Inggit Putria Marga)
- Di Puncak Hening (Diah Hadaning)
- Dialog Bukit Kemboja (D. Zawawi Imron)
- Asmaradana (Goenawan Mohamad)
- Mahang yang Terbakar (Kunni Masrohanti)

2) Pembacaan puisi dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan dipanggung.

3) Peserta tidak diperbolehkan menambahkan, dalam bentuk nyanyian dan/atau pengulangan larik/bait tertentu, atau mengurangi puisi yang dibacakan.

- 4) Peserta tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu apa pun, baik berupa iringan musik maupun alat bantu lainnya, seperti topeng atau kostum kecuali teks puisi yang akan dibacakan.
- 5) Lampiran teks puisi wajib dan puisi pilihan bisa diakses di pedoman FLS3N SMA/MA/SMK tingkat Nasional tahun 2026.
- 6) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta menggunakan aksesoris yang mengandung kedaerahan (bukan pakaian tradisional) dengan memperhatikan unsur etika, kesopanan dan kenyamanan saat membaca puisi.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut tampil.
- 3) Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang tampil.
- 4) Peserta hanya boleh keluar masuk ruang lomba pada saat jeda antarpentampil.
- 5) Peserta yang belum mendapat giliran membaca dilarang bersorak atau bersuara keras pada saat peserta sedang tampil.
- 6) Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- 7) Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut-turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- 8) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Kriteria Penilaian

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

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Penghayatan	35%	Peserta mampu menghayati pembacaan puisi dengan ketepatan emosi dan daya konsentrasi.
2.	Vokal	25%	Peserta mampu membaca puisi dengan artikulasi yang jelas, intonasi yang tepat, serta menguasai dinamika, ritme dan tempo.
3.	Gerak tubuh/gesture	20%	Peserta mampu membacakan puisi dengan gestur atau gerak tubuh yang berjiwa dan terjaga serta ekspresi / mimik wajah yang sesuai.
4.	Tafsir	20%	Peserta mampu memahami isi puisi.

Interval penilaian pada setiap indikator :

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (Penghayatan, vokal, gerak tubuh dan tafsir masih belum memadai untuk mendukung penampilannya dalam pembacaan puisi)
- 2) Point 70 – 75 = Cukup (Memiliki penghayatan yang cukup sesuai dengan tafsir, Teknik vokal yang baik, namun masih terlihat gugup dan gagap)
- 3) Point 80 – 85 = Baik (Penghayatan sudah sesuai dengan tafsir puisi, penampilan Gerak tubuh yang berjiwa, walaupun masih ada kekurangtepatan pada penguasaan vokal)
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (Peserta mampu menghayati dengan tepat keseluruhan puisi yang dibacakan, memahami makna puisi, artikulasi yang jelas, intonasi yang tepat, dan dinamika pengucapan yang kuat, serta mampu membacakan puisi dengan gestur atau gerak tubuh yang berjiwa dan ekspresi yang sesuai).

2. CIPTA LAGU

a. Pengertian

Cabang lomba cipta lagu bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, daya cipta, apresiasi seni, serta karakter murid melalui kegiatan penciptaan karya musik berupa lagu orisinal. Cipta lagu merupakan seni menuangkan gagasan dalam bentuk komposisi lagu yang mencakup elemen-elemen musik sebagai berikut; lirik, melodi, ritme, dan harmoni serta penyusunan struktur lagu secara variatif dalam aransemen.

b. Tujuan

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

c. Petunjuk Teknis

- 1) Tema lagu ditetapkan oleh panitia penyelenggara sesuai dengan tema umum FLS3N Tahun 2026, yaitu; ***“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”***.
- 2) Peserta bertanggung jawab atas originalitas lagu ciptaanya (lirik dan melodi) dan lagu belum pernah diikuti sertakan dalam Festival/Lomba Cipta/Kompetisi Lagu yang lain serta belum pernah dipublikasikan.
- 3) Peserta bebas memilih 1 (satu) buah puisi untuk dijadikan lirik dalam karya cipta karya lagu.
- 4) Saat proses penciptaan karya lagu, peserta **TIDAK DIPERKENANKAN** menambah dan merubah kata-kata dalam puisi yang dipilih.
- 5) Jumlah bait **BOLEH** berbeda dengan jumlah bait yang terdapat pada puisi. Peserta dapat dengan leluasa menentukan setiap bait puisi yang akan digunakan sesuai interpretasi masing-masing peserta terhadap makna puisi yang dipilih, sehingga jumlah bait pada karya lagu **DAPAT BERBEDA** dengan jumlah bait pada puisi yang digunakan.
- 6) Peserta **BOLEH** mengulang-ulang kata atau kalimat tertentu di dalam puisi untuk penegasan terhadap makna lagu, membentuk chorus dan refrain, atau menciptakan hook.

- 7) Judul karya lagu WAJIB MENGIKUTI judul puisi yang dipilih peserta.
 - 8) Karya Cipta Lagu menggunakan struktur lagu yang lazim sesuai kaidah ilmu bentuk Analisa Musik, yaitu: Intro, Verse, Chorus, Coda atau Outro, atau menggunakan bagan A, B, C, dst. Peserta boleh menambahkan pengembangan struktur ke dalam aransemenya dengan menggunakan Pre Chorus, Interlude, dan Bridge.
 - 9) Genre, aransemen, dan tempo dapat secara bebas digunakan, baik dimainkan secara solo, diiringi satu pemain musik, diiringi band, atau berkelompok dengan format yang inovatif.
 - 10) Durasi karya lagu minimal 3 menit dan maksimal 4 menit 30 detik, dengan batas toleransi 20 detik.
 - 11) Peserta atau lagu karya cipta yang diikuti dalam lomba adalah atas nama perorangan bukan kelompok.
 - 12) Lagu harus merupakan karya asli (original) yang baru diciptakan dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba cipta lagu atau lomba sejenis sebelumnya.
 - 13) Peserta wajib menuliskan dan menyerahkan partitur notasi karya lagu (not balok ataupun angka), deskripsi lagu, dan deskripsi singkat proses penciptaan dalam bentuk .pdf dengan ukuran file tidak lebih dari 5MB, serta mengisi surat pernyataan orisinalitas lagu di atas materai Rp.10.000.- yang ditandatangani oleh peserta dan ditandatangani oleh kepala sekolah (format terlampir).
 - 14) Materi karya Cipta Lagu berupa video, audio, naskah dan partitur akan diarsipkan serta menjadi hak milik Pusat Prestasi Nasional tanpa menghilangkan hak cipta dari peserta dan pencipta puisi.
 - 15) Panitia tidak menyediakan perlengkapan atau alat musik di tempat lomba.
 - 16) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.
- d. Tata Tertib
- 1) Peserta mengenakan kostum seragam OSIS saat lomba.
 - 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut tampil.
 - 3) Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang tampil.
 - 4) Peserta hanya boleh keluar masuk ruang lomba pada saat jeda antarpentampil.

- 5) Peserta yang belum mendapat giliran menyanyi dilarang bersorak atau bersuara keras pada saat peserta sedang tampil.
- 6) Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- 7) Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut-turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- 8) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.
- 9) Lampiran puisi untuk cipta lagu bisa diakses di pedoman FLS3N SMA/MA/SMK tingkat Nasional tahun 2026.

e. Kriteria Penilaian

Lomba cipta lagu berdasarkan 5 (lima) kriteria di bawah ini:

NO	INDIKATOR	BOBOT	DESKRIPSI PENILAIAN
1.	Ide dan Orisinalitas Karya	20%	Keaslian ide, relevansi tema dan kekuatan pesan lagu.
2.	Proses Penciptaan	30%	Tahapan kreatif, konsistensi proses dan refleksi penciptaan.
3.	Kualitas Musikal	25%	Melodi, harmoni, struktur lagu, keterpaduan lirik, instrumentasi dan teknik kompositorik.
4.	Keunikan	10%	Penggunaan idiom musik Tradisi Indonesia (memunculkan ke-khas-an daerah).
5.	Wawancara	15%	Kemampuan mempertanggung jawabkan proses penciptaan karya di hadapan dewan juri.

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 69 = Kurang (belum memenuhi kriteria, perlu perbaikan mendasar)
- 2) Point 70 – 79 = Cukup (memenuhi kriteria minimum, perlu pembinaan lanjutan)
- 3) Point 80 – 89 = Baik (memenuhi kriteria dengan kualitas baik)
- 4) Point 90 – 99 = Sangat Baik (melampaui kriteria, sangat unggul)

Lampiran : Surat Pernyataan Orisinalitas Lagu

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS LAGU

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Asal Sekolah :

Kabupaten :

Menyatakan bahwa karya lagu yang saya ciptakan benar-benar karya asli buatan saya. Apabila karya tersebut terbukti merupakan karya dari orang lain, maka saya siap untuk bertanggungjawab dan dikenakan sanksi yaitu didiskualifikasi dari perlombaan. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Terimakasih.

.....,2026

Peserta Lomba

Kepala Sekolah

.....

.....

3. CIPTA PUISI

a. Pengertian

Cipta puisi adalah seni mengungkapkan perasaan dan gagasan secara tertulis dalam bentuk puisi berbahasa Indonesia. Lomba ini bertujuan mengoptimalkan kemahiran dan kepekaan bahasa serta merangsang imajinasi murid melalui penulisan puisi.

b. Tujuan

Mengekspresikan talenta murid secara optimal melalui cipta puisi sebagai manifestasi dari kecintaan dan kebanggaan mereka terhadap sastra dan memberikan wadah bagi murid untuk mengasah kemampuan dalam bidang cipta puisi.

c. Petunjuk Teknis

- 1) Puisi merupakan hasil karya peserta sendiri, bukan jiplakan/salinan, tiruan, terjemahan/saduran, atau hasil kerja mesin Artificial Intelligence (AI).
- 2) Isi puisi disesuaikan dengan tema FLS3N 2026: ***“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya.”***
- 3) Puisi belum pernah dipublikasikan di media apa pun dan mana pun.
- 4) Puisi tidak mengandung unsur pornografi, SARA, dan bias gender.
- 5) Puisi ditulis tangan di atas kertas putih dengan tinta hitam dan huruf yang jelas, rapi, dan terbaca dalam bahasa Indonesia yang sesuai dengan laras bahasa puisi.
- 6) Panjang puisi antara 1-3 halaman (maksimal 30 baris/larik). Kertas folio disediakan oleh panitia.
- 7) Puisi harus diberi judul dengan HURUF KAPITAL dan di bawah judul dituliskan nama penciptanya yang pada setiap huruf awal kata nama tersebut digunakan huruf kapital.
Contoh :
DESA SURGAWI
Bejo Tulus Wilujeng
- 8) Waktu mencipta karya puisi selama 4 jam.
- 9) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum seragam OSIS saat lomba.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer perlombaan.
- 3) Pada saat lomba, HP atau alat komunikasi lainnya dan tas yang dibawa peserta dikumpulkan/diserahkan kepada panitia.
- 4) Selama lomba berlangsung peserta harus tertib (tidak keluar- masuk ruangan tanpa seizin panitia).
- 5) Peserta diizinkan meninggalkan tempat lomba apabila sudah menyelesaikan penulisan puisi tanpa harus menunggu waktu berakhirnya lomba.
- 6) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Kriteria Penilaian

Lomba cipta puisi berdasarkan 3 (tiga) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1	Kesesuaian/keselarasan isi dengan tema	20%	Isi puisi sudah sesuai/selaras dengan tema FLS3N 2026
2	Originalitas, kreativitas dan kesegaran bahasa	60%	puisi peserta asli, bukan jiplakan/salinan, bukan tiruan dari puisi lain, bukan terjemahan/saduran, atau hasil dari <i>Artificial Inteliegence</i> ; gaya bahasa (diksi, metafor, dan peranti puisi lain) sudah digunakan secara tepat; sudah ada kebaruan (tidak klise)
3	Keutuhan	20%	hubungan antarkata, antarlarik, dan bait secara keseluruhan erat sehingga secara keseluruhan puisi utuh

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Poin 55 – 60 = Kurang (tidak sesuai dan ke depan perlu perbaikan)
- 2) Poin 65 – 70 = Cukup (cukup baik, namun perlu pembinaan lanjutan)
- 3) Poin 85– 90 = Baik (baik dan masih perlu pembinaan lanjutan untuk mencapai kesempurnaan)
- 4) Poin 95 – 100 = Sangat Baik (sempurna)

4. DESAIN POSTER

a. Pengertian

Poster dalam lomba FLS3N adalah media komunikasi visual untuk kampanye sosial, yang bersifat persuasif dan artistik, digunakan untuk menyampaikan pesan atau ajakan kepada khalayak sasaran dalam konteks sosial, budaya, dan pendidikan. Poster dirancang untuk ditampilkan di ruang publik, sehingga harus mampu menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara cepat dan jelas.

b. Tujuan

- 1) Meningkatkan apresiasi murid dalam memahami medium poster sebagai sarana komunikasi dan persuasi publik.
- 2) Meningkatkan kemampuan murid dalam menyampaikan gagasan, daya nalar kritis melalui bahasa visual dan verbal yang persuasif dan estetik dalam menyampaikan pesan sosial.
- 3) Meningkatkan kemampuan kreatif dan ketrampilan teknis dalam membuat Desain Poster.
- 4) Memperkuat jati diri generasi muda dalam konteks kebangsaan melalui pemahaman dan penerapan medium komunikasi visual berwawasan ke Indonesiaan.

c. Petunjuk Teknis

- 1) Tema poster yaitu ***“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”***. Fokus utama penggalan nilai karakter dari tema tersebut difokuskan pada perlindungan diri, kepedulian terhadap sesama, tanggung jawab, dan keberanian bersikap, khususnya melalui ajakan edukatif untuk ***“Menciptakan Ruang Bermain Digital yang Aman bagi Remaja”***.
- 2) Peserta wajib menghasilkan karya desain poster yang orisinal (tidak plagiat), baru, dan dibuat khusus untuk keperluan lomba FLS3N pada tahun pelaksanaan. Karya yang diikutsertakan bukan merupakan karya yang pernah dilombakan, dipublikasikan, atau digunakan pada kegiatan atau kompetisi lain.
- 3) Digitalisasi karya poster dapat menggunakan berbagai aplikasi atau perangkat lunak desain grafis, seperti Inkscape, Sketch, CorelDRAW, Adobe Illustrator, atau Adobe Photoshop, dll. Peserta tidak diperkenankan mendesain melalui aplikasi/platform daring berbasis template dan automasi, seperti Canva, maupun

- tidak diperkenankan generate (menghasilkan/membuat) dari fasilitas/fitur berbasis kecerdasan buatan/akal imitasi (Artificial Intelligence /AI) pada aplikasi apa pun.
- 4) Peserta WAJIB membawa/menggunakan laptop/komputer pendukung untuk mengeksport/mengonversi format file luaran karya final yang ditetapkan tanpa mengurangi kualitas dan resolusi karya (sebagai contoh, karya desain poster yang dikumpulkan adalah format PDF), jika perangkat tablet gambar (graphic tablet) atau smartphone (sebagai perangkat mendesain) yang dibawa peserta tidak memungkinkan untuk mengeksport dalam format file tersebut.
 - 5) Peserta menyiapkan kebutuhan perlengkapan dan peralatan secara mandiri sesuai dengan kebutuhannya, seperti laptop, Drawing Pad, Mouse, dan Aplikasi.
 - 6) Waktu berkarya maksimal 5 jam (300 menit).
 - 7) Pengerjaan Karya poster dibuat dari awal (0%) hingga akhir sepenuhnya dilakukan secara langsung di hari pelaksanaan lomba, tidak dibuat sebelumnya.
 - 8) Saat lomba, pengerjaan karya poster dari awal hingga akhir (menerjemahkan *brief*, mencari ide, membuat sketsa, digitalisasi di komputer, hingga finalisasi) sepenuhnya dilakukan sendiri oleh peserta, tanpa dibantu oleh pihak lain.
 - 9) Pengerjaan karya poster dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan dengan sepengetahuan panitia lomba.
 - 10) Semua aset visual yang digunakan, baik desain, layout, sketsa, gambar, foto, dan lain-lain. harus karya original yang dibuat sendiri, bukan aset siap pakai (clipart/mockup/photo stock/image stock, dan lain-lain) yang dibuat oleh pihak lain.
 - 11) Teknik visualisasi tidak diperkenankan menggunakan teknik manual/konvensional, hasil akhir poster sepenuhnya menggunakan teknik digital dengan komputer, kecuali untuk membuat sketsa.
 - 12) Hasil karya desain poster, format PDF berkualitas tinggi (HD file), ukuran A2 (42 x 59.4 cm), posisi vertikal (portrait), dengan ukuran file minimal 5 MB dan maksimal 10 MB.
 - 13) Konsep karya diketik dengan huruf (font) Arial, ukuran huruf 12 point, 1 spasi, dan maksimal 500 kata dalam format PDF, maksimal 1 MB.
 - 14) Nama file harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: DESAIN POSTER_Angelica_ SMAN 2 Pasuruan_Kota Pasuruan_Jawa Timur)
 - 15) Peserta wajib mencantumkan logo resmi Kemdikdasmen di dalam poster.
 - 16) Foto/screen capture high resolution proses digitalisasi di aplikasi/software

- 17) Konsep karya diketik dengan jenis huruf times new roman, ukuran font 12pt, 1 spasi, dan maksimal 500 kata dalam format pdf diunggah ke laman seleksi FLS3N;
- 18) Hasil karya poster tingkat propinsi milik peserta, dalam format high resolution.
- 19) Surat pernyataan keaslian karya yang sudah diisi dan ditandatangani oleh peserta.
- 20) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum seragam OSIS saat lomba.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer perlombaan.
- 3) Peserta wajib mengisi daftar hadir yang disediakan oleh panitia
- 4) Peserta dilarang meminta bantuan kepada guru pembina maupun pendamping lainnya saat lomba.
- 5) Peserta dilarang meminjam perlengkapan atau peralatan lomba kepada peserta lain.
- 6) Peserta wajib menjaga ketertiban dan kebersihan saat lomba.
- 7) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjagaketertiban lomba.
- 8) Peserta yang datang terlambat tidak diberikan kompensasi waktu tambahan.
- 9) Apabila terdapat bukti pelanggaran ketentuan ini, karya akan didiskualifikasi.
- 10) Saat lomba berlangsung, peserta yang memerlukan penjelasan dapat bertanya kepada panitia lomba.
- 11) Keterlambatan penyerahan karya dapat mempengaruhi penilaian.
- 12) Apabila ada ketentuan lain bersifat teknis dan hal yang belum diatur dalam pedoman ini akan diberitahukan kemudian.
- 13) Seluruh hasil karya menjadi hak milik panitia.

e. Kriteria Penilaian

Lomba desain poster dinilai berdasarkan tiga (tiga) kriteria di bawah ini:

NO	BOBOT	INDIKATOR	RINCIAN KRITERIA	DESKRIPSI
1.	30%	<i>Form</i> (bentuk visual & kualitas desain)	Komposisi & tata letak	Keseimbangan dan keteraturan penempatan elemen visual (gambar, teks, warna, ruang kosong) sehingga membentuk struktur poster yang jelas dan tidak membingungkan.
			Hierarki visual & keterbacaan	Kejelasan urutan baca dan fokus visual melalui pengaturan ukuran, kontras, posisi elemen, serta keterbacaan teks dalam konteks poster yang dipasang di ruang publik.
			Kualitas visual & teknik	Ketajaman visual, kebersihan karya, ketepatan resolusi, serta penguasaan teknik dasar desain (warna, tipografi, ilustrasi atau foto) yang menunjukkan keterampilan peserta.
2.	30%	Konten (pesan & komunikasi)	Kejelasan pesan utama/ efektivitas komunikasi	Pesan inti poster mudah dipahami dalam waktu singkat dan tidak menimbulkan ambiguitas bagi khalayak sasaran (audiens target).
			Gagasan visual & strategi komunikasi	Kualitas pengolahan ide melalui pendekatan visual seperti metafora, simbolisasi, analogi, atau narasi visual yang relevan dan bermakna.
			Kebaruan ide	Tingkat kebaruan sudut pandang, ide, atau pendekatan visual yang membedakan karya dari poster umum atau yang sudah ada atau yang sering digunakan.
			Keterpaduan visual & verbal	Kesesuaian dan saling penguatan antara elemen visual dan teks dalam menyampaikan pesan poster.
			Daya persuasi & relevansi pesan	Kemampuan poster memengaruhi sikap atau pemikiran audiens secara persuasif, komunikatif, dan relevan dengan persoalan lomba.

3.	40%	Konteks (konteks, etika, & kebaruan gagasan)	Kesesuaian tema & persoalan	Tingkat keselarasan karya dengan tema, tujuan lomba, dan sasaran audiens sebagaimana ditetapkan dalam <i>panduan</i> .
			Kepekaan sosial & etika	Kepatuhan terhadap norma sosial dan etika komunikasi publik; tidak menyinggung unsur SARA, pornografi, kekerasan, atau konten yang berpotensi merugikan masyarakat.
			Orisinalitas & kepatuhan aturan	Karya merupakan hasil pemikiran dan pengerjaan mandiri, tidak meniru karya lain, tidak menggunakan aset siap pakai, <i>template</i> , atau fasilitas AI.
			Dampak & kelayakan publikasi	Potensi dampak positif karya serta kelayakan poster untuk ditampilkan di ruang publik atau media kampanye sosial.

Interval penilaian:

- 1) 90–100 (Sangat Baik): sangat kuat, utuh, dan menunjukkan keunggulan yang menonjol.
- 2) 80–85 (Baik): memenuhi kriteria dengan baik, menunjukkan kualitas dan potensi berkembang.
- 3) 70–75 (Cukup): memenuhi kriteria dasar, masih memerlukan pembinaan lanjutan.
- 4) 60–65 (Kurang): belum memenuhi sebagian kriteria, perlu perbaikan mendasar.
- 5) Di bawah 60: berkas karya tidak dikumpulkan atau tidak lengkap sesuai ketentuan.

5. FOTOGRAFI

a. Pengertian

Fotografi adalah seni atau aktivitas mengambil gambar menggunakan kamera untuk menghasilkan karya seni. Fotografi bisa dinikmati oleh diri sendiri atau publik. Kata fotografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu "photos" yang berarti cahaya dan "graphos" yang berarti menulis atau melukis. Fotografi dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan atau ide kepada pemirsa. Fotografi juga dapat berfungsi sebagai alat komunikasi berbasis visual.

b. Tujuan

Mengembangkan bakat dan minat murid dalam bidang seni fotografi, sekaligus meningkatkan kreativitas dan kemampuan mereka dalam mengekspresikan diri melalui media fotografi. Lomba ini juga bertujuan untuk menjaring murid-siswi berprestasi dan mempersiapkan mereka untuk berkompetisi di tingkat nasional.

c. Petunjuk Teknis

- 1) Karya foto adalah karya sendiri yang terbaru, dengan Tema Utama: ***"Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya"***. Sub tema yaitu: ***"Rekam Jejak Budaya Setempat"***.
- 2) Contoh materi fotografi yang masuk dalam tema:
 - a) Individu yang sedang melakukan kegiatan budaya dalam kehidupan kesehariannya.
 - b) Kelompok kegiatan masyarakat seni dan budaya setempat.
 - c) Potensi alam dan lingkungan, tempat bersejarah.
 - d) Hasil karya khas daerah (kuliner, kriya, wastra).
 - e) Kebiasaan unik, ritual adat maupun upacara setempat.
- 3) Boleh menggunakan semua jenis kamera digital (DSLR, Mirrorless, Smartphone), foto berwarna.
- 4) Karya foto adalah karya fotografi dengan pendekatan narasi foto: Photo Story, didalamnya terdapat unsur-unsur pendekatan memotret dengan acuan EDFAT (Entire, Detail, Frame, Angle dan Time).
- 5) Jumlah foto dalam Photo Story berjumlah 9 foto dengan susunan tata letak sesuai format Instagram.

- 6) Setiap peserta harus mengunggah karya Photo Story di media sosial Instagram milik peserta.
- 7) Photo Story dilengkapi dengan takarir (*caption*) yang berisi data 5W+1H (what, who, why, when, where, how), jumlah kata kurang-lebih 150 kata mencantumkan hastag #FLS3N2026FG.
- 8) Karya photo story ditayangkan selama periode lomba dan akun tidak dikunci.
- 9) Karya foto hanya boleh menggunakan editing retouch terbatas (*cropping, exposure, color balance dan burning/dodging*).
- 10) Peserta membawa dan mempresentasikan hasil karya selama 10 menit dalam bentuk:
 - a) Hasil cetak dari tangkapan layar (*screenshot*) dari tampilan akun Instagram berisi 9 (sembilan) foto dicetak diatas kertas foto (atau media cetak yang tersedia) dengan ukuran A3 sebanyak 1 (satu copy)
 - b) Tulisan takarir (*caption*)
 - c) File power point di dalam *flashdisk* serta *print out* ppt (hvs) untuk presentasi.
 - d) Hasil karya fotografi dipresentasikan ditempat yang disediakan oleh panitia.
 - e) Presentasi tidak mempengaruhi hasil penilaian.
 - f) Pada bagian belakang cetakan foto dicantumkan identitas:

NAMA	:
SEKOLAH	:
PROVINSI	:
CABANG LOMBA	: FOTOGRAFI FLS3N-DIKMEN 2026

g) Contoh format pengiriman karya hard copy



Screenshot dari instagram peserta cetak pada Kertas ukuran A3

- 11) Karya foto harus orisinal bukan karya orang lain atau mengambil dari sumber tertentu, dengan menyertakan surat keterangan keaslian karya.
- 12) Karya foto hanya boleh menggunakan editing retouch terbatas (cropping, exposure, color balance dan burning/dodging).
- 13) Sangkut paut administrasi atau permasalahan dengan pihak lain (lokasi, model, obyek lain) menjadi tanggung jawab peserta lomba.
- 14) Karya foto tidak boleh mengandung unsur pornografi, kekerasan dan provokasi SARA.
- 15) Mengirimkan link Instagram yang berisi karya lomba ke panitia lomba FLS3N 2026.
- 16) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum seragam OSIS saat lomba.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut.
- 3) Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba.
- 4) Peserta yang belum mendapat giliran dilarang bersorak atau bersuara keras.
- 5) Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- 6) Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut-turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- 7) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Kriteria Penilaian

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

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Ide cerita	30 %	Keunikan, orisinalitas, dan kekuatan pesan yang disampaikan dalam cerita
2.	Komposisi Foto	30 %	Kualitas komposisi foto, pencahayaan, dan sudut pengambilan gambar.
3.	Alur Cerita	25%	Kemampuan menghubungkan setiap foto menjadi sebuah narasi yang logis dan menarik
4.	Teknik Pemotretan	15%	Kualitas teknis foto, seperti fokus, eksposur, dan warna.

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan).
- 2) Point 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain).
- 3) Point 80– 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan).
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya: sangat sempurna).

6. INSTRUMEN SOLO GITAR

a. Pengertian

Gitar solo adalah penyajian sebuah karya musik dengan menggunakan alat musik gitar akustik nilon (klasik) atau akustik steel (*folk*) secara solo. Musik yang dihasilkan hanya bersumber dari gitar, baik dari dawai ataupun bagian-bagian lain gitar. Menghasilkan musik utuh berupa melodi, iringan (*accompaniment*), memadukan keterampilan teknis, pengetahuan aransemen musik, serta cara penyajian. Instrumen gitar selain dimainkan secara solo, juga bisa didayagunakan sebagai alat bantu untuk Pendidikan di sekolah (mengiringi paduan suara, ansambel dan proses pembelajaran).

b. Tujuan

- 1) Memberi kesempatan murid menjadi kreatif dalam seni penciptaan dan pertunjukan musik.
- 2) Memasyarakatkan lagu-lagu daerah Indonesia kepada murid melalui permainan gitar solo.
- 3) Menumbuhkan rasa cinta dan bangga pada kekayaan budaya bangsa.
- 4) Mengembangkan potensi talenta seni bermain gitar solo agar mampu menjadi gitaris profesional di tingkat nasional dan dunia.
- 5) Mengekspresikan talenta murid secara optimal melalui seni dan memberikan wadah bagi murid untuk mengasah kemampuan dalam bidang memainkan instrument gitar solo.

c. Petunjuk Teknis

- 1) Peserta memainkan 1 karya aransemen gitar solo dari lagu daerah (boleh lagu dari daerah lainnya).
- 2) Durasi aransemen lagu daerah 3-5 menit. Tidak perlu perkenalan.
- 3) Aransemen boleh menggunakan tala (*stem/tuning*) standar dan/atau tala alternatif, *capo*, *slide bar*, dan *fingerpick*.
- 4) Peserta membawa gitar akustik (string atau nylon) dan properti sendiri.
- 5) Peserta boleh menggunakan alat bantu yang memudahkan posisi bermain, seperti footstool, tali gitar/strap, atau gitar support.
- 6) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum pakaian bebas dan sopan.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut tampil.
- 3) Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang tampil.
- 4) Peserta hanya boleh keluar masuk ruang lomba pada saat jeda antar penampilan.
- 5) Peserta yang belum mendapat giliran bermain dilarang bersorak atau bersuara keras pada saat peserta sedang tampil.
- 6) Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- 7) Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut-turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- 8) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Kriteria Penilaian

Lomba instrumen solo gitar dinilai berdasarkan 4 (empat) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Teknik	30 %	Presisi tala/stem, akurasi penjarian dan petikan, kualitas tone/bunyi, kelancaran penyajian, tingkat kesulitan karya.
2.	Musikalitas	40 %	Pengaturan dinamika, tempo, artikulasi, frasa, ekspresi, pengetahuan dan wawasan tentang musik
3.	Aransemen	20 %	Kreativitas pengolahan melodi, ritme, harmoni (ragam chord, progresi chord, bas) serta timbre. Keselarasan hasil aransemen dengan karakter/makna lagu
4.	Penampilan	10 %	Kualitas artistik penyajian pertunjukan (<i>showmanship</i>), ekspresi dan penghayatan g wajah dan gerak

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Poin 60 – 65 = Kurang (perlu perbaikan kedepan)
- 2) Poin 70 – 75 = Cukup (cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan).
- 3) Poin 80 – 85 = Baik (baik dan perlu pembinaan lanjutan)
- 4) Poin 90 – 95 = Sangat Baik (sangat baik)

7. MENYANYI SOLO PUTRA

a. Pengertian

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

b. Tujuan

Melalui menyanyi solo, murid mengembangkan potensi diri dalam upaya memantapkan rasa bangga indonesia menjadi pribadi unggul yang merdeka berprestasi.

c. Petunjuk Teknis

- 1) Peserta menyanyikan 1 lagu pilihan yang disediakan dari juknis.
- 2) Materi lagu pilihan putra:
 - a) Bukan Dia Tapi Aku – Judika
 - b) Cukup Sudah – Glenn Fredly
- 3) Peserta **WAJIB** menggunakan musik pengiring (*minus one*) sesuai lagu pilihan yang dapat diunduh dari laman : <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id> pada ajang talenta jenjangSMA/MA/SMK.
- 4) Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan atau diturunkan $\frac{1}{2}$ (*semitone*) - 1 (*tone*), contoh nada dasar C dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada artinya nada dasar berubah menjadi Cis.
- 5) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum panggung yang mengandung unsur tradisional dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut tampil.
- 3) Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang tampil.
- 4) Peserta hanya boleh keluar masuk ruang lomba pada saat jeda antar penampil.
- 5) Peserta yang belum mendapat giliran tampil dilarang bersorak atau bersuara keras pada saat peserta sedang tampil.

- 6) Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- 7) Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut-turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- 8) Peserta dianjurkan untuk memberi hormat sewajarnya kepada dewan juri sebelum dan sesudah menyanyi.
- 9) Pada saat tampil, peserta tidak diperkenankan mengganti nada dasar yang sudah dipilih, kecuali atas alasan kesehatan.
- 10) Peserta diperkenankan mengulang dari awal hanya jika: ada permintaan dari dewan juri dan terjadi kesalahan teknis.
- 11) Peserta diperkenankan membawa supporter/pendukung yang wajib mengikuti tata tertib penonton.
- 12) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Kriteria Penilaian

Lomba menyanyi solo dinilai berdasarkan 4 (empat) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
----	--------------------	-------	--------

1.	Materi Suara	20 %	Ketepatan nada dari awal hingga akhir, kualitas nada tinggi dan nada rendah, dan kualitas kejernihan suara/bersih.
2.	Teknik Vokal	30 %	Penggunaan register vokal yang menyeluruh, pernapasan, artikulasi (pengucapan), irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksentekanan lagu, memulai dan mengakhiri lagu.
3.	Penghayatan/ Interpretasi	40 %	Ketepatan tempo, kesesuaian syair dengan dinamika, penjiwaan lagu, dan pemahaman isi lirik lagu.
4.	Penampilan	10%	Sikap panggung (percaya diri, interaksi dengan audiensi, dan gerakan yang mendukung), kostum (kesesuaian busana dengan lagu yang dibawakan), kehadiran panggung (karisma dan daya tarik selama tampil)

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- 2) Point 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain lain)
- 3) Point 80 – 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)

8. MENYANYI SOLO PUTRI

a. Pengertian

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

b. Tujuan

Melalui menyanyi solo, murid mengembangkan potensi diri dalam upaya memantapkan rasa bangga indonesia menjadi pribadi unggul yang merdeka berprestasi.

c. Petunjuk Teknis

- 1) Peserta menyanyikan 1 lagu pilihan yang disediakan dari juknis.
- 2) Materi lagu pilihan putri:
 - a) Sang Dewi – Lyodra (penulis lagu: Andi Rianto)
 - b) Tak Segampang Itu – Anggi Marito (penulis lagu: Mario G. Klau)
- 3) Peserta **WAJIB** menggunakan musik pengiring (*minus one*) sesuai lagu pilihan yang dapat diunduh dari laman : <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id> pada ajang talenta jenjangSMA/MA/SMK.
- 4) Peserta dapat menyanyikan lagu dengan nada dasar standar dan dapat dinaikkan atau diturunkan $\frac{1}{2}$ (*semitone*) - 1 (*tone*), contoh nada dasar C dinaikkan $\frac{1}{2}$ nada artinya nada dasar berubah menjadi Cis.
- 5) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum panggung yang mengandung unsur tradisional dengan memperhatikan unsur kenyamanan, etika dan kesopanan.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut tampil.
- 3) Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang tampil.
- 4) Peserta hanya boleh keluar masuk ruang lomba pada saat jeda antar penampil.
- 5) Peserta yang belum mendapat giliran tampil dilarang bersorak atau bersuara keras pada saat peserta sedang tampil.

- 6) Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- 7) Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut-turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- 8) Peserta dianjurkan untuk memberi hormat sewajarnya kepada dewan juri sebelum dan sesudah menyanyi.
- 9) Pada saat tampil, peserta tidak diperkenankan mengganti nada dasar yang sudah dipilih, kecuali atas alasan kesehatan.
- 10) Peserta diperkenankan mengulang dari awal hanya jika: ada permintaan dari dewan juri dan terjadi kesalahan teknis.
- 11) Peserta diperkenankan membawa supporter/pendukung yang wajib mengikuti tata tertib penonton.
- 12) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Kriteria Penilaian

Lomba menyanyi solo dinilai berdasarkan 4 (empat) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Materi Suara	20 %	Ketepatan nada dari awal hingga akhir, kualitas nada tinggi dan nada rendah, dan kualitas kejernihan suara/bersih.
2.	Teknik Vokal	30 %	Penggunaan register vokal yang menyeluruh, pernapasan, artikulasi (pengucapan), irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksent/tekanan lagu, memulai dan mengakhiri lagu.
3.	Penghayatan/ Interpretasi	40 %	Ketepatan tempo, kesesuaian syair dengan dinamika, penjiwaan lagu, dan pemahaman isi lirik lagu.
4.	Penampilan	10%	Sikap panggung (percaya diri, interaksi dengan audiensi, dan gerakan yang mendukung), kostum (kesesuaian busana dengan lagu yang dibawakan), kehadiran panggung (karisma dan daya tarik selama tampil)

Interval penilaian pada setiap indikator :

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- 2) Point 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain lain)
- 3) Point 80 – 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)

9. JURNALISTIK

a. Pengertian

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

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

b. Tujuan

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

c. Petunjuk Teknis

- 1) Tema utama yaitu ***“Menumbuhkan Karakter Bangsa Melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”***
- 2) Sub tema yaitu ***“Seni Memperkuat Karakter”***. Para peserta dapat menulis artikel feature menangkap berbagai kisah inspiratif yang ada di sekitar mereka yang menggambarkan berbagai upaya dalam menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.
- 3) Alat dan perlengkapan (komputer) disediakan panitia.
- 4) Bentuk tulisan: Artikel Feature.
- 5) Artikel dibuat/ditulis pada perangkat komputer yang disiapkan oleh panitia. Artikel yang disertakan dalam lomba belum pernah atau tidak sedang diikutsertakan dalam lomba apapun.
- 6) Bukan karya plagiarisme (penjiplakan yang melanggar hak cipta) dan murni dihasilkan murid tanpa bantuan pihak manapun, termasuk teknologi kecerdasan buatan (AL, Chat Gpt, dan sejenisnya).

- 7) Karya jurnalistik dihasilkan tidak boleh menyinggung SARA, unsur pornografi, bias gender, dan kepentingan politik/golongan tertentu.
- 8) Tulisan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, dengan jumlah maksimal 8.000 karakter dengan spasi, rata kiri, font Times News Roman 12 pt, jarak paragraf 1,5 pt.
- 9) Jika bagian narasi menggunakan bahasa daerah/ asing, penulisan mengikuti panduan dari PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).
- 10) Karya *feature* harus menyertakan Judul, Foto Hasil Liputan lengkap dengan takarir (*caption*) dan disimpan dalam satu *file* dalam bentuk PDF. Untuk foto hasil liputan bersifat opsional.
- 11) Peserta hanya boleh mengirimkan satu naskah artikel pada saat babak penyisihan di tingkat kabupaten/kota.
- 12) Waktu mengerjakan tulisan maksimal 4 jam (480).
- 13) Ukuran kertas A4. Huruf Times New Roman dengan Font 12. Spasi 1,5. Rata kanan-kiri (justify)
- 14) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum seragam OSIS saat lomba.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer perlombaan.
- 3) Peserta wajib mengisi daftar hadir yang disediakan oleh panitia.
- 4) Peserta harus memakai perlengkapan kerja sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan.
- 5) Peserta yang datang terlambat tidak diberikan kompensasi waktu tambahan.
- 6) Peserta dilarang meminta bantuan kepada guru pembina maupun pendamping lainnya saat lomba.
- 7) Peserta dilarang meminjam perlengkapan atau peralatan lomba kepada peserta lain.
- 8) Peserta wajib menjaga ketertiban dan kebersihan saat lomba.
- 9) Apabila terdapat bukti pelanggaran ketentuan ini, karya akan didiskualifikasi.
- 10) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Kriteria Penilaian

Lomba jurnalistik dinilai berdasarkan 3 (tiga) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Konten/Substantif	50%	<ul style="list-style-type: none"> - Mendukung implementasi kebijakan dan program Kemendikbud yang sesuai dengan tema lomba. - Memenuhi fungsi edukasi dan informasi, menginspirasi, dan mencerahkan. - Menyuguhkan ide dan fakta yang dipandang memiliki arti penting bagi masyarakat. - Tulisan asli (otentik/orisinal) dan actual. - Mengandung unsur human interest dan unik (kearifan lokal).
2.	Kaidah Jurnalistik	25%	<ul style="list-style-type: none"> - Memenuhi ketentuan aspek jurnalistik - Angle tajam dan menarik - Memiliki kedalaman berita - Faktor kesulitan dalam penyusunan
3.	Segi Kebahasaan	25%	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan kaidah bahasa - Diksi/pemilihan kata

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Poin 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan).
- 2) Poin 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain).
- 3) Poin 80– 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan).
- 4) Poin 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya: sangat sempurna).

10. KRIYA

a. Pengertian

Kriya yang berasal dari bahasa Sanskerta, artinya kegiatan menghasilkan karya dengan tangan atau menggunakan alat bantu, yang memerlukan keterampilan dan ketekunan, serta mempertimbangkan aspek estetika dan fungsional.

Secara spesifik kriya merupakan karya buatan tangan (handmade) yang memiliki karakter, nilai, estetika, gagasan (konsep), fungsi, bentuk, dan gaya yang dibuat dengan tingkat craftsmanship yang tinggi dan dalam jumlah yang terbatas. Karya kriya dapat dibuat dengan menggunakan berbagai jenis material.

b. Tujuan

Pada ajang FLS3N tingkat SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat ini proses pembuatan karya kriya menekankan pada nilai edukasi, bagaimana peserta melakukan observasi terhadap karya yang akan dikerjakan, mulai dari pemahaman material, keterampilan, dan pemanfaatan nilai tradisi kedaerahan sebagai kekayaan budaya Indonesia sehingga dapat menghasilkan karya yang unik dan berkarakter.

c. Petunjuk Teknis

1) Materi lomba tahun ini berupa pengembangan produk interior.

Definisi produk interior adalah segala macam karya dekoratif yang digunakan untuk mengisi, menghias, dan mempercantik bagian dalam sebuah bangunan atau ruangan, dengan tujuan menciptakan suasana. Produk interior dapat berupa furnitur, pajangan dinding, lampu meja, hingga berbagai aksesoris yang dapat mendukung konsep sebuah ruangan.

2) Pembuatan karya dikerjakan dalam waktu maksimal 8 jam

(semua dibuat di lokasi lomba mulai dari 0%).

3) Peserta diberi kebebasan dalam memilih material. Upayakan memilih material yang unik dan memiliki karakter yang sesuai dengan karya yang akan dibuat.

4) Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya **wajib mengenakan perlengkapan yang sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan kerja** (masker, sarung tangan, kacamata, dsb.)

5) Masing – masing **peserta yang membutuhkan aliran listrik, diwajibkan membawa stop kontak atau kabel roll sendiri.**

- 6) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta bekerja dengan mengenakan baju olahraga bebas.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer perlombaan.
- 3) Peserta wajib mengisi daftar hadir yang disediakan oleh panitia.
- 4) Peserta harus memakai perlengkapan kerja sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan.
- 5) Peserta yang datang terlambat tidak diberikan kompensasi waktu tambahan.
- 6) Peserta dilarang meminta bantuan kepada guru pembina maupun pendamping lainnya saat lomba.
- 7) Peserta dilarang meminjam perlengkapan atau peralatan lomba kepada peserta lain.
- 8) Peserta wajib menjaga ketertiban dan kebersihan saat lomba.
- 9) Apabila terdapat bukti pelanggaran ketentuan ini, karya akan didiskualifikasi.

e. Kriteria Penilaian

Lomba kriya dinilai berdasarkan 5 (lima) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Estetika	30%	Memiliki karakter dan keindahan bentuk
2.	Keterampilan	25%	Memperlihatkan kerapian, ketelitian, dan ketepatan dalam penggunaan material
3.	Kreativitas	25%	Memiliki keunikan
4.	Kualitas material	10%	Meliputi kekuatan dan proses pengolahan material
5.	Fungsional	10%	Karya memiliki nilai guna

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- 2) Point 70 – 75 = Cukup (cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan)
- 3) Point 80 – 85 = Baik (baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (sangat sempurna)

11. KOMIK DIGITAL

a. Pengertian

Komik merupakan media bercerita yang memanfaatkan narasi visual dan/atau narasi tekstual secara berurutan. Oleh sebab itu, komik dapat dimasukkan ke dalam rumpun *sequential art* (seni berurutan). Komik dapat memunculkan gambar-gambar yang jukstaposisi (berurutan tetapi tidak linier), sehingga membentuk satu narasi melalui susunan dari serangkaian panel. Cerita komik memiliki bermacam genre yang berasal dari imajinasi, fantasi, pengalaman hidup, biografi, catatan perjalanan, IPTEKS dll. Selain bercerita, komik juga berkisah melalui eksplorasi sekuens visual yang dibangun atas elemen karakter, setting (latar, tempat, waktu dan peristiwa). Adapun Komik digital adalah transformasi dari komik konvensional (*on surface media*) menjadi komik digital (*on screen media*) dengan adanya perubahan pada tata bahasa rupa (*visual grammar*, *visual vocabulary*, dan metode produksi).

b. Tujuan

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

c. Persyaratan Khusus

Terdapat 3 format komik yang dapat dikreasi dan diikutsertakan dalam Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026, yaitu:

- 1) Komik Konvensional Digital, komik dengan bentuk persegi panjang yang terdiri atas sejumlah panel yang dikomposisikan secara horizontal dan atau vertical serta disajikan melalui sejumlah file yang umum dipublikasikan dalam bentuk cetak.
- 2) *Webtoon*, komik dengan bentuk persegi panjang yang terdiri atas sejumlah panel yang dikomposisikan secara vertikal dan disajikan melalui sejumlah file gambar yang umum dipublikasikan dalam platform *webtoon*.
- 3) *Comic Carousel*, komik dengan bentuk bujur sangkar yang terdiri atas sejumlah panel dan disajikan dalam sejumlah file gambar yang umum dipublikasikan dalam platform Instagram.

d. Petunjuk Teknis

- 1) Peserta bebas memilih format komik yang hendak dibuat; format **Komik konvensional digital, Comic Carousel, maupun Webtoon.**
- 2) Ketentuan teknis untuk format **Komik Konvensional Digital**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 2480 *pixel* dan tinggi 3508 *pixel* untuk 1 halaman komik (terdiri tidak lebih dari 7-8 panel), format jpeg 150 dpi, dengan total minimal 12 halaman komik (12 file jpeg). Khusus dalam Komik Konvensional Digital, peserta dapat membuat *splash page* atau *spread page* dan dihitung sebagai 2 halaman.
- 3) Ketentuan teknis untuk format **Webtoon**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 800 *pixel* dan tinggi 20.000 *pixel* format jpeg 150 dpi dengan minimal 20 panel di dalamnya (apabila dirasa bidang gambar masih kurang mencukupi peserta bisa menambahkan tinggi kanvas sesuai dengan kebutuhan). Komik format Webtoon tersebut dipenggal (*Sliced up*) menjadi minimal 10 file jpeg.
- 4) Ketentuan untuk format **Comic Carousel**: kanvas / bidang gambar yang digunakan lebar 2048 *pixel* dan tinggi 2048 *pixel* untuk 1 halaman komik (umumnya terdiri tidak lebih dari 4 panel) format jpeg 150 dpi, dengan total minimal 10 halaman komik (10 file jpeg).
- 5) *Font* yang digunakan untuk dialog percakapan: ***anime ace/laffayette comic pro.*** Adapun *Font* yang digunakan untuk teks onomatopoeia: bebas.
- 6) Gaya gambar yang digunakan bebas.
- 7) Komik harus berwarna (*duotone, tritone, atau full color*).
- 8) Waktu berkarya maksimal 5 jam (300 menit).
- 9) Aplikasi dan alat yang digunakan untuk menciptakan karya Komik Digital tidak dibatasi dan diserahkan kepada masing-masing peserta. Peserta dilarang memanfaatkan aplikasi dan atau fasilitas *Artificial Intelligence / Akal Imitasi* dalam bentuk apapun ketika membuat karya.
- 10) Asset visual yang dibuat dalam karya Komik Digital, tidak boleh menggunakan foto, template, stock photo, clip art, 3D puppet dan 3D asset dan yang sejenis secara langsung (copy paste mentah- mentah) akan tetapi berupa hasil kreasi yang digambar ulang / diolah kembali berdasarkan benda dan suasana asli disesuaikan dengan gaya gambar peserta.
- 11) Masing – masing **peserta yang membutuhkan aliran listrik, diwajibkan membawa stop kontak atau kabel roll sendiri.**
- 12) Peserta wajib menyertakan dokumen pendukung berupa:
 - a) Foto / Screenshot sketsa storyboard.

- b) Seri Foto dan timelapse video (Sketsa, Work In Progress line art, Work in Progress pewarnaan, dan Final Artwork) salah satu panel/halaman komik.
- c) Foto dan video proses berkarya (Gambar foto / video diambilkan oleh orang lain).
- d) Surat pernyataan keaslian karya yang sudah diisi dan ditandatangani oleh peserta.

13) Penulisan Nama file Karya Komik Digital mengikuti urutan penamaan sebagai berikut: bidang lomba, nama lengkap, nama sekolah Kabupaten/Kota, kemudian Provinsi. Setiap informasi dipisahkan dengan notasi *underscore*.

Contoh:

KOMIK DIGITAL_Ita Rosita_SMAN 2 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat

- 14) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

e. Materi atau Tema Lomba

Materi atau tema besar dalam Karya Komik Digital mengikuti tema FLS3N 2026. Adapun Ajang Lomba Komik Digital FLS3N 2026 adalah “***Menumbuhkan Karakter Bangsa Melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya***”. Bangsa ini dikenal oleh dunia melalui banyak hal, mulai dari keindahan alamnya, keramahan rakyatnya dan ragam kekayaan budaya berbagai suku dari sabang sampai merauke, tantangan anda adalah membayangkan bagaimana caranya memanfaatkan semua kekayaan budaya Indonesia, kekayaan intelektual dan kreativitas yang dimiliki oleh orang Indonesia, bentuk kekayaan yang jauh lebih berharga dari kekayaan alam saja, tidak hanya untuk bisa bersaing di panggung dunia, namun bisa membuat nilai-nilai budaya, kekayaan intelektual dan kreativitas benar-benar terserap dan diaplikasikan dan bermanfaat dalam keseharian.

f. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum seragam OSIS saat lomba.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer perlombaan.
- 3) Peserta wajib mengisi daftar hadir yang disediakan oleh panitia.
- 4) Peserta yang datang terlambat tidak diberikan kompensasi waktu tambahan.
- 5) Peserta dilarang meminta bantuan kepada guru pembina maupun pendamping lainnya saat lomba.
- 6) Peserta membawa alat sendiri (hardware dan roll kabel) dan dilarang meminjam perlengkapan atau peralatan lomba kepada peserta lain.

- 7) Apabila terdapat bukti pelanggaran ketentuan ini, karya akan didiskualifikasi.
- 8) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

g. Kriteria Penilaian

Lomba komik digital berdasarkan 4 (empat) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Tema	10%	Kesesuaian antara kisah yang dibangun dengan tema besar FLS3N 2026 maupun tema khusus Komik Digital.
2.	Narasi	30%	a. Ketersinambungan sekuens dan pesan visual, termasuk di dalamnya adalah aspek keterbacaan, keterlihatan, dan konsistensi desain, gaya visual, dan kualitas visual b. Kesenambungan pesan tekstual antar segmen dalam kisah dengan konten maupun tata bahasa yang digunakan.
3.	Kreativitas dan Orisinilitas	30%	Keunikan gagasan dalam penceritaan, pilihan gaya dan teknik visualisasi, dan kesesuaiannya dengan konten kisah
4.	Estetika	30%	Kuantitas, dan kualitas visual dalam menyampaikan ide kreatif dan narasi melalui penempatan & pengaturan komposisi elemen visual, serta tata letak elemen penceritaan

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 69 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- 2) Point 70 – 79 = Cukup (misalnya : cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain)
- 3) Point 80– 89 = Baik (misalnya : baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 90 – 100 = Sangat Baik (misalnya : sangat sempurna)

12. MENULIS CERITA PENDEK

a. Pengertian

Lomba menulis cerita pendek adalah kompetisi antarmurid dalam menyampaikan gagasan ke dalam rangkaian cerita pendek tertulis secara kreatif dan menarik. Cerita pendek atau cerpen yang dimaksud dalam lomba ini adalah karya sastra berbentuk prosa yang mengisahkan cerita fiktif. Cerpen berfokus pada satu tokoh dan satu konflik utama, disajikan dalam format yang ringkas dan padat. Biasanya tidak lebih dari 10.000 kata;

b. Tujuan

- 1) Memiliki kepedulian dan kepekaan terhadap persoalan di sekitarnya, termasuk persoalan kebangsaan.
- 2) Diharapkan membantu murid atau murid dalam memperoleh metode pembelajaran yang lebih operasional, terutama pada saat-saat harus menulis dan berimajinasi.
- 3) Para murid juga diarahkan untuk selalu berdisiplin serta memiliki tanggungjawab dalam melakukan seluruh aktivitas sehari-hari, baik belajar di sekolah maupun dalam kehidupan nyata.

c. Petunjuk Teknis

- 1) Peserta menulis 1 (satu) cerpen dengan tema umum Berkarya dari Nusantara, Menyapa Dunia, dengan memilih salah satu subtema:
 - a) Suara Nusantara
Cerita dapat berangkat dari suara-suara yang jarang mendapat ruang, misalnya kisah orang-orang di pelosok, kelompok sosial tertentu, atau lintas generasi.
 - b) Jejak Budaya
Mengajak penulis menelusuri tradisi, bahasa, adat, atau benda-benda budaya Nusantara. Cerita bisa menunjukkan jejak budaya itu tetap hidup, memengaruhi pilihan tokoh, serta membentuk cara mereka memahami hidup.
 - c) Cerita Akar
Fokus pada asal-usul dan ingatan tentang kampung halaman, keluarga, atau nilai-nilai yang diwariskan leluhur. Dari sanalah tokoh menemukan nilai-nilai yang menjadi fondasi dalam menghadapi perubahan zaman dan menentukan arah hidupnya.

- 2) Genre tulisan bebas (misalnya realisme magis, realisme sosial, kriminal, slice of life, dan lain-lain).
- 3) Cerita pendek ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik;
- 4) Cerita pendek (cerpen) yang dimaksud merupakan karya sastra berbentuk prosa yang mengisahkan cerita fiktif.
- 5) Cerpen berfokus pada satu tokoh dan satu konflik utama.
- 6) Cerpen disajikan dalam format ringkas dan padat.
- 7) Cerita pendek harus merupakan karya asli peserta, dibuktikan dengan Surat Pernyataan Keaslian bermeterai Rp10.000.
- 8) Karya tidak boleh dibuat dengan Akal Imitasi (AI);
- 9) Karya belum pernah dipublikasikan di media apa pun;
- 10) Materi cerita pendek tidak mengandung diskriminasi terhadap suku, agama, ras, etnis atau kelompok tertentu, serta bebas dari unsur kekerasan, ujaran kebencian, dan pornografi;
- 11) Format Penulisan:
 - a) Font Times New Roman ukuran 12, spasi 1,5;
 - b) Ukuran kertas A4;
 - c) Margin: 2,54 cm di setiap sisi;
 - d) Panjang cerita pendek 1.000 - 1.700 kata, di luar keterangan lainnya
 - e) Format file dalam bentuk .doc dan .pdf
- 12) Naskah lomba harus memuat:
 - a) Cabang lomba
 - b) Judul cerpen
 - c) Nama lengkap peserta
 - d) Nama sekolah
 - e) Provinsi
- 13) Genre tulisan bebas (realisme magis, realisme sosial, kriminal, slice of life, dan lain-lain).
- 14) File diberi nama sebagai berikut: Nama Peserta_Cabang Lomba_Nama Sekolah.
- 15) Peserta menggunakan komputer yang disediakan oleh panitia;
- 16) Lomba akan berlangsung selama 4 jam (480 menit) nonstop.
- 17) Peserta tidak boleh berkomunikasi dengan pendamping atau orang lain selama lomba yang mengarah pada pemberian bantuan terkait penulisan karya;

- 18) Juri akan memantau proses penulisan cerita pendek, terutama untuk memastikan kejujuran peserta;
- 19) Karya peserta akan dinilai oleh tim juri;
- 20) Juri berhak melakukan validasi terhadap karya apabila dianggap perlu lewat wawancara dengan peserta;
- 21) Daftar pemenang akan diumumkan setelah penilaian selesai sesuai dengan jadwal yang diatur oleh panitia;
- 22) Keputusan juri bersifat mutlak, tidak dapat diganggu gugat.
- 23) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum seragam OSIS saat lomba.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut tampil.
- 3) Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang lomba.
- 4) Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- 5) Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut-turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- 6) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Peraturan dan Sanksi dalam Penciptaan Karya

- 1) Apabila pada saat lomba atau di kemudian, 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;
- 2) Pelanggaran minor terhadap aturan teknis penulisan dan pengiriman karya akan berakibat pada pengurangan nilai dan/atau diskualifikasi.
- 3) Hak cipta karya hasil lomba menulis cerita pendek tetap berada di tangan penulis yang bersangkutan;
- 4) Hak penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih wahana karya peserta tingkat nasional baik sebagian atau keseluruhan untuk kepentingan nonkomersial ada pada Balai

Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah selama tiga tahun sejak karya diterima panitia.

f. Kriteria Penilaian

Lomba menulis cerpen dinilai berdasarkan 4 (empat) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Kreativitas Pengolahan Tema	20%	Cerita harus sesuai dengan tema yang ditentukan oleh Panitia. Cerpen harus menunjukkan kemampuan penulis dalam mengolah tema menjadi cerita yang memikat dan berkesan.
2.	Perspektif atau Gaya Bercerita	25%	Meliputi penokohan, sudut pandang, latar, topik yang diangkat, alur, diksi, dan pesan yang hendak disampaikan.
3.	Orisinalitas dan Keunikan	30%	Mencakup keaslian cerita kreativitas penceritaan, topik, dan nilai-nilai yang diangkat.
4.	Bahasa	25%	Penulisan harus memenuhi kaidah Ejaan yang disempurnakan.

Skala penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- 2) Point 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain)
- 3) Point 80– 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya: sangat sempurna)

13. MONOLOG

a. Pengertian

Monolog merupakan seni pertunjukan teater yang dimainkan oleh satu orang pemain dengan menekankan keterampilan seni peran (keaktoran/akting). Seluruh unsur cerita disampaikan melalui kemampuan pemain dalam memerankan tokoh secara utuh, baik dalam bentuk komedi maupun tragedi, sehingga menuntut kepekaan rasa, olah pikir, dan penghayatan yang mendalam terhadap karakter yang dibawakan.

b. Tujuan

- 1) Berlatih untuk memerankan berbagai karakter tokoh akan membentuk seseorang memiliki kepekaan rasa dan pikir sehingga mampu menggali potensi diri yang dimilikinya.
- 2) Mengenal, mendalami, memahami, dan menyatu dengan budaya yang tumbuh berkembang di lingkungannya akan membentuk karakter dan perilaku seseorang, sehingga terciptalah generasi yang bermartabat dan berbudi pekerti.

c. Petunjuk Teknis

- 1) Peserta hanya mementaskan 1 judul naskah monolog.
- 2) Peserta membuat pertunjukan monolog yang mengacu pada tema 2026 ***“EKSPRESI SENI MELESTARIKAN ALAM”*** dengan memilih beberapa subtema: ***Kepedulian pada alam, menciptakan lingkungan hijau, menjaga dan merawat kebersihan air.***
- 3) Peserta diizinkan mengenakan kostum, tata rias, peralatan penunjang akting (*hand property*).
- 4) Ilustrasi musik pada pertunjukan monolog tidak melanggar hak cipta (HAKI).
- 5) Naskah monolog dapat bersumber dari cerita rakyat dengan mengacu pada tema nasional.
- 6) Naskah monolog yang sesuai dengan tema diperbolehkan dari naskah yang sudah ada disertai bukti izin dari penulisnya dalam bentuk dokumen format .pdf.
- 7) Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, tetapi idiom bahasa daerah dapat digunakan (dibatasi agar tidak dominan menggunakan bahasa daerah dan menggunakan idiom daerah yang umum).
- 8) Pertunjukan monolog tidak mengandung unsur pornografi ataupun SARA.
- 9) Peserta wajib membuat Pengantar Karya Monolog dengan menyertakan:

- a) Naskah monolog (*print out* rangkap 3)
 - b) Deskripsi singkat mengenai naskah.
 - c) Analisis Peran: gambaran tokoh yang diperankan.
 - d) Surat izin dari penulis naskah.
- 10) Peserta diberi waktu maksimal 15 menit dengan persiapan (Durasi lomba dibatasi minimal 8 menit s.d. maksimal 12 menit).
 - 11) Musik iringan tidak menggunakan karya yang telah memiliki hak cipta.
 - 12) Peserta membawa tim penata bunyi dan make up serta properti pementasan sesuai kebutuhannya.
 - 13) Peserta boleh menggunakan musik yang sudah direkam dalam bentuk file mp3 atau flasdisk untuk mendukung artistik pementasan yang telah disediakan oleh peserta monolog.
 - 14) Peserta diizinkan mengenakan kostum, tata rias, peralatan penunjang akting (hand property).
 - 15) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut tampil.
- 2) Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang tampil.
- 3) Peserta hanya boleh keluar masuk ruang lomba pada saat jeda antar penampilan.
- 4) Peserta yang belum mendapat giliran tampil dilarang bersorak atau bersuara keras pada saat peserta sedang tampil.
- 5) Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- 6) Peserta tidak diperkenankan menggunakan properti panggung yang dapat menimbulkan kegaduhan, merusak gedung serta menimbulkan bahaya seperti kebakaran dan sejenisnya.
- 7) Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut - turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- 8) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Kriteria Penilaian

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

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Naskah Monolog	20%	a. Kesesuaian tema b. Kejelasan karakter peran c. Kejelasan alur penceritaan d. Keutuhan cerita
2.	Karakter Peran	60%	a. Kejelasan Karakter peran b. Struktur emosi karakter c. Ketepatan penghayatan d. Ketepatan pengucapan e. Penguasaan tempo dan irama
3.	Artistik	10%	a. Kesesuaian kostum b. Kesesuaian panggung
4.	Musik	10%	a. Ketepatan ilustrasi b. Ketepatan suasana

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 55 – 60 = Kurang (tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan ke depan)
- 2) Point 60 – 70 = Cukup (cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan)
- 3) Point 70 – 80 = Baik (baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Point 80 – 95 = Sangat Baik (sangat sempurna)

14. TARI KREASI

a. Pengertian

Tari merupakan bentuk ekspresi manusia yang menggunakan tubuh sebagai media utama untuk menyampaikan ide/gagasan, perasaan melalui gerak dan pola lantai yang bermakna secara visual. Kehadiran tubuh dalam tari tidak hanya untuk bergerak dengan baik, tetapi juga diarahkan untuk mengekspresikan identitas budaya, permasalahan sosial, serta kepekaan terhadap lingkungan dan kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, keberadaan dan fungsi tari tidak dapat dipisahkan dari konteks budaya yang meliputi hubungan manusia dengan alam, adat istiadat, serta nilai-nilai sosial dan spiritual yang tercermin dalam ragam gerak, irama, dan karakter tari berbasis kearifan lokal. Sejalan dengan hal tersebut, Tari Kreasi pada ajang FLS3N tahun 2026 menjadi wadah bagi murid untuk mengembangkan kreativitas melalui karya tari duet, dengan menghadirkan tubuh sebagai simbol ekspresi diri dan pemahaman nilai budaya dalam satu pertunjukan yang utuh dan bermakna.

b. Tujuan

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

c. Petunjuk Teknis

- 1) Masing-masing sekolah mengirimkan perwakilan 1 tim yang terdiri dari 2 peserta, boleh murid putra atau putri.

- 2) Tema besar FLS3N yaitu ***“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”***. Pada lomba tari kreasi tingkat pendidikan menengah (SMA/MA/SMK) tema yang diangkat dan dijadikan sumber inspirasi adalah turunan dari tema besar tersebut, yaitu ***“Merawat Warisan, Menyikapi Zaman”***. Tema ini mengajak murid untuk menghargai dan mengembangkan seni budaya tradisional sebagai warisan bangsa, sekaligus merespons perubahan zaman secara kreatif. Melalui karya tari, peserta diharapkan mampu menggali nilai, karakter gerak, dan identitas budaya daerahnya sebagai sumber penciptaan, serta mengaitkannya dengan realitas kehidupan masa kini tanpa meninggalkan akar tradisi. Tema ini mendorong murid untuk menampilkan kreativitas, kerja sama, dan sikap bertanggung jawab dalam menghadirkan karya tari yang bermakna dan berkarakter.
- 3) Peserta harus menampilkan karya tari yang inovatif (terobosan baru) dan terbebas dari plagiarisme, yang dituangkan dalam surat pernyataan keaslian karya peserta.
- 4) Karya tari yang ditampilkan harus mengangkat nilai-nilai budaya lokal dari daerah asal peserta, baik melalui eksplorasi gerak, kostum, musik, maupun tema.
- 5) Karya tari peserta adalah karya tari duet yang ditarikan langsung oleh peserta.
- 6) Peserta mengenakan kostum tari yang selaras dengan tema karya, mengandung unsur “kedaerahan” sebagai identitas budaya, namun tidak diwajibkan menggunakan pakaian tradisional secara lengkap.
- 7) Peserta dalam penggunaan properti tari perlu memperhatikan aspek keamanan, efisiensi waktu, keterbatasan ruang, serta kenyamanan baik bagi penari maupun peserta lainnya.
- 8) Musik karya tari merupakan karya baru, boleh karya sendiri maupun karya orang lain yang tidak melanggar Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI);
- 9) Karya tari yang dikompertisikan berdurasi minimal 5 menit dan maksimal 8 menit (kekurangan dan kelebihan durasi akan menjadi pertimbangan dewan juri).
- 10) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut tampil.
- 2) Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang tampil.
- 3) Peserta hanya boleh keluar masuk ruang lomba pada saat jeda antarpentampil.

- 4) Peserta yang belum mendapat giliran tampil dilarang bersorak atau bersuara keras pada saat peserta sedang tampil
- 5) Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- 6) Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut-turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- 7) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Kriteria Penilaian

Lomba tari kreasi dinilai berdasarkan 4 (empat) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Gagasan/ide karya	30 %	Orisinalitas dan relevansi.
2.	Kreativitas	30 %	Kreativitas dalam menggarap gerak, tenaga, ruang, waktu, serta inovasi dan kebaruan dalam menggarap unsur- unsur “artistik” lainnya (tata rias dan busana, desain lantai, properti jika ada, tata panggung, dll)
3.	Penyajian karya	40 %	Keserasian antara gagasan, gerak (teknik, rasa, dan karakter gerak), musik, tata rias, kostum, dan penguasaan ruang atau tempat menari.

Interval penilaian pada setiap indikator :

- 1) Poin 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- 2) Poin 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain-lain)
- 3) Poin 80– 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Poin 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya: sangat sempurna)

15. FILM PENDEK

a. Pengertian

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

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

b. Tujuan

Mengekspresikan talenta murid secara optimal melalui film pendek sebagai manifestasi dari kecintaan dan kebanggaan mereka terhadap puisi karya penyair Indonesia dan memberikan wadah bagi murid untuk mengasah kemampuan dalam bidang film.

c. Petunjuk Teknis

- 1) Peserta lomba adalah murid-siswi kelas X atau XI yang masih aktif disekolah.
- 2) Film Pendek berupa Drama (Fiksi) sebagai film yang memiliki alur cerita dan konflik, digerakkan oleh tokoh yang memiliki motif (alasan) tertentu. Tokoh ini kemudian 'membawa' penonton masuk ke dalam sebuah situasi atau peristiwa. Sehingga memberikan nilai dan inspirasi bagi masyarakat Indonesia.
- 3) Film tidak menampilkan pornografi dan tidak menyinggung SARA (suku, agama, ras, dan antar-golongan), Peserta membuat cerita yang orisinalitas, artistik dan layak tonton dengan spesifikasi minimal pada ketentuan teknis karya yang belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba film pendek lainnya.
- 4) Peserta tidak diperkenankan mendapat bantuan tenaga profesional maupun fasilitas lainnya dari pihak di luar yang telah ditetapkan panitia. Karya peserta adalah murni hasil kerja peserta yang dapat dibuktikan dan dipertanggungjawabkan ketika proses penjurian.
- 5) Setiap sekolah hanya boleh mengirim 1 tim yang terdiri dari 3 peserta. Setiap tim terdiri atas 3 murid yang memiliki talenta bercerita visual, sinematografi, pengadeganan, manajerial organisasi, dan kepemimpinan. Ketiga peserta membagi kerja menyesuaikan kemampuan seperti Penulisan Skenario Film, Penyutradaraan Film, Sinematografi, Tata Suara Film, Tata Artistik Film, Editing Film, atau Manajemen Produksi Film. Setiap peserta dapat menjabat lebih dari satu deskripsi

- pekerjaan antara lain Sutradara, Produser, Penulis, Editor dan/atau Sinematografer selain melakukan teknis pembuatan film yang dapat dilakukan sendiri atau bantuan tim peserta lain dan bukan pembina atau guru atau bantuan vendor.
- 6) Peserta dapat melibatkan tim pendukung selama proses produksi. Ketiga peserta adalah menjabat salah satu dari Sutradara, Produser, Penulis, Editor dan/atau Sinematografer selain melakukan teknis pembuatan film yang dapat dilakukan sendiri atau bantuan tim murid lain bukan pembina atau guru dan bantuan vendor yang disediakan panitia.
 - 7) Tema lomba yaitu Tema FLS3N tahun 2026 ***“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”***
 - 8) Film menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis sinematografis, naratif visual, artistik, pengadeganan (scene), audio, dan editing;
 - 9) Karya merupakan micro movie dengan cerita fiksi sederhana yang sesuai dengan tema, konten berdurasi konten/isi maksimal **3 (tiga) menit, tanpa pembicaraan/speech (dialog, narasi, monolog, voice over, dan direct address);**
 - 10) Film tanpa dialog pembicaraan speech harus menarik, komunikatif secara universal, dan inspiratif;
 - 11) Film mengandung saran, himbauan, seruan, dan solusi sesuai dengan tema lomba;
 - 12) Film tidak menampilkan pornografi dan tidak menyinggung SARA (suku, agama, ras, dan antar-golongan);
 - 13) Film menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis sinematografis, naratif visual, artistik, pengadegan (scene), audio, dan editing;
 - 14) Penyajian film harus menggunakan urutan sebagai berikut:
 - a) Starting: Logo Provinsi (maksimal 6 detik);
 - b) Opening: Judul Karya (sesuai waktu pembacaan);
 - c) Content (Isi Film): Maksimal 3 menit;
 - d) Fade out;
 - e) Closing: Maksimal 30 detik
 - f) Credit Title (Nama Pemain dan semua Tim Produksi).
 - g) Penggunaan karya orang lain (seperti musik: Judul lagu, pencipta, produksi (studio), tahun produksi), diutamakan karya sendiri atau menggunakan cipta lagu juara FLS2N.
 - h) Ucapan Terima kasih/Dedikasi.

- i) Super imposing bertuliskan “Copyright FLS3N 2026 – Balai Pengembangan Talenta Indonesia”.
- j) Blank.
- 15) Karya yang dilombakan/dibuat belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba film pendek yang lain (original).
- 16) Pembuatan film menggunakan kamera digital video (DSLR, Handycam, GoPro, dsb) atau gadget jenis lainnya yang menggunakan format **FHD (Full High Definition-1920x1080, 25 Fps)**;
- 17) Film tidak menggunakan footage dan stock-shot gambar serta musik yang dibuat oleh orang di luar anggota tim;
- 18) Penggunaan musik/lagu dalam film harus seizin pemilik hak cipta, kecuali musik/lagu yang sudah masuk public domain dan tercantum pada credit title;
- 19) Pembingkai (aspect ratio) penuh/full frame tanpa letterbox maupun pillar;
- 20) Dokumen Pendukung Karya (**dalam format pdf**)
 - a) Konsep pembuatan film yang mencakup ide pokok, film statement, sinopsis dan skenario;
 - b) Daftar peralatan serta data teknis;
 - c) Daftar pendukung dalam posisi tim produksi;
 - d) Dokumentasi proses produksi dalam bentuk foto di belakang layar (behind the scene) minimal 10 frame proses syuting dan proses editing.
 - e) Konsep pembuatan film diketik dengan jenis huruf times new roman, ukuran font 12 pt, 1 spasi;
 - f) File dokumen pendukung/sinopsis karya wajib diunggah ke laman seleksi FLS3N.
 - g) Surat pernyataan keaslian karya berupa pernyataan bahwa semua elemen dan unsur yang ada di dalam film adalah hasil karya peserta dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum.
- 21) Nama file video harus mencakup unsur berikut: cabang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi.
Contoh: FILM PENDEK_Ita Rosita_SMKN 2 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat)
- 22) Folder berisi backup data Fisik/link karya yang diunggah, menggunakan tautan google drive milik peserta.
- 23) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta mengenakan kostum seragam OSIS saat lomba.
- 2) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut tampil.
- 3) Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang presentasi.
- 4) Peserta hanya boleh keluar masuk ruang lomba pada saat jeda antar peserta lomba.
- 5) Peserta yang belum mendapat giliran presentasi dilarang bersorak atau bersuara keras pada saat peserta sedang tampil.
- 6) Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- 7) Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut-turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- 8) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Kriteria Penilaian

Lomba film pendek dinilai berdasarkan 4 (empat) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK	BOBOT	URAIAN
1.	Kesesuaian dengan Tema dan Pesan	30%	Kedalaman pemahaman tema, kejelasan dan kekuatan pesan yang disampaikan melalui narasi visual.
2.	Orisinalitas & Kreativitas Ide Cerita	25%	Kebaruan ide, alur cerita, dan pendekatan kreatif dalam menyampaikan cerita tanpa dialog.
3.	Aspek Sinematografi & Estetika Visual	25%	Kualitas pengambilan gambar (komposisi, pencahayaan), tata artistik, dan penerapan kaidah sinematografi.
4.	Teknik Penyuntingan (Editing) & Tata Suara	20%	Kelancaran penyuntingan, pacing, dan kualitas audio (musik, sound effect, foley) yang mendukung cerita.

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Point 60 – 65 = Kurang (tidak sesuai/ kurang tepat)
- 2) Point 70 – 75 = Cukup (cukup baik)
- 3) Point 80 – 85 = Baik (baik)
- 4) Point 90 – 95 = Sangat Baik (sangat sempurna)

16. KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL

a. Pengertian

Kreativitas musik tradisi adalah kemampuan untuk mengembangkan musik daerah dengan cara baru, namun tetap menjaga ciri khas dan identitas budayanya. Kreativitas ini bisa bersumber dari lagu atau gending yang sudah ada, yang kemudian diolah dengan variasi melodi, ritme, improvisasi, atau konsep garapan baru, sehingga terdengar segar dan harmonis. Selain itu, kreativitas juga mencakup penciptaan karya baru, adaptasi musik tradisional dengan pendekatan berbeda, serta pepaduan unsur tradisi dengan ide modern, di mana unsur modern terletak pada komposisi, variasi, dan konsep garapan. Dengan cara ini, karya musik tradisi tetap hidup, relevan, dan berkembang, sekaligus menjadi sarana pelestarian budaya dan kemajuan musik tradisi.

b. Tujuan

- 1) Memberikan wadah bagi murid untuk mengenal dan mengembangkan kreativitas seni dalam bidang seni kreativitas musik tradisional.
- 2) Mengembangkan imajinasi, kepercayaan diri, dan kepribadian murid secara optimal melalui kreativitas musik tradisional.
- 3) Meningkatkan apresiasi dan pemahaman murid terhadap nilai-nilai budaya bangsa melalui kreativitas musik tradisional.
- 4) Menumbuhkan kepedulian dan kepekaan murid terhadap lingkungan alam, sosial dan tradisi keseharian di sekitar mereka.
- 5) Membina rasa tanggung jawab dan kerja sama antara murid dan guru/pelatih.
- 6) Membina kedisiplinan murid sejak proses berlangsung, hingga mempertunjukkannya di panggung, dan diterapkan dalam melakukan seluruh aktivitas sehari-hari, baik belajar di sekolah maupun dalam kehidupan nyata.

c. Petunjuk Teknis

- 1) Masing-masing sekolah mengirimkan perwakilan 1 tim yang terdiri dari 5 peserta, boleh murid putra atau putri.
- 2) Peserta menampilkan karya Kreativitas Musik Tradisional bertema ***“Toleransi melalui Berkarya: Menghargai Perbedaan”*** yang berlandaskan tradisi musik daerah masing-masing. Pengembangan karya dilakukan secara kreatif tanpa menghilangkan identitas budaya serta karakter estetika musikal daerah. Setiap

nada, alat musik, atau pola tabuhan yang berbeda dapat digabungkan dan diolah sehingga menciptakan komposisi musik yang harmonis dan utuh, mencerminkan toleransi, kerja sama, gotong royong dan penghargaan terhadap perbedaan.

- 3) Karya yang disajikan memiliki durasi penampilan minimal 7 menit dan maksimal 10 menit.
- 4) Menggunakan instrumen tradisi setempat.
- 5) Tidak diperbolehkan menggunakan instrumen musik Barat elektrik, seperti keyboard atau organ tunggal, sequencer, gitar dan bass elektrik.
- 6) Peserta wajib membawa instrumen sendiri dan menanggung biaya kebutuhan panggung masing masing.
- 7) Penggunaan properti tambahan diperbolehkan selama tidak mengganggu jalannya lomba dan tidak membahayakan.
- 8) Peserta mendapatkan waktu 15 menit sebelum pementasan karya digunakan untuk menyusun atau memosisikan instrumen di atas panggung, cek sound dan memberikan artistik panggung (jika ada) dan mulai dihitung setelah repertoar sebelumnya clear area.
- 9) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman akan disampaikan oleh panitia melalui informasi whatsapp.

d. Tata Tertib

- 1) Peserta wajib hadir minimal 30 menit sebelum acara dimulai dan sudah melakukan registrasi ulang, serta mendapatkan nomer urut tampil.
- 2) Peserta dilarang keluar masuk ruang lomba pada saat ada peserta yang sedang tampil.
- 3) Peserta hanya boleh keluar masuk ruang lomba pada saat jeda antar penampil.
- 4) Peserta yang belum mendapat giliran tampil dilarang bersorak atau bersuara keras pada saat peserta sedang tampil.
- 5) Bentuk dukungan berupa tepuk tangan, yel-yel, dan sejenisnya dapat diekspresikan sebelum dan sesudah peserta tampil.
- 6) Apabila peserta tidak muncul setelah 3 kali pemanggilan berturut-turut, maka dianggap mengundurkan diri.
- 7) Semua pihak yang hadir dalam acara lomba wajib menjaga ketertiban lomba.

e. Kriteria Penilaian

Lomba kreativitas musik tradisional dinilai berdasarkan 6 (enam) kriteria di bawah ini:

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT	URAIAN
1.	Penyajian	20 %	a. Unity atau kesatuan sajian b. Keragaman pola c. Keragaman struktur d. Keragaman vokabuler e. Keragaman
2.	Dinamika	10 %	a. Keras lirih b. Cepat lambat c. Balance/keseimbangan
3.	Keterampilan memainkan instrumen dan/atau vokal	20 %	a. Teknik b. Variasi c. Pengembangan
4.	Keselarasan	15 %	a. Keselarasan instrumen dengan instrumen lainnya b. Instrumen dengan vokal c. Pengembangan harmoni d. Kesenambungan antar instrumen
5.	Penghayatan	15 %	a. Kesesuaian tema dengan karakter lagu b. Pemilihan pola tabuhan dengan kesesuaian karakter lagu c. Ekspresi pemain
6.	Intensitas	20 %	a. Totalitas tampilan masing-masing peserta b. Totalitas peserta secara kelompok c. Intensitas fisik masing-masing peserta d. Intensitas fisik peserta secara kelompok

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Poin 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan).
- 2) Poin 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dan lain - lain).
- 3) Poin 80 – 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan).
- 4) Poin 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya: sangat sempurna).

Lampiran 2



DAFTAR PANITIA
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)
SMA/MA/SMK KABUPATEN BANYUMAS TAHUN 2026

- Ketua : Oktaf Indah, S.Pd. - SMA Negeri 5 Purwokerto
Wakil Ketua : Sunarso, S.Sn. - SMK Negeri 3 Banyumas
Sekretaris : 1. Bayu Sukmajati Vendratama, S.Pd. - SMA Negeri 1 Patikraja
2. Saraswati Sukma Prabaningrum, S.Pd. - SMA Negeri 1 Sokaraja
Bendahara : 1. Masri Nur Hayati, S.Pd. - SMA Negeri 1 Baturraden
2. Sastri Yuniarsih, S.Sn. - SMA Negeri 4 Purwokerto

Koordinator Cabang Lomba:

1. Baca Puisi: 1). Nurul Apriliyani, M.Pd. - SMA Negeri 1 Purwokerto
2). Anisa Mutiara Dani Iswari, S.Pd. - SMA Negeri 1 Sumpiuh
3). Zaqi Mubarak, S.Pd. - SMK Negeri 3 Banyumas
2. Cipta Puisi: 1). Rosi Dwi Budi Astuti, S.Pd. - SMA Negeri 5 Purwokerto
2). Siti Tri Rahayu, S.Pd. - SMA Negeri 5 Purwokerto
3). Ari Susyani, S.Sn. - SMA Negeri 2 Purwokerto
3. Cipta Lagu: 1). Zainuddin Ali Rokhman, S.Pd. - SMA Negeri 1 Sokaraja
2). Yusniar Suryandari, S.Pd. - SMA Negeri 4 Purwokerto
3). Dian Sedyasih Ken Utami, S.Pd. - SMK Negeri 3 Banyumas
4. Desain Poster: 1). Fahmi Hidayat, S.Pd. - MAN 2 Banyumas
2). Rizki Arfianto, S.Pd. - MAN 2 Banyumas
3). Topan Aji saputra, S.Pd. - SMK Muhammadiyah Somagede
5. Film Pendek: 1). Taufiq Ariefianto, S.Pd. - SMA Negeri 3 Purwokerto
2). Agung Kusumah Wardoyo - SMA Negeri 1 Baturraden
3). Tri Gunawan, S.Kom. - SMK Negeri 3 Banyumas
6. Fotografi: 1). Reza Arli Priyangga, S.Pd. - SMA Negeri 1 Sumpiuh
2). Rahayu Dyah Isnaningrum, S.Sn. - SMA Bruderan Purwokerto
3). Nur Sa'id, S.Pd.I. - SMK Negeri 3 Banyumas
7. Instrumen Solo Gitar: 1). Muhammad Billhuda, S.Pd. - MAN 2 Banyumas
2). Yeyep Giandar Onika, S.Pd. - SMA Negeri 1 Ajibarang
3). Beni Handriansyah, S.Sn. - SMK Kartek Jatilawang

8. Jurnalistik: 1). Siti Umi Lin Latifah, S.Pd. - SMA Negeri 3 Purwokerto
2). Rika Safitri, S.Sn. - SMA Negeri 2 Purwokerto
3). Suhardiman, S.Pd. - SMK Negeri 2 Banyumas
9. Kreativitas Musik Tradisional: 1). Teguh Septiawan, S.Sn. - SMA Negeri 1 Ajibarang
2). Ida Restina, S.Sn. - SMA Negeri 1 Wangon
3). Eko Pramono, S.Sn. - SMK Negeri Kebasen
10. Kriya: 1). Anggra Cakra Buana, S.Pd. - SMA Negeri 1 Banyumas
2). Wijo Santosa Alikhan, S.Pd. - SMA Negeri 1 Sumpiuh
3). Rio Puji Rahmawan, S.Pd. - SMK Swagaya 1 Purwokerto
11. Komik Digital: 1). Johan Arinda Mukti, S.Pd. - SMA Islam Andalusia Kebasen
2). Wiji Dwi Mardiyani, S.Pd. - SMA Islam Andalusia Kebasen
3). Purwoko, S.Pd. - SMK Negeri 1 Banyumas
12. Menulis Cerpen: 1). Siti Dwi Rohani, S.Pd. - SMA Negeri 1 Ajibarang
2). Zahrotun Nurul Fatmi, S.Pd. - SMA Negeri 3 Purwokerto
3). Uki Tri Harnowo, S.Sn. - SMA Negeri 1 Purwokerto
13. Monolog: 1). Hanatiya Martiyana, S.Pd. - SMA Negeri 3 Purwokerto
2). Yuni Astuti, S.Pd. - MAN 1 Banyumas
3). Yudhiono Aprianto, S.Pd. - SMK Bina Teknologi Purwokerto
14. Menyanyi Solo: 1). Destya Melinda Cindy Armi, S.Pd. - MAN 1 Banyumas
2). Satmoko Purbo Lukito, M.Pd. - SMA Negeri 4 Purwokerto
3). Palupi Lintang Nawanggaluh, S.Pd., Gr. - SMK Muhammadiyah 1 Purwokerto
15. Tari Kreasi: 1). Suryaningsih, S.Pd. - SMA Negeri 1 Rawalo
2). Afitri Lestari, S.Pd. - SMA Negeri 1 Patikraja
3). Yuli Fitriani, S.Sn. - SMK Negeri 3 Banyumas

Lampiran 3

**RENCANA ANGGARAN FLS3N SMA/MA/SMK
KABUPATEN BANYUMAS
TAHUN 2026**

No.	Daftar Kebutuhan	Anggaran Dana	Jumlah
1.	Kesekretariatan FLS3N (sertifikat, stopmap, co-card panitia, dll)	Rp 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-
2.	Biaya Juri FLS3N	Rp 700.000,- x 45 juri	Rp. 31.500.000,-
3.	Konsumsi Panitia dan Juri	Rp 30.000,- x 100 porsi	Rp. 3.000.000,-
4.	Konsumsi panitia lokal Telkom University	Rp 30.000,- x 45 porsi	Rp. 1.350.000,-
5.	Piala Kejuaraan FLS3N	Rp 300.000,- x 16	Rp. 4.800.000,-
6.	Sewa Sound System :		Rp. 5.500.000,-
	- GOR Univ Telkom	Rp 2.500.000,-	
	- Aula Utama Univ Telkom	Rp 1.500.000,-	
	- Aula SMK Telkom	Rp 1.500.000,-	
Total			Rp. 48.150.000,-

Lampiran 4



PANITIA PELAKSANA
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)
SMA/MA/SMK KABUPATEN BANYUMAS TAHUN 2026

FORMULIR PENDAFTARAN KOLEKTIF

FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)
SMA/MA/SMK TINGKAT KABUPATEN BANYUMAS TAHUN 2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :
 NIP :
 Pangkat/Golongan :
 Jabatan : Kepala SMA/MA/SMK

Dengan ini mendaftarkan murid peserta lomba FLS3N SMA/MA/SMK tingkat Kabupaten Banyumas tahun 2026.

NO.	CABANG LOMBA	NAMA LENGKAP	KELAS
PERTUNJUKAN			
1.	Baca Puisi		
2.	Instrumen Solo Gitar		
3.	Menyanyi Solo Putra		
4.	Menyanyi Solo Putri		
5.	Monolog		
6.	Tari Kreasi		
7.	Kreativitas Musik Tradisional		

PENCIPTAAN			
8.	Cipta Lagu		
9.	Cipta Puisi		
10.	Desain Poster		
11.	Fotografi		
12.	Jurnalistik		
13.	Kriya		
14.	Komik Digital		
15.	Menulis Cerita Pendek		
16.	Film Pendek		

Nama-nama murid tersebut di atas adalah benar-benar murid dari sekolah kami pada tahun pelajaran 2025/2026 dan merupakan peserta Festival lomba seni dan sastra siswa nasional SMA/MA/SMK Negeri – Swasta tingkat Kabupaten Banyumas tahun 2026 dan telah melakukan registrasi atau pendaftaran pada portal BPTI dan dilampiri dengan print out bukti pendaftarannya.

Demikian formulir ini kami isi untuk mengikuti Festival Lomba Seni dan Sastra Murid Nasional SMA/MA/SMK Negeri – Swasta tingkat Kabupaten Banyumas tahun 2026.

....., April 2026

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Nama lengkap Kepala Sekolah)

(NIP. Jika ada)

Lampiran 5

Format Surat Pernyataan Kepala Sekolah

KOP SURAT SEKOLAH

SURAT PERNYATAAN KEPALA SEKOLAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Kepala Sekolah :
NIP/NIK :
Asal Sekolah :
Alamat Sekolah :
Menyatakan bahwa
Nama Murid :
NISN :
Tempat/Tgl. Lahir :
Kelas saat mendaftar :
Cabang lomba FLS3N :

Adalah benar merupakan murid yang mengikuti Ajang Talenta Seni dan Budaya Jenjang Pendidikan Menengah (FLS3N-DIKMEN) Tahun 2026 hasil seleksi Provinsi..... (Tulis Nama Provinsi). Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen, saya juga menyatakan bahwa:

1. Seluruh dokumen yang diunggah pada portal aplikasi registrasi FLS3N-DIKMEN 2026 adalah benar dan sesuai dengan murid di atas.
2. Murid tersebut belum pernah menjadi Juara 1 FLS2N SMA/SMK/MA/MAK di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama di tahun sebelumnya.
3. Apabila selanjutnya ditemui adanya ketidaksesuaian, ketidakjujuran dan/atau upaya kecurangan dalam bentuk apapun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apapun yang diberikan oleh juri dan panitia pelaksana FLS3N-DIKMEN Tahun 2026.

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

....., 2026

Yang Membuat Pernyataan

Materai
10000

(Nama lengkap Kepala Sekolah)

NIP. (jika ada)

Lampiran 6

Format Surat pernyataan keaslian karya

KOP SURAT SEKOLAH

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PESERTA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
Tempat/Tgl. Lahir :
NISN :
Kelas :
Asal Sekolah :
Cabang Lomba :

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya yang saya ajukan dalam FLS3N- DIKMEN Tahun 2026 ini merupakan karya saya.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., 2026

Meterai
10000

(Nama lengkap peserta FLS3N-DIKMEN)

Lampiran 7

Format Surat Pernyataan Bukan Penunjukkan Langsung (Diisi oleh Panitia)

**KOP SURAT DINAS PENDIDIKAN KAB./KOTA/
KEPALA CABANG DINAS PENDIDIKAN**

**SURAT PERNYATAAN BUKAN PENUNJUKAN LANGSUNG
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)
TINGKAT SMA/MA/SMK/MAK/SEDERAJAT**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama :

Jabatan : Kepala Dinas Pendidikan Kab./Kota / Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah/
Kepala Dinas Pendidikan Provinsi*)

dengan ini menerangkan bahwa:

No	Nama	Asal Sekolah	Kab./Kota	Cabang Lomba
1.			Kabupaten Banyumas	Baca Puisi
2.			Kabupaten Banyumas	Instrumen Solo Gitar
3.			Kabupaten Banyumas	Menyanyi Solo Putra
4.			Kabupaten Banyumas	Menyanyi Solo Putri
5.			Kabupaten Banyumas	Monolog
6.			Kabupaten Banyumas	Tari Kreasi
7.			Kabupaten Banyumas	Kreativitas Musik Tradisional
8.			Kabupaten Banyumas	Cipta Lagu
9.			Kabupaten Banyumas	Cipta Puisi
10.			Kabupaten Banyumas	Desain Poster
11.			Kabupaten Banyumas	Fotografi
12.			Kabupaten Banyumas	Jurnalistik
13.			Kabupaten Banyumas	Kriya

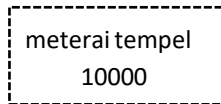
14.			Kabupaten Banyumas	Komik Digital
15.			Kabupaten Banyumas	Menulis Cerita Pendek
16.			Kabupaten Banyumas	Film Pendek

benar nama-nama tersebut adalah pemenang FLS3N-Dikmen Tahun 2026 Tingkat Kabupaten Banyumas berdasarkan seleksi yang telah dilakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., 2026

Yang membuat pernyataan,



(.....)

NIP. ...