

PANDUAN PELAKSANAAN FESTIVAL & LOMBA SENI SISWA NASIONAL (FLS2N) TAHUN 2018



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas
Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

JAUHI
NARKOBA
RAIH
PRESTASI



▶ KATA PENGANTAR

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) tahun 2018 telah memasuki usia yang ke-15. Sebuah waktu yang cukup matang dalam masa penyelenggaraan kegiatan festival dan lomba seni. Dari masa ke masa telah menghasilkan peserta didik yang memiliki bakat di bidang seni dan berprestasi dari tingkat kabupaten/kota, provinsi, nasional dan internasional.

Tujuan penyelenggaraan FLS2N tidak hanya memfasilitasi peserta didik di bidang seni untuk berprestasi saja, namun juga untuk membentuk kepribadian dan karakter yang baik. Kebijakan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan senantiasa memperhatikan bakat dan minat peserta didik.

FLS2N tahun 2018 melombakan bidang seni pertunjukan dan seni penciptaan, pada bidang seni pertunjukan yaitu vokal solo, gitar solo, baca puisi, tari kreasi dan teater monolog. Sedangkan untuk bidang seni penciptaan yaitu desain poster, kriya, cipta puisi dan film pendek.

Tema FLS2N tahun 2018 adalah seni sebagai inspirasi keteladanan dalam pendidikan karakter, makna tema ini bertujuan untuk mengkampanyekan pentingnya aspek keteladanan dalam implementasi penguatan pendidikan karakter bagi peserta didik SMA menuju bangsa yang berkarakter dan berbudaya.

Melalui pedoman ini disampaikan informasi prosedur, peraturan dan mekanisme kegiatan FLS2N, agar dapat dipedomani bagi penyelenggara FLS2N di tingkat daerah dan juga untuk memandu peserta didik agar dapat berpartisipasi sesuai bidang lomba seni yang dipilih. Semoga penyelenggaraan FLS2N tahun 2018 makin baik dari tahun sebelumnya, baik proses seleksi di daerah maupun pelaksanaan di tingkat nasional.



Jakarta, Januari 2018
Direktur,

Purwadi Sutanto
NIP. 196104041985031003

▶ DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	2
B. Landasan Pemikiran	3
C. Visi Misi dan Tema FLS2N Tingkat SMA.....	6
D. Dasar Hukum.....	6
E. Tujuan	8
F. Hasil yang Diharapkan	8
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN FESTIVAL & LOMBA SENI SISWA NASIONAL (FLS2N)	8
A. Bidang Seni yang Dilombakan dan Jumlah Peserta/ Provinsi.....	10
B. Kriteria Peserta	11
C. Sistem Seleksi Peserta	11
D. Kriteria Juri Tingkat Provinsi.....	12
E. Kriteria Juri Tingkat Nasional	13
F. Jadwal Pelaksanaan.....	13
G. Pembiayaan.....	14
H. Penilaian.....	14
I. Pemenang dan Penghargaan	15
J. Ketentuan Hasil Karya	16

BAB III PEDOMAN LOMBA MASING-MASING BIDANG YANG DILOMBAKAN DALAM FLS2N 2018

A. SENI PERTUNJUKAN

1. Bidang Seni Baca Puisi 18
2. Bidang Seni Tari Kreasi Inovatif 41
3. Bidang Seni Vokal Solo 45
4. Bidang Seni Gitar Solo 53
5. Bidang Seni Monolog 57

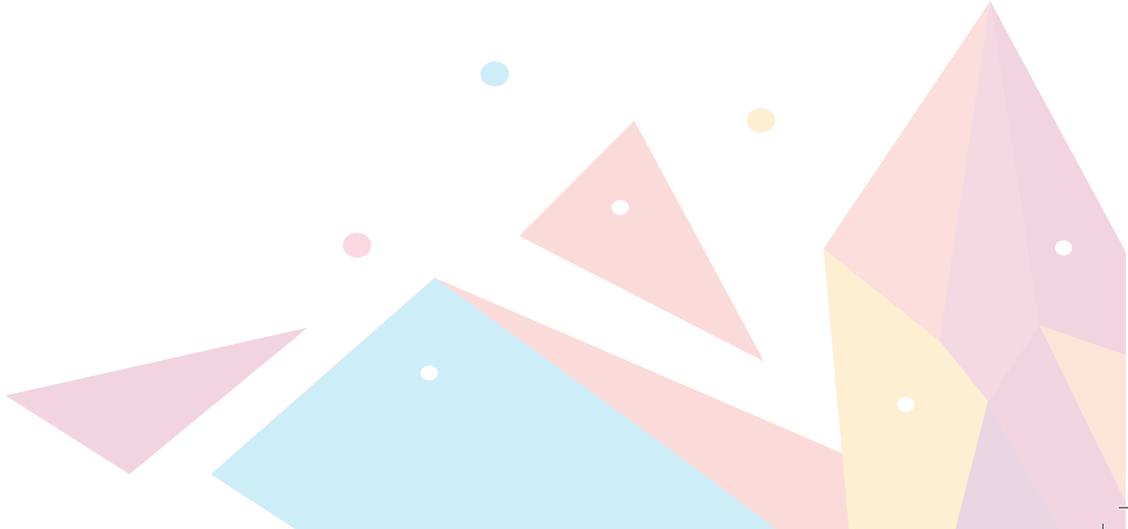
B. SENI PENCIPTAAN

1. Bidang Seni Cipta Puisi 75
2. Bidang Seni Desain Poster 78
3. Bidang Seni Kriya 83
4. Film Pendek 89

BAB IV PENUTUP 109

The top left corner of the page features a cluster of overlapping geometric shapes. These include a large blue trapezoid, a red triangle, a yellow triangle, and several purple and magenta triangles of various sizes. Small white and colored dots are scattered within and around these shapes.

Bab I Pendahuluan

The bottom right corner of the page features another cluster of overlapping geometric shapes. These include a large light blue triangle, a pink triangle, a yellow triangle, and several purple and magenta triangles. Small white and colored dots are scattered within and around these shapes.

A. Latar Belakang

1. Pengertian

a. Kebudayaan

Kebudayaan adalah suatu sistem tata nilai yang disepakati oleh sebuah komunitas atau masyarakat tertentu. Produk kebudayaan dapat berupa benda dan takbenda (fisik dan nonfisik). Kedua produk budaya tersebut menjadi acuan dan panduan kelompok tersebut dalam berperilaku. Produk kebudayaan itu, antara lain berupa ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, dan seni.

b. Seni

Seni adalah bagian dari kebudayaan yang memegang peranan penting dalam membangun sistem kemasyarakatan yang beradab dan beretika. Seni sebagai alat ekspresi di dalam tataran komunikasi dan sosial bertujuan untuk memperhalus budi dan rasa sehingga terbangun kebudayaan yang tinggi dan manusiawi.

c. Klasifikasi Seni yang Dilombakan

Bertolak dari pandangan di atas, Direktorat Pembinaan SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, menyelenggarakan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) dengan kategori sebagai berikut.

1) Pertunjukan

Seni pertunjukan adalah seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Seni pertunjukan melibatkan empat unsur, yaitu waktu, ruang, seniman, dan penonton. Dalam FLS2N di tingkat SMA, materi seni pertunjukan dapat dipersiapkan di provinsi masing-masing. Bidang yang dilombakan adalah baca puisi, tari kreasi inovatif, vokal solo, gitar solo, dan monolog.

2) Penciptaan

Penciptaan karya seni berupa ekspresi yang berunsur keindahan yang diungkapkan melalui media yang bersifat nyata dan dapat dinikmati oleh indra. Pada FLS2N di tingkat SMA, pengetahuan, wawasan, bahan, dan peralatan peserta dipersiapkan di masing-masing provinsi sesuai dengan tema yang tertera pada buku pedoman. Soal akan diberikan pada saat lomba. Bidang yang dilombakan adalah desain poster, kriya, Cipta Puisi dan Film Pendek.

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

B. Landasan Pemikiran

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

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

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

Sesuai Nawacita pemerintahan Jokowi-JK, beberapa pokok yang menjadi agenda prioritas pembangunan pendidikan dan kebudayaan yaitu melakukan revolusi karakter bangsa dan memperteguh kebinekaan serta memperkuat restorasi sosial Indonesia. Hal ini kembali tergambar dalam semangat visi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu “Terbentuknya Insan serta Ekosistem Pendidikan dan Kebudayaan yang Berkarakter dengan Berlandaskan Gotong Royong”. Penguatan Ekosistem Pendidikan perlu dilakukan dengan cara memperkuat para pelaku pendidikan, seperti kepala sekolah, guru, komite sekolah, orang tua, dan juga pegiat pendidikan yang aktif dalam community development. Pelibatan masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam meningkatkan mutu pendidikan perlu dilakukan. Keberagaman yang ada dalam masyarakat merupakan kekuatan bangsa untuk dijadikan alat pemersatu dalam mewujudkan visi misi tersebut.

Pada era revolusi mental, sistem pendidikan harus diarahkan untuk membangun identitas bangsa Indonesia yang berbudaya dan beradab yang menjunjung tinggi nilai-nilai moral agama yang hidup di negara ini. Akses ke pendidikan dan layanan kesehatan masyarakat yang terprogram, terarah, dan tepat sasaran oleh negara dapat membantu kita dalam membangun kepribadian sosial dan budaya Indonesia. Dalam proses pendidikan, revolusi mental adalah cara membangun kejujuran, motivasi, keseimbangan emosi, kemampuan untuk mengubah cara berpikir, memandang, dan berperilaku yang kemudian menjadi suatu disposisi batin ketika peserta didik, generasi bangsa ini, berhadapan dengan situasi konkret. Pendidikan diarahkan ke transformasi dari pengetahuan diskursif (*discursive knowledge*) ke pengetahuan praktis (*practical knowledge*).

Gerakan transformasi berkelanjutan bagi pembangunan pola pikir peserta didik diarahkan lewat wadah penyaluran bakat dan minat peserta didik tingkat SMA dari seluruh Indonesia dengan membangun aspek kognitif dan normatif. Untuk memberikan motivasi dan menyalurkan bakat dan minat siswa terhadap seni serta budaya di sekolah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas telah memprogramkan delapan bidang seni di dalam kegiatan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) yang seleksinya dilakukan secara berjenjang di setiap provinsi di Indonesia, mulai dari tingkat kabupaten/kota, provinsi, hingga nasional. Khusus untuk cabang lomba tertentu, pemenang akan dikirim ke festival seni tingkat internasional.

Sehubungan dengan penyelenggaraan kegiatan tersebut, disusunlah Pedoman Penyelenggaraan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) tahun 2018.

C. Visi Misi dan Tema FLS2N Tingkat SMA

Visi FLS2N adalah terwujudnya siswa SMA yang kreatif, cerdas, dan berkarakter melalui penghayatan dan penguasaan seni budaya bangsa sehingga memiliki eksistensi di tingkat dunia.

Misi FLS2N adalah

- a. meningkatkan kualitas siswa SMA yang mampu mengembangkan potensi dan karakter melalui penghayatan dan penguasaan seni budaya;
- b. memberikan kesempatan yang sama bagi siswa SMA untuk meningkatkan pemahaman dan keahlian berkesenian melalui kompetisi seni pertunjukan dan seni penciptaan yang berakar pada kearifan lokal dalam konteks kompetisi global; dan
- c. memberikan pengalaman bagi siswa SMA untuk memahami makna keberagaman dan perbedaan, khususnya dalam hal seni budaya sebagai kekayaan dan kekuatan bangsa.

Untuk mewujudkan visi misi tersebut, FLS2N tingkat SMA tahun 2018 mempunyai tema:

“Seni Inspirasi Keteladanan”

D. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden Nomor 87 tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter

3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 39 Tahun 2008 Tentang Pembinaan Kesiswaan
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 63 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Kepramukaan Sebagai Ekstrakurikuler Wajib
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 82 Tahun 2015 Tentang Pencegahan Dan Penanggulangan Tindak Kekerasan Di Lingkungan Satuan Pendidikan
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor .23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti
12. Renstra Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2015—2019; dan
13. DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran) Program Penyediaan dan Layanan Pendidikan Sekolah Menengah Atas Tahun 2018.

E. Tujuan

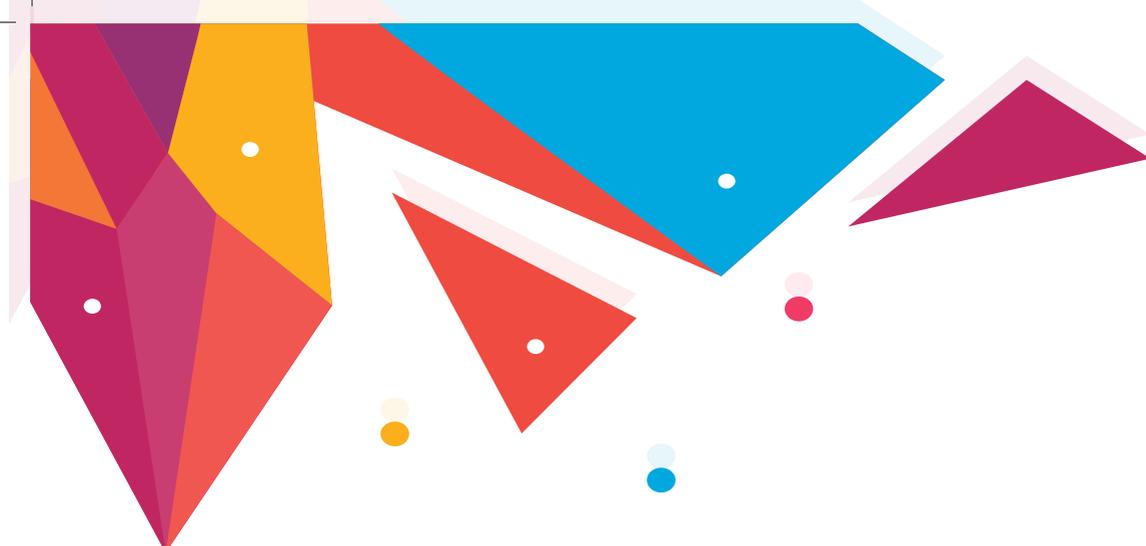
Tujuan kegiatan ini adalah

1. memberikan pengalaman berkompetisi dengan menjunjung tinggi nilai kebersamaan dalam keberagaman untuk memberi inspirasi keteladanan dalam mencapai prestasi tertinggi di bidangnya,
2. membina dan meningkatkan kreativitas dan apresiasi siswa terhadap bidang seni yang berakar pada budaya bangsa,
3. mempererat persahabatan, persatuan, dan kesatuan bangsa sesama siswa Indonesia yang berasal dari berbagai daerah dengan karakter, tingkat keterampilan, dan budaya yang berbeda, dan
4. berkontribusi terhadap pengembangan sumber daya manusia untuk mendukung tumbuh kembangnya ekonomi kreatif.

F. Hasil yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan adalah

1. terciptanya pengalaman berkompetisi yang sehat dengan menjunjung tinggi nilai kebersamaan dalam keberagaman untuk mencapai prestasi tertinggi di bidangnya,
2. terbinanya dan meningkatnya kreativitas dan apresiasi siswa terhadap bidang seni yang berakar pada budaya,
3. terciptanya persahabatan, persatuan, dan kesatuan bangsa sesama siswa Indonesia yang berasal dari berbagai daerah dengan karakter, tingkat keterampilan, dan budaya yang berbeda, dan
4. adanya kontribusi terhadap pengembangan sumber daya manusia dalam rangka mendukung tumbuh kembangnya ekonomi kreatif.



Bab II

Mekanisme Penyelenggaraan Festival & Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N)

A. Bidang Seni yang Dilombakan dan Jumlah Peserta/Provinsi

NO	BIDANG SENI	PESERTA PER PROV.		JUMLAH (34 Provinsi)
		PUTRA	PUTRI	
PERTUNJUKAN				
1	Baca Puisi	1		34
2	Tari Kreasi Inovatif	2		68
3	Vocal Solo	1	1	68
4	Gitar Solo	1		34
5	Monolog	1		34
PENCIPTAAN				
6	Cipta Puisi	1		34
7	Desain Poster	1	1	68
8	Kriya	1	1	68
9	Film Pendek	2		68
Jumlah Peserta		14		476

Jumlah peserta per provinsi:

Jumlah peserta : 14 orang

Jumlah pendamping : 3 orang (1 orang pendamping khusus untuk monolog, 1 orang pendamping khusus untuk tari kreasi dan 1 orang pendamping dari Dinas Pendidikan Provinsi).

Keterangan:

1. Setiap provinsi diwajibkan mengikuti 9 (sembilan) jenis lomba seni di atas dengan 14 siswa yang merupakan juara tingkat provinsi masing-masing. Untuk tahun 2018, seluruh provinsi diwajibkan berpartisipasi.
2. Pendamping bertugas membantu peserta lomba baik dari segi administratif dan kelancaran lomba.

B. Kriteria Peserta adalah sebagai berikut.

1. Warga Negara Indonesia yang bersekolah di Indonesia.
2. Peserta adalah siswa SMA negeri maupun swasta kelas X atau XI pada tahun pelajaran 2017/2018.
3. Peserta belum pernah mengikuti kompetisi FLS2N tingkat nasional jenjang SMA di bidang yang sama.
4. Peserta adalah juara tingkat provinsi yang harus dibuktikan dengan Surat Keputusan dari Dinas Pendidikan Provinsi masing-masing, serta menunjukkan sertifikat pemenang seleksi tingkat Provinsi pada saat registrasi.
5. Peserta sehat jasmani dan rohani.
6. Bebas dari narkoba dibuktikan dengan surat keterangan dari Kepala Sekolah.

C. Sistem Seleksi Peserta

Seleksi tingkat provinsi adalah cara untuk menjangking juara FLS2N di tingkat provinsi dan seleksi tingkat provinsi untuk menjadi peserta FLS2N tingkat Nasional. Seleksi tingkat provinsi wajib dilakukan, baik secara langsung dan/atau secara daring (*online*).

1. Seleksi secara langsung

Seleksi secara langsung adalah penyelenggaraan kegiatan penjurian oleh tim juri kabupaten/kota untuk tingkat kabupaten/kota dan tim juri provinsi untuk tingkat provinsi dengan cara menghadirkan langsung para peserta juara masing-masing bidang lomba tingkat kabupaten/kota. Tim juri terdiri dari atas 1 orang juri ketua dan 2 orang juri anggota yang telah ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan Dinas Pendidikan Provinsi.

2. Seleksi secara daring (*online*)

- a. Seleksi secara daring (*online*) dimaksudkan sebagai alternatif jika seleksi secara langsung tidak mungkin dilaksanakan.
- b. Seleksi dilakukan melalui laman Direktorat Pembinaan SMA, yakni <http://psma.kemdikbud.go.id/> dengan cara siswa mendaftar dan mengunggah (*upload*) karya dengan melampirkan surat rekomendasi dari Kepala Sekolah ke laman tersebut.
- c. Format karya disesuaikan dengan ketentuan bidang seni masing-masing.
- d. Pengunggahan karya untuk seleksi tingkat provinsi dimulai pada tanggal 2 Mei 2018 dan berakhir pada tanggal 30 Juni 2018.
- e. Karya yang sudah terkirim akan diseleksi oleh tim juri provinsi yang sudah ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi.
- f. Penilaian karya di tingkat provinsi dilakukan pada tanggal 1 - 20 Juli 2018.
- g. Hasil seleksi FLS2N tingkat provinsi merupakan tanggung jawab penuh dari Dinas Pendidikan Provinsi.

D. Kriteria Juri Tingkat Provinsi adalah sebagai berikut :

1. berasal dari unsur akademisi (non guru) dan/atau praktisi,
2. berkompeten di bidang masing-masing,
3. berpengalaman menjadi juri tingkat provinsi sesuai bidangnya,
4. bersikap adil dan tidak berpihak,
5. bertanggung jawab terhadap keputusannya,
6. bukan pembimbing dan/atau juri di tingkat kabupaten/kota,
7. dapat mengakses internet bagi juri bidang lomba yang melakukan seleksi secara daring (*online*),
8. bersedia menandatangani pakta integritas sebagai juri FLS2N, dan

9. ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi melalui Surat Keputusan (SK) Kepala Dinas Pendidikan Provinsi.

E. Kriteria Juri Tingkat Nasional adalah sebagai berikut :

1. berasal dari unsur akademisi (nonguru) dan/atau praktisi profesional,
2. berkompeten di bidang masing-masing,
3. berpengalaman menjadi juri tingkat nasional sesuai bidangnya,
4. bersikap adil dan tidak berpihak,
5. bertanggung jawab terhadap keputusannya,
6. bukan pembimbing dan/atau juri di tingkat provinsi dan kabupaten/ kota,
7. bersedia menandatangani pakta integritas sebagai juri FLS2N, dan
8. ditetapkan oleh Direktorat Pembinaan SMA melalui Surat Keputusan (SK) Direktur Pembinaan SMA.

F. Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) tahun 2018 sebagai berikut:

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Tempat Pelaksanaan
1.	Tingkat Sekolah	Minggu ke-1 bulan Februari	Ditentukan sekolah
2.	Tingkat Kabupaten/ Kota	Maret - April	Ibu Kota Kabupaten/ Kota
3.	Tingkat Provinsi	Seleksi langsung : 1 - 20 Juli 2018 Seleksi daring (online) : 1 - 20 Juli 2018	Ibu Kota Provinsi
4.	Tingkat Nasional	26 Agustus - 1 September 2018	Banda Aceh, Aceh.

G. Pembiayaan

1. Penyelenggaraan seleksi Festival dan Lomba Seni Siswa di tingkat sekolah dibiayai melalui APBS atau dana lain yang sah dan tidak mengikat.
2. Penyelenggaraan Festival dan Lomba Seni Siswa di tingkat kabupaten/kota bersumber dari dana APBD atau dana lain yang sah dan tidak mengikat.
3. Penyelenggaraan Festival dan Lomba Seni Siswa di tingkat provinsi dari dana APBD (Anggaran Pendapatan Belanja Daerah) atau dana lain yang sah dan tidak mengikat.
4. Penyelenggaraan Festival dan Lomba Seni Siswa di tingkat nasional tahun 2018 dibiayai dengan dana APBN atau dana lain yang sah dan tidak mengikat.

H. Penilaian

Dalam seni pertunjukan, penilaian ditentukan oleh kualitas penampilan. Dalam seni penciptaan, penilaian ditentukan oleh kualitas karya yang direpresentasikan melalui rentang nilai sebagai berikut:

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

Format Rekapitulasi Penjurian Tiap-tiap Bidang Lomba

Bidang Lomba:								
Nomor		Nama Peserta	L/P	Jml Nilai Tiap Juri			Jml Nilai	Ket.
Pst	Prov			1	2	3		
1								
2								
3								
dst.								

, Agustus 2018

Juri I

Juri II

Juri III

(.....)

(.....)

(.....)

I. Pemenang dan Penghargaan

1. Pemenang

NO	BIDANG SENI	JUARA			KETERANGAN
		I	II	III	
PERTUNJUKKAN					
1	Baca Puisi	1	1	1	Putra/Putri
2	Gitar Solo	1	1	1	Putra/Putri
3	Tari Kreasi	2	2	2	Kelompok
4	Teater Monolog	1	1	1	Putra/Putri
5	Vocal Solo	2	2	2	Putra dan Putri
Jumlah		7	7	7	

PENCIPTAAN					
6	Cipta Puisi	1	1	1	Putra/Putri
7	Desain Poster	2	2	2	Putra dan Putri
8	Kriya	2	2	2	Putra dan Putri
9	Film Pendek	2	2	2	Kelompok
Jumlah					476

2. Penghargaan

- Juara I diberikan penghargaan berupa medali emas, piagam penghargaan, dan tabungan sebesar Rp7.000.000,00 setiap orang.
- Juara II diberikan penghargaan berupa medali perak, piagam penghargaan, dan tabungan sebesar Rp6.000.000,00 setiap orang.
- Juara III diberikan penghargaan berupa medali perunggu, piagam penghargaan, dan tabungan sebesar Rp5.000.000,00 setiap orang.

J. Ketentuan Hasil Karya

- Hak cipta karya seni menjadi milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berhak menggunakan dan memperbanyak semua karya seni yang masuk untuk kepentingan pendidikan.
- Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.



Bab III

Pedoman Lomba Masing-Masing Bidang Yang Dilombakan dalam FLS2N 2018

A. SENI PERTUNJUKAN

1. Bidang Seni Baca Puisi

A. Pengertian

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

B. Tema

“Melalui seni baca puisi siswa memperoleh inspirasi keteladanan sebagai bagian dari upaya membangun karakter bangsa.”

C. Ketentuan Umum

- a. Setiap provinsi wajib mengirimkan satu peserta, boleh putra atau putri, untuk mengikuti lomba tingkat nasional.
- b. Peserta adalah juara dari hasil seleksi tingkat provinsi.
- c. Peserta lomba baca puisi tidak diperbolehkan mengikuti lomba cipta puisi atau lomba-lomba lain.
- d. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (peserta boleh laki-laki atau perempuan).
- e. Peserta mengenakan seragam sekolah saat membacakan puisi.

D. Ketentuan Khusus

- a. Peserta membacakan satu puisi dari Puisi Penyisihan (daftar puisi untuk babak penyisihan dan puisi untuk babak final terlampir) pada babak penyisihan.
- b. Peserta yang masuk babak final membacakan satu puisi dari Puisi Final.
- c. Pembacaan puisi dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di panggung.

- d. Peserta tidak diperbolehkan menambahkan, dalam bentuk nyanyian dan/atau pengulangan larik/bait tertentu, atau mengurangi puisi yang dibacakan.
- e. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan alat bantu apa pun, baik berupa iringan musik maupun alat bantu lainnya, seperti topeng atau kostum.
- f. Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam Pedoman akan disampaikan dalam acara rapat teknis (technical meeting).
- g. Apabila tingkat provinsi tidak melaksanakan seleksi Lomba Seni Baca Puisi secara langsung, panitia seleksi Dinas Pendidikan Tingkat Provinsi diharapkan bisa melaksanakan seleksi melalui daring (*online*), dengan ketentuan sebagai berikut :
 - 1) pengambilan gambar dengan kamera statis dan terlihat seluruh tubuh,
 - 2) hasil rekaman audio visual terdengar dan terlihat jelas,
 - 3) hasil rekaman tidak boleh di rekayasa ulang/diedit,
 - 4) format file video adalah mp4, dan
 - 5) video diunggah ke laman Direktorat Pembinaan SMA, yakni <http://psma.kemdikbud.go.id/> disertai lampiran surat rekomendasi dari Kepala Sekolah.

E. Agenda Kegiatan Nasional

- Hari ke-1 : Kedatangan peserta
- Hari ke-2 : Upacara pembukaan, workshop dan technical meeting
- Hari ke-3 : Lomba babak penyisihan
- Hari ke-4 : Lomba babak final
- Hari ke-5 : Wisata edukasi, pendidikan karakter, malam apresiasi dan pengumuman pemenang

Hari ke-6 : Upacara penutupan

Hari ke-7 : Kepulangan

Jadwal bersifat tentative

F. Penentuan Juara

Penentuan juara didasarkan pada jumlah nilai yang diperoleh pada setiap aspek penilaian yang menghasilkan 10 finalis yang akan dinilai lagi pada babak final dengan puisi final untuk menentukan Juara I, II, III. Keputusan Juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

G. Kriteria Penilaian

NO	ASPEK YANG DINILAI	RENTANG NILAI	URAIAN
1.	Penafsiran	60—100	Pemahaman isi puisi
2.	Penghayatan	60—100	a. Ketepatan emosi pembaca dengan puisi yang dibacakan. b. Daya konsentrasi c. Ekspresi
3.	Penghayatan	60—100	a. Kejelasan artikulasi membaca b. Penguasaan tempo membaca c. Penguasaan dinamika membaca d. Penguasaan ritme membaca
4.	Penghayatan	60—100	a. Totalitas b. Keutuhan penampilan

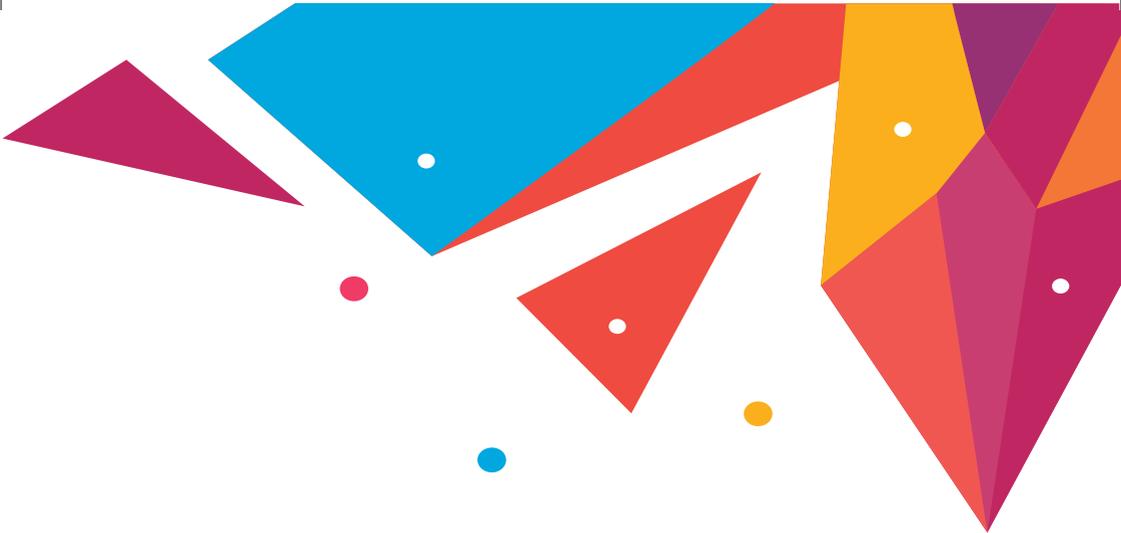
H. Kriteria Penilaian

NO. URUT	NAMA PESERTA	L/P	NILAI				JUMLAH NILAI	KETERANGAN
			1	2	3	4		
1								
2								
3								
dst.								
34								

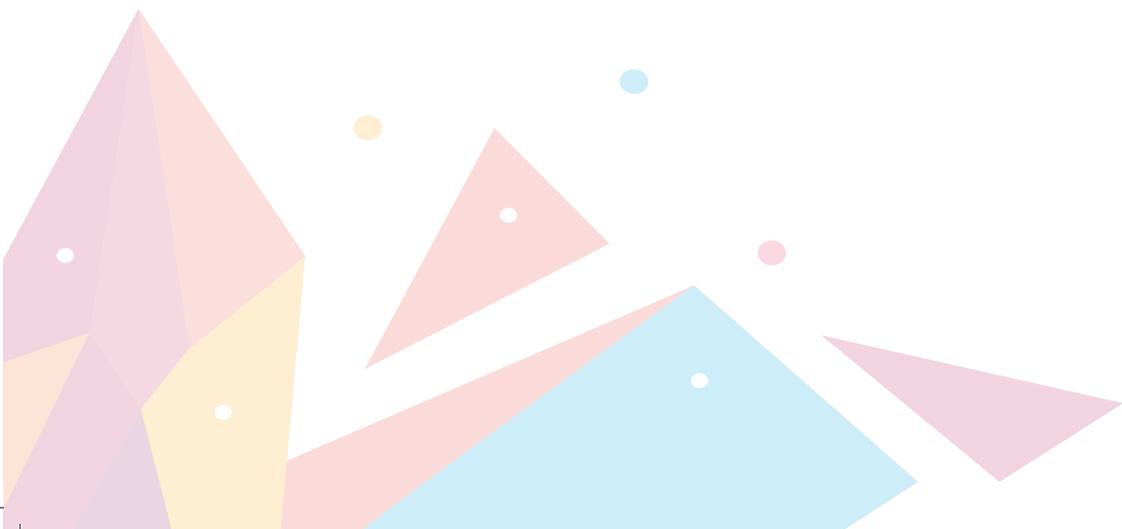
, Agustus 2018
Juri

(.....)





Lampiran
Naskah Puisi
Babak Penyisihan



Aslan Abidin

JALAN PULANG

mungkin aku butuh semacam kantong ajaib
 yang membuatku tiba-tiba menjadi sajak
 yang tidak pernah sungguh-sungguh mencintai
 sampai baris terakhir

atau aku butuh semacam topi pesulap
 yang membuatku lenyap seketika
 kepergian yang tak pernah kembali
 yang tak akan pernah datang lagi

mungkin masih ada jejak senyum
 atau malam bisu di ranjang
 karena alamat hari masih tersimpan di saku bajuku
 di dada sebelah kiri
 tempat jantungku biasa memanggilmu

aku tidak bicara pada kenangan
 pada laut yang menjelma ombak dalam dirimu
 atau lagu terakhir yang dinyanyikan para pemabuk

sudah lama tak kupikirkan rimbun mawar
 atau kabut asap sepanjang penantian
 sebab kenangan bukan jalan pulang untuk kembali
 bukan isyarat hari yang mau berbagi

Iyut Fitra

PENARI PIRING

aku telah datang sebelum jemari di sembahkan. mulai talempong
serta tambur yang diguguh di hampar kaca-kaca ruruh
kusambut senyum jambu muda sewarna baju kurung itu. menarilah!
sebelum malam jadi. dan puput batang padi yang kita sebut serunai
bertingkah berubah lengang. menarilah!
di panggung waktu yang terburu. cawan gelisah yang tersimpan di rumah
hentakan segala sampai derai.o, menarilah!

malam lalu
waktu begitu laju

cicin gemeretak di antara kaki yang menghentak
lingkaran usia. langit luas kehidupan
dari panggung ke panggung kampung halaman diusung
elok-elok manjek kemauniang, jang sampai dahannyo patah
elok-elok menari piriang, jang sampai piriangnyo pacah
dan di puncak ketika kaca-kaca berhamburan. saat dua piring pecah
ada luka yang tak bisa ia ceritakan

Piek Ardijanto Soeprijadi

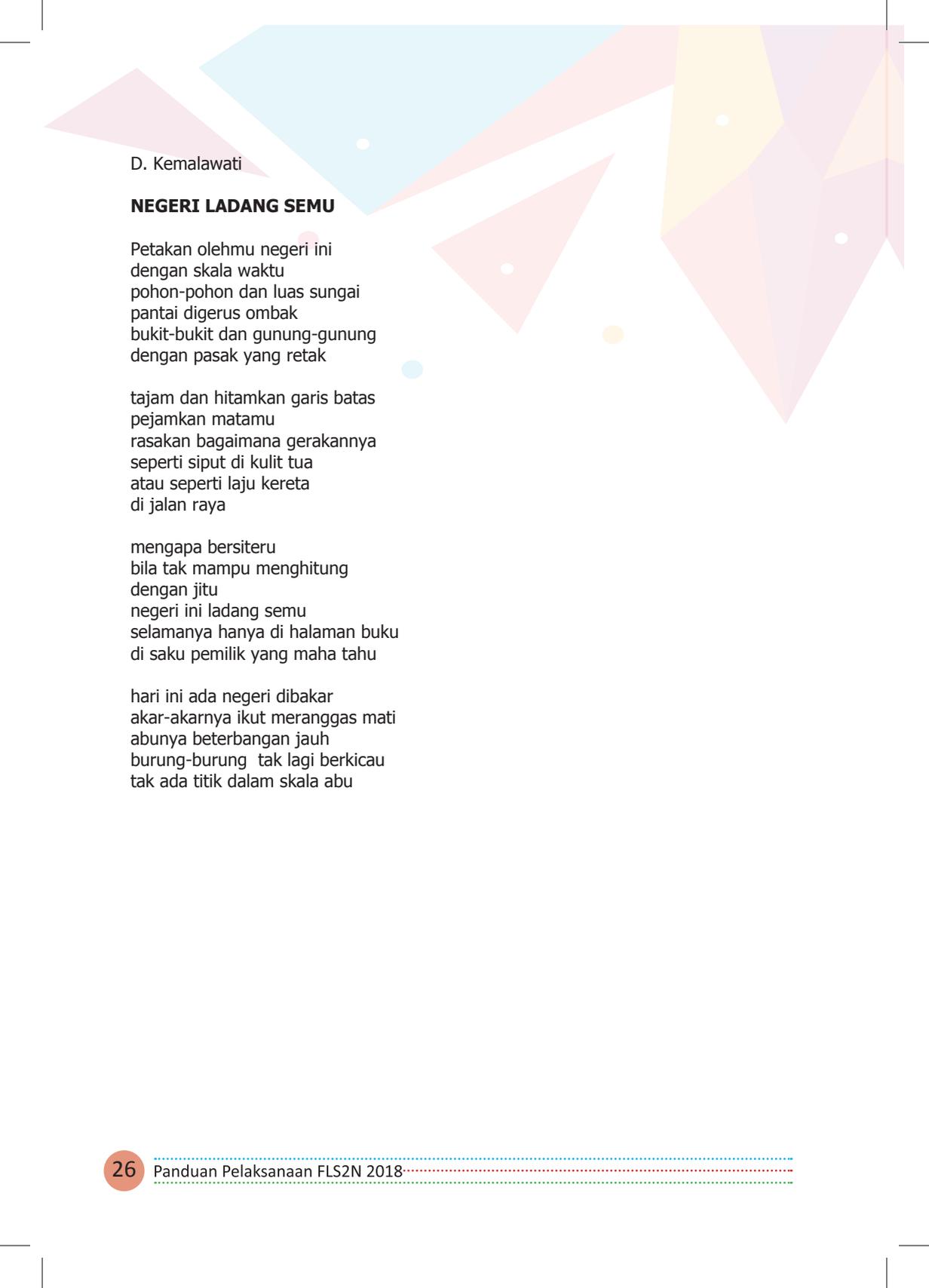
LAGU TANAH AIRKU

sudahkah kaudengar lagu berjuta nada
lagu tanah airku menggema seluruh dunia
dengarkanlah merdu suaranya
dengarkanlah indah iramanya

tukang sepatu berlagu mengiring palu mematuk paku
tukang batu berdendang senyampang semen memeluk bata
tukang kayu menyanyi meningkah gergaji makan papan
penebang pohon senandung di sela gema kapak di hutan
nakhoda berlagu menyanjung ombak menelan haluan
ahli mesin berdendang menyibak gemuruh pabrik
petani nembang atas bajak berjemur di lumpur

betapa merdunya lagu tanah airku
meletus nyanyi di pagi hari
menegang di rembang siang
melenyap di senja senyap

bila malam mengembang ibu nembang
tidurlah berlepas lelah anakku sayang
lampu bumi bawa mimpi damai dunia
esok masih ada kerja untuk nusa bangsa



D. Kemalawati

NEGERI LADANG SEMU

Petakan olehmu negeri ini
dengan skala waktu
pohon-pohon dan luas sungai
pantai digerus ombak
bukit-bukit dan gunung-gunung
dengan pasak yang retak

tajam dan hitamkan garis batas
pejamkan matamu
rasakan bagaimana gerakannya
seperti siput di kulit tua
atau seperti laju kereta
di jalan raya

mengapa bersiteru
bila tak mampu menghitung
dengan jitu
negeri ini ladang semu
selamanya hanya di halaman buku
di saku pemilik yang maha tahu

hari ini ada negeri dibakar
akar-akarnya ikut meranggas mati
abunya beterbangan jauh
burung-burung tak lagi berkicau
tak ada titik dalam skala abu

Irawan Sandhya Wiraatmaja

DI TEPI SUNGAI SEBUAH KOTA

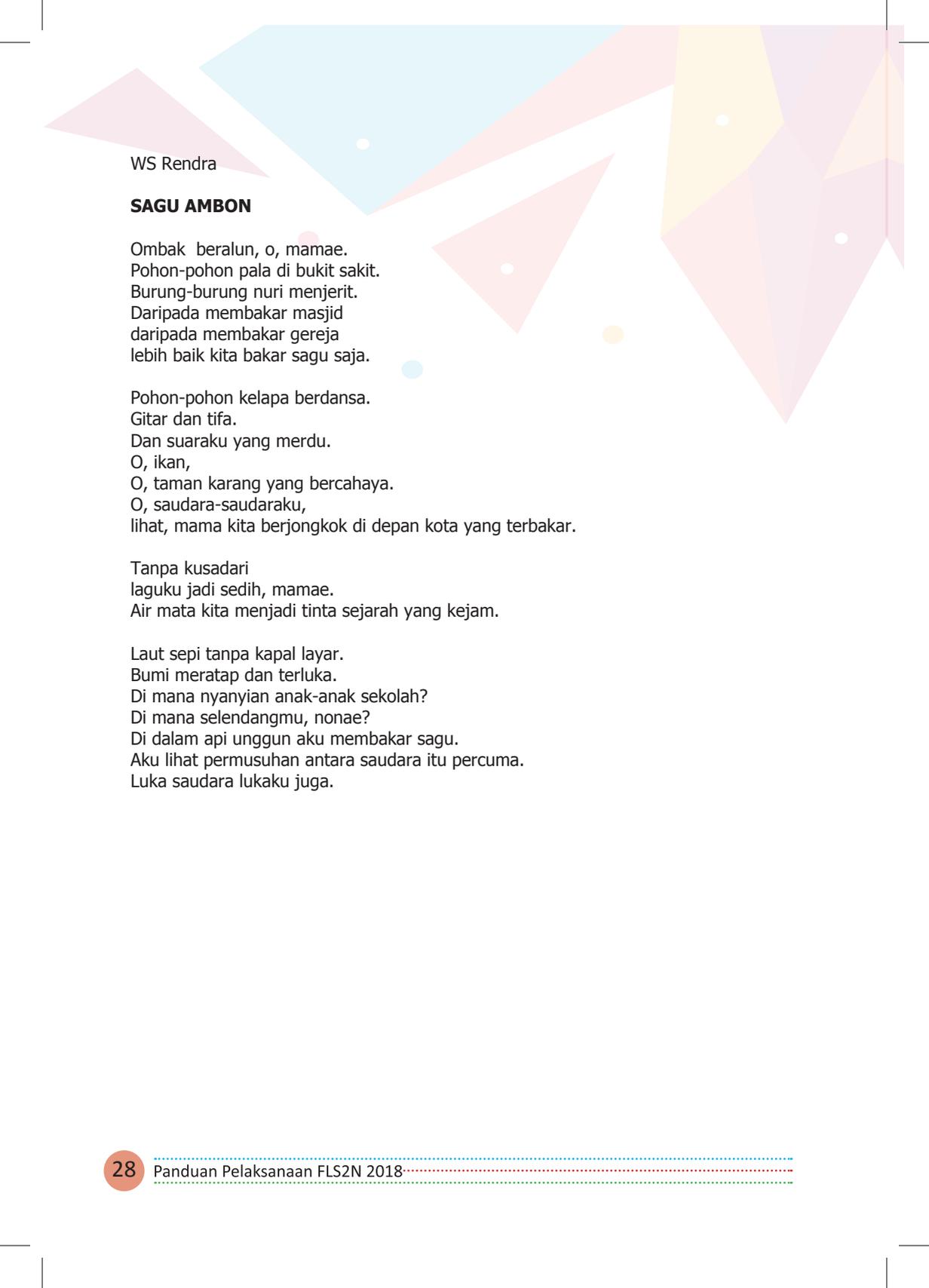
Mimpi apa yang kau bawa hari ini?
Tak ada cerita yang tersisa lagi
Di antara kepulan asap rokok
Para pedagang yang lelah
Menepikan hari-hari yang panjang

Air yang menghilir
Telah membawa sampan sampai jauh
Membawa kehidupan yang tak berubah
Bagi anak-anak dan istri
Cinta yang tak terbagi

Hujan yang terus luruh
Merindukan tanah basah
Di pinggir waktu
Anak-anak berlarian mencari mainan
Di antara batu-batu yang diam

Apa yang kau bawa bertahun lama?
Lumut ganggang, enceng gondok atau sampah
Kehidupan yang menyatu
Dalam air yang gemericik
Mengalir kenangan masa silam

Di jembatan bambu
Kita menunggu dengan gelisah
Suara-suara yang pernah kita dengar dulu
Dari rahim ibu yang melahirkan kita
Kecintaan manusia.



WS Rendra

SAGU AMBON

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

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

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

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

Suminto A. Sayuti

MARI, MARI BELAJAR LAGI

Sudah terlampau lama mata kita yang terbuka
Selalu gagal membaca
dan rabun pada isyarat-isyarat Cinta
Kita membaca gelombang hanya ketika pasang
Kita membaca laut hanya tatkala hati susut
Kita membaca angin hanya ketika suasana dingin
Kita membaca badai hanya ketika hati sangsai

Lembaran-lembaran hikayat
yang ditulis tangan-tangan agung
hanya kita buka
ketika hati linglung dan bingung
Senandung ayat-ayat bergema
dan menggeliat
hanya ketika kita merasa hampir tamat
kita selalu gagal menyelam di telaga hikmat
kerna kita hampir selalu lupa sangkan-paran alamat

Mari kembali kita belajar membaca
Membaca diri, membaca untingan kata hati
Mari kita maknai surat-surat Cinta
Yang dikirim lewat berbagai cuaca
Tanpa perangko, kecuali jiwa selalu berjaga
Mari bangkit berdiri sambil berkaca
Di keluasan Cakrawala
Merajut hari, melangkahi pematang senja
Merambah malam, menyongsong fajar pagi!

Sapardi Djoko Damono

YANG PALING MENAKJUBKAN

Yang paling menakjubkan di dunia yang fana ini adalah segala sesuatu yang tidak ada. Soalnya, kita bisa membayangkan apa saja tentangnya, menjadikannya muara bagi segala yang luar biasa.

Kita bisa membayangkannya sebagai jantung yang letih, yang dindingnya berlemak, yang memompa sel-sel darah agar bisa menerobos urat-urat yang sempit, yang tak lagi lentuk.

Kita bisa membayangkannya sebagai bola mata yang tiba-tiba tak mampu membaca aksara di dinding kamar periksa seorang dokter ketika ditanya, "Apa yang Tuan lihat di sana?"

Kita bisa membayangkannya sebagai lidah yang tiba-tiba dipaksa menjulur agar bisa diperiksa apakah kemarin, atau tahun lalu, atau entah kapan pernah mengucapkan suatu dosa, entah apa.

Sungguh, yang paling menakjubkan di dunia kita ini adalah segala sesuatu yang tidak ada. Soalnya, kita boleh menyebut apa pun yang kita suka tentangnya sementara orang berhak juga menganggap kita gila.

Chairil Anwar

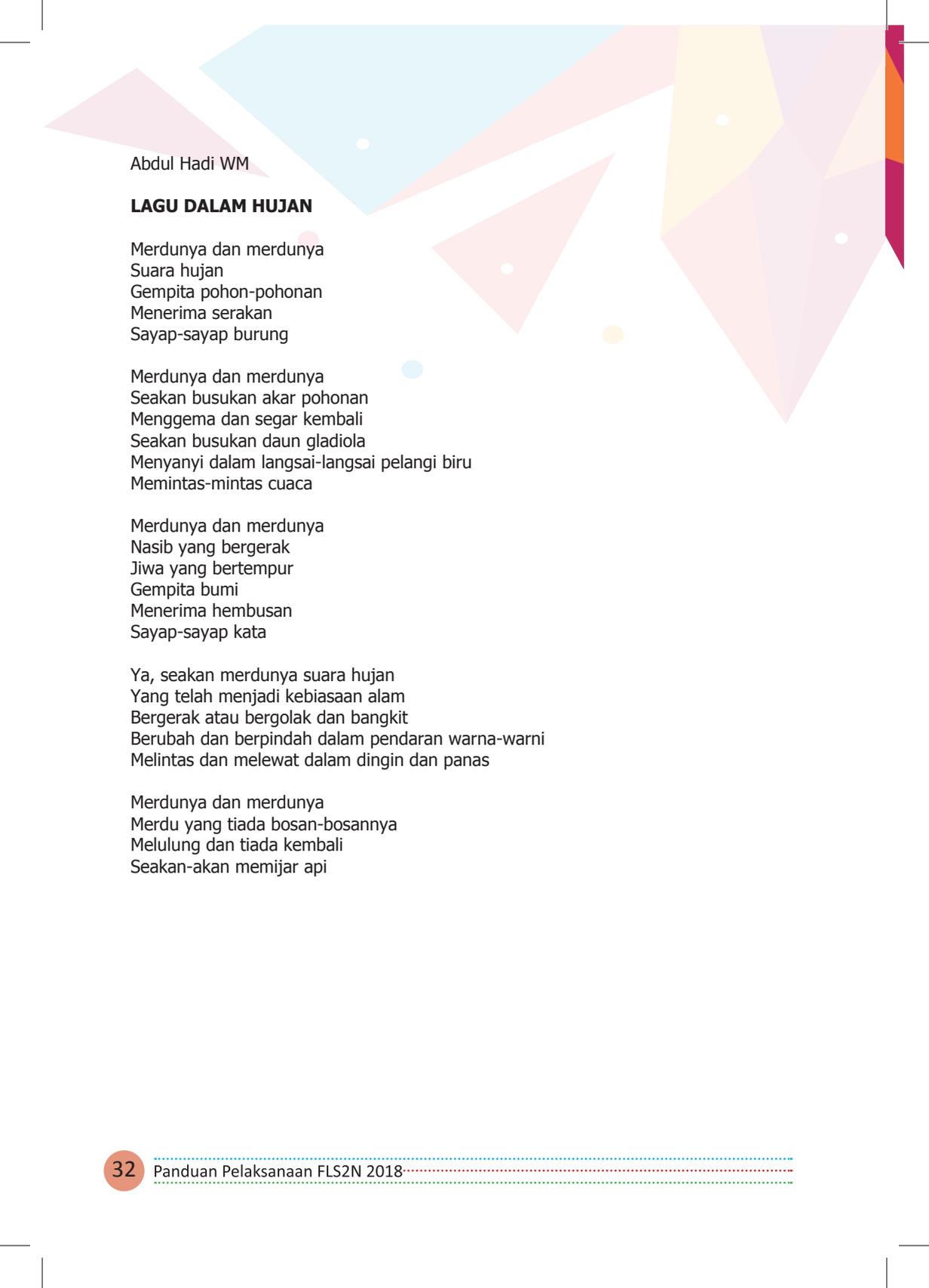
KEPADA KAWAN

Sebelum ajal mendekat dan mengkhianat,
mencengkam dari belakang 'tika kita tidak melihat,
selama masih menggelombang dalam dada darah serta rasa,

belum bertunas kecewa dan gentar belum ada,
tidak lupa tiba-tiba bisa malam membenam,
layar merah terkibar hilang dalam kelim,
kawan, mari kita putuskan kini di sini:
Ajal yang menarik kita, juga mencekik diri sendiri!

Jadi, isi gelas sepenuhnya lantas kosongkan,
Tembus jelajah dunia ini dan balikkan
Peluk kucup perempuan, tinggalkan kalau merayu,
Pilih kuda yang paling liar, pacu laju,
Jangan tambatkan pada siang dan malam
Dan, hancurkan lagi apa yang kau perbuat,
Hilang sonder pusaka, sonder kerabat.
Tidak minta ampun atas segala dosa,
Tidak memberi pamit pada siapa saja!

Jadi, mari kita putuskan sekali lagi:
Ajal yang menarik kita, 'kan merasa angkasa sepi,
Sekali lagi kawan, sebaris lagi:
Tikamkan pedangmu hingga ke hulu
Pada siapa yang mengairi kemurnian madu!!!



Abdul Hadi WM

LAGU DALAM HUJAN

Merdunya dan merdunya
Suara hujan
Gempita pohon-pohonan
Menerima serakan
Sayap-sayap burung

Merdunya dan merdunya
Seakan busukan akar pohonan
Menggema dan segar kembali
Seakan busukan daun gladiola
Menyanyi dalam langcai-langcai pelangi biru
Memintas-mintas cuaca

Merdunya dan merdunya
Nasib yang bergerak
Jiwa yang bertempur
Gempita bumi
Menerima hembusan
Sayap-sayap kata

Ya, seakan merdunya suara hujan
Yang telah menjadi kebiasaan alam
Bergerak atau bergolak dan bangkit
Berubah dan berpindah dalam pendaran warna-warni
Melintas dan melewati dalam dingin dan panas

Merdunya dan merdunya
Merdu yang tiada bosan-bosannya
Melulung dan tiada kembali
Seakan-akan memijar api



Lampiran Naskah Puisi Babak Final

Taufiq Ismail

MEMBACA TANDA-TANDA

Ada sesuatu yang rasanya
mulai lepas dari tangan
dan meluncur lewat sela-sela jari kita
Ada sesuatu yang mulanya tak begitu jelas
tapi kini kita mulai merindukannya
Kita saksikan udara abu-abu warnanya
Kita saksikan air danau
yang semakin surut jadinya

Burung-burung kecil
tak lagi berkicau pagi hari
Hutan kehilangan ranting
Ranting kehilangan daun
Daun kehilangan dahan
Dahan kehilangan hutan

Kita saksikan zat asam didesak asam arang
dan karbon dioksida itu menggilas paru-paru
Kita saksikan gunung memompa abu
Abu membawa batu
Batu membawa lindu
Lindu membawa longsor
Longsor membawa air
Air membawa banjir
Banjir membawa air
Air mata

Kita telah saksikan seribu tanda-tanda
Bisakah kita membaca tanda-tanda?
Allah, kami telah membaca gempa
Kami telah disapu banjir
Kami telah dihalau api dan hama
Kami telah dihujani abu dan batu
Allah, ampuni dosa-dosa kami
Beri kami kearifan membaca
Seribu tanda-tanda
Karena ada sesuatu yang rasanya
mulai lepas dari tangan
dan meluncur lewat sela-sela jari
Karena ada sesuatu yang mulanya
tak begitu jelas
tapi kini kami
mulai merindukannya.

A. Mustofa Bisri

AKU MANUSIA

Ketika langit menepuk dada
mengatakan aku langit di atas tak terjangkau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika bumi menepuk dada
mengatakan aku bumi kaya dan memukau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika matahari menepuk dada
mengatakan aku matahari punya cahaya berkilau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika bulan menepuk dada
mengatakan aku bulan para kekasih mengajakku bergurau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika laut menepuk dada
mengatakan aku laut melihat keindahanku siapa tak terhimbau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika angin menepuk dada
mengatakan aku angin mampu menyamankan atau mengacau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika sungai menepuk dada
mengatakan aku sungai punya air tawar dan payau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika batu-batuan menepuk dada
mengatakan aku batu-batuan bisa berguna bisa menjadi ranjau
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika tumbuh-tumbuhan menepuk dada
mengatakan aku tumbuh-tumbuhan
dariku orang mengambil warna kuning dan hijau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika burung menepuk dada
mengatakan aku burung mampu terbang dan berkicau,
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Ketika setan menepuk dada
mengatakan aku setan mampu membuat orang mengigau
dengan bangga aku mengatakan aku manusia.
Tuhan memuliakanku.



LK Ara

TAK ADA LAGI

Tak ada lagi yang ku cari disini
Kecuali merasakan sinar bulan
Yang dingin oleh rindu

Tak ada lagi yang ku cari disini
Kecuali mendengar rintih angin
Di air danau

Tak ada lagi yang ku cari disini
Kecuali memandang kuburan tua
Tempat istirahat nenek moyang ku

Tak ada lagi yang ku cari disini
Kecuali menyaksikan embun turun
Membasuh wajah rakyatku

Tak ada lagi yang ku cari disini
Kecuali merasakan gema doa
Dari orang yang menderita
Doa yang membumbung ke langit
Bersatu dengan awan
Bersatu dengan matahari
Lalu turun kebumi
Mendatangi rumahmu
Memberi salam padamu
Masuk kehatimu
Bicara tentang keadilan

Tak ada lagi yang ku cari disini
Tak ada lagi
Kecuali bekas masa kanak-kanak
Yang tertutup debu

Tak ada lagi yang ku cari disini
Kecuali melihat bayang sejarah
Perlahan tenggelam
Tak tertulis

Tak ada lagi yang ku cari disini
Tak ada lagi
Selain menyaksikan kasih Mu
Yang terus menyirami bumi

D. Zawawi Imron

DIALOG BUKIT KEMBOJA

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

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

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

"Lewat berpuluh kemarau
telah kubersihkan kubur di depanmu
karena kuanggap kubur anaku."

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

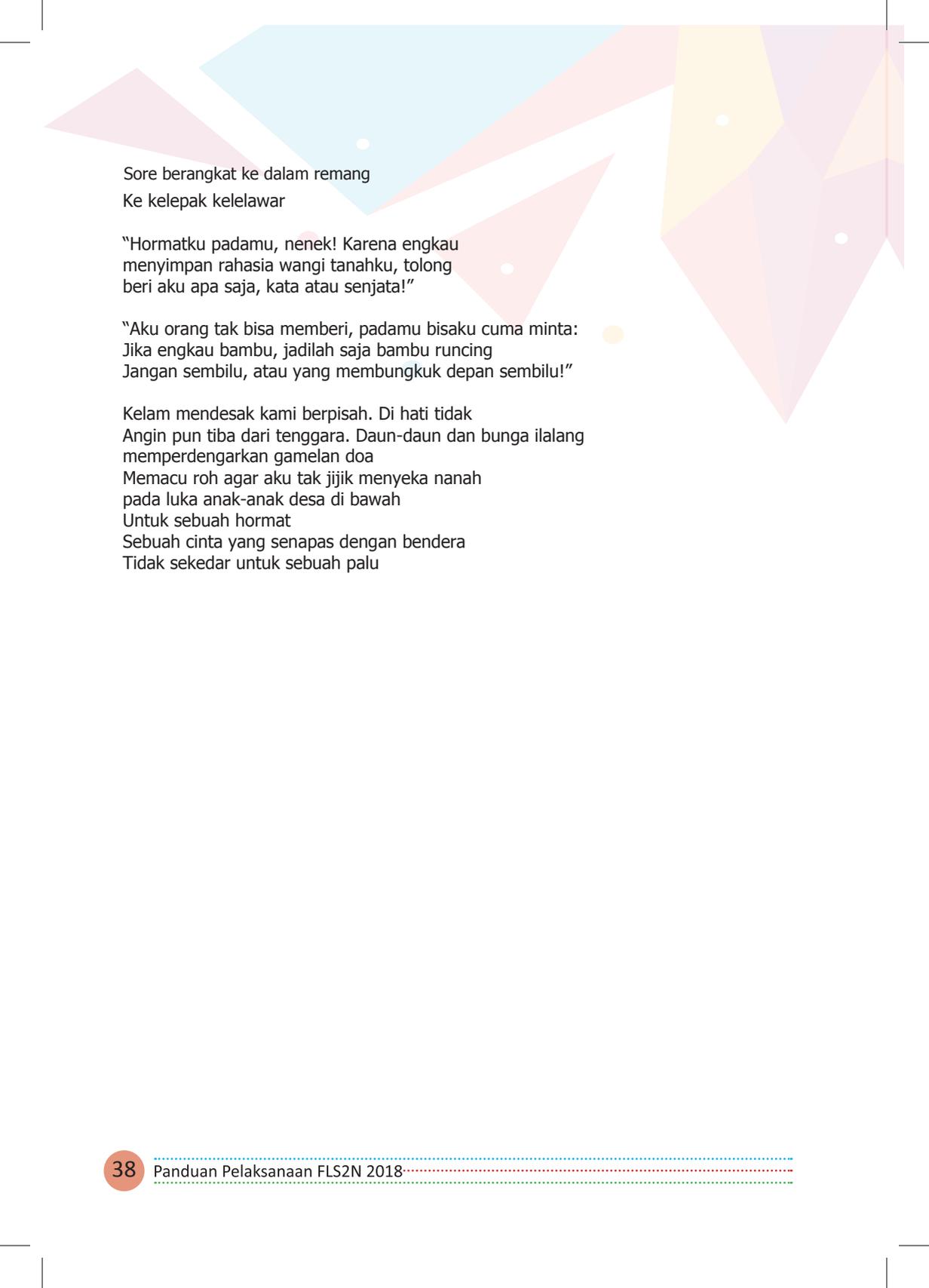
"Anaku mati di medan laga, dahulu
saat Bung Tomo mengibas bendera dengan takbir
Berita itu kekal jadi sejarah: Surabaya pijar merah
Ketika itu sebuah lagu jadi agung dalam derap
Bahkan pada bercak darah yang hampir lenyap."

Jadi di lembah membias rasa syukur
Pada hijau ladang sayur, karena laut bebas debur

"Aku telah lelah mencari kuburnya dari sana ke mana
Tak kutemu. Tak ada yang tahu
Sedangkan aku ingin ziarah, menyampaikan terimakasih
atas gugurnya: Mati yang direnungkan melati
Kubur ini memadailah, untuk mewakilinya."

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

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



Sore berangkat ke dalam remang
Ke kelepak kelelawar

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

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

Kelam mendesak kami berpisah. Di hati tidak
Angin pun tiba dari tenggara. Daun-daun dan bunga ilalang
memperdengarkan gamelan doa
Memacu roh agar aku tak jijik menyeka nanah
pada luka anak-anak desa di bawah
Untuk sebuah hormat
Sebuah cinta yang senapas dengan bendera
Tidak sekedar untuk sebuah palu

Joko Pinurbo

JENDELA IBU

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

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

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

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

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

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

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

Saya terbangun setelah sopir taksi menepuk-nepuk pundak saya. Ah, taksi sudah sampai di depan rumah. Setelah saya membayar ongkos dan mengucapkan terima kasih, Sopir tersenyum dan berkata, "Selamat

bertemu senja di depan jendela, Penumpang.”

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

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

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

2. Bidang Seni Tari Kreasi Inovatif

A. Pengertian

Tari merupakan ekspresi budaya dari suatu masyarakat. Oleh karena itu, sifat, gaya, dan fungsi tari tidak dapat lepas dari masyarakat yang menghasilkannya, berkaitan erat dengan lingkungan alam, adat istiadat, dan nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat tersebut.

Tari kreasi inovatif pada FLS2N merupakan tarian yang dikembangkan dari akar budaya daerah di Indonesia yang inovatif dan dibawakan secara duet (dua orang penari), bisa dilakukan sejenis (laki-laki dengan laki-laki, perempuan dengan perempuan) atau campuran laki-laki dengan perempuan.

Dalam tarian ini terdapat interaksi antarpemari sesuai tema tari yang berhubungan dengan Seni Inspirasi Keteladanan. Selain itu dapat juga untuk menunjukkan sikap atas berbagai permasalahan masa kini baik dengan lingkungan, sosial, maupun alam sehingga mampu menempatkan diri sebagai bangsa yang bermartabat.

B. Tema

“Melalui seni pertunjukan tari kreasi inovatif siswa mampu memperoleh inspirasi keteladanan dalam membangun karakter bangsa.”

C. Ketentuan Umum

- a. Setiap provinsi wajib mengirimkan satu tim untuk mengikuti lomba tari kreasi inovatif ke tingkat nasional.
- b. Peserta adalah juara dari hasil seleksi tingkat provinsi.
- c. Judul dan sinopsis tari diserahkan kepada panitia pada saat mendaftar ulang.

D. Ketentuan Khusus

- a. Peserta harus menampilkan karya tari yang inovatif (terobosan baru) dan orisinal.
- b. Gagasan karya berakar pada budaya lokal masing-masing.
- c. Penggarapan gerak berakar pada tari tradisi setempat.
- d. Panitia menyediakan panggung berukuran 6 x 8 meter.
- e. Durasi penampilan setiap peserta 5 - 7 menit.
- f. Musik pengiring tari dalam bentuk CD atau flashdisk dibawa oleh masing-masing peserta.
- g. Tata rias dan busana dipersiapkan oleh peserta masing-masing.
- h. Juri menentukan 10 besar penampil terbaik untuk masuk ke babak final.
- i. Babak final diikuti oleh 10 besar penampil terbaik dengan membawakan karya tari yang sama pada babak penyisihan.
- j. Berdasarkan penampilan finalis, juri menentukan Juara I, II, III.
- k. Workshop untuk seluruh peserta lomba tari kreasi inovatif dilaksanakan setelah pelaksanaan final.
- l. Juri berwenang meminta peserta untuk mengulang penampilannya jika dianggap perlu (jika terjadi gangguan teknis).
- m. Apabila tingkat provinsi tidak melaksanakan seleksi lomba tari kreasi inovatif secara langsung, panitia seleksi Dinas Pendidikan Tingkat Provinsi diharapkan bisa melaksanakan seleksi melalui daring (online), dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a) pengambilan gambar dengan kamera statis dan terlihat seluruh ruang gerak penari,
 - b) hasil rekaman audio visual terdengar dan terlihat jelas,
 - c) hasil rekaman tidak boleh di rekayasa ulang/diedit,

- d) format file video adalah mp4,
- e) video diunggah ke laman Direktorat Pembinaan SMA, yakni <http://psma.kemdikbud.go.id/> disertai lampiran surat rekomendasi dari Kepala Sekolah.

N. Agenda Kegiatan Nasional

- Hari ke-1 : Kedatangan peserta
- Hari ke-2 : Upacara pembukaan dan technical meeting
- Hari ke-3 : Lomba babak penyisihan dan workshop
- Hari ke-4 : Lomba babak final
- Hari ke-5 : Wisata edukasi, pendidikan karakter, malam apresiasi dan pengumuman pemenang
- Hari ke-6 : Upacara penutupan
- Hari ke-7 : Kepulangan peserta

O. Pengenalan Panggung

- a. Pengenalan panggung dilakukan setelah pertemuan teknis.
- b. Pengenalan panggung disesuaikan dengan nomor urut undian.
- c. Pada saat pengenalan panggung setiap peserta diharapkan dapat memanfaatkan sebaik-baiknya area pentas, tata suara, penyesuaian tata cahaya, dan keluar-masuk area pentas.
- d. Setelah melakukan pengenalan panggung semua peserta dianggap sudah siap untuk lomba.

P. Penilaian

1. Aspek Penilaian

NO	ASPEK YANG DINILAI	RENTANG NILAI	URAIAN
1.	Wiraga	60 - 100	Kualitas teknik menari
2.	Wirama	60 - 100	Keharmonisan tari dan musik
3.	Wirasa	60 - 100	Penghayatan dalam menari
4.	Inovasi	60 - 100	Terobosan baru
5.	Penampilan		Keserasian antara tari, musik, tata rias, tata busana, dan penguasaan area pentas berpentas

2. Format Penjurian

NO. URUT	PROVINSI	L/P	NILAI					JML NILAI	KETERANGAN
			1	2	3	4	5		
1									
2									
3									
dst.									
34									

, Agustus 2018
Juri

(.....)

3. Bidang Seni Vokal Solo

A. Pengertian

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

B. Tema

“Membangun semangat juang dan motivasi siswa yang dapat menjadi inspirasi bagi orang lain melalui seni pertunjukan Vokal Solo.”

C. Ketentuan Umum

1. Setiap provinsi wajib mengirimkan dua peserta yang terdiri dari kategori putra dan kategori putri untuk mengikuti lomba vokal solo ke tingkat nasional.
2. Peserta adalah juara dari hasil seleksi tingkat provinsi.
3. Peserta wajib memakai kostum yang mencerminkan ciri kedaerahan (batik/tenun/songket/lurik), namun bukan pakaian tradisional.
4. Peserta mengenakan kostum dengan memperhatikan unsur etika dan kesopanan.
5. Peserta wajib mengikuti babak penyisihan dengan memilih lagu yang sudah ditentukan oleh panitia yang dapat diunduh dari laman <http://psma.kemdikbud.go.id/>
6. Peserta yang lolos babak penyisihan, wajib mengikuti babak final dengan memilih lagu yang sudah ditentukan oleh panitia.

7. Pada babak penyisihan dan final setiap peserta didampingi 1 orang pendamping provinsi untuk mempersiapkan penampilan termasuk perangkat yang di perlukan untuk menunjang penampilan.
8. Peserta menyerahkan minus one dan notasi lagu daerah berikut sinopsisnya kepada panitia.
9. Panitia menyediakan panggung, mikrofon, sound system beserta perangkatnya.
10. Apabila tingkat provinsi tidak melaksanakan seleksi lomba Vokal Solo secara langsung, panitia seleksi Dinas Pendidikan tingkat provinsi diharapkan bisa melaksanakan seleksi melalui daring (*online*), dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a). Peserta mendaftar ke laman <http://psma.kemdikbud.go.id/>
 - b). Peserta mengupload video penampilan Vokal Solo sesuai dengan lagu yang ditentukan panitia pada babak semifinal.
 - c). Peserta wajib memilih 1 dari 4 lagu yang disediakan oleh panitia di laman <http://psma.kemdikbud.go.id/>
 - d). Peserta wajib menggunakan minus one yang ada di laman <http://psma.kemdikbud.go.id/>
 - e). Pengambilan gambar dengan kamera statis dengan wajah tampak depan (*angle close up*).
 - f). Peserta memakai pakaian yang rapi dan sopan.
 - g). Hasil rekaman audio visual terdengar dan terlihat jelas.
 - h). Hasil rekaman tidak boleh di rekayasa ulang/diedit.
 - i). Format file video adalah mp4.

D. Ketentuan Khusus

1. Babak Penyisihan

- a. Peserta memilih 1 dari 4 lagu pilihan babak penyisihan yang sudah ditentukan.
- b. Peserta menggunakan minus one yang disediakan panitia.
- c. Nada dasar dapat dinaikkan atau diturunkan satu nada.
- d. Peserta tampil sesuai dengan nomor urut.
- e. Bila terjadi kesalahan teknis dari panitia pada saat lomba, juri dapat meminta untuk mengulang penampilan peserta.
- f. Pengambilan nomor urut tampil bagi peserta yang lolos ke babak final, dilakukan setelah pengumuman finalis.

2. Babak Final

- a. Peserta membawakan 2 lagu, yang terdiri dari lagu pilihan final dan lagu daerah.
- b. Peserta memilih 1 dari 4 lagu pilihan final dengan menggunakan iringan minus one yang disediakan panitia.
- c. Peserta membawakan 1 lagu daerah dengan iringan minus one yang disiapkan oleh peserta yang durasinya tidak boleh lebih dari 5 menit.
- d. Nada dasar dapat dinaikkan atau diturunkan satu nada.
- e. Peserta tampil sesuai dengan nomor urut.
- f. Bila terjadi kesalahan teknis dari panitia pada saat lomba, juri dapat meminta untuk mengulang penampilan peserta.
- g. Peserta yang tidak hadir setelah 3 kali pemanggilan oleh Panitia dianggap gugur.

E. Agenda Kegiatan Nasional

- Hari ke-1 : Kedatangan peserta
- Hari ke-2 : Upacara pembukaan, workshop dan technical meeting
- Hari ke-3 : Lomba babak penyisihan
- Hari ke-4 : Lomba babak final
- Hari ke-5 : Wisata edukasi, pendidikan karakter, malam apresiasi dan pengumuman pemenang
- Hari ke-6 : Upacara penutupan
- Hari ke-7 : Kepulangan peserta

Jadwal bersifat tentative

F. Technical Meeting

- a. *Technical meeting* didahului dengan workshop *vocal* yang wajib dihadiri oleh peserta yang dilakukan setelah upacara pembukaan.
- b. Technical meeting akan membahas hal-hal yang berkaitan dengan teknis pelaksanaan lomba dan kriteria penilaian.
- c. Pengambilan nomor undian dilakukan di akhir technical meeting.
- d. Blocking panggung dan check sound dilakukan oleh peserta setelah technical meeting.
- e. Penyerahan minus one dan notasi lagu daerah berikut sinopsisnya kepada panitia.

G. Materi Lomba

1. Babak Penyisihan

a. Lagu Pilihan Putra

1. Tukar Jiwa
Ciptaan Tulus dan Ari Renaldi, dipopulerkan oleh Tulus
2. Bidadari Tak Bersayap
Ciptaan Anji dan Fredy, dipopulerkan oleh Anji
3. Senyummu Hanya Untukku
Ciptaan Trisouls, dipopulerkan oleh Trisouls
4. Mengejar Matahari
Ciptaan Andi Rianto dan Ari Lasso, dipopulerkan oleh Ari Lasso)

b. Lagu Pilihan Putri

1. Intuisi
Ciptaan Yura Yunita, dipopulerkan oleh Yura Yunita
2. Memulai Kembali
Ciptaan Monita Tahalea, dipopulerkan oleh Monita Tahalea
3. Teduhnya Wanita
Ciptaan Raisa, dipopulerkan oleh Raisa Andriana
4. Masih Berharap
Ciptaan Yovie Widianto, dipopulerkan oleh Isyana Sarasvati

2. Babak Final

a. Lagu Pilihan Putra

1. Ku Sayang Kamu
Ciptaan Mike Mohede, dipopulerkan oleh Mike Mohede
2. Sayap Pelindungmu
Ciptaan Ben Earle dan Daniel Nell, dipopulerkan oleh The Overtunes
3. Seperti yang Kau Minta
Ciptaan Pongki Barata, dipopulerkan oleh Chrisye
4. Baru
Ciptaan Tulus dan Ferry Nurhayat, dipopulerkan oleh Tulus

b. Lagu Pilihan Putri

1. Tegar
Ciptaan Melly Goeslaw, dipopulerkan oleh Rosa
2. Jangan Ada Angkara
Ciptaan Yongky S dan Maryati, dipopulerkan oleh Nicky Astria
3. Aku Wanita
Ciptaan Ahmad Dhani, dipopulerkan oleh Bunga Citra Lestari
4. Bernyanyi Untukmu
Ciptaan Andien, dipopulerkan oleh Andienbat
(Maudy Ayunda-OST Refrain)

H. Tata Tertib

- a. Peserta datang dan siap ditempat 30 menit sebelum tampil.
- b. Peserta yang tidak hadir setelah 3 kali pemanggilan oleh Panitia dianggap gugur;
- c. Peserta lain, pendamping, dan penonton diharap tertib, tidak bertepuk tangan, dan gaduh saat penyanyi sedang tampil.
- d. Kesalahan teknis atas perangkat penunjang hanya ditoleransi 1 kali dalam setiap babak.

I. Kriteria Penilaian

- a. Materi suara: Ketepatan nada dari awal hingga akhir, kualitas nada tinggi dan nada rendah, kualitas suara bersih/jernih.
- b. Teknik: Penggunaan register *vocal* yg menyeluruh, pernafasan, artikulasi (pengucapan), irama yg dinyanyikan sesuai dengan aksen / tekanan lagu, memulai dan mengakhiri lagu, teknik menggunakan mic dan jarak/posisi mic
- c. Penghayatan: ketepatan tempo, kesesuaian syair dengan dinamik, penjiwaan lagu, pemahaman isi lirik lagu.
- d. Penampilan: penguasaan panggung, kerapihan, kewajaran

J. Format Penilaian

Kategori Putra

No. Und.	Povinsi	Lagu	Materi Suara	Teknik	Penghayatan lagu	Penampilan	Jumlah Nilai

Kategori Putri

No. Und.	Povinsi	Lagu	Materi Suara	Teknik	Penghayatan lagu	Penampilan	Jumlah Nilai

K. Penghargaan

- Tahap final akan diambil 20 peserta yang terdiri atas 10 putri dan 10 putra.
- Pemenang FLS2N bidang vokal terdiri atas pemenang I, II, III
- Keputusan juri mengenai penetapan pemenang adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.



4. Bidang Seni Gitar Solo

A. Pengertian

Gitar solo adalah penyajian sebuah karya musik secara solo/tunggal dengan menggunakan alat musik gitar akustik nilon (klasik) atau akustik steel (folk). Karya musik gitar solo yang dilombakan berupa hasil aransemen dari lagu rakyat atau lagu berbahasa daerah asal masing-masing peserta dengan durasi 3 - 5 menit. Aransemen hendaknya mengutamakan karakter suara gitar melalui pengolahan ritme, melodi, harmoni, warna suara, dengan tetap memperhatikan keterpaduan dari unsur-unsur tersebut.

B. Tema

“Melalui seni pertunjukan gitar solo siswa mampu memperoleh inspirasi keteladanan dalam membangun karakter bangsa.”

C. Tujuan

1. menciptakan siswa-siswi yang kreatif dalam seni penciptaan dan permainan musik. Memasyarakatkan lagu-lagu rakyat Indonesia kepada peserta didik melalui permainan gitar solo dan
2. menumbuhkan rasa cinta dan bangga pada kekayaan budaya bangsa khususnya pada lagu-lagu rakyat dan lagu berbahasa daerah.

D. Ketentuan Umum

1. Setiap provinsi wajib mengirimkan satu peserta, boleh putra atau putri, untuk mengikuti lomba tingkat nasional.
2. Peserta adalah juara dari hasil seleksi tingkat provinsi.
3. Peserta lomba tidak diperbolehkan mengikuti lomba-lomba pada bidang yang lain.

4. Peserta mengenakan pakaian bebas dan sopan dengan tetap mengutamakan kenyamanan saat memainkan gitar.
5. Peserta wajib membawa gitar sendiri.

E. Ketentuan Khusus

1. Untuk lomba tingkat nasional, peserta tetap boleh memainkan karya aransemen yang dimainkan pada babak penyisihan tingkat provinsi atau memainkan aransemen baru.
2. Peserta tingkat nasional yang masuk babak final diminta memainkan karya aransemen baru berdasarkan materi yang diberikan saat rapat teknis (*technical meeting*).
3. Penyajian karya sepenuhnya dilakukan di panggung dengan posisi duduk di kursi.
4. Peserta boleh menggunakan alat bantu yang memudahkan posisi bermain, seperti *footstool*, tali gitar/*strap*, atau *guitar support*.
5. Peserta tidak diperbolehkan menambahkan sumber suara selain gitar yang dimainkan, baik berupa rekaman iringan musik, vokal, maupun alat musik lain.
6. Hal-hal teknis yang belum tercantum akan disampaikan dalam acara rapat teknis (*technical meeting*).
7. Apabila tingkat provinsi tidak melaksanakan seleksi lomba gitar solo secara langsung, panitia seleksi Dinas Pendidikan tingkat provinsi diharapkan bisa melaksanakan seleksi melalui daring (*online*), dengan ketentuan sebagai berikut.
 - 1) Pengambilan gambar dengan kamera statis dan terlihat seluruh tubuh.
 - 2) Hasil rekaman audio visual terdengar dan terlihat jelas.
 - 3) Hasil rekaman tidak boleh di rekayasa ulang/diedit.

- 4) Format file video adalah mp4.
- 5) Video diunggah ke laman Direktorat Pembinaan SMA, yakni <http://psma.kemdikbud.go.id/> disertai lampiran surat rekomendasi sebagai peserta dari Kepala Sekolah.

F. Agenda Kegiatan Nasional

- Hari ke-1 : Kedatangan peserta
- Hari ke-2 : Upacara pembukaan, workshop dan *technical meeting*
- Hari ke-3 : Lomba babak penyisihan
- Hari ke-4 : Lomba babak final
- Hari ke-5 : Wisata edukasi, pendidikan karakter, malam apresiasi dan pengumuman pemenang
- Hari ke-6 : Upacara penutupan
- Hari ke-7 : Kepulangan

Jadwal bersifat tentative

G. Penentuan Juara

1. Juri akan menentukan sepuluh orang peserta yang berhak tampil di babak final.
2. Pada babak final, juri akan menentukan juara I, II, III.
3. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

H. Spesifikasi Teknis

1. Untuk pelantangan suara gitar, peserta hanya diperbolehkan menggunakan mikrofon yang disediakan oleh panitia. Penggunaan amplifier atau peranti elektronik efek suara tidak dibolehkan.
2. Lomba dilaksanakan di panggung berukuran 3 x 5 meter.

I. Kriteria Penilaian dan Format Penjurian

NO	ASPEK YANG DINILAI	RENTANG NILAI	URAIAN
1.	Ritme hasil aransemen	60 - 90	Pengayaan ritme lagu aransemen
2.	Melodi hasil aransemen	60 - 90	Pengayaan melodi dengan variasi karakter suara gitar
3.	Harmoni hasil aransemen	60 - 90	a. Keseimbangan progresi akor satu dengan lainnya b. Pengayaan warna akor
4.	Dinamik dan teknik permainan hasil aransemen	60 - 90	Dramatika musik b. Inovasi teknik permainan c. Keutuhan karya aransemen dan teknik permainan

J. Format Penjurian

NO. URUT	NAMA PESERTA	L/P	NILAI				JUMLAH NILAI	KETERANGAN
			1	2	3	4		
1								
2								
3								
dst.								
34								

, Agustus 2018
Juri

(.....)

5. Bidang Seni Monolog

A. Pengertian

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

B. Tema

“Melalui seni pertunjukan monolog, siswa mampu memperoleh inspirasi keteladanan dalam membangun karakter bangsa.”

C. Ketentuan Umum

1. Setiap provinsi wajib mengirimkan satu aktor peserta dan satu orang pendamping teknis pertunjukan monolog.
2. Peserta adalah juara dari hasil Seleksi Tingkat Provinsi.
3. Peserta wajib memilih satu naskah monolog yang telah disediakan oleh panitia FLS2N 2018.
4. Naskah disediakan oleh panitia dan dapat diunduh di laman <http://psma.kemdikbud.go.id/>.
5. Peserta lomba monolog tidak diperbolehkan mengikuti lomba-lomba lain.
6. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (peserta boleh laki-laki atau perempuan).
7. Peserta diizinkan mengenakan kostum, rias, peralatan penunjang akting (hand property), dan ilustrasi musik untuk kebutuhan pertunjukannya.

8. Durasi persiapan panggung maksimal 5 menit.
9. Durasi pertunjukan minimal 15 menit dan maksimal 20 menit.

D. Ketentuan Khusus

1. Peserta lomba monolog diberi kesempatan hanya satu kali pertunjukan.
2. Pertunjukan monolog dari awal sampai akhir sepenuhnya dilakukan di atas panggung yang disediakan oleh panitia.
3. Peserta diwajibkan memberitahukan judul naskah yang dipilih kepada juri/panitia saat rapat teknis (technical meeting).
4. Peserta lomba monolog wajib membawa peralatan pertunjukan masing-masing.
5. Peserta hanya diperbolehkan menggunakan panggung, tata suara, tata cahaya yang bersifat general, dan kru panggung yang disediakan oleh panitia.
6. Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman ini akan disampaikan dalam acara rapat teknis (technical meeting).
8. Apabila Tingkat Provinsi tidak melaksanakan seleksi lomba monolog secara langsung, Panitia Seleksi Dinas Pendidikan Tingkat Provinsi diharapkan melaksanakan seleksi melalui daring (online) dengan ketentuan sebagai berikut.
 - a) Pengambilan gambar dengan kamera statis dan terlihat seluruh tubuh.
 - b) Hasil rekaman audiovisual terdengar dan terlihat jelas.
 - c) Hasil rekaman tidak boleh direkayasa ulang/diedit.
 - d) Format file video adalah mp4.

- e) Video diunggah ke laman Direktorat Pembinaan SMA, yakni <http://psma.kemdikbud.go.id/>, disertai lampiran surat rekomendasi sebagai peserta dari Kepala Sekolah.

E. Agenda Kegiatan

Hari ke-1: Kedatangan peserta

Hari ke-2: Upacara pembukaan, workshop, dan technical meeting

Hari ke-3: Lomba babak penyisihan

Hari ke-4: Lomba babak final

Hari ke-5: Wisata edukasi, pendidikan karakter, malam apresiasi dan pengumuman pemenang

Hari ke-6: Upacara penutupan

Hari ke-7: Kepulangan

Jadwal bersifat tentative

F. Penentuan Juara

1. Penentuan juara didasarkan keputusan juri dari hasil jumlah nilai keterampilan seni peran monolog untuk menghasilkan empat pemenang, yaitu juara I, II, III.
2. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

G. Kriteria Penilaian dan Format Penjurian

NO	ASPEK YANG DINILAI	RENTANG NILAI	URAIAN
1.	Penafsiran Naskah Monolog	60 - 100	a. Pemahaman isi naskah b. Kejelasan penceritaan c. Kejelasan struktur dramatik

2.	Karakter Peran	60 - 100	a. Struktur emosi karakter b. Ketepatan penghayatan c. Keutuhan daya ekspresi
3.	Vokal	60 - 100	a. Kejelasan artikulasi b. Ketepatan pengucapan c. Penguasaan tempo dan irama
4.	Gestikulasi	60 - 100	a. Kesatuan cerita dan tubuh b. Penguasaan panggung c. Keutuhan penampilan

H. Format Penjurian

NO. URUT	NAMA PESERTA	L/P	NILAI				JUMLAH NILAI	KETERANGAN
			1	2	3	4		
1								
2								
3								
dst.								
34								

, Agustus 2018
Juri

(.....)



Lampiran Naskah Monolog

MONOLOG DARI TIGA KAMAR *)

Karya : Iswadi Pratama

PANGGUNG DIBAGI DALAM TIGA AREA.

DI SISI KANAN PANGGUNG ADALAH SEBUAH KAMAR SEDERHANA DENGAN MEJA DAN BANGKU KAYU YANG SUDAH RAPUH, DI ATASNYA BERSERAK BEBERAPA BUKU. DI SUDUT MEJA TERDAPAT SEBUAH VAS BUNGA DARI BAHAN TANAH LIAT DENGAN HIASAN BUNGA ILALANG YANG MASIH SEGAR. DI SISI LAINNYA, TERDAPAT SEBUAH JENDELA YANG MENGHADAP KE SEBENTANG SAWAH YANG TERLETAK DI SAMPING RUMAH.

DI SISI KIRI PANGGUNG ADALAH KAMAR DENGAN TATA RUANG YANG SAMA. DI ATAS MEJA TERDAPAT SEBUAH MESIN TULIS TUA DAN VAS BUNGA DARI BAHAN GELAS DENGAN HIASAN BUNGA ILALANG YANG SUDAH KERING, JUGA BEBERAPA TUMPUK BUKU FIKSI DAN JENIS TULISAN LAINNYA YANG TAMPAK LEBIH TERAWAT. JENDELA KAMAR MENGHADAP KE ARAH LANSKAP KOTA.

DI PANGGUNG BAGIAN TENGAH; SEBUAH MEJA DAN BANGKU, SETUMPUK BUKU, SEBUAH LAPTOP.

I

KETIKA LAMPU MULAI MENYALA, DI PANGGUNG BAGIAN KIRI, TAMPAK SEORANG PEREMPUAN USIA 30-AN, (BISA JUGA LAKI-LAKI) SEDANG MENULIS PADA MESIN TULIS TUANYA.

LARUT MALAM. LAMAT-LAMAT MUSIK BERNUANSA LEMBUT MENGALUN DITINGKAKHI SUARA “TAK TIK” MESIN TULIS.

BEBERAPA SAAT KEMUDIAN PEREMPUAN ITU BERDIRI, MERENTANGKAN LENGANNYA, MENGUAP LEBAR, MEREKANGKAN OTOT-OTOT BADANNYA. LALU MENOLEH KE PANGGUNG YANG ADA DI SISI KANAN RUANGANNYA. TERSENYUM GETIR. BERSAMAAN DENGAN ITU, LAMPU DI PANGGUNG SEBELAH KANAN MENYALA, LALU TERDENGAR SUARA-SUARA SERANGGA DAN HEWAN DI MALAM HARI. BEBERAPA SAAT IA HANYA MEMANDANG DALAM DIAM.

Seharusnya kau ikuti nasihat mereka. Keras kepala. Apa akibatnya? Lihat ini! (*menunjuk wajahnya sendiri*) Sampai jadi jelek begini masih pontang-panting. Kau sih, terlalu menuruti gelora jiwa mudamu yang menggebu-gebu dan kurang pertimbangan. Penuh gairah memang, tapi tak logis. Coba kalau imajinasimu dulu tak ngawang-ngawang, tak akan sesulit sekarang keadaanku. Apa? Salahku sendiri? Enak saja kau ngomong. Kamu kan yang memilih semua ini?! Sok romantis! Sok beda dari yang lain! Terlalu percaya pada fiksi, pada puisi! Gayamu seperti seniman kaliber dunia; “estetika-estetika....” Nih lihat (*mendekat ke mejanya sambil menepuk setumpuk kertas. Debu mengepul dari tumpukan kertas itu*) Kamu sangka semua ini bisa membuatmu meraih apa yang kau impikan?! (*Kembali duduk di bangkunya*).

HENING

Coba kalau kau dulu bersikap patuh seperti teman-teman sekelasmu. Berfikir dan bertindak sebagaimana anak-anak yang waras pikirannya. Sekolah dengan baik. Hidup tertib. Menggembleng diri supaya menguasai keahlian di bidang yang lebih bernilai guna dan bisa diandalkan untuk mendapat pekerjaan yang layak.....

Kamu malah edan-edanan dengan fiksi, puisi, seni...*halah....preettt....*

Ini lah hasilnya, begadang setiap malam demi menumpahkan segala ide, imajinasi, getaran-getaran lembut dari palung jiwa terdalam---semua yang tak bisa dienyahkan lagi, membayang-bayangi jiwamu sepanjang hayat.....mengilhami, menginspirasi, membentuk watak, karakter, keseimbangan.....*halah (menarik kertas yang masih terpasang pada rol mesin tulis)*.

LAMPU PADAM

II

LAMPU MENYALA DI PANGGUNG SEBELAH KANAN. PEREMPUAN/LELAKI YANG TADI BERBICARA KINI TELAH MENGENAKAN SERAGAM SISWI/SISWA SLTA. DUDUK DI BANGKUNYA MEMANDANG KE ARAH PENONTON.

Seperti anak-anak perempuan di kampung ini, saya juga tak tahu cerita istimewa apa yang pernah saya miliki dan bisa saya banggakan--selain cerita yang lumrah dan tak akan mengilhami siapa pun. Tapi sejak Guru Bahasa Indonesia kami menunjukkan sebuah puisi yang sangat indah, saya merasa seperti ada yang dituangkan ke dalam

kepala dan dada saya, membuat semuanya terasa berbeda. Saya seperti dibimbing oleh kekuatan dari dalam diri saya dan tak bisa saya jelaskan. Saya tak pernah membenci pelajaran-pelajaran yang lain--tapi saya jadi cinta banget dengan puisi, novel-novel hebat dari pengarang-pengarang di negeri ini maupun pengarang dunia, musik, drama, lukisan, tari...semua keindahan dalam karya seniman yang tak habis saya kagumi. Tapi lalu teman-teman di kelas menganggap saya “sok tua”, “tua sebelum waktunya”, “orang aneh”, “gak *matching* dengan umur”, “sok berat”, “seniman anakan”..dan sejumlah “gelar khusus” lainnya saya peroleh. Teman-teman tidak mengucilkan saya, mereka hanya senang mengolok-olok demi bisa tertawa lantang bersama-sama. Tapi saya senang, setidaknya saya bisa membahagiakan mereka (*Tersenyum kecut*).

TIBA TIBA LAMPU DI PANGGUNG SEBELAH KIRI MENYALA

Apa? (*menoleh ke arah panggung sebelah kiri*). Aku mengacaukan hidupmu? Aku yang mengakibatkan nasib yang selalu kau keluhkan itu? Hei Nona.....oh maaf, kau masih Nona atau sudah Nyonya? O..masih Nona. Hah? Non-sens? *What?* Separuh Nona separuh Nyonya? *What the hell*.....Ok, apa pun statusmu, dengarkan saya: di usia seperti saya sekarang, setiap orang harus membuat pilihan penting bagi hidupnya. Dan saya melakukannya: memilih! Saya tak mau hanya ikut-ikutan mereka yang menjalani hidup ini seolah-olah seperti warisan. Tinggal mengulurkan tangan dan menerima apa saja yang diberikan; lalu menjalaninya, menjadi tua dan mati. Saya tidak seperti itu. Kalau orang lain tak memilih apa yang saya pilih, itu hak mereka dan itu juga sebuah pilihan. Tapi saya juga tak mau terus-terusan kau salahkan dengan pilihan saya ini: Saya ingin jadi Pengarang: seniman! (*Menggebrakkan tangannya di atas meja*). *That is my chooice*....(*Tersenyum*) Jadi kau tak bisa terus-terusan mendatangi saya dan meminta saya mengubah pilihan saya ini. Tiada guna keluhan. Berhentilah merengek. Biarkan aku istirahat. Biarkan aku sempurna sebagai masa lalumu. Lihat dan terima hidupmu yang sekarang dengan berani.

(*Berbicara pada Audiens*)

Saudara-saudara, profesi yang saya pilih ini, mungkin memang tak menjanjikan financial yang hebat, popularitas berlimpah, atau status yang membanggakan bagi keluarga---Tapi saya harus melakoninya. Dan saya tahu, saya akan tak mendapat dukungan dari siapa pun. Mungkin mereka tak akan menghalangi saya karena

saya keras kepala--tapi mereka pun tak akan menunjukkan dukungan. Saya hanya akan dibiarkan dengan pilihan ini, sambil diam-diam mereka berharap saya gagal, sehingga mereka bisa mencibir dan menunjukkan ke depan muka saya; bahwa pendapat merekalah yang benar. Lalu akan berkata pada saya--persis yang selalu kau katakan: (*Mengubah-ubah bahasa tubuh dan gaya bicaranya demi memeragakan sosok-sosok yang ada di kepalanya*)

"Kapok! Makanya, jadi anak jangan ngeyel!"

"Benar kan Viribus, bagaimana pun jadi PNS itu pilihan terbaik"

"Sudah banyak contoh, jadi profesi sepertimu itu mesti siap susah...kok masih nekat"

"Kalau sudah begini...siapa yang bisa menolongmu...?"

"Sekarang semuanya sudah terlambat, tho? Mau daftar pulisi, mustahil..... sudah berumur, mau ikut parpol supaya beranjak cepat kariermu...nggak mungkin, paling cuma kebagian peran hore-hore....Mau merintis bisnis, modal nggak cukup. Pinjam uang di bank, nggak akan ada yang percaya. Mosok mau sodorkan fiksi-fiksimu itu sebagai jaminan? (*tersenyum sinis*)

"Kalau saja kamu melanjutkan kuliah, minimal kamu punya ijazah S-1 untuk melamar kerja"

"Pikiranmu itu terlalu liar. Harusnya kamu bisa seperti anak-anak lain. Beres SMA nyambung kuliah, sesudah sarjana cari kerja, lalu menikah. Bahagia sampai tua, mati masuk surga! Itu yang bener..!

HENING. IA KEMBALI DUDUK ; MEMBELAI-BELAI BUNGA ILALANG YANG ADA DI VAS BUNGANYA.

Liar...saya tidak liar. Saya hanya ingin berpikir bebas. Saya juga mengerti batasan-batasan. Saya cuma ingin memilih sendiri hidup yang akan saya jalani, menjelmakan apa yang telah mengilhami dan menggelorakan jiwa saya. Mengapa sebuah pikiran bebas harus selalu dicurigai dan dianggap berbahaya? Mengapa seorang anak SMA dianggap tak patut punya pandangan yang melampaui usianya? Apakah seorang remaja hanya pantas berpikir mengenai hal-hal yang remeh? Serba permukaan? Mengapa seorang remaja yang tidak suka dengan film dan novel percintaan yang cengeng dan *lebay* dianggap aneh? Apakah seorang perempuan usia saya akan jadi sinting hanya karena menggemari puisi? Sastra? Apakah cita-cita yang dianggap benar harus selalu sesuai dengan standar hidup orang banyak? Apakah setiap orang yang belajar dan bekerja tekun hanya dianggap benar kalau bisa jadi PNS?

Polisi? Tentara? Pegawai Bank? Merintis Bisnis? Di luar profesi-profesi yang dianggap menjanjikan itu orang akan dianggap gagal atau keliru? Apakah menjadi seorang anak remaja sama artinya memenuhi kepalamu dengan; tempat nongkrong yang asyik, mengumpulkan sebanyak-banyaknya pertemanan di medsos? Gonta-ganti status fb supaya *up-to date* setiap hari? Sedang *pe-de-ka-te* dengan siapa? Berapa kali sudah ganti pacar atau masih *jomlo*? Mengumpulkan daftar hal-hal yang menyebalkan dan menyenangkan untuk jadi obrolan di hari libur sekolah? Selfie di semua tempat lalu meng-editnya supaya bisa dipajang jadi foto keren? Saya tidak membenci semua itu! Saya hanya tidak rela kalau hanya itu isi batok kepala saya ini! Saya hanya ingin melihat dan menjalani hidup saya dengan cara berbeda. Saya hanya tidak ingin hidup saya terlalu penuh dengan buih. Saya hanya ingin selalu bergelora; digerakkan oleh tenaga yang amat kuat dan murni dari dalam diri saya; terus menerus terilhami. Dan saya menemukannya dalam puisi, musik, sastra.... dalam seni. Apa itu salah?

Barangkali kalian juga mulai berpikir bahwa kata-kata saya ini, kalimat-kalimat yang saya ucapkan ini, bukan berasal dari alam pikiran seorang anak SMA? Atau barangkali juga ada yang mulai berkata dalam benaknya, “ah...bahasanya terlalu tinggi untuk remaja,” atau “ini sih cuma naskah drama, aslinya nggak begitu..”. Tidak! Ini memang saya. Semua ini keluar dari benak seorang remaja. Kalau banyak diantara kami hanya mengerti bahasa yang gampang, dan selalu kesulitan mencerna bahasa yang sedikit berbobot, itu karena memang yang diberikan kepada kami terlalu banyak sampah. Beri kami kalimat-kalimat yang kuat, yang bisa menggedor jiwa kami. Beri kami bahasa yang punya kedalaman dan tempa kami untuk bersusah payah mencernanya; maka kami akan berbeda. Maka Anda tak perlu lagi menganggap aneh kalau ada seorang remaja seperti saya. (*Menahan tangisnya*)

HENING. SUARA SERANGGA MALAM.

(Lalu dia meraih selembur kertas dari mejanya dan membacanya dengan suara lirih dan mendalam)

*Di antara pokok-pokok cladartis, jalan terpecah dua
Sebagai pengembara, aku tak bisa mengambil keduanya
Maaf jika aku terpaku lama memandangnya
Kupandang begitu rupa salah satunya*

*Sampai pada semak-semak di ujung sana
Kupandangi juga jalan yang satu lagi
Sepertinya lebih menarik hati; rumputannya rapi seperti gampang dilalui
bagi yang sudah pernah melewati
Mungkin sama saja rasanya dengan yang tadi.
Pada pagi hari, kedua jalan itu terlihat murni
Tak ada jejak-jejak kaki, rerumputan tegak bestari
Oh, kuputuskan: kulalui jalan pertama esok hari
Meski tak tahu apa yang akan kutemui di ujungnya nanti
Tak juga tahu apakah aku akan kembali
Barangkali aku harus bercerita dengan duka
Suatu saat, pada umur kita, akan berjumpa
Persimpangan seperti jalan bercabang dua
Di mana aku telah berjalan pada salah satunya
jalan yang jarang sekali di lalui. Dan itulah beda kita.*

(Dia meletakkan kembali kertas itu di mejanya)

Itu tadi “Jalan yang Tak Ditempuh”, Puisi Robert Frost. Guru Bahasa Indonesia kami yang memberikannya pada saya sebelum ia berhenti mengajar karena ia hanya mengantongi ijazah D-3. Sementara semua guru di sekolah kami harus bergelar minimal S-1. Dia bilang; “*Viribus, pilihlah jalanmu sendiri, meski itu tak banyak dilalui orang lain. Selama ia membuatmu merasa terpaut dengan kuat pada hidupmu, tempuhlah. Dan setiap hari kau harus bilang pada dirimu sendiri: Raihlah hari ini.*”

Tapi Guru yang selalu mengerti bagaimana membuat murid-muridnya berani melihat ke dalam dirinya sendiri itu, sudah tersingkir karena selebar ijazah. Untunglah dia punya keterampilan lain; membuka bengkel sepeda. Dari dia saya mendapat banyak buku-buku yang membuat jiwa saya selalu lapar pada hikmah; pada sesuatu yang bisa membuat pikiran saya terus menerus terjaga.

Dia pula yang membuat saya percaya dan tidak takut melakoni hidup. Lihat! Saya sanggup dan mungkin saya akan berhasil!

PEREMPUAN/LELAKI YANG BARUSAN BICARA BERALIH KE PANGGUNG SEBELAH KIRI DAN DENGAN CEPAT MENGUBAH PENAMPILANNYA MENJADI LEBIH DEWASA. IA TAMPAK CAPEK DAN KECEWA.

Akan? Mungkin? Pemilihan tensis yang salah! Lihat, ini bukan lagi *future tense*, ini sudah present *continuous tense*. Kamu sudah gagal. Lihat saya; ga-gal! Kalau saja dulu kamu tidak “sok puitis”, tidak *nyecer* guru Bahasa Indonesiamu untuk menjelaskan makna puisi itu, tentu kamu tidak akan keracunan ilham seperti itu. Kalau saja kamu tetap melanjutkan kuliahmu dan membiarkan Bapak menjual sepetak sawahnya untuk biaya pendidikanmu, tentu saya sudah jadi sarjana dan bisa dapat pekerjaan lebih bagus. Tapi kamu malah bertingkah bak filosof Yunani Antik, kamu bilang: “Sawah tak boleh dijual, itu bukan cuma sumber penghasilan, itu sumber nilai dan hidup Bapak, itu cara Bapak menjalani hidup, menunjukkan Bhakti pada Tuhan dan kehidupan. Kalau semua petani berpikir menjual sawahnya demi biaya pendidikan anak-anaknya, bangsa ini akan kehilangan besar!” Halah....Gayamu...selangit! Kamu menyedihkan! Menyangka dirimu telah memilih hal yang benar karena mengikuti dorongan dari dalam jiwamu, padahal akibatnya bisa kau lihat sendiri pada saya sekarang. Kamu menyedihkan! Kamu hanya seorang yang ingin eksentrik, beda, unik, dianggap berpikiran bebas dan mampu mandiri, sementara diam-diam kamu abaikan dirimu sendiri. *You have no self respect. That is You!*

HENING. MUSIK MENGALUN LIRIH.

IV

PEREMPUAN ITU BERALIH KE PANGGUNG TENGAH. USIANYA SEKARANG SUDAH MENJELANG 50 TAHUN. DUDUK DAN MENULIS PADA LAPTOPNYA. BEBERAPA DETIK KEMUDIAN BANGKIT SERAYA MELEPAS KACAMATANYA. BERBICARA PADA AUDIENCE.

Saya susah sekali mendamaikan keduanya. Mereka terus menerus bertengkar. Padahal cerita ini harus saya bereskan besok. Pihak penerbit sudah memberi dead-line. Mereka tahu, seluruh anak-anak remaja di negeri ini membutuhkan bahan cerita yang bisa mengilhami sebuah perubahan besar dalam hidup mereka. Sebenarnya, sejak 10 tahun terakhir saya agak kewalahan meladeni banyaknya permintaan dari penerbit juga para produser film yang tertarik pada masalah-masalah remaja. Mereka butuh sesuatu yang lebih punya bobot dan menginspirasi.

Itu adalah kekuatan untuk bersaing! Saya hampir kehabisan ide, makanya saya ambil dari kisah hidup saya sendiri. Tapi malam ini saya sudah lumayan capek. Saya akan sangat menghargai kalau Anda semua berkenan memberi ide bagaimana mengakhiri konflik antara dua tokoh dalam cerita saya ini. Supaya tidak berlarut-larut dan saya bisa segera istirahat. (*Melihat jam*) Tapi, tunggu dulu.....sebelum Anda semua memberi pendapat, saya mohon diri sebentar ke dalam. Anak saya yang paling kecil akan segera tidur, dan saya harus membacakan dongeng untuknya. Permisi. (*Baru beberapa langkah meninggalkan panggung, Ia kembali lagi*). Sssttt... tolong jangan terlalu ribut. Nanti mereka berdua muncul lagi dan bertengkar lagi.... ok? Permisi.

Bandar Lampung 14 Januari 2018

SELESAI

CATATAN:

*) Monolog ini ditulis untuk kepentingan pengadaan naskah FLS2N 2018.

1. Monolog ini bisa dimainkan oleh perempuan atau laki-laki
2. Jika terdapat kesulitan dalam penataan Lampu karena keterbatasan fasilitas dan waktu saat festival berlangsung, perubahan latar peristiwa bisa disiasati dengan cara lain yang lebih mudah dan cepat pengerjaannya
3. Perubahan tokoh bisa ditandai dengan perbedaan aksentuasi pada karakter dan penandaan lain pada kostum untuk membedakan antara 3 karakter.

RUHULEL **Arthur S Nalan**

TAMPAK LAYAR PUTIH TERBENTANG DI BELAKANG. LAYAR INI FUNGSINYA UNTUK MENAMPILKAN ADEGAN-ADEGAN “BAYANGAN” YANG DIKISAHKAN TOKOH ANAK BUNGONG.

MUNCUL ANAK BUNGONG. SEORANG PEREMPUAN YANG BERPAKAIAN HITAM-HITAM DARI KAIN SEMACAM KARUNG GONI MEMAKAI TUDUNG ANYAMAN KASAR DARI RANTING-RANTING. DIA MEMBAWA TEMPAT AIR DARI BAMBU (LODONG) KELIHATANNYA “MENAKUTKAN” KARENA ITU DIA DIJULUKI SI PENJAGA DANAU RUHULEL.

(BERDIRI DI ATAS SEBUAH TEMPAT YANG AGAK TINGGI) Aha sekarang para binatang itu sedang berkumpul, minum air danau Ruhulel. Semoga saja mereka yang beragam itu tetap akur. (PADA PENONTON) Namaku yang sebenarnya, aku tidak tahu. Setahu aku sudah ada di sini sekitar pulau Ruhulel dan danaunya. Yang aku tahu dibawah pohon trembesi jenggot ada makam panjang sepasang. Dipohon tinggi besar itu juga dihuni codot-codot besar, kalau siang bergelantungan tidur kalau malam mereka pergi entah ke mana. Aku tinggal di bawah pohon Trembesi jenggot itu ada gua dan di dalamnya sudah ditata seperti tempat tinggal, ada ranjang kayu kasar dari batang pohon dan perapian. Aku ingat yang mengasuhku, aku anggap sebagai ibuku yaitu seorang wanita yang dipanggil Mak Bungong, karena orang-orang pulau Besar yang mencari getah dan madu memanggilnya dan suka barter makanan. Mak Bungong (SEDIH) dia sudah meninggal, aku menguburkannya di dekat pohon Jelapang langit. (BERDIRI) Sejak itu aku bertekad pulau Ruhulel harus aku jaga, hutannya juga para binatang penghuninya. Perlahan tapi pasti aku tumbuh seperti ini. Ketika bertemu dengan orang-orang pulau Besar, aku bilang: Mak Bungong sudah mati, aku penggantinya ! (TERTAWA) Mereka seperti takut padaku, lalu berbegas kembali. Entah apa yang diceritakan mereka pada orang-orang di pulau Besar lainnya, yang aku belum pernah datang itu.

Aku mau berkisah tentang para binatang yang beragam, kenapa mereka bisa akur dan tak berebut air danau, juga tidak ada mangsa memangsa. Mau tahu ? Karena aku menemukan rahasianya, justru air danau Ruhulel itu.

(KETIKA ANAK BUNGONG BERKISAH. DI LAYAR BELAKANG MULAI ADA “BAYANGAN” HITAM PUTIH, SEPERTI LAYAKNYA WAYANG KULIT SAJA. HANYA WAYANGNYA BERBEDA SESUAI DENGAN YANG DICERITAKAN).

Danau Ruhulel tak ada yang tahu kisahnya, kecuali Mak Bungong pernah berkisah begini. (MENGANTI WARNA SUARANYA AGAK SERAK) Heh Bungong, kamu harus tahu tentang danau Ruhulel yang aku warisi sebagai penjaganya. Aku diberitahu oleh pasangan Mambang dan Peri hutan Ruhulel yang tak pernah orang percayai, tapi aku percaya. Dulu danau ini katanya bekas kawah purba, entah kapan meletusnya, namanya gunung Ruhulel. Kemudian menjadi kawah kosong dan mulai diisi air, akhirnya menjadi danau yang tenang berhutan lebat. Binatang yang beragam pun mulai menjadi penghuni pulau ini.

(SAMBIL BERKISAH DIA MENGELUARKAN TEMPAT AIR YANG TERBUAT DARI BAMBU (LODONG) DAN MEMINUMNYA)

Air yang kuminum pun dari danau indah dan damai itu. Aku teruskan kisahku. Aku pernah diajak berkeliling pulau Ruhulel oleh Mak Bungong, apa yang dilakukan Mak Bungong setiap dia lewat pepohonan yang ada binatangnya, dia berhenti sejenak lalu seperti bicara pada binatang tersebut, anehnya binatang itu turun dan mendekat lalu mereka saling pandang dan binatang itu perlahan mengikuti kami. Begitu dan begitu, kalau bertemu binatang, dari harimau, bajing, kijang, monyet, bahkan Kukang meski lamban mengikuti kami. Ketika sampai dipinggiran danau, para binatang itu minum dan istirahat, nampak damai. Tidak ada saling berebut air, lalu Mak Bungong berkisah tentang manusia-manusia tanpa wajah yang datang dari pulau Besar.

(ANAK BUNGONG BERPINDAH DUDUKNYA. DAN MULAI MENGELUARKAN PERALATAN MAKAN SIRIHNYA) Makan sirih ini diajarkan Mak Bungong padaku, katanya biar kuat dan segar terus. Kalau ngantuk segera makan sirih. Tidak percaya, coba saja. (MELEMPAR SATU BUNGKUS KECIL SIRIH PADA PENONTON). Itu tinggal kunyah ! (TERTAWA). Sambil makan sirih aku akn berkisah tentang orang-orang tanpa wajah yang datang dari pulau Besar di luar sana. Mak Bungong pernah berpesan padaku (MERUBAH SUARANYA AGAK SERAK) Bungong, kamu harus tahu, orang-orang pulau Besar itu beragam, ada yang baik ada yang jahat, ada yang kasar ada yang halus, ada juga yang tanpa wajah, enggak jelas karena mereka hanya mencari keuntungan semata. Ada juga manusia abu-abu, ada juga manusia ubel-ubel yang sombong.

(DI LAYAR BELAKANG TAMPAK APA YANG DIKISAHKAN ANAK BUNGONG)

(MERUBAH SUARANYA KE ASAL) Aku mendengarkan, para binatang juga mendengarkan. Kukang yang lamban pun datang perlahan mendekat dan memegang tanganku perlahan sekali. Aku peluk dia, dan akhirnya jadi sahabatku kupanggil dia Kukangku. (MENGUNYAH SIRIH DAN MINUM SEDIKIT). Tentang orang-orang pulau Besar, semuanya terpesona pada danau Ruhulel, mereka pernah berebut menguasai sisi-sisi yang indah dari danau Ruhulel. Tapi Mak Bungong sebagai penjaganya menjaganya, dia angkat bicara (MERUBAH KEMBALI SUARANYA AGAK SERAK) Kalian bukan pewaris danau ini, danau ini harus kujaga. Tapi kalian bisa memanfaatkannya bersama, minumlah air danau Ruhulel ini, ayo minum ! (KEMBALI KE SUARA ASLINYA) Semua orang minum air danau ini, tampak wajah-wajah mereka sangat cerah, bahkan terasa damai, tak ada pertentangan ingin memiliki danau Ruhulel. Mereka seperti berjanji, bahwa danau Ruhulel harus dijaga bersama. Sejak itu orang-orang pulau Besar, suka datang ke tepi danau hanya untuk minum dan menikmati pemandangan, kecuali orang-orang tanpa wajah yang merasa malu karena setelah minum air danau Ruhulel, wajah mereka jadi nampak aslinya. Salah seorang pemimpinnya dipanggil Rakuza bicara (MERUBAH SUARANYA MENJADI BERAT) Kita harus kuasai pulau Ruhulel berikut danau keramatnya ! Ini bisa menghasilkan uang, kita bisa menjual airnya menjadi mahal ! (KEMBALI KE SUARA ASLINYA) Ketika mendengar niat jahat Rakuza, Mak Bungong menentangnya (MERUBAH SUARANYA AGAK SERAK) Kalian orang-orang tanpa wajah, kalau sudah dibuka kedok kalian dengan meminum air danau Ruhulel, tapi kalian malu. Niat jahat kalian aku tentang, aku penjaga pulau ini ! (MERUBAH SUARANYA MENJADI BERAT) Aku Rakuza, kamu penjaga pulau damai ini, tangkap dan gantung !

(ANAK BUNGONG MEMBUANG LUDAH SIRIHNYA)

(KEMBALI PADA SUARA ASLINYA) Itulah akhir dari kisah Mak Bungong, ibunya. Rakuza tidak tahu kalau aku menyaksikan kejadian itu, dan diam-diam mencari cara untuk mengusir orang-orang tanpa wajah itu. Aku pulang karena takut ke bawah pohon Trembesi jenggot bersandar di mulut gua pohon itu. Sampai aku ketiduran, aku terbangun karena mendengar suara kepak kelepak sayap-sayap codot hitam penghuni pohon trembesi jenggot pada turun mendekatiku. Terbang disekitarku, berkumpul. Tiba-tiba aku melihat sepasang sosok tinggi besar berwajah hampir sama, seperti gundala-gundala muncul dari makam panjang sepasang. Mereka memandangkanku tanpa bicara. Kukangku datang perlahan, aku memeluknya. Ketika kukangku mengangkat kepala dan memandang para codot, Gundala-gundala

itu bicara perlahan tapi jelas (MERUBAH SUARANYA PERLAHAN SEPERTI DALAM BAHASA WAYANG ORANG) Anak Bungong kamu jangan bengong. Segera bangkit dan bersihkanlah pulau Ruhulel ini dari gangguan orang-orang tanpa wajah yang dipimpin Rakuza. Jangan takut, codot-codot akan melindungimu. Pergilah !

(ANAK BUNGONG BANGKIT BERKELILING SAMBIL BICARA) Aku segera berangkat, di atasku puluhan codot dalam kepak kelepak sayap-sayap mereka yang lebar. Kami menuju danau ruhulel, kami tiba menjelang senja. Orang-orang tanpa wajah sudah berkumpul, mereka membawa tong-tong kayu besar sedang mengangkut air danau di bawah ke kapal mereka, tidak merasa malu. Mereka merasa menjadi pemiliknya.

(ANAK BUNGONG BERTERIAK) Hei orang-orang tanpa wajah ! Hentikan mengangkut air danau Ruhulel itu. (MERUBAH SUARANYA MENJADI BERAT) Kamu siapa heh ? (KEMBALI KE SUARA ASLINYA) Aku anak bungong penjaga danau Ruhulel dan pulaunya ! (MERUBAH SUARANYA MENJADI BERAT) Anak bungong ? (TERTAWA BERAT) Kau anaaknya si Mak Bungong yang kami gantung ? (KEMBALI KE SUARA ASLINYA) Benar, aku ingin kau hentikan segera, kalau tidak ? (MERUBAH SUARANYA MENJADI BERAT) Kalau tidak apa ? (KEMBALI KE SUARA ASLINYA) Kamu lihat di atasku ? (MERUBAH SUARANYA MENJADI BERAT) Ya, hanya codot-codot besar, memangnya kami takut ? (KEMBALI KE SUARA ASLI) Kalau tidak tahut, tak apalah ! Tapi mereka akan menjatuhkan hukuman pada kalian !

(TIBA-TIBA DI LAYAR BELAKANG BAYANGAN MENGERIKAN. ORANG-ORANG TANPA WAJAH DISERANG PULUHAN CODOT YANG MENJADI GANAS DAN AKHIRNYA MEREKA BERLARIAN DAN BANYAK YANG MATI)

Hei ! Orang-orang tanpa wajah ! Katanya tidak takut ! (MEMUNGUT BEDIL YANG DITINGGALKAN ORANG-ORANG TANPA WAJAH) Hei ! Rakuza bedilmu ketinggalan ! (LARI KE TEMPAT YANG TINGGI DI SUDUT KANAN PANGGUNG) Dasar orang-orang tanpa wajah. Mereka lari tunggang langgang, dikejar terus codot-codot besar itu ! (MENIMANG-NIMANG BEDIL) Mau kuapakan bedil Rakuza ini ? (BERPIKIR SESAAT) Sebaiknya kubuang saja ke danau Ruhulel ! Sekali orang pegang bedil rasanya dia tak akan ada yang mengalahkan ! Aku harus menurunkan Mak Bungong dari tali gantungan ! (BERTERIAK) Mak Bungong anak Bungong datang !

(LAMPU MATI)

(TAMAT)



Bandung 10 Januari 2018

Catatan glosari

Anak Bungong = Anak Bunga

Codot-codot = kelelawar besar

Gundala-gundala = topeng totem mahluk gaib dalam budaya Batak

Rakuza = Rakus

Lodong = tempat air dari bambu

Mak Bungong = Ibu Bunga

Ruhulel (dibaca terbalik): Leluhur

B. SENI PENCIPTAAN

1. Bidang Seni Cipta Puisi

A. Pengertian

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

B. Tema

“Melalui seni cipta puisi, siswa memperoleh inspirasi keteladanan sebagai bagian dari upaya membangun karakter bangsa.”

Peserta dapat membuat subtema dari tema tersebut sesuai dengan minat dan pilihan masing-masing. Hakikatnya, puisi yang ditulis masih dalam lingkup tema tersebut.

C. Ketentuan Umum

1. Setiap provinsi wajib mengirimkan satu peserta, boleh putra atau putri, untuk mengikuti lomba tingkat nasional.
2. Peserta adalah juara dari hasil Seleksi Tingkat Provinsi.
3. Peserta lomba cipta puisi tidak diperbolehkan mengikuti lomba baca puisi atau lomba-lomba lain.
4. Peserta tidak ditentukan berdasarkan jenis kelamin (peserta boleh laki-laki atau perempuan).
5. Peserta mengenakan seragam sekolah masing-masing saat mengikuti lomba cipta puisi.

D. Ketentuan Khusus

1. Lomba berlangsung dalam tiga jam (180 menit) di tempat yang ditentukan oleh panitia.
2. Isi puisi sesuai dengan tema yang ditentukan juri sesaat sebelum lomba dimulai dan tidak mengandung unsur pornografi dan SARA.
3. Puisi ditulis dengan huruf yang jelas dan terbaca dalam bahasa Indonesia yang sesuai dengan laras bahasa sastra, khususnya puisi.
4. Panjang puisi antara 20—40 baris.
5. Kebutuhan peserta yang terkait dengan lomba, seperti kertas dan alat-alat tulis, disediakan oleh panitia.
6. Tidak ada seleksi secara daring (online).
7. Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam pedoman ini akan disampaikan dalam acara rapat teknis (technical meeting).

E. Agenda Kegiatan

Hari ke-1: Kedatangan peserta

Hari ke-2: Upacara pembukaan, workshop, dan technical meeting

Hari ke-3: Lomba babak penyisihan

Hari ke-4: Lomba babak final

Hari ke-5: Wisata edukasi, pendidikan karakter, malam apresiasi dan pengumuman pemenang

Hari ke-6: Upacara penutupan

Hari ke-7: Kepulangan peserta

Jadwal bersifat tentative

F. Penentuan Juara

Penentuan juara didasarkan pada jumlah nilai yang diperoleh pada setiap aspek penilaian untuk menetapkan juara I, II dan III, dan IV. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

G. Kriteria Penilaian dan Format Penjurian

NO	ASPEK YANG DINILAI	RENTANG NILAI
1.	Kesesuaian isi dengan tema	60 - 100
2.	Kreativitas dan orisinalitas	60 - 100
3.	Keindahan/estetika	60 - 100

H. Format Penjurian Lomba Seni Cipta Puisi

NO. URUT	NAMA PESERTA	L/P	NILAI			JUMLAH NILAI	KETERANGAN
			1	2	3		
1							
2							
3							
dst.							
34							

, Agustus 2018
Juri

(.....)

2. Bidang Seni Desain Poster

A. Pengertian

Poster adalah media informasi untuk mengomunikasikan suatu pesan, baik dalam konteks mempersuasikan pesan sosial, kultural, dan edukasi maupun mempromosikan produk berupa barang dan jasa. Poster dipasang di tempat-tempat strategis, baik di dalam maupun di luar ruangan, berbentuk lembaran kertas atau bahan lainnya. Pada dasarnya, poster berfungsi untuk mempersuasi/membujuk/merayu khalayak sasaran agar bersikap dan bertindak sesuai dengan isi pesan yang disampaikan. Isi pesan poster diolah dalam gagasan yang kreatif, inovatif, unik, dan relevan yang disampaikan melalui bahasa verbal (teks) dan/atau visual (gambar) yang ditata dalam kaidah desain yang tepat agar mampu menarik perhatian khalayak sasaran dalam waktu yang relatif singkat.

B. Tema Lomba

“Poster sebagai Penyeru Pesan Moral tentang Keteladanan untuk Membangun Indonesia Hebat” (Detail soal FLS2N tingkat Nasional akan diberikan saat pelaksanaan lomba).

C. Tujuan Lomba Desain Poster

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

3. meningkatkan kemampuan kreatif dan keterampilan teknis dalam membuat desain poster; dan
4. memperkuat jati diri generasi muda dalam konteks kebangsaan melalui pemahaman dan penerapan medium komunikasi visual berwawasan keindonesiaan.

D. Ketentuan Umum

1. Setiap provinsi wajib mengirimkan satu peserta, kategori putra dan putri, untuk mengikuti lomba Tingkat Nasional.
2. Peserta adalah juara dari hasil Seleksi Tingkat Provinsi.
3. Poster yang diikutsertakan dalam Seleksi Tingkat Provinsi merupakan hasil karya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain.
4. Karya yang dibuat adalah karya asli/orisinal yang secara khusus hanya dibuat untuk keperluan seleksi FLS2N Tingkat Provinsi.
5. Apabila ada bukti pelanggaran ketentuan ini, karya akan didiskualifikasi.
6. Peserta wajib menandatangani surat pernyataan bahwa karya yang dibuat adalah karya asli yang khusus hanya dibuat untuk keperluan FLS2N. Surat pernyataan disediakan oleh panitia.

E. Ketentuan Khusus

1. Isi poster mengandung saran/imbau/seruan sesuai dengan tema lomba.
2. Isi poster harus menarik perhatian, komunikatif, dan persuasif bagi khalayak sasaran remaja.
3. Poster dirancang secara bebas tetapi sopan dan tidak menyinggung suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA), serta tidak bias gender.

4. Untuk seleksi secara daring (online) di Tingkat Provinsi dengan ketentuan sebagai berikut.
 - a) Setiap peserta harus menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, atau Corel-Draw.
 - b) Gaya visualisasi bebas, sesuai dengan kesukaan, kemampuan, dan kebutuhan desain poster.
 - c) Poster harus buatan sendiri, bukan tiruan/jiplakan, dan tidak melanggar karya cipta orang lain.
 - d) Tidak diperkenankan menggunakan elemen visual yang diambil dari internet, contohnya clipart, stock photo, dan template.
 - e) Peserta diharuskan berkarya dengan tertib, tenang, dan tidak merusak fasilitas lingkungan tempat lomba.
 - f) Waktu yang ditetapkan untuk lomba 480 menit (8 jam).
 - g) Peserta dilarang membantu/dibantu oleh peserta lain atau pihak mana pun.
 - h) Peserta diharuskan berkarya di tempat yang disediakan oleh panitia.
 - i) Khusus pada pelaksanaan FLS2N tahun 2018, teknik visualisasi baik berupa fotografi atau ilustrasi, sepenuhnya menggunakan teknik digital (tidak diperkenankan menggunakan manual/konvensional).
 - j) Peserta wajib memanfaatkan laptop dengan spesifikasi minimum 14 inci, Core 2 Duo, intel, RAM 2 gb, HD 80 gb, yang telah diinstal software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator atau Corel-Draw.
 - k) Peserta membawa flashdisk yang tidak terkontaminasi jenis virus apa pun sebagai lalu lintas data.

- l) Peserta diharapkan membawa kamera digital lengkap dengan kabel data untuk memindahkan foto ke laptop masing-masing.
- m) Kertas gambar untuk sketsa, photo paper, printer, scanner, crescent board, panel untuk display pameran disediakan oleh panitia.
- n) Hasil akhir poster harus dalam format softcopy digital JPG ukuran A3, resolusi 72 dpi, ukuran 1:1, dengan posisi vertikal/tegak (portrait).

F. Agenda Kegiatan

Hari ke-1: Kedatangan peserta

Hari ke-2: Upacara pembukaan, workshop, dan technical meeting

Hari ke-3: Lomba

Hari ke-4: Lomba

Hari ke-5: Wisata edukasi, pendidikan karakter, malam apresiasi dan pengumuman pemenang

Hari ke-6: Upacara penutupan

Hari ke-7: Kepulangan peserta

Jadwal bersifat tentative

G. Aspek yang Dinilai

1. Gagasan (bobot 60%):
 - a) kesesuaian dengan tema (relevan),
 - b) orisinalitas (mengandung kebaruan), dan
 - c) kreativitas (unik dan tidak umum).

2. Keterampilan (bobot 40%):
 - a) visualisasi (gambar, huruf, warna, dan komposisi),
 - b) penguasaan teknik visualisasi, dan
 - c) penampilan karya.

H. Format Penilaian

NOMOR		NAMA PESERTA	L/P	NILAI		JML NILAI	KET.
URUT	PROV.			Gagasan	Ketrampilan		
1							
2							
3							
dst.							
34							

, Agustus 2018
Juri

(.....)

3. Bidang Seni Kriya

A. Definisi

Lomba seni kriya merupakan kompetisi mendesain dan membuat karya rupa. Secara teknis lebih ditekankan pada cara kerja dan teknik keterampilan yang akan menghasilkan nilai keunikan pada suatu karya. Keunikan kriya dapat dimunculkan melalui pemilihan material, ukuran, teknik pengerjaan (craftmanship), atau penyatuan dari berbagai jenis material yang dapat dinikmati oleh indra (sense) manusia, seperti penglihatan, perabaan, termasuk juga pendengaran dan penciuman. Kriya juga mementingkan adanya pengetahuan perancangan (konsep) seperti fungsi keseharian, tema, dan bentuk.

B. Tema

Tema FLS2N tahun 2018 adalah “Seni Inspirasi Keteladanan”. Dalam lomba kriya, keteladanan difokuskan pada detil karya yang menggambarkan kesungguhan dan konsistensi. Karya hasil lomba dapat menginspirasi siapa pun yang melihat. Namun secara umum tetap memiliki nilai guna, estetika, kreatif, unik, kekinian, mencirikan potensi dan budaya daerah masing masing.

C. Tujuan

Tujuan yang dicapai dalam lomba ini adalah:

1. menggali potensi bakat di kalangan pemuda, khususnya SMA untuk membuat karya yang mengakar pada tradisi dan budaya Indonesia,
2. menghasilkan karya kriya yang berguna, kreatif, unik, kekinian dan memiliki nilai estetika,

3. meningkatkan kesadaran tentang nilai-nilai kesabaran, kesungguhan, kejujuran dan etos kerja dalam berkarya,
4. memperkaya keragaman kriya di Indonesia (local genius) sebagai modal dasar ketahanan bangsa Indonesia, dan
5. menjadikan karya kriya sebagai salah satu upaya dalam menjaga kelestarian lingkungan.

D. Karya yang dilombakan

Peserta dapat memilih karya berupa kebutuhan/kelengkapan dalam interior, fesyen, cinderamata, aksesoris, peralatan, dan mainan yang semuanya berbasis pada etnik daerah masing masing.

E. Sistem Seleksi

1. Seleksi karya secara langsung

Penyeleksian karya secara langsung di tingkat kabupaten/kota dan provinsi dilakukan oleh panitia dan penjurian tingkat daerah.

2. Seleksi karya secara daring (online), kriteria teknis sebagai berikut :
 - a) Karya untuk seleksi daerah, dibuat sendiri oleh peserta tanpa bantuan pihak lain.
 - b) Karya difoto dari tiga sisi (tampak depan, atas, dan samping).
 - c) Foto karya harus jelas dengan pencahayaan yang baik, memperlihatkan karakter bahan, teknik, dan detil lainnya.
 - d) Foto karya menggunakan format pdf.
 - e) Foto karya menyertakan keterangan tentang nama karya, fungsi, tema, bahan, dan teknik produksi pada kolom yang sudah disediakan.

- f) Foto karya diunggah ke laman Direktorat Pembinaan SMA, yakni <http://psma.kemdikbud.go.id/> disertai lampiran surat rekomendasi dari Kepala Sekolah.

F. Kriteria Karya Kriya

1. Karya pada saat lomba tingkat nasional dibuat khusus untuk menjawab soal yang diberikan pada saat lomba.
2. Kemasan (kotak) disediakan oleh panitia dengan ukuran 30 x 30 x 30 cm.
3. Karya boleh dibuat dengan sistem bongkar-pasang (knock down) agar dapat dimasukkan ke dalam kemasan tersebut.
4. Material karya bisa berasal dari limbah (barang sisa dan barang bekas) atau bahan alami yang tersedia di masing-masing daerah.
5. Dapat menggunakan material tambahan yang sifatnya mendukung karya, seperti: mekanik, komponen, baterai, dll.

G. Agenda Kegiatan Nasional

Hari ke-1 : Kedatangan peserta

Hari ke-2 : Upacara pembukaan dan technical meeting

Hari ke-3 : Workshop dan pembuatan konsep oleh peserta

Hari ke-4 : Proses berkarya

Hari ke-5 : Penilaian (presentasi peserta) dan pameran hasil lomba, wisata edukasi, pendidikan karakter, malam apresiasi dan pengumuman

Hari ke-6 : Upacara penutupan

Hari ke-7 : Kepulangan peserta

Jadwal bersifat tentative

H. Ketentuan Lomba yang wajib dipatuhi oleh peserta:

1. Peserta berperilaku dan berbusana yang baik dan sopan.
2. Material dan peralatan kerja disediakan oleh masing-masing peserta.
3. Peserta harus memakai perlengkapan kerja sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan.
4. Selama proses lomba, peserta bertanggung jawab terhadap keutuhan dan keamanan karyanya masing-masing.
5. Waktu berkarya maksimal 300 menit (5 jam) atau bisa ditambah sesuai kesepakatan dewan juri.
6. Nomor dan nama peserta ditempelkan pada kotak, dengan urutan sebagai berikut.
Nomor :
Nama :
Provinsi :
Judul karya :
7. Seluruh hasil karya menjadi hak milik panitia pusat.
8. Peserta yang datang terlambat tidak diberikan kompensasi waktu tambahan.
9. Keterlambatan penyerahan karya dapat mengurangi penilaian.
10. Peserta tidak diperkenankan membantu peserta lain atau mendapat bantuan dari pihak manapun (pendamping peserta).
11. Peserta diharapkan berkarya di tempat yang telah disediakan panitia (kecuali dalam kondisi yang tidak memungkinkan).
12. Peserta diharapkan berkarya dengan tertib, tenang, aman, dan bertanggung jawab terhadap keutuhan dan kebersihan tempat lomba.
13. Apabila terdapat bukti pelanggaran ketentuan ini, karya akan didiskualifikasi.

14. Apabila ada ketentuan lain bersifat teknis dan hal yang belum diatur dalam pedoman ini akan diberitahukan kemudian.

I. Penentuan Juara

1. Penentuan juara berdasarkan perolehan nilai maksimal kriteria penilaian penjurian lomba.
2. Penentuan peserta juara terdiri atas Juara I, II, III
3. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

J. Penilaian Karya

Penilaian karya berdasarkan pada:

1. penilaian konsep perancangan dan pemaparan,
2. penilaian proses desain dan pengerjaan, dan
3. penilaian hasil akhir (produk)

K. Kriteria Penilaian

NO	ASPEK YANG DINILAI	URAIAN
1.	Konsep karya	a. Ketertarikan memilih karya b. Penuangan ide inovasi ke dalam tema c. Bentuk dan estetika d. Fungsi/kegunaan karya
2.	Proses desain dan pengerjaan	a. Penuangan konsep ke dalam bentuk b. Penguasaan bahan dan alat c. Sistematika kerja d. Penyempurnaan, kerapian (<i>finishing touch</i>).
3.	Hasil akhir (produk)	Presentasi karya

NO. URUT	PROVINSI	NAMA PESERTA	L/P	NILAI			JML NILAI	KET.
				1	2	3		
1								
2								
3								
4								
5								
dst.								
34								

, Agustus 2018
Juri

(.....)



4. Film Pendek

1. Definisi dan Jenis Film Pendek

a. Definisi Film Pendek

Film pendek adalah sebuah karya audio-visual yang berdurasi pendek dan bercerita secara lugas/singkat. Film ini menampilkan satu situasi yang terjadi dalam kehidupan tokoh atau subjek tertentu yang mencerminkan tema.

b. Jenis Film Pendek

- 1) **Film Drama (Fiksi)** dikenal sebagai film yang memiliki alur cerita dan konflik, digerakkan oleh tokoh yang memiliki motif (alasan) tertentu. Tokoh ini kemudian 'membawa' penonton masuk ke dalam sebuah situasi atau peristiwa.
- 2) **Film Dokumenter** menyajikan fakta/realitas melalui berbagai cara dan tujuan; sifatnya orisinal dan otentik serta memiliki keakuratan, logis, dan didasari oleh data yang valid. Karakter yang dimunculkan mewakili orang atau subjek tertentu yang keberadaannya **faktual dan otentik** serta relevan dengan realitas tertentu.

2. Tujuan Lomba Film Pendek

Tujuan pelaksanaan Lomba Film Pendek FLS2N 2018, adalah:

1. Menggugah masyarakat, terutama generasi muda, agar kritis terhadap pentingnya memajukan bangsa melalui media film.
2. Menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya memajukan bangsa melalui media film.

3. Sasaran

Sasaran kegiatan Lomba Film Pendek Tingkat SMA pada FLS2N Tahun 2018 adalah 68 (enam puluh delapan) orang siswa SMA negeri/swasta di seluruh Indonesia dengan perincian 2 (dua) orang peserta untuk setiap provinsi.

4. Tema Lomba

Tema lomba film pendek FLS2N 2018 :

“ KETELADANAN BERKARAKTER”

5. Kriteria Peserta dan Kriteria Karya

a. Kriteria Peserta

1) Kriteria Umum

- a) Peserta adalah Kelompok Siswa SMA yang berjumlah 2 (dua) orang dan berasal dari SMA negeri/swasta yang sama.
- b) Masing-masing anggota kelompok peserta adalah siswa kelas X dan/atau Kelas XI SMA negeri/swasta yang dibuktikan dengan Surat Keterangan dari Kepala SMA masing-masing kelompok peserta.
- c) Semua peserta memiliki kemampuan membuat film.
- d) Tidak terdapat anggota kelompok peserta yang pernah mengikuti FLS2N bidang Lomba Film Pendek.

2) Kriteria Khusus Peserta Tingkat Nasional

a) Para peserta merupakan pemenang terbaik I dari hasil seleksi Lomba Film Pendek FLS2N Tingkat Provinsi Tahun 2018 yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi yang dibuktikan dengan Surat Keputusan Dinas Pendidikan Provinsi

b) Kriteria Karya

1. Karya yang disertakan belum pernah disertakan dalam kompetisi/ lomba film pendek.

2. Kriteria Isi

a) Film mengandung saran, imbauan, seruan, dan solusi sesuai dengan tema lomba, baik secara tersurat dan/atau tersirat.

Isi yang mencerminkan tema lomba yang dituangkan dalam film pendek. Menyajikan suatu **obyek**, baik berupa tokoh dan/atau **kondisi /suasana** tertentu, yang mencerminkan nilai-nilai luhur yang terjadi sehari-hari di **lingkungan sekolah**, antara lain:

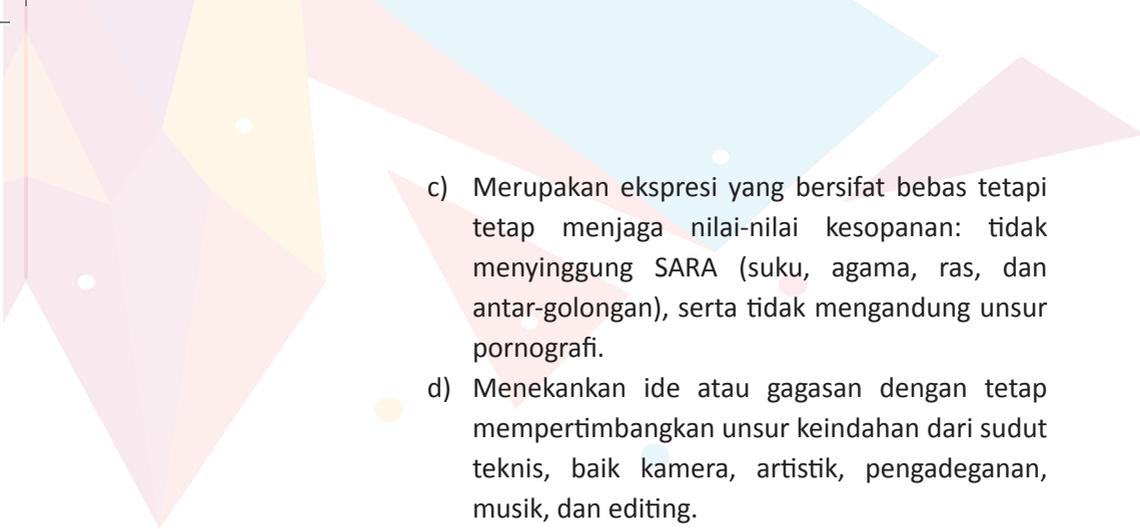
(1) Tentang **tokoh** inspiratif di sekolah yang memiliki dedikasi dan memberi pengaruh langsung maupun tidak langsung dalam membangun kebersamaan dalam keragaman, ataupun memberi pengaruh dalam menciptakan hal-hal positif lainnya di lingkungan sekolah.

(2) Tentang sikap saling menghargai,

- (3) Tentang toleransi terhadap perbedaan,
- (4) Tentang kejujuran,
- (5) Tentang kedisiplinan,
- (6) Tentang semangat kerja-keras,
- (7) Tentang **Kultur Sekolah** yang positif, berupa pembiasaan/pembudayaan nilai-nilai positif tertentu dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.

b) Film Harus Menarik, Komunikatif, dan Inspiratif

- **Menarik:** menggambarkan aspek yang sesuai tema secara lugas atau suasana tertentu di sekolah yang menjadi latar film. Bila dalam bentuk drama/cerita, terdapat penyajian konflik yang memerlukan solusi penyelesaian. Sementara bila dalam bentuk dokumenter, menyajikan suatu persoalan/permasalahan yang memerlukan solusi penyelesaian pula.
- **Komunikatif:** menggunakan unsur gambar (visual) dalam menuturkan cerita atau menyampaikan pesan. Unsur suara (dialog, musik, sound effect) yang digunakan sebagai penunjang dalam memperkuat penyampaian pesan dalam karya film.
- **Inspiratif:** dapat membangkitkan kesadaran masyarakat umum, khususnya para pemuda dan pelajar, bahwa pendidikan memiliki peran dalam penciptaan karakter bangsa.

- 
- c) Merupakan ekspresi yang bersifat bebas tetapi tetap menjaga nilai-nilai kesopanan: tidak menyinggung SARA (suku, agama, ras, dan antar-golongan), serta tidak mengandung unsur pornografi.
 - d) Menekankan ide atau gagasan dengan tetap mempertimbangkan unsur keindahan dari sudut teknis, baik kamera, artistik, pengadeganan, musik, dan editing.
 - e) Kerangka Isi Karya Film (Kerangka Program)
 - (1) Starting: Logo Provinsi
 - (2) Opening: Main Title
 - (3) Content (Isi Film)
 - (4) Ending: Fade Out
 - (5) Closing:
 - Credit Title (Nama Pemain dan Tim Produksi)
 - Ucapan Terimakasih/Dedikasi
 - Imposing Copyright FLS2N 2018 – Direktorat Pembinaan SMA
 - Blank

3. Kriteria Teknis

a. Kriteria Teknis Umum

- (1) Menggunakan kamera digital (*DSLR, Handy-Cam, GoPro*, dsb.) atau gadget jenis lainnya yang menggunakan format HD (*High Definition*), Durasi Film: Maksimal 5 (lima) menit.

- (2) Tidak menggunakan *footage* dan *stock-shot* gambar yang dibuat oleh orang di luar anggota tim.
- (3) Tidak menggunakan musik/lagu, tanpa izin pemilik hak cipta.

b. Kriteria Teknis Karya Peserta Seleksi Tingkat Provinsi

Film dibuat dengan memanfaatkan teknologi digital dengan alternatif:

- (1) Video Format: MP4
- (2) Video Codec; H.264
 - Progressive Scan (No Interlacing)
 - High Profile
 - 2 Consecutive B Frames
 - Closed GOP
 - CABAC
 - Variable Bitrate
 - Chroma subsampling; 4:2:0
 - Video size (boleh pilih);
 - 720p; 1280X720 (HD)
 - 480p; 854X480 (SD)
 - 360p; 640X360 (SD)
 - Frame rate; 25 fps
 - Bitrate;

- Video bitrate: 480p 2.5 Mbps atau 360p 1 Mbps

- o Audio bitrate: Stereo 384 Kbps

(3) Audio Codec; AAC-LC

- Chanel: Stereo

- Sample rate 96 khz atau 48 khz

Keterangan;

Setting di atas adalah *general setting*, karena setting masing-masing *software editing* bisa jadi berbeda-beda. Oleh karena itu hal-hal yang tidak tercantum di atas tidak perlu diubah-ubah.

c. Kriteria Teknis Karya Peserta Seleksi Tingkat Nasional

Film dibuat dengan memanfaatkan teknologi digital dengan ketentuan hasil akhir berbentuk data dengan alternatif format: Mpeg 4 (Mp 4), Image size: 1920x1080 HD, 1280x720 HD, 25 Fps, Audio: Rate 48000 khz size 16 bit, dengan *Aspec Ratio*: 16:9.

4. Kriteria Administratif (Lihat Lampiran 2.a.)

Baik di Lomba Film Pendek FLS2N 2018 tingkat Provinsi maupun di tingkat Nasional, memiliki kriteria administratif, sebagai berikut:

- a. Ide Pokok dirumuskan dalam satu kalimat yang berisi gagasan dasar. Gagasan dasar ini merupakan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.
- b. Sinopsis sebanyak 1 (satu) paragraf.
- c. Skenario yang harus selesai dalam waktu yang telah ditetapkan.

6. Mekanisme Pelaksanaan Lomba

a. Seleksi Tingkat Daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi)

Seleksi Lomba Film Pendek FLS2N Tahun 2018 di tingkat daerah dilaksanakan dengan sistem daring (*on-line*), dengan mekanisme sebagai berikut:

1) Tahap Pendaftaran Karya Film Peserta

- a) Pada Minggu I bulan April 2018, Dinas Pendidikan Kab./Kota menginformasikan sekaligus menghimbau kepada seluruh SMA yang berada di wilayahnya untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan Lomba Film Pendek FLS2N Tahun 2018 yang dilaksanakan dengan sistem *on-line*. Pemberitahuan tersebut juga mencakup: tema FLS2N 2018, mekanisme pelaksanaan lomba, kriteria peserta, kriteria karya, dan persyaratan administratif Lomba Film Pendek FLS2N Tahun 2018.
- b) Sekolah dapat mendaftarkan lebih dari satu karya film pendek yang dikerjakan oleh kelompok dan siswa yang berbeda.

- c) Kelompok siswa calon peserta seleksi lomba film pendek yang memenuhi kriteria peserta mendaftarkan karya film pendek mereka secara *on-line* melalui Youtube dan melakukan pendaftaran serta mencantumkan **link/tautan film** yang tertera pada form pendaftaran yang sudah di unggah pada Youtube ke laman; *http://psma.kemdikbud.go.id*. Kelompok siswa yang mendaftarkan karya mereka, menyampaikan pula data persyaratan administratif berupa: biodata masing-masing anggota kelompok (2 orang), passfoto berwarna ukuran 3X4, kartu pelajar, biodata pembimbing, surat keterangan dari kepala sekolah yang menyatakan bahwa semua anggota kelompok memenuhi kriteria yang ditetapkan.
- d) Batas akhir masa pendaftaran karya: 2 Mei 2018.

2) Seleksi Tingkat Provinsi

- a) Pada Minggu IV bulan April 2018, Dinas Pendidikan Provinsi membentuk Panitia FLS2N 2018 Tingkat Provinsi dan menetapkan dewan juri untuk masing-masing bidang yang dilombakan dalam FLS2N 2018, yang ditetapkan melalui sebuah Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi.
- b) Dewan juri FLS2N 2018 bidang Lomba Film Pendek terdiri atas 2 (dua) orang dengan kriteria sebagai berikut:
 - (1) Praktisi dan/atau akademisi perfilman.
 - (2) Memiliki kompetensi teknis dalam bidang perfilman
 - (3) Diutamakan memiliki pengalaman sebagai juri lomba film tingkat kab./kota, provinsi, maupun nasional.

- (4) Tidak menjadi pembimbing peserta Lomba Film Pendek FLS2N tahun 2018 yang berasal dari SMA Kab./Kota manapun.
 - (5) Bersedia bertanggungjawab atas keputusannya sebagai anggota dewan juri, mampu bersikap adil, dan tidak berpihak.
 - (6) Mampu memanfaatkan media situs internet sebagai media komunikasi.
 - (7) Mampu memberikan tanggapan terhadap karya film yang tidak terpilih maupun terpilih dalam seleksi pada mekanisme *on-line*
- c) Seluruh anggota Dewan Juri Lomba Film Pendek FLS2N tahun 2018 tingkat Provinsi melakukan registrasi *on-line* pada laman web <http://psma.kemdikbud.go.id> oleh Direktorat Pembinaan SMA, dengan mengisi form secara lengkap, meliputi: biodata, pakta integritas juri, SK sebagai anggota dewan juri. Selanjutnya melakukan konfirmasi telah mengisi data tersebut di atas ke Panitia FLS2N 2018 Direktorat Pembinaan SMA, untuk selanjutnya mendapatkan password login pada website FLS2N Direktorat Pembinaan SMA.
- d) Dewan Juri Lomba Film Pendek FLS2N tahun 2018 tingkat Provinsi melakukan proses penilaian karya film pendek dari peserta provinsi bersangkutan yang telah di-upload pada website Lomba Film Pendek FLS2N 2018 Direktorat Pembinaan SMA.
- e) Dewan Juri Dewan Juri Film Pendek FLS2N 2018 tingkat Provinsi melakukan Penilaian Karya dengan

menggunakan kriteria dan format penilaian seperti yang terdapat pada Lampiran 2.b.:

- f) Batas akhir penilaian karya film pendek oleh Dewan Juri Film Pendek FLS2N 2018 Tingkat Provinsi: **20 Juli 2018**.
- g) Dengan menggunakan passwor/login ID yang telah diberikan sebelumnya, Ketua/Koordinator Dewan Juri Film Pendek FLS2N 2018 Tingkat Provinsi meng-upload hasil pelaksanaan Seleksi Lomba Film Pendek FLS2N 2018 Tingkat Provinsi ke website FLS2N Direktorat Pembinaan SMA, dengan melampirkan: (1) Berita Acara Hasil Penilaian Dewan Juri. Contoh Format terdapat pada Lampiran 2.c., (2) Rekapitulasi Nilai Seluruh Peserta Lomba Film Pendek FLS2N 2018 Tingkat Provinsi. Contoh Format terdapat pada Lampiran 2.d.
- h) Batas akhir upload hasil pelaksanaan lomba film pendek oleh Ketua/Koordinator Dewan Juri Film Pendek FLS2N 2018 Tingkat Provinsi: **25 Juli 2018**.

b. Pelaksanaan Lomba Tingkat Nasional

Pelaksanaan Lomba Film Pendek FLS2N Tahun 2018 dilaksanakan dengan mekanisme sebagai berikut.

1) Tahap Presentasi Film Pendek

- Finalis harus hadir pada waktu presentasi.
- Finalis mempersiapkan bahan presentasi dalam bentuk paparan elektronik dengan format Ppt (Power Point Presentation) yang wajib dikumpulkan kepada Panitia pada saat registrasi awal. File Ppt yang sudah diserahkan kepada Panitia tidak diperkenankan untuk direvisi lagi.

- Setiap Finalis Film Pendek menayangkan karya filmnya dalam durasi 5 menit di hadapan Tim Juri.
- Finalis memaparkan hasil karya film pendeknya selama 10 menit dan dilanjutkan dengan sesi tanya-jawab selama 10 menit.
- Tim Juri melakukan interview kepada para finalis film pendek dengan durasi waktu selama 10 menit.
- Setiap Finalis Film Pendek menunjukkan dokumen / log-book pembuatan film pendek.

Kriteria Penilaian

a. Penilaian Substansi Film Pendek

- Penilaian karya Film dilakukan dengan melihat aspek orisinalitas, kekuatan dan kesesuaian tema dengan pesan yang disampaikan lewat hasil film.
- Penilaian Karya Film meliputi aspek Keindahan (estetika) melalui penyajian berupa: penyutradaraan, sinematografi, penyuntingan, dan sebagainya.
- Film yang diciptakan mampu membangkitkan rasa kebangsaan atau nasionalisme masyarakat.
- Film yang diciptakan mampu membangun kesadaran tentang nilai-nilai kebersamaan, kemanusiaan, dan budi pekerti yang luhur.

b. Penilaian Presentasi Poster dan Teaser Film Pendek.

- 1) Penilaian penyajian teaser film yang informatif dan komunikatif
- 2) Penilaian substansi poster

2) Tahap Workshop Film Pendek

- Semua Finalis Film Pendek mendapatkan workshop Seni Film dari para tim juri.

3) Tahap Pameran Film Pendek

- Setiap Finalis Film Pendek memamerkan Poster Film Pendek dan teaser Film pada acara Pameran FLS2N SMA.

4) Apresiasi / Penghargaan Pemenang

Tahap pemberian apresiasi dan penghargaan pemenang bagi finalis FLS2N bidang seni Film Pendek:

No	Norma Penghargaan	Bentuk Penghargaan	Deskripsi
1	Medali Emas	Rp. 7.000.000,- dan Sertifikat	Medali yang diberikan kepada peserta/kelompok yang berhasil meraih nilai tertinggi kelompok pertama dalam bidang seni film pendek dari penilaian tim juri.
2	Medali Perak	Rp. 6.000.000,- dan Sertifikat	Medali yang diberikan kepada peserta/kelompok yang berhasil meraih nilai tertinggi kelompok kedua dalam bidang seni film pendek dari penilaian tim juri.
3	Medali Perunggu	Rp. 5.000.000,- dan Sertifikat	Medali yang diberikan kepada peserta/kelompok yang berhasil meraih nilai tertinggi kelompok ketiga dalam bidang seni film pendek dari penilaian tim juri.

5) Sanksi

Apabila diketahui telah terjadi pelanggaran, baik di tingkat daerah maupun di tingkat nasional, terhadap mekanisme pelaksanaan lomba, baik dalam tahap pra-produksi, tahap produksi, maupun pasca-produksi, maka dewan juri dan penyelenggara akan menganulir dan/atau mendiskualifikasi keikutsertaan kelompok peserta yang bersangkutan dalam FLS2N 2018, dan selanjutnya penghargaan yang telah diberikan akan dibatalkan.



Lampiran

Persyaratan Administratif Lomba Film Pendek

Halaman COVER:

(JUDUL KARYA)

KARYA:

1. NAMA PESERTA:..... (ASAL SEKOLAH)
2. NAMA PESERTA:..... (ASAL SEKOLAH)

(LOGO PROVINSI)

Halaman 1:

IDE POKOK (dirumuskan dalam satu kalimat yang berisi gagasan dasar. Gagasan dasar ini merupakan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton)

SINOPSIS (1 Paragraf)

Halaman 2 dan seterusnya:

SKENARIO

NAMA PEMAIN

NAMA TIM PRODUKSI

**PENILAIAN ANGGOTA DEWAN JURI FILM PENDEK FLS2N 2018
TINGKAT PROVINSI**

Judul Karya :
 Nama SMA :
 Kab./Kota :
 Provinsi :
 Nama Peserta : 1.
 2.

PENILAIAN			
NO.	ASPEK	RENTANG SKOR	SKOR
1.	Kesesuaian antara Isi dan Tema	60 – 100	
2.	Kreativitas dan Originalitas Karya	60 – 100	
3.	keindahan/estetika Karya	60 – 100	
Total Skor			
Catatan Apresiasi/Argumentasi Juri Terhadap Karya			
Kelebihan/ Kekuatan Karya:			
Kekurangan/Kelemahan Karya:			
<p align="right">Nama dan Tandatangan Anggota Dewan Juri</p>			

**BERITA ACARA
PENILAIAN DAN PENETAPAN PEMENANG
FESTIVAL DAN LOMBA SENI SISWA NASIONAL (FLS2N)
BIDANG LOMBA FILM PENDEK TAHUN 2018**

TINGKAT PROVINSI : _____

Pada hari ini, _____ tanggal _____ bulan _____ tahun dua ribu delapan belas, bertempat di _____ Jalan _____ No. _____ Kota _____, Provinsi _____, Dewan Juri telah mengadakan rapat dan melakukan penilaian terhadap _____ (_____) karya peserta Festival & Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) 2018 bidang Lomba Film Pendek. Setelah melihat, memperhatikan, mempertimbangkan, dan menilai seluruh karya peserta tersebut, dengan ini Tim Juri Film Pendek menetapkan pemenang sebagai berikut:

NO	PERINGKAT	NAMA	JUDUL KARYA	ASAL SEKOLAH & KAB./KOTA	JUMLAH NILAI
1	I	1.			
		2.			
2	II	1.			
		2.			
3	III	1.			
		2.			

Untuk memberikan dorongan semangat dan penghargaan kepada para Pemenang diberikan hadiah Tabanas, Medali, dan Piagam Penghargaan.

Demikian Berita Acara ini dibuat dengan sesungguhnya dengan catatan hasil penilaian Dewan Juri ini tidak dapat diganggu gugat.

Ditetapkan di _____
pada tanggal _____ 2018

Dewan Juri:

_____ (Ketua/Koord. Dewan Juri/Anggota) :
 _____ (Anggota Juri) :
 _____ (Anggota Juri) :

**REKAPITULASI HASIL PENILAIAN DEWAN JURI
LOMBA FILM PENDEK FLS2N 2018
TINGKAT PROVINSI: _____**

No.	Judul Karya	Nama Siswa	Kelas	Asal SMA	Kab./ Kota	Total Skor	Apresiasi Dewan Juri	
							Kelebihan	Kekurangan
1.		1.						
		2.						
2.								
3.		1.						
		2.						
4.								
5.		1.						
		2.						
dst.								

Dewan Juri:

1. _____ (Ketua/Koord. Dewan Juri/Anggota) :
2. _____ (Anggota Juri) :
3. _____ (Anggota Juri) :

NO MORE CYBERBULLY



MENGAPA

APA

SALAHKU

CYBERBULLYING TUH GAK KEREN!

KAMPANYE INI DISELENGGARAKAN OLEH SMAK PENABUR BINTARO JAYA BANTEN BEKERJA SAMA DENGAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA



Bab IV

PENUTUP

Mekanisme dan cabang lomba baru pada pelaksanaan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Siswa SMA tahun 2018 diharapkan dapat memberi warna bagi seluruh unsur yang terlibat di dalamnya. Perbaikan demi perbaikan yang diperoleh melalui evaluasi kegiatan yang sama pada tahun sebelumnya terus diupayakan untuk mencapai kesempurnaan dan optimalisasi pencapaian hasil sesuai dengan visi dan misi kegiatan.

Panduan Pelaksanaan yang telah disusun oleh para narasumber yang berkompeten di bidangnya ini diharapkan dapat membantu menjadi referensi dan petunjuk pelaksanaan bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Pada akhirnya, harmonisasi dari berbagai unsur merupakan syarat mutlak terimplementasikannya budaya sebagai kekuatan bangsa dalam membangun generasi muda yang berkarakter dan beretika melalui Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional.



18th ASIAN GAMES

Jakarta Palembang 2018

18 Agustus - 2 September 2018

THE ENERGY OF ASIA

