



Balai Pengembangan Talenta Indonesia  
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

#PENDIDIKAN  
BERMUTU  
UNTUK SEMUA

KEMENDIKDASMEN  
RAMAH

**FIS311**  
**2025**  
Festival Lomba Seni & Sastra  
Siswa Nasional

# Panduan

## Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional 2025

SDLB/SMPLB/SMALB/Sederajat





**PANDUAN TEKNIS PELAKSANAAN  
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)  
TAHUN 2025**

**SDLB/Sederajat  
SMPLB/SMALB/Sederajat**

**Balai Pengembangan Talenta Indonesia  
Pusat Prestasi Nasional  
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah  
Tahun 2025**

**Panduan Teknis Pelaksanaan  
Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N)  
Tahun 2025**

**SDLB/Sederajat  
SMPLB/SMALB/Sederajat**

Diterbitkan oleh:

Balai Pengembangan Talenta Indonesia  
Pusat Prestasi Nasional  
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Pengarah:

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

Penanggung Jawab:

Retno Juni Rochmaningsih

Tim Penyusun:

Anindy Widito, M.Sn.  
Hendro T.G Samosir, S.Pd., M.Pd.  
Ririn Despriliani  
E. Sumadiningrat  
Guntur Wibowo, M.Sn.  
Robby Firmansyah, S.Sn., M.Ds.  
Rizal Bay Khaqi, S.DS., M.Sn.  
Dr. Mila Rosa, S.E., M.M.  
Dr. H. Sapiudin Shidiq, M.Ag.  
Robinsar H. Simanjuntak, M.Sn.  
Agus Agung Permana  
Gusti Ayu Made Puspawati, S.Pd., M.Si.  
Hartanto Satyo Nugraha, M.Kom.  
Shinta Djiwatampu  
Agung Cahya Karyadi  
Mohd. Fikri S.Sn.  
Ir R Priadi Soefjanto  
Prof. Dr. Budiyanto  
Reza Febri Abadi, M.Pd.  
Tim Seni Budaya

Penyunting:

Tri Istiwahyuningsih

Desain Sampul:

Anggun Rahayu Utami

Tata Letak:

Ai Nurjanah  
Wibowo Budi Santoso

April 2025

©2025 Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah  
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

Edisi:

Revisi ke-1

## KATA PENGANTAR

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, mengembangkan, dan menyalurkan bakat seni yang mereka miliki. Ajang ini menjadi sarana strategis untuk menumbuhkan kecintaan terhadap seni budaya, membangun karakter generasi muda yang kreatif, berprestasi, dan berdaya saing. Untuk itu, Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 disusun sebagai acuan pelaksanaan kegiatan ini, sehingga dapat berjalan secara terstandar, bermutu, transparan, dan akuntabel.

Panduan teknis ini memuat langkah-langkah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi FLS3N, sehingga dapat menciptakan ajang seni yang kondusif untuk pembelajaran dan apresiasi seni budaya di kalangan siswa.

Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Kami juga memahami bahwa dokumen ini memerlukan evaluasi dan penyempurnaan secara berkala agar tetap relevan dengan perkembangan seni, budaya, sastra, dan kebijakan pendidikan. Oleh karena itu, masukan dan saran dari berbagai pihak sangat kami harapkan untuk terus meningkatkan kualitas pelaksanaan FLS3N di masa mendatang.

Semoga Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 ini dapat menjadi panduan yang bermanfaat bagi seluruh pihak yang terlibat, serta mendukung terciptanya generasi muda Indonesia yang unggul, kreatif, dan berkarakter.

Jakarta, April 2025

Pt. Kepala



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

NIP 198103292012122001

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI .....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. DASAR HUKUM .....	2
C. TUJUAN.....	3
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN.....	7
A. CABANG LOMBA.....	7
B. PERSYARATAN PESERTA .....	8
C. JURI.....	12
D. PENYELENGGARA FLS3N .....	13
E. SISTEM SELEKSI.....	16
F. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA .....	20
G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA .....	20
H. WAKTU PELAKSANAAN .....	22
I. PENGHARGAAN.....	23
J. PEMBIAYAAN .....	25
K. TATA TERTIB UMUM DAN SANKSI PELANGGARAN PERATURAN DALAM PELAKSANAAN FLS3N TINGKAT NASIONAL.....	25
BAB III PELAKSANAAN LOMBA.....	28
A. GAMBAR EKSPRESI SDLB .....	28
B. MENYANYI SOLO SDLB.....	32
C. MEWARNAI SDLB .....	38
D. BERCERITA ( <i>STORY TELLING</i> ) SMPLB/SMALB .....	43

E. CIPTA DAN BACA PUISI SMPLB/SMALB.....	49
F. CIPTA KOMIK STRIP SMPLB/SMALB .....	54
G. DESAIN GRAFIS SMPLB/SMALB.....	59
H. FILM PENDEK SMPLB/SMALB.....	64
I. FOTOGRAFI SMPLB/SMALB.....	70
J. MELUKIS SMPLB/SMALB .....	76
K. MENYANYI SOLO SMPLB/SMALB .....	81
L. MUSABAQOH TILAWATIL QUR'AN (MTQ) SMPLB/SMALB.....	87
M. PANTOMIM SMPLB/SMALB.....	92
N. <i>FASHION SHOW</i> SMPLB/SMALB .....	97
O. PENCAK SILAT SMPLB/SMALB.....	102
P. MENARI SMPLB/SMALB .....	106
Q. VLOG SMPLB/SMALB .....	109
BAB IV PENUTUP .....	113
LAMPIRAN.....	114

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Sebagai perwujudan nyata dari implementasi Kebijakan Manajemen Talenta Nasional di bidang seni budaya, komitmen dalam menerapkan prinsip-prinsip Pendidikan Bermutu untuk Semua dan Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah secara konsisten sejak 2008 menggelar ajang talenta bidang seni budaya untuk peserta didik jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan peserta didik berkebutuhan khusus.

Mulanya, ajang talenta bidang seni budaya di Kementerian bernama Jambore Seni Siswa Nasional dan berlangsung pada tahun 2004. Kemudian pada tahun 2008 di Bandung, Jawa Barat kegiatan Jambore Seni Siswa Nasional berganti nama menjadi Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N). Ajang talenta ini rutin diselenggarakan setiap setahun sekali. Di tahun 2025, FLS2N dikembangkan menjadi Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) dan pelaksanaan tingkat nasional diselenggarakan secara daring sebagai implementasi Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 tentang Efisiensi Belanja dalam Pelaksanaan APBN dan APBD TA 2025. Redesain ajang talenta merupakan inisiatif strategis dari Kementerian agar penggunaan sumber daya yang dimiliki baik finansial, teknis, ataupun manusia digunakan secara efektif dan efisien dalam penyelenggaraan ajang talenta di setiap aspek mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Di samping untuk mendorong pengembangan bakat siswa di bidang seni budaya, pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 sekaligus merupakan bagian integral dari Desain Besar Manajemen Talenta Nasional (DBMTN) yang telah diamanatkan dalam Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional. Peraturan ini menjadi landasan utama dalam mempersiapkan generasi emas Indonesia yang berkualitas, kompetitif, dan mampu bersaing di tingkat nasional maupun global.

Manajemen Talenta Nasional (MTN) dirancang sebagai program pemerintah yang berfokus pada tiga bidang utama, yaitu riset dan inovasi, seni budaya, serta olahraga.

Dalam konteks seni budaya, Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) merupakan implementasi konkret dari MTN, yang bertujuan untuk menemukenali, mengembangkan, dan mengapresiasi bakat seni budaya siswa dari seluruh Indonesia.

Lingkup MTN di bidang seni budaya mencakup lima bidang utama yang menjadi prioritas, yaitu: (1) seni rupa & kriya, (2) seni pertunjukan & teater, (3) musik, (4) film, dan (5) bahasa & sastra.

FLS3N 2025 diselenggarakan pada 47 cabang lomba meliputi 15 cabang lomba di tingkat pendidikan dasar, 15 cabang lomba di tingkat pendidikan menengah, dan 17 cabang lomba bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Pelaksanaan seleksi FLS3N 2025 dilaksanakan secara bertahap dimulai dari pendaftaran hingga babak final dan bertingkat dimulai dari seleksi di tingkat Satuan Pendidikan, tingkat Wilayah (Kabupaten/Kota dan Provinsi), dan tingkat Nasional.

Untuk hal tersebut maka diperlukan panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025 sebagai acuan bagi seluruh pihak yang terlibat, termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya guna memastikan setiap tahapan berjalan sesuai prinsip terstandar, transparan, dan akuntabel. Panduan ini diharapkan dapat mendukung penyelenggaraan FLS3N 2025 yang efektif, efisien, dan profesional, sekaligus menjadi dasar bagi ajang talenta seni di masa depan yang relevan dengan kebutuhan zaman dan mendukung terciptanya generasi muda Indonesia yang unggul, kreatif, dan berdaya saing tinggi dalam bidang seni budaya.

## **B. DASAR HUKUM**

Rujukan yang mendasari pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 sebagai berikut:

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

4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23);
5. Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 205);
6. Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 tentang Efisiensi Belanja dalam Pelaksanaan APBN dan APBD TA 2025;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
8. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Sekolah Formal;
10. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah;
11. Peraturan Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 17 Tahun 2024 tentang Penyelenggaraan Ajang Talenta Nasional Peserta Didik; dan
12. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2025.

### **C. TUJUAN**

#### 1. Tujuan Umum

Menjamin penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 dapat terlaksana secara tertib, terstandar, dan berkualitas untuk setiap cabang lomba di setiap jenjang pendidikan.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Memberikan acuan bagi semua pihak yang terlibat termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.
- b. Memandu penyelenggara FLS3N 2025 tingkat Daerah dan Nasional agar dapat melaksanakan kegiatan secara efektif, efisien.

- c. Menjadi dasar dalam penyusunan panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025 tingkat Daerah yang akan dilaksanakan oleh penyelenggara FLS3N 2025 tingkat Daerah.

#### **D. HASIL YANG DIHARAPKAN**

1. Penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 dapat terlaksana secara tertib, terstandar, dan berkualitas untuk setiap cabang lomba di setiap jenjang pendidikan.
2. Terciptanya kesamaan persepsi pada pihak yang terlibat termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya dalam memahami dan melaksanakan ketentuan-ketentuan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.

#### **E. SASARAN**

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

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

## F. TEMA

Tema umum FLS3N tahun 2025 adalah "*Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri*". Tema ini bermakna harapan agar peserta didik memiliki kesempatan untuk berprestasi dan menggali potensi di bidang seni budaya dan sastra.

Sementara itu, tema khusus FLS3N tahun 2025 adalah "**Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat**" yaitu **bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat**. Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat merupakan wujud nyata dari komitmen Kemendikdasmen dalam mengembangkan sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada penguatan karakter bangsa. Meskipun terdengar sangat sederhana, namun jika gerakan itu mampu diinternalisasikan dengan sempurna akan membawa dampak yang luar biasa terhadap perubahan bangsa. Gerakan tersebut menjadi tonggak penting dalam upaya menciptakan generasi emas Indonesia menuju tahun 2045.

## G. PENGERTIAN DAN BATASAN UMUM

### 1. Pengertian

- a. Talenta adalah individu yang memiliki kemampuan terbaik di bidangnya untuk berkiprah di dalam negeri dan kancah internasional.
- b. Ajang Talenta merupakan wadah aktualisasi prestasi talenta bagi Peserta Didik dalam bentuk lomba atau kompetisi.
- c. Ajang Talenta Nasional adalah Ajang Talenta pada tingkat Nasional.
- d. Ajang Talenta Daerah adalah Ajang Talenta pada tingkat Daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi).
- e. Cabang Lomba adalah bagian dari Ajang Talenta yang menghasilkan Talenta Peserta Didik.
- f. Peserta Didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.
- g. Pemerintah Daerah adalah unsur penyelenggara pemerintahan daerah yang menyelenggarakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah otonom pada tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi.
- h. Satuan Pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan

pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan.

- i. Lomba secara daring (dalam jaringan) atau disebut juga *online* adalah lomba yang menggunakan sarana jaringan internet sebagai media transfer data dan informasi.
- j. Lomba secara luring (luar jaringan) atau disebut juga *offline* adalah lomba yang dilaksanakan secara tatap muka antar seluruh peserta pada suatu tempat yang sama.
- k. Balai Pengembangan Talenta Indonesia yang selanjutnya disingkat BPTI adalah unit pelaksana teknis Kementerian yang memiliki tugas dan fungsi bidang pengembangan talenta.
- l. Pusat Prestasi Nasional yang selanjutnya disingkat Puspresnas adalah satuan kerja di bawah Kementerian yang mengurus pengembangan prestasi nasional.
- m. Kementerian adalah kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pendidikan dasar dan menengah.

## 2. Batasan Umum

Klasifikasi seni yang dilombakan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 sebagai berikut:

### a. Pertunjukan

Seni pertunjukan adalah cabang seni yang melibatkan aksi atau performa karya yang disampaikan melalui gerakan, suara, atau ekspresi di hadapan penonton. Materi seni pertunjukan dapat dipersiapkan di tingkat daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi) dengan mengacu pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.

### b. Penciptaan

Seni penciptaan adalah cabang seni yang berfokus pada proses menghasilkan karya yang bersifat tetap, yang dapat dilihat, dirasakan, atau diapresiasi sebagai hasil kreativitas individu atau kelompok. Seni ini lebih berorientasi pada produk akhir seperti gambar, lukisan, kerajinan, puisi, atau karya sastra lainnya. Pada FLS3N 2025 pengetahuan, wawasan, bahan, dan peralatan peserta dipersiapkan di tingkat daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi) sesuai dengan tema yang tertera pada buku panduan.

## BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN

### A. CABANG LOMBA

No	Cabang Lomba	Ragam Disabilitas	Jenjang	Jumlah Peserta
1.	Gambar Ekspresi	Disabilitas rungu, Disabilitas intelektual, Disabilitas fisik, autis.	SDLB/Sederajat	1
2.	Menyanyi Solo	Disabilitas netra, Disabilitas fisik, autis.	SDLB/Sederajat	1
3.	Mewarnai	Disabilitas Intelektual	SDLB/Sederajat	1
4.	Cipta dan Baca Puisi	Disabilitas netra, Disabilitas fisik, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1
5.	Cipta Komik Strip	Disabilitas rungu, Disabilitas fisik, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1
6.	Desain Grafis	Disabilitas rungu, Disabilitas fisik, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1
7.	Melukis	Disabilitas rungu, Disabilitas intelektual, Disabilitas fisik, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1
8.	Menyanyi Solo	Disabilitas netra, Disabilitas fisik, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1
9.	Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ)	Disabilitas netra, Disabilitas fisik, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1
10.	Pantomim	Disabilitas rungu	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1

No	Cabang Lomba	Ragam Disabilitas	Jenjang	Jumlah Peserta
11.	Bercerita/ <i>Story Telling</i>	Disabilitas netra, Disabilitas fisik, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1
12.	<i>Fashion Show</i>	Down syndrome	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1
13.	Fotografi	Disabilitas rungu, Disabilitas intelektual, Disabilitas fisik, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1
14.	Menari	Disabilitas rungu, Disabilitas intelektual, Disabilitas fisik, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	2
15.	Pencak Silat	Disabilitas rungu, Disabilitas fisik, Disabilitas intelektual, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1
16.	Vlog	Disabilitas netra, Disabilitas rungu, Disabilitas intelektual, Disabilitas fisik, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	1
17.	Film Pendek	Disabilitas netra, Disabilitas rungu, Disabilitas intelektual, Disabilitas fisik, autis.	SMPLB/SMALB/ Sederajat	3

## B. PERSYARATAN PESERTA

### 1. Persyaratan Umum Peserta

- a) Peserta Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Disabilitas adalah peserta didik penyandang Disabilitas yang memiliki status Warga

Negara Indonesia (WNI) di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia Luar Negeri yang memiliki status tercatat sebagai peserta didik aktif.

- b) Peserta didik berasal dari Satuan Pendidikan yang terakreditasi atau Satuan Pendidikan luar negeri yang diakui oleh Kementerian.
- c) Peserta didik aktif yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang Pendidikan Dasar tingkat SDLB dan SMPLB/SMALB/Sederajat.
- d) Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) dan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang valid.
- e) Peserta didik tersinkronisasi pada sistem Data Pokok Pendidikan (Dapodik) dan PD Data.
- f) Setiap sekolah dapat mendaftarkan maksimal 2 (dua) orang peserta/tim pada cabang lomba yang sama.
- g) Peserta belum pernah menjadi Juara 1 FLS2N Pendidikan Khusus, dan AKA PDBK di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama di tahun sebelumnya.
- h) Status peserta didik pada saat pendaftaran adalah:
  - (1) Tingkat SDLB peserta didik lahir pada/setelah 1 Juni 2009
  - (2) Tingkat SMPLB/SMALB/Sederajat peserta didik lahir pada/setelah 1 Juni 2003 dan berada pada kelas 7, 8, 9, 10, 11

## 2. Keabsahan Peserta

Operator lomba di dinas pendidikan provinsi wajib mengunggah dokumen berupa:

- a) Foto diri seluruh badan dan pas foto 4x6 berformat PDF;
- b) Scan akte lahir/kartu keluarga berformat PDF;
- c) Scan rapor yang dilegalisir kepala sekolah 1 semester terakhir berformat PDF. Halaman rapor yang di scan adalah halaman identitas dan halaman pada semester terakhir yang memuat daftar mata pelajaran dan tanda tangan guru/wali murid/kepala sekolah;
- d) Surat pernyataan kepala sekolah berformat PDF tentang keaslian dan kebenaran dokumen serta belum pernah menjadi Juara 1 FLS2N Pendidikan Khusus, dan

AKA PDBK di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang **yang sama** (*template* terlampir);

- e) Surat keaslian karya berformat PDF (*template* terlampir);
- f) Surat keputusan sebagai Juara FLS3N Disabilitas tingkat Provinsi yang ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi berformat PDF;
- g) Video aktivitas masing-masing peserta berformat MP4 yang berdurasi **maksimal** 90 detik dan dengan ketentuan sebagai berikut:

<b>Ragam Disabilitas</b>	<b>Ketentuan Video Keabsahan Peserta</b>
1. Disabilitas netra	Video wajib menampilkan: <ul style="list-style-type: none"><li>a. Menatap kamera dan menampakkan bagian penglihatan.</li><li>b. Menyebutkan jenis lomba yang diikuti</li><li>c. Memperkenalkan diri sendiri (nama diri, nama orang tua, asal sekolah, kelas, hobi)</li><li>d. Membaca</li></ul>
2. Disabilitas rungu	Video wajib menampilkan: <ul style="list-style-type: none"><li>a. Menatap kamera dan menampilkan seluruh badan.</li><li>b. Menyebutkan jenis lomba yang diikuti secara verbal dan isyarat.</li><li>c. Memperkenalkan diri sendiri (nama diri, asal sekolah, kelas, hobi) secara verbal dan isyarat.</li><li>d. Membaca dan berhitung</li></ul>
3. Disabilitas intelektual	Video wajib menampilkan: <ul style="list-style-type: none"><li>a. Menatap kamera dan menampilkan seluruh badan.</li><li>b. Menyebutkan jenis lomba yang diikuti secara verbal (bersuara).</li><li>c. Memperkenalkan diri sendiri (nama diri, asal sekolah, kelas, hobi)</li><li>d. Membaca dan mengerjakan soal cerita matematika</li></ul>

Ragam Disabilitas	Ketentuan Video Keabsahan Peserta
4. Disabilitas fisik	<p>Video wajib menampilkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menatap kamera dan menampakkan anggota gerak yang mengalami hambatan</li> <li>b. Memperkenalkan diri sendiri (nama diri, nama orang tua, asal sekolah, kelas, hobi, jenis lomba)</li> <li>c. Siswa diminta untuk bergerak berpindah tempat sejauh <math>\pm 1</math> m bolak balik dengan menggunakan ambulasi (kruk atau kursi roda) atau tanpa ambulasi sesuai dengan kebiasaan sehari-hari, baik secara mandiri atau dibantu oleh orang lain bagi yang tidak mampu menggunakan kursi roda</li> </ol>
5. Autis	<p>Video wajib menampilkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menatap kamera minimal 15 detik dengan menampilkan seluruh badan</li> <li>b. Menyebutkan jenis lomba yang diikuti secara verbal (bersuara).</li> <li>c. Tanya jawab sederhana oleh guru/orang tua dengan siswa tentang identitas siswa (nama diri, nama orang tua, asal sekolah, kelas, jenis lomba)</li> <li>d. Siswa duduk tenang 20 detik didepan meja kosong tanpa ada instruksi apapun.</li> </ol>
6. <i>Down Syndrome</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menatap kamera dan menampilkan seluruh badan.</li> <li>b. Menyebutkan jenis lomba yang diikuti secara verbal (bersuara).</li> <li>c. Memperkenalkan diri sendiri (nama diri, asal sekolah, kelas, hobi)</li> <li>d. Membaca</li> </ol>

- h) Seluruh dokumen keabsahan diatas diunggah pada Google Drive yang dibuat oleh masing-masing peserta. Selanjutnya tautan/*link* Google Drive tersebut dimasukan pada sistem aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

### **C. JURI**

Juri adalah individu atau sekelompok yang berwenang dan bertanggung jawab memberikan penilaian terhadap Talenta dalam pelaksanaan kompetisi Ajang Talenta. Tim juri setiap cabang lomba terdiri atas 1 orang juri ketua dan 2 orang juri anggota.

#### **1. Juri Ajang Talenta Tingkat Daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi)**

- (1) Juri harus memiliki:
  - (a) kompetensi, yakni memiliki kepakaran yang relevan dengan Cabang Ajang Talenta yang dinilai dan harus dibuktikan dengan sertifikat, rekam jejak (CV), lisensi/penyetaraan, dan/atau pengakuan lain yang dapat dipertanggungjawabkan; dan
  - (b) profesionalitas, yakni tidak memiliki konflik kepentingan, tidak menjadi pembina peserta pada Ajang Talenta dan institusi yang sama, dan memiliki rekam jejak tidak profesional dalam melaksanakan penjurian pada Cabang Ajang Talenta.
- (2) Pemilihan juri memperhatikan aspek keterwakilan wilayah dan organisasi yang berkepentingan sesuai dengan Ajang Talenta dan Cabang Ajang Talenta.
- (3) Juri Ajang Talenta Tingkat Kabupaten/Kota wajib berasal dari Kecamatan berbeda atau lembaga yang setara.
- (4) Juri Ajang Talenta Tingkat Provinsi wajib berasal dari Kabupaten/Kota berbeda atau lembaga yang setara.
- (5) Juri tidak berasal dari unsur penyelenggara dan panitia pada Ajang Talenta yang sama.
- (6) Juri Ajang Talenta Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi ditentukan, ditetapkan, dan dievaluasi oleh pejabat yang berwenang di tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi.

## 2. Juri Ajang Talenta Tingkat Nasional

- (1) Juri harus memiliki:
  - (a) kompetensi, yakni memiliki kepakaran yang relevan dengan Cabang Ajang Talenta yang dinilai dan harus dibuktikan dengan sertifikat, rekam jejak (*CV*), lisensi/penyetaraan, dan/atau pengakuan lain yang dapat dipertanggungjawabkan; dan
  - (b) profesionalitas, yakni tidak memiliki konflik kepentingan, tidak menjadi pembina peserta pada Ajang Talenta dan institusi yang sama, dan memiliki rekam jejak tidak profesional dalam melaksanakan penjurian pada Cabang Ajang Talenta.
- (2) Pemilihan juri memperhatikan aspek keterwakilan wilayah dan organisasi yang berkepentingan sesuai dengan Ajang Talenta dan Cabang Ajang Talenta.
- (3) Juri tidak berasal dari unsur penyelenggara dan panitia pada Ajang Talenta yang sama.
- (4) Juri pada setiap Cabang Ajang Talenta ditentukan, ditetapkan, dan dievaluasi oleh Kepala Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

### D. PENYELENGGARA FLS3N

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
1	Tingkat Sekolah	Sekolah	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Menyelenggarakan seleksi calon peserta FLS3N yang akan menjadi wakil sekolah.</li><li>▪ Menugaskan operator tingkat sekolah sebagai admin sistem aplikasi ajang FLS3N 2025.</li></ul>
2	Tingkat Kabupaten/Kota	Dinas Pendidikan Provinsi atau Cabang Dinas Pendidikan Wilayah (dapat bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Kab./Kota,	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Melaksanakan FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota berdasarkan jadwal yang ditetapkan BPTI Puspresnas.</li><li>▪ Menyerahkan SK pemenang FLS3N Kabupaten/Kota yang disahkan oleh pejabat yang berwenang kepada BPTI.</li></ul>

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
		satuan pendidikan, komunitas, dunia usaha dan industri serta unsur lainnya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyerahkan surat pernyataan bahwa pemenang Tingkat Kab./Kota yang terpilih berasal dari hasil seleksi, <b>bukan dari penunjukan langsung</b> (lihat Lampiran).</li> <li>▪ Menerbitkan sertifikat/e-sertifikat keikutsertaan dan pemenang FLS3N 2025 Kabupaten/Kota dan memastikan tersampaikan kepada peserta.</li> <li>▪ Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan FLS3N di Kabupaten/Kota masing-masing.</li> </ul>
3	Tingkat Provinsi	Dinas Pendidikan Provinsi (dapat bekerja sama dengan Cabang Dinas Pendidikan Wilayah, satuan pendidikan, komunitas, dunia usaha dan industri serta unsur lainnya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyediakan fasilitas pembinaan dan pelaksanaan kegiatan FLS3N di Provinsi masing-masing.</li> <li>▪ Menugaskan operator tingkat Provinsi sebagai admin sistem aplikasi ajang FLS3N 2025.</li> <li>▪ Melakukan sosialisasi kegiatan FLS3N Provinsi.</li> <li>▪ Mengumumkan atau melakukan pemanggilan peserta FLS3N Provinsi.</li> <li>▪ Melaksanakan FLS3N Tingkat Provinsi berdasarkan jadwal yang ditetapkan BPTI Puspresnas.</li> <li>▪ Menyerahkan SK Pemenang FLS3N Tingkat Provinsi yang ditandatangani/ disahkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi kepada BPTI.</li> <li>▪ Menyerahkan surat pernyataan bahwa pemenang Tingkat Provinsi yang terpilih berasal dari hasil seleksi, <b>bukan dari</b></li> </ul>

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<p><b>penunjukan langsung</b> (lihat Lampiran).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyerahkan <b>berita acara</b> hasil penjurian Tingkat provinsi format PDF (lihat Lampiran format berita acara)</li> <li>▪ Menerbitkan sertifikat/e-sertifikat keikutsertaan dan pemenang FLS3N 2025 Provinsi dan memastikan tersampaikan kepada peserta.</li> <li>▪ Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan FLS3N di Provinsi masing-masing.</li> </ul>
		Operator Provinsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan pengawasan dan memastikan bahwa satuan pendidikan sudah melakukan pendaftaran di portal BPTI.</li> <li>▪ Berperan aktif dalam membantu satuan pendidikan yang mengalami kendala saat mengikuti rangkaian pelaksanaan FLS3N.</li> <li>▪ Menangani permasalahan kecurangan atau pelanggaran saat pelaksanaan FLS3N.</li> <li>▪ Menginput/menandai Juara <b>Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi</b> di sistem aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.</li> <li>▪ Mengunggah SK Pemenang Kabupaten/Kota dan Provinsi berdasarkan hasil penilaian juri.</li> </ul>
4	Tingkat Nasional	Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyusun panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025.</li> <li>▪ Melakukan sosialisasi FLS3N 2025.</li> <li>▪ Menyediakan portal pendaftaran dan</li> </ul>

No	Tingkatan	Unsur Penyelenggara	Tugas
		Dasar dan Menengah	<p>sistem aplikasi ajang FLS3N 2025 Disabilitas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menginformasikan data pendaftar kepada Dinas Pendidikan Provinsi</li> <li>▪ Menerima data, karya digital, dan SK pemenang FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota serta Provinsi.</li> <li>▪ Mengumumkan daftar finalis FLS3N Disabilitas 2025 Tingkat Nasional.</li> <li>▪ Menetapkan tim juri FLS3N tingkat Nasional.</li> <li>▪ Melaksanakan penjurian/penilaian FLS3N Disabilitas 2025 Tingkat Nasional.</li> <li>▪ Menetapkan Pemenang Tingkat Nasional</li> <li>▪ Menerbitkan SK pemenang FLS3N Disabilitas 2025 Tingkat Nasional pada laman BPTI dan Puspresnas yang dapat diakses seluruh peserta.</li> <li>▪ Menerbitkan e-sertifikat bagi finalis dan pemenang FLS3N Disabilitas 2025</li> <li>▪ Melakukan evaluasi kegiatan FLS3N dan tindak lanjut.</li> </ul>

## E. SISTEM SELEKSI

### 1. Seleksi Tingkat Satuan Pendidikan

- a) Sekolah mengidentifikasi, menyeleksi, dan menetapkan perwakilan terbaik dari sekolahnya sesuai dengan kategori lomba yang telah ditentukan, selanjutnya pihak sekolah melalui operator mendaftarkan siswa di portal registrasi peserta FLS3N di laman <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>.
- b) Sekolah mengikutkan siswanya di dalam seleksi FLS3N tingkat Kabupaten/Kota.

## 2. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Secara Luring

Seleksi secara luring adalah penyelenggaraan kegiatan penjurian oleh tim juri dengan cara menghadirkan langsung para peserta ajang talenta.

Berikut ini mekanisme seleksi secara luring:

- a) Seleksi peserta FLS3N tingkat Kabupaten/Kota wajib **menggunakan data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran melalui laman <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>**.
- b) Peserta seleksi Tingkat Kabupaten/Kota yang dilaksanakan secara luring menampilkan karya seni merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.
- c) Dari hasil seleksi Tingkat Kab./Kota ditetapkan 1 (satu) peserta/tim terbaik per cabang lomba.
- d) Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota.
- e) Pemenang hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota ditetapkan dalam bentuk Surat Keputusan yang ditandatangani oleh pejabat yang berwenang dan diberikan hak mengikuti seleksi di tingkat Provinsi.
- f) SK Pemenang FLS3N Disabilitas Tingkat Kabupaten/Kota Tahun 2025 dikirimkan kepada BPTI Puspresnas melalui sistem aplikasi ajang FLS3N Disabilitas dan Dinas Pendidikan Provinsi.
- g) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.

## 3. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Secara Daring

Panitia seleksi tingkat Kabupaten/Kota dapat melaksanakan seleksi secara daring (*online*), baik untuk seluruh maupun sebagian cabang lomba, apabila terkendala

oleh kondisi geografis, pendanaan, dan keterbatasan sumber daya dengan penjelasan sebagai berikut:

- a) Seleksi dilakukan secara daring (*online*) dengan mengacu data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran peserta <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>.
- b) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota daring merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.

#### **4. Seleksi Tingkat Provinsi Secara Luring**

Berikut ini mekanisme seleksi secara luring:

- a) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan seleksi peserta FLS3N tingkat Provinsi dengan dengan mengacu data pemenang FLS3N Disabilitas Tingkat Kabupaten/Kota.
- b) Seleksi tingkat Provinsi FLS3N dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi.
- c) Peserta seleksi tingkat Provinsi yang dilaksanakan secara luring menampilkan karya seni merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.
- d) Dinas Pendidikan Provinsi menetapkan 1 (satu) peserta/tim terbaik per cabang lomba.
- e) Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi tingkat Provinsi.
- f) Pemenang hasil seleksi tingkat Provinsi ditetapkan dalam bentuk Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi dan diberikan hak mengikuti seleksi di tingkat Nasional.
- g) SK Kepala Dinas Pendidikan Provinsi tentang Penetapan Pemenang FLS3N Disabilitas Tingkat Provinsi Tahun 2025, *link* penyimpanan video dan dokumen digitalnya dikirimkan kepada BPTI Puspresnas melalui sistem aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

- h) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Provinsi merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.

## **5. Seleksi Tingkat Provinsi Secara Daring**

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

- a) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan seleksi peserta FLS3N tingkat Provinsi dengan dengan mengacu data pemenang FLS3N Disabilitas Tingkat Kabupaten/Kota.
- b) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.

## **6. Sistem Seleksi Tingkat Nasional Daring**

Seleksi tingkat Nasional diselenggarakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Seleksi tingkat Nasional akan dilaksanakan secara daring. Peserta tingkat Nasional adalah seluruh peraih Juara 1 (satu) FLS3N tingkat Provinsi masing-masing cabang lomba yang selanjutnya disebut sebagai Finalis Nasional. Karya seni para Finalis Nasional akan diseleksi oleh Juri Nasional untuk ditentukan Juara Nasional. Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme setiap cabang lomba pada Seleksi Tingkat Nasional Daring diatur dalam Bab III Panduan ini.

## F. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA

Sistem aplikasi ajang FLS3N digunakan untuk pendaftaran, pengelolaan pendataan peserta, menandai juara seleksi tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi, unggah karya, unggah SK Pemenang Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi, unduh materi lomba, unduh e-sertifikat, sistem penilaian juri tingkat Nasional, dan pengelolaan pendataan lainnya. Laman yang digunakan sebagai berikut:

1. Portal Registrasi Pendaftaran Peserta FLS3N:

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

2. Sistem Aplikasi Ajang FLS3N Disabilitas:

<http://fls3n-disabilitas.kemdikbud.go.id>

3. Sistem publikasi informasi ajang FLS3N:

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

<https://bpti.kemdikbud.go.id/>

Instagram @puspresnas

4. Unduh e-sertifikat FLS3N:

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

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

## G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA

### a. Unggah Karya

1. Karya diunggah dalam bentuk video atau dokumen digital sesuai dengan ketentuan masing-masing cabang lomba.
2. Peserta **wajib** menyimpan file sesuai format yang ditentukan sebagai berikut:
  - a. Video: format MP4, resolusi minimal 720p. Orientasi layar, sudut pandang pengambilan video, dan durasi sesuai ketentuan masing-masing cabang lomba.
  - b. Dokumen Teks: format PDF.
  - c. Foto/Scan Gambar: format PDF, resolusi 300 dpi.

3. File harus diberi nama sesuai format yang ditentukan di masing-masing cabang lomba.
4. Sebelum diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, semua file karya peserta dimasukkan ke dalam folder dengan format penamaan **folder:**  
*Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025*
5. Folder diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan **pastikan akses file Google Drive diatur ke "Anyone with the link", "Anyone on the internet with the link can view" atau "Siapa saja yang memiliki link dapat melihat"**) agar file dapat diakses oleh panitia dan juri.
6. Video proses pengerjaan karya diunggah ke akun YouTube masing-masing dan diatur ke **unlisted/tidak publik** kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.
7. Tautan/*link* Google Drive atau YouTube wajib diinputkan ke sistem aplikasi ajang FLS3N.
8. *Link* harus diuji terlebih dahulu oleh peserta untuk memastikan bisa diakses oleh panitia dan juri. Peserta bertanggung jawab atas keabsahan dan keutuhan *link* beserta file di dalamnya hingga pengumuman hasil lomba.
9. Karya harus diunggah sebelum tanggal dan waktu yang ditentukan (lihat Tabel Waktu Pelaksanaan).
10. Sistem aplikasi akan menutup akses unggah setelah melewati batas waktu.
11. Setelah mengunggah *link*, peserta akan menerima notifikasi bahwa unggahan telah diterima.

**b. Unduh Materi Lomba**

Materi cabang lomba dapat diunduh pada laman:

<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/event/seni-budaya/dikus/festival-lomba-seni-dan-sastra-siswa-nasional-disabilitas-2025-2025-dikus>

## H. WAKTU PELAKSANAAN

### 1. Waktu Pelaksanaan

No	Kegiatan	Jadwal
1.	Sosialisasi FLS3N Disabilitas 2025	29 April 2025
2.	Pendaftaran peserta melalui portal BPTI serta sinkron data ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas (operator sekolah)	28 Maret s.d. 10 Mei 2025
3.	Pemberitahuan <i>progress</i> data pendaftaran seleksi tingkat Kab/Kota kepada Dinas Kab/Kota	3 Mei 2025
4.	Batas akhir pendaftaran peserta dan sinkron data ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas oleh operator sekolah	10 Mei 2025 pukul 23.59 WIB
5.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pelaksanaan FLS3N Tingkat Kab/Kota</li><li>• Unggah SK pemenang dan memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Kab/Kota ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas oleh operator dinas provinsi</li></ul>	18 Mei s.d. 9 Juli 2025
6.	Batas akhir unggah SK pemenang tingkat Kab/Kota dan memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Kab/Kota ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas	9 Juli 2025 pukul 23.59 WIB
7.	Pelaksanaan FLS3N Tingkat Provinsi	14 Juli s.d. 25 Agustus 2025
8.	Unggah SK pemenang provinsi dan memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat provinsi ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas oleh operator dinas provinsi	25 Agustus s.d. 15 September 2025

No	Kegiatan	Jadwal
9.	Batas akhir unggah SK pemenang tingkat provinsi dan memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat provinsi ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas	15 September 2025 pukul 23.59 WIB
10.	Penerbitan surat pengumuman Finalis Nasional di laman Puspresnas	18 September 2025
11.	Unggah dokumen dan karya Finalis Nasional ke sistem aplikasi ajang FLS3N Disabilitas	18 s.d. 24 September 2025 pukul 23.59 WIB
12.	Pelaksanaan FLS3N Disabilitas Tingkat Nasional (daring)	28 September s.d. 3 Oktober 2025
13.	Pengumuman Pemenang Nasional di laman ( <i>website</i> ) dan Instagram Puspresnas	6 Oktober 2025

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

## I. PENGHARGAAN

### 1. Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi

Penerbitan sertifikat atau e-sertifikat bagi peserta dan pemenang **FLS3N 2025 Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi merupakan kewenangan Dinas Pendidikan atau Cabang Dinas Pendidikan Wilayah setempat**. Namun, capaian prestasi pada tingkat ini dapat dicatat dalam **Sistem Informasi Manajemen Talenta (SIMT)** yang dikelola oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pencatatan prestasi dalam sistem ini memberikan berbagai manfaat bagi peserta, antara lain:

- Pengakuan resmi dari Kementerian atas capaian prestasi yang diraih.

- Peluang insentif akademik, termasuk potensi prioritas dalam Sistem Penerimaan Murid Baru (SPMB).
- Dokumentasi prestasi dalam program manajemen talenta nasional, yang dapat mendukung perkembangan akademik dan karier peserta di masa depan.

Untuk itu, pencatatan prestasi dalam sistem aplikasi ajang FLS3N Disabilitas dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- **Operator Dinas Pendidikan Tingkat Provinsi wajib** menginputkan atau menandai capaian prestasi peserta yang meraih **juara di FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi** ke dalam aplikasi ajang.
- Pencatatan dilakukan berdasarkan **Surat Keputusan (SK) Pemenang FLS3N 2025** yang diterbitkan oleh Dinas Pendidikan setempat. Adapun capaian prestasi yang dapat didaftarkan mencakup:
  - ✓ Juara 1
  - ✓ Juara 2
  - ✓ Juara 3
  - ✓ Juara Harapan 1
  - ✓ Juara Harapan 2
  - ✓ Juara Harapan 3

**Catatan:** Jika prestasi peserta tidak dicatat dalam sistem, maka peserta akan kehilangan manfaat yang dapat diperoleh, seperti pengakuan resmi dan peluang insentif akademik. Oleh karena itu, **Dinas Pendidikan Provinsi diharapkan berperan aktif dalam pencatatan prestasi ini** agar peserta dapat memperoleh manfaat yang maksimal.

## 2. Tingkat Nasional

Capaian prestasi peserta FLS3N 2025 Tingkat Nasional akan **secara otomatis** tercatat dalam Sistem Informasi Manajemen Talenta (SIMT) yang dikelola oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pencatatan ini dilakukan langsung oleh penyelenggara FLS3N di Tingkat Nasional. Dengan adanya pencatatan otomatis ini, peserta yang meraih **Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, Juara Harapan 3, dan Finalis di FLS3N 2025 Tingkat Nasional** akan memiliki rekam jejak prestasi yang tercatat

secara resmi dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan akademik maupun non-akademik.

Penghargaan kejuaraan Tingkat Nasional sebagai berikut:

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

Finalis Nasional yang tidak menjadi juara (sesuai data pada saat pendaftaran di portal registrasi BPTI) memperoleh e-sertifikat partisipasi FLS3N dari Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

## **J. PEMBIAYAAN**

1. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Daerah bersumber dari dana APBD atau dana lain sesuai kewenangan daerah masing-masing.
2. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Nasional bersumber dari dana APBN Tahun 2025 yang dialokasikan untuk Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional Tahun 2025.

## **K. TATA TERTIB UMUM DAN SANKSI PELANGGARAN PERATURAN DALAM PELAKSANAAN FLS3N TINGKAT NASIONAL**

1. Peserta wajib mematuhi peraturan dan mengikuti jadwal pelaksanaan yang telah ditetapkan.
2. Pembatalan peserta dilakukan apabila:
  - a. meninggal dunia;
  - b. mengundurkan diri;
  - c. melakukan tindakan pelanggaran tata tertib ajang talenta;

- d. melakukan tindakan kekerasan (intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan);
  - e. terlibat dalam penggunaan dan pengedaran narkoba; dan
  - f. terlibat tindakan kriminal.
3. Pembatalan peserta ajang talenta tingkat Nasional dilakukan oleh Kepala Pusat Prestasi Nasional.
4. Pembatalan apresiasi dapat berupa pembatalan kemenangan dan/atau pembatalan penghargaan.
5. Pembatalan kemenangan dan/atau penghargaan dilakukan apabila ditemukan:
  - a. praktik kecurangan dalam penyelenggaraan Ajang Talenta;
  - b. pelanggaran terhadap prosedur dan etika penyelenggaraan Ajang Talenta;
  - c. melakukan tindak pidana yang berkaitan dengan intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan; dan
  - d. melakukan pidana kejahatan yang berkaitan dengan korupsi, narkoba, dan makar.
6. Mekanisme pembatalan kepesertaan dan pembatalan apresiasi didasarkan pada laporan pengaduan. Laporan pengaduan dapat disampaikan oleh pelapor, baik secara langsung (lisan), tidak langsung (tertulis) melalui kanal pelaporan yang disediakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional dalam bentuk surat tertulis, telepon, pesan singkat elektronik, surat elektronik, foto, video, tangkapan layar, maupun bentuk penyampaian laporan lain yang memudahkan pelapor. Laporan pengaduan ditindaklanjuti oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional dengan melakukan penanganan investigasi terhadap pelanggaran dan pembatalan. Investigasi terhadap pelanggaran didasarkan atas bukti yang dikirimkan.
7. Hak cipta karya hasil lomba tetap berada di tangan peserta ajang talenta yang bersangkutan;
8. Hak penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih wahana karya peserta tingkat nasional baik sebagian atau keseluruhan untuk kepentingan nonkomersial ada pada Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dan akan diatur sebagaimana mestinya.
9. Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan ajang talenta yang diatur dalam panduan teknis ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan di masa yang akan datang. Untuk itu, Balai Pengembangan Talenta

Indonesia, Pusat Prestasi Nasional akan memberitahukannya pada saat perubahan itu sudah ditetapkan, dan akan disampaikan secepatnya melalui mekanisme tertentu atau dokumen tersendiri yang terpisah dari buku panduan ini.

10. Sanksi tidak dapat melanjutkan seleksi di tingkat Nasional diberlakukan jika tidak melengkapi surat pernyataan bukan penunjukan langsung, berita acara hasil penjurian FLS3N Disabilitas tingkat provinsi, SK pemenang FLS3N Disabilitas tingkat kab./kota dan provinsi.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN LOMBA**

#### **A. GAMBAR EKSPRESI SDLB**

##### **1. DESKRIPSI**

Karya gambar merupakan salah satu media komunikasi anak-anak yang divisualisasikan oleh ekspresi gambar. Setiap anak terutama anak usia dini memiliki ekspresi gambar berbeda-beda, ada yang sangat ekspresif, cukup ekspresif, bahkan ada yang kurang ekspresif. Ada beberapa penjelasan dan definisi dari menggambar ekspresi, yaitu:

- a. Menggambar ekspresi merupakan kegiatan pengungkapan emosi dan perasaan secara visual yang timbul akibat pengalaman keseharian maupun imajinasi ke atas bidang gambar.
- b. Menggambar ekspresi disebut juga dengan gambar bebas, dimana pengungkapan ekspresi visualnya dilakukan secara naratif dan imajinatif untuk membuat sebuah gambar yang memiliki keindahan.
- c. Media menggambar adalah salah satu media yang efektif bagi anak-anak untuk mengekspresikan dirinya. Dengan menggambar seorang anak dapat mengekspresikan keinginannya, cita-citanya, ataupun kecemasan yang dimilikinya. Secara psikologis perkembangan kognitif anak akan terlatih ketika mereka belajar menggunakan simbol seperti warna dan bentuk dan mengolah imajinasi mereka dan memperlihatkan keterampilan mereka.

##### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas rungu, disabilitas intelektual, disabilitas fisik, autisme pada satuan pendidikan khusus (SDLB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif.
- b. Peserta didik lahir pada/setelah 1 Juni 2009.
- c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.

### 3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA TINGKAT NASIONAL

a. Peralatan yang Dipersiapkan Peserta

Peserta menyediakan semua peralatan yang diperlukan untuk menggambar.

b. Tema Lomba

Tema lomba Gambar Ekspresi FLS3N Disabilitas 2025:

**“Rajin Beribadah Menjamin Sikap dan Akhlak yang Baik”**

c. Teknis Pelaksanaan Lomba Secara Daring

Peserta mengirimkan 1 buah karya gambar, dengan ketentuan:

- a) Digambar di atas kertas karton manila atau setara, berwarna putih dengan berat minimal 200 gsm, dan ukuran A2 (42 x 59,4 cm).
- b) Pewarnaan gambar menggunakan Pentel Oil Pastels 36 warna atau yang setara.
- c) Peserta diperkenankan membuat paduan warna yang kaya dan tanpa batas.
- d) Gambar harus menunjukkan karakter khas media *crayon/oil pastel*.
- e) Peserta tidak diperkenankan memberi pelapis transparan atau coating (pernis, fiksatif, cat semprot/clear, bahan berkilau/glitter dan penempelan material lain/kolase).
- f) Karya gambar dibungkus plastik transparan dan dimasukkan ke dalam tabung (paralon dan/atau tabung gambar arsitek);
- g) Karya tidak boleh terlipat atau sobek. Upayakan perlindungan yang maksimal agar karya diterima dalam keadaan aman dan utuh.
- h) Pada bagian belakang dicantumkan identitas peserta:

NAMA	:	.....
SEKOLAH	:	.....
PROVINSI	:	.....
CABANG LOMBA	:	.....

i) Karya Gambar dikirim ke panitia pusat:

a.n. Panitia FLS23N 2025

Balai Pengembangan Talenta Indonesia

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

d. Peserta Mengunggah File

a) Video proses menggambar berdurasi 3 s.d. 5 menit dengan ketentuan:

- (1) Proses menggambar direkam dari awal hingga akhir dengan kamera dalam posisi statis/tetap (tidak berpindah berpindah).
- (2) Kamera menyoroti peserta dan karya yang memperlihatkan wajah peserta dan proses berkarya. Wajah peserta tidak harus tampak dari depan sesuai ilustrasi.
- (3) Peserta mengirimkan 1 (satu) buah video proses pembuatan gambar dengan total durasi 3 s.d. 5 menit yang tidak boleh dipotong tetapi dipercepat.
- (4) Rekaman tahap pengenalan dan membuat sketsa 1 s.d. 2 menit.
- (5) Rekaman tahap pertengahan pada saat proses maksimal 1 menit.
- (6) Rekaman tahap penyelesaian akhir 1 s.d. 2 menit.

b) Video pada butir (1) dimasukkan ke dalam folder dengan format penamaan **folder**: Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025

Contoh: Jawa Tengah\_Akila \_Vlog\_FLS3N Disabilitas 2025

c) **Folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat **tidak restricted**.

d) Video proses menggambar diunggah ke kanal YouTube yang disetting *unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

Penilaian Gambar Ekspresi tingkat Wilayah, Provinsi dan Nasional dengan format, sebagai berikut:

No	Materi Penilaian	Bobot
1	Kesesuaian tema dengan gambar	10%
2	Pemahaman penguasaan bidang gambar	10%
3	Pemahaman teknik pewarnaan gambar	20%
4	Pemahaman penguasaan bentuk gambar	20%
5	Keindahan estetik keseluruhan gambar	20%
6	Penguasaan medium/alat menggambar	20%
Total		100%

Interval penilaian

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Poin 70 – 79 = Cukup
- 2) Poin 80 – 89 = Baik
- 3) Poin 90 – 97 = Baik sekali

## **B. MENYANYI SOLO SDLB**

### **1. DESKRIPSI**

Lomba Menyanyi Solo adalah ajang kompetisi menyanyi individu yang dirancang untuk menampilkan kemampuan vokal, penghayatan lagu, dan ekspresi seni para peserta. Kompetisi ini terbuka untuk berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, dengan kategori yang disesuaikan.

Dalam Menyanyi Solo penyanyi dapat diiringi oleh alat musik (seperti piano, gitar, atau orkestra) atau bernyanyi tanpa iringan (a cappella). Jenis lagu yang dibawakan dapat bervariasi, mulai dari genre pop, jazz, klasik, hingga tradisional, bergantung pada konteks acara atau tema yang diusung. Menyanyi Solo menjadi wadah untuk mengekspresikan seni, memperlihatkan karakter suara unik, dan menyampaikan emosi yang mendalam, menjadikannya salah satu bentuk seni musik yang memukau.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas netra, disabilitas fisik, autisme pada satuan pendidikan khusus (SDLB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif (SD/Paket A/Sederajat).
- b. Peserta lahir setelah 1 Juni 2009.
- c. Peserta yang telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.

### **3. MATERI DAN TEKNIK PELAKSANAAN TINGKAT NASIONAL**

- a. Teknik Pelaksanaan Lomba Secara Daring
  - 1) Peserta dapat menyiapkan aransemen sendiri, baik *Minus One* atau bermain musik sendiri.
  - 2) Peserta membuat video menyanyi, dengan ketentuan:
    - a) Peserta mengirimkan 1 (satu) buah video menyanyi, berdurasi antara 10 s.d. 12 menit (termasuk pengenalan).
    - b) Rekaman lagu pertama dan lagu kedua harus dilakukan dalam satu kali pengambilan gambar, tidak boleh ada proses editing, **yang artinya adalah dalam satu *take* rekaman video.**

**Ketentuan lain untuk video** hasil karya yang nantinya akan di unggah ke *link* aplikasi ajang FLS3N Disabilitas:

a.a Tidak Ada *Editing* Suara dengan menggunakan perangkat audio, seperti: Audacity, Adobe Audition, GarageBand, FL Studio, Logic Pro X, Pro Tools, atau Cubase, dan Pitch Correction.

✓ **Deskripsi:** Memperbaiki nada yang sumbang agar terdengar sempurna menggunakan teknologi seperti Auto-Tune atau Melodyne.

✓ **Efeknya:** Membuat suara lebih halus atau menyelaraskan nada yang salah, sehingga tidak mencerminkan kemampuan vokal asli.

b.a Equalizer (EQ) Berlebihan

✓ **Deskripsi:** Mengubah karakter suara dengan mengatur frekuensi tertentu (misalnya, meningkatkan bass, treble, atau midtone).

✓ **Efeknya:** Membuat suara terdengar lebih “profesional” atau menutupi kekurangan dalam rekaman asli.

c.a Dynamic Processing (Compressor/Limiter)

✓ **Deskripsi:** Mengontrol dinamika suara sehingga vokal terdengar lebih stabil dan rata, atau menghilangkan bagian suara yang terlalu keras/lemah.

✓ **Efeknya:** Membuat vokal lebih konsisten tetapi kehilangan elemen natural dari suara asli.

d.a Reverb/Echo/Delay

✓ **Deskripsi:** Menambahkan efek ruang (seperti suara dalam gedung besar atau ruangan kecil) untuk memberikan kesan dramatis atau estetik pada suara.

✓ **Efeknya:** Suara vokal terdengar lebih “megah” tetapi bukan representasi asli suara peserta.

e.a Noise Reduction Berlebihan

✓ **Deskripsi:** Menghilangkan suara bising atau gangguan (noise) dalam rekaman menggunakan perangkat lunak

✓ **Efeknya:** Jika digunakan secara ekstrem, dapat mengubah tonalitas suara dan menutupi kesalahan vokal.

f.a Layering atau Harmony Addition

✓ **Deskripsi:** Menambahkan lapisan suara tambahan atau harmoni untuk memperkuat vokal utama.

✓ **Efeknya:** Meningkatkan kesan harmoni buatan yang tidak asli dari satu take rekaman.

g.a Microphone dengan Efek Built-In

Beberapa mikrofon seperti **TC Helicon, Shure, atau Rode** memiliki fitur pitch correction atau reverb bawaan

h.a Audio Interface dengan Preset FX

Perangkat seperti Focusrite, PreSonus, atau Behringer sering memiliki opsi untuk menambahkan efek ke rekaman secara real-time (live processing).

i.a Mixing Console atau Digital Audio Workstation (DAW)

Mixer modern dapat memanipulasi suara langsung sebelum direkam, seperti menambahkan EQ, compression, atau reverb.

j.a Soundboard atau Pedal FX

Alat seperti stompbox vocal effects (misalnya produk dari Boss atau TC Helicon) dapat mengubah karakter suara secara signifikan.

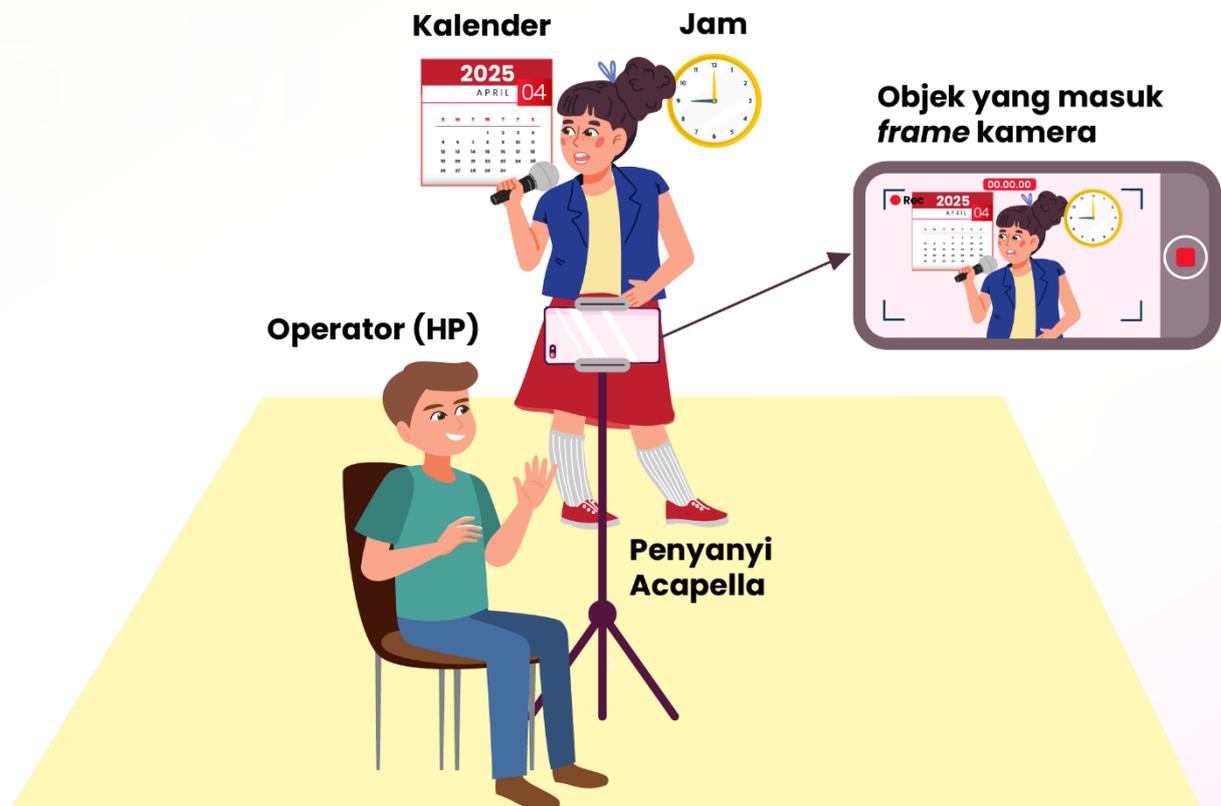
c) Video diawali oleh peserta dengan menyebutkan nama lengkap, tanggal dan hari, asal sekolah, kota dan provinsi, kategori yang diikuti, lagu yang akan dinyanyikan kemudian setelah menyebut semua yang diminta, langsung tanpa jeda peserta mulai menyanyi.

Contoh narasi:

Selamat pagi/siang/sore, saya (nama lengkap), saya bersekolah di ....., dari kota , provinsi ....., sedang mengikuti Lomba Menyanyi SDLB FLS3N Disabilitas 2025, pada hari (sebutkan hari perekaman) tanggal (sebutkan tanggal perekaman) akan membawakan lagu berjudul .....dan lagu.....”

Proses perkenalan diri bisa dibantu dibacakan oleh pendamping, membacanya berdiri dekat penyanyi.

- d) Setelah membaca, pendamping kembali ke tempat (duduk di luar frame).
  - e) Peserta menyanyikan lagu pertama dan disambung lagu kedua.
- 3) Video pada poin (3) dimasukkan dalam folder dengan format penamaan folder: Asal Provinsi\_Cabang Lomba\_Nama\_FLS3N Disabilitas 2025  
Contoh: Sumatra Utara\_MenyanyiSDLB\_Kyuhyun\_FLS3N Disabilitas 2025
  - 4) Folder diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak private/restricted.
  - 5) Video pada poin (3) juga diunggah ke kanal YouTube yang disetting unlisted kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.
  - 6) Setting tempat dan layar



Contoh Setting Layar Video Menyanyi

#### b. Materi atau Tema Lomba Tingkat Nasional

- Lagu pilihan:
  - 1) Idgitaf - Mengudara
  - 2) Tulus-Manusia Kuat
  - 3) Andmesh – Cinta Luar Biasa
  - 4) Anneth - Mungkin Hari Ini Esok Atau Nanti
  - 5) Rony Parulian - Sepenuh Hati
  
- Lagu wajib:
  - 1) Komang - Raimlaode
  - 2) Budi Doremi - Melukis Senja
  - 3) Gempi - Ajaib

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

Indikator penilaian karya seleksi tingkat Nasional

<b>KRITERIA PENILAIAN</b>	<b>PERSENTASE</b>	<b>INDIKATOR</b>
Teknik vokal	30%	Menilai kemampuan teknis bernyanyi, termasuk ketepatan nada, artikulasi, dan pengendalian dinamika suara.
Penghayatan lagu	30%	Mencakup bagaimana peserta menghayati dan menyampaikan pesan dalam lagu melalui kemampuan menyampaikan emosi dan cerita dari lagu.
Kreativitas	10%	Melihat seberapa kreatif peserta dalam menginterpretasikan lagu dan menampilkan ciri khas pribadi.

<b>KRITERIA PENILAIAN</b>	<b>PERSENTASE</b>	<b>INDIKATOR</b>
Kesesuaian dengan tema lagu (ketepatan memilih lagu)	10%	Mengukur apakah lagu yang dipilih sesuai dengan tema lomba dan apakah lagu tersebut mendukung tema yang ditentukan.
Penampilan panggung	20%	Menilai sejauh mana peserta memiliki kepercayaan diri dalam bernyanyi

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

## **C. MEWARNAI SDLB**

### **1. DESKRIPSI**

Ajang Talenta Seni Lomba Mewarnai bertujuan menggali dan mengembangkan potensi seni siswa berkebutuhan khusus. Kegiatan mewarnai sendiri adalah aktivitas seni yang melibatkan pengisian warna pada gambar atau objek menggunakan alat seperti pensil warna, crayon, atau cat. Kegiatan ini dapat dilakukan pada berbagai media, seperti kertas, kanvas, atau permukaan lainnya, dengan tujuan untuk menciptakan hasil visual yang menarik dan estetis. Acara ini dirancang sebagai wadah ekspresi kreatif sekaligus sarana untuk meningkatkan kepercayaan diri, kemandirian, dan keterampilan motorik halus siswa.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas intelektual pada satuan pendidikan khusus (SDLB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif (SD/Paket A/Sederajat).
- b. Peserta lahir pada/setelah 1 Juni 2009.
- c. Peserta yang telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.
- d. Peserta harus mencantumkan surat keterangan dari sekolah atau institusi terkait yang menjelaskan keterangan jenis disabilitas.

### **3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA TINGKAT NASIONAL**

- a. Persyaratan dalam Penciptaan Karya
  - 1) Lomba tingkat Nasional dilaksanakan secara daring (*online*), penciptaan karya mewarnai gambar dilakukan di tempat asalnya masing-masing;
  - 2) Pada seleksi tingkat Nasional, peserta mengerjakan soal yang telah tersedia pada pedoman ini;
  - 3) Peralatan yang disiapkan peserta:

- a) *Oil pastel*, cat air, atau pensil warna;
- b) Perlengkapan lain yang sesuai dengan kebutuhan lomba;
- c) Kertas gambar ukuran A3 (29,7 x 42,0 cm) disediakan peserta.

5) Konten

Pemilihan warna pada gambar yang akan diwarnai tidak mengandung unsur SARA, pornografi, provokatif, dan simbol politik.

b. Materi atau Tema Lomba Tingkat Nasional:

- 1) Pada tingkat Nasional, tema lomba;

“Berolahraga”

c. Teknis Pelaksanaan Lomba Secara Daring

- 1) Peserta mengirimkan 1 buah karya gambar yang sudah diwarnai, dengan ketentuan:
  - a) Peserta mewarnai *template* gambar yang dapat diunduh di laman Pusat Prestasi Nasional dan BPTI, kemudian dicetak (*print*) di atas kertas karton/manila atau setara berwarna putih yang telah diwarnai.
  - b) Berat minimal kertas karton/manila minimal 100 gsm, dengan ukuran A3 (29,7 x 42,0 cm).
  - c) Pewarnaan gambar menggunakan *oil pastel*, cat air, atau pensil warna.
  - d) Peserta diperkenankan menambahkan objek tambahan di *template* yang sudah disediakan panitia. *Template* gambar dapat diunduh di laman Puspresnas dan BPTI.
  - e) Hasil karya adalah polikromatik atau berwarna menggunakan pensil warna, *oil pastel* atau kombinasi media.
  - f) Peserta diperkenankan membuat paduan warna yang kaya dan tanpa batas.
  - g) Hasil karya harus menunjukkan karakter khas media.

h) Penambahan media lain sebagai campuran diperkenankan asal sifatnya hanya memberi aksentuasi dan bukan dominan.

i) Media tambahan yang diperkenankan adalah yang berbasis air, seperti cat air atau tinta.

2) Ketentuan tata cara pengiriman karya fisik:

a) Karya dibungkus plastik transparan dan dimasukkan ke dalam amplop tebal.

b) Karya tidak boleh terlipat atau sobek. Upayakan perlindungan yang maksimal agar karya diterima dalam keadaan aman dan utuh.

c) Pada bagian belakang dicantumkan identitas

NAMA	:	.....
SEKOLAH	:	.....
PROVINSI	:	.....
CABANG LOMBA	:	.....

Karya mewarnai, dikirim ke panitia pusat:

a.n. Panitia FLS3N 2025

Balai Pengembangan Talenta Indonesia

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

Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus

Ibukota Jakarta 12640

3) Ketentuan tata cara pembuatan video proses mewarnai karya:

Peserta membuat satu buah video proses mewarnai dengan ketentuan:

a) Total durasi video maksimal 3 menit (teknik *time lapse* masing-masing proses hanya diambil bagian terpentingnya pada awal, tengah dan akhir pengerjaan).

b) Memperkenalkan nama sebelum melakukan proses mewarnai.

- c) Tahap awal menunjukkan proses persiapan mewarnai maksimal 1 menit.
- d) Tahap pertengahan pada saat proses maksimal 1 menit.
- e) Tahap penyelesaian akhir maksimal 1 menit.
- f) Pengambilan video lebih difokuskan pada karya peserta.
- g) Pembuatan video dilakukan pada saat proses pembuatan karya (validasi waktu pekerjaan yang akan terlacak melalui unggahan video).
- h) Video dibuat dalam format MP4 dengan resolusi minimal 720p.
- i) Peserta mengirimkan foto hasil karya akhir dalam format PDF dengan ukuran file 2 s.d. 5 MB.
- j) Video proses dan foto hasil karya dimasukkan dalam satu **folder** diberi nama dengan format:  
Asal Provinsi\_Nama Peserta\_FLS3N Disabilitas 2025\_ Mewarnai.  
Contoh: Papua Barat\_Alex\_FLS3N Disabilitas 2025\_Mewarnai
- k) **Folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak *private/restricted*.
- l) Video proses juga dapat diunggah ke kanal YouTube yang disetting *unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

##### a. Penjelasan Indikator Penilaian Karya

Kriteria penilaian untuk mengukur penilaian karya mencakup kreativitas dan originalitas, warna, teknik, bentuk, dan elemen.

No	Unsur	Bobot	Indikator
1	Kreativitas	25	Menilai keunikan ide dan konsep visual yang ditampilkan dalam karya

No	Unsur	Bobot	Indikator
2	Warna	25	pengaturan harmoni/keselarasan, keseimbangan, kontras, irama, komposisi
3	Teknik	20	penguasaan karakter media utama dan media lain yang ditambahkan/mix media, kreativitas, kerapihan
4	Bentuk	20	kemiripan bentuk, proporsi bentuk, karakter bentuk
5	Elemen objek tambahan	10	Elemen objek tambahan yang menguatkan estetika gambar (relevan dengan tema utama gambar)
Jumlah Nilai Total Maksimal		100	

Interval penilaian pada setiap indikator:

1) Poin 60 – 69 = Kurang

(Contoh: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)

2) Poin 70 – 79 = Cukup

(Contoh: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dll)

3) Poin 80 – 89 = Baik

(Contoh: baik/pembinaan lanjutan)

4) Poin 90 – 99 = Sangat Baik

(Contoh: sangat sempurna)

## **D. BERCERITA (*STORY TELLING*) SMPLB/SMALB**

### **1. DESKRIPSI**

Bercerita (*storytelling*) adalah seni atau kemampuan untuk menyampaikan suatu cerita atau pengalaman dengan cara yang menarik, memikat, dan memengaruhi pendengar atau pembaca. Dalam bercerita, pengisah tidak hanya menyampaikan rangkaian peristiwa, tetapi juga menyertakan emosi, konflik, karakter, dan pesan yang ingin disampaikan. Cerita bisa berbentuk fiksi atau non-fiksi, dan dapat disampaikan melalui berbagai media, seperti lisan, tulisan, atau visual.

Bercerita tidak hanya sebatas menyampaikan cerita, tetapi juga dapat digunakan untuk mendidik, menghibur, menginspirasi, atau bahkan mempengaruhi pendapat orang. Dengan bercerita, sebuah informasi bisa menjadi lebih mudah diterima dan diingat karena adanya elemen-elemen emosional dan imajinatif yang terlibat. Dalam konteks ini, bercerita menjadi alat komunikasi yang sangat kuat, baik dalam kehidupan sehari-hari, dunia bisnis, maupun dalam budaya.

Berbagai manfaat positif kegiatan mendongeng tersebut menjadi alasan bagi pemerintah dan organisasi/komunitas literasi sastra untuk terus mengembangkan kegiatan mendongeng sebagai sarana edukasi literasi sastra dan wadah mengekspresikan diri. Kegiatan mendongeng terus digalakkan bagi remaja dan anak-anak di Indonesia selain melalui penampilan langsung dan buku bacaan, juga melalui kompetisi, tayangan di televisi/internet, hingga konten di media sosial atau dalam lingkup dunia seni pertunjukan.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas netra, disabilitas fisik, autisme pada satuan pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif (SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C/PKBM).
- b. Peserta didik lahir pada/setelah tanggal 1 Juni 2003.
- c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.

### 3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA SELEKSI TINGKAT NASIONAL

#### a. Tema dan Materi Lomba

Tema umum kegiatan ini adalah:

“Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri”

Peserta dapat memilih Subtema sebagai berikut:

- 1) Bangun pagi
- 2) Beribadah
- 3) Berolahraga
- 4) Makan sehat dan bergizi
- 5) Gemar belajar
- 6) Bermasyarakat
- 7) Tidur cepat

#### b. Teknis Pelaksanaan Lomba Secara Daring

Peserta mengirimkan 1 (satu) buah video, dengan ketentuan:

- 1) Karya cerita mencerminkan karakteristik anak Indonesia dan sesuai dengan tema materi lomba yang telah ditentukan serta tidak menyinggung unsur SARA maupun ujaran kebencian.
- 2) Peserta dapat memilih jenis cerita:
  - a) Cerita rakyat Nusantara (legenda, fabel, dan lain-lain);
  - b) Cerita sejarah (tokoh sejarah nasional atau cerita perjuangan pahlawan), atau;
  - c) Cerpen petualangan anak.
- 3) Peserta diperbolehkan menulis cerita sendiri menggunakan materi dongeng yang sudah ada atau memberikan ide dan membuat cerita utuh melalui bantuan guru pembimbing atau menggunakan referensi buku cerita dari koleksi perpustakaan daerah layanan perpustakaan untuk disabilitas.
- 4) Peserta menggunakan kostum bebas, sopan, dan rapi serta

diperbolehkan menggunakan properti pendukung dan/atau alat musik/latar suara (*background*).

5) Alokasi Waktu Video Penampilan pada Babak Penyisihan Final Daring

No	Kegiatan	Waktu Maksimal
1	Perkenalan dan Kalimat Pembuka	2 menit
2	Penampilan Mendongeng	8 menit
	Jumlah	10 menit

- 6) Dalam video peserta wajib memperkenalkan diri, menyebutkan nama pengarang cerita sebelum penampilan bercerita dimulai.
- 7) Tempat pembuatan video dibebaskan boleh ruang tertutup atau terbuka, dan tidak menggunakan background.
- 8) Video bercerita/*storytelling* berdurasi 8 menit. Ketepatan durasi menjadi salah satu pertimbangan dalam penilaian.
- 9) Video merupakan rekaman utuh (*one take video*). Peserta tidak diperkenankan melakukan penyuntingan video serta perekaman gambar dan bunyi secara terpisah atau sinkronisasi bibir (*lipsync*).
- 10) Menggunakan video rasio 16:9 (*landscape*) dengan resolusi minimal 720p.
- 11) Dalam video peserta wajib memperkenalkan diri, menyebutkan nama pengarang cerita sebelum penampilan bercerita dimulai.
- 12) Video dimasukkan ke dalam folder dengan format penamaan **folder**: Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025 Aceh\_Alhavid\_Bercerita\_FLS3N Disabilitas 2025.
- 13) **Folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak *private/restricted*.
- 14) Video bercerita diunggah ke kanal YouTube yang disetting *unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

##### a. Penjelasan Indikator Penilaian Karya

Aspek kurasi meliputi Interpretasi Cerita (30%), Aspek Penampilan Mendongeng / Presentasi (40%), Kreativitas (30%).

- i. **Aspek Interpretasi** cerita adalah menemukan pengetahuan cerita, yaitu tujuan, makna, emosi dari sebuah naskah cerita. Pengetahuan cerita harus ditemukan oleh seorang pendongeng untuk membantu penghayatan cerita. Aspek interpretasinya adalah:
  - a) Menemukan dan memahami tujuan, makna teks secara keseluruhan dan emosi di setiap bagian ceritanya. Sehingga bisa menguasai alur cerita dengan baik.
  - b) Mengenali dan memahami peran serta karakter tokoh-tokoh dalam cerita dan emosi tokoh tersebut, untuk selanjutnya mampu menghidupkan tokoh tersebut dalam penyampaian penuturan ceritanya.
  - c) Menentukan bagian pendongeng sebagai narator dan bagian pendongeng sebagai tokoh karakter yang diperankan.
- ii. **Aspek Penampilan Mendongeng (Presentasi)** yaitu bagaimana pendongeng menyampaikan cerita dongeng dengan menggunakan penampilan bertutur serta bahasa tubuh. Pendongeng mampu menuturkan cerita dengan menggunakan suara yang sesuai untuk menunjukkan emosi narasi cerita, dan dialog tokoh cerita dalam kalimat yang tepat.
- iii. **Aspek Kreativitas dalam Mendongeng** adalah sesuatu yang baru yang ditampilkan dalam penuturan cerita untuk memperkuat cerita dan membuat penampilan mendongeng jadi lebih menarik. Aspek kreativitas bisa berupa penggunaan alat bantu atau kemampuan lain yang ditampilkan.

##### b. Indikator Penilaian Karya

Penilaian peserta dengan kriteria dan instrumen sebagai berikut:

NO	KOMPONEN	INDIKATOR	BOBOT	KETERANGAN	SKALA
I	Interpretasi Cerita	1	30%	3 indikator terpenuhi	90
		2		2 indikator terpenuhi	80
		3		3 indikator terpenuhi	70
II	Penampilan Mendongeng / Presentasi	1	40%	4 indikator terpenuhi	90
		2		3 indikator terpenuhi	80
		3		2 indikator terpenuhi	70
		4		1 indikator terpenuhi	60
III	Kreativitas	1	30%	4 indikator terpenuhi	90

NO	KOMPONEN	INDIKATOR	BOBOT	KETERANGAN	SKALA
		2 Penggunaan alat peraga baik menggunakan bahasa/gerakan tubuh, properti dan kemampuan lain seperti menyanyi dan menari dll.		3 indikator terpenuhi	80
		3 Improvisasi dalam mengeksekusi cerita dongeng.		2 indikator terpenuhi	70
		4 Kesesuaian ornamen kostum dengan isi cerita.		1 indikator terpenuhi	60
Jumlah					

c. Skala penilaian pada setiap indikator:

- 1) Poin 60 – 65 = Kurang (Misalnya: emosi cerita tidak sesuai; pemenggalan kata atau kalimat kurang tepat; tidak percaya diri.)
- 2) Poin 70 – 75 = Cukup (Misalnya: penampilan cukup baik akan tetapi perlu latihan lagi; sangat menghafal naskah cerita.)
- 3) Poin 80 – 85 = Baik (Misalnya: cerita disampaikan dengan baik; Bahasa Indonesia baik; penokohan juga disampaikan dengan baik.)
- 4) Poin 90 – 100 = Sangat Baik (Misalnya: penguasaan cerita sangat baik, tidak berlebihan; cerita bisa membawa pendengar masuk ke dalam cerita; penghayatan tepat.)

## **E. CIPTA DAN BACA PUISI SMPLB/SMALB**

### **1. DESKRIPSI**

'Mencipta Puisi' adalah kegiatan menulis karya sastra berupa puisi yang memenuhi kaidah perpuisian yang bertujuan mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair. Sedangkan 'Membaca Puisi' merupakan aktivitas membaca sebuah karya sastra berupa puisi yang dilakukan dengan tujuan untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam puisi dengan terlebih dahulu melakukan penafsiran dan memahami makna, memperhatikan lafal, intonasi, artikulasi, jeda, dan menghayati puisi dengan ekspresi (mimik wajah), serta memainkan gestur tubuh dengan penampilan yang tepat.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas netra, disabilitas fisik, autis. pada satuan pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara Pendidikan inklusif (SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C).
- b. Peserta lahir setelah 1 Juni 2003.
- c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.

### **3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA SELEKSI TINGKAT NASIONAL**

Lomba dilaksanakan dalam satu tahap penilaian.

- a. Peserta mengirimkan 2 (dua) buah karya Cipta dan Baca Puisi.
- b. **Cipta Puisi**, dengan ketentuan:
  - 1) Karya cipta puisi pertama bertema bebas.
  - 2) Karya cipta puisi kedua wajib mengacu kepada tema yang diambil dari salah satu tujuh kebiasaan Anak Hebat Indonesia, yaitu:  
**"Bermasyarakat"**
  - 3) Karya puisi harus orisinal dan baru yang dibuat pada saat rentang waktu pelaksanaan lomba tingkat nasional hingga batas waktu pengunggahan karya.

4) Panjang halaman maksimal 1 lembar untuk penulisan dengan huruf Awam (penulisan dengan huruf Braille disesuaikan).

c. **Baca Puisi**, dengan ketentuan:

- 1) Peserta membacakan 2 (dua) puisi hasil cipta puisinya.
- 2) Pembacaan puisi tidak boleh diiringi oleh latar suara (*background*) musik atau efek.
- 3) Kostum peserta lomba bebas rapi dan sopan serta dapat disesuaikan dengan puisi yang akan dibacakan.

d. Teknis Pelaksanaan Lomba Secara Daring

Untuk Cipta dan Baca Puisi, peserta membuat **2 buah video proses cipta puisi** dan **2 buah video baca puisi** yang teknis pelaksanaannya:

- 1) Peserta menyimpan karya puisi dengan format PDF. Khusus pengetikan dapat dibantu oleh pendamping.
- 2) Peserta membuat **2 (dua) buah video proses Cipta Puisi**, durasi video masing-masing maksimal 3 menit (hanya diambil bagian terpentingnya pada proses awal, tengah, dan hasil akhir).
- 3) Video proses Cipta Puisi masing-masing diberi nama file:
  - a) judul-nama peserta-asal provinsi-ciptanya Puisi 1 SMPLB/SMALB-FLS3N Disabilitas 2025
  - b) judul-nama peserta-asal provinsi-ciptanya Puisi 2 SMPLB/SMALB-FLS3N Disabilitas 2025
- 4) Peserta membuat **2 (dua) video Baca Puisi** dengan durasi video membaca puisi tidak dibatasi.
- 4) Video baca puisi tanpa diiringi oleh latar suara (*background*) musik atau efek.
- 5) Video diawali dengan perkenalan diri peserta dengan menyebutkan nama lengkap, asal sekolah, kota dan provinsi, kategori lomba. Contoh narasi:  
*Selamat pagi/siang/sore, untuk pemirsa di seluruh Indonesia, saya (nama lengkap), saya bersekolah di ..... , kota ..... provinsi ....., sedang mengikuti Lomba Cipta dan Baca Puisi SMPLB/SMALB FLS3N Disabilitas 2025, pada hari (sebutkan hari perekaman) tanggal (sebutkan tanggal*

*perekaman) pukul (sebutkan jam mulai perekaman) akan membawakan puisi berjudul: .....*

- 6) Video Baca Puisi masing-masing diberi judul:
  - a) Judul-nama peserta-asal provinsi-Baca Puisi 1 SMPLB/SMALB-FLS3N Disabilitas 2025
  - b) Judul-nama peserta-asal provinsi-Baca Puisi 2 SMPLB/SMALB- FLS3N Disabilitas 2025
- 7) Dua video proses cipta puisi, file PDF hasil karya dan 2 (dua) video baca puisi dimasukkan ke dalam satu folder dengan format penamaan **folder**: Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025  
*contoh: Aceh\_Anggraeni\_Cipta dan Baca Puisi\_FLS3N Disabilitas 2025*
- 8) **Folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak *private/restricted*.
- 9) Dua buah video proses cipta puisi dan 2 (dua) video baca puisi juga dapat diunggah ke kanal YouTube yang disetting *unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### **4. INDIKATOR PENILAIAN**

- a) Penilaian Cipta Puisi (Bobot Nilai 60%)
  - 1) Kesesuaian Tema (skor maksimal 20)  
Puisi yang diciptakan harus sesuai dengan tema yang diperoleh.
  - 2) Daya Tarik Bahasa (skor maksimal 40)  
Puisi yang diciptakan harus mempunyai daya tarik dari segi estetika bahasa puisi, yaitu: diksi, rima, dan gaya bahasa.
  - 3) Kedalaman Makna (skor maksimal 40)  
Puisi yang diciptakan harus mengandung kedalaman makna, pesan moral, dan kedewasaan sikap yang memadai.

b) Penilaian Baca Puisi (Bobot Nilai 40%)

1) Penghayatan (skor maksimal 40)

Peserta mampu menghayati dengan tepat keseluruhan makna puisi yang dibacakan, baik makna yang tersirat maupun yang tersurat.

2) Pengucapan (skor maksimal 30)

Peserta mampu membacakan puisi dengan artikulasi yang jelas, intonasi yang tepat, dan dinamika pengucapan yang kuat.

3) Gerak Tubuh/Gesture (skor maksimal 30)

Peserta mampu membacakan puisi dengan gestur atau gerak tubuh yang berjiwa dan terjaga serta mimik yang sesuai.

Interval penilaian pada setiap indikator:

a. Cipta Puisi :

- 1) Poin 60 – 65 = **Kurang** (tema kurang sesuai, kurang memiliki daya tarik estetika bahasa puisi, kurang memiliki kedalaman makna)
- 2) Poin 70 – 75 = **Cukup** (tema sudah sesuai, ada upaya pemilihan diksi dan gaya bahasa walau tidak berima dan masih kurang memiliki kedalaman makna)
- 3) Poin 80 – 85 = **Baik** (tema sudah sesuai, memiliki daya tarik estetika bahasa puisi, yaitu diksi yang terpilih, menggunakan gaya bahasa, dan rima, serta memiliki kedalaman makna)
- 4) Poin 90 – 95 = **Sangat Baik** (tema sudah tepat, memiliki daya tarik estetika bahasa puisi, yaitu diksi yang terseleksi dan unik, penggunaan gaya bahasa yang tepat, rima yang diperhitungkan, serta memiliki kedalaman makna yang kuat)

b. Baca Puisi :

- 1) Poin 60 – 65 = **Kurang** (Baik penghayatan, pengucapan maupun gerak tubuhnya masih belum memadai untuk mendukung penampilannya dalam pembacaan puisi)
- 2) Poin 70 – 75 = **Cukup** (Memiliki penghayatan yang cukup dan teknik vokal

yang baik, walaupun terlihat masih gugup/gagap)

3) Poin 80 – 85 = **Baik** (Penghayatannya sudah sesuai dengan tafsirnya atas puisi, penampilan gerak tubuh yang berjiwa, walau masih ada kekurangtepatan atas intonasi/artikulasi pengucapannya)

4) Poin 90 – 95 = **Sangat Baik** (Peserta mampu menghayati dengan tepat keseluruhan makna puisi yang dibacakan, artikulasi yang jelas, intonasi yang tepat, dan dinamika pengucapan yang kuat, serta mampu membacakan puisi dengan gestur atau gerak tubuh yang berjiwa dan ekspresi yang sesuai.

Rumus Rekapitulasi Total Nilai: (Nilai Cipta Puisi X 60%) + (Nilai Baca Puisi X 40%)

## **F. CIPTA KOMIK STRIP SMPLB/SMALB**

### **1. DESKRIPSI**

Komik strip adalah seni gambar tak bergerak yang menggunakan rangkaian gambar untuk menyampaikan cerita, humor, atau pesan tertentu dalam format yang singkat dan padat. Komik strip biasanya terdiri dari beberapa panil (bingkai gambar) yang tersusun secara berurutan, sering kali dengan dialog atau narasi singkat yang terintegrasi dalam setiap panil. Komik strip yang dilombakan adalah Komik Strip Digital. Komik yang dirancang, diterbitkan atau dibaca melalui media digital, tanpa dilengkapi dengan animasi atau efek suara.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis jenis disabilitas rungu, disabilitas fisik, autisme pada satuan pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif (SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C).
- b. Peserta lahir setelah 1 Juni 2003.
- c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.

### **3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA TINGKAT NASIONAL**

- a. Persyaratan dalam penciptaan karya (perlengkapan/peralatan dalam menciptakan karya yang harus dipersiapkan peserta)
  - 1) Laptop, tablet atau sejenisnya.
  - 2) Alat pendukung lainnya seperti pen tablet, mouse, mouse pad, keyboard, layar monitor tambahan (apabila dibutuhkan).
  - 3) Aplikasi vector based dan/atau *pixel based* yang tidak menggunakan *template* (contoh aplikasi yang diperbolehkan seperti: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Clip Studio Paint, dan MediBang Paint).
- b. Materi atau Tema Lomba Untuk Tingkat Nasional
  - 1) Tema Lomba  
Sub tema final adalah "Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat":
    - 1) Bangun pagi
    - 2) Beribadah

- 3) Berolahraga
- 4) Makan sehat dan bergizi
- 5) Gemar belajar
- 6) Bermasyarakat
- 7) Tidur cepat

pilihlah salah satu poin sub tema di atas dan sesuaikan dengan disabilitas masing-masing karakter.

## 2) Tahap Karya

- Peserta merancang **dua karakter komik strip** dengan ketentuan:
  - a) Setiap karakter dibuat pada 1 halaman ukuran A3 (*landscape/portrait*)
  - b) Karakter dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan atau benda mati.
  - c) Karakter pertama dan kedua menggambarkan disabilitas, ciri fisik dan sifat yang saling berbeda.
  - d) Masing-masing karakter WAJIB diberi nama yang sesuai dengan ciri fisik maupun kepribadian.
  - e) Setiap karakter dengan 4 pose (depan, samping, belakang dan bebas).
  - f) Setiap karakter dengan 5 ekspresi (senang, sedih, marah, takut dan kaget).



- g) Karakter yang dibuat wajib berwarna.
- Peserta merancang **satu halaman komik strip** ukuran A3 dengan tema yang sudah dicantumkan di atas. *Genre* komik strip dibebaskan.
  - a) Desain (layout) panel komik dibebaskan.
  - b) Jumlah panel maksimal adalah 8 panel.
  - c) Penggunaan efek suara, balon kata, penyajian visual, gaya panel (*inset, overlapping, broken frames, dll*) disesuaikan dengan kebutuhan tema cerita
  - d) Karya komik strip wajib berwarna.
  - e) Dokumen karya dapat berupa *vector based* atau *pixel based* dengan resolusi 250-300 dpi.
  - f) Buatlah sketsa tangan sebelum masuk ke proses digital *scan*/foto sketsa dikumpulkan bersama file digital lainnya.
  - g) Karya belum pernah dipublikasikan dan harus orisinal tidak melanggar hak cipta.
  - h) Karya tidak mengandung unsur SARA, pornografi, dan kekerasan.
- Peserta membuat **video proses** pembuatan karya dengan ketentuan:
  - a) Video berdurasi 5 s.d. 10 menit (dengan teknik *time lapse* mulai dari awal hingga karya selesai dan pengerjaan tidak harus dilakukan dalam 1 hari).
  - b) Tidak perlu menggunakan lagu, instrumen, atau *sound effect* apapun.
  - c) Video disimpan dalam format MP4.
- c. Tahapan Lomba secara daring
  - 1) Peserta **mengirimkan karya fisik**, dengan ketentuan:
    - a) Hasil karya komik strip dicetak di ukuran A3, disarankan menggunakan *matte inkjet paper, glossy inkjet paper* atau *photo paper* jenis apapun dengan saran ketebalan 120 s.d. 250gr.

- b) Karya komik dibungkus plastik transparan agar tidak mudah basah dan dikirim dengan amplop A3+. (tidak perlu menggunakan tabung/pipa agar karya tidak melengkung)
- c) Karya komik strip tidak boleh basah, terlipat, lecek atau sobek. Upayakan perlindungan yang maksimal agar karya diterima dalam keadaan aman dan utuh.
- d) Mencantumkan identitas peserta pada kertas yang ditempel di plastik pembungkus.

NAMA	:	.....
SEKOLAH	:	.....
PROVINSI	:	.....
CABANG LOMBA	:	.....

Karya komik dan video proses dikirim ke panitia pusat:

a.n. Panitia FLS3N 2025

Balai Pengembangan Talenta Indonesia

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

2) Pengumpulan file digital:

File digital yang harus dimasukkan di dalam folder: file hasil desain asli lengkap (.ai, .psd, .mdp, dan lainnya), file PDF hasil *export* dari file final karya, foto/scan sketsa, file *screenshot* proses pembuatan karakter (proses 25%, 50% dan 75%) sebagai bukti orisinalitas, dan *font* pendukung dengan format penamaan **folder**: Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025

3) Video proses karya dan **folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak *private/restricted*.

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

##### a. Penjelasan Indikator Penilaian Karya

##### 1) Kreativitas dan orisinalitas (30%)

- a) Ide karya yang dihasilkan bersifat asli/original dan memiliki gaya gambar yang autentik.
- b) Hasil karya belum pernah dipublikasikan di media apapun dan tidak ada indikasi *plagiarism*.
- c) Sesuai dengan tren kreatif dan perkembangan industri komik.

##### 2) Kesesuaian Tema (30%)

- a) Karya komik yang diciptakan sesuai dengan tema yang diberikan.
- b) Lingkup eksplorasi tema, dan konsep yang sesuai.
- c) Karya yang dihasilkan jelas dan mudah dimengerti.
- d) Karya memiliki pesan yang komunikatif

##### 3) Estetika Visual (30%)

- a) Komposisi gambar, tata letak panil, teks dan semua aspek komik strip sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan
- b) Teknik dan kualitas visual yang baik.
- c) Penguasaan eksplorasi aspek-aspek dalam komik yang baik dan benar.

##### 4) Kelengkapan karya sesuai dengan panduan (10%)

- a) Mengunggah hasil karya sesuai dengan ketentuan materi dan teknis.
- b) Hasil karya sesuai dengan yang ketentuan materi dan teknis.

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

## **G. DESAIN GRAFIS SMPLB/SMALB**

### **1. DESKRIPSI**

Cabang lomba Desain Grafis ditujukan untuk menggali potensi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus SMPLB dan SMALB dalam membuat gagasan kreatif sebagai solusi dari permasalahan dalam ranah komunikasi visual. Peserta lomba membuat karya visual digital berdasarkan gagasan kreatif yang kemudian diaplikasikan ke media-media yang ditentukan berdasarkan *brief* yang diberikan oleh panitia penyelenggara lomba.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas rungu, disabilitas fisik, autisme pada satuan pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau Satuan Penyelenggara Pendidikan Inklusif (SPPI) SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C.
- b. Peserta lahir setelah 1 Juni 2003
- c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas Persyaratan Peserta

### **3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA SELEKSI TINGKAT NASIONAL**

- a. Persyaratan dalam penciptaan karya

Peralatan yang disiapkan peserta, wajib menggunakan laptop/PC dengan program:

- 1) Windows 10 64bit
- 2) Microsoft Office
- 3) Adobe Photoshop
- 4) Adobe Illustrator
- 5) Adobe Acrobat
- 6) Corel Draw
- 7) Procreate
- 8) Alat tambahan seperti pen tablet, mouse, mouse pad, keyboard, layar monitor tambahan (apabila dibutuhkan).

**Dilarang** menggunakan program di luar yang telah ditentukan.

b. Materi lomba

Buatlah karya desain grafis dengan tema "Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat".

Dengan subtema pilihan:

- ✓ Bangun pagi
- ✓ Beribadah
- ✓ Berolahraga
- ✓ Makan sehat dan bergizi
- ✓ Gemar belajar
- ✓ Bermasyarakat
- ✓ Tidur cepat

Pilihlah salah satu poin sub tema di atas dan sesuaikan dengan disabilitas masing-masing karakter.

c. Tahap Karya

- 1) Desain Grafis harus menggambarkan keunikan dan telenta-talenta anak berkebutuhan khusus yang dapat menginspirasi komunitasnya secara khusus dan/atau masyarakat luas.
- 2) Ukuran desain yang akan diaplikasikan pada gambar T-shirt minimum 21 x 29,7cm.
- 3) Peserta dibebaskan untuk menentukan posisi desain pada kaos (depan, belakang, atau *full print*).
- 4) Karya desain grafis adalah karya peserta sendiri.
- 5) Peserta membuat sketsa tangan sebelum menggunakan komputer, difoto/scan dan disimpan secara digital dalam format PDF.
- 6) Desain karya tidak boleh mengambil desain dan *image*/aset dari internet atau menggunakan desain yang telah ada.

Elemen desain yang digunakan pada perancangan merupakan aset yang dibuat sendiri oleh peserta.

- 7) Karya desain harus terdiri dari gambar dan teks.
- 8) Karya desain dapat berupa ilustrasi, *digital painting*, *typography*, fotografi dan lainnya dari hasil kreasi original peserta sendiri. Tidak diperbolehkan menggunakan gambar dan ilustrasi maupun elemen desain lain yang diambil dari internet atau bukan kreasi peserta sendiri. Apabila tetap menggunakan maka otomatis akan di DISKUALIFIKASI
- 9) Hasil karya yang dikirimkan berformat PDF terdiri atas hasil karya desain grafis dan hasil karya yang sudah diaplikasikan pada gambar T-shirt.
- 10) Peserta membuat video proses pembuatan karya dengan ketentuan:
  - ✓ Video berdurasi 5 s.d. 10 menit (dengan teknik *time lapse* mulai dari awal hingga karya selesai dan pengerjaan tidak harus dilakukan dalam 1 hari).
  - ✓ Tidak perlu menggunakan lagu, instrumen, atau *sound effect* apapun.
  - ✓ Video berformat MP4 dan diberi judul: Asal Provinsi\_Nama Peserta\_Desain Grafis 2025.
- 11) Pengumpulan file digital:
  - ✓ File digital yang harus dimasukkan di dalam folder: file hasil Design Grafis yang sudah disimpan dalam format PDF, foto/scan sketsa dalam format PDF dengan format penamaan **folder**: Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025
  - ✓ Video proses karya dan **folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive diatur ke "Siapa yang memiliki *link* dapat melihat".

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

##### a. Penjelasan Indikator Penilaian Karya

###### 1) Penilaian Teknis

Menciptakan karya yang sesuai dengan materi dan ketentuan teknis yang telah ditetapkan (teks, *template*, logo, dan lainnya).

2) Kesesuaian Tema

- a) Karya yang diciptakan sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
- b) Lingkup eksplorasi tema.
- c) Kesesuaian Bahasa visual dengan target audience yang ditetapkan.
- d) Pesan yang disampaikan jelas dan mudah dimengerti.

3) Inovasi dan Kreativitas

- a) Keunikan karya
- b) Eksplorasi konsep desain
- c) Orisinalitas karya
- d) Tidak ada indikasi plagiarisme
- e) Hasil karya belum pernah dipublikasikan di media apapun
- f) Sesuai dengan tren kreatif dan perkembangan industry
- g) Penggunaan Teknik desain dalam penciptaan karya

4) Estetika Visual

- a) Elemen desain (bentuk, warna, gambar, typografi)
- b) Prinsip seni dan desain
- c) Layout

b. Indikator penilaian karya

1) Bobot nilai

No	Item Penilaian	Bobot nilai
1	Penilaian teknis	20%
2	Kesesuaian tema	20%
3	Inovasi dan kreativitas	30%
4	Estetika visual	30%
<b>Jumlah</b>		<b>100%</b>

2) Interval penilaian pada setiap indikator:

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Predikat</b>
60 – 69	Kurang
70 – 79	Cukup
80 – 89	Baik
90 – 100	Sangat Baik

## H. FILM PENDEK SMPLB/SMALB

### 1. DESKRIPSI

#### a. Pengertian

Seni Film adalah seni bercerita (dramatik) dengan menggunakan teknologi media rekam dengan tujuan penonton lebih memasuki rasa (*mood*) ke dalam cerita melalui media pandang dengar (*audio visual*) dengan kaidah sinematografis. Dalam penggarapannya seni film memiliki bidang keahlian yang beragam dengan okupasi lebih dari 150 bidang kerja pada industri film, televisi, dan multimedia, yang terbagi dari bidang keahlian konten seni film:

- a. Penulisan Skenario Film
- b. Penyutradaraan Film
- c. Sinematografi
- d. Tata Suara Film
- e. Tata Artistik Film
- f. Editing Film
- g. Manajemen Produksi Film

Media Rekam adalah alat yang dapat menyimpan unsur-unsur teks, gambar, imaji maupun suara yang ditangkap baik melalui kamera, mikrofon, maupun komputer.

Sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik penangkapan imaji yang membangun makna, kesan, rasa (*mood*) dan memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita. Lebih sederhana sinematografi adalah seni dan teknologi fotografi gambar bergerak, bukan hanya sekedar merekam tapi mencipta rasa dramatik cerita (*look & mood*) kepada penontonnya.

Semua produk pandang dengar yang menggunakan teknik media rekam pada dasarnya menggunakan prinsip komunikasi, tetapi film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat

dipertunjukkan menurut Undang-Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman Pasal 1 Ayat 1.

Sementara seni sendiri menurut Undang-Undang Nomor 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan dalam penjelasan Pasal 5 Huruf g, adalah ekspresi artistik individu, kolektif, atau komunal, yang berbasis warisan budaya maupun berbasis kreativitas penciptaan baru, yang terwujud dalam berbagai bentuk kegiatan dan/atau medium seni antara lain seni pertunjukan, seni rupa, seni sastra, film, seni musik, dan seni media.

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

b. Jenis Cabang Lomba

**Lomba Film Pendek Drama (Fiksi)**

Film Pendek 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. Sehingga memberikan nilai dan inspirasi bagi masyarakat Indonesia.

c. Tema Lomba

**"Membangun Generasi Hebat dengan Kebiasaan Sehat"**

Inspirasi tema film pendek merupakan gerakan di Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah tentang "Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat "Bangun Pagi, Beribadah, Berolahraga, Makan Bergizi, Gemar Belajar, Bermasyarakat, dan Tidur Cepat".

**2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas netra, disabilitas rungu, disabilitas intelektual, disabilitas fisik, autisme pada satuan pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif (SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C/PKBM).
- b. Peserta didik lahir pada/setelah tanggal 1 Juni 2003.
- c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.

### 3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA TINGKAT NASIONAL

#### a. Peralatan/Perlengkapan yang Disiapkan Peserta:

##### 1). Spesifikasi teknis

- a) Pembuatan film menggunakan kamera digital video (DSLR, Handycam, GoPro, dsb.), gadget (gawai), dan jenis lainnya yang menggunakan format HD (High Definition-1920x720, 25Fps);
- b) Konten film berdurasi maksimal 3 (tiga) menit;
- c) Film tidak menggunakan footage dan *stock-shot* gambar serta musik yang dibuat oleh orang di luar anggota tim;
- d) Penggunaan musik/lagu dalam film harus seizin pemilik hak cipta, kecuali musik/lagu yang sudah masuk public domain dan tercantum pada credit tittle;
- e) Pembingkaiian (*aspect ratio*) penuh/full frame tanpa *letterbox* maupun pillar;
- f) Master video untuk tingkat provinsi menggunakan resolusi untuk daring (*online*). Hasil akhir film berformat Mpeg4 (MP4, H-264), Image size minimal 1080 x 720 HD, 25 Fps, Audio stereo Rate 48000 Khz size 16 bit, dengan *Aspect Ratio* 16:9.

2). Diperbolehkan menggunakan aksesoris seperti lensa tambahan, *lighting*, *reflector*, dan alat penunjang lainnya.

3). Diperbolehkan menggunakan segala jenis aplikasi video editing.

#### b. Teknik Pelaksanaan Lomba Secara Daring

- 1) Peserta merupakan grup dengan jumlah peserta 3 orang (tidak boleh kurang atau lebih).
- 2) Film tidak menampilkan pornografi dan tidak menyinggung SARA (suku, agama, ras, dan antar-golongan);
- 3) Film menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis sinematografis, naratif visual, artistik, pengadeganan (*scene*),

audio, dan editing;

- 4) Karya merupakan *micro movie* dengan cerita fiksi sederhana yang **inspirasi dari sebuah perjuangan**.
- 5) Penyajian film harus menggunakan urutan sebagai berikut;
  - a. *starting*: Logo Provinsi (maksimal 6 detik);
  - b. *opening*: Judul Karya (sesuai waktu pembacaan);
  - c. *content* (Isi Film): Maksimal 3 menit;
  - d. *fade out*;
  - e. *closing*: Maksimal 30 detik
    - ✓ *credit title* (Nama Pemain dan Tim Produksi di rumah saja)
    - ✓ ucapan terima kasih/dedikasi
    - ✓ *imposing copyright* FLS3N 2025 – BPTI Pusat Prestasi Nasional
    - ✓ *blank*.
- 6) Karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba film pendek yang lain.
- 7) Penamaan file video harus mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: FILM PENDEK\_Ita Rosita\_SMAN 2 Cibinong\_Kabupaten Bogor\_Jawa Barat)
- 8) Setiap grup peserta wajib terdaftar pada aplikasi lomba dan membagi pekerjaan seperti penulisan skenario film, penyutradaraan film, sinematografi, tata suara film, tata artistik film, editing film, manajemen produksi film menyesuaikan kemampuan.
- 9) Komposisi anggota grup disarankan dengan jenis kekhususan yang berbeda sesuai dengan ketentuan persyaratan peserta.
- 10) Peserta membuat surat pernyataan tentang keaslian karya dalam bentuk PDF (format terlampir). Surat pernyataan keaslian karya kemudian diunggah ke dalam satu folder pada Google Drive. Folder diberi nama dengan: Asal Provinsi\_Nama Peserta\_Film Pendek\_FLS3NDisabilitas2025

Contoh: Riau\_Jungmyeon\_Film Pendek\_FLS3NDisabilitas2025

11) Dokumen pendukung karya film pendek terdiri atas:

- a) konsep pembuatan film yang mencakup ide pokok, *film statement*,
- b) sinopsis dan skenario;
- c) daftar pendukung dalam posisi tim produksi;
- d) dokumentasi proses produksi dalam bentuk foto di belakang layar (*behind the scene*)

12) Video dan dokumen pendukung lainnya dimasukkan ke dalam folder dengan format penamaan **folder**: Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025

Contoh: Aceh\_Anggraeni\_Film Pendek\_FLS3N Disabilitas 2025

13) **Folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak *private/restricted*.

14) Video juga dapat diunggah ke kanal YouTube yang di *setting unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

NO	ASPEK	BOBOT	URAIAN
1	Kesesuaian antara isi dan tema	30%	Aspek standar teknis kualitas naratif pandang dengar, kekuatan dan kesesuaian tema dengan pesan yang disampaikan lewat hasil film
2	Kreativitas	40%	Aspek kreativitas dalam penggunaan teknik film ( <i>visual, audio, teknik pengadeganan, editing, special effect</i> ) yang mendukung kualitas naratif visual

<b>NO</b>	<b>ASPEK</b>	<b>BOBOT</b>	<b>URAIAN</b>
3	Keindahan/estetika karya	30%	Aspek keindahan (estetika) menggunakan kaidah sinematografi

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

## **I. FOTOGRAFI SMPLB/SMALB**

### **1. DESKRIPSI**

Fotografi adalah seni, terapan, dan praktek pembuatan gambar yang tahan lama dengan merekam cahaya, baik secara kimia menggunakan bahan peka cahaya seperti film foto, atau secara elektronik menggunakan sensor digital. Dalam prosesnya, fotografi memanfaatkan teknologi kamera. Pada dasarnya kerja fotografi adalah merekam peristiwa dan peristiwa dalam fotografi terekam dalam satu gambar yang bersifat abadi. Dalam fotografi kita kenal klasifikasi karya foto tunggal, seri, foto bercerita dan foto esai. Kali ini lomba menggunakan klasifikasi foto seri yaitu kumpulan foto yang memberikan informasi terhadap satu gagasan tertentu dari peserta lomba foto.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas rungu, disabilitas intelektual, disabilitas fisik, autisme pada satuan Pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif (SMP/SMA/ SMK/Paket B/Paket C).
- b. Peserta didik lahir pada/setelah tanggal 1 Juni 2003
- c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas Persyaratan Peserta

### **3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA**

- a. Materi Lomba
  - 1) Tema Lomba: **"Ekspresi Seni Inspirasi Negeri"**
  - 2) Deskripsi: Dengan tema tersebut, peserta didik yang mengikuti Lomba Fotografi FLS3N Disabilitas 2025 diharapkan mampu memantapkan kepekaan terhadap lingkungannya, merasakan kemerdekaan berprestasi dan literasi melalui medium fotografi.
  - 3) Diharapkan peserta didik mampu bercerita dan menyampaikan pesan-pesan positif dan optimisme yang ada di lingkungannya melalui bahasa visual fotografi secara optimal.

4) Dalam proses pelaksanaan mengikuti lomba fotografi ini, secara tersirat peserta menerapkan juga "Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat" (bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat)

b. Persyaratan Teknis

- 1) Diperbolehkan menggunakan segala jenis kamera digital seperti Kamera *smartphone*, Kamera DSLR, Kamera *mirrorless* dan lainnya.
- 2) Diperbolehkan menggunakan aksesoris seperti lensa tambahan, *lighting*, *reflector*, *tripod*, *monopod*, *remote control*, alat penunjang fotografi lainnya.

c. Deskripsi Karya

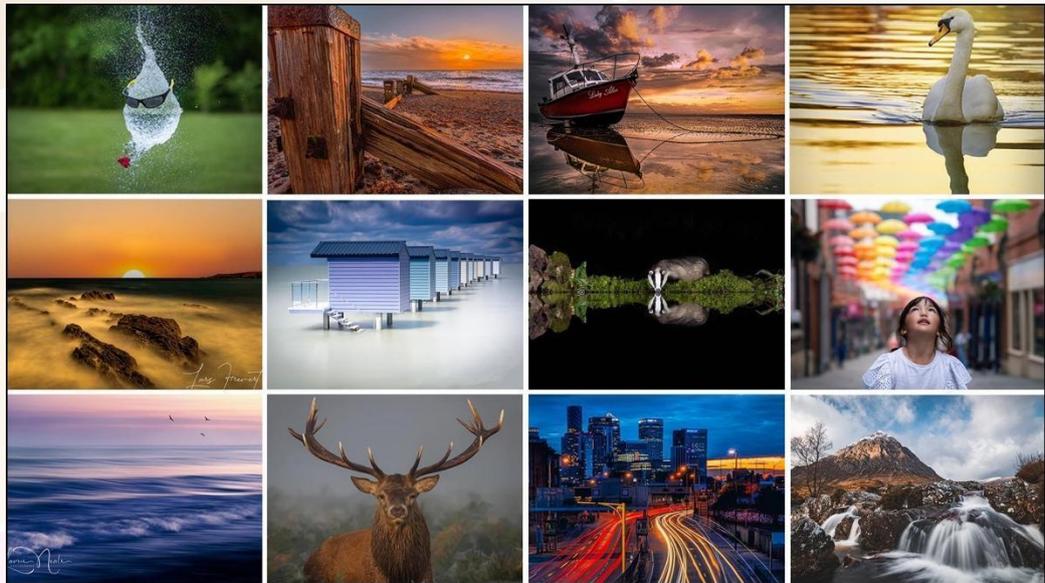
Masing masing peserta membuat 3 Karya foto seri dengan masing masing objek:

- 1) Identitas Kota, karya foto dapat menampilkan identitas kota asal peserta seperti landmark kota atau objek khas daerah tersebut
- 2) Kegiatan Pasar, karya foto menampilkan pasar khas atau pasar tradisional setempat yang menggambarkan interaksi pertemuan anggota masyarakat dalam pasar
- 3) Potret Teman/Sahabatku, karya memperlihatkan objek teman2, sahabat yang terbiasa bertemu berinteraksi dengan siswa peserta lomba fotografi

d. Teknik, Komposisi dan Temperatur Warna dalam Fotografi

Peserta diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan semua Teknik fotografi yang ada, seperti:

*Vivid* (warna rapat/optimal), *Grainy* (kasar atau *noise*), *Selective Focus* (fokus pada obyek terpilih), *Hyperfocal Distance Focus* (semua obyek jelas dan tajam), *Motion Freeze* (membekukan gerak), *Motion Blur* (menampilkan kesan gerak), *Panning* (foto ikuti obyek gerak), *Silhouette* (siluet) dan *Bulbing* (melukis dengan cahaya)



Juga menerapkan berbagai pertimbangan komposisi seperti: *Center* (terpusat ditengah), *Diagonal* (diagonal), *One Third* (komposisi 1/3), *Fibonacci/Golden Section* (Irisan Emas), *Symmetric* (simetris), *Leading Line* (garis pengarah), *Balance* (keseimbangan), *Negative Space* (ruang negatif), *Gestalt* (Gestalt), *Color* (warna)



Dan dapat menggunakan keseimbangan warna dengan tepat, seperti:



- e. Karya foto tidak boleh dimanipulasi, *editing retouch* hanya boleh sebatas *cropping*, *white balance*, *exposure* dan *burning dodging* ringan
- f. Melengkapi keterangan foto berupa takarir (*caption*) berisi informasi 5W+1H (*Who, What, Where, When, Why, How*), Panjang tulisan +/- 150 kata.
- g. Membuat foto dokumentasi (minimal 3 foto) proses pemotretan (*behind the scene*), foto memperlihatkan peserta sedang memotret dan dalam satu frame yang sama, terlihat subyek/obyek fotonya

#### 4. TEKNIS PELAKSANAAN LOMBA

Peserta untuk tingkat nasional mengirimkan hasil karya, dengan ketentuan:

1. Mengunggah karya fotonya pada Instagram dalam 3 unggahan/postingan yang berbeda dan menyertakan takarir pada setiap unggahannya.

2. Copy paste 3 *link* postingan instagram di **Word**, 3 karya foto dan masing-masing takarirnya, beserta foto dokumentasi proses pemotretan, kemudian di-*save as* dalam format **PDF**.
3. File PDF diberi nama: asal provinsi- nama peserta-Cabang Lomba-FLS3N Disabilitas 2025  
contoh: Aceh\_Anggraeni\_Fotografi SMPLB/SMALB \_FLS3N Disabilitas 2025
4. File PDF diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak *private/restricted*.

## 5. INDIKATOR PENILAIAN

Kriteria dan Komposisi Penilaian Kategori Lomba Fotografi

Aspek Penilaian	Bobot	Kriteria
Orisinalitas	15%	Karya adalah karya foto asli yang merupakan milik sendiri, dan tidak menggunakan materi yang melanggar hak Cipta.
Teknik Fotografi	25%	Karya foto memperlihatkan penguasaan alat dan pemanfaatan teknik fotografi secara kreatif.
Pesan dan Konteks	30%	Informasi secara kreatif dapat disampaikan, dimengerti, dan sesuai tema lomba.
Estetika Fotografi	30%	Menguasai komposisi, tata letak dan memenuhi kaidah keindahan karya foto.

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Poin 60 – 65 = Kurang (karya tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan)
- 2) Poin 70 – 75 = Cukup (karya cukup baik, punya potensi cukup dan perlu pembinaan lanjutan)
- 3) Poin 80 – 85 = Baik (karya foto sudah baik/pembinaan lanjutan)
- 4) Poin 90 – 95 = Sangat Baik (karya foto sudah dapat memperlihatkan ketrampilan dan kepiawaian menggunakan media fotografi)

## **J. MELUKIS SMPLB/SMALB**

### **1. DESKRIPSI**

Melukis adalah bentuk ekspresi seni visual yang melibatkan proses kreatif untuk menuangkan ide, emosi, atau interpretasi ke dalam medium visual. Aktivitas ini menggabungkan elemen-elemen dasar warna, garis, bentuk, tekstur, dan komposisi untuk menciptakan sebuah karya yang dapat dinikmati secara estetis atau menyampaikan pesan tertentu kepada audiens.

Proses melukis biasanya dimulai dengan menentukan konsep atau gagasan. membuat sketsa awal untuk merencanakan tata letak dan elemen utama dalam karya mereka. Setelah itu, mereka memilih medium yang sesuai, seperti kanvas, dinding, kayu, kaca, atau bahkan kain, (*untuk kegiatan ini kita memakai kanvas*) tergantung pada tujuan dan karakter karya yang ingin dihasilkan.

Pemilihan bahan dan alat juga menjadi langkah penting dalam melukis. Cat yang digunakan bisa berupa cat minyak, akrilik, cat air, atau bahkan pigmen alami, (*untuk kegiatan ini kita memakai cat Alrilik*) sementara alatnya meliputi kuas dengan berbagai ukuran, pisau palet, spons, atau bahkan tangan untuk teknik tertentu. Teknik melukis bisa bervariasi, mulai dari sapuan kuas halus untuk detail realistis, hingga teknik spontan seperti dripping atau pouring yang menciptakan efek abstrak.

Memadukan warna dengan harmoni, menciptakan ilusi dimensi, atau menyampaikan emosi tertentu melalui sapuan kuas. Proses ini melibatkan eksperimen, revisi, dan refleksi mendalam, sehingga melukis menjadi perjalanan personal yang unik bagi setiap seniman.

Hasil akhir dari sebuah lukisan adalah perpaduan dari keahlian teknis, pemikiran konseptual, dan ekspresi emosional. Karya yang dihasilkan tidak hanya menjadi representasi visual, tetapi juga medium untuk berkomunikasi dengan dunia, membangkitkan perasaan, atau menginspirasi orang lain. Melukis, dengan segala keindahannya, adalah cara mengabadikan visi dan jiwa ke dalam sebuah karya.

## 2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas rungu, disabilitas intelektual, disabilitas fisik, autisme pada satuan pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau satuan pendidikan/program paket Penyelenggara pendidikan inklusif (SMP/SMA/ SMK/PaketB/Paket C).
- b. Peserta lahir setelah 1 Juni 2003.
- c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas Persyaratan Peserta

## 3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA SELEKSI TINGKAT NASIONAL

- a. Materi
  - 1) Peserta memilih salah satu tema dalam karya lukisnya, pilihan tema alternatif sebagai berikut
    - a) **" Olahraga Tradisional Daerahku"**
    - b) **" Kuliner Sehat Daerahku"**
    - c) **" Perayaan Adat dan Kebersamaan"**
  - 2) Karya lukis bisa memperhatikan poin-poin dibawah ini:
    - a) Peserta membuat 1 buah karya lukisan.
    - b) Lukisan harus menunjukkan sekurang kurangnya penggambaran satu tokoh anak berkebutuhan khusus/difabel yang optimistis dan ceria.
    - c) Karya sebaiknya ada objek utama atau tokoh utama, ada latar belakang (objek pendukung bagian belakang) latar depan (objek pendukung bagian depan).
    - d) Karya lukis menunjukkan suasana tempat kejadian.
    - e) Objek manusia digambarkan saling berinteraksi (misalnya bertatapan, tersenyum, atau berpegangan) dan menunjukkan unsur pose atau gestur tubuh dan ekspresi wajah yang beragam.
    - f) Objek flora fauna, rumah daerah, motif, dan lain-lain bisa menjadi objek pendukung.

- g) Dilukis di atas kanvas ukuran 80 x 60 cm.
  - h) Hasil lukisan adalah polikromatik atau berwarna dan pewarnaan lukisan menggunakan cat akrilik.
  - i) Peserta diperkenankan membuat paduan warna yang kaya dan tanpa batas.
  - j) Lukisan harus menunjukkan karakter khas media.
  - k) Penambahan media lain sebagai campuran diperkenankan asal sifatnya hanya memberi aksentuasi dan bukan dominan.
  - l) Peserta tidak diperkenankan memberi pelapis transparan atau coating (pernis, fiksatif, cat semprot/clear)
- b. Perlengkapan Tambahan yang Disiapkan
- 1) Benang (jika Perlu)
  - 2) Potongan atau sobekan kertas (jika Perlu)
  - 3) Serpihan/bubuk kayu (jika Perlu)
  - 4) Kain perca (jika Perlu)
  - 5) Gabah (jika Perlu)
  - 6) Pisau palet (jika Perlu)
  - 7) Cotton bud (jika Perlu)
  - 8) Sisir Kawat (jika Perlu)
  - 9) Tusuk Gigi (jika Perlu)
  - 10) Dan lainnya yang dapat mendukung hasil karya jika diperlukan
- c. Teknik Pelaksanaan Lomba secara Daring
- 1) Peserta mengirimkan 1 buah karya lukisan sesuai dengan materi, dengan ketentuan:
    - a) Karya lukisan dibuka dari spanram kemudian dibungkus plastik transparan, digulung dan dimasukkan ke dalam tabung (paralon (minimal diameter 5 cm) atau tabung gambar arsitek)

- b) Karya tidak boleh terlipat atau sobek. Upayakan perlindungan yang maksimal agar karya diterima dalam keadaan aman dan utuh.
- c) Pada bagian belakang karya dicantumkan identitas peserta

NAMA	:	.....
SEKOLAH	:	.....
PROVINS	:	.....
I	:	.....
JUDUL LUKISAN	:	.....
DAN KONSEP	:	.....
KARYA	:	.....

Karya lukisan dikirim ke panitia pusat:

a.n. Panitia FLS3N 2025

Balai Pengembangan Talenta Indonesia

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

Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640

- 2) Peserta Mengunggah file dan dokumen berupa:
  - a) Video proses melukis berdurasi maksimal 5 menit dengan ketentuan:
    - (1) Proses melukis direkam dari awal hingga akhir dengan kamera dalam posisi statis/tetap (tidak berpindah pindah).
    - (2) Kamera menyoroti peserta dan karya yang memperlihatkan wajah peserta dan proses berkarya. Wajah peserta tidak harus tampak dari depan sesuai ilustrasi.
    - (3) Peserta mengirimkan 1 (satu) buah video proses pembuatan lukisan dengan total durasi 3 s.d. 5 menit yang tidak boleh dipotong tetapi dipercepat. Video dalam kecepatan normal hanya pada:
      - (a) Rekaman tahap pengenalan dan membuat sketsa 1 s.d. 2 menit.
      - (b) Rekaman tahap pertengahan pada saat proses maksimal 1 menit.
      - (c) Rekaman tahap penyelesaian akhir 1 s.d. 2 menit.

- b) Foto hasil karya lukisan disimpan dalam format PDF dengan mempertimbangkan kejelasan gambar dan keterbacaan.
- 3) Video pada butir (a), dan foto karya pada butir (b), dimasukkan ke dalam satu folder dengan format penamaan **folder**: Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025  
contoh: Jambi\_Arimbi\_Melukis SMPLB\_FLS3N Disabilitas 2025
- 4) **Folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak *private/restricted*.
- 5) Video proses menggambar diunggah ke kanal YouTube yang disetting *unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

- a. Unsur Penilaian Objek Bobot Maksimal
  - 1) Tema (ide karya) 20 %  
(Karya relevan dengan tema yang ditentukan dan orisinalitas dalam menafsirkan tema kedalam karya lukis)
  - 2) Teknik 30 %  
(Ketrampilan mengaplikasikan dan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis, bidang, pada kanvas)
  - 3) Prinsip estetis 30%  
(Cara mengatur komposisi, irama, dimensi, dan aksen visual kedalam karya , untuk mengarahkan pandangan, fokus dan memberikan kesan yang kuat pada karya)
  - 4) Kreativitas 20%  
(Kemampuan untuk menghasilkan ide dan aspek visual dalam karya yang unik)
- b. Interval Penilaian pada Setiap Indikator
  - 1) Poin 60 – 65 = Kurang (tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
  - 2) Poin 70 – 75 = Cukup (cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dll)
  - 3) Poin 80 – 85 = Baik (baik/pembinaan lanjutan)
  - 4) Poin 90 – 95 = Sangat Baik (sangat sempurna)

## K. MENYANYI SOLO SMPLB/SMALB

### 1. DESKRIPSI

Lomba Menyanyi Solo adalah ajang kompetisi menyanyi individu yang dirancang untuk menampilkan kemampuan vokal, penghayatan lagu, dan ekspresi seni para peserta. Kompetisi ini terbuka untuk berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, dengan kategori yang disesuaikan.

Dalam Menyanyi Solo penyanyi dapat diiringi oleh alat musik (seperti piano, gitar, atau orkestra) atau bernyanyi tanpa iringan (a cappella). Jenis lagu yang dibawakan dapat bervariasi, mulai dari genre pop, jazz, klasik, hingga tradisional, bergantung pada konteks acara atau tema yang diusung. Menyanyi Solo menjadi wadah untuk mengekspresikan seni, memperlihatkan karakter suara unik, dan menyampaikan emosi yang mendalam, menjadikannya salah satu bentuk seni musik yang memukau.

### 2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas netra, disabilitas fisik, autisme pada satuan pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif (SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C).
- b. Peserta lahir setelah 1 Juni 2003.
- c. Peserta yang telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.

### 3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA SELEKSI TINGKAT NASIONAL

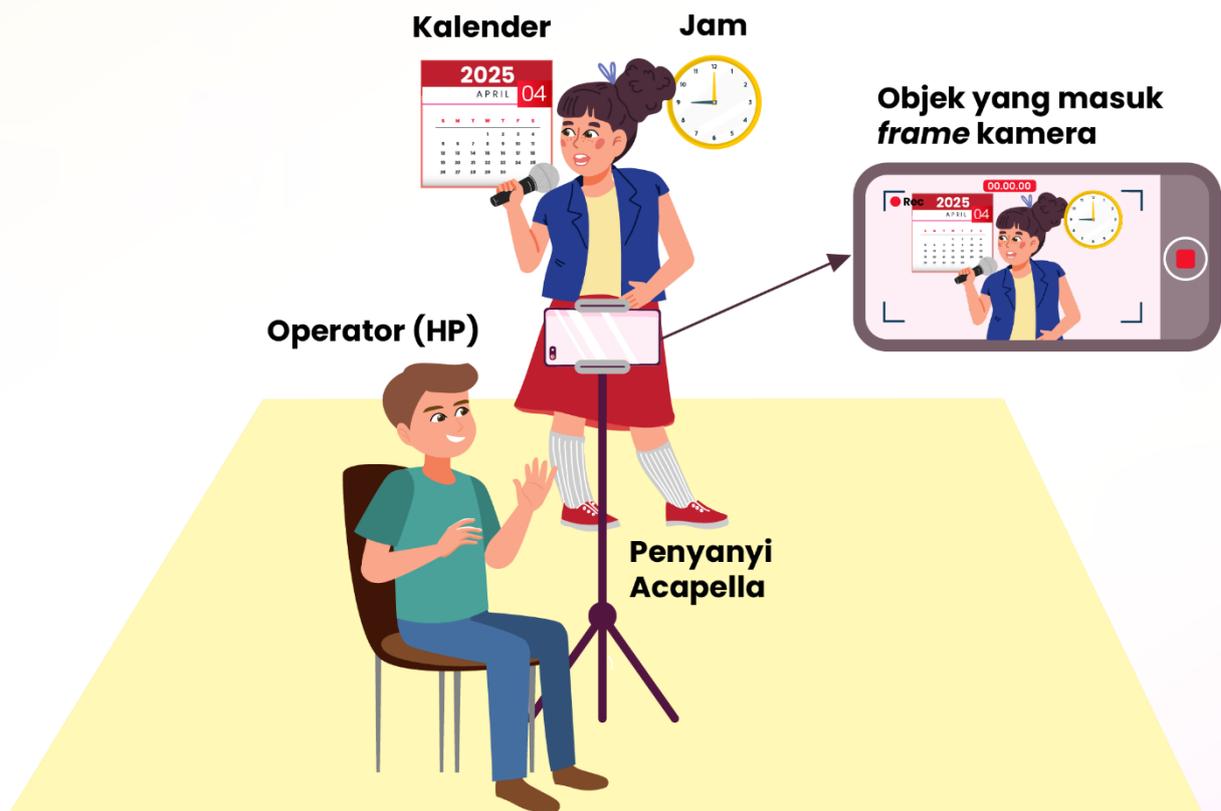
- a. Teknik Pelaksanaan secara Daring
  - 1) Peserta dapat menyiapkan aransemen sendiri, baik secara *Minus One* atau bermain musik sendiri.
  - 2) Peserta membuat video menyanyi, dengan ketentuan:
    - a) Peserta mengirimkan 1 (satu) buah video menyanyi, berdurasi antara 10 s.d. 12 menit (termasuk pengenalan),
    - b) Rekaman lagu pertama dan lagu kedua harus dilakukan dalam satu kali pengambilan gambar, tidak boleh ada proses editing, **yang artinya adalah dalam satu *take* rekaman video.**

**Ketentuan lain untuk video** hasil karya yang nantinya akan diunggah ke *link* aplikasi ajang FLS3N Disabilitas:

- a.a Tidak ada editing suara dengan menggunakan perangkat audio, seperti: Audacity, Adobe Audition, GarageBand, FL Studio, Logic Pro X, Pro Tools, atau Cubase dan Pitch Correction
- ✓ **Deskripsi:** Memperbaiki nada yang sumbang agar terdengar sempurna menggunakan teknologi seperti Auto-Tune atau Melodyne.
  - ✓ **Efeknya:** Membuat suara lebih halus atau menyelaraskan nada yang salah, sehingga tidak mencerminkan kemampuan vokal asli.
- b.a Equalizer (EQ) berlebihan
- ✓ **Deskripsi:** Mengubah karakter suara dengan mengatur frekuensi tertentu (misalnya, meningkatkan bass, treble, atau midtone).
  - ✓ **Efeknya:** Membuat suara terdengar lebih “profesional” atau menutupi kekurangan dalam rekaman asli.
- c.a Dynamic Processing (Compressor/Limiter)
- ✓ **Deskripsi:** Mengontrol dinamika suara sehingga vokal terdengar lebih stabil dan rata, atau menghilangkan bagian suara yang terlalu keras/lemah.
  - ✓ **Efeknya:** Membuat vokal lebih konsisten tetapi kehilangan elemen natural dari suara asli.
- d.a Reverb/Echo/Delay
- ✓ **Deskripsi:** Menambahkan efek ruang (seperti suara dalam gedung besar atau ruangan kecil) untuk memberikan kesan dramatis atau estetik pada suara.
  - ✓ **Efeknya:** Suara vokal terdengar lebih “megah” tetapi bukan representasi asli suara peserta.
- e.a Noise Reduction Berlebihan
- ✓ **Deskripsi:** Menghilangkan suara bising atau gangguan (noise) dalam rekaman menggunakan perangkat lunak

- ✓ **Efeknya:** Jika digunakan secara ekstrem, dapat mengubah tonalitas suara dan menutupi kesalahan vokal.
- f.a Layering atau Harmony Addition
- ✓ **Deskripsi:** Menambahkan lapisan suara tambahan atau harmoni untuk memperkuat vokal utama.
  - ✓ **Efeknya:** Meningkatkan kesan harmoni buatan yang tidak asli dari satu take rekaman.
- g.a Microphone dengan Efek Built-In
- Beberapa mikrofon seperti **TC Helicon, Shure, atau Rode** memiliki fitur pitch correction atau reverb bawaan
- h.a Audio Interface dengan Preset FX
- Perangkat seperti Focusrite, PreSonus, atau Behringer sering memiliki opsi untuk menambahkan efek ke rekaman secara real-time (live processing).
- i.a Mixing Console atau Digital Audio Workstation (DAW)
- Mixer modern dapat memanipulasi suara langsung sebelum direkam, seperti menambahkan EQ, compression, atau reverb.
- j.a Soundboard atau Pedal FX
- Alat seperti stompbox vocal effects (misalnya produk dari Boss atau TC Helicon) dapat mengubah karakter suara secara signifikan.
- c) Video diawali oleh peserta dengan menyebutkan nama lengkap, tanggal dan hari, asal sekolah, kota dan provinsi, kategori yang diikuti, lagu yang akan dinyanyikan kemudian setelah menyebut semua yang diminta, langsung tanpa jeda peserta mulai menyanyi. Contoh narasi:  
Selamat pagi/siang/sore, saya (nama lengkap), saya bersekolah di ....., dari kota , provinsi ....., sedang mengikuti Lomba Menyanyi SMPLB/SMALB FLS3N Disabilitas 2025, pada hari (sebutkan hari perekaman) tanggal (sebutkan tanggal perekaman) akan membawakan lagu berjudul .....dan lagu.....”
- d) Proses pengenalan diri bisa dibantu dibacakan oleh pendamping, membacanya berdiri dekat penyanyi.

- e) Setelah membaca, pendamping kembali ke tempat (duduk di luar frame).
  - f) Peserta menyanyikan lagu pertama dan disambung lagu kedua.
- 3) Video pada poin 1) dan surat pernyataan dalam bentuk PDF pada poin 2) dimasukkan ke dalam satu folder kemudian diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak *private/restricted*.
  - 4) Video pada poin (3) juga diunggah ke kanal YouTube yang di setting *unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.
  - 5) Setting tempat dan layar



Contoh Setting Layar Video Menyanyi

#### b. Materi Lomba Seleksi Tingkat Nasional

- Lagu Pilihan Indonesia:
  - 1) Debora Hanna – Takkan Berpaling Darimu
  - 2) Tulus – Gajah
  - 3) Andmesh – Senyumlah
  - 4) Mahalini – Mencintaimu
  - 5) Rony Parulian – Sepenuh Hati
  
- Lagu Pilihan Barat:
  - 1) Jamie Miller – Here’s Your Perfect
  - 2) Lady Gaga – Always Remember Us This Way
  - 3) Clean Bandit – Symphony
  - 4) Bruno Mars & Lady Gaga - Day With A Smile
  - 5) Cynthia Erivo (featuring Ariana Grande) - The Wizard And I

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

Indikator Penilaian Karya Seleksi Tingkat Nasional

<b>KRITERIA PENILAIAN</b>	<b>PERSENTASE</b>	<b>INDIKATOR</b>
Teknik Vokal	30%	Menilai kemampuan teknis bernyanyi, termasuk ketepatan nada, artikulasi, dan pengendalian dinamika suara.
Penghayatan lagu	30%	Mencakup bagaimana peserta menghayati dan menyampaikan pesan dalam lagu melalui kemampuan menyampaikan emosi dan cerita dari lagu.
Kreativitas	10%	Melihat seberapa kreatif peserta dalam menginterpretasikan lagu dan menampilkan ciri khas pribadi.

<b>KRITERIA PENILAIAN</b>	<b>PERSENTASE</b>	<b>INDIKATOR</b>
Kesesuaian dengan Tema Lagu (Ketepatan Memilih Lagu)	10%	Mengukur apakah lagu yang dipilih sesuai dengan tema lomba dan apakah lagu tersebut mendukung tema yang ditentukan.
Penampilan Panggung	20%	Menilai sejauh mana peserta memiliki kepercayaan diri dalam bernyanyi

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

## **L. MUSABAQOH TILAWATIL QUR'AN (MTQ) SMPLB/SMALB**

### **1. DESKIPSI**

MTQ adalah lomba membaca Al-Qur'an dari aspek penilaian tajwid, suara dan lagu serta fashahah dan adab. Bacaan Al-Qur'an dapat dilombakan karena didasari oleh alasan logis yaitu bacaannya yang mengandung nilai seni yang tinggi dan indah yang tidak tertandingi oleh bentuk bacaan apapun. Lebih dari itu, MTQ bukan hanya didasari alasan logis tapi juga merupakan realisasi dari perintah Allah Pemilik kitab suci itu agar Al-Qur'an dibaca dengan bacaan yang baik, benar, dan mengandung nilai seni lagu yang indah. MTQ akan mendorong semangat nilai seni yang dimiliki oleh manusia dalam hal ini para pelajar.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

Peserta didik yang dapat mengikuti lomba Musabaqah Tilawatil Qur'an adalah putra/putri peserta didik yang terdapat pada satuan pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau Satuan Penyelenggara Pendidikan Inklusif (SPPI) dengan jenis kekhususan sebagai berikut:

1. Disabilitas Netra
2. Disabilitas Intelektual
3. Disabilitas Fisik
4. Autis

### **3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA TINGKAT NASIONAL**

#### **a. Materi Lomba**

Materi lomba atau *maqra* yang dibaca adalah *maqra'* yang sudah ditentukan oleh juri, yaitu:

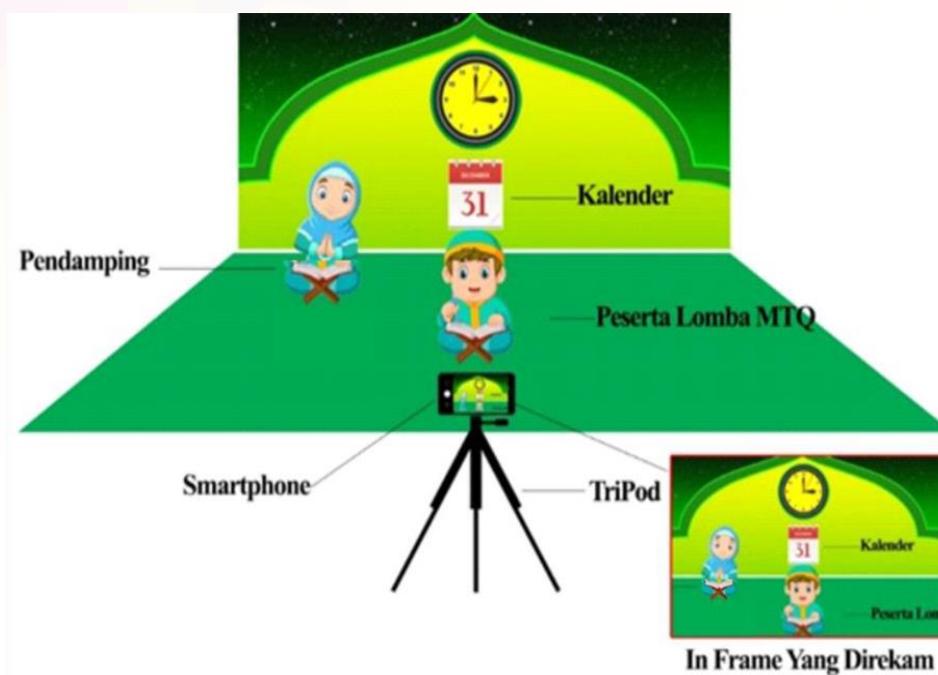
- 1) QS. Al-Anfal dimulai dari ayat 70
- 2) QS. An'am dimulai dari ayat 11
- 3) QS. Al-Maidah dimulai dari ayat 92
- 4) QS. Al-Ahzab dimulai dari ayat 40
- 5) QS. Al-Zumar dimulai dari ayat 21

## b. Perlengkapan

Pembuatan Video bagi Peserta.

- 1) Mengenakan peci dan baju muslim untuk peserta laki-laki;
- 2) Mengenakan pakaian muslimah untuk peserta perempuan;
- 3) *Background* MTQ;
- 4) Mimbar tilawah;
- 5) *Sound system*;
- 6) *Microphone standing*;

Contoh sketsa



## c. Pelaksanaan Perlombaan Secara Daring

- 1) Pelaksanaan perlombaan dilakukan secara daring untuk menentukan juara Nasional.
- 2) Peserta dipastikan mengirimkan 1 (satu) hasil rekaman membaca Al-Qur'an dalam bentuk video.
- 3) Maqra yang dibaca adalah satu dari lima *maqra* yang telah ditentukan (lihat ketentuan *maqra*).
- 4) Bacaan yang digunakan adalah *qiraat mujawwad* menurut qiraat Imam Ashim riwayat Hafas.

- 5) Peserta tampil dengan membawakan minimal **3 (tiga)** lagu dengan diawali lagu bayati.
- 6) Peserta mengawali bacaannya dengan *ta'awwudz* dan mengakhirinya dengan *tashdiq* tanpa salam.
- 7) Peserta laki-laki berpakaian rapi dan memakai peci, sedangkan untuk wanita berbusana muslimah dan berjilbab/berkerudung.
- 8) Peserta membaca Al-Qur'an di mimbar tilawah (*lihat contoh sketsa*).

d. Pembuatan dan Pengiriman Video

Peserta/pendamping mengunggah file dan dokumen berupa:

- 1) Satu video karya MTQ yang berisi satu *maqra* dari lima maqra yang dipilih, dengan ketentuan:
  - a) Alat rekaman menggunakan HP atau alat perekam video lainnya dan tanpa editing.
  - b) Pada saat perekaman usahakan di ruangan yang steril dari suara lain yang dapat mengganggu kualitas rekaman video.
  - c) Dalam *frame* video harus terdapat kalender dan jam dinding yang masing-masing memperlihatkan tanggal, hari, dan jam perekaman dilakukan (*lihat contoh sketsa*).
  - d) Video diawali oleh peserta dengan menyebutkan nama lengkap, hari dan tanggal, asal sekolah, kota, dan provinsi serta menyebut maqra yang akan dibaca.
  - e) Durasi video maksimal **8 menit**.
  - f) Video disimpan dengan penamaan file sebagai berikut:  
maqra pilihan\_nama peserta\_asal provinsi\_MTQ SMPLB/SMALB - FLS3N Disabilitas 2025.
- 2) Video MTQ pada poin (1) dimasukkan ke dalam folder dengan format penamaan **folder**: Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025  
contoh: NTB\_MTQ\_Haris Akbar\_FLS3NDisabilitas2025

- 3) **Folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak *private/restricted*.
- 4) Video MTQ juga diunggah ke kanal YouTube yang disetting *unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

##### a. Bidang Tajwid (30%)

- 1) *Makharijul huruf* (tempat keluar huruf)
- 2) *Sifatul huruf* (sifat huruf)
- 3) *Ahkamul huruf* (hukum bacaan)
- 4) *Ahkam al-Madd wal Qashr* (panjang pendek bacaan)

##### b. Bidang Suara dan Lagu (40%)

- 1) Suara (kenyaringan, kejernihan, kehalusan, keindahan dan pengaturan napas)
- 2) Lagu (lagu pertama dan lagu penutup, jumlah lagu, peralihan, keutuhan dan tempo lagu, irama dan gaya, variasi)

##### c. Bidang Fashahah dan Adab (30%)

- 1) *Al-waqf wal ibtida'* (ketepatan berhenti dan memulai bacaan)
- 2) *Mura'atul huruf wal harakat* (ketepatan bacaan huruf dan harakat)
- 3) *Mura'atul kalimat wal ayat* (ketepatan kalimat dan ayat)
- 4) *Adabut Tilawah* (tata krama peserta selama membawa al-Qur'an)

**Catatan:** Penilaian pada masing-masing aspek didasarkan pada kesalahan **khafi** (samar) dan **jali** (jelas). Untuk **khafi** akan berbobot angka  $\frac{1}{2}$  dan untuk **jali** berbobot angka 1. Jumlah kesluruhannya menjadi pengurang dari nilai maksimal.

#### **d. Interval Penilaian**

Nilai masing-masing bidang dan nilai akumulatif akan diberikan interval sebagai berikut:

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

## **M. PANTOMIM SMPLB/SMALB**

### **1. DESKRIPSI**

Pantomim adalah seni pertunjukan teater yang secara universal tidak menggunakan kata-kata sebagai ekspresi utama. Kekuatan seni pantomim justru terletak pada teknik tubuh/bahasa tubuh sebagai media utama dalam berkomunikasi.

Sistem dalam komunikasi ini (seni pantomim) terbagi menjadi dua bagian seperti ekspresi wajah yang terdiri dari tatapan mata dan ekspresi bibir (bukan berucap), kemudian bentuk tubuh yang terdiri dari isyarat tubuh dan gestur (gerakan terkecil tubuh). Seni pantomim merupakan seni yang sangat penting atas pengaruhnya untuk merubah mental seseorang menjadi lebih percaya diri dan aktual dalam bertindak atau menyikapi realitas kehidupan.

Fisik merupakan unsur utama bagaimana manusia memulai komunikasinya dengan manusia lain sebelum komunikasi verbal (kata) terjadi. Oleh karena itu seni pantomim merupakan ilmu komunikasi yang mampu merevolusikan tubuh manusia untuk menjadi lebih aktual.

Menyikapi pendidikan saat ini seni pantomim sangat berpengaruh untuk mendidik siswa memaknai kehadiran tubuhnya di tengah masyarakat atau mengetahui tentang perkembangan karakter dirinya baik secara pengetahuan, berkomunikasi, sikap tubuh, etika/rasa hormat melalui peran yang akan diambil (karakter pantomim).

### **2. PERSYARATAN**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis kekhususan disabilitas rungu pada satuan pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif (SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C).
- b. Peserta lahir setelah 1 Juni 2003.
- c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.

### 3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA TINGKAT NASIONAL.

#### a. Materi atau Tema Lomba Tingkat Nasional

Peserta wajib memilih salah satu dari tema yang sudah ditentukan, yaitu;

- 1) Berolahraga
- 2) Bangun pagi

#### b. Perlengkapan yang Disiapkan Peserta

- 1) Kostum (sesuai dengan cerita yang dibawakan)
- 2) *Make-up*
- 3) Properti (jika dibutuhkan)
- 4) Musik
- 5) Panggung ukuran 4x6 m (jika diperlukan)

#### c. Persyaratan dalam Penciptaan Karya

##### 1) Peserta mengunggah file dan dokumen berupa:

##### a) Satu (1) Video karya pantomim dengan ketentuan:

Diawali dengan memperlihatkan tampak seluruh badan sebelum *make-up* dan sesudah *make-up*, lalu di lanjutkan dengan perkenalan peserta; menyebutkan nama lengkap dan judul sesuai tema.

b) *Make-up* menggunakan *foundation* (alas bedak) putih lalu bedak tabur putih, alis hitam, bibir merah (tidak diperkenankan menggunakan goresan efek yang lain).

c) Durasi bagian perkenalan maksimal 30 detik dan durasi video secara keseluruhan maksimal adalah 6 menit;

d) Format video yang dikirimkan adalah MP4 dengan resolusi minimal 1080p.

e) Video dapat diiringi dengan musik latar apapun (tidak mempengaruhi penilaian).

f) Dapat menggunakan *background* ataupun *green screen* yang sifatnya bebas sesuai kreativitas yang mendukung cerita yang akan ditampilkan (tidak mempengaruhi penilaian).

g) Peserta lomba pantomim tidak diwajibkan menggunakan panggung, yang penting memiliki kebebasan ruang untuk

pergerakan dan perpindahan peserta dalam melakukan aksi sesuai konsep penafsiran adegan / kejadiannya.

- h) Tidak boleh menggunakan alat bantu dengar.
- i) Kostum sesuai dengan judul yang dibawakan.
- j) Video Karya tidak boleh diedit seperti: memotong video, menggabungkan video, mempercepat atau memperlambat video untuk mengejar/mencocokkan durasi yang sudah ditentukan. Video harus direkam dalam format satu kali pengambilan (durasi asli tanpa melakukan proses pengeditan).
- k) Video tidak diperkenankan untuk melibatkan pihak pendukung manapun untuk masuk kedalam konten video saat proses rekaman selain peserta lomba.
- l) Pada saat pengambilan gambar video, kamera statis saja sehingga seluruh posisi tubuh peserta harus kelihatan saat bermain.
- m) Setting tempat pembuatan video



- 2) Video pada butir 1) dan surat pernyataan dalam bentuk PDF pada butir 2) dimasukkan ke dalam folder dengan format penamaan **folder**: Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025  
contoh: NTB\_Haris Akbar\_Pantomim\_FLS3N Disabilitas 2025
- 3) Folder diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak private/restricted.

- 4) Video proses menggambar diunggah ke kanal YouTube yang disetting unlisted kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### **4. INDIKATOR PENILAIAN**

Indikator penilaian Karya

- a. Penghayatan (maksimum nilai 35)
- b. Teknik Gerakan (maksimum nilai 35)
- c. Alur Cerita (maksimum nilai 15)
- d. Penguasaan Ruang (maksimum nilai 15)

Penjelasan Indikator penilaian Karya

a. Ekspresi

1) Penghayatan

Peserta harus menghayati apa yang akan disampaikan sesuai dengan ceritanya.

2) Teknik Gerakan

Teknik gerakan yang dihadirkan oleh peserta harus jelas dan baik sesuai dengan penafsiran kejadian - kejadian yang akan disampaikan.

b. Kreativitas

1) Alur Cerita

Cerita yang dibuat dan dihadirkan harus jelas alurnya, sehingga peserta saat berekspresi ada perkembangan dan tidak membosankan/monoton.

2) Penguasaan Ruang

Penguasaan ruang sangat diperlukan dalam hal ini untuk membantu peserta dalam mengekspresikan gerakannya sesuai kejadian yang ingin disampaikan.

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 1) Poin 60 – 65 = Kurang (Baik gerakan tubuh, penghayatan maupun sinkorinasi dengan situasi ceritanya masih belum memadai untuk mendukung penampilannya)
- 2) Poin 70 – 75 = Cukup (Memiliki teknik gerakan, penghayatan yang cukup, dan penguasaan ruang)
- 3) Poin 80 – 85 = Baik (Teknik gerakan, penghayatan, dan penguasaan ruang dalam penyampaian cerita sudah mulai mendekati sesuai dengan apa yang ingin disampaikan)
- 4) Poin 90 – 95 = Sangat Baik (Peserta mampu menghadirkan teknik gerakan, penghayatan, dan menguasai ruang dengan cerita yang menarik serta ada pengembangan gerakan dalam daya tarik sebagai sebuah pertunjukan)

## **N. FASHION SHOW SMPLB/SMALB**

### **1. DESKRIPSI**

*Fashion show* adalah ajang untuk menampilkan busana (mode) dengan gaya tertentu untuk memamerkan kreasi busana designer yang biasanya dikenakan oleh model yang berjalan di atas panggung *catwalk*. Fashion show tidak hanya menampilkan mode busana, tetapi juga menampilkan seni, kreativitas dan komunikasi ekspresi.

Para peserta diharapkan dapat menampilkan busana dengan cara mengenakan busana tersebut sambil berjalan di atas (atau seolah berjalan) di atas *catwalk*. Pada saat menampilkan busana, diharapkan para peserta dapat berjalan mengikuti alur *runway* (lajur arah *catwalk*) sambil mengikuti irama ritme musik dengan menjiwai busana yang mereka kenakan. Para peserta juga diharapkan dapat berjalan sambil berekspresi sewajarnya, tidak berlebihan, sesuai dengan penjiwaan karakter busana yang dibawakan.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas Down Syndrome pada satuan Pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif (SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C).
- b. Peserta didik lahir pada/setelah tanggal 1 Juni 2003.
- c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.
- d. Peserta merupakan individu (1 orang) perempuan atau laki-laki, bukan secara kelompok.

### **3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA**

- a. Peralatan yang Dibutuhkan
  - 1) Kamera *handphone* atau kamera digital. Pastikan pengambilan format video adalah pada posisi *landscape* atau horizontal.
  - 2) Kostum dan aksesoris sesuai tema yang telah ditentukan.

- 3) *Make-up* yang disesuaikan dengan tema karakter yang dipilih.
- 4) Musik untuk *fashion show* yang disesuaikan dengan tema.
- 5) *Runway* untuk *catwalk* yang disesuaikan dengan tema.
- 6) Pencahayaan yang cukup terang untuk pembuatan video dan/atau artifisial)
- 7) *Background* minimalis atau tidak terlalu ramai agar dapat lebih menonjolkan busana yang ditampilkan.

b. Materi atau Tema Lomba untuk Seleksi Tingkat Nasional

1) Materi Lomba

- a) Tema busana: ***In the Movies***
- b) Peserta memakai pakaian tema *fashion show* "*In the Movies*" yang mengusung konsep busana yang terinspirasi dari film, baik film nasional maupun internasional, dengan pengecualian tema dari film horor tidak diperbolehkan.
- c) *Make-up* untuk tema "*In the Movies*" dalam sebuah *fashion show* dapat mencerminkan suasana berpakaian dalam film-film yang terinspirasi dari tema film yang telah dipilih.
- d) Menyiapkan *runway* yang mengikuti tema "*In the Movies*". *Background runway* dibuat tidak terlalu ramai agar dapat lebih menonjolkan fokus pada busana dan modelnya.

2) Teknis Pelaksanaan Lomba Secara Daring

- a) Peserta membuat satu video peragaan *catwalk* dengan ketentuan perekaman:
  - ✓ Teknik perekaman yang digunakan adalah *One Shot*, atau biasa juga disebut *Long Take* yang merupakan teknik pengambilan gambar dalam video yang seluruh adegannya diambil tanpa jeda atau terpotong,
  - ✓ Menggunakan kamera *handphone* atau kamera digital. Perekaman dilakukan dengan format *landscape* atau horizontal.

- ✓ Video menggunakan *backsound*/iringan music yang bebas hak cipta.
- ✓ Video aktivitas *fashion show* berdurasi maksimal 3 menit.

b) Video diawali pengenalan peserta dengan menyebutkan:

- 1) nama lengkap
- 2) asal sekolah
- 3) karakter dari tema film yang dipilih
- 4) Setelah itu, peserta mulai berjalan di *catwalk*.

Contoh narasi:

Selamat pagi/siang/sore, saya..... (nama lengkap), saya sekolah di..... (sebutkan nama sekolah). Saya menjadi..... (sebut nama karakternya), dari film..... (sebutkan judul film yang dipilih).

c) Masing-masing peserta lomba berjalan di *catwalk* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Mengatur ekspresi wajah sesuai dengan karakter busana yang dipilih.
- 2) Gaya/pose pembukaan. Mengatur postur tubuh.
- 3) Peserta berjalan membentuk huruf T, dengan tahapan sebagai berikut: Berjalan lurus ke depan sepanjang 10 meter. Berhenti lalu berpose selama 3 detik. Setelah itu berputar ke kanan dan berjalan ke kanan sepanjang 3 meter. Berhenti lalu memutar badan ke arah depan lalu berpose selama 3 detik. Setelah itu berputar ke arah kiri dan berjalan ke kiri sepanjang 6 meter sehingga membentuk huruf T. Berhenti lalu memutar badan ke arah depan lalu berpose selama 3 detik. Setelah itu berputar kembali ke arah kanan, berjalan sepanjang 3 meter dan berhenti di tengah depan, pose kembali selama 3 detik. Setelah itu berputar membalikkan badan dan berjalan lurus kembali ke arah

belakang lalu silam (masuk kembali ke belakang panggung atau keluar dari frame kamera).

4) Pada saat berjalan di *catwalk*, perhatikan agar langkah sesuai dengan ritme musik yang dipasang.

5) Menunjukkan design baju dan aksesoris yang digunakan pada saat berpose.

d) Video diunggah ke dalam satu folder dengan format penamaan **folder**: Asal Provinsi\_Nama Peserta\_FashionShow\_ FLS3N Disabilitas 2025

Contoh: Kalimantan Barat\_Meirina\_FashionShow\_FLS3N Disabilitas 2025

e) **Folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak *private/restricted*.

f) Video juga diunggah ke kanal YouTube yang disetting *unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

##### a. Penjelasan Indikator Penilaian Karya

Penilaian dalam lomba *fashion show* menggunakan skema penilaian objektif dan subjektif, dimana pada penilaian objektif para peserta dituntut untuk melaksanakan apa yang diminta pada aspek penilaian tersebut, sedangkan pada penilaian subjektif merupakan penilaian yang berdasarkan penilaian dari para juri *fashion show*, yaitu:

- 1) Kesesuaian kostum dengan tema
- 2) Presentasi/cara berjalan pada *catwalk runway*
- 3) Kemampuan mengikuti ritme musik pada saat berjalan di *catwalk*
- 4) Ekspresi model pada saat berjalan di *catwalk*

b. Indikator Penilaian Karya Tahap Final

No	Kriteria Penilaian	Presentase
1	Tema kostum dan <i>make-up</i>	30%
2	Cara berjalan di <i>catwalk</i>	25%
3	Kesesuaian dengan ritme musik	25%
4	Ekspresi model	20%

Interval penilaian pada setiap indikator:

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

## **O. PENCAK SILAT SMPLB/SMALB**

### **1. DESKRIPSI**

Pencak silat disabilitas adalah sebuah perwujudan dari perpaduan antara gerak seni dan bela diri tradisional Indonesia dengan semangat inklusivitas. Ini adalah sebuah gerakan yang membuka pintu bagi penyandang disabilitas untuk dapat merasakan keindahan dan manfaat dari pencak silat melalui fleksibilitas gerakan, fokus pada teknis dasar pencak silat, baik untuk kesehatan, nilai-nilai luhur, sekaligus melestarikan warisan budaya bangsa.

Gerak kreativitas dalam pencak silat bagi penyandang disabilitas adalah sebuah bentuk seni yang menakjubkan. Mereka tidak hanya menguasai teknik dasar pencak silat, tetapi juga mampu berkreasi dan mengkolaborasi gerakan-gerakan yang unik dan indah. Kreativitas ini muncul sebagai hasil dari adaptasi, semangat, dan pemahaman mendalam terhadap diri sendiri dan kemampuan tubuh dalam menerima dan meresapi gerakan-gerakan seni pencak silat disabilitas.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

Persyaratan dan keikutsertaan peserta didik putra/putri dengan ragam Disabilitas Rungu / Disabilitas Daksa / Disabilitas Intelektual / Disabilitas Autis pada satuan pendidikan khusus (SMPLB/SMALB/Sederajat).

- a. Peserta didik lahir pada tanggal 1 Juni 2003.
- b. Peserta wajib didampingi oleh guru pendamping dan guru pencak silat saat perkenalan di video.
- c. Peserta sehat secara jasmani dengan melampirkan bukti hasil cek dari dokter spesialis yang mengeluarkan surat keterangan sehat untuk mengikuti lomba format pdf.
- d. Peserta wajib menggunakan pakaian standar silat dalam seni pencak silat disabilitas.
- e. Peserta wajib memiliki musik pengiring (*live* atau MP3 rekaman) untuk mengiringi seni pencak silat gerakan kreativitas disabilitas (solo kreatif).

### 3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA SELEKSI TINGKAT NASIONAL

#### a. Materi Lomba

Materi atau tema lomba untuk seleksi tingkat Nasional adalah:

#### **“Gerak Kreativitas Disabilitas (Solo Kreatif)”**

#### b. Teknis Pelaksanaan Lomba secara daring

- 1) Lomba akan dilaksanakan secara **daring**.
- 2) Peserta membuat satu buah video peragaan pencak silat “Gerak Kreativitas Disabilitas (Solo Kreatif)” dengan ketentuan sebagai berikut:
  - ✓ Rekaman video dapat menggunakan HP (beresolusi tinggi), atau kamera digital DSLR (Digital Single-Lens Reflex) atau sejenisnya yang memiliki resolusi yang sesuai.
  - ✓ Durasi video selama 3 menit (180 detik).
  - ✓ Minimal resolusi video rekaman 720 pixel.
  - ✓ Format video MP4.
  - ✓ Iringan musik (live/Rekaman MP3) dalam mengiringi gerak kreativitas disabilitas harus terdengar dengan jelas pada saat proses perekaman dan diusahakan tidak ada noise/gangguan.
- 3) Sebelum memulai gerakan peserta akan memperkenalkan diri dengan bahasa disabilitasnya masing-masing dan salam pembuka pencak silat sebelum memulai gerakan pencak silat kreativitas disabilitas (solo kreatif) dan salam penutup setelah melakukan gerakan pencak silat kreativitas disabilitas (solo kreatif).

Contoh memperkenalkan diri yang diucapkan oleh peserta:

*Selamat pagi/siang/sore, saya (nama lengkap), saya sekolah di (sebutkan nama sekolah), Asal (Sebutkan nama provinsi) lalu melakukan gerakan salam pembuka perguruan daerah asal jika ada.*

- 4) Setelah melakukan salam pembuka peserta mulai memperagakan rangkaian jurus seni pencak silat gerak kreativitas disabilitas (solo kreatif) tangan kosong (tanpa senjata) dengan menampilkan koreografi rangkaian gerak dasar silat dan jurus bebas sesuai dengan kaidah

keilmuan paguron (perguruan) asal dengan durasi waktu 3 menit (180 detik) yang dibawakan oleh satu orang pesilat lengkap dengan penutup gerakannya.

- 5) Dalam memperagakan pencak silat gerak kreativitas disabilitas (solo kreatif) yang diperagakan pesilat harus berpedoman pada 3 unsur diantaranya adalah pembuka, isi, dan penutup.
- 6) Dalam memperagakan pencak silat gerak kreativitas (solo kreatif) yang diperagakan pesilat harus memiliki dasar teknik seperti ekspresi gerakan, penjiwaan gerak, kemantapan gerakan dan arah/bentuk gerakan.
- 7) Peserta diwajibkan memakai pakaian pencak silat model standar, warna menyesuaikan dengan paguron (perguruan) dan polos (tidak bercorak dan berlogo).
- 8) Peserta memakai ikat kepala dan kain samping warna polos atau bercorak menyesuaikan dengan daerah asal.
- 9) Peserta boleh menggunakan *make-up* dan aksesoris sebagai pelengkap kostum dengan memperhatikan fungsi dan kesesuaian dalam lomba (tidak berlebihan).
- 10) Peserta dianjurkan untuk memakai iringan musik live atau rekaman (MP3). (irama dari iringan musik boleh berasal dari daerah asal peserta masing-masing).
- 11) Video pada butir (b) dimasukkan ke dalam folder dengan format penamaan **folder**: Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025  
  
Contoh: *Sumaterabarat\_\_Faisal\_PencakSilat FLS3N Disabilitas2025*
- 12) **Folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan link google drive diunggah pada link aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (link) google drive dibuat tidak private/restricted.
- 13) Video juga diunggah ke kanal youtube yang disetting unlisted kemudian tautan (link) youtube diunggah pada link aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN PADA SELEKSI TINGKAT NASIONAL

Berikut beberapa indikator penilaian dalam lomba pencak silat disabilitas, diantaranya adalah:

- a. **Wirasa (Ekspresi Jiwa):** Penjiwaan gerak, kekuatan ekspresi, kemampuan menyampaikan pesan.
- b. **Wiraga (Gerakan Tubuh):** Keindahan gerakan, kelenturan gerakan, kekuatan gerakan, keseimbangan gerakan, dan koordinasi gerakan.
- c. **Wirahma (Irama):** Ketepatan irama, keselarasan gerakan dengan iringan/ketukan, variasi tempo.
- d. **Wirupa (Bentuk):** Keindahan bentuk, keunikan gaya, kelancaran transisi Gerakan.

Indikator Penilaian seleksi tingkat Nasional.

No	Unsur	Kriteria Penilaian	Skor Maks
1.	<b>Wirasa</b> (Ekspresi Jiwa)	Ketepatan dalam penjiwaan, kekuatan ekspresi, kemampuan menyampaikan pesan	<b>25</b>
2.	<b>Wiraga</b> (Gerakan Tubuh)	Keindahan gerakan, kelenturan gerakan, kekuatan gerakan, keseimbangan gerakan, dan koordinasi gerakan	<b>30</b>
3.	<b>Wirahma</b> (Irama)	Ketepatan irama, keselarasan gerakan dengan iringan/ketukan, variasi tempo.	<b>20</b>
4.	<b>Wirupa</b> (Bentuk)	Keindahan bentuk, keunikan gaya, kelancaran transisi gerakan.	<b>25</b>
		<b>Total</b>	<b>100</b>

## **P. MENARI SMPLB/SMALB**

### **1. DESKRIPSI**

Menari adalah kegiatan atau bentuk seni yang melibatkan gerakan tubuh yang terkoordinasi, biasanya diiringi musik, untuk mengekspresikan perasaan, ide, atau cerita. Gerakan dalam tari dapat bervariasi, mulai dari gerakan lembut dan elegan hingga yang lebih kuat dan dinamis, tergantung pada jenis tarian dan tujuan ekspresinya.

Tari juga bisa menjadi media komunikasi non-verbal, di mana penari menyampaikan pesan kepada penonton tanpa menggunakan kata-kata. Selain itu, menari sering kali melibatkan unsur teknis, seperti ketepatan gerakan, keseimbangan, dan ritme.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas rungu, disabilitas intelektual, disabilitas fisik, autisme pada satuan pendidikan khusus SMPLB/SMALB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif (SMP/SMA/SMK/Paket B/Paket C/PKBM).
- b. Peserta didik lahir pada/setelah tanggal 1 Juni 2003.
- c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.

### **3. PELAKSANAAN DAN MATERI LOMBA TINGKAT NASIONAL**

- a. Tema lomba untuk seleksi Tingkat Nasional  
"Tari Kreasi Nusantara Kekinian"  
Merupakan perpaduan antara tari daerah dan tari kreasi tradisi pengembangan, baik itu karya baru ataupun karya orang lain dengan menggunakan iringan musik etnik kedaerahan.
- b. Pelaksanaan Lomba Secara Daring
  - a) Peserta membuat video karya dan durasi video tari maksimal 6 menit (termasuk menampilkan tulisan sinopsis dalam 1 frame).

- b) Untuk video bagian tarian, video dibuat tanpa jeda dan tanpa editan.
- c) Perekaman video diperkenankan dengan *longshot* (jarak jauh), sehingga tampak seluruh badan.
- d) Peserta beranggotakan 2 (dua) orang, bisa terdiri dari perempuan dan laki-laki atau sesama gender.
- e) Tata busana dan properti disesuaikan dengan tema.
- f) Materi karya boleh ditampilkan di ruangan tertutup ataupun terbuka yang tidak terbatas pada panggung konvensional sesuai dengan konsep atau tema dari tarian.
- g) Musik iringan menggunakan musik *live* atau rekaman dalam bentuk apapun disiapkan oleh masing-masing peserta yang kemudian sudah menjadi satu bagian utuh ketika rekaman ditampilkan.
- h) Menyertakan tulisan sinopsis pada awal video yang terdiri dari keterangan: nama peserta, nama sekolah, asal kab/kota dan provinsi, judul karya, nama penata tari/pelatih, nama penata musik, nama tim produksi.
- i) Video pada butir (a) dimasukkan ke dalam folder dengan format penamaan **folder**: Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025
- j) **Folder** diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak private/restricted.
- k) Video juga diunggah ke kanal YouTube yang disetting unlisted kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	BOBOT
1	Ide / Gagasan Tema (kemampuan mengembangkan ide tari kreasi sesuai dengan tema lomba)	15
2	Wiraga (kemampuan penari dalam melakukan gerakan badan)	20

NO	ASPEK PENILAIAN	BOBOT
3	Wirama (kemampuan penari dalam merespon irama music sehingga tercipta harmonisasi dan keindahan tarian)	20
4	Wirasa (rasa / penghayatan yang diciptakan oleh penari dalam setiap gerak tari)	20
5	Kreativitas Garapan Tari (wujud kreativitas yang memiliki nilai kebaruan dan inovasi baik ragam gerak yang dikembangkan, musik iringan, serta sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak yang menarik.)	25

## **Q. VLOG SMPLB/SMALB**

### **1. DESKRIPSI**

Vlog adalah singkatan dari video blog, yaitu bentuk konten digital berupa video yang diunggah secara *online* pada platform berbagi video/media, seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan website pribadi. Vlog, sebagai bentuk konten video yang populer, menawarkan berbagai manfaat bagi pembuat (vlogger) maupun penonton, diantaranya adalah sebagai media untuk mengekspresikan diri, membangun personal branding, meningkatkan keterampilan, meningkatkan kepercayaan diri, dan terdapat peluang untuk monetisasi.

Vlog dapat dibuat/dikembangkan oleh siapapun, termasuk Peserta Didik Penyandang Disabilitas (PDPD). Dengan adanya Vlog, PDPD dapat berekspresi, mengembangkan diri, dan terhubung dengan dunia. Vlog memberikan kesempatan bagi PDPD untuk mengungkapkan ide, perasaan, minat, dan bakat mereka melalui video. Hal ini penting karena beberapa PDPD mungkin mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara verbal atau melalui tulisan. Mendapatkan apresiasi dan interaksi positif dari penonton dapat meningkatkan kepercayaan diri PDPD.

Proses pembuatan vlog melibatkan berbagai keterampilan, seperti perencanaan, perekaman, editing video, dan komunikasi dapat meningkatkan keterampilan PDPD dalam segi teknis dan sosial. Vlog yang dibuat oleh PDPD dapat membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang keberagaman dan potensi PDPD.

FLS3N bidang lomba Vlog untuk PDPD merupakan lomba pembuatan video blog (vlog) yang dirancang khusus untuk peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus. Lomba ini bertujuan untuk memberikan wadah bagi PDPD untuk berekspresi, berkreasi, dan menunjukkan bakat mereka melalui media video.

### **2. PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA**

- a. Peserta didik putra/putri dengan jenis disabilitas netra, disabilitas rungu, disabilitas intelektual, disabilitas fisik, autisme pada satuan

pendidikan khusus (SMPLB/SMALB) atau satuan pendidikan/program paket penyelenggara pendidikan inklusif.

b. Peserta didik lahir pada/setelah tanggal 1 Juni 2003

c. Peserta telah memenuhi dan melengkapi berkas persyaratan peserta.

### **3. PERSYARATAN DAN MATERI LOMBA TINGKAT NASIONAL**

a. Materi atau tema lomba

1) Jenis Vlog: Vlog Aktivitas Sehari-hari

2) Objek: Mengulas aktivitas sehari-hari yang mampu menginspirasi dan mengandung salah satu atau lebih, 7 Kebiasaan Anak Indonesia hebat:

- ✓ Bangun pagi
- ✓ Beribadah
- ✓ Berolahraga
- ✓ Makan sehat dan bergizi
- ✓ Gemar belajar
- ✓ Bermasyarakat
- ✓ Tidur cepat

3) Durasi Vlog: 3 Menit

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

1) Peserta membuat 1 (satu) buah vlog dengan ketentuan:

- a) menggunakan handphone (HP) atau kamera digital;
- b) durasi Vlog maksimal 180 detik (3 menit);
- c) format Video MP4; dan
- d) aspek rasio gambar 16:9 dengan resolusi gambar 1920x1080 pixel.

2) Setiap peserta hanya boleh mengirimkan 1 video.

- 3) Video diberikan *subtitle* (terjemahan) untuk mempermudah peserta dalam menjelaskan materi Vlog.
- 4) *Backsound*/suara latar harus menggunakan instrumen daerah provinsi masing-masing.
- 5) Penggunaan instrumen musik baik yang memiliki atau tidak memiliki hak cipta harus ditampilkan/disertakan dalam *credit tittle* di akhir video.
- 6) Video diawali pengenalan identitas peserta dengan menyebutkan nama lengkap, asal sekolah, kemudian peserta langsung berekspresi tentang isi dari Vlog yang dibuat.

Contoh narasi:

Selamat *pagi/siang/sore*, saya (*nama lengkap*), saya sekolah di (*sebutkan nama sekolah*),.....

- 7) Peserta dapat menggunakan aplikasi *video editing* yang *user friendly* (mudah digunakan).
- 8) Video pada butir (b) dimasukkan ke dalam *folder* dengan format penamaan **folder**. Provinsi\_Nama Peserta\_Cabang Lomba\_FLS3N Disabilitas 2025

Contoh: Jawa Tengah\_Akila \_Vlog\_FLS3N Disabilitas 2025

- 9) Folder diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak privat/*restricted*.
- 10) Video proses menggambar diunggah ke kanal YouTube yang di-*setting unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N Disabilitas.

#### 4. INDIKATOR PENILAIAN

NO	INDIKATOR	BOBOT
1	Kesesuaian dengan Tema	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relevansi isi vlog dengan tema yang telah ditentukan</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesesuaian judul dan deskripsi video dengan isi vlog</li> </ul>	
2	Kreativitas dan Orisinalitas	15
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keunikan ide dan konsep yang diusung dalam vlog</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan elemen visual dan audio yang kreatif</li> </ul>	
3	Kualitas Teknis	30
a.	Visual (Gambar)	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas gambar yang jernih dan focus</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan yang memadai dan mendukung visual</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan teknik pengambilan gambar yang bervariasi (misalnya angle, zoom, panning)</li> </ul>	
b.	Audio (Suara)	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas suara yang jernih</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gangguan suara</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan musik/sound effect yang tepat dan mendukung suasana</li> </ul>	
c.	Editing	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transisi antar scene yang halus dan professional</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan title, teks, dan graphic yang tepat dan informatif</li> </ul>	
4	Penyampaian Pesan dan Konten	30
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejelasan pesan yang ingin disampaikan dalam vlog</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alur cerita yang terstruktur dan mudah dipahami</li> </ul>	
5	Durasi	15
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepatuhan terhadap durasi video yang telah ditentukan oleh panitia</li> </ul>	

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

Keberhasilan penyelenggaraan FLS3N Disabilitas tahun 2025 secara daring sangat bergantung pada partisipasi aktif semua unsur yang terlibat. Pelaksanaan kegiatan secara tertib, teratur, dengan mengikuti protokol kesehatan yang ketat serta penuh tanggung jawab akan mendorong suksesnya kegiatan ini. Dengan memahami panduan ini diharapkan dapat menjadi acuan semua pihak yang terlibat dalam melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya sehingga mencapai hasil yang optimal. Seraya berharap kegiatan yang dilaksanakan dapat bermanfaat untuk semua pihak, terutama peningkatan prestasi Peserta Didik Penyandang Disabilitas.

The page features a vibrant, colorful background with a banner of triangular flags in shades of pink, purple, and blue. In the upper left, there are stylized white clouds. The central focus is a large, rounded rectangular frame with a purple border, containing the word "LAMPIRAN" in bold, black, uppercase letters.

# LAMPIRAN

**LAMPIRAN 1**

*Contoh Surat Pernyataan Keaslian Karya Peserta*

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PESERTA  
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) DISABILITAS  
TAHUN 2025**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : .....  
Tempat, Tanggal Lahir : .....  
Jenis Kelamin : .....  
NISN : .....  
Kelas : .....  
Sekolah : .....  
NPSN : .....  
Kab/Kota : .....  
Provinsi : .....  
Cabang Lomba : .....

menyatakan bahwa benar merupakan peserta **Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Disabilitas Tahun 2025** hasil seleksi **Tingkat Provinsi** ..... (tuliskan nama Provinsi).

Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen saya menyatakan bahwa:

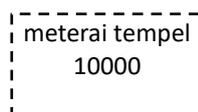
1. Peserta yang didaftarkan ke portal registrasi FLS3N 2025 adalah benar saya sendiri.
2. Karya yang dikirimkan ke panitia penyelenggara FLS3N 2025 dan/atau diunggah pada aplikasi ajang FLS3N Disabilitas merupakan karya asli saya sendiri.
3. Saya bertanggung jawab penuh atas segala bentuk penjiplakan yang melanggar hak cipta dan/atau bukan karya asli saya sendiri.
4. Apabila dalam proses penilaian/penjurian ditemui adanya **ketidakesesuaian, ketidakjujuran** dan/atau **upaya kecurangan** dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia penyelenggara FLS3N 2025.

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

....., ..... 2025

Mengetahui,  
Kepala Sekolah .....

Yang membuat pernyataan,



(.....)

(.....)

**LAMPIRAN 2**

*Contoh Surat Keterangan Kepala Sekolah*

**LAMPIRAN 2**

**KOP SURAT SEKOLAH**

**SURAT KETERANGAN KEBENARAN DOKUMEN  
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) DISABILITAS  
TAHUN 2025**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

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

dengan ini menerangkan bahwa:

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

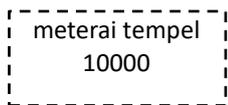
benar siswa tersebut di atas adalah siswa yang masih aktif sampai sekarang dan merupakan peserta **Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Disabilitas Tahun 2025** hasil seleksi **Tingkat Provinsi** ..... (tuliskan nama Provinsi).

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

1. Seluruh dokumen yang diunggah pada aplikasi ajang FLS3N Disabilitas adalah benar dan sesuai dengan siswa di atas.
2. Siswa tersebut belum pernah menjadi Juara 1 FLS2N Pendidikan Khusus, dan AKA PDBK di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama.
3. Apabila selanjutnya ditemui adanya **ketidaksesuaian, ketidakjujuran** dan/atau **upaya kecurangan** dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia penyelenggara FLS3N 2025.

Demikianlah surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., ..... 2025  
Kepala Sekolah



(Nama Lengkap Kepala Sekolah)  
NIP (jika ada)

**LAMPIRAN 3**

*Contoh Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung*

**KOP SURAT INSTANSI**

**SURAT PERNYATAAN BUKAN PENUNJUKAN LANGSUNG  
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) DISABILITAS  
TAHUN 2025**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : .....

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

dengan ini menerangkan bahwa:

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

benar nama-nama tersebut adalah pemenang FLS3N Disabilitas Tahun 2025 Tingkat Kab./Kota/Provinsi\*)  
.....(**tulis nama Kab./Kota atau Provinsi**) berdasarkan seleksi yang telah dilakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., ..... 2025

Yang membuat pernyataan,

meterai tempel  
10000

(.....)  
NIP

\*) hapus/coret yang tidak perlu

**LAMPIRAN 4**

Contoh format Berita Acara Hasil Penjurian FLS3N Disabilitas Tingkat Provinsi

**KOP SURAT DINAS PENDIDIKAN PROVINSI**

Nomor :  
 Hal : Berita Acara Hasil Penilaian dan Penetapan Pemenang Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Disabilitas Tahun 2025 Tingkat **Provinsi .....** (**tulis nama Provinsi**)

Pada hari ini, .... tanggal .... bulan .... tahun ..... bertempat di ..... Jalan ....., telah dilaksanakan penilaian dan penetapan pemenang terhadap Peserta Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Disabilitas Tahun 2025 Tingkat **Provinsi ...** (**tulis nama Provinsi**) dengan rincian sebagai berikut:

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

Setelah dilakukan perlombaan dan penilaian, tim juri merekomendasikan peserta yang dinyatakan sebagai pemenang Peserta Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Disabilitas Tahun 2025 Tingkat **Provinsi ...** (**tulis nama Provinsi**) sebagai berikut:

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

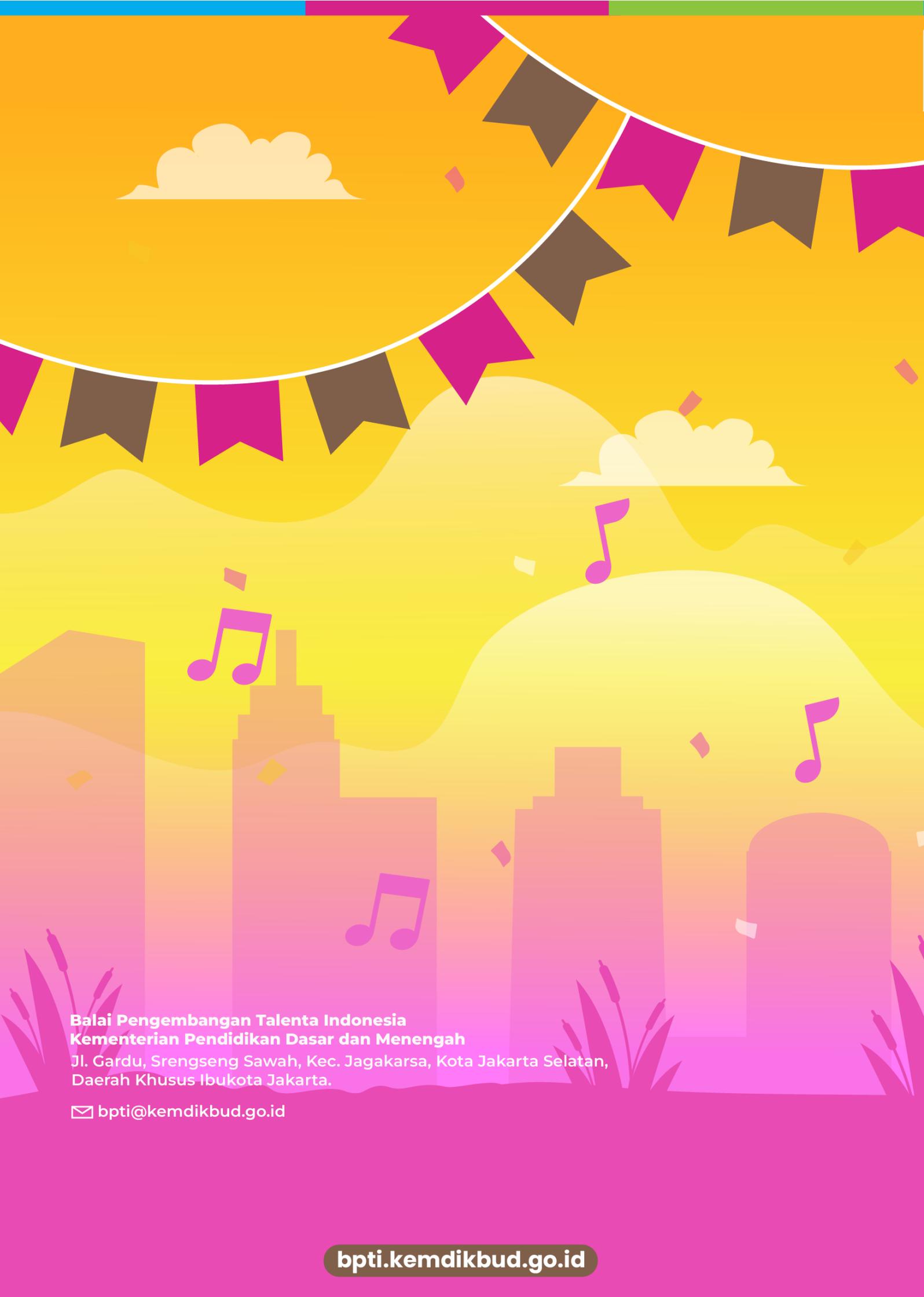
Demikian Berita Acara ini dibuat dengan sesungguhnya dan menjadi bahan pertimbangan Dinas Pendidikan Provinsi ..... (**tulis nama Provinsi**).

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

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

Mengetahui,

Nama pejabat yang berwenang  
Dinas Pendidikan Provinsi ..... (**tulis nama Provinsi**)



**Balai Pengembangan Talenta Indonesia  
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah**

Jl. Gardu, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

✉ [bpti@kemdikbud.go.id](mailto:bpti@kemdikbud.go.id)

[bpti.kemdikbud.go.id](http://bpti.kemdikbud.go.id)