

**PETUNJUK
PELAKSANAAN**



FESTIVAL

& Lomba

SENI

siswa

NASIONAL

2020

TINGKAT SMP

**MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN**



**PETUNJUK PELAKSANAAN
FESTIVAL DAN LOMBA SENI SISWA NASIONAL (FLS2N)
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
TAHUN 2020**



**DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAHUN 2019**

KATA PENGANTAR

Dalam rangka membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan, pemerintah mendorong peningkatan literasi dasar, kompetensi berpikir, kritis, kreatif, komunikatif dan kolaborasi generasi muda. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama berupaya mewujudkan program Nawacita dengan mengimplimentasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) melalui kegiatan Lomba, Festival dan Kompetisi tahun 2020 mulai dari tingkat sekolah, kecamatan, kabupaten/kota, provinsi, nasional dan internasional.

Berdasarkan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pasal 1 adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga dan masyarakat sebagai dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Kegiatan Lomba, Festival dan Kompetisi menjadi wahana produktif dan efektif dalam upaya meningkatkan PPK mulai dari sekolah hingga tingkat nasional. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama (SMP) memandang perlu untuk menciptakan dan meningkatkan layanan pendidikan pada jenjang SMP dalam bentuk kegiatan pembelajaran maupun kegiatan Lomba, Festival dan Kompetisi tahun 2020 secara terpadu dan terkoordinasi.

Kegiatan dimaksud sudah menjadi agenda tahunan yang sangat diminati oleh satuan pendidikan terutama sekolah dan pemangku pimpinan di wilayahnya untuk membina peserta didiknya yang memiliki bakat, minat dan prestasi bidang akademis dan non akademis yakni literasi sains, seni, olahraga dan penelitian agar dapat berpartisipasi di tingkat nasional pada ajang : 1. Kompetisi Sains Nasional (KSN); 2. Kompetisi Olahraga Siswa Nasional (O2SN); 3. Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N); 4. Gala Siswa Indonesia (GSI); 5. Lomba Penelitian Siswa Nasional (LPSN). Sedangkan untuk Olimpiade/lomba/Akademi di tingkat internasional untuk jenjang SMP tahun 2020 antara lain : 1. *International Junior Science Olympiad (IJSO)*; 2. *International Mathematics Competition (IMC)*; 3. *The Couple Internationale De Kayl (karate)*; dan 4. *Training and Development for Footballer and Trainer*.

Petunjuk pelaksanaan ini dibuat dalam rangka sosialisasi sekaligus informasi mengenai panduan kegiatan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) tahun 2020 agar program dan kebijakan dapat dicapai sesuai target yang telah ditetapkan. Kami berharap petunjuk pelaksanaan ini dapat diimplementasikan dengan optimal oleh pihak-pihak terkait dalam pengelolaan kegiatan FLS2N di tingkat pusat, provinsi, kabupaten/kota, kecamatan dan sekolah sebagai pedoman pelaksanaan.

Selamat menjadi bagian dalam membina generasi emas Indonesia.

Direktur

Pembinaan Sekolah Menengah Pertama,



Dra. Poppy Dewi Puspitawati, MA

NIP.196305211988032001

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	iii
BAB I	5
PENDAHULUAN.....	5
A. Latar Belakang	5
B. Dasar Hukum	7
C. Tujuan.....	7
D. Pengertian.....	7
E. Hasil yang diharapkan.....	8
BAB II	9
MEKANISME PENYELENGGARAAN	9
A. Persyaratan Peserta	9
B. Cabang yang dilombakan.....	9
C. Pelaksanaan Lomba	9
D. Jadwal Kegiatan.....	10
E. Jumlah Peserta	11
F. Pendaftaran Peserta	11
G. Kriteria Juri.....	12
H. Penghargaan Pemenang	12
I. Pembiayaan	12
BAB III	13
PELAKSANAAN SETIAP CABANG LOMBA.....	13
A. FESTIVAL KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL	13
1. Latar Belakang.....	13
2. Tujuan.....	13
3. Tema	14
4. Materi Festival	14
5. Ketentuan Lomba	14
6. Tim Pengamat (Dewan Juri)	15
7. Aspek Penilaian	16
8. Penghargaan	17
B. FESTIVAL KREATIVITAS SENI TARI.....	18
1. Latar Belakang.....	18
2. Tujuan.....	19
3. Tema	19
4. Materi lomba.....	19
5. Ketentuan Festival	20
6. Kriteria juri	20
7. Penghargaan	20
8. Aspek Pengamatan.....	21
9. Teknis Pelaksanaan Tingkat Nasional	21
10. Tata Tertib Peserta.....	21

11.	Jumlah Juri.....	22
C.	LOMBA GITAR DUET	23
1.	Latar Belakang.....	23
2.	Tujuan.....	23
3.	Sub Tema Lomba	24
4.	Materi Lomba.....	24
5.	Ketentuan Lomba	25
6.	Dewan Juri.....	26
7.	Tugas Juri	26
8.	Teknis Pelaksanaan Tingkat Nasional	26
9.	Kriteria Penilaian.....	27
10.	Penentuan Pemenang.....	28
D.	LOMBA MENYANYI SOLO	41
1.	Latar Belakang.....	41
2.	Tujuan.....	41
3.	Tema	41
4.	Materi Lomba.....	41
5.	Dewan Juri.....	42
6.	Tugas Juri	42
7.	Kriteria Penilaian.....	42
8.	Teknis Pelaksanaan Lomba Tingkat Nasional.....	43
E.	LOMBA DESAIN POSTER.....	49
1.	Latar Belakang.....	49
2.	Tema dan Sub Tema	50
3.	Materi Lomba.....	51
4.	Persyaratan Peserta	51
5.	Ketentuan Teknis Lomba	51
e.	Proses Desain	54
f.	Penentuan Juara	55
g.	Ketentuan Dewan Juri.....	55
h.	Hasil Lomba.....	55
	BAB IV	56
	PENUTUP.....	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama berusaha mewujudkan program Nawacita Presiden Republik Indonesia, yakni meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia dan melakukan revolusi karakter bangsa yang akan dilaksanakan melalui Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) bidang seni budaya. Kegiatan PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Kegiatan PPK bidang seni budaya yang dikembangkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah dilaksanakan sejak tahun 2008 dengan beberapa cabang lomba dan festival yang diadakan. Dalam Agenda prioritas pembangunan 8 (Nawa Cita 8) : melakukan revolusi karakter Bangsa Pendidikan sejatinya merupakan hakikat revolusi mental, yang bertumpu pada pembangunan manusia yang berkarakter kuat, berpikiran maju dan berpandangan modern, serta berperilaku baik sebagai perwujudan warga negara yang baik.

Kesenian merupakan salah satu wahana bagi manusia untuk mengekspresikan diri. Kesenian juga memiliki posisi yang strategis dalam dunia pendidikan. Melalui kesenian, siswa mampu mengasah kepekaan hati nurani dan mengaktualisasikan potensi seninya, yang pada akhirnya memperhalus budi pekerti dan perilakunya. Pendidikan seni dan budaya dapat menunjang pengembangan karakter peserta didik baik secara organis,

neuromuskuler, intelektual, emosional dan sosial, serta meningkatkan daya cipta, rasa dan karya para siswa. Muaranya adalah pada upaya peningkatan mutu pendidikan khususnya di bidang seni, serta Penguatan Pendidikan Karakter.

Sebagai upaya memberikan ruang untuk mengembangkan kreativitas dalam penguatan pendidikan karakter dan potensi seni peserta didik SMP, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, menyelenggarakan kegiatan yang mampu mewadahi bakat dan minat seni peserta didik, yaitu Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N).

Kegiatan FLS2N tidak hanya berorientasi pada kompetisi peserta didik, namun esensinya terletak pada nilai pendidikannya, yaitu menjadikan FLS2N sebagai pengalaman belajar (*learning experience*). FLS2N dibangun untuk menjadi ajang pembelajaran terutama dalam hal olah pikir, olah hati, dan olah rasa. Selain itu FLS2N diharapkan juga dapat mengembangkan sikap dan kepribadian, seperti sikap saling menghargai, saling menghormati, solidaritas dan toleransi. Keberadaan FLS2N sangat penting dalam mengimplentasikan penguatan pendidikan karakter khususnya bidang seni untuk berperan dalam melestarikan seni budaya Indonesia dari 34 (tiga puluh empat) provinsi.

Kegiatan ini melibatkan *stakeholder* mulai dari sekolah, Dinas Pendidikan Kab./Kota, Dinas Pendidikan Provinsi, Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) dan Instansi terkait dalam memfasilitasi para peserta didik yang memiliki bakat dan minat di bidang seni yang meliputi 2 (dua) festival dan 3 (tiga) lomba yakni: (1) Festival Kreativitas Tari; (2) Festival Kreativitas Musik Tradisional; (3) Lomba Gitar Duet; (4) Lomba Menyanyi Solo; dan (5) Lomba Desain Poster.

Agar pelaksanaan FLS2N SMP tahun 2020 sebagaimana yang dimaksud dapat terlaksana dengan baik, maka perlu disusun buku petunjuk pelaksanaan yang dapat digunakan sebagai pegangan dan acuan bagi panitia, siswa, guru, dewan juri dan pihak terkait. Petunjuk pelaksanaan ini tidak hanya berisi ketentuan lomba per cabang, namun juga memberikan informasi pentingnya FLS2N SMP 2020 diikuti oleh para siswa dalam penguatan pendidikan karakter di bidang seni budaya.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-undang RI Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah.
3. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
5. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
6. Peraturan Presiden RI Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan.
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti.
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal.

C. Tujuan

1. Memotivasi sekolah agar berperan aktif memfasilitasi siswa berbakat dan berminat pada seni budaya untuk dapat mengembangkan kemampuannya pada FLS2N;
2. Menggali dan melestarikan seni dan budaya bangsa Indonesia yang tersebar di 34 provinsi di seluruh wilayah NKRI;
3. Membina dan meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap nilai-nilai seni dan budaya dalam upaya peregenerasian pecinta seni dan budaya yang berakar pada budaya bangsa; dan
4. Mengembangkan sikap kompetitif, kerjasama dan sportivitas dalam diri siswa yang berwawasan global dan menjalin persahabatan dalam proses melestarikan seni budaya Indonesia.

D. Pengertian

Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) adalah suatu kegiatan yang bersifat kompetisi di bidang seni antar siswa SMP atau yang sederajat dalam lingkup wilayah atau tingkat lomba tertentu.

E. Hasil yang diharapkan

1. Terciptanya suasana kompetitif yang sehat antar siswa, antar sekolah, dan antar provinsi di bidang kesenian;
2. Mengembangkan penguatan pendidikan karakter di bidang seni budaya melalui kreativitas siswa;
3. Terwujudnya rasa cinta terhadap nilai tradisi yang berakar pada budaya bangsa;
4. Terwujudnya sikap toleransi dan cinta terhadap nilai tradisi yang berakar pada budaya bangsa; dan
5. Terwujudnya rasa kebhinekaan yang semakin kuat.

BAB II

MEKANISME PENYELENGGARAAN

A. Persyaratan Peserta

Persyaratan peserta FLS2N adalah siswa SMP, MTs negeri dan swasta atau yang sederajat dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Bukan juara I, II, III, Harapan I, Harapan II, Harapan III, dan Penyaji Terbaik FLS2N SMP Tingkat Nasional tahun sebelumnya;
2. Siswa kelas VII atau VIII yang masih berstatus sebagai siswa SMP dan masih aktif saat mengikuti lomba dengan dibuktikan surat keterangan dari Kepala Sekolah yang bersangkutan; ;
3. Siswa yang terpilih sebagai peserta terbaik dari setiap jenis/cabang lomba yang dilombakan di Tingkat Provinsi;
4. Memiliki NISN (Nomor Induk Siswa Nasional) dan terdaftar di data pokok peserta didik yang diperoleh dari Data Pokok Pendidikan (Dapodik).

B. Cabang yang dilombakan

Cabang yang dilombakan pada FLS2N 2020 terdiri atas 5 (lima) jenis cabang seni sebagai berikut:

1. Festival Kreativitas Tari;
2. Festival Kreativitas Musik Tradisional;
3. Lomba Gitar Duet
4. Lomba Menyanyi Solo; dan
5. Lomba Desain Poster

C. Pelaksanaan Lomba

Lomba diselenggarakan secara bertingkat, yaitu:

1. Tingkat Sekolah
2. Tingkat Kabupaten/kota
3. Tingkat Provinsi
4. Tingkat Nasional

D. Jadwal Kegiatan

Jadwal pelaksanaan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional Siswa (FLS2N) SMP Tahun 2020 dari tingkat sekolah hingga tingkat nasional direncanakan sebagai berikut:

Tabel 1.
JADWAL PELAKSANAAN
FESTIVAL DAN LOMBA SENI SISWA NASIONAL (FLS2N)
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TAHUN 2020

No	Tingkat	Peserta	Waktu
1	Sekolah	Semua siswa yang memenuhi persyaratan	Mei – Juni 2020
2	Kabupaten	Setiap sekolah mengirimkan peserta terbaik hasil seleksi tingkat sekolah	Juni – Juli 2020
3	Provinsi	Setiap Kabupaten/Kota mengirimkan peserta terbaik hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota	Agustus 2020
4	Nasional	Setiap Provinsi mengirimkan peserta hasil seleksi tingkat provinsi	13 s.d. 19 September 2020

E. Jumlah Peserta

Jumlah peserta setiap cabang seni yang dilombakan dalam Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) SMP tahun 2020 sebagai berikut:

Tabel 2.

**JUMLAH PESERTA SETIAP CABANG
FESTIVAL DAN LOMBA SENI SISWA NASIONAL (FLS2N)
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TAHUN 2020**

No	Cabang Seni	Peserta	
		Peserta	Pelatih
1	Festival Kreativitas Tari	5	1
2	Festival Kreativitas Musik Tradisional	5	1
3	Lomba Gitar Duet	2	1
4	Lomba Menyanyi solo	1	1
5	Lomba Desain Poster	1	1

Catatan: untuk tingkat nasional ditambah 1 (satu) orang resmi dari setiap provinsi

F. Pendaftaran Peserta

Peserta Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) SMP Tingkat Nasional Tahun 2020, **Dinas Pendidikan Provinsi** mendaftarkan kepada Panitia Pusat, sekretariat FLS2N SMP, Direktorat Pembinaan SMP, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Mengirimkan Surat Keputusan (SK) Penetapan Pemenang FLS2N Tingkat Provinsi dan SK Penetapan peserta FLS2N Tingkat Nasional yang ditandatangani oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi ke Direktorat Pembinaan SMP melalui surat elektronik (surel) ke bakatprestasi.psmpp@kemdikbud.go.id
2. Melakukan pendaftaran daring (registrasi online) bagi peserta FLS2N SMP Tingkat Nasional pada laman: **pesertadidik.ditpsmp.kemdikbud.go.id** enter peserta didik dengan memilih menu REGISTRASI, (sesuai dengan petunjuk teknis pendaftaran daring yang dapat diakses pada laman dimaksud).
3. Keikutsertaan FLS2N SMP tingkat Provinsi dapat diinformasikan kepada Panitia Pusat sebelum tanggal **Akhir Agustus 2020**.

4. Pendaftaran peserta FLS2N Tingkat Nasional dapat dilakukan dengan menggunakan password (kata kunci) yang diberikan Panitia Pusat.
5. Batas waktu pendaftaran daring peserta paling lambat pada tanggal **Agustus 2020**.

G. Kriteria Juri

1. Memiliki kompetensi di bidang/cabang seni yang dilombakan;
2. Dapat bertindak adil, profesional dan jujur serta tidak memihak kepada siapa pun;
3. Memiliki pengalaman penjurian di bidang/cabang yang dilombakan;
4. Berpengalaman pernah menjadi juri di bidangnya.

H. Penghargaan Pemenang

Hadiah dan penghargaan diberikan kepada peserta lomba sebagai motivasi untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar dan kegiatan lainnya di sekolah. Pengaturan hadiah dan penghargaan untuk para pemenang yakni:

1. Di tingkat kabuapten/kota dan tingkat provinsi diserahkan sepenuhnya kepada pemerintah daerah sesuai ketentuan yang berlaku di masing-masing daerah;
2. Di tingkat nasional mendapatkan hadiah dan piagam penghargaan yang diberikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia;
3. Para peserta FLS2N SMP tingkat nasional yang memenuhi persyaratan, ditentukan Direktorat Pembinaan SMP sebagai penerima dana bantuan pemerintah Beasiswa Bakat dan Prestasi SMP tahun 2020 sebesar Rp 3.000.000 (tiga juta rupiah).

I. Pembiayaan

Pelaksanaan FLS2N tingkat kabupaten/kota dan provinsi menjadi tanggung jawab Pemda setempat, pembiayaan dibebankan pada APBD. Sedangkan FLS2N tingkat nasional untuk akomodasi, konsumsi, transportasi, persiapan dan penyelenggaraan ditanggung oleh APBN dengan DIPA Direktorat Pembinaan SMP.

BAB III

PELAKSANAAN SETIAP CABANG LOMBA

A. FESTIVAL KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL

1. Latar Belakang

Kepedulian untuk **Mengeksplor Budaya Nusantara** termasuk di dalamnya mengangkat dan merevitalisasi kisah-kisah legenda daerah setempat, merupakan wujud rasa cinta terhadap tanah air, yang sekaligus salah satu upaya memperkenalkan kekayaan dan ragam budaya lokal (*local genius*) kepada siswa-siswa atau generasi penerus bangsa.

Di era *gadget* seperti sekarang ini siswa-siswa atau anak-anak mengalami kemerosotan yang signifikan dalam hal kepekaan sosial dan kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar, mereka merasa lebih asyik dengan *gadget* yang setiap saat menemani. Lebih dari itu, anak-anak sekarang semakin akrab dengan budaya asing dan justru semakin asing dengan budaya bangsa sendiri.

Menyediakan sarana untuk bermain musik bagi siswa, merupakan satu diantara upaya untuk melestarikan, mengembangkan, dan memanfaatkan jenis kesenian tradisi, khususnya seni musik tradisi.

Bermain musik merupakan sarana mengasah kepekaan rasa, memperhalus budi pekerti, mengajarkan perilaku santun, disiplin, yang lambat laun sifat-sifat tersebut akan tertanam dalam jiwa anak, dan diharapkan pada saatnya kelak anak sebagai generasi penerus bangsa memiliki budi pekerti dan karakter yang luhur.

2. Tujuan

- a. Menyediakan wahana dan sarana bagi siswa agar dapat mengapresiasi musik daerah sendiri dan musik daerah lain sehingga tercipta rasa saling menghargai dan rasa bangga memiliki keragaman musik tradisi Indonesia;
- b. Membentuk sifat dan kepribadian siswa agar memiliki budi pekerti luhur;

- c. Mengapresiasi generasi muda khususnya pelajar dalam upaya melestarikan seni budaya Indonesia melalui pembelajaran alat musik tradisional.

3. Tema

“Gita Legenda” dalam EKPLORASI BUDAYA NUSANTARA.

Gita Legenda: nyanyian yang mengusung idiom kisah/cerita rakyat yang diyakini secara turun temurun dan sudah lekat menjadi budaya lokal/setempat.

4. Materi Festival

Materi festival adalah garapan, kemasan, kreativitas baru/terkini berupa komposisi musik yang berpijak pada legenda daerah setempat yang belum pernah dipentaskan atau ditampilkan pada event manapun.

Konsep garapan merupakan sajian musik bernuansa daerah setempat (mengusung kearifan lokal) yang menggambarkan suasana dan alur cerita dari legenda daerah yang diusung.

Sajian dimaksud menitikberatkan pada permainan musik, baik instrumental maupun vokal dan bukan dalam bentuk opera musikal atau drama musikal yang menggunakan unsur dialog verbal.

Harmoni dan dinamika garapan diharapkan selaras dengan isi dan makna kisah legenda yang ditampilkan.

5. Ketentuan Lomba

- a. Jumlah peserta setiap grup/kontingen maksimal 5 (lima) orang;
- b. Setiap grup/kontingen boleh terdiri dari putra saja, putri saja, atau campuran putra dan putri;
- c. Instrumen musik yang digunakan adalah instrumen musik daerah setempat (bukan dari daerah lain) dan tidak diperbolehkan menggunakan alat musik Jimbe;
- d. Instrumen musik yang digunakan adalah instrumen musik akustik (non elektrik);
- e. Penata musik boleh oleh siswa atau pembimbing;

- f. Repertoar karya yang disajikan adalah sebuah garapan musik tradisi dan aransemen baru yang mengangkat kisah legenda (perpaduan vokal dan instrumental) dan merupakan kesatuan garapan yang utuh;
- g. Waktu penyajian maksimal 10 menit (tidak termasuk persiapan);
- h. Kostum/busana yang dikenakan peserta/pemusik adalah pakaian daerah masing-masing;
- i. Peserta membawa alat musik sendiri (panitia tidak menyediakan alat musik).

6. Tim Pengamat (Dewan Juri)

Tim Pengamat/Dewan Juri terdiri dari para pakar/ahli dalam bidang musik tradisi yang memiliki kapasitas, kredibilitas, dan kapabilitas dalam bidangnya. Dalam memberikan penilaian Pengamat berlaku objektif (tidak memihak) dan semata-mata hanya berdasar pengamatan pada waktu penyajian.

7. Aspek Penilaian

Tabel 3.
LEMBAR PENILAIAN
KREATIVITAS MUSIK TRADISIONAL

ASPEK	KRITERIA UNJUK KERJA	BOBOT
Originalitas	• Kearifan lokal • Ciri khas kedaerahan	20
Kreativitas/ Garapan	• <i>Unity</i> atau kesatuan sajian • Keragaman pola • Keragaman struktur • Keragaman vokabuler • Keragaman instrumentasi • Kesesuaian tema dengan karakter lagu • Pemilihan pola tabuhan dengan kesesuaian karakter lagu • Ekspresi pemain	40
Harmoni	• Keselarasan instrumen dengan instrumen lainnya • Keselarasan instrumen dengan vokal • Keselarasan vokal dengan vokal • Pengembangan harmoni • Kesenambungan antar bagian	20
Dinamika	▪ Keras - lirih ▪ Cepat - lambat ▪ <i>Balance</i>/keseimbangan	20

8. Penghargaan

Predikat penghargaan festival diberikan kepada grup/kontingen yang dipilih Tim Pengamat berdasarkan kriteria penilaian, yaitu: 10 (sepuluh) grup penyaji terbaik tanpa peringkat; 1 (satu) pemain musik terbaik; dan 1 (satu) pelantun vokal/penyanyi terbaik.

B. FESTIVAL KREATIVITAS SENI TARI

1. Latar Belakang

Kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia menjadikan Indonesia dianggap unik dibandingkan dengan negara lain. Salah satu diantaranya kekayaan budaya Indonesia adalah adanya berbagai jenis permainan tradisional. Beragam jenis permainan tradisional Indonesia antara lain ; Egrang, Gobak Sodor, Mallogo, Bambu Gila, Bebentengan, Pa'raga, Balogo, Cublang Suweng, Domikado, Tuan Dosep, Jalangkung dan sebagainya. Banyak permainan tradisional di seluruh penjuru nusantara, akan tetapi sangat disayangkan di jaman sekarang ini banyak permainan tradisional yang terancam punah. Bahkan banyak permainan tradisional yang sudah tidak lagi dimainkan lagi oleh anak-anak, sehingga bisa dibilang langka. Mungkin dari mereka jika kita tanya untuk menyebutkan permainan tradisional tidak ada yang bisa menjawabnya karena anak-anak sekarang lebih suka bermain dengan *smartphone* dari pada bermain untuk mengenal kekayaan budaya disekitar.

Keprihatinan ini mendorong kegiatan FLS2N bidang kreativitas seni tari pada tahun 2020 ini, mengangkat permainan tradisional sebagai sumber inspirasi untuk diwujudkan dalam garapan tari yang kreatif dan inovatif, sehingga permainan tradisional yang dianggap kuno dapat memiliki daya pikat bagi generasi muda. Dalam mempersiapkan permainan tradisional menjadi sebuah garapan tari, diperlukan kerja keras dan kreativitas para guru/pelatih serta siswa untuk mengemas sebuah permainan tradisional menjadi lebih menarik, kekinian dan populer.

Menurut pemerhati anak yang juga ketua Komisi Nasional Perlindungan Anak, Seto Mulyadi, perlu diupayakan agar permainan tradisional menjadi populer, hal ini mengingat setidaknya ada empat manfaat utama dalam permainan tradisional. Pertama, membantu anak-anak untuk bergerak secara fisik. Ini yang sering dilupakan, karena kalau anak bermain *gadget* maka lebih banyak duduk, dan kurang bergerak sehingga membuat anak tidak sehat. Manfaat yang kedua yakni mendorong anak memiliki kemampuan bersosialisasi atau psikososial. Dengan melakukan permainan tradisional, anak belajar bermain bersama, melihat situasi, melatih diri untuk tidak egois, dan tidak menang sendiri. Ketiga, permainan tradisional berguna menanamkan nilai-nilai kebaikan dalam

kehidupan. Permainan tradisional punya aturan-aturan yang harus diikuti dengan jujur. Jadi ada nilai-nilai moral, kejujuran, keberanian untuk mengakui kekalahan. Keempat, permainan tradisional juga membantu perkembangan kreativitas anak. Dengan bermain, anak-anak berusaha untuk lebih aktif mencari strategi untuk menang.

2. Tujuan

Festival Kreatifitas Tari FLS2N tahun 2020 bertujuan untuk:

- a. Menggali dan mengangkat kembali jenis-jenis permainan tradisional nusantara agar menjadi populer ;
- b. Meningkatkan rasa cinta tanah air;
- c. Mendorong guru dan siswa untuk bekerja keras dan selalu berpikir kreatif;
- d. Meningkatkan solidaritas, kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab;
- e. Menggali potensi, serta mengembangkan seni budaya khususnya seni tari yang tersebar di wilayah NKRI.

3. Tema

Tema Pokok : Eksplorasi Budaya Nusantara

Tema Tari : Permainan Tradisional (dalam hal ini permainan tradisional hanya digunakan sebagai sumber inspirasi untuk mewujudkan sebuah karya tari yang kreatif dan inovatif)

4. Materi lomba

Materi yang ditampilkan adalah sebuah garapan tari kelompok, dan bukan sebuah permainan tradisional sebagaimana bentuk aslinya.

5. Ketentuan Festival

a. Ketentuan Administrasi :

- 1) Peserta festival harus berasal dari sekolah yang diwakili (dengan menunjukkan kartu pelajar);
- 2) Tim peserta harus sudah terdaftar sebagai peserta festival;
- 3) Tata rias, busana, dan property tari menjadi tanggung jawab peserta.

b. Ketentuan teknis:

- 1) Durasi penyajian **minimal 5 menit, maksimal 7 menit**;
- 2) Peserta festival harus berasal dari sekolah yang mewakili dengan jumlah penari dalam satu kelompok terdiri dari 5 orang (putra semua, putri semua, gabungan putra dan putri);
- 3) Karya tari merupakan hasil kreativitas bersama antara siswa dan guru/pelatih;
- 4) Musik iringan tari berupa musik garapan baru yang khusus diciptakan sesuai dengan garapan tari, menggunakan unsur musik tradisi budaya setempat, dalam bentuk rekaman;
- 5) Menggunakan naskah garap tari meliputi: latar belakang garapan, judul, dan sinopsis.
- 6) Tata cahaya panggung bersifat statis.

6. Kriteria juri

- a. Memiliki wawasan seni tari daerah;
- b. Memiliki kepekaan estetis dan pengetahuan tentang perkembangan seni tari di Indonesia;
- c. Memiliki kompetensi di bidang koreografi;
- d. Mampu bersikap jujur, adil, dan netral (independen).

7. Penghargaan

Penghargaan diberikan kepada 10 (sepuluh) penyaji terbaik tanpa peringkat serta penghargaan kepenarian untuk 1 orang penari laki-laki dan 1 orang penari perempuan.

8. Aspek Pengamatan

- a. Kepenarian meliputi : wiraga, wirama, dan wirasa;
- b. Identitas kedaerahan (menunjukkan ciri budaya daerah setempat);
- c. Kreatifitas garapan meliputi: dinamika garapan, gerak, tata rias, tata busana, musik, tata pentas, properti tari, dan pola lantai.
- d. Penyajian meliputi: harmoni, keutuhan, dan kekompakan.

LEMBAR PENILAIAN KREATIVITAS SENI TARI

NO	ASPEK	BOBOT (%)
a.	Kepenarian	30
b.	Identitas Kedaerahan	20
c.	Kreativitas	20
d.	Penyajian	20

9. Teknis Pelaksanaan Tingkat Nasional

- a. Lolos dari Tingkat Sekolah, Kecamatan, Kabupaten/Kota dan Provinsi ;
- b. Urutan penampilan. Penampilan dibagi dalam dua hari pertunjukan sesuai dengan nomor urut undian. Sedangkan nomor urut penampilan akan diundi saat pertemuan teknis;
- c. Orientasi Pentas; Pada dasarnya setiap peserta dianggap sudah siap pentas sehingga kesempatan yang diberikan pada saat orientasi pentas benar-benar dipergunakan untuk mengenal dan menguasai pentas, penyesuaian pola lantai, penyesuaian tata cahaya dan penyesuaian tata suara.

10. Tata Tertib Peserta

- a. Seluruh peserta wajib menyerahkan rekaman musik tari pada saat pertemuan teknis ;
- b. Pelatih wajib mendampingi operator musik pada saat pertunjukan berlangsung;

- c. Seluruh peserta sudah berada di ruang tunggu dalam keadaan siap pentas, minimal 30 menit sebelum acara dimulai;
- d. Peserta wajib mengikuti semua program dan menyaksikan semua penampilan dari seluruh provinsi. Hal ini sebagai catatan kedisiplinan peserta.

11. Jumlah Juri

Jumlah Juri yang dibutuhkan 3 orang dari unsur praktisi seni dan pendidik seni, terdiri atas: Ketua (1 orang) dan anggota (2 orang);

Keputusan Juri tidak dapat diganggu gugat.

C. LOMBA GITAR DUET

1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin cepat memudahkan peserta didik lebih mudah memperoleh informasi dari segala arah. Ini bisa sangat membantu sebagai pendukung wilayah hobi mereka. Salah satu hobi yang banyak digemari dikalangan peserta didik adalah seni, kesenangan dengan dunia seni (musik) memberikan keseimbangan diluar kegiatan rutin peserta didik. Salah satu yang paling digemari peserta didik SMP adalah instrumen gitar. Jika dikaitkan dengan pertumbuhan anak, penguasaan permainan gitar secara baik berkontribusi pada pembentukan karakter pribadi, gerak motoris maupun dalam hubungan sosial peserta didik. Kontribusi ini memang tidak terlalu terlihat langsung karena menyatu dalam kegiatan seni itu sendiri (bermain musik).

Pembentukan karakter pribadi dalam bermain gitar meliputi: kedisiplinan dan tanggung jawab, melatih daya ingat, meningkatkan daya juang, ketelitian, kreatifitas dan olah rasa. Semua ini diharapkan sebagai penunjang kreatifitas dan kecerdasan siswa. Pada dasarnya gerak jari tidak lepas dari kerja saraf pada seluruh tubuh. Dengan teknik permainan yang benar, maka akan menambah manfaat dalam aktifitas gerak motoris tubuh. Dilihat dari aspek hubungan sosial, aktifitas bermain gitar menunjang interaksi sosial peserta didik. Secara praktis di lapangan seperti mengiringi paduan suara, ensemble sejenis (duet gitar), vokal grup, dan sebagainya.

Melalui kegiatan lomba duet gitar, diharapkan dapat lebih membuka wawasan budaya dunia, siap bersaing di era digital dan sudah tentu dalam menghargai budaya Indonesia dalam pembinaan karakter peserta didik terutama masalah interaksi sosialnya.

2. Tujuan

- a. Membentuk peserta didik meningkatkan kedisiplinan, tanggung jawab, daya ingat, daya juang, ketelitian, kreatifitas, dan olah rasa.
- b. Meningkatkan kemampuan motoris peserta didik.
- c. Menunjang interaksi sosial peserta didik
- d. Siap bersaing dibidang seni (gitar) di era digital

3. Sub Tema Lomba

“Gitar di Tangan Generasi Milenial”

Sub tema diatas merupakan jalan mewujudkan “interaksi sosial berbasis nilai-nilai kearifan lokal, nasional dan global dalam membentuk karakter positif, produktif dan inovatif siswa agar memiliki sikap peduli sesama dan menjadi generasi milenial yang pembelajar di era digital sepanjang masa”

4. Materi Lomba

Materi lomba duet gitar terdiri dari tiga lagu yang kesemuanya dalam format *duet* gitar.

4.1. Lagu Klasik (Duet):

- a) Babak Pertama (Penyisihan) : “Andante in G Op. 27 – F Carulli” (*lamp 1*)
- b) Babak Kedua (Final) : “Allegro in D Minor – F Carulli” (*lamp 2*)

4.2. Lagu Populer (Duet):

- a) “Kulari Ke Pantai” – RAN, arr untuk duet gitar oleh: hery budiawan (*lamp 3*)
- b) “Ibuku Cantik” – Mhala Nurmala, Tantra Numata dinyayikan oleh Maisha Kanna, arr untuk duet gitar oleh: hery budiawan (*lamp 4*)

Pilih salah **satu lagu populer untuk di kedua babak (penyisihan dan final)*

Pada lagu populer ada beberapa ketentuan dan beberapa catatan yang harus dilaksanakan, untuk lebih jelas mohon diperhatikan penjelasan pada partitur (naskah musik) lagu populer (lihat dilampiran 3 dan 4). Untuk lagu populer peserta memilih satu dari dua lagu yang tersedia dan dimainkan di babak pertama maupun babak kedua.

4.3. Lagu Daerah:

Lagu dari daerah masing-masing peserta yang diarransemen dalam notasi balok oleh peserta/guru/pelatih atau yang sudah ada dalam **format duet gitar** dengan durasi maksimal **3 menit**. Untuk tingkat nasional arransemen lagu daerah diserahkan sebanyak tiga (3) rangkap kepada panitia pada saat teknikal *meeting* di tingkat nasional.

- * mohon untuk tidak mengaransemen lagu “pop” berbahasa daerah (lagu pop yang berbahasa daerah), usahakan lagu daerah setempat.

5. Ketentuan Lomba

Setiap peserta duet menampilkan 3 (tiga) buah lagu yaitu: lagu klasik, lagu populer dan lagu daerah. Hal yang perlu diperhatikan:

- a. Peserta lomba *duet* gitar adalah (dua) peserta didik yang duduk dibangku sekolah menengah pertama (SMP) yang sama. Dengan formasi *duet* gitar dibebaskan, (bisa *putra-putra*, bisa *putra-putri*, bisa *putri-putri*)
- b. Instrumen gitar yang digunakan adalah gitar klasik (tidak *cutaway*) dengan senar gitar klasik *nylon* yang dibawa dan disiapkan sendiri oleh masing-masing peserta (*duet* gitar).
- c. Rentang waktu/durasi yang digunakan untuk penyajian setiap peserta maksimal **9 menit (akumulasi ketiga lagu)**.
- d. Semua lagu yang dibawakan harus sesuai dengan aransemen atau partitur yang diberikan panitia maupun aransemen yang dibuat oleh daerah/provinsi masing - masing.

- e. Kostum pada saat tampil adalah seragam sekolah. Mengenakan celana panjang baik putra maupun putri, bahan celana bukan jeans dan harus dengan posisi bermain gitar klasik. (*lihat lamp 5*).

6. Dewan Juri

- a. Anggota dewan juri ditunjuk dan ditetapkan oleh Direktorat Pembinaan SMP
- b. Dewan juri minimal berjumlah 3 orang.
- c. Memiliki keahlian dan pengetahuan di bidang musik khususnya permainan solo/*duet*/ensambel gitar.
- d. Mampu bersikap adil, netral (independen).
- e. Berasal dari unsur profesional, praktisi, akademisi, pendidik musik.

7. Tugas Juri

- a. Melakukan penilaian sesuai jadwal dan segala aturan yang telah ditetapkan.
- b. Memilih 6 pemenang duet terbaik, terdiri dari:
Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara harapan 3

8. Teknis Pelaksanaan Tingkat Nasional

Penampilan peserta dibagi menjadi 2 jenjang:

- a. Jenjang pertama (babak penyisihan) dilaksanakan dalam satu hari :
 - Pukul 09.00 -12.00 penampilan nomor urut 01 s/d 17
 - Pukul 14.00 -17.00 penampilan nomor urut 18 s/d 34

Hari berikutnya sebelum pengumuman 8-12 besar (finalis) untuk mengikuti jenjang kedua akan dilaksanakan sarasehan dalam bentuk diskusi panel (evaluasi babak penyisihan), konser dewan juri, *workshop* aransemen untuk guru dan pelatih, klinik (les terbuka) untuk seluruh peserta lomba. Adapun jadwal kegiatannya adalah:

- Pukul 09.00 - 11.00 sarasehan.

- Pukul 11.00 pengumuman 8-12 besar (finalis) peserta yang akan mengikuti jenjang kedua (final)
- b. Jenjang kedua (babak final) dilaksanakan pada hari yang sama setelah pengumuman 8-12 besar, Pada babak final akan menentukan enam (6) peserta terbaik sebagai pemenang. ***Pada jenjang pertama (penyisihan) dan jenjang kedua (final) lagu klasik duet berbeda, seperti yang tertulis pada materi lomba point 1 (a dan b).***

Catatan: Semua lagu yang dimainkan oleh setiap peserta harus dibawa secara **hafal** tanpa membaca partitur baik pada jenjang pertama maupun kedua.

9. Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian Lomba *Duet* Gitar

- a. Kualitas **tone** yang meliputi tone yang bulat dan bersih, keindahan dan karakter warna suara.
- b. Teknik meliputi proyeksi suara, artikulasi, pengkalimatan, harmonisasi, *balance/* keseimbangan suara dan lain-lain.
- c. Pembawaan (ekspresi dan interpretasi) meliputi penafsiran tempo dan dinamik serta karakteristik lagu, penjiwaan, imajinasi dan pengungkapan.
- d. Penampilan yang meliputi penguasaan panggung, sikap profesional dan artistri, keindahan dan keserasian dalam bunyi, dan segi visual lainnya.

Contoh Lembar Penilaian Lembar Penilaian

No. Undian		Kualitas tone	Teknik	Pembawaan	Penampilan	Jumlah	Jumlah Total
		(5-25)	(5-25)	(5-25)	(5-25)	(20-100)	(60-300)
1	L. Klasik						
	L. Populer						
	L. Daerah						
2	L. Klasik						
	L. Populer						
	L. Daerah						
3	L. Klasik						
	L. Populer						
	L. Daerah						

....., 2020

(Juri I / II / III)

10. Penentuan Pemenang

Penentuan juara lomba *duet* gitar ditentukan melalui hasil diskusi juri berdasarkan kriteria penilaian lomba. Akan diambil enam pemenang untuk menjadi juara I, Juara II, Juara III, Juara Harapan I, Juara Harapan II, Juara Harapan III.

LAMPIRAN

1. LAGU KLASIK DUET:

Babak pertama / penyisihan: “Andante in G, Op. 27 – F Carulli” (*lamp 1*)

Babak kedua / final: “Allegro in D Minor – F Carulli” (*lamp 2*)

2. LAGU POPULER:

“Kulari Ke Pantai” – RAN, arr: hery budiawan (*lamp 3*)

“Ibuku Cantik” – Mhala Nurmala, Tantra Numata dan Mira Lesmana, dinyayikan oleh Maisha Kanna, arr: hery budiawan (*lamp 4*)

3. POSISI BERMAIN *DUET* GITAR KLASIK:

(*lamp 5*)

Lampiran 1

Andante in G

Op.27

Ferdinando Carulli (1770-1841)

Gitar 1

Gitar 2

4

7

10

13

Allegro in D Minor

LAMPIRAN 2 HAL 1

Fernando Carulli

The musical score is written for two staves, labeled I and II. It is in D minor, indicated by two flats (Bb and Eb) in the key signature. The time signature is common time (C). The score consists of four systems of music. The first system shows the beginning of the piece with a forte (f) dynamic. The second system continues the melody and accompaniment. The third system features more complex rhythmic patterns and fingerings. The fourth system concludes the piece with a final cadence. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, accidentals, and fingerings (e.g., 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12).

LAMPIRAN 2 HAL 2



Kulari Ke Pantai

Allegro

RAN
arr. hery budiawan

Intro

Guitar 1

Guitar 2

pada 3 birama awal di gitar 2 diberi kebebasan untuk improvisasi, sebagai bentuk kreativitas.

Gtr. 1

Gtr. 2

A

rit.

a tempo

Pada pengulangan bagian A ini dibebaskan untuk mengganti ritmik chord, variasi melodi, namun masih dalam tetap dalam tangga nada A mayor. jumlah birama harus sama seperti dalam partitur.

Gtr. 1

Gtr. 2

Gtr. 1

Gtr. 2

"Kulari Ke Pantai"

Lampiran 3, Hal 2

21

Gtr. 1

Gtr. 2

1.

2.

B

26

Gtr. 1

Gtr. 2

37

Gtr. 1

Gtr. 2

36

Gtr. 1

Gtr. 2

Pada bagian C ini diberi kebebasan pindah tangga nada namun tetap mengikuti bentuk pada bagian A secara utuh, dan diberi kebebasan secara ritmik, variasi melodi, dan lainnya. mohon di perhatikan agar disesuaikan perpindahan tangga nada dengan bagian CODA / AKHIR LAGU yang sudah tertulis. Perpindahan tangga nada pada bagian C ini tidak disarankan sama seperti lagu aslinya yaitu ke B mayor. Dan mohon diperhatikan catatan satu birama sebelum tanda ulang dibawah ini. (birama 41)

C

41

Gtr. 1

satu birama ini
sebagai jembatan
perpindahan
tangga nada baru

Gtr. 2

49

Gtr. 1

1. 2.

Gtr. 2

1. 2.

CODA / AKHIR LAGU

57

Gtr. 1

Gtr. 2

61

Gtr. 1

Gtr. 2

rit.

"Ibuku Cantik"

Allegro

Ciptaan: Mhala Numata, Tantra Numata
Dipopulerkan : Maisha Kanna
arr. hery budiawan

INTRO

Guitar 1

Guitar 2

Gtr. 1

Gtr. 2

harm XII senar 1

A

Gtr. 1

Gtr. 2

pizz-----

pizz-----

*Pada pengulangan bagian A sebelum masuk kamar 2, Rhythm pada chord boleh dirubah begitu juga dengan melodi boleh divariasikan.

Gtr. 1

Gtr. 2

19

Gtr. 1

Gtr. 2

B

24

Gtr. 1

Gtr. 2

30

Gtr. 1

Gtr. 2

35

Gtr. 1

Gtr. 2

40

Gtr. 1

Gtr. 2

2

The musical score is for a guitar duo, consisting of two staves labeled 'Gtr. 1' and 'Gtr. 2'. The score is divided into five systems, each starting with a measure number (19, 24, 30, 35, 40). The first system (measures 19-23) shows Gtr. 1 playing a melody with eighth and quarter notes, while Gtr. 2 provides a bass line with eighth notes and rests. The second system (measures 24-29) is marked with a 'B' and includes first and second endings for both guitars. The third system (measures 30-34) features a more complex bass line for Gtr. 2 with sixteenth notes. The fourth system (measures 35-39) continues the melodic development for Gtr. 1 and the rhythmic bass for Gtr. 2. The fifth system (measures 40-44) concludes the piece with a final melodic phrase in Gtr. 1 and a sustained bass line in Gtr. 2. The score is written in a key with one flat (B-flat) and a 4/4 time signature.

45

Gtr. 1

Gtr. 2

pizz.

50

Gtr. 1

Gtr. 2

55

Gtr. 1

Gtr. 2

60

Gtr. 1

Gtr. 2

A m7 E7 F C A m7 E7 F F

68

Gtr. 1

Gtr. 2

The musical score is for the song "Ibuku Cantik". It consists of five systems of music for two guitar parts, Gtr. 1 and Gtr. 2. The first system (measures 45-49) shows Gtr. 1 with a melodic line and Gtr. 2 with a rhythmic accompaniment. The second system (measures 50-54) continues the melodic and rhythmic patterns. The third system (measures 55-59) features a more complex melodic line in Gtr. 1 and a rhythmic accompaniment in Gtr. 2. The fourth system (measures 60-67) is a section where improvisation is encouraged, with specific chords (A m7, E7, F, C) written for Gtr. 1 and a blank staff for Gtr. 2. The fifth system (measures 68-72) shows a final melodic line in Gtr. 1 and a rhythmic accompaniment in Gtr. 2.

The musical score is divided into four systems, each with two staves labeled Gtr. 1 and Gtr. 2.

- System 1 (Measures 73-77):** Gtr. 1 starts with a treble clef and a key signature of one flat. It features a series of chords and a melodic line. Gtr. 2 starts with a bass clef and plays a rhythmic accompaniment with chords and eighth notes.
- System 2 (Measures 78-82):** Gtr. 1 continues with a melodic line. Gtr. 2 plays a rhythmic accompaniment. The system ends with a double bar line and the marking "a tempo" above and below the staff.
- System 3 (Measures 83-86):** Gtr. 1 continues with a melodic line. Gtr. 2 plays a rhythmic accompaniment. The system ends with a double bar line and the marking "rit." below the staff.
- System 4 (Measures 87-90):** Gtr. 1 continues with a melodic line. Gtr. 2 plays a rhythmic accompaniment. The system ends with a double bar line and the marking "rit." below the staff.

Lampiran 5



D. LOMBA MENYANYI SOLO

1. Latar Belakang

Kegiatan kesenian merupakan wahana untuk mengekspresikan diri, melatih kepekaan dan kehalusan rasa, melatih disiplin dan tanggung jawab, serta penanaman nilai-nilai budaya kepada siswa.

2. Tujuan

- Mendorong dan mengembangkan potensi serta menyalurkan minat dan bakat seni menyanyi solo;
- Menggali dan memupuk kreativitas siswa dalam bernyanyi;
- Meningkatkan kepekaan/memperhalus rasa dalam upaya pembentukan karakter siswa;
- Meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan, cinta tanah air dan memupuk sikap saling menghargai antar sesama siswa;
- Menumbuhkan rasa memiliki dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa.

3. Tema

Tema Umum : **Eksplorasi Budaya Nusantara**

Sub Tema Menyanyi : **“Mengeksplorasi diri melalui seni untuk mengasah empati terhadap sesama”**.

4. Materi Lomba

Berdasarkan rapat penyusunan Juknis 2020, ditetapkan bahwa materi lomba diubah dengan mempertimbangkan perkembangan dunia musik dan teknologi yang sudah sangat modern saat ini. Untuk itu kepada pelatih dan pembimbing dari tiap perwakilan daerah dapat mengembangkan diri dengan mencari referensi dari berbagai sumber mengenai materi lomba Nyanyi Solo dibawah ini.

Babak Penyisihan:

Lagu Wajib : Bahagia (G.A.C)

Lagu Pilihan : Lagu daerah masing-masing peserta

Total Waktu : 10 menit

Babak Final:

Lagu Wajib : Merakit (Yura Yunita)

Total Waktu : 5 menit

5. Dewan Juri

- a. Dewan juri ditunjuk dan ditetapkan oleh pejabat yang berwenang.
- b. Dewan juri minimal berjumlah tiga orang.
- c. Memiliki keahlian di bidang musik.
- d. Mampu bersikap adil, netral dan independen.
- e. Berasal dari unsur profesional, praktisi, akademisi, pendidik, pemerhati musik.

6. Tugas Juri

- a. Melakukan penilaian sesuai jadwal yang ditetapkan.
- b. Memilih 6 (enam) pemenang terbaik, terdiri dari:
 - 1) Juara 1
 - 2) Juara 2
 - 3) Juara 3
 - 4) Juara Harapan 1
 - 5) Juara Harapan 2
 - 6) Juara Harapan 3

7. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian meliputi:

- a. Materi suara meliputi kualitas, keindahan dan karakter vokal.
- b. Teknik meliputi intonasi, diksi, artikulasi, pengkalimatan, keseimbangan suara dengan musik pengiring.
- c. Pembawaan (ekspresi dan interpretasi) meliputi penafsiran tempo dan dinamik serta karakteristik lagu, penjiwaan, imajinasi dan pengungkapan.
- d. Penampilan yang meliputi penguasaan panggung, sikap professional dan artistik, keindahan dan keserasian dalam bunyi, gerak dan segi visual lainnya.
- e. Saat lomba, peserta wajib mengenakan pakaian adat

8. Teknis Pelaksanaan Lomba Tingkat Nasional

- a. Setiap peserta pada babak penyisihan menampilkan 2 (dua) lagu yaitu: lagu wajib dan lagu pilihan daerah. Apabila lolos pada babak final maka peserta menyanyikan 1 (satu) lagu wajib yang sudah ditentukan.
- b. Peserta menyiapkan sendiri musik iringan (minus one atau midi) untuk lagu wajib dan pilihan. Panitia hanya menyiapkan sound system dan keyboard.
- c. Dalam pembuatan musik iringan peserta diberi kebebasan untuk mengaransemen musik aslinya namun hendaknya intro dan interlude tidak terlalu panjang karena yang dinilai adalah materi suara bukan musik serta tidak merubah bentuk/urutan orisinal lagu khususnya lagu wajib.
- d. Durasi (rentang waktu) maksimum 10 menit untuk lagu wajib dan lagu pilihan pada babak penyisihan, termasuk jeda waktu antara penyajian lagu wajib dengan lagu pilihan. Untuk babak final maksimum 5 menit. Panitia menyediakan penghitung waktu dimulai saat peserta berdiri di panggung.
- e. Peserta dapat menentukan sendiri nada dasar lagu wajib sesuai dengan wilayah jangkauan nada peserta.
- f. Penampilan peserta dibagi menjadi 2 jenjang :
 - Jenjang pertama: babak penyisihan dilaksanakan dalam satu hari :
Pukul 09.00 - 12.00 penampilan nomor urut 01 s/d 17
Pukul 14.00 - 17.00 penampilan nomor urut 18 s/d 34
- g. Peserta yang maju ke babak final (finalis) sebanyak 17 peserta.
Jenjang kedua: babak final dilaksanakan pada hari berikutnya pada pukul 14.00 - 16.00 untuk menentukan 6 (enam) penyanyi terbaik.

Bahagia

GAC

Vokal

$C = 80$ $B\flat$ Am G F

Hey! Hey A pa ka bar ka wan siap kah kau un tuk me lang ka hi ma sa lah mu ha da pi

e sok pa gi Hey! hey a pa ka bar ka wan siap kah kau un tuk me lang kah ke

ma sa de pan me nan ti kan pe la ngi. Per ca ya lah ka wan e sok an ber be da

pas ti kan eng kau men co ba buat mim pi mu ja di nya ta o nya ta ha

ki ta se mua pas ti bi sa a sal kan ki ta me lang kah sam but ha ri yang in dah

ma ri lah ki ta men syu ku ri se mua ber kat da lam hi dup i ni ki ta ba ha gi a i ya

ki ta ba ha gi a i ya ber sa ma ha ngat nya men ta ri nik ma ti dan lu kis kan me mo ri

ki ta ba ha gi a i ya ki ta ba ha gi a ba ha gia i ya ba ha gia i ya i ya

ba ha gia hou ye Hey! hey ba gai ma na ka wan a pa kah eng kau me rang kai se

2

31 F G C Bb
mua ci ta mu be bas kan ha ra pan mu ho Ey! ey ba gai ma na ka wan
34 Am G F G
a pa kah kau tak me na pa ki ba bak ba ru pan car kan se ma ngat mu. Per ca ya lah
37 F G Am G F
ka wan e sok an ber be da pas ti kan eng kau men co ba buat mimpi mu ja di
40 C G Am G
nya ta o nya ta ha ki ta se mua pas ti bi sa a sal kan ki ta me lang kah
43 F C G C
sam but ha ri yang in dah ma ri lah ki ta men syu ku ri
46 Am G F
se mua ber kat da lam hi dup i ni ki ta ba ha gi a i ya ki ta ba ha gi a i ya
49 C Am G
ber sa ma ha ngat nya men ta ri nik ma ti dan lu kis kan me mo ri ki ta ba ha gi a i ya
52 F C Am G
ki ta ba ha gi a ba ha gia i ya ba ha gia i ya i ya ba ha gia hou ye
56 F C rap 1 Am G F C rap 2 Am
ba ha gia i ya ba ha gia i ya i ya
63 G F F# C#
ba ha gia i ya ba ha gia i ya i ya ma ri lah ki ta men syu ku ri

3

66 $B\flat m$ $G^\sharp$ $F^\sharp$

nik ma ti dan lu kis kan me_mo ri ki ta ba ha gi a__ i ya ki ta ba ha gi a__

69 $C^\sharp$ $B\flat m$ $G^\sharp$ $F^\sharp$

ba ha gia i ya__ ba ha gia i ya__ i ya ba ha gia_hou ye ja la ni hi dup i ni

73 $C^\sharp$ $B\flat m$ $G^\sharp$ $F^\sharp$

ba ha gia i ya__ ba ha gia i ya__ i ya ba ha gia_hou ye ja la ni hi dup i ni

Merakit

Yura Yunita

Allegretto (♩ = 95)

Vokal

Per ca ya ha ti mu ku at kan di ri mu tak

6 per nah me nye rah be ra ni me lang kah ha Per ca ya ta ngis mu

11 dan per ju a ngan mu kan ja di ki sah ter

16 ba ik di hi dup mu oh tak a pa ter ja tuh bang kit lah dan ter se nyum lah

22 ki ta te rus ma ju ya ki ni di ri ku ya ki ni di ri mu se

27 mes ta kan ben tuk me ra kit mim pi ku me ra kit mim pi mu me le

31 sat lah se per ti pe lu ru Ke ter ba ta san ku

38 ja di ke le bi han ku ke ku a tan ku ke

43 is ti me wa a ku tak a pa ter ja tuh bang kit lah dan ter se nyum lah

49 ki ta te rus ma ju ya ki ni di ri ku ya ki ni di ri mu se

54 C Am Dm G
mes ta kan ben tuk me ra kit mim pi ku me ra kit mim pi mu me le

58 Am G F Em Dm G B $\flat$ Am G B $\flat$
sat lah se per ti pe lu ru Oh ha wo u

65 Am C B $\flat$ Am G
wo u ye ye ye ha ye ye ha

72 B $\flat$ Am C B $\flat$ F G C Am
wo u wo u ki ta te rus ma ju ya ki

79 Dm G C Am
ni di ri ku ya ki ni di ri mu se mes ta kan ben tuk me ra

83 Dm G C Am
kit mim pi ku me ra kit mim pi mu ki ta te rus ma ju ya ki

87 Dm G C Am
ni di ri ku ya ki ni di ri mu se mes ta kan ben tuk me ra

91 Dm G Am G F Em Dm Am G F Em
kit mim pi ku me ra kit mim pi mu Pas ti ki ta kan mam pu me lom pat le bih ja

96 Dm Am G F Em Dm G C F C
uh me le sat lah se per ti pe lu ru pas ti ki ta mam pu

102 F C F
me ra kit mim pi mu pas ti ki ta mam pu me ra kit mim pi ku

105 C F G C
pas ti ki ta mam pu me ra kit mim pi mu

E. LOMBA DESAIN POSTER

1. Latar Belakang

Kebudayaan merupakan suatu sistem pemikiran, berupa gagasan, sistem konsep, aturan serta makna yang mendasari dan diungkapkan dalam tata cara kehidupan manusia. Lingkup kebudayaan merupakan keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami dan menginterpretasikan pengalaman terhadap lingkungannya yang menjadi dasar dalam menciptakan dan mendorong terwujudnya hasil budaya yang bermanfaat.

Berbicara tentang kebudayaan, Indonesia dikenal adanya keragaman budaya yang unik dan khas di setiap daerah. Begitu banyak dan keragaman budaya yang ada di Indonesia perlu dilindungi agar tidak terdesak oleh derasnya pengaruh budaya luar maupun diklaim oleh negara lain.

Upaya untuk melindungi budaya Nusantara agar tetap eksis, berkembang, dan terjaga, salah satunya adanya pengenalan dan pemahaman sejak dini kepada anak-anak. Untuk mengenalkan dan memahami pada diri anak dapat dilakukan melalui kegiatan apresiasi terhadap perbedaan keragaman budaya Nusantara menjadi satu-kesatuan budaya Indonesia. Kegiatan apresiasi dapat dilakukan melalui pengasahan talenta kreasi inovasi dengan harapan anak berani mengekspresikan ide dan gagasannya yang mereka miliki salah satunya melalui budaya visual.

Budaya visual merupakan salah satu kemampuan manusia dalam mengandalkan persepsi visualnya untuk menghasilkan bentuk budaya. Manusia diberi indra (mata) untuk memformulasikan terhadap objek yang dilihat atau objek yang pernah dilihatnya. Manusia secara kognitif dapat mengamati, berkomunikasi, berinteraksi, hingga berimajinasi yang dapat diwujudkan pada media salah satunya Desain Poster.

Dalam kebutuhan dan kecakapan hidup manusia didorong mengoptimalkan kemampuan nalar dan pikirannya secara kreatif terhadap pengalaman yang pernah dilihatnya ke

dalam bentuk visual. Hal ini bagian dari proses pembudayaan, karena adanya kreativitas kemampuan melalui cara pandang dalam kehidupan manusia.

Sama halnya dengan aktivitas kreasi inovasi yang dilakukan generasi muda, siswa Sekolah Menengah Pertama di ajang Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) tahun 2020 merupakan wadah eksplorasi talenta yang mereka miliki. Sebagai generasi muda, tidak hanya objek tetapi juga subjek mengeksplor budaya Nusantara dengan cara mendokumentasi dan menginformasikan melalui desain poster agar diapresiasi oleh masyarakat.

Melalui FLS2N dalam bentuk Desain Poster diharapkan siswa memahami dan ikut memiliki serta mengembangkan budaya Nusantara yang ada di Indonesia. Maka dari itu pada FLS2N ini diharapkan dapat:

- a. Membangun kesadaran siswa agar peduli terhadap budayanya sendiri dan budaya daerah lain yang masih dalam cakupan budaya Nusantara.
- b. Melatih daya talenta kreativitas siswa melalui berkarya cipta desain secara visual dan verbal yang memiliki rasa estetika.
- b. Meningkatkan kepekaan siswa terhadap budaya Nusantara yang ada di Indonesia untuk dieksplorasi ke dalam Desain Poster.
- c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam ranah karya inovasi Desain Komunikasi Visual dalam bentuk Desain Poster.

2. Tema dan Sub Tema

a. Tema

FLS2N cabang Desain Poster mampu menumbuhkan, mencintai, dan ikut memiliki melalui "**Eksplorasi Budaya Nusantara**". Tema utama tersebut secara simultan dan berkesinambungan yang diharapkan mampu memacu peserta lomba serta umumnya masyarakat Indonesia agar lebih menghargai, menghormati, menerapkan, serta mampu mengapresiasi hasil budaya Nusantara dalam Desain Poster.

b. Sub Tema

Adapun sub tema lomba yang bisa dijadikan pilihan yaitu:

- 
- a. Upacara Adat sebagai Sumber Ide dalam Pengembangan Talenta, dan Kreativitas desain industri kreatif.
 - b. Potensi Kesenian Daerah sebagai Sumber Ide dalam upaya Promosi Pariwisata melalui inovasi media berupa Desain Poster.
 - c. Eksplorasi Seni Kerajinan untuk Mendukung Pariwisata Daerah sebagai Jati Diri Bangsa yang diwujudkan ke dalam bentuk desain.

3. Materi Lomba

Kecintaan jati diri seseorang terhadap budaya Nusantara dalam wadah Indonesia akan mempererat kesatuan bangsa. Adanya kecintaan pada negara yang dapat diekspresikan secara visual dan verbal dalam bentuk Desain Poster sebagai tanggung jawab generasi muda. Guna mendukung terciptanya Desain Poster yang baik perlu dilakukan observasi atau pengamatan pada objek tertentu yang berhubungan dengan Budaya Nusantara. Selain itu, dalam lomba kali ini seluruhnya menggunakan teknologi digital, mulai dari pengambilan gambar menggunakan teknik fotografi kemudian ditransfer dan diolah melalui rekayasa teknologi komputer untuk menghasilkan Desain Poster yang maksimal.

4. Persyaratan Peserta

- a. Peserta adalah siswa SMP kelas VII dan VIII dibuktikan melalui surat keterangan dari Kepala Sekolah asal.
- b. Pernah lolos seleksi atau menjadi pemenang di tingkat sekolah, Kabupaten/Kota, atau Provinsi.
- c. Mengirim Desain Poster hasil dari lomba sebelumnya ditingkat sekolah, Kabupaten/Kota, atau Provinsi.

5. Ketentuan Teknis Lomba

a. Pra Mendesain (Persiapan Lomba)

- 1. Soal lomba ditentukan dan disampaikan waktu di tempat lomba diadakan.
- 2. Sebelum mendesain, peserta diajak observasi atau pengamatan terhadap hasil budaya di tempat lomba sebagai penggalian ide sekaligus mengeksplor objek budaya.
- 3. Pengambilan objek budaya hanya dapat dilakukan melalui peralatan **handphone**

- milik peserta**, dianjurkan memiliki resolusi tinggi agar gambarnya lebih jelas.
4. Dalam pelaksanaan lomba panitia menyediakan fasilitas berupa 1 (satu) komputer lengkap dengan perangkat lunak yang di dalamnya terdapat *software* Adobe Photoshop minimal versi CS6 dan CorelDraw minimal versi X8 untuk setiap peserta lomba.
 5. Panitia menyediakan perlengkapan kertas dan pensil sebagai pembuatan sket yang diwujudkan ke dalam Desain Poster.

b. Mendesain (Pelaksanaan Lomba)

1. Lomba dilaksanakan secara langsung di laboratorium komputer tempat penyelenggaraan lomba.
2. Waktu lomba di laboratorium komputer, peserta dilarang membawa *handpone*.
3. Waktu lomba yang disediakan 4 jam (240 menit).
4. Posisi desain format kertas vertikal (portrait).
5. Poster didesain melalui teknik kombinasi fotografi melalui rekayasa komputer.
6. Poster dibuat melalui rekaman objek melalui teknik fotografi yang diolah melalui teknologi komputer program Adobe Photoshop dan Corel Draw dengan memperhatikan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain sehingga menjadi Desain Poster yang komunikatif, informatif serta memiliki nilai-nilai estetika.
7. Hasil desain poster disimpan ke dalam komputer dalam format JPEG, dengan resolusi 300 (tiga ratus) dpi.
8. Hasil akhir Desain Poster dicetak *full color* pada kertas berukuran A2 (59,4 x 84cm) dengan format JPEG, resolusi minimal 300 dpi, yang dicetak oleh panitia.
9. Setiap peserta menuliskan gagasan konseptual dari Desain Poster yang dibuat dalam 1 paragraf singkat, sebagai pertanggungjawaban pada karyanya.
10. File hasil karya Desain Poster disimpan dalam *Documents* (atau folder menyesuaikan) dengan nama file:
 - a. Karya desain: Nama Peserta_Nomor Peserta_Karya Desain Poster.JPEG/JPG.
 - b. Konsep desain: Nama Peserta_Nomor Peserta_Konsep Desain Poster JPEG /JPG.

c. Pasca Mendesain (Pameran Karya)

1. Tiap peserta menyampaikan argumentasi terhadap karya Desain Poster yang dikerjakannya.
2. Sebagai apresiasi masyarakat terhadap karya Desain Poster hasil FLS2N diperlukan pameran.
3. Panitia lomba membantu mencetak hasil Desain Poster sesuai ukuran.
4. Penataan pameran hasil lomba Desain Poster dilakukan oleh panitia;
5. Alat dan bahan pameran akan dipersiapkan panitia;
6. Tempat dan waktu pameran ditentukan panitia.

d. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian terdiri dari 5 (lima) unsur yaitu: ide, desain, estetika, rekayasa digital, dan dampak, seperti pada tabel di bawah:

No	Jenis Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Ide	Original Ide	20%
		Kreativitas	
		Kebaruan	
		Nalar	
2.	Desain	Tipografi	15%
		Ilustrasi	
		Warna	
3.	Estetika	Harmoni	20%
		Kesatuan	
		Emphasis	
		Komposisi	
4.	Rekayasa Digital	Bentuk	30%
		Gaya	
		Teknik	
5.	Dampak	Daya Tarik	15%
		Keterbacaan	
		Komunikasi	

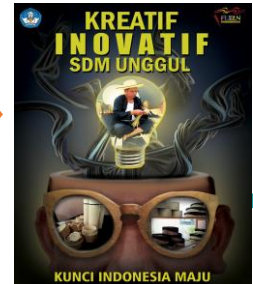
e. Proses Desain



Gambar 1:
Proses pemotretan objek



Gambar 2: Proses
Mendesain



Gambar 3:
Hasil Desain Poster



Gambar 4:
Presentasi Karya



Gambar 5:
Pameran Desain Poster
Di Depan Publik

Keterangan Gambar:

Peserta lomba memotret obyek dengan *handphone* menjadi beberapa gambar foto. Pilih beberapa *file* gambar hasil pemotretan ditransfer ke dalam komputer lalu diolah melalui rekaya digital dengan *software* CorelDraw dan Photoshop. Melalui rekayasa digital tersebut terciptalah Desain Poster yang komunikatif, informatif dan memiliki nilai-nilai estetika. Tahap selanjutnya adalah presentasi karya Desain Poster di depan Dewan Juri. Tahapan terakhir adalah pameran karya Desain Poster di depan publik.

f. Penentuan Juara

Penentuan juara lomba Desain Poster ditentukan pada akumulasi jumlah nilai yang diperoleh pada setiap aspek penilaian. Dari jumlah karya yang ada dipilih 6 besar sebagai juara I, juara II, dan juara III, serta juara harapan I, juara harapan II, juara harapan III.

g. Ketentuan Dewan Juri

- 1) Dewan juri berjumlah tiga orang, berasal dari unsur profesional, akademisi atau praktisi.
- 2) Memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam merancang di bidang Desain Komunikasi Visual
- 3) Memiliki pengalaman menjadi-Dewan Juri di bidang seni dan desain tingkat Nasional.

h. Hasil Lomba

- 1) Desain Poster hasil karya pemenang lomba dipublikasikan secara *online* dalam situs resmi FLS2N Pengumuman tersebut selambat-lambatnya dipublikasikan secara online 2 minggu setelah pengumuman hasil lomba.
- 2) Pemenang desain hasil lomba Desain Poster ini dipublikasikan pada situs FLS2N sebagai media pembelajaran, dan tolak ukur capaian setiap kegiatan lomba, serta acuan dan pijakan siswa dalam mendesain poster, sekaligus untuk peningkatan kreasi inovasi calon peserta lomba.

BAB IV

PENUTUP

Buku petunjuk pelaksanaan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) Sekolah Menengah Pertama Tahun 2020, ini memuat berbagai aspek operasional yang akan dijadikan tuntunan bagi panitia penyelenggara, dewan, juri, dan peserta lomba di setiap jenjang, baik di tingkat sekolah, kabupaten/kota, provinsi, maupun tingkat nasional. Dengan memperhatikan dan menerapkan secara tertib, disiplin, disertai tanggung jawab yang tinggi diharapkan tercapai hasil yang optimal sesuai dengan yang diharapkan.

Segala sesuatu yang belum tercantum dalam buku petunjuk pelaksanaan festival dan lomba ini ditentukan kemudian oleh panitia penyelenggara, seperti surat keputusan, adendum, dan/atau aturan tambahan yang diperlukan. Dalam hal ini, untuk mendukung keberhasilan kegiatan FLS2N ini, panitia penyelenggara di tingkat sekolah, kabupaten/kota, atau provinsi dapat menyempurnakan teknis pelaksanaannya sepanjang tidak bertentangan dengan kebijakan yang ditetapkan oleh Panitia Pusat, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2019