

PEDOMAN
KEGIATAN



FESTIVAL LITERASI SEKOLAH

2
0
1
9



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



PEDOMAN KEGIATAN
**FESTIVAL
LITERASI
SEKOLAH**
TAHUN 2019



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



KATA PENGANTAR

Literasi tidak hanya didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat. Pendidikan literasi baik literasi visual, digital maupun literasi non-digital, secara efektif berkontribusi memberikan dasar perkembangan multi kecerdasan yang terpadu dan harmonis dalam kepribadian remaja. Pendidikan secara luas yang dilaksanakan berbasis literasi secara efektif berkontribusi memberikan dasar perkembangan multi kecerdasan yang terpadu dan harmonis dalam kepribadian remaja. Pendidikan literasi sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman, terutama tantangan abad 21, tempat para generasi milenial dan post milenial tumbuh dan berkembang.

Menjawab hal ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Direktorat Pembinaan SMA bekerja sama dengan PT Mizan Pustaka berupaya membudayakan literasi melalui penyaluran bakat minat dalam sebuah program kompetisi dan kolaborasi bagi siswa SMA yaitu Festival Literasi Sekolah (FLS). FLS mewadahi bakat dan minat peserta didik dalam menghasilkan karya cerita pendek, syair, dan komik serta karya seni d-igital (meme, quotes, kinetic typography) yang terbagi dalam 4 bidang lomba yaitu cipta cerpen, cipta syair +D, cipta komik +D, dan cipta meme.

Pedoman ini menggambarkan keseluruhan informasi mengenai FLS untuk digunakan sebagai referensi bagi para calon peserta FLS tingkat SMA dan pihak-pihak lain yang ingin memahami lebih dalam mengenai penyelenggaraan Program FLS tingkat SMA.

Jakarta, Februari 2019

Direktur,



Purwadi Sutanto

NIP 196104041985031003

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Dasar Hukum.....	3
C.Tujuan.....	3
D.Hasil yang Diharapkan.....	4
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN FESTIVAL LITERASI SEKOLAH/ AKADEMI REMAJA KREATIF INDONESIA.....	6
A.Sasaran.....	7
B.Persyaratan/Kriteria Peserta.....	7
C.Kriteria Juri.....	8
D.Tema.....	8
E.Kategori Lomba.....	9
F.Kriteria Naskah Tahap Seleksi.....	12
G.Kriteria Karya Tahap Final.....	17
H.Mekanisme Pelaksanaan Final Lomba.....	20
I.Mekanisme Pendaftaran.....	22
BAB III PENILAIAN.....	23
A.Kriteria Penilaian.....	24
B.Komposisi Nilai Akhir.....	28
C.Lain-lain.....	28
D.Jadwal Kegiatan.....	28
BAB IV PENUTUP.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	31



FESTIVAL LITERASI SEKOLAH





Cipta Syair +D



Cipta Komik +D



Cipta Cerpen



Cipta Meme





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Festival Literasi Sekolah (FLS) diarahkan sebagai salah satu proses pembentukan karakter. FLS tidak hanya mengarahkan peserta didik untuk mahir berkesenian, tetapi dilatih pula untuk memiliki kepekaan afektif, estetis, guna memperkuat rasa percaya diri melalui kesenian sebagai media ekspresi. Media literasi merupakan wahana bagi anak muda untuk mencurahkan intuisi dan estetika, serta gagasan dan imajinasi estetis yang tetap menjunjung tinggi budi pekerti dan etika.

Seiring dengan hal tersebut, FLS akan mengembangkan kreativitas remaja. Siswa-siswa Sekolah Menengah Atas yang kreatif akan mampu melahirkan ide-ide cemerlang, mampu mencari solusi atas berbagai persoalan, dan pada akhirnya mampu mandiri. Sesuatu yang diungkapkan remaja melalui kreativitas seni tentunya akan dilihat teman sebaya dan orang dewasa dengan demikian terciptalah komunikasi melalui media kreasi seni literasi.

Pendidikan literasi baik literasi visual, digital maupun literasi non-digital, secara efektif berkontribusi memberikan dasar perkembangan multi kecerdasan yang terpadu dan harmonis dalam kepribadian remaja. Pendidikan secara luas yang dilaksanakan berbasis literasi secara efektif berkontribusi memberikan dasar perkembangan multi kecerdasan yang terpadu dan harmonis dalam kepribadian remaja. Hal ini sejalan dengan semangat keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki setiap siswa agar memiliki kompetensi yang cukup dalam

menghadapi persaingan di masa depan. Keterampilan abad ke-21 tersebut dapat diraih melalui pendidikan bermutu yang memerlukan pengembangan kecerdasan secara komprehensif dan bermakna. Aspek-aspeknya antara lain adalah untuk meningkatkan sensitifitas, daya apresiasi, daya kreasi, serta daya ekspresi seni dan budaya (olah rasa/cerdas emosional dan sosial). Bekal keterampilan tersebut dapat diraih melalui pendidikan bermutu melalui aspek-aspek yang dapat meningkatkan sensitifitas, daya apresiasi, daya kreasi, serta daya ekspresi seni dan budaya (olah rasa/cerdas emosional dan sosial).

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

Atas dasar hal tersebutlah maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan PT Mizan Pustaka mewadahi bakat dan minat peserta didik dalam menghasilkan karya cerita pendek, syair, dan komik serta karya seni digital (meme, quotes, kinetic typography), narasi digital (vlog, komik web, instastory, dll.), dokumenter digital, dan algoritma & pemrograman.

Kegiatan ini sebagai salah satu rangkaian acara Festival Literasi Sekolah. Festival Literasi Sekolah memiliki tujuan yang sama dengan Gerakan Literasi Sekolah (GLS).

B. Dasar Hukum

Pelaksanaan Festival Literasi Sekolah didasarkan pada:

1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Permendiknas RI) Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa.
3. PermendiknasRI Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
4. Permendiknas RI Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan.
5. Renstra Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI Tahun 2015–2019.
6. DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran) Program Penyediaan dan Layanan Pendidikan Sekolah Menengah Atas Tahun 2019.

C. Tujuan

Tujuan Umum

1. Mengembangkan kemampuan literasi siswa di kalangan sekolah menengah atas, dalam berbagai media informasi khususnya media digital.

2. Memberikan wahana ekspresi bagi para siswa di kalangan sekolah menengah untuk unjuk prestasi dalam mencipta karya, khususnya dalam bidang cipta cerpen, cipta syair, cipta komik, dan meme.
3. Menginspirasi generasi muda untuk menghargai arti perbedaan, saling hormat-menghormati, berbagi, dan memiliki mental yang kuat dalam berkomunikasi melalui berbagai media sastra digital maupun nondigital.
4. Memberikan pengalaman berkompetisi dengan menjunjung tinggi nilai kejujuran untuk mencapai prestasi tertinggi di bidangnya.

Tujuan Khusus

1. Melatih siswa SMA/MA untuk membuat karya cerpen, syair, komik, dan meme yang baik dan membangun.
2. Mendorong para siswa untuk berkegiatan literasi melalui berbagai media sastra digital maupun nondigital.
3. Melakukan pembimbingan bagi siswa dalam mengembangkan kreativitas dalam berkarya.

D. Hasil yang Diharapkan

1. Siswa SMA/MA memiliki semangat dan jiwa kreativitas.
2. Siswa SMA/MA memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat mengakselerasi karya literasi.
3. Ide dan gagasan calon cerpenis, penyair, komikus muda, meme creator dapat terakomodir.

4. Siswa SMA/MA mendapatkan model praktik proses kreasi penulisan cerpen, syair, komik, dan meme.
5. Terbentuknya jejaring yang dapat mendukung kegiatan literasi, terutama dalam mempertahankan keberlanjutannya.
6. Terwujudnya aktivasi empati, membangun rasa afektif dan tanggung jawab, serta kemandirian sosial.
7. Terbentuknya ikatan emosional yang baik antar-kreator muda.
8. Terwujudnya keberlanjutan kegiatan berliterasi siswa.



BAB II

MEKANISME PENYELENGGARAAN
FESTIVAL LITERASI SEKOLAH/
AKADEMI REMAJA KREATIF
INDONESIA

A. Sasaran

Siswa SMA/MA se-Indonesia yang memiliki minat dan bakat untuk mengembangkan kemampuan menulis cerpen, syair, komik, dan meme melalui pembuatan karya. Karya dibuat secara individual dengan mengatasnamakan SMA/MA tempat siswa sekolah.

B. Persyaratan/Kriteria Peserta

a. Kriteria Peserta Tahap Penyeleksian

1. Siswa berkewarganegaraan Indonesia yang dibuktikan dengan salinan (fotokopi) identitas diri akte kelahiran/tanda kenal lahir dan atau Nomor Induk Siswa Nasional (NISN).
2. Masih berstatus siswa SMA/MA negeri ataupun swasta maupun kelas X sampai XII di Indonesia pada Tahun Ajaran 2019/2020 yang dapat dibuktikan dengan melampirkan surat pengantar dari sekolah atau surat dari lembaga/instansi/dinas terkait).
3. Peserta bukan merupakan juara pada kategori yang sama atau kategori lain dalam FLS tahun-tahun sebelumnya.
4. Naskah belum pernah dipublikasikan dalam media apa pun dan tidak diikutsertakan dalam lomba sejenis.

5. Bila pada kemudian hari diketahui melakukan plagiasi, maka peserta akan dikenai sanksi larangan mengikuti FLS.

b. Kriteria Peserta Tahap Final

1. Finalis adalah peserta yang lolos seleksi penyisihan.
2. Finalis tidak boleh digantikan oleh siswa lain.
3. Finalis hadir di tempat lomba yang telah ditentukan oleh panitia.

c. Kriteria Juri

1. Terdiri atas unsur akademisi, praktisi, industri.
2. Juri memiliki kompetensi di bidang cerpen, syair & visual, komik digital, dan meme.
3. Berpengalaman menjadi juri di tingkat nasional atau sesuai dengan bidangnya.
4. Juri mempunyai kewajiban sebagai berikut: berwawasan luas, mampu bersikap adil, bertanggung jawab terhadap keputusan, dan bersedia menandatangani pakta integritas.

D. Tema

Tema umum Festival Literasi Sekolah 2019 yaitu “Indonesia Romantis”. Tema tersebut mengajak remaja untuk mengungkapkan cinta dengan cara masing-masing kepada orangtua, guru, teman, sahabat, lingkungan sosial

dan alam, bahkan Indonesia. Tema tersebut dijelaskan dalam subtema khusus setiap kategori lomba, yaitu:

1. Lomba Cipta Cerpen: “Caraku Mengungkapkan Cinta.”
2. Lomba Cipta Syair +D: “Narasi Cinta untuk Negeri.”
3. Lomba Cipta Komik +D : “Warna Cinta Indonesia.”
4. Lomba Cipta Meme : “Seberapa Kuatkah Kamu Mencinta?”

E. Kategori Lomba

1. Kategori Cipta Cerpen

Cerpen adalah karya fiksi berjenis prosa. Berisi imajinasi, pengalaman hidup, biografi, catatan perjalanan, dan masih banyak lagi. Teknis menulis cerpen dapat berupa narasi, deskripsi, termasuk menyisipkan kutipan puisi atau lirik lagu. Cerpen diharapkan memiliki dampak positif bagi penulis maupun pembaca serta menarik untuk dibaca.

2. Kategori Cipta Syair +D

Syair merupakan puisi lama yang tiap-tiap bait terdiri atas 4 larik (baris) dan memiliki rima yang sama. Kisah atau imajinasi disusun untuk mengungkapkan rasa cinta dengan menggunakan kata-kata indah yang mudah dipahami pembaca. Remaja dapat memanfaatkan kamus dan/atau thesaurus untuk mempermudah menemukan pilihan kata dalam penulisan syair.

Syair +D adalah syair yang disajikan bersama bentuk visual, gerak, dan suara (kinetic typography). Kinetic typography adalah suatu upaya untuk memanfaatkan unsur typo (huruf) sebagai medium ekspresi naskah syair.

3. Kategori Cipta Komik +D

Komik merupakan media “antara” yang menghubungkan media buku dan media film. Karena itu, komik dapat dimasukkan ke dalam rumpun sequential art. Komik dapat memunculkan gambar-gambar yang terjuxtaposisi (berurutan), sehingga membentuk satu narasi melalui susunan dari serangkaian panel. Cerita komik memiliki bermacam genre yang berasal dari imajinasi, fantasi, pengalaman hidup, biografi, catatan perjalanan, IPTEK, dan masih banyak lagi. Selain cerita, komik juga berkisah melalui visual seperti karakter, background/ latar belakang, serta efek visual lainnya seperti balon kata dan efek suara.

Komik +D adalah transformasi dari komik konvensional (media on surface) menjadi media on screen dengan adanya perubahan pada tata bahasa rupa (visual grammar, kosa-rupa (visual vocabulary), dan metode produksinya.

4. Kategori Cipta Meme

“Meme” berasal dari kata “Mimeme” (dibaca Mim) dari bahasa Yunani yang berarti duplikat atau tiruan. Secara

harfiah meme menyampaikan pesan menggunakan gambar dan teks dengan pendekatan yang bersifat satir/karikatural terhadap suatu fenomena sosial.

Meme visual sebagai gambar digital didalam media sosial merupakan sebuah cara berkomunikasi dalam bentuk bahasa estetika seni masyarakat postmodern yang di konsumsi dan diproduksi secara massal oleh berbagai kelas sosial yang ada di masyarakat. Gambar meme berhasil melintasi dan memecahkan kebekuan, kekoltan yang terjadi dalam dikotomi klasik antara budaya tinggi yang dulu di agungkan oleh kelas sosial atas dengan budaya rendah atau budaya populer yang di miliki kelas sosial bawah. Tidak ada lagi klaim budaya tinggi atau budaya rendah. Kehadiran gambar meme justru seolah meleburkan garis perbedaan di antara kedua sub kebudayaan tersebut. Peleburan inilah kemudian yang mengkonstruksi meme menjadi budaya massa seperti sekarang ini. Karena sifatnya yang luwes dan cair, ia bisa berada dimana saja, berada pada kelompok yang mana saja.

Karena sifatnya sebagai “medium”, meme visual juga bisa dimanfaatkan menjadi suatu alat komunikasi. Karena didalam setiap meme visual terkandung pesan. Pesan yang diusung meme visual dapat digunakan untuk bercerita maupun sebagai ilustrasi yang bertujuan untuk menghibur maupun menuangkan ekspresi seseorang terhadap suatu hal seperti kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, sindiran untuk kalangan tertentu (sindiran

politik, sosial, budaya, dan lain-lain) Namun sisi yang lain, meme visual dapat juga berperan sebagai medium dimensi ideologis seperti karya seni pada lazimnya. Artinya penciptaan meme yang mengandung nilai ideologis yang baik, akan lebih bermanfaat daripada meme visual yang dekonstruktif. Tampaknya meme yang bisa bertahan jangka panjang bergabung secara kolektif membentuk suatu kompleks meme yang bereplikasi secara serentak. Kompleks meme inilah yang biasanya kita kenal sehari-hari sebagai ide yang bercokol dalam otak banyak manusia. Karena itu Dawkins menyebutnya sebagai ‘idea-meme’. masyarakat harus diarahkan pada bentuk wacana yang lebih dinamis-konstruktif.

F. Kriteria Naskah Tahap Seleksi

1. Kriteria Umum

- a. Karya perorangan (bukan karya kelompok/kolektif).
- b. Karya tidak menyinggung suku, agama, ras, dan golongan tertentu.
- c. Karya tidak mengandung unsur pornografi dan kekerasan.
- d. Karya menggunakan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang baik dan benar.
- e. Penggunaan bahasa asing dan/atau bahasa daerah diizinkan selama sesuai dengan konteks naskah.

- f. Karya merupakan gagasan orisinal siswa yang dinyatakan dalam surat pernyataan bercap dan bertanda tangan Kepala Sekolah.
- g. Karya belum pernah dipublikasikan di media apa pun dan tidak sedang diikutsertakan dalam lomba lain. Hal tersebut dinyatakan dalam surat pernyataan resmi yang ditandatangani siswa di atas materai Rp.6000.
- h. Karya hanya boleh didaftarkan pada 1 (satu) bidang lomba dalam FLS 2019.
- i. Panitia berhak mendiskualifikasi karya, jika:
 - 1) Naskah tidak dilengkapi surat pernyataan keaslian karya dari Kepala Sekolah.
 - 2) Naskah tidak dilengkapi dengan surat pernyataan siswa bermaterai Rp.6000.
 - 3) Tidak terpenuhinya syarat-syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan dalam setiap tahapan seleksi FLS 2019.
- j. Keputusan Panitia FLS 2019 mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

2. Kriteria Khusus Per Bidang Lomba

1.1 Kategori Cipta Cerpen

- a. Setiap karya dilengkapi judul yang dituliskan di bagian atas tengah, serta nama siswa, dan sekolah di pojok kanan atas.

- b. Karya cerpen diketik rapi dengan panjang antara 3-5 halaman A4.
- c. Jarak spasi: 1,5.
- d. Jarak margin: 4-3-4-3.
- e. Jenis huruf (font type): “Calibri” atau “Times New Roman”,
- f. Ukuran huruf (font-size): 12 pt.
- g. Jika ditulis tangan, naskah ditulis di atas folio bergaris 3-5 halaman.
- h. Naskah dijilid lakban dengan cover plastik mika warna merah.
- i. Naskah cetak dapat dikirim melalui pos/kurir.
- j. Jika dalam bentuk dokumen digital/soft copy, naskah diunggah ke portal FLS dalam format PDF.

1.2 Kategori Cipta Syair +D

A. Teknis Penulisan Naskah Syair

- a. Setiap karya dilengkapi dengan judul yang dituliskan di bagian atas tengah, serta nama siswa, dan sekolah di pojok kanan atas.
- b. Jarak spasi: 1,5.
- c. Jarak margin: 4-3-4-3.
- d. Jenis huruf (font type): “Calibri” atau “Times New Roman”.

- e. Ukuran huruf (font-size): 12 pt.
- f. Karya syair terdiri atas 3-5 bait.
- g. Isi setiap bait harus berkaitan.
- h. Dalam satu bait terdiri atas 8-12 suku kata; baris pertama, kedua, ketiga, dan keempat merupakan isi.
- i. Dalam satu bait memiliki rima: a-a-a-a.
- j. Teks Syair dalam bentuk format PDF diunggah ke portal FLS.

B. Teknik Penyanjian Video Syair/ motion graphic /Kinetic Typhography

- a. Syair disajikan dalam bentuk video yang memiliki kesesuaian dengan naskah syair.
- b. Teks dalam Syair dapat memanfaatkan beragam jenis huruf/font yang sesuai dengan pemaknaan ekspresi Syair.
- c. Pembuatan video dapat memanfaatkan beragam latar suara/back sound sesuai dengan pemaknaan ekspresi Syair.
- d. Pembuatan video dapat memanfaatkan beragam aplikasi atau software sesuai kemampuan dan kebutuhan naskah syair (misal aplikasi gawai: inshot, viva video, animated teks, dll.).
- e. Video dibuat dengan durasi maksimal 3 menit dan diunggah ke akun Youtube peserta.

- f. Tautan/link diunggah bersama teks ke laman portal FLS.
- g. Dalam pembukaan video, harus menampilkan judul, nama siswa, nama sekolah.
- h. Bila menggunakan latar visual dan latar suara berupa musik non public copyright atau aransemen milik orang lain wajib mencantumkan credit kepada pemilik hak cipta visual dan musik di akhir video.

1.3 Kategori Cipta Komik Digital

- a. Ukuran kanvas (bidang gambar) adalah minimal 800 pixel (lebar) X 20.000 pixel (tinggi).
- b. Format JPEG 300 dpi.
- c. Kolom pertama berisi: judul, biodata (nama, kelas, nama sekolah, kota/kabupaten, provinsi), dan foto peserta.
- d. Kolom selanjutnya minimal 10 (sepuluh) panel/kotak komik; tanpa batas maksimal.
- e. Teknik pewarnaan bebas (berwarna atau hitam putih).
- f. Teknik pengerjaan dan gaya visual bebas.
- g. Karya komik diunggah ke portal FLS.

1.4 Kategori Cipta Meme

- a. Ukuran kanvas (bidang gambar) adalah 1400 pixel X 2800 pixel.

- b. Meme format 2 (dua) panel.
- c. Ilustrasi foto atau Karya yang digunakan harus orisinal yang dinyatakan dalam surat pernyataan bercap dan bertanda tangan Kepala Sekolah.
- d. Redaksi dan diksi meme disarankan orisinal akan tetapi masih diperbolehkan mengadaptasi dari quotes meme yang sudah ada.
- e. Ukuran File tidak lebih dari 5Mb, format karya yang dikumpulkan berupa foto atau ilustrasi dengan ekstensi file .jpg atau .jpeg dengan resolusi 300 dpi.
- f. Setiap karya dilengkapi dengan judul yang dituliskan di bagian nama file.
- g. Karya Meme diunggah ke portal FLS.

G. Kriteria Karya Tahap Final

1. Kategori Cipta Cerpen

- a. Cerpen ditulis tangan dengan rapi dan jelas menggunakan kertas dan alat tulis yang disediakan oleh panitia.
- b. Penulisan dilakukan dalam waktu dua jam di dalam ruangan lomba.
- c. Setiap karya dilengkapi dengan judul yang dituliskan di bagian atas tengah kertas, serta nama siswa, dan sekolah di pojok kanan atas kertas.

- d. Panjang cerpen 3 sampai 5 halaman folio.
- e. Selama lomba berlangsung peserta dilarang membawa atau mencari referensi dari internet dan media lainnya.

2. Kategori Cipta Syair +D

A. Teknik Penulisan Naskah Syair

- a. Peserta diwajibkan membawa gawai/gadget (laptop, smartphone, tablet, dll.) sesuai dengan kebutuhan untuk membuat karya Syair +D.
- b. Pengerjaan syair +D dilakukan dalam waktu 5 (lima) jam di area lomba.
- c. Setiap karya dilengkapi dengan judul yang dituliskan di bagian atas tengah, serta nama siswa, dan sekolah di pojok kanan atas.
- d. Karya syair terdiri atas 3-5 bait.
- e. Bait satu dan bait lainnya harus berkaitan.
- f. Dalam satu bait terdiri atas 8-12 suku kata; baris pertama, kedua, ketiga, dan keempat merupakan isi .
- g. Dalam satu bait memiliki rima yang sama: a-a-a-a.

B. Teknik penyajian video syair/ motion graphic / kinetic typography

- a. Syair disajikan dalam bentuk video yang memiliki kesesuaian dengan naskah syair.
- b. Teks dalam Syair dapat memanfaatkan beragam

jenis huruf/font yang sesuai dengan pemaknaan ekspresi Syair.

- c. Pembuatan video dapat memanfaatkan beragam latar suara/back sound sesuai dengan pemaknaan ekspresi Syair.
- d. Pembuatan video dapat memanfaatkan beragam aplikasi atau software sesuai kemampuan dan kebutuhan naskah syair (misal aplikasi gawai: inshot, viva video, animated teks, dll.).
- e. Video dibuat dengan durasi maksimal 3 menit.
- f. Dalam pembukaan video, harus menampilkan judul , nama siswa, nama sekolah.
- g. Bila menggunakan latar visual dan latar suara berupa musik non public copyright atau aransemen milik orang lain wajib mencantumkan credit kepada pemilik hak cipta visual dan musik di akhir video.

3. Kategori Cipta Komik +D

- a. Peserta diwajibkan membawa gawai/gadget (laptop, smartphone, tablet dll) sesuai dengan kebutuhan untuk membuat karya Komik digital.
- b. Karya harus original.
- c. Komik yang dibuat adalah jenis komik strip, dengan cerita utuh/ selesai.
- d. Peletakan judul dibebaskan dan disesuaikan dengan konsep komik masing-masing.

- e. Setiap finalis boleh membuat lebih dari satu cerita dengan syarat cerita harus berseri dengan satu tema.
- f. Format pewarnaan bebas (berwarna atau hitam putih).

4. Kategori Cipta Meme

- a. Peserta diwajibkan membawa gawai/gadget (laptop, smartphone, tablet dll) sesuai dengan kebutuhan untuk membuat karya Meme.
- b. Karya harus original.
- c. Peserta diperbolehkan mencari inspirasi materi visual di sekitar tempat lomba.
- d. Peserta mengambil gambar/foto sesuai dengan tema final yang ditetapkan panitia.

H. Mekanisme Pelaksanaan Final Lomba

- a. Peserta adalah para finalis yang telah terseleksi.
- b. Finalis tidak dapat digantikan oleh peserta lain.
- c. Finalis hadir di tempat lomba yang telah ditentukan oleh panitia.
- d. Finalis membuat karya dengan subtema yang ditentukan oleh juri.
- e. Subtema final akan diberitahukan saat lomba berlangsung.
- f. Finalis membuat karya selama 5 (lima) jam di tempat lomba yang ditentukan oleh panitia.

- g. Selama lomba berlangsung, dewan juri, dan panitia harus hadir untuk memantau jalannya perlombaan.
- h. Setelah waktu lomba selesai, semua karya peserta diberikan kepada dewan juri per kategori lomba untuk dinilai.
- i. Dewan juri menilai karya di tempat tertutup dan dirahasiakan sesuai dengan format penilaian yang telah ditentukan dan disetujui (Bab III).
- j. Dewan juri juga melakukan validasi karya melalui proses wawancara kepada seluruh finalis.
- k. Setelah validasi dan penentuan pemenang, juri wajib membuat BAP (Berita Acara Pelaksanaan) dan catatan selama penjurian.
- l. Seluruh karya dalam pelaksanaan Final FLS kecuali bidang Cipta Cerpen dikirimkan ke email panitia (diinformasikan pada saat pelaksanaan).
- m. Pengumuman pemenang dilakukan pada penutupan acara FLS 2019.

MEKANISME PENDAFTARAN FESTIVAL LITERASI SEKOLAH 2019



*Jenis Dokumen Karya Cipta :

<http://olimpiade.p sma.kemdikbud.go.id/olimpiade/fls>



Cerpen
PDF



Syair +D
Link
YouTube
& Akun/Chanel



Komik +D
JPG



Meme
JPG



BAB III

PENILAIAN

A. Kriteria Penilaian

Format Penilaian FLS Tahap Penyeleksian

Kategori Lomba	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria	Nilai Akhir
CERPEN	Kesesuaian Tema	20 - 100	100 - 500
	Bahasa (EBI, bahasa asing atau daerah harus sesuai dengan konteks cerita, gaya bahasa/majas, diksi)	20 - 100	
	Orisinalitas (karya memunculkan ide/gagasan baru, cara bercerita)	20 - 100	
	Cerita (pesan & logika cerita)	20 - 100	
	Prolog-Epilog	20 - 100	
SYAIR +D	Kesesuaian Tema	20 - 100	100 - 500
	Struktur (rima, jumlah larik, jumlah bait, isi)	20 - 100	
	Bahasa (majas/gaya bahasa, diksi)	20 - 100	
	Orisinalitas (gagasan/ide)	20 - 100	
	Aspek visual, <i>motion graphic</i> , <i>kinetic typography</i> , dan suara memiliki kesesuaian ekspresi pemaknaan dengan teks syair	20 - 100	

KOMIK +D	Kesesuaian Tema	20 - 100	100 - 500
	Orisinalitas (keunikan gagasan/ ide dalam penceritaan maupun penyampaian tema)	20 - 100	
	Gambar (kualitas visual yang baik dan komunikatif)	20 - 100	
	Bahasa (bahasa sesuai dengan konten dan konsep karya) dan keterbacaan (penggunaan dan penyusunan panel dalam membangun <i>sequence</i>)	20 - 100	
	Cerita (alur, kreativitas, kelogisan)	20 - 100	
MEME	Kesesuaian Tema	20 - 100	100-500
	Orisinalitas (keunikan gagasan/ ide dalam penceritaan maupun penyampaian tema)	20 - 100	
	Gambar dan Teks (kualitas visual yang baik dan komunikatif)	20 - 100	
	Kesederhanaan (mudah dipahami dan diingat)	20 - 100	
	Sesuai dengan konteks kekinian	20 - 100	

Format Penilaian FLS Tahap Final

Kategori Lomba	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria	Nilai Akhir
CERPEN	Kerapian dan keterbacaan tulisan	20 - 100	120 - 600
	Kesesuaian Tema	20 - 100	
	Bahasa (EBI, bahasa asing atau daerah harus sesuai dengan konteks cerita, gaya bahasa/majas, diksi)	20 - 100	
	Orisinalitas (karya memunculkan ide/gagasan baru, cara bercerita)	20 - 100	
	Cerita (Pesan & logika cerita)	20 - 100	
	Prolog-Epilog	20 - 100	
SYAIR +D	Kesesuaian Tema	20 - 100	100 - 500
	Struktur (rima/persajakan, jumlah larik, isi)	20 - 100	
	Bahasa (majas/gaya bahasa, diksi)	20 - 100	
	Orisinalitas (gagasan/ide)	20 - 100	
	Aspek visual, animasi teks, dan suara memiliki “kesesuaian” dengan naskah syair	20 - 100	

KOMIK +D	Kesesuaian Tema	20 - 100	100 - 500
	Orisinalitas (keunikan gagasan/ ide dalam penceritaan maupun penyampaian tema)	20 - 100	
	Gambar (kualitas visual yang baik dan komunikatif)	20 - 100	
	Bahasa (bahasa sesuai dengan konten dan konsep karya) dan keterbacaan (penggunaan dan penyusunan panel dalam membangun <i>sequence</i>)	20 - 100	
	Cerita (alur, kreativitas, kelogisan)	20 - 100	
MEME	Kesesuaian Tema	20 - 100	100 - 500
	Orisinalitas (keunikan gagasan/ ide dalam penceritaan maupun penyampaian tema)	20 - 100	
	Gambar dan Teks (kualitas visual yang baik dan komunikatif)	20 - 100	
	Kesederhanaan (mudah dipahami dan diingat)	20 - 100	
	Sesuai dengan konteks kekinian	20 - 100	

B. Komposisi Nilai Akhir

1. Nilai akhir merupakan gabungan dari nilai seleksi dan nilai final, dengan pembobotan berdasarkan hasil kesepakatan dewan juri saat final.
2. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

C. Lain-lain

3. Naskah finalis menjadi hak panitia seutuhnya dan dapat menggunakannya untuk kepentingan publikasi kegiatan.
4. Hak publikasi naskah finalis diberikan kepada Mizan.
5. Pengumuman finalis dan pemenang akan diunggah Portal FLS.

D. Jadwal Kegiatan FLS 2019

Kegiatan	Tanggal	Keterangan
Pendaftaran Naskah dan Indormasi Tentang FLS	7 Juni 2019	Melalui portal FLS pada laman : http://olimpiade.psm.kemdikbud.go.id/olimpiade/fls
Penilaian Naskah	18-22 Juni 2019	
Pengumuman Finalis FLS	30 Juni 2019	Melalui surat & laman : http://olimpiade.psm.kemdibud.go.id/olimpiade/fls
Pelaksanaan FLS 2019	24-29 Juli 2019	Bogor, Jawa Barat.



BAB IV

PENUTUP

Kegiatan Festival Literasi Sekolah 2019 adalah agenda tahunan yang merupakan kerjasama antara kemendikbud dengan penerbit, dalam hal ini PT Mizan Pustaka. FLS 2019 merupakan agenda yang sangat dinantikan oleh sekolah-sekolah dan para siswa jenjang SMA/MA/homeschooling.

Kegiatan ini diharapkan mampu membangkitkan semangat berkarya di bidang literasi bagi generasi muda. FLS 2019 dilandasi dengan semangat nasionalisme dan kreativitas, sehingga terjaring potensi-potensi unggul dari seluruh provinsi di Internasional. Kegiatan ini juga bertujuan agar generasi muda Indonesia mampu tampil di pentas internasional dalam bidang literasi.

Agenda ini diharapkan menjadi acara berkelanjutan, sehingga lahir cerpenis, penyair, komikus baru, dan meme creator, yang dapat menjawab tantangan global. Para finalis FLS 2019 akan menjadi kreator unggulan bangsa Indonesia yang dapat berkontribusi signifikan pada masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Mahayana, Maman S. 2005. 9 Jawaban Sastra Indonesia: Sebuah Orientasi Kritik. Jakarta : Bening Publishing.
- McCloud, Scott. 2000. Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form. New York: Paradox Press.
- Zpalanzani, A., Ahmad, H., dan Maulana, B. 2006. Histeria! Komikita: Membedah Komikita Masa Lalu, Masa Kini, dan Masa Depan. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Permendiknas RI) Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/ atau Bakat Istimewa.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2007. Permendiknas RI Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2008. Permendiknas RI Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan.
- Shifman, Limor. 2012. Memes in Digital Culture. Boston: MIT Press
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2012. Pengkajian Puisi. Yogyakarta: UGM Press.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. Renstra Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI Tahun 2015–2019.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran) Program Penyediaan dan Layanan Pendidikan Sekolah Menengah Atas Tahun 2019.

Kementerian Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.



[Http://psma.kemdikbud.go.id](http://psma.kemdikbud.go.id)



 @dit_psma



DITPSMA KEMDIKHUD



Direktorat PSMA



direktorat psma