



**MERDEKA
BELAJAR**



BUKU PANDUAN
TANIS
2024



KATA PENGANTAR

Daya inovasi dan kreativitas peserta didik perlu terus diasah dan dikembangkan sebagai perwujudan dari semangat untuk menyiapkan generasi emas Indonesia yang tangguh dan berdaya saing melalui pendidikan yang berkualitas. Tantangan Inovasi Siswa SMA (TANOS) merupakan salah satu agenda Direktorat SMA untuk menantang daya inovasi dan kreativitas peserta didik SMA sesuai dengan potensi, minat dan bakatnya yang inspiratif.

Pada penyelenggaraannya yang ke-5 tahun ini, TANOS menantang para peserta didik untuk berkarya di 4 (empat) kategori yaitu film pendek, cipta lagu dan musik, fotografi, dan komik digital. Pada tahun ini diharapkan kita akan menyaksikan hasil karya kreatif dari para peserta yang menyampaikan pesan kebanggaan terhadap kekayaan budaya dan keindahan alam nusantara sebagai wujud kecintaan mereka terhadap tanah air yang diungkapkan secara kreatif sesuai dengan pandangan mereka sebagai Gen.Z yang sudah dituangkan di dalam tema besar TANOS 2024. Kita juga akan mengapresiasi karya-karya kreatif dan inovasi sebagai wujud aktualisasi dari hasil proses pembelajaran para peserta didik di sekolah sehari-hari.

Panduan ini disusun untuk dijadikan pedoman bagi para peserta, pendamping, juri, dan panitia dalam mengikuti TANOS 2024 dengan lebih baik. Semoga TANOS tahun ini dapat berjalan dengan sukses. Untuk itu terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah ikut mendukung dan bekerjasama sehingga panduan ini dapat diterbitkan dan dapat dilaksanakan dengan baik. Selamat berkarya dan berinovasi. Selamat mengikuti TANOS 2024.

Salam Maju Bersama Hebat Semua.

Jakarta, 31 Agustus 2024

Direktur,



Winner Jihad Akbar, S.Si., M.Ak.

NIP. 198202212005011002

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN.....	3
A. Latar Belakang	3
B. Dasar Hukum	5
C. Tujuan	5
D. Hasil Yang Diharapkan	5
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN	6
A. Kategori TANOS	6
B. Tema Utama TANOS 2024	6
C. Persyaratan Umum Peserta	6
D. Jadwal Pelaksanaan	7
E. Kategori Pemenang	7
BAB III KATEGORI FILM PENDEK	8
A. Deskripsi dan Tema	9
B. Persyaratan Khusus Film	9
C. Ketentuan Teknis Karya	9
D. Spesifikasi Karya	10
E. Dokumen Pendukung	10
F. Kriteria Penilaian	10
G. Kategori Pemenang	11
H. Tahapan Pekan Unggah Karya	11
BAB IV CIPTA LAGU DAN MUSIK	12
A. Deskripsi dan Tema.....	12
B. Persyaratan Khusus Cipta Lagu.....	13
C. Spesifikasi Teknis.....	13
D. Dokumen Pendukung	14
E. Kriteria Penilaian	14
F. Kategori Pemenang	14
G. Tahapan Pekan Unggah Karya	14
BAB V FOTOGRAFI.....	15
A. Deskripsi dan Tema.....	15
B. Persyaratan Khusus Fotografi	16
C. Kriteria Penilaian	17
D. Kategori Pemenang	17
E. Tahapan Pekan Unggah Karya	17
F. Contoh Karya	18
BAB VI KOMIK DIGITAL.....	20
A. Deskripsi dan Tema	20
B. Persyaratan Khusus Komik Digital	21
C. Ketentuan Teknis Karya	21
D. Spesifikasi Teknis.....	21
E. Dokumen Pendukung	22
F. Kriteria Penilaian	22
G. Kategori Pemenang	22
H. Tahapan Pekan Unggah Karya	23
BAB VII PENUTUP.....	24

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital ini, perkembangan teknologi berjalan dengan pesat, disertai perubahan sosial yang dinamis. Inovasi telah menjadi landasan utama untuk mendorong kemajuan di berbagai sektor kehidupan. Inovasi tidak hanya berarti menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memodifikasi dan menyempurnakan proses atau produk yang sudah ada. Di tengah arus perubahan ini, generasi muda, termasuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan inovasi yang dapat membawa dampak positif bagi masyarakat.

Siswa SMA, sebagai generasi yang berada dalam fase transisi menuju kedewasaan, memiliki potensi besar dalam hal ide-ide kreatif dan inovatif. Mereka berada pada usia di mana imajinasi dan pemikiran kritis mulai berkembang secara signifikan. Namun, seringkali ide-ide segar ini tidak mendapat kesempatan untuk berkembang atau tidak tersalurkan dengan baik. Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya wadah atau platform yang dapat mengakomodasi dan mengembangkan kreativitas serta inovasi siswa SMA agar potensi tersebut tidak terpendam dan justru dapat berkembang secara optimal.

Tantangan Inovasi Siswa SMA (TANOS) hadir sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan ini. TANOS dirancang sebagai sebuah program yang bertujuan memberikan kesempatan bagi siswa SMA untuk menyalurkan ide, inovasi, dan kreativitas mereka dalam berbagai bentuk karya. Program ini tidak hanya berfokus pada aspek kompetitif semata, tetapi juga menekankan pada pentingnya proses pembelajaran dimana siswa didorong untuk berpikir kritis, kreatif, dan solutif dalam menghadapi berbagai isu yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Melalui TANOS, siswa SMA diajak untuk mengeksplorasi berbagai bidang seperti teknologi, seni, budaya, dan lingkungan dengan pendekatan yang inovatif. Mereka dapat mengekspresikan pandangan dan aspirasi mereka melalui karya-karya yang menggugah dan penuh makna. Kategori-kategori seperti film pendek, cipta lagu dan musik, fotografi, serta komik digital dipilih sebagai medium yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara bebas dan original.

Selain memberikan ruang untuk menyalurkan kreativitas, TANOS juga memiliki tujuan jangka panjang dalam membangun keterampilan sosial dan kerja sama di kalangan siswa. Melalui kerja dalam kelompok, siswa belajar tentang pentingnya kolaborasi, komunikasi, dan saling

mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Ini bukan hanya tentang menghasilkan karya yang terbaik, tetapi juga tentang proses pembelajaran yang melibatkan kerja tim, pengembangan ide secara kolektif, dan pemahaman tentang bagaimana berkontribusi secara positif dalam sebuah tim.

Selanjutnya, TANOS diharapkan dapat menjadi titik awal bagi siswa SMA untuk mengembangkan diri menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab terhadap masyarakat. Dengan terlibat dalam program ini, siswa tidak hanya belajar untuk menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga bagaimana inovasi mereka dapat memberikan manfaat nyata bagi lingkungan sosial mereka. Karya-karya yang lahir dari program ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan dampak positif yang luas, baik di kalangan siswa sendiri maupun di masyarakat secara umum.

Dalam jangka panjang, melalui program TANOS, berharap dapat membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif dan solutif dalam menghadapi berbagai tantangan masa depan. Generasi yang diharapkan tidak hanya mampu mengikuti arus perubahan zaman, tetapi juga menjadi pionir yang membawa perubahan positif melalui inovasi-inovasi yang mereka ciptakan. Dengan demikian, TANOS bukan hanya sebuah kompetisi, melainkan sebuah gerakan untuk mencetak pemimpin masa depan yang mampu menciptakan solusi inovatif bagi dunia yang lebih baik.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2018 tentang Keterbukaan Informasi Publik;
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024;
4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2021 tentang Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 61 Tahun 2010 tentang Pelaksanaan Undang-undang Keterbukaan Informasi Publik
6. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;

8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Renstra Kemendikbud) Tahun 2020-2024;
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 41 Tahun 2020 tentang Layanan Informasi Publik di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;

C. Tujuan

1. Memperkuat *public engagement*, khususnya peserta didik SMA.
2. Memberikan wadah kreatifitas yang bersifat kolaboratif antar peserta didik SMA sebagai aktualisasi dari hasil belajar.
3. Memberikan tantangan untuk berinovasi bagi para peserta didik SMA sesuai dengan potensi, bakat, dan minatnya.
4. Membangun semangat cinta tanah air dan persahabatan antar peserta didik SMA.

D. Hasil Yang Diharapkan

1. Diperolehnya konten positif untuk menginspirasi peserta didik lainnya agar terus berkarya.
2. Terwadahnya peserta didik SMA untuk berkarya dan berinovasi.
3. Terlatihnya peserta didik SMA untuk berinovasi sesuai dengan potensi, bakat, dan minatnya.
4. Terciptanya semangat cinta tanah air dan persahabatan antar peserta didik SMA.

BAB II

MEKANISME PENYELENGGARAAN

A. Kategori TANOS

1. Film Pendek
2. Cipta Lagu dan Musik
3. Fotografi
4. Komik Digital

B. Tema Utama TANOS 2024

“Ragam Warisan untuk Masa Depan: Kearifan Lokal sebagai Pilar Keberlanjutan Nusantara”

Mengangkat elemen sosial budaya, keindahan alam, dan ragam kearifan lokal untuk menjaga keberlanjutan nusantara yang mengakar kuat pada generasi muda dalam menghadapi isu global masa depan.

#TANOS2024

#SMAIndonesiaBanget

#LocalVibesGlobalImpact

C. Persyaratan Umum Peserta

1. Peserta Didik Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri atau Swasta.
2. Mengikuti akun Sosial Media Direktorat SMA (Instagram, X (Twitter), Tiktok, Facebook dan Youtube)
3. Peserta wajib membuat surat pernyataan izin dari sekolah (format terlampir)
4. Peserta wajib membuat surat pernyataan keaslian karya (format terlampir)
5. Karya yang dikirimkan merupakan karya orisinal (bukan tiruan/saduran/reproduksi)
6. Peserta memiliki hak cipta yang mandiri, lengkap, jelas, tidak diperdebatkan dari setiap unsur, tidak melanggar pihak lain (privasi dan hak terkait lainnya).
7. Peserta bertanggung jawab atas segala permasalahan hak cipta dan hak kekayaan intelektual lainnya yang terkait dengan pembuatan dan kepemilikan karya yang dikirimkan ke panitia penyelenggaraan.
8. Karya tidak menyinggung atau merendahkan SARA dan tidak melanggar hukum publikasi yang berlaku;
9. Seluruh biaya yang diperlukan dan/atau dikeluarkan oleh peserta dalam memproduksi karya sepenuhnya tanggung jawab dan beban peserta.

10. Panitia berhak memiliki, menggunakan dan memproduksi karya yang dikirimkan dalam berbagai dalam berbagai format untuk keperluan publikasi dan lainnya tanpa ada kewajiban *royalty*.
11. Karya yang dikirimkan belum pernah diikutsertakan dalam lomba apapun.
12. Peserta harus mengisi form pengumpulan link karya yang telah disediakan oleh panitia.
13. Karya juga harus diunggah pada akun media sosial masing-masing peserta dengan menggunakan hastag #TANOS2024 #SMAIndonesiaBanget #LocalVibesGlobalImpact dan *mention* akun media sosial Direktorat SMA.
(Untuk film pendek dan cipta lagu diunggah melalui Youtube dan harus bersifat *public* tidak boleh *private/unlisted*. Untuk komik digital dan fotografi diunggah melalui Instagram yang tidak dikunci)
14. Panitia berhak mendiskualifikasi dan menarik karya serta apresiasi yang telah diberikan kepada peserta jika di kemudian hari karya tersebut terindikasi melakukan unsur pelanggaran terhadap ketentuan hukum yang berlaku.
15. **Keputusan Dewan juri tidak dapat diganggu gugat.**
16. Informasi yang sah dan akurat berkaitan dengan Tanos 2024 hanya akan dikeluarkan melalui website <https://sma.kemdikbud.go.id> dan akun media sosial Direktorat SMA.

D. Jadwal Pelaksanaan

1. 2 September 2024 : Pembukaan Pendaftaran TANOS 2024
2. 2 - 15 September 2024 : Pendaftaran Administrasi
3. 17 September 2024 : Workshop Pembuatan Karya
4. 18 - 30 September 2024 : Pekan Unggah Karya
5. 1 - 15 Oktober 2024 : Kurasi Karya Tanos 2024
6. 16 - 23 Oktober 2024 : Voting terbaik
7. 28 Oktober 2024 : Pengumuman Pemenang TANOS 2024

E. Kategori Pemenang

Setiap kategori memiliki beberapa kategori pemenang, salah satunya **Pemenang Terfavorit** yang akan dinilai berdasarkan *like and viewers* terbanyak dari **10 besar peserta yang dipilih oleh juri** dan akan diunggah melalui **media sosial Direktorat SMA**.

BAB III

FILM PENDEK

A. Deskripsi dan tema

1. Pengertian Seni Film

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. 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

2. Film Pendek

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.

3. Jenis Film Pendek (Fiksi)

Film Drama (Fiksi) dikenal sebagai film yang memiliki alur cerita dan konflik, digerakkan oleh tokoh yang memiliki motif (alasan) tertentu. Tokoh ini kemudian ‘membawa’ penonton masuk ke dalam sebuah situasi atau peristiwa (inspiratif).

Film yang diproduksi adalah film yang inspirasi mengandung unsur pesan menggugah masyarakat, terutama generasi muda, agar kritis terhadap pentingnya isu-isu **sosial budaya, pelestarian lingkungan dan keindahan alam Indonesia ragam kearifan lokal (potensi lokal yang menarik)** melalui media film;

- a) Menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya sumber daya manusia dalam memajukan bangsa melalui media film;
- b) Menyebarkan praktik baik dan nilai-nilai **Manajemen Diri (Percaya diri) dalam lingkungan sosial masyarakat, pelestarian lingkungan dan keindahan alam Indonesia** secara luas dengan media film.

B. Persyaratan Khusus Film Pendek

1. Setiap kelompok hanya boleh mengirim 4 orang peserta (Sutradara, Kameramen, Penata Suara, dan Editing);
2. Peserta membagi kerja seperti Penulisan Skenario Film, Penyutradaraan Film, Sinematografi, Tata Suara Film, Tata Artistik Film, Editing Film, Manajemen Produksi Film sesuai kemampuan masing-masing;
3. Film Bernuansa/berlatar kearifan lokal;
4. Dalam Film Pendek wajib menyertakan *subtitle* bahasa Indonesia untuk dialog atau narasi yang menggunakan bahasa daerah atau bahasa asing;
5. Peserta hanya diperbolehkan mengirimkan 1 karya. (1 nama hanya diperbolehkan masuk dalam 1 kelompok produksi);
6. Logo Direktorat SMA diunduh pada *website* <https://sma.kemdikbud.go.id/logosma>;
7. Menggunakan bumper Tanos 2024 dan bumper Direktorat SMA (unduh bumper di <https://s.id/TANOS2024>).

C. Ketentuan Teknis Karya

1. Film pendek berupa Cerita Fiksi (bukan dokumenter atau Vlog) Karya merupakan cerita sederhana yang **inspiratif dengan muatan lokal**, konten berdurasi maksimal 5 (lima) menit.
2. Film mengandung saran, himbauan, seruan, dan solusi sesuai dengan tema lomba;
3. Film tidak menampilkan pornografi dan tidak menyinggung SARA (suku, agama, ras, dan antar-golongan);
4. Film menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis, naratif visual, artistik, pengadeganan (*scene*), audio, dan editing;
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 5 menit;
 - d. *Fade out*;
 - e. *Closing*: Maksimal 30 detik (*Credit Title*, Ucapan Terima kasih/Dedikasi, *Imposing Copyright* Tanos 2024 – Direktorat SMA, *Blank*)
 - f. Karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba film pendek yang lain

D. Spesifikasi Teknis

1. Pembuatan film menggunakan kamera digital video (*Mirrorless, DSLR, Handycam, Gopro.*) yang menggunakan minimal format HD (*High Definition-1080 x 720*);
2. Konten film berdurasi maksimal 5 (lima) menit dengan premis cerita yang sudah ditentukan;
3. Film tidak menggunakan *footage* dan *stock-shot* gambar serta musik yang dibuat oleh orang di luar anggota tim;
4. Penggunaan musik/lagu dalam film harus seizin pemilik hak cipta, kecuali musik/lagu yang sudah masuk *public domain* dan tercantum pada *credit title*;
5. Pembingkai (*aspect ratio*) penuh/*full frame* tanpa *letterbox* maupun *pillar*;
6. Master video 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.

E. Dokumen Pendukung Karya

1. Konsep pembuatan film yang mencakup ide pokok, *film statement*, sinopsis dan skenario;
2. Daftar peralatan serta data teknis;
3. Daftar crew yang terlibat dalam posisi tim produksi
4. Dokumentasi proses produksi dalam bentuk foto di belakang layar (*behind the scene*)
5. Konsep pembuatan film diketik dengan jenis huruf **Calibri**, ukuran font 12 pt, 1 spasi;
6. File dokumen pendukung/sinopsis karya **wajib** (poin 1-4) diunggah ke laman/tautan Tanos 2024 berbentuk *file.pdf*.

F. Kriteria Penilaian Film Pendek

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 (visual, audio, teknik pengadeganan, *editing, special effect*) yang mendukung kualitas naratif visual
3. Keindahan/estetika karya : 30%
Aspek keindahan (estetika) menggunakan kaidah sinematografi

G. Kategori Pemenang

1. Film Terbaik
2. Cerita Film Terbaik
3. Sutradara Terbaik
4. Film Terfavorit (*like and viewer*)

H. Tahapan Pekan Unggah Karya

1. Buatlah F sesuai dengan pilihan tema dan diunggah ke akun Youtube dengan status **PUBLIC** peserta atau atas nama kelompok dengan format: Film Pendek - TANOS SMA 2023 – Judul Film Pendek – Nama Peserta>Nama Kelompok;
2. Pada deskripsi cantumkan nama anggota kelompok, sinopsis, dan tagar #TANOS2024, #SMAIndonesiaBanget, #LocalVibesGlobalImpact #TANOS2024FilmPendekSMA;
3. Unggah surat pernyataan yang ditandatangani di atas materai 10.000,- (unduh surat pernyataan di <https://s.id/TANOS2024>);
4. Isi Formulir pendaftaran melalui tautan <https://s.id/TANOS2024>;
5. Cantumkan tautan youtube ke dalam kolom yang telah disediakan pada formulir;
6. Unggah **surat pernyataan** yang ditandatangani di atas materai 10.000,- ke dalam folder tersebut (surat pernyataan dapat diunduh di <https://s.id/TANOS2024>).

BAB IV

CIPTA LAGU DAN MUSIK

A. Deskripsi dan Tema

Istilah lagu dan musik dalam kehidupan sehari-hari cenderung digunakan untuk maksud yang sama. Secara etimologi lagu merupakan satu kesatuan musik yang terdiri atas susunan berbagai nada yang berurutan. Setiap lagu ditentukan oleh panjang-pendek dan tinggi-rendahnya nada-nada tersebut, di samping itu, irama juga memberi corak tertentu pada suatu lagu. Sebuah lagu terdiri dari beberapa unsur, yaitu :

- a. Melodi adalah suatu deretan nada yang karena kekhususan dalam penyusunan menurut jarak dan tinggi nada, memperoleh suatu watak tersendiri dan menurut kaidah musik yang berlaku membulat jadi suatu kesatuan organik.
- b. Lirik adalah syair atau kata-kata yang disuarakan mengiringi melodi.
- c. Aransemen adalah penataan terhadap melodi.

Dalam kaca kebudayaan yang kaya dan beragam seperti Nusantara, musik telah lama menjadi salah satu wujud ekspresi yang mencerminkan kedalaman kearifan lokal. Musik bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga sarana penting dalam melestarikan dan menyebarkan nilai-nilai budaya, tradisi, dan identitas suatu komunitas. Setiap alunan nada, setiap lirik yang terkandung dalam lagu-lagu tradisional, memuat cerita dan pesan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi, menjadi bagian tak terpisahkan dari ragam warisan yang kita miliki hari ini.

Proses cipta lagu, atau komposisi musik, dalam konteks Nusantara, seringkali terinspirasi oleh lingkungan alam, kehidupan sehari-hari, dan kepercayaan yang dianut oleh masyarakat. Sebuah lagu tradisional bisa menceritakan tentang keindahan alam, seperti pegunungan, sungai, atau hutan, yang tidak hanya menggambarkan kekaguman terhadap ciptaan Tuhan, tetapi juga mengandung pesan penting tentang pentingnya menjaga kelestarian alam sebagai sumber kehidupan. Dalam hal ini, musik berfungsi sebagai media untuk menyampaikan kearifan lokal yang mendalam, yang mengajarkan pentingnya harmoni antara manusia dan alam.

Karya wajib memiliki satu kesatuan cerita yang mengandung unsur-unsur:

1. Keindahan alam agraria, maritim, atau keindahan alam Indonesia.
2. Kebanggaan lokal yang berpotensi mendunia
3. Sosial budaya lokal setempat, adat istiadat, makanan, dan habit
4. Tradisi unik & kearifan lokal di sekitar rumah atau sekolah

B. Persyaratan Khusus Cipta Lagu

1. Peserta boleh mendaftarkan diri dalam bentuk group minimal 2 orang, kelompok, atau band maksimal 6;
2. Setiap sekolah/kelompok dapat mengirimkan maksimal 1 lagu yang sudah ditempel ke music video durasi lagu 3-5 menit;
3. Tidak boleh menggunakan kata - kata kasar, unsur SARA dalam proses pembuatan lagu
4. Music Video menggunakan bumper Tanos dan bumper Direktorat SMA (dapat diunduh di <https://s.id/TANOS2024>);
5. Lagu dan Music Video harus bersifat orisinal, tidak melanggar hak kekayaan intelektual (*copyright*) pihak manapun dan belum pernah dilombakan sebelumnya;
6. Pemenang Tanos di tahun – tahun sebelumnya dilarang menggunakan lagu dan aransemen yang memiliki kemiripan dengan lagu atau materi yang pernah dikirimkan;
7. Diperbolehkan menggunakan AI hanya sebatas sebagai referensi untuk mendukung/memotivasi untuk pembuatan lagu, dan harus dilampirkan hasil dari generator AI;
8. **Dilarang keras** mengirimkan hasil 100 % dari hasil Generator AI untuk mengikuti kompetisi Tanos;
9. Genre musik bersifat bebas, aransemen musik boleh dipadukan dengan musik modern atau tradisional;

C. Spesifikasi Teknis

1. Format lagu yang dikirimkan berupa minimal wave 16 Bit 441 khz sample rate yang sudah ditempel pada video dengan minimal kualitas HD (720p);
2. Melampirkan lirik lagu, credit title (nama personil, pencipta lagu, aransemen, mixing, dll) pada deskripsi video dan menggunakan tagar #TANOS2024, #SMAIndonesiaBanget, #LocalVibesGlobalImpact #TANOS2024LaguSMA (**Unggah pada Youtube**);
3. Music Video harus menampilkan para peserta;
4. Music Video boleh dibuat menggunakan *Handphone*;
5. Audio harus direkam dengan kualitas yang baik (minimal kualitas multi track home recording) untuk memaksimalkan penilaian;
6. Mencantumkan link file *Google drive Session/project* atau data *Stem (stereo mixing)* data per track terpisah untuk semua peserta;

D. Dokumen Pendukung

1. Dokumentasi pada saat proses rekaman audio (diutamakan video BTS atau dokumentasi foto);
2. Foto peserta beserta identitas;
3. Kedua dokumen diatas sangat direkomendasikan ditempel di akhir music video.

E. Kriteria Penilaian

1. Kesesuaian Tema 20%;
2. Harmonisasi Notasi & lirik 50%;
3. Aransemen lagu 30%.

F. Kategori Pemenang

1. Lagu Terbaik
2. Aransemen terbaik
3. Produksi rekaman terbaik
4. Lagu Terfavorit
5. Music Video terbaik (penghargaan khusus)

G. Kategori Pemenang

1. ciptakanlah sebuah lagu dan musik sesuai dengan tema dan diunggah ke akun Youtube dengan status **PUBLIC** peserta atau atas nama kelompok dengan format: Nama Tim/Kelompok - TANOS SMA 2024 – Judul Lagu;
2. Pada deskripsi cantumkan nama anggota kelompok, sinopsis, dan tagar #TANOS2024, #SMAIndonesiaBanget, #LocalVibesGlobalImpact #TANOS2024CiptalaguSMA;
3. Unggah surat pernyataan yang ditandatangani di atas materai 10.000,- (unduh surat pernyataan di <https://s.id/TANOS2024>);
4. Isi Formulir pendaftaran melalui tautan <https://s.id/TANOS2024>;
5. Cantumkan tautan youtube ke dalam kolom yang telah disediakan pada formulir;
6. Unggah **surat pernyataan** yang ditandatangani di atas materai 10.000,- ke dalam folder tersebut (surat pernyataan dapat diunduh di <https://s.id/TANOS2024>).

BAB V

FOTOGRAFI

A. Deskripsi/Tema

Fotografi adalah seni dan praktik mengambil gambar menggunakan cahaya yang ditangkap oleh lensa dan direkam oleh sensor atau film. Fotografi berfungsi sebagai sarana ekspresi kreatif, dokumentasi, dan komunikasi visual yang telah berkembang sejak penemuannya di abad ke-19.

Secara teknis, fotografi melibatkan pengaturan pencahayaan, komposisi, dan perspektif untuk menciptakan gambar yang diinginkan. Fotografer harus mempertimbangkan elemen-elemen ini dengan cermat untuk menghasilkan foto yang menarik dan bermakna. Dalam fotografi digital modern, berbagai perangkat lunak pengeditan memungkinkan fotografer untuk mengoreksi dan meningkatkan gambar lebih lanjut.

Fotografi memiliki berbagai genre, termasuk potret, lanskap, makro, jurnalistik, dan fotografi jalanan. Setiap genre memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri, tetapi semuanya bergantung pada kemampuan fotografer untuk melihat dan menangkap momen atau objek dengan cara yang unik. Fotografi memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari seni, media, iklan, hingga sains. Gambar-gambar yang dihasilkan dapat digunakan untuk mendokumentasikan peristiwa sejarah, mempromosikan produk, atau bahkan membantu penelitian ilmiah. Dengan kemajuan teknologi, fotografi telah menjadi lebih mudah diakses oleh banyak orang, memungkinkan lebih banyak individu untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan berbagi pandangan mereka tentang dunia.

Oleh karena itu, TANOS 2024 kembali membuka kategori tantangan fotografi dengan konsep foto cerita (*photostory*). Peserta didik SMA dan sederajat dapat mengikuti tantangan ini dengan mengirimkan karya fotografi hasil ciptaan sendiri (berupa satu set foto cerita, sejumlah 5 - 10 foto) sesuai tema besar **“Ragam Warisan untuk Masa Depan: Kearifan Lokal sebagai Pilar Keberlanjutan Nusantara”**. Karya wajib memiliki satu kesatuan cerita yang selaras dengan:

- a. Tradisi unik & kearifan lokal di kehidupan masyarakat sekitar
- b. Agraria, maritim, atau keindahan alam Indonesia
- c. Kebanggaan lokal yang berpotensi mendunia (misal: flora, fauna, jamu, wedang, dan minuman tradisional lain, pembuatan gerabah tanah liat, seni tempa pisau asli Indonesia, udeng Bali dan makna ikat kepala tradisional lainnya)
- d. Kebanggaan lokal yang hampir punah (misal: permainan tradisional, cemilan sehat masa kecil yang kini jarang terlihat, becak motor tua dan perahu kecil sebagai alat transportasi harian, tradisi ronda dan kentongan kayu)

B. Persyaratan Khusus Fotografi

1. Peserta adalah tim beranggotakan 2 orang;
2. Peserta mengirimkan satu set foto cerita (*photostory*) berisi minimal 5 dan maksimal 10 foto yang keseluruhannya selaras dengan tema;
3. Peserta mengirimkan kolase presentasi dan narasi cerita (contoh format terlampir);
4. Foto cerita dibuat pada periode 1 Januari 2024 – 30 September 2024;
5. Foto berwarna (full colour) atau hitam putih (B&W) tanpa watermark atau logo tertentu pada foto;
6. Editing foto hanya diperbolehkan crop, brightness, contrast, hue, saturation, dan curve;
7. Editing tidak boleh menghilangkan suatu elemen di dalam foto atau menambahkan elemen lain ke dalam foto;
8. Foto tidak sedang diikutsertakan dan/atau tidak pernah menjadi pemenang pada lomba apapun. Foto juga tidak pernah digunakan sebagai materi publikasi komersial;
9. Foto dikirimkan dalam format .JPG/.JPEG dengan ukuran file minimal 1 MB, maksimal 3 MB, resolusi maksimal 4000 pixel, 300 dpi, menggunakan semua jenis kamera (DSLR, mirrorless, kamera saku, kamera smartphone, drone, atau lainnya);
10. Format foto boleh horizontal, vertikal, atau kotak;
11. Format kolase presentasi berupa 16:9 (horizontal);
12. Foto mentah beserta data EXIF wajib disimpan dan siap ditunjukkan untuk validasi keabsahan pemenang;
13. Semua foto yang disertakan dalam lomba, wajib diunggah di akun instagram peserta (dalam bentuk carousel feed, bukan IG story) dengan mention/tag ke akun @direktorat.sma dan menggunakan tagar #TANOS2024, #SMAIndonesiaBanget, #LocalVibesGlobalImpact #TANOS2024FotografiSMA;
14. Panitia berhak mendiskualifikasi dan menarik karya serta apresiasi yang telah diberikan kepada peserta jika di kemudian hari karya tersebut terindikasi melakukan unsur pelanggaran terhadap ketentuan hukum yang berlaku;
15. Panitia berhak memiliki, menggunakan dan mereproduksi foto yang dikirimkan dalam berbagai format untuk keperluan publikasi dan lainnya tanpa ada kewajiban royalti.

C. Kriteria Penilaian

1. Keselarasan visualisasi foto cerita terhadap unsur tema;
2. Komposisi foto, sudut, pencahayaan, dan kreativitas;
3. Narasi foto yang menarik dan menggugah.

D. Kategori Pemenang

1. Kategori Best Overall;
2. Kategori Aspek Fotografi Terbaik;
3. Kategori Aspek Cerita Terbaik;
4. Kategori Foto Terfavorit (*like and viewer*)

E. Tahapan Pelaksanaan Foto

1. Buatlah karya foto sesuai dengan persyaratan dan tema;
2. Buatlah **folder Google Drive** dengan format folder sebagai berikut: FOTO_NISN_NAMA SMA_PROVINSI_NAMA KETUA TIM;
 - Contoh: FOTO_123456789_SMAN 1_BALI_BUDI
3. Unggah **5-10 foto cerita** ke dalam folder tersebut dengan format file sebagai berikut: NISN_NAMA SMA_PROVINSI_NAMA PESERTA_NOMOR URUT FOTO.JPG
 - Contoh: FOTO_123456789_SMAN 1_BALI_BUDI_1.JPG
 - Contoh: FOTO_123456789_SMAN 1_BALI_BUDI_2.JPG
4. Unggah **kolase presentasi beserta narasi cerita** ke dalam folder tersebut (contoh format terlampir);
5. Unggah **surat pernyataan** yang ditandatangani di atas materai 10.000,- ke dalam folder tersebut (surat pernyataan dapat diunduh di <https://s.id/TANOS2024>);
6. Daftarkan diri kamu melalui tautan <https://s.id/TANOS2024>;
7. Salin tautan folder Google Drive kamu (pastikan akses folder dibuka / General Access - Anyone with the link can view);
8. Masukkan tautan folder Google Drive kamu di kolom pendaftaran yang telah disediakan;
9. Pastikan folder kamu berisi: 5-10 karya foto, 1 kolase presentasi, dan 1 surat pernyataan bermaterai;



**JUDUL FOTO CERITA
NAMA PESERTA**

Ceritakan tentang foto kamu disini dengan singkat, menarik, dan jelas.

adfa asdfa asdf adsf asdf
asdf asdf asdf ddfdf f df
dfdfdfdf
asdf asdf asdf asdf sdf
asdf
asdf afas df asdf asdf
asdfasdf hdfgh gsdfsf gfh
fgh gfh ghdgh fghfgh
dfghfdg asdfasfdff sfs
sfgdhghghdfh dfghdf

Lampiran 1. Contoh presentasi foto cerita beserta narasi. Format kolase presentasi 16:9. Format foto boleh square, landscape, dan portrait.

JUDUL FOTO CERITA - NAMA PESERTA



Ceritakan tentang foto kamu disini dengan singkat, menarik, dan jelas.

adfa asdfa asdf adsf asdf
asdf asdf asdf ddfdf f df
dfdfdfdf
asdf asdf asdf asdf sdf
sdf asdf
asdf afas df asdf asdf
asdfasdf hdfgh gsdfsf gfh
fgh gfh ghdgh fghfgh.



Lampiran 2. Contoh presentasi foto cerita beserta narasi. Format kolase presentasi 16:9. Format foto boleh square, landscape, dan portrait.

**JUDUL FOTO CERITA
NAMA PESERTA**

01 Ceritakan tentang foto nomor 1 kamu disini secara singkat, jelas, dan menarik

02 Ceritakan tentang foto nomor 2 kamu disini secara singkat, jelas, dan menarik

03 Ceritakan tentang foto nomor 3 kamu disini secara singkat, jelas, dan menarik

04 Ceritakan tentang foto nomor 4 kamu disini secara singkat, jelas, dan menarik

01



02



01



02



Lampiran 3. Contoh presentasi foto cerita beserta narasi dengan format 16:9

BAB VI

KOMIK DIGITAL

A. Deskripsi dan Tema

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) Komik merupakan cerita bergambar yang mudah dicerna. Komik juga merupakan sebuah karya visual yang mengaitkan antara cerita bersifat tekstual dan visual gambar. Komik memiliki 2 pondasi, yakni alur cerita dan kepekaan visual. Bagaimana seorang seniman komik merangkai cerita yang terdiri dari 3 babak (Prolog, Dialog dan Epilog) juga memiliki unsur cerita berupa tema, tokoh, alur, amanat serta latar. Kemudian dipadukannya dengan karya visual (gambar) yang bisa mewakili ide dan cerita tersebut. Penggunaan Visual (gambar) pada komik pada akhirnya akan memangkas penggunaan teks.

Adapun komik digital sendiri adalah komik yang dirilis dan diakses secara digital atau mobile, tidak dalam media cetak. Kehadiran komik digital ini tidak lain merupakan pengaruh dari perkembangan teknologi digital.

Untuk pertama kalinya TANOS 2024 ini membuka kategori pembuatan karya Komik Digital. Peserta didik SMA bisa ikut berkontribusi dengan mengirimkan karya komik digital dengan tema besar TANOS 2024 ini yaitu **“Ragam Warisan untuk Masa Depan: Kearifan Lokal sebagai Pilar Keberlanjutan Nusantara”**

Peserta yang merupakan Pemuda Indonesia diberikan tantangan untuk menceritakan kisah yang bersifat kearifan lokal menjadi sebuah karya Komik Digital.

- a. Kelokalan atau kearifan lokal, baik dalam lingkup sekolah, keluarga, juga lingkungan pertemanan.
- b. Visual landscape daerah, keindahan alam Indonesia.
- c. Kolaborasi antar peserta yang akan menghasilkan sebuah sudut pandang baru terhadap kearifan lokal di sekitar
- d. Menstimulus peserta untuk lebih peka dalam melihat hal-hal lokal di sekitar.

B. Persyaratan Khusus Komik Digital

1. Setiap kelompok yang terdiri dari 2 - 3 siswa SMA, yang membentuk tim kerja diantaranya Contoh : Penulis cerita, pembuat *spacing* sketsa komik juga balon teks, pembuat line art dan pewarnaan atau bayangan;
2. Setiap anggota kelompok diperbolehkan berasal dari sekolah yang berbeda, atau komunitas (melampirkan surat persetujuan dari masing-masing SMA);

3. Setiap kelompok hanya bisa mengirimkan 1 karya Komik Digital;
4. Tema cerita Komik Digital memiliki muatan lokalitas sesuai dengan tema TANOS 2024;
5. Gaya penggambaran bebas, disesuaikan dengan referensi masing masing;
6. Perwujudan karakter/karakter Design bersifat bebas (boleh dalam bentuk orang/hewan/mesin/robot/objek imajiner lainnya);
7. Teks dalam komik diperbolehkan mengandung unsur bahasa daerah dengan tetap menyertakan *subtitle*;
8. Komik dapat dibuat berwarna atau hitam putih (dengan ketentuan memberi bayangan pada komik hitam putih);
9. Karya komik diwajibkan diunggah melalui perwakilan akun instagram peserta, dengan template yang dapat diakses pada tautan <https://s.id/TANOS2024>;
10. Ketentuan akun wajib dilakukan sebagai berikut:
 - Akun instagram bersifat publik
 - Slide 1 merupakan cover komik dan hal 1. Slide 2, hal 2 dan 3 dan seterusnya
 - Menggunakan Tagar #TANOS2024 #TANOS2024KomikSMA #SMAIndonesiaBanget #LocalVibesGlobalImpact.


C. Ketentuan Teknis Karya Komik Digital

1. Cerita dalam komik bersifat fiksi dan original ciptaan peserta;
2. Cerita dalam komik memiliki unsur berupa tema, tokoh, alur, amanat serta latar;
3. Komik digital mengandung saran, himbauan, dan seruan, sesuai dengan tema;
4. Komik menyajikan unsur estetika visual berupa kematangan gaya gambar, spacing, pengadegan, juga balon teks;
5. Komik digital tidak pernah diikutsertakan dalam perlombaan komik digital lain;
6. Komik maupun panel komik tidak diperbolehkan menggunakan foto maupun gambar AI (Gambar dikerjakan secara buatan tangan/konvensional).

D. Spesifikasi Teknis Komik Digital

(tersedia contoh spesifikasi Teknis komik yang bisa di akses)

1. Pembuatan komik bisa menggunakan media digital atau manual maupun gabungan dari keduanya (dengan syarat pengiriman komik tetap dalam format *file.pdf*)
2. Apabila digambar manual, harap di scan dengan kualitas tinggi (Tidak disarankan melalui foto);
3. Format komik dalam format webtoon (vertikal);

4. Membuat cover Komik Digital berisi ilustrasi yang mewakili komik, judul komik, nama peserta, logo TANOS, logo kemendikbud. Logo TANOS dapat diakses di link : Tanos dan bumper Direktorat SMA (unduh bumper di <https://s.id/TANOS2024>);
5. Komik digital berisi 10 - 16 halaman (termasuk cover);
6. Memberi nomor pada setiap halaman;
7. Dalam satu halaman, terdiri dari 1 - 6 panel;
8. Ukuran halaman karya komik digital yaitu 800 x 1280 pixel dengan resolusi 300 dpi;
9. Format file akhir berupa PDF dengan ukuran maksimal 25 MB;
10. Link Akses Contoh Spesifikasi Komik Digital :  .

E. Dokumen Pendukung Karya

1. Menulis premis cerita komik digital;
2. Melampirkan tahap pembuatan sketsa komik (foto sketsa gambar);
3. Dokumentasi Proses pengerjaan (dalam bentuk foto);
4. Melampirkan minimal 2 referensi komik (cantumkan image dan creatornya);
5. Menuliskan identitas masing masing peserta, yang mencakup:
Nama peserta, NISN, Asal Sekolah, Asal Provinsi, Peran dalam proyek komik;
6. Lampiran dokumen pendukung digabung dengan karya komik digital dalam satu file Pdf.

F. Kriteria Penilaian

1. Kesesuaian Tema cerita dan konsep visual dengan tema TANOS 2024;
2. Alur Cerita Komik Digital juga alur Panel komik digital;
3. Kualitas Teknis gambar, baik dalam karakter design, Background, juga pencahayaan pada Komik Digital.

G. Kategori Penghargaan

1. Karya Komik Digital Terbaik;
2. Karya Komik Digital dengan Gambar Terbaik;
3. Karya Komik Digital dengan Cerita Terbaik;
4. Karya Komik Digital Terfavorit.

H. Tahap Pelaksanaan Komik Digital

1. Memahami spesifikasi pengkayaan komik digital
2. Membuat karya komik digital yang sesuai dengan tema
 - Membuat cerita
 - Membuat sketsa panel, gambar, juga balon teks
 - Lineart juga rendering / finishing komik digital
3. Menyiapkan dokumen pendukung.
4. Menyatukan file karya dan dokumen pendukung dalam satu file PDF dengan format penamaan : Komik digital_NISN_Nama SMA_Provinsi_Nama
Contoh : Komik digital_123456789_SMA merdeka_Papua_Budi
5. Mengunggah link google drive hasil Karya komik digital melalui link google drive yang disediakan panitia ke <https://s.id/TANOS2024>
6. Karya komik diunggah melalui perwakilan akun instagram peserta.

BAB VII

PENUTUP

Keberhasilan Penyelenggaraan Tantangan Inovasi Siswa SMA (TANOS) 2024 ditentukan oleh semua unsur yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan secara jujur, tertib, teratur, penuh disiplin dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Dengan memahami panduan ini, panitia pelaksana dan semua pihak yang terlibat melaksanakan tugas sebaik-baiknya dapat menjamin mutu pelaksanaan inovasi dengan hasil yang optimal. Serta dapat dipertanggungjawabkan.

Semoga panduan ini dapat dijadikan acuan sehingga kegiatan TANOS ini dapat terlaksana dengan baik, efektif dan efisien.



**MERDEKA
BELAJAR**



Direktorat SMA



@direktorat.sma



@dit_sma



@direktorat.sma



Direktorat SMA