



PANTOMIM SEKOLAH DASAR

PETUNJUK PELAKSANAAN FLS3N
2026





PENGERTIAN

Pantomim merupakan suatu pertunjukan teater tanpa kata- kata (dialog verbal) yang penampilannya lebih mengandalkan pada gerak tubuh dan ekspresi wajah dalam menyampaikan perasaan dan pesan biasanya diiringi musik atau narasi. Karena pantomim adalah seni keheningan, ini merupakan jawaban bagi generasi penerus untuk melatih keterampilan mendengarkan pihak lain, dimana kecenderungan di jaman sekarang, semua orang ingin berbicara tanpa mendengarkan. Dengan menyimak, mendengar dan mengamati (observe) membangun peserta didik menjadi lebih kuat dan dapat memahami sesama, akhirnya mereka terlatih untuk bertoleransi.

Pada lomba ini peserta didik akan di ajak untuk berkreasi dalam menyalurkan emosinya melalui tubuhnya dengan jujur, sebab tidak semua pengalaman mampu dijabarkan melalui kata- kata. Dalam perkembangannya, seni pantomim kemudian mampu berkolaborasi dengan disiplin seni lain, seperti seni rupa, seni tari, seni musik, seni sastra dan film/multimedia. Sehingga membuat dunia seni pertunjukan dan seni pantomim khususnya semakin berwarna serta berbudaya, budaya bangsa Indonesia.



TUJUAN

- a. Melalui pantomim dapat membentuk karakter dan mental peserta didik menjadi pribadi yang percaya diri, sportif dan kreatif.
- b. Mengasah daya imajinasi untuk meningkatkan fokus, daya cipta/kreasi serta berakhlak mulia.
- c. Menumbuh kembangkan semangat Pantang Menyerah dalam segala proses kehidupan .
- d. Wadah pengembangan potensi diri, minat dan bakat peserta didik dalam bidang seni, khususnya seni pantomim di tingkat Nasional maupun Internasional.
- e. Memberikan pengalaman estetik dalam berkarya.



MATERI LOMBA SELEKSI TINGKAT KABUPATEN/KOTA

- a. Peserta adalah grup: 2 (dua) orang.
- b. Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
- c. Materi karya Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
- d. Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- e. Tidak diperbolehkan menggunakan properti apapun.
- f. Peserta wajib menggunakan music instrumental / Musik tanpa lirik (menghindari musik yang ber hak cipta atau copyright dari karya orang lain).



- g. Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mendownload link sebagai berikut:
https://drive.google.com/drive/folders/1oVihnc5XQ2T_6SkX6_9KAXS70baZqpbN
- h. Peserta diperbolehkan memilih / meramu / menyunting musik iringan atau menambahkan efek suara sesuai kreativitas masing-masing.
- i. Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada untuk lebih memperjelas Gerakan penampil,
- j. Juri berhak mengurangi nilai, menurunkan peringkat dan atau diskualifikasi sebagai sanksi jika peserta tidak mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan.
- k. Hasil Keputusan Juri tidak dapat diganggu gugat.



TEKNIS PELAKSANAAN LOMBA TINGKAT KABUPATEN/KOTA

- a. Peserta menampilkan karya pantomim secara daring atau luring sesuai dengan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 yang diterbitkan oleh PUSPRESNAS.
- b. Durasi penampilan 5 menit sudah termasuk presentasi karya.
- c. Durasi tidak mempengaruhi penilaian.
- d. Kostum dan Make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- e. Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada untuk lebih memperjelas Gerakan penampil.
- f. Tidak boleh menggunakan properti apapun.



MATERI LOMBA TINGKAT NASIONAL

A. Persyaratan umum :

1. Peserta adalah grup : 2 (dua) orang.
2. Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
3. Materi karya Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
4. Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
5. Tidak diperbolehkan menggunakan properti apapun.
6. Peserta wajib menggunakan music instrumental / Musik tanpa lirik (menghindari musik yang ber hak cipta atau copyright dari karya orang lain).



7. Peserta diperbolehkan memilih / meramu / menyunting musik iringan atau menambahkan efek suara sesuai kreatifitas masing-masing.
8. Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada untuk lebih memperjelas Gerakan penampil.
9. Juri berhak mengurangi nilai, menurunkan peringkat dan atau diskualifikasi sebagai sanksi jika peserta tidak mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan.
10. Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mendownload di link sebagai berikut
https://drive.google.com/drive/folders/1oVihnc5XQ2T_6SkX6_9KAXS70baZqpbN
11. Hasil keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.



TEKNIS PELAKSANAAN LOMBA TINGKAT NASIONAL

a. Babak Penyisihan (Daring)

Diikuti oleh juara 1 masing-masing dari kabupaten /kota yang lolos dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Peserta mengirimkan video karya pantomim, Yang diunggah ke akun Google drive yang disediakan oleh Panitia.
2. Video Format dalam bentuk mp4 resolusi minimal 720p.
3. Peserta diperbolehkan untuk mengembangkan dan memaksimalkan karya.
4. Peserta wajib mempresentasikan sinopsis karya pantomim.
5. Durasi penampilan 5 menit sudah termasuk presentasi karya.
6. Pada saat presentasi sinopsis karya harus tersampaikan dengan jelas,



7. Perkenalan dan presentasi sinopsis tidak perlu menggunakan make-up, kostum, dan Gerakan pantomime.
8. Suara pada saat presentasi harus terdengar dengan jelas (memperhatikan mutu/kualitas).
9. Materi video harus jelas dan terang sehingga ekspresi dan gerak tubuh peserta dapat terlihat jelas.
10. Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
11. Penggunaan Make-up dimohon untuk mengikuti garis muka, dan mengikuti ornament wajah asli .
12. Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada untuk lebih memperjelas Gerakan penampil.
13. Kostum yang dipakai wajib memiliki unsur-unsur kedaerahan.
14. Durasi tidak mempengaruhi penilaian.

TEKNIS PELAKSANAAN LOMBA TINGKAT NASIONAL

b. Final (Daring)

Diikuti oleh juara 1 dari 38 Provinsi dan 1 ISLN dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Peserta menampilkan karya pantomim dengan tema yang sama pada babak Semi Final (daring).
2. Video format dalam bentuk Mp4 dengan resolusi minimal 720p.
3. Peserta diperbolehkan untuk mengembangkan dan memaksimalkan karya.
4. Durasi penampilan 7 menit sudah termasuk presentasi karya.
5. Pada saat presentasi sinopsis karya harus terdengar dengan jelas ,



6. Perkenalan dan presentasi sinopsis tidak perlu menggunakan Gerakan , make up dan kostum pantomim.
7. Penggunaan Make-up dimohon untuk mengikuti garis muka dan mengikuti ornament wajah asli.
8. Materi video harus jelas dan terang sehingga ekspresi dan Gerak tubuh peserta terlihat dengan jelas.
9. Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
10. Kostum yang dipakai wajib memiliki unsur-unsur kedaerahan.
11. Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada untuk lebih memperjelas Gerakan penampil.
12. Durasi tidak mempengaruhi penilaian.



MATERI KARYA

- a. Tema karya pantomim “ **PANTANG MENYERAH** ”, menggali semangat peserta didik dalam belajar dan peduli terhadap alam dan sesama yang membawa dampak baik sebagai pondasi dalam mewujudkan cita-cita di masa depan.
- b. Materi pantomim yang ditampilkan berakar pada budaya bangsa Indonesia dan tidak menyinggung PARAS (Pornografi, Agama, Ras, Antar golongan, dan Suku).
- c. Peserta menyertakan sinopsis karya yang ditampilkan diunggah pada sistem aplikasi ajang berformat .PDF atau .DOCX. dengan mencantumkan format penamaan file (Judul Pantomim_Nama Sekolah_Provinsi)



INDIKATOR PENILAIAN PADA SELEKSI TINGKAT KABUPATEN/KOTA, BABAK PENYISIHAN DAN FINAL

ASPEK	KRITERIA	BOBOT
Konsep	a. Daya Imajinasi b. Kesesuaian Tema	20%
Gerak	a. Teknik Gerak b. Kelenturan c. Kesesuaian materi karya d. Komposisi bentuk 2 pemain	30%
Ekspresi	a. Mimik wajah b. Penjiwaan c. Kesesuaian materi karya	20%
Kreativitas	a. Perkenalan b. Menjelaskan cerita c. Kostum	20%
Total		100%

ASPEK PENILAIAN TERDIRI ATAS:

a. Konsep

Bagaimana peserta membangun ide cerita, kreativitas, kesesuaian dengan tema cerita dan desain pertunjukan dari awal hingga akhir meliputi daya imajinasi, konsisten dengan benda imajiner (mengingat letak dan blocking adegan), hubungan sebab akibat antar adegan, serta hubungan karakter yang telah diciptakan.

b. Gerak

Penilaian gerak disini terdiri dari variasi gerakan yang ditawarkan. Kelenturan dan keseimbangan saat melakukan gerak indah. Harmonisasi atau sinkronisasi Gerakan dengan timing musik. Sampai pada kekompakan gerak bersama teman main di atas panggung.

c. Ekspresi

Meliputi ekspresi wajah, penghayatan memasuki peran, dan perubahan-perubahan yang terjadi saat emosi yang berbeda muncul di dalam cerita.

d. Kreativitas

Kreativitas dapat dilihat saat peserta memperkenalkan dirinya dan menjelaskan cerita yang akan dibawakan Termasuk juga bagaimana peserta merancang kostum / busana.



INTERVAL PENILAIAN PADA SETIAP INDIKATOR :

- a. Point 60 – 69 = Kurang (kurang /perlu perbaikan kedepan)
- b. Point 70 – 79 = Cukup (cukup dan perlu pembinaan lanjutan)
- c. Point 80 – 89 = Baik (baik/ dikembangkan dan dimaksimalkan lagi)
- d. Point 90 – 95 = Sangat Baik (talenta unggulan)



PERATURAN ATAU SANKSI DALAM PENCIPTAAN KARYA

Apabila Juri menyaksikan ada peserta lomba yang melanggar ketentuan di bawah ini, peserta akan dikurangi nilainya bahkan didiskualifikasi :

- a. Plagiarisme dalam penciptaan karya. Karya yang ditampilkan sudah pernah ada di media seperti YouTube atau media lainnya, atau mirip karya orang lain yang bisa dideteksi.
- b. Di dalam cerita lomba terdapat unsur-unsur yang menyinggung Pornografi, Agama, Ras, Antar golongan, dan Suku.
- c. Terdeteksi menggunakan musik yang berhak cipta orang lain (copyright).
- d. Pengurangan nilai terjadi ketika peserta tidak melakukan gerak tubuh imajiner, ekspresi wajah dan menggunakan make up yang berlebihan.



Contoh Make-up Pantomim





Terima Kasih

Pusat Prestasi Nasional

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

Unit Layanan Tanya Prestasi ☎ 0852 8277 7740