DIREKTORAT SMA
KEMENTERIAN PENDIDIKAN
DASAR DAN MENENGAH



Panduan TANIS 2025

Tantangan Inovasi Siswa SMA

- Film Pendek
- Cipta Lagu & Musik
- Esai Populer
- Komik Digital
- Kreasi Kecerdasan Artificial

#SMA MAJU BERSAMA HEBAT SEMUA
RAMAH
#PENDIDIKAN BERMUTU UNTUK SEMUA

sma.kemendikdasmen.go.id

TANOS 2025

Tantangan Inovasi Siswa SMA

KATA PENGANTAR

Generasi muda Indonesia adalah pilar utama masa depan bangsa. Oleh karena itu, inovasi dan kreativitas peserta didik perlu terus difasilitasi serta dikembangkan agar mampu melahirkan generasi muda tangguh yang siap bersaing di tingkat global sekaligus mencintai jati dirinya. Melalui pendidikan yang berkualitas, Direktorat SMA senantiasa berkomitmen memberikan ruang bagi peserta didik untuk berekspresi, berinovasi, dan berkarya.

Tantangan Inovasi Siswa SMA (TANOS) hadir sebagai wadah aktualisasi ide-ide dan karya kreatif dari peserta didik jenjang SMA di seluruh Indonesia. Pada penyelenggaraan TANOS ke-6 tahun 2025 ini, peserta ditantang untuk menunjukkan bakat dan kreasinya dalam 5 (lima) kategori, yaitu: film pendek, cipta lagu dan musik, esai populer, komik digital, dan kreasi kecerdasan artifisial. Melalui kategori ini, diharapkan lahir karya-karya yang tidak hanya menampilkan kecerdasan dan kreativitas generasi muda, tetapi juga menggambarkan kecintaan terhadap kekayaan budaya, alam, dan identitas bangsa.

Panduan ini disusun sebagai acuan bagi peserta, guru pendamping, juri, dan panitia agar pelaksanaan TANOS 2025 dapat berlangsung secara terarah, transparan, dan bermakna. Kegiatan ini menjadi momentum berharga bagi peserta didik untuk melahirkan generasi muda yang inovatif, kreatif, dan berdaya saing, serta semakin menguatkan semangat kebersamaan dalam memajukan pendidikan Indonesia.

Kami menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang mendukung terselenggaranya TANOS 2025. Semoga kegiatan ini dapat memberikan inspirasi dan motivasi yang berkelanjutan.

Jakarta, Oktober 2025
Direktur,

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH

Winner Jihad Akbar
NIP 198202212005011002

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**

DAFTAR ISI ..... **iii**

BAB I. PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Dasar Hukum 1

C. Tujuan 2

D. Hasil Yang Diharapkan 3

BAB II. MEKANISME PENYELENGGARAAN **5**

A. Kategori TANOS 5

B. Tema TANOS 2025 5

C. Syarat Dan Ketentuan Umum Peserta 6

D. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan 7

E. Kategori Pemenang 8

F. Mekanisme Pendaftaran 8

G. Mekanisme Penjurian 8

H. Lampiran Link (https://s.id/TANOS2025) 8

BAB III. FILM PENDEK **9**

A. Deskripsi Kategori 9

B. Persyaratan Keikutsertaan atau Kriteria Peserta 10

C. Ketentuan Teknis Lomba 11

D. Spesifikasi Teknis 11

E. Dokumen Pendukung Karya 12

F. Kriteria Penilaian Film Pendek 12

G. Kategori Pemenang 12

H. Tahapan Pekan Unggah Karya 12

BAB IV. CIPTA LAGU DAN MUSIK 13
A. Deskripsi dan Tema 13
B. Persyaratan Khusus Cipta Lagu 13
C. Spesifikasi Teknis 14
D. Dokumen Pendukung 14
E. Kriteria Penilaian 15
F. Kategori Pemenang 15
G. Tahapan Pekan Unggah Karya 15

BAB V. ESAI POPULER 17
A. Deskripsi Kategori 17
B. Tema 17
C. Persyaratan Peserta 18
D. Ketentuan Umum Lomba 18
E. Ketentuan Teknis Karya 18
F. Penilaian 19
G. Kriteria Penilaian 19
H. Kategori Pemenang 20

BAB VI. KOMIK DIGITAL 21
A. Deskripsi Kategori 21
B. Tema dan Ketentuan Umum 21
C. Persyaratan Khusus Komik Digital 22
D. Ketentuan Teknis Karya Komik Digital 22
E. Spesifikasi Teknis Komik Digital 23
F. Dokumen Pendukung Karya 23
G. Kriteria Penilaian 24
H. Kategori Penghargaan 24
I. Tahap Pelaksanaan Komik Digital 24

BAB VII. KREASI KECERDASAN ARTIFISIAL (AI) 25
A. Deskripsi Kategori 25
B. Jenis Karya Lomba 26
C. Tema Lomba Kecerdasaan Artifisial 27
PERSYARATAN KHUSUS KECERDASAAN ARTIFISIAL 27
A. Persyaratan Khusus Kecerdasaan Artifisial 27
B. Ketentuan Teknis Lomba 28
C. Spesifikasi Teknis 29
D. Dokumen Pendukung Karya 30
E. Kriteria Penjurian (Bobot nilai 100%) 30
F. Kategori Pemenang 31
G. Tahapan Pekan Unggah Karya 31

BAB VIII. PENUTUP 33

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki tahun 2025, perkembangan teknologi digital semakin pesat dan membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Syarat utama bagi generasi muda yang berhasil dalam menghadapi arus perkembangan zaman, khususnya murid Sekolah Menengah Atas adalah mampu berperan aktif sebagai agen perubahan, yang memiliki inovasi dan dapat memberikan solusi nyata bagi permasalahan di lingkungan sekitar.

Pada fase usia SMA, siswa memiliki potensi besar dalam melahirkan gagasan kreatif, inovatif, dan kritis. Namun, potensi tersebut seringkali belum terwadahi secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan ruang dan sarana yang mampu menyalurkan serta mengembangkan gagasan, sehingga dapat memberikan dampak secara nyata.

Tantangan Inovasi Siswa SMA (TANOS) 2025 hadir sebagai wadah yang dirancang untuk mendorong siswa menyalurkan kreativitas dan inovasi melalui karya-karya bermakna. Program ini tidak hanya menekankan aspek kompetisi, tetapi juga mengedepankan proses pembelajaran bersifat holistik yang membangun karakter murid dalam seni dan budaya.

Melalui berbagai kategori yakni film pendek, cipta lagu dan musik, esai populer, komik digital, dan kreasi kecerdasan artifisial. TANOS 2025 menjadi platform bagi siswa untuk mengekspresikan aspirasi, mengangkat isu-isu aktual, serta menawarkan solusi kreatif bagi tantangan di sekitar mereka. TANOS bukan sekedar ajang kompetisi, tetapi merupakan gerakan bersama untuk menciptakan generasi muda yang mampu bersaing secara global.

Dengan semangat “Suara Gen Z: Kreatif, Kritis, Kolaboratif”, TANOS 2025 diharapkan dapat menjadi titik awal lahirnya generasi kreatif yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki kepedulian sosial, semangat kebangsaan, dan kemampuan menciptakan inovasi untuk Indonesia yang lebih baik.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 59 Tahun 2024 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) 2025–2045;

3. Peraturan Presiden Nomor 188 Tahun 2024 tentang Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah;
4. Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 71 Tahun 2024 tentang Manajemen Talenta Peserta Didik;
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, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 13 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024;
10. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 69 Tahun 2024 tentang Pengelolaan dan Pelayanan Informasi Publik di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

C. Tujuan

1. Mengoptimalkan keterlibatan publik, khususnya para peserta didik SMA dalam kegiatan inovatif dan kreatif;
2. Mewujudkan sinergi kreatif peserta didik SMA melalui kolaborasi lintas sekolah dan daerah;
3. Menumbuhkan kesadaran dalam digitalisasi antar peserta didik melalui karya-karya yang mencerminkan kemampuan berpikir kritis melalui literasi digital;
4. Menumbuhkan kebiasaan anak Indonesia hebat;
5. Mendorong adopsi teknologi dan kreativitas digital sebagai bagian dari kecakapan abad ke-21, melalui jalur seperti film pendek, cipta lagu dan musik, esai populer, komik digital, dan kreasi kecerdasan artifisial;
6. Menekankan pembelajaran berbasis proses sebagai langkah inovasi dan kolaborasi yang signifikan.

D. Hasil Yang Diharapkan

1. Meningkatnya partisipasi aktif peserta didik SMA dalam kegiatan inovatif dan kreatif agar karya yang dihasilkan diapresiasi dan memberi inspirasi bagi sesama pelajar;
2. Terbentuknya jejaring kolaboratif antar peserta didik lintas sekolah dan daerah, yang berkelanjutan serta membuka peluang pertukaran ide, pengalaman, dan kerja sama di masa mendatang;
3. Terciptanya karya-karya yang menguatkan rasa cinta tanah air, persatuan, dan kebanggaan nasional, yang mencerminkan keberagaman budaya serta potensi bangsa Indonesia;
4. Meningkatnya kemampuan literasi digital, teknologi, dan seni peserta didik, khususnya dalam memanfaatkan media kreatif (film pendek, cipta lagu dan musik, esai populer, komik digital, dan kreasi kecerdasan artifisial) sebagai sarana ekspresi dan komunikasi yang relevan dengan perkembangan zaman;
5. Terbentuknya karakter pelajar inovatif, kolaboratif, dan reflektif, yang memahami pentingnya proses pembelajaran sebagai bagian dari pengembangan diri dan bukan hanya mengejar hasil akhir.

TANOS 2025

Tantangan Inovasi Siswa SMA

BAB II. MEKANISME PENYELENGGARAAN

A. Kategori TANOS

1. Film Pendek
2. Cipta Lagu dan Musik
3. Esai Populer
4. Komik Digital
5. Kreasi Kecerdasan Artifisial

B. Tema TANOS 2025

"Suara Gen Z: Kreatif, Kritis, Kolaboratif"
Dari Gagasan Menjadi Aksi, Dari Aksi Menjadi Inspirasi

Generasi muda hari ini lebih banyak tumbuh dan "diasuh" oleh gadget. Gadget yang mestinya menjadi alat penunjang, berubah jadi candu. Terlalu lama menghabiskan waktunya di depan layar gadget membuat mereka kurang aktif secara sosial. Mereka cenderung menghabiskan waktu sendirian di kamar daripada berkumpul dan melakukan aktivitas fisik dengan teman-teman mereka. Hal ini dapat menyebabkan rasa kesepian dan isolasi pada diri mereka. Fenomena inilah yang membuat mereka mendapatkan stigma "generasi rebahan". Derasnya arus informasi tanpa saringan juga menenggelamkan mereka dalam kabut hoaks. Di titik inilah kecakapan literasi bukan sekadar keterampilan, melainkan kebutuhan dasar. Kecakapan memilah informasi harus disertai kemampuan menautkan akal, nurani, dan teknologi pada moralitas. Tanpa nilai ini, kemajuan hanya akan melahirkan kehampaan. Generasi muda Indonesia perlu memperkuat ketahanan diri dengan karakter dan nilai luhur. Pemahaman ini memberi batas dan arah. Dengan literasi dan kesalehan, pelajar SMA tidak cukup sebagai pengguna teknologi, tetapi ditantang menjadi pengendali masa depan. Dari keresahan lahir gagasan, dari gagasan tumbuh aksi, dan dari aksi lahir inspirasi. Di sinilah tema besar "Suara Gen Z: Kreatif, Kritis, Kolaboratif" menjadi relevan. Cinta tanah air bukan sekadar kata untuk diucapkan, melainkan sesuatu yang lahir dari hati, dipikirkan dengan kritis, dan diwujudkan melalui tindakan nyata. Tema ini dituangkan menjadi karya berupa film pendek, cipta lagu dan musik, esai populer, komik digital, dan kreasi kecerdasan artifisial. Disajikan dari berbagai sudut pandang untuk menjembatani gagasan dengan aksi, refleksi dengan solusi. Melalui tema ini, pelajar SMA diajak untuk menyalakan semangat bahwa Aksi Nyata untuk Indonesia tak berhenti pada slogan, tetapi bergerak menjadi karya! Itulah semangat yang diusung TANOS SMA, yakni menyalakan gagasan menjadi

aksi yang memberikan inspirasi, melawan stigma, sekaligus merumuskan peradaban yang lebih bermakna. TANOS SMA adalah medium yang lentur, gaya bahasa ringan, ide segar, dan dekat dengan generasi Hebat Indonesia. Melalui TANOS ide-ide kreatif dituangkan menjadi karya dalam bentuk film, lagu, esai, dan komik. Karya-karya tersebut untuk menunjukkan bahwa pelajar Indonesia adalah generasi yang berani bermimpi besar, memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar, kreatif tanpa batas, dan siap jadi bagian dari Generasi Hebat Indonesia. Setiap karya diarahkan untuk mengajak para siswa menghidupkan nilai-nilai yang sejalan dengan kebijakan penguatan karakter melalui Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. Karya yang dibuat bukan hanya berisi refleksi, melainkan juga ajakan dan inspirasi, menyampaikan pesan menggugah masyarakat, khususnya generasi muda, untuk ikut bergerak bersama membangun Indonesia dengan cara menjadi yang terbaik pada bidang masing-masing. Setiap karya yang dibuat adalah medium perubahan. Setiap gagasan diharapkan tumbuh menjadi inspirasi yang mampu membangkitkan rasa cinta tanah air dan menyalakan semangat generasi muda untuk membangun Indonesia yang lebih hebat dengan kreasi aksi nyata.

#TANOS2025
#SuaraGenZTANOS2025
#KreasiAksiNyataTANOS2025
#SMAGenerasiHebatIndonesia
#G7KAIH

C. Syarat Dan Ketentuan Umum Peserta

1. Peserta Didik Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri atau Swasta;
2. Mengikuti akun Sosial Media Direktorat SMA:
   https://www.facebook.com/DirektoratSMA,
   https://www.instagram.com/direktorat.sma,
   https://www.tiktok.com/@direktoratsma,
   https://www.x.com/@direktoratsma,
   https://www.youtube.com/@direktoratsma,
   https://sma.kemendikdasmen.go.id/.
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 orisinil (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 format untuk keperluan publikasi dan lainnya tanpa ada kewajiban *royalty*;
11. Karya yang dikirimkan **belum pernah** diikutsertakan dalam lomba apapun;
12. **Peserta hanya diperbolehkan mengikuti satu cabang lomba**;
13. Peserta harus mengisi form pengumpulan link karya yang telah disediakan oleh panitia;
14. Karya juga harus diunggah pada akun media sosial masing-masing peserta dengan menggunakan tagar #TANOS2025, #SuaraGenZTANOS2025, #KreasiAksiNyataTANOS2025, #GenerasiHebatIndonesia, #G7KAIH dan *mention* akun media sosial Direktorat SMA (Untuk **Film Pendek dan Cipta Lagu dan Musik dan Kreasi Kecerdasan Artifisial** diunggah melalui **Youtube** dan harus bersifat ***public* tidak boleh *private/unlisted***. Untuk **Komik Digital** diunggah melalui **Instagram yang tidak dikunci.** Untuk **Esai Popular** diunggah melalui tautan https://s.id/TANOS2025;
15. 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;
16. **Keputusan Dewan juri tidak dapat diganggu gugat**;
17. Informasi yang sah dan akurat berkaitan dengan Tanos 2025 hanya akan dikeluarkan melalui laman https://sma.kemendikdasmen.go.id/ dan akun media sosial Direktorat SMA.

D. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Tanggal
1.	Penyusunan Pedoman TANOS	April 2025
2.	Finalisasi Pedoman TANOS	15 September 2025
3.	Teaser/Pra-pengumuman Pendaftaran	1 - 4 Oktober 2025
4.	Pembukaan Pendaftaran TANOS 2025	5 Oktober 2025
5.	Pendaftaran Administrasi	7 - 13 Oktober 2025
6.	Workshop Pembuatan Karya	16 - 18 Oktober 2025
7.	Pekan Unggah Karya	20 - 31 Oktober 2025

No	Nama Kegiatan	Tanggal
8.	Seleksi Penilaian & Kurasi Karya	4 - 7 November 2025
9.	Kurasi Karya Tahap 2	11 - 14 November 2025
10.	Pengumuman Pemenang TANOS 2025	15 November 2025

E. Kategori Pemenang

Setiap kategori memiliki beberapa kategori pemenang, sesuai dengan kategori masing-masing lomba yang dipilih oleh **Tim Juri** dan akan diunggah melalui **media sosial** Direktorat SMA**.**

F. Mekanisme Pendaftaran

1. Peserta mengikuti pendaftaran melalui formulir online yang disediakan di https://s.id/TANOS2025.
2. Peserta mengunggah karya sesuai kategori dalam satu file PDF (untuk komik digital) atau mengunggah video di YouTube dan mengisi link di formulir (untuk film pendek, cipta lagu dan musik, dan kreasi kecerdasan artifisial).
3. Karya dan dokumen pendukung harus sesuai format yang ditentukan dan diunggah sebelum tenggat waktu.
4. Peserta wajib mengisi dan menyerahkan surat pernyataan izin sekolah dan keaslian karya sesuai format.

G. Mekanisme Penjurian

1. Penjurian dilakukan oleh tim juri profesional yang menilai karya berdasarkan aspek tertentu.
2. Kriteria penilaian utama meliputi kesesuaian tema dan konsep visual, alur cerita, kedalaman karakter/IP, serta kualitas teknik dan estetika.
3. Penjurian berlangsung dari akhir proses pengumpulan karya sampai penentuan pemenang, dengan hasil diumumkan sesuai jadwal.
4. Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

H. Lampiran Link (https://s.id/TANOS2025)

1. Surat Pemberitahuan Dinas Pendidikan
2. Panduan TANOS 2025
3. Form Pendaftaran/Unggah Karya TANOS 2025
4. Format Surat Keterangan Sekolah
5. Format Surat Pernyataan
6. Twibbon, Story, Bumper, dan Logo
7. Kontak & Informasi Narahubung

BAB III. FILM PENDEK

A. Deskripsi Kategori

1) Pengertian

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

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

Media Rekam adalah alat yang dapat menyimpan unsur-unsur teks, gambar, imaji maupun suara yang ditangkap baik melalui kamera, mikrofon, maupun komputer. Sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik penangkapan imaji yang membangun makna, kesan, rasa (*mood)* dan memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita. Lebih sederhana sinematografi adalah seni dan teknologi fotografi gambar bergerak, bukan hanya sekedar merekam tapi mencipta rasa dramatik cerita (*look & mood*) kepada penontonnya.

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

2) Jenis Cabang Lomba

Lomba Film Pendek Drama (Fiksi)

Film Pendek Drama (Fiksi) dikenal sebagai film yang memiliki alur cerita dan konflik, digerakkan oleh tokoh yang memiliki motif (alasan) tertentu. Tokoh

ini kemudian 'membawa' penonton masuk ke dalam sebuah situasi atau peristiwa. Sehingga memberikan nilai dan inspirasi bagi masyarakat Indonesia.

3) Tema Lomba

"Kreasi Indonesia untuk Membangun Generasi Hebat"

Kreasi Indonesia untuk Membangun Generasi Hebat adalah ajakan bagi remaja untuk menjadikan kecintaan mereka pada Indonesia bukan sekadar kata-kata, melainkan Aksi Nyata. Hal ini sesuai dengan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dan menjunjung kepedulian sosial, kreativitas tanpa batas, serta keberanian bermimpi besar, dengan cara film yang diproduksi yaitu film yang menginspirasi mengandung unsur pesan menggugah masyarakat, terutama generasi muda, melalui media film;

a. Menumbuhkan kesadaran siswa tentang bangga pada **identitas bangsa Indonesia** dan pentingnya sumber daya manusia dalam memajukan bangsa melalui media film;
b. Menyebarkan praktik baik dan nilai-nilai **keadilan, kesetaraan, kesehatan mental, hingga persatuan di tengah keberagaman** secara luas dengan media film.

B. Persyaratan Keikutsertaan atau Kriteria Peserta

Persyaratan Khusus Film Pendek

1. Setiap kelompok hanya boleh mengirim 3 orang peserta (Ex: Penulis Skenario, Sutradara, Kameramen);
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 https://s.id/TANOS2025;
7. Menggunakan bumper Tanos 2025 dan bumper Direktorat SMA (unduh bumper di https://s.id/TANOS2025.

C. Ketentuan Teknis Lomba

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, pengadegan (***scene***), audio, dan editing;

   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 2025 – Direktorat SMA, *Blank)*
5. 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 × 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. Pembingkaian (*aspect ratio*) penuh/*full frame* tanpa *letterbox* maupun *pillar*;
6. Master video hasil akhir film berformat Mpeg4 (MP4, H-264), Image size minimal 1080 × 720 HD, 25 Fps, *Audio stereo* Rate 48000 Khz size 16 bit, dengan *Aspect Ratio* 16:9;
7. Diperbolehkan menggunakan aksesoris seperti lensa tambahan, lighting, reflector, dan alat penunjang lainnya.
8. Diperbolehkan menggunakan segala jenis aplikasi video editing.

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** (point 1-4) diunggah ke laman/tautan https://s.id/TANOS2025 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

H. Tahapan Pekan Unggah Karya

1. Buatlah sesuai dengan pilihan tema dan diunggah ke akun Youtube dengan status ***PUBLIC,*** peserta atau atas nama kelompok dengan format: Film Pendek - TANOS SMA 2025_Judul Film Pendek_Nama Peserta/Nama Kelompok;
2. Pada deskripsi cantumkan nama anggota kelompok, sinopsis, dan tagar #TANOS2025, #IndonesiaNextLevelTANOS2025, #KreasiAksiNyataTANOS2025, #GenerasiHebatIndonesia, #G7KAIH, #TANOS2025FilmPendekSMA;
3. Isi Formulir pendaftaran melalui tautan https://s.id/TANOS2025;
4. Cantumkan tautan youtube ke dalam kolom yang telah disediakan pada formulir;
5. Unggah **surat pernyataan** yang ditandatangani di atas materai 10.000,- ke dalam folder tersebut (surat pernyataan dapat diunduh di https://s.id/TANOS2025).

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.

Tema lagu "Suara Gen Z: Kreatif, Kritis, Kolaboratif"

Tema dalam lagu ini mengekspresikan rasa bangga dan cinta yang mendalam terhadap Indonesia sebagai tanah air untuk berkreasi memvisualisasikan Indonesia ke Next Level. Ini mencakup:

1. Kecintaan terhadap alam dan budaya Indonesia
   - Menyebut keindahan alam (gunung, laut, hutan, dll)
   - Keanekaragaman budaya dan suku bangsa
2. Rasa syukur menjadi bagian dari bangsa Indonesia
   - Bangga menjadi orang Indonesia
   - Menghargai sejarah dan perjuangan para pahlawan
3. Persatuan dan kesatuan bangsa
   - Semangat gotong royong
   - Kebersamaan dalam keberagaman
4. Harapan dan semangat membangun bangsa
   - Generasi muda sebagai penerus bangsa
   - Membangun Indonesia yang lebih baik

B. Persyaratan Khusus Cipta Lagu

1. Peserta boleh mendaftarkan diri dalam bentuk group minimal 2 orang, kelompok, atau band maksimal 5 orang;
2. Setiap sekolah/kelompok dapat mengirimkan maksimal 1 lagu yang sudah ditempel ke music video dengan durasi lagu 4 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/TANOS2025);
5. Lagu dan Music Video harus bersifat orisinil, 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 #TANOS2025, #SuaraGenZTANOS2025, #KreasiAksiNyataTANOS2025, #GenerasiHebatIndonesia, #G7KAIH **(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

G. Tahapan Pekan Unggah Karya

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 2025_Judul Lagu;
2. Pada deskripsi cantumkan nama anggota kelompok, sinopsis, dan tagar #TANOS2025, #SuaraGenZTANOS2025, #KreasiAksiNyataTANOS2025, #GenerasiHebatIndonesia, #G7KAIH, #TANOS2025CiptalaguSMA;
3. Isi Formulir pendaftaran melalui tautan https://s.id/TANOS2025;
4. Cantumkan tautan youtube ke dalam kolom yang telah disediakan pada formulir;
5. Unggah **surat pernyataan** yang ditandatangani di atas materai 10.000,- ke dalam folder tersebut (surat pernyataan dapat diunduh di https://s.id/TANOS2025.

TANOS 2025

Tantangan Inovasi Siswa SMA

BAB V. ESAI POPULER

A. Deskripsi Kategori

Esai populer adalah tulisan yang memuat gagasan, pandangan, atau refleksi penulis tentang suatu isu, peristiwa, atau pengalaman, disampaikan dengan bahasa ringan dan komunikatif agar mudah dipahami pembaca umum. Berbeda dari karya ilmiah yang penuh data dan rujukan akademik, esai populer lebih mengutamakan kedekatan dengan pembaca melalui gaya penyajian yang personal, argumentatif, dan reflektif dengan sentuhan narasi. Penulis biasanya mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari atau peristiwa aktual, lalu mengembangkan idenya secara logis agar tidak sekadar menjadi opini. Dengan menambahkan ilustrasi, kisah nyata atau narasi, esai populer bisa membuat pembaca merasa diajak berbincang, bukan hanya diberi informasi.

B. Tema

"Suara Gen Z: Kreatif, Kritis, Kolaboratif"

Mencintai Indonesia dalam next level itu bukan sekadar kata-kata untuk diucapkan atau diunggah di media sosial. Mencintai Indonesia harus dihidupkan melalui Aksi Nyata. Melalui esai populer yang mengusung tema **Suara Gen Z: Kreatif, Kritis, Kolaboratif**, Direktorat SMA menantang siswa SMA se-Indonesia menuangkan gagasan tentang bagaimana mewujudkan aksi nyata akan kecintaan pada Indonesia melalui ide-ide kreatif dan berdampak nyata bagi sekitar.

Tulis ide-ide tersebut dengan gaya bahasa yang ringan, inspiratif, menggugah, dan mudah dipahami. Esai ini untuk menunjukkan pelajar Indonesia adalah generasi yang berani bermimpi besar, memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar, kreatif tanpa batas, dan siap jadi bagian dari Generasi Hebat Indonesia. Esai diarahkan untuk mengajak para siswa menghidupkan nilai-nilai yang sejalan dengan kebijakan penguatan karakter melalui Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. Esai yang ditulis bukan hanya berisi refleksi, melainkan juga ajakan dan inspirasi, menyampaikan pesan menggugah masyarakat, khususnya generasi muda untuk ikut bergerak membangun Indonesia dengan cara menjadi yang terbaik pada bidang yang mereka geluti.

Esai diharapkan dapat menjadi alat untuk menumbuhkan kesadaran siswa SMA tentang rasa bangga pada identitas bangsa, sekaligus menyadarkan bahwa sumber daya manusia adalah kunci kemajuan Indonesia yang

sesungguhnya. Melalui karya tulis yang kuat dan menyentuh, diharapkan esai ini menjadi media untuk menyebarkan praktik baik dan nilai-nilai keadilan, kesetaraan, kesehatan mental, hingga persatuan di tengah keberagaman.

C. Persyaratan Peserta

1. Peserta TANOS adalah peserta didik SMA dan Pendidikan Kesetaraan Paket C di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia Luar Negeri yang memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) yang valid;
2. Khusus peserta Pendidikan Kesetaraan Paket C, berusia 15 s.d. 21 tahun;
3. Status peserta didik tingkat SMA pada saat pendaftaran adalah kelas 10 s.d. kelas 12;
4. Belum pernah menjadi juara pada ajang TANOS.

D. Ketentuan Umum Lomba

1. Bersifat individu;
2. Setiap peserta mengirimkan satu karya esai;
3. Karya esai yang dikirim merupakan karya asli (bukan plagiasi) dan melampirkan surat pernyataan keaslian karya peserta;
4. Karya esai belum pernah diikutkan dalam lomba;
5. Karya esai tidak boleh menyinggung SARA, unsur pornografi, bias gender, dan kepentingan politik/golongan tertentu;
6. Pelanggaran pakta integritas dikenakan sanksi diskualifikasi bagi peserta serta sanksi administrasi lain yang ditentukan kemudian;
7. Direktorat SMA memiliki hak untuk mempublikasikan naskah esai dengan tetap mencantumkan nama penulis;
8. File dalam format PDF dengan nama file: **EsaiTANOS_25_Judul Esai_Nama Penulis_Asal Sekolah_Provinsi**;
9. Membuat "**Surat Pernyataan Keaslian Karya dan kebenaran dokumen**" yang dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani peserta dan Kepala Sekolah (surat pernyataan dapat diunduh di https://s.id/TANOS2025);
10. Karya/Naskah esai beserta Surat pernyataan disimpan dalam format PDF, dan diunggah ke link TANOS https://s.id/TANOS2025.

E. Ketentuan Teknis Karya

1. Bentuk tulisan esai populer
2. Judul Esai bebas, maksimal 20 kata
3. Nama penulis disertakan di bawah judul
4. Asal sekolah penulis disertakan di bawah nama penulis

5. Naskah esai ditulis dapat memuat data berupa foto dan infografis seperlunya
6. Naskah esai ditulis maksimal 12.000 karakter (tidak termasuk table dan lampiran)
7. Melampirkan biodata penulis pada bagian akhir esai
8. Format esai:
   a. Ukuran kertas A4
   b. Font Times New Roman
   c. Font size 12
   d. Spasi 1,5
   e. Judul diketik dengan font Times New Roman dan font size 16
9. Apabila menggunakan sumber kutipan, naskah wajib disertai dengan menyebutkan sumber kutipan dan penulisan Daftar Pustaka (APA Style)
10. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang baku dengan tata bahasa dan ejaan sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan (EYD)
11. Jika bagian narasi menggunakan bahasa daerah/ asing, penulisan mengikuti panduan dari Ejaan yang Disempurnakan (EYD)

F. Penilaian

Ketentuan penilaian pada lomba ini adalah sebagai berikut:

1. Aspek penilaian terbagi menjadi dua yaitu Penilaian Naskah Esai dan Penilaian Presentasi Esai;
2. Sepuluh peserta dengan nilai tertinggi pada Penilaian Naskah Esai akan melakukan presentasi di depan dewan juri secara daring;
3. Karya esai terbaik ditentukan oleh total perolehan nilai pada Penilaian Naskah Esai (70%) dan Penilaian Presentasi Esai (30%);
4. Pengumuman karya terbaik akan dilakukan sesuai jadwal dan keputusan dewan juri;
5. Hasil keputusan dewan juri bersifat final. Pengumuman karya terbaik mengikuti mekanisme yang telah ditetapkan oleh Direktorat SMA.

G. Kriteria Penilaian

1. Relevansi dengan Tema
2. Argumentasi & Analisis
3. Orisinalitas
4. Kreativitas Penyajian
5. Tata Bahasa & Struktur

H. Kategori Pemenang

1. Esai Argumentatif Terbaik
2. Esai Inspiratif Terbaik
3. Esai Kreatif Terbaik

BAB VI. KOMIK DIGITAL

A. Deskripsi Kategori

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.

B. Tema dan Ketentuan Umum

Untuk kedua kalinya, TANOS 2025 membuka kategori pembuatan karya Komik Digital bagi peserta didik SMA. Dengan mengusung tema besar "**Suara Gen Z: Kreatif, Kritis, Kolaboratif**", para pemuda Indonesia ditantang untuk menghadirkan kisah penuh kreasi dan inovasi terhadap bangsa. Dalam karya yang dibuat, peserta juga diharapkan mampu menampilkan nilai-nilai positif dari program "7 Kebiasaan Anak Hebat"—yakni Bangun Pagi, Beribadah, Berolahraga, Makan Sehat dan Bergizi, Gemar Belajar, Bermasyarakat, serta Tidur Cepat sebagai cerminan generasi muda yang sehat, cerdas, berkarakter, sekaligus berkreasi dalam cinta pada Indonesia.

Peserta yang merupakan Pemuda Indonesia diberikan tantangan untuk menceritakan kisah yang bersifat kecintaan yang membawa Indonesia ke level yang lebih baik dan inovasi untuk indonesia menjadi sebuah karya Komik Digital.

1. Kepekaan peserta terhadap lingkungan/kehidupan di sekitarnya;
2. Ciri khas daerah masing masing dalam bentuk visual (boleh alam, pattern, kain, atau sosial budaya yang bisa digambarkan);
3. Implementasi 7 Kebiasaan Anak Hebat di dalam cerita
4. Inovasi atau ide untuk problem solving isu yang ada disekitar;
5. Peserta diharapkan mengembangkan karakter original (Original Character/ OC) yang memiliki ciri khas visual, sifat, serta potensi berkembang sebagai Intellectual Property (IP).

C. Persyaratan Khusus Komik Digital

1. Bersifat individu;
2. Setiap individu hanya bisa mengirimkan 1 karya Komik Digital;
3. Tema cerita Komik Digital memiliki muatan Kreasi Aksi Nyata Indonesia sesuai dengan tema TANOS 2025;
4. Gaya penggambaran bebas, disesuaikan dengan referensi masing masing;
5. Perwujudan karakter/karakter Design bersifat bebas (boleh dalam bentuk orang/ hewan/mesin/robot/objek imajiner lainnya);
6. Teks dalam komik diperbolehkan mengandung unsur bahasa daerah dengan tetap menyertakan *subtitle;*
7. Komik dapat dibuat berwarna atau hitam putih (dengan ketentuan memberi bayangan pada komik hitam putih);
8. Setiap karya wajib menampilkan karakter utama original (tidak diperbolehkan menggunakan karakter existing dari manga, anime, film, atau komik lain);
9. Karakter utama harus konsisten dari awal hingga akhir cerita;
10. Karya komik diwajibkan diunggah melalui perwakilan akun instagram peserta, dengan template yang dapat diakses pada tautan https://s.id/TANOS2025;
11. 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 #TANOS2025, #SuaraGenZTANOS2025, #KreasiAksiNyataTANOS2025, #GenerasiHebatIndonesia, #G7KAIH, #TANOS2025KomikSMA.

D. 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).

E. 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 kemendikdasmen. Logo TANOS dan bumper Direktorat SMA dapat diunduh di https://s.id/TANOS2025;
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 × 1280 pixel dengan resolusi 300 dpi;
9. Format file akhir berupa PDF dengan ukuran maksimal 25 MB;
10. Link Akses Contoh Spesifikasi Komik Digital : TANOS 2025.

F. 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 mencangkup:
6. Nama peserta,NISN, Asal Sekolah, Asal Provinsi, Peran dalam proyek komik;
7. Character Sheet berisi:
    - Nama karakter
    - Desain tampak depan/samping
    - Deskripsi sifat, kebiasaan, atau ciri khas
    - Latar belakang singkat karakter (backstory)
    - Relasi dengan karakter lain (jika ada)

Lampiran dokumen pendukung digabung dengan karya komik digital dalam satu file Pdf

G. Kriteria Penilaian

1. Kesesuaian Tema cerita dan konsep visual dengan tema TANOS 2025.
2. Alur Cerita Komik Digital dan alur panel.
3. Pendalaman Karakter & Potensi IP: keunikan karakter, konsistensi desain, dan potensi berkembang.
4. Kualitas Teknis gambar (karakter design, background, pencahayaan).

H. Kategori Penghargaan

1. Karya Komik Digital dengan character development Terbaik.
2. Karya Komik Digital dengan Gambar Terbaik.
3. Karya Komik Digital dengan Cerita Terbaik.

I. Tahap Pelaksanaan Komik Digital

1. Memahami spesifikasi pengkaryaan komik digital.
2. Membuat karya komik digital yang sesuai dengan tema
   - Membuat cerita
   - Pengembangan karakter
   - 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 Peserta**.
5. Contoh : Komik digital_123456789_SMA merdeka_Papua_Budi
6. Mengunggah link google drive hasil Karya komik digital melalui link google drive yang disediakan panitia ke https://s.id/TANOS2025.
7. Karya komik diunggah melalui perwakilan akun instagram peserta.

BAB VII. KREASI KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

A. Deskripsi Kategori

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah teknologi yang memungkinkan mesin, sistem, atau perangkat lunak untuk meniru cara berpikir, belajar, dan mengambil keputusan layaknya manusia. AI bekerja dengan memanfaatkan algoritma, data, dan komputasi yang canggih sehingga mampu melakukan analisis, mengenal pola, serta menghasilkan solusi atau karya baru secara otomatis. Dalam industri kreatif, AI memiliki peran besar dalam mendorong inovasi dan efisiensi. Beberapa pemanfaatannya antara lain:

1. **Desain dan Seni Visual**
   AI dapat membantu menghasilkan desain grafis, ilustrasi, dan animasi secara otomatis, bahkan menciptakan gaya seni baru dengan teknik *generative art*.

2. **Film dan Musik**
   Teknologi AI mampu menyusun komposisi musik, membuat efek visual (VFX), hingga menulis naskah cerita, sehingga mempercepat proses produksi karya audio-visual.

3. **Game Development**
   Dalam industri game, AI digunakan untuk menciptakan karakter dengan perilaku cerdas, merancang dunia virtual yang realistis, dan memberikan pengalaman interaktif yang lebih imersif bagi pemain.

4. **Pemasaran Kreatif**
   AI membantu menganalisis tren pasar, mempersonalisasi konten, dan mengoptimalkan kampanye digital, sehingga produk kreatif lebih tepat sasaran kepada audiens.

5. **Konten Digital dan Storytelling**
   AI mampu menghasilkan teks, video pendek, hingga *storytelling interaktif* yang menarik, sehingga mendukung konten edukasi maupun hiburan.

Dengan adanya AI, para pelaku industri kreatif dapat berkolaborasi dengan teknologi untuk mempercepat proses, menekan biaya produksi, sekaligus memperluas imajinasi dalam menciptakan karya-karya inovatif yang relevan dengan era digital.

Dampak yang Diharapkan:

- Peserta mampu mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif.
- Tercipta karya audio-visual berbasis AI yang bisa menjadi contoh nyata pemanfaatan teknologi dalam industri kreatif.
- Meningkatkan kesadaran akan etika penggunaan AI dalam produksi konten.

Regulasi AI internasional:

1. Uni Eropa (EU) — AI Act
   - EU AI Act resmi mulai berlaku sejak 1 Agustus 2024. European Commission+2digital-strategy.ec.europa.eu+2
   - Aturan ini memakai pendekatan berbasis resiko: AI dimasukkan ke kategori seperti *risiko minimal*, *risiko transparansi khusus*, *risiko tinggi*, atau *risiko yang tidak diterima*. European Commission+2Centraleyes+2
   - Ada syarat-syarat khusus untuk sistem AI yang termasuk "risiko tinggi", seperti harus ada mitigasi risiko, pengawasan manusia, kualitas data, transparansi, dsb. digital-strategy.ec.europa.eu+1
2. Perjanjian Internasional — Framework Convention on Artificial Intelligence

   Ada juga kerangka kerja internasional melalui Council of Europe, yaitu *Framework Convention on Artificial Intelligence* yang mengatur AI dengan memperhatikan HAM, demokrasi, dan supremasi hukum Wikipedia.

Lomba AI Audio Visual adalah kompetisi kreatif yang memadukan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dengan seni audio-visual untuk menghasilkan karya inovatif berupa video, film pendek, animasi, musik visual, atau konten interaktif. Lomba ini bertujuan mendorong generasi muda agar tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga kreator yang mampu mengolah ide kreatif dengan bantuan kecerdasan buatan.

B. Jenis Karya Lomba

Peserta dapat memilih salah satu dari empat jenis karya dibawah ini:

1. **AI Generated Short Movie** (Film Pendek)
   Peserta membuat film pendek dengan dukungan AI, misalnya untuk *script writing*, *storyboarding*, editing otomatis, atau efek visual, musik film**.**
2. **AI Animation & Motion Graphic** (Video Musik AI)
   Menghasilkan animasi atau motion graphic dengan memanfaatkan generator AI, baik 2D maupun 3D. musiknya juga dibuat dengan menggunakan Ai bukan karya orang lain.
3. **AI Best Practice Storytelling** (Video Inspirasi dari Materi Pembelajaran)
   Video Inspirasi dari Materi Pembelajaran membuat karya audio visual dari materi

pembelajaran yang di dapat di sekolah dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. **AI Creative Advertising** (Video Iklan Layanan Masyarakat/PSA**)**
   Konten promosi/iklan yang dihasilkan menggunakan AI untuk ide kreatif, *voice-over*, desain visual, hingga optimasi audio-visual.

C. Tema Lomba Kecerdasaan Artifisial

"Kehidupan Sosial Remaja Indonesia saat ini"

Di era perkembangan teknologi kehidupan sosial remaja Indonesia saat ini harus diisi dengan hal yang positif dengan memanfaatkan Kecerdasaan Artifisial untuk menumbuhkan Aksi Nyata dan rasa cinta pada Indonesia dengan kreasi positif edukatif dan inspiratif. **Ekspresi & Kreativitas**, **Kebersamaan, Gotong royong, Gaya hidup sehat (7KAIH)** dan peduli lingkungan remaja Indonesia sebagai pemimpin dan inovator masa depan. Tema ini bukan sekadar seruan patriotisme, melainkan sebuah Tantangan Kepekaan Sosial dan Inovasi Kreatif. Di tengah derasnya arus informasi global dan pesatnya adopsi teknologi AI, siswa SMA ditantang untuk membuktikan cinta kepada Indonesia dengan cara yang relevan di abad ke-21: yaitu melalui kreasi digital yang memiliki dampak dan pesan kuat.

Melalui kreasi kecerdasaan Artifisial

- Meningkatkan literasi digital dan pemahaman tentang pemanfaatan AI;
- Mendorong inovasi dan kreativitas di kalangan pelajar/ komunitas kreatif;
- Melahirkan karya audio-visual praktik baik yang edukatif, inspiratif, dan relevan dengan perkembangan teknologi digital;
- Menjadi ajang kolaborasi antara seni, teknologi, dan *storytelling*.

PERSYARATAN KEIKUTSERTAAN ATAU KRITERIA PESERTA

A. Persyaratan Khusus Kecerdasaan Artifisial

1. Setiap kelompok hanya boleh mengirim 3 orang peserta;
2. Karya Kreasi Kecerdasaan Artifisial yang dikompetisikan bisa berupa berbagai gaya visual, termasuk:
   a. ***Animasi Story* -** cerita audio visual menggunakan teknis 2D dan 3D
   b. **Gaya Realis atau Fotorealistik -** gaya visual dalam karya seni termasuk yang dihasilkan AI yang bertujuan untuk mereplikasi objek, pemandangan, atau subjek tertentu agar terlihat **seakurat dan senyata mungkin** dengan aslinya yang ditangkap oleh mata atau kamera.

c. **Perpaduan antara *Real Shooting* -** (rekaman video nyata) dengan aset yang dihasilkan AI.

d. Teknik visual eksperimental - (*Experimental Visual Techniques*) adalah pendekatan dalam karya audiovisual yang berfokus pada **eksplorasi batas-batas visual dan bahasa baru** yang dimungkinkan oleh Kecerdasan Buatan (AI). Gaya ini digunakan oleh peserta yang ingin menciptakan tampilan yang **unik, sureal, abstrak, atau belum pernah ada sebelumnya**, di mana ide artistik lebih diprioritaskan daripada logika visual dunia nyata.

3. Karya Kreasi Kecerdasaan Artifisial berlatar gaya dan karakter kehidupan sosial masyarakat Indonesia lokal;
4. Dalam Karya Kreasi Kecerdasaan Artifisial wajib menyertakan *subtitle* bahasa Indonesia *(Burn in video)*;
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 2025 dan bumper Direktorat SMA (unduh bumper di https://s.id/TANOS2025.

B. Ketentuan Teknis Lomba

1. Kreasi Kecerdasan Artifisial (Ai) berupa tentang "Kehidupan Sosial Remaja Indonesia saat ini" merupakan karya Film Pendek (AI), Video Musik (AI), Video Inspirasi dari Materi Pembelajaran (AI), dan Video Iklan Layanan Masyarakat/PSA (AI), yang sederhana inspiratif relevan dengan kehidupan sosial remaja saat ini, seperti kehidupan siswa, tantangan pendidikan, kesehatan mental remaja, dampak media sosial, atau isu sosial dan lingkungan lainnya serta 7 (tujuh) Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. konten berdurasi 1 (satu) sampai dengan 3 (menit) menit.
2. Karya Kreasi Kecerdasaan Artifisial (AI) **tidak mengandung unsur pornografi dan SARA** (suku, agama, ras, dan antar-golongan);
3. Karya Kreasi Kecerdasaan Artifisial (AI) sebagian besar dibuat menggunakan AI generatif. Peserta harus menunjukkan kreativitas dan kecakapan dalam Deskripsi perintah ke Ai (*prompt engineering)* untuk menghasilkan karya yang padat, menarik, dan berkesan menyajikan unsur keindahan dengan mempertimbangkan aspek teknis, naratif visual, artistik, pengadegan (*scene*), audio, dan editing;

   Penyajian film harus menggunakan urutan sebagai berikut:

a. *Starting*: *Bumper* TANOS (maksimal 6 detik);
b. *Opening*: Judul Karya (sesuai waktu pembacaan);
c. *Content* (Isi): 1- 3 menit;
d. *Fade out;*
e. *Closing*: Maksimal 30 detik (*Credit Title*, Ucapan Terima kasih/Dedikasi, *Imposing*
f. *Copyright* Tanos 2025 – Direktorat SMA, *Blank)*

4. Karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi/lomba Karya Kreasi Kecerdasaan Artifisial (AI) yang lain.

C. Spesifikasi Teknis

1. Peserta: Siswa aktif SMA, mendaftar individu atau tim (maksimal 3 orang).
2. Durasi Karya: 1- 3 Menit.
3. Format *frame* **harus Horizontal** dan tidak boleh 1:1 (Square), ukuran *frame* yang disesuaikan dengan karya Anda (minimal 720 × 1080 px).
4. Penggunaan AI: Minimal 70% dari aset karya harus dihasilkan oleh AI (visual, audio, teks). Karya tidak boleh hanya dihasilkan dari satu *tools* AI generatif secara instan.
5. Peserta diwajibkan untuk melakukan proses *editing*, penggabungan, atau manipulasi dari beberapa aset yang dihasilkan AI untuk menciptakan sebuah karya yang utuh dan bernilai tambah.
6. **Dokumentasi Prompt & Tools**: Peserta wajib menyertakan dokumentasi PDF yang berisi daftar *tools* AI yang digunakan (misalnya: *Midjourney, RunwayML*, *ElevenLabs*) beserta prompt kunci dan penjelasan singkat tentang proses kreatif mereka.
7. Pengantar Karya *(Creative Deck):* Peserta wajib menyertakan dokumen pengantar (berupa PDF/PPT) yang berisi latar belakang ide kreatif dan alur pemikiran di balik pembuatan karya. Dokumen ini juga akan menjadi bahan penilaian.
8. Pernyataan Orisinalitas: Karya harus orisinal, belum pernah dilombakan, dan tidak mengandung SARA, kekerasan, atau unsur melanggar hukum.
9. Larangan Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (IP): Karya dilarang keras meniru atau menggunakan karakter, desain, atau merek yang memiliki hak kekayaan intelektual, seperti karakter dari Disney, Marvel, DC Comics, Studio Ghibli, atau waralaba video game populer.
10. Contoh: Karakter dari *Disney* (*Mickey Mouse*, Elsa), Marvel (*Spider-Man, Iron Man*), DC Comics (Superman, Batman), Studio Ghibli (Totoro), Naruto, *One Piece, SpongeBob SquarePants*, atau karakter dari video game seperti Super Mario dan Pokémon.

11. Larangan *Deepfake*: Dilarang keras menggunakan AI untuk meniru wajah, suara, atau identitas individu tanpa izin.
12. Diharapkan membuat karakter dan style sesuai dengan kehidupan sosial Indonesia.

D. Dokumen Pendukung Karya

1. Konsep pembuatan Karya Kreasi Kecerdasaan Artifisial (AI) yang mencakup ide pokok, *film statement*, sinopsis dan skenario; https://s.id/TANOS2025.
2. Daftar Tools AI yang Digunakan Sebutkan semua tools AI yang Anda gunakan, baik untuk visual, audio, maupun teks.

No	Jenis Tools	Nama Aplikasi/ Platform	Tujuan Penggunaan (Contoh)
1	Visual/Video	Contoh: Runway Gen-2 / Midjourney / Leonardo AI	Contoh: Membuat frame kunci monster notifikasi dan background sureal.
2	Audio/Musik	Contoh Suno AI / ElevenLabs	Contoh: Menghasilkan musik latar ambient dan narasi text-to-speech (voice over).
3	Editing Final	Contoh CapCut / DaVinci Resolve (Non-AI)	Contoh : Menggabungkan aset AI, sound mixing, color grading, dan penambahan motion typography [Wajib dicantumkan].

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 Kreasi Kecerdasaan Artifisial 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 https://s.id/TANOS2025 berbentuk *file.pdf*.

E. Kriteria Penjurian (Bobot nilai 100%)

1. **Kreativitas & Orisinalitas (30%):** ide yang diangkat, bagaimana cerita dikemas secara menarik, dan seberapa inovatif penggunaan AI untuk mewujudkan visual dan audio. Juri akan menilai keberanian peserta dalam bereksperimen dengan berbagai gaya (animasi 3D, realis, dll).
2. **Pemanfaatan AI (30%)**: Kualitas dan ketelitian prompt yang digunakan. Juri akan menilai sejauh mana peserta mampu "mengendalikan" AI untuk menghasilkan karya yang diinginkan, termasuk proses *editing* dan penggabungan dari berbagai aset AI.

3. **Kesesuaian Tema dan Pesan (20%):** Seberapa kuat karya tersebut mampu menyampaikan pesan, membangkitkan emosi, atau meninggalkan kesan mendalam dalam durasi 1 menit.
4. **Kualitas *Creative Deck* (20%):** Kualitas pengantar karya yang disajikan, termasuk kejelasan konsep, kekuatan latar belakang ide, dan kemampuan peserta dalam memvisualisasikan gagasan mereka di awal proses.

F. Kategori Pemenang

1. Kreasi AI Terbaik
2. Cerita Tematik Terbaik
3. Eksplorasi Estetika AI

G. Tahapan Pekan Unggah Karya

1. Buatlah sesuai dengan pilihan tema dan diunggah ke akun Youtube dengan status PUBLIC peserta atau atas nama kelompok dengan format: **Kreasi Kecerdasaan Artifisial-TANOS SMA 2025–Judul Kreasi Kecerdasaan Artifisial–Nama Peserta/Nama Kelompok**;
2. Pada deskripsi cantumkan nama anggota kelompok, sinopsis, dan tagar #TANOS2025, #SuaraGenZTANOS2025, #KreasiAksiNyataTANOS2025, #GenerasiHebatIndonesia, #G7KAIH, #KreasiKecerdasaanArtifisialSMA, #AIgenerated , #GenerativeAI , #AIVideo.
3. Unggah surat pernyataan yang ditandatangani di atas materai 10.000,- ke dalam folder tersebut (unduh surat pernyataan di https://s.id/TANOS2025;
4. Isi Formulir pendaftaran melalui tautan https://s.id/TANOS2025;
5. Cantumkan tautan youtube ke dalam kolom yang telah disediakan pada formulir.

TANOS 2025

Tantangan Inovasi Siswa SMA

BAB VIII. PENUTUP

Tantangan Inovasi Siswa SMA (TANOS) bukan sekadar ajang unjuk karya, melainkan sebuah medium perubahan. Setiap gagasan yang dikemas dalam format film pendek, cipta lagu dan musik, esai populer, komik digital, dan kreasi kecerdasan artifisial diharapkan tumbuh menjadi inspirasi yang mampu membangkitkan rasa cinta pada Indonesia dan menyalakan semangat generasi muda untuk membangun Indonesia Next Level.

Selain itu, keikutsertaan dalam TANOS 2025 juga memberikan peluang bagi peserta untuk mengasah kemampuan berkreasi, berargumentasi, dan berpikir kritis dalam mengungkapkan pandangan mereka tentang Indonesia. Melalui berbagai bentuk karya seperti film pendek, cipta lagu dan musik, esai populer, komik digital, dan kreasi kecerdasan artifisial, peserta diharapkan mampu menjadi agen perubahan yang mampu menyebarkan nilai-nilai positif dan semangat Kreasi Aksi Nyata cinta tanah air kepada masyarakat luas. Dukungan dari lingkungan sekolah dan keluarga juga sangat penting agar setiap peserta dapat menyalurkan ide dan kreativitas secara maksimal, sehingga karya yang dihasilkan benar-benar mampu memberi dampak inspiratif bagi pembangunan karakter bangsa.


TANOS
2025