



2026

osebi

Olimpiade Seni dan Bahasa Indonesia

PANDUAN TEKNIS FINAL OSEBI 2026



PETUNJUK TEKNIS
FINAL
OLIMPIADE SENI DAN
BAHASA INDONESIA
2026

DAFTAR ISI

PANDUAN PELAKSANAAN FINAL OSEBI 2026	
RANGKAIAN KEGIATAN	4
PERSIAPAN KEGIATAN	6
KETENTUAN REGISTRASI FINAL	7
PELAYANAN PESERTA	8
KRITERIA FINAL	11
A. MENYANYI SOLO	12
B. PENAMPILAN PUISI	15
C. TARI KREASI NUSANTARA	17
D. MENULIS CERPEN	18
E. MENULIS ESAI	21
F. MENGGAMBAR	24
G. MENGGAMBAR POSTER DIGITAL	25
H. MENDONGENG	26
I. MONOLOG	27
J. PENUTUP	28

PETUNJUK TEKNIS FINAL OSEBI 2026

Olimpiade Seni dan Bahasa Indonesia (OSEBI) merupakan ajang tahunan yang menjadi media untuk menggali bakat, kemampuan, dan kecerdasan siswa, memperkaya sumbangsih bagi khasanah budaya bangsa dengan memberi kesempatan kepada siswa dalam pengembangan kecerdasannya dalam bidang seni dan bahasa Indonesia. Kegiatan ini diperuntukkan bagi para generasi muda Indonesia jenjang SD, SMP, SMA.

Kami ucapkan selamat kepada semua peserta yang melaju ke babak final. Berikut ini panduan kegiatan Final OSEBI 2026, **harap dibaca dan dipelajari** untuk kelancaran pelaksanaan Final.

Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh para peserta final OSEBI 2026 dalam melakukan pendaftaran ulang.

- Setiap finalis/tim tari yang hadir di final harus didampingi pendamping untuk membantu mulai dari persiapan final sampai selesai, serta support positifnya untuk finalis.
- Finalis TIDAK BISA digantikan oleh siswa lain dari dalam maupun luar sekolah.
- Secara umum, biaya perjalanan dari tempat asal finalis ke tempat pelaksanaan final OSEBI dan sebaliknya, penginapan serta konsumsi (kecuali waktu tertentu yang akan ditanggung panitia OSEBI) ditanggung oleh peserta.
- Ketentuan lain yang belum ada pada pedoman ini akan diumumkan oleh panitia melalui saluran resmi OSEBI.

RANGKAIAN KEGIATAN

Rangkaian acara Babak Final OSEBI akan berlangsung mulai tanggal 20 hingga 22 Januari 2026, dan dilanjutkan dengan kegiatan Fun Trip pada 23 Januari 2026.

Seluruh peserta finalis wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan Babak Final, mulai dari acara pembukaan hingga penutupan serta pemberian penghargaan dalam Festival Sains dan Budaya (FSB) 2026.

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Tempat	Pakaian
Selasa, 20 Januari 2026	09.00 - 12.00	Registrasi peserta (pembagian <i>merchandise kit</i>)	UTCC (Universitas Terbuka Convention Center)	Bebas, rapi, sopan
	12.00 - 13.00	Makan siang		
	13.00 - 15.00	- Acara penyambutan - <i>Skill Development Workshop</i>		
	15.00 - 15.30	Istirahat		
	15.30 - 17.00	Briefing & Blocking OSEBI	Kharisma Bangsa School	
	17.00	Makan malam		
Rabu, 21 Januari 2026	08.00 - 08.30	Persiapan Penjurian	Kharisma Bangsa School	Menyanyi Solo: Baju adat
	08.30 - 12.00	Penjurian Final		—
	12.00 - 13.00	Makan siang		Tari Kreasi, Penampilan Puisi, Dongeng, Monolog:
	13.00 - 15.00	Penjurian Final sesi siang		Baju
	15.00 - 15.30	Istirahat (pembagian <i>snack</i>)		Penampilan sesuai materi atau baju adat
	15.30 - 17.00	Penjurian presentasi sesi siang		—
	17.00	Makan malam		Menggambar : Seragam Sekolah
	08.30 - 12.00	Penjurian Final Menulis (Cerpen & Esai)	UTCC (Universitas Terbuka Convention Center)	Seragam sekolah masing-masing
	12.00 - 13.00	Makan siang		
	13.00 - 15.00	Penjurian Final sesi siang Menulis (Cerpen & Esai)		

Kamis, 22 Januari 2026	08.00 - 11.00	<i>Quest Master: Level up</i> Kepemimpinan (snack)	UTCC (Universitas Terbuka Convention Center)	Bebas, rapi, sopan
	11.00 - 14.00	Istirahat dan makan siang		
	14.00 - 16.00	Closing & Awarding Ceremony		Pakaian adat
	16.00	Makan malam		
Jumat, 23 Januari 2026	08.00 - 16.00	<i>Trip ke Dunia Fantasi</i> (Snack)	Dunia Fantasi Ancol	Kaos OSEBI

*Apabila terdapat perubahan jadwal dan/atau kegiatan, akan diinformasikan melalui Grup WhatsApp resmi.

PERSIAPAN KEGIATAN

- Finalis bertanggung jawab untuk kelengkapan alat-alat untuk kepentingan penjurian fase final (kecuali yang disediakan panitia).
- Dokumen dan barang lain yang perlu disiapkan yang khusus berkaitan dengan fase final meliputi:
 - Surat finalis (diberikan saat registrasi) dan Surat Tugas Pendamping (Jika ada)
 - Kartu identitas
 - Botol minum
 - Pakaian seragam sekolah dan pakaian adat sederhana
 - Obat-obatan yang dibutuhkan oleh finalis dan pendamping

KETENTUAN REGISTRASI FINAL

1. Registrasi final dibuka pukul : 09.00 - 12.00 WIB. Apabila ada finalis yang belum mendarat dari tempat asal pada saat registrasi, harap menghubungi panitia.
2. Membawa surat finalis yang sudah dibagikan pada Akun masing-masing finalis.
Jika surat final tidak bisa diunduh, harap menghubungi panitia.

[Lihat Detail Pendaftaran](#)[Sertifikat](#)[Surat Finalis](#)[Daftar Ulang](#)

3. Mengumpulkan kelengkapan penampilan final sesuai dengan kategorinya (misal: musik pengiring, materi presentasi, dsb).
4. Tempat Registrasi Final : UTCC - Universitas Terbuka.
5. Fasilitas yang Diberikan Panitia kepada Finalis dan Pendamping Terdaftar:
 - a. Merchandise Kit
 - b. Name tag
6. Mengumpulkan Surat Tugas Pendamping untuk ditandatangani Petugas Panitia pada meja yang sudah ditentukan.

Venue Final Festival Sains dan Budaya



UTCC Universitas Terbuka (scan Barcode di samping untuk menuju venue)

Jl. Pondok Cabe Raya, Pd Cabe Ilir. Pamulang - Tangerang Selatan - Banten



Kharisma Bangsa School (*scan Barcode di samping untuk menuju venue*)

Jl. Pd. Cabe Raya No.21, Pd. Cabe Udik, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten

PELAYANAN PESERTA

A. Akomodasi

1. Peserta bertanggung jawab untuk penginapan masing-masing.
2. Guru tambahan, orang tua, atau pendamping lain TIDAK mendapat fasilitas menginap dan makan gratis dari panitia.
3. Rekomendasi penginapan sekitar Venue:
 - a. Wisma UT
 - b. Guest House 555 NKI
 - c. Apartemen Green Lake Ciputat
 - d. Hotel Namuru Ciputat
 - e. Apartemen The Parc South City
 - f. Hotel Mercure Lebak Bulus
 - g. Hotel Swiss bell Lebak Bulus

B. Transportasi

Biaya perjalanan dari kota asal ke Tangerang Selatan dan kembali sepenuhnya ditanggung peserta.

Rute umum menuju Universitas Terbuka/Sekolah Kharisma Bangsa :

1. Pesawat Terbang
 - a. Bandara Soekarno – Hatta atau Halim Perdana Kusuma
 - Dari bandara menggunakan taksi konvensional atau Taksi Online (Go Car / Grab Car).

2. Kereta Api

a. Stasiun Gambir

- Dari stasiun gambir menggunakan taksi konvensional atau Taksi Online (Go Car / Grab Car).

b. Stasiun Pasar Senen

- Dari stasiun Senen menggunakan taksi konvensional atau Taksi Online (Go Car / Grab Car).

Catatan: beberapa barang mungkin tidak boleh dibawa menggunakan pesawat terbang dan Kereta Api, harap didiskusikan dengan guru/pendamping.

C. Konsumsi

1. 6 kali makan sudah termasuk dalam paket akomodasi panitia yaitu makan siang dan malam pada hari Selasa - Kamis, 20-22 Januari 2026.
Terdapat snack/makanan ringan (1 kali sehari) pada Rabu - Jumat, 21 - 23 Januari 2026
2. Fasilitas konsumsi yang tertera di poin atas hanya diberikan kepada pendamping yang terdaftar saat daftar ulang.

D. Trip

1. Untuk trip ke Dunia Fantasi pada hari Jumat, 23 Januari, semua peserta dan pendamping wajib hadir di titik kumpul (Universitas Terbuka) yang ditentukan pada pukul 07.30 WIB untuk registrasi dan briefing akhir.
2. Bus akan berangkat tepat pukul 08.00 WIB. Peserta yang terlambat akan ditinggal dan harus menanggung biaya transportasi sendiri.
3. Semua peserta dan pendamping berkumpul kembali di lokasi yang ditentukan (pintu keluar Dufan) tepat pukul 15.45 WIB.
4. Bus akan meninggalkan Ancol tepat pukul 16.00 WIB.
5. Semua peserta dan pendamping wajib mengenakan (tanda pengenal) dan kaos OSEBI selama kegiatan berlangsung.
6. Seluruh rombongan wajib menjaga etika, bersikap sopan santun, dan menjaga nama baik sekolah/institusi di area publik Dufan dan Ancol.
7. Peserta sebaiknya tidak berjalan sendirian dan selalu bersama minimal satu teman.
8. Peserta wajib mengaktifkan ponsel dan segera menghubungi Ketua Kelompok,

Pendamping, atau Panitia jika mengalami masalah, sakit, atau terpisah dari rombongan.

9. Peserta bertanggung jawab penuh atas barang pribadi dan uang saku masing-masing. Panitia tidak menanggung kehilangan.
10. Peserta dilarang keras meninggalkan area Dufan tanpa izin tertulis dari Pendamping atau Ketua Panitia.
11. Setiap pendamping bertanggung jawab penuh atas keselamatan dan disiplin kelompok peserta yang ditugaskan kepada mereka.
12. Fasilitas trip ini hanya diberikan kepada pendamping yang terdaftar saat daftar ulang.
13. Bagi finalis yang akan pulang langsung ke tempat asal setelah dari Dufan (tidak ikut ke titik kumpul Universitas Terbuka) harap menghubungi panitia.

KRITERIA FINAL

MENYANYI SOLO

1. Pada babak final, setiap finalis hanya membawakan satu judul lagu yang ditetapkan melalui proses pengundian pada saat *technical meeting*. Judul lagu yang dibawakan pada babak final harus berbeda dari judul lagu yang dibawakan pada babak penyisihan. Pengundian dilakukan untuk menetapkan judul lagu masing-masing finalis, dengan ketentuan **tidak diperkenankan adanya kesamaan judul lagu antara finalis**. Daftar pilihan judul lagu yang diundi mengacu pada daftar lagu yang telah digunakan pada Babak Penyisihan.
2. Setelah memperoleh judul lagu sesuai hasil pengundian, setiap finalis wajib mempersiapkan diri untuk tampil secara langsung pada rangkaian babak final di hadapan juri.
3. Para finalis wajib menggunakan musik pengiring sesuai ketentuan berikut:
 - a. Musik pengiring berupa **MP3 karaoke** atau **MIDI** dengan durasi maksimal **6 menit**.
 - b. Musik pengiring disiapkan secara mandiri oleh masing-masing peserta, dapat berasal dari **YouTube** maupun **hasil produksi sendiri**, dengan ketentuan bahwa nada dasar harus disesuaikan dengan kebutuhan vokal finalis.
 - c. *Soft file* musik pengiring wajib diserahkan kepada panitia selambat-lambatnya pada saat registrasi ulang.
4. Pada saat tampil di babak final, para finalis wajib mengenakan pakaian adat daerah. Finalis diperkenankan memilih pakaian adat dari provinsi mana pun, harap diperhatikan pakaian adat agar menggunakan versi yang tidak mengganggu kelancaran penampilan.
5. Pada babak final, seluruh finalis lomba menyanyi akan menggunakan mikrofon yang telah disediakan oleh panitia, dengan kualitas serta standar sound system yang sama bagi setiap peserta.
6. Finalis akan dipanggil oleh MC sesuai nomor urut penampilan dan tidak perlu melakukan pengenalan diri kembali.
7. Urutan penampilan pada rangkaian babak final dimulai dari kategori SD, dilanjutkan kategori SMP, dan diakhiri dengan kategori SMA. Finalis diharapkan mempersiapkan diri dengan baik sebelum tiba giliran tampil.
8. Pemenang atau juara ditetapkan untuk 3 peserta terbaik pada masing-masing kategori, yaitu Juara 1, Juara 2, dan Juara 3, dan Honorable Mention.
9. Aspek yang dinilai dalam kategori menyanyi solo adalah:

- a. Kualitas Vokal (30%)
 - b. Penjiwaan (20%)
 - c. Teknik Menyanyi (25%)
 - d. Improvisasi (10%)
 - e. Penampilan (15%)
10. Seluruh finalis menyanyi solo diharapkan untuk menghafalkan dua lagu theme song Festival Sains dan Budaya (FSB), yaitu:
- Lagu “Harmoni Satu Jiwa”
 - Lagu “Cahaya Muda”

Catatan: File MP3 *Harmoni Satu Jiwa* dan *Cahaya Muda* akan diberikan pada grup final.

LIST LAGU PILIHAN MENYANYI SOLO

a. KATEGORI TINGKAT SD

- 1) Anak Gembala - Tasya
- 2) Ambilkan Bulan Bu - Sheila on 7
- 3) Gala Bunga Matahari - Sal Priadi
- 4) Aku Indonesia - Naura
- 5) Selalu ada di Nadimu - Prince Poetiray & Quinn Salman
- 6) Ajaib - Gempi
- 7) Lihat Lebih Dekat - Yura Yunita
- 8) Aku Bisa - AFI Junior
- 9) Setinggi Langit - Naura
- 10) Harmoni Cinta - Gita Gutawa

b. KATEGORI TINGKAT SMP

- 1) Bunga Maaf - The Lantis
- 2) Kala Sang Surya - Nadin Amizah
- 3) Mungkin Hari ini Esok atau Nanti - Anneth
- 4) Melukis Senja - Budi Doremi
- 5) Bunga Terakhir - Iwan Fals & Isyana Sarasvati
- 6) Selamat Jalan Kekasih - Rita Effendy/Wizzy
- 7) Kupu-Kupu - Melly Goeslaw
- 8) Keliru - Ruth Sahanaya
- 9) Symponi Yang Indah - Once
- 10) Lantas - Juicy Lucy

c. KATEGORI TINGKAT SMA

- 1) Suara Hati Seorang Kekasih - Melly Goeslaw
- 2) Terbuang Dalam Waktu - Barasuara
- 3) Mati-Matian - Mahalini
- 4) Sang Dewi - Lyodra
- 5) Tak Ingin Usai - Keisya Levrnka
- 6) Tak Segampang Itu - Anggi Marito
- 7) Bunga Abadi - Rio Clappy
- 8) Bergema Sampai Selamanya - Nadhif Basalamah
- 9) Hilang Tanpa Bilang - Meiska
- 10) Bertahan Terluka - Fabio Asher

PENAMPILAN PUISI

1. Apresiasi puisi dapat ditampilkan dalam bentuk **baca puisi, deklamasi, musikalisasi, atau dramatisasi.**
2. Materi Puisi:
 - a. **Materi puisi** menggunakan karya Sastrawan Indonesia yang telah ditentukan oleh panitia..
 - b. Materi puisi akan ditentukan melalui proses **pengundian pada saat technical meeting**, di mana setiap finalis akan mendapatkan puisi baru yang berbeda dari babak penyisihan. Judul-judul puisi yang diundi tetap berasal dari daftar yang sama seperti pada babak penyisihan.
3. Finalis wajib mengenakan **kostum yang sesuai dengan karakteristik puisi**, dengan tetap memperhatikan nilai kesopanan dan kerapian.
4. Finalis diperbolehkan menggunakan **iringan musik** untuk mendukung penampilan. Soft file musik diberikan kepada panitia saat registrasi kedatangan atau maksimal saat *briefing* dan *blocking*.
5. Finalis akan dipanggil oleh MC sesuai nomor urut penampilan dan tidak perlu melakukan perkenalan diri kembali.
6. Urutan penampilan pada rangkaian babak final dimulai dari kategori SD, dilanjutkan kategori SMP, dan diakhiri dengan kategori SMA. Finalis diharapkan mempersiapkan diri dengan baik sebelum tiba giliran tampil.
7. Peserta diperbolehkan menggunakan **properti panggung** yang relevan dan sesuai dengan puisi yang dibawakan.
8. Durasi waktu penampilan maksimal 7 menit.
9. Pemenang atau juara ditetapkan untuk 3 peserta terbaik pada masing-masing kategori, yaitu Juara 1, Juara 2, dan Juara 3, serta Honorable Mention.
10. Aspek yang dinilai dalam kategori Penampilan Puisi adalah:
 - a. Teknik Membaca (Kejelasan dalam artikulasi dan intonasi yang tepat) (30%)
 - b. Vokal (Kesesuaian vokal warna suara dengan puisi yang dibawakan. (25%)
 - c. Gesture dan ekspresi (30%):
 - 1) Ketepatan ekspresi atau mimik
 - 2) Menggunakan gerak tubuh / gestur yang tepat
 - 3) Ekspresi saat membacakan puisi harus sesuai dengan makna atau isi yang terkandung dalam puisi tersebut.

- d. Media dan Alat Penyampaian (15%)

Catatan : Puisi bisa cek pada lampiran juknis penyisihan

PUISI PILIHAN PENAMPILAN PUISI

a. KATEGORI TINGKAT SD

- 1) Pangandaran karya Dodong Djiwapradja
- 2) Kukenal Duniamu yang Lembut karya Hartojo Andangdjaja
- 3) Situ Gintung karya Ayatrohaedi
- 4) Gagak Hitam karya Rahmat M. Sas. Karana
- 5) Antara Seribu Gunung Menjulung Seribu Rindu karya Upita Augustine
- 6) Kereta Azan karya Ahmadun Yosi Herfanda
- 7) Seekor Burung Dara Tua karya Apip Mustopa
- 8) Berjalan ke Barat Waktu Pagi Hari karya Sapardi Djoko Damono
- 9) Lagu Senja karya Abdul Hadi W.M.
- 10) Senandung Tak Bernama karya Abrar Yusraw

b. KATEGORI TINGKAT SMP DAN KATEGORI TINGKAT SMA

- 1) Tangis Pohon Jati karya Ahmadun Yosi Herfanda
- 2) Ibu karya D. Zawawi
- 3) Hikayat Merdeka karya Umi Kulsum
- 4) Pelajaran Merdeka karya Umi Kulsum
- 5) Prajurit Di Malam Sebelum Perang karya Joko Pinurbo
- 6) Ketika Kata-Kata karya Yudistira ANM Masardi
- 7) Terlalu Banyak Kita Kehilangan karya Dodong Djiwapradja
- 8) Dalam Gelap karya Rahmat M. Sas. Karana
- 9) Legenda Riau karya Fakhrunnas Ma Jabbar
- 10) Bayang-Bayang karya Apip Mustopa

TARI KREASI NUSANTRA

1. Pada babak final, para finalis menampilkan tarian secara langsung di hadapan dewan juri dengan membawakan tarian yang sama seperti pada babak penyisihan (video rekaman).
2. Durasi penampilan tarian adalah **minimal 5 menit dan maksimal 10 menit**.
3. Tim tari terdiri atas minimal 3 orang dan maksimal 5 orang. peserta pada babak final tidak boleh diganti, apabila salah satu anggota tidak bisa hadir tim tetap bisa melakukan final dengan meski ada pengurangan anggota.
4. Para finalis wajib menggunakan pakaian/kostum yang sesuai dengan tarian, dengan kostum dan rias disiapkan oleh peserta. Penggunaan kostum harus tetap mempertimbangkan **kesopanan**, serta memastikan pakaian bersifat **tertutup atau menggunakan manset**.
5. **Musik pengiring** wajib diserahkan kepada panitia pada saat **registrasi kedatangan** atau pada **Technical Meeting**.
6. Urutan tampil pada babak final dimulai dari kategori **SD**, kemudian **SMP/SMA**.
7. Nomor urut tampil setiap finalis akan ditentukan melalui **pengundian pada saat Technical Meeting tanggal 20 Desember 2025**.
8. Finalis diperbolehkan menggunakan **properti panggung** yang relevan dan sesuai dengan tarian yang dibawakan.
9. Pemenang atau juara ditetapkan untuk 3 finalis terbaik pada masing-masing kategori, yaitu Juara 1, Juara 2, dan Juara 3, dan Honorable Mention.
10. Aspek yang dinilai dalam kategori Tari Kreasi Nusantara adalah:
 - a. Konsep dan Tema Tarian (20%)
 - b. Keragaman gerak (25%)
 - c. Keserasian gerak (25%)
 - d. Penghayatan/penjiwaan (20%)
 - e. Penampilan (10%)

MENULIS CERPEN

1. Para finalis kategori menulis cerpen wajib membuat cerpen baru, dengan tema:
“Menjaga Budaya, Menjaga Indonesia.”
2. Naskah merupakan karya asli peserta, bukan hasil rekayasa kecerdasan buatan/AI (*Artificial Intelligence*).
3. Naskah belum pernah dipublikasikan dan belum pernah memenangkan dalam lomba sejenis.
4. Aturan Penulisan Naskah:
 - a. Naskah diketik di MS.Word/sejenis dengan:
 - 1) Ukuran Lembar A4
 - 2) Ketentuan font yang digunakan Times New Roman,
 - 3) Ukuran font 12,
 - 4) Jarak 1,5 spasi
 - 5) Penulisan align justify (rata kiri kanan), margin atas 3 cm, margin bawah 3 cm, margin kiri 4 cm, dan margin kanan 3 cm.
 - b. Panjang cerpen minimal 3 halaman, maksimal 5 halaman.
 - c. Naskah dilengkapi dengan:
 - 1) Lembar judul
 - a) Kategori naskah (cerpen)
 - b) Jenjang pendidikan (SMP/MTs)
 - c) Judul naskah
 - d) Nama peserta
 - e) Nama sekolah
 - 2) Lembar biodata
 - a) Judul naskah
 - b) Nama peserta
 - c) Tempat, tanggal lahir
 - d) Nama sekolah peserta
 - e) Alamat sekolah
 - f) Alamat peserta
 - g) Alamat email
 - h) Nomor telepon
 - i) Nomor handphone

- d. Sistematika Penulisan
 - 1) Urutan
 - a) Lembar Judul
 - b) Lembar Biodata
 - c) Isi/naskah cerpen
 - d) Pernyataan Keaslian Karya (ditandatangani Siswa, Orang Tua dan Pihak Sekolah)
 - 2) Cover, lembar judul, Lembar Biodata, dan pernyataan keaslian karya tidak diberi nomor halaman;
 - 3) Nomor halaman dimulai dari isi naskah dengan menggunakan angka romawi (1, 2, 3, 4, 5) pada pojok kiri bawah;
5. Materi lomba disampaikan kepada panitia paling lambat tanggal **16 Januari 2026** melalui tautan Google Drive masing-masing, kemudian link tersebut dikirimkan ke nomor WhatsApp panitia yang ada pada grup final.
6. Seluruh finalis wajib mempresentasikan hasil tulisannya di hadapan dewan juri, presentasi dapat menggunakan presentasi PowerPoint yang disiapkan secara mandiri. Materi presentasi memuat proses penulisan, ide dan isi karya.
7. Pelaksanaan presentasi dan sesi wawancara diatur sebagai berikut:
 - a. Wawancara bertujuan untuk menggali proses kreatif peserta dalam menulis karya cerpen.
 - b. Presentasi dan wawancara dilakukan secara bergiliran (satu per satu) di ruangan yang telah ditentukan oleh panitia.
 - c. Wawancara dilaksanakan sesuai jadwal masing-masing finalis yang akan diinformasikan kemudian, dengan nomor urut wawancara ditentukan melalui undian pada saat Technical Meeting.
 - d. Selama sesi wawancara, para finalis wajib menggunakan seragam sekolah.
 - e. Durasi wawancara untuk setiap peserta adalah maksimal **10 menit**.
8. Pemenang atau juara ditetapkan untuk 3 finalis terbaik pada masing-masing kategori, yaitu Juara 1, Juara 2, dan Juara 3, dan Honorable Mention.
9. Aspek Penilaian Lomba Menulis Cerpen:
 - a. Penilaian Karya Cerpen (75%)
 - 1) Kepadatan isi cerita (25%)
 - 2) Keterbacaan dan ketepatan diksi (20%)
 - 3) Kejelasan karakter tokoh (15%)

- 4) Kesesuaian unsur intrinsik karya sastra (10%)
- 5) Kekhasan gaya penceritaan (5%)
- b. Penilaian Presentasi & Wawancara (25%)
 - 1) Pemahaman dan proses kreatif dalam menulis cerpen (15%)
 - 2) Kemampuan menyampaikan gagasan secara runtut dan jelas (7%)
 - 3) Sikap, kepercayaan diri, dan komunikasi (3%)

MENULIS ESAI

1. Para finalis kategori menulis esai wajib membuat esai baru, dengan tema:
“Memanfaatkan Nilai Adat sebagai Solusi Sustainable Development Goals.”
2. Naskah merupakan karya asli peserta, bukan hasil rekayasa kecerdasan buatan/AI (*Artificial Intelligence*).
3. Naskah belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba sejenis.
4. Aturan Penulisan Naskah:
 - a. Naskah diketik di MS.Word/sejenis dengan:
 - 1) Ukuran Lembar A4
 - 2) Ketentuan font yang digunakan Times New Roman,
 - 3) Ukuran font 12,
 - 4) Jarak 1,5 spasi
 - 5) Penulisan align justify (rata kiri kanan), margin atas 3 cm, margin bawah 3 cm, margin kiri 4 cm, dan margin kanan 3 cm.
 - b. Panjang naskah esai minimal 3 halaman, maksimal 5 halaman.
 - c. Naskah dilengkapi dengan:
 - 1) Lembar judul
 - a) Kategori naskah (Esai)
 - b) Jenjang pendidikan (SMA/Sederajat)
 - c) Judul naskah
 - d) Nama peserta
 - e) Nama sekolah
 - 2) Lembar biodata
 - a) Judul naskah
 - b) Nama peserta
 - c) Tempat, tanggal lahir
 - d) Nama sekolah peserta
 - e) Alamat sekolah
 - f) Alamat peserta
 - g) Alamat email
 - h) Nomor handphone
5. Sistematika Penulisan

- a. Urutan
 - 1) Cover
 - 2) Lembar judul
 - 3) Isi/naskah esai
 - 4) Daftar pustaka (jika ada)
 - 5) Lembar Biodata
 - 6) Pernyataan Keaslian Karya (ditandatangani Siswa, Orang Tua dan Pihak Sekolah)
- b. Cover, lembar judul, Lembar Biodata, Daftar Pustaka, dan pernyataan keaslian karya tidak diberi nomor halaman;
- c. Nomor halaman dimulai dari isi naskah dengan menggunakan angka romawi (1, 2, 3, 4, 5) pada pojok kiri bawah;
6. Materi lomba disampaikan kepada panitia paling lambat tanggal **16 Januari 2026** melalui tautan Google Drive masing-masing, kemudian link tersebut dikirimkan ke nomor WhatsApp panitia yang ada pada grup final.
7. Seluruh finalis wajib mempresentasikan hasil tulisannya di hadapan dewan juri, presentasi dapat menggunakan presentasi PowerPoint yang disiapkan secara mandiri. Materi presentasi memuat proses penulisan, ide dan isi karya.
8. Pelaksanaan presentasi dan sesi wawancara diatur sebagai berikut:
 - a. Wawancara bertujuan untuk menggali proses kreatif peserta dalam menulis karya cerpen.
 - b. Presentasi dan wawancara dilakukan secara bergiliran (satu per satu) di ruangan yang telah ditentukan oleh panitia.
 - c. Wawancara dilaksanakan sesuai jadwal masing-masing finalis yang akan diinformasikan kemudian, dengan nomor urut wawancara ditentukan melalui undian pada saat Technical Meeting.
 - d. Selama sesi wawancara, para finalis wajib menggunakan seragam sekolah.
 - e. Durasi wawancara untuk setiap peserta adalah maksimal **10 menit**.
9. Aspek Penilaian Lomba Menulis Esai
 - a. Penilaian Karya Esai (75%)
 - 1) Gagasan orisinal, kreatif, dan relevan/aktual (25%)
 - 2) Kesesuaian dengan tema (15%)
 - 3) Kejelasan serta ketepatan argumen (15%)
 - 4) Kebahasaan (tata bahasa, ejaan, dan kelancaran) (10%)

- 5) Organisasi dan koherensi teks (5%)
- 6) Dampak dan daya libat pembaca (5%)
- b. Penilaian Presentasi/Wawancara (25%)
 - 1) Kemampuan menjelaskan gagasan dan argumentasi (15%)
 - 2) Kejelasan penyampaian dan struktur presentasi (7%)
 - 3) Sikap, komunikasi, dan kepercayaan diri (3%)

MENGGAMBAR

1. Pada babak final, para finalis akan menggambar secara langsung di tempat yang telah disiapkan oleh panitia.
2. Tema gambar pada babak final berbeda dari babak penyisihan.
3. Tema Menggambar ***“Festival Seni Rakyat dan Budaya Nusantara”***.
4. Sketsa gambar diperbolehkan dibuat sebelumnya.
5. Panitia menyediakan kertas gambar ukuran **A3** dan **Crayon 24 warna**.
6. Karya gambar tidak mengandung unsur **SARA, pornografi, provokatif, maupun politik**.
7. Finalis diperbolehkan menambahkan media warna lain selain yang disediakan panitia.
8. Perlengkapan tambahan lainnya disiapkan oleh masing-masing finalis.
9. Durasi pengerjaan gambar maksimal **5 jam**.
10. Saat final berlangsung, peserta akan dikumpulkan di ruangan khusus dan tidak diperkenankan didampingi guru pendamping maupun orang tua.
11. Aspek Penilaian dari lomba Menggambar adalah sebagai berikut:
 - a. Kesesuaian Tema dan Cerita (30%)
 - b. Kreativitas dan Imajinasi (30%)
 - c. Komposisi dan Teknik (25%)
 - d. Komunikasi Visual (15%)

MENG GAMBAR POSTER DIGITAL

1. Para finalis menggambar digital secara langsung di tempat yang sudah disiapkan oleh panitia.
2. Gambar bertema *“Budaya Lestari, Alam Terjaga”*.
3. Gambar tidak mengandung unsur **SARA, Pornografi, Provokatif, dan Politik**.
4. Alat atau media menggambar digital (laptop, iPad, dan sejenisnya) disediakan oleh masing-masing finalis.
5. Perlengkapan lainnya yang dibutuhkan finalis disediakan oleh masing-masing peserta finalis.
6. Durasi waktu pengerjaan menggambar maksimal **5 jam**.
7. File dokumen hasil menggambar digital para finalis, diserahkan atau di copy paste kepada panitia pada saat selesai menggambar.
8. Teknis karya:
 - a. Sketsa bisa dibuat sebelumnya.
 - b. Karya berupa poster digital dengan format JPG/PNG berukuran A3 (29,7 x 42 cm), resolusi minimal 300 dpi. ukuran file maksimal 10Mb.
 - c. Poster dibuat menggunakan perangkat digital dengan menggunakan aplikasi menggambar apapun (misalnya Affinity, Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDraw, Krita, Procreate, Canva, dsb.).
 - d. Karya harus orisinal, bukan hasil jiplakan, plagiat, atau menggunakan template desain instan.
 - e. Semua elemen visual dalam poster (seperti desain, gambar, foto, sketsa, maupun tata letak) harus dibuat sendiri oleh peserta. Tidak boleh menggunakan gambar atau aset siap pakai yang dibuat orang lain, seperti freepik, clipart, mockup, photo stock, atau image stock.
 - f. Tidak diperkenankan menggunakan aplikasi atau fasilitas AI(*Artificial Intelligence*/kecerdasan buatan).
9. Aspek Penilaian dari lomba Menggambar Poster Digital sebagai berikut:
 - a. Orisinalitas dan Kreativitas Karya (35%)
 - b. Kesesuaian Tema dan Kedalaman Makna (25%)
 - c. Kualitas Visual dan Teknik Digital (20%)
 - d. Komunikasi Visual (10%)
 - e. Presentasi Karya (10%)

MENDONGENG

1. Pada babak final, seluruh finalis menampilkan cerita dongengnya secara langsung di atas panggung di hadapan dewan juri dengan menggunakan materi cerita yang sama seperti pada babak penyisihan.
2. Pakaian finalis disesuaikan dengan kebutuhan penampilan yang disesuaikan dengan isi cerita pada dongeng yang dibawakan dengan mempertimbangkan nilai-nilai kesopanan atau bisa mengenakan pakaian adat daerah.
3. Pengundian nomor urut tampil pada babak final akan ditentukan pada saat teknis meeting.
4. Diperbolehkan jika menggunakan alat peraga atau properti panggung yang disesuaikan dengan dongeng yang dibawakan sebagai pendukung cerita.
5. Durasi waktu penampilan 5-10 menit.
6. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.
7. Tidak perlu ada kesimpulan atau pesan moral khusus di akhir dongeng.
8. Boleh menampilkan kemampuan lain (menyanyi, menari, memainkan alat musik, dll.) yang relevan dengan cerita, namun tidak diwajibkan, serta tidak menggunakan alat/ruang yang berlebihan.
9. Pada saat naik ke atas panggung para finalis akan dipanggil oleh MC sesuai nomor urut tampil dan tidak perlu memperkenalkan diri kembali.
10. Urutan tampil pada babak final dimulai dari kategori **SD**, kemudian **SMP**.
11. Aspek penilaian dari lomba mendongeng sebagai berikut:
 - a. Penguasaan Materi (25%)
 - b. Teknik Mendongeng (30%)
 - c. Ekspresi dan Penjiwaan (20%)
 - d. Kreativitas (15%)
 - e. Penampilan (10%)

MONOLOG

1. Pada Babak Final, seluruh finalis wajib menampilkan monolog secara langsung di hadapan Dewan Juri. Monolog yang ditampilkan merupakan monolog yang telah dibawakan pada Babak Penyisihan.
2. Setiap peserta wajib melampirkan naskah monolog beserta deskripsi singkat dan menyerahkannya kepada panitia pada saat Technical Meeting.
3. Penampilan monolog dilarang mengandung unsur pornografi, kekerasan maupun SARA.
4. Kostum penampilan disesuaikan dengan isi cerita monolog yang dibawakan dengan tetap mempertimbangkan nilai kesopanan.
5. Nomor urut tampil pada babak final akan ditentukan melalui undian pada saat Technical Meeting.
6. Peserta diperbolehkan menggunakan alat peraga atau properti panggung sebagai pendukung penampilan. Properti, kostum, dan musik pengiring diperbolehkan selama tidak membahayakan, tidak mengganggu, dan sesuai dengan tema.
7. Durasi penampilan monolog adalah **5–10 menit**.
8. Bahasa yang digunakan adalah **Bahasa Indonesia**.
9. Penampilan tidak diwajibkan menyampaikan kesimpulan atau pesan moral di akhir monolog.
10. Finalis akan dipanggil oleh MC sesuai nomor urut tampil dan tidak perlu memperkenalkan diri kembali.
11. Aspek Penilaian dari lomba monolog sebagai berikut:
 - a. Penghayatan dan Penjiwaan (25%)
 - b. Artikulasi dan Vokal (20%)
 - c. Gerak (15%)
 - d. Pengolahan Naskah dan Kreativitas (25%)
 - e. Penampilan Artistik. (15%)

Panduan teknis OSEBI 2026 ini disusun untuk memberikan kejelasan mengenai aturan, mekanisme, serta tata laksana kegiatan, sehingga dapat menjadi pedoman yang seragam bagi peserta, pendamping, maupun panitia penyelenggara. Kehadiran panduan ini diharapkan mampu meminimalisasi kendala teknis dan administratif, serta memastikan seluruh rangkaian kegiatan berjalan sesuai dengan visi dan misi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, OSEBI 2026 tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga sarana pembelajaran dan pengembangan potensi diri.

Melalui kegiatan ini, diharapkan tumbuh semangat kebersamaan, sportivitas, dan rasa bangga terhadap seni serta bahasa Indonesia. Peserta didorong untuk mengekspresikan kreativitas, mengasah keterampilan, dan memperkuat kemampuan komunikasi yang berakar pada nilai budaya bangsa. Dengan terlibat dalam ajang bergengsi ini, generasi muda Indonesia diharapkan semakin mampu beradaptasi dengan tantangan zaman, tanpa kehilangan jati diri dan kecintaan terhadap warisan budaya yang dimiliki.

Akhirnya, kami menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan dan pelaksanaan kegiatan OSEBI 2026. Semoga panduan ini dapat dipahami dengan baik dan dilaksanakan secara konsisten oleh semua pihak yang terlibat. Besar harapan kami agar OSEBI 2026 menjadi ajang yang inspiratif, melahirkan karya-karya berkualitas, serta memperkuat eksistensi seni dan bahasa Indonesia di kancah nasional maupun internasional.

Hormat Kami,
Panitia OSEBI

Nomor Kontak Festival Sains dan Budaya:

CS FSB : 0877 5343 4815
CS ISPO : 0821 2129 5080
CS OSEBI : 0821 2129 5100



FsB 2026
Festival Sains dan Budaya



2026

osebi

Olimpiade Seni dan Bahasa Indonesia

PANDUAN TEKNIS FINAL OSEBI 2026