

SANMAR RISE 2027

GUIDEBOOK

OFFICIAL COMPETITION - NATIONAL CHALLENGE & FESTIVAL

Logic & Code • CSI • The Why Project • Teen Lens • Voices

SANMAR RISE

DAFTAR ISI:

About SANMAR RISE 2027 3
Timeline 4
Syarat & Ketentuan 5
Pendaftaran & Tahapan Peserta 7
Logic & Code 9
CSI – Critical Science Investigation : Math x Physics 13
The WHY Project 19
Teen Lens 25
Vox Melodiosa Choir Competition (VMCC) 28
Contact Us 30

SANMAR RISE

SANMAR RISE 2027 hadir sebagai ruang bagi peserta didik SMP sederajat dari seluruh Indonesia untuk bertemu, belajar, berkompetisi, dan menunjukkan kemampuan terbaik mereka melalui lima cabang lomba: **Logic & Code, CSI - Critical Science Investigation, The WHY Project, Teen Lens, dan Voices.** kompetisi bukan hanya tentang siapa yang paling cepat menjawab atau siapa yang akhirnya menjadi juara. Di dalamnya ada proses untuk memahami persoalan, berdiskusi, mencoba berbagai cara, memperbaiki kesalahan, dan menyelesaikan tantangan bersama tim. Pengalaman itulah yang ingin kami hadirkan melalui **SANMAR RISE 2027**. Semangat tersebut kami rangkum dalam:

Think Deep. Imagine Beyond.

LOGIC & CODE · CSI: MATH × PHYSICS · THE WHY PROJECT · TEEN LENS · VMCC

Setiap peserta memiliki **minat dan kemampuan yang berbeda**. Ada yang menikmati logika dan pemrograman, ada yang tertarik mengamati dan memecahkan persoalan sains, ada yang senang menggali masalah di sekitar lalu menawarkan solusi, ada yang menyampaikan gagasan melalui karya visual, dan ada pula yang bertumbuh melalui musik dan kebersamaan dalam paduan suara. **SANMAR RISE 2027** diharapkan menjadi lebih dari sekadar tempat untuk berkompetisi. Kami ingin setiap peserta pulang dengan **pengalaman baru, pertemanan baru, pelajaran baru, dan keberanian untuk terus mencoba serta mengembangkan apa yang mereka miliki.**

TIMELINE

Pendaftaran Early Bird
12 October - 10 November 2026

Pendaftaran Reguler
11 November 2026 - 4 Januari 2027

Technical Briefing
7 Januari 2027

Penyisihan Online/Submission
10 Januari 2027

Pengumuman Finalis
13 Januari 2027

Semifinal
22 Januari 2027

Final & Awarding
23 Januari 2027

SYARAT & KETENTUAN

A. Persyaratan Peserta

- Peserta adalah siswa aktif kelas VII, VIII, atau IX jenjang SMP sederajat di Indonesia.
- Seluruh anggota dalam satu tim wajib berasal dari sekolah yang sama.
- Satu peserta hanya dapat mengikuti satu cabang lomba **SANMAR RISE 2027.**
- Satu sekolah diperbolehkan mengirim lebih dari satu tim.
- Setiap tim wajib memiliki satu guru pendamping.
- Satu guru pendamping boleh mendampingi lebih dari satu tim dari sekolah yang sama.

B. Pendaftaran & Verifikasi

- Pendaftaran melalui website resmi **SANMAR RISE 2027.**
- Pendaftaran dinyatakan sah setelah data dan pembayaran diverifikasi.
- Perubahan anggota tim hanya diperbolehkan sebelum batas waktu yang ditentukan panitia.
- Identitas peserta dapat diverifikasi sewaktu-waktu.

C. Kehadiran & Keiikutsertaan

- Peserta wajib mengikuti seluruh tahapan sesuai cabang lomba.
- Technical Briefing diikuti **minimal** satu anggota tim dan/atau guru pendamping.
- Ketidakhadiran tanpa pemberitahuan dapat dianggap sebagai pengunduran diri.
- Peserta yang tidak hadir atau tidak mengumpulkan karya pada tahap yang diwajibkan tidak berhak melanjutkan ke tahap berikutnya.
- Setiap peserta yang lolos dari babak penyisihan wajib mengikuti babak semifinal secara offline dan begitu pula untuk babak-babak selanjutnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

SYARAT & KETENTUAN

D. Integritas & Sportivitas

- Panitia **SANMAR RISE 2027** berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindakan kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi **SANMAR RISE 2027.**
- Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.

E. Perubahan Teknis

- Panitia berhak menyesuaikan jadwal, mekanisme, atau teknis pelaksanaan bila terdapat kondisi di luar kendali.
- Setiap perubahan akan diinformasikan melalui kanal resmi **SANMAR RISE 2027.**

TATA CARA PENDAFTARAN

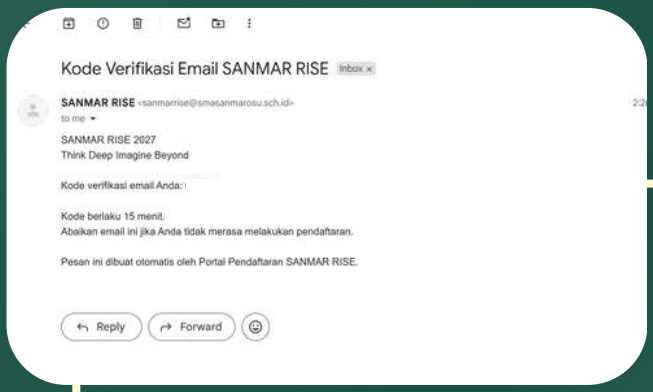
Berikut ini adalah panduan pendaftaran peserta SANMAR RISE 2027
Website resmi: sanmarrise.sanmarosu-jatim.sch.id



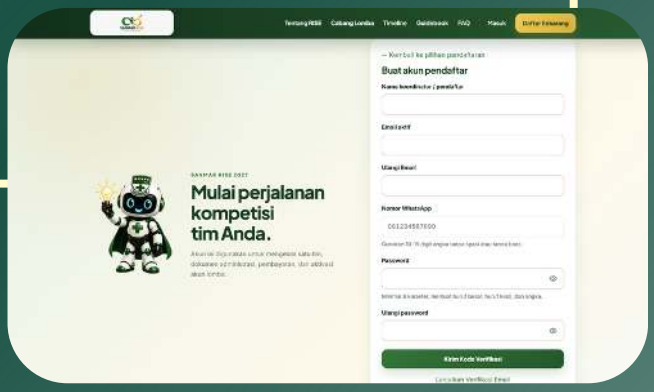
1. Klik daftar sekarang



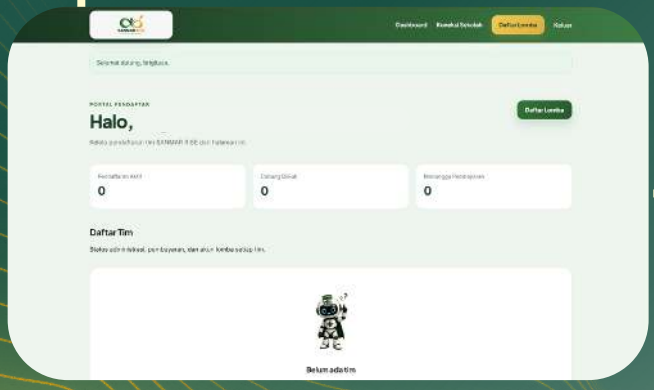
2. Pilih metode pendaftaran



4. Verifikasi akun



3. Buat akun dan isi biodata



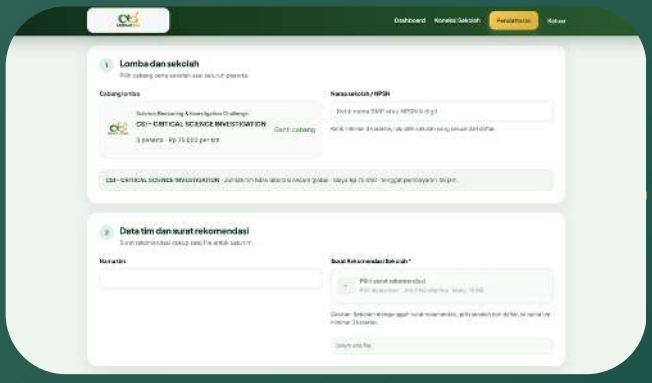
5. Masuk ke dasbor pendaftar



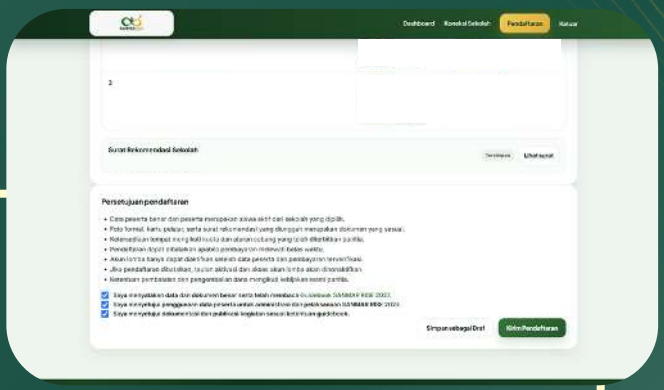
6. Pilih cabang lomba

TATA CARA PENDAFTARAN

Berikut ini adalah panduan pendaftaran peserta SANMAR RISE 2027
Website resmi: sanmarrise.sanmarosu-jatim.sch.id

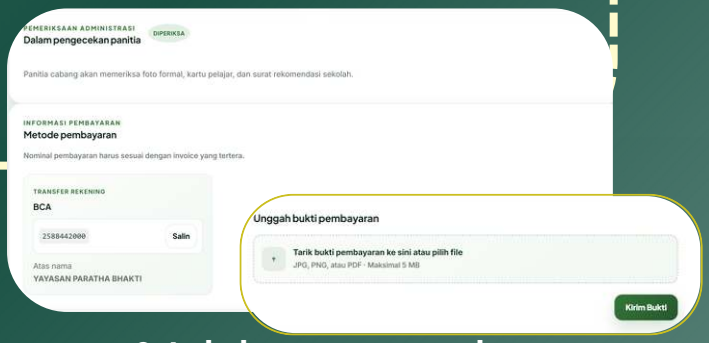


7. Lengkapi biodata tim



8. Konfirmasi data dan persetujuan pendaftaran

Tunggu hasil konfirmasi dari panitia



9. Lakukan proses pembayaran



(Jika ingin melakukan pembatalan atau pengunduran diri)

LOGIC & CODE

Logic & Code adalah cabang lomba yang mengajak peserta menyelesaikan berbagai tantangan melalui enam kompetensi utama, yaitu **berpikir komputasional, pemecahan masalah, pengenalan pola, logika dan penalaran, berpikir algoritmik, serta penerapan bahasa pemrograman.** Dalam kompetisi ini, peserta tidak hanya ditantang untuk menemukan jawaban yang benar, tetapi juga memahami persoalan secara terstruktur, mengenali keteraturan dan hubungan antar informasi, menyusun kesimpulan yang logis, menentukan strategi yang tepat, serta merancang langkah-langkah penyelesaian secara sistematis melalui algoritma dan bahasa pemrograman. Seluruh proses ini mendorong peserta untuk berpikir kritis dan bekerja sama sebagai sebuah tim.

A. Ketentuan Peserta

- Setiap tim terdiri atas 3 siswa SMP sederajat.
- Seluruh anggota tim berasal dari sekolah yang sama.
- Setiap tim didampingi oleh 1 guru pendamping.

B. Babak Penyisihan

- Sebelum babak penyisihan dilaksanakan, peserta akan mengikuti **workshop** khusus bagi peserta yang memilih cabang lomba ini. Informasi lebih lanjut mengenai pelaksanaan workshop akan disampaikan oleh panitia kemudian.
- Babak penyisihan dilaksanakan secara daring (online) melalui platform resmi **Sanmar Rise 2027.**
- Peserta harus menyelesaikan total 75 soal yang terdiri atas 50 soal pilihan ganda dan 25 soal isian singkat.
- Waktu pengerjaan yang diberikan kepada setiap tim adalah 120 menit.
- Seluruh anggota tim diperbolehkan berdiskusi, tetapi tidak diperkenankan meminta atau menerima bantuan dari pihak di luar tim.

LOGIC & CODE

C. Cakupan Materi Penyisihan

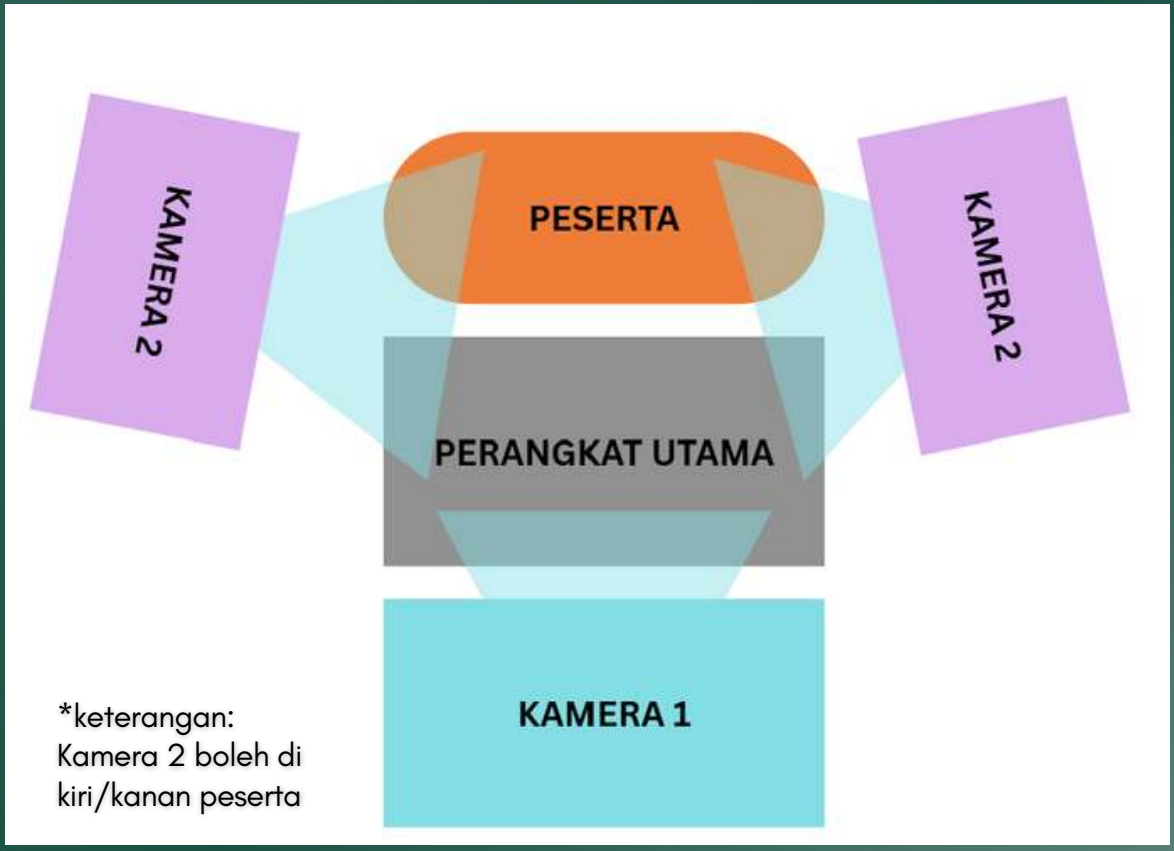
- Menguraikan permasalahan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, mengidentifikasi informasi penting, serta menentukan hubungan antarbagian untuk mempermudah proses penyelesaian.
- Mengidentifikasi pola bilangan, urutan gambar, keteraturan simbol, serta hubungan antarobjek berdasarkan informasi atau karakteristik yang diberikan.
- Memahami dan menerapkan dasar-dasar bahasa pemrograman, termasuk penulisan sintaks, penggunaan variabel dan tipe data, operator, struktur percabangan, serta perulangan untuk menyelesaikan permasalahan sederhana.
- Memahami algoritma dasar, urutan instruksi, struktur percabangan (if-else), perulangan (looping), penelusuran algoritma (tracing), pseudocode, serta diagram alir (flowchart) sederhana.
- Menentukan pendekatan penyelesaian yang sesuai, membandingkan alternatif solusi, mengoptimalkan langkah penyelesaian, serta memilih strategi berdasarkan batasan dan kondisi permasalahan.

D. Sistem Pengawasan Daring

- Setiap tim wajib menggunakan dua perangkat kamera yang harus aktif selama babak penyisihan berlangsung.
- Kamera 1 (utama) harus diarahkan ke seluruh anggota tim agar wajah setiap peserta terlihat dengan jelas selama pengerjaan soal.
- Kamera 2 (pengawas) harus ditempatkan di sisi samping atau belakang peserta agar peserta, meja kerja, monitor, dan area sekitarnya dapat terpantau.
- Perangkat utama untuk mengakses platform resmi dan mengerjakan soal selama kompetisi berlangsung.
- Seluruh anggota tim wajib berada di lokasi yang sama selama babak penyisihan berlangsung.
- Guru pendamping dan pihak sekolah tidak diperkenankan berada di area pengerjaan selama kompetisi, kecuali atas izin panitia.

LOGIC & CODE

- Peserta diperbolehkan menggunakan kertas kosong dan alat tulis untuk membantu proses pencatatan atau perhitungan.
- Panitia atau pengawas berhak meminta penyesuaian posisi kamera apabila diperlukan untuk memastikan kelancaran pengawasan dan menjaga integritas kompetisi.
- Ilustrasi berikut menunjukkan posisi dan sudut penempatan kamera yang wajib diterapkan selama babak penyisihan berlangsung.



E. Sistem Skor Babak Penyisihan

- Pilihan ganda : jawaban benar mendapat **1 poin**, sedangkan jawaban salah atau kosong mendapat **0 poin.**
- Isiang singkat : jawaban benar mendapat **2 poin**, sedangkan jawaban salah atau kosong mendapat **0 poin.**
- Skor maksimal : **100 poin,** terdiri dari 50 soal pilihan ganda dan 25 soal isian singkat.
- Tidak ada pengurangan nilai untuk jawaban salah.

LOGIC & CODE

F. Penentuan Peringkat

Peringkat peserta ditentukan berdasarkan total skor yang diperoleh. Apabila terdapat dua atau lebih tim dengan skor yang sama, urutan peringkat ditentukan berdasarkan :

- Jumlah jawaban benar pada isian singkat.
- Jumlah total jawaban benar.
- Waktu penyelesaian tercepat, dihitung hingga tim melakukan submit final.

G. Penentuan Babak Semifinal

- 15 tim terbaik dari babak penyisihan berhak melaju ke semifinal.
- Pengumuman hasil dilakukan melalui kanal resmi **SANMAR RISE 2027** pada 13 Januari 2027.

H. Babak Semifinal

- Babak semifinal dilaksanakan secara luring (offline). Peserta yang lolos diwajibkan hadir di **SMA Santa Maria Surabaya** sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh panitia.
- Dilaksanakan dalam format rally game berupa serangkaian tantangan yang menguji logika, pemecahan masalah, kerja sama tim, dan penerapan algoritma.

I. Babak Final

- **5 tim** terbaik dari babak semifinal berhak melaju ke final.
- Babak final dilaksanakan secara luring (offline). Peserta yang lolos diwajibkan hadir di **SMA Santa Maria Surabaya** sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh panitia.
- Babak final dilaksanakan dalam format Grand Challenge yang terdiri dari beberapa tantangan terpadu.
- Informasi lebih lanjut akan diberikan saat technical meeting final.

CSI Math & Physics

CSI - Critical Science Investigation adalah kompetisi sains berbasis **penalaran, analisis data, pemecahan masalah, dan investigasi ilmiah**. Peserta tidak hanya dituntut memperoleh jawaban yang benar, tetapi juga mampu memahami situasi, memilih informasi yang relevan, menggunakan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), menghubungkan berbagai data atau evidence, serta menyusun kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

A. Ketentuan Peserta

- Setiap tim terdiri atas 3 siswa SMP sederajat.
- Seluruh anggota tim berasal dari sekolah yang sama.
- Satu tim mengikuti seluruh rangkaian lomba bersama-sama.

B. Babak Penyisihan

- Babak penyisihan dilaksanakan secara daring (online) melalui platform resmi **Sanmar Rise 2027.**
- Babak Penyisihan menguji kemampuan peserta secara luas melalui 50 soal yang dikerjakan selama 120 menit.
- Soal berbentuk pilihan ganda dan isian singkat dengan sistem closed resource.
- Soal dapat memanfaatkan:
  1. Mini case atau situasi kontekstual
  2. Tabel dan grafik
  3. Diagram
  4. Hasil pengukuran
  5. Hasil eksperimen sederhana
  6. Data atau informasi pendukung lainnya
- Peserta tidak hanya diminta menghitung, tetapi juga membaca situasi, memilih konsep yang tepat, serta menilai apakah suatu pernyataan sesuai dengan data yang tersedia.

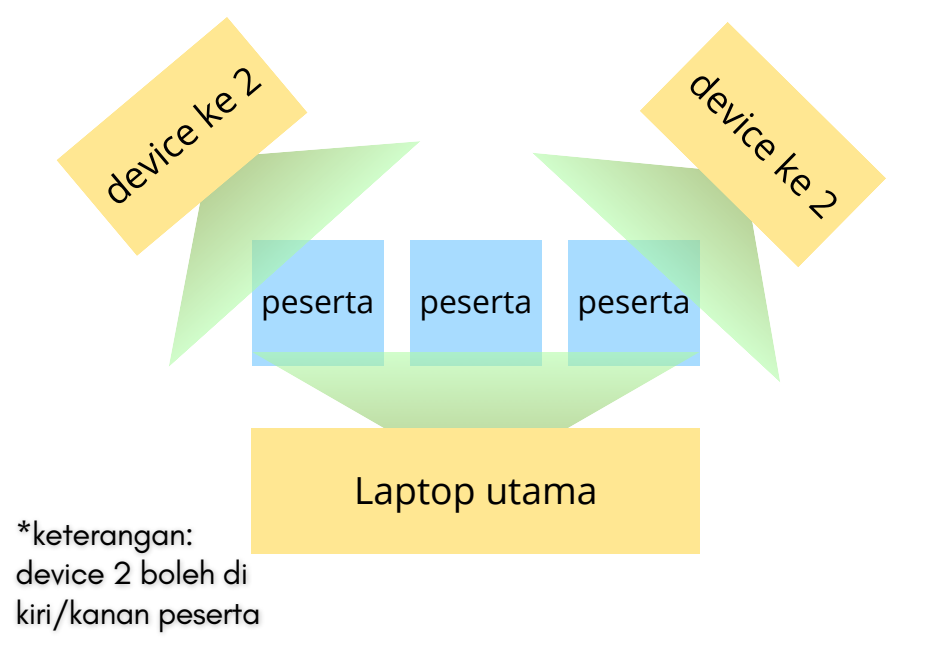
CSI Math & Physics

C. Tata Tertib Penyisihan

- Peserta wajib menggunakan 2 device (laptop utama untuk pengerjaan dan Zoom, serta HP/tablet di sisi samping kiri atau kanan sebagai kamera pengawas) dengan ketentuan keduanya wajib on cam dan menggunakan format nama "NamaTim".
- Seluruh anggota tim wajib berada di lokasi yang sama, duduk dengan sopan (dilarang berbaring), serta memastikan meja kerja dan layar terpantau jelas oleh pengawas.
- Guru pendamping dan pihak luar dilarang berada di area pengerjaan tanpa izin panitia, dan peserta wajib mengikuti instruksi panitia jika diminta menyesuaikan posisi kamera.
- Peserta diperbolehkan menggunakan kertas kosong dan alat tulis untuk membantu proses pencatatan atau perhitungan.
- Pengerjaan soal bersifat closed book, di mana peserta hanya diperkenankan membuka laman platform resmi dan dilarang keras membuka tab/laman lain.
- Peserta dilarang keras bekerja sama dengan pihak di luar tim, termasuk menggunakan fitur voice call selama kompetisi berlangsung.
- Peserta wajib memastikan koneksi internet dan device stabil; kendala teknis dapat dikonfirmasi ke panitia namun tidak diberikan waktu tambahan.
- Peserta yang terindikasi dan terbukti melakukan kecurangan dalam bentuk apa pun akan langsung didiskualifikasi.

CSI Math & Physics

- Ilustrasi berikut menunjukkan posisi dan sudut penempatan kamera yang wajib diterapkan selama babak penyisihan berlangsung.



D. Sistem Penilaian Penyisihan

- Babak Penyisihan terdiri atas 50 soal yang menggabungkan bentuk Pilihan Ganda dan Isian Singkat.
- Sistem pembobotan nilai yang digunakan adalah:
  - Jawaban Benar: +4 poin
  - Jawaban Salah: 0 poin
  - Soal Tidak Dijawab (Kosong): -2 poin
- Skor total dihitung dari akumulasi poin seluruh soal yang dikerjakan selama durasi 120 menit.
- Apabila terdapat kesamaan skor total antar tim (draw/tie), penentuan peringkat akan didasarkan pada jumlah jawaban benar terbanyak dan waktu pengumpulan tercepat.

CSI Math & Physics

E. Penentuan Babak Semifinal

- Tim yang maju ke Semifinal adalah 50% dari jumlah peserta Babak Penyisihan, dengan jumlah maksimum 15 tim.
- Pengumuman hasil dilakukan melalui kanal resmi **SANMAR RISE 2027** pada 13 Januari 2027.

F. Babak Semifinal:

- Babak semifinal dilaksanakan secara luring (offline). Peserta yang lolos diwajibkan hadir di **SMA Santa Maria Surabaya** sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh panitia.
- Babak Semifinal menggunakan satu kasus kompleks berbasis open-ended investigation, di mana pada tahap ini peserta belum melakukan investigasi langsung ke lapangan.
- Setiap tim menerima Preliminary Case File dari panitia yang berisi informasi awal, data pendahuluan, serta dokumen pendukung yang cukup untuk menyusun rencana investigasi.
- Tugas utama peserta adalah menyusun Preliminary Investigation Report secara tulis tangan di atas lembar jawaban yang disediakan panitia.
- Seluruh pengerjaan bersifat closed resource (tanpa perangkat elektronik, internet, atau catatan luar) dan peserta wajib membawa alat tulis sendiri.
- Dari babak semifinal, 5 tim terbaik akan berhak melaju ke babak final.

G. Babak Final:

- 5 tim terbaik dari babak semifinal berhak melaju ke babak final.
- Babak final dilaksanakan secara luring (offline). Peserta yang lolos diwajibkan hadir di **SMA Santa Maria Surabaya** sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh panitia.

CSI Math & Physics

- Babak final dilaksanakan melalui rangkaian Live Scientific Investigation (di berbagai station penelusuran bukti) serta ditutup dengan sesi Case Defense dan presentasi menggunakan fasilitas laptop offline yang telah disediakan panitia.
- Hasil akumulasi penilaian babak final akan menentukan pemenang kompetisi, yang terdiri dari Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, dan Juara Harapan 2.
- Informasi lebih lanjut mengenai teknis pelaksanaan final akan diberikan saat technical meeting final.

H. Ruang Lingkup Materi:

- Seluruh soal dan tantangan dari Babak Penyisihan, Semifinal, hingga Final disusun berdasarkan ruang lingkup materi pada tingkat SMP/Sederajat. Tingkat kesulitan kompetisi tidak terletak pada penggunaan rumus tingkat SMA, tetapi pada integrasi beberapa konsep, cara data disajikan, serta kemampuan peserta mengambil keputusan berdasarkan evidence (bukti).

CSI Math & Physics

H. Ruang Lingkup Materi:

- Berikut adalah cakupan bidang dan ruang lingkup materi yang diujikan:

Bidang	Ruang Lingkup
Matematika & Data	Perbandingan, rasio, persen, skala, persamaan sederhana, pola, geometri, Pythagoras, pengukuran, konversi satuan, jarak-waktu-laju, koordinat, tabel, grafik, statistika dasar, peluang sederhana, interpretasi data.
Fisika	Besaran dan satuan, pengukuran, gerak, jarak, waktu, kecepatan, gaya, massa dan berat, massa jenis, tekanan, usaha dan energi, suhu dan kalor, listrik dasar, daya listrik, cahaya, bunyi.
Biologi	Ciri makhluk hidup, klasifikasi, struktur tumbuhan, organ dan sistem tubuh, ekosistem, lingkungan, adaptasi, hubungan antarmakhluk hidup, identifikasi sampel biologis sederhana.
IPA / Kimia Dasar	Sifat zat, unsur-senyawa-campuran, perubahan fisika dan kimia, larutan, kelarutan, asam-basa sederhana, perubahan wujud, pemisahan campuran.
Investigasi Ilmiah	Observasi, hipotesis, variabel, eksperimen, pengukuran, akurasi dan ketidakpastian, korelasi dan sebab-akibat, evaluasi evidence, interpretasi hasil, penarikan kesimpulan.

THE WHY?
¿PROJECT

The WHY Project adalah cabang lomba yang mengajak peserta mengidentifikasi persoalan nyata di sekitar mereka, menggali akar penyebabnya, serta mengembangkan solusi yang relevan dan berbasis bukti. Melalui pengamatan, analisis data, dan penalaran kritis, peserta ditantang untuk **menyusun gagasan yang realistis, menyampaikan argumen secara sistematis, serta mempertanggungjawabkan solusi yang ditawarkan**. Cabang lomba ini mendorong peserta untuk berpikir kritis, peka terhadap lingkungan, dan memahami bahwa pertanyaan "mengapa" merupakan langkah awal menuju solusi yang bermakna.

A. Ketentuan Peserta

- Setiap tim terdiri atas 3 siswa SMP sederajat.
- Seluruh anggota tim berasal dari sekolah yang sama.
- Setiap tim didampingi oleh 1 guru pendamping.

B. Babak Penyisihan

- Berupa gagasan/solusi berbasis **Karya Tulis Ilmiah (KTI)** ringkas untuk menyelesaikan persoalan nyata di lingkungan sekitar. KTI terdiri dari maksimal 5 Halaman utama, tidak termasuk Cover, Halaman Pengesahan, & Lampiran

C. Sistematika Penulisan

- Cover & Judul.
- BAB 1: Pendahuluan (Latar belakang, data/bukti pendukung, identifikasi akar masalah).
- BAB 2: Gagasan Solusi (Deskripsi solusi inovatif, cara kerja/implementasi, keunggulan).
- BAB 3: Potensi Dampak & Kelayakan (Analisis dampak sosial/lingkungan, analisis kelayakan/kendala).
- BAB 4: Kesimpulan & Rencana Aksi.
- Daftar Pustaka & Lampiran.

THE WHY? PROJECT

D. Format Penulisan

- Font Times New Roman 12 pt, spasi 1.15, margin 4-3-3-3 cm, kertas A4.
- Format sitasi wajib konsisten (contoh: APA Style).

E. Orisinalitas & AI

- Bebas plagiarisme (batas toleransi uji kemiripan/similarity **maksimal 20%**).
- AI hanya diperbolehkan sebagai **alat bantu penyuntingan tata bahasa/gagasan** (Grammarly, ideation) dan **wajib** mencantumkan Lembar Deklarasi Penggunaan AI pada lampiran.

F. Cakupan Materi Penyisihan

- **TEMA BESAR:** IMAGINE BEYOND (mencari solusi untuk kehidupan yang lebih baik)
- **SUBTEMA:**
  - Lingkungan & keberlanjutan.
  - Pendidikan & masa depan.
  - Kesehatan & kesejahteraan.
  - Teknologi untuk kehidupan.
  - Masyarakat & inklusi.
  - Kota, komunitas & kehidupan sehari-hari.

G. Penentuan Babak Semifinal

- **10 tim terbaik** dari babak penyisihan berhak melaju ke semifinal.
- Pengumuman hasil babak penyisihan dilakukan melalui kanal resmi **SANMAR RISE 2027** pada 13 Januari 2027.

THE WHY? PROJECT

H. Babak Semifinal

- Babak semifinal dilaksanakan secara luring (offline). Peserta yang lolos diwajibkan hadir di **SMA Santa Maria Surabaya** sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh panitia.
- Tim yang berhasil lolos ke babak semifinal akan mempresentasikan proposal solusi di hadapan dewan juri selama 10 menit, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk menguji pemahaman, ketepatan solusi, dan kemampuan peserta dalam mempertahankan argumen selama 5 menit.
- Pengumuman hasil babak semifinal dilakukan melalui kanal resmi **SANMAR RISE** 2027 pada 22 Januari 2027.

I. Babak Final

- Babak final dilaksanakan secara luring (offline). Peserta yang lolos diwajibkan hadir di **SMA Santa Maria Surabaya** sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh panitia.
- 3 tim terbaik dari babak penyisihan berhak melaju ke final.
- Pengumuman pemenang dilakukan melalui kanal resmi **SANMAR RISE 2027** pada 23 Januari 2027.
- Tim yang berhasil lolos ke babak final akan mendapatkan kesempatan untuk memperbaiki atau memperdalam solusi berdasarkan masukan atau tantangan yang diberikan pada babak sebelumnya, lalu menyampaikan **final pitch.**
- Menguji adaptabilitas, daya tangkap, dan kematangan solusi setelah mendapat masukan juri dan reviewer di babak semifinal.

THE WHY? PROJECT

J. Kriteria Penilaian

- Tahap Penyisihan (Proposal Karya Tulis Ilmiah)

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Indikator Penilaian / Aspek yang Dinilai
1	Kejelasan Masalah & Urgensi	20%	• Ketajaman merumuskan fenomena/masalah nyata di lingkungan sekitar. • Urgensi dan relevansi isu dengan tema SANMAR RISE.
2	Kualitas Analisis & Data Pendukung	25%	• Penggunaan data empiris/fakta/literatur sahih untuk membuktikan masalah. • Analisis akar masalah yang terstruktur (menggunakan metode yang jelas, misal: 5-Whys / Fishbone diagram).
3	Kebaruan & Kualitas Solusi	25%	• Keterbaruan (novelty) dan keunikan gagasan/solusi dibanding solusi yang ada. • Kejelasan skema/mekanisme kerja solusi dalam menyelesaikan akar masalah.
4	Potensi Dampak & Kelayakan Implementasi	20%	• Terukurnya dampak positif (sosial, lingkungan, ekonomi, atau pendidikan). • Analisis kelayakan penerapannya (biaya, durasi, sumber daya, dan mitigasi risiko).
5	Format Penulisan & Tata Bahasa	10%	• Kerapian format, kebenaran tata bahasa (PUEBI/KBBI), serta alur penulisan yang runtut. • Ketepatan pencantuman sumber referensi/sitasi.

THE WHY? PROJECT

- Tahap Semifinal (Solution Pitching)

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Indikator Penilaian / Aspek yang Dinilai
1	Penguasaan Materi & Alur Presentasi	25%	• Penyampaian gagasan secara terstruktur, mudah dipahami, dan komunikatif. • Penguasaan substansi KTI oleh seluruh anggota tim.
2	Kualitas Media & Visualisasi	15%	• Kejelasan visual media presentasi (slide/prototipe/poster). • Penggunaan data grafik/diagram yang efektif dan informatif.
3	Kemampuan Tanya Jawab (QnA)	30%	• Kemampuan menjawab pertanyaan juri secara logis, ilmiah, teoretis, dan kritis. • Ketepatan argumen tanpa melenceng dari topik.
4	Kerja Sama & Kekompakan Tim	20%	• Pembagian peran yang seimbang saat presentasi dan menjawab pertanyaan. • Kepercayaan diri dan sikap profesional (attitude) di panggung.
5	Manajemen Waktu	10%	• Presentasi selesai tepat waktu sesuai durasi yang ditentukan (tidak melebihi durasi).

THE WHY? PROJECT

- Tahap Final (Refine & Final Pitch)

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Indikator Penilaian / Aspek yang Dinilai
1	Daya Tanggap & Responsivitas Revisi	30%	• Seberapa tepat dan tajam tim merespons catatan/masukan/kritikan juri pada babak semifinal. • Kemampuan memperbaiki kelemahan solusi tanpa mengubah gagasan dasar.
2	Kematangan & Kedalaman Solusi Akhir	25%	• Solusi menjadi lebih realistis, rinci, dan siap diimplementasikan (applicability). • Analisis dampak dan penanganan risiko yang lebih menyeluruh.
3	Kualitas Penyampaian Final Pitch	20%	• Penyampaian yang inspiratif, persuasif, dan berbobot ilmiah. • Kemampuan meyakinkan dewan juri atas kelayakan solusi akhir.
4	Ketajaman Argumentasi pada QnA Final	15%	• Ketahanan argumen dan kedalaman wawasan ilmiah tim saat diuji juri pada tahap akhir.
5	Kekompakan & Kolaborasi Tim	10%	• Sinergi dan koordinasi antar anggota tim dalam proses refine hingga pitching.

TEEN LENS

Teen Lens adalah cabang lomba film pendek yang mengajak peserta **menyampaikan cerita, gagasan, dan sudut pandang** mereka melalui karya audiovisual. Melalui Teen Lens, peserta tidak hanya membuat video yang menarik untuk ditonton, tetapi juga belajar menyampaikan pesan, membangun alur cerita, memilih visual yang tepat, dan menunjukkan cara mereka melihat kehidupan di sekitar.

A. Ketentuan Peserta

- 3 – 5 peserta dalam satu tim
- Setiap tim terdiri atas 3 siswa SMP sederajat.
- Seluruh anggota tim berasal dari sekolah yang sama.
- Setiap tim didampingi oleh 1 guru pendamping.
- Proses perencanaan, pengambilan gambar, dan penyusunan karya dilakukan oleh peserta sebagai satu tim.

B. Kompetensi yang Diuji

1. Gagasan & Sudut Pandang :
   - Kemampuan peserta melihat suatu tema atau persoalan dari sudut pandang remaja.
2. Kekuatan Cerita
   - Kemampuan menyusun alur, menyampaikan pesan, dan membangun cerita yang utuh.
3. Kreativitas Visual
   - Kemampuan menggunakan gambar, adegan, komposisi, dan elemen visual secara efektif.
4. Teknis Dasar Audiovisual
   - Kejelasan gambar, suara, editing, transisi, dan penyajian karya secara umum.
5. Dampak Pesan
   - Kemampuan karya menyampaikan makna, emosi, atau ajakan yang dapat dipahami penonton.

TEENLENS

C. Tema Besar: THROUGH OUR EYES

- Through Our Eyes mengajak peserta menceritakan kehidupan, persoalan, harapan, dan pengalaman dari sudut pandang remaja.Karya yang dibuat diharapkan menunjukkan cara peserta melihat dunia di sekitarnya melalui cerita yang jujur, relevan, dan bermakna. Karya yang dibuat diharapkan menunjukkan cara peserta melihat dunia di sekitarnya melalui cerita yang jujur, relevan, dan bermakna.
- Subtema:
  1. **Our World** : Dunia dan lingkungan yang kami lihat.
  2. **Our Voice** : Hal yang ingin kami sampaikan.
  3. **Our People** : Orang dan hubungan yang berarti bagi kami.
  4. **Our Tomorrow** : Masa depan yang kami bayangkan.
- Subtema menjadi arah cerita, bukan batasan kaku. Peserta tetap dapat mengembangkan interpretasi kreatif selama karya memiliki keterkaitan yang jelas dengan tema utama.

D. Ketentuan Karya

- Durasi film 3–5 menit.
- Format video landscape 16:9.
- Resolusi minimal Full HD (1920 × 1080).
- Karya dikumpulkan dalam format yang ditentukan panitia melalui kanal resmi **SANMAR RISE 2027.**
- Film wajib memuat judul karya dan credit title.
- Pemeran dapat melibatkan pihak lain, tetapi ide, pengambilan gambar, penyutradaraan, dan penyuntingan tetap menjadi tanggung jawab peserta.

TEENLENS

E. Keaslian, Hak Cipta dan AI

- Karya harus orisinal dan dibuat oleh tim peserta.
- Musik, gambar, footage, atau materi lain dari pihak ketiga wajib legal dan mencantumkan sumber jika diperlukan.
- Karya tidak boleh melanggar hak cipta atau hak privasi pihak lain.
- Penggunaan AI diperbolehkan secara terbatas untuk pengembangan ide atau penyempurnaan naskah.
- AI tidak boleh menggantikan mayoritas footage, proses pengambilan gambar, maupun proses kreatif utama karya.
- Jika diminta panitia, peserta wajib menjelaskan penggunaan AI dalam proses pembuatan karya.

F. Babak final

- **10 karya terbaik** akan ditetapkan sebagai finalis.
- Pengumuman hasil dilakukan melalui kanal resmi **SANMAR RISE 2027** pada **13 Januari 2027.**
- Finalis mengikuti sesi Screening & Team Talk di hadapan juri.
- Pada tahap ini, peserta mempresentasikan karya dan menanggapi pertanyaan dari juri.

G. Kriteria Penilaian

- **Gagasan & Relevansi Tema (25%):** Menilai kemampuan peserta dalam melihat suatu tema atau persoalan dari sudut pandang remaja.
- **Kekuatan Cerita (25%):** Mengukur kemampuan tim dalam menyusun alur, menyampaikan pesan, serta membangun cerita yang utuh.
- **Kreativitas Visual (20%):** Menilai efektivitas penggunaan gambar, adegan, komposisi, dan elemen-elemen visual lainnya di dalam film.
- **Teknis Audiovisual (15%):** Mencakup penilaian terhadap kejelasan gambar, kualitas suara, proses *editing*, transisi, dan penyajian karya secara umum.
- **Dampak Pesan & Penyajian (15%):** Mengukur sejauh mana karya tersebut mampu menyampaikan makna, emosi, atau ajakan yang dapat dipahami oleh penonton.

VMCC

Vox Melodiosa Choir Competition (VMCC) adalah cabang lomba paduan suara yang mengajak peserta menampilkan **kemampuan vokal, musikalitas, interpretasi, dan kerja sama** dalam satu penampilan yang utuh. Melalui VMCC, peserta tidak hanya ditantang untuk bernyanyi dengan tepat, tetapi juga membangun harmoni, menjaga kekompakan, memahami karakter lagu, dan menghadirkan penampilan yang mampu menyampaikan makna kepada penonton. Setiap suara dalam kelompok memiliki peran penting, sehingga keberhasilan sebuah penampilan bergantung pada kepekaan setiap anggota untuk saling mendengarkan dan menyatu dalam satu kesatuan.

A. Ketentuan Peserta

- Setiap tim terdiri atas 15–35 siswa SMP sederajat.
- Seluruh anggota tim berasal dari sekolah yang sama.
- Setiap tim wajib memiliki 1–3 pengiring.
- Setiap tim wajib menunjuk 1 siswa sebagai perwakilan komunikasi dengan panitia.

B. Kekentuan Penampilan

Setiap tim wajib membawakan 2 lagu yaitu:

1. Lagu wajib, Indonesia Raya (Iringan)
2. Lagu bebas (Acapella / Iringan)

C. Kekentuan Penilaian

- Dewan juri terdiri dari praktisi Paduan Suara dan musik yang kompeten di bidangnya.
- Keputusan dewan juri bersifat **FINAL** dan tidak dapat diganggu gugat, dengan aspek penilaian nya meliputi:
  1. Intonation
  2. Vocal Technique
  3. Fidelity Score
  4. Overall Artistic Impression

VMCC

Informasi lebih lanjut mengenai Vox Melodiosa Choir Competition (VMCC) dapat diakses disini

NARAHUBUNG

IG : @sanmar.rise
Website : https://sanmarrise.sanmarosu-jatim.sch.id/
Email : sanmar.rise@smasanmarosu.sch.id

CONTACT US

Informasi Umum
Dewi : +62 856-0804-0788
Lesharo : +62 812-1660-1502

Informasi Khusus Logic & Code
Yoshua : +62 822-4507-9863

Informasi Khusus CSI: Math x Physics
Tunggal : +62 812-3370-2152

Informasi Khusus The WHY Project
Lia : +62 817-5120-697

Informasi Khusus Teen Lens
Theresia : +62 878-1446-4583

Informasi Khusus VMCC
Rizky : +62 812-3820-4236