



SANMAR RISE

— Think Deep. Imagine Beyond. —

SANMAR RISE 2027

OFFICIAL COMPETITION GUIDEBOOK

National Challenge & Festival for Junior High School Students

SMP Sederajat



Five Connected Challenges



LOGIC & CODE



CSI
Critical Science
Investigation



THE WHY
PROJECT



TEEN LENS



VOICES

Logic & Code • CSI – Critical Science Investigation •
The WHY Project • Teen Lens • Voices

SMA Santa Maria Surabaya

Yayasan Paratha Bhakti

IDENTITAS GUIDEBOOK

SANMAR RISE 2027 — Official Competition Guidebook

Nama Kegiatan	: SANMAR RISE 2027
Tagline	: Think Deep, Imagine Beyond
Bentuk Kegiatan	: Kompetisi dan festival nasional bagi peserta didik SMP sederajat yang menghadirkan lima cabang lomba , yaitu Logic & Code, CSI- Critical Science Investigation, The WHY Project, Teen Lens, dan Voices.
Penyelenggara	: SMA Santa Maria Surabaya – Yayasan Paratha Bhakti
Cabang Kompetisi	: Logic and Code CSI - Critical Science Investigation The WHY Project Teen Lens Voices
Sasaran Peserta	: Peserta didik aktif kelas VII, VIII, dan IX jenjang SMP sederajat dari seluruh Indonesia.
Tahun Pelaksanaan	: 2027
Website resmi	: sanmarrise.sanmarosu-jatim.sch.id



Tentang Guidebook Ini

Guidebook SANMAR RISE 2027 disusun sebagai panduan resmi bagi peserta, guru pendamping, sekolah, dan pihak terkait dalam mengikuti seluruh rangkaian kompetisi. Dokumen ini memuat informasi umum, mekanisme pendaftaran, ketentuan peserta, tahapan kompetisi, serta petunjuk teknis dari setiap cabang lomba.

Peserta dan guru pendamping diharapkan membaca guidebook ini secara menyeluruh sebelum mengikuti rangkaian SANMAR RISE 2027.

Informasi resmi dan pembaruan terkait SANMAR RISE 2027 hanya disampaikan melalui website dan kanal komunikasi resmi panitia.



SELAMAT DATANG DI SANMAR RISE 2027

Lima cabang lomba, satu ruang untuk belajar, berkompetisi, dan berkembang.

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.

Bagi kami, 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.



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.

Selamat datang di SANMAR RISE 2027.
Think Deep. Imagine Beyond.



DAFTAR ISI

Panduan isi guidebook SANMAR RISE 2027

- | | | | | | |
|----|---|--|----|--|--------------------------------------|
| 01 |  | Identitas Guidebook | 09 |  | CSI — Critical Science Investigation |
| 02 |  | Selamat Datang di SANMAR RISE 2027 | 10 |  | The WHY Project |
| 03 |  | About SANMAR RISE 2027 | 11 |  | Teen Lens |
| 04 |  | Competition at a Glance | 12 |  | Voices |
| 05 |  | Ketentuan Umum | 13 |  | Awards & Recognition |
| 06 |  | Registration & Participant Journey | 14 |  | Onsite Information |
| 07 |  | AI, Copyright, Data & Publication Policy | 15 |  | FAQ & Help |
| 08 |  | Logic & Code | 16 |  | Lampiran |

SEKILAS SANMAR RISE 2027

Mengenal semangat, arah, dan identitas SANMAR RISE 2027.

1 Apa itu SANMAR RISE 2027 ?

SANMAR RISE 2027 adalah kompetisi dan festival nasional bagi peserta didik SMP sederajat dari seluruh Indonesia. Kegiatan ini menghadirkan lima cabang lomba yang menggabungkan logika, sains, penelitian solusi, kreativitas audiovisual, dan seni paduan suara.

SANMAR RISE dirancang bukan hanya sebagai tempat untuk berkompetisi, tetapi juga sebagai ruang belajar, berkolaborasi, mencoba hal baru, dan menunjukkan kemampuan terbaik melalui pengalaman yang menantang dan relevan bagi pelajar.

2 Semangat SANMAR RISE

THINK DEEP. IMAGINE BEYOND.

Tagline ini menggambarkan semangat SANMAR RISE: peserta diajak untuk tidak berhenti pada jawaban pertama, tetapi berani memahami persoalan lebih dalam, melihat kemungkinan lain, dan mengembangkan gagasan yang lebih jauh.

3 RISE FRAMEWORK



R – Reason

Berpikir kritis, logis, dan mendalam.



I – Innovate

Mengembangkan kemungkinan dan pendekatan baru.



S – Shape

Membentuk ide menjadi gagasan, karya, atau solusi yang lebih nyata.



E – Explore

Berani mencoba, mengeksplorasi, dan terus belajar dari proses.

Melalui lima cabang lomba yang berbeda, SANMAR RISE 2027 memberi ruang bagi peserta untuk menemukan cara mereka sendiri dalam berpikir, berkarya, dan berkembang.



GAMBARAN UMUM SANMAR RISE 2027

Gambaran singkat alur, jadwal, dan format SANMAR RISE 2027

1 Lima Cabang Lomba



2 Perjalanan Menuju Final



	Early Bird:	6 September – 10 Oktober 2026
	Regular Registration:	11 Oktober 2026 – 4 Januari 2027
	Technical Briefing:	7 Januari 2027
	Preliminary / Submission:	10 Januari 2027
	Pengumuman Finalis:	13 Januari 2027
	Semifinal:	22 Januari 2027
	Final & Awarding:	23 Januari 2027

3 Ringkasan Format Tiap Cabang

Cabang	Tim	Tahap Awal	Semifinal	Final
Logic & Code	3 siswa	Online Challenge	Rally Game	Grand Challenge
CSI	3 siswa	Online Investigation	Investigation Stations	Final Case
The WHY Project	3 siswa	Proposal Solusi	Solution Pitch	Refine & Final Pitch
Teen Lens	3–5 siswa	Short Film Submission	Jury Screening	Screening & Team Talk
Voices	15–25 penyanyi	Registrasi	—	Live Performance

Notes.
Informasi rinci setiap cabang lomba dijelaskan lebih lanjut pada bagian petunjuk teknis masing-masing cabang.



KETENTUAN UMUM

Ketentuan umum ini berlaku untuk seluruh peserta disemua cabang lomba SANMAR RISE 2027

01 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.

02 Pendaftaran dan Verifikasi



- Pendaftaran melalui website resmi SANMAR RISE 2027.
- Data peserta harus diisi benar dan lengkap.
- 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.

03 Kehadiran dan Keikutsertaan



- 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.

04 Integritas dan Sportivitas



- Peserta wajib menjunjung kejujuran, sportivitas, dan kerja sama.
- Kecurangan, plagiarisme, penggunaan bantuan yang tidak diperbolehkan, atau penggantian peserta dapat menyebabkan diskualifikasi.
- Keputusan juri bersifat final.

05 Komunikasi Resmi



- Informasi resmi disampaikan melalui website dan kanal komunikasi panitia.
- Peserta dan guru pendamping wajib memantau informasi selama rangkaian kompetisi.
- Pertanyaan teknis disampaikan melalui kanal yang ditentukan.

06 Keadaan Darurat & Perubahan Teknis



- Panitia berhak menyesuaikan jadwal, mekanisme, atau teknis pelaksanaan bila terdapat kondisi di luar kendali.
- Setiap perubahan akan diinformasikan melalui kanal resmi.
- Panitia akan mengupayakan setiap perubahan tetap adil bagi seluruh peserta.

Dengan melakukan pendaftaran, peserta, guru pendamping, dan sekolah menyatakan telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan umum ini.



PENDAFTARAN & TAHAPAN PESERTA

Alur Pendaftaran dan perjalanan peserta menuju SANMAR RISE 2027

01 Pendaftaran



- **Early Bird:**
6 September–10 Oktober 2026
- **Regular Registration:**
11 Oktober 2026–4 Januari 2027
- Pendaftaran dilakukan melalui website resmi SANMAR RISE 2027
- Tim mengisi data sekolah, peserta, guru pendamping, memilih cabang lomba, dan melakukan pembayaran



Website resmi:
sanmarrise.sanmarosu-jatim.sch.id

02 Verifikasi



- Panitia memeriksa data peserta dan pembayaran
- Tim yang lolos verifikasi menerima konfirmasi
- Data yang belum lengkap harus diperbaiki sebelum batas yang ditentukan

03 Pengarahan Teknis



- Dilaksanakan pada 7 Januari 2027 secara online melalui media zoom.
- Diawali sesi umum, kemudian dilanjutkan breakout room sesuai cabang lomba.
- Minimal satu anggota tim dan/atau guru pendamping wajib hadir.

04 Tahap Kompetisi



- **Penyisihan Online:**
10 Januari 2027
- **Pengumuman Finalis:**
13 Januari 2027
- **Semifinal:** 22 Januari 2027
- **Final & Awarding:** 23 Januari 2027



Yang Perlu Disiapkan Peserta

- Identitas siswa
- Data sekolah
- Guru pendamping
- Perangkat dan koneksi sesuai cabang
- Dokumen/karya khusus jika diperlukan
- Kesiapan hadir onsite jika lolos ke tahap berikutnya



Informasi teknis lebih lanjut akan disampaikan melalui website resmi dan kanal komunikasi panitia.



PENGUNAAN AI, HAK CIPTA DATA & PUBLIKASI

Pedoman penggunaan teknologi, karya dan data peserta selama SANMAR RISE 2027

01 Penggunaan AI



- AI boleh digunakan sesuai ketentuan masing-masing cabang.
- Pada Logic & Code dan CSI saat kompetisi berlangsung, AI generatif tidak diperbolehkan.
- Pada The WHY Project dan Teen Lens, AI boleh digunakan secara terbatas untuk membantu proses awal, tetapi tidak boleh menggantikan karya, data, analisis, atau proses kreatif utama peserta.
- Penggunaan AI tertentu wajib dicantumkan atau dilaporkan bila diminta.



Gunakan AI secara etis, bertanggung jawab, dan tetap utamakan kejujuran serta orisinalitas karya peserta

02 Keaslian & Hak Cipta



- AI boleh digunakan sesuai ketentuan masing-masing cabang.
- Pada Logic & Code dan CSI saat kompetisi berlangsung, AI generatif tidak diperbolehkan.
- Pada The WHY Project dan Teen Lens, AI boleh digunakan secara terbatas untuk membantu proses awal, tetapi tidak boleh menggantikan karya, data, analisis, atau proses kreatif utama peserta.
- Penggunaan AI tertentu wajib dicantumkan atau dilaporkan bila diminta.



Hormati karya orang lain.
Jujur adalah nilai utama SANMAR RISE

03 Dokumentasi & Publikasi



- Panitia dapat mendokumentasikan rangkaian kegiatan.
- Karya terpilih dapat dipublikasikan untuk kepentingan dokumentasi dan publikasi SANMAR RISE.
- Hak cipta karya tetap berada pada peserta, tetapi peserta memberikan izin publikasi kepada panitia sesuai ketentuan.



Publikasi akan selalu mencantumkan nama sekolah dan tim/kreator sesuai haknya.

04 Data Peserta



- Data digunakan hanya untuk kebutuhan administrasi dan pelaksanaan lomba.
- Data pribadi tidak disebarluaskan di luar kebutuhan kegiatan.
- Peserta/orang tua menyetujui penggunaan data dan dokumentasi sesuai formulir persetujuan.



Panitia berkomitmen menjaga kerahasiaan dan keamanan data peserta.



Dengan mengikuti SANMAR RISE 2027, peserta menyatakan telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan dalam bagian ini.
Bersama, kita ciptakan kompetisi yang jujur, etis, kreatif, dan berintegritas.





LOGIC & CODE

Computational Thinking Challenge

Logic & Code adalah cabang lomba yang mengajak peserta menyelesaikan berbagai tantangan melalui kemampuan berpikir komputasional, penalaran logis, pengenalan pola, algoritma, dan pemecahan masalah.

Dalam kompetisi ini, peserta tidak hanya ditantang untuk menemukan jawaban yang benar, tetapi juga memahami persoalan, menentukan strategi, dan bekerja sama sebagai sebuah tim.



A. PESERTA

3 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.
- ✦ Pada setiap tahap kompetisi, seluruh anggota tim bekerja sebagai satu kesatuan.



B. APA YANG DIUKUR?



Berpikir Komputasional
Memahami dan menyelesaikan persoalan secara terstruktur



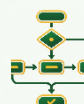
Pemecahan Masalah
Menentukan strategi yang tepat untuk menghadapi suatu tantangan



Pengenalan Pola
Menemukan keteraturan dan hubungan dari informasi yang tersedia



Logika dan Penalaran
Menyusun kesimpulan berdasarkan informasi secara runtut dan masuk akal



Berpikir Algoritmik
Menyusun langkah-langkah penyelesaian secara sistematis



C. PERJALANAN LOGIC & CODE



Catatan Penting

Babak Penyisihan tidak menguji kemampuan menulis kode program. Penyisihan berfokus pada kemampuan berpikir komputasional, penalaran logis, pengenalan pola, algoritma dasar, dan pemecahan masalah.



BABAK PENYISIHAN LOGIC & CODE

Format, Materi dan Pelaksanaan

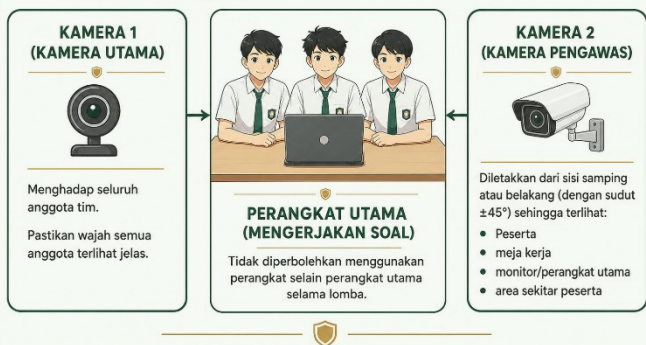
A. Format Babak Penyisihan

-  Dilaksanakan secara daring
-  Dikerjakan dalam tim
-  Jumlah soal: **75 soal**
-  Waktu: **120 Menit**
-  Format soal:
 - 50 pilihan ganda
 - 25 isian singkat
-  Menggunakan platform resmi **SANMAR RISE 2027**
-  Bersifat *closed-resource*

 Seluruh anggota tim diperbolehkan berdiskusi dan bekerja sama selama babak berlangsung. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan sumber bantuan dari luar tim

C. Sistem Pengawasan Daring

 Setiap tim wajib menggunakan dua perangkat kamera selama babak penyisihan berlangsung.



 Kedua kamera wajib aktif sejak pengecekan awal hingga babak penyisihan selesai. Panitia/pengawas dapat meminta penyesuaian posisi kamera kapan saja demi kelancaran dan integritas lomba

B. Cakupan Materi Penyisihan

-  **DEKOMPOSISI MASALAH**
Memecah persoalan menjadi bagian yang lebih kecil agar lebih mudah dipahami dan diselesaikan.
-  **PENGENALAN POLA**
Mengenali keteraturan, hubungan, urutan, atau perubahan dari informasi yang diberikan.
-  **LOGIKA & PENALARAN**
Menentukan hubungan, menarik kesimpulan, melakukan eliminasi kemungkinan, dan menyelesaikan persoalan logis.
-  **ALGORITMA DASAR**
Memahami urutan langkah penyelesaian, kondisi sederhana, percabangan, pengulangan, *tracing*, *pseudocode*, atau *flowchart* sederhana.
-  **PROBLEM SOLVING & STRATEGI**
Memilih langkah dan pendekatan yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah secara efektif.

D. Perangkat dan Aturan Ruang

PERANGKAT WAJIB

-  Laptop/komputer utama
 -  HP/tablet utk kamera pengawas
 -  Webcam/kamera utama
 -  Zoom & internet stabil
 -  Charger/sumber daya
-  Pastikan perangkat terisi penuh & internet stabil sebelum lomba.

KETENTUAN RUANG

-  3 anggota dalam 1 lokasi
-  Tanpa pihak lain di area peserta
-  Guru pendamping di area terpisah
-  Peserta, meja & monitor terlihat
-  Kertas kosong & alat tulis boleh

TIDAK DIPERBOLEHKAN

-  AI generatif / mesin pencari
-  Buku, catatan, materi belajar
-  Aplikasi komunikasi selain Zoom
-  Bantuan guru/orang tua/pihak lain
-  Matikan kamera / keluar Zoom tanpa izin

 Peserta yang melanggar ketentuan dapat dikenai peringatan, pengurangan nilai, hingga diskualifikasi sesuai keputusan panitia



PENILAIAN & TAHAP LANJUTAN

LOGIC & CODE

A. Sistem Skor Babak Penyisihan



PILIHAN GANDA

- Jawaban benar : 1 poin
- Jawaban salah/kosong : 0 poin



ISIAN SINGKAT

- Jawaban benar : 2 poin
- Jawaban salah/kosong : 0 poin



SKOR MAKSIMAL: 100 POIN

(50 PG × 1 POIN) + (25 ISIAN × 2 POIN)



Tidak terdapat pengurangan nilai untuk jawaban salah. Peserta didorong untuk tetap mencoba menyelesaikan seluruh soal sesuai waktu yang disediakan.

B. Penentuan Peringkat

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

1



Jumlah jawaban benar pada isian singkat

2



Jumlah total jawaban benar

3



Waktu penyelesaian tercepat, dihitung hingga tim melakukan submit final.

4



Keputusan juri/panitia kompetisi hasil masih sama

D. Penentuan Babak SemiFinal



15 TIM

DENGAN PERINGKAT TERBAIK PADA BABAK PENYISIHAN BERHAK MELANJUTKAN KE BABAK SEMIFINAL.



Pengumuman hasil Babak Penyisihan dilakukan melalui kanal resmi

SANMAR RISE 2027 pada **13 JANUARI 2027**

C. Babak SemiFinal – Rally Game



Babak Semifinal dilaksanakan dalam format **Rally Game**.

Peserta akan menghadapi serangkaian tantangan yang menguji kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, strategi, kerja sama tim, serta penerapan algoritma dan pemrograman dasar.



Pada tahap ini, kemampuan pemrograman mulai digunakan dengan bahasa **Pascal**.

Detail mekanisme, bentuk tantangan, dan alur **Rally Game** akan disampaikan kepada peserta semifinal sesuai arahan panitia.

F. Babak Final



Babak Final dilaksanakan dalam format **Grand Challenge** yang terdiri dari beberapa tantangan terpadu.

Tantangan pada babak ini dirancang untuk menguji kemampuan peserta dalam *computational thinking*, *problem solving*, pemrograman, strategi, ketelitian dan kolaborasi.

Untuk menjaga unsur tantangan dan pengalaman kompetisi, detail mekanisme Babak Final tidak dipublikasikan secara lengkap sebelum pelaksanaan

E. Penentuan Juara



Juara I, Juara II, dan Juara III ditentukan berdasarkan hasil Babak Final sesuai sistem penilaian yang ditetapkan panitia dan dewan juri.

2

1

3



Keputusan dewan juri bersifat **FINAL**.



CSI – CRITICAL SCIENCE INVESTIGATION

Science Reasoning & Investigation Challenge



CSI - Critical Science Investigation adalah cabang lomba yang mengajak peserta memecahkan persoalan berbasis kasus dengan menggunakan konsep sains, matematika, data, pengamatan, dan penalaran. Peserta tidak hanya diminta menemukan jawaban, tetapi juga membaca informasi dengan teliti, mengenali bukti yang relevan, menghubungkan berbagai data, dan menyusun kesimpulan yang masuk akal bersama tim.



A. PESERTA

3 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.
- ✦ Seluruh anggota tim bekerja bersama selama tahapan kompetisi



B. APA YANG DIUKUR?



Penalaran Sains

Menggunakan konsep sains untuk memahami dan menjelaskan suatu persoalan



Analisis Bukti

Menentukan informasi yang relevan dan menghubungkan berbagai bukti dalam sebuah kasus.



Interpretasi Data

Membaca dan memahami tabel, grafik, hasil pengukuran, maupun informasi kuantitatif.



Pemecahan Masalah

Membangun kesimpulan dan mengambil keputusan melalui diskusi serta pembagian peran



Kerja Sama Tim

Membangun kesimpulan dan mengambil keputusan melalui diskusi serta pembagian peran



C. PERJALANAN CSI



PENYISIHAN ONLINE

50 Soal • 120 Menit

*Science Reasoning
& Case Analysis*



SEMIFINAL

15 Tim Terbaik

Investigation Challenge



FINAL

Final Case

Catatan Penting

CSI bukan sekadar menguji seberapa banyak rumus atau konsep yang diingat. Peserta ditantang untuk menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk membaca bukti, memahami situasi, dan menyelesaikan persoalan berdasarkan data dan penalaran.



BABAK PENYISIHAN, RUANG LINGKUP & TAHAP LANJUTAN

CSI – CRITICAL SCIENCE INVESTIGATION

B. Babak Penyisihan



FORMAT
Online



TIM
3 siswa



JUMLAH SOAL
50
soal



DURASI
120
menit



SUMBER
Closed
Resource

- ✓ Dikerjakan sebagai tim oleh 3 siswa pada perangkat tim.
- ✓ Tipe soal: Pilihan Ganda & Isian Singkat berbasis kasus.
- ✓ Pengawasan daring mengikuti ketentuan Babak Penyisihan Logic & Code pada bagian sebelumnya.

C. Penilaian

SISTEM SKOR



Pilihan Ganda

Jawaban benar = 1 poin
Jawaban salah/kosong = 0 poin



Isian Singkat

Jawaban benar = 2 poin
Jawaban salah/kosong = 0 poin



SKOR MAKSIMAL:
100 POIN

TIE-BREAKER

- 1 Jumlah jawaban benar pada soal isian singkat
- 2 Jumlah total jawaban benar
- 3 Waktu penyelesaian tercepat (hingga submit final)
- 4 Keputusan juri/panitia apabila hasil masih sama

A. Ruang Lingkup CSI



MATEMATIKA & DATA

Penalaran kuantitatif, pengukuran, perbandingan, persentase, pola, tabel, grafik, dan interpretasi data.



FISIKA

Gerak dan gaya, energi, tekanan, suhu dan kalor, cahaya, listrik dasar, serta pengukuran.



BIOLOGI & IPA

Makhluk hidup, sistem tubuh, ekosistem, lingkungan, adaptasi, dan hubungan antarmakhluk hidup.



INVESTIGASI ILMIAH

Pengamatan, variabel, hasil percobaan, hubungan sebab-akibat, evaluasi bukti, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan.



Soal CSI dapat menggabungkan lebih dari satu konsep dalam satu kasus.



Materi disusun untuk mengukur kemampuan peserta menggunakan pengetahuan sains dalam konteks pemecahan masalah, bukan sekadar mengingat rumus atau definisi.

D. Tahap Lanjutan



15 TIM TERBAIK

Berdasarkan hasil Babak Penyisihan berhak maju ke Babak Semifinal.



SEMIFINAL

INVESTIGATION CHALLENGE

Rangkaian tantangan investigasi yang menguji kemampuan membaca bukti, pengamatan, analisis data, penalaran, dan kerja sama tim.



FINAL

FINAL CASE

Tim finalis akan menghadapi satu kasus terpadu yang membutuhkan kemampuan menghubungkan informasi, menganalisis bukti, dan menyusun kesimpulan yang paling tepat.



PENENTUAN JUARA

Juara I, Juara II, dan Juara III ditentukan berdasarkan hasil Babak Final sesuai sistem penilaian yang ditetapkan panitia dan dewan juri.

Keputusan dewan juri bersifat FINAL.



INTEGRITAS & SPORTIVITAS

Peserta wajib menjunjung kejujuran, tidak menerima bantuan dari pihak luar, serta mengikuti seluruh arahan panitia selama kompetisi berlangsung. Berlombalah dengan kemampuan terbaik timmu!



THE WHY PROJECT

Youth Solution Research Challenge

The WHY Project adalah cabang lomba yang mengajak peserta melihat persoalan nyata di sekitar mereka, memahami penyebabnya, lalu mengembangkan gagasan solusi yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan. Peserta tidak hanya diminta menjawab “apa masalahnya?”, tetapi juga menggali mengapa masalah itu terjadi, bukti apa yang mendukungnya, dan solusi apa yang dapat ditawarkan berdasarkan hasil pengamatan, data, atau sumber yang relevan.



A. PESERTA

3 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.
- ✦ Seluruh proses pengembangan ide dan proposal dikerjakan oleh peserta sebagai satu tim.



B. APA YANG DIUKUR?



Kepekaan terhadap Masalah

Mengenali persoalan nyata yang layak dikaji dan memiliki keterkaitan dengan kehidupan di sekitar.



Analisis Penyebab

Menggali akar persoalan dan memahami hubungan antara penyebab, kondisi, dan dampaknya.



Penggunaan Bukti

Menggunakan data, pengamatan, sumber, atau informasi yang relevan untuk mendukung analisis



Kualitas Solusi

Mengembangkan solusi yang logis, relevan, realistis, dan memiliki potensi dampak.



Komunikasi Gagasan

Menyampaikan masalah, proses berpikir, dan solusi secara runtut, jelas, serta meyakinkan.



C. TEMA BESAR

Imagine Beyond
Solusi untuk kehidupan yang lebih baik



Lingkungan & Keberlanjutan



Pendidikan & Masa Depan



Kesehatan & Kesejahteraan



Teknologi untuk Kehidupan



Masyarakat & Inklusi



Kota, Komunitas & Kehidupan Sehari-hari



D. CARA BERPIKIR THE WHY PROJECT



E. PERJALANAN THE WHY PROJECT



Catatan Penting

The WHY Project bukan lomba untuk mencari ide yang paling rumit. Yang dicari adalah kemampuan peserta memahami persoalan dengan baik, menggunakan bukti yang relevan, dan menawarkan solusi yang masuk akal serta dapat dijelaskan.



KETENTUAN WHY PROJECT

YOUNG SOLUTION RESEARCH CHALLENGE



A. KETENTUAN PROPOSAL SOLUSI



Proposal Solusi maksimal 5 halaman + lampiran

- Judul proposal
- Latar belakang masalah
- Bukti/data pendukung
- Akar masalah
- Solusi yang ditawarkan
- Dampak yang diharapkan
- Referensi/sumber



Lampiran tidak dihitung dalam batas 5 halaman.



B. KETENTUAN KARYA

- Karya harus orisinal hasil tim.
- Data, kutipan, atau informasi dari sumber lain wajib dicantumkan.
- Plagiarisme tidak diperbolehkan.
- Penggunaan AI mengikuti kebijakan umum SANMAR RISE.
- Jika AI digunakan secara terbatas, penggunaannya wajib dinyatakan pada bagian yang disediakan.



D. KELOLOSAN

10 tim dengan nilai terbaik lolos ke semifinal.



E. SEMIFINAL — SOLUTION PITCH

Peserta mempresentasikan proposal solusi di hadapan juri dan mengikuti sesi tanya jawab.



F. FINAL — REFINE & FINAL PITCH

Finalis akan mendapat kesempatan untuk memperbaiki atau memperdalam solusi berdasarkan masukan atau tantangan yang diberikan, lalu menyampaikan *final pitch*.



Detail mekanisme final tidak dipublikasikan secara lengkap sebelum pelaksanaan.



C. PENILAIAN TAHAP AWAL

Kriteria Penilaian	Bobot
 Kejelasan Masalah & Relevansi	20%
 Kualitas Analisis & Bukti	25%
 Kualitas Solusi	25%
 Potensi Dampak & Kelayakan	20%
 Kejelasan Penyajian	10%
TOTAL	100%



G. PENENTUAN JUARA

Juara I, Juara II, dan Juara III ditentukan berdasarkan hasil tahap final sesuai sistem penilaian yang ditetapkan juri.





TEEN LENS

Short Film Challenge

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. 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. APA YANG DIUKUR?



Gagasan & Sudut Pandang

Kemampuan peserta melihat suatu tema atau persoalan dari sudut pandang remaja.



Kekuatan Cerita

Kemampuan menyusun alur, menyampaikan pesan, dan membangun cerita yang utuh.



Kreativitas Visual

Kemampuan menggunakan gambar, adegan, komposisi, dan elemen visual secara efektif.



Teknis Dasar Audiovisual

Kejelasan gambar, suara, editing, transisi, dan penyajian karya secara umum.



Dampak Pesan

Kemampuan karya menyampaikan makna, emosi, atau ajakan yang dapat dipahami penonton.



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.



Our World

Dunia dan lingkungan yang kami lihat.



Our Voice

Hal yang ingin kami sampaikan.



Our People

Orang dan hubungan yang berarti bagi kami.



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. PERJALANAN TEEN LENS



TAHAP AWAL

Short Film Submission



SELEKSI

10 Karya Terpilih



FINAL

Screening & Team Talk

Catatan Penting

Teen Lens tidak mencari film yang paling rumit, tetapi karya yang mampu bercerita dengan jujur, jelas, dan bermakna. Yang utama bukan sekadar efek atau editing, melainkan bagaimana peserta menyampaikan sudut pandang mereka melalui sebuah karya.



KETENTUAN TEEN LENS

SHORT FILM CHALLENGE



A. 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.



B. KEASLIAN, HAK CIPTA & 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.



C. PENILAIAN

	Gagasan & relevansi tema	25%
	Kekuatan cerita	25%
	Kreativitas visual	20%
	Teknis audiovisual	15%
	Dampak pesan & penyajian	15%
TOTAL:		100%



D. TAHAP LANJUTAN

- Sepuluh karya terbaik akan ditetapkan sebagai finalis.
- Finalis mengikuti sesi *Screening & Team Talk* di hadapan juri.
- Pada tahap ini, peserta mempresentasikan karya dan menanggapi pertanyaan dari juri.
- Juara I, II, dan III ditentukan berdasarkan hasil penilaian tahap final.
- Keputusan juri bersifat final.



VOICES

Choir Competition

Voices adalah cabang lomba paduan suara yang mengajak peserta menampilkan kemampuan vokal, musikalitas, interpretasi, dan kerja sama dalam satu penampilan yang utuh. Melalui Voices, 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.



A. PESERTA

15-25 penyanyi dalam satu tim

- ✦ Setiap tim terdiri atas 15 sampai 25 siswa SMP sederajat.
- ✦ Seluruh anggota tim berasal dari sekolah yang sama.
- ✦ Setiap tim didampingi oleh 1 guru pendamping.
- ✦ Setiap tim memiliki 1 conductor
- ✦ Voices dibatasi maksimal 12 tim



B. LAGU YANG DIBAWAKAN



LAGU WAJIB Indonesia Raya



LAGU PILIHAN 1 lagu daerah Nusantara

Lagu pilihan dapat berasal dari berbagai daerah di Indonesia dan diharapkan mampu menampilkan karakter musikal serta kekayaan budaya Nusantara.



C. APA YANG DINILAI ?



Intonasi & Ketepatan Nada
Ketepatan pitch dan kestabilan nada selama penampilan.



Kualitas Vokal & Blend
Keseimbangan antarbagian suara, warna suara, dan kesatuan bunyi kelompok.



Musikalitas & Interpretasi
Kemampuan memahami karakter lagu, dinamika, frase, dan ekspresi musikal.



Ritme & Diksi
Ketepatan tempo, ritme, artikulasi, dan kejelasan pengucapan.



Penampilan Panggung
Kesiapan, sikap, ekspresi, dan kepercayaan diri selama tampil.



Kesan Artistik Keseluruhan
Kesatuan musikal dan dampak keseluruhan dari penampilan tim.



D. PERJALANAN VOICES



E. PENGHARGAAN



Penghargaan Utama
Juara I | Juara II | Juara III



**Penghargaan Khusus
BEST CONDUCTOR**

Diberikan kepada conductor yang menunjukkan kemampuan kepemimpinan musikal, komunikasi personal, kontrol terhadap ensemble, dan interpretasi yang kuat selama penampilan.



KETENTUAN PENAMPILAN VOICES

CHOIR COMPETITION



A. KETENTUAN PENAMPILAN



Membawakan 2 lagu:
• Indonesia Raya
• 1 lagu daerah Nusantara



Durasi maksimal **10 menit**.



Penampilan dilakukan **live**.



Tanggal tampil: **23 Januari 2027**.



Urutan tampil ditentukan panitia.



Tim harus siap di area persiapan sebelum dipanggil.



B. ARANSEMEN & ACCOMPANIMENT



Indonesia Raya mengikuti ketentuan/partitur panitia.



Lagu daerah boleh diaransemen.



Maksimal **1 accompanist**.



Bisa memakai piano/keyboard atau instrumen akustik.



Full backing track vokal tidak diperbolehkan.



C. PERSIAPAN TEKNIS & SOUND CHECK



Setiap tim mendapat jadwal persiapan teknis.



Mengecek posisi penyanyi, *conductor*, *accompanist*, dan audio.



Waktu harus digunakan secara efektif.



Perubahan teknis besar setelah sesi ini harus koordinasi dengan panitia.



D. PENILAIAN

Intonasi & Ketepatan Nada		25%
Kualitas Vokal & Blend		20%
Musikalitas & Interpretasi		20%
Ritme & Diksi		15%
Penampilan Panggung		10%
Kesan Artistik Keseluruhan		10%
TOTAL		100%



E. BEST CONDUCTOR



- ★ Kejelasan gesture
- ★ Kontrol ensemble
- ★ Komunikasi musikal
- ★ Interpretasi



Penghargaan ini terpisah dari Juara I–III.



F. TATA TERTIB & PENALTI



Lewat 10 menit:
-2 poin tiap 30 detik atau bagiannya.



Pelanggaran lagu/audio/ketentuan teknis dapat dikenai pengurangan nilai hingga diskualifikasi.



Supporter wajib tertib.



Keputusan juri final.



