



PETUNJUK TEKNIS

Gelar Karya

Mahasiswa Online

2020

UNESA
SATU LANGKAH
DI DEPAN

BIDANG KEMAHASISWAAN & ALUMNI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

KATA PENGANTAR

Perguruan Tinggi (PT) di Indonesia pada masa pandemi ini menjalankan berbagai kegiatan administrasi maupun perkuliahan secara daring atau online. Hal ini dilakukan berdasarkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Namun, tentunya pembelajaran secara daring ini tidak melunturkan semangat mahasiswa untuk melaksanakan dan mengikuti berbagai kegiatan ataupun kompetisi dalam menyongsong era “New Normal”.

Sejalan dengan semangat mahasiswa di seluruh Indonesia untuk selalu berkarya dan berprestasi baik di bidang akademis, seni, maupun olahraga, maka Universitas Negeri Surabaya (Unesa) melalui Bidang Kemahasiswaan dan Alumni menyelenggarakan “**GELAR KARYA MAHASISWA ONLINE 2020**”.

Jenis lomba yang akan diselenggarakan dalam **GELAR KARYA MAHASISWA ONLINE 2020** sebagai berikut.

1. Sport Dance Competition Online
2. Lomba Esai Nasional
3. Lomba Videografi Monolog
4. Vlog Competition 2020
5. Lomba Nasional Fotografi
6. Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional
7. Online Bridge Design Competition
8. Bussines Plan Competition 2020
9. E Sport Tournament

Melalui “**GELAR KARYA MAHASISWA ONLINE 2020**”, kami mengajak seluruh mahasiswa di Indonesia untuk berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan ini.

Semoga **GELAR KARYA MAHASISWA ONLINE 2020** dapat menjadi ajang bagi mahasiswa untuk selalu “**Berkarya dan Berprestasi**”.

Salam,
UNESA SATU LANGKAH DI DEPAN.

Surabaya, 26 Juni 2020

Wakil Rektor

Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Unesa



Dr. Agus Hariyanto, M.Kes.

NIP. 19670816199203100

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
Daftar Isi	ii
I. Petunjuk Teknis National Online Sport Dance Competition 2020.....	1
A. Pengantar	1
B. Pedoman Teknis	1
C. Pendaftaran	2
D. Proses Upload.....	2
E. Timeline	2
F. Penilaian	3
G. Hadiah.....	3
H. Narahubung.....	3
II. Petunjuk Teknis Lomba Esai Nasional	4
A. Tema Lomba	4
B. Ketentuan Umum	4
C. Ketentuan Penulisan	4
D. Alur Pendaftaran	5
E. Timeline Perlombaan	5
F. Penghargaan.....	5
G. Aspek Penilaian.....	6
Lampiran 1. Surat Pernyataan Keaslian Naskah.....	7
Lampiran 2. Format Cover	8
III. Petunjuk Teknis Lomba Online Videografi Monolog Mahasiswa Nasional dalam Gelar Karya Mahasiswa Nasional 2020	9
A. Pengantar	9
B. Pedoman Teknis	9
C. Pendaftaran	10
D. Proses Upload.....	10
E. Timeline	11
F. Penilaian	11
G. Hadiah.....	11
H. Narahubung.....	11
IV. Petunjuk Teknis Vlog Competition “Coping with the New Normal: A Youth Campaign”	13
A. Ketentuan Teknis.....	13
B. Teknis Pendaftaran Dan Pengumpulan Berkas.....	13

C.	Teknis Pengumpulan Karya	14
D.	Penghargaan dan Hadiah	14
E.	Kriteria Penilaian.....	14
V.	Petunjuk Teknis Lomba Nasional Fotografi Dengan Tema: “Potret Bisnis di Era New Normar	15
A.	Pengantar	15
B.	Tujuan	15
C.	Syarat dan Ketentuan Lomba.....	15
D.	Timeline	15
E.	Kriteria Penilaian	16
VI.	Petunjuk Teknis Lomba Karya Tulis Ilmiah Tingkat nasional (LKTIN) Gelar Karya Online Mahasiswa 2020	17
A.	Pengantar	17
B.	Tema	17
C.	Sub Tema	17
D.	Tanggal Penting	17
E.	Syarat dan Ketentuan.....	17
F.	Mekanisme Pendaftaran	18
G.	Pelaksanaan LKTIN.....	18
H.	Ketentuan Karya Tulis Ilmiah.....	18
I.	Sistematika Penulisan.....	19
	Lampiran 1. Format Cover.....	22
	Lampiran 2. Format Halaman Pengesahan.....	23
	Lampiran 3. Format Lembar Pernyataan Orisinalitas Karya	24
	Lampiran 4. Format Abstrak.....	25
	Lampiran 5. Ketentuan Penilaian karya Tulis Ilmiah	26
	Lampiran 6. Format Penilaian Final LKTIN 2020	27
VII.	Petunjuk Teknis Kompetisi Jembatan Indonesia Online (Online Bridge Design Competition) Tema: “Desain Jembatan KOkoh, Indah, Inovatof”	28
A.	Pengantar	28
B.	Tema	28
C.	Kategori.....	28
D.	Tanggal Penting	28
E.	Syarat Dan Ketentuan.....	28
F.	Mekanisme Pendaftaran	29
G.	Sistem Lomba	29
H.	Tahap Seleksi	29

I.	Ketentuan Umum Perlombaan	30
J.	Petunjuk Penulisan Proposal Desain Jembatan (KJI)	30
	Lampiran 1. Format Cover	33
	Lampiran 2. Format Ringkasan Eksklusif	34
	Lampiran 3. Ketentuan Penilaian Online Brige Design	35
VIII.	Petunjuk Teknis Business Plan Competition	36
A.	Nama Kegiatan	36
B.	Pengantar	36
C.	Tema	36
D.	Kategori.....	36
E.	Waktu Pelaksana	36
F.	Syarat dan Ketentuan	37
G.	Ketentuan Proposal	38
H.	Hadiah dan Penghargaan	38
I.	Narahubung.....	38
	Lampiran 1. Format Penilaian	39
	Lampiran 2. Formulir Pendaftaran	40
IX.	Petunjuk Teknis “PUBG Nasional Rektor UNESA Champhionship”	41
A.	Pengantar	41
B.	Peraturan Peserta.....	41
C.	Sistem Turnamen	42
D.	Pengaturan Match.....	42
E.	Peraturan Turnamen	42
F.	Prosedur Pertandingan	43
G.	Penalti dan WalkOut.....	44
H.	Hak Penyelenggara.....	44

FREE



SPORT DANCE

Online

COMPETITION

Gelar Karya Mahasiswa 2020

TEMA :

Online Sport Dance Competition ini merupakan lomba sport dance modern yang bertemakan "sehat, bugar dan ceria".

SYARAT & KETENTUAN :

1. Mahasiswa Aktif (D3/S1) di salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang masih aktif
2. Peserta Sport Dance Competition ini merupakan Perlombaan Tim
3. Syarat & Ketentuan lebih lanjut dapat diunduh melalui link berikut:

<https://bit.ly/SnKSportDance2020>



Syarat & Ketentuan



Pendaftaran

TIMELINE :

Pendaftaran Lomba	01 Juli s/d 10 Agustus 2020
Upload Video	01 s/d 17 Agustus 2020
Penilaian Video Peserta	18 s/d 22 Agustus 2020
Pengumuman Juara	23 Agustus 2020

HADIAH :

Juara I	: Uang Tunai Rp 3.000.000 dan e-sertifikat
Juara II	: Uang Tunai Rp 2.000.000 dan e-sertifikat
Juara III	: Uang Tunai Rp 1.000.000 dan e-sertifikat

PENDAFTARAN :

1. Pendaftaran lomba tidak dikenakan biaya atau gratis.
2. Calon peserta melampirkan berkas pendukung di formulir pendaftaran sebagai berikut :
 - Foto berwarna ukuran 3x4 background bebas,
 - Scan Kartu Tanda Mahasiswa,
3. Peserta mendaftarkan diri secara daring/online melalui link berikut : <https://bit.ly/SportOnlineDance2020>

Contact Person

Rosa : 081946786849 (Whatsapp)

Nindi : 083849865215 (Whatsapp)

Informasi lebih lanjut kunjungi : www.fio.unesa.ac.id

#UNESASATULANGKAHDIDEPAN #GelarKaryaOnlineMahasiswa2020

Petunjuk Teknis National Online Sport Dance Competition 2020

A. Pengantar

National Online Sport Dance Competition 2020 merupakan salah satu rangkaian kegiatan Gelar Karya Mahasiswa Nasional 2020. Lomba ini diselenggarakan oleh Universitas Negeri Surabaya secara daring akibat Pandemi Covid-19. Tujuan lomba ini adalah untuk memberikan ruang kreatif bagi mahasiswa dalam menciptakan gerakan sport dance sehingga bermanfaat untuk masyarakat di era pandemic Covid-19 ini. Selain itu, lomba ini juga sebagai media pengembangan minat dan bakat yang efektif untuk meningkatkan produktivitas mahasiswa pada masa pandemic Covid-19, dan yang paling penting adalah untuk menyuarakan semangat kepada masyarakat tentang pentingnya berolahraga dari sebuah peristiwa pandemic.

B. Pedoman Teknis

a) Ketentuan Peserta

1. Peserta Merupakan Mahasiswa Aktif (D3/S1) di salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang dibuktikan dengan kartu mahasiswa yang masih aktif
2. Peserta Sport Dance Competition ini merupakan Perlombaan secara Tim maksimal 3 orang (Dalam satu Perguruan Tinggi yang sama)
3. Setiap Perguruan Tinggi dapat mengirimkan **lebih dari 1 Tim**

b) Ketentuan Sport Dance

Online Sport Dance Competition ini merupakan lomba sport dance modern yang bertemakan **sehat, bugar dan ceria**. Sebagaimana kondisi kita saat ini selama pandemic Covid-19 kondisi kita harus sehat, bugar dan selalu ceria.

c) Teknis Pelaksanaan Lomba

1. Peserta membuat video sport dance secara online dengan tema yang telah ditentukan oleh panitia.
2. Video yang dibuat bersifat orisinal dan belum pernah dipublikasikan pada media apapun serta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi manapun.
3. Video yang dikirimkan tidak melanggar HAKI, tidak mengandung unsur SARA, politik, dan pornografi.
4. Kostum yang digunakan bebas namun tetap memperhatikan norma-norma kesopanan dan estetika
5. Video berdurasi minimal 5 menit dan maksimal 10 menit.
6. Musik iringan yang digunakan disarankan hasil remix atau yang tidak melanggar hak cipta untuk meminimalisir pemblokiran unggahan.
7. Video diunggah di google drive masing-masing peserta dan dikirimkan dalam bentuk *link* ke panitia.
8. Panitia berhak mengunggah video penampilan peserta ke YouTube *channel*
9. Video yang telah dikirimkan peserta akan dinilai oleh dewan juri.

10. Penentuan juara akan dilakukan setelah proses penilaian oleh dewan juri
11. Keputusan dewan juri bersifat mutlak serta dapat dipertanggungjawabkan.

d) Ketentuan Video

1. Format Video MP4.
2. Resolusi Video minimal 720p 24fps.
3. Video diambil secara *long take* dan tidak ada *cutting*.
4. Pengambilan gambar dilakukan dengan memperhatikan variasi volume gambar, tercakup *long-shoot*, *medium shoot*, dan *close-up*.

C. Pendaftaran

1. Pendaftaran lomba tidak dikenakan biaya atau gratis.
2. Calon peserta mendaftarkan diri secara online.
3. Peserta mendaftarkan diri secara online melalui link berikut:
<https://bit.ly/SportOnlineDance2020>
4. Calon peserta melampirkan berkas pendukung di formulir pendaftaran sebagai berikut:
 - Foto berwarna ukuran 3x4 background bebas,
 - Scan Kartu Tanda Mahasiswa,
5. Calon peserta yang telah mendaftarkan diri akan tergabung dalam grup whatsapp yang telah disediakan penyelenggara
6. Link untuk bergabung kedalam grup whatsapp peserta tersedia pada link pendaftaran

D. Proses Upload

- a) Peserta mengunggah video ke google drive masing – masing dengan format judul video: SDOC2020 - NAMA TIM – JUDUL SPORT DANCE
- b) Akses *link* video tidak boleh di *private*.
- c) Setelah mengunggah video, peserta mengirimkan *link* video kepada panitia melalui Whatsapp.

E. Timeline

No	Agenda	Tanggal
1	Pendaftaran Lomba	01 Juli s/d 10 Agustus 2020
2	Upload Video	01 s/d 17 Agustus 2020
3	Penilaian Video Peserta	18 s/d 22 Agustus 2020
4	Pengumuman Juara	23 Agustus 2020

F. Penilaian

No	Nama TIM	Kriteria Unsur Penilaian					TOTAL
		Kesesuaian Gerak (10 – 100)	Kostum (10 - 100)	Kreativitas (10 – 100)	Kesesuaian Tema (10 – 100)	Kekompakan Tim (10 – 100)	
1							
2							
3							
4							

G. Hadiah

Juara I : Uang Tunai Rp 3.000.000 dan e-sertifikat

Juara II : Uang Tunai Rp 2.000.000 dan e-sertifikat

Juara III : Uang Tunai Rp 1.000.000 dan e-sertifikat

I. Narahubung

Segala pernyataan yang berhubungan dengan teknis perlombaan dapat menghubungi:

Rosa WA. 081946786849, Nindi WA. 08384986521



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

GRATIS

MEMPERSEMBAHKAN

LOMBA ESAI NASIONAL



“ PENDIDIKAN DAN MERDEKA BELAJAR DI MASA PANDEMI COVID-19 “

SUBTEMA :

1. Inovasi pembelajaran di sekolah/ perguruan tinggi
2. Implementasi merdeka belajar
3. Model pembelajaran di rumah/keluarga
4. Penanganan masalah psikologis peserta didik
5. Pengelolaan pembelajaran anak usia dini di rumah
6. Pembelajaran jarak jauh bagi anak berkebutuhan khusus

KETENTUAN LOMBA :

Mahasiswa aktif (S1/D4/D3)
Bersifat kelompok (1 Tim 2-3 orang)

CONTACT PERSON :

Pandu (082245301424) Haninda (085843332152)

HADIAH :

JUARA 1 Rp. 3.000.000	JUARA 2 Rp. 2.000.000	JUARA 3 Rp. 1.000.000
---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

FASILITAS :

E-Sertifikat untuk seluruh peserta

TIMELINE :

(29 Juni - 5 Agustus 2020)
Pendaftaran dan Pengumpulan

10 Agustus 2020
Pengumuman Finalis

11 - 20 Agustus 2020
Pengumpulan Video
Presentasi

23 Agustus 2020
Pengumuman Juara



FOR MORE INFORMATION :

#UNESASATULANGKAHDIDEPAN
#GelarKaryaOnlineMahasiswa2020



<https://www.fip.unesa.ac.id/>



@fip_official

PETUNJUK TEKNIS LOMBA ESAI NASIONAL

A. TEMA LOMBA

Tema: Pendidikan dan Merdeka Belajar di Masa Pandemi COVID-19

Subtema:

1. Inovasi pembelajaran di sekolah/ perguruan tinggi
2. Implementasi merdeka belajar
3. Model pembelajaran di rumah/keluarga
4. Penanganan masalah psikologis peserta didik
5. Pengelolaan pembelajaran anak usia dini di rumah
6. Pembelajaran jarak jauh bagi anak berkebutuhan khusus

B. KETENTUAN UMUM

1. Peserta dari kompetisi ini terdaftar sebagai mahasiswa (D3/D4/S1) aktif di perguruan tinggi di Indonesia dibuktikan dengan scan Kartu Tanda Mahasiswa.
2. Peserta berbentuk tim terdiri dari 2 - 3 orang dengan 1 orang sebagai ketua kelompok dan yang lain sebagai anggota kelompok.
3. Jumlah peserta dari setiap perguruan tinggi tidak dibatasi oleh kuota.
4. Setiap peserta diperkenankan mengirim lebih dari 1 (satu) naskah dengan ketentuan hanya bisa menjadi ketua kelompok pada satu naskah.
5. Peserta boleh dari bidang ilmu yang berbeda namun tetap berasal dari satu universitas/perguruan tinggi yang sama.
6. Naskah yang dikirimkan adalah karya asli yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah menjadi juara pada *event* sebelumnya serta tidak sedang diikuti sertakan dalam *event* lomba lain.
7. Karya yang sudah dikirimkan akan diseleksi dan diambil 10 karya terbaik yang akan menjadi finalis. Finalis akan diumumkan melalui akun instagram *fip_official*.
8. Finalis diminta membuat video presentasi maksimal 3 menit yang diunggah di youtube. Video akan dinilai dan dipilih 3 terbaik sebagai juara.

C. KETENTUAN PENULISAN

Sistematika Penulisan Esai:

1. Diketik dalam kertas berukuran A4, spasi 1,5 font *Times New Roman*, ukuran font 12 dengan batas pengetikan (margin) kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 4 cm, bawah 3 cm, rata kanan-kiri.
2. Cover penulisan esai dapat dilihat dalam lampiran 2.
3. Esai ditulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), kata-kata asing diketik dengan huruf miring dalam bahasa aslinya.
4. Judul karya tulis dicetak tebal (*bold*) berukuran font 12 dengan *alignment* tengah (*center*) dan spasi 1,5.
5. Naskah esai berisi tiga bagian yang tidak perlu disebut secara eksplisit, yaitu

pendahuluan (berisi latar belakang dan identifikasi topik bahasan), isi (pembahasan dan analisis) dan konklusi (kesimpulan/penutup). Bagian akhir esai dilengkapi dengan daftar pustaka.

6. Naskah esai terdiri atas 800 sampai 1000 kata, tidak termasuk cover, judul, dan daftar pustaka.
7. Naskah esai dengan lembar orisinalitas karya sesuai lampiran 1.

D. ALUR PENDAFTARAN

1. Mengisi formulir pendaftaran secara *online*.
2. Link pendaftaran dan pengumpulan esai yaitu <https://bit.ly/esaiunesa2020>

E. TIMELINE PERLOMBAAN

Waktu	Kegiatan
29 Juni-5 Agustus 2020	Pendaftaran dan pengumpulan esai
10 Agustus 2020	Pengumuman finalis
11-20 Agustus 2020	Pengumpulan video presentasi esai
23 Agustus 2020	Pengumuman juara

F. PENGHARGAAN

1. Juara 1 uang pembinaan Rp. 3.000.000,- dan e-sertifikat
2. Juara 2 uang pembinaan Rp. 2.000.000,- dan e-sertifikat
3. Juara 3 uang pembinaan Rp. 1.000.000,- dan e-sertifikat

Semua peserta yang berpartisipasi akan mendapatkan e-sertifikat.

G. ASPEK PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Uraian	Skor Maksimal
1.	Orisinalitas	Gagasan baru, belum pernah dipublikasikan sebelumnya.	10
	Kreatif	Gagasan menunjukkan pemahaman baru penulis atas persoalan yang dibahas.	10
	Kebaharuan	Gagasan sesuai kekinian (ada fakta dan data).	10
2.	Kesesuaian dengan Tema/Subtema	Esai selaras dengan dan tidak menyalahi tema atau subtema kompetisi yang ditentukan.	10
3.	Tuturan/Penulisan	Esai ditulis dengangaya bahasa yang komunikatif, relatif mudah dipahami. Cara bertuturnya menunjukkan pemahaman penulis yang mendalam terhadap pokok bahasan.	20
4.	Argumentasi	Alur berpikir penulisnya tertib dan jelas (runtut).	30
Skor Maksimal			100

Lampiran 1. (Surat Pernyataan Keaslian Naskah)

LEMBAR ORISINILITAS KARYA

Dengan ini saya :

1. (Ketua Tim) (NIM)

2. (Anggota 1) (NIM)

3. (Anggota 2) (NIM)

Asal Perguruan Tinggi :

Judul Essay :

menyatakan bahwa esai dengan judul di atas adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain serta belum pernah dipublikasikan dan tidak sedang diikuti dalam lomba lain. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh panitia **Lomba Esai Nasional** berupa diskualifikasi dari kompetisi ini. Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Pembimbing

Kota, Tanggal bulan tahun

Penulis,

Materai 6000

Nama Lengkap

NIP.....

Nama Lengkap

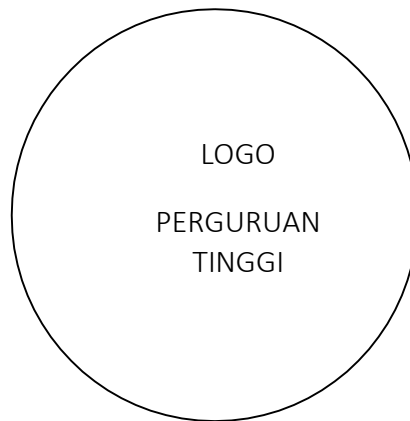
NIM

Lampiran 2 (Format Cover)

LOMBA ESAI NASIONAL

JUDUL ESAI

(Times New Roman 12pt, Bold, Allignment Center, Spasi 1.5)



Disusun Oleh

Nama Lengkap Ketua Tim NIM

Nama Anggota I NIM

Nama Anggota II NIM

(Times New Roman 12pt, Capitalize Each Word, Allignment Center, Spasi 1.5)

**NAMA PERGURUAN TINGGI KOTA
PERGURUAN TINGGI TAHUN 2020**



LOMBA VIDEOGRAFI MONOLOG MAHASISWA NASIONAL 2020

TEMA 'PANDEMIK COVID-19 SEBAGAI ERA NEW NORMAL DAN NEW MEDIA
DALAM MEMAJUKAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN NASIONAL'

DALAM RANGKAIAN

*Gelar
Karya Mahasiswa
Nasional*

SYARAT:

- MAHASISWA AKTIF D3/S1 SE- INDONESIA
- MENDAFTARKAN DIRI DENGAN MENGISI FORMULIR

PENDAFTARAN DIBUKA
25 JUNI 2020
PENDAFTARAN DITUTUP
15 AGUSTUS 2020

PENGIRIMAN VIDEO
16 S.D 17 AGUSTUS 2020



PENGUMUMAN JUARA
23 AGUSTUS 2020

PENGHARGAAN JUARA

- PENYAJI TERBAIK 1 : RP. 3.000.000 + E-SERTIFIKAT
- PENYAJI TERBAIK 2 : RP. 2.000.000 + E-SERTIFIKAT
- PENYAJI TERBAIK 3 : RP. 1.000.000 + E-SERTIFIKAT

E-SERTIFIKAT
UNTUK SELURUH PESERTA

Link formulir pendaftaran :
<https://bit.ly/2BvPTzy>

GRATIS

Contact Person: +62 838-5432-1515 (Aisyah)

E-mail : sendratasikfestival@gmail.com

#UNESASATULANGKAHDIDEPAN



@ftpmn2020



fb.unesa.ac.id

Web : sendratasikfestival.blogspot.com

#GelarkaryaOnlineMahasiswa2020

Petunjuk Teknis Lomba Online Videografi Monolog Mahasiswa Nasional dalam Gelar Karya Mahasiswa Nasional 2020

A. Pengantar

Lomba Online Videografi Monolog Mahasiswa Nasional merupakan salah satu rangkaian kegiatan Gelar Karya Mahasiswa Nasional 2020. Lomba ini diselenggarakan oleh Teater Sendratasik dibawah naungan Universitas Negeri Surabaya sebagai alternatif Festival Monolog Mahasiswa Nasional 2020 yang belum memungkinkan terlaksana akibat Pandemi Covid-19 yang sedang melanda Indonesia. Tujuan diselenggarakannya Lomba Online Videografi Monolog Mahasiswa Nasional 2020 adalah untuk memberikan ruang kreatif bagi mahasiswa dalam berkesenian di bidang videografi dan keaktoran. Selain itu lomba ini juga sebagai media pengembangan minat dan bakat yang efektif untuk meningkatkan produktivitas mahasiswa dalam masa pandemik Covid-19. Dan yang paling penting dari tujuan diselenggarakannya lomba ini adalah untuk menyuarakan semangat kepada masyarakat tentang pentingnya belajar dari sebuah peristiwa pandemik.

B. Pedoman Teknis

a) Ketentuan Peserta

1. Diikuti oleh mahasiswa tingkat Nasional yang berstatus aktif diploma tiga atau strata satu dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa.
2. Tiap tim terdiri dari satu universitas/institut yang sama.
3. Satu universitas/institut mengirimkan maksimal tiga tim.
4. Peserta diharuskan mengikuti sosial media Teater Sendratasik yang terdiri dari:
 - Instagram : [@ftpmn2020](#) dan [@teatersendratasik](#)
 - YouTube : [Teater Sendratasik UNESA](#)

b) Ketentuan Tema Monolog

Lomba Online Videografi Monolog Mahasiswa Nasional 2020 ini bertema: *'Pandemik Covid-19 sebagai Era New Normal dan New Media dalam Memajukan Pendidikan dan Kebudayaan Nasional'*.

c) Teknis Pelaksanaan Lomba

1. Peserta membuat video monolog dengan tema yang telah di tentukan oleh panitia.
2. Video yang dibuat bersifat orisinil dan belum pernah dipublikasikan di media apapun serta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi manapun.
3. Video yang dikirimkan tidak melanggar HAKI, tidak mengandung unsur SARA, unsur politik, dan pornografi.
4. Video berdurasi minimal 3 menit dan maksimal 20 menit.

5. Musik iringan yang digunakan disarankan hasil remix atau yang tidak melanggar hak cipta untuk meminimalisir pemblokiran unggahan.
6. Tata panggung bersifat bebas. Penggunaan artistik dan make up karakter menyesuaikan dengan isi naskah.
7. Naskah merupakan karya pribadi dibuktikan dengan surat keorisinalitasan naskah.
8. Video diunggah di google drive masing-masing peserta dan dikirimkan dalam bentuk *link* ke panitia.
9. Panitia berhak mengunggah video penampilan peserta ke YouTube *channel* Teater Sendratasik.
10. Video yang telah dikirimkan peserta akan dinilai oleh dewan juri.
11. Penentuan juara akan dilakukan setelah proses penilaian oleh dewan juri
12. Keputusan dewan juri bersifat mutlak serta dapat dipertanggungjawabkan.

d) Ketentuan Video

1. Format Video MP4.
2. Resolusi Video minimal 1080p 24fps.
3. Unsur pencahayaan dan audio harus memenuhi syarat sebagai karya audio-visual. Aspek tersebut akan sangat mendukung ekspresi dan suara aktor.
4. Pengambilan gambar dilakukan dengan memperhatikan variasi volume gambar, tercakup *long-shoot*, *medium shoot*, dan *close-up*.
5. Peserta menyertakan logo UNESA dan logo FTPMN di sudut kanan atas video.

C. Pendaftaran

1. Pendaftaran lomba tidak dikenakan biaya atau gratis.
2. Calon peserta mendaftarkan diri secara online.
3. Formulir pendaftaran bisa diunduh di alamat <https://bit.ly/2BvPTzy> atau yang telah disediakan di bio instagram [@ftpmn2020](https://www.instagram.com/ftpmn2020)
4. Calon peserta melampirkan berkas pendukung di formulir pendaftaran sebagai berikut :
 - Foto berwarna ukuran 3x4 background bebas,
 - Scan Kartu Tanda Mahasiswa,
 - Naskah yang ingin dipentaskan sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh penyelenggara.
5. Calon peserta yang telah mendaftarkan diri akan tergabung kedalam grup Whatsapp yang telah disediakan penyelenggara

D. Proses Upload

- a) Peserta mengunggah video ke google drive masing – masing dengan format judul video: LOVMMN2020 - NAMA MONOLOGER – JUDUL MONOLOG.
- b) Akses *link* video tidak boleh di *private*.

- c) Setelah mengunggah video, peserta mengirimkan *link* video kepada panitia melalui Whatsapp.
- d) Setelah peserta mengirimkan *link* video, panitia mengunggah video peserta ke *channel* You-Tube Teater Sendratasik

E. Timeline

1. Pendaftaran : 25 Juni s.d 15 Agustus 2020
2. Pengiriman Video : 16 s.d 17 Agustus 2020
3. Penilaian : 20 s.d 22 Agustus 2020
4. Pengumuman Juara : 23 Agustus 2020

F. Penilaian

1. Keaktoran :
 - Penghayatan
 - Teknik vocal
 - Artikulasi
2. Penataan artistik:
 - Rias (*make up*) dan Busana:
Keserasian, kewajaran dan ketepatan dalam teks dan penokohan
 - Setting dan properti :
 - Optimalisasi setting dan properti yang sesuai dengan teks
3. Videografi :
 - Kreatifitas
 - Kualitas gambar dan suara
4. Naskah
 - Keorisinalitasan Naskah

G. Hadiah

Penyaji Terbaik 1 : Uang Tunai Rp 3.000.000 dan e-sertifikat

Penyaji Terbaik 2 : Uang Tunai Rp 2.000.000 dan e-sertifikat

Penyaji Terbaik 3 : Uang Tunai Rp 1.000.000 dan e-sertifikat

I. Narahubung

Segala pernyataan yang berhubungan dengan teknis perlombaan dapat menghubungi:

- Aisyah WA. 0838-5432-151

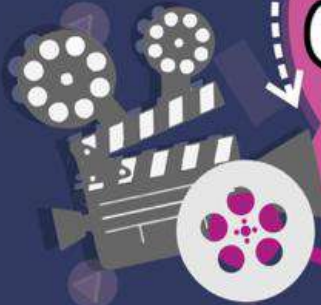


FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

- PROUDLY PRESENTS -
GELAR KARYA MAHASISWA

FREE
KATEGORI MAHASISWA
TINGKAT NASIONAL

VLOG COMPETITION 2020



TEMA



**"COPING WITH THE NEW NORMAL :
A YOUTH CAMPAIGN"**



Syarat & Ketentuan

1. Peserta adalah mahasiswa aktif
2. Perorangan atau tim maksimal 3 orang
3. Peserta mengisi formulir
4. Petunjuk teknis perlombaan lengkap dapat diakses di :

<http://fish.unesa.ac.id>



Penghargaan & Hadiah

Juara 1

E-Sertifikat + Uang Tunai Rp. 3.000.000,-

Juara 2

E-Sertifikat + Uang Tunai Rp. 2.000.000,-

Juara 3

E-Sertifikat + Uang Tunai Rp. 1.000.000,-



Contact Person :

0896 0236 2432 (Agung)
0856 0797 9057 (Hesty)

Mekanisme Pendaftaran

1

Mengisi formulir yang dapat diunduh di <http://fish.unesa.ac.id>

2

Mengunggah berkas pendaftaran secara online

3

Peserta wajib konfirmasi kepada panitia dengan format : Nama Lengkap_Nama Instansi_Peserta Lomba Vlog Competition

Timeline

Pendaftaran
Pengumpulan Berkas



25 Juni -15 Agustus 2020

Pengumpulan
Karya



Pengumuman
Pemenang Lomba



23 Agustus 2020

#UnesaVlogCompetition2020
#UnesaSatuLangkahDiDepan
#GelarKaryaOnlineMahasiswa2020

#fishunesa
#officialunesa

@official_unesa

@fish_unesa

PETUNJUK TEKNIS VLOG COMPETITION
"Coping with the New Normal: A Youth Campaign".

I. KETENTUAN TEKNIS

A. KETENTUAN PESERTA

1. Peserta lomba short vlog adalah seluruh Mahasiswa se-Indonesia baik Perguruan Tinggi Negeri dan Perguruan Tinggi Swasta.
2. Peserta bersifat individual atau kelompok dengan jumlah anggota maksimal 3 orang.
3. Video yang dilombakan merupakan hasil karya sendiri (bukan hasil karya orang lain) dan belum pernah dilombakan maupun dipublikasikan.
4. Setiap peserta wajib mematuhi peraturan panitia selama mengikuti lomba vlog competition.

B. KETENTUAN KARYA

1. Video vlog yang dilombakan sesuai dengan tema yaitu "Coping With The New Normal: A Youth Campaign".
2. Durasi video vlog yang dibuat minimal 2 menit dan maksimal 3 menit.
3. Setiap peserta hanya boleh mengirimkan 1 karya video vlog.
4. Video harus bersifat orisinal dan terbaru, tidak melanggar hak kekayaan intelektual pihak manapun. Jika di kemudian hari terdapat isu atau klaim terkait hak cipta, maka hal tersebut akan menjadi tanggung jawab peserta.
5. Video tidak mengandung unsur SARA, pornografi, dan tidak melanggar hukum atau aturan yang berlaku dan tidak terdapat atribut politik apapun.
6. Video diunggah ke akun media sosial peserta masing-masing yaitu Instagram Television (IGTV).
7. Hasil karya akan tetap menjadi hak cipta peserta maupun pihak UNESA, dan pihak UNESA berhak mempublikasikan video di official account UNESA.
8. Apabila dikemudian hari ada peserta yang terbukti melakukan pelanggaran terhadap peraturan yang telah ditentukan, maka peserta akan DIDISKUALIFIKASI dan pemberian penghargaan akan DIBATALKAN apabila telah ditentukan menjadi pemenang lomba.
9. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

II. TEKNIS PENDAFTARAN DAN PENGUMPULAN BERKAS

1. Setiap peserta melakukan pendaftaran dengan mengisi formulir pendaftaran dan surat pernyataan keaslian karya bermaterai Rp.6000 yang dapat diunduh di <http://fish.unesa.ac.id/>
2. Peserta wajib mengirimkan secara online berkas pendaftaran yang sudah diisi lengkap dan dilampirkan Kartu Tanda Mahasiswa di tautan <http://fish.unesa.ac.id/>

3. Setelah berkas pendaftaran dikirim, peserta wajib melakukan konfirmasi kepada panitia. Narahubung : Agung (089602362432), Hesty (085607979057)
4. Pengumpulan berkas dimulai tanggal 25 Juni s/d 15 Agustus 2020.

III. TEKNIS PENGUMPULAN KARYA

1. Pengumpulan karya dimulai dari 25 Juni s/d 15 Agustus 2020.
2. Peserta mengunggah hasil karya video vlog ke akun media sosial masing-masing yaitu Instagram Television (IGTV) dengan tagar/ketentuan #unesavlogcompetition2020 #fishunesa #officialunesa
3. Peserta wajib mengikuti Instagram @official_unesa dan @fish_unesa

IV. PENGHARGAAN DAN HADIAH

Juara 1 : Sertifikat + Uang Tunai Rp 3.000.000,-

Juara 2 : Sertifikat + Uang Tunai Rp 2.000.000,-

Juara 3 : Sertifikat + Uang Tunai Rp 1.000.000,-

V. KRITERIA PENILAIAN

Ketentuan Penilaian Lomba Vlog Gelar Karya Mahasiswa:

1. Kesesuaian: Kesesuaian isi konten Vlog dengan tema perlombaan Vlog Competition "Coping with the New Normal: A Youth Campaign" serta penyampaian pesan yang mudah diterima oleh penonton. (35%)
2. Originalitas: Vlog yang diunggah merupakan hasil karya sendiri yang belum pernah diunggah maupun diikuti sertakan dalam perlombaan lainnya. Konten Vlog yang diunggah merupakan hasil pemikiran murni peserta tanpa mengandung plagiasi terhadap karya lain. (25%)
3. Kualitas: Kualitas sinematografi meliputi suara seperti musik dan ucapan cukup jelas dan stabil untuk didengar audiens, gambar dalam video fokus, pencahayaan yang sesuai, pengambilan video stabil, serta penentuan alur cerita yang jelas. (30%)
4. Atensi Online: Jumlah atensi yang diakumulasikan dari jumlah views beserta likes terhadap vlog yang diunggah di IGTV. (10%)



Lomba Nasional Fotografi

Dengan tema: "Potret Bisnis di Era New Normal"
dalam rangka Gelar Karya Mahasiswa
diselenggarakan oleh Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya

Time Line:

Pendaftaran dan pengumpulan
(25 Juni-5 Agustus 2020)

Penjurian
(6-20 Agustus 2020)

Pengumuman Lomba
(23 Agustus 2020)

Syarat dan Ketentuan Lomba:

- Mahasiswa Aktif
- Satu tim maksimal 3 orang
- Mengisi form pendaftaran

<https://bit.ly/potretbisnisnewnormal>

- Wajib mention @fotografifeunesa serta menggunakan hastag di caption:
#UNESASATULANGKAHDIDEPAN
#GelarKaryaOnlineMahasiswa2020

Hadiah:

Juara 1: Rp 3.000.000

Juara 2: Rp 2.000.000

Juara 3: Rp 1.000.000

+e-Sertifikat

CP: Meis (089634771477)
Imas (085707047063)

GRATIS

Petunjuk Teknis Lomba Nasional Fotografi

Dengan tema: “Potret Bisnis di Era New Normal”

A. Pengantar

Dalam rangka untuk mewujudkan kemeriahan acara Gelar Karya Mahasiswa, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya menyelenggarakan Lomba Nasional Fotografi dengan tema: “Potret Bisnis di Era New Normal”.

B. Tujuan

Tujuan pelaksanaan lomba, antara lain:

1. Memeriahkan acara Gebyar Prestasi Mahasiswa.
2. Meningkatkan dan mengembangkan apresiasi hasil karya mahasiswa kedalam bentuk foto.
3. Meningkatkan minat, bakat, dan kemampuan para mahasiswa, khususnya di bidang fotografi.

C. Syarat dan Ketentuan Lomba

1. Mahasiswa Aktif, satu tim maksimal 3 orang
2. Mengisi form pendaftaran melalui Google Form berikut:
<https://bit.ly/potretbisnisnewnormal>
3. Peserta wajib follow akun instagram @fotografifeunesa
4. Wajib mention @fotografifeunesa serta menggunakan hastag di caption:
#UNESASATULANGKAHDIDEPAN #GelarKaryaOnlineMahasiswa2020
5. Foto dilarang berbau SARA atau menghina pihak lain.
6. Tidak boleh mengubah keaslian foto baik pencahayaan maupun kecerahan.
7. Seluruh karya foto yang telah diunggah peserta dan menjadi foto JUARA akan diumumkan dan dapat dilihat di akun resmi Instagram @fotografifeunesa dan laman <https://fe.unesa.ac.id>
8. Peserta diperbolehkan hanya mengupload 1 foto.
9. Tidak diperkenankan menambah watermark di dalam karya foto
10. Tidak diperkenankan melakukan repost
11. Akun TIDAK boleh di PRIVATE

D. Timeline:

Pendaftaran dan pengumpulan

(25 Juni-5 Agustus 2020)

Penjurian

(6-20 Agustus 2020)

Pengumuman Lomba

(23 Agustus 2020)

E. Kriteria Penilaian

1. Teknik Dasar
2. Komposisi
3. Pencahayaan
4. Subjek /Perhatian
5. Kesesuaian dengan tema
6. Cerita/Mood

Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	Penjelasan
Teknik Dasar (15)	Apakah fokus sesuai untuk subjek? Apakah kedalaman bidang sesuai? Apakah ini diekspos dengan cara yang berfungsi untuk gambar?
Komposisi (15)	Apakah komposisinya terampil dan dinamis? Apakah gambarnya seimbang atau tidak seimbang? Apakah level keseimbangan sesuai? Jika ada pusat minat utama, apakah ditempatkan dengan baik dalam bingkai? Apakah ada elemen yang mengganggu dalam gambar yang bisa dihilangkan? Apakah ada terlalu banyak elemen yang tidak berhubungan? Terlalu sedikit elemen? Apakah komposisinya memanfaatkan jalur utama secara efektif? Apakah kedalaman digunakan (atau tidak digunakan) untuk keuntungan yang baik? Apakah komposisinya menggunakan bentuk berulang? Apakah framing berfungsi?
Pencahayaan (15)	Apakah itu memamerkan subjek dengan baik? Apakah tingkat kontrasnya sesuai? Apakah ada pencahayaan yang akan bekerja lebih baik untuk subjek? Jika pencahayaan dikontrol, apakah itu dikendalikan dengan baik?
Subjek /Perhatian (15)	Apakah subjek memiliki konotasi atau asosiasi yang menarik? Apakah warna dan polanya efektif? Tekstur yang menarik? Penjajaran yang menarik?
Kesesuaian dengan tema (20)	Apakah gambar menunjukkan tema lomba? Apakah secara visual menyampaikan pesan-pesan dari lomba?
Cerita / Mood (20)	Seberapa baik foto itu menangkap atau menggambarkan emosi manusia? Apakah gambar secara efektif menceritakan kisah tentang kegiatan atau menyampaikan suasana hati atau nilai? Apakah itu organik?
SKOR TOTAL (0-100)	



FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
MEMPERSEMBAHKAN

LOMBA KARYA TULIS ILMIAH NASIONAL

dalam rangkaian kegiatan
GELAR KARYA ONLINE MAHASISWA 2020



**“Meningkatkan Peran Milenial dalam Optimalisasi Pengembangan
Potensi Negeri di Masa Pandemi Covid-19”**

Timeline



**Pendaftaran dan Unggah
File Naskah Karya Ilmiah**
(25 Juni - 24 Juli 2020)



Desk Evaluation
(25 Juli - 8 Agustus 2020)



**Pengumuman Peserta
Lolos The Best 10**
(10 Agustus 2020)



**Batas Unggah File
Presentasi**
(13 Agustus 2020)



Grand Final
(18 - 19 Agustus 2020)



Pengumuman Pemenang
(22 Agustus 2020)

Sub Tema

- Teknologi Informasi dan Komunikasi
- Teknologi Pangan
- Pendidikan
- Sosial Budaya
- Ekonomi
- Lingkungan
- Kesehatan dan Penyakit

Syarat dan Ketentuan

1. Peserta merupakan mahasiswa/i aktif D3/D4/S1 dibuktikan dengan scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
2. Satu tim terdiri dari 2-3 mahasiswa/i dari perguruan tinggi yang sama.
3. Satu mahasiswa/i dapat bergabung dalam 2 tim yang berbeda, tetapi hanya boleh menjadi ketua pada satu tim saja.
4. Panduan penulisan LKTIN dapat diunduh pada web submission.

Hadiah

Juara 1 : Rp. 3.000.000
Juara 2 : Rp. 2.000.000
Juara 3 : Rp. 1.000.000

Submission

www.bem.fmipa.unesa.ac.id

FREE HTM

Fasilitas : E-Sertifikat

Contact Person

+62 896-8659-0930 (Dhenatra Rifqy Praseto)

+62 813-5930-1328 (Lilla Aiffah)

**PETUNJUK TEKNIS LOMBA KARYA TULIS ILMIAH TINGKAT NASIONAL (LKTIN)
GELAR KARYA ONLINE MAHASISWA 2020**

A. PENGANTAR

Dalam rangka Gelar Karya Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) menyelenggarakan Lomba Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional (LKTIN).

B. TEMA

Meningkatkan peran milenial dalam optimalisasi pengembangan potensi negeri di masa pandemi Covid-19

C. SUB TEMA

1. Teknologi informasi dan komunikasi
2. Teknologi pangan
3. Pendidikan
4. Sosial budaya
5. Ekonomi
6. Lingkungan
7. Kesehatan dan penyakit

D. TANGGAL PENTING

No	Kegiatan	Waktu
1	Batas akhir pendaftaran dan unggah file naskah Karya Ilmiah	24 Juli 2020
2	Desk evaluation	25 Juli-8 Agustus 2020
3	Pengumuman peserta lolos grand final (The Best 10)	10 Agustus 2020
4	Batas unggah file presentasi	13 Agustus 2020
5	Grand final presentation	18-19 Agustus 2020
6	Pengumuman pemenang	22 Agustus 2020

E. SYARAT DAN KETENTUAN

1. Peserta merupakan mahasiswa/i aktif D3/D4/S1 dibuktikan dengan scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
2. Satu tim terdiri dari 2-3 mahasiswa/i dari perguruan tinggi yang sama.
3. Satu mahasiswa/i dapat bergabung dalam 2 tim yang berbeda, tetapi hanya boleh menjadi ketua pada satu tim saja.
4. Penulisan naskah karya tulis ilmiah sesuai format yang telah ditentukan (terlampir).
5. Karya tulis ilmiah bersifat asli dan merupakan hasil penelitian yang belum pernah dikompetisikan serta belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun (dibuktikan dengan surat pernyataan).
6. Pengiriman karya tulis ilmiah harus dilengkapi dengan tanda tangan dosen pembimbing pada halaman pengesahan.
7. Panduan penulisan LKTIN dapat diunduh di www.bem.fmipa.unesa.ac.id

C. MEKANISME PENDAFTARAN

1. Pendaftaran dilakukan secara online disertai dengan bukti scan KTM (dikompilasi dalam 1 softfile) melalui www.bem.fmipa.unesa.ac.id.
2. Peserta yang telah melakukan pendaftaran, mengunggah softfile naskah karya tulis ilmiah dalam format PDF melalui mekanisme yang dijelaskan di www.bem.fmipa.unesa.ac.id paling lambat tanggal 24 Juli 2020.
3. Softfile naskah karya tulis ilmiah yang diunggah diberi nama file dengan sistematika sebagai berikut:
GELAR KARYA ONLINE MAHASISWA 2020_LKTIN_NAMA KETUA TIM_NAMA PERGURUAN TINGGI_JUDUL KARYA ILMIAH

D. PELAKSANAAN LKTIN

1. Seleksi Karya Tulis Ilmiah (desk evaluation)
Naskah karya tulis ilmiah yang diajukan peserta dalam bentuk softcopy dinilai oleh tim reviewer. Untuk menjaga independensi, maka pada proses review tidak akan dilampirkan halaman judul dan identitas nama peserta. Dalam tahapan ini akan dipilih 10 karya tulis ilmiah terbaik untuk mengikuti grand final.
2. Grand Final
 - a. Sepuluh karya tulis ilmiah terbaik yang lolos tahap desk evaluation akan diinformasikan di www.bem.fmipa.unesa.ac.id pada tanggal 10 Agustus 2020.
 - b. Tim peserta yang lolos diwajibkan mengunggah softfile presentasi (format PPT) melalui www.bem.fmipa.unesa.ac.id paling lambat tanggal 13 Agustus 2020.
 - c. Sistematika penamaan file sebagai berikut:
GELAR KARYA ONLINE MAHASISWA 2020_LKTIN_NAMA KETUA TIM_NAMA PERGURUAN TINGGI_JUDUL KARYA ILMIAH
 - d. Tahap presentasi, peserta mempresentasikan karya tulisnya yang akan dinilai oleh tiga dewan juri dari kalangan akademisi melalui aplikasi Zoom. Alokasi waktu dan tata tertib presentasi akan disampaikan pada saat technical meeting.
 - e. Peserta berpakaian rapi, sopan, dan memakai almamater perguruan tinggi pada saat acara berlangsung.
 - f. Peserta diperbolehkan menunjukkan prototype karya (tidak wajib) untuk ditampilkan saat presentasi.
 - g. Peserta yang tidak mengunggah file presentasi dan/atau tidak hadir saat presentasi akan didiskualifikasi dari kompetisi.

E. KETENTUAN KARYA TULIS ILMIAH

Karya tulis ilmiah yang dikirimkan harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

1. Orisinal, karya yang dikirimkan adalah karya asli yang belum pernah dipublikasikan dan menjuarai kompetisi serupa. Segala bentuk pelanggaran dan plagiarisme akan didiskualifikasi dari kompetisi.
2. Sistematis, karya disampaikan dalam bentuk yang jelas, runtut, dan didukung oleh data atau informasi yang akurat.
3. Karya tulis sesuai dengan tema dan sub tema yang telah ditentukan.
4. Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
5. Panjang karya tulis ilmiah minimal 10 halaman dan maksimal 20 halaman, tidak termasuk halaman judul, halaman pengesahan, bagian akhir (daftar pustaka, daftar riwayat hidup, dan lampiran).
6. Menggunakan font Times New Roman, 12 pt, margin (3 cm dari batas atas, 3 cm dari batas bawah, 3 cm dari batas kanan dan 4 cm dari batas kiri), spasi paragraf 1.5, ukuran kertas A4.
8. Bab dan judul bab diketik rata tengah (center) menggunakan huruf kapital, dicetak tebal (bold). Sub-bab ditulis disamping kiri, huruf kapital disetiap awal kata (kecuali kata penghubung).

9. Awal alinea diketik menjorok 1 cm.
10. Penomoran halaman pada bagian awal (lembar pengesahan hingga abstrak) menggunakan angka Romawi (i, ii, iii dan seterusnya) yang diletakkan di bagian bawah tengah. Sedangkan pada bagian inti (pendahuluan hingga penutup), daftar pustaka, biodata, dan lampiran menggunakan angka numerik (1, 2, 3, dan seterusnya) dengan aturan untuk setiap awal bab (setiap halaman yang terdapat judul bab) penomoran diletakkan di bagian bawah tengah, sedangkan untuk penomoran halaman selanjutnya penomoran diletakkan di bagian kanan atas.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

1. Cover
 - a. Judul dan subtema diketik dengan huruf kapital menggunakan font Times New Roman dengan Size 16pt (kecuali Sub Tema 14 pt), spasi paragraf 1.5, rata tengah (center).
 - b. Nama penulis dan NIM diketik dengan jelas dan benar.
 - c. Nama Perguruan Tinggi serta tahun penulisan ditulis dengan jelas dan benar.
 - d. Lihat format cover di bagian akhir halaman (lampiran I).
2. Halaman Pengesahan
 - a. Halaman pengesahan memuat judul, identitas ketua kelompok (nama lengkap ketua kelompok, nomor induk mahasiswa, jurusan/fakultas, asal perguruan tinggi, no. telp/ Hp, email), jumlah anggota kelompok, serta identitas dosen pembimbing (nama lengkap, NIDN dosen pembimbing, alamat rumah, dan no. telp).
 - b. Halaman pengesahan ditandatangani oleh ketua kelompok dan dosen pembimbing.
 - c. Halaman pengesahan diberi tanggal sesuai dengan tanggal pengesahan.
 - d. Lihat format halaman pengesahan dibagian akhir halaman (lampiran II).
3. Lembar Pernyataan Orisinalitas
 - a. Lembar pernyataan orisinalitas karya menyatakan bahwa karya tulis ilmiah yang diajukan belum pernah dipublikasikan dan diikutsertakan dalam kompetisi serupa dengan materai yang ditandatangani oleh ketua kelompok.
 - b. Lihat format lembar pernyataan orisinalitas dibagian akhir halaman (lampiran III).
4. Daftar Isi

Karya tulis ilmiah berisi daftar isi, dapat ditambahkan daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran bila ada.
5. Abstrak
 - a. Merupakan cerminan isi keseluruhan karya tulis, mulai dari latar belakang, tujuan, metode penulisan, pembahasan, kesimpulan.
 - b. Menggunakan kertas A4, margin 4 3 3 3, font Times New Roman, font size 11, spasi paragraf 1, dan penulisan abstrak maksimal 250 kata.
 - c. Bagian bawah abstrak disertakan 3-5 kata kunci dicetak miring (*italic*).
 - d. Lihat format abstrak dibagian akhir halaman (lampiran IV).
6. BAB I. Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan serta manfaat yang ingin dicapai.
7. BAB II. Kajian Pustaka

Berisi uraian yang menunjukkan dasar teori dan konsep-konsep relevan yang digunakan untuk mengkaji penelitian, uraian mengenai pendapat dan pemecahan masalah yang pernah dilakukan.

8. BAB III. Metode

Uraian secara cermat mengenai cara atau prosedur pengumpulan data atau informasi, pengolahan data atau informasi, analisis, dan pengambilan kesimpulan.

9. BAB IV. Hasil dan Pembahasan

Analisis permasalahan didasarkan pada data atau informasi serta telaah pustaka untuk menghasilkan pemecahan masalah tentang hasil kajian, temuan, ide pengembangan yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan.

10. BAB V. Penutup

Berisi kesimpulan (konsisten dengan rumusan masalah dan menjawab tujuan) dan saran (ditujukan untuk penulis dan analisis selanjutnya).

11. Daftar Pustaka

Penulisan Daftar Pustaka menggunakan sistem harvard (author-date style). Sistem Harvard menggunakan nama penulis dan tahun publikasi dengan urutan pemunculan berdasarkan nama penulis secara alfabetis. Publikasi dari penulis yang sama dan dalam tahun yang sama ditulis dengan cara menambahkan huruf a, b, atau c dan seterusnya tepat dibelakang tahun publikasi (baik penulisan dalam daftar pustaka maupun sitasi dalam naskah tulisan). Alamat Internet ditulis menggunakan huruf italic.

Contoh:

Sumber penulisan buku

Penulis 1, Penulis 2 dst. (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun publikasi. Judul Buku cetak miring. Edisi, Penerbit. Tempat Publikasi.

O'Brien, J.A. dan J.M. Marakas. 2011. Management Information Systems. Edisi ke-10. McGraw-Hill. NewYork. USA.

Sumber penulisan artikel atau jurnal

Penulis 1, Penulis 2 dst, (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun publikasi. Judul artikel. Nama Jurnal cetak miring. Volume (Nomor):Halaman.

Cartlidge, J. 2012. Crossing boundaries: Using fact and fiction in adult learning. The Journal of Artistic and Creative Education. 6 (1):94-111.

Sumber penulisan prosiding seminar/konferensi

Penulis 1, Penulis 2 dst, (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun publikasi. Judul artikel. Nama Konferensi (cetak miring). Tanggal, Bulan dan Tahun, Kota, Negara. Halaman.

Michael, R. 2011. Integrating innovation into enterprise architecture management. Proceeding on Tenth International Conference on Wirt-schaftsInformatik.16-18 February 2011, Zurich, Swiss. pp.776-786.

Sumber penulisan skripsi, tesis, disertasi

Penulis (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun publikasi. Judul. Skripsi, Tesis, atau Disertasi (dicetak miring). Universitas.

Soegandhi. 2009. Aplikasi model kebangkrutan pada perusahaan daerah di Jawa Timur. Tesis. Fakultas Ekonomi Universitas Joyonegoro, Surabaya.

Sumber penulisan website

Penulis (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun. Judul. Alamat Uniform Resources Locator (URL). Tanggal diakses.

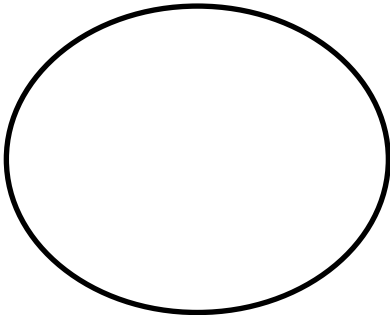
Ahmed, S. dan A. Zlate. 2012. Capital flows to emerging market economies: A brave new world Hyperlink reference not valid. URL: <https://newworld/234/paper>. Diakses tanggal 18 Juni 2013

12. Lampiran (Biodata)

Berisi identitas diri (nama lengkap, jenis kelamin, NIM, tempat dan tanggal lahir, e-mail, nomor telepon/HP), riwayat pendidikan, riwayat pemakalah seminar (oral presentation), dan tanda tangan.

Lampiran

Lampiran I Format Cover

<p style="text-align: center;">“ JUDUL “</p> <p style="text-align: center;">SUB TEMA</p> <div style="text-align: center;"></div> <p style="text-align: center;">Logo Universitas</p> <p style="text-align: center;">Diusulkan Oleh:</p> <p style="text-align: center;">(Nama Ketua Kelompok / NIM)</p> <p style="text-align: center;">(Nama Anggota Kelompok 1 / NIM)</p> <p style="text-align: center;">(Nama Anggota Kelompok 2 / NIM)</p> <p style="text-align: center;">NAMA PERGURUAN TINGGI</p> <p style="text-align: center;">KOTA</p> <p style="text-align: center;">TAHUN</p>

Lampiran II Format Halaman Pengesahan

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Karya Tulis Ilmiah :
2. Sub Tema :
3. Data ketua kelompok
 - a. Nama Lengkap :
 - b. NIM :
 - c. Perguruan Tinggi :
 - d. Alamat Rumah :
 - e. No. Telepon / Hp :
 - f. Alamat e-mail :
4. Nama anggota kelompok :

5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar :
 - b. NIDN :
 - c. Alamat Rumah :
 - d. No. Telepon / HP :

Kota, 2020

Dosen Pembimbing

Ketua Tim

Nama Lengkap

NIP.

Nama Lengkap

NIM

Lampiran III Format Lembar Pernyataan Orisinalitas Karya

	Surat Pernyataan
Yang bertanda tangan dibawah ini	:
Nama Ketua	:
Tempat, Tanggal Lahir	:
Perguruan Tinggi	:
Nomor Telepon / HP	:
Nama Anggota 1	:
Nomor Telepon / HP	:
Tempat, Tanggal Lahir	:
Nama Anggota 2	:
Nomor Telepon / HP	:
Tempat, Tanggal Lahir	:

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis dengan judul “.....” adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau duplikat dari karya tulis orang lain serta belum pernah menjuarai di kompetisi serupa. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Panitia LKTIN Gelar Karya Online Mahasiswa 2020 berupa diskualifikasi dari kompetisi. Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk data dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota, Tanggal-bulan-tahun
Ketua Tim

Materai
6000

Nama Lengkap Ketua
NIM

Lampiran IV Format Abstrak

JUDUL KARYA TULIS

(Nama Ketua^{1*}, Nama Anggota 1¹, Nama Anggota 2²)

¹(Jurusan, Nama Perguruan Tinggi)

²(Jurusan, Nama Perguruan Tinggi)

(*e-mail Ketua)

ABSTRAK

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
Kata Kunci:,,,, ..

Lampiran V Ketentuan Penilaian Karya Tulis Ilmiah

FORMAT PENILAIAN NASKAH LKTIN 2020

No.	Komponen Penilaian	Bobot (Maksimum)	Skor (1-5)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Format Karya Tulis			
	a. Tata tulis : ukuran kertas, tipografi, kerapihan ketik, tata letak, jumlah halaman	10		
b. Penyajian : penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sistematika penulisan, ragam bahasa ilmiah				
2.	Kreatifitas			
	a. Kreatif, inovatif, dan bermanfaat bagi masyarakat	30		
	b. Orisinalitas			
c. Kejelasan pengungkapan ide dan sistematika pengungkapan ide				
3.	Topik yang dikemukakan			
	a. Relevansi judul dengan tema, topik yang dipilih, dan isi karya tulis	10		
b. Aktualisasi topik dan fokus bahasan yang dipilih				
4.	Data dan Sumber Informasi			
	a. Keakuratan data dan informasi	5		
	b. Relevansi sumber informasi	10		
5.	Analisis, sintesis dan simpulan			
	a. Kemampuan menganalisis dan mensintesis	20		
	b. Kemampuan menyimpulkan bahasan	5		
	c. Kemampuan untuk mensintesis penelitian lebih lanjut berdasarkan hasil yang diperoleh	10		
Total		100		

Keterangan :

Skor = 1: sangat kurang; 2: kurang; 3: cukup; 4: baik; 5: sangat baik

Nilai Maksimum : 500

FORMAT PENILAIAN FINAL LKTIN 2020

No.	Komponen Penilaian	Bobot (Maksimum)	Skor (1-5)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)	
1.	Isi naskah LKTI, meliputi aspek :				
	a. Kesesuaian format dengan pedoman penulisan LKTI (meliputi tipografi dan jumlah halaman)	5			
	b. Sistematika penulisan (meliputi kejelasan dan keruntutan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, kajian pustaka, prosedur pengumpulan data, pembahasan, dan simpulan)	5			
	c. Kualitas bahasa (ragam bahasa ilmiah)	5			
	d. Keaslian (originalitas)	10			
	e. Kreatifitas gagasan (keunikan, manfaat, dan dampak)	15			
	f. Kelayakan implementasi	15			
	g. Kekinian topik penelitian	5			
2.	Penyajian dalam presentasi				
	Kejelasan penyajian	15			
	a. Sistematika penyajian dan isi	3			
	b. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3			
	c. Cara dan sikap presentasi	3			
	d. Ketepatan waktu	3			
	e. Kreativitas media atau alat peraga presentasi	3			
	Penguasaan materi	25			
	a. Menanggapi pertanyaan dengan kritis, logis, tepat, dan benar	15			
	b. Cara dan sikap menjawab	5			
	c. Kontribusi anggota tim	5			
	Total		100		

Keterangan :

Skor = 1: sangat kurang; 2: kurang; 3: cukup; 4: baik; 5: sangat baik

Nilai Maksimum : 500

Persentase nilai : Naskah 60%; Presentasi 40%



FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
MEMPERSEMBAHKAN
"GELAR KARYA ONLINE MAHASISWA 2020"



ONLINE
BRIDGE DESIGN COMPETITION

TEMA:

"Desain Jembatan Kokoh, Indah, Inovatif"

SYARAT PENDAFTAR:

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif D3/D4/S1 jurusan teknik sipil Unesa
2. Per tim terdiri dari 2-3 anggota

Pendaftaran
25 Juni -9 Agustus 2020

Proposal & Masa Desain
Jembatan 1 Juli -10 Agustus 2020

Pengumuman Hasil
17 Agustus 2020



Release TOR & Technical Meeting
26 Juni - 11 Juli 2020

Presentasi Online
11-15 Agustus 2020



TOTAL HADIAH
+ JUARA 1 : 3 JUTA RUPIAH
+ JUARA 2 : 2 JUTA RUPIAH
+ JUARA 3 : 1 JUTA RUPIAH
+ E-SERTIFIKAT

Web fakultas : <http://ft.unesa.ac.id/>



Media Informasi:
instagram : @hmtns.unesa

#UNESASATULANGKAHDIDEPAN
#GelarKaryaOnlineMahasiswa2020

CONTACT PERSON: (Whatsapp)
085790953341 - Poppy
082124949478 - Salsabila

SUPPORTED BY:



PETUNJUK TEKNIS
KOMPETISI JEMBATAN INDONESIA ONLINE
(ONLINE BRIDGE DESIGN COMPETITION)
TEMA: “DESAIN JEMBATAN KOKOH, INDAH, INOVATIF”

A. Pengantar

Jembatan adalah infrastruktur jalan yang merupakan bagian dari alat peningkatan berbagai aktifitas manusia, khususnya dari segi perekonomian. Pembangunan jembatan sangat membutuhkan pertimbangan segi teknis dengan metode konstruksinya. Disisi lain, kebutuhan dalam pembangunan infrastruktur jembatan terus meningkat dengan meningkatnya perkembangan dari segi perekonomian. Mahasiswa sebagai insan pelaksana Tri Darma Perguruan Tinggi diharapkan tidak hanya mengedepankan teori, namun harus dilengkapi dengan aplikasi langsung. Salah satu pengaplikasian secara langsung adalah dengan mengikuti kompetisi dan atau mengadakan kompetisi guna menciptakan mahasiswa yang mampu bersaing secara global dan dapat terus mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam berbagai kompetisi. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka sangat diperlukan partisipasi yang sangat baik dari mahasiswa Teknik Sipil. Dengan adanya Kompetisi Jembatan Online (*Online Bridge Design Competition*) tersebut diharapkan dapat menambah pengetahuan serta menciptakan mahasiswa jurusan teknik sipil yang berkualitas.

B. TEMA

Desain Jembatan Kokoh, Indah, Inovatif

C. KATEGORI

1. Jembatan Rangka Baja
2. Jembatan Model Pelengkung
3. Jembatan Model Cable Stay

D. TANGGAL PENTING

Pendaftaran	25 Juni
pelaksanaan	25 Juni – 9 Agustus
Penjurian	Minggu 11-15 Agustus
Pengumuman	17 Agustus

E. SYARAT DAN KETENTUAN

1. Peserta merupakan mahasiswa/i aktif D3/ D4/ S1 Jurusan Teknik Sipil dibuktikan dengan scan KTM
2. Satu tim terdiri dari 2-3 mahasiswa/i Jurusan Teknik Sipil
3. Satu mahasiswa/i dapat bergabung dalam 2 tim yang berbeda, tetapi hanya boleh menjadi ketua pada satu tim saja
4. Peserta membuat Proposal Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI) sesuai dengan kriteria yang dijelaskan pada point “G” (Petunjuk Penulisan Proposal). Contoh dapat dilihat pada Template Proposal KJI (*Online Bridge Design Competition*)
5. Penulisan sesuai format yang telah ditentukan
6. Pengisian form online pendaftaran dan download panduan proposal di bit.ly/HMTSUNESA2020

C. MEKANISME PENDAFTARAN

Pendaftaran Online

1. Mengisi formulir pendaftaran online melalui website bit.ly/HMTSUNESA2020.
2. Mengirim softfile proposal ke alamat email hmts.unesa.ketintang@gmail.com dalam format word
3. Konfirmasi melalui *WhatsApp* ke CP dengan format: NAMA KETUA TIM_NAMA TIM_JUDUL DESAIN JEMBATAN_ALAMAT EMAIL
4. Peserta yang lolos proposal akan diumumkan pada tanggal yang ditentukan melalui instagram [@hmts.unesa](https://www.instagram.com/hmts.unesa)

D. SISTEM LOMBA

1. Peserta membuat Proposal Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI) sesuai dengan kriteria yang dijelaskan pada point "G" (Petunjuk Penulisan Proposal). Contoh dapat dilihat pada Template Proposal KJI (*Online Bridge Design Competition*)
2. Peserta membuat desain jembatan sesuai dengan kriteria yang dijelaskan pada point "F" (Ketentuan Umum Perlombaan).
3. Pembuatan jembatan dilakukan dengan cara desain menggunakan software Autocad. Analisis dengan cara menggunakan software SAP.
4. Hasil desain dipresentasikan oleh masing-masing peserta melalui media online (aplikasi media online akan ditentukan kemudian).
5. Dewan juri akan menilai hasil proposal dan presentasi peserta dari segi desain dan perhitungan
6. Pengumuman hasil penilaian dewan juri akan diumumkan melalui media informasi instagram [@hmts.unesa](https://www.instagram.com/hmts.unesa)

E. TAHAP SELEKSI

1. Evaluasi Proposal

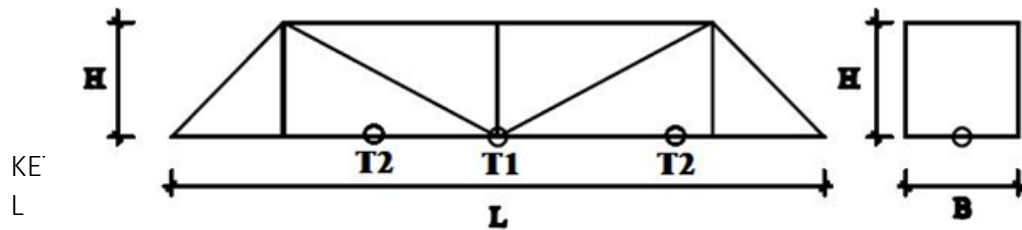
Evaluasi Proposal, merupakan tahap seleksi awal untuk menilai proposal yang diajukan oleh peserta kompetisi ke panitia pelaksana dan ditentukan finalis yang akan mengikuti tahap kompetisi berikutnya. Tahap Evaluasi Proposal memiliki bobot sebesar 50% dari nilai total.

2. Presentasi

merupakan kegiatan yang harus dilaksanakan oleh finalis untuk menjelaskan proposal yang telah diajukan di depan dewan juri. Tahap Presentasi memiliki bobot sebesar 50% dari nilai total.

F. KETENTUAN UMUM PERLOMBAAN

1. Ketentuan untuk **Kategori Jembatan Model Cable Stay** dapat dilihat pada template proposal (Lampiran II)
2. Dimensi untuk **Kategori Jembatan Rangka Baja dan Model Pelengkung**, sebagai berikut:



Panjang Maksimal Jembatan 32 cm.

T : Titik Pembebanan

Peletakkan titik pembebanan sesuai dengan pengundian yang akan dilakukan pada saat babak penyisihan yaitu (titik pembebanan tengah) dan (titik pembebanan 5 cm & 7 cm dari tengah jembatan).

T1 : Berada di tengah Jembatan

T2 : Berada 5 cm & 7 cm dari tengah jembatan.

H : Tinggi Jembatan

Tinggi total jembatan minimal 7 cm dan maksimal 15cm.

B : Lebar Jembatan

Lebar minimal Jembatan 5 cm dan Maksimal 7 cm.

NB :

- a) Semua ketentuan diatas diukur dari bagian terluar jembatan
- b) Ukuran Jembatan wajib memenuhi kriteria dimensi yang dijelaskan seperti di atas
- c) Pada jarak titik pembebanan wajib diberi Struktur tambahan sebagai dudukan alat pembebanan.
- d) Desain dan dimensi ditentukan oleh peserta sesuai dengan ketentuan
- e) Jembatan harus bisa dilewati dengan papan ukuran tinggi 5 cm dan lebar 2 cm (5cm x 2cm) dan juga dilarang menggunakan bracing sepanjang lorong jembatan.

G. PETUNJUK PENULISAN PROPOSAL DESAIN JEMBATAN (KJI)

Proposal KJI ditulis sesuai format yang telah ditentukan Panitia diketik pada kertas HVS ukuran A4 (297 x 210 mm), maksimum 80 gram, spasi 1,5 pitch, 10 cpi atau font 12 point, dengan margin kiri 3,5 cm, kanan 3 cm, atas 3 cm dan bawah 3 cm. Tidak diperkenankan menggunakan jenis kertas selain HVS. Satu proposal untuk satu kategori jembatan, jika peserta ikut 2 kategori jembatan maka peserta mengajukan 2 (dua) proposal terpisah.

Gambar dicetak hanya menggunakan kertas HVS ukuran A3 (297 x 420 mm) maksimum 80 gram, tidak diperkenankan menggunakan jenis kertas lain (kertas foto, glossy, dll) dan dijilid secara terpisah. Tidak dibenarkan menuliskan nama Institusi pada teks proposal dalam bentuk apapun (header/footer, gambar, watermark, dll).

Bilamana dijumpai adanya ketidakjelasan informasi pada Panduan KJI, Peserta sangat dianjurkan dan dapat menanyakan secara langsung pada Panitia KJI. Peserta diharapkan juga memonitor perkembangan informasi dan ketentuan tambahan yang mungkin ada atas Kompetisi ini.

1. Cover

- a. Judul dan subtema diketik dengan huruf kapital menggunakan font Times New Roman dengan Size 16 pt (kecuali Sub Tema 14 pt), spasi paragraf 1.5, rata tengah (*center*).
- b. Nama penulis dan NIM diketik dengan jelas dan benar.
- c. Nama Perguruan Tinggi serta tahun penulisan ditulis dengan jelas dan benar.
- d. Lihat format cover di bagian akhir halaman (*lampiran I*).

2. Daftar Isi

Proposal berisi daftar isi, dapat ditambahkan daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran bila ada.

3. Ringkasan Eksklusif

- a. Ringkasan eksklusif untuk jembatan rangka baja jalan raya, jembatan model pelengkung menggunakan baja lapis aluminium seng (LAS), dan jembatan model cable stay menggunakan baja LAS, berisikan informasi singkat mengenai perancangan jembatan yang dibuat meliputi berat struktur termasuk aksesoris dan perletakan, hasil perhitungan lendutan di tengah bentang, dan rencana waktu pembuatan.
- b. Ringkasan eksklusif, berisi lendutan rencana, waktu perakitan rencana, berat struktur rencana dan berat aksesoris,
- c. Ringkasan maksimum 1 halaman.

4. BAB I PENDAHULUAN

- a. Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan serta manfaat yang ingin dicapai melalui penulisan.
- b. Bab Pendahuluan maksimum 1 halaman

5. BAB II DESAIN JEMBATAN UKURAN SEBENARNYA

- a. Merupakan jembatan jalan raya rangka baja bentang 60 meter dengan pembebanan sesuai dengan peraturan pembebanan jembatan SNI T-02-2005. Maksimum 10 halaman.
- b. Dasar teori perancangan, minimal mencakup jenis jembatan berdasarkan material, bentang, struktur, dan fungsi. Selain itu, mencakup konsep utama dalam perancangan, seperti kekuatan, kelayakan, pengerjaan, durabilitas, ekonomi, dan estetika.
- c. Kriteria perancangan (material, alat sambung, beban, peraturan yang digunakan dan metodologi perancangan)
- d. Sistem struktur
- e. Pemodelan struktur
- f. Analisa struktur
- g. Disain komponen dan sambungan Untuk modelisasi struktur, analisa struktur, disain komponen dan sambungan diperkenankan menggunakan software, seperti: SAP 2000, MIDAS, dll.

6. BAB III DESAIN JEMBATAN SKALA

- a. Merupakan representasi jembatan rangka baja sebenarnya dengan skala 1:10, bentang 6 meter dengan beban merata sepanjang bentang sebesar 41,67 kg/m² dan beban garis di tengah bentang sebesar 300 kg. Untuk jembatan model pelengkung menggunakan baja Lapis Aluminium Seng (Bj LAS) bentang 2 meter yang dibebani beban terpusat 10 kg di tengah bentang. Sedangkan jembatan model cable stay menggunakan baja Lapis Aluminium Seng (Bj LAS) bentang 2 meter dibebani beban terpusat 10 kg di tengah bentang. (Lihat panduan terkait). Maksimum 10 halaman.
- b. Dasar teori jembatan
- c. Kriteria perancangan (material, alat sambung, beban uji, dan metodologi perancangan jembatan model)
- d. Sistem Konfigurasi Struktur (Inovatif)
- e. Pemodelan Struktur
- f. Analisa Struktur
- g. Disain Inovasi Komponen dan Sambungan
- h. Kesesuaian perancangan jembatan dengan tema lomba “Jembatan Kokoh, Ringan, Indah, Inovatif”
- i. Untuk pemodelan struktur, analisa struktur, disain komponen dan sambungan diperkenankan menggunakan software, seperti: SAP 2000, MIDAS, dll.

7. BAB IV METODE PERAKITAN JEMBATAN MODEL

Maksimum 3 halaman. Peserta harus menyampaikan metode perakitan yang digunakan termasuk waktu perakitan total yang direncanakan.

8. BAB V METODE PERAWATAN DAN PERBAIKAN JEMBATAN SEBENARNYA

Maksimum 2 halaman, dalam proposal terkait jembatan sebenarnya harus dapat menerjemahkan bagaimana jembatan dapat mencapai umur rencana (awet).

9. BAB VI RENCANA ANGGARAN BIAYA PEMBUATAN MODEL JEMBATAN

Maksimum 1 halaman.

10. BAB VII PENUTUP (KESIMPULAN)

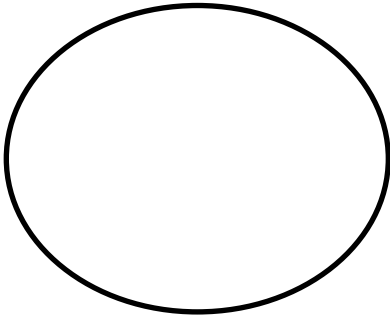
- a. Maksimal 1 halaman
- b. Lampiran:
- c. Perhitungan detail struktur jembatan, maksimum 10 halaman
- d. Gambar denah struktur, tampak dan potongan menggunakan kertas ukuran A3
- e. Gambar detail model jembatan (ukuran, sambungan dan lain-lain)
- f. Gambar detail proses perakitan

Lampiran (jika diperlukan)

Lampiran I Format Cover

“ JUDUL “

SUB TEMA



Logo Universitas

Diusulkan Oleh:

(Nama Ketua Kelompok / NIM)

(Nama Anggota Kelompok 1 / NIM)

(Nama Anggota Kelompok 2 / NIM)

NAMA PERGURUAN TINGGI

KOTA

TAHUN

Lampiran II Format Ringkasan Eksklusif

JUDUL DESAIN JEMBATAN
(Nama Ketua¹, Nama Anggota 1¹, Nama Anggota 2²)
(E-mail Ketua)

RINGKASAN EKSLUSIF

Jembatan *Cable Stayed* yang direncanakan memiliki spesifikasi hasil perhitungan sebagai berikut :

No.	Indikator	Besaran	Satuan
1	Berat Struktur Rencana	2,118	Kg
2	Berat Aksesoris	1	Kg
3	Lendutan Rencana pada Tengah Bentang	5,569	mm
4	Waktu Perakitan Rencana	90	Menit

Lampiran III Ketentuan Penilaian Online Bridge Design

**FORMAT PENILAIAN
PROPOSAL DAN PRESENTASI ONLINE BRIDGE DESIGN COMPETITION 2020**

No.	Komponen Penilaian	Bobot (Maksimum)	Skor (1-5)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Evaluasi Proposal			
	a. Penguasaan Konsep dan Filosofi Perancangan Jembatan	10		
	b. Logika rancangan			
2.	Evaluasi Hasil Desain Terhadap Tema (Kokoh, Indah, Inovatif)			
	a. Inovasi konfigurasi struktur	30		
	b. Inovasi detail sambungan,			
	c. Metode konstruksi dan perawatan			
3.	Presentasi			
	a. Kesesuaian presentasi dengan proposal	10		
	b. Teknik presentasi			
4.	Penguasaan Materi			
	a. Menyampaikan prinsip-prinsip kekokohan/kinerja struktural, kesesuaian antara implementasi dengan rancangan awal, terindah, inovatif, dengan memperhatikan persyaratan K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja).	5		
	b. Menjelaskan Kekokohan/ kinerja struktural jembatan didasari atas lendutan terkecil dengan berat jembatan	10		
	c. Kesesuaian implementasi terhadap rancangan didasari atas kecilnya perbedaan antara lendutan aktual dengan lendutan rencana hasil perhitungan, waktu perakitan aktual dengan rencana, dan berat jembatan aktual dengan berat rencana hasil perhitungan	10		
	d. Menjelaskan Estetika jembatan dengan bentuk struktur yang indah. Nilai estetika adalah nilai seni dari tampak jembatan serta kelengkapan yang memberi keindahan yang kreatif.	10		
	e. Menyampaikan Inovasi berdasarkan bentuk kreatifitas (adanya gagasan baru) dalam konfigurasi struktur, metode penyambungan, dan metode pelaksanaan.	10		
	f. Menyampaikan Aspek lingkungan dilihat dari keawetan jembatan dicerminkan dari perlindungan jembatan terhadap cuaca dan aksesibilitas terhadap perawatan jembatan.	5		
	Total		100	

Keterangan Skor:

1: sangat kurang;

2: kurang;

3: cukup;

4: baik;

5: sangat baik

Nilai Maksimum : 500



KEMENTERIAN EKONOMI KREATIF
BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

GELAR KARYA MAHASISWA ONLINE 2020

BUSINESS PLAN COMPETITION 2020

GRATIS

“ TANTANGAN DAN PELUANG BISNIS PADA MASA PANDEMI COVID-19 ”

TEKNOLOGI - INDUSTRI KREATIF - JASA INOVATIF - BISNIS DAN BUDAYA

- 25 JUNI - 14 AGUSTUS 2020 ● PENDAFTARAN & PENGUMPULAN KARYA
- 15 - 20 AGUSTUS 2020 ● PENYARINGAN 10 PESERTA TERBAIK
- 21 AGUSTUS 2020 ● PENGUMUMAN LOLOS 10 BESAR
- 21 - 22 AGUSTUS 2020 ● REGISTRASI ULANG
- 23 AGUSTUS 2020 ● PRESENTASI & PENGUMUMAN PEMENANG

LINK PENDAFTARAN



<https://bit.ly/FormBPCBEMUNESA2020>

JUARA 1

3.000.000
+ E-sertifikat

JUARA 2

2.000.000
+ E-sertifikat

JUARA 3

1.000.000
+ E-sertifikat

SYARAT & KETENTUAN

- Peserta merupakan mahasiswa/i aktif perguruan tinggi di Indonesia
- Satu tim terdiri dari 2-3 mahasiswa/i dari perguruan tinggi yang sama
- Mengisi pendaftaran online pada link google form online
- Mengirim berkas ke e-mail bpcbemunesa2020@gmail.com
- Proposal dikirim via email dengan subjek : Nama Tim_Judul Proposal
- Peserta yang telah mendaftar dianggap menerima & menyetujui seluruh persyaratan perlombaan

✉ bem@unesa.ac.id | BEM UNESA | [bem_unesa](https://www.instagram.com/bem_unesa) | [bemunesaofc](https://twitter.com/bemunesaofc)

☎ 0823-3495-5037 (Aulia) - 0896-7580-8686 (Refika)

#UNESASATULANGKAHDIDEPAN
#GelarkaryaOnlineMahasiswa2020

PETUNJUK TEKNIS BUSINESS PLAN COMPETITION

A. NAMA KEGIATAN

Business Plan Competition Universitas Negeri Surabaya 2020

B. PENGANTAR

Permasalahan besar yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini adalah kurangnya jumlah wirausahawan muda dengan produktivitas serta kurang siapnya menghadapi daya saing yang tinggi. Bangsa ini perlu adanya perubahan pola pikir dari mencari pekerjaan ke menciptakan pekerjaan. Upaya meningkatkan daya saing bangsa harus dimulai dari mengembangkan jiwa kewirausahaan dari para pemuda atau minimal harus ada inovasi baru pada sektor yang produktif sesuai dengan potensi daerah di tengah krisis ekonomi yang menyebabkan jatuhnya pendapatan nasional. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka diperlukan sebuah wadah bagi calon wirausahawan muda untuk menyampaikan atau menuliskan ide-ide kreatif mereka. "*Business Plan Competition*" merupakan salah satu media untuk membina dan membentuk karakter wirausaha seseorang agar memiliki kompetensi dalam mengembangkan bisnis ataupun usahanya di berbagai bidang, sebagai bekal untuk terjun di berbagai bidang usaha nantinya.

C. TEMA

Tantangan dan Peluang Bisnis pada Masa Pandemi Covid-19

D. KATEGORI

Subtema proposal *business plan competition* harus sesuai bidang yang dilombakan, sebagaimana berikut:

- a) Teknologi
- b) Industri Kreatif
- c) Jasa inovatif
- d) Bisnis yang mengedepankan unsur keaslian budaya Indonesia

E. WAKTU PELAKSANAAN

No	Kegiatan	Tanggal
1.	Pendaftaran	25 Juni – 14 Agustus 2020
2.	Pengiriman karya	7-14 Agustus
3.	Penyaringan 10 peserta terbaik	15-20 Agustus
4.	Pengumuman 10 tim finalis	21 Agustus
5.	Registrasi ulang serta pengiriman soft file proposal dan PPT tim finalis	21-22 Agustus
6.	Presentasi dan Pengumuman Pemenang	23 Agustus

F. SYARAT DAN KETENTUAN

1. Peserta kompetisi merupakan mahasiswa/i aktif Diploma dan S1 perguruan tinggi di Indonesia.
2. Satu tim terdiri dari 2-3 mahasiswa/i aktif dari perguruan tinggi yang sama.
3. Satu mahasiswa/i dapat bergabung dalam 2 tim yang berbeda, tetapi hanya boleh menjadi ketua pada satu tim saja.
4. Peserta dapat memilih salah satu sub tema yang disediakan
5. Semua proposal business plan menjadi hak milik peserta dan tidak akan disebar oleh panitia
6. 10 kelompok dengan ide bisnis terbaik akan dipanggil untuk presentasi dan harus menyiapkan bahan presentasi yang diusung.
7. Melakukan pendaftaran sesuai mekanisme dibawah ini:
 - Pendaftaran peserta tidak dipungut biaya apapun
 - Mengisi pendaftaran online pada link google form online yang telah disediakan oleh panitia pada link <https://bit.ly/FormBPCBEMUNESA2020>
 - Melampirkan formulir pendaftaran yang telah disediakan dan akan mengirimkannya Bersama proposal business plan yang telah dibuat ke email bpcbemunesa2020@gmail.com
8. Peserta diwajibkan untuk mengirimkan proposal dalam bentuk *soft copy* dalam format pdf.
9. Proposal dikirim via email dengan subjek: Nama Tim_Judul Proposal
10. Batas pengumpulan proposal adalah tanggal 7-14 agustus 2020 pukul 23.59 wib
11. Pengumuman tim yang terpilih akan mengikuti babak final yang akan dilakukan pada tanggal 23 agustus 2020 melalui surat pemberitahuan email atau telepon dari panitia pelaksana.
12. Dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila terbukti ada indikasi plagiarisme.
13. Peserta yang telah mendaftar dianggap menerima dan menyetujui seluruh persyaratan perlombaan.

G. KETENTUAN PROPOSAL

1. Orisinal, karya yang dikirimkan adalah karya asli yang belum pernah dipublikasikan dan menjuarai kompetisi serupa. Segala bentuk pelanggaran dan plagiarisme akan didiskualifikasi dari kompetisi.
2. Sistematis, karya disampaikan dalam bentuk yang jelas, runtut, dan didukung oleh data atau informasi yang akurat.
3. Karya harus sesuai dengan kategori tema yang ditentukan
4. Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
5. Proposal Business Plan dibuat 15 halaman sampai dengan 20 halaman tidak termasuk halaman judul, halaman pengesahan, bagian akhir (daftar Pustaka dan lampiran).
6. Desain proposal bebas.
7. Proposal menggunakan kertas ukuran a4
8. Margin kertas top, bottom, right, left (3,3,3,4).
9. Ditulis dengan font times new roman, ukuran 12, spasi 1,5 line, dan diberi nomor halaman.

10. Proposal Business Plan yang dikirimkan diantaranya berisikan:

- Judul Rencana Bisnis: berisi tentang judul yang mencakup tema dan tujuan bisnis yang diajukan dan dibuat semenarik mungkin.
- Executive Summary: merupakan penjelasan mengenai isi proposal yang diberikan, maksimum satu halaman yang dapat mencakup seluruh isi proposal bisnis.
- Rencana Bisnis: merupakan penjelasan terhadap bisnis yang diajukan, alasan mengapa membuat bisnis tersebut, tujuan, dan manfaat dari bisnis tersebut.
- Strategi Bisnis: merupakan penjelasan dari strategi bisnis yang dipakai dalam penjualan produk tersebut. Strategi ini meliputi langkah-langkah promosi yang ditempuh, target pasar, serta keunikan produk yang diusung.
- Proyeksi keuangan dan analisis laba rugi : merupakan penjelasan singkat dari proyeksi modal yang dibutuhkan. Kemudian ditambahkan perkiraan harga jual produk dan laba yang ditargetkan

H. HADIAH DAN PENGHARGAAN

1. Hadiah bagi para pemenang adalah sebagai berikut:
 - Juara I : Uang Pembinaan + E-Sertifikat Juara 1
 - Juara II : Uang Pembinaan + E-Sertifikat Juara 2
 - Juara III: Uang Pembinaan + E-Sertifikat Juara 3
2. 10 karya proposal terbaik akan mendapatkan E-Sertifikat Finalis.
3. Seluruh Peserta akan mendapatkan E-Sertifikat peserta.

I. NARAHUBUNG

Email : bcpbemunesa2020@gmail.com
Contact person : 082 334 955 037 (Aulia)
089 675 808 686 (Refika)

Lampiran 1. Format Penilaian

FORMAT PENILAIAN BUSINESS PLAN COMPETITION 2020

No	Kriteria	Skor	Bobot	Nilai
1.	Tujuan usaha		10%	
2.	Deskripsi usaha		10%	
3.	Resiko usaha		15%	
4.	Aspek proyeksi keuangan		15%	
5.	Aspek pemasaran		30%	
6.	Kreativitas produk		20%	
	Total		100%	

FORMAT PENILAIAN PRESENTASI BUSINESS PLAN COMPETITION 2020

No	Kriteria	Skor	Bobot	Nilai
1.	Ketepatan waktu dalam presentasi		20%	
2.	Penguasaan terhadap materi yang disampaikan		30%	
3.	Kesesuaian materi dengan tampilan slide		20%	
4.	Kemampuan dalam berinteraksi dengan juri		30%	
	Total		100%	

Keterangan :

Skor : 0-100 (0<69=kurang ; 70-79=cukup ; 80-89=baik ; 90-100=sangat baik)

Nilai = Skor x bobot (%)

Lampiran 2. Formulir Pendaftaran

FORMULIR PENDAFTARAN
BUSINESS PLAN COMPETITION

- NAMA TIM :
NAMA UNIVERSITAS :
JUDUL PROPOSAL BISNIS :
- I. **Data Ketua Tim**
a. Nama :
b. No. Hp :
c. Jurusan :
d. Alamat :
e. Email :
- II. **Data Anggota 1**
a. Nama :
b. No. Hp :
c. Jurusan :
d. Alamat :
e. Email :
- III. **Data Anggota 2**
a. Nama :
b. No. Hp :
c. Jurusan :
d. Alamat :
e. Email :

Dengan ini kami menyatakan bahwa prorposal bisnis yang kami ajukan benar-benar hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau duplikat orang lain serta belum pernah menjuarai di kompetisi serupa. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar maka kami bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Panitia berupa diskualifikasi dari kompetisi.

Kota, Tanggal-bulan-
tahun

Ketua Tim

Materai 6000

Nama Lengkap Ketua

NIM



"Gelar Karya Mahasiswa 2020"

PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS
MOBILE

TOURNAMENT

(MODE SQUAD)

#UNESAPUBGMTOURNAMENT

#UnesaSatuLangkahdiDepan #GelarKaryaMahasiswaOnline2020


OPEN REGIST


Kunjungi Website
Fakultas Ilmu Olahraga
untuk pendaftaran tournament
<http://fio.unesa.ac.id/>


FEE REGIST

FREE

CHAMPION PRIZE

 **JUARA I : 3.000.000**

 **JUARA II : 2.000.000**

 **JUARA III : 1.000.000**

+E-Sertifikat



5-9 August



+62 877 2212 3754 (Ayudya)
+62 821 4156 7270 (Bohim)

Syarat dan Peraturan dapat dilihat pada technical handbook

PETUNJUK TEKNIS
"PUBG NASIONAL REKTOR UNESA CHAMPIONSHIP"

A. Pengantar

Pelaksanaan kegiatan ini adalah sebuah event yang bernama "**PUBG NASIONAL REKTOR UNESA CHAMPIONSHIP**" yang terdiri dari beberapa orang mahasiswa se-INDONESIA yang semuanya sama-sama menyukai E-Sport.

Tersedia 64 slot team

Pendaftaran akan ditutup jikalau slot sudah terpenuhi

Yang akan dilaksanakan dirumah masing – masing peserta pada :

NO.	TANGGAL PELAKSANAAN	KEGIATAN
1.	5-6 Agustus 2020	KUALIFIKASI
2	7 Agustus 2020	SEMI FINAL
3.	8 Agustus 2020	BREAK
4.	9 Agustus 2020	FINAL

- KUALIFIKASI (diambil 8 tim teratas tiap pool untuk masuk semi)

Pool A 16 team

Pool B 16 team

Pool C 16 team

Pool D 16 team

- SEMI FINAL (diambil 5 teratas tiap pool untuk masuk final)

Pool E 16 team

Pool F 16 team

- FINAL

Pool G 10 team

B. PERATURAN PESERTA

1. Syarat Peserta

- Tiap kampus boleh menurunkan lebih dari 1 tim
- Satu tim terdiri dari 4 pemain dan merupakan satu kampus
- Seluruh pemain dalam tim merupakan mahasiswa aktif dari kampus
- Peserta **wajib menunjukkan** kartu tanda pengenal mahasiswa
- Seluruh peserta yang dapat mengikuti turnamen online ini hanya yang telah mendaftarkan diri

2. Ketentuan Peserta

- Peserta wajib memiliki akun atau id PUBG Mobile sendiri
- ID-Nickname yang terdaftar tidak dapat diwakilkan oleh peserta lain
- Masing-masing peserta hanya dapat terdaftar dalam satu tim dan tidak dapat bermain dalam 2 tim yang berbeda
- Peserta yang dapat bermain pada hari H hanyalah peserta yang telah terdaftar dalam registrasi tim

3. Peraturan Umum

- Nama player atau tim tidak diperbolehkan mengandung unsur SARA dan kasar.
- Media komunikasi yang digunakan yakni Whatsapp.
- Perhitungan poin diatur melalui Scoring Sheet yang digunakan oleh panitia.
- Seluruh informasi yang diberikan oleh panitia merupakan tanggung jawab masing-masing perwakilan tim.
- Seluruh tim wajib bermain dengan lengkap (4 anggota), jika tidak maka akan dianggap gagal atau WO
- Semua peserta wajib menjunjung nilai Sportif dan Fairplay.

C. SISTEM TURNAMEN

- Sistem yang digunakan yakni sistem Online.
- Turnamen **PUBG NASIONAL REKTOR UNESA CHAMPIONSHIP** menggunakan sistem scoring sheet dengan **dihitung total poin**.

D. PENGATURAN MATCH

- Custom lobby atau room akan dibuat oleh panitia penyelenggara
- Peserta akan bermain 4 ronde
- Map yang digunakan : Miramar-->ErangelMode yang digunakan : Third Person Perspective (TPP)
- Pemenang *match* ditentukan dari total poin tertinggi. Total poin terdiri dari Place Point dan Kill Point
- Perhitungan poin merujuk pada peraturan internasional PUBG Mobile, berikut merupakan distribusi poin :

Points Distribution

PLACE	POINTS
<i>Kill Points</i>	<i>1 per kill</i>
1st	20
2nd	14
3rd	10
4th	8
5th	7
6th	6
7th	5
8th	4
9th	3
10th	2
11th - 16th	1

E. PERATURAN TURNAMEN

1. Peraturan Teknis

- Seluruh peserta yang melakukan tindakan ilegal (bug, cheat, hack, dll) dengan didukung bukti kuat maka akan didiskualifikasi.

- Apabila pihak yang merasakan dicurangi tidak dapat memberikan bukti kuat maka pemenang *match* tidak dapat diubah.
- Seluruh peserta yang menyebarluaskan link Whatsapp tanpa instruksi panitia maka akan didiskualifikasi pada turnamen tersebut.
- Panitia tidak menyediakan jaringan internet. Peserta menggunakan jaringan internet masing-masing.
- Panitia tidak bertanggung jawab atas seluruh gangguan koneksi internet, *crash device*, *device error*, dan sebagainya, yang dialami oleh peserta.

2. Peraturan saat pertandingan

- Seluruh peserta **wajib hadir** 1 jam sebelum acara dimulai dan melakukan registrasi ulang
- Seluruh peserta *wajib standby online* dalam game 20 menit sebelum waktu *match* pertama dimulai.
- Segala bentuk kelalaian yang disebabkan oleh peserta adalah diluar tanggung jawab panitia.
- Apabila saat ada yang menggunakan kata-kata kasar, vulgar, dan melanggar nilai etika maka peserta tersebut akan diberikan peringatan maksimal 3 kali. Jika peserta tersebut masih bertindak seperti itu maka *match* akan bermain tanpanya.

3. Peraturan Tied Point

- Apabila terjadi jumlah poin yang sama pada keseluruhan match, metode keputusan yaitu :
 1. Tim dengan total kill terbanyak
 2. Tim dengan total poin tertinggi pada ronde final
 3. Tim dengan total rank tertinggi pada ronde final

4. Peraturan Rematch

- Rematch hanya akan dilakukan apabila **seluruh peserta mengalami gangguan koneksi sehingga pertandingan tidak dapat dilanjutkan**; atau
- Rematch akan dilakukan apabila **terjadi Force Majeur**

5. Peraturan setelah pertandingan.

- Seluruh peserta wajib mendokumentasikan hasil *match* dengan cara *screenshot* dan menguploadnya di Whatsapp.

F. PROSEDUR PERTANDINGAN

1. Sebelum Match

- Peserta diberikan kesempatan untuk *condition checking*, seperti pemakaian jaringan internet, earphone atau headset, atau *in-game setting*
- Peserta **dihimbau untuk menutup seluruh aplikasi di device** selain PUBG Mobile.
- Custom Lobby dibuat oleh panitia
- Peserta **wajib standby 10 menit sebelum mulai**

2. Saat Match

- Apabila masih terdapat peserta yang melakukan *condition checking* saat lobby akan dimulai maka panitia akan tetap memulai *match*
- Jika terdapat peserta yang *disconnect* karena kesalahan pribadi maka peserta tersebutizinkan untuk *reconnect* namun *match* tetap berjalan.

G. PENALTI DAN WALK OUT

- Peserta yang tidak dapat dihubungi melalui Whatsapp hingga H-1 maka akan digantikan dengan tim lainnya.
- Peserta yang tidak hadir saat *match* hingga batas waktu tertentu maka akan dinyatakan WO
- Peserta yang melanggar poin-poin peraturan di atas akan diskualifikasi.

H. HAK PENYELENGGARA.

- Panitia **berhak mengganti dan mengubah peraturan yang ada** dengan dasar yang kuat **untuk kelancaran turnamen.**
- Panitia berhak memberikan instruksi kepada para peserta dengan dasar untuk kelancaran turnamen
- Seluruh keputusan panitia merupakan **hal yang mutlak dan tidak dapat diganggu gugat**
- Seluruh peserta wajib mematuhi peraturan yang ada demi kelancaran turnamen.