



**PETUNJUK TEKNIS**

# **KOMPETISI SAINS DAN TEKNOLOGI ILMIAH PTKI II 2026**

*Inovasi Berkelanjutan dan Kearifan  
Lokal untuk Masa Depan Indonesia*



Disusun oleh :

**Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi**



Kunjungi Laman Kami  
<https://fst.uinjambi.ac.id/>

## **TIM PENYUSUN**

### **Pengarah:**

**Dr. Muhammad Isnaini, M.Pd.**

(Ketua Fordek Fakultas Sains dan Teknologi PTKIN/  
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang)

**Arfan, S.Th.I., M.Soc Sc., Ph.D.**

(Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi)

### **Ketua:**

**Dr. Try Susanti, M.Si**

(Wakil Dekan Bidang Akademik & Kemahasiswaan)

### **Anggota:**

Lidia Gusfi Marni, M.Si.

Siti Zulaiha, M.Si.

Ahmad Syukron Prasaja, M.Sc.

Eva Gusmira, S.Si., M.Si.

Yerix Ramdhani, M.Kom.

Badariah, M.Pd.

Betri Wendra, M.Sc.

Saldi Yulistian, M.Ars.

Della Amrina Yusra, S.Pd., M.Pd.

Latusi Anggraini, M.Si.

Heri Afriyadi, S.Kom., M.Si.

Pol Metra, M.Kom.

Fevi Mawaddah Putri, M.Si.

Lousiana Muliawati, M.Pd.

Ramzani Novanda, M.Pd.

Nissa Sukmawati, M.Si.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah *subhanahu wa ta'ala*, Tuhan semesta alam. Atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Kompetisi Ilmiah Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) se-Indonesia Tahun 2026 dapat dirumuskan dengan baik. Kegiatan ini mengusung tema besar “*Inovasi Berkelanjutan dan Kearifan Lokal untuk Masa Depan Indonesia*”, sebagai wujud kontribusi nyata dunia akademik dalam menjawab tantangan masa depan yang berkelanjutan dan berkeadaban.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad *shallallahu 'alaihi wasallam*, suri teladan utama dalam membangun peradaban ilmu yang berlandaskan akhlak mulia. Kompetisi ini diselenggarakan melalui kolaborasi PTKI se-Indonesia, sebagai wujud sinergi perguruan tinggi Islam dalam menghadirkan ruang ilmiah yang konstruktif bagi mahasiswa PTKI se-Indonesia. Melalui ajang ini, diharapkan mahasiswa mampu mengembangkan pemikiran yang kritis, inovatif, serta mampu mengintegrasikan ilmu pengetahuan, teknologi, dan nilai-nilai Islam dalam kerangka pembangunan berkelanjutan.

Kegiatan ini juga menjadi wadah untuk mempererat jejaring dan silaturahmi akademik, sekaligus memperkuat ekosistem keilmuan yang kolaboratif di lingkungan PTKI. Diharapkan dari kompetisi ini akan lahir ide-ide segar, solutif, dan aplikatif yang dapat memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan umat dan bangsa.

Kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyelenggaraan kegiatan ini, baik unsur pimpinan, dosen pembimbing, panitia, maupun para peserta dari berbagai penjuru Indonesia. Semoga semangat ilmiah ini terus tumbuh dan berkembang, serta menginspirasi langkah-langkah nyata dalam mewujudkan peradaban Islam yang unggul, inklusif, dan berkelanjutan.

*Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Jambi, April 2026

Tim Penyusun

## DAFTAR ISI

	Halaman
TIM PENYUSUN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II PERSYARATAN DAN KETENTUAN LOMBA .....	4
BAB III PENUTUP.....	45
LAMPIRAN.....	46

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perkembangan era transformasi digital yang semakin pesat menghadirkan berbagai tantangan multidimensional, mulai dari krisis iklim dan penurunan keanekaragaman hayati, ketahanan pangan dan energi, hingga kesenjangan literasi data dan disrupsi sosial di tengah arus globalisasi. Di sisi lain, era Revolusi Industri 5.0 menuntut generasi muda tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dengan nilai kemanusiaan, kearifan lokal, serta spiritualitas. Kondisi ini menempatkan perguruan tinggi, khususnya Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI), pada peran strategis dalam mencetak lulusan yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga adaptif, kreatif, solutif, dan berkarakter. Sebagai institusi yang mengusung integrasi keilmuan, PTKI memiliki kekuatan dalam memadukan sains, teknologi, dan nilai-nilai keislaman untuk menjawab tantangan global secara berkelanjutan. Pendekatan ini membuka peluang lahirnya inovator muda yang tidak hanya berorientasi pada kemajuan teknologi, tetapi juga pada kebermanfaatannya sosial, keberlanjutan lingkungan, serta penguatan identitas budaya bangsa. Mahasiswa PTKI diharapkan mampu menjadi agen perubahan yang menghadirkan solusi nyata melalui pemanfaatan sains dan teknologi yang beretika dan kontekstual.

Sebagai wujud konkret dari komitmen tersebut, diselenggarakan Kompetisi Sains dan Teknologi PTKI II Tahun 2026 dengan tema "*Inovasi Berkelanjutan dan Kearifan Lokal untuk Masa Depan Indonesia.*" Kompetisi ini merupakan ajang nasional yang menghadirkan tujuh cabang lomba, yaitu Lomba Peta Tematik berbasis Google My Maps, Lomba Essay, Lomba Batik Digital Nusantara, Short Video Competition, Lomba Poster Ilmiah, Lomba Videografis, serta Lomba *The Entrepreneurial Creator*. Seluruh cabang lomba dirancang untuk mendorong mahasiswa mengekspresikan gagasan, inovasi, dan kreativitas dalam berbagai bentuk karya yang integratif, komunikatif, dan berdampak luas.

Melalui kompetisi ini, mahasiswa didorong untuk merespons isu-isu strategis seperti keberlanjutan lingkungan, pemanfaatan teknologi digital, inovasi berbasis sains, serta penguatan kearifan lokal dengan pendekatan interdisipliner. Kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana kompetisi, tetapi juga ruang kolaborasi, aktualisasi diri, dan penguatan jejaring akademik antar mahasiswa PTKI se-Indonesia. Dengan demikian, diharapkan lahir generasi ilmuwan muda yang mampu mengintegrasikan iman, ilmu, dan inovasi dalam mewujudkan masa depan Indonesia yang berkelanjutan dan berdaya saing global berbasis nilai-nilai keislaman, sehingga mampu berkontribusi nyata dalam pembangunan peradaban yang berkelanjutan.

## **B. Tujuan**

Penyelenggaraan Kompetisi Sains dan Teknologi PTKI II 2026 memiliki sejumlah tujuan utama, antara lain:

1. Mendorong lahirnya mahasiswa yang unggul, kreatif, dan inovatif dalam bidang sains dan teknologi yang berlandaskan nilai-nilai keislaman.
2. Menjadi wadah aktualisasi diri mahasiswa dalam mengembangkan ide, gagasan, serta karya ilmiah yang solutif dan berdampak bagi masyarakat.
3. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, komunikatif, serta pemanfaatan teknologi digital dalam menghasilkan dan menyebarluaskan karya ilmiah.
4. Memperkuat integrasi antara sains, teknologi, dan kearifan lokal dalam mendukung pembangunan berkelanjutan.
5. Menumbuhkan semangat kolaborasi, jejaring akademik, serta membentuk generasi yang adaptif dan siap berkontribusi dalam menjawab tantangan global.

# **LOMBA PEMETAAN TEMATIK**

---

*Visualisasi Data Spasial untuk Solusi Berkelanjutan*

## BAB II PERSYARATAN DAN KETENTUAN LOMBA

### 1. Lomba Pemetaan Tematik dengan Google MyMap

#### A. Deskripsi

Di era revolusi industri 4.0 dan Society 5.0, perkembangan teknologi digital membuka peluang luar biasa untuk melestarikan sekaligus merevitalisasi warisan budaya tersebut. Komputasi, algoritma, kecerdasan buatan (AI), dan desain generatif kini dapat menjadi instrumen inovatif untuk menciptakan motif batik yang terinspirasi dari nilai-nilai budaya Nusantara namun relevan dengan kebutuhan zaman. Lomba Batik Digital Nusantara: FST PTKI National Competition 2026 dirancang sebagai ajang bergengsi yang mempertemukan kreativitas mahasiswa, inovasi teknologi, dan spirit pelestarian budaya. Kompetisi ini diharapkan menjadi katalis lahirnya karya-karya digital inovatif yang memadukan kecerdasan komputasional dengan kekayaan warisan Nusantara.

#### B. Tema dan Kategori Lomba

Tema : *Wahdatul Ulum* dalam Ruang Spasial: Kolaborasi Mahasiswa FST Memetakan Solusi Lingkungan dan Komunitas

Sub Tema:

##### 1. Pemetaan Jejak Ekologis dan Degradasi Lingkungan

Peserta memetakan titik-titik kritis lingkungan di wilayah provinsi/kabupaten asal. Tema ini mengintegrasikan disiplin ilmu **Biologi** (analisis keanekaragaman hayati dan ekosistem), **Kimia/Fisika** (identifikasi pencemaran tanah dan air akibat tambang), serta **Sistem Informasi/Matematika** (pengolahan data spasial dan pemodelan luasan dampak).

- **Fokus:** Deforestasi, alih fungsi lahan, atau dampak aktivitas ekstraktif (contoh: sebaran pertambangan tanpa izin dan dampaknya pada daerah aliran sungai).
- **Ketentuan:** Peta harus menunjukkan lokasi kerusakan, area terdampak, dan narasi usulan mitigasi atau rehabilitasi lingkungan.

##### 2. Implementasi "Green Islam" dalam Penataan Ruang Komunitas

Peserta memetakan aset dan infrastruktur komunitas Muslim yang memiliki potensi atau telah menerapkan prinsip keberlanjutan. Tema ini sangat relevan dengan keilmuan **Arsitektur/Teknik Lingkungan** (desain *eco-masjid*, manajemen sanitasi/air bersih, energi surya) dan **Sistem Informasi** (pembangunan basis data aset umat).

- **Fokus:** Sebaran *eco-masjid*, zonasi pariwisata halal berkelanjutan, atau pemetaan aset tanah wakaf untuk Ruang Terbuka Hijau (RTH) dan konservasi.
- **Ketentuan:** Peta harus menunjukkan konektivitas ekologis antar fasilitas dan menjabarkan gagasan integrasi nilai Islam dengan konservasi alam pada deskripsi atribut.

##### 3. Tata Ruang dan Aksesibilitas *Smart-Green Campus*

Peserta melakukan evaluasi keruangan terhadap kampus UIN masing-masing. Tema

ini bersinggungan langsung dengan **Sistem Informasi/Teknik Informatika** (konsep *smart routing*, manajemen fasilitas IoT), **Arsitektur** (desain ruang inklusif), dan **Fisika/Matematika** (rekayasa lalu lintas dan efisiensi ruang).

- **Fokus:** Penataan RTH kampus, efisiensi sirkulasi, dan fasilitas inklusif.
- **Ketentuan:** Peta menyajikan kondisi eksisting (jalur disabilitas, titik kumpul darurat, resapan air) sekaligus menambahkan *layer* "Usulan Perencanaan" untuk perbaikan tata ruang kampus di masa depan.

#### 4. Pemetaan Industri Halal Berbasis Spasial

Peserta untuk memetakan kesiapan dan potensi ekosistem industri halal di daerah masing-masing, sebagai bentuk dukungan akademis terhadap program sertifikasi halal nasional. Tema ini sangat relevan untuk mengintegrasikan analisis spasial dengan disiplin **ilmu sains terapan** (seperti penentuan lokasi uji laboratorium **kimia/biologi**) dan **sistem informasi**.

- **Fokus:** Sebaran UMKM kuliner/produk olahan bersertifikat halal, lokasi Rumah Potong Hewan (RPH) halal, fasilitas laboratorium pengujian halal (Halal Center), atau zonasi klaster industri kecil menengah berbasis syariah.
- **Ketentuan:** Peta tematik yang mengkategorikan titik-titik usaha berdasarkan status sertifikasi halal (sudah/belum/dalam proses), pemetaan radius jangkauan suplai bahan baku dari RPH halal ke pasar tradisional, atau identifikasi area potensial untuk dijadikan Halal Hub/Kawasan Industri Halal terpadu.

#### C. Ketentuan Peserta dan Pendaftaran

- 1) Peserta merupakan Mahasiswa/i FST PTKI yang masih aktif.
- 2) Biaya Registrasi adalah Rp. 50.000 dan dikirim ke rekening BSI 7019031057 (a.n Badariah).
- 3) Peserta adalah individu atau tim maksimal 3 orang.

#### D. Ketentuan Lomba

- **Keluaran (Output) yang Dikumpulkan**
  - 1) **Tautan (Link) Google MyMaps:** Pastikan setelan privasi diatur ke *Public* (Siapa saja yang memiliki link dapat melihat).
  - 2) **Poster Ringkasan (A3):** Berisi tangkapan layar (*screenshot*) peta terbaik, judul, identitas peserta, dan rangkuman deskriptif mengenai analisis keruangan yang dilakukan (format PDF).
- **Platform Lomba**
  - 1) Pembuatan peta wajib menggunakan **Google MyMaps** (<https://www.google.com/mymaps>).
  - 2) Penggunaan *software* Sistem Informasi Geografis (SIG) eksternal seperti QGIS atau ArcGIS diperbolehkan hanya untuk pra-pemrosesan data (misal: konversi format, pemotongan area), namun hasil akhir wajib diunggah (*import*) dan disajikan secara utuh di Google MyMaps.
  - 3) Canva/Affinity/Corel Draw/Photoshop/aplikasi pengolah gambar lainnya

untuk membuat poster ringkasan dalam ukuran A3.

- **Pengumpulan Hasil Karya**

Karya dikumpulkan ke link berikut: <http://sutha.link/pengumpulankarya>

## E. Kriteria Penilaian

Total Bobot Penilaian: 100%

- **Kaidah Kartografi dan Visualisasi (30%):** Kejelasan simbologi (penggunaan ikon, warna, garis), kerapian digitasi, dan kemudahan informasi untuk dibaca (*map readability*).
- **Kekayaan Data dan Atribut (30%):** Kualitas informasi pada *pop-up* peta. Penggunaan foto lapangan, deskripsi teks yang komprehensif, dan pencantuman sumber data yang valid.
- **Kedalaman Analisis Keruangan (25%):** Kemampuan peserta dalam merepresentasikan masalah secara spasial (hubungan antar lokasi, topologi, dan pola keruangan).
- **Solusi dan Inovasi Perencanaan (15%):** Kualitas usulan atau rekomendasi tata ruang yang ditawarkan pada narasi/deskripsi peta.

### 1) Sub-Tema 1: Pemetaan Jejak Ekologis dan Degradasi Lingkungan

(Fokus: Deforestasi, alih fungsi lahan, dampak aktivitas ekstraktif)

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Indikator Spesifik (Fokus Penilaian Juri)
1	Kaidah Kartografi & Visualisasi	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejelasan beda simbol (titik tambang, area hutan, dll).</li> <li>• Penggunaan gradasi warna yang tepat untuk poligon area terdampak.</li> <li>• Map readability (mudah dipahami tanpa harus membaca teks panjang).</li> </ul>
2	Kekayaan Data & Atribut	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akurasi geotagging (titik tidak meleset).</li> <li>• Terdapat lampiran foto/video bukti kerusakan di lapangan (ground truth).</li> <li>• Atribut pop-up menyebutkan sumber data (primer/sekunder).</li> </ul>
3	Kedalaman Analisis Keruangan	25%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peta mampu menunjukkan korelasi keruangan (misal: jarak tambang ke sungai, atau luasan deforestasi di lereng curam).</li> <li>• Identifikasi luasan/skala dampak secara spasial.</li> </ul>
4	Solusi & Inovasi Perencanaan	15%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usulan mitigasi, rehabilitasi, atau relokasi yang logis pada deskripsi.</li> <li>• Ada pemetaan zonasi penyangga (buffer zone) sebagai usulan solusi.</li> </ul>

## 2) Sub-tema 2: Implementasi "Green Islam" dalam Penataan Ruang Komunitas

(Fokus: Eco-masjid, pariwisata halal berkelanjutan, aset wakaf untuk RTH)

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Indikator Spesifik (Fokus Penilaian Juri)
1	Kaidah Kartografi & Visualisasi	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ikonografi yang relevan (simbol masjid, lahan wakaf, RTH).</li> <li>Visualisasi yang membedakan fasilitas eksisting dan fasilitas usulan/potensial.</li> </ul>
2	Kekayaan Data & Atribut	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kelengkapan profil pada pop-up (nama masjid/aset, luas, status wakaf/sertifikat).</li> <li>Bukti implementasi Green Islam (foto biopori di masjid, panel surya, dll).</li> </ul>
3	Kedalaman Analisis Keruangan	25%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peta menunjukkan pola sebaran (<i>clustering</i>) atau jangkauan pelayanan (<i>coverage area</i>) dari fasilitas tersebut.</li> <li>Analisis konektivitas antar titik ekologi komunitas.</li> </ul>
4	Solusi & Inovasi Perencanaan	15%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kualitas gagasan integrasi nilai Islam dengan konservasi lingkungan.</li> <li>Usulan alih fungsi lahan (misal: tanah wakaf menganggur menjadi hutan kota).</li> </ul>

## 3) Sub-Tema 3: Tata Ruang dan Aksesibilitas *Smart-Green Campus*

(Fokus: Evaluasi RTH kampus, efisiensi sirkulasi, dan fasilitas inklusif)

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Indikator Spesifik (Fokus Penilaian Juri)
1	Kaidah Kartografi & Visualisasi	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kerapian <i>digitasi basemap</i> kampus (gedung, jalan, taman tidak saling tumpang tindih sembarangan).</li> <li>Kejelasan pembagian zonasi (fakultas, parkir, RTH).</li> </ul>
2	Kekayaan Data & Atribut	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Detail informasi gedung (nama, peruntukan).</li> <li>Pemetaan titik-titik spesifik (ram difabel, titik kumpul darurat, resapan air).</li> </ul>
3	Kedalaman Analisis Keruangan	25%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifikasi masalah spasial eksisting (kemacetan internal, area parkir memakan badan jalan, <i>blind spot</i>).</li> <li>Analisis proporsi tutupan lahan (bangunan vs RTH).</li> </ul>
4	Solusi & Inovasi Perencanaan	15%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat layer "Usulan Perencanaan" (usulan jalur pejalan kaki, kanopi, atau rekayasa lalu lintas kampus).</li> </ul>

			• Realistis untuk diterapkan oleh pihak rektorat.
--	--	--	---

#### 4) Sub-tema 4: Pemetaan Industri Halal Berbasis Spasial

(Fokus: UMKM kuliner, RPH Halal, Halal Hub, Zonasi aglomerasi logistik)

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Indikator Spesifik (Fokus Penilaian Juri)
1	Kaidah Kartografi & Visualisasi	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hierarki visual yang baik (membedakan pusat produksi/RPH dengan rantai distribusi/UMKM).</li> <li>• Pewarnaan yang intuitif (misal: hijau untuk tersertifikasi, kuning untuk dalam proses).</li> </ul>
2	Kekayaan Data & Atribut	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi akurat pada atribut (Nama usaha, No. Sertifikat Halal jika ada, jenis produk).</li> <li>• Lampiran foto produk/tempat usaha untuk verifikasi awal.</li> </ul>
3	Kedalaman Analisis Keruangan	25%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemetaan rantai pasok (garis distribusi dari RPH ke pasar tradisional/UMKM).</li> <li>• Identifikasi konsentrasi/kepadatan UMKM berbasis syariah di suatu wilayah.</li> </ul>
4	Solusi & Inovasi Perencanaan	15%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rekomendasi lokasi strategis untuk pendirian Halal Center atau pembinaan UMKM yang efektif secara spasial.</li> <li>• Usulan efisiensi logistik halal.</li> </ul>

#### F. Hadiah Pemenang setiap Sub-Tema

- Juara 1 : E-sertifikat + Souvenir
- Juara 2 : E-sertifikat + Souvenir
- Juara 3 : E-sertifikat + Souvenir

#### G. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No.	Tahapan	Tanggal	Keterangan
1.	Registrasi dan <i>Submit</i> Karya	24 April – 8 Mei 2026	Melalui link : <a href="http://sutha.link/pendaftaranlomba">http://sutha.link/pendaftaranlomba</a>
2.	Penjurian Tahap I/Penyisihan	10 – 12 Mei 2026	Penilaian oleh Dewan Juri
3.	Pengumuman Finalis	13 Mei 2026	Melalui website resmi
4.	Presentasi Finalis	15 Mei 2026	Dilaksanakan secara daring
5.	Sidang Penetapan Pemenang	16 Mei 2026	Penentuan pemenang oleh Dewan Juri

## **H. Layanan Informasi**

- Ahmad Syukron Prasaja, M.Sc. (0852-6846-8406)
- Yerix Ramadhani, M.Kom (0852-6666-2813)

# LOMBA ESSAY

---

*Membangun Masa Depan Hijau melalui Gagasan Ilmiah*

## BAB II

### PERSYARATAN DAN KETENTUAN LOMBA

#### 2. Lomba Essay

##### A. Deskripsi

Lomba Essay diselenggarakan dalam rangka Forum Dekan FST merupakan ajang ilmiah bagi mahasiswa untuk menuangkan gagasan kritis dan solutif terkait tema “*Membangun Masa Depan Hijau: Kontribusi Generasi Muda dalam Menghadapi Krisis Iklim dan Krisis Biodiversitas.*” Kegiatan ini bertujuan mendorong peserta untuk menganalisis permasalahan lingkungan secara komprehensif serta menawarkan ide inovatif berbasis keilmuan biologi yang aplikatif dan berkelanjutan. Melalui lomba ini, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir analitis, argumentatif, dan komunikatif dalam bentuk karya tulis ilmiah yang sistematis, sekaligus menumbuhkan kepedulian dan peran aktif generasi muda dalam menjaga keseimbangan ekosistem dan keberlanjutan lingkungan hidup.

##### B. Tema dan Kategori Lomba

- a) Tema : Membangun Masa Depan Hijau: Kontribusi Generasi Muda dalam Menghadapi Krisis Iklim dan Krisis Biodiversitas
- b) Sub Tema :
  - 1) Subtema 1 : Inovasi dan Teknologi Ramah Lingkungan
    - Eksplorasi gagasan kreatif berbasis sains dan teknologi dalam mitigasi perubahan iklim serta pelestarian keanekaragaman hayati.
  - 2) Subtema 2 : Peran Kearifan Lokal
    - Penguatan nilai-nilai lokal dan pendidikan sebagai strategi dalam meningkatkan kesadaran serta aksi nyata pelestarian lingkungan
  - 3) Subtema 3 : Kebijakan, Aksi Sosial, dan Gerakan Kolektif Generasi Muda
    - Analisis dan inisiatif peran generasi muda dalam advokasi kebijakan, gerakan komunitas, serta aksi nyata menghadapi krisis iklim dan biodiversitas

##### C. Ketentuan Peserta dan Pendaftaran

- 1) Peserta merupakan Mahasiswa/i yang masih aktif.
- 2) Biaya Registrasi sebesar Rp. 50.000 dikirim ke rekening BSI 7019031057 (a.n Badariah) dan bukti pembayaran diupload pada link <https://forms.gle/NxFsVQm9MQRTMszi9>
- 3) Peserta adalah tim maksimal 3 penulis.
- 4) Setiap tim hanya dapat mengirimkan satu naskah essay.
- 5) Tidak melebihi batas plagiarism 20%, dibuktikan dengan turnitin oleh panitia.
- 6) Naskah yang dikirim merupakan karya asli penulis dan tidak menjiplak karya orang lain.
- 7) Keputusan dari tim penilai tidak dapat diganggu gugat.
- 8) Panitia mempunyai hak mendiskualifikasikan peserta lomba apabila tidak

memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.

- 9) Format penulisan sesuai template yang ditentukan.
- 10) Essay disubmit melalui link berikut : <https://forms.gle/bemEaiNTAPyLt2k37>

#### **D. Ketentuan Penulisan Karya**

1. Template essay dapat diunduh pada link berikut : <https://url-shortener.me/L7O2>
2. Judul Essay disesuaikan dengan subtema yang dipilih
3. Judul maksimal 20 kata dan diketik dengan huruf kapital
4. Nama penulis disertakan di bawah judul
5. Instansi penulis disertakan di bawah nama penulis
6. Email penulis disertakan di bawah nama penulis
7. Nomor Ponsel/WA penulis disertakan di bawah email penulis
8. Di dalam naskah diperbolehkan menampilkan gambar atau info biografis yang sesuai
9. Penulisan naskah maksimal 3000 kata (tidak termasuk judul, informasi penulis, table dan lampiran)
10. Format penulisan:
  - a. Ukuran kertas A4
  - b. Font Times New Roman
  - c. Font size 12
  - d. Spasi 1,5
  - e. Margin left 4 cm; top 3 cm; bottom 3 cm; dan right 3 cm
  - f. Judul diketik dengan font Times New Roman dan font size 16
11. Apabila menggunakan sumber kutipan, naskah wajib disertai dengan menyebutkan sumber kutipan dan penulisan Daftar Pustaka (APA Style)
12. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang baku dengan tata Bahasa dan ejaan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan (EYD)
13. File disubmit melalui link pendaftaran <https://forms.gle/bemEaiNTAPyLt2k37>

#### **E. Ketentuan penilaian**

Ketentuan penilaian meliputi :

- 1) Aspek penilaian terbagi menjadi 3 yaitu Seleksi Administrasi, Penilaian Naskah Essay, dan Penilaian Pemaparan Essay.
- 2) Peserta yang masuk ke tahap pemaparan adalah 10 peserta terbaik dari hasil penilaian naskah essay pada masing-masing subtema.
- 3) Peserta melakukan pemaparan di depan tim penilai secara online via zoom.
- 4) Waktu pemaparan Essay maksimal 10 menit.
- 5) Pemenang ditentukan dengan total perolehan nilai pada Penilaian Naskah essay (60%) dan Penilaian pemaparan essay (40%).
- 6) Pengumuman pemenang akan dilakukan sesuai jadwal dan keputusan penilai tidak dapat diganggu gugat.

- Ketentuan penilaian Naskah Esay sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Naskah Esai

No	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1	Similarity	Tidak melebihi batas plagiarism 20%, dibuktikan dengan turnitin	10%
2	Kesesuaian tema	Kesesuaian judul dan isi tulisan sesuai dengan tema yang ditentukan	15%
3	Gagasan (Isi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gagasan menunjukkan pemahaman terbaru dari pembahasan yang ditampilkan</li> <li>2. Data yang disajikan kekinian berdasarkan fakta yang ada</li> <li>3. Runtut, tertib, dan jelas</li> <li>4. Sumber pustaka berasal dari sumber yang bereputasi</li> <li>5. Mencantumkan kutipan dan daftar pustaka</li> </ol>	40%
4	Argumentasi (Penawaran Solusi)	Menganalisis gagasan dan menyimpulkan secara reflektif	20%
5	Penulisan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kerapian, tata letak, jumlah halaman</li> <li>2. Sistematika tulisan, ketepatan dan kejelasan ungkapan, komunikatif, dan relatif mudah dipahami</li> <li>3. Kesesuaian dengan template yang ditentukan</li> </ol>	15%

- Ketentuan penilaian Presentasi Esai sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian Presentasi Esai

No	Aspek Penilaian	Uraian	Bobot
1	Penyajian	Sistematika penyajian dan isi	50%
		Penguasaan materi	
		Penggunaan tata Bahasa yang baku	
		Sikap selama penyajian	
		Ketepatan waktu	
2	Tanya jawab	Kebenaran dan ketepatan jawaban	50%
		Cara menjawab	

## F. Hadiah Pemenang

- 1) Juara 1 : Sertifikat dan Souvenir
- 2) Juara 2 : Sertifikat dan Souvenir
- 3) Juara 3 : Sertifikat dan Souvenir

### G. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No.	Tahapan	Tanggal	Keterangan
1.	Registrasi dan <i>Submit</i> Karya	24 April – 8 Mei 2026	Melalui link <a href="https://forms.gle/bemEaiNTAPyLt2k37">https://forms.gle/bemEaiNTAPyLt2k37</a>
2.	Penjurian Tahap I/Penyisihan	10 – 12 Mei 2026	Penilaian oleh Dewan Juri
3.	Pengumuman Finalis	13 Mei 2026	Melalui website resmi
4.	Presentasi Finalis	15 Mei 2026	Dilaksanakan secara daring
5.	Sidang Penetapan Pemenang	16 Mei 2026	Penentuan pemenang oleh Dewan Juri

### H. Layanan Informasi

- Latusi Anggriani, M.Si. (0852-6846-8406)
- Fevi Mawadhah Putri, M.Si. (0821-8022-3384)

# **LOMBA BATIK DIGITAL NUSANTARA**

*Inovasi Budaya dalam Sentuhan Teknologi Digital*

## BAB II

### PERSYARATAN DAN KETENTUAN LOMBA

#### 3. Lomba Batik Digital Nusantara

##### A. Deskripsi

Di era revolusi industri 4.0 dan Society 5.0, perkembangan teknologi digital membuka peluang luar biasa untuk melestarikan sekaligus merevitalisasi warisan budaya tersebut. Komputasi, algoritma, kecerdasan buatan (AI), dan desain generatif kini dapat menjadi instrumen inovatif untuk menciptakan motif batik yang terinspirasi dari nilai-nilai budaya Nusantara namun relevan dengan kebutuhan zaman. Lomba Batik Digital Nusantara: FST PTKI National Competition 2026 dirancang sebagai ajang bergengsi yang mempertemukan kreativitas mahasiswa, inovasi teknologi, dan spirit pelestarian budaya. Kompetisi ini diharapkan menjadi katalis lahirnya karya-karya digital inovatif yang memadukan kecerdasan komputasional dengan kekayaan warisan Nusantara.

##### B. Tema dan Kategori Lomba

- c) Tema : *Revitalisasi Warisan Nusantara melalui Inovasi Sains dan Teknologi Digital yang Berkelanjutan*"
- d) Kategori Utama : Digital Batik Transformation: Inovasi Desain Berbasis Perangkat Lunak & Filosofi Nusantara
- e) Sub Kategori

- **Sub Kategori 1: Sacred Geometry**

*Harmoni Simbolisme Islam dalam Batik Nusantara*

**Deskripsi:** Fokus pada integrasi pola geometris khas seni Islam dengan motif batik. Mengangkat nilai-nilai ketuhanan, keteraturan, dan spiritualitas (Zahir & Bathin).

**Kata Kunci Eksplorasi:**

- Pola Arabesque, Girih, dan Kaligrafi dalam motif batik
- Simetri dan fraktal sebagai representasi keteraturan ilahi
- Filosofi tasawuf, zuhud, dan makna tersembunyi (bathin) dalam visual
- Integrasi nilai tauhid dalam harmoni warna dan bentuk

- **Sub Kategori 2: Living Heritage**

*Narasi Identitas Budaya Lokal dalam Visual Batik*

**Deskripsi:** Fokus pada representasi kekayaan budaya daerah asal peserta. Menjadikan batik sebagai media cerita (storytelling) untuk melestarikan tradisi secara berkelanjutan.

**Kata Kunci Eksplorasi:**

- Flora, fauna, dan lanskap ikonik daerah peserta
- Tradisi, upacara adat, dan narasi leluhur dalam motif visual
- Batik sebagai media storytelling budaya yang berkelanjutan
- Penggunaan palet warna khas daerah dan makna kulturalnya

• **Sub Kategori 3: Beyond Fabric**

*Eksplorasi Batik Kontemporer dalam Ekosistem Digital*

**Deskripsi:** Fokus pada inovasi desain batik modern yang bebas dan luas. Desain tidak hanya untuk kain, tapi diadaptasi untuk estetika teknologi masa depan.

**Kata Kunci Eksplorasi:**

- Batik sebagai motif UI/UX, wallpaper digital, dan desain produk teknologi
- Eksplorasi batik dalam augmented reality (AR) dan motion graphic
- Fusi batik dengan estetika futuristik, cyberpunk, atau biomimikri
- Inovasi warna neon, gradasi digital, dan efek transparan berbasis algoritma

**C. Ketentuan Peserta**

**a) Eligibilitas Peserta**

1. Peserta adalah mahasiswa aktif (S1/D4) di lingkungan PTKIN seluruh Indonesia.
2. Peserta dapat mendaftar secara perorangan (individu) atau kelompok (maks. 3 orang).
3. Setiap tim/individu hanya diperkenankan mengikuti satu sub kategori.
4. Setiap PTKIN tidak dibatasi jumlah tim yang mendaftar.
5. Karya yang dilombakan harus merupakan karya orisinal dan belum pernah dipublikasikan/memenangkan kompetisi lain.

**b) Pendaftaran**

1. Pendaftaran dilakukan secara daring melalui portal resmi Forum Dekan FST PTKIN 2026.
2. Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran lengkap beserta biodata diri.
3. Melampirkan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
4. Biaya pendaftaran Rp.50.000,- (lima puluh ribu rupiah).
5. Link Pendaftaran Peserta: <https://forms.gle/TUJCKNe8X3FuutNw7>

## D. Ketentuan Karya

Setiap peserta wajib mengumpulkan tiga komponen karya yang saling terintegrasi, yaitu: (1) Desain Batik Digital, (2) Mockup Penerapan Produk, dan (3) Poster konsep Karya.

### 1) Komponen 1 — Desain Batik Digital (Pattern Utama)

#### a) Spesifikasi Teknis

- Karya dibuat menggunakan perangkat lunak desain digital (Adobe Illustrator, CorelDRAW, Procreate, Photoshop, Affinity Designer, Canva, IbisPaint atau perangkat lunak sejenis).
- Format file: PNG atau JPEG dengan resolusi minimal 300 DPI
- Ukuran canvas minimal: 3000 x 3000 piksel (format tile/pattern) atau 3000 x 4000 piksel (format portrait/full motif).
- Karya dikirimkan beserta file editable (AI, CDR, PSD) untuk keperluan verifikasi orisinalitas.
- Ukuran file maksimal per karya: 50 MB.

#### b) Ketentuan Konten

- Karya wajib mengandung unsur batik (motif, isen-isen, atau filosofi batik) yang dapat diidentifikasi secara visual.
- Karya merupakan satu kesatuan desain orisinal yang belum pernah dipublikasikan atau diperlombakan.
- Karya boleh berwarna penuh; tidak ada batasan palet warna kecuali spesifik ditentukan oleh sub kategori.
- Karya tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, atau konten yang melanggar norma kesusilaan.

### 2) Komponen 2 — Mockup Penerapan Produk (WAJIB)

Peserta wajib menampilkan penerapan desain batik digital ke dalam mockup minimal 2 (dua) produk dari daftar kategori berikut:

Kategori Produk	Contoh Produk	Keterangan
Sandang & Fashion	Baju/kemeja, kaos, jaket, hijab, selendang, rok	<i>Wajib tampilkan sisi depan &amp; belakang</i>
Aksesori & Tas	Tote bag, tas ransel, dompet, clutch, sabuk	<i>Tampilkan detail aplikasi motif</i>
Peralatan Makan & Minum	Tumbler, mug, piring, kotak makan, teko	<i>Tampilkan semua sisi produk</i>
Dekorasi & Rumah	Bantal, sarung bantal, taplak meja, karpet, tirai	<i>Tampilkan dalam konteks ruangan</i>

Teknologi & Stationery	Casing HP, cover laptop, notebook, tas laptop	<i>Tampilkan detail tekstur motif</i>
Lain-lain (Bebas)	Sepatu, topi, payung, kemasan produk, dll.	<i>Disesuaikan sub kategori peserta</i>

### **Ketentuan Teknis Mockup**

- Minimal 2 (dua) mockup produk dari kategori yang berbeda.
- Mockup dapat dibuat menggunakan template mockup (Freepik, Placeit, Smartmockups, atau sejenisnya) atau dibuat sendiri secara digital.
- Setiap mockup disajikan dalam satu file gambar terpisah, format PNG/JPEG, resolusi minimal 150 DPI.
- Ukuran canvas mockup minimal: 2000 x 2000 piksel.
- Latar belakang mockup bebas; dianjurkan menggunakan latar netral atau kontekstual yang memperkuat narasi desain.
- Mockup harus menampilkan motif batik secara jelas dan proporsional pada produk yang dipilih.
- Peserta wajib mencantumkan nama produk dan kategori pada setiap file mockup.

### **Rekomendasi Kombinasi Mockup per Sub Kategori:**

**Sacred Geometry:** Baju/kemeja + bantal atau dekorasi rumah (menonjolkan keindahan pola simetris sakral pada media berbeda)

**Living Heritage:** Tote bag + tumbler/mug (menonjolkan karakter budaya lokal dalam produk fungsional sehari-hari)

**Beyond Fabric:** Casing HP atau cover laptop + produk fashion kontemporer (menonjolkan adaptasi batik di ekosistem digital)

### **3) Komponen 3 — Poster Konsep Karya**

- Disusun dalam format PDF, maksimal 3 halaman A3.
- Wajib memuat: judul karya, inspirasi & filosofi desain, narasi motif dan simbolisme, penjelasan pemilihan produk mockup dan relevansinya dengan konsep, serta tools/software yang digunakan.
- Poster konsep berfungsi sebagai panduan bagi juri dalam menafsirkan kedalaman makna karya.
- Penulisan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar; boleh dilengkapi ilustrasi proses (moodboard, sketsa awal, referensi visual, dll.).

### E. Mekanisme Pengiriman Karya

1. Peserta masuk ke laman <https://forms.gle/TUJckNe8X3FuutNw7>
2. Login menggunakan akun yang telah didaftarkan.
3. Unggah berkas karya yang terdiri dari:
  - **Komponen 1 — Desain Batik Digital**  
File karya final desain batik (PNG/JPEG, min. 300 DPI)  
File editable (AI/CDR/PSD/AFDESIGN)
  - **Komponen 2 — Mockup Penerapan Produk**  
File mockup produk ke-1 (PNG/JPEG, min. 150 DPI) beserta keterangan nama produk  
File mockup produk ke-2 (PNG/JPEG, min. 150 DPI) beserta keterangan nama produk  
Mockup produk tambahan (opsional, jika lebih dari 2 produk)
  - **Komponen 3 — Poster konsep Karya**  
Poster konsep Karya (PDF, 2-3 halaman A3)  
Surat pernyataan orisinalitas karya (bermaterai)  
Scan KTM
4. Peserta menerima email konfirmasi setelah berkas dinyatakan lengkap.
5. Karya yang tidak memenuhi kelengkapan berkas (termasuk tidak menyertakan mockup) tidak akan diproses pada tahap penjurian.
6. Panitia berhak mendiskualifikasi karya yang terbukti tidak orisinal atau melanggar ketentuan yang berlaku.
7. Peserta akan mendapatkan nomor registrasi setelah mendaftar, disetiap karya **dilarang mencantumkan identitas peserta**. Hanya menampilkan nomor registrasi saja.

### F. Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pengumuman dan Pembukaan Pendaftaran	27 April 2026	<i>Via portal resmi</i>
2	<i>Technical Meeting</i>	4 Mei 2026	<i>Via Zoom</i>
3	Batas Akhir Pendaftaran	8 Mei 2026	<i>23:59 WIB</i>
4	Batas Akhir Pengumpulan Karya	8 Mei 2026	<i>23:59 WIB</i>
5	Seleksi Administrasi dan Berkas	10 Mei 2026	<i>Tim Panitia</i>
6	Penjurian Tahap I (Online)	10-12 Mei 2026	<i>Dewan Juri</i>
7	Pengumuman 6 Besar per Sub Kategori	13 Mei 2026	<i>Via portal &amp; media sosial</i>
8	Presentasi Finalis (Online/Offline)	15 Mei 2026	<i>Jadwal menyusul</i>

9	Pengumuman Pemenang & Penyerahan Hadiah	Mei 2026	Pada acara Forum Dekan
---	---	----------	------------------------

### G. Hadiah dan Penghargaan

Hadiah senilai jutaan rupiah disediakan bagi para pemenang, dengan rincian sebagai berikut:

- Juara 1 : E-sertifikat + Souvenir
- Juara 2 : E-sertifikat + Souvenir
- Juara 3 : E-sertifikat + Souvenir

Catatan: Seluruh peserta yang lolos tahap seleksi administrasi akan mendapatkan e-sertifikat partisipasi. Dosen pembimbing tim finalis akan mendapatkan sertifikat pembimbing. Hadiah belum termasuk pajak hadiah yang berlaku sesuai ketentuan perundang-undangan.

### H. Kriteria dan Rubrik Penilaian

Penilaian dilakukan oleh Dewan Juri yang terdiri dari akademisi, praktisi seni digital, dan pakar budaya. Terdapat dua tahap penilaian:

- Tahap I – Seleksi Administrasi & Kelengkapan Berkas
- Tahap II – Penilaian Substansi Karya oleh Dewan Juri
- Tahap III – Final Presentasi

#### a) Kriteria Penilaian Umum (Semua Sub Kategori)

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Skor (1-100)	Nilai Tertimbang
1	<b>Orisinalitas &amp; Kreativitas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kebaruan ide dan keunikan pendekatan desain batik</li> <li>– Bebas dari plagiarisme; karya autentik milik peserta</li> <li>– Keberanian dalam eksplorasi visual yang tidak konvensional</li> </ul>	20%	1 - 100	<i>Skor x Bobot</i>
2	<b>Kualitas Visual &amp; Estetika Desain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Komposisi, tata letak, dan keseimbangan elemen desain batik</li> <li>– Harmoni warna, kontras, dan konsistensi visual</li> <li>– Tingkat kerincian dan kerapian eksekusi teknis pattern</li> </ul>	20%	1 - 100	<i>Skor x Bobot</i>
3	<b>Kedalaman Filosofi &amp; Narasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketajaman dan kedalaman makna di balik desain</li> </ul>	20%	1 - 100	<i>Skor x Bobot</i>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kesesuaian narasi dengan sub kategori yang dipilih</li> <li>– Konsistensi antara poster konsep tertulis dan visual karya</li> </ul>			
4	<b>Relevansi Tema &amp; Sub Kategori</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kesesuaian karya dengan tema besar lomba</li> <li>– Ketepatan eksplorasi sesuai sub kategori yang dipilih</li> <li>– Integrasi nilai-nilai lokal, Islam, dan teknologi digital</li> </ul>	<b>15%</b>	1 - 100	<i>Skor x Bobot</i>
5	<b>Kualitas Mockup &amp; Aplikasi Produk</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ketepatan dan kerapian penerapan motif pada produk mockup</li> <li>– Kesesuaian pemilihan produk dengan konsep dan narasi desain</li> <li>– Kualitas presentasi visual mockup (komposisi, pencahayaan, estetika)</li> <li>– Kreativitas dalam memilih dan memadukan minimal 2 produk berbeda</li> </ul>	<b>15%</b>	1 - 100	<i>Skor x Bobot</i>
6	<b>Inovasi Teknologi &amp; Teknik Digital</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pemanfaatan fitur dan teknik perangkat lunak secara optimal</li> <li>– Inovasi dalam proses dan teknik produksi desain digital</li> <li>– Potensi aplikasi karya di ranah teknologi atau industri kreatif</li> </ul>	<b>10%</b>	1 - 100	<i>Skor x Bobot</i>
<b>TOTAL</b>		<b>100%</b>	<b>Nilai Akhir</b>	

b) Kriteria Penilaian Khusus per Sub Kategori

• **Sub Kategori 1: Sacred Geometry**

Aspek Khusus	Bobot Tambahan	Keterangan
Akurasi geometri Islam (Arabesque, Girih, Muqarnas)	<b>+5%</b>	<i>Kesesuaian proporsi geometris dengan kaidah seni Islam</i>
Integrasi makna spiritual (Zahir & Bathin)	<b>+5%</b>	<i>Kedalaman simbolisme dan nilai ketuhanan yang tersirat</i>

Harmoni simetri dan keseimbangan kosmologis	+5%	<i>Presisi matematis dan keindahan simetri sakral</i>
---	-----	---

- **Sub Kategori 2: Living Heritage**

Aspek Khusus	Bobot Tambahan	Keterangan
Kekuatan representasi identitas budaya lokal	+5%	<i>Otentisitas dan keterwakilan budaya daerah peserta</i>
Kualitas narasi dan storytelling visual	+5%	<i>Kemampuan karya bercerita tanpa teks pendukung</i>
Potensi pelestarian dan edukasi budaya	+5%	<i>Kontribusi nyata untuk warisan budaya berkelanjutan</i>

- **Sub Kategori 3: Beyond Fabric**

Aspek Khusus	Bobot Tambahan	Keterangan
Inovasi konsep aplikasi batik di ranah digital/teknologi	+5%	<i>Kebaruan ide penerapan batik di luar medium kain</i>
Kekuatan estetika futuristik yang tetap berakar budaya	+5%	<i>Keseimbangan antara modernitas dan akar tradisi</i>
Potensi komersial dan adaptasi industri kreatif digital	+5%	<i>Relevansi karya dengan kebutuhan industri masa depan</i>

### I. Hak cipta karya tetap menjadi milik peserta.

- Panitia berhak mempublikasikan karya untuk keperluan dokumentasi, pameran, dan promosi Forum Dekan FST PTKIN 2026 dengan tetap mencantumkan nama pencipta.
- Peserta menjamin bahwa karya yang dikirimkan adalah hasil karya sendiri dan tidak melanggar hak kekayaan intelektual pihak lain.
- Segala tuntutan hukum yang timbul akibat pelanggaran hak cipta sepenuhnya menjadi tanggung jawab peserta.

### J. Layanan Informasi

- Badariah, M.Pd (0813-6649-5594)
- Saldi Yulistian, M.Ars. (0853-7748-3607)

# SHORT VIDEO COMPETITION

---

*Kreativitas Digital untuk Dampak Nyata*

## PERSYARATAN DAN KETENTUAN

### 4. Short Video Competition

#### A. Deskripsi

Short Video Competition merupakan ajang kreatif yang diselenggarakan untuk mendorong mahasiswa PTKI di seluruh Indonesia dalam merespons tantangan era digital melalui karya inovatif berbasis sains, teknologi, dan kearifan lokal dalam bentuk video pendek. Kompetisi ini menjadi wadah strategis bagi mahasiswa untuk menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk konten video pendek yang edukatif, inspiratif, serta relevan dengan isu-isu kontemporer, seperti lingkungan, sosial, dan keberlanjutan. Melalui integrasi antara kemajuan teknologi modern dan nilai-nilai kearifan lokal, peserta diharapkan mampu menghadirkan solusi yang adaptif, kontekstual, dan berdampak nyata bagi masyarakat. Didukung oleh berbagai subtema yang mencerminkan kehidupan mahasiswa serta penerapan sains dalam aktivitas sehari-hari, kompetisi ini diharapkan dapat melahirkan generasi muda yang kreatif, inovatif, serta berperan aktif dalam pembangunan berkelanjutan di tingkat nasional maupun global.

#### B. Tema dan Kategori Lomba

- a. Tema : Kreativitas Digital untuk Inovasi Berkelanjutan Berbasis Kearifan Lokal
- b. Subtema Kegiatan

##### 1) Sehari menjadi Mahasiswa PTKI

Peserta menampilkan aktivitas sehari-hari sebagai mahasiswa PTKI yang mencerminkan integrasi antara akademik, nilai keislaman, serta kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat.

- **Fokus** : Kehidupan kampus, aktivitas perkuliahan/laboratorium, organisasi, serta praktik nilai keberlanjutan dalam keseharian
- **Ketentuan** : Video menampilkan alur kegiatan yang jelas, narasi yang informatif, serta pesan inspiratif yang menunjukkan peran mahasiswa sebagai agen perubahan
- **Contoh konten** : PoV: Sehari jadi mahasiswa PTKIN, *vlog* aktivitas kuliah, “*a day in my life*”, atau *storytelling* pengalaman di kampus

##### 2) Kacamata Sains dalam Kehidupan Sehari-hari

Peserta mengemas konsep sains dalam aktivitas sehari-hari dengan pendekatan kreatif dan komunikatif.

- **Fokus** : Penjelasan fenomena sains sederhana dalam rutinitas harian (misalnya: kimia dalam *skincare*, fisika dalam aktivitas rumah tangga, dan lainnya)
- **Ketentuan** : Video harus komunikatif, mudah dipahami, mengandung penjelasan ilmiah yang benar, disampaikan secara ringan dan menarik
- **Contoh konten** : GRWM berbasis sains, PoV aktivitas harian dengan *insight* sains, edukasi santai berbasis *daily life*, dan lainnya

##### 3) Inovasi Ramah Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal

Peserta menampilkan inovasi atau praktik berbasis kearifan lokal yang berkontribusi terhadap pelestarian lingkungan.

- **Fokus** : Pemanfaatan sumber daya lokal, teknologi sederhana berbasis tradisi, atau solusi lingkungan berbasis budaya setempat
- **Ketentuan** : Video memuat penjelasan inovasi, nilai kearifan lokal yang digunakan, serta dampak positif terhadap lingkungan
- **Contoh konten** : Dokumentasi inovasi lokal, *storytelling* praktik tradisional ramah lingkungan, PoV penggunaan produk/teknologi lokal berkelanjutan

#### 4) Integrasi Sains dan Teknologi Modern

Peserta mengangkat pemanfaatan sains dan teknologi modern sebagai solusi terhadap permasalahan di masyarakat.

- **Fokus** : Penggunaan teknologi (AI, digitalisasi, alat berbasis sains, dan lainnya) dalam menjawab isu lingkungan, sosial, atau pendidikan
- **Ketentuan** : Video harus menunjukkan hubungan antara konsep sains dan penerapan teknologi secara jelas serta memberikan gambaran manfaatnya
- **Contoh konten** : Demo teknologi sederhana, edukasi AI/teknologi, PoV penggunaan teknologi untuk menyelesaikan masalah, explainer inovasi digital

#### 5) Budaya Lokal sebagai Inspirasi Inovasi Global

Peserta menampilkan kekayaan budaya lokal sebagai inspirasi dalam menciptakan inovasi yang memiliki nilai dan daya saing global.

- **Fokus** : Eksplorasi budaya lokal (tradisi, produk, kebiasaan) yang dikembangkan menjadi solusi inovatif, baik dalam bidang lingkungan, teknologi, ekonomi kreatif, maupun sosial
- **Ketentuan** : Video menonjolkan unsur budaya secara kuat, dikombinasikan dengan narasi yang menunjukkan bagaimana nilai atau praktik tersebut dapat diadaptasi atau dikembangkan dalam konteks global
- **Contoh konten** : PoV jadi “*main character*” dengan budaya lokal, cinematic budaya + inovasi, *storytelling* produk lokal menuju pasar global (misal: daun pisang sebagai pengganti plastik → peluang *eco-packaging* global), PoV: “Aku pakai produk lokal (misalnya batik/herbal), tapi ternyata punya potensi ekspor global”, dijelaskan keunggulan dan inovasinya, dan lainnya

### C. Persyaratan dan Ketentuan Peserta:

#### a. Syarat Umum

1. Mahasiswa aktif di Fakultas Sains dan Teknologi PTKI se-Indonesia, dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku
2. Peserta dapat berpartisipasi secara individu maupun tim (maksimal 3 orang per tim), dengan ketentuan seluruh anggota tim berasal dari PTKI yang sama
3. Setiap mahasiswa hanya diperbolehkan menjadi anggota dalam satu tim atau satu karya individu
4. Setiap perguruan tinggi dapat mengirimkan maksimal 3 (tiga) karya/tim

5. Peserta wajib memiliki dosen pembimbing dari PTKI asal yang menyetujui keikutsertaan dalam kompetisi
6. Peserta wajib membayar biaya pendaftaran sebesar Rp50.000,- per tim/individu sebagai bentuk komitmen keikutsertaan dalam kompetisi

**b. Persyaratan/Ketentuan Karya**

1. Karya berupa video pendek (*short video*) yang orisinal dan belum pernah dipublikasikan, dilombakan, atau memenangkan kompetisi lain sebelumnya
2. Karya harus sesuai dengan salah satu subtema yang telah ditentukan
3. Video dapat dikemas dalam berbagai format kreatif, seperti *vlog*, *point of view (PoV)*, *GRWM*, *storytelling*, *cinematic*, edukasi, maupun format lainnya
4. Video berdurasi minimal 1 menit dan maksimal 3 menit (termasuk *opening* dan *credit*)
5. Video dibuat dalam format MP4/MOV dengan kualitas minimum Full HD (1080p)
6. Video dapat berformat *landscape* (16:9) atau *portrait* (9:16)
7. Video harus memuat pesan yang jelas, edukatif, dan relevan dengan isu inovasi berkelanjutan dan/atau kearifan lokal
8. Peserta wajib menyertakan deskripsi singkat video (*caption/narasi*) yang menjelaskan ide, konsep, serta pesan yang ingin disampaikan
9. Karya tidak mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, plagiarisme, serta tidak melanggar hak kekayaan intelektual pihak lain
10. Video yang menggunakan materi pihak lain (musik, gambar, *footage*, dan sejenisnya) wajib mencantumkan sumber atau memiliki izin penggunaan
11. Hak cipta karya tetap menjadi milik peserta, namun panitia berhak menggunakan untuk publikasi dan edukasi non-komersial dengan tetap mencantumkan kredit kepada peserta
12. Video yang telah diunggah tidak diperkenankan untuk dihapus atau diubah hingga pengumuman pemenang.

**D. Mekanisme Pendaftaran dan Pengumpulan Karya**

- a. Peserta melakukan pendaftaran melalui formulir pendaftaran online melalui tautan yang telah ditentukan panitia
- b. Peserta wajib mengisi seluruh data pada formulir pendaftaran dengan lengkap dan benar serta mengunggah dokumen yang dipersyaratkan, yaitu Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) dan Surat Pernyataan Orisinalitas Karya (*format terlampir*).
- c. Peserta wajib mengunggah video pada akun Instagram dan/atau TikTok masing-masing (akun tidak dalam kondisi privat)
- d. Peserta wajib menandai akun penyelenggara @kimiauinjambi dan @fst.uinjambi serta mencantumkan tagar resmi: #ShortVideoCompetition2026 #KompetisiPTKI2026 #InovasiLokalUntukMasaDepan #FSTUINJambi
- e. Tautan (*link*) unggahan video wajib dicantumkan pada formulir pendaftaran
- f. Setelah melakukan pendaftaran, peserta diwajibkan bergabung ke grup WhatsApp resmi yang akan diinformasikan melalui tautan setelah pengisian formulir
- g. Video yang telah diunggah tidak diperkenankan untuk dihapus atau diubah hingga pengumuman pemenang

### E. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No.	Tahapan	Tanggal	Keterangan
1.	Registrasi dan <i>Submit</i> Karya	24 April – 8 Mei 2026	Melalui link <a href="https://bit.ly/DaftarSVC2026">https://bit.ly/DaftarSVC2026</a>
2.	Penjurian Tahap I/Penyisihan	10 – 12 Mei 2026	Penilaian oleh Juri
3.	Pengumuman Finalis	13 Mei 2026	Via website resmi/medsos
4.	Presentasi Finalis	15 Mei 2026	Dilaksanakan secara daring
5.	Pengumuman Pemenang	16 Mei 2026	Penentuan pemenang oleh Juri

### F. Kriteria Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Indikator Penilaian
1.	Kesesuaian Tema	30%	Keselarasan karya dengan tema dan subtema yang dipilih; akurasi data/informasi, khususnya pada konten sains dan teknologi
2.	Kreativitas dan <i>Storytelling</i>	30%	Keunikan ide dan sudut pandang; orisinalitas karya; kemampuan menyampaikan pesan secara menarik dan komunikatif
3.	Kualitas Teknis (Sinematografi)	20%	Kualitas visual (ketajaman gambar, pencahayaan, komposisi); kualitas audio; kerapian <i>editing</i> dan penggunaan efek visual
4.	Kekuatan Pesan dan Dampak	20%	Kejelasan dan kekuatan pesan; kemampuan menginspirasi; potensi dampak dan keberlanjutan ide yang ditawarkan

Setiap aspek dinilai pada skala 1–100. Nilai akhir merupakan akumulasi tertimbang dari seluruh aspek penilaian. Keputusan Dewan Juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

### G. Hadiah dan Penghargaan

Peringkat	Hadiah dan Penghargaan
<b>Juara 1</b>	Sertifikat dan Souvenir
<b>Juara 2</b>	Sertifikat dan Souvenir
<b>Juara 3</b>	Sertifikat dan Souvenir

Setiap subtema akan dipilih masing-masing 3 (tiga) pemenang, sehingga terdapat total 15 pemenang.

### H. Ketentuan Sanksi

Peserta akan dikenakan sanksi apabila terbukti melanggar ketentuan yang telah ditetapkan, sebagai berikut:

- a. Diskualifikasi dari kompetisi pada tahap manapun apabila terbukti melakukan kecurangan, plagiarisme, manipulasi data/informasi, atau pelanggaran terhadap ketentuan lomba
- b. Pencabutan status sebagai pemenang serta kewajiban mengembalikan hadiah apabila pelanggaran diketahui setelah pengumuman pemenang
- c. Larangan mengikuti kompetisi yang diselenggarakan oleh Forum Dekan FST PTKI pada periode berikutnya
- d. Pelaporan kepada pimpinan PTKI asal peserta apabila pelanggaran yang dilakukan bersifat serius

**I. Layanan Informasi**

- Meylita – 0822-8785-9092
- Siti – 0853-8083-5233
- Lousiana – 0819-9693-9456

# LOMBA POSTER ILMIAH

---

*Fisika untuk Kehidupan dan Inovasi Masa Depan*

## PERSYARATAN DAN KETENTUAN

### 5. Lomba Poster Ilmiah

#### A. Deskripsi

Lomba Poster Ilmiah bertema “*Fisika untuk Kehidupan: Inovasi Sains Menuju Indonesia Emas 2045*” merupakan ajang kompetisi ilmiah dan kreatif yang dirancang untuk mendorong mahasiswa dalam mengkomunikasikan peran penting fisika dalam menjawab berbagai tantangan masa depan melalui media visual yang informatif dan inspiratif. Peserta diharapkan mampu mengintegrasikan konsep-konsep fisika dengan isu-isu aktual secara aplikatif dan solutif, serta menyajikannya dalam desain poster yang menarik, komunikatif, dan berbasis keilmuan yang kuat. Kompetisi ini tidak hanya menekankan pada ketepatan ilmiah, tetapi juga pada kreativitas, estetika visual, dan kemampuan menyampaikan pesan yang berdampak bagi masyarakat luas. Melalui kegiatan ini, diharapkan lahir gagasan-gagasan inovatif dari generasi muda yang mampu memperkuat kontribusi sains dalam pembangunan berkelanjutan menuju Indonesia Emas 2045.

#### B. Tema Dan Kategori Lomba

Tema : "Fisika untuk Kehidupan: Inovasi Sains Menuju Indonesia Emas 2045"

Subtema pilihan:

- 1) Energi Terbarukan dan Teknologi Berkelanjutan
- 2) Mitigasi Bencana
- 3) Perubahan Iklim
- 4) Inovasi Sains dan Teknologi untuk Ketahanan Energi dan Pangan
- 5) Rekayasa Material Maju

#### C. Ketentuan Peserta

- 1) Mahasiswa PTKI S1 aktif di Indonesia
- 2) Peserta bersifat individu atau tim maksimal 3 orang.
- 3) Setiap peserta/tim hanya boleh mengirim 1 karya poster.

#### D. Prosedur Pendaftaran & Pengumpulan Karya

- 1) Peserta mengisi formulir pendaftaran online melalui Link: <https://forms.gle/Dokg4fWXzmGNVfH69>
- 2) Peserta wajib melakukan pembayaran pendaftaran sebesar Rp. 50.000,- ke rekening BSI 7019031057 an. Badariah
- 3) Upload bukti pembayaran pendaftaran saat pengisian formulir pendaftaran
- 4) Registrasi dan submit dari tanggal 24 April hingga 8 Mei 2026
- 5) Karya diunggah melalui Link: [https://drive.google.com/drive/folders/1JQ6OMoj4MmPnJwzXkro\\_qnV6RrD6PJSM?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1JQ6OMoj4MmPnJwzXkro_qnV6RrD6PJSM?usp=sharing) dengan mencantumkan nama ketua dan sub tema pada nama file, contoh: Adi\_Subtema\_A

## E. Ketentuan Karya

Orisinalitas: Karya harus orisinal, belum pernah memenangkan lomba lain, dan bebas dari plagiarisme

a) Format Karya Poster sebagai berikut:

- Ukuran: A1, orientasi portrait/vertikal, resolusi minimal 300 dpi.
- Orientasi: format Portrait (tegak)
- Format file: .JPG/.PNG max 10 MB

b) Struktur Konten (Isi Poster)

- Judul: Singkat, padat, komunikatif, ilmiah dan menarik perhatian.
- Identitas: Nama penulis (peneliti) dan afiliasi (universitas).
- Abstrak/Pendahuluan: Latar belakang singkat mengapa penelitian ini penting.
- Tujuan & rumusan: Apa tujuan yang ingin dicapai
- Metode: Bagaimana riset dilakukan? Gunakan diagram alir agar lebih mudah dipahami.
- Hasil & Pembahasan: Sajikan data menggunakan grafik atau tabel yang bersih.
- Kesimpulan: Jawaban dari hipotesis penelitian.
- Referensi: Daftar pustaka utama (menggunakan format IEEE).

## F. Kriteria Penilaian

a) Babak penyisihan

1. Seluruh peserta akan diseleksi sesuai aspek penilaian dibawah ini :
2. Sebanyak 6 peserta terbaik akan melanjutkan ke babak final untuk melakukan presentasi secara daring

Aspek Penilaian	Bobot (%)	deskripsi
Orisinalitas dan Materi	20	Karya harus orisinal, belum pernah memenangkan lomba lain, dan bebas dari plagiarisme
Akurasi Ilmiah	20	Data yang disajikan harus logis dan metodologinya benar
Visual Impact	20	Posternya menarik dari jarak 2 meter, Penggunaan warna harus harmonis, tidak terlalu ramai tapi tidak membosankan.
Readability (Keterbacaan)	10	Gunakan font yang bersih (seperti Arial, Helvetica, atau Montserrat). Hindari font dekoratif yang sulit dibaca
Keseimbangan (Balance)	10	Rasio antara teks, gambar, dan ruang kosong (white space) harus seimbang
Warna&grafik	10	Gunakan maksimal 5 warna utama dan warna pendukung lainnya yang saling melengkapi
Kontras	10	Teks yang mudah dibaca, penggunaan warna latar belakang dan teks harus memiliki kontras tinggi

### b) Babak Final

1. Babak final dilaksanakan dengan melakukan presentasi secara daring kepada dewan juri yang bertujuan untuk menguji kedalaman konsep dan integritas peserta.
2. Presentasi terdiri atas pemaparan dan tanya jawab juri dengan total waktu 15 Menit untuk setiap peserta.
3. Nilai akhir merupakan gabungan dari nilai babak penyisihan dan nilai presentasi dengan bobot 70% untuk nilai penyisihan dan 30 % untuk nilai presentasi.

## G. Hadiah dan Penghargaan

Peringkat	Hadiah dan Penghargaan
<b>Juara 1</b>	Sertifikat dan Souvenir
<b>Juara 2</b>	Sertifikat dan Souvenir
<b>Juara 3</b>	Sertifikat dan Souvenir

Setiap subtema akan dipilih masing-masing 3 (tiga) pemenang.

## H. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No.	Tahapan	Tanggal	Keterangan
1.	Registrasi	24 April – 8 Mei 2026	Melalui link <a href="https://forms.gle/Dokg4fWXzmGNVfH69">https://forms.gle/Dokg4fWXzmGNVfH69</a>
2.	Submit Karya	24 April – 8 Mei 2026	Karya diunggah melalui Link: <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1JQ6OMoj4MmPnJwzXkro_qnV6RrD6PJSM?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/1JQ6OMoj4MmPnJwzXkro_qnV6RrD6PJSM?usp=sharing</a>
3.	Penjurian Tahap I/Penyisihan	10 – 12 Mei 2026	Penilaian oleh Dewan Juri
4.	Pengumuman Finalis	13 Mei 2026	Melalui website resmi
5.	Presentasi Finalis	15 Mei 2026	Dilaksanakan secara daring
6.	Pengumuman Pemenang	16 Mei 2026	Penentuan pemenang oleh Dewan Juri

## I. Layanan Informasi

Eva Gusmira, S.Si., M.Si ( 08122255218)  
 Nissa Sukmawati, M.Si (085211131539)

# LOMBA VIDEOGRAFIS

*Data Berbicara, Visual Menginspirasi*

## PERSYARATAN DAN KETENTUAN

### 6. Lomba Videografis

#### A. Deskripsi

Kegiatan Lomba Videografis merupakan ajang kompetisi kreatif yang diselenggarakan untuk meningkatkan pemahaman serta kemampuan peserta dalam mengolah, menganalisis, dan menyajikan data statistika secara informatif, komunikatif, dan berbasis teknologi digital. Lomba ini mendorong peserta untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam memvisualisasikan data menjadi konten videografis yang menarik, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam menginterpretasikan data secara akurat. Selain itu, kegiatan ini bertujuan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya data statistika sebagai dasar pengambilan keputusan yang rasional dan berbasis bukti, serta meningkatkan literasi data dan kemampuan komunikasi visual di kalangan mahasiswa dan pelajar. Melalui kompetisi ini diharapkan lahir karya-karya berkualitas yang edukatif, inspiratif, dan bermanfaat sebagai media penyebaran informasi statistika kepada masyarakat luas.

#### B. Tema Dan Kategori Lomba

**Kegiatan :** Videografis (motion graphic/video berbasis data)

**Tema :** Peran Data Statistika dalam Pembangunan dan Kehidupan Masyarakat

**Sub Tema :**

1. Visualisasi Terestetik (Best Visual Design)
2. Narasi & Storytelling Terbaik (Best Narrative)
3. Kedalaman & Akurasi Data (Best Data Insight)

#### C. Ketentuan Peserta

1. Lomba ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan FORDEK Saintek PTKIN Tahun 2026.
2. Peserta adalah mahasiswa aktif Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) se-Indonesia.
3. Peserta dapat mengikuti lomba secara individu atau kelompok (maksimal 3 orang dalam satu tim).
4. Setiap peserta/tim hanya diperbolehkan mengirimkan maksimal 1 (satu) karya.
5. Karya bersifat orisinal, belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba lain.
6. Karya tidak mengandung unsur SARA, pornografi, plagiarisme, dan pelanggaran hukum lainnya.
7. Biaya pendaftaran Rp. 50.000,- (BSI 7019031057: BADARIAH).

#### D. Ketentuan Karya

1. Jenis karya merupakan Videografis (motion graphic/video berbasis data)
2. Karya menggunakan tema "Peran Data Statistika dalam Pembangunan dan Kehidupan Masyarakat"
3. Sumber Data denagn ketentuan sebagai berikut:

- a) Wajib menggunakan data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan
  - b) Diutamakan dari instansi resmi seperti BPS, Kementerian Agama, atau lembaga kredibel lainnya
  - c) Wajib mencantumkan sumber data
4. Spesifikasi Teknis Videografis yaitu:
- a) Durasi: 2–5 menit
  - b) Format: MP4
  - c) Resolusi minimal: 720p
  - d) Boleh menggunakan narasi/voice over

#### E. Mekanisme Pelaksanaan

1. Peserta melakukan pendaftaran melalui link resmi panitia.
2. Peserta mengunggah karya sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.
3. Panitia melakukan seleksi administrasi.
4. Karya yang lolos akan dinilai oleh dewan juri.
5. Penentuan pemenang berdasarkan akumulasi nilai tertinggi dari masing-masing kategori.
6. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

#### F. Kategori dan Kriteria Penilaian

##### ▪ Visualisasi Terestetik (Best Visual Design)

Kategori ini diberikan kepada peserta yang paling unggul dalam mengubah data angka yang kaku menjadi tampilan visual yang artistik, modern, dan nyaman dipandang.

##### Form Penilaian:

Kriteria	Bobot	Deskripsi
Komposisi & Warna	40%	Keselarasan palet warna, tipografi, dan tata letak elemen visual.
Kualitas Animasi	30%	Kehalusan transisi (motion graphics) dan sinkronisasi gerakan.
Kreativitas Grafik	30%	Inovasi dalam bentuk grafik (bukan sekadar bar chart/pie chart standar).

##### ▪ Narasi & Storytelling Terbaik (Best Narrative)

Kategori ini berfokus pada kemampuan peserta dalam merangkai data statistik menjadi sebuah cerita yang mengalir, mudah dipahami, dan memiliki pesan yang kuat.

##### Form Penilaian:

Kriteria	Bobot	Deskripsi
Alur Logika	40%	Kejelasan struktur cerita (Pembukaan, Isi/Analisis Data, Penutup).
Kekuatan Pesan	30%	Seberapa efektif video menyampaikan urgensi atau makna di balik angka.

Script & Voice Over	30%	Kualitas naskah dan kejelasan penyampaian suara (jika ada).
---------------------	-----	---

▪ **Kedalaman & Akurasi Data (Best Data Insight)**

Kategori ini memberikan apresiasi pada aspek statistiknya. Peserta dinilai dari cara mereka mengolah sumber data yang valid dan menyajikan analisis yang tajam serta akurat.

**Form Penilaian:**

Kriteria	Bobot	Deskripsi
Validitas Sumber	40%	Penggunaan data dari sumber resmi (BPS, Kemenag, dll) dan sitasi yang benar.
Ketepatan Analisis	30%	Tidak ada kesalahan dalam interpretasi data statistik (misal: persentase, tren).
Kejelasan Informasi	30%	Kemudahan audiens dalam menangkap fakta kunci dari data yang disajikan.

**G. Penghargaan**

1) Juara pada masing-masing kategori akan mendapatkan:

- Juara 1 : E-sertifikat + Souvenir
- Juara 2 : E-sertifikat + Souvenir
- Juara 3 : E-sertifikat + Souvenir

2) Karya terbaik berkesempatan untuk dipublikasikan sebagai media edukasi.

**H. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan**

No.	Tahapan	Tanggal	Keterangan
1.	Registrasi dan Submit Karya	24 April – 8 Mei 2026	Melalui link <a href="https://forms.gle/b9HST65bdwiSBWf56">https://forms.gle/b9HST65bdwiSBWf56</a>
3.	Penjurian Tahap I/Penyisihan	10 – 12 Mei 2026	Penilaian oleh Dewan Juri
4.	Pengumuman Finalis	13 Mei 2026	Melalui website resmi
5.	Presentasi Finalis	15 Mei 2026	Dilaksanakan secara daring
6.	Pengumuman Pemenang	16 Mei 2026	Penentuan pemenang oleh Dewan Juri

**I. Layanan Informasi**

- Betri Wendra, M.Sc. (085363587458)
- Della Amrina Yusra, S.Pd., M.Pd (082211992065)

# THE ENTREPRENEURIAL CREATOR

---

*Dari Ide Menjadi Produk Bernilai*

## PERSYARATAN DAN KETENTUAN LOMBA

### 7. Lomba The Entrepreneurial Creator

#### A. Deskripsi

Kompetisi “*The Entrepreneurial Creator*” merupakan ajang inovatif bagi mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi untuk mengembangkan ide, riset, dan karya berbasis teknologi menjadi produk serta konten digital yang memiliki nilai guna dan nilai jual. Kegiatan ini mendorong peserta untuk mengintegrasikan kemampuan teknis dengan kreativitas, personal branding, dan strategi pemasaran digital, sehingga mampu menghadirkan solusi yang tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dan berdampak bagi masyarakat. Melalui kompetisi ini, mahasiswa dilatih untuk berpikir kritis, adaptif, dan berorientasi pada peluang, sekaligus mempersiapkan diri bertransformasi dari pencari kerja menjadi pencipta peluang kerja dalam ekosistem kewirausahaan digital yang kompetitif.

#### B. Tema Dan Kategori Lomba

- a) **Kegiatan** : Entrepreneurship & Content Challenge 2026
- b) **Tema** : "The Entrepreneurial Creator: Berdaya Teknologi, Kuasai Konten, Wujudkan Masa Depan"
- c) **Sub Tema** :  
Kategori ini berfokus pada kemampuan mahasiswa dalam menciptakan solusi digital.
  - 1) Business Plan Startup Digital: Kompetisi rancangan bisnis berbasis aplikasi atau platform web yang solutif terhadap masalah di Jambi atau nasional.
  - 2) Digital Content Creator (Video Short/Reels/TikTok): Lomba membuat konten edukasi atau promosi inovasi teknologi yang menarik, komunikatif, dan *viral-able*.
  - 3) Pitching Competition: Lomba presentasi ide bisnis di hadapan juri, di mana peserta harus menunjukkan penguasaan teknologi produk sekaligus strategi pemasaran kontennya.

#### C. Ketentuan Peserta

- 1) Status Peserta: Mahasiswa aktif (D3/S1) Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi (dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa atau Screenshot KTM Digital).
- 2) Sifat Tim: Peserta wajib mendaftar dalam bentuk Tim yang terdiri dari 2 hingga 3 orang.
- 3) Kolaborasi Lintas Prodi: Sangat disarankan (namun tidak wajib) dalam satu tim terdapat anggota dari Program Studi yang berbeda (misal: gabungan Sistem Informasi dengan Kimia/Fisika/Matematika) untuk memperkuat aspek teknis dan bisnis.
- 4) Orisinalitas: Karya yang dilombakan harus bersifat orisinal, belum pernah memenangkan kompetisi serupa di tingkat manapun, dan tidak melanggar hak cipta pihak ketiga.
- 5) Etika: Karya tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, radikalisme, atau hal-hal yang bertentangan dengan nilai-nilai kesantunan dan visi UIN Jambi.
- 6) Pendaftaran: Setiap peserta hanya diperbolehkan menjadi Ketua Tim di satu kategori, namun boleh menjadi anggota di kategori yang berbeda.

- 7) Pendaftaran Online: Peserta wajib mendaftar melalui tautan resmi yang disediakan panitia pada periode pendaftaran yang telah ditentukan.
- 8) Kelengkapan Berkas: Peserta wajib mengunggah pindaian (scan) Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) aktif dan foto formal anggota tim.
- 9) Komitmen: Peserta yang sudah mendaftar tidak diperkenankan melakukan pergantian anggota tim tanpa persetujuan panitia (maksimal H-7 pengumpulan karya).

#### **D. Ketentuan Karya**

##### **Ketentuan Umum Karya:**

- 1) Orisinalitas: Karya bersifat asli, bukan hasil plagiasi, dan belum pernah menjadi juara di kompetisi lain. Pelanggaran hak cipta akan mengakibatkan diskualifikasi.
- 2) Kesesuaian Tema: Seluruh karya wajib selaras dengan tema besar "*The Entrepreneurial Creator: Berdaya Teknologi, Kuasai Konten, Wujudkan Masa Depan*".
- 3) Hak Publikasi: Panitia dan pihak FST UIN Jambi berhak menggunakan karya yang masuk (terutama konten video) untuk keperluan publikasi dan dokumentasi fakultas dengan tetap mencantumkan hak cipta kreator.

##### **Persyaratan khusus per kategori:**

###### **a) Business Plan Startup Digital**

- Proposal: Peserta wajib mengunggah proposal rancangan bisnis dalam format PDF (maksimal 15-20 halaman) yang mencakup: *Executive Summary, Problem, Solution, Market Validation, Business Model, dan Roadmap*.
- Fokus Solusi: Ide startup harus memberikan solusi konkret terhadap permasalahan nyata di wilayah Jambi atau dalam lingkup Nasional (misal: sektor pertanian, pendidikan, lingkungan, atau UMKM).
- Kesiapan Teknis: Wajib menyertakan *mockup* atau desain antarmuka (UI/UX) aplikasi/platform sebagai lampiran proposal.

###### **b) Digital Content Creator (Video Short/Reels/TikTok)**

- Durasi: Video berdurasi maksimal 60 - 90 detik.
- Format: Video dibuat dalam format vertikal (9:16) dengan kualitas minimal 1080p.
- Publikasi: Video wajib diunggah di akun sosial media (Instagram/TikTok) salah satu anggota tim dengan menandai (*tag*) akun resmi FST UIN Jambi dan menggunakan tagar resmi kompetisi.
- Konten: Materi harus berkaitan dengan edukasi teknologi atau promosi inovasi (misal: cara kerja AI, manfaat teknologi bagi masyarakat Jambi, atau mempromosikan hasil riset laboratorium FST).

###### **c) Pitching Competition**

- Materi Presentasi: Peserta wajib menyiapkan *Pitch Deck* (maksimal 10 slide) yang menarik secara visual.

- Kompetensi: Presentasi harus mencakup aspek penguasaan teknologi (cara alat/sistem bekerja) sekaligus strategi pemasaran (bagaimana konten digital digunakan untuk menarik pengguna).
- Demonstrasi: Jika sudah memiliki prototipe atau aplikasi yang berjalan (*running*), sangat disarankan untuk didemonstrasikan pada saat sesi tanya jawab dengan juri.

### **E. Prosedur Pendaftaran & Pengumpulan Karya**

Pendaftaran dilakukan sepenuhnya secara digital untuk mencerminkan efisiensi teknologi:

1. Pendaftaran: Peserta mengisi formulir pendaftaran melalui link: <https://forms.gle/igjHR2ZST3xEpP9e7>
2. Dokumen Kelengkapan:
  - Scan KTM (Kartu Tanda Mahasiswa) aktif seluruh anggota tim dalam satu file PDF.
  - Pas foto formal terbaru dengan latar belakang warna bebas.
  - Surat Pernyataan Orisinalitas Karya (format disediakan panitia).
3. Pengiriman Karya:
  - Business Plan: Mengunggah file proposal (PDF) melalui formulir pendaftaran.
  - Digital Content: Mengunggah video di akun media sosial (Reels/TikTok) dan mencantumkan tautannya pada formulir pendaftaran.
  - Pitching: Mengunggah file Pitch Deck (PPT/PDF) paling lambat H-3 sebelum jadwal presentasi dimulai.
4. Biaya Pendaftaran: Rp. 50.000 (BSI 7019031057: BADARIAH).

### **F. Mekanisme Pelaksanaan**

- 1) Tahap Penyisihan (Babak Kurasi): \* Juri akan menyeleksi seluruh berkas (Proposal/Video) secara daring.
- 2) Akan dipilih 5 hingga 10 finalis terbaik per kategori untuk maju ke babak final.
- 3) Tahap Final: \* Finalis akan diumumkan melalui media sosial resmi FST UIN Jambi.
- 4) Finalis wajib mengikuti sesi presentasi atau *live pitching* di hadapan dewan juri (jadwal menyusul).
- 5) Batas Waktu (Deadline): Karya yang dikirimkan melewati batas waktu yang ditentukan tidak akan diproses oleh sistem.
- 6) Kewenangan Juri: Penilaian dilakukan secara objektif oleh dewan juri berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan.
- 7) eputusan Mutlak: Keputusan dewan juri bersifat final, mengikat, dan tidak dapat diganggu gugat.

## G. Kriteria Penilaian

### 1. Business Plan Startup Digital

Aspek Penilaian	Bobot	Deskripsi
Inovasi & Problem Solving	35%	Kreativitas ide dalam memberikan solusi digital yang konkret untuk masalah di Jambi atau Nasional.
Analisis Pasar & Bisnis	25%	Ketajaman analisis target pengguna, model pendapatan ( <i>monetization</i> ), dan strategi pemasaran
Kualitas Teknis (Mockup)	20%	Kualitas desain antarmuka (UI/UX), kemudahan penggunaan aplikasi, dan kelogisan alur sistem.
Kelayakan & Keberlanjutan	20%	Realisme rencana implementasi dan potensi startup untuk bertahan serta berkembang dalam jangka panjang.

### 2. Digital Content Creator (Video Short/Reels/TikTok)

Aspek Penilaian	Bobot	Deskripsi
Kekuatan Pesan (Substansi)	40%	Kedalaman narasi dalam mendukung teknologi atau mempromosikan inovasi secara jelas dan akurat.
Kreativitas & Orisinalitas	30%	Keunikan konsep video, gaya penyampaian yang segar, dan tidak meniru karya yang sudah ada.
Teknis Sinematografi	20%	Kualitas visual (pengambilan gambar, pencahayaan), editing (transisi, teks), dan kejernihan audio.
Potensi Viralitas	10%	Kemampuan konten dalam menarik perhatian publik ( <i>hook</i> yang kuat) dan kesesuaian dengan tren media sosial.

### 3. Pitching Competition

Aspek Penilaian	Bobot	Deskripsi
Penguasaan Materi	35%	Kedalaman pengetahuan peserta terhadap aspek teknis produk dan strategi bisnis yang dipresentasikan.
Kemampuan Persuasi	30%	Teknik berkomunikasi, intonasi, kepercayaan diri, dan kemampuan meyakinkan juri dalam waktu terbatas.
Kualitas Pitch Deck	20%	Estetika slide presentasi, penggunaan visual yang efektif (tidak penuh teks), dan alur penyampaian yang sistematis
Respon Tanya Jawab	15%	Ketepatan, ketegasan, dan kelogisan peserta dalam menjawab pertanyaan kritis dari dewan juri.

## H. Penghargaan

- 1) Setiap peserta akan mendapatkan e-sertifikat sebagai apresiasi kepesertaan.
- 2) Pemenang (Juara 1, 2, dan 3) per kategori akan mendapatkan:
  - Uang Pembinaan (Tabungan Pendidikan).
  - Trophy/Piala Penghargaan.
  - Sertifikat Juara bertanda tangan Dekan FST UIN Jambi.
- 3) Karya terbaik berpeluang mendapatkan pendampingan/inkubasi lebih lanjut oleh fakultas untuk pengembangan bisnis atau kompetisi tingkat nasional.

## I. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No.	Tahapan	Tanggal	Keterangan
1.	Registrasi dan Submit Karya	24 April – 8 Mei 2026	Melalui link <a href="https://forms.gle/igjHR2ZST3xEpP9e7">https://forms.gle/igjHR2ZST3xEpP9e7</a>
3.	Penjurian Tahap I/Penyisihan	10 – 12 Mei 2026	Penilaian oleh Dewan Juri
4.	Pengumuman Finalis	13 Mei 2026	Melalui website resmi
5.	Presentasi Finalis	15 Mei 2026	Dilaksanakan secara daring
6.	Pengumuman Pemenang	16 Mei 2026	Penentuan pemenang oleh Dewan Juri

## J. Layanan Informasi

- Pol Metra M.Kom. (082284355804)
- Fatima Felawati, M.Kom (082269794485)

### **BAB III**

### **PENUTUP**

Kompetisi Sains dan Teknologi Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) II se-Indonesia yang diselenggarakan oleh UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi merupakan upaya strategis dalam menghadirkan ruang kolaboratif dan transformatif bagi mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kepekaan terhadap nilai-nilai keislaman serta tantangan global. Kegiatan ini mencakup tujuh kategori lomba, yaitu Lomba Peta Tematik berbasis Google My Maps, Lomba Essay, Lomba Batik Digital Nusantara, Short Video Competition, Lomba Poster Ilmiah, Lomba Videografis, serta Lomba *The Entrepreneurial Creator*, yang secara keseluruhan dirancang untuk mendorong lahirnya gagasan kreatif, inovatif, dan solutif dalam bingkai integrasi sains, teknologi, dan nilai-nilai Islam.

Dengan mengusung tema "*Inovasi Berkelanjutan dan Kearifan Lokal untuk Masa Depan Indonesia*," kompetisi ini diharapkan menjadi wadah lahirnya ide-ide progresif, solusi berbasis riset, serta kontribusi nyata mahasiswa dalam menjawab tantangan era transformasi digital dan krisis lingkungan global. Sinergi antara ilmu pengetahuan, teknologi, dan nilai-nilai keislaman menjadi fondasi dalam membentuk generasi ilmuwan Muslim yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepekaan spiritual dan sosial.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengundang seluruh mahasiswa aktif jenjang D3, D4, dan S1 dari PTKI serta perguruan tinggi lainnya di seluruh Indonesia untuk berpartisipasi aktif dalam kompetisi ini. Diharapkan kegiatan ini menjadi sarana aktualisasi diri, pengembangan potensi, serta kontribusi akademik yang berdampak luas bagi umat, bangsa, dan peradaban. Mari bersama menumbuhkan semangat ilmiah yang inspiratif, kompetitif, dan berintegritas, demi mewujudkan masa depan yang berkelanjutan dan rahmatan lil 'alamin.

# LAMPIRAN

---

**Lampiran 1. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya****SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Ketua Tim .....

Nomor Induk Mahasiswa (NIM) .....

Program Studi .....

Perguruan Tinggi .....

Nama Tim .....

Nomor Telepon/HP .....

Email .....

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis/prototipe/poster/infografis (*pilih yang sesuai*) yang berjudul:

**“[JUDUL KARYA ANDA]”**

yang diajukan dalam ajang Kompetisi Sains dan Teknologi PTKI II 2026 adalah benar-benar hasil karya asli tim kami dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam kompetisi lain sebelumnya.

Kami menjamin bahwa karya ini:

1. Bebas dari segala bentuk plagiarisme dan pelanggaran hak cipta pihak lain.
2. Tidak sedang atau akan diikutsertakan dalam perlombaan sejenis di institusi atau ajang lain selama proses seleksi Kompetisi Sains dan Teknologi PTKI 2026 berlangsung.
3. Semua sumber informasi, data, atau referensi yang digunakan dalam karya ini telah dicantumkan sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari ditemukan bukti pelanggaran terhadap pernyataan ini, maka kami siap menerima konsekuensi dan sanksi, termasuk diskualifikasi dari kompetisi.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan penuh tanggung jawab untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

(Kota), Tanggal, Bulan Tahun Hormat kami,

Materai Rp 10.000

Nama Lengkap Ketua Tim

## Lampiran 2. Flyer Kompetisi Sains dan Teknologi PTKI II 2026

**KOMPETISI SAINS DAN TEKNOLOGI PTKI II 2026**

**Tema "Inovasi Berkelanjutan dan Kearifan Lokal untuk Masa Depan Indonesia"**

Seluruh Kegiatan Dilaksanakan Daring

**Kategori yang dilombakan**

- Lomba**  
PEMETAAN TEMATIK DENGAN GOOGLE MY MAP
- Lomba**  
BATIK DIGITAL NUSANTARA
- Lomba**  
ESSAY
- Lomba**  
SHORT VIDEO COMPETITION
- Lomba**  
POSTER ILMIAH
- Lomba**  
THE ENTREPRENEURIAL CREATOR
- Lomba**  
VIDEOGRAFIS

**Ketentuan**

1. Mahasiswa aktif Fakultas Saintek di PTKI Seluruh Indonesia
2. Karya dibuat secara mandiri dan atau berkelompok (maksimal 3 orang)
3. Karya orisinal dan belum pernah dipublikasikan
4. Biaya Pendaftaran Rp. 50.000,-
5. Peserta wajib mengikuti seluruh persyaratan dan ketentuan yang berlaku

**TIME LINE**

- Registrasi & Pembayaran **24 April – 8 Mei 2026**
- Batas Upload Karya **8 Mei 2026**
- Verifikasi & Penyisihan **9 – 12 Mei 2026**
- Final **13 Mei 2026**

**Informasi pendaftaran**

Badariah 0813-6649-5594  
Lidia 0823-8814-5315

**JUKNIS LOMBA**

SCAN ME

DAFTAR SEKARANG <https://fst.uinjambi.ac.id/>

## Lampiran 2. Timeline Kegiatan Kompetisi Sains dan Teknologi PTKI 2026



### Lampiran 3. Logo Kompetisi Sains dan Teknologi PTKI 2026



#### Filosofi Logo Kompetisi Sains dan Teknologi PTKI 2026

Logo Kompetisi Sains dan Teknologi PTKI II Tahun 2026 dirancang sebagai representasi visual dari sinergi antara ilmu pengetahuan, teknologi, inovasi, serta kearifan lokal dalam mendukung pembangunan Indonesia yang berkelanjutan. Setiap elemen dalam logo memiliki makna filosofis yang saling terintegrasi dan mencerminkan nilai-nilai utama yang diusung dalam kegiatan ini. Makna filosofis yang dalam dari logo ini, sebagai berikut:

1. Elemen **atom (orbit elektron)** melambangkan sains sebagai fondasi utama dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan riset. Bentuk orbit yang dinamis merepresentasikan pergerakan, eksplorasi, serta kemajuan ilmu pengetahuan yang terus berkembang secara berkelanjutan.
2. Elemen **rangkaian sirkuit** menggambarkan peran teknologi dan digitalisasi sebagai pilar penting dalam transformasi modern. Garis-garis yang saling terhubung mencerminkan konektivitas, kolaborasi, dan integrasi berbagai disiplin ilmu dalam menghadapi era industri 4.0 dan society 5.0.
3. Simbol **labu (erlenmeyer flask)** merepresentasikan proses eksperimen, penelitian, dan inovasi ilmiah. Elemen ini menegaskan bahwa setiap gagasan yang dihasilkan dalam kompetisi ini didasarkan pada pendekatan ilmiah yang sistematis dan teruji.

4. Elemen **daun hijau** melambangkan prinsip keberlanjutan (sustainability) serta harmoni antara manusia dan lingkungan. Hal ini mencerminkan komitmen terhadap pembangunan yang berorientasi pada pelestarian lingkungan dan keseimbangan ekosistem.
5. Motif **batik** merepresentasikan kearifan lokal dan identitas budaya Indonesia. Kehadiran elemen ini menegaskan bahwa inovasi yang dikembangkan tetap berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta memperkuat karakter nasional.
6. Simbol **buku terbuka** melambangkan ilmu pengetahuan, pendidikan, serta keterbukaan terhadap ide dan kolaborasi. Elemen ini mencerminkan semangat akademik, pembelajaran berkelanjutan, serta pertukaran gagasan antar mahasiswa.
7. Sementara itu, **angka Romawi II** menunjukkan bahwa kegiatan ini merupakan penyelenggaraan kedua, sekaligus melambangkan kesinambungan, peningkatan kualitas, serta komitmen dalam membangun tradisi ilmiah yang berkelanjutan di lingkungan PTKI.
8. Makna warna:
  - ✓ **biru** melambangkan ilmu pengetahuan, profesionalisme, dan teknologi;
  - ✓ **hijau** melambangkan keberlanjutan, pertumbuhan, dan kepedulian terhadap lingkungan;
  - ✓ **emas** melambangkan prestasi, keunggulan, serta harapan akan masa depan yang gemilang.

## Kesimpulan

Secara keseluruhan, logo ini mencerminkan kolaborasi multidisiplin antara sains, teknologi, inovasi, dan budaya lokal sebagai fondasi dalam menghasilkan solusi kreatif dan berdaya saing untuk menjawab tantangan masa depan Indonesia.