



Co-Host



Satu Sinergi, Sejuta Inovasi

BOOKLET

FIP CHAMPIONSHIP

Sinergi Generasi Muda Lintas Disiplin
Wujudkan Pembangunan
Berkelanjutan di Tengah Era AI





Pendahuluan

Latar Belakang

Di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, khususnya hadirnya Artificial Intelligence (AI), generasi muda dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Perkembangan ini tidak hanya membutuhkan kemampuan dari satu bidang ilmu saja, tetapi juga kolaborasi dari berbagai disiplin untuk menciptakan solusi yang kreatif, inovatif, dan berkelanjutan.

Pembangunan berkelanjutan menjadi salah satu aspek penting dalam menghadapi tantangan global, baik dalam bidang lingkungan, sosial, ekonomi, maupun pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antar generasi muda dengan berbagai latar belakang keilmuan agar mampu memanfaatkan teknologi AI secara bijak dan menciptakan perubahan positif bagi masa depan.

Makna Tema

Tema "*Sinergi Generasi Muda Lintas Disiplin Wujudkan Pembangunan Berkelanjutan di Tengah Era AI*" menggambarkan semangat kolaborasi generasi muda dari berbagai bidang ilmu untuk bersama-sama menciptakan gagasan dan inovasi dalam menghadapi perkembangan teknologi.

Melalui sinergi lintas disiplin, generasi muda diharapkan mampu menggabungkan berbagai perspektif untuk menghasilkan solusi yang relevan terhadap permasalahan masa kini. Pemanfaatan AI secara bertanggung jawab menjadi salah satu langkah dalam mendukung terciptanya pembangunan yang berkelanjutan.

Jargon "*Satu Sinergi, Sejuta Inovasi*" memiliki makna bahwa satu bentuk kerja sama dan kolaborasi yang kuat dari berbagai pihak mampu menghasilkan banyak ide, gagasan, serta inovasi yang memberikan manfaat bagi masyarakat.



Alasan

Kegiatan ini tidak hanya menjadi wadah untuk mengembangkan kreativitas dan pemikiran inovatif, tetapi juga sebagai ruang kolaborasi bagi generasi muda dari berbagai disiplin ilmu. Melalui pertukaran ide dan perspektif, peserta diharapkan mampu menciptakan solusi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan tantangan pembangunan berkelanjutan.

Dengan adanya sinergi antar generasi muda, kegiatan ini diharapkan dapat melahirkan individu yang kritis, kreatif, serta mampu berkontribusi dalam menciptakan masa depan yang lebih baik di tengah era AI.



Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala nikmat dan rahmat-Nya kami dapat menyelenggarakan FIP CHAMPIONSHIP Tahun 2026. Acara ini merupakan bagian dari upaya kami dalam mendukung terwujudnya pembangunan berkelanjutan di era Society 5.0, sekaligus menjadi wadah untuk melahirkan generasi muda yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan zaman.

FIP CHAMPIONSHIP Tahun 2026 menghadirkan enam cabang lomba yang dirancang untuk memberikan ruang bagi peserta dalam menunjukkan kemampuan dan kreativitasnya di bidang pendidikan, yaitu diantaranya Essay, Video Digital Pendidikan, Microteaching, Media Pembelajaran Digital Pendidikan, Media Pembelajaran Non-Digital Pendidikan, dan Poster Pendidikan.

Melalui berbagai cabang lomba tersebut, kami berharap FIP CHAMPIONSHIP Tahun 2026 tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga menjadi ruang untuk belajar, berkarya, berinovasi, serta berbagi gagasan dalam menciptakan pendidikan yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Akhir kata, kami berharap FIP CHAMPIONSHIP Tahun 2026 dapat menjadi wadah yang memberikan pengalaman dan manfaat bagi seluruh peserta, sekaligus menjadi langkah nyata dalam mendorong lahirnya generasi muda yang kreatif, inovatif, berkarakter, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Selamat berkompetisi, junjung tinggi sportivitas, dan tunjukkan karya terbaikmu!

Bandung, 2026
Panitia FIP CHAMPIONSHIP 2026



DAFTAR ISI

Pendahuluan.....	3
Kata	
Pengantar.....	5
Daftar Isi.....	6
Cabang Lomba.....	7
1. Essay.....	7
2. Video Digital Pendidikan.....	8
3. Microteaching.....	9
4. Media Pembelajaran Digital Pendidikan.....	10
5. Media Pembelajaran Non-Digital Pendidikan.....	12
6. Poster Pendidikan.....	13
Penutup.....	14
Tahapan Lomba, Informasi Pendaftaran & Biaya.....	15
Lampiran.....	16
Lampiran 1 Format Halaman Judul.....	16
Lampiran 2 Format Surat Pernyataan Orisinalitas Karya ...	17



CABANG LOMBA

1 ESAI

Tema:

Inspirasi dari Kolaborasi: Generasi Muda Menuju Smart Society 5.0

Deskripsi:

Lomba Esai Nasional ini menjadi wadah bagi mahasiswa untuk menuangkan ide, pemikiran kritis, serta solusi inovatif terhadap tantangan pendidikan Indonesia di era Artificial Intelligence (AI). Melalui karya tulis, peserta diharapkan menghadirkan gagasan yang orisinal, analisis yang tajam, dan solusi aplikatif yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Tema besar “Sinergi Generasi Muda Lintas Disiplin Wujudkan Pembangunan Berkelanjutan di Tengah Era AI” mengajak mahasiswa untuk tidak hanya mengamati permasalahan, tetapi juga tampil sebagai penggagas solusi nyata bagi masa depan pendidikan Indonesia. Dengan semangat kolaborasi lintas disiplin, generasi muda diharapkan mampu memanfaatkan teknologi AI secara bijak, kreatif, dan bertanggung jawab demi terwujudnya pembangunan berkelanjutan.

POIN SDGS:

- SDG 4 – Quality Education
- SDG 9 – Industry, Innovation, and Infrastructure
- SDG 10 – Reduced Inequalities
- SDG 17 – Partnerships for the Goals

Ketentuan Peserta:

- Terbuka untuk mahasiswa aktif jenjang D3 / S1 se-Indonesia.
- Lomba bersifat Individu (1 Orang).
- Setiap perguruan tinggi boleh mengirim lebih dari 1 peserta.
- Peserta terdaftar tidak dapat digantikan.
- Wajib melampirkan foto/scan KTM Aktif.
- Wajib follow Instagram [instagram.com/fipchampionship](https://www.instagram.com/fipchampionship) & lampirkan bukti screenshot.

Sistematika Penulisan Esai:

1. Cover
2. Pendahuluan (latar belakang & identifikasi masalah)
3. Isi (pembahasan & analisis)
4. Penutup (kesimpulan)

Ketentuan Penulisan Esai:

Isi Esai:

- Kreatif, objektif, dan solutif.
- Didukung data/sumber terpercaya.
- Orisinal, tidak mengandung SARA, pornografi, atau plagiarisme (maksimal 20%).
- Mengacu pada tema utama dan sub tema yang dipilih.
- Menggunakan bahasa sesuai kaidah EYD.
- Wajib mencantumkan sitasi dan daftar pustaka menggunakan format APA style

Format Penulisan:

- Kertas A4, spasi 1,5, rata kiri-kanan.
- Font Times New Roman, ukuran 12.
- Margin: top 3 cm, bottom 3 cm, right 3 cm, left 4 cm.
- Maksimal 5 halaman (tidak termasuk cover & penutup).
- Judul bebas, tetap sesuai tema.
- File dikumpulkan dalam format PDF dengan nama: *Nama_AsalKampus_JudulEsai.pdf* (gunakan underscore, tanpa spasi).

Ketentuan Pengumpulan Karya:

- Karya dikumpulkan dalam format PDF melalui Google Form yang disediakan oleh panitia.
- Ukuran file maksimal 10 MB.
- Karya disusun sesuai format dan ketentuan penulisan yang telah ditetapkan.
- Karya wajib menggunakan format penulisan sesuai dengan ketentuan lomba.

Kriteria Penilaian:

- Kesesuaian tema
- Orisinalitas gagasan
- Argumentasi dan Analisis
- Kebermanfaatan Solusi
- Bahasa dan Sistematika

Narahubung: 0822-7338-4760 (vivian)



2

Video Digital Pendidikan

Tema:

Smart Learning Society: Transformasi Pendidikan di Era Teknologi 5.0

Deskripsi:

Lomba Video Digital Pendidikan merupakan ajang bagi mahasiswa untuk menyalurkan ide, dan inovasi dalam bentuk karya digital yang mendukung transformasi pembelajaran di era teknologi 5.0. Peserta ditantang untuk menghadirkan media digital yang interaktif, edukatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

Melalui tema "*Smart Learning Society: Transformasi Pendidikan di Era Teknologi 5.0*", mahasiswa diajak untuk tidak hanya menciptakan karya visual yang menarik, tetapi juga menghadirkan solusi nyata bagi tantangan pendidikan di Indonesia. Karya yang dihasilkan diharapkan mampu mencerminkan semangat kolaborasi lintas disiplin, pemanfaatan teknologi secara bijak, serta kontribusi generasi muda dalam mewujudkan pendidikan berkualitas, inklusif, dan berkelanjutan.

POIN SDGS:

- SDG 4 – Quality Education
- SDG 5 – Gender Equality
- SDG 11 – Sustainable Cities and Communities
- SDG 17 – Partnerships for the Goals

Ketentuan Peserta:

- Terbuka untuk mahasiswa aktif jenjang D3 / S1 se-Indonesia.
- Lomba bersifat Individu (1 Orang).
- Setiap perguruan tinggi boleh mengirim lebih dari 1 peserta.
- Peserta terdaftar tidak dapat digantikan.
- Wajib melampirkan foto/scan KTM Aktif.
- Wajib follow Instagram [instagram.com/fipchampionship](https://www.instagram.com/fipchampionship) & lampirkan bukti screenshot.

Ketentuan Video Karya:

- Karya berupa media pembelajaran digital (video, animasi, aplikasi, atau platform interaktif).
- Durasi karya: 4–5 menit.
- Karya harus orisinal, belum pernah dipublikasikan atau diikuti sertakan lomba lain.
- Tidak mengandung unsur SARA, pornografi, atau konten yang bertentangan dengan nilai pendidikan.
- Audio harus jelas, visual tidak blur, resolusi minimal 720p.

Ketentuan Pengumpulan Karya:

- Karya dibuat dalam format video sesuai dengan ketentuan lomba.
- Video wajib mencantumkan logo universitas dan mitra yang telah disediakan oleh panitia pada halaman lampiran.
- Video diunggah ke YouTube oleh peserta.
- Peserta mengumpulkan tautan/link video YouTube melalui Google Form yang disediakan oleh panitia.
- Pastikan tautan video dapat diakses oleh panitia.

Kriteria Penilaian:

- Keterampilan Membuka Pembelajaran
- Kualitas Isi dan Materi Edukatif
- Orisinalitas dan Inovasi Ide
- Kreativitas dalam Penyajian
- Struktur dan Alur Cerita
- Teknis Produksi (Visual, Audio, editing)
- Estetika dan Daya Tarik Visual
- Efektivitas Durasi dan Fokus Pesan
- Kekuatan Pesan dan Dampak Inspiratif
- Keterpaduan Unsur Karya

Narahubung: 0812-2311-9742 (vebby)





3

Microteaching

Tema:

Smart Learning Society: Guru Kreatif di Era Teknologi 5.0

Deskripsi:

Lomba Microteaching merupakan ajang bagi mahasiswa calon guru untuk mengasah keterampilan pedagogis dan kreativitas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peserta ditantang untuk merancang dan mempraktikkan strategi mengajar yang inovatif, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan pendidikan di era teknologi 5.0.

Melalui tema “*Smart Learning Society: Guru Kreatif di Era Teknologi 5.0*”, mahasiswa diharapkan mampu menghadirkan microteaching yang tidak hanya memanfaatkan media digital, tetapi juga mengintegrasikan nilai karakter, inklusivitas, dan kolaborasi dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini menjadi wadah untuk melatih kemampuan komunikasi, pengelolaan kelas, serta penerapan metode pembelajaran kreatif yang mendukung terciptanya masyarakat belajar (*learning society*) yang adaptif dan berkelanjutan.

POIN SDGS:

- SDG 4 – Quality Education
- SDG 8 – Decent Work and Economic Growth
- SDG 10 – Reduced Inequalities
- SDG 17 – Partnerships for the Goals

Ketentuan Peserta:

- Terbuka untuk mahasiswa aktif jenjang D3 / S1 se-Indonesia.
- Lomba bersifat Individu (1 Orang).
- Setiap perguruan tinggi boleh mengirim lebih dari 1 peserta.
- Peserta terdaftar tidak dapat digantikan.
- Wajib melampirkan foto/scan KTM Aktif.
- Wajib follow Instagram [instagram.com/fipchampionship](https://www.instagram.com/fipchampionship) & lampirkan bukti screenshot.

Ketentuan Teknis :

- Pakaian rapi dan formal.
- Durasi video: 15–30 menit.
- Berperan sebagai guru di depan siswa (4–6 siswa) atau simulasi siswa.
- Boleh menggunakan media pembelajaran (PowerPoint, properti, dll) yang relevan dengan materi.
- Kualitas video minimal 720p, audio jelas, visual tidak blur.
- Tidak boleh menggunakan AI (avatar, suara sintetis, atau video generator).
- Video orisinal, tidak melanggar hak cipta.
- Menampilkan seluruh bagian mengajar: membuka, menjelaskan, metode, media, komunikasi, menutup.
- Wajib menampilkan logo kampus mitra di video yang disediakan panitia pada halaman lampiran
- Peserta membuat Modul Ajar lengkap (format PDF, sesuai kurikulum Merdeka, memuat tujuan, langkah pembelajaran, asesmen).

Ketentuan Pengumpulan karya :

A. Video Microteaching

- Peserta membuat video praktik microteaching sesuai dengan ketentuan lomba.
- Video wajib mencantumkan logo universitas dan mitra yang telah disediakan oleh panitia pada halaman lampiran.
- Video diunggah ke YouTube oleh peserta.
- Peserta mengumpulkan tautan/link video YouTube melalui Google Form yang disediakan oleh panitia.
- Pastikan tautan video dapat diakses oleh panitia.

B. Media Ajar

- Peserta menyusun RPP yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan microteaching.
- Media Ajar dikumpulkan dalam format PDF melalui Google Form yang disediakan oleh panitia.
- Ukuran file maksimal 10 MB.
- Media Ajar disusun sesuai dengan format dan ketentuan yang telah ditetapkan.

Kriteria Penilaian:

- Keterampilan Membuka Pembelajaran
- Keterampilan Menjelaskan Materi Pembelajaran
- Keterampilan Memfasilitasi Kegiatan Pembelajaran
- Pemanfaatan Media Pembelajaran
- Keterampilan Menutup Pembelajaran
- Penilaian Pembelajaran
- Sikap dalam Mengajar

Narahubung: 0882-2458-4929 (dalui)



4

Media pembelajaran Digital

Tema

Dari Teknologi Menjadi Inspirasi: Kreativitas Digital untuk Pendidikan Masa Depan

Deskripsi:

Lomba Media Pembelajaran Digital merupakan wadah bagi peserta untuk mengembangkan ide kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan edukatif. Melalui tema "*Dari Teknologi Menjadi Inspirasi: Kreativitas Digital untuk Pendidikan Masa Depan*", peserta diharapkan mampu menghadirkan media digital yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Karya dapat berupa video pembelajaran, e-book, game edukasi, aplikasi, media interaktif, atau bentuk digital lainnya yang mendukung proses pembelajaran.

Poin SDGs:

- SDG 4 — Quality Education
- SDG 9 — Industry, Innovation and Infrastructure
- SDG 10 — Reduced Inequalities
- SDG 12 — Responsible Consumption and Production

Ketentuan Peserta:

- Terbuka untuk mahasiswa aktif jenjang D3 / S1 se-Indonesia.
- Lomba bersifat Individu (1 Orang).
- Setiap perguruan tinggi boleh mengirim lebih dari 1 peserta.
- Peserta terdaftar tidak dapat digantikan.
- Wajib melampirkan foto/scan KTM Aktif.
- Wajib follow Instagram [instagram.com/fipchampionship](https://www.instagram.com/fipchampionship) & lampirkan bukti screenshot.

Ketentuan Karya:

1. Karya merupakan media pembelajaran digital yang sesuai dengan tema lomba.
2. Karya dapat berupa video pembelajaran, e-book, game edukasi, website, aplikasi, media interaktif, atau bentuk digital lainnya.
3. Karya dibuat orisinal dan belum pernah menjadi juara dalam lomba lain.
4. Karya dapat dibuat menggunakan platform atau aplikasi apa pun sesuai kreativitas peserta.
5. Karya dikumpulkan dalam bentuk file atau tautan yang dapat diakses oleh panitia.
6. Jika menggunakan tautan, peserta wajib memastikan tautan dapat diakses oleh panitia selama proses penilaian.
7. Karya disertai deskripsi singkat yang memuat:
 - Judul karya
 - Sasaran/jenjang peserta didik
 - Mata pelajaran
 - Tujuan pembelajaran
 - Cara penggunaan media



4

Media pembelajaran Digital

Video memuat:

1. Pembukaan dan identitas peserta.
2. Latar belakang dan tujuan media.
3. Pengenalan serta demonstrasi penggunaan media.
4. Keunggulan dan inovasi.
5. Manfaat serta keterkaitan dengan SDGs.
6. Penutup.

Ketentuan Pengumpulan Karya :

- Karya dibuat dalam format video sesuai dengan ketentuan lomba.
- Video wajib mencantumkan logo universitas dan mitra yang telah disediakan oleh panitia pada halaman lampiran
- Video diunggah ke YouTube oleh peserta.
- Peserta mengumpulkan tautan/link video YouTube melalui Google Form yang disediakan oleh panitia.
- Pastikan tautan video dapat diakses oleh panitia.

Narahubung : 0856-9183-9881 (marsha)



5

Media pembelajaran Non Digital

Tema

Dari Sederhana Menjadi Bermakna: Kreativitas untuk Pembelajaran Berkelanjutan

Deskripsi:

Lomba Media Pembelajaran Non-Digital menjadi wadah bagi generasi muda untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, sederhana, inovatif, dan bermakna. Dengan tema “*Dari Sederhana Menjadi Bermakna: Kreativitas untuk Pembelajaran Berkelanjutan*”, peserta ditantang menghasilkan media dari bahan sederhana yang mendukung pembelajaran menarik, interaktif, dan berkelanjutan.

Poin SDGs:

- SDG 9 — Industry, Innovation and Infrastructure
- SDG 10 — Reduced Inequalities
- SDG 12 — Responsible Consumption and Production
- SDG 13 — Climate Action

Ketentuan Peserta:

- Terbuka untuk mahasiswa aktif jenjang D3 / S1 se-Indonesia.
- Lomba bersifat Individu (1 Orang).
- Setiap perguruan tinggi boleh mengirim lebih dari 1 peserta.
- Peserta terdaftar tidak dapat digantikan.
- Wajib melampirkan foto/scan KTM Aktif.
- Wajib follow Instagram [instagram.com/fipchampionship](https://www.instagram.com/fipchampionship) & lampirkan bukti screenshot.

Ketentuan Karya:

- Media dapat berupa alat peraga, APE, Modul/Kartu pembelajaran interaktif non-digital, atau media fisik lain tanpa ketergantungan teknologi digital.
- Media dianjurkan menggunakan bahan yang sederhana, aman, tahan lama, ramah lingkungan, dan mudah didapat.
- Karya harus orisinal, belum pernah menjadi juara atau dipublikasikan.
- Keaslian karya dibuktikan dengan surat pernyataan orisinalitas bermaterai.
- Karya tidak boleh mengandung unsur SARA, kekerasan, pornografi, radikalisme, atau pelanggaran hak cipta.
- Karya wajib didokumentasikan dalam bentuk video demonstrasi/penggunaan media dengan durasi maksimal 5–10 menit.
- Video menggunakan format/rasio 16:9.
- Video memuat tujuan/materi pembelajaran serta peragaan penggunaan media secara lengkap.

Ketentuan Pengumpulan Karya :

- Karya dibuat dan didokumentasikan dalam format video sesuai dengan ketentuan lomba.
- Video wajib mencantumkan logo universitas dan mitra yang telah disediakan oleh panitia pada halaman lampiran.
- Video diunggah ke YouTube oleh peserta.
- Peserta mengumpulkan tautan/link video YouTube melalui Google Form yang disediakan oleh panitia.
- Pastikan tautan video dapat diakses oleh panitia.

Narahubung : 0857-1075-8328 (Firni)



6

Poster Pendidikan

Tema

Dari Gagasan Menjadi Gerakan: Kreativitas Muda untuk Pendidikan Berkelanjutan

Deskripsi:

Lomba pembuatan poster digital di mana peserta diminta untuk menyampaikan gagasan, inovasi, atau praktik baik dalam bidang pendidikan yang terkait dengan hal-hal yang mendukung tercapainya Sustainable Development Goals (SDGs).

Poster harus mampu menyampaikan pesan secara visual yang menarik, informatif, dan mudah dipahami oleh khalayak umum.

Poin SDGs:

- SDG 4 — Quality Education
- SDG 9 — Industry, Innovation and Infrastructure
- SDG 10 — Reduced Inequalities
- SDG 12 — Responsible Consumption and Production

Ketentuan Peserta:

1. Terbuka untuk mahasiswa aktif jenjang D3 / S1 se-Indonesia.
2. Lomba bersifat Individu (1 Orang).
3. Setiap perguruan tinggi boleh mengirim lebih dari 1 peserta.
4. Peserta terdaftar tidak dapat digantikan.
5. Wajib melampirkan foto/scan KTM Aktif.
6. Wajib follow Instagram [instagram.com/fipchampionship](https://www.instagram.com/fipchampionship) & lampirkan bukti screenshot.

Ketentuan Poster:

- Karya tidak mengandung unsur SARA, pornografi, atau kekerasan.
- Hasil karya poster, format PDF berkualitas tinggi, ukuran A4 posisi vertikal, dengan ukuran maksimal 10 MB.
- Peserta wajib menandatangani Surat Pernyataan Orisinalitas Karya

Ketentuan Pengumpulan Karya :

- Karya dikumpulkan dalam format PDF melalui Google Form yang disediakan oleh panitia.
- Ukuran file maksimal 10 MB.
- Karya disusun sesuai dengan format dan ketentuan yang telah ditetapkan dalam panduan lomba.

Narahubung: 0813-9356-8336 (Nasywa)



PENUTUP

7

Kegiatan ini lahir dari semangat untuk menghadirkan ruang kolaborasi generasi muda lintas disiplin dalam menjawab tantangan pembangunan berkelanjutan di tengah era Artificial Intelligence (AI). Melalui tema besar "*Sinergi Generasi Muda Lintas Disiplin Wujudkan Pembangunan Berkelanjutan di Tengah Era AI*" dan tagline "Satu Sinergi, Sejuta Inovasi", diharapkan setiap peserta mampu menyalurkan ide, kreativitas, serta inovasi yang bermanfaat bagi masyarakat dan dunia pendidikan.

Booklet ini menjadi panduan sekaligus inspirasi bagi seluruh peserta untuk berkontribusi aktif, kritis, dan kreatif dalam menciptakan karya terbaik. Semoga kegiatan ini tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga wadah pembelajaran, pengembangan diri, serta langkah nyata menuju masa depan yang lebih baik.

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan ini. Terima kasih kepada kampus mitra, panitia, peserta, serta semua pihak yang telah berkontribusi dalam mewujudkan acara. Semoga kegiatan ini menjadi langkah nyata dalam memperkuat kolaborasi generasi muda, melahirkan inovasi, dan memberikan manfaat bagi pembangunan berkelanjutan di era teknologi yang terus berkembang.

Mari bersama wujudkan sinergi, ciptakan inovasi, dan bangun masa depan berkelanjutan dengan semangat generasi muda Indonesia.



Tahapan Lomba, Informasi Pendaftaran & Biaya

Tahapan Lomba:

- Pendaftaran Lomba: 28 September - 7 Oktober
- Pelaksanaan Lomba: 28 September - 17 Oktober
- Batas Submission: 17 Oktober
- Penilaian Juri: 18 - 23 Oktober
- Pengumuman Juara: 24 Oktober
- Sosialisasi Juara: 25 Oktober
- Awarding Offline: 30 Oktober

Informasi Pendaftaran & Biaya

Biaya Pendaftaran : Rp 65.000

Pembayaran

VA Name: Amallia Siti Qhoirunnisa

VA Number: 901346984251

Link Pendaftaran: <https://forms.gle/Arpquuce2zkunTBP6>

Link Pengumpulan Karya: <https://forms.gle/ouFbPusaywCyYHmE8>



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

FORMAT HALAMAN JUDUL/COVER



https://docs.google.com/document/d/12aYaxTPlGao9EZxU7FsQHDzBgDBhig_3ybdTojYgbow/edit?usp=sharing



LAMPIRAN

LAMPIRAN 2

SURAT PERNYATAAN ORISINAL KARYA



<https://docs.google.com/document/d/13MNVHQa76fN8hJsrYDpWMC1SvLTch-vVUB1qmTMHqml/edit?usp=sharing>

FORMAT PENGUMPULAN MENGGUNAKAN PDF



LAMPIRAN

LAMPIRAN 3

LOGO-LOGO KAMPUS PENYELENGGARA DAN MITRA



<https://drive.google.com/drive/folders/1U7HNCvX5XjKsdIPxVekgC3c3P5hQAEGC?usp=sharing>