



BUKU PEDOMAN

DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA

Sportivitas dan Kreativitas untuk Prestasi Negeri



UNIVERSITAS TERBUKA
2026



**BUKU PEDOMAN
DISKUSI ILMIAH, PEKAN OLAHRAGA, DAN SENI NASIONAL
UNIVERSITAS TERBUKA
2026**



UNIVERSITAS TERBUKA

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TERBUKA**

Diterbitkan oleh:

Pusat Produksi Bahan Ajar Multimedia
Universitas Terbuka
Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi

Pembina:

Prof. Dr. Ali Muktiyanto, S.E., M.Si.

Pengarah:

Prof. Rahmat Budiman, S.S., M.Hum., Ph.D.
Dr. Adrian Sutawijaya, S.E., M.Si.
Prof. Dr. Paken Pandiangan, S.Si., M.Si.
Dr. Hendrian, S.E., M.Si.

Penanggung Jawab:

Dr. Meita Istianda, S.IP., M.Si.

Wakil Penanggung Jawab:

Dr. Irsanti Widuri Asih, S.Sos., M.Si.
Yanti Hermawati, S.Sos.I., M.Si.

Tim Panitia Pelaksana:

Anto Hidayat, S.IP., M.Si.
Amud Sunarya, S.Pd., M.Si.
Sapto Setyo Nugroho, S.IP., M.A.
Majidah, S.Sos., M.I.Kom.

Penyunting:

Nurul Hikmah, S.Hum., M.Si.

Desain Sampul:

Amelia Miranda, S.Pd.
Moch Fuad Saktian Syah, S.Ds.

Tim Penyusun:

Vica Ananta Kusuma, S.Pd., M.A.
Fadri Ari Sandi, S.A.N., M.P.A.
Habiburrahman, M.A.
Pratiwi Anindita Adji, M.Hum.
Muhammad Yusuf Wibisana, S.Kom.

Tata Letak:

Faisal Basri, A.Md.
Alfarizi Andrianaldi, S.Hum.

©2026 Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.
All right reserved

SAMBUTAN

Rektor Universitas Terbuka



Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh,
salam sejahtera bagi kita semua,
Om Swastiastu, Namu Buddhaya, salam kebajikan.

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan Diskusi Ilmiah, Pekan Olahraga, dan Seni Nasional Universitas Terbuka Tahun 2026 (DISPORSENI Nasional UT 2026) dapat diselenggarakan kembali dengan baik.

DISPORSENI Nasional UT 2026 merupakan ajang kolaboratif yang mempertemukan mahasiswa Universitas Terbuka, mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi, serta siswa SMA/SMK/MA/ sederajat dari seluruh Indonesia dalam satu ruang interaksi yang produktif. Kegiatan ini tidak hanya menjadi wadah kompetisi, tetapi juga ajang pembelajaran bersama, pertukaran gagasan, serta penguatan jejaring lintas jenjang pendidikan.

Tema yang diangkat tahun ini, yaitu “Sportivitas dan Kreativitas untuk Prestasi Negeri”, mencerminkan nilai-nilai penting yang perlu dimiliki oleh generasi muda Indonesia. Sportivitas menanamkan sikap jujur, disiplin, tangguh, serta menghargai proses dan perbedaan. Sementara itu, kreativitas menjadi kunci dalam menghadapi tantangan global, mendorong inovasi, serta membuka peluang kontribusi nyata bagi kemajuan bangsa.

Melalui rangkaian kegiatan diskusi ilmiah, olahraga, dan seni; para peserta diharapkan tidak hanya menunjukkan kemampuan terbaiknya, tetapi juga mengembangkan karakter, memperluas wawasan, serta membangun semangat kolaborasi. Keterlibatan peserta dari berbagai latar belakang pendidikan menjadi kekuatan tersendiri dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang inklusif dan dinamis.

Saya mengajak seluruh peserta untuk menjadikan kegiatan ini sebagai pengalaman yang bermakna. Junjung tinggi sportivitas dalam setiap kompetisi, tampilkan kreativitas secara optimal, dan manfaatkan kesempatan ini untuk belajar serta membangun jejaring yang bermanfaat pada masa kini dan yang akan datang. Prestasi yang diraih bukan hanya tentang kemenangan, tetapi juga tentang proses, integritas, dan kontribusi.

Akhir kata, saya menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh panitia, mitra, serta semua pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan ini. Semoga DISPORSENI Nasional UT 2026 dapat memberikan dampak positif dan menjadi bagian dari upaya bersama dalam mencetak generasi unggul untuk Indonesia.

Salam DISPORSENI Nasional UT Tahun 2026.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.
Rektor,

Prof. Dr. Ali Muktiyanto, S.E., M.Si.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan *Buku Pedoman Kegiatan Diskusi Ilmiah, Pekan Olahraga, dan Seni Nasional Universitas Terbuka 2026* (DISPORSENI Nasional UT 2026) dapat terselesaikan dengan baik. Melalui buku pedoman ini, diharapkan seluruh peserta dan pihak-pihak terkait mendapatkan gambaran akan jalannya rangkaian acara pelaksanaan DISPORSENI Nasional UT 2026.

Kegiatan DISPORSENI Nasional UT ini merupakan kegiatan rutin tahunan untuk memupuk dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa dari seluruh Nusantara, bahkan luar negeri untuk menyalurkan bakat dan minat mereka. DISPORSENI Nasional UT 2026 ini, selain mengikutsertakan mahasiswa UT dari 39 UT Daerah dan satu UT Layanan Luar Negeri, juga akan melibatkan mahasiswa dari perguruan tinggi negeri dan perguruan tinggi swasta serta siswa SMA/SMK/MA/ sederajat di Indonesia yang diundang oleh UT.

Kegiatan ini melibatkan 19 cabang perlombaan dan pertandingan yang terbagi dalam tiga jenis lomba berikut.

1. Diskusi ilmiah terdiri atas *business plan and digital entrepreneur*, olimpiade sains, debat bahasa Indonesia, debat bahasa Inggris, debat hukum, karya tulis ilmiah, produk inovatif, dan esai.
2. Olahraga terdiri atas pertandingan basket, catur *online*, tenis meja, dan lari—*UT Run*.
3. Seni terdiri atas festival talenta yang mencakup seni suara—*UT Idol*, seni tari, *stand up comedy*, dan monolog serta lainnya yang mencakup TikTok edukatif, musabaqah tilawatil Qur'an (MTQ), dan lomba kreasi baris berbaris (LKBB).

Pertandingan dan perlombaan yang dapat diikuti oleh perguruan tinggi sebagai berikut.

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1. <i>Business Plan and Digital Entrepreneur</i> | 10. Lari— <i>UT Run</i> |
| 2. Olimpiade Sains | 11. Seni Suara— <i>UT Idol</i> |
| 3. Debat Bahasa Indonesia | 12. Seni Tari |
| 4. Debat Bahasa Inggris | 13. <i>Stand Up Comedy</i> |
| 5. Debat Hukum | 14. Monolog |
| 6. Karya Tulis Ilmiah | 15. TikTok Edukatif |
| 7. Produk Inovatif | 16. Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ) |
| 8. Catur <i>Online</i> | |
| 9. Tenis Meja | |

Adapun perlombaan yang dapat diikuti untuk tingkat SMA/SMK/MA/ sederajat sebagai berikut.

1. Debat Bahasa Indonesia
2. Debat Bahasa Inggris
3. Basket
4. Tenis Meja
5. Lari—UT *Run*
6. Seni Tari
7. Monolog
8. Tiktok Edukatif
9. Lomba Kreasi Baris Berbaris
10. Esai

Untuk menyukseskan kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026, kami selaku panitia pelaksana memerlukan dukungan, kerja sama, dan koordinasi yang baik antara pihak terkait. Berbagai persiapan dilakukan oleh panitia agar kegiatan berlangsung lancar dan sukses. Persiapan ini dimulai dari pembentukan panitia, penyusunan rangkaian acara, penyiapan dan pengadaan sarana prasarana, penentuan wasit dan juri profesional yang ahli dalam bidangnya, penyusunan dan penggunaan aturan pertandingan profesional, pengaturan jadwal pertandingan, serta koordinasi dengan berbagai pihak khususnya UT Daerah, perguruan tinggi, dan SMA/SMK/MA/ sederajat yang diundang oleh UT Daerah. Kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak atas dukungan yang diberikan, termasuk para mitra yang telah berkontribusi dalam menyukseskan dan melancarkan kegiatan ini. Besar harapan kami agar DISPORSENI Nasional UT 2026 dapat terselenggara dengan baik serta mampu melahirkan talenta-talenta unggul yang berprestasi, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Tangerang Selatan, 04 Mei 2026
Panitia DISPORSENI Nasional UT 2026,



UNIVERSITAS TERBUKA
DEKAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLISI

Dr. Melita Istianda, S.IP., M.Si.
NIP. 196705191987012001

DAFTAR ISI

SAMBUTAN REKTOR UNIVERSITAS TERBUKA.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
DAFTAR ISI.....	7
BAB I PENDAHULUAN.....	8
A. LATAR BELAKANG.....	8
B. TUJUAN KEGIATAN.....	8
C. TEMA KEGIATAN.....	9
D. FILOSOFI LOGO DISPORSENI UT.....	9
E. WAKTU DAN TEMPAT.....	9
F. PESERTA DARI UNIVERSITAS TERBUKA DAERAH.....	10
G. PESERTA DARI PERGURUAN TINGGI UNDANGAN.....	10
H. PESERTA DARI SMA/SMK/MA/SEDERAJAT UNDANGAN.....	10
I. TUGAS UNIVERSITAS TERBUKA DAERAH.....	11
BAB II KETENTUAN UMUM.....	12
A. PERSYARATAN PESERTA DAN PETUGAS PENDAMPING.....	12
B. PENDAFTARAN.....	13
C. TUGAS DAN KEWAJIBAN PESERTA DAN PETUGAS PENDAMPING.....	14
D. PENGHARGAAN.....	15
E. ATRIBUT.....	15
F. TATA TERTIB.....	16
BAB III PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN.....	17
A. PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN TINGKAT PERGURUAN TINGGI.....	18
B. PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN TINGKAT SMA/SMK/MA/SEDERAJAT.....	21
BAB IV RANGKAIAN ACARA, PESERTA, DAN UNDANGAN.....	24
A. RANGKAIAN ACARA.....	24
B. PESERTA DAN UNDANGAN.....	33
BAB V PENUTUP.....	34
LAMPIRAN.....	35

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Diskusi Ilmiah, Pekan Olahraga, dan Seni Nasional Universitas Terbuka 2026 (DISPORSENI Nasional UT 2026) adalah suatu kegiatan yang diperlukan dalam pembinaan karakter mahasiswa. Kegiatan yang menjadi kewajiban dari seluruh perguruan tinggi ini, selain bertujuan untuk meningkatkan prestasi mahasiswa dalam bidang ilmiah, olahraga, dan seni, juga menjadi ajang pencarian bakat, minat, dan kreativitas mahasiswa.

Kegiatan yang merupakan bagian dari rangkaian kegiatan Dies Natalis ke-42 UT ini akan berlangsung pada bulan Mei s.d. September 2026. Kegiatan tersebut melibatkan 19 cabang kompetisi yang terbagi ke dalam beberapa kategori, yaitu **diskusi ilmiah** yang meliputi *business plan and digital entrepreneur*, olimpiade sains, debat bahasa Indonesia, debat bahasa Inggris, debat hukum, karya tulis ilmiah, produk inovatif, dan esai; **olahraga** yang meliputi basket, catur *online*, tenis meja, dan lari-UT *Run*; serta **seni** yang mencakup festival talenta, yaitu seni suara-UT *Idol*, seni tari, *stand up comedy*, monolog, TikTok Edukatif, musabaqah tilawatil Quran (MTQ), dan lomba kreasi baris berbaris (LKBB).

Kegiatan yang dilakukan secara rutin oleh UT setiap tahunnya ini tidak hanya diikuti oleh mahasiswa UT saja, tetapi juga melibatkan partisipasi mahasiswa dari beberapa perguruan tinggi negeri dan perguruan tinggi swasta dari berbagai daerah. Untuk tahun ini, DISPORSENI Nasional UT juga melibatkan partisipasi para siswa SMA/SMK/MA/ sederajat yang diundang oleh UT Daerah. Dengan melibatkan berbagai perguruan tinggi dan SMA/SMK/MA/ sederajat, diharapkan dapat meningkatkan rasa kompetitif antarpeserta. Keterlibatan perguruan tinggi lain tersebut diharapkan juga menjadi ajang silaturahmi serta mempererat hubungan antarmahasiswa dan universitas. Sementara itu, keterlibatan siswa SMA/SMK/MA/ sederajat diharapkan dapat memperkenalkan UT di kalangan masyarakat.

Penyelenggaraan kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026 akan dilakukan dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring). Demi ketertiban dan kelancaran pelaksanaan DISPORSENI Nasional UT 2026 ini, disusunlah *Buku Pedoman Kegiatan Diskusi Ilmiah, Pekan Olahraga, dan Seni Nasional Universitas Terbuka 2026* (DISPORSENI Nasional UT 2026).

B. TUJUAN KEGIATAN

Penyelenggaraan kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026 ini bertujuan sebagai berikut.

1. Melaksanakan tridarma perguruan tinggi, khususnya dalam bidang pengembangan bakat, minat, dan kreativitas mahasiswa.
2. Membangun dan membina komunikasi antarmahasiswa sehingga dapat menimbulkan kedekatan, kesetiaan, dan kebanggaan terhadap almamaternya.

3. Meningkatkan penyebaran informasi dan promosi tentang UT bagi masyarakat Indonesia pada umumnya.
4. Meningkatkan pemahaman wawasan lintas budaya dan kecintaan terhadap kesatuan bangsa dan negara Republik Indonesia.
5. Memperkenalkan Universitas Terbuka (UT) di kalangan masyarakat, khususnya siswa SMA/SMK/MA/ sederajat.

C. TEMA KEGIATAN

Kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026 bertema “Sportivitas dan Kreativitas untuk Prestasi Negeri”.

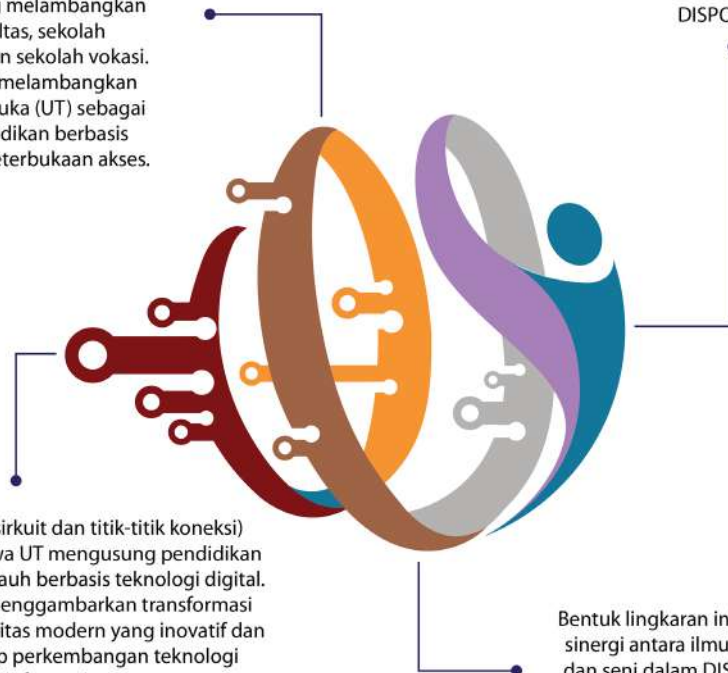
D. FILOSOFI LOGO DISPORSENI UT

Bentuk lingkaran dan garis melengkung enam lingkaran berwarna biru, ungu, abu-abu, coklat, oranye, dan merah maroon yang terhubung melambangkan empat fakultas, sekolah pascasarjana, dan sekolah vokasi. Elemen digital melambangkan Universitas Terbuka (UT) sebagai institusi pendidikan berbasis teknologi dan keterbukaan akses.

Figur abstrak manusia berwarna biru-ungu melambangkan logika/pengetahuan (ilmiah), energi (olahraga), dan kreativitas (seni) pelajar dan mahasiswa dalam berkompetisi pada DISPORSENI UT.

Elemen digital (sirkuit dan titik-titik koneksi) menegaskan bahwa UT mengusung pendidikan terbuka dan jarak jauh berbasis teknologi digital. Filosofi ini juga menggambarkan transformasi UT sebagai universitas modern yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi.

Bentuk lingkaran ini juga mempresentasikan sinergi antara ilmu pengetahuan, olahraga, dan seni dalam DISPORSENI (Diskusi Ilmiah, Pekan Olahraga, dan Seni Nasional) UT di era siber.



E. WAKTU DAN TEMPAT

Kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026 akan diselenggarakan pada bulan Mei s.d. September 2026 yang berlangsung secara daring dengan memanfaatkan berbagai perangkat lunak dan luring di UT Daerah atau UT Pusat.

F. PESERTA DARI UNIVERSITAS TERBUKA DAERAH

Kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026 ini diikuti oleh 39 UT Daerah dan satu UT Layanan Luar Negeri sebagai berikut.

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| 1. UT Banda Aceh | 21. UT Surabaya |
| 2. UT Medan | 22. UT Denpasar |
| 3. UT Batam | 23. UT Mataram |
| 4. UT Padang | 24. UT Kupang |
| 5. UT Pekanbaru | 25. UT Pontianak |
| 6. UT Jambi | 26. UT Banjarmasin |
| 7. UT Pangkal Pinang | 27. UT Palangkaraya |
| 8. UT Bengkulu | 28. UT Tarakan |
| 9. UT Bandar Lampung | 29. UT Samarinda |
| 10. UT Jakarta | 30. UT Makassar |
| 11. UT Serang | 31. UT Majene |
| 12. UT Bogor | 32. UT Palu |
| 13. UT Bandung | 33. UT Kendari |
| 14. UT Bandung | 34. UT Manado |
| 15. UT Purwokerto | 35. UT Gorontalo |
| 16. UT Semarang | 36. UT Ambon |
| 17. UT Solo | 37. UT Ternate |
| 18. UT Yogyakarta | 38. UT Jayapura |
| 19. UT Malang | 39. UT Sorong |
| 20. UT Jember | 40. UT Layanan Luar Negeri |

G. PESERTA DARI PERGURUAN TINGGI UNDANGAN

Kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026 mengundang perguruan tinggi negeri dan perguruan tinggi swasta yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia. Daftar perguruan tinggi undangan dapat dilihat pada laman <https://disporseni.ut.ac.id>

H. PESERTA DARI SMA/SMK/MA/SEDERAJAT UNDANGAN

Kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026 diikuti oleh SMA/SMK/MA/ sederajat yang diundang dari berbagai wilayah Indonesia. Daftar SMA/SMK/MA/ sederajat undangan dapat dilihat pada laman <https://disporseni.ut.ac.id>

I. TUGAS UNIVERSITAS TERBUKA DAERAH

Setiap UT Daerah memiliki tugas sebagai berikut.

1. Membentuk panitia dan membuat SK Panitia DISPORSENI Nasional UT 2026 di tingkat UT Daerah dengan jumlah maksimal 15 orang termasuk direktur UT Daerah.
2. Menyeleksi, melatih, dan membina mahasiswa UT peserta DISPORSENI Nasional UT 2026.
3. Memfasilitasi peserta lomba/pertandingan selama kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026 berlangsung.
4. Mengirimkan dokumentasi digital berupa video dan foto untuk setiap kegiatan seleksi dan final yang berlangsung di UT Daerah ke Panitia DISPORSENI Nasional UT 2026
5. Melakukan registrasi dan mengunggah berkas pendaftaran peserta ke laman <https://disporseni.ut.ac.id>. Dokumen persyaratan pendaftaran yang dibutuhkan sebagai berikut:
 - a. surat tugas dari direktur UT Daerah*
 - b. pakta integritas*
 - c. surat pernyataan orisinalitas karya*
 - d. kartu tanda mahasiswa (KTM)
 - e. kartu tanda penduduk (KTP)
 - f. foto close-up dengan menggunakan jaket almamater perguruan tinggi maksimal 1 MB.
6. Memfasilitasi PTN/PTS setempat yang akan ikut dalam kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026.
7. Memfasilitasi SMA/SMK/MA/ sederajat di wilayah sekitar UT Daerah yang akan ikut dalam kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026.
8. Menjaga ketertiban, sportivitas, dan kehormatan UT dalam melaksanakan kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026.

*Formulir dapat dilihat dalam Lampiran.

BAB II KETENTUAN UMUM

A. PERSYARATAN PESERTA DAN PETUGAS PENDAMPING

1. Peserta dari UT Daerah dan PTN/PTS Undangan

Peserta kegiatan adalah mahasiswa Universitas Terbuka/PTN/PTS yang telah lolos seleksi di UT Daerah/ perguruan tinggi masing-masing dan ditunjuk oleh direktur UT Daerah/ pimpinan perguruan tinggi serta memenuhi persyaratan sebagai berikut.

- a. Sehat jasmani dan rohani.
- b. Memiliki kartu tanda mahasiswa (KTM).
- c. Mahasiswa aktif program diploma dan sarjana semester dua s.d. semester delapan di perguruan tinggi (dibuktikan dengan tangkapan layar biodata mahasiswa pada laman <https://pddikti.kemdiktisaintek.go.id/>).
- d. Khusus lomba produk inovatif, dapat diikuti oleh mahasiswa aktif program pascasarjana minimal semester dua.
- e. Khusus mahasiswa UT sebagai berikut.
 - 1) Registrasi pertama minimal pada semester 2025/2026 Ganjil (2025.2).
 - 2) Melakukan registrasi mata kuliah pada semester 2025/2026 Genap (2026.1).
- f. Satu mahasiswa hanya boleh mengikuti satu kategori lomba.
- g. Pemenang lomba (perorangan/tim) DISPORSENI Nasional UT tiga tahun terakhir, tidak diizinkan mendaftar sebagai peserta lomba (khusus untuk juara 1, 2, dan 3).
- h. Mahasiswa membawa dan menunjukkan KTM dan KTP pada saat *technical meeting* perlombaan ataupun pertandingan.
- i. Registrasi mengikuti ketentuan masing-masing lomba.
- j. Seluruh biaya yang dikeluarkan peserta tidak ditanggung oleh panitia.

2. Peserta dari SMA/SMK/MA/Sederajat

Peserta kegiatan adalah siswa SMA/SMK/MA/sederajat yang telah lolos seleksi di sekolah masing-masing dan ditunjuk oleh kepala sekolah serta memenuhi persyaratan sebagai berikut.

- a. Sehat jasmani dan rohani.
- b. Siswa aktif (dibuktikan dengan tangkapan layar biodata siswa pada laman <https://nisd.data.kemendikdasmen.go.id> atau <https://emis.kemenag.go.id/>).
- c. Memiliki kartu pelajar.
- d. Siswa membawa dan menunjukkan kartu pelajar dan/atau KTP pada saat *technical meeting* perlombaan ataupun pertandingan.
- e. Registrasi mengikuti ketentuan masing-masing lomba.
- f. Seluruh biaya yang dikeluarkan peserta tidak ditanggung oleh panitia.

3. Petugas Pendamping dari UT Daerah, PTN/PTS Undangan, dan SMA/SMK/MA/Sederajat

Petugas pendamping (*official*) adalah staf dari UT Daerah, PTN/PTS undangan, atau SMA/SMK/MA/ sederajat yang dianggap mampu dan ditunjuk oleh direktur UT Daerah/pimpinan perguruan tinggi/kepala sekolah untuk mempersiapkan dan mendampingi peserta dalam kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026. Petugas pendamping memiliki tugas memfasilitasi peserta lomba/pertandingan selama kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026.

B. PENDAFTARAN

1. Pendaftaran dari UT Daerah atau PTN/PTS Undangan

Pendaftaran peserta DISPORSENI Nasional UT 2026 dilakukan oleh *official* dari UT Daerah/PTN/PTS dengan tata cara sebagai berikut.

- a. *Official* mengonfirmasi keikutsertaan DISPORSENI Nasional 2026 melalui kontak yang tersedia pada surat undangan (khusus peserta PTN/PTS undangan).
- b. Panitia DISPORSENI Nasional UT 2026 akan mengundang mitra dari perguruan tinggi (PTN/PTS) untuk mengikuti kegiatan ini lalu *official* masing-masing membuat akun untuk *login* dan melakukan pendaftaran peserta lomba/pertandingan melalui laman <https://disporseni.ut.ac.id>.
- c. Khusus untuk Lomba TikTok Edukatif dan *stand up comedy* dapat mendaftarkan lomba secara perorangan pada laman <https://disporseni.ut.ac.id>.
- d. *Official* melengkapi data yang dibutuhkan, yaitu profil perguruan tinggi yang terdiri atas nama perguruan tinggi, alamat perguruan tinggi, *e-mail* perguruan tinggi, *e-mail official*, nomor WA *official*.
- e. *Official* mengunggah dokumen persyaratan pendaftaran sebagai berikut:
 - 1) kartu tanda mahasiswa (KTM),
 - 2) kartu tanda penduduk (KTP),
 - 3) tangkapan layar identitas peserta lomba yang ada di halaman pangkalan data pendidikan tinggi (<https://pddikti.kemdiktisaintek.go.id/>),
 - 4) foto *close-up* ukuran maksimal 1 MB dengan menggunakan jaket almamater perguruan tinggi bagi peserta perguruan tinggi,
 - 5) surat tugas dari direktur UT Daerah/pimpinan perguruan tinggi (Lampiran 1),
 - 6) form pakta integritas (Lampiran 2),
 - 7) surat pernyataan orisinalitas karya untuk cabang lomba tertentu (Lampiran 3).
- f. Informasi lainnya meliputi nomor rekening, nama bank, nama pemilik rekening, foto buku rekening, dan NPWP (apabila ada) atas nama peserta atau lembaga.

2. Pendaftaran dari SMA/SMK/MA/Sederajat

Pendaftaran peserta DISPORSENI Nasional UT 2026 dilakukan oleh *official* dari SMA/SMK/MA/sederajat dengan tata cara sebagai berikut.

- a. *Official* mengonfirmasi keikutsertaan DISPORSENI Nasional 2026 melalui kontak yang tersedia pada surat undangan.
- b. Panitia DISPORSENI Nasional UT 2026 akan mengundang mitra dari sekolah (SMA/SMK/MA/sederajat) untuk mengikuti kegiatan ini, lalu *official* masing-masing membuat akun untuk login dan melakukan pendaftaran peserta lomba/pertandingan melalui laman <https://disporseni.ut.ac.id>.
- c. Khusus untuk lomba TikTok Edukatif dapat mendaftarkan lomba secara perorangan pada laman <https://disporseni.ut.ac.id>.
- d. Khusus lomba esai tingkat SMA/SMK/MA/sederajat pendaftaran dan pengunggahan naskah dilakukan melalui laman <https://lombaesai.ut.ac.id> dengan mengunggah hal berikut:
 - 1) scan kartu pelajar/NISN,
 - 2) naskah esai,
 - 3) foto penulis.
- e. *Official* melengkapi data yang dibutuhkan, yaitu profil sekolah yang terdiri atas nama sekolah, alamat sekolah, e-mail sekolah, e-mail *official*, serta nomor WA *official*.
- f. *Official* mengunggah dokumen persyaratan pendaftaran yang meliputi
 - 1) kartu tanda pelajar,
 - 2) kartu tanda penduduk/kartu identitas anak/akta lahir/kartu keluarga,
 - 3) tangkapan layar identitas peserta lomba yang ada di laman <https://nisn.data.kemendikdasmen.go.id> atau <https://emis.kemendikdasmen.go.id/>,
 - 4) foto close-up ukuran maksimal 1 MB dengan menggunakan seragam sekolah,
 - 5) surat tugas dari kepala sekolah (**Lampiran 1.**),
 - 6) form pakta integritas (**Lampiran 2.**),
 - 7) surat pernyataan orisinalitas untuk cabang lomba tertentu (**Lampiran 3.**),
 - 8) informasi lainnya meliputi nomor rekening, nama bank, nama pemilik rekening, foto buku rekening, dan NPWP (apabila ada) atas nama peserta atau sekolah.

C. TUGAS DAN KEWAJIBAN PESERTA DAN PETUGAS PENDAMPING

1. Peserta memiliki tugas dan kewajiban sebagai berikut.

- a. Menjadi peserta lomba dan atau *supporter* dalam kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026.
- b. Menjaga ketertiban, sportivitas, dan kehormatan masing-masing institusi.
- c. Menaati aturan yang ditetapkan oleh panitia kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026.

2. Petugas pendamping (*official*) memiliki tugas dan kewajiban sebagai berikut.

- a. Menyeleksi mahasiswa peserta DISPORSENI Nasional UT 2026 di tingkat UT Daerah/PTN/PTS undangan/SMA/SMK/MA/ sederajat.
- b. Melakukan registrasi peserta perlombaan/pertandingan dan mengunggah dokumen persyaratan pendaftaran yang dibutuhkan melalui laman <https://disporseni.ut.ac.id>.
- c. Khusus untuk lomba TikTok Edukatif dapat mendaftarkan lomba secara perorangan.
- d. Melatih dan membina peserta DISPORSENI Nasional UT 2026.
- e. Melakukan koordinasi dengan panitia kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026.
- f. Menangani berbagai keperluan khusus masing-masing kontingen.
- g. Menjaga ketertiban dan kehormatan institusi masing-masing.
- h. Menaati aturan yang ditetapkan panitia kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026.

D. PENGHARGAAN

1. Sebagai apresiasi terhadap keikutsertaan dalam kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026, setiap peserta dan pendamping akan memperoleh e-sertifikat keikutsertaan yang dapat diunduh pada laman <https://disporseni.ut.ac.id>.
2. Pemenang dari setiap cabang yang diperlombakan dan dipertandingkan akan memperoleh penghargaan berupa uang pembinaan, sertifikat juara, dan medali.
3. Medali dan sertifikat juara diberikan kepada juara I, juara II, juara III, dan juara harapan.
4. Juara umum adalah UT Daerah atau perguruan tinggi dan SMA/SMK/MA/ sederajat yang mendapatkan juara I terbanyak. Apabila jumlah juara I sama, dihitung juara II yang terbanyak. Apabila jumlah juara II juga sama, dihitung juara III yang terbanyak. Apabila jumlah juaranya tetap sama, ditetapkan menjadi juara umum bersama.
5. Juara umum mendapatkan *trophy*/piala dan piagam.

E. ATRIBUT

Setiap kontingen perguruan tinggi dan/atau sekolah membawa atribut serta kelengkapan resmi yang mencerminkan identitas institusi sebagai berikut:

1. kostum dan atribut yang mencerminkan kekhasan masing-masing kontingen perguruan tinggi/sekolah; dan
2. wajib menggunakan tanda pengenal bagi peserta dan petugas pendamping (tanda pengenal disediakan oleh panitia) selama kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026 berlangsung.

F. TATA TERTIB

1. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan atau dokumen tidak lengkap dianggap gugur/ didiskualifikasi.
2. Peserta sudah berada di tempat kegiatan (bagi cabang perlombaan/pertandingan yang dilaksanakan secara daring) sekurang-kurangnya lima belas (15) menit sebelum kegiatan dimulai dengan pakaian yang sesuai, bersih, rapi, sopan, dan mengenakan tanda pengenal peserta kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026.
3. Bagi tim yang tidak hadir pada saat *technical meeting* dianggap MENYETUJUI hasil keputusan *technical meeting*.
4. Dilarang merokok (termasuk *electric*), membawa barang atau benda tajam, serta membawa/mengonsumsi NAPZA yang dapat mengganggu kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026.
5. Disarankan untuk tidak menggunakan ataupun memakai perhiasan berharga yang berlebihan ke tempat pelaksanaan kegiatan.
6. Tidak diperkenankan membuat gaduh dan mengotori tempat kegiatan.
7. Peserta diwajibkan menjunjung tinggi nilai sportivitas, etika, dan integritas.
8. Keputusan juri/wasit bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
9. Hasil karya peserta menjadi hak milik panitia (UT).
10. Peserta wajib menaati peraturan DISPORSENI Nasional UT 2026.

BAB III PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN

Cabang perlombaan dan pertandingan yang diikuti oleh setiap kontingen pada kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026 dibedakan berdasarkan kontingen dari UT Daerah, kontingen PTN/PTS undangan, dan kontingen dari SMA/SMK/MA/sederajat. Berikut adalah jenis lomba, tingkat, dan modus pelaksanaan lomba.

NO	NAMA LOMBA	TINGKAT		MODUS		JENIS
		PT	SMA	DARING	LURING	
Diskusi Ilmiah						
1.	<i>Business Plan and Digital Entrepreneur</i>	√	-	√	-	Tim
2.	Olimpiade Sains	√	-	√	Final	Tim
3.	Debat Bahasa Indonesia	√	√	√	-	Tim
4.	Debat Bahasa Inggris	√	√	√	Final Tingkat Universitas	Tim
5.	Debat Hukum	√	-	√	Semifinal & Final	Tim
6.	Karya Tulis Ilmiah	√	-	√	-	Tim
7.	Produk Inovatif	√	-	√	-	Tim
8.	Esai	-	√	√	-	Perorangan atau Tim
Olahraga						
9.	Basket	-	√	-	√	Tim
10.	Catur Online	√	-	√	-	Perorangan
11.	Tenis Meja	√	√	-	√	Perorangan dan Tim
12.	Lari - UT Run	√	√	-	√	Perorangan
Festival Seni						
13.	Seni Suara - UT Idol	√	-	√	Final	Perorangan dan Tim
14.	Seni Tari	√	√	√	Final	Perorangan dan Tim

NO	NAMA LOMBA	TINGKAT		MODUS		JENIS
		PT	SMA	DARING	LURING	
15.	Stand Up Comedy	√	-	√	Final	Perorangan
16.	Monolog	√	√	√	Final	Perorangan
17.	TikTok Edukatif	√	√	√	-	Perorangan atau Tim
18.	Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ)	√	-	√	Final	Perorangan
19.	Lomba Kreasi Baris Berbaris (LKBB)	-	√	√	Semi Final & Final	Tim

Ketentuan dalam pelaksanaan kegiatan perlombaan dan pertandingan diatur oleh masing-masing koordinator perlombaan dan pertandingan. Selain itu, setiap kontingen juga didampingi oleh masing-masing *official*. Jadwal perlombaan dan pertandingan keseluruhan dibuat oleh masing-masing koordinator perlombaan dan pertandingan beserta timnya yang akan disampaikan pada saat *technical meeting*. Adapun cabang perlombaan dan pertandingan sebagai berikut.

A. PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN TINGKAT PERGURUAN TINGGI

1. *Business Plan and Digital Entrepreneur*

Lomba *Business Plan and Digital Entrepreneur* merupakan ajang kompetisi bidang kewirausahaan dengan peserta terdiri atas kontingen dari UT Daerah dan kontingen dari PTN/PTS undangan. Seluruh babak dilakukan secara daring. Kategori perlombaan adalah kelompok. Jumlah maksimal per kontingen adalah satu kelompok yang terdiri atas dua—empat mahasiswa untuk masing-masing bidang dari perguruan tinggi yang sama. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 4](#).

2. Olimpiade Sains

Lomba Olimpiade Sains merupakan ajang kompetisi bidang ilmu biologi, kimia, fisika, dan matematika yang diselenggarakan oleh Universitas Terbuka. Peserta Olimpiade Sains adalah kontingen dari UT Daerah dan kontingen dari PTN/PTS undangan. Lomba ini dilaksanakan secara daring dengan skema ujian *remote proctoring* di lokasi masing-masing peserta untuk babak penyisihan dan semifinal. Babak final secara luring di UT Pusat. Kategori perlombaan adalah kelompok. Masing-masing kelompok berjumlah dua orang. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 5](#).

3. Debat Bahasa Indonesia

Lomba Debat Bahasa Indonesia merupakan ajang peserta dalam beradu argumentasi, mengutarakan pendapat/pemikirannya, serta mempertahankan pendapatnya dengan alasan yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan di tingkat universitas menggunakan bahasa Indonesia. Babak penyisihan dilaksanakan melalui penilaian video, sedangkan babak semifinal dan final dilaksanakan secara daring melalui *zoom meeting*. Peserta

lomba debat adalah kontingen dari UT Daerah dan kontingen dari PTN/PTS undangan. Kategori perlombaan adalah kelompok dan tiap kelompok terdiri atas dua orang. Masing-masing UT Daerah dan PTN/PTS undangan hanya diperkenankan mengirimkan satu tim. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 6](#).

4. **Debat Bahasa Inggris**

Lomba Debat Bahasa Inggris merupakan ajang peserta dalam beradu argumentasi, mengutarakan pendapat/pemikirannya, serta mempertahankan pendapatnya dengan alasan yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan di tingkat universitas dengan menggunakan bahasa Inggris. Babak penyisihan dan semifinal dilaksanakan secara daring melalui *zoom meeting*, sedangkan babak final dilakukan secara luring. Peserta lomba debat adalah kontingen dari UT Daerah dan kontingen dari PTN/PTS undangan. Kategori perlombaan adalah kelompok yang terdiri atas dua orang dari perguruan tinggi yang sama. Setiap UT Daerah dan PTN/PTS undangan hanya diperkenankan mengirim satu tim. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 7](#).

5. **Debat Hukum**

Lomba Debat Hukum merupakan sarana untuk meningkatkan daya saing dan kualitas kompetensi mahasiswa melalui debat ilmiah bidang hukum tingkat universitas. Peserta lomba debat adalah mahasiswa aktif Universitas Terbuka dan PTN/PTS undangan. Lomba ini diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi seluruh mahasiswa untuk mengemukakan argumen hukum dalam forum ilmiah dan juga sebagai sarana memperkuat karakter mahasiswa dalam memahami permasalahan hukum dan alternatif penyelesaiannya. Babak penyisihan dilaksanakan secara daring di UT Daerah atau di lokasi masing-masing peserta, sedangkan babak semifinal dan final dilaksanakan secara luring di UT Pusat. Kategori perlombaan adalah kelompok yang terdiri atas tiga mahasiswa. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 8](#).

6. **Karya Tulis Ilmiah**

Lomba Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa merupakan ajang peserta dalam membuat laporan tertulis yang memaparkan hasil penelitian atau pengkajian yang telah dilakukan oleh sebuah tim dengan memenuhi kaidah dan etika keilmuan. Lomba ini dilaksanakan secara daring. Peserta lomba Karya Tulis Ilmiah adalah kontingen dari UT Daerah dan masing-masing UT Daerah wajib mengirimkan minimal satu karya tulis ilmiah. Kategori perlombaan adalah kelompok yang terdiri atas 2—3 mahasiswa. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 9](#).

7. **Produk Inovatif**

Lomba Karya Produk Inovatif merupakan ajang peserta dalam mewujudkan produk inovasi yang praktis, aplikatif, berkelanjutan, dan sifatnya solusi inovasi untuk menjawab tantangan industri dan masyarakat. Pada babak *grand final* (6 besar), peserta diwajibkan mempresentasikan *prototype* produk inovatif secara langsung. Kategori perlombaan adalah tim (kelompok) dengan jumlah 3—5 orang yang berasal dari institusi yang sama. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 10](#).

8. **Catur Online**

Pertandingan Catur dalam DISPORSENI Nasional UT 2026 ini bersifat perorangan yang dilakukan di UT Daerah terdekat dan disiarkan melalui *video conference*. Peserta pertandingan catur *online* adalah kontingen dari UT Daerah dan kontingen dari PTN/PTS Undangan. Keseluruhan lomba ini dilaksanakan secara daring. Deskripsi dan aturan pertandingan dapat dilihat pada [Lampiran 11](#).

9. **Tenis Meja**

Pertandingan Tenis Meja mempertandingkan perorangan, baik tunggal putra maupun tunggal putri. Pertandingan ini dilaksanakan secara luring di UT Pusat. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 12](#).

10. **Lari—UT Run**

Lomba Lari—UT *Run* merupakan kompetisi atletik untuk menentukan peserta tercepat dengan jarak tempuh 5 km. Lomba ini bersifat perorangan dan diselenggarakan pada tempat yang ditetapkan oleh panitia. Deskripsi dan aturan pertandingan dapat dilihat pada [Lampiran 13](#).

11. **Seni Suara—UT Idol**

Lomba Seni Suara—UT *Idol* merupakan ajang peserta mengekspresikan diri dalam olah vokal. Lomba Seni Suara—UT *Idol* dibagi menjadi tiga kategori lomba yang terdiri atas solo putra, solo putri, dan *vocal group* (yang terdiri atas maksimal 4 orang). Masing-masing kontingen hanya dapat mengirimkan 1 peserta. Babak penyisihan akan diselenggarakan secara daring, sedangkan babak final akan diselenggarakan secara luring di UTCC Universitas Terbuka. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 14](#).

12. **Seni Tari**

Lomba Seni Tari merupakan lomba tari kreasi bernuansa kedaerahan tingkat nasional. Peserta lomba seni tari adalah kontingen dari UT Daerah dan kontingen dari PTN/PTS undangan. Kategori perlombaan ini adalah tari tunggal dan kelompok (terdiri atas 3—10 penari). Babak penyisihan akan dilakukan secara daring dan babak final akan diselenggarakan secara luring di UTCC Universitas Terbuka. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 15](#).

13. **Stand Up Comedy**

Lomba *Stand Up Comedy* merupakan jenis lomba seni pertunjukan yang dimaksudkan untuk menyebabkan tawa dalam bentuk monolog oleh satu orang yang disebut sebagai pelawak tunggal atau komedian tunggal dengan mengandalkan humor dan kecerdasan verbal pesertanya. Kategori lomba *stand up comedy* adalah perorangan dan tiap kontingen hanya dapat mengirimkan 1 peserta. Peserta diberikan kebebasan untuk mengekspresikan materi/topik yang diberikan panitia dan tidak menyinggung berbagai pihak. Babak penyisihan dilakukan secara daring dan babak final akan diselenggarakan secara luring. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 16](#).

14. TikTok Edukatif

Lomba TikTok Edukatif merupakan ajang peserta dalam menyalurkan bakat kreativitas mahasiswa dan menambah pengalaman mahasiswa sebagai konten kreasi edukasi yang menarik dan kekinian tingkat universitas. Lomba dilaksanakan secara daring dengan cara mengirimkan video TikTok yang kreatif, menarik, mengandung konten edukasi, dan pesan yang baik. Kategori perlombaan terdiri atas perorangan dan kelompok (maksimal 4 orang). Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 17](#).

15. MTQ

Lomba Tilawatil Qur'an merupakan bidang lomba membaca Al-Qur'an dengan bacaan *mujawwad*, yaitu bacaan Al-Qur'an yang mengandung nilai ilmu membaca (*tajwid*), seni (lagu dan suara), dan etika (adab) membaca. Babak penyisihan dilakukan secara daring di lokasi masing-masing peserta dan final dilakukan secara luring di UT Pusat. Peserta lomba Tilawatil Qur'an adalah kontingen dari UT Daerah dan kontingen dari PTN/PTS undangan. Jenis lomba adalah perorangan (putra dan putri) untuk masing-masing kategori perlombaan. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 18](#).

15. Lomba Monolog

Lomba monolog merupakan lomba yang bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap seni monolog sebagai bagian dari pengembangan budaya literasi dan seni. Lomba ini merupakan lomba perorangan dan tiap kontingen maksimal mengirimkan 2 (dua) peserta. Babak penyisihan akan diselenggarakan secara daring, sedangkan babak final akan dilakukan secara luring. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 19](#).

B. PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN TINGKAT SMA/SMK/MA/SEDERAJAT

1. Debat Bahasa Indonesia

Lomba Debat Bahasa Indonesia SMA/SMK/MA/ sederajat merupakan ajang peserta dalam beradu argumentasi, mengutarakan pendapat/pemikirannya, serta mempertahankan pendapatnya dengan alasan yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan tingkat SMA/SMK/MA/ sederajat dengan menggunakan bahasa Indonesia. Lomba ini dilaksanakan secara daring. Peserta lomba debat adalah kontingen dari SMA/SMK/MA/ sederajat. Kategori perlombaan adalah kelompok yang terdiri atas 2 (dua) orang. Babak penyisihan dan final diselenggarakan secara daring. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 20](#).

2. Debat Bahasa Inggris

Lomba Debat Bahasa Inggris SMA merupakan ajang peserta tingkat SMA/SMK/MA/ sederajat dalam beradu argumentasi, mengutarakan pendapat/pemikirannya, serta mempertahankan pendapatnya dengan alasan yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan dengan menggunakan bahasa Inggris. Babak penyisihan, semifinal, dan final dilaksanakan secara daring melalui *zoom meeting*. Peserta lomba debat adalah kontingen dari SMA/SMK/MA/ sederajat. Kategori perlombaan adalah kelompok dan tiap kelompok terdiri atas dua (2) orang. Masing-masing kontingen hanya dapat mengirim 1 (satu) tim. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 21](#).

3. **Basket**

Pertandingan Basket ini merupakan pertandingan 3x3 yaitu pertandingan basket yang dimainkan oleh tiga orang per tim pada satu ring basket (setengah lapangan) dan satu orang cadangan. Pertandingan ini dilaksanakan secara luring di UT Pusat. Deskripsi dan aturan pertandingan dapat dilihat pada [Lampiran 22](#).

4. **Lomba Kreasi Baris Berbaris (LKBB)**

Lomba Kreasi Baris Berbaris SMA/SMK/MA/ sederajat merupakan ajang peserta dalam meningkatkan semangat nasionalisme, kedisiplinan, dan kerja sama siswa dalam pembentukan karakter yang berintegritas, kreatif, dan berjiwa kompetitif demi menyongsong Indonesia Emas. Babak kualifikasi dilaksanakan secara daring dengan cara mengirimkan video LKBB yang menjunjung tinggi keteraturan, kedisiplinan, kekompakan, solidaritas, dan kepemimpinan. Babak semifinal dan final dilaksanakan secara luring. Kategori perlombaan ini adalah kelompok dan setiap kelompok terdiri atas 10 sampai dengan 20 orang. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 23](#).

5. **TikTok Edukatif**

Lomba TikTok Edukatif SMA/SMK/MA/ sederajat merupakan ajang peserta dalam menyalurkan bakat kreativitas siswa dan menambah pengalaman siswa sebagai konten kreasi edukasi yang menarik dan kekinian tingkat SMA/SMK/MA/ sederajat. Lomba dilaksanakan secara daring dengan cara mengirimkan video TikTok yang kreatif, menarik, mengandung konten edukasi, dan pesan yang baik. Kategori perlombaan terdiri atas perorangan dan kelompok (maksimal 4 orang). Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 24](#).

6. **Tenis Meja**

Pertandingan Tennis Meja SMA/SMK/MA/ sederajat mempertandingkan perorangan dan tim, baik putra maupun putri. Pertandingan ini dilaksanakan secara luring di UT Pusat. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 12](#).

7. **Lari—UT Run**

Lomba Lari—UT Run merupakan kompetisi atletik untuk menentukan peserta tercepat dengan jarak tempuh 5 km. Lomba ini bersifat perorangan dan diselenggarakan pada tempat yang ditetapkan oleh panitia. Deskripsi dan aturan pertandingan dapat dilihat pada [Lampiran 13](#).

8. **Monolog**

Lomba monolog SMA/SMK/MA/ sederajat merupakan lomba yang bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap seni monolog sebagai bagian dari pengembangan budaya literasi dan seni. Lomba ini merupakan lomba perorangan dan tiap kontingen maksimal mengirimkan 2 peserta. Babak penyisihan akan diselenggarakan secara daring, sedangkan babak final akan dilakukan secara luring. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 19](#).

9. Seni Tari Pelajar

Lomba Seni Tari untuk pelajar SMA/SMK/MA/ sederajat merupakan lomba tari berkelompok tingkat Jabodetabek dalam bentuk *modern dance*, yaitu tarian dengan gerakan yang bebas dan tidak terikat aturan pakem tradisi budaya tertentu. Peserta lomba seni tari adalah kontingen dari SMA/SMK/MA/ sederajat. Lomba Seni Tari Pelajar merupakan lomba kelompok yang terdiri atas 3—10 orang penari. Lomba Seni Tari Pelajar diselenggarakan secara luring. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 15](#).

10. Esai

Lomba Esai untuk pelajar SMA/SMK/MA/ sederajat merupakan ruang ekspresi intelektual untuk menuangkan gagasan kritis, reflektif, dan solutif terkait persoalan sampah. Peserta lomba dapat mengikuti secara perorangan atau kelompok (maksimal 3 orang). Setiap peserta dapat mengirimkan maksimal 2 naskah berbeda. Naskah harus orisinal dan belum pernah dipublikasikan. Deskripsi dan aturan lomba dapat dilihat pada [Lampiran 25](#).

BAB IV RANGKAIAN ACARA, PESERTA, DAN UNDANGAN

A. RANGKAIAN ACARA

Seluruh rangkaian acara DISPORSENI Nasional UT 2026 di bawah koordinasi Panitia Inti Kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026. Adapun alamat kesekretariatan acara DISPORSENI Nasional UT 2026 sebagai berikut.

Kesekretariatan : Ruang Sekretariat DISPORSENI, Gedung FHSIP Lantai 2 Universitas Terbuka
Telp. / WhatsApp : (021) 7490941 ext. 1901 / 085882481848
E-Mail : disporseni@ecampus.ut.ac.id

Kegiatan pertandingan/perlombaan DISPORSENI Nasional UT 2026 dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan berbagai platform *video conference*, baik di lokasi masing-masing peserta, UT Daerah, maupun di UT Pusat, serta luring di UT Daerah dan UT Pusat. Untuk lebih jelasnya, jadwal kegiatan pertandingan/perlombaan DISPORSENI Nasional UT 2026 sebagaimana berikut ini.

Jadwal Kegiatan Pertandingan/Perlombaan DISPORSENI Nasional Universitas Terbuka Tahun 2026 Tingkat Perguruan Tinggi

No	Nama Perlombaan / Pertandingan	Kegiatan	Tanggal
1.	Lomba <i>Business Plan and Digital Eterpreneur</i>	Registrasi <i>online</i>	19 Mei—30 Juni 2026
		Batas pengumpulan proposal	30 Juni 2026
		Pengumuman 10 besar (semifinalis)	10 Juli 2026
		<i>Technical meeting</i> & babak semifinal (<i>online</i>)	15 Juli 2026
		Babak final dan pengumuman pemenang (<i>online</i>)	5 Agustus 2026

No	Nama Perlombaan / Pertandingan	Kegiatan	Tanggal
2.	Lomba Olimpiade Sains	Registrasi <i>online</i>	12 Mei—1 Juli 2026
		<i>Technical meeting</i> babak penyisihan	14 Agustus 2026
		Babak penyisihan	18 Agustus 2026
		Pengumuman hasil penyisihan	18 Agustus 2026
		<i>Technical meeting</i> babak semifinal	20 Agustus 2026
		Babak semifinal	21 Agustus 2026
		Pengumuman hasil semifinal	21 Agustus 2026
		<i>Technical meeting</i> babak final	28 Agustus 2026
		Babak final	29 Agustus 2026
		Pengumuman pemenang	29 Agustus 2026
3.	Lomba Debat Bahasa Indonesia	Registrasi <i>online</i>	12 Mei—10 Juni 2026
		Unggah video untuk prakualifikasi	12 Mei—10 Juni 2026
		Penilaian video untuk menentukan peserta yang lolos babak prakualifikasi	10—13 Juni 2026
		Pengumuman hasil prakualifikasi	13 Juni 2026
		Perlombaan debat babak penyisihan secara daring	23—25 Juni 2026
		Perlombaan debat babak semifinal secara daring	26 Juni 2026
		Final perlombaan debat secara daring	26 Juni 2026
		Pengumuman pemenang	27 Juni 2026

No	Nama Perlombaan / Pertandingan	Kegiatan	Tanggal
4.	Lomba Debat Bahasa Inggris	Registrasi <i>online</i>	12 Mei—10 Juni 2026
		Batas unggah video untuk prakualifikasi	12 Mei—10 Juni 2026
		Penilaian video untuk menentukan peserta yang lolos babak prakualifikasi	10—14 Juni 2026
		Pengumuman hasil prakualifikasi dan <i>technical meeting</i>	28 Juni 2026
		Perlombaan debat babak penyisihan (<i>daring</i>)	28—30 Juni 2026
		Perlombaan debat babak semifinal (<i>daring</i>)	1 Juli 2026
		Final perlombaan debat (<i>luring</i>)	5 Juli 2026
		Pengumuman pemenang	5 Juli 2026
5.	Lomba Debat Hukum	Registrasi <i>online</i>	12 Mei—19 Juni 2026
		Unggah video untuk prakualifikasi	20 Juni—4 Juli 2026
		Penilaian video untuk menentukan peserta yang lolos babak prakualifikasi	5 Juli—10 Juli 2026
		Pengumuman hasil prakualifikasi	11 Juli 2026
		<i>Technical meeting</i>	14 Juli 2026
		Kompetisi debat delapan besar (<i>online</i>)	21 Juli 2026
		Kompetisi debat semifinal (<i>offline</i>)	4 Agustus 2026
		Perlombaan debat final (<i>offline</i>)	4 Agustus 2026
6.	Lomba Karya Tulis Ilmiah	Registrasi <i>online</i>	12 Mei—10 Juni 2026
		Jadwal unggah karya ilmiah	11 Juni—10 Juli 2026
		Penilaian karya ilmiah	11 Juli—8 Agustus 2026
		Pengumuman finalis	9—11 Agustus 2026
		Pengumpulan bahan presentasi finalis lomba karya tulis ilmiah	12—15 Agustus 2026
		Pelaksanaan final & pengumuman pemenang	19—20 Agustus 2026

No	Nama Perlombaan / Pertandingan	Kegiatan	Tanggal
7.	Lomba Produk Inovatif	Registrasi	12 Mei—11 Juni 2026
		Pengumpulan karya produk inovatif (berupa proposal dan video)	8 Juni—12 Juli 2026
		Penilaian juri	13 Juli—9 Agustus 2026
		Pengumuman finalis produk inovatif	10—14 Agustus 2026
		<i>Technical meeting (via zoom)</i>	18 Agustus 2026
		Presentasi finalis	19—20 Agustus 2026
		Pengumuman juara	4 September 2026
8.	Pertandingan Catur <i>Online</i>	Pendaftaran peserta	26 Mei—31 Juni 2026
		<i>Technical meeting (online)</i> & Simulasi pertandingan	4 Juli 2026
		Pembukaan, persiapan, dan pertandingan babak 1 dan 2	5 Juli 2026
		Pertandingan babak 3 dan 4	11 Juli 2026
		Pertandingan babak 5 dan 6	12 Juli 2026
		Pertandingan babak 7 dan 8	18 Juli 2026
		Babak final dan penutupan	19 Juli 2026
		Pengumuman pemenang (diinfokan pada WAG peserta dan <i>official</i>)	29 Juli 2026
9.	Lomba Tenis Meja	Pendaftaran peserta	15 Mei – 11 Agustus 2026
		<i>Technical meeting</i>	15 Agustus 2026
		Pelaksanaan lomba	21, 22, 23 Agustus 2026
		Final	23 Agustus 2026
10	Lomba Lari - UT <i>Run</i>	Registrasi	30 Mei—30 Juni 2026
		Persiapan teknis	1—30 Juli 2026
		Pengambilan <i>racepack</i>	8 Agustus 2026
		<i>Race day</i>	9 Agustus 2026

No	Nama Perlombaan / Pertandingan	Kegiatan	Tanggal
11.	Lomba Seni Suara - UT <i>Idol</i>	Pendaftaran	1—20 Juni 2026
		Penyisihan	11—26 Juli 2026
		Gladi bersih	19 Agustus 2026
		<i>Grand final</i>	20 Agustus 2026
		Pembagian hadiah	20 Agustus 2026
12.	Lomba Seni Tari	Masa registrasi dan unggah berkas	12 Mei—1 Juli 2026
		Batas akhir unggah video	5 Juli 2026
		Penilaian video rekaman pertunjukan tari/tahap seleksi tari kreasi tunggal	11—12 Juli 2026
		Penilaian video rekaman pertunjukan tari/tahap seleksi tari kreasi kelompok	18—19 Juli 2026
		Pengumuman tim peserta yang lolos tahap final	21 Juli 2026
		<i>Technical meeting</i> dengan finalis	24 Juli 2026
		Gladi resik, parade, dan latihan tari pembukaan	13 Agustus 2026
		Tahap final	14 Agustus 2026
		Pembagian hadiah	4 September 2026
13.	Lomba <i>Stand Up Comedy</i>	Registrasi dan pengiriman video	12 Mei—11 Juli 2026
		Penilaian video (babak penyisihan)	12—25 Juli 2026
		Pengumuman 10 finalis	31 Juli 2026
		<i>Technical meeting, coaching & gladi bersih</i> finalis	17 Agustus 2026
		Babak final	18 Agustus 2026
14.	Lomba Monolog	Pendaftaran	12 Mei—20 Juni 2026
		Pengiriman video monolog	13 Mei—21 Juni 2026
		Pengumuman finalis	8 Juli 2026
		Final	16 Agustus 2026

No	Nama Perlombaan / Pertandingan	Kegiatan	Tanggal
15.	Lomba TikTok Edukatif	Masa pendaftaran	13 Mei—7 Juli 2026
		Seleksi konten Juara 1, 2, 3, dan favorit oleh dewan juri di UT	20—22 Juli 2026
		Pengumuman pemenang	5 Agustus 2026
16.	Lomba Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ)	Pendaftaran <i>online</i>	12 Mei—15 Juni 2026
		<i>Technical meeting</i> babak penyisihan <i>hifzil Qur'an</i>	18 Juni 2026
		Babak penyisihan	20—21 Juni 2026
		Pengumuman peserta babak final	26 Juni 2026
		<i>Technical meeting</i> babak final	1 Juli 2026
		Babak final dan pengumuman pemenang	15 Juli 2026
		Proses pengiriman hadiah pemenang	30 Oktober 2026

**Jadwal Kegiatan Pertandingan/Perlombaan
DISPORSENI Nasional Universitas Terbuka Tahun 2026
Tingkat SMA/SMK/Sederajat**

No	Nama Perlombaan / Pertandingan (Sifat Lomba)	Kegiatan	Tanggal
1.	Lomba Debat Bahasa Indonesia	Registrasi <i>online</i>	12 Mei—10 Juni 2026
		Unggah video untuk prakualifikasi	12 Mei—10 Juni 2026
		Penilaian video untuk menentukan peserta yang lolos babak prakualifikasi	8—13 Juni 2026
		Pengumuman hasil prakualifikasi	13 Juni 2026
		Perlombaan debat babak penyisihan secara daring	18—20 Juni 2026
		Perlombaan debat babak semifinal secara daring	21 Juni 2026
		Final perlombaan debat secara daring	21 Juni 2026
		Pengumuman pemenang	27 Juni 2026
2.	Lomba Debat Bahasa Inggris	Registrasi <i>online</i>	12 Mei—10 Juni 2026
		Batas unggah video untuk prakualifikasi	12 Mei—10 Juni 2026
		Penilaian video untuk menentukan peserta lolos babak prakualifikasi	10—14 Juni 2026
		Pengumuman hasil prakualifikasi dan <i>technical meeting</i>	28 Juni 2026
		Perlombaan debat babak penyisihan (daring)	2—4 Juli 2026
		Perlombaan babak semifinal secara daring	6 Juli 2026
		Final perlombaan debat (daring)	6 Juli 2026
		Pengumuman pemenang	7 Juli 2026

No	Nama Perlombaan / Pertandingan (Sifat Lomba)	Kegiatan	Tanggal
3.	Lomba Basket	Registrasi	11 Mei—30 Juni 2026
		<i>Technical meeting</i>	3 Agustus 2026
		Pelaksanaan lomba	10—13 Agustus 2026
		Final	13 Agustus 2026
4.	Lomba Tenis Meja	Pendaftaran peserta	15 Mei—11 Agustus 2026
		<i>Technical meeting</i>	15 Agustus 2026
		Pelaksanaan lomba	21, 22, 23 Agustus 2026
		Final	23 Agustus 2026
5.	Lomba Lari - UT Run	Registrasi	30 Mei—30 Juni 2026
		Persiapan teknis	1—30 Juli 2026
		Pengambilan <i>racepack</i>	8 Agustus 2026
		<i>Race day</i>	9 Agustus 2026
6.	Lomba <i>Modern Dance</i>	Registrasi	12 Mei—10 Agustus 2026
		<i>Technical meeting</i>	12 Agustus 2026
		Perlombaan	15 Agustus 2026
		Pembagian hadiah	4 September 2026
7.	Lomba Monolog	Pendaftaran	12 Mei—20 Juni 2026
		Pengiriman video monolog	13 Mei—21 Juni 2026
		Pengumuman finalis	8 Juli 2026
		Final	17 Agustus 2026
8.	Lomba TikTok Edukatif	Masa pendaftaran	13 Mei—7 Juli 2026
		Seleksi konten juara 1, 2, 3, dan favorit oleh dewan juri di UT	20 Juli—22 Juli 2026
		Pengumuman pemenang	5 Agustus 2026

No	Nama Perlombaan / Pertandingan (Sifat Lomba)	Kegiatan	Tanggal
9.	Lomba Kreasi Baris-berbaris (LKBB)	Pembukaan (sambutan secara <i>online</i> pada kanal Youtube Disporseni 2026)	Sesuai dengan jadwal DISPORSENI
		Penjaringan dan penyamaan persepsi EO kegiatan	April 2026
		Sosialisasi ke UT Daerah (Jakarta, Bogor, Serang) dan Dinas Pendidikan Wilayah Tangerang Selatan	04—29 Mei 2026
		Registrasi <i>online</i>	01—30 Juni 2026
		Unggah video babak penyisihan	01—11 Juli 2026
		Penilaian video untuk menentukan peserta yang lolos babak penyisihan	13—17 Juli 2026
		Pengumuman hasil babak penyisihan	24 Juli 2026
		Gladiresik babak final dan penutupan	25 Agustus 2026
		Babak final 16 besar (luring)	26—27 Agustus 2026
		Pengumuman pemenang & penutupan	27 Agustus 2026
10	Lomba Esai	Pendaftaran peserta melalui <i>website</i> https://lombaesai.ut.ac.id	12 Mei—31 Juli 2026
		Seleksi untuk memilih 30 esai terbaik	1—17 Agustus 2026
		Penjurian dan presentasi 30 karya esai terbaik untuk penentuan Juara I,II,III, dan juara harapan	18—28 Agustus 2026
		Pengumuman pemenang dan penyerahan hadiah	4 September 2026
		Penerbitan <i>e-book</i> 30 esai terbaik	1—15 Desember 2026

B. PESERTA DAN UNDANGAN

Daftar jumlah peserta keseluruhan akan disusun berdasarkan data yang dikirim oleh masing-masing kontingen UT Daerah yang mencakup jumlah peserta dari setiap kategori lomba yang diikuti. Setiap kontingen bertanggung jawab untuk mengirimkan data yang akurat dan lengkap sesuai dengan ketentuan yang berlaku agar dapat memastikan pelaksanaan kegiatan DISPORSENI Nasional Universitas Terbuka 2026 berjalan dengan tertib dan terorganisasi.

Peserta undangan dari perguruan tinggi dan SMA/SMK/MA/ sederajat didasarkan pada data yang terdaftar pada laman <https://disporseni.ut.ac.id>. Daftar tersebut diperoleh dari seluruh perguruan tinggi dan SMA/SMK/MA/ sederajat yang diundang untuk mengikuti kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026. Setiap kontingen bertanggung jawab untuk mengirimkan data yang akurat dan lengkap sesuai dengan ketentuan yang berlaku agar dapat memastikan pelaksanaan kegiatan DISPORSENI Nasional Universitas Terbuka 2026 berjalan dengan tertib dan terorganisasi.

Daftar tamu undangan pada saat pembukaan, pelaksanaan, dan penutupan kegiatan menyesuaikan data dari panitia DISPORSENI Nasional UT 2026 yang sudah melakukan konfirmasi untuk hadir.

BAB V PENUTUP

Buku Pedoman DISPORSENI Nasional Universitas Terbuka 2026 ini disusun sebagai panduan lengkap bagi seluruh peserta, panitia, dan pihak terkait dalam memahami tata cara, aturan, serta standar yang berlaku selama pelaksanaan kegiatan. Pedoman ini bertujuan untuk memastikan bahwa DISPORSENI berlangsung dalam suasana kompetisi yang sehat, sportif, dan adil serta mencerminkan nilai-nilai akademik dan budaya yang dijunjung tinggi oleh Universitas Terbuka.

Melalui DISPORSENI Nasional UT 2026, seluruh peserta diharapkan tidak hanya meraih prestasi, tetapi juga mempererat rasa kebersamaan, menjunjung tinggi profesionalisme, dan menjaga integritas dalam setiap kompetisi. Semangat kolaborasi dan persatuan yang terjalin dalam ajang ini menjadi bagian dari langkah besar menuju Indonesia Emas 2045, yaitu generasi muda yang berprestasi dan berkarakter kuat akan membawa bangsa Indonesia ke masa depan yang lebih gemilang.

Marilah kita bersama-sama mengikuti DISPORSENI Nasional UT 2026 dengan semangat juang, menjunjung sportivitas, serta menorehkan prestasi terbaik.

Bersama, kita kuat! Bersama, kita melangkah menuju masa depan yang lebih baik!

Terima kasih!



Lampiran



Lampiran 1

Form Surat Tugas Direktur UT Daerah/Pimpinan PT Undangan/Kepala Sekolah

(KOP UT DAERAH/PTN/PTS atau SMA/SMK/MA/SEDERAJAT)

SURAT TUGAS

No:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

NIP :

Jabatan :

UT Daerah/PTN/PTS atau SMA/SMK/MA/SEDERAJAT :

Alamat :

dengan ini memberikan tugas kepada yang nama-nama di bawah ini:

No	Nama	NIM/NISN	Semester/ Kelas	Cabang Perlombaan/Pertandingan

untuk mengikuti kegiatan DISPORSENI Nasional Universitas Terbuka 2026 sebagai peserta perlombaan/pertandingan.

Demikian surat tugas ini dibuat agar dapat dilaksanakan sebaik-baiknya dan dipergunakan lebih lanjut.

..... 2026

Direktur UT Daerah/Pimpinan PTN/
PTS/Kepala Sekolah

.....

(.....)

NIP

Lampiran 2

PAKTA INTEGRITAS

(KOP UT DAERAH/PTN/PTS atau SMA/SMK/MA/SEDERAJAT)

PAKTA INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
 NIP :
 Jabatan :
 UT Daerah/PTN/PTS atau SMA/SMK/MA/SEDERAJAT :
 Alamat :

sebagai direktur UT Daerah/pimpinan PTN/PTS/kepala sekolah, menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa

1. mendukung penuh kegiatan DISPORSENI Nasional Universitas Terbuka 2026 dengan mengirimkan mahasiswa/siswa yang berkualitas sesuai dengan bidang perlombaan/pertandingan;
2. mengirimkan mahasiswa/siswa peserta perlombaan/pertandingan sesuai dengan persyaratan dan ketentuan yang berlaku;
3. mendorong mahasiswa/siswa untuk menjunjung tinggi etika sportivitas dan kreativitas dalam mengikuti perlombaan/pertandingan;
4. bersedia mematuhi tata tertib perlombaan/pertandingan yang telah ditetapkan oleh panitia.

..... 2026
 Direktur UT Daerah/Pimpinan PTN/
 PTS/Kepala Sekolah

Materai Rp10.000

(.....)
 NIP



Lampiran 3

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS (MOHON DI SCAN DALAM FORMAT PDF)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

NIM/NISN :

No. *Handphone* (WA) :

UT Daerah/PT/SMA :

Program Studi* :

Semester/Kelas :

Nama Anggota : 1.

2.

3.

4.

5.

Bersama ini menyatakan bahwa karya yang saya/kami kirimkan dalam Lomba.....

.....** pada kegiatan DISPORSENI Nasional UT 2026 adalah KARYA ASLI SAYA/KAMI*** TANPA TINDAKAN PLAGIARISME DAN BELUM PERNAH DIKUTSERTAKAN DALAM LOMBA MANA PUN (BAIK OFFLINE MAUPUN ONLINE).

Jika pada kemudian hari ditemukan pelanggaran surat pernyataan ini, saya/kami*** bersedia menerima sanksi dari panitia penyelenggara DISPORSENI Nasional UT 2026.

Yang membuat pernyataan,

Materai
Rp10.000

(nama lengkap)

-
- * Bagi peserta mahasiswa
 - ** Mohon diisi nama lomba
 - *** Coret yang tidak perlu

Lampiran 4


**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA BUSINESS PLAN AND DIGITAL ENTREPRENEUR
TINGKAT PERGURUAN TINGGI
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik		Deskripsi
1	Koordinator Lomba	:	Eka Pariyanti
	Wakil Koordinator	:	Rezki Aguswidya Utami
	Anggota	:	1. Kurnia Sari Kasmiarno 2. Sabna Ainazah Fatikhah
2	Moto	:	Ide Kreatif, Bisnis Inovatif, Sukses pada Era Digital
3	Tujuan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Umum: Meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang kewirausahaan digital dengan mendorong lahirnya ide kreatif dan bisnis inovatif yang siap bersaing pada era digital. Lomba ini bertujuan untuk menciptakan generasi muda yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan solusi bisnis berbasis teknologi yang berdampak luas. • Tujuan Khusus: <ul style="list-style-type: none"> a. Mengasah Kreativitas Ide Bisnis Membantu mahasiswa dalam mengembangkan ide-ide kreatif yang dapat menjawab tantangan pasar dan permasalahan sosial pada era digital. b. Mendorong Inovasi dalam Berbisnis Memfasilitasi mahasiswa untuk menciptakan model bisnis inovatif yang tidak hanya menguntungkan, tetapi juga berkelanjutan. c. Mempersiapkan Kesuksesan pada Era Digital Membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang strategi pemasaran digital, teknologi terkini, dan perilaku konsumen digital agar bisnis yang dirancang dapat sukses di pasar nyata. d. Membentuk Generasi Wirausaha Digital Mendorong mahasiswa untuk terus mengembangkan kemampuan berpikir strategis dan mengambil keputusan tepat dalam menyusun rencana bisnis yang siap diimplementasikan.

No	Topik	Deskripsi
4	Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> • Menumbuhkan Ide Kreatif Mahasiswa terlatih untuk menghasilkan gagasan bisnis yang orisinal dan kreatif sesuai dengan kebutuhan pasar. • Membangun Bisnis Inovatif Peserta mampu merancang model bisnis yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai tulang punggung usaha. • Meningkatkan Peluang Sukses Digital Mahasiswa memahami strategi jitu untuk membawa bisnis mereka sukses pada era digital, mulai dari pemasaran <i>online</i> hingga manajemen keuangan <i>startup</i>. • Mengasah Kemampuan Analisis Pasar Peserta dilatih untuk menganalisis peluang pasar, kompetitor, dan tren konsumen digital. • Melatih Kemampuan Presentasi dan <i>Pitching</i> Mahasiswa belajar menyampaikan ide bisnis secara meyakinkan di hadapan juri profesional melalui platform daring. • Memperluas Jaringan Profesional Peserta berkesempatan terhubung dengan akademisi, praktisi <i>startup</i>, dan pelaku industri digital. • Meningkatkan Daya Saing di Dunia Kerja Pengalaman mengikuti lomba ini menjadi nilai tambah bagi portofolio mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja atau memulai usaha sendiri.
5	Topik/Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Digital <i>Startup</i> untuk UMKM Berbasis Potensi Lokal Pengembangan <i>startup</i> digital yang membantu UMKM dalam pemasaran, manajemen usaha, dan distribusi produk dengan memanfaatkan potensi lokal, produk khas daerah, ataupun keunggulan ekonomi daerah. • Artificial Intelligence dalam Bisnis Pemanfaatan teknologi AI untuk meningkatkan efisiensi operasional, analisis pasar, pelayanan pelanggan, dan pengembangan produk. • EduTech dan Transformasi Pendidikan Model bisnis platform pendidikan digital, analisis pasar pendidikan, strategi monetisasi (<i>subscription</i>, lisensi, B2B), serta proyeksi keuangan dan kelayakan usaha di sektor pendidikan. • Sustainable Digital Business Pengembangan model bisnis digital yang berorientasi pada keberlanjutan lingkungan, sosial, dan ekonomi melalui pemanfaatan teknologi dan inovasi digital. • Smart Tourism dan FinTech Innovation untuk Pengembangan Pariwisata Pengembangan <i>startup</i> digital yang mendukung pariwisata melalui teknologi digital, seperti aplikasi wisata, sistem reservasi, promosi destinasi, serta solusi pembayaran digital bagi pelaku wisata.
6	Sifat Perlombaan	<ul style="list-style-type: none"> • Babak penyisihan secara daring (pengumpulan proposal secara daring) • Babak semi final dan final secara daring
7	Kategori	Kelompok
8	Jumlah Peserta Per Kontingan	2—4 orang per kelompok

No	Topik	Deskripsi
9	Persyaratan Khusus Peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa program sarjana (S-1) atau diploma (D-4) dari semua rumpun ilmu yang berasal dari perguruan tinggi sama ataupun berbeda. • Peserta wajib mengikuti seluruh persyaratan dan tahapan lomba. • Setiap peserta hanya diperbolehkan tergabung dalam satu tim dan mengirimkan satu proposal.
10	Prosedur Pendaftaran	<ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan tim melakukan pendaftaran secara <i>online</i> dengan mengisi formulir melalui situs web resmi yang ditentukan. • Peserta mengunggah dokumen kartu tanda mahasiswa atau surat keterangan aktif sebagai mahasiswa. • Proposal <i>business plan</i> dikirimkan dalam format PDF dengan ukuran maksimal 10 MB melalui tautan yang akan diinformasikan kemudian. • Proposal harus mengikuti <i>template</i> yang telah ditentukan panitia (jika ada) dan memuat seluruh komponen yang dipersyaratkan. • Nama <i>file</i> proposal: KodeTim_JudulProposal_NamaKetuaTim (contoh: B001_BisnisDigital_Ahmad.pdf). • Proposal yang diajukan harus asli (bukan plagiarisme) dan belum pernah dipublikasikan atau menjadi pemenang dalam kompetisi lain. • Keterlambatan pengumpulan proposal tanpa pemberitahuan sebelumnya akan mengakibatkan tim dinyatakan gugur.
11	Peraturan dan Tata Tertib	<ul style="list-style-type: none"> • Ketentuan Umum <ol style="list-style-type: none"> a. Seluruh peserta wajib mematuhi semua peraturan dan tata tertib yang ditetapkan oleh panitia. b. Keputusan dewan juri bersifat mutlak, mengikat, dan tidak dapat diganggu gugat. c. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta apabila terbukti melanggar ketentuan yang berlaku. d. Segala perubahan atau informasi tambahan akan diumumkan melalui media komunikasi resmi yang telah ditentukan. • Technical Meeting <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Technical meeting</i> dilaksanakan secara daring pada 15 Juli 2026. Undangan akan dikirimkan kepada tim yang lolos ke babak semifinal. b. Setiap tim wajib mengirimkan minimal satu perwakilan untuk mengikuti <i>technical meeting</i>. c. <i>Technical meeting</i> membahas teknis pelaksanaan babak semifinal dan final, termasuk jadwal, mekanisme presentasi, serta tanya jawab. d. Peserta yang tidak hadir dalam <i>technical meeting</i> dianggap menyetujui seluruh ketentuan yang disampaikan.

No	Topik	Deskripsi
		<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan Presentasi (Babak Semifinal dan Final) <ol style="list-style-type: none"> a. Seluruh babak presentasi dilaksanakan secara daring melalui platform konferensi video yang akan diinformasikan kemudian. b. Setiap tim wajib memastikan koneksi internet stabil, perangkat memadai, serta lingkungan presentasi kondusif. c. Selama sesi presentasi, seluruh anggota tim wajib menyalakan kamera (<i>video on</i>) dengan latar belakang rapi dan netral. d. Peserta harus bergabung ke ruang virtual selambat-lambatnya 15 menit sebelum sesi dimulai. e. Durasi presentasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Babak semifinal: 10 menit presentasi + 5 menit tanya jawab. 2. Babak final: 15 menit presentasi + 10 menit tanya jawab (akan dikonfirmasi lebih lanjut). f. Materi presentasi (dalam format PPT/PDF) wajib dikirimkan kepada panitia paling lambat 1×24 jam sebelum jadwal presentasi. g. Peserta dilarang mengganti materi presentasi setelah batas waktu yang ditentukan, kecuali atas seizin panitia. • Larangan dan Sanksi <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta dilarang melakukan kecurangan dalam bentuk apa pun, termasuk tidak terbatas pada <ol style="list-style-type: none"> 1. plagiarisme ide atau proposal, 2. mengirimkan proposal yang sama ke kompetisi lain, 3. menggunakan identitas palsu, 4. melakukan kolusi dengan pihak lain yang merugikan integritas lomba. b. Peserta dilarang menyebarkan soal, materi, atau informasi rahasia lomba kepada pihak yang tidak berkepentingan. c. Selama sesi presentasi, peserta dilarang menerima bantuan dari pihak luar (di luar anggota tim) atau menggunakan perangkat komunikasi selain untuk keperluan presentasi. d. Pelanggaran terhadap tata tertib akan dikenakan sanksi berupa <ol style="list-style-type: none"> 1. peringatan tertulis, 2. pengurangan nilai, 3. diskualifikasi.
12	Jenis Lomba	<ul style="list-style-type: none"> • Pengumpulan Proposal <i>Business Plan</i> (Babak Penyisihan) Peserta mengirimkan proposal lengkap dalam bentuk PDF yang memuat ide kreatif dan rencana bisnis inovatif. • Presentasi (Babak Semifinal & Final) Peserta mempresentasikan ide bisnisnya secara langsung di hadapan dewan juri melalui platform daring dengan fokus pada bagaimana bisnis mereka akan sukses pada era digital.

No	Topik	Deskripsi
13	Sistem Lomba	<ul style="list-style-type: none"> • Babak Penyisihan Peserta mengumpulkan proposal <i>business plan</i> secara daring. Dewan juri menyeleksi untuk memilih 10 tim terbaik yang melanjutkan ke babak semifinal. • Babak Semifinal (Online) 10 tim mempresentasikan ide bisnisnya melalui platform <i>video conference</i> (durasi 10 menit presentasi + 5 menit tanya jawab). Dipilih 6 tim terbaik untuk maju ke babak final. • Babak Final (Online) 6 tim melakukan presentasi akhir (<i>grand pitching</i>) melalui platform <i>video conference</i> yang disiarkan secara langsung. Penentuan juara berdasarkan akumulasi nilai proposal dan presentasi final.
14	Indikator Penilaian	-
15	Urutan Juara	Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Harapan
16	Tanggal Penting	Registrasi <i>online</i> : 19 Mei—30 Juni 2026 Batas Pengumpulan Proposal: 30 Juni 2026 Pengumuman 10 Besar (Semifinalis): 10 Juli 2026 <i>Technical Meeting</i> & Babak Semifinal (<i>Online</i>): 15 Juli 2026 Babak Final & Pengumuman Pemenang (<i>Online</i>): 5 Agustus 2026
17	Lokasi	Seluruh Babak Dilaksanakan Secara Daring (Online) Peserta dari masing-masing kampus/domisili masing-masing. Panitia dan Juri terhubung melalui platform konferensi video.
18	Media Komunikasi	Instagram: @disporseni.ut WA: 085882481825  Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG_BusinessPlan_PT


Lampiran 5

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA OLIMPIADE SAINS TINGKAT PERGURUAN TINGGI
DISPORSENI NASIONAL
UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi																							
1	Koordinator Lomba	: Made Diyah Putri Martinasari, S.Pd., M.Sc.																							
	Wakil Koordinator	: Na'ilah Insani Alifiyah, M.Si.																							
	Anggota	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nama</th> <th>Bidang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Dr. Sodikin, S.Pd., M.Si.</td> <td>1. Umum</td> </tr> <tr> <td>2. Arsyelina Husni Johan, M.Si.</td> <td>2. Bidang Matematika</td> </tr> <tr> <td>3. Wahyu Hidayat, M.Si.</td> <td>3. Bidang Matematika</td> </tr> <tr> <td>4. Inas Sausan, M.Pd.</td> <td>4. Bidang Kimia</td> </tr> <tr> <td>5. Dola Sucionana, M.Pd.</td> <td>5. Bidang Kimia</td> </tr> <tr> <td>6. Ika Nur Laily Fitriana, M.Stat.</td> <td>6. Bidang Kimia</td> </tr> <tr> <td>7. Hikmah Zikriyani, M.Si.</td> <td>7. Bidang Biologi</td> </tr> <tr> <td>8. Fonda Leviany, S.Stat., M.Stat.</td> <td>8. Bidang Biologi</td> </tr> <tr> <td>9. Rika Aprianti, M.Pd.</td> <td>9. Bidang Fisika</td> </tr> <tr> <td>10. Emeylia Safitri, S.Stat., M.Si.</td> <td>10. Bidang Fisika</td> </tr> <tr> <td>11. Faujatul Hasanah, S.P., M.Agr.</td> <td>11. Bidang Fisika</td> </tr> </tbody> </table>	Nama	Bidang	1. Dr. Sodikin, S.Pd., M.Si.	1. Umum	2. Arsyelina Husni Johan, M.Si.	2. Bidang Matematika	3. Wahyu Hidayat, M.Si.	3. Bidang Matematika	4. Inas Sausan, M.Pd.	4. Bidang Kimia	5. Dola Sucionana, M.Pd.	5. Bidang Kimia	6. Ika Nur Laily Fitriana, M.Stat.	6. Bidang Kimia	7. Hikmah Zikriyani, M.Si.	7. Bidang Biologi	8. Fonda Leviany, S.Stat., M.Stat.	8. Bidang Biologi	9. Rika Aprianti, M.Pd.	9. Bidang Fisika	10. Emeylia Safitri, S.Stat., M.Si.	10. Bidang Fisika	11. Faujatul Hasanah, S.P., M.Agr.
Nama	Bidang																								
1. Dr. Sodikin, S.Pd., M.Si.	1. Umum																								
2. Arsyelina Husni Johan, M.Si.	2. Bidang Matematika																								
3. Wahyu Hidayat, M.Si.	3. Bidang Matematika																								
4. Inas Sausan, M.Pd.	4. Bidang Kimia																								
5. Dola Sucionana, M.Pd.	5. Bidang Kimia																								
6. Ika Nur Laily Fitriana, M.Stat.	6. Bidang Kimia																								
7. Hikmah Zikriyani, M.Si.	7. Bidang Biologi																								
8. Fonda Leviany, S.Stat., M.Stat.	8. Bidang Biologi																								
9. Rika Aprianti, M.Pd.	9. Bidang Fisika																								
10. Emeylia Safitri, S.Stat., M.Si.	10. Bidang Fisika																								
11. Faujatul Hasanah, S.P., M.Agr.	11. Bidang Fisika																								
2	Tema dan Moto	: <p>Tema: Sportivitas dan Kreativitas untuk Prestasi Negeri Moto: Mengasah Nalar, Menjunjung Sportivitas, Menggapai Prestasi untuk Negeri</p>																							
3	Tujuan	: Tujuan Umum:																							
		Meningkatkan daya nalar dan kreativitas; menjalin kolaborasi antarpeserta; serta meningkatkan kesadaran dan pemahaman bidang sains pada era digital.																							
		Tujuan Khusus:																							
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempromosikan dan meningkatkan daya tarik bidang sains di masyarakat. 2. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di bidang sains. 3. Meningkatkan kemampuan akademik mahasiswa di bidang sains. 4. Mengapresiasi mahasiswa yang berprestasi di bidang sains. 5. Mempererat silaturahmi antara mahasiswa Universitas Terbuka (UT) dan non-UT. 																							
4	Manfaat	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan daya tarik mahasiswa terhadap sains. 2. Memperluas wawasan mahasiswa dalam bidang sains. 3. Mengapresiasi mahasiswa yang berprestasi di bidang sains. 4. Mengembangkan keterampilan kritis dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah di bidang sains. 5. Memotivasi belajar mahasiswa di bidang sains. 																							

No	Topik	Deskripsi
5	Topik/Materi	: Olimpiade sains tingkat perguruan tinggi menyelenggarakan 4 bidang lomba, yaitu 1. biologi, 2. kimia, 3. fisika, 4. matematika.
6	Sifat Perlombaan	: 1. Babak penyisihan secara daring dengan skema ujian <i>remote proctoring</i>
		: 2. Babak semifinal secara daring dengan skema ujian <i>remote proctoring</i>
		: 3. Babak final secara luring di Universitas Terbuka
7	Kategori	: Kelompok
8	Jumlah Peserta Per Kontingen	: 2 orang per kelompok
9	Persyaratan Khusus Peserta	: 1. Mahasiswa pada Program Studi S-1/D-4 dan terdaftar pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PD-Dikti) (https://pddikti.kemdiktisaintek.go.id/) yang ditunjukkan dengan kartu tanda mahasiswa masing-masing yang masih berlaku. 2. Terdaftar sebagai mahasiswa aktif maksimal semester 8 dan belum sidang tugas akhir sarjana pada saat pendaftaran. 3. Berasal dari bidang ilmu MIPA atau yang relevan. 4. Belum pernah mendapatkan medali emas atau juara 1 dalam OSN, ONMIPA, atau perlombaan sejenisnya. 5. Khusus peserta bidang matematika, belum pernah mengikuti International Mathematics Competition for University Student (IMC). 6. Khusus mahasiswa UT, mahasiswa aktif dalam 2 (dua) semester terakhir. 7. Satu perguruan tinggi dapat mengirimkan lebih dari satu kontingen. 8. Setiap peserta hanya boleh terdaftar dalam satu kontingen.
10	Prosedur Pendaftaran	: 1. Pendaftaran peserta olimpiade sains dilakukan melalui laman resmi yang telah ditentukan. 2. Data peserta diinput dalam formulir pendaftaran secara lengkap dan benar sesuai dengan ketentuan yang berlaku. 3. Data yang diinput meliputi identitas masing-masing peserta, asal perguruan tinggi, program studi, serta bidang lomba yang diikuti. 4. Peserta wajib mengunggah pas foto terbaru masing-masing peserta dengan ketentuan berpakaian rapi dan sopan, seperti mengenakan jas almamater atau atribut resmi universitas. 5. Peserta wajib memastikan bahwa seluruh data yang diinput telah lengkap dan sesuai sebelum pendaftaran dikirimkan. 6. Pendaftaran dinyatakan sah setelah formulir diisi secara lengkap dan berhasil dikirim melalui sistem. 7. Panitia akan melakukan verifikasi terhadap data pendaftaran yang telah masuk. 8. Peserta wajib bergabung ke dalam grup WhatsApp (WAG) sebagai media penyampaian informasi dan koordinasi. 9. Seluruh proses pendaftaran harus dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

No	Topik	Deskripsi
11	Peraturan dan Tata Tertib	<ul style="list-style-type: none"> • Terdiri atas 3 babak, yaitu penyisihan, semifinal, dan final. • Babak penyisihan dan semifinal diikuti di UT Daerah/LLN dan untuk babak final dilakukan di Universitas Terbuka. • Peserta menggunakan pakaian bebas rapi, jas almamater, atau identitas universitas masing-masing. • Khusus peserta lomba bidang matematika boleh menggunakan kertas dan alat tulis, tetapi tidak diperbolehkan menggunakan kalkulator. • Untuk verifikasi peserta, kartu mahasiswa dan kartu peserta lomba harap disiapkan dan telah dicetak untuk ditunjukkan kepada panitia sebelum lomba dimulai. • Untuk babak penyisihan dan semifinal, setiap peserta wajib mencetak BJU (buku jawaban ujian) yang diberikan panitia. • Jika terbukti melakukan kecurangan dalam mengikuti lomba, peserta akan didiskualifikasi. • Peraturan dan tata tertib akan dijelaskan secara rinci dalam <i>technical meeting</i>.
12	Jenis Lomba	<ol style="list-style-type: none"> 1. Babak penyisihan Bidang biologi, fisika, kimia, dan matematika berbentuk soal pilihan ganda. 2. Babak semifinal Bidang biologi, fisika, kimia, dan matematika berbentuk soal esai. 3. Babak final Bidang biologi, kimia, fisika, dan matematika berbentuk cerdas cermat.
13	Sistem Lomba	<ol style="list-style-type: none"> 1. Babak penyisihan Semua peserta mengikuti seleksi awal yang dilaksanakan secara daring dengan skema ujian <i>remote proctoring</i> secara perorangan. 2. Babak semifinal Delapan tim terbaik akan mengikuti babak semifinal yang dilakukan secara daring dengan skema ujian <i>remote proctoring</i> secara perorangan. 3. Babak final Empat tim terbaik akan mengikuti babak final yang diselenggarakan secara luring di Universitas Terbuka.
14	Indikator Penilaian	: Ditentukan berdasarkan jawaban yang benar.
15	Urutan Juara	: Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Harapan
16	Tanggal Penting	Registrasi <i>online</i> : 12 Mei—1 Juli 2026 <i>Technical meeting</i> babak penyisihan: 14 Agustus 2026 Babak penyisihan: 18 Agustus 2026 Pengumuman hasil penyisihan : 18 Agustus 2026 <i>Technical meeting</i> babak semifinal: 20 Agustus 2026 Babak semifinal : 21 Agustus 2026 Pengumuman hasil semifinal : 21 Agustus 2026 <i>Technical meeting</i> babak final: 28 Agustus 2026 Babak final: 29 Agustus 2026 Pengumuman pemenang: 29 Agustus 2026

No	Topik	Deskripsi
17	Lokasi	: <ul style="list-style-type: none"> • Babak penyisihan dan semifinal secara daring di UT Daerah/LLN • Babak final secara luring di UT Pusat
18	Media Komunikasi	: <p>IG: @disporseni.UT</p>  <p>Link WA : https://sl.ut.ac.id/WAG_LombaOlimpiadeSains_PT No WA :085882481824 (Olimpiade Sains Disporseni UT 2026)</p>


Lampiran 6

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA DEBAT BAHASA INDONESIA TINGKAT
PERGURUAN TINGGI
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Fachry Ali Wibowo, S.Pd.
	Wakil Koordinator	: Dr. Prima Dwi Yuliani, M.Pd.
	Anggota	: 1. Sekartaji Anisa Putri, M.Si. 2. Muhammad Mahdi Fi Diinillah, S.S. 3. Siti Halimah, S.Pd.
2	Tema dan Moto	: Sportivitas Menyatukan, Kreativitas Menguatkan, Prestasi Mengharumkan
3	Tujuan	: Tujuan Khusus: Kompetisi debat ini dirancang untuk melatih mahasiswa di seluruh perguruan tinggi Indonesia agar lebih berani dan percaya diri dalam mengungkapkan serta mempertahankan pendapat mereka dalam bahasa Indonesia. Tujuan utama dari debat ini adalah membekali peserta dengan keterampilan berpikir kritis dan logis sehingga setiap argumen yang dikemukakan memiliki dasar yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengasah kemampuan komunikasi yang efektif, meningkatkan rasa percaya diri, serta menanamkan sikap sportif dalam menyampaikan maupun menerima perbedaan pendapat. Tujuan Umum: Debat merupakan ajang ketika gagasan bertemu, diuji, dan dikembangkan. Setiap isu memiliki berbagai perspektif, baik yang mendukung (pro) maupun yang menentang (kontra), yang semuanya berlandaskan alasan yang logis dan mendalam. Tujuan utama debat ini adalah mengeksplorasi serta mengomunikasikan berbagai sudut pandang dengan cara yang persuasif dan profesional. Dengan keterampilan komunikasi yang efektif, peserta diharapkan mampu mengungkapkan pemikiran mereka secara sistematis, jelas, dan berpengaruh, sekaligus membentuk pola pikir yang kritis, kolaboratif, dan berintegritas.

No	Topik	Deskripsi
4	Manfaat	: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mampu merancang dan mengembangkan pemikiran terhadap suatu gagasan secara sistematis, logis, dan terstruktur dalam bahasa Indonesia. • Peserta dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia dengan penuh percaya diri, lancar, dan efektif di berbagai situasi, baik formal maupun informal. • Peserta terbiasa berkomunikasi dengan santun, persuasif, serta berbasis fakta sehingga dapat menyampaikan ide secara jelas dan beretika. • Kompetisi ini mencetak pendebat berkualitas yang siap bersaing di tingkat regional, nasional, dan internasional sebagai perwakilan institusi mereka. • Universitas Terbuka semakin memperkokoh reputasinya sebagai penyelenggara kompetisi debat yang berkualitas serta berperan dalam pengembangan kemampuan komunikasi generasi muda Indonesia.
5	Topik/Materi	: Ditentukan oleh tim juri pada saat lomba debat.
6	Sifat Perlombaan	: Babak penyisihan dan final secara daring
7	Kategori	: Kelompok
8	Jumlah Peserta per Kontingen	: Dua orang per tim (1 tim untuk masing-masing UT Daerah atau institusi)
9	Persyaratan Khusus Peserta	: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta belum pernah menyelesaikan studi Strata 1 (untuk peserta tingkat perguruan tinggi). • Peserta belum pernah menjadi juara 1, 2, 3, harapan 1, serta best speakers 1, 2, 3 untuk lomba debat bahasa Inggris dan bahasa Indonesia di kegiatan Lomba Disporseni Nasional UT. • Peserta bukan peserta NUDC (National University Debating Competition) dan KDMI Tingkat Nasional dalam 3 tahun terakhir (2023, 2024, dan 2025). • Peserta bukan peserta WUDC (World University Debating Championship) dalam 3 tahun terakhir (2023, 2024, dan 2025).

No	Topik	Deskripsi
10	Prosedur Pendaftaran	<p>: Peserta wajib mengirimkan rekaman/video demo kemampuan berargumentasi dalam bahasa Indonesia dengan ketentuan berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video tidak boleh kurang dari 8 menit dan tidak lebih dari 10 menit. Pembicara 1 (pro) berbicara sekitar 5 menit dan pembicara 2 (kontra) berbicara sekitar 5 menit berdasarkan fakta. • Format video adalah mp4. • Video peserta yang tidak bisa dibuka/diakses oleh panitia bukan tanggung jawab panitia dan panitia tidak akan meminta peserta mengirim ulang video yang tidak dapat diakses tersebut. Oleh karena itu, peserta harus benar-benar memperhatikan kriteria pengunggahan video dan memastikan video yang dikirim tidak rusak. • Penilaian video prakualifikasi mencakup ide, keruntutan, dan logika dan bukan hanya pada tutur bahasa, nada, dan penampilan. Adapun penggunaan bahasa yang baik dan patut serta berpenampilan rapi tetap menjadi kewajiban. • Video dikirimkan ke panitia Disporseni UT melalui laman https://disporseni.ut.ac.id. • Topik yang disediakan untuk video debat: Dewan ini percaya bahwa Indonesia seharusnya tidak mengirim pasukan penjaga perdamaian ke Gaza sebagai bagian dari Pasukan Stabilisasi Internasional.
11	Peraturan dan Tata Tertib	<p>: Peraturan dan tata tertib akan jelaskan secara detail pada saat dilakukan taklimat secara daring. Undangan taklimat akan dikirimkan bagi peserta yang lolos 16 besar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tim akan dianggap gugur apabila tidak memenuhi persyaratan awal dan peraturan lomba yang telah ditetapkan. 2. Materi untuk lomba debat akan disampaikan oleh panitia pada saat perlombaan dimulai.
11		<ol style="list-style-type: none"> 3. Lomba debat akan dilaksanakan dalam bahasa Indonesia dan dilakukan secara daring melalui platform Zoom. 4. Lomba akan menggunakan format debat parlementer yang telah disesuaikan untuk pelaksanaan daring. 5. Pembagian waktu debat serta perincian teknis pelaksanaan akan dijelaskan lebih lanjut pada saat taklimat. 6. Penilaian akan mencakup beberapa aspek sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. substansi argument, b. alasan dan ide yang disampaikan, c. teknik argumentasi, d. logika dalam berdebat, e. pemilihan kata, f. perilaku dan sikap peserta. 7. Total waktu yang digunakan dalam setiap sesi lomba adalah antara 80 hingga 90 menit. 8. Keputusan tim juri tidak dapat diganggu gugat. Keputusan yang diambil oleh tim juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
12	Jenis Lomba	: Adaptasi Debat Parlementer
13	Sistem Lomba	: British Parliamentary (Parlemen Inggris), satu tim terdiri atas 2 orang.

No	Topik	Deskripsi
14	Indikator Penilaian	: Merujuk pada pedoman lomba KDMI Nasional
15	Urutan Juara	: Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Harapan untuk tim 1 pembicara terbaik.
16	Tanggal Penting	: <ul style="list-style-type: none"> • Registrasi daring: 12 Mei—10 Juni 2026 • Unggah video untuk prakualifikasi: 12 Mei—10 Juni 2026 • Penilaian video untuk menentukan peserta yang lolos babak prakualifikasi: 10—13 Juni 2026 • Pengumuman hasil prakualifikasi: 13 Juni 2026 • Perlombaan debat babak penyisihan secara daring: 23—25 Juni 2026 • Perlombaan debat babak semifinal secara daring: 26 Juni 2026 • Final perlombaan debat secara daring: 26 Juni 2026 • Pengumuman pemenang: 27 Juni 2026
17	Lokasi	: <ul style="list-style-type: none"> • Babak penyisihan & final: daring melalui Zoom Meeting • Lokasi luring untuk koordinasi tim selama debat: R. Mahoni & Meranti Wisma UT
18	Media Komunikasi	: <p>Instagram: @disporseni.ut WA : 085882481805</p>  <p>Link WAG : https://sl.ut.ac.id/Debat-Indo-PT</p>

Lampiran 7

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA DEBAT BAHASA INGGRIS TINGKAT PERGURUAN
TINGGI
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Ardik Ardianto, M.A.
	Wakil Koordinator	: Enggar Mulyajati, M.Hum. (Universitas)
	Anggota	: 1. Arina Haque, S.Pd., M.A. 2. Jayanti Armida Sari, S.A.P., M.P.A.
2	Moto	: Voices of Fair Play and Creative Minds for National Excellence
3	Tujuan	: <p>Tujuan Khusus:</p> <p>Melatih mahasiswa (perguruan tinggi) di seluruh Indonesia untuk berani dan percaya diri dalam mengutarakan serta mempertahankan pendapat mereka dalam bahasa Inggris. Kompetisi debat ini bertujuan untuk membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis dan logis sehingga setiap argumen yang disampaikan dapat dipertanggungjawabkan dengan alasan yang kuat dan meyakinkan. Selain itu, debat ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan komunikasi yang efektif, rasa percaya diri, serta sikap sportif dalam menyampaikan dan menerima pandangan yang berbeda.</p> <p>Tujuan Umum:</p> <p>Debat adalah arena ketika ide-ide bertemu, diuji, dan dikembangkan. Setiap isu memiliki beragam sudut pandang, baik yang mendukung (pro) maupun yang menentang (kontra), yang semuanya berakar pada alasan yang mendalam dan rasional. Tujuan utama dari debat ini adalah mengeksplorasi dan menyampaikan alasan-alasan di balik berbagai perspektif dengan cara yang persuasif dan profesional. Dengan keterampilan komunikasi yang efektif, para peserta diharapkan mampu menyampaikan pemikiran mereka secara logis, jelas, dan berdampak serta membangun pola pikir yang kritis, kolaboratif, dan berintegritas.</p> <p><i>“Speak with Logic, Lead with Honor”</i></p>

No	Topik	Deskripsi
4	Manfaat	: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mampu menyusun dan merekonstruksi pemikiran terhadap suatu ide secara runtut, logis, dan terorganisasi dengan baik dalam bahasa Inggris. • Peserta dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris secara percaya diri, fasih, dan efektif dalam berbagai situasi formal dan informal. • Peserta terlatih dalam berkomunikasi secara santun, persuasif, dan berbasis fakta sehingga mampu menyampaikan gagasan dengan jelas dan beretika. • Kompetisi ini melahirkan calon-calon pendebat berkualitas yang siap berkompetisi di tingkat regional, nasional, dan internasional, mewakili institusi masing-masing. • Universitas Terbuka semakin memperkuat reputasinya sebagai penyelenggara kompetisi debat yang berkualitas dan berkontribusi dalam pengembangan kemampuan komunikasi generasi muda Indonesia.
5	Topik/Materi	: Ditentukan oleh tim juri pada saat lomba debat.
6	Sifat Perlombaan	: <ul style="list-style-type: none"> • Babak penyisihan secara daring • Babak final secara luring di UT Pusat (Auditorium FST)
7	Kategori	: Kelompok
8	Jumlah Peserta Per Kontingen	: Dua orang per tim (1 tim untuk masing-masing UT Daerah atau institusi)
9	Persyaratan Khusus Peserta	: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta belum pernah menyelesaikan studi Strata 1 (untuk peserta tingkat perguruan tinggi). • Peserta belum pernah menjadi juara 1, 2, 3, harapan 1, serta <i>best speakers</i> 1, 2, 3 untuk lomba debat bahasa Inggris dan bahasa Indonesia di kegiatan Lomba Disporseni Nasional UT dalam 2 tahun terakhir (2024 dan 2025). • Peserta bukan peserta NUDC (National University Debating Competition) dan KDMI Tingkat Nasional dalam 3 tahun terakhir (2023, 2024, dan 2025). • Peserta bukan peserta WUDC (World University Debating Championship) dalam 3 tahun terakhir (2023, 2024, dan 2025).

No	Topik	Deskripsi
10	Prosedur Pendaftaran	<p>: Peraturan dan tata tertib akan jelaskan secara detail pada saat dilakukan <i>technical meeting</i> secara daring. Undangan <i>technical meeting</i> akan dikirimkan bagi peserta yang lolos 16 besar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tim akan dianggap gugur apabila tidak memenuhi persyaratan awal dan peraturan lomba yang telah ditetapkan. 2. Materi untuk lomba debat akan disampaikan oleh panitia pada saat perlombaan dimulai. 3. Lomba debat akan dilaksanakan dalam bahasa Inggris dan dilakukan secara daring melalui platform Zoom. 4. Lomba akan menggunakan format debat British Parliamentary yang telah disesuaikan untuk pelaksanaan daring. 5. Pembagian waktu debat serta perincian teknis pelaksanaan akan dijelaskan lebih lanjut pada saat <i>technical meeting</i>. 6. Penilaian akan mencakup beberapa aspek sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. substansi argumen, b. alasan dan ide yang disampaikan, c. teknik argumentasi, d. logika dalam berdebat, e. pemilihan kata, f. perilaku dan sikap peserta. 7. Total waktu yang digunakan dalam setiap sesi lomba adalah antara 80 hingga 90 menit. 8. Keputusan tim juri tidak dapat diganggu gugat. Keputusan yang diambil oleh tim juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
11	Peraturan dan Tata Tertib	<p>: Peserta wajib mengirimkan rekaman/video demo kemampuan berargumentasi dalam bahasa Inggris dengan ketentuan sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Video tidak boleh kurang dari 8 menit dan tidak lebih dari 10 menit. Pembicara 1 (pro) berbicara sekitar 5 menit dan pembicara 2 (kontra) berbicara sekitar 5 menit berdasarkan fakta. 2. Format video adalah mp4. 3. Video peserta yang tidak bisa dibuka/diakses oleh panitia bukan tanggung jawab panitia dan panitia tidak akan meminta peserta mengirim ulang video yang tidak dapat diakses tersebut. Oleh karena itu, peserta harus benar-benar memperhatikan kriteria pengunggahan video dan memastikan video yang dikirim tidak <i>corrupted</i>. 4. Penilaian video prakualifikasi mencakup ide, keruntutan, dan logika dan bukan hanya pada tutur bahasa, nada, dan penampilan. Adapun penggunaan bahasa yang baik dan patut serta berpenampilan rapi tetap menjadi kewajiban. 5. Video dikirimkan ke panitia Disporseni UT melalui laman https://disporseni.ut.ac.id. 6. Topik yang disediakan untuk video debat sebagai berikut. <i>This house would have Indonesia immediately withdraw from the US-led Board of Peace initiative.</i>
12	Jenis Lomba	: Adaptasi Debat Parlementer
13	Sistem Lomba	: Mengacu ke Sistem NUDC (National University Debating Championship)
14	Indikator Penilaian	: Merujuk pada pedoman lomba NUDC Nasional

No	Topik	Deskripsi
15	Urutan Juara	: <ul style="list-style-type: none"> • Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Harapan untuk tim • <i>Best speaker</i>
16	Tanggal Penting	: <ul style="list-style-type: none"> • Registrasi <i>online</i>: 12 Mei—10 Juni 2026 • Batas unggah video untuk prakualifikasi: 12 Mei—10 Juni 2026 • Penilaian video untuk menentukan peserta yang lolos babak prakualifikasi: 10—14 Juni 2026 • Pengumuman hasil prakualifikasi dan <i>technical meeting</i>: 28 Juni 2026 • Perlombaan debat babak penyisihan secara daring: 28—30 Juni 2026 • Perlombaan debat babak semifinal secara daring: 1 Juli 2026 • Final perlombaan debat secara luring: 5 Juli 2026 • Pengumuman pemenang: 5 Juli 2026
17	Lokasi	: <ul style="list-style-type: none"> • Babak penyisihan: daring melalui Zoom Meeting (Lokasi: Gedung DSI – 5 ruangan) • Babak final: luring di UT Pusat (Auditorium FST)
18	Media Komunikasi	: <p>Instagram: @disporseni.ut WA: 085882481823</p>  <p>Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG_EnglishDebate_PT</p>

Lampiran 8


**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA DEBAT HUKUM TINGKAT PERGURUAN TINGGI
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Hanif Hardianto, S.H., M.H.
	Wakil Koordinator	: Bintang Parashtheo, S.H., M.H.
	Anggota	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Madiha Dzakiyyah Chairunnisa, S.H., LL.M. 2. Megafurry Apriandhini, S.H., M.H. 3. A.Rachmat Wirawan, S.H., M.H. 4. Syarifah Rufaida, S.H. 5. Eka Nurjannah, S.H. 6. Cholifatul Islamiah, S.H.
2	Moto	: Menegakkan Supremasi Hukum dengan Semangat Pemikiran dan Gagasan Generasi Muda
3	Tujuan	: <p>Tujuan Umum: Mendorong partisipasi aktif generasi muda dalam mengembangkan pemikiran kritis, argumentasi yang logis dan sistematis, serta gagasan kreatif di bidang hukum guna mendukung penegakan supremasi hukum dan kemajuan bangsa.</p> <p>Tujuan Khusus: Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis mahasiswa dalam menganalisis isu-isu hukum.</p>
4	Manfaat	: Lomba debat hukum sebagai sarana untuk meningkatkan daya saing dan kualitas kompetensi mahasiswa melalui debat ilmiah
5	Topik/Materi	: Semangat pemikiran dan gagasan generasi muda dalam menegakkan supremasi hukum di Indonesia
6	Sifat Perlombaan	: Daring dan luring
7	Kategori	: Kelompok
8	Jumlah Peserta per Kontingen	: 3 mahasiswa per kelompok
9	Persyaratan Khusus Peserta	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta adalah mahasiswa aktif minimal semester 3 Prodi Ilmu Hukum Universitas Terbuka dan/atau mahasiswa aktif minimal semester 3 FH PTN Wilayah Barat yang telah dikirim undangan. 2. Setiap UT Daerah/PTN Wilayah Barat (undangan) dapat mengirimkan maksimal dua tim dengan anggota tim yang berbeda. 3. Peserta lomba debat hukum disporseni UT 2026 bukan juara 1,2, dan 3 pada pelaksanaan lomba debat hukum disporseni UT 2024 dan 2025.

No	Topik	Deskripsi
10	Prosedur Pendaftaran	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tim mempelajari mosi dan akan mendapat posisi pro atau kontra sebagai bahan materi debat. 2. Mosi video adalah "Penghapusan Pasal Penghinaan Presiden dan Lembaga Negara dalam KUHP Baru". 3. Setiap tim membuat video debat dengan durasi berikut: a. pembicara pertama (3 menit), b. pembicara kedua (5 menit), c. pembicara ketiga (5 menit), d. penutup/kesimpulan oleh pembicara pertama/kedua (2 menit). 4. Tim dalam pembuatan video dapat memilih posisi pro atau kontra pada mosi yang telah ditentukan. 5. Peserta dalam pengiriman video untuk babak prakualifikasi dan pelaksanaan lomba dari babak delapan besar sampai dengan final mengenakan jaket almamater institusi. 6. Video harus menampilkan seluruh badan/wajah dan suara peserta jelas. 7. Intonasi dan bahasa yang disampaikan jelas dan sesuai kaidah bahasa Indonesia yang tepat. 8. Video tidak mengandung SARA, pornografi, dan kekerasan verbal. 9. Video dikirimkan ke panitia Disporseni UT melalui laman https://disporseni.ut.ac.id. 10. Video yang dikirimkan melewati batas waktu registrasi, tidak akan diikutsertakan dalam lomba.
11	Peraturan dan Tata Tertib	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian argumen harus menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. 2. Setiap peserta dilarang melakukan serangan secara pribadi terhadap peserta lainnya selama debat. 3. Setiap peserta dilarang menggunakan bahasa kasar, tidak senonoh, dan/atau mengandung SARA. 4. Setiap peserta dilarang melakukan tindakan yang dapat mengganggu konsentrasi peserta lain selama debat. 5. Pembicara dilarang berkomunikasi verbal dengan rekan timnya selama memaparkan argumennya. 6. Pelanggaran terhadap ketentuan di atas mengakibatkan pengurangan skor oleh dewan juri. 7. Tata tertib berlaku dan mengikat seluruh peserta sejak ditetapkan.
12	Jenis Lomba	: Lomba debat hukum <i>Asian modified parliamentary system</i>
13	Sistem Lomba	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Debat babak prakualifikasi video 2. Debat babak delapan besar 3. Debat babak semifinal 4. Debat babak final

No	Topik	Deskripsi
14	Indikator Penilaian	<p>: 1. Kompetisi debat delapan besar</p> <ol style="list-style-type: none"> Sistem debat yang digunakan dalam lomba ini adalah <i>Asian modified parliamentary system</i> Setiap debat terdiri atas dua tim dan terbagi menjadi tim pro dan tim kontra untuk memperdebatkan satu mosi. Penentuan tim pro dan tim kontra akan diundi sebelum penyusunan argumen. Tim pro dan tim kontra masing-masing memiliki tiga pembicara. Ketiga pembicara terdiri atas pembicara pertama, pembicara kedua, dan pembicara ketiga dengan ketentuan waktu masing-masing pembicara sebagai berikut. Pembicara pertama adalah 3 menit, pembicara kedua adalah 5 menit, pembicara ketiga adalah 5 menit. Salah satu pembicara bertindak sebagai pembicara penutup (kecuali pembicara 3) dan dimulai dari tim kontra selama 2 menit. Seluruh anggota tim pro dan tim kontra dapat melakukan interupsi kepada pembicara kedua dan pembicara ketiga dengan ketentuan maksimal interupsi adalah 3 kali dengan waktu masing-masing interupsi maksimal 20 detik. Interupsi dapat dilakukan kepada pembicara kedua dan ketiga setelah masing-masing pembicara telah menyelesaikan 1 menit pertama. Setiap tim diberikan waktu <i>brainstorming</i> atau <i>case building</i> selama lima menit sebelum berdebat setelah mendapatkan mosi yang akan diperdebatkan. Pada saat <i>brainstorming</i> atau <i>case building</i> tim tidak diperkenankan bertanya kepada anggota di luar tim debat atau mencari referensi di internet. Tim yang didapati berbuat demikian akan mendapat sanksi berupa teguran sampai dengan diskualifikasi. Akan ditetapkan empat (4) tim yang lolos dan masuk ke dalam babak semifinal. Pelaksanaan lomba debat akan diselenggarakan secara daring (<i>online</i> via zoom). <p>2. Kompetisi debat babak semifinal</p> <ol style="list-style-type: none"> Sistem debat yang digunakan dalam lomba ini adalah <i>Asian modified parliamentary system</i>. Setiap debat terdiri atas dua tim dan terbagi menjadi tim pro dan tim kontra untuk memperdebatkan satu mosi. Penentuan tim pro dan tim kontra akan diundi sebelum penyusunan argumen. Tim pro dan tim kontra masing-masing memiliki tiga pembicara. Ketiga pembicara terdiri atas pembicara pertama, pembicara kedua, dan pembicara ketiga dengan ketentuan waktu masing-masing pembicara sebagai berikut. Pembicara pertama adalah 5 menit, pembicara kedua adalah 7 menit, pembicara ketiga adalah 7 menit,

No	Topik	Deskripsi
		<p>f. Salah satu pembicara bertindak sebagai pembicara penutup (kecuali pembicara 3) dan dimulai dari tim kontra selama 2 menit.</p> <p>g. Seluruh anggota tim pro dan tim kontra dapat melakukan interupsi kepada pembicara kedua dan pembicara ketiga dengan ketentuan maksimal interupsi adalah 3 kali dengan waktu masing-masing interupsi maksimal 20 detik.</p> <p>h. Interupsi dapat dilakukan kepada pembicara kedua dan ketiga setelah masing-masing pembicara telah menyelesaikan 1 menit pertama.</p> <p>i. Setiap tim diberikan waktu <i>brainstorming</i> atau <i>case building</i> selama lima menit sebelum berdebat setelah mendapatkan mosi yang akan diperdebatkan.</p> <p>j. Pada saat <i>brainstorming</i> atau <i>case building</i> tim tidak diperkenankan bertanya kepada anggota di luar tim debat atau mencari referensi di internet. Tim yang didapati berbuat demikian akan mendapat sanksi berupa teguran sampai dengan diskualifikasi.</p> <p>k. Akan ditetapkan dua (2) tim yang lolos masuk ke dalam babak final.</p> <p>l. Pelaksanaan lomba debat akan diselenggarakan secara luring di Universitas Terbuka Pusat Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan.</p> <p>3. Kompetisi debat babak final</p> <p>a. Sistem debat yang digunakan dalam lomba ini adalah <i>Asian modified parliamentary system</i>.</p> <p>b. Setiap debat terdiri atas dua tim dan terbagi menjadi tim pro dan tim kontra untuk memperdebatkan satu mosi.</p> <p>c. Penentuan tim pro dan tim kontra akan diundi sebelum penyusunan argumen.</p> <p>d. Tim pro dan tim kontra masing-masing memiliki tiga pembicara.</p> <p>e. Ketiga pembicara terdiri atas pembicara pertama, pembicara kedua, dan pembicara ketiga dengan ketentuan waktu masing-masing pembicara sebagai berikut. Pembicara pertama adalah 5 menit, pembicara kedua adalah 7 menit, pembicara ketiga adalah 7 menit.</p> <p>f. Salah satu pembicara bertindak sebagai pembicara penutup (kecuali pembicara 3) dan dimulai dari tim kontra selama 2 menit.</p> <p>g. Seluruh anggota tim pro dan tim kontra dapat melakukan interupsi kepada pembicara kedua dan pembicara ketiga dengan ketentuan maksimal interupsi adalah 3 kali dengan waktu masing-masing interupsi maksimal 20 detik.</p> <p>h. Interupsi dapat dilakukan kepada pembicara kedua dan ketiga setelah masing-masing pembicara telah menyelesaikan 1 menit pertama.</p> <p>i. Setiap tim diberikan waktu <i>brainstorming</i> atau <i>case building</i> selama 10 menit sebelum berdebat setelah mendapatkan mosi yang akan diperdebatkan.</p>

No	Topik	Deskripsi
		<p>j. Pada saat <i>brainstorming</i> atau <i>case building</i>, tim tidak diperkenankan bertanya kepada anggota di luar tim debat atau mencari referensi di internet. Tim yang didapati berbuat demikian akan mendapat sanksi berupa teguran sampai dengan diskualifikasi.</p> <p>k. Akan ditetapkan dua (2) tim yang lolos masuk ke dalam babak final.</p> <p>l. Pelaksanaan lomba debat akan diselenggarakan secara luring di Universitas Terbuka Pusat, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan.</p>
15	Urutan Juara	: Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan <i>Best Speaker</i>
16	Tanggal Penting	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi <i>online</i>: 12 Mei—19 Juni 2026 2. Unggah video untuk prakualifikasi: 20 Juni—4 Juli 2026 3. Penilaian video untuk menentukan peserta yang lolos babak prakualifikasi: 5 Juli—10 Juli 2026 4. Pengumuman hasil prakualifikasi: 11 Juli 2026 5. <i>Technical meeting</i>: 14 Juli 2026 6. Kompetisi debat delapan besar (<i>daring</i>): 21 Juli 2026 7. Kompetisi debat semifinal (<i>offline</i>): 4 Agustus 2026 8. Perlombaan debat final (<i>offline</i>): 4 Agustus 2026
17	Lokasi	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Babak prakualifikasi: penilaian video. 2. Babak delapan besar: <i>daring</i> (<i>online</i> via zoom) di lokasi masing-masing peserta. 3. Babak semifinal dan final: luring di Universitas Terbuka Pusat Wisma 2 lantai 1, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan.
18	Media Komunikasi	: <p>Instagram: @disporseni.ut WA: 08588248181</p>  <p>Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG_DebatHukumUT_PT</p>

Lampiran 9


**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA KARYA TULIS ILMIAH TINGKAT MAHASISWA
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Sri Pujiati, S.Pd., M.Sos.
	Wakil Koordinator	: Yusup Lintang Cahyo Andrian Putro, S.I.P., M.A.P.
	Anggota	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Amelia Yeza Pradhista, S.Hum., M.Si. 2. Juliana Simangunsong, M.Pd. 3. Nopi Tikasari, S.E., M.Ak. 4. Wira Puji Hendarwati, M.A. 5. Rahmania Ratih Maharsi, S.P., M.P. 6. Dony Darma Sagita, M.Pd.
2	Moto	: Bangkitkan Gagasan, Junjung Sportivitas, Ukir Prestasi untuk Negeri
3	Tujuan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan Khusus: Lomba Karya Ilmiah Mahasiswa (LKIM) Universitas Terbuka bertujuan untuk mendorong mahasiswa dalam membangkitkan gagasan kreatif, inovatif, dan solutif yang dilandasi oleh sportivitas akademik sehingga mampu melahirkan karya ilmiah yang berkualitas serta memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan kehidupan sosial dalam rangka mewujudkan prestasi bagi kemajuan bangsa. 2. Tujuan Umum: <ul style="list-style-type: none"> • Menumbuhkan semangat sportivitas akademik di kalangan mahasiswa melalui kompetisi ilmiah yang menjunjung tinggi kejujuran, integritas, dan etika akademik. • Mendorong kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam merumuskan gagasan ilmiah yang relevan dengan berbagai tantangan pembangunan nasional. • Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan solutif mahasiswa dalam mengkaji berbagai permasalahan masyarakat melalui pendekatan ilmiah yang sistematis dan berbasis data. • Meningkatkan budaya meneliti dan menulis karya ilmiah di kalangan mahasiswa Universitas Terbuka sebagai bagian dari penguatan tradisi akademik. • Memberikan ruang kompetisi intelektual yang sehat dan inspiratif bagi mahasiswa untuk menyalurkan ide, gagasan, dan inovasi yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa. • Mendorong lahirnya karya ilmiah yang memiliki nilai kebaruan (<i>novelty</i>) dan kebermanfaatannya sehingga dapat menjadi referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik kebijakan publik. • Meningkatkan daya saing akademik mahasiswa Universitas Terbuka dalam bidang riset, inovasi, dan pengembangan ilmu pengetahuan di tingkat nasional ataupun internasional.

No	Topik	Deskripsi
4	Manfaat	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan Kemampuan Akademik Lomba ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan berpikir ilmiah, analitis, dan argumentatif dalam menyusun karya ilmiah yang sistematis dan berbasis kajian akademik. 2. Mendorong Kreativitas dan Inovasi Kegiatan ini menjadi ruang bagi mahasiswa untuk menyalurkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam merespons berbagai tantangan pembangunan bangsa melalui pendekatan ilmiah. 3. Mengembangkan Keterampilan Riset Melalui proses penelitian, analisis data, dan penulisan karya ilmiah, mahasiswa dapat meningkatkan kompetensi dalam metodologi penelitian serta komunikasi ilmiah yang efektif. 4. Menunjang Karier dan Portofolio Akademik Lomba ini menanamkan nilai sportivitas, integritas, dan etika akademik dalam berkompetisi sehingga mahasiswa terbiasa berkompetisi secara sehat, jujur, dan bertanggung jawab. 5. Menumbuhkan Budaya Ilmiah di Kalangan Mahasiswa Kegiatan ini mendorong terbentuknya tradisi akademik yang kuat melalui kegiatan penelitian, diskusi ilmiah, dan publikasi karya ilmiah di lingkungan Universitas Terbuka. 6. Memberikan Kontribusi Pemikiran bagi Kemajuan Bangsa Karya ilmiah yang dihasilkan diharapkan mampu menghadirkan gagasan dan solusi yang konstruktif bagi berbagai permasalahan sosial, ekonomi, pendidikan, dan pembangunan nasional. 7. Membangun Jiwa Kompetitif yang Positif dan Inspiratif Kompetisi ini mendorong mahasiswa untuk berani menampilkan kemampuan terbaiknya dalam arena intelektual yang sehat sehingga tercipta semangat kompetisi yang konstruktif. 8. Memperluas Jejaring Akademik dan Kolaborasi Intelektual Melalui kegiatan lomba ini, mahasiswa berkesempatan untuk berinteraksi, berbagi gagasan, serta membangun jejaring akademik dengan mahasiswa lain yang memiliki minat dan semangat yang sama dalam bidang penelitian. 9. Meningkatkan Daya Saing Mahasiswa Partisipasi dalam lomba karya ilmiah ini diharapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri, kapasitas akademik, serta daya saing mahasiswa Universitas Terbuka dalam dunia akademik dan profesional.

No	Topik	Deskripsi
5	Topik/Materi	<p>: Tema DISPORSENI: "Sportivitas dan Kreativitas untuk Prestasi Negeri"</p> <p>Tema Lomba: "Kreativitas Intelektual dan Sportivitas Akademik dalam Merespons Krisis Global untuk Memperkuat Ketahanan dan Prestasi Bangsa"</p> <p>Subtema:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Transformasi Ekonomi, Inovasi Bisnis, dan Ketahanan Ekonomi Nasional di Tengah Krisis Global 2. Transformasi Sosial, Hukum, dan Tata Kelola Publik dalam Menghadapi Ketidakpastian Global 3. Inovasi Sains, Teknologi, dan Digitalisasi untuk Ketahanan dan Kemandirian Bangsa 4. Transformasi Pendidikan dan Penguatan Karakter Generasi Muda pada Era Ketidakpastian Global
6	Sifat Perlombaan	: Terbuka untuk seluruh mahasiswa S-1
7	Kategori	: Kelompok
8	Jumlah Peserta Per Kontingen	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebanyak 2—3 mahasiswa per kelompok dan diupayakan lintas prodi. 2. Peserta dari UT mewakili UT Daerah. 3. Peserta dari luar UT mewakili perguruan tinggi. 4. Setiap UT Daerah wajib mengirimkan minimal 1 karya ilmiah (kelompok).
9	Persyaratan Khusus Peserta	: Mahasiswa S-1 aktif dan belum pernah juara pada lomba karya ilmiah di Universitas Terbuka
10	Prosedur Pendaftaran	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta UT merupakan mahasiswa berasal dari multidisiplin ilmu yang berada pada satu UT Daerah yang sama (dibuktikan dengan kartu tanda mahasiswa dan surat pengantar dari UT Daerah). 2. Peserta dari luar UT merupakan mahasiswa berasal dari multidisiplin ilmu mewakili perguruan tinggi yang sama (dibuktikan dengan kartu tanda mahasiswa dan surat pengantar dari perguruan tinggi). 3. Setiap peserta dapat mengirimkan 2 artikel sebagai ketua dan sebagai anggota pada kelompok yang berbeda.
11	Peraturan dan Tata Tertib	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Karya tulis ilmiah minimal tersusun dari maksimal 4000 kata, sudah mencakup judul (maksimal 16 kata), abstrak (maksimal 300 kata), pendahuluan (maksimal 800 kata), metode (maksimal 500 kata), hasil dan diskusi (maksimal 2000 kata), kesimpulan (maksimal 300 kata), dan daftar pustaka (minimal 5 artikel 5 tahun terakhir, dan 5 sumber lainnya seperti buku, internet dll). 2. Karya tulis ilmiah diketik pada kertas dengan ketentuan ukuran A4, menggunakan font Arial, font size 11 dengan jarak spasi 1,15 (abstrak font size 10, jarak spasi 1), format <i>justify</i> (rata kanan dan kiri), dengan margin kiri, kanan, atas, dan bawah ukuran 2,5cm. 3. Kerangka/sistematika penulisan dapat menyesuaikan menggunakan <i>template</i> yang dapat di-<i>download</i> pada laman https://disporseni.ut.ac.id.

No	Topik	Deskripsi
12	Jenis Lomba	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Karya tulis ilmiah disusun mengacu pada <i>template</i> yang sudah disediakan dengan menyertakan dokumen tambahan berupa (1) surat pernyataan keaslian karya yang diberi materai 10.000 dan ditandatangani; (2) biodata penulis karya ilmiah baik ketua dan anggota kelompok. <i>Template</i> karya ilmiah, surat pernyataan keaslian, dan biodata dapat di-<i>download</i> pada laman <i>website</i> DisporSeni. 2. Karya tulis diunggah di laman https://disporseni.ut.ac.id dalam bentuk <i>soft file</i> dengan format word dan pdf, diberi nama <i>file</i> LKTM_DIES_UT_2026_NAMA KETUA TIM_ASAL UT DAERAH/PT.
13	Sistem Lomba	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Karya tulis ilmiah yang diserahkan merupakan karya asli (bukan karya jiplakan dan plagiarisme; jika cek plagiarisme >30%, peserta dinyatakan gugur); pengecekan plagiarisme dapat dilakukan sebanyak 2 kali oleh panitia. 2. Tulisan karya ilmiah didukung oleh data empiris dan informasi yang tepercaya (berdasarkan telaah pustaka; referensi berupa jurnal nasional atau internasional (minimal 5 artikel 5 tahun terakhir dan 5 sumber lainnya (buku, internet, dll)). 3. Karya tulis belum pernah dipublikasikan di media mana pun dan belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan yang dibuktikan dengan surat pernyataan keaslian karya. 4. Apabila ada kecurangan yang ditemukan panitia, baik sebelum, selama, maupun setelah kompetisi berlangsung; peserta yang bersangkutan dinyatakan gugur. 5. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
14	Indikator Penilaian	<p>:</p> <p>Tahap awal, kriteria penilaian naskah karya tulis ilmiah mencakup hal berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merupakan keaslian karya (original), belum pernah dipublikasikan dan belum pernah menjuarai kompetisi menggunakan karya ilmiah tersebut. 2. Format naskah harus sesuai dengan aturan (<i>template</i>) yang sudah ditentukan dengan <i>similarity index</i> dan AI maksimal 30%. 3. Gagasan <ol style="list-style-type: none"> a. Kritis, kreatif, inovatif, dan inspiratif serta bermanfaat bagi masyarakat. b. Keaslian gagasan. c. Kejelasan dan sistematika pengungkapan ide. d. Kesesuaian judul dan isi karya tulis dengan topik. e. Korelasi antara judul, abstrak, latar belakang, metode, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan. 4. Data dan sumber informasi <ol style="list-style-type: none"> a. Kesuaian sumber informasi (relevansi data dan informasi yang diacu). b. Keakuratan dan integritas data dan informasi. c. Referensi minimal 5 buku dan jurnal dalam kurun waktu 5 tahun terakhir (jurnal nasional atau internasional (minimal 5 jurnal)). d. Kemampuan menganalisis dan menyintesis serta merumuskan kesimpulan. e. Kelayakan hasil implementasi gagasan. f. Kebermanfaatan gagasan bagi masyarakat atau lingkungan sekitar. 5. Pembahasan <ol style="list-style-type: none"> a. Kemampuan menganalisis dan menyintesis serta merumuskan kesimpulan. b. Kelayakan hasil implementasi gagasan. c. Kebermanfaatan gagasan bagi masyarakat atau lingkungan sekitar.

No	Topik	Deskripsi
15	Urutan Juara	<p>: Tahap final, kriteria penilaian presentasi sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemaparan sistematika penyajian dan isi <ol style="list-style-type: none"> a. Tampilan materi presentasi. b. Ketepatan waktu dalam presentasi. 2. Penalaran Penguasaan materi dalam penyampaian dan kejelasan transfer gagasan. 3. Performa <ol style="list-style-type: none"> a. Pemaparan oral. b. Penguasaan materi terhadap karya tulis. c. Penampilan finalis ketika presentasi. <p>Berdasarkan kriteria di atas, hadiah/penghargaan yang akan diberikan kepada juara lomba sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • juara 1, • juara 2, • juara 3, • juara harapan.
16	Tanggal Penting	<p>: 1. Registrasi <i>online</i>: 12 Mei—10 Juni 2026 2. Jadwal unggah karya ilmiah: 11 Juni—10 Juli 2026 3. Penilaian karya ilmiah: 11 Juli—8 Agustus 2026 4. Pengumuman finalis: 9—11 Agustus 2026 5. Pengumpulan bahan presentasi finalis LKTIM: 12—15 Agustus 2026 6. Pelaksanaan final & pengumuman pemenang: 19—20 Agustus 2026</p>
17	Lokasi	<p>: 1. Babak penyisihan: penilaian karya ilmiah 2. Babak final: presentasi daring via Zoom di lokasi masing-masing peserta 3. Juri dalam satu ruangan luring (DSI)</p>
18	Media Komunikasi	<p>: Instagram : @disporseni.ut WA : 085882481816</p>  <p>Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG_LombaKaryaTulisIlmiah-LKTI_PT</p>
19	Juri	<p>: 1. Juri babak penyisihan: 3 juri eksternal UT dan 2 juri internal UT 2. Juri babak final: 3 juri eksternal UT dan 2 juri internal UT</p>

Lampiran 10

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA PRODUK INOVATIF TINGKAT PERGURUAN TINGGI
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Ria Faulina, M.Si.
	Wakil Koordinator	: Rizky Lutfi Suprabowo, S.E., M.Si.
	Anggota	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Deby Ananda Difah, S.P., M.Si. 2. Mayang Anglingsari Putri, S.S.T., M.Kom. 3. Febrian Bagus Pratama, S.Psi. 4. Dr. Hasrianti, S.Si., M.Si. 5. Dr. Wenda Wahyu Christiyanto, SE., M.M.
2	Moto	: Semangat Berpikir Kreatif dan Berinovasi Menuju Prestasi Negeri
3	Tujuan	: <p>Tujuan Umum: Mendorong terciptanya produk inovatif yang kreatif, bermanfaat, dan berdaya saing melalui pengembangan ide, teknologi, atau solusi yang dapat memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan masyarakat dan pembangunan bangsa yang berkelanjutan.</p> <p>Tujuan Khusus: Mendorong semangat kreativitas dan inovasi dalam menciptakan produk yang memiliki nilai guna bagi masyarakat dan industri, meningkatkan kemampuan peserta dalam merancang solusi berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, serta membangun semangat kompetisi yang sportif dalam menghasilkan karya inovatif yang berpotensi mendukung pembangunan nasional dan keberlanjutan pembangunan.</p>
4	Manfaat	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong peserta untuk berpikir kreatif dan menghasilkan karya produk inovatif. 2. Memfokuskan peserta untuk menciptakan solusi inovatif yang aplikatif bagi masalah nyata. 3. Memberikan wadah bagi peserta untuk mengembangkan kemampuan inovasi dengan menggunakan teknologi dan teknik terbaru. 4. Meningkatkan sportivitas peserta dalam berkompetisi.
5	Topik/Materi	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Inovasi yang berfokus pada ketahanan pangan dan pertanian berkelanjutan (SDGs 2) 2. Inovasi yang berfokus pada kesehatan dan kesejahteraan (SDGs 3) 3. Inovasi dalam pendidikan berkualitas (SDGs 4) 4. Inovasi dalam energi terbarukan dan efisiensi energi (SDGs 7) 5. Inovasi untuk kemajuan industri, infrastruktur, dan solusi sektor (SDGs 9) 6. <i>Environmental management</i> (SDGs 12)


No	Topik	Deskripsi
6	Sifat Perlombaan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kreativitas dan Orisinalitas Peserta diharapkan dapat menghasilkan produk yang inovatif dan berbeda dari yang sudah ada dengan ide-ide baru yang orisinal dan kreatif. 2. Kebermanfaatan Produk inovatif yang dihasilkan harus memiliki nilai guna yang jelas dan memberikan dampak positif, baik dalam konteks sosial, ekonomi, maupun lingkungan. 3. Kualitas dan Keunggulan Produk yang dihasilkan harus menunjukkan kualitas tinggi dan keunggulan dari segi desain, fungsi, atau teknologi yang digunakan. Ini mencakup aspek kegunaan, ketahanan, efisiensi, dan estetika.
7	Kategori	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Produk inovasi bidang pangan, perkebunan, peternakan, dan perikanan 2. Produk inovasi bidang kesehatan dan kesejahteraan 3. Produk inovasi bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran 4. Produk inovasi bidang teknologi energi dan solusi berkelanjutan 5. Produk inovasi bidang industri dan infrastruktur 6. Produk inovasi bidang pengelolaan lingkungan dan teknologi ramah lingkungan
8	Jumlah Peserta per Kontingen	: 3—5 orang yang berasal dari universitas yang sama
9	Persyaratan Khusus Peserta	: <p>Kategori mahasiswa sarjana: mahasiswa aktif pada jenjang S-1 semester 3—7 yang dibuktikan dengan kartu tanda mahasiswa.</p> <p>Kategori mahasiswa pascasarjana: mahasiswa aktif pada jenjang S-2 dan S-3 yang dibuktikan dengan kartu tanda mahasiswa.</p>
10	Prosedur Pendaftaran (Tahap Prakuifikasi)	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendaftaran Melalui Formulir Online <ol style="list-style-type: none"> a. Akses Formulir Pendaftaran <ul style="list-style-type: none"> • Pendaftaran dilakukan dengan mengisi formulir yang akan dibagikan di akun media sosial resmi DisporSeni UT 2026 (seperti Facebook, Instagram, atau Twitter). • Tautan formulir pendaftaran akan diposting di akun-akun tersebut dan peserta dapat mengaksesnya dengan mengklik tautan yang tersedia. • Peserta menyiapkan video paparan produk dan proposal produk inovatif b. Batas Waktu Pendaftaran Pendaftaran melalui formulir <i>online</i> ini hanya berlaku dalam periode waktu tertentu yang akan diumumkan di akun media sosial tersebut. Pastikan untuk mendaftar sebelum batas waktu yang ditentukan.

No	Topik	Deskripsi
		<p>2. Isi Formulir Pendaftaran Formulir pendaftaran yang disediakan akan mencakup informasi berikut yang harus diisi dengan lengkap dan benar.</p> <p>a. Nama Anggota Tim Setiap tim harus mencantumkan nama lengkap semua anggota tim yang terlibat. Misalnya, jika ada 3 anggota tim, masing-masing nama harus dicantumkan dalam kolom yang tersedia.</p> <p>b. Universitas Asal Cantumkan nama universitas atau institusi pendidikan tempat seluruh anggota tim berasal.</p> <p>c. Judul Produk Inovasi Setiap tim diminta untuk memasukkan judul produk inovasi yang akan dilombakan. Judul ini harus jelas, singkat, dan menggambarkan ide inovasi yang diajukan dalam lomba.</p> <p>d. Email Perwakilan Tim</p> <ul style="list-style-type: none"> • Email perwakilan tim yang akan digunakan untuk komunikasi resmi antara panitia dan tim lomba. Pastikan email yang dicantumkan aktif dan dapat diakses secara berkala oleh perwakilan tim. • Jika memungkinkan, cantumkan email yang tidak mudah berubah dan pastikan tim memeriksa email tersebut secara rutin. <p>3. Pengiriman Formulir dan Pendaftaran Sukses</p> <p>a. Setelah mengisi semua data yang diperlukan, tim akan mengirimkan formulir pendaftaran secara <i>online</i> melalui tombol "Kirim" atau "Submit" yang tersedia di akhir formulir.</p> <p>b. Setelah formulir berhasil dikirimkan, sistem akan menampilkan notifikasi pendaftaran berhasil dan tim akan menerima email konfirmasi secara otomatis ke alamat email yang tercantum dalam formulir.</p> <p>4. Konfirmasi Pendaftaran</p> <p>a. Email Konfirmasi dari Panitia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panitia akan mengirimkan email konfirmasi kepada perwakilan tim yang terdaftar. Email ini berfungsi sebagai tanda bahwa pendaftaran tim telah diterima dan tercatat dengan baik. • Dalam email konfirmasi, panitia biasanya juga akan mencantumkan informasi tambahan, seperti nomor pendaftaran atau ID tim serta informasi lebih lanjut terkait dengan tahapan lomba selanjutnya. <p>b. Verifikasi Pendaftaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika tim tidak menerima email konfirmasi dalam waktu tertentu setelah pengisian formulir (misalnya 1—2 hari), tim disarankan untuk memeriksa folder <i>spam</i> atau <i>junk</i> di email mereka. • Jika konfirmasi tetap tidak diterima, tim dapat menghubungi panitia melalui kontak email resmi yang tersedia di akun media sosial Disporseni UT 2026 untuk meminta verifikasi atau bantuan.

No	Topik	Deskripsi
		<p>5. Tindak Lanjut Setelah mendapatkan konfirmasi pendaftaran, tim dapat melanjutkan ke tahapan berikutnya sesuai dengan pedoman lomba yang akan diumumkan oleh panitia melalui media sosial, email, atau pengumuman lainnya.</p>
11	Peraturan dan Tata Tertib	<p>1. Persyaratan Produk yang Diajukan</p> <p>a. Belum Dipublikasikan atau Diikuti Lomba Lain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produk yang diajukan oleh peserta dalam lomba ini belum pernah dipublikasikan secara umum atau diikuti dalam lomba lainnya, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional. • Produk yang diajukan belum pernah dipatenkan. • Produk yang sudah pernah dipublikasikan atau diikuti dalam lomba lain tidak diperbolehkan untuk ikut serta dalam lomba ini. <p>b. Pelanggaran Ketentuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika terbukti bahwa produk yang diajukan telah dipublikasikan sebelumnya atau diikuti dalam lomba lain, produk tersebut akan dianggap melanggar ketentuan dan akan langsung didiskualifikasi dari lomba ini. • Peserta yang melanggar ketentuan ini tidak berhak melanjutkan ke tahap berikutnya dan tidak dapat mengajukan banding terhadap keputusan diskualifikasi. <p>2. Tema Acara Produk yang diajukan oleh peserta harus sesuai dengan tema yang telah ditentukan, yaitu sustainable development goals (SDGs).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produk inovatif yang diikuti dalam lomba ini harus mengandung unsur atau kontribusi dalam pencapaian salah satu atau lebih dari tujuan SDGs. • Tema SDGs meliputi berbagai aspek, antara lain inovasi yang berfokus pada pangan dan pertanian (SDGs 2); kesehatan dan kesejahteraan (SDGs 3); inovasi dalam pendidikan berkualitas (SDGs 4); inovasi dalam energi terbarukan dan efisiensi energi (SDGs 7); inovasi untuk kemajuan industri, infrastruktur, dan solusi sektor (SDGs 9); serta <i>environmental management</i> (SDGs 12). • Penilaian produk juga akan mencakup sejauh mana produk tersebut relevan dengan pencapaian SDGs serta dampak sosial, ekonomi, pendidikan, dan lingkungan yang dihasilkan.

No	Topik	Deskripsi
		<p>3. Tata Cara Presentasi dan Tahapan <i>Grand Final</i> Finalis dan Presentasi Prototipe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta yang berhasil masuk ke dalam 6 besar (<i>grand final</i>) masing-masing kategori diwajibkan untuk mempresentasikan prototipe produk inovatif mereka secara langsung via Zoom di hadapan dewan juri. • Presentasi prototipe merupakan bagian yang sangat penting untuk menunjukkan aplikasi nyata dari produk yang telah diajukan serta menggambarkan potensi dampaknya terhadap masyarakat dan lingkungan. • Panitia akan memberikan informasi lebih lanjut terkait waktu pelaksanaan <i>grand final</i> melalui email atau akun media sosial resmi. <p>4. Etika dan Tanggung Jawab Peserta</p> <p>a. Kejujuran dan Integritas Setiap peserta diwajibkan untuk menjaga kejujuran dan integritas dalam setiap tahap lomba. Plagiarisme atau penggunaan materi yang bukan karya asli akan mengakibatkan diskualifikasi.</p> <p>b. Tanggung Jawab Peserta Peserta bertanggung jawab penuh atas produk yang diajukan, termasuk segala informasi yang terkait dengan hak cipta dan keaslian produk.</p> <p>c. Penghargaan dan Hadiah Tim yang menang di <i>grand final</i> akan mendapatkan penghargaan yang mencakup sertifikat dan hadiah sesuai dengan ketentuan lomba. Hadiah dapat berupa uang tunai, beasiswa, atau kesempatan untuk mengikuti pelatihan lanjutan.</p> <p>5. Peraturan Lainnya</p> <p>a. Panitia berhak untuk mengubah atau memperbarui peraturan lomba sepanjang tidak bertentangan dengan tujuan lomba dan akan memberitahukan peserta terkait perubahan tersebut.</p> <p>b. Setiap keputusan yang diambil oleh panitia bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.</p>
12	Indikator Penilaian	<p>1. Orisinalitas (25%) Deskripsi: Penilaian orisinalitas bertujuan untuk menilai sejauh mana produk yang diajukan merupakan hasil karya baru yang belum pernah ada sebelumnya atau belum banyak dikembangkan oleh pihak lain. Produk yang diajukan harus menampilkan ide kreatif yang unik dan tidak meniru atau menjiplak karya orang lain.</p> <p>Aspek yang Dinilai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreativitas: seberapa unik produk yang diajukan dibandingkan dengan produk yang sudah ada di pasar atau di lomba lain. • Keaslian: apakah produk tersebut benar-benar baru dengan inovasi yang belum pernah diterapkan dalam konteks serupa. • Keberanian dalam berinovasi: seberapa berani peserta mengambil risiko dalam menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

No	Topik	Deskripsi
		<p>2. Kesesuaian Tema (20%) Deskripsi: Penilaian ini bertujuan untuk menilai seberapa relevan produk yang diajukan dengan tema sustainable development goals (SDGs) yang telah ditentukan oleh panitia lomba. Produk harus berkontribusi terhadap pencapaian tujuan SDGs, baik dalam konteks sosial, ekonomi, maupun lingkungan.</p> <p>Aspek yang Dinilai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keterkaitan dengan SDGs: seberapa besar kontribusi produk terhadap salah satu atau lebih tujuan SDGs. • Keberlanjutan: apakah produk tersebut dirancang untuk memberikan manfaat jangka panjang dalam mencapai tujuan SDGs. • Penerapan prinsip-prinsip SDGs: apakah produk mendukung aspek keberlanjutan yang terkandung dalam SDGs seperti pengurangan kemiskinan, peningkatan kualitas pendidikan, atau tindakan terhadap perubahan iklim. <p>3. Inovatif (30%) Deskripsi: Aspek inovasi menilai tingkat kebaruan dan kreativitas produk dalam memecahkan masalah yang ada serta dampak potensial produk terhadap perubahan yang diinginkan. Produk yang inovatif harus memiliki unsur yang berbeda dan lebih baik dibandingkan solusi yang sudah ada sebelumnya.</p> <p>Aspek yang Dinilai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspek teknis atau fungsionalitas inovatif: seberapa baru atau canggih teknologi atau mekanisme yang digunakan dalam produk. • Diferensiasi dengan produk serupa: bagaimana produk ini menawarkan solusi yang lebih baik atau berbeda daripada produk yang sudah ada di pasar. • Skala dan potensi inovasi: seberapa besar potensi pengaruh atau kemampuan replikasi produk dalam skala yang lebih luas. <p>4. Fungsi dan Peluang Penerapan Produk (25%) Deskripsi: Penilaian ini menilai seberapa praktis dan aplikatif produk yang diajukan dalam kehidupan nyata serta potensi penerapannya di lapangan. Produk yang memiliki fungsi yang jelas dan dapat diterapkan dengan mudah akan mendapatkan skor yang lebih tinggi.</p> <p>Aspek yang Dinilai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelayakan penggunaan: seberapa mudah dan efektif produk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam konteks industri yang relevan. • Manfaat produk: seberapa besar dampak positif yang dapat ditimbulkan oleh produk ini terhadap pengguna, masyarakat, atau lingkungan. • Potensi pengembangan dan replikasi: apakah produk tersebut dapat diperluas atau diterapkan di berbagai tempat atau skala yang lebih besar.

No	Topik	Deskripsi
		<p>Skala Penilaian: Penilaian dilakukan berdasarkan skala 100 dengan pembobotan masing-masing indikator sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • orisinalitas (25%), • kesesuaian tema (20%), • inovatif (30%), • fungsi dan peluang penerapan produk (25%). <p>Peringkat Akhir: Setelah dilakukan penilaian berdasarkan keempat indikator di atas, setiap peserta akan diberikan nilai akhir yang merupakan hasil akumulasi dari keempat indikator tersebut. Pemenang adalah peserta dengan nilai total tertinggi yang berhasil memenuhi kriteria lomba secara keseluruhan.</p>
13	Urutan Juara	: Kategori Sarjana : Juara I, Juara II, Juara III, dan Juara Harapan Kategori Pascasarjana : Juara I, Juara II, Juara III, dan Juara Harapan
14	Tanggal Penting	: Registrasi: 12 Mei—11 Juni 2026 Pengumpulan karya produk inovatif berupa proposal dan video: 8 Juni—12 Juli 2026 Penilaian juri: 13 Juli—9 Agustus 2026 Pengumuman finalis produk inovatif: 10—14 Agustus 2026 <i>Technical meeting</i> (via Zoom): 18 Agustus 2026 Presentasi finalis: 19—20 Agustus 2026 Pengumuman juara: 4 September 2026
15	Lokasi	: Daring
16	Media Komunikasi	: Instagram: @disporseni.ut e-mail: disporseni@ecampus.ut.ac.id Cc e-mail Panitia: febrian.bagus@ecampus.ut.ac.id WA = 085882481806  Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG_LombaKaryaProdukInovatif_PT

Lampiran 11

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA CATUR ONLINE TINGKAT PERGURUAN TINGGI
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Effendi Hansori, S.Kom.
	Wakil Koordinator	: Mahdy Eka Putra, S.Kom.
	Anggota	: Faizal Maulana, S.Kom. Daniel Pasaribu, S.Pd., M.A. Safira Alisha Aqista S.Kom.
2	Moto	: Langkah Cerdas, Sportivitas Tanpa Batas, Demi Prestasi Negeri
3	Tujuan	: Tujuan Khusus: Meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta mengasah keterampilan analisis, strategi, dan pemecahan masalah di kalangan mahasiswa. Tujuan Umum: Mengembangkan kemampuan berpikir strategis serta melatih mahasiswa dalam berpikir kritis, analitis, dan mengambil keputusan secara cepat dan tepat.
4	Manfaat	: Mengasah kemampuan berpikir kritis dan strategis Catur melatih mahasiswa dalam menganalisis situasi, merancang strategi, dan mengambil keputusan yang tepat.
5	Topik/Materi	: -
6	Sifat Perlombaan	: <i>Online</i>
7	Kategori	: Catur klasik (versi Lichess.org) nomor perorangan
8	Jumlah Peserta per Kontingen	: 1 (Satu)

No	Topik	Deskripsi
9	Persyaratan Khusus Peserta	<p>: Hal-hal yang akan mengakibatkan diskualifikasi (oleh wasit UT) dan <i>autobanned</i> (oleh <i>Lichess.org</i>) sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bantuan chess engine (oleh <i>Lichess.org</i>). • Joki (oleh wasit UT dan <i>Lichess.org</i> 2 <i>devices</i>) penonton <i>suspicious</i> pertandingan akan di-<i>scanning</i> oleh wasit. • Berbicara, mengobrol, <i>chat</i>, atau membuat suara yang tidak perlu selama pertandingan berlangsung (oleh wasit UT). • Seluruh peserta wajib menyelesaikan pertandingan sampai babak ke-9 (karena akan memengaruhi yang lain). Jika tidak diselesaikan sampai pertandingan babak ke-9, akan dimasukkan pada catatan hitam pada lomba catur <i>online</i> disporseni UT selanjutnya. • Jika ada peserta yang melakukan hal di atas; wasit, <i>Lichess.org</i> dan panitia, serta wasit UT berhak memberikan sanksi berupa (wasit UT) teguran langsung sampai dengan mendiskualifikasi peserta. • Hasil penetapan resmi pemenang menunggu hasil verifikasi <i>fairplay</i> <i>Lichess.org</i> yang dilakukan selama 72 jam. Peserta diimbau untuk menjaga akun <i>lichess.org</i>. Jika terjadi BANNED BY Lichess.org sebelum penetapan resmi, peserta akan didiskualifikasi dan tidak dapat menerima hadiah (jika 6 besar). Posisi yang diraihnya akan diganti oleh peserta yang berada di peringkat bawahnya sesuai dengan hasil yang dikeluarkan oleh <i>Lichess</i>.
10	Prosedur Pendaftaran	<p>: Tingkat Perguruan Tinggi (Mahasiswa)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta adalah mahasiswa Universitas Terbuka dan mahasiswa perguruan tinggi undangan. 2. Pendaftaran hanya dapat dilakukan melalui resmi UT Daerah dan resmi perguruan tinggi undangan. 3. Khusus perguruan tinggi undangan: <ul style="list-style-type: none"> • Resmi mengonfirmasi keikutsertaan Disporseni Nasional UT 2026 melalui kontak yang tersedia pada surat undangan. • Panitia akan memberikan akun Disporseni Nasional UT 2026. • Resmi wajib melengkapi data profil perguruan tinggi yang terdiri atas nama perguruan tinggi, alamat perguruan tinggi, email perguruan tinggi, No. HP/WA resmi. 4. Resmi wajib mengunggah dokumen surat tugas dan pakta integritas dari pimpinan perguruan tinggi (format terlampir pada Pedoman Disporseni Nasional Universitas Terbuka 2026). 5. Persyaratan peserta: <ul style="list-style-type: none"> • Juara 1, 2, dan 3 pada tahun tahun sebelumnya tidak diperbolehkan mengikuti. • Mahasiswa dengan riwayat status kuliah aktif. • Khusus Mahasiswa UT: <ul style="list-style-type: none"> » Mahasiswa dengan masa registrasi awal 2025/2026 Genap (2026.1) tidak memenuhi syarat untuk mendaftar sebagai peserta. » Melakukan registrasi mata kuliah pada semester 2025/2026 Genap (2026.1).

No	Topik	Deskripsi
		<ul style="list-style-type: none"> • Data peserta: <ul style="list-style-type: none"> » nomor induk mahasiswa; » nama mahasiswa; » perguruan tinggi; » program studi; » semester; » no. <i>handphone</i> (WA); » jenis kelamin; » foto diri memakai almamater; » <i>screenshot</i> data mahasiswa dari laman PDDikti; klik contoh » foto kartu tanda penduduk; » foto kartu mahasiswa; » nomor rekening; » bank; » foto buku tabungan; » NPWP; » foto NPWP. • Foto diri, <i>screenshot</i> data mahasiswa dari laman PDDikti, foto kartu tanda penduduk, foto kartu mahasiswa, foto buku tabungan, dan foto NPWP diunggah dalam format JPG dengan ukuran maksimal 2 MB. <p>6. UT Daerah dan perguruan tinggi undangan diimbau melakukan seleksi agar dapat mengirimkan peserta terbaik.</p>
11	Peraturan dan Tata Tertib	<p>: 1. Pendaftaran atlet atau peserta DISPORSENI Nasional UT 2026 dilakukan oleh ofisial UT DAERAH/PTN/PTS yang prosedurnya sudah diatur dalam Pedoman DISPORSENI Nasional UT 2026.</p> <p>2. DISPORSENI Nasional UT 2026 menggunakan aplikasi Lichess.org.</p> <p>3. Setiap peserta wajib membuat akun Lichess di <i>website</i> Lichess.org.</p> <p>4. Akun Lichess yang dibuat wajib menggunakan nama asli dan nama UT DAERAH (Contoh: Andi_Bogor) atau untuk PT undangan menggunakan format nama asli dan nama PT (Contoh: Darwis_UINMalang).</p> <p>5. Akun Lichess yang dibuat oleh peserta harus sudah dimainkan minimal 5 kali pada permainan <i>rapid chess</i>/catur cepat dan merupakan pertandingan yang sesungguhnya supaya tidak terbaca <i>fraud</i> oleh sistem Lichess.org karena akan autoban (wajib disampaikan saat TM).</p> <p>6. <i>Link</i> turnamen akan diberikan dalam grup Whatsapp peserta (grup WA peserta).</p> <p>7. Setiap peserta wajib memasuki <i>link team</i> (Lichess) dan <i>link</i> turnamen (Lichess) yang telah dibuat panitia menggunakan akun Lichess yang sudah terdaftar di panitia minimal 24 jam sebelum pertandingan dimulai.</p> <p>8. Selama pertandingan berlangsung seluruh peserta wajib mengaktifkan kamera (2: devices 1 untuk bermain 1 untuk monitor/menunjukkan pemain) dan mikrofon (tanpa menggunakan headset). Sportif!</p> <p>9. <i>Device</i> 1 untuk bermain disarankan untuk tidak berganti ganti karena akan terindikasi <i>cheating</i> oleh Lichess.org. Disarankan akun hanya aktif di 1 <i>device</i> untuk bertanding (jangan di 2 <i>devices</i> sekaligus hp dan laptop).</p> <p>10. <i>Contoh</i> posisi peserta pada saat pertandingan (terlihat layar pemain).</p>

No	Topik	Deskripsi
		 <p>11. Panitia tidak bertanggung jawab atas masalah apa pun, seperti koneksi internet buruk atau waktu habis oleh Lichess dll. yang terjadi pada saat pertandingan berlangsung. (Dalam kondisi apa pun jangan tinggalkan arena pertandingan karena akan <i>autoclaim</i> kemenangan/kekalahan oleh lichess.org).</p> <p>12. <i>Pairing</i> menggunakan sistem Swiss 9 babak yang telah diatur oleh aplikasi Lichess.org dengan durasi waktu untuk berpikir setiap babak yang dipakai adalah 25 menit + increment 10 detik.</p> <p>13. Peserta dapat meninggalkan tempat pertandingan dengan seizin wasit (rest room/toilet ataupun jika sudah selesai bertanding).</p> <p>14. Oficial (UT Daerah) mengecek kesesuaian data peserta (NIM dan foto, cetak? atau <i>file</i>?) sebelum pertandingan dimulai. (Setiap babak akan di-record).</p> <p>15. Oficial (UT Daerah) memastikan area pertandingan di meja peserta steril dari alat elektronik dan orang lain, selain peserta dan oficial.</p> <p>16. Oficial (UT Daerah) masuk ke ruang Zoom pertandingan dan mengaktifkan kamera memperlihatkan ruangan yang digunakan oleh peserta.</p> <p>17. Seluruh peserta wajib hadir dan bermain di UT Daerah terdekat.</p>
12	Urutan Juara	: Juara I, Juara II, Juara III, dan Juara Harapan
13	Indikator Penilaian	: Dihitung dari jumlah kemenangan.
14	Tanggal Penting	: Lihat pada Tabel Tanggal Penting Lomba Catur Online* .
15	Lokasi	: Tempat Panitia: Rasamala (Wisma 3) Tempat Peserta: UT Daerah terdekat/Salut UT

No	Topik	Deskripsi
16	Media Komunikasi	: Instagram: @disporseni.ut WA: 085882481779  Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG Catur Online PT

Lampiran 12

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA TENIS MEJA TINGKAT PELAJAR DAN MAHASISWA
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Anggi Tri Hadi
	Wakil Koordinator	: Milda Ayudia
	Anggota	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Hendrawan Bayu Wicaksono 2. Ihrom Lestari 3. Fajar Ichwan 4. Yoga Andrean 5. Andi Suwandi 6. Vegananda Yansaputra 7. Bagus Arif Wicaksono 8. Irwandi 9. Husain Husin Mamonto
2	Moto	: Cepat, Tangguh, dan Berprestasi: Raih Kemenangan dengan Sportivitas Sejati
3	Tujuan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan Khusus: Mewujudkan generasi muda dengan semangat dan ketangguhan untuk meraih kemenangan. 2. Tujuan Umum: <ul style="list-style-type: none"> • Memupuk semangat sportivitas dan etika bermain yang baik di antara peserta. • Memajukan olahraga untuk membantu mengembangkan bakat-bakat baru. • Mengenalkan Universitas Terbuka kepada masyarakat umum, khususnya siswa/siswi seluruh Indonesia. • Menjaring siswa/siswi berprestasi melalui jalur olahraga tenis meja. • Meningkatkan rasa persatuan dan persahabatan di antara siswa/siswi melalui sarana tenis meja yang kompetitif. • Memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman bermain dalam tingkat nasional. • Mendorong gaya hidup aktif dan sehat.
4	Manfaat	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai sarana untuk menyalurkan bakat dan kemampuan siswa-siswi dan umum dalam bidang olahraga tenis meja. 2. Sebagai sarana untuk meningkatkan sportivitas dan daya kreatif siswa-siswi dan umum. 3. Menambah pengetahuan kepada publik terkait keberadaan Universitas Terbuka sebagai satu-satunya perguruan tinggi negeri dengan sistem pendidikan jarak jauh. 4. Mengajak siswa-siswi dan peserta umum untuk menjadi generasi menjadi generasi yang sehat, sportif, dan kreatif.
5	Topik/Materi	: Perlombaan Tenis Meja


No	Topik	Deskripsi
6	Sifat Perlombaan	: Nasional
7	Kategori	: Putra dan Putri = U13, U16, U20, dan Beregu Campuran
8	Jumlah Peserta Per Kontingen	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta merupakan siswa/siswi dan mahasiswa di seluruh Indonesia. 2. Semua peserta wajib mengirimkan perwakilan saat <i>techincal meeting</i>. 3. Semua peserta menggunakan <i>jersey</i>/seragam kebanggaan masing-masing sekolah. 4. Peserta yang tidak menghadiri <i>techincal meeting</i> berarti menyetujui segala keputusan panitia. 5. Kondisi peserta sehat jasmani dan rohani.
9	Persyaratan Khusus Peserta	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendaftaran dan <i>update</i> berkas dapat dilakukan secara <i>online</i> melalui <i>link</i> https://bit.ly/Tournamentenismejapelajarnasional2026. 2. Biaya pendaftaran/registrasi: <ul style="list-style-type: none"> • Kategori U13 = Rp50.000 • Kategori U16 = Rp75.000 • Kategori U20 = Rp100.000 • Kategori Beregu Campuran = Rp500.000 3. Setiap tim wajib memberikan berkas yang dibutuhkan untuk melakukan pendaftaran dengan menyertai hal berikut: <ul style="list-style-type: none"> • <i>softcopy</i> KTP/KIA dan kartu keluarga, • <i>softcopy</i> kartu siswa/lainnya (yang menyatakan bahwa peserta adalah siswa aktif). 4. Peserta yang melanggar peraturan yang sudah ditetapkan panitia akan didiskualifikasi.
10	Prosedur Pendaftaran	: <p>Ketentuan pertandingan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertandingan dilaksanakan di UTCC, Universitas Terbuka, sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan oleh panitia. 2. Peserta pertandingan harus sudah siap di lapangan pertandingan 15 menit sebelum pertandingan. 3. Apabila telah tiba waktu pertandingan dan ditunggu selama 15 menit, salah satu dari lawan tidak hadir; pemain yang bersangkutan dianggap kalah atau gugur. Keputusan kalah atau gugur karena ketidakhadiran peserta ini berada di tangan panitia atau wasit utama yang memimpin pertandingan. 4. Waktu pertandingan tidak dapat diundur atau dimajukan dengan alasan apa pun (termasuk alasan menunggu pemain), kecuali terjadi perubahan waktu karena lama pertandingan sebelumnya yang melebihi atau kurang dari waktu yang telah ditentukan. 5. Apabila keadaan seperti poin di atas terjadi dengan melibatkan kedua peserta yang berhadapan; keduanya dinyatakan kalah WO dan lawan di babak selanjutnya berhak maju ke babak berikutnya lagi. 6. Apabila partai sebelumnya harus dimainkan lebih cepat karena terjadi WO, partai berikutnya segera dilanjutkan sesuai dengan jadwal pertandingan. Peserta yang bersangkutan akan diberi tahu oleh pemimpin pertandingan. 7. Setiap peserta akan diundi untuk menentukan lawan pertandingan dan hasil pengundian tidak dapat diganggu gugat. 8. Peserta diharapkan tetap berada di tempat selama perlombaan berlangsung.

No	Topik	Deskripsi
11	Peraturan dan Tata Tertib	: Jenis lomba tenis meja perorangan putra dan putri (nasional)
12	Urutan Juara	: <ul style="list-style-type: none"> Putra: Juara I, Juara II, Juara III, dan Harapan (U13, U16, U20, dan Beregu Campuran) Putri: Juara I, Juara II, Juara III, dan Harapan (U13, U16, U20, dan Beregu Campuran)
13	Sistem Lomba	: Luring
14	Indikator Penilaian	: Indikator sistem pertandingan dan penilaian peraturan tenis meja ITTF
15	Tanggal Penting	: Pendaftaran: 15 Mei—11 Agustus 2026 <i>Technical meeting</i> : 15 Agustus 2026 pukul 14.00 WIB—selesai Pelaksanaan lomba: 21, 22, dan 23 Agustus 2026 Final: 23 Agustus 2026
16	Lokasi	: UT Pusat (UTCC)
17	Media Komunikasi	: Instagram: @disporseni.ut WA: 085882481814 E-mail: anggi-trihadi@ecampus.ut.ac.id

Lampiran 13

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA LARI - UT RUN TINGKAT PELAJAR
DAN MAHASISWA
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Bahir Mukhammad, S.H., M.H.
	Wakil Koordinator	: Viku Paoki, S.Sos.
	Anggota	: 1. Althaf Syah Abdali, M.S.Ak. 2. Feika Malahayaty Wiqoyah, S.Ak. 3. Lintang Putri Estiarto, S.Ak., M.Ak 4. Muh. Arif Nurhasyim, S.H. 5. Muhammad Sayyid Assobri, S.I.Kom. 6. Syifa Ainun Nabila, S.Par.
2	Moto	: Langkah Sportif untuk Prestasi Negeri
3	Tujuan	: Penyelenggaraan Lari - UT Run dalam rangkaian kegiatan Disporseni Universitas Terbuka memiliki maksud untuk menghadirkan kegiatan olahraga rekreasi yang dapat menjadi media interaksi, kebersamaan, serta kampanye gaya hidup sehat bagi civitas akademika Universitas Terbuka dan masyarakat luas. Kegiatan ini juga dimaksudkan sebagai sarana untuk memperkuat identitas kelembagaan Universitas Terbuka sebagai perguruan tinggi yang terbuka, inklusif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Melalui kegiatan ini, Universitas Terbuka dapat menunjukkan komitmennya dalam mendukung pembangunan sumber daya manusia yang sehat, produktif, dan kreatif.
4	Manfaat	: Kegiatan ini juga diharapkan dapat menciptakan pengalaman positif bagi peserta melalui penyelenggaraan <i>event</i> olahraga yang profesional, aman, dan menyenangkan. Pengalaman positif tersebut akan menjadi modal penting untuk membangun reputasi kegiatan Lari - UT Run pada masa mendatang. Dalam jangka menengah, kegiatan Lari - UT Run diharapkan dapat berkembang menjadi <i>event</i> olahraga tahunan Universitas Terbuka yang memiliki daya tarik nasional. <i>Event</i> ini dapat menjadi platform untuk mempertemukan berbagai komunitas olahraga, mahasiswa, alumni, serta masyarakat umum dalam satu kegiatan yang inspiratif. Sementara itu, dalam jangka panjang, Lari - UT Run diharapkan dapat menjadi bagian dari strategi branding Universitas Terbuka sebagai institusi pendidikan yang tidak hanya unggul dalam pembelajaran jarak jauh, tetapi juga aktif dalam membangun budaya hidup sehat, kolaborasi sosial, serta pengembangan komunitas.
5	Topik/Materi	: 1. Kategori 5 km Wanita Pelajar 2. Kategori 5 km Pria Pelajar 3. Kategori 5 km Wanita Mahasiswa 4. Kategori 5 km Pria Mahasiswa
6	Sifat Perlombaan	: Kompetitif


No	Topik	Deskripsi
7	Kategori	: Olahraga fisik
8	Jumlah Peserta per Kontingen	: 1. Kategori 5 km wanita pelajar: 75 2. Kategori 5 km pria pelajar: 75 3. Kategori 5 km wanita mahasiswa: 75 4. Kategori 5 km pria mahasiswa: 75
9	Persyaratan Khusus Peserta	: Pendaftaran dilakukan secara <i>online</i> melalui <i>website</i> resmi Lari - UT Run atau penyediaan layanan tiket pihak ketiga. Tahapan registrasi sebagai berikut. 1. Mengisi formulir pendaftaran <i>online</i> . 2. Mendapatkan konfirmasi email. 3. Mengikuti pengambilan <i>race pack</i> sesuai dengan jadwal.
10	Prosedur Pendaftaran	: Merujuk pada regulasi yang ditetapkan Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PASI). Peserta mahasiswa mengirimkan <i>strava</i> terlebih dahulu sebelum 15 Juli 2026 untuk melihat peserta terbaik yang akan mengikuti perlombaan.
11	Peraturan dan Tata Tertib	: Olahraga
12	Urutan Juara	: 1. Kategori 5 km Pelajar : Juara 1, 2, 3 (male dan female) 2. Kategori 5 km Mahasiswa: Juara 1, 2, 3 (male dan female)
13	Sistem Lomba	: Luring
14	Indikator Penilaian	: Merujuk pada standar penyelenggaraan lari sesuai dengan regulasi yang ditetapkan Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PASI).
15	Tanggal Penting	: Registrasi: 30 Mei 2026 s.d. 30 Juni 2026 Persiapan teknis: 1 Juli 2026 s.d. 30 Juli 2026 Pengambilan <i>racepack</i> : 8 Agustus 2026 (di Ruang Rasamala, Wisma 2 Universitas Terbuka) <i>Race day</i> : 9 Agustus 2026
16	Lokasi	: Shila Sawangan
17	Media Komunikasi	: Instagram: @disporseni.ut WhatsApp : 085882481813 

Lampiran 14

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA SENI SUARA - UT IDOL UNIVERSITAS
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Elisa Pandanwangi, S.Sos., M.I.Kom.
	Wakil Koordinator	: Grace Prima Apriani Sihombing, M.Sos.
	Anggota	: 1. Raden Roro Nurul Kusumawardani, S.Psi. 2. Muhammad Yusuf Wibisana, S.Kom. 3. Johannes Marcelino Matmey, S.H. 4. Ignatia Gracita Nojivenda Ardiatmaja, S.Ds. 5. Ahmad Rizky Haikal
2	Moto	: Harmoni Suara, Wujudkan Prestasi Menuju Generasi Emas
3	Tujuan	: Tujuan Khusus Memberikan wadah bagi civitas akademika Universitas Terbuka untuk mengekspresikan dan mengembangkan potensi seni suara, meningkatkan apresiasi terhadap seni dan budaya, serta mendorong lahirnya talenta-talenta vokal yang berprestasi dan mampu membawa nama baik Universitas Terbuka di berbagai ajang seni, baik di tingkat nasional maupun internasional. Tujuan Umum Meningkatkan apresiasi terhadap seni suara di kalangan mahasiswa serta memberikan platform untuk mengekspresikan kreativitas dan bakat musik melalui kompetisi yang mendorong kolaborasi, pengembangan diri, dan rasa cinta terhadap budaya musik.
4	Manfaat	: Memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah teknik vokal dan kemampuan musikal, baik dalam bernyanyi solo maupun kelompok.
5	Topik/Materi	: • Lagu wajib (Hymne UT dan Mars UT) • Lagu pilihan solo • Lagu pilihan vokal grup
6	Sifat Perlombaan	: • Khusus untuk mahasiswa tingkat universitas (se-Indonesia). • Babak penyisihan secara daring dan luring. • Final secara luring.
7	Kategori	: 1. Solo putra untuk mahasiswa universitas (se-Indonesia) 2. Solo putri untuk mahasiswa universitas (se-Indonesia) 3. Vocal Grup untuk mahasiswa universitas (se-Indonesia)
8	Jumlah Peserta per Kontingen	: 1 peserta per universitas
9	Persyaratan Khusus Peserta	: Peserta harus memiliki kartu mahasiswa.

No	Topik	Deskripsi
10	Prosedur Pendaftaran	<p>: 1. Pendaftaran Online</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran secara <i>online</i> melalui <i>Google Form</i> yang disediakan oleh panitia. • Tautan pendaftaran akan diumumkan melalui media sosial resmi dan <i>website</i> universitas. <p>2. Persyaratan Pendaftaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta adalah mahasiswa aktif yang terdaftar di universitas di seluruh Indonesia. • Setiap peserta dapat mendaftar secara perorangan atau dalam kelompok (maksimal 4 orang). • Wajib mengunggah dokumen identitas mahasiswa (KTM) dan foto terbaru saat pendaftaran. • Jika mendaftar dalam kategori grup, harap mencantumkan nama-nama anggota grup • Biaya pendaftaran gratis.
11	Peraturan dan Tata Tertib	<p>: 1. Solo (laki-laki, perempuan) dan merupakan mahasiswa dibuktikan dengan kartu tanda mahasiswa (KTM).</p> <p>2. Setiap universitas hanya mengirimkan 1 peserta, kategori menyanyi 1 lagu wajib dan 1 lagu pilihan yang sudah ditentukan oleh panitia.</p> <p>3. Peserta vokal grup maksimal 4 orang (laki-laki/perempuan/campuran).</p> <p>4. Peserta menyanyi diiringi music karaoke/<i>live music</i> kemudian dibuat dalam bentuk video untuk babak penyisihan, baik lomba solo vokal maupun vokal grup.</p> <p>5. Video yang telah dibuat di-<i>upload</i> ke youtube, kemudian <i>link</i>-nya dikirimkan kepada panitia oleh masing-masing peserta pada <i>link</i> Google Form yang disediakan panitia.</p> <p>6. Durasi tampilan peserta maksimal 10 menit.</p> <p>7. Lagu wajib solo: Hymne UT</p> <p>8. Lagu wajib vokal grup: Mars UT.</p> <p>9. Untuk vokal solo putra dan putri, lagu pilihan bebas dan bergenre pop/slow pop/pop rock.</p> <p>10. Untuk vokal grup, lagu pilihan bergenre pop/slow pop/pop rock (<i>medley</i>).</p> <p>11. Diperkenankan untuk menambahkan aspek kreativitas saat tampil.</p> <p>12. Penilaian untuk peserta pada babak penyisihan dilakukan di UT Pusat melalui penayangan video karaoke/<i>live music</i>.</p> <p>13. Kostum menyesuaikan dan bebas, tetapi sopan.</p> <p>14. Penilaian babak final untuk peserta dilakukan secara <i>live</i> di UT Pusat.</p> <p>15. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.</p>
12	Jenis Lomba	<p>: • Lagu wajib (Hymne UT dan Mars UT)</p> <p>• Pop/Slow Pop/Pop Rock</p>
13	Sistem Lomba	<p>: • Penyisihan</p> <p>• Final</p>
14	Indikator Penilaian	<p>: • Teknik vokal (35%)</p> <p>• Ekspresi dan interpretasi lagu (25%)</p> <p>• Aksi panggung (20%)</p> <p>• Harmonisasi musik (20%)</p>

No	Topik	Deskripsi
15	Urutan Juara	: Juara I, Juara II, Juara III, dan Juara Harapan
16	Tanggal Penting	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendaftaran : 1—20 Juni 2026 2. Penyisihan : 11—26 Juli 2026 3. Gladi bersih : 19 Agustus 2026 4. <i>Grand final</i> : 20 Agustus 2026 5. Pembagian hadiah : 20 Agustus 2026
17	Lokasi	: <ul style="list-style-type: none"> • Babak penyisihan: <i>online</i> • Babak <i>grand final</i>: UTCC UT Pusat
18	Media Komunikasi	: <p>Instagram: @disporseni.ut WA: 085882481821</p>  <p>Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG-UTIDOL2026</p>

Lampiran 15

DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA SENI TARI MAHASISWA TINGKAT NASIONAL DAN LOMBA MODERN DANCE PELAJAR SMA/SMK/MA TINGKAT JABODETABEK DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Gunawan Wiradharma, S.Pd., S.I.Kom., M.Si., M.Hum. Prodi Ilmu Komunikasi FHSIP – PRIPJJ LPPM gunawan.wiradharma@ecampus.ut.ac.id
	Wakil Koordinator	: 1. Nong Ayu Triyanti Utami Hakim, S.IP., M.IP. (Tingkat Mahasiswa Nasional) 2. Caecilia Maria Indrat Harmesabella, S.Psi. (Tingkat Pelajar SMA/SMK/MA se-Jabodetabek)
	Anggota	: 1. Karlia Zainul, S.Kom.I. 2. Annisa Tul Hasanah, S.E. 3. Deka Taufik Riansyah, S.E. 4. Lisa Dea Plasenta, S.K.L.
2	Moto	: <i>Pelestarian Budaya Masa Kini untuk Prestasi Negeri</i>
3	Tujuan	: Meningkatkan kreativitas dan potensi seni terutama bidang tari di kalangan mahasiswa/mahasiswi dan pelajar SMA/SMK/MA. Menjalin kebersamaan dan kekompakan dalam lingkungan mahasiswa/mahasiswi dan pelajar SMA/SMK/MA.
4	Manfaat	: Meningkatkan jiwa kompetisi dan ajang mendapatkan prestasi bagi mahasiswa/mahasiswi di tingkat nasional dan pelajar SMA/SMK/MA di tingkat Jabodetabek.
5	Topik/Materi	: Tari merupakan ekspresi manusia yang diungkapkan melalui tubuh dan melalui gerak. Gaya, makna, dan fungsi tari tidak lepas dari sistem kebudayaan masyarakatnya (lingkungan alam, adat istiadat, serta nilai-nilai yang terkandung dalam suatu daerah). Terdapat dua cabang dalam perlombaan ini seperti berikut. 1. Tari kreasi untuk mahasiswa tingkat nasional pada Dispor seni Nasional UT Tahun 2026 merupakan hasil kreativitas mahasiswa/siswa yang dikembangkan dari kearifan lokal daerah asal peserta yang ditarikan secara tunggal atau kelompok. 2. <i>Modern dance</i> untuk pelajar SMA/SMK/MA tingkat Jabodetabek merupakan tarian dengan gerakan yang bebas dan tidak terikat aturan pakem tradisi budaya tertentu.
6	Kategori	: 1. Tingkat Nasional = Mahasiswa 2. Tari Tunggal 3. Tari Kelompok 4. Tingkat Jabodetabek = pelajar SMA/SMK/MA
7	Jumlah Peserta	: 1. Tari tunggal = satu orang penari laki-laki atau perempuan (mahasiswa) 2. Tari kelompok = minimal 3 penari dan maksimal 10 penari per tim untuk tari kreasi (mahasiswa) 3. minimal 3 penari dan maksimal 10 orang per tim untuk <i>modern dance</i> (pelajar SMA/SMK/MA)

No	Topik	Deskripsi
8	Persyaratan Khusus Peserta	<p>1. Tingkat Nasional – Perguruan Tinggi – Tari Kreasi Tradisi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karya tari menampilkan penampilan yang memukau, menakjubkan, atau bernilai seni tinggi dengan kualitas pertunjukan yang baik untuk menarik perhatian penonton. • Semua peserta harus berasal dari satu kampus yang sama. • Peserta harus menampilkan karya tari kreasi yang menarik, orisinal, dan menampilkan unsur kedaerahan. • Penari terdiri atas laki-laki saja, perempuan saja, atau campuran untuk kategori tari kelompok. • Durasi karya tari 4—8 menit tanpa pembuka dan penutup. Apabila kurang dari 4 menit dan lebih dari 8 menit, akan dilakukan pengurangan nilai. • Penampilan tari tidak mengandung unsur keagamaan, politik, SARA, kekerasan, dan seksualitas. • Peserta menggunakan <i>make up</i>, kostum, <i>setting</i>, dan properti yang memiliki unsur kedaerahan dan tetap memperhatikan etika, estetika, kesopanan, kenyamanan, dan kesesuaian saat menari. <p>2. Tingkat Jabodetabek – Pelajar SMA/SMK/MA – Modern Dance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semua peserta harus berasal dari satu sekolah yang sama. • Peserta harus menampilkan karya yang menarik. • Penari terdiri atas laki-laki saja, perempuan saja, atau campuran. • Durasi pertunjukan maksimal 10 menit. • Penampilan tidak mengandung unsur keagamaan, politik, SARA, kekerasan, dan seksualitas. • Peserta menggunakan kostum yang memperhatikan etika, estetika, kesopanan, kenyamanan, dan kesesuaian saat menari.
9	Prosedur Pendaftaran	<p>1. Tingkat Nasional – Perguruan Tinggi – Tari Kreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lomba dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama adalah seleksi. Tahap seleksi dilakukan secara <i>online</i> melalui video rekaman tari yang dikirim oleh peserta. Perwakilan tim mengirimkan rekaman video pertunjukan sesuai persyaratan yang telah ditetapkan panitia. Tim yang lolos tahap seleksi akan diundang ke kantor UT Pusat untuk mengikuti tahap kedua, yaitu final. Untuk persyaratan dan ketentuan tahap final, akan diberi tahu kemudian kepada finalis. • Pertunjukan tari secara <i>online</i> untuk keperluan seleksi dilakukan di satu lokasi yang sesuai dengan konsep karya tari, baik <i>indoor</i> maupun <i>outdoor</i>. Harap dipastikan saat pengambilan gambar tidak terdapat gangguan, baik audio maupun visual. • Pertunjukan tari dilakukan dengan <i>one take shoot</i> dengan kamera fokus di tengah dan diam di satu tempat sehingga karya tari tampak jelas secara keseluruhan (<i>long shoot</i>). Tidak diperkenankan untuk dilakukan edit dan pemberian filter. Rekaman video berupa MP4 dengan posisi horizontal//<i>landscape</i>.

No	Topik	Deskripsi
		<ul style="list-style-type: none"> • Video yang dikirimkan wajib dengan pencahayaan dan latar suara yang jelas sehingga ekspresi wajah, gerakan tarian, latar, dan suara/musik dapat terlihat dan terdengar dengan baik. • Video yang diunggah tidak boleh merupakan gabungan dari beberapa hasil rekaman yang berbeda. Jika tidak sesuai dengan ketentuan, hal itu akan mengurangi hasil penilaian. • Peserta dapat menggunakan properti dalam pertunjukan karya tarinya. • Musik pengiring tari merupakan karya orisinal atau orang lain yang dibuat khusus atas permintaan peserta. Musik tari tidak dipertunjukkan di dalam karya (hanya berupa rekaman). Musik iringan tari tidak boleh mengedit dari musik iringan tari yang sudah ada. • Urutan rekaman video pertunjukan tari kreasi sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> » Pembuka: judul tari, asal perguruan tinggi, asal daerah tari, sinopsis » Pertunjukan tari kreasi » Penutup: koreografer, daftar nama penari, tim pemusik, tim produksi • Tahap seleksi akan mendapatkan 6 tim terbaik yang selanjutnya dapat mengikuti tahap final. Tim yang masuk ke tahap final akan berlomba di Kantor UT Pusat. <p>2. Tingkat Jabodetabek – Pelajar SMA/SMK/MA – Modern Dance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lomba akan dilakukan secara langsung di Kantor UT Pusat. • Setiap tim akan dinilai langsung oleh para juri.
10	Peraturan dan Tata Tertib	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta harus menampilkan karya tari sesuai ketentuan. • Karya tari tidak melanggar dari norma dan etika sosial. • Musik tari sesuai dengan konsep tari. • Penilaian berdasarkan komposisi, busana, ekspresi, gerak, harmonisasi, penampilan, dan kesesuaian dengan konsep garapan tari. • Setiap tim peserta akan dinilai oleh tiga orang juri yang profesional dalam bidang tari. • Keputusan panitia dan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
11	Indikator Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gagasan (25%) = Orisinalitas 2. Garapan (35%) = Kreativitas 3. Penyajian (40%) = Gerak dan Musik, Kostum, Tata Rias, Komposisi
12	Pemenang dan Hadiah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tari Kreasi Perorangan (Mahasiswa) Juara I, Juara II, Juara III, dan Juara Harapan 2. Tari Kreasi Kelompok (Mahasiswa) Juara I, Juara II, Juara III, dan Juara Harapan 3. Modern Dance (Pelajar SMA/SMK/MA) Juara I, Juara II, Juara III, dan Juara Harapan

No	Topik	Deskripsi
13	Tanggal Penting	<p>1. Tingkat Nasional – Perguruan Tinggi – Tari Kreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masa registrasi dan unggah berkas: 12 Mei—1 Juli 2026 • Batas akhir unggah video: 5 Juli 2026 • Penilaian video rekaman pertunjukan tari/tahap seleksi: 11—12 Juli (tari kreasi tunggal) dan 18—19 Juli 2026 (tari kreasi kelompok) • Pengumuman tim peserta yang lolos tahap final: 21 Juli 2026 • <i>Technical meeting</i> dengan finalis: 24 Juli 2026 • Gladi resik, parade, dan latihan tari pembukaan: 13 Agustus 2026 • Tahap final: 14 Agustus 2026 • Pembagian hadiah: 4 September 2026 (Acara Puncak Dies Natalis ke-42 UT) <p>2. Tingkat Jabodetabek – Pelajar SMA/SMK/MA – Modern Dance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendaftaran: 12 Mei—10 Agustus 2026 • <i>Technical meeting</i>: 12 Agustus 2026 • Perlombaan: 15 Agustus 2026 • Pembagian hadiah: 4 September 2026 (Acara Puncak Dies Natalis ke-42 UT)
14	Lokasi	<p>1. Tingkat Nasional – Perguruan Tinggi – Tari Kreasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tahap seleksi: penilaian video b. Tahap final: luring di UT Pusat <p>2. Tingkat Jabodetabek – Pelajar SMA/SMK/MA – Modern Dance Luring di UT Pusat</p>
15	Media Komunikasi	<p>IG : @disporseni.ut WA : 085882481781</p>

Lampiran 16

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA STAND UP COMEDY TINGKAT PERGURUAN TINGGI
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Risman Ramadwika, M.P.
	Wakil Koordinator	: Arie Aryanto, M.Si.
	Anggota	: 1. Fauzan Hamdani, S.P., M.Sc. 2. Mochamad Bagoes Satria, M.Kom. 3. Hasan Basri, S.Kom., M.Kom. 4. Nurul Nisa'a Amin, S.P., M.Sc.
2	Motto	: Dari Panggung Humor Menuju Bahasa Pemikiran Negeri
3	Tujuan	: 1. Mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan <i>stand up comedy</i> sebagai media ekspresi intelektual untuk menyampaikan gagasan dan refleksi sosial secara cerdas dan komunikatif. 2. Mewadahi mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi untuk berkompetisi secara sportif sekaligus memperkuat jejaring kreativitas dalam seni humor.
4	Manfaat	: 1. Bagi Mahasiswa Mengembangkan kemampuan komunikasi publik, kreativitas berpikir, serta kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasan melalui humor yang cerdas dan bertanggung jawab. 2. Bagi Perguruan Tinggi Mendorong tumbuhnya budaya kreativitas dan ekspresi intelektual mahasiswa dalam bidang seni pertunjukan sebagai bagian dari penguatan karakter dan literasi komunikasi. 3. Bagi Masyarakat Menghadirkan humor reflektif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga membuka ruang pemikiran kritis terhadap berbagai fenomena sosial secara konstruktif.
5	Topik/Materi	: 1. Disparitas Kondisi Pendidikan di Indonesia 2. Realitas Kehidupan Mahasiswa Masa Kini 3. Generasi Muda dan Masa Depan Indonesia
6	Sifat Perlombaan	: Sistem gugur pada setiap babak penyisihan
7	Kategori	: Mahasiswa
8	Jumlah Peserta per Kontingen	: 1 Orang

No	Topik	Deskripsi
9	Persyaratan Khusus Peserta	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta merupakan mahasiswa aktif perguruan tinggi di Indonesia yang dibuktikan dengan kartu tanda mahasiswa (KTM) atau surat keterangan aktif dari perguruan tinggi. 2. Peserta menampilkan materi <i>stand up comedy</i> yang orisinal belum pernah memenangkan lomba sejenis di tingkat nasional serta tidak mengandung unsur SARA, pornografi, ujaran kebencian, atau penghinaan terhadap perorangan ataupun institusi. 3. Setiap peserta menampilkan satu set materi komedi dengan durasi yang telah ditentukan oleh panitia dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan lomba sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh panitia Disporseni Nasional UT 2026.
10	Prosedur Pendaftaran	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Calon peserta melakukan pendaftaran secara daring melalui formulir yang disediakan oleh panitia Disporseni Nasional UT 2026 dengan melampirkan kartu tanda mahasiswa (KTM) atau surat keterangan aktif dari perguruan tinggi. 2. Panitia melakukan proses verifikasi secara simultan terhadap administrasi dan video seluruh pendaftar untuk memastikan kesesuaian status mahasiswa, kelengkapan dokumen, serta pemenuhan ketentuan teknis video yang dipersyaratkan. 3. Calon peserta wajib mencantumkan tautan (<i>link</i>) video rekaman <i>stand up comedy</i> pada formulir pendaftaran daring. Video harus diunggah melalui Google Drive dan dapat diakses oleh panitia. 4. Video yang dikirimkan harus berdurasi maksimal 5 menit merupakan karya orisinal, belum pernah diunggah di YouTube ataupun media sosial lainnya serta memenuhi ketentuan materi yang berlaku dalam lomba. 5. Tim juri melakukan proses seleksi terhadap seluruh video yang masuk untuk menentukan peserta yang berhak melanjutkan ke tahap berikutnya. 6. Sebanyak 10 peserta terbaik hasil seleksi video akan ditetapkan sebagai finalis dan diundang untuk menampilkan materi <i>stand up comedy</i> secara luring pada babak final dalam rangkaian kegiatan Disporseni Nasional UT 2026.
11	Peraturan dan Tata Tertib	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta wajib mematuhi seluruh ketentuan lomba yang ditetapkan oleh panitia Disporseni Nasional Universitas Terbuka 2026. 2. Materi <i>stand up comedy</i> yang dibawakan harus orisinal, merupakan karya peserta sendiri, dan belum pernah memenangkan lomba <i>stand up comedy</i> tingkat nasional. 3. Materi komedi tidak diperkenankan mengandung unsur SARA, pornografi, ujaran kebencian, kekerasan, atau penghinaan terhadap perorangan, kelompok, institusi, ataupun simbol negara. 4. Durasi penampilan peserta pada babak final mengikuti ketentuan yang ditetapkan panitia dan peserta wajib mematuhi batas waktu yang diberikan. 5. Peserta wajib hadir dan melakukan registrasi ulang sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh panitia sebelum pelaksanaan babak final.


No	Topik	Deskripsi
		<p>6. Peserta wajib menjaga sikap sportif, etika, dan profesionalitas selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan lomba.</p> <p>7. Peserta tidak diperkenankan menggunakan alat bantu yang dapat mengganggu jalannya penampilan, kecuali yang telah mendapat persetujuan panitia.</p> <p>8. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.</p> <p>9. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang melanggar peraturan dan tata tertib lomba.</p> <p>10. Hal-hal yang belum diatur dalam peraturan ini akan ditentukan kemudian oleh panitia.</p>
12	Jenis Lomba	: -
13	Sistem Lomba	: <ul style="list-style-type: none"> • Memilih 1 dari 3 topik yang sudah ditetapkan panitia. • Sistem gugur. • Babak penyisihan dinilai tim panitia dan tim juri dan babak final ditentukan tim juri.
14	Indikator Penilaian	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Orisinalitas Materi Keaslian ide, sudut pandang, serta kemampuan peserta dalam menghadirkan humor yang segar, kreatif, dan tidak menjiplak karya orang lain. 2. Kekuatan Struktur Komedi Kemampuan peserta dalam membangun alur komedi yang jelas melalui pengolahan <i>setup</i>, <i>punchline</i>, dan pengembangan cerita yang menarik. 3. Delivery dan Timing Kemampuan peserta dalam menyampaikan materi secara komunikatif melalui intonasi, ekspresi, gestur, serta ketepatan tempo dalam menyampaikan <i>punchline</i>. 4. Penguasaan Panggung dan Interaksi Audiens Kemampuan peserta dalam menguasai panggung, membangun kepercayaan diri, serta menciptakan keterlibatan dan respons dari audiens. 5. Relevansi dan Kedalaman Gagasan Kemampuan peserta dalam menghadirkan humor yang tidak hanya menghibur, tetapi juga reflektif dan relevan dengan fenomena sosial atau kehidupan mahasiswa.
15	Urutan Juara	: Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Favorit
16	Tanggal Penting	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi dan pengiriman video: 12 Mei—11 Juli 2026 2. Babak penyisihan (penilaian video): 12—25 Juli 2026 3. Pengumuman 10 finalis: 31 Juli 2026 4. <i>Technical meeting</i>, <i>coaching</i> & gladi bersih finalis: 17 Agustus 2026 5. Babak final: 18 Agustus 2026
17	Lokasi	: UTCC - Pondok Cabe
18	Media Komunikasi	: <p>Instagram: @disporseni.ut WA: 085882481784</p>  <p>Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG_StandUpComedy_PT</p>

Lampiran 17

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA TIKTOK EDUKATIF TINGKAT PERGURUAN TINGGI
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik		Deskripsi
1	Koordinator Lomba	:	Valeria Yekti Kwasaning Gusti
	Wakil Koordinator	:	Laras Ayu Andini
	Anggota	:	1. Rhomadhon 2. Suci Rahmadini
2	Motto	:	Sportif dalam Aksi, Kreatif dalam Prestasi
3	Tujuan	:	Tujuan Umum: Mendorong mahasiswa untuk menciptakan konten edukatif, kreatif, dan menarik sesuai dengan bidang ilmu peserta. Tujuan Khusus: 1. Mendorong mahasiswa untuk menciptakan konten edukatif yang menarik dan kreatif tentang Universitas Terbuka dengan platform TikTok dalam rangka meningkatkan <i>awareness</i> Universitas Terbuka. 2. Mendorong mahasiswa untuk menciptakan konten edukatif sesuai dengan bidang ilmu yang dikuasai.
4	Manfaat	:	Memberikan edukasi secara <i>online</i> kepada masyarakat mengenai berbagai bidang ilmu.
5	Topik/Materi	:	1. (Kategori 1) : Video sosial promosi pengalaman baik menjadi mahasiswa UT. 2. (Kategori 2): Video edukasi sesuai bidang ilmu dan sesuai dengan <i>background</i> pendidikan mahasiswa.
6	Sifat Perlombaan	:	Nasional
7	Kategori	:	Perorangan dan kelompok
8	Jumlah Peserta per Kontingen	:	1 s.d. 4 orang
9	Persyaratan Khusus Peserta	:	(Kategori 1) <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa UT aktif dan tercatat di PDDIKTI. Memiliki akun TikTok (bukan <i>second account</i>). (Kategori 2) <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa aktif dan tercatat di PDDIKTI. Memiliki akun TikTok (bukan <i>second account</i>).

No	Topik		Deskripsi
10	Prosedur Pendaftaran	:	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta meng-<i>upload</i> karyanya di akun TikTok pribadinya. • Akun TikTok peserta tidak diperkenankan dalam mode <i>privat</i>. • Wajib mendaftar secara <i>online</i> di https://disporseni.ut.ac.id dan menyertakan <i>link postingan</i> mereka dalam lembar pendaftaran tersebut. • Juara akan diumumkan di akun resmi instagram Disporseni UT. • Pemenang akan dihubungi oleh panitia.
11	Peraturan dan Tata Tertib	:	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta memastikan kualitas gambar dan suara postingan terlihat dan terdengar jelas. • Durasi video 60—90 detik. • Peserta bukan pemenang lomba TikTok Edukasi Universitas Terbuka pada dua tahun terakhir. • Peserta WAJIB mengikuti akun media sosial instagram @univterbuka dan TikTok @univterbuka dan buktinya akan di-<i>upload</i> di form pendaftaran. • Peserta WAJIB mengunggah video di akun masing-masing dengan <i>tag</i> akun TikTok @univterbuka, menyertakan <i>hashtag</i> #universitasterbuka #videoedukasi #disporseniut2026 #ut #mahasiswaut #(namauniversitapeserta) • Peserta WAJIB <i>mention</i> @univterbuka di <i>caption postingan</i>. • Peserta WAJIB menggunakan <i>overlay</i> yang disiapkan oleh panitia (dapat diunduh di https://sl.ut.ac.id/overlaydisporseniTikTok2026) dari awal hingga akhir video. • Juri akan melakukan penilain dengan merujuk pada indikator yang sudah ditentukan oleh panitia. • Isi konten tidak mengandung SARA, pornografi, dan provokatif. • Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat. • Segala bentuk informasi hanya melalui PIC yang tertera pada <i>flyer</i> perlombaan TikTok. • Untuk kategori sosprom, isi konten disarankan tidak fokus pada kondisi fisik/ fasilitas sarana prasarana UT, tetapi lebih ke pengalaman, baik kuliah di UT maupun keunggulan pelayanan akademik UT. • Video yang dikirimkan peserta dapat digunakan oleh Universitas Terbuka untuk kepentingan dokumentasi, publikasi, dan promosi institusi dengan tetap mencantumkan kredit kepada pembuat video. • Universitas Terbuka dibebaskan dari tuntutan pihak ketiga dan konsekuensi hukum atas karya yang dikirimkan. • Apabila karya menggunakan musik dan/atau elemen yang memiliki hak cipta peserta, ia harus melampirkan izin dari pemilik hak cipta.
12	Jenis Lomba	:	TikTok Edukatif
13	Sistem Lomba	:	<i>Display</i> karya dan penilaian dewan juri


No	Topik	Deskripsi
14	Indikator Penilaian	<p>: Juara 1, 2, dan 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan topik/materi: sejauh mana video tersebut sesuai dengan tema atau tujuan lomba (25%). 2. Pesan atau konten yang disampaikan: kekuatan dan konsistensi cerita atau pesan yang disampaikan dalam video (25%). 3. Kreativitas: seberapa kreatif dan inovatif konten yang dibuat dalam video TikTok (20%). 4. Orisinalitas: tingkat keunikan dan orisinalitas dari ide dan konsep yang digunakan dalam video (20%). 5. Kualitas produksi: aspek teknis seperti kualitas visual, <i>editing</i>, dan suara dalam video (10%). <p>Juara Favorit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan topik/materi (25%) 2. <i>View</i> (20%) 3. <i>Like</i> (20%) 4. <i>Save</i> (20%) 5. <i>Share</i> (15%)
15	Urutan Juara	<p>: Juara konten: Juara 1, Juara 2, Juara 3 Juara Favorit</p>
16	Tanggal Penting	<p>: 1. Masa pendaftaran: 13 Mei—7 Juli 2026 2. Seleksi konten juara 1, 2, 3, dan favorit oleh dewan juri di UT: 20 Juli—22 Juli 2026 3. Pengumuman pemenang: 5 Agustus 2026</p>
17	Lokasi	<p>: Tidak ditentukan, dapat dilakukan di rumah, sekolah, ataupun kampus dengan memperhatikan kualitas suara dan video.</p>
18	Media Komunikasi	<p>: Instagram: @disporseni.ut WA: 085882481782</p>  <p>Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG_TIKTOK_PT</p>

Lampiran 18

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA MUSABAQAH TILAWATIL QUR'AN
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik		Deskripsi
1	Koordinator Lomba	:	Muhammad Farizal Amri, M.Pd.
	Wakil Koordinator	:	Muhammad Rizki Adiyaksa, S.Kom.
	Anggota	:	1. Sariyani, M.Pd. 2. Dr. Imam Syafi'i, M.Pd. 3. Dr. Feti Fatimatuzzahroh, S.S., M.I.L.
2	Motto	:	Menghidupkan Semangat Al-Qur'an dalam Sportivitas dan Kreativitas Mahasiswa untuk Negeri
3	Tujuan	:	<p>Mewujudkan generasi Qur'ani yang berakhlak mulia, menjunjung tinggi sportivitas, serta mampu mengembangkan kreativitas dan prestasi melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai Al-Qur'an dalam kehidupan akademik dan sosial. Melalui kegiatan MTQ dalam ajang DISPORSENI Universitas Terbuka 2026, diharapkan mahasiswa mampu menghidupkan semangat Al-Qur'an sebagai inspirasi dalam berkarya, berkompetisi secara sportif, serta memberikan kontribusi positif bagi kemajuan bangsa dan negeri.</p> <p>Tujuan Umum:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanamkan dan menghidupkan nilai-nilai Al-Qur'an dalam kehidupan mahasiswa sebagai pedoman dalam berpikir, bersikap, dan berkarya. 2. Mengembangkan potensi dan kreativitas mahasiswa dalam bidang seni baca Al-Qur'an serta cabang-cabang <i>musabaqah tilawatil</i> Qur'an. 3. Menumbuhkan sikap sportivitas, kejujuran, dan etika Islami dalam setiap proses kompetisi. 4. Mempererat ukhuwah Islamiyah dan semangat kebersamaan antarmahasiswa Universitas Terbuka dalam bingkai nilai-nilai Qur'ani. 5. Mendorong lahirnya mahasiswa yang berprestasi dan berkontribusi bagi kemajuan bangsa melalui inspirasi nilai-nilai Al-Qur'an.
4	Manfaat	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menumbuhkan semangat dan kecintaan mahasiswa terhadap Al-Qur'an. 2. Mengembangkan kreativitas, potensi, dan prestasi mahasiswa dalam bidang keislaman. 3. Menumbuhkan sikap sportivitas dalam kompetisi yang berlandaskan nilai-nilai Qur'ani. 4. Memperkuat ukhuwah Islamiyah dan semangat kebersamaan antarmahasiswa. 5. Mendorong lahirnya mahasiswa yang berkarakter, kreatif, dan berkontribusi bagi negeri.
5	Topik/Materi	:	Tilawatil Qur'an, Tartil Qur'an, dan <i>Hifzhil</i> Qur'an
6	Sifat Perlombaan	:	Nasional

No	Topik	Deskripsi
7	Kategori	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tilawatil Qur'an (Perorangan: Putra dan Putri) 2. Tartil Qur'an (Perorangan: Putra dan Putri) 3. <i>Hifzhil</i> Qur'an (Perorangan: Putra dan Putri)
8	Jumlah Peserta per Kontingen	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tilawatil Qur'an (1 Putra dan 1 Putri) 2. Tartil Qur'an (1 Putra dan 1 Putri) 3. <i>Hifzhil</i> Qur'an (1 Putra dan 1 Putri)
9	Persyaratan Khusus Peserta	: Peserta yang sudah pernah memenangkan kejuaran nasional (Juara 1/2/3) ataupun internasional (Juara 1/2/3) tidak diperbolehkan mengikuti perlombaan. Peserta mengikuti lomba dengan menggunakan jaket almamater perguruan tinggi masing-masing.
10	Prosedur Pendaftaran	: Mahasiswa UT: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mendaftar pada UT Daerah masing-masing. 2. UT Daerah melakukan seleksi awal. 3. UT Daerah mendaftarkan mahasiswa untuk seleksi nasional pada laman www.disporseni.ut.ac.id. Mahasiswa Universitas Mitra: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mendaftar pada bagian kemahasiswaan universitas masing-masing. 2. Universitas mitra melakukan seleksi awal. 3. Universitas mitra mendaftarkan mahasiswa untuk seleksi nasional pada laman www.disporseni.ut.ac.id.
11	Peraturan dan Tata Tertib	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta wajib mengikuti babak penyisihan di lokasi masing-masing secara daring dan pada babak final wajib hadir secara luring di Universitas Terbuka Pondok Cabe, Tangerang Selatan (UT Pusat). 2. Peserta mengikuti <i>technical meeting</i> sekaligus pengambilan nomor peserta. Peserta yang tidak mengambil nomor peserta pada acara <i>technical meeting</i> dianggap mengundurkan diri. 3. Peserta hadir 15 menit sebelum jadwal lomba. 4. Peserta lomba diberikan waktu selama 15 menit dengan ketentuan: a) 2 menit persiapan; b) 12 menit penampilan lomba; c) 1 menit penutupan. 5. Peserta menggunakan pakaian busana muslim (aurat tertutup) dan menggunakan jas almamater.
12	Jenis Lomba	: Lomba Tilawatil Qur'an, Lomba Tartil Qur'an, dan Lomba <i>Hifzhil</i> Qur'an
13	Sistem Lomba	: Perorangan

No	Topik	Deskripsi
14	Indikator Penilaian	<p>: A. Kategori Tilawatil Qur'an</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tajwid (maksimal 30) 2. <i>Fashahah/Adab</i> (maksimal 30) 3. Lagu (maksimal 25) 4. Suara (maksimal 15) <p>B. Kategori Tartil/Murottal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tajwid (maksimal 30) 2. <i>Fashahah/Adab</i> (maksimal 30) 3. Lagu (maksimal 25) 4. Suara (maksimal 15) <p>C. Kategori Hifdzil Qur'an</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Tahfizh</i> (maksimal 50) 2. Tajwid (maksimal 25) 3. <i>Fashahah/Adab</i> (maksimal 25)
15	Urutan Juara	<p>: 1. Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Harapan (Tilawatil Qur'an Putra)</p> <p>2. Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Harapan (Tilawatil Qur'an Putri)</p> <p>3. Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Harapan (Tartil/Murottal Putra)</p> <p>4. Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Harapan (Tartil/Murottal Putri)</p> <p>5. Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Harapan (<i>Hifdzil Qur'an</i> Putra)</p> <p>6. Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Juara Harapan (<i>Hifdzil Qur'an</i> Putri)</p>
16	Tanggal Penting	<p>: 1. Pendaftaran online: 12 Mei - 15 Juni 2026</p> <p>2. Technical meeting babak penyisihan hifzil quran: 18 Juni 2026</p> <p>3. Babak penyisihan: 20-21 Juni 2026</p> <p>4. Pengumuman peserta babak final: 26 Juni 2026</p> <p>5. Technical meeting babak final: 1 Juli 2026</p> <p>6. Babak final: 15 Juli 2026</p> <p>7. Pengumuman pemenang: 15 Juli 2026</p> <p>8. Proses pengiriman hadiah pemenang: 30 Oktober 2026</p>
17	Lokasi	<p>: 1. Babak penyisihan : daring di lokasi masing-masing secara daring (via Zoom), juri berada di Wisma UT Pusat (Gandaria dan Matoa)</p> <p>2. Babak final: luring di UT Pusat (Auditorium FST)</p>
18	Media Komunikasi	<p>: Instagram: @disporseni.ut WA: 085882481819</p>  <p>Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG_MTQ2026_PT</p>

Lampiran 19

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA MONOLOG TINGKAT SMA/SMK/Sederajat
dan UNIVERSITAS
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik		Deskripsi
1	Koordinator Lomba	:	Widyasari
	Wakil Koordinator	:	Arina Noor Izzati
	Anggota	:	1. Hidayah 2. Siti Muyaroah
2	Motto	:	Satu Suara, Seribu Ekspresi
3	Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan wadah bagi pelajar dan mahasiswa untuk menyalurkan minat, bakat, dan kreativitas di bidang seni pertunjukan. 2. Meningkatkan kemampuan peserta dalam berekspresi, berbahasa, berakting, dan membangun interpretasi karakter. 3. Menumbuhkan apresiasi terhadap seni monolog sebagai bagian dari pengembangan budaya literasi dan seni. 4. Membangun kompetisi yang sehat, sportif, dan inspiratif di kalangan generasi muda. 5. Memperluas jejaring dan partisipasi pelajar serta mahasiswa dari berbagai daerah di Indonesia dalam kegiatan seni nasional.
4	Manfaat	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi peserta: meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan tampil, dan kemampuan interpretasi. 2. Bagi penyelenggara: memperkuat citra institusi sebagai pendukung pengembangan seni dan kreativitas generasi muda. 3. Bagi masyarakat: menghadirkan ruang apresiasi terhadap potensi seni pelajar dan mahasiswa Indonesia.
5	Topik/Materi	:	-
6	Sifat Perlombaan	:	Perorangan
7	Kategori	:	Kategori SMA/SMK sederajat Kategori perguruan tinggi

No	Topik	Deskripsi
8	Jumlah Peserta Per Kontingen	<p>: Untuk menjaga kualitas seleksi dan memberikan kesempatan yang merata bagi setiap institusi, jumlah peserta diatur sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kontingen sekolah (SMA/SMK/MA) diperbolehkan mengirimkan maksimal 2 (dua) peserta pada kategori SMA/SMK. 2. Setiap kontingen perguruan tinggi diperbolehkan mengirimkan maksimal 2 (dua) peserta pada kategori perguruan tinggi. 3. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengikuti satu kategori lomba. 4. Setiap institusi diperbolehkan mengirimkan 1 orang pendamping resmi (opsional). 5. Apabila jumlah pendaftar melebihi kuota yang ditentukan oleh panitia, akan dilakukan seleksi berdasarkan tahap prakualifikasi melalui video monolog. <p>Catatan: Peserta yang berasal dari institusi yang sama tetap akan dinilai secara perorangan, bukan sebagai tim.</p>
9	Persyaratan Khusus Peserta	<p>: Peserta yang mengikuti lomba monolog nasional harus memenuhi persyaratan berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Persyaratan Umum <ul style="list-style-type: none"> • Peserta merupakan siswa SMA/SMK/MA sederajat atau mahasiswa aktif perguruan tinggi di Indonesia. • Peserta wajib melampirkan kartu pelajar atau kartu mahasiswa yang masih berlaku. • Peserta bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan lomba hingga selesai. • Peserta wajib mematuhi seluruh ketentuan dan peraturan yang ditetapkan oleh panitia. 2. Persyaratan Karya Monolog <ul style="list-style-type: none"> • Monolog dapat berupa <ul style="list-style-type: none"> » karya asli peserta; » adaptasi dari karya sastra (cerpen, drama, atau naskah teater); » naskah monolog yang telah ada dengan mencantumkan sumber. • Naskah tidak boleh mengandung unsur berikut: <ul style="list-style-type: none"> » pornografi; » ujaran kebencian; » SARA; » kekerasan ekstrem yang tidak relevan dengan konteks cerita. • Bahasa yang digunakan dapat berupa <ul style="list-style-type: none"> » bahasa Indonesia • Durasi penampilan: <ul style="list-style-type: none"> » Kategori SMA/SMK: 5–7 menit. » Kategori perguruan tinggi: 7–10 menit. • Peserta diperbolehkan menggunakan kostum dan properti sederhana yang mendukung karakter.

No	Topik	Deskripsi
10	Prosedur Pendaftaran	<p>Tahap prakualifikasi dilakukan melalui seleksi video monolog yang dikirimkan oleh peserta.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap 1 - Registrasi <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta mengisi formulir pendaftaran <i>online</i> yang disediakan panitia. b. Peserta mengunggah dokumen berikut: <ul style="list-style-type: none"> • kartu pelajar/kartu mahasiswa; • surat rekomendasi dari sekolah atau perguruan tinggi (jika diperlukan); • naskah monolog yang akan ditampilkan; • video monolog prakualifikasi. 2. Tahap 2 – Pengiriman Video Monolog <p>Ketentuan video sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Video merupakan rekaman asli peserta tanpa manipulasi suara. b. Video direkam dalam posisi horizontal (<i>landscape</i>). c. Durasi video mengikuti ketentuan lomba: <ul style="list-style-type: none"> • SMA/SMK: 5–7 menit, • perguruan tinggi: 7–10 menit. d. Editing video diperbolehkan hanya untuk pemotongan awal/akhir, tanpa efek dramatis tambahan. e. Video diunggah melalui <ul style="list-style-type: none"> • Google Drive/YouTube (<i>unlisted</i>) atau • platform yang ditentukan oleh panitia. 3. Tahap 3 – Seleksi Prakualifikasi <ol style="list-style-type: none"> a. Tim juri akan melakukan penilaian terhadap seluruh video yang masuk. b. Penilaian meliputi <ul style="list-style-type: none"> • interpretasi karakter, • ekspresi dan emosi, • vokal dan artikulasi, • gestur dan bahasa tubuh, • kreativitas penampilan. c. Dari hasil penilaian tersebut, akan dipilih 10 finalis terbaik pada setiap kategori. 4. Tahap 4 – Pengumuman Finalis <ol style="list-style-type: none"> a. Finalis yang lolos akan diumumkan melalui <ul style="list-style-type: none"> • website resmi kegiatan; • media sosial penyelenggara. b. Finalis wajib mengikuti technical meeting sebelum pelaksanaan babak final.

No	Topik	Deskripsi
11	Peraturan dan Tata Tertib	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketentuan Umum Lomba <ol style="list-style-type: none"> a. Lomba dibagi menjadi dua kategori berikut: <ul style="list-style-type: none"> • SMA/SMK sederajat, • perguruan tinggi. b. Peserta tampil secara perorangan. c. Monolog dapat berupa karya sendiri, adaptasi, atau penggalan naskah yang telah ada dengan mencantumkan sumber. d. Naskah tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, ujaran kebencian, atau hal yang bertentangan dengan norma hukum dan etika. e. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat. 2. Ketentuan teknis <ol style="list-style-type: none"> a. Kategori SMA/SMK <ul style="list-style-type: none"> • Durasi: 5–7 menit b. Kategori perguruan tinggi <ul style="list-style-type: none"> • Durasi: 7–10 menit 3. Ketentuan penampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Boleh menggunakan kostum dan properti pendukung sederhana dan disediakan sendiri. • Tidak diperkenankan menggunakan dubbing suara. • Editing video pada babak penyisihan dibatasi hanya untuk keperluan teknis dasar, bukan efek dramatis berlebihan. 4. Sistem Pelaksanaan <ol style="list-style-type: none"> a. Babak penyisihan dilakukan melalui pengumpulan video monolog. b. Tim juri menyeleksi peserta terbaik. c. Finalis dari masing-masing kategori tampil pada babak final secara langsung d. Pengumuman pemenang dilakukan pada akhir acara final.
12	Jenis Lomba	<p>:</p> <p>Lomba Dramatic Monologue Ini jenis yang paling umum digunakan dalam festival teater. Ciri-ciri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Satu tokoh berbicara kepada penonton atau tokoh imajiner. 2. Ada konflik emosional atau cerita. 3. Fokus pada akting dan interpretasi karakter.

No	Topik	Deskripsi
13	Sistem Lomba	<p>1. Ketentuan Teknis Perekaman Video Monolog (Babak Prakuualifikasi) Untuk menjaga kualitas penilaian dan keseragaman teknis, peserta wajib mengikuti ketentuan berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> Format Video <ul style="list-style-type: none"> Video direkam dalam posisi horizontal (<i>landscape</i>). Resolusi minimal HD (1280 × 720). Format <i>file</i> yang diperbolehkan: MP4 / MOV. Video harus direkam dalam satu pengambilan (<i>one take</i>) tanpa pemotongan adegan. Kualitas Audio dan Visual <ul style="list-style-type: none"> Suara peserta harus terdengar jelas dan tidak tertutup musik atau efek suara. Pencahayaan harus cukup sehingga wajah dan ekspresi peserta terlihat jelas. Kamera harus stabil (disarankan menggunakan tripod atau penyangga). Penggunaan Properti dan Kostum <ul style="list-style-type: none"> Peserta diperbolehkan menggunakan kostum dan properti sederhana yang mendukung karakter. Properti tidak boleh mengganggu fokus utama penampilan monolog. <i>Editing</i> Video <ul style="list-style-type: none"> <i>Editing</i> video hanya diperbolehkan untuk <ul style="list-style-type: none"> » pemotongan awal dan akhir rekaman; » penyesuaian kualitas warna atau suara. <i>Editing</i> tidak diperbolehkan dalam bentuk <ul style="list-style-type: none"> » efek visual dramatis; » perpindahan kamera; » penggabungan beberapa adegan; » dubbing suara. Identitas Video Sebelum memulai monolog, peserta wajib menyebutkan hal berikut: <ul style="list-style-type: none"> • nama lengkap, • asal sekolah/perguruan tinggi, • judul monolog. <p>2. Ketentuan Babak Final (<i>Live Performance</i>) Babak final dilaksanakan dalam bentuk penampilan langsung di hadapan dewan juri dan penonton.</p> <ol style="list-style-type: none"> Finalis <ul style="list-style-type: none"> • Babak final diikuti oleh 6 finalis terbaik dari masing-masing kategori. • Finalis ditentukan berdasarkan hasil penilaian video pada tahap prakuualifikasi.


No	Topik		Deskripsi
			<p>b. Durasi Penampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kategori SMA/SMK: 5–7 menit • Kategori perguruan tinggi: 7–10 menit <p>Peserta yang melebihi durasi akan dikenakan pengurangan nilai.</p> <p>3. Ketentuan Penampilan</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta tampil secara perorangan. Peserta boleh menggunakan <ul style="list-style-type: none"> • kostum; • properti panggung sederhana. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan <ul style="list-style-type: none"> • musik latar berlebihan; • efek suara yang mengganggu monolog; • bantuan aktor lain di panggung. <p>4. Urutan Penampilan</p> <ol style="list-style-type: none"> Urutan tampil ditentukan melalui pengundian pada saat <i>technical meeting</i>. Peserta wajib hadir 30 menit sebelum waktu tampil. <p>5. Penilaian</p> <p>Penilaian dilakukan oleh dewan juri profesional berdasarkan rubrik yang telah ditentukan.</p>
14	Indikator Penilaian	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretasi karakter 2. Ekspresi dan emosi 3. Vokal dan artikulasi 4. Gestur dan bahasa tubuh 5. Kreativitas penampilan
15	Urutan Juara	:	<p>Juara 1 Juara 2 Juara 3 Juara Harapan</p>
16	Tanggal Penting	:	<p>Pendaftaran: 12 Mei—20 Juni 2026 Pengiriman video monolog: 13 Mei—21 Juni 2026 Pengumuman yang masuk final: 8 Juli 2026</p> <p>Final: 16 Agustus 2026 Lomba Monolog Mahasiswa 17 Agustus 2026 Lomba Monolog Pelajar</p>
17	Lokasi	:	Universitas Terbuka (UTCC)
18	Media Komunikasi	:	<p>Instagram: @disporseni.ut WA: 085882481810</p>

Lampiran 20

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA DEBAT BAHASA INDONESIA TINGKAT
SMA/SMK/MA/SEDERAJAT
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Fachry Ali Wibowo, S.Pd.
	Wakil Koordinator	: Sekartaji Anisa Putri, M.Si.
	Anggota	: 1. Dr. Prima Dwi Yuliani, M.Pd. 2. Muhammad Mahdi Fi Diinillah, S.S. 3. Siti Halimah, S.Pd.
2	Motto	: Sportif dalam Sikap, Kreatif dalam Ide, Hebat dalam Prestasi
3	Tujuan	: Tujuan Khusus: Kompetisi debat ini dirancang untuk melatih siswa sekolah menengah atas (SMA) di seluruh Indonesia agar berani dan percaya diri dalam menyampaikan serta mempertahankan pendapat mereka dalam bahasa Indonesia. Melalui ajang ini, siswa dibekali dengan keterampilan berpikir kritis dan logis sehingga setiap argumen yang disampaikan memiliki dasar yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, debat ini juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi yang efektif, meningkatkan rasa percaya diri, serta menanamkan sikap sportif dalam menyampaikan dan menghargai perbedaan pendapat. Tujuan Umum: Debat merupakan wadah ketika gagasan saling bertemu, diuji, dan dikembangkan. Setiap isu selalu memiliki berbagai sudut pandang, baik yang mendukung (pro) maupun yang menentang (kontra), yang didasarkan pada alasan yang kuat dan rasional. Kompetisi ini bertujuan untuk menggali serta menyampaikan dasar pemikiran di balik berbagai perspektif secara persuasif dan profesional. Dengan keterampilan komunikasi yang efektif, peserta diharapkan dapat mengungkapkan ide-ide mereka dengan logis, jelas, dan berpengaruh sekaligus menumbuhkan pola pikir yang kritis, kolaboratif, serta berintegritas.
4	Manfaat	: 1. Peserta mampu merancang dan mengembangkan pemikiran terhadap suatu gagasan secara sistematis, logis, dan terstruktur dalam bahasa Indonesia. 2. Peserta dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia dengan penuh percaya diri, lancar, dan efektif di berbagai situasi, baik formal maupun informal. 3. Peserta terbiasa berkomunikasi dengan santun, persuasif, serta berbasis fakta sehingga dapat menyampaikan ide secara jelas dan beretika. 4. Kompetisi ini mencetak pendebat berkualitas yang siap bersaing di tingkat regional, nasional, dan internasional sebagai perwakilan institusi mereka. 5. Universitas Terbuka semakin memperkokoh reputasinya sebagai penyelenggara kompetisi debat yang berkualitas serta berperan dalam pengembangan kemampuan komunikasi generasi muda Indonesia.

No	Topik	Deskripsi
5	Topik/Materi	: Ditentukan oleh tim juri pada saat lomba debat.
6	Sifat Perlombaan	: Babak penyisihan dan final secara daring
7	Kategori	: Kelompok
8	Jumlah Peserta Per Kontingen	: Dua orang per tim (SMA/ sederajat) dan setiap institusi mengirim 1 tim
9	Persyaratan Khusus Peserta	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta belum lulus SMA sederajat (untuk peserta tingkat SMA). 2. Peserta belum pernah menjadi juara 1, 2, 3, harapan 1 serta best speakers 1, 2, 3 untuk lomba debat bahasa Inggris dan bahasa Indonesia di kegiatan lomba Disporseni Nasional UT. 3. Peserta bukan peserta NSDC (National School Debating Competition) dan LDBI tingkat nasional dalam 3 tahun terakhir (2023, 2024, dan 2025). 4. Peserta bukan peserta WSDC (World School Debating Championship) dalam 3 tahun terakhir (2023, 2024, dan 2025).
10	Prosedur Pendaftaran	: <p>Peserta wajib mengirimkan rekaman/video demo kemampuan berargumentasi dalam bahasa Indonesia dengan ketentuan berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Video tidak boleh kurang dari 8 menit dan tidak lebih dari 10 menit. Pembicara 1 (pro) berbicara sekitar 5 menit dan pembicara 2 (kontra) berbicara sekitar 5 menit, berdasarkan fakta. 2. Format video adalah mp4. 3. Video peserta yang tidak bisa dibuka/diakses oleh panitia bukan tanggung jawab panitia dan panitia tidak akan meminta peserta mengirim ulang video yang tidak dapat diakses tersebut. Oleh karena itu, peserta harus benar-benar memperhatikan kriteria pengunggahan video dan memastikan video yang dikirim tidak rusak. 4. Penilaian video prakualifikasi mencakup ide, keruntutan, dan logika, dan bukan hanya pada tutur bahasa, nada, dan penampilan. Adapun penggunaan bahasa yang baik dan patut serta berpenampilan rapi tetap menjadi kewajiban. 5. Video dikirimkan ke panitia Disporseni UT melalui laman https://disporseni.ut.ac.id. 6. Topik yang disediakan untuk video debat sebagai berikut. Dewan ini mendukung kebijakan Pemerintah Indonesia yang membatasi akses media sosial bagi anak di bawah usia 17 tahun.
11	Peraturan dan Tata Tertib	: <p>Peraturan dan tata tertib akan menjelaskan secara detail pada saat dilakukan taklimat secara daring. Undangan taklimat akan dikirimkan bagi peserta yang lolos 16 besar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tim akan dianggap gugur apabila tidak memenuhi persyaratan awal dan peraturan lomba yang telah ditetapkan. 2. Materi untuk lomba debat akan disampaikan oleh panitia pada saat perlombaan dimulai. 3. Lomba debat akan dilaksanakan dalam bahasa Indonesia dan dilakukan secara daring melalui platform Zoom. 4. Lomba menggunakan jenis debat parlementer yang diadaptasi dan dilaksanakan secara daring.

No	Topik	Deskripsi
		<ol style="list-style-type: none"> 5. Pembagian waktu debat serta perincian teknis pelaksanaan akan dijelaskan lebih lanjut pada saat taklimat. 6. Penilaian akan mencakup beberapa aspek berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. substansi argument, b. alasan dan ide yang disampaikan, c. teknik argumentasi, d. logika dalam berdebat, e. pemilihan kata, f. perilaku dan sikap peserta. 7. Total waktu yang digunakan dalam setiap sesi lomba adalah antara 80 hingga 90 menit. 8. Keputusan tim juri tidak dapat diganggu gugat. Keputusan yang diambil oleh tim juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
12	Jenis Lomba	: Adaptasi Debat Parlementer
13	Sistem Lomba	: British Parliamentary (Parlemen Inggris), satu tim terdiri atas 2 orang.
14	Indikator Penilaian	: Merujuk pada pedoman lomba LDBI Nasional
15	Urutan Juara	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Harapan untuk tim 2. 1 Pembicara Terbaik
16	Tanggal Penting	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi daring: 12 Mei—10 Juni 2026 2. Unggah video untuk prakualifikasi: 12 Mei—10 Juni 2026 3. Penilaian video untuk menentukan peserta yang lolos babak prakualifikasi: 8—13 Juni 2026 4. Pengumuman hasil prakualifikasi: 13 Juni 2026 5. Perlombaan debat babak penyisihan secara daring: 18—20 Juni 2026 6. Perlombaan debat babak semifinal secara daring: 21 Juni 2026 7. Final perlombaan debat secara daring: 21 Juni 2026 8. Pengumuman pemenang: 27 Juni 2026
17	Lokasi	: <ul style="list-style-type: none"> • Babak penyisihan & final: daring melalui Zoom Meeting • Lokasi luring untuk koordinasi tim selama debat: R. Mahoni & Meranti Wisma UT
18	Media Komunikasi	: <p>Instagram: @disporseni.ut WA : 085882481805</p>  <p>Link WAG : https://sl.ut.ac.id/Debat-Indo-SMA</p>

Lampiran 21

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA DEBAT BAHASA INGGRIS TINGKAT
SMA/SMK/MA/SEDERAJAT
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Ardik Ardianto, M.A.
	Wakil Koordinator	: Nurul Isra Fauziah, M.Sc. (SMA)
	Anggota	: 1. Sari Wardani Simarmata, M.Pd. 2. Destiana, S.A.B., M.A.B.
2	Moto	: Cultivating Critical Dialogue, Inspiring Creative Thought, and Advancing the Nation's Achievement
3	Tujuan	: Tujuan Khusus: Melatih siswa (sekolah menengah atas) di seluruh Indonesia untuk berani dan percaya diri dalam mengutarakan serta mempertahankan pendapat mereka dalam bahasa Inggris. Kompetisi debat ini bertujuan untuk membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis dan logis sehingga setiap argumen yang disampaikan dapat dipertanggungjawabkan dengan alasan yang kuat dan meyakinkan. Selain itu, debat ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan komunikasi yang efektif, rasa percaya diri, serta sikap sportif dalam menyampaikan dan menerima pandangan yang berbeda. Tujuan Umum: Debat adalah arena ketika ide-ide bertemu, diuji, dan dikembangkan. Setiap isu memiliki beragam sudut pandang, baik yang mendukung (pro) maupun yang menentang (kontra), yang semuanya berakar pada alasan yang mendalam dan rasional. Tujuan utama dari debat ini adalah mengeksplorasi dan menyampaikan alasan-alasan di balik berbagai perspektif dengan cara yang persuasif dan profesional. Dengan keterampilan komunikasi yang efektif, para peserta diharapkan mampu menyampaikan pemikiran mereka secara logis, jelas, dan berdampak serta membangun pola pikir yang kritis, kolaboratif, dan berintegritas. <i>Speak with Logic, Lead with Honor.</i>
4	Manfaat	: 1. Peserta mampu menyusun dan merekonstruksi pemikiran terhadap suatu ide secara runtut, logis, dan terorganisasi dengan baik dalam bahasa Inggris. 2. Peserta dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris secara percaya diri, fasih, dan efektif dalam berbagai situasi formal dan informal. 3. Peserta terlatih dalam berkomunikasi secara santun, persuasif, dan berbasis fakta sehingga mampu menyampaikan gagasan dengan jelas dan beretika. 4. Kompetisi ini melahirkan calon-calon pendebat berkualitas yang siap berkompetisi di tingkat regional, nasional, dan internasional, mewakili institusi masing-masing.

No	Topik	Deskripsi
		Universitas Terbuka semakin memperkuat reputasinya sebagai penyelenggara kompetisi debat yang berkualitas dan berkontribusi dalam pengembangan kemampuan komunikasi generasi muda Indonesia.
5	Topik/Materi	: Ditentukan oleh tim juri pada saat lomba debat.
6	Sifat Perlombaan	: Babak penyisihan dan final secara daring
7	Kategori	: Kelompok
8	Jumlah Peserta Per Kontingen	: Dua orang per tim (SMA/ sederajat) dan setiap institusi mengirim 1 tim.
9	Persyaratan Khusus Peserta	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta belum lulus SMA sederajat (untuk peserta tingkat SMA). 2. Peserta belum pernah menjadi juara 1, 2, 3, harapan 1 serta best speakers 1, 2, 3 untuk lomba debat bahasa Inggris dan bahasa Indonesia di kegiatan lomba Disporseni Nasional UT dalam 2 tahun terakhir (2024 dan 2025). 3. Peserta bukan peserta NSDC (National School Debating Competition) dan KDMI tingkat nasional dalam 3 tahun terakhir (2023, 2024, dan 2025). 4. Peserta bukan peserta WSDC (World School Debating Championship) dalam 3 tahun terakhir (2023, 2024, dan 2025).
10	Prosedur Pendaftaran	: <p>Peserta wajib mengirimkan rekaman/video demo kemampuan berargumentasi dalam bahasa Inggris dengan ketentuan berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Video tidak boleh kurang dari 8 menit dan tidak lebih dari 10 menit. Pembicara 1 (pro) berbicara sekitar 5 menit dan pembicara 2 (kontra) berbicara sekitar 5 menit berdasarkan fakta. 2. Format video adalah mp4. 3. Video peserta yang tidak bisa dibuka/diakses oleh panitia bukan tanggung jawab panitia dan panitia tidak akan meminta peserta mengirim ulang video yang tidak dapat diakses tersebut. Oleh karena itu, peserta harus benar-benar memperhatikan kriteria pengunggahan video dan memastikan video yang dikirim tidak <i>corrupted</i>. 4. Penilaian video prakualifikasi mencakup ide, keruntutan, dan logika, serta bukan hanya pada tutur bahasa, nada, dan penampilan. Adapun penggunaan bahasa yang baik dan patut serta berpenampilan rapi tetap menjadi kewajiban. 5. Video dikirimkan ke panitia Disporseni UT melalui laman https://disporseni.ut.ac.id. 6. Topik yang disediakan untuk video debat: <i>This House believes Indonesia should abandon its official 8% annual economic growth target.</i>
11	Peraturan dan Tata Tertib	: <p>Peraturan dan tata tertib akan jelaskan secara detail pada saat dilakukan <i>technical meeting</i> secara daring. Undangan <i>technical meeting</i> akan dikirimkan bagi peserta yang lolos 16 besar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tim akan dianggap gugur apabila tidak memenuhi persyaratan awal dan peraturan lomba yang telah ditetapkan. 2. Materi untuk lomba debat akan disampaikan oleh panitia pada saat perlombaan dimulai.

No	Topik	Deskripsi
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Lomba debat akan dilaksanakan dalam bahasa Inggris dan dilakukan secara daring melalui platform Zoom. 4. Lomba akan menggunakan format debat British Parliamentary yang telah disesuaikan untuk pelaksanaan daring. 5. Pembagian waktu debat serta perincian teknis pelaksanaan akan dijelaskan lebih lanjut pada saat <i>technical meeting</i>. 6. Penilaian akan mencakup beberapa aspek berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. substansi argumen, b. alasan dan ide yang disampaikan, c. teknik argumentasi, d. logika dalam berdebat, e. pemilihan kata, f. perilaku dan sikap peserta. 7. Total waktu yang digunakan dalam setiap sesi lomba adalah antara 80 hingga 90 menit. 8. Keputusan tim juri tidak dapat diganggu gugat. Keputusan yang diambil oleh tim juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
12	Jenis Lomba	: Adaptasi Debat <i>British Parlemerter</i>
13	Sistem Lomba	: Mengacu ke Sistem NUDC (National University Debating Championship) atau NSDC
14	Indikator Penilaian	: Merujuk pada pedoman lomba NUDC Nasional
15	Urutan Juara	: <ul style="list-style-type: none"> • Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan harapan untuk tim • Best Speaker
16	Tanggal Penting	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi <i>online</i>: 12 Mei—10 Juni 2026 2. Batas unggah video untuk prakualifikasi: 12 Mei—10 Juni 2026 3. Penilaian video untuk menentukan peserta yang lolos babak prakualifikasi: 10—14 Juni 2026 4. Pengumuman hasil prakualifikasi dan <i>Technical Meeting</i>: 28 Juni 2026 5. Perlombaan debat babak penyisihan secara daring: 2—4 Juli 2026 6. Perlombaan debat babak semifinal secara daring: 6 Juli 2026 7. Final perlombaan debat secara daring: 6 Juli 2026 8. Pengumuman pemenang: 7 Juli 2026
17	Lokasi	: <ul style="list-style-type: none"> • Babak penyisihan & final: daring melalui Zoom Meeting • Lokasi luring untuk koordinasi tim selama debat: Gedung DSI – 5 ruangan
18	Media Komunikasi	: <p>Instagram: @disporseni.ut WA: 085882481823</p>  <p>Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG_EnglishDebate_SMA</p>

Lampiran 22

**DESKRIPSI DAN ATURAN PERLOMBAAN BASKET TINGKAT
SMA/SMK/MA/SEDERAJAT
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Agus Priyanto
	Wakil Koordinator	: Diky Paramitha (FEB)
	Anggota	: 1. Angga El Pradifta (P2BAM) 2. Faisal Zamil (P2BAM) 3. Dani Purnama Hermawan (KPM)
2	Moto	: Basket Kreatif, Aksi Sportif, Juara Indonesia!
3	Tujuan	: 1. Tujuan Khusus: Mendorong peningkatan prestasi olahraga basket sebagai bagian dari upaya mendukung kemajuan olahraga nasional. 2. Tujuan Umum: a. Mengenalkan Universitas Terbuka melalui olahraga basket. b. Menjaring siswa/siswi berprestasi melalui jalur olahraga basket. c. Meningkatkan jiwa sportivitas melalui olahraga basket. d. Mendukung pembinaan olahraga basket di tingkat nasional.
4	Manfaat	: 1. Peserta akan mendapatkan pengalaman pertandingan antarwilayah secara nasional. 2. Peserta akan lebih mengenal Universitas Terbuka melalui pertandingan basket tingkat nasional. 3. Universitas Terbuka memiliki reputasi dalam menyelenggarakan pertandingan basket tingkat nasional.
5	Topik/Materi	: Basket 3x3
6	Sifat Perlombaan	: Nasional
7	Kategori	: Kelompok Putra dan Putri
8	Jumlah Peserta per Kontingen	: 1. 2 tim (1 tim putra dan 1 tim putri). 2. 1 tim terdiri atas 3 orang pemain utama dengan maks. 1 orang pemain cadangan dan 1 ofisial (5 or). 3. Total per kontingen: $2 \times 5 = 10$ orang.

No	Topik	Deskripsi
9	Persyaratan Khusus Peserta	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta merupakan siswa aktif tingkat SMA/SMK/MA/ sederajat di 8 UT (Palembang, Lampung, Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, DIY, dan Jawa Timur). Ke-8 UT Daerah tersebut diputuskan karena akan menggunakan transportasi via darat. 2. Biaya peserta (UT Daerah) ke pusat ditanggung oleh daerah. 3. Setiap tim terdiri atas 5 orang, yaitu 3 pemain inti, 1 pemain cadangan, dan 1 ofisial. 4. Sekolah diperbolehkan mengirim maksimal 2 tim (1 tim putra, 1 tim putri) 5. Semua peserta wajib mengirimkan perwakilan saat <i>technical meeting</i>. 6. Semua peserta menggunakan <i>jersey</i>/seragam kebanggaan masing-masing sekolah. 7. Peserta yang tidak menghadiri <i>technical meeting</i> berarti menyetujui segala keputusan panitia. 8. Peserta tidak boleh memakai perlengkapan (benda-benda) yang dapat menyebabkan pemain lain cedera.
10	Prosedur Pendaftaran	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendaftaran dan <i>update</i> berkas dapat dilakukan secara <i>online</i> melalui link: 2. Biaya pendaftaran: Rp350.000,-. 3. Setiap tim wajib memberikan berkas yang dibutuhkan untuk melakukan pendaftaran seperti berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. <i>softcopy</i> foto ukuran maksimal 3mb, b. surat rekomendasi sekolah, c. <i>softcopy</i> KTP dan kartu keluarga, d. <i>softcopy</i> kartu siswa/lainnya (yang menyatakan bahwa peserta adalah siswa aktif). 4. Peserta yang melanggar peraturan yang sudah ditetapkan panitia akan didiskualifikasi.
11	Peraturan dan Tata Tertib	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertandingan menggunakan format Federation Internationale de Basketball (FIBA), yakni 1x 10 menit untuk babak penyisihan dan 2x 10 menit untuk babak semifinal sampai dengan final. 2. Peserta wajib datang 10 menit sebelum pertandingan. 3. Peserta dilarang menghina, mengejek, berkata kotor, memprovokasi, dan memicu amarah tim lawan. 4. Jika pemain cedera, pihak panitia hanya memberikan penanganan pertolongan pertama. Selebihnya dibebankan dan ditanggung pada tim masing-masing. 5. Tim tidak hadir atau tidak mampu menghadirkan 3 pemain yang siap untuk bermain 15 menit setelah jadwal pertandingan untuk dimulai dinyatakan WO. 6. Tindakan tim yang mencegah pertandingan untuk dapat dimainkan dan menolak bermain setelah diinstruksikan untuk bermain oleh <i>crew chief</i> juga dapat dinyatakan WO.

No	Topik	Deskripsi
		<ol style="list-style-type: none"> 7. Tim yang menang WO akan mendapatkan poin 20 dan tim yang kalah WO mendapatkan poin 0. 8. Pada saat Q4 atau babak <i>overtime</i> di bawah 2 menit terakhir ketika pelatih meminta <i>time out</i> pelatih boleh menentukan lokasi bola saat lemparan ke dalam. 9. Kompetisi menggunakan sistem gugur (<i>knock out</i>). Keputusan <i>drawing</i> panitia bersifat final. 10. Urutan pertandingan akan ditentukan dari hasil undian saat <i>technical meeting</i>. 11. Keputusan wasit bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. 12. Ketentuan dalam pertandingan sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Posisi serang dari tim ditentukan oleh lempar koin. b. Tembakan di dalam kotak penalti adalah 1 poin dan di luar kotak penalti mendapat 2 poin. c. Waktu pertandingan adalah 1 babak dengan 10 menit pada babak tersebut.
12	Jenis Lomba	: Lomba olahraga basket 3 x 3
13	Sistem Lomba	: Luring
14	Indikator Penilaian	: Merujuk pada pedoman lomba basket.
15	Urutan Juara	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Juara I, Juara II, dan Juara III bersama untuk kategori basket putra 2. Juara I, Juara II, dan Juara III bersama untuk kategori basket putri
16	Tanggal Penting	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendaftaran: 11 Mei—30 Juni 2026 2. <i>Technical meeting</i> : 3 Agustus 2026 3. Pelaksanaan lomba: 10—13 Agustus 2026 4. Final : 13 Agustus 2026
17	Lokasi	: UT Pusat
18	Media Komunikasi	: Instagram: @disporseni.ut WA : 085882481815

Lampiran 23

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA KREASI BARIS-BERBARIS (LKBB)
SMA/SMK/MA/SEDERAJAT
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik	Deskripsi
1	Koordinator Lomba	: Saddam Fathurrachman, M.Pd.
	Wakil Koordinator	: Aji Fajar Suryo Antoro, M.A.
	Anggota	: 1. Dr. Dede Dwiansyah Putra, M.Pd. 2. Novi Eka Saputri, M.Pd. 3. Doni Dwi Wahyudi, S.A.P. 4. Dean Fiqih Kurnia Putra, S.Kom.
2	Moto	: Langkah Serasi, Kreativitas Tinggi, dan Sportivitas yang Menginspirasi untuk Meraih Prestasi.
3	Tujuan	: Tujuan Umum: Mewujudkan ajang kompetisi yang sportif dan kreatif melalui lomba kreasi baris-berbaris sebagai sarana pengembangan potensi mahasiswa Universitas Terbuka dalam menumbuhkan disiplin, kerja sama tim, kreativitas gerak, serta semangat berprestasi bagi kemajuan bangsa. Tujuan Khusus: 1. Menumbuhkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan kekompakan tim melalui kegiatan baris-berbaris yang terstruktur. 2. Mengembangkan kreativitas peserta dalam memadukan unsur gerak, formasi, dan variasi baris-berbaris secara inovatif. 3. Menanamkan nilai sportivitas dan <i>fair play</i> dalam setiap proses kompetisi. 4. Mendorong mahasiswa untuk menampilkan potensi, bakat, dan ekspresi seni gerak secara positif. 5. Mempererat kebersamaan, persaudaraan, dan semangat kompetisi yang sehat antarpeserta dalam lingkungan Universitas Terbuka.
4	Manfaat	: 1. Mengembangkan keterampilan kepemimpinan, kerja sama tim, disiplin, dan kreativitas. 2. Menjadi sarana penyaluran bakat dan minat dalam kegiatan kreativitas baris-berbaris. 3. Menciptakan atmosfer kompetisi yang positif dan membangun budaya sportivitas. 4. Menanamkan nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan kekompakan dalam aktivitas berkelompok. 5. Menjadi kegiatan yang inspiratif, kreatif, dan memperkuat semangat prestasi di kalangan pelajar.
5	Topik/Materi	: LKBB untuk Memupuk Semangat Berprestasi melalui Kreativitas, Sportivitas, dan Disiplin Tinggi.

No	Topik	Deskripsi
6	Sifat Perlombaan	: Nasional (JABODETABEK): <i>online</i> (babak penyisihan) dan <i>offline</i> (babak 16 besar)
7	Kategori	: Lomba Tingkat SLTA (SMA/SMK/MA)
8	Jumlah Peserta per Kontingen	: 2 tim per sekolah (putra dan/atau putri)
9	Persyaratan Khusus Peserta	: <p>Persyaratan Umum:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta merupakan siswa aktif tingkat SMA/SMK/MA sederajat. 2. Setiap tim terdiri atas 10 s.d. 20 orang, termasuk komandan regu (dantim). 3. Peserta wajib mendapatkan izin dari pihak sekolah yang dibuktikan dengan surat rekomendasi sekolah. 4. Setiap tim harus memiliki pendamping atau pelatih yang berasal dari guru atau instruktur yang ditunjuk sekolah dan dibuktikan melalui surat tugas. 5. Peserta dalam satu tim harus berasal dari sekolah yang sama, tidak diperkenankan tim gabungan dari sekolah berbeda. <p>Persyaratan Administrasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengisi formulir pendaftaran resmi yang telah disediakan melalui <i>link</i>. 2. Melampirkan <i>scan</i> kartu pelajar atau surat keterangan siswa aktif dari sekolah masing-masing. 3. Melampirkan pas foto terbaru ukuran 3x4 cm untuk setiap peserta. 4. Berkas-berkas persyaratan dikumpulkan pada <i>link</i> Google Drive yang telah disediakan, digabungkan dalam 1 folder, dan dituliskan dengan format: Nama Sekolah_Dispor seni UT_2026.
10	Prosedur Pendaftaran	: Mengikuti alur langkah-langkah pendaftaran di laman disporseni.
11	Peraturan dan Tata Tertib	: <p>Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap tim wajib mengenakan seragam yang rapi, baik itu seragam sekolah, seragam organisasi (paskibra, pramuka, PMR, atau lainnya), maupun seragam khusus yang dibuat untuk perlombaan. 2. Tim wajib menampilkan formasi dan variasi gerakan baris-berbaris yang kreatif dan tetap sesuai dengan norma keprajuritan. 3. Membuat yel-yel yang berkaitan dengan tema dan moto kegiatan disporseni Universitas Tebuka, nasionalisme, persatuan, dan Indonesia emas. 4. Durasi penampilan maksimal 15 menit. 5. Penilaian gerakan LKBB dimulai ketika komandan tim memberikan aba-aba pertama dan berhenti pada saat memberikan laporan terakhir.

No	Topik	Deskripsi
		<p>Babak Kualifikasi (Daring)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Format video MP4/MPEG/MPEG4/AVI. 2. Perekaman dipersilakan menggunakan kamera digital, kamera HP/ <i>smartphone</i>, atau kamera profesional lainnya. 3. Mengunggah hasil rekaman video melalui kanal Youtube dengan mencantumkan judul video dengan format: LKBB DISPORSENI UT 2026 – Nama Sekolah serta memberikan <i>hashtag</i> #DisporseniUT #LKBB #UniversitasTerbuka #KampusMerdeka #Kemendiktisaintek dan mengirimkan <i>link</i> video kepada panitia. <p>Babak Final/Semifinal (Luring)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta wajib mengumpulkan berkas fisik syarat administrasi yang telah diunggah pada Google Drive dan diserahkan pada panitia. 2. Setiap tim diperkenankan membawa suporter maksimal 15 orang. 3. Tim wajib hadir 30 menit sebelum jadwal tampil yang telah ditetapkan panitia. <p>Tambahan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak diperbolehkan menggunakan alat musik tambahan/lagu dan alat peraga (seperti bendera, tongkat, atau atribut tambahan). 2. Setiap peserta wajib menjaga sikap sportif dan disiplin serta tidak diperkenankan melakukan tindakan yang bertentangan dengan norma dan aturan lomba. 3. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
12	Jenis Lomba	: Kreasi Baris-Berbaris
13	Sistem Lomba	: Tim/Regu
14	Indikator Penilaian	: Terlampir
15	Urutan Juara	: Panitia mempersembahkan uang pembinaan, sertifikat, dan medali kepada <ol style="list-style-type: none"> 1. juara 1, 2. juara 2, 3. juara 3, 4. juara harapan.

No	Topik	Deskripsi
16	Tanggal Penting	: Pembukaan (sambutan secara <i>online</i> pada kanal Youtube Disporseni 2026)
		Sesuai dengan jadwal DISPORSENI
		Penjaringan dan penyamaan persepsi EO kegiatan
		April 2026
		Sosialisasi ke UT Daerah (Jakarta, Bogor, Serang) dan Dinas Pendidikan Wilayah Tangerang Selatan
		04—29 Mei 2026
		Registrasi <i>online</i>
		01—30 Juni 2026
		Unggah video babak penyisihan
		01—11 Juli 2026
17	Lokasi	: 1. Babak Penyisihan: Daring di lokasi masing-masing melalui unggah video via Youtube (juriberada di UT Pusat)
		2. Babak Final (16 Besar): Luring di UT Pusat (UTCC)
		Penilaian video untuk menentukan peserta yang lolos babak penyisihan
		13—17 Juli 2026
		Pengumuman hasil babak penyisihan
		24 Juli 2026
		Gladi resik babak final dan penutupan
		25 Agustus 2026
		Babak final 16 besar (luring)
		26—27 Agustus 2026
18	Media Komunikasi	: Instagram: @disporseni.ut
		WA: 085882481780

Lampiran 24

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA TIKTOK EDUKATIF TINGKAT
SMA/SMK/MA/SEDERAJAT
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No	Topik		Deskripsi
1	Koordinator Lomba	:	Valeria Yekti Kwasaning Gusti
	Wakil Koordinator	:	Belva Carolina
	Anggota	:	Een Setyowati
2	Moto	:	Action Meets Ambition “ Bergerak Bebas, Berkarya Cerdas, dan Belajar Tanpa Batas”
3	Tujuan	:	Tujuan umum: Mendorong pelajar untuk menciptakan konten edukatif yang menarik dan kreatif. Tujuan khusus: Menedukasi masyarakat tentang pendidikan dan karya menuju Indonesia Emas melalui platform TikTok.
4	Manfaat	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai sarana sosialisasi dan promosi Universitas Terbuka dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keunggulan Universitas Terbuka (<i>soft selling</i>). 2. Meningkatkan kemampuan pelajar dalam berkomunikasi, berkolaborasi, dan mempresentasikan ide-ide kreatif dalam bentuk video pendek dengan platform TikTok. 3. Meningkatkan keterampilan sosial dan kreativitas pelajar dalam menggunakan platform TikTok.
5	Topik/Materi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema : Action Meets Ambition “Bergerak Bebas, Berkarya Cerdas, dan Belajar Tanpa Batas” 2. Konten berbentuk <i>daily vlog</i> dengan <i>story telling</i> yang menggambarkan keseimbangan (<i>life balance</i>) antara nonakademik (<i>sporty and creative</i>) dan akademik untuk persiapan mewujudkan mimpi berkuliah (kaitkan dengan perkuliahan di UT yang fleksibel dan inklusif).
6	Sifat Perlombaan	:	Nasional
7	Kategori	:	Perorangan dan Kelompok
8	Jumlah Peserta per Kontingen	:	1 s.d. 4 orang

No	Topik	Deskripsi
9	Persyaratan Khusus Peserta	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Postingan merupakan karya orisinal, belum pernah diikuti lomba serupa, dan tidak melanggar hak cipta. 2. Postingan dibuat secara perorangan. 3. Akun TikTok yang digunakan merupakan akun pribadi asli dan tidak di-private. 4. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirim satu video. 5. Peserta adalah siswa/i SMA, SMK, atau sederajat dan masih berstatus siswa/i aktif pada tahun 2026. 6. Peserta WAJIB mengikuti akun media sosial instagram @univterbuka dan TikTok @univterbuka.
10	Prosedur Pendaftaran	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta meng-upload karyanya di akun TikTok pribadinya. Apabila berkelompok, peng-upload-an diwakili oleh satu akun. 2. Wajib mendaftar secara online di https://disporseni.ut.ac.id dan menyertakan link postingan karya dalam lembar pendaftaran tersebut. 3. Juara akan diumumkan di akun resmi instagram Disporseni UT. 4. Pemenang akan dihubungi oleh panitia.
11	Peraturan dan Tata Tertib	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta memastikan kualitas gambar dan suara postingan terlihat dan terdengar jelas. 2. Karya TIDAK mengandung unsur SARA, pornografi, provokatif, dan hal tidak baik lainnya. 3. Peserta bukan pemenang lomba TikTok Edukasi Universitas Terbuka pada dua tahun terakhir. 4. Durasi video 60—90 detik. 5. Peserta WAJIB mengikuti akun media sosial instagram @univterbuka dan TikTok @univterbuka dan buktinya akan di-upload di form pendaftaran. 6. Peserta mengunggah video di akun masing-masing dengan tag akun TikTok @univterbuka. 7. Peserta WAJIB menyertakan hashtag #UniversitasTerbuka #KuliahOnline #KampusNegeri #SemuaBisaKuliah #ActionMeetsAmbition. 8. Peserta WAJIB mention @univterbuka di caption postingan. 9. Peserta WAJIB menggunakan overlay yang disiapkan oleh panitia (dapat diunduh di https://sl.ut.ac.id/overlaydisporseniTikTok2026) dari awal hingga akhir video. 10. Juri akan melakukan penilaian dengan merujuk pada indikator yang sudah ditentukan oleh panitia. 11. Isi konten tidak mengandung SARA, pornografi, dan provokatif. 12. Tidak menggunakan iklan/jasa viewers dan like. 13. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat. 14. Segala bentuk informasi hanya melalui PIC yang tertera pada flyer perlombaan TikTok. 15. UT Pusat berhak menggunakan seluruh karya yang diikuti pada lomba sebagai bahan sosialisasi dan publikasi. 16. UT Pusat dibebaskan dari tuntutan pihak ketiga dan konsekuensi hukum atas karya yang dikirimkan. 17. Apabila karya menggunakan musik dan/atau elemen yang memiliki hak cipta, peserta harus melampirkan izin dari pemilik hak tersebut.
12	Jenis Lomba	: TikTok Edukatif
13	Sistem Lomba	: Display karya dan penilaian dewan juri

No	Topik	Deskripsi
14	Indikator Penilaian	<p>Juara 1, 2, dan 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan topik/materi: Sejauh mana video tersebut sesuai dengan tema atau tujuan lomba (25%). 2. Pesan atau konten yang disampaikan: kekuatan dan konsistensi cerita atau pesan yang disampaikan dalam video (25%). 3. Kreativitas: seberapa kreatif dan inovatif konten yang dibuat dalam video TikTok (20%). 4. Orisinalitas: tingkat keunikan dan orisinalitas dari ide dan konsep yang digunakan dalam video (20%). 5. Kualitas produksi: aspek teknis seperti kualitas visual, <i>editing</i>, dan suara dalam video (10%). <p>Juara Favorit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan topik/materi (25%) 2. <i>View</i> (20%) 3. <i>Like</i> (20%) 4. <i>Save</i> (20%) 5. <i>Share</i> (15%)
15	Urutan Juara	<p>Juara konten :</p> <p>Juara 1 Juara 2 Juara 3</p> <p>Juara favorit</p>
16	Tanggal Penting	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masa pendaftaran: 13 Mei—7 Juli 2026 2. Seleksi konten juara 1, 2, 3, dan favorit oleh dewan juri di UT: 20—22 Juli 2026 3. Pengumuman pemenang: 5 Agustus 2026
17	Lokasi	Tidak ditentukan, dapat dilakukan di rumah, sekolah, ataupun kampus dengan memperhatikan kualitas suara dan video.
18	Media Komunikasi	<p>IG : @disporseni.ut WA : 085882481783</p>  <p>Link WAG : https://sl.ut.ac.id/WAG_TIKTOK_SMA</p>

Lampiran 25

**DESKRIPSI DAN ATURAN LOMBA ESAI NASIONAL SISWA SMA/SMK/MA SEDERAJAT
DISPORSENI NASIONAL UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No.	Topik		Deskripsi
1	Koordinator Lomba	:	Drs. Zulfikri, M.Ed.
	Wakil Koordinator	:	Prof. Dr. Rhini Fatmasari, S.Pd., M.Sc.
	Anggota	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mirza Permana, S.T., M.Si. 2. Alfiatun Ni'mah, S.E. 3. Sepandil Laras Lase, S.E. 4. Fiza Tia Sabillah, S.Psi. 5. Peri Paryatna 6. Khodificha Aditiawarman, S.E. 7. Dr. Jaka Warsihna, M.Si. 8. Dr. Ir. Rinda Noviyanti, M.Si. 9. Dr. Ade Imelda Frimayanti, M.Pd.I. 10. Dra. Yusrafiddin, M.Pd. 11. Arsri Agusti, S.Ds. 12. Jundillah Milzam, S.Ds. 13. Nuraini Aunidya Cakrawala, S.Sos. 14. Rizki Shafaruddin Ahmad, S.Si. 15. Harry Subandri, S.Kom. 16. Alvino Dwiky Atmaja, S.Kom
2	Moto	:	Dari Sekolah untuk Indonesia Berkelanjutan
3	Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kesadaran siswa SMA/SMK/MA/MAK sederajat terhadap isu lingkungan, khususnya pengelolaan sampah. 2. Mendorong lahirnya gagasan kreatif dan inovatif dalam mendukung konsep <i>green university</i> dan SDGs. 3. Menumbuhkan budaya literasi dan berpikir kritis di kalangan generasi muda. 4. Memperkenalkan Universitas Terbuka sebagai perguruan tinggi negeri berbasis <i>green university</i> dan pendidikan jarak jauh yang inklusif. 5. Menguatkan peran generasi muda sebagai agen perubahan dalam pembangunan berkelanjutan.
4	Manfaat	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguatkan budaya literasi di kalangan remaja siswa SMA/SMK/MA/MAK sederajat. 2. Meningkatkan kesadaran dan kepedulian generasi muda untuk melihat sampah bukan sebagai masalah semata, melainkan sebagai inspirasi, inovasi, dan tanggung jawab bersama.

No.	Topik	Deskripsi
5	Topik/Materi	<p>Sampahku, Inspirasiku: Generasi Muda Peduli Sampah untuk Indonesia Berkelanjutan.</p> <p>Subtema:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Inovasi pengelolaan sampah berbasis sekolah 2. Sampah sebagai peluang ekonomi kreatif 3. Peran digitalisasi dalam kampanye peduli sampah 4. <i>Zero waste lifestyle</i> di kalangan <i>Gen Z</i> 5. Gerakan komunitas muda dalam mendukung <i>green school</i> 6. Kontribusi generasi muda terhadap pencapaian SDGs melalui pengelolaan sampah
6	Sifat Perlombaan	Terbuka untuk siswa SMA/SMK/MA/MAK dan sederajat di dalam dan luar negeri (siswa sekolah Indonesia luar negeri).
7	Kategori	Perorangan atau kelompok (maksimum 3 orang untuk setiap kelompok).
8	Jumlah Peserta Per Kontingen	Peserta perorangan atau kelompok (maksimum 3 orang per kelompok), total peserta ditargetkan 50 orang peserta per UT Daerah.
9	Persyaratan Khusus Peserta	Peserta adalah siswa aktif SMA/SMK/MA/sederajat yang dibuktikan dengan kartu pelajar dan NISN.
10	Prosedur Pendaftaran (Tahap Prakualifikasi)	<p>Peserta mengikuti <i>workshop</i> penulisan esai di masing-masing daerah. Pendaftaran dan pengunggahan naskah dilakukan melalui laman resmi: https://lombaesai.ut.ac.id.</p> <p>Peserta mengisi data diri lengkap serta mengunggah hal berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scan kartu pelajar/NISN, • naskah esai, • foto penulis.

No.	Topik		Deskripsi										
11	Peraturan dan Tata Tertib	:	<p>Ketentuan Peserta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta dapat mengikuti secara perorangan atau kelompok (maksimal 3 orang). 2. Setiap peserta dapat mengirimkan maksimal dua naskah berbeda. 3. Naskah harus orisinal dan belum pernah dipublikasikan. 4. Tidak dipungut biaya pendaftaran. 5. Peserta wajib membagikan <i>flyer</i> minimal di dua media sosial dengan tagar berikut. <ul style="list-style-type: none"> • #LombaesaiUT2026 • #UTGreenUniversity • #Sampahkulnspirasiku • #GenerasiPeduliSampah 6. Peserta diharapkan dapat mem-<i>posting</i> video konten kreatif/poster di media sosial masing-masing dan mengirimkan bukti hasil <i>screenshot</i> postingan beserta <i>link</i> medsos. <p>Ketentuan Naskah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul bebas sesuai dengan tema dan subtema. 2. Panjang 3–5 halaman (maksimal 1.100 kata). 3. Struktur: pendahuluan, pembahasan/analisis, kesimpulan/rekomendasi 4. Font Times New Roman 12 pt, spasi 1.5, margin 4-3-3-3 (A4). 5. Format <i>file</i>: .DOC/.DOCX. 6. Menggunakan bahasa Indonesia baku sesuai dengan EYD edisi 5. 7. Jika menggunakan referensi, peserta wajib mencantumkan sumber. 8. Bebas plagiasi dan <i>AI detector</i>. 										
12	Jenis Lomba	:	Lomba Esai										
13	Sistem Lomba	:	Terbuka bagi siswa aktif SMA/SMK/MA/ sederajat kelas X,XI, dan XII yang dibuktikan dengan kartu pelajar dan NISN.										
14	Indikator Penilaian	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orisinalitas ide : (15%) 2. Kesesuaian dengan tema dan SDGs : (15%) 3. Struktur dan bahasa : (20%) 4. Ketajaman analisis dan solusi inovatif : (40%) 5. Kekuatan kesimpulan : (10%) 										
15	Urutan Juara	:	Juara I, Juara II , Juara III, dan Juara Harapan										
16	Tanggal Penting	:	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Pendaftaran peserta melalui website https://lombaesai.ut.ac.id</td> <td>12 Mei - 31 Juli 2026</td> </tr> <tr> <td>Seleksi untuk memilih 30 esai terbaik</td> <td>1—17 Agustus 2026</td> </tr> <tr> <td>Penjurian dan presentasi 30 karya esai terbaik untuk penentuan juara I,II,III, dan juara harapan</td> <td>18—28 Agustus 2026</td> </tr> <tr> <td>Pengumuman pemenang dan penyerahan hadiah</td> <td>4 September 2026</td> </tr> <tr> <td>Penerbitan e-book 30 esai terbaik</td> <td>1—15 Desember 2026</td> </tr> </tbody> </table>	Pendaftaran peserta melalui website https://lombaesai.ut.ac.id	12 Mei - 31 Juli 2026	Seleksi untuk memilih 30 esai terbaik	1—17 Agustus 2026	Penjurian dan presentasi 30 karya esai terbaik untuk penentuan juara I,II,III, dan juara harapan	18—28 Agustus 2026	Pengumuman pemenang dan penyerahan hadiah	4 September 2026	Penerbitan e-book 30 esai terbaik	1—15 Desember 2026
Pendaftaran peserta melalui website https://lombaesai.ut.ac.id	12 Mei - 31 Juli 2026												
Seleksi untuk memilih 30 esai terbaik	1—17 Agustus 2026												
Penjurian dan presentasi 30 karya esai terbaik untuk penentuan juara I,II,III, dan juara harapan	18—28 Agustus 2026												
Pengumuman pemenang dan penyerahan hadiah	4 September 2026												
Penerbitan e-book 30 esai terbaik	1—15 Desember 2026												
17	Lokasi	:	LPPM dengan melibatkan UT Daerah										
18	Media Komunikasi	:	Instagram dan TikTok : @lombaesai_utt										
19	Juri	:	3 (tiga) orang juri tingkat nasional										

Lampiran 26

**PANITIA DISKUSI ILMIAH, PEKAN OLAHRAGA, DAN SENI (DISPORSENI) NASIONAL
UNIVERSITAS TERBUKA TAHUN 2026**

No.	Nama	Unit Kerja	Jabatan dalam Kepanitiaan
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Ali Muktiyanto	Kantor Rektor	Pembina
2.	Rahmat Budiman	Kantor Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan	Pengarah
3.	Adrian Sutawijaya	Kantor Wakil Rektor Bidang Keuangan, Sumber Daya, dan Umum	Pengarah
4.	Paken Pandiangan	Kantor Wakil Rektor Bidang Sistem Informasi, Layanan Jarak Jauh	Pengarah
5.	Hendrian	Kantor Wakil Rektor Bidang Riset, Kerja Sama dan Bisnis	Pengarah
6.	Meita Istianda	FHISIP	Penanggung Jawab
7.	Irsanti Widuri Asih	FHISIP	Wakil Penanggung Jawab 1
8.	Yanti Hermawati	FHISIP	Wakil Penanggung Jawab 2
9.	Anto Hidayat	FHISIP	Ketua
10.	Amud Sunarya	FHISIP	Wakil Ketua 1
11.	Sapto Setyo Nugroho	FHISIP	Wakil Ketua 2
12.	Majidah	Kantor Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan	Wakil Ketua 3
13.	Dina Fadiyah	FHISIP	Sekretaris 1
14.	Erika Darmayanti	FHISIP	Sekretaris 2
15.	Nining Setianingsih	FHISIP	Bendahara
16.	Gilang Munggaran	FHISIP	Wakil Bendahara
17.	Vica Ananta Kusuma	FHISIP	Koordinator Buku Pedoman
18.	Fadri Ari Sandi	FHISIP	Wakil Koordinator Buku Pedoman
19.	Husna Putri Pertiwi	FHISIP	Koordinator Sponsorship
20.	Sarah Fadilla	FHISIP	Wakil Koordinator Sponsorship
21.	Meliza	FHISIP	Koordinator Humas
22.	Irla Yulia	FHISIP	Wakil Koordinator Humas

No.	Nama	Unit Kerja	Jabatan dalam Kepanitiaan
23.	Nur Ambia Arma	FHISIP	Koordinator Acara
24.	Sarah Anistia	FHISIP	Wakil Koordinator Acara
25.	Andi Suwandi	DMAUPBJ	Koordinator Sarpras
26.	Yadi Apriyadi	FHISIP	Wakil Koordinator Sarpras
27.	Irwandi	PPBI	Koordinator Akomodasi dan Konsumsi
28.	Rahma Tri Nurnindianti	FHISIP	Wakil Koordinator Akomodasi dan Konsumsi
29.	Nisa Afriza	PPBI	Koordinator Tim Kesehatan
30.	Meity Dianawaty	PPBI	Wakil Koordinator Tim Kesehatan
31.	Candra Wibawa	P2BAM	Koordinator Dokumentasi dan Kreatif
32.	Rahadian Kamandaru	FHISIP	Wakil Koordinator Dokumentasi dan Kreatif
33.	Iswaya Maalik Syahrani	DAAK	Koordinator Data dan Informasi
34.	Muhamad Lazuardi	FHISIP	Wakil Koordinator Data dan Informasi
35.	Eka Pariyanti	SPs	Koordinator Lomba <i>Business Plan and Digital Entrepreneur</i>
36.	Rezki Aguswidya Utami	FHISIP	Wakil Koordinator Lomba <i>Business Plan and Digital Entrepreneur</i>
37.	Made Diyah Putri Martinasari	FST	Koordinator Olimpiade Sains
38.	Na'ilah Insani Alifiyah	FST	Wakil Koordinator Sains
39.	Fachry Ali Wibowo	FKIP	Koordinator Lomba Debat Bahasa Indonesia
40.	Sekartaji Anisa Putri	FHISIP	Wakil Koordinator Lomba Debat Bahasa Indonesia Tingkat SMA

No.	Nama	Unit Kerja	Jabatan dalam Kepanitiaan
41.	Prima Dwi Yuliani	FKIP	Wakil Koordinator Lomba Debat Bahasa Indonesia Tingkat Universitas
42.	Ardik Ardianto	FHISIP	Koordinator Lomba Debat Bahasa Inggris
43.	Enggar Mulyajati	FHISIP	Wakil Koordinator Lomba Debat Bahasa Inggris Tingkat Universitas
44.	Nurul Isra Fauziah	FKIP	Wakil Koordinator Lomba Debat Bahasa Inggris Tingkat SLTA
45.	Hanif Hardianto	FHISIP	Koordinator Lomba Debat Hukum
46.	Bintang Parashtheo	FHISIP	Wakil Koordinator Lomba Debat Hukum
47.	Sri Pujiati	FHISIP	Koordinator Karya Tulis Ilmiah
48.	Yusup Lintang Cahyo A.P.	FHISIP	Wakil Koordinator Karya Tulis Ilmiah
49.	Ria Faulina	FST	Koordinator Lomba Produk Inovatif
50.	Rizky Lutfi Suprabowo	FST	Wakil Koordinator Lomba Produk Inovatif
51.	Agus Priyanto	FHISIP	Koordinator Lomba Basket
52.	Diky Paramitha	FEB	Wakil Koordinator Lomba Basket
53.	Effendi Hansori	FST	Koordinator Lomba Catur <i>Online</i>
54.	Mahdy Eka Putra	FST	Wakil Koordinator Lomba Catur <i>Online</i>
55.	Anggi Tri Hadi	DMAUPBJ	Koordinator Lomba Tenis Meja
56.	Milda Ayudia	DMAUPBJ	Wakil Koordinator Lomba Tenis Meja
57.	Bahir Muhammad	FHISIP	Koordinator Lomba Lari - UT <i>Run</i>
58.	Viku Paoki	FHISIP	Wakil Koordinator Lomba Lari - UT <i>Run</i>
59.	Elisa Pandanwangi	FHISIP	Koordinator Seni Suara – UT <i>Idol</i>
60.	Grace Prima Apriani Sihombing	FHISIP	Wakil Koordinator Seni Suara – UT <i>Idol</i>

No.	Nama	Unit Kerja	Jabatan dalam Kepanitiaan
61.	Gunawan Wiradharna	LPPM	Koordinator Seni Tari
62.	Nong Ayu Triyanti Utami Hakim	DSDM	Wakil Koordinator Seni Tari Tingkat Universitas
63.	Caecilia Maria Indrat Harnesabella	FHISIP	Wakil Koordinator Seni Tari Tingkat SMA
64.	Risman Ramadwika	FST	Koordinator Lomba <i>Stand Up Comedy</i>
65.	Arie Aryanto	FST	Wakil Koordinator Lomba <i>Stand Up Comedy</i>
66.	Widyasari	FHISIP	Koordinator Lomba Monolog merangkap Wakil Koordinator Lomba Monolog Tingkat Universitas
67.	Arini Noor Izzati	FKIP	Wakil Koordinator Lomba Monolog Tingkat SMA
68.	Valeria Yekti Kwasaning Gusti	FKIP	Koordinator Lomba TikTok Edukatif
69.	Laras Ayu Andini	FHISIP	Wakil Koordinator Lomba TikTok Edukatif Tingkat Universitas
70.	Belva Carolina	PKPKS	Wakil Koordinator Lomba TikTok Edukatif Tingkat SMA
71.	Muhammad Farizal Amri	FKIP	Koordinator Lomba Musabaqah Tilawatil Qur'an
72.	Muhammad Rizki Adiyaksa	FHISIP	Wakil Koordinator Lomba Musabaqah Tilawatil Qur'an
73.	Saddam Fathurrachman	FKIP	Koordinator Lomba Kreasi Baris Berbaris
74.	Aji Fajar Suryo Antoro	FHISIP	Wakil Koordinator Lomba Kreasi Baris Berbaris
75.	Zulfikri	LPPM	Koordinator Lomba Esai
76.	Rhini Fatmasari	LPPM	Wakil Koordinator Lomba Esai



UNIVERSITAS TERBUKA

