



PETUNJUK TEKNIS

INTERNATIONAL STUDENT COMPETITION 2026

ASOSIASI DOSEN ILMU ADAB (ADIA)
INDONESIA



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tema Kegiatan	2
C. Tujuan Kegiatan	3
C. Penyelenggara Kegiatan	3
D. Waktu Pelaksanaan	3
F. Sekretariat Kegiatan.....	3
BAB II KETENTUAN UMUM	4
A. Sasaran Peserta	4
B. Persyaratan Peserta	4
C. Ketentuan Administrasi	4
D. Mekanisme Pendaftaran	5
E. Mekanisme Pengumpulan Karya.....	5
F. Ketentuan Diskualifikasi.....	5
G. Hak Pemenang.....	6
H. Timeline Kegiatan.....	6
BAB III JENIS LOMBA KEBAHASAAN SERTA KETENTUAN PERLOMBAAN	7
KLASTER TULISAN	7
A. Lomba Karya Tulis Ilmiah	7
B. LOMBA RESENSI BUKU	11
KLASTER BACAAN	16
A. LOMBA BACA PUISI	16
B. LOMBA BACA BERITA	20



KLASTER PRODUK DIGITAL.....	24
A. POSTER ANIMASI	24
B. LOMBA PIDATO / SPEECH CONTEST	28
C. LOMBA STORYTELLING	33
D. LOMBA DUBBING CONTEST	37
E. LOMBA FILM ANIMASI	41
F. LOMBA VIDEO PODCAST.....	44
G. LOMBA KOMIK EKOTEOLOGI	47
H. LOMBA VIDEO VLOG.....	50
BAB IV PENUTUP	55



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital, kecerdasan artifisial (Artificial Intelligence/AI), media komunikasi global, dan transformasi pengetahuan lintas disiplin telah mengubah lanskap pendidikan tinggi dunia secara signifikan. Perguruan tinggi tidak lagi hanya dituntut menghasilkan lulusan yang memiliki penguasaan akademik konvensional, tetapi juga sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, kolaboratif, literat digital, serta mampu berkompetisi dalam ruang global yang semakin kompleks dan multidimensional. Dalam konteks tersebut, rumpun keilmuan Adab dan Humaniora memiliki posisi strategis dalam membangun peradaban intelektual yang berakar pada nilai, budaya, bahasa, literasi, dan komunikasi antarbangsa.

Keilmuan Adab dan Humaniora pada era digital saat ini berkembang secara multidisipliner dan terintegrasi dengan berbagai bidang ilmu lain, seperti teknologi komunikasi, media digital, kecerdasan buatan, industri kreatif, literasi informasi, kajian budaya global, hingga transformasi perpustakaan digital. Program studi Bahasa dan Sastra Arab, Bahasa dan Sastra Inggris, serta Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam tidak lagi bergerak dalam ruang akademik yang bersifat tekstual semata, tetapi telah memasuki ruang kompetensi global yang menuntut kemampuan berpikir kritis, komunikasi internasional, produksi media kreatif, serta penguasaan teknologi informasi berbasis digital dan AI.

Mahasiswa sebagai bagian dari generasi akademik masa depan dituntut memiliki kemampuan integratif antara penguasaan ilmu, kreativitas media, kemampuan bahasa internasional, serta sensitivitas terhadap perkembangan global. Penguatan kompetensi tersebut memerlukan ruang aktualisasi yang tidak hanya bersifat teoritis di dalam kelas, tetapi juga berbentuk kompetisi akademik dan kreativitas yang mampu mendorong lahirnya inovasi, daya saing, dan jejaring kolaborasi lintas negara.

Selain itu, era AI juga menghadirkan tantangan serius berupa disinformasi, degradasi literasi kritis, homogenisasi budaya digital, serta meningkatnya ketergantungan terhadap teknologi otomatisasi. Oleh karena itu, mahasiswa rumpun Adab dan Humaniora perlu didorong untuk menjadi agen literasi, agen budaya, dan agen intelektual yang mampu memanfaatkan teknologi secara etis, produktif, dan bertanggung jawab. Kompetisi akademik dan kreativitas digital menjadi salah satu instrumen strategis dalam membangun ekosistem pendidikan tinggi yang sehat, kompetitif, inovatif, dan berorientasi global.

Sebagai bentuk komitmen dalam mendukung pengembangan kualitas mahasiswa pada tingkat nasional dan internasional, Asosiasi Dosen Ilmu Adab (ADIA) Indonesia menyelenggarakan *International Student Competition 2026*. Kegiatan ini menjadi wadah pengembangan potensi mahasiswa dalam bidang akademik, bahasa, literasi digital, seni komunikasi, media kreatif, dan inovasi berbasis teknologi. Kompetisi ini juga diharapkan mampu memperkuat jejaring akademik antarperguruan tinggi, baik di lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) Indonesia maupun perguruan tinggi mitra luar negeri di kawasan Asia Tenggara.

Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan tidak hanya mampu menunjukkan prestasi kompetitif, tetapi juga membangun semangat kolaborasi global, memperkuat identitas akademik rumpun Adab dan Humaniora, serta menghasilkan karya-karya inovatif yang relevan dengan perkembangan masyarakat digital dunia. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan menjadi kontribusi nyata dalam membangun generasi intelektual muda yang unggul, adaptif, humanis, dan berdaya saing internasional di tengah transformasi global era digital dan kecerdasan artifisial.

B. Tema Kegiatan

“Strengthening Global Academic Creativity and Digital Literacy through International Student Competition”

C. Tujuan Kegiatan

1. Mengembangkan kompetensi akademik dan kreativitas mahasiswa pada tingkat internasional.
2. Meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Arab dan bahasa Inggris mahasiswa.
3. Mendorong budaya literasi digital, berpikir kritis, dan inovasi media kreatif.
4. Mempererat jejaring akademik antarperguruan tinggi dalam dan luar negeri.
5. Menjadi wadah apresiasi terhadap potensi mahasiswa dalam bidang akademik, seni bahasa, dan media digital.

C. Penyelenggara Kegiatan

Kegiatan ini diselenggarakan oleh:

Asosiasi Dosen Ilmu Adab

Indonesia bekerja sama dengan:

Fakultas Ushuluddin dan Adab UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

D. Waktu Pelaksanaan

Kegiatan *International Student Competition 2026* dilaksanakan pada:

1 Mei s.d. 24 Juli 2026 secara daring (*online competition system*).

F. Sekretariat Kegiatan

Fakultas Ushuluddin dan Adab UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Alamat:

Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45131 Indonesia

Email:

Website:

Instagram:

fua@syekhnurjati.ac.id

fua.uinssc.ac.id

@fuasyekhnurjati

BAB II KETENTUAN UMUM

A. Sasaran Peserta

Peserta merupakan mahasiswa aktif dari:

1. Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) Indonesia

Program studi:

- a. Bahasa dan Sastra Arab (BSA)
- b. Bahasa dan Sastra Inggris (BSI)
- c. Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII)
- d. Sejarah Peradaban Islam (SPI)

2. Perguruan Tinggi Luar Negeri Undangan

- a. Universiti Islam Antarabangsa Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah
- b. Universiti Islam Selangor
- c. Kolej Universiti Perguruan Ugama Seri Begawan
- d. Universitas Islam Sultan Sharif Ali

B. Persyaratan Peserta

1. Peserta berstatus mahasiswa aktif pada tahun akademik 2025/2026.
Dibuktikan dengan:
2. Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), atau Surat keterangan aktif kuliah.
3. Peserta hanya diperbolehkan mengikuti cabang lomba sesuai program studi.
4. Setiap peserta diperbolehkan mengikuti maksimal 2 (dua) cabang lomba
5. Seluruh perlombaan tidak dipungut biaya pendaftaran.
6. Peserta wajib mematuhi seluruh ketentuan panitia dan dewan juri.

C. Ketentuan Administrasi

Peserta wajib mengunggah:

1. Formulir pendaftaran;
2. Scan KTM;
3. Karya lomba sesuai ketentuan;
4. Surat pernyataan orisinalitas karya;
5. Tautan karya digital (YouTube/Google Drive) bagi lomba media digital.

D. Mekanisme Pendaftaran

1. Peserta melakukan pendaftaran melalui tautan <http://adiacirebon.com/> .
2. Seluruh dokumen dikirim dalam format PDF/JPG/PNG sesuai kebutuhan.
3. Penamaan file: **JenisLomba_NamaLengkap_NamaKampus**
4. Peserta akan memperoleh email konfirmasi dari panitia.

E. Mekanisme Pengumpulan Karya

1. Pengumpulan karya dilakukan melalui Google Form resmi panitia.
2. Karya berbentuk video wajib diunggah ke:
 - a. YouTube, atau
 - b. Google Drive pribadi peserta.
3. Tautan video wajib dapat diakses publik.
4. Karya yang dikumpulkan setelah batas waktu dinyatakan gugur.

F. Ketentuan Diskualifikasi

Peserta akan dinyatakan gugur atau didiskualifikasi apabila:

1. Tidak memenuhi persyaratan administrasi peserta;
2. Mengirimkan karya melewati batas waktu yang telah ditentukan;
3. Terbukti melakukan:
 - a. plagiarisme,
 - b. fabrikasi data,
 - c. manipulasi karya, atau
 - d. pelanggaran etika akademik lainnya;
4. Menggunakan karya milik pihak lain tanpa izin resmi;
5. Menggunakan identitas palsu atau memalsukan status kemahasiswaan;
6. Menggunakan:
 - a. suara AI otomatis,
 - b. konten AI penuh tanpa pengolahan akademik, atau
 - c. teknologi manipulatif lain yang melanggar ketentuan lomba;
7. Mengandung unsur:
 - a. SARA,
 - b. pornografi,
 - c. ujaran kebencian,

- d. radikalisme,
 - e. diskriminasi, atau
 - f. konten yang melanggar hukum dan etika publik;
8. Tidak mengikuti ketentuan teknis masing-masing cabang lomba;
 9. Melakukan tindakan yang merugikan nama baik penyelenggara, dewan juri, maupun peserta lain;
 10. Melakukan kecurangan dalam bentuk apa pun, baik sebelum, selama, maupun setelah kompetisi berlangsung.

Panitia dan dewan juri berhak membatalkan kemenangan peserta apabila pelanggaran ditemukan setelah pengumuman hasil perlombaan.

G. Hak Pemenang

1. Hak Pemenang

Pemenang Juara I, II, dan III pada setiap cabang lomba akan memperoleh:

- a. E-certificate penghargaan tingkat internasional;
- b. E-certificate pemenang resmi;
- c. Kesempatan publikasi karya terpilih melalui media resmi penyelenggara (apabila relevan).
- d. Sertifikat dikirimkan secara digital melalui sistem resmi panitia.

H. Timeline Kegiatan

No	Kegiatan	Tanggal
1	Publikasi dan pendaftaran	01 Mei 2026
2	Pengumpulan karya	02 Mei – 03 Juli 2026
3	Seleksi dan penjurian	06 – 15 Juli 2026
4	Pengumuman pemenang	23 Juli 2026

KLASTER TULISAN

A. Lomba Karya Tulis Ilmiah

Lomba karya tulis ilmiah merupakan kompetisi penulisan karya ilmiah akademik yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, argumentatif, dan akademik mahasiswa dalam merespons isu-isu kontemporer pada era digital dan kecerdasan artifisial (*Artificial Intelligence/AI*). Lomba ini menjadi ruang aktualisasi intelektual mahasiswa dalam menghasilkan gagasan ilmiah yang berbasis riset, literasi digital, dan kajian multidisipliner pada rumpun keilmuan Adab dan Humaniora.

Peserta diharapkan mampu menghadirkan analisis akademik yang mendalam, kritis, dan solutif terhadap tantangan disinformasi digital, fenomena *deepfake*, serta dinamika konsumsi informasi generasi muda di era media sosial.

1. Tema Lomba

“Nalar Kritis Generasi Muda dalam Menghadapi Disinformasi dan

Deepfake” Subtema:

- a. Fenomena *Deepfake*: mekanisme, karakteristik, dan implikasi sosial bagi generasi muda.
- b. Model pengembangan nalar kritis sebagai instrumen mitigasi disinformasi berbasis AI di kalangan mahasiswa.
- c. Ekosistem media sosial dan *filter bubble* terhadap pola konsumsi informasi generasi *digital native*.
- d. Perspektif sejarah peradaban Islam dalam menghadapi disinformasi dan manipulasi informasi di era digital.
- e. Literasi informasi dan strategi pengelolaan informasi digital dalam menangkal hoaks serta *deepfake* di lingkungan masyarakat digital.

2. Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif Program Studi: Bahasa dan Sastra Arab (BSA), Bahasa dan Sastra Inggris (BSI), Sejarah Peradaban Islam, Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam.
- b. Peserta dapat mengikuti lomba:
 - secara perorangan, atau
 - kelompok maksimal terdiri dari 3 (tiga) orang.
- c. Setiap peserta atau kelompok hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya terbaik.
- d. Peserta wajib melampirkan:
 - Kartu Tanda Mahasiswa (KTM),
 - Surat Pernyataan Keaslian Karya,
 - Biodata peserta.

4. Ketentuan Bahasa

- Peserta dari Program Studi Bahasa dan Sastra Arab (BSA) wajib menggunakan Bahasa Arab akademik.
- Peserta dari Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris (BSI) wajib menggunakan Bahasa Inggris akademik.

5. Ketentuan Penulisan

a. Struktur Penulisan

Artikel ilmiah wajib memuat sistematika berikut:

- 1) Judul
- 2) Identitas penulis
- 3) Abstrak
- 4) Kata kunci
- 5) Pendahuluan
- 6) Metode Penelitian
- 7) Hasil dan Pembahasan
- 8) Kesimpulan
- 9) Daftar Pustaka

b. Ketentuan Abstrak

Abstrak wajib ditulis dalam Bahasa Indonesia.

- 1) Panjang abstrak 150–250 kata.
- 2) Memuat:
 - tujuan penelitian,
 - metode
 - hasil utama, dan
 - kata kunci.

c. Ketentuan Teknis Penulisan

- 1) Jumlah kata maksimal 5000 kata (tidak termasuk daftar pustaka).
- 2) Menggunakan Font Sakkal Majalla ukuran 14 untuk Bahasa Arab, Font Arial ukuran 12 untuk Bahasa Inggris, spasi 1 untuk Bahasa Arab dan 1,5 untuk Bahasa Inggris,
- 3) Margin:
 - kiri 4 cm,
 - kanan 3 cm,
 - atas 3 cm,
 - bawah 3 cm.
- 4) Format file:
 - PDF.

d. Ketentuan Referensi

- 1) Daftar pustaka minimal terdiri dari 15 sumber referensi terpercaya dan valid.
- 2) Referensi dapat berasal dari:
 - jurnal ilmiah bereputasi,
 - buku akademik,
 - prosiding ilmiah,
 - publikasi institusi resmi.
- 3) Peserta diperkenankan menggunakan:
 - sistem kutipan *footnote*, atau
 - *bodynote/in-text citation*.

6. Ketentuan Orisinalitas Karya

- 1) Karya tulis wajib merupakan karya asli peserta.
- 2) Karya belum pernah:
 - dipublikasikan di media apa pun,
 - dipresentasikan pada forum ilmiah lain, atau
 - diikutsertakan dalam perlombaan lain.
- 3) Keaslian karya wajib dibuktikan melalui Surat Pernyataan Orisinalitas yang ditandatangani peserta.
- 4) Panitia berhak melakukan pemeriksaan plagiarisme dan validasi akademik terhadap seluruh karya yang masuk.
- 5) Apabila ditemukan unsur kecurangan, plagiarisme, manipulasi data, fabrikasi referensi, penggunaan AI secara tidak etis, ataupun pelanggaran akademik lainnya, baik sebelum, selama, maupun setelah kompetisi berlangsung, maka peserta yang bersangkutan dinyatakan gugur atau didiskualifikasi.

7. Ketentuan Pengumpulan Karya

- 1) Karya dikirim melalui tautan resmi panitia <http://adiacirebon.com/> .
- 2) Penamaan file: *ArtikeIlmiah_NamaKetua_NamaKampus*
- 3) Batas akhir pengumpulan karya: **03 Juli 2026**
Karya yang dikirim melewati batas waktu tidak akan diproses.

8. Larangan

Peserta dilarang:

- 1) Melakukan plagiarisme dalam bentuk apa pun;
- 2) Menggunakan jasa penulisan pihak ketiga;
- 3) Mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, pornografi, atau provokasi;
- 4) Memalsukan identitas peserta;
- 5) Menggunakan data dan referensi fiktif;
- 6) Menggunakan AI generatif secara penuh tanpa analisis dan pengolahan akademik peserta.

9. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase
----	-----------------	------------

1	Relevansi tema dan ketajaman isu	20%
2	Orisinalitas gagasan dan argumentasi	20%
3	Kedalaman analisis ilmiah	25%
4	Kualitas metodologi dan penggunaan referensi	15%
5	Sistematika dan struktur penulisan	10%
6	Ketepatan bahasa akademik	10%
Total		100%

10. Ketentuan Dewan Juri

- 1) Dewan juri terdiri dari akademisi dan praktisi profesional sesuai bidang keilmuan.
- 2) Penilaian dilakukan secara independen, objektif, dan profesional.
- 3) Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

B. LOMBA RESENSI BUKU

1. Deskripsi Lomba

Lomba Resensi Buku merupakan kompetisi akademik yang bertujuan mengembangkan budaya literasi, kemampuan membaca kritis, analisis isi bacaan, serta keterampilan menulis akademik mahasiswa dalam bidang Humaniora. Perlombaan ini menjadi media penguatan kemampuan mahasiswa dalam memahami, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan gagasan ilmiah dari sebuah karya buku secara sistematis, argumentatif, dan reflektif.

Melalui kompetisi ini, peserta diharapkan mampu menghasilkan resensi buku yang tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga memiliki kedalaman analisis, kemampuan evaluatif, sensitivitas akademik, serta relevansi terhadap isu-isu kontemporer dalam bidang Humaniora pada era digital dan globalisasi pengetahuan.

2. Tema Lomba

“Literasi Humaniora dan Nalar Kritis Generasi Digital”

Peserta bebas memilih buku bidang Humaniora dengan tetap memperhatikan ketentuan perlombaan.

Fokus kajian dapat mencakup:

1. Bahasa dan sastra;
2. Kajian budaya;
3. Filsafat;
4. Sejarah dan peradaban;
5. Media dan komunikasi;
6. Literasi digital;

3. Ketentuan Buku

- a. Buku yang dirensensi harus:
 - terbit antara tahun 2021–2026, dan
 - termasuk dalam bidang Humaniora.
- b. Buku dapat menggunakan bahasa:
 - Bahasa Indonesia,
 - Bahasa Inggris, atau
 - Bahasa Arab.
- c. Buku dapat berupa:
 - buku akademik,
 - buku ilmiah populer,
 - monograf, atau
- d. Buku yang dipilih wajib memiliki identitas penerbit yang jelas dan legal.
- e. Peserta wajib mencantumkan data bibliografi lengkap buku yang dirensensi.

4. Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII), Sejarah Peradaban Islam (SPI), Bahasa dan Sastra Arab (BSA), Bahasa dan Sastra Inggris (BSI).
- b. Lomba dilaksanakan secara individu (perorangan).
- c. Peserta wajib melampirkan:
 - Kartu Tanda Mahasiswa (KTM),
 - Biodata peserta,

- Surat Pernyataan Orisinalitas Karya.
- d. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya resensi terbaik.

5. Ketentuan Bahasa

- a. Resensi wajib ditulis menggunakan Bahasa Indonesia formal yang baik dan benar.
- b. Bahasa yang digunakan harus:
- komunikatif,
 - argumentatif,
 - analitis, dan
 - sesuai kaidah akademik.
- c. Peserta diperbolehkan menggunakan gaya penulisan populer-akademik selama tetap menjaga kualitas analisis ilmiah.

6. Ketentuan Penulisan

a. Struktur Penulisan

Resensi buku minimal memuat:

- 1) Judul resensi
- 2) Identitas buku: ◦ judul buku, ◦ penulis, ◦ penerbit, ◦ tahun terbit, ◦ jumlah halaman, ◦ ISBN (jika tersedia).
- 3) Pendahuluan
- 4) Ringkasan isi buku
- 5) Analisis dan evaluasi kritis
- 6) Keunggulan dan kelemahan buku
- 7) Relevansi buku terhadap isu kontemporer
- 8) Penutup/kesimpulan

b. Ketentuan Teknis Penulisan

- 1) Panjang resensi 1500–3000 kata.
- 2) Menggunakan Font Times New Roman ukuran 12, spasi 1,5, kertas A4.
- 3) Margin:
 - kiri 4 cm,

- kanan 3 cm,
- atas 3 cm, ■ bawah 3 cm.

4) Format file PDF.

7. Ketentuan Analisis Resensi

- a. Resensi tidak hanya berisi ringkasan isi buku, tetapi juga harus memuat:
 - analisis kritis,
 - evaluasi argumentatif,
 - relevansi isi buku, dan
 - kontribusi buku terhadap kajian Humaniora.
- b. Peserta diharapkan mampu menunjukkan:
 - kemampuan membaca kritis,
 - kemampuan sintesis gagasan, dan
 - kemampuan evaluasi akademik terhadap isi buku.
- c. Peserta diperbolehkan menggunakan referensi tambahan untuk memperkuat analisis resensi.

8. Ketentuan Orisinalitas

- a. Resensi wajib merupakan hasil pemikiran asli peserta.
- b. Karya belum pernah:
 - dipublikasikan,
 - menjadi juara lomba lain, atau
 - diikutsertakan dalam kompetisi lain.
- c. Peserta wajib melampirkan Surat Pernyataan Keaslian Karya.
- d. Penggunaan AI generatif diperbolehkan secara terbatas sebagai alat bantu eksplorasi ide atau pengecekan bahasa, namun keseluruhan analisis dan penulisan utama harus merupakan hasil pemikiran peserta sendiri.
- e. Panitia berhak melakukan pemeriksaan plagiarisme terhadap seluruh karya peserta.
- f. Apabila ditemukan unsur plagiarisme, manipulasi karya, penggunaan AI secara tidak etis, atau bentuk kecurangan lainnya, baik sebelum, selama, maupun setelah perlombaan berlangsung, maka peserta dinyatakan gugur atau didiskualifikasi.

9. Ketentuan Pengumpulan Karya

1. Karya dikirim melalui tautan resmi panitia <http://adiacirebon.com/>
2. Penamaan file: **ResensiBuku_NamaPeserta_Asalkampus**
3. Batas akhir pengumpulan karya **03 Juli 2026**
4. Karya yang dikirim melewati batas waktu tidak akan diproses.

10. Larangan

Peserta dilarang:

- a. Melakukan plagiarisme dalam bentuk apa pun;
- b. Menggunakan jasa penulisan pihak ketiga;
- c. Menggunakan referensi atau identitas buku palsu;
- d. Mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, atau pelanggaran etika akademik;
- e. Mengirim karya yang tidak sesuai ketentuan perlombaan.

11. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Ketepatan pemahaman isi buku	20%
2	Kedalaman analisis dan evaluasi kritis	30%
3	Relevansi dan argumentasi	20%
4	Sistematika dan kualitas penulisan	15%
5	Ketepatan penggunaan bahasa	10%
6	Orisinalitas gagasan	5%
Total		100%

12. Ketentuan Dewan Juri

1. Dewan juri terdiri dari akademisi Humaniora, praktisi literasi, pustakawan, dan peneliti bidang literasi informasi.
2. Penilaian dilakukan secara objektif, independen, dan profesional.
3. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

KLASTER BACAAN

A. LOMBA BACA PUISI

1. Deskripsi Lomba

Lomba Baca Puisi merupakan kompetisi apresiasi sastra yang bertujuan mengembangkan kemampuan interpretasi, penghayatan makna, ekspresi artistik, serta keterampilan komunikasi mahasiswa melalui pembacaan karya puisi secara estetis dan komunikatif. Perlombaan ini menjadi media penguatan literasi, sensitivitas sosial-budaya, serta kreativitas mahasiswa dalam memahami dan menampilkan karya sastra dari berbagai perspektif keilmuan Adab dan Humaniora.

Melalui kompetisi ini, peserta diharapkan mampu menampilkan pembacaan puisi secara ekspresif, mendalam, dan artistik dengan memperhatikan aspek vokal, intonasi, artikulasi, penghayatan makna, ekspresi, serta penampilan panggung.

2. Karya Puisi Wajib

Peserta Peserta wajib membacakan puisi dari penyair yang telah ditentukan sesuai program studi masing-masing, yaitu:

- **Bahasa dan Sastra Arab (BSA)**

Puisi karya Mahmoud Darwish berjudul “Biṭāqah Huwīyah” (بطاقة هوية).

- **Bahasa dan Sastra Inggris (BSI)**

Puisi karya William Shakespeare atau Robert Frost.

- **Sejarah Peradaban Islam (SPI)**

Puisi karya Muhammad Iqbal yang bertemakan peradaban, kebangkitan umat, dan nilai kemanusiaan.

- **Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII)**

Puisi karya Taufiq Ismail yang bertemakan literasi, pendidikan, kemanusiaan, dan sosial

Peserta diperbolehkan memilih salah satu puisi dari penyair yang telah ditentukan panitia dan **tidak diperkenankan menggunakan penyair di luar ketentuan lomba.**

Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif Program Studi Bahasa dan Sastra Arab (BSA), Bahasa dan Sastra Inggris (BSI), Sejarah Peradaban Islam (SPI), Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII).
- b. Lomba dilaksanakan secara individu (perorangan).
- c. Peserta wajib melampirkan:
 - o Kartu Tanda Mahasiswa (KTM),
 - o Biodata peserta.
- d. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) video penampilan terbaik.

3. Ketentuan Bahasa

- a. Puisi wajib dibacakan menggunakan Bahasa Arab (*fusha*) untuk Jurusan Bahasa dan Sastra Arab (BSA), menggunakan Bahasa Inggris untuk Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris (BSI) dan untuk jurusan Sejarah Peradaban Islam (SPI) dan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII) menggunakan Bahasa Indonesia.
- b. Peserta wajib memperhatikan:
 - makharijul huruf,
 - fashahah,
 - intonasi, dan
 - penghayatan makna puisi.
- c. Peserta diperbolehkan memberikan pengantar singkat dalam Bahasa Indonesia, Arab atau Inggris sebelum pembacaan puisi dengan durasi maksimal 30 detik.

4. Ketentuan Teknis

- a. Peserta wajib membacakan puisi secara langsung dalam bentuk video penampilan.
- b. Pembacaan puisi dapat dilakukan dengan pendekatan:

- teatrikal,
 - musikal ringan, atau
 - pembacaan sastra formal.
- c. Peserta diperbolehkan menggunakan:
- musik latar instrumental,
 - pencahayaan artistik,
 - kostum pendukung, atau
 - properti visual sederhana yang mendukung suasana puisi.
- d. Peserta tidak diperkenankan mengubah substansi utama teks puisi secara signifikan.
- e. Penampilan harus mencerminkan:
- penghayatan makna,
 - ekspresi artistik, dan
 - penghormatan terhadap nilai sastra puisi.
- f. Penampilan tidak boleh mengandung:
- unsur SARA,
 - pornografi,
 - ujaran kebencian, atau
 - tindakan yang bertentangan dengan etika akademik dan budaya.

5. Durasi Penampilan 4–6 menit

Peserta yang tampil kurang atau melebihi batas durasi akan memperoleh pengurangan nilai.

6. Ketentuan Video

- a. Video direkam dalam format landscape (16:9).
- b. Resolusi minimal 720p HD.
- c. Format video: MP4/MOV.
- d. Audio peserta harus terdengar jelas dan tidak terganggu kebisingan berlebihan.
- e. Editing video diperbolehkan secara wajar tanpa menghilangkan unsur utama penampilan peserta.
- f. Video wajib menampilkan peserta secara jelas selama pembacaan puisi berlangsung.

7. Ketentuan Penampilan dan Kostum

- a. Peserta wajib menggunakan pakaian sopan dan pantas.
- b. Peserta diperbolehkan menggunakan:
 - pakaian formal,
 - busana tradisional Arab, atau
 - kostum artistik yang mendukung suasana puisi.
- c. Tata rias dan properti diperbolehkan selama tidak berlebihan dan tetap sesuai etika akademik.

8. Ketentuan Orisinalitas

- a. Video penampilan wajib merupakan hasil karya asli peserta.
- b. Peserta dilarang:
 - menggunakan suara AI (*AI-generated voice*),
 - menggunakan pengisi suara lain, atau
 - melakukan manipulasi digital yang menghilangkan unsur asli penampilan peserta.
- c. Penampilan belum pernah menjadi juara dalam kompetisi lain.
- d. Panitia berhak melakukan verifikasi terhadap seluruh karya peserta.
- e. Apabila ditemukan unsur plagiarisme, manipulasi karya, atau bentuk kecurangan lainnya, baik sebelum, selama, maupun setelah perlombaan berlangsung, maka peserta dinyatakan gugur atau didiskualifikasi.

9. Ketentuan Pengumpulan Karya

- a. Video diunggah melalui:
 - YouTube, atau
 - Google Drive pribadi peserta.
- b. Tautan video wajib dapat diakses publik.
- c. Penamaan file: **BacaPuisi_NamaPeserta_Asalkampus**
- d. Pengumpulan karya dilakukan melalui tautan resmi panitia <http://adiacirebon.com/>
- e. Batas akhir pengumpulan karya: **03 Juli 2026**

10. Larangan

Peserta dilarang:

- a. Mengubah puisi wajib secara substansial;
- b. Menggunakan suara AI atau pengisi suara lain;
- c. Menampilkan unsur yang melanggar norma hukum dan etika;
- d. Mengandung plagiarisme audio maupun visual;
- e. Menggunakan manipulasi video berlebihan yang menghilangkan unsur utama penampilan peserta.

11. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Makharijul huruf dan kefasihan	25%
2	Penghayatan dan interpretasi puisi	30%
3	Intonasi dan vokal	15%
4	Ekspresi dan artistik penampilan	20%
5	Penampilan dan estetika pertunjukan	10%
Total		100%

12. Ketentuan Dewan Juri

1. Dewan juri terdiri dari akademisi sastra Arab, praktisi seni pertunjukan, dan profesional kebahasaan Arab.
2. Penilaian dilakukan secara objektif, independen, dan profesional.
3. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

B. LOMBA BACA BERITA

1. Deskripsi Lomba

Baca berita (*News Anchor Contest*) merupakan kompetisi membaca berita formal dalam bahasa asing yang bertujuan mengembangkan kemampuan komunikasi publik, pelafalan, intonasi, ekspresi penyiaran, serta keterampilan literasi media mahasiswa pada tingkat internasional. Lomba ini menjadi media pengembangan kompetensi kebahasaan mahasiswa dalam menyampaikan informasi secara profesional, komunikatif, dan berstandar penyiaran modern.

Melalui perlombaan ini, peserta diharapkan mampu menampilkan kemampuan membaca berita secara informatif, artikulatif, ekspresif, dan kreatif dengan memanfaatkan media digital dan teknologi penyiaran secara profesional.

2. Tema Lomba

“Kearifan Lokal Indonesia dan Peradaban

Nusantara” Tema berita dapat mencakup:

- a. Tradisi dan budaya lokal Nusantara;
- b. Warisan sejarah dan peradaban Indonesia/Malaysia/Brunei Darussalam;
- c. Nilai toleransi dan keberagaman budaya;
- d. Kesenian daerah dan identitas budaya bangsa;

3. Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif Program Studi: Bahasa dan Sastra Arab (BSA), Bahasa dan Sastra Inggris (BSI), Sejarah Peradaban Islam (SPI), Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII).
- b. Peserta mengikuti lomba secara perorangan (individu).
- c. Peserta wajib melampirkan: ■ Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), ■ Biodata peserta.
- d. Lomba ini tidak berlaku bagi penutur asli (*native speaker*) bahasa Arab maupun bahasa Inggris.

4. Ketentuan Bahasa

- a. Peserta Program Studi Bahasa dan Sastra Arab (BSA) wajib menggunakan Bahasa Arab formal (*fusha*).
- b. Peserta Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris (BSI) wajib menggunakan Bahasa Inggris formal.
- c. Peserta Program Studi Sejarah Peradaban Islam (SPI) Dan Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Islam (IPII) Boleh Menggunakan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris Ataupun Bahasa Arab Formal (*Fusha*).

5. Ketentuan Teknis

- a. Peserta wajib membacakan berita sesuai tema yang telah ditentukan panitia.

- b. Naskah berita disusun sendiri oleh peserta dengan memperhatikan kaidah bahasa jurnalistik dan bahasa formal akademik.
- c. Peserta wajib mengirimkan video pembacaan berita sesuai durasi yang telah ditentukan.
- d. Durasi video: **5–7 menit**
- e. Kreativitas tampilan berita diberikan kebebasan kepada peserta, termasuk penggunaan:
 - *green screen*,
 - *blue screen*,
 - studio virtual,
 - tampilan grafis berita digital, atau
 - elemen visual pendukung lainnya.
- f. Video wajib menampilkan peserta secara jelas dan dapat didengar dengan baik.
- g. Peserta diperbolehkan menggunakan properti dan atribut penyiar berita secara profesional dan sopan.
- h. Isi berita tidak boleh mengandung:
 - unsur SARA,
 - ujaran kebencian,
 - provokasi politik praktis, ■ pornografi, atau
 - informasi palsu (*hoaks*).

6. Ketentuan Video

- a. Video direkam dalam format landscape (16:9).
- b. Resolusi minimal 720p HD.
- c. Format file MP4/MOV.
- d. Audio harus jelas dan bebas gangguan berlebihan.
- e. Editing video diperbolehkan sepanjang tidak mengubah kualitas asli suara peserta secara manipulatif.
- f. Penggunaan background diperbolehkan dengan volume proporsional.
- g. Video wajib merupakan karya orisinal peserta.

7. Ketentuan Penampilan

- a. Peserta wajib menggunakan pakaian formal dan sopan.
- b. Penampilan harus mencerminkan etika profesional penyiar berita.
- c. Peserta diperbolehkan menggunakan:
 - jas formal,
 - blazer,
 - busana nasional formal, atau
 - atribut pendukung penyiaran yang relevan.

8. Ketentuan Orisinalitas

- a. Video yang dikirim wajib merupakan karya asli peserta.
- b. Video belum pernah menjadi juara dalam perlombaan lain.
- c. Peserta dilarang menggunakan suara hasil AI (*AI-generated voice*) sebagai pengganti suara asli peserta.
- d. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta apabila ditemukan unsur manipulasi, plagiarisme, atau pelanggaran aturan lomba.
- e. Apabila ditemukan unsur kecurangan, baik sebelum, selama, maupun setelah perlombaan berlangsung, maka peserta dinyatakan gugur atau didiskualifikasi.

9. Ketentuan Pengumpulan Karya

- a. Video diunggah melalui:
 - YouTube, atau
 - Google Drive pribadi peserta.
- b. Tautan video wajib dapat diakses publik.
- c. Penamaan file: ***NewsReading_NamaPeserta_Namakampus***
- d. Pengumpulan karya dilakukan melalui tautan resmi panitia <http://adiacirebon.com/>
- e. Batas akhir pengumpulan karya: **03 Juli 2026**

10. Larangan

Peserta dilarang:

- a. Menggunakan suara AI atau *voice changer*;
- b. Menggunakan identitas palsu;
- c. Mengandung unsur plagiarisme visual maupun audio;

- d. Mengunggah video yang melanggar norma hukum dan etika;
- e. Melakukan manipulasi informasi dalam isi berita.

11. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Pelafalan dan artikulasi	25%
2	Intonasi dan kelancaran	20%
3	Penguasaan bahasa	15%
4	Ekspresi dan pembawaan penyiar	15%
5	Kreativitas tampilan dan visual	15%
6	Kesesuaian tema berita	10%
Total		100%

KLASTER PRODUK DIGITAL

A. POSTER ANIMASI

1. Deskripsi Lomba

Lomba Desain Poster Edukasi merupakan kompetisi karya visual kreatif yang bertujuan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan pesan edukatif melalui media desain komunikasi visual yang inovatif, persuasif, dan informatif. Kompetisi ini menjadi sarana penguatan literasi digital, kreativitas media, serta kemampuan mahasiswa dalam membangun kesadaran publik terhadap tantangan informasi digital di era media sosial dan kecerdasan artifisial (*Artificial Intelligence/AI*).

Melalui perlombaan ini, peserta diharapkan mampu menghasilkan poster edukatif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kekuatan pesan, kemampuan persuasi sosial, serta relevansi terhadap persoalan hoaks, disinformasi, dan budaya konsumsi informasi instan di masyarakat digital.

2. Tema Lomba

“Saring Sebelum Sharing: Lawan Hoaks dengan Nalar Kritis”

Tema dapat dikembangkan dalam berbagai pendekatan kreatif, seperti:

1. Literasi digital dan budaya verifikasi informasi;
2. Bahaya hoaks dan disinformasi digital;
3. Deepfake dan manipulasi informasi media sosial;
4. Pentingnya berpikir kritis sebelum membagikan informasi;
5. Generasi muda dan etika bermedia sosial;
6. Peran mahasiswa dalam melawan hoaks digital;
7. Media sosial sehat dan budaya cek fakta (*fact-checking*).

3. Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif Program Studi: Bahasa dan Sastra Arab (BSA), Bahasa dan Sastra Inggris (BSI), Sejarah Peradaban Islam (SPI), Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII).
- b. Peserta dapat mengikuti lomba:
 - secara individu, atau
 - kelompok maksimal 2 (dua) orang.
- c. Peserta wajib melampirkan:
 - Kartu Tanda Mahasiswa (KTM),
 - Biodata peserta/tim.
- d. Setiap peserta atau tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya poster terbaik.

4. Ketentuan Bahasa

- a. Poster menggunakan:
 - Bahasa Arab untuk peserta BSA,
 - Bahasa Inggris untuk peserta BSI.
 - Bahasa Indonesia untuk peserta SPI dan IPII
- b. Penggunaan slogan atau kalimat tambahan dalam Bahasa Indonesia diperbolehkan apabila mendukung pesan visual poster.
- c. Bahasa yang digunakan harus:
 - komunikatif,

- persuasif,
- edukatif, dan
- sesuai etika publikasi akademik.

5. Ketentuan Teknis

- a. Poster dibuat dalam format digital (*digital poster*).
- b. Karya wajib sesuai dengan tema perlombaan.
- c. Poster harus mengandung:
 - pesan edukatif,
 - visual kreatif,
 - unsur persuasi sosial, dan
 - ajakan membangun budaya literasi kritis.
- d. Peserta diperbolehkan menggunakan:
 - ilustrasi digital,
 - fotografi,
 - tipografi kreatif,
 - elemen grafis visual, atau
 - kombinasi desain lainnya.
- e. Poster tidak boleh mengandung:
 - unsur SARA,
 - pornografi,
 - ujaran kebencian,
 - provokasi, atau
 - pelanggaran norma hukum dan etika.

6. Format Karya

- a. Ukuran poster : A3 (29,7 cm × 42 cm).
- b. Resolusi minimal : 300 dpi.
- c. Format file: JPG/PNG/PDF.
- d. Orientasi poster : portrait atau landscape.
- e. Ukuran file maksimal: 20 MB.

7. Ketentuan Desain dan Visual

- a. Poster wajib mencantumkan:
 - judul/slogan utama,

- identitas peserta,
 - asal perguruan tinggi.
- b. Komposisi visual harus memperhatikan:
- keterbacaan teks,
 - keseimbangan desain,
 - estetika visual, dan
 - kekuatan pesan komunikasi.
- c. Penggunaan elemen AI generatif diperbolehkan secara terbatas sebagai alat bantu visual, namun konsep utama desain tetap harus merupakan hasil kreativitas peserta.
- d. Seluruh elemen visual yang digunakan harus legal dan bebas pelanggaran hak cipta.

8. Ketentuan Orisinalitas

- a. Poster wajib merupakan karya asli peserta.
- b. Karya belum pernah:
- dipublikasikan secara komersial,
 - menjadi juara lomba lain, atau
 - diikutsertakan dalam kompetisi lain.
- c. Peserta wajib melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas Karya.
- d. Panitia berhak melakukan verifikasi terhadap seluruh karya peserta.
- e. Apabila ditemukan unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, manipulasi karya, atau bentuk kecurangan lainnya, baik sebelum, selama, maupun setelah perlombaan berlangsung, maka peserta dinyatakan gugur atau didiskualifikasi.

9. Ketentuan Pengumpulan Karya

- a. Karya dikirim melalui tautan resmi panitia <http://adiacirebon.com/>
- b. Penamaan file: **Poster_NamaPeserta_Asalkampus**
- c. Batas akhir pengumpulan karya: **03 Juli 2026**
- Karya yang dikirim melewati batas waktu tidak akan diproses.

10. Larangan

Peserta dilarang:

- a. Menggunakan karya milik pihak lain tanpa izin;

- b. Mengandung unsur plagiarisme visual maupun konsep;
- c. Menggunakan elemen desain yang melanggar hak cipta;
- d. Menampilkan konten diskriminatif, provokatif, atau tidak etis;
- e. Mengirim karya yang tidak sesuai tema perlombaan.

11. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Kesesuaian tema dan kekuatan pesan	25%
2	Kreativitas dan orisinalitas desain	25%
3	Estetika dan kualitas visual	20%
4	Efektivitas komunikasi pesan	20%
5	Teknik desain dan komposisi	10%
Total		100%

13. Ketentuan Dewan Juri

1. Dewan juri terdiri dari akademisi, praktisi desain komunikasi visual.
2. Penilaian dilakukan secara objektif, independen, dan profesional.
3. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

B. LOMBA PIDATO / SPEECH CONTEST

1. Deskripsi Lomba

Lomba Pidato (*Speech Contest*) merupakan kompetisi pidato ilmiah dan persuasif dalam bahasa asing yang bertujuan mengembangkan kemampuan komunikasi publik, retorika, argumentasi, serta daya kritis mahasiswa terhadap isu-isu sosial dan budaya digital kontemporer. Lomba ini menjadi media penguatan keterampilan *public speaking* mahasiswa dalam menyampaikan gagasan secara sistematis, komunikatif, inspiratif, dan argumentatif di hadapan audiens internasional.

Melalui perlombaan ini, peserta diharapkan mampu membangun kesadaran kritis generasi muda terhadap tantangan budaya digital modern, khususnya

fenomena pergeseran budaya membaca menuju budaya konsumsi informasi instan melalui media sosial.

2. Tema Lomba

“Generasi Membaca dan Generasi Scroll: Membangun Literasi, Kesadaran Sejarah, dan Nalar Kritis di Era Digital”

Tema pidato dapat dikembangkan ke dalam berbagai isu, seperti:

Nilai-nilai literasi dalam tradisi intelektual Arab di era digital:

1. Bahasa, sastra, dan media sosial sebagai sarana membangun kesadaran generasi muda.
2. Scroll culture dan perubahan pola komunikasi generasi digital global.
3. Literasi kritis dalam menghadapi banjir informasi berbahasa asing di media social.
4. Kesadaran sejarah generasi muda di tengah arus informasi digital;
5. Nilai-nilai peradaban Islam dalam menghadapi tantangan media sosial modern.
6. Peran perpustakaan digital dalam membangun budaya membaca generasi muda.
7. Literasi informasi sebagai benteng menghadapi hoaks dan disinformasi digital.
8. Generasi digital antara pengetahuan dan hiburan instan.
9. Membangun budaya berpikir kritis di era algoritma media sosial.

3. Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif Program Studi: Bahasa dan Sastra Arab (BSA), Bahasa dan Sastra Inggris (BSI), Sejarah Peradaban Islam (SPI), Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII).
- b. Lomba dilaksanakan secara individu (perorangan).
- c. Peserta wajib melampirkan:
 - Kartu Tanda Mahasiswa (KTM),
 - Biodata peserta.
- d. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) video pidato terbaik.

4. Ketentuan Bahasa

- a. Peserta Program Studi Bahasa dan Sastra Arab (BSA) wajib menggunakan Bahasa Arab (*fusha*).
- b. Peserta Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris (BSI) wajib menggunakan Bahasa Inggris formal.
- c. Peserta Program Studi Sejarah Peradaban Islam (SPI) dan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII) boleh menggunakan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris ataupun Bahasa Arab formal.
- d. Bahasa yang digunakan harus:
 - komunikatif,
 - argumentatif,
 - persuasif, dan
 - sesuai kaidah kebahasaan yang baik.

5. Ketentuan Teknis

- a. Peserta wajib menyampaikan pidato sesuai tema yang telah ditentukan.
- b. Naskah pidato disusun sendiri oleh peserta.
- c. Peserta diperbolehkan menggunakan:
 - podium,
 - properti pendukung,
 - latar visual, atau
 - elemen kreatif lain yang mendukung penyampaian pidato.
- d. Peserta tidak diperkenankan membaca teks pidato secara penuh selama penampilan.
- e. Penyampaian pidato harus mencerminkan:
 - kemampuan retorika,
 - penguasaan materi,
 - komunikasi persuasif,
 - kepercayaan diri.
- f. Isi pidato tidak boleh mengandung:
 - unsur SARA,
 - ujaran kebencian,
 - provokasi politik praktis,

- pornografi, atau
- konten yang melanggar norma hukum dan etika akademik.

6. Durasi Penampilan

Durasi video **7–10 menit**

Peserta yang tampil kurang atau melebihi batas durasi akan memperoleh pengurangan nilai.

7. Ketentuan Video

- a. Video direkam dalam format landscape (16:9).
- b. Resolusi minimal 720p HD.
- c. Format video MP4/MOV.
- d. Editing video diperbolehkan secara wajar tanpa menghilangkan unsur utama penampilan peserta.
- e. Audio peserta harus terdengar jelas dan tidak terganggu kebisingan berlebihan.
- f. Video wajib merupakan karya asli peserta.

8. Ketentuan Penampilan dan Kostum

1. Peserta wajib menggunakan pakaian formal dan sopan.
2. Peserta diperbolehkan menggunakan:
 - jas formal,
 - blazer,
 - pakaian nasional formal, atau
 - atribut profesional lainnya yang mendukung penampilan pidato.
3. Penampilan harus mencerminkan etika akademik dan profesionalisme pembicara publik.

9. Ketentuan Orisinalitas

- a. Video pidato wajib merupakan hasil karya asli peserta.
- b. Materi pidato belum pernah menjadi juara dalam perlombaan lain.
- c. Peserta dilarang menggunakan:
 - suara AI (*AI-generated voice*),
 - pengisi suara lain, atau
 - manipulasi digital yang menghilangkan unsur asli penampilan peserta.

- d. Panitia berhak melakukan verifikasi terhadap seluruh karya peserta.
- e. Apabila ditemukan unsur plagiarisme, manipulasi karya, atau bentuk kecurangan lainnya, baik sebelum, selama, maupun setelah perlombaan berlangsung, maka peserta dinyatakan gugur atau didiskualifikasi.

10. Ketentuan Pengumpulan Karya

- a. Video diunggah melalui:
 - YouTube, atau
 - Google Drive pribadi peserta.
- b. Tautan video wajib dapat diakses publik.
- c. Penamaan file: **SpeechContest_NamaPeserta_Namakampus**
- d. Pengumpulan karya dilakukan melalui tautan resmi panitia <http://adiacirebon.com/>
- e. Batas akhir pengumpulan karya: **03 Juli 2026**

11. Larangan

Peserta dilarang:

1. Membaca teks pidato secara penuh selama penampilan;
2. Menggunakan suara AI atau *voice changer*;
3. Menampilkan konten provokatif, diskriminatif, atau melanggar norma;
4. Melakukan plagiarisme materi pidato;
5. Menggunakan identitas palsu atau manipulasi video berlebihan.

12. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Penguasaan materi dan argumentasi	25%
2	Kemampuan retorika dan public speaking	25%
3	Penguasaan bahasa dan pelafalan	20%
4	Ekspresi, gestur, dan komunikasi	15%
5	Kreativitas penyampaian	10%
6	Kesesuaian tema	5%
Total		100%

C. LOMBA STORYTELLING

1. Deskripsi Lomba

(*Storytelling Contest*) merupakan kompetisi mendongeng atau bertutur cerita dalam bahasa asing yang bertujuan mengembangkan kemampuan komunikasi lisan, ekspresi artistik, penguasaan bahasa, dan kreativitas mahasiswa dalam menyampaikan cerita secara komunikatif dan menarik. Perlombaan ini juga menjadi media pelestarian nilai budaya dan kearifan lokal melalui pengenalan cerita rakyat Nusantara kepada masyarakat internasional.

Melalui lomba ini, peserta diharapkan mampu menghidupkan cerita rakyat dengan teknik bertutur yang ekspresif, imajinatif, dan komunikatif, serta mampu menampilkan kemampuan kebahasaan yang baik dalam konteks komunikasi publik dan seni pertunjukan.

2. Tema Lomba

“Cerita Rakyat Nusantara”

Peserta dapat memilih dan mengadaptasi cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia, seperti:

- a. legenda daerah,
- b. cerita kepahlawanan lokal,
- c. hikayat tradisional,
- d. cerita moral rakyat, atau
- e. kisah budaya Nusantara lainnya.

Cerita yang dipilih harus mengandung nilai edukatif, moral, budaya, atau kemanusiaan

3. Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif Program Studi:
 - Bahasa dan Sastra Arab (BSA), atau
 - Bahasa dan Sastra Inggris (BSI).
 - Sejarah Peradaban Islam (SPI).
 - Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII).
- b. Lomba bersifat individu (perorangan).

- c. Peserta wajib melampirkan:
 - Kartu Tanda Mahasiswa (KTM),
 - Biodata peserta.
- d. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) video penampilan terbaik.

4. Ketentuan Bahasa

- a. Peserta Program Studi Bahasa dan Sastra Arab (BSA) wajib menggunakan Bahasa Arab (*fusha*).
- b. Peserta Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris (BSI) wajib menggunakan Bahasa Inggris.
- c. Peserta Program Studi Sejarah Peradaban Islam (SPI) dan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII) Boleh Menggunakan Bahasa Indonesia, Inggris ataupun Arab.

Bahasa yang digunakan harus komunikatif, jelas, dan sesuai kaidah kebahasaan yang baik.

5. Ketentuan Teknis

- a. Peserta membawakan cerita rakyat Nusantara dalam bentuk monolog atau penceritaan tunggal.
- b. Cerita dapat dikembangkan secara kreatif tanpa menghilangkan inti cerita asli.
- c. Peserta diperbolehkan menggunakan:
 - properti pendukung,
 - ilustrasi visual,
 - musik latar, atau
 - kostum pendukung pertunjukan.
- d. Peserta wajib tampil secara langsung dalam video dan tidak diperbolehkan menggunakan pengisi suara lain.
- e. Penyampaian cerita harus:
 - komunikatif,
 - ekspresif,
 - menarik, dan
 - mudah dipahami audiens.

f. Isi cerita tidak boleh mengandung:

- unsur SARA,
- pornografi,
- ujaran kebencian, atau
- kekerasan berlebihan.

6. Durasi Penampilan

Durasi video **5–7 menit**

Peserta yang tampil kurang atau melebihi batas durasi akan memperoleh pengurangan nilai.

7. Ketentuan Video

- a. Video direkam dalam format landscape (16:9).
- b. Resolusi minimal 720p HD.
- c. Format video MP4/MOV.
- d. Editing video diperbolehkan secara wajar tanpa mengubah substansi penampilan utama peserta.
- e. Audio dan visual harus jelas dan dapat dinikmati dengan baik.
- f. Video wajib merupakan karya orisinal peserta.

8. Ketentuan Penampilan dan Kostum

- a. Peserta wajib menggunakan pakaian sopan dan pantas.
- b. Peserta diperbolehkan menggunakan:
 - kostum tradisional daerah,
 - atribut budaya Nusantara, atau
 - kostum kreatif yang mendukung karakter cerita.
- c. Tata rias dan properti diperbolehkan selama tidak berlebihan dan tetap sesuai etika akademik.

9. Ketentuan Orisinalitas

- a. Video yang dikirim wajib merupakan hasil karya asli peserta.
- b. Penampilan belum pernah menjadi juara dalam kompetisi lain.
- c. Peserta dilarang menggunakan:
 - suara AI,
 - pengisi suara pihak lain, atau

- hasil manipulasi digital yang menghilangkan unsur penampilan asli peserta.
- d. Panitia berhak melakukan verifikasi dan mendiskualifikasi peserta apabila ditemukan pelanggaran aturan.
- e. Apabila ditemukan unsur kecurangan, baik sebelum, selama, maupun setelah perlombaan berlangsung, maka peserta dinyatakan gugur atau didiskualifikasi.

10. Ketentuan Pengumpulan Karya

- a. Video diunggah melalui:
 - YouTube, atau
 - Google Drive pribadi peserta.
- b. Tautan video wajib dapat diakses publik.
- c. Penamaan file: **Storytelling_NamaPeserta_AsalUniversitas**
- d. Pengumpulan karya dilakukan melalui tautan resmi panitia <http://adiacirebon.com/>
- e. Batas akhir pengumpulan karya: **03 Juli 2026**

11. Larangan

Peserta dilarang:

- a. Menggunakan karya cerita yang mengandung unsur plagiarisme;
- b. Menggunakan suara hasil AI atau pengisi suara lain;
- c. Menampilkan unsur kekerasan ekstrem, pornografi, atau ujaran kebencian;
- d. Menggunakan atribut yang menyinggung suku, agama, ras, atau budaya tertentu secara negatif;
- e. Melakukan manipulasi video yang berlebihan sehingga menghilangkan unsur penampilan asli peserta.

12. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Penguasaan bahasa dan pelafalan	25%
2	Ekspresi dan penghayatan cerita	25%

3	Teknik penyampaian dan komunikasi	20%
4	Kreativitas Penampilan	15%
5	Kesesuaian tema dan nilai cerita	15%
Total		100%

13. Ketentuan Dewan Juri

1. Dewan juri terdiri dari akademisi Bahasa dan profesional komunikasi.
2. Penilaian dilakukan secara objektif, independen, dan profesional.
3. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

D. LOMBA DUBBING CONTEST

1. Deskripsi Lomba

Dubbing Contest merupakan kompetisi alih suara film pendek yang bertujuan mengembangkan kemampuan kebahasaan, interpretasi dialog, sinkronisasi suara, ekspresi vokal, dan kreativitas media digital mahasiswa dalam bahasa asing. Perlombaan ini menjadi media penguatan keterampilan komunikasi audio visual mahasiswa melalui praktik penerjemahan lisan, penghayatan karakter, dan produksi konten multimedia secara profesional.

Melalui kompetisi ini, peserta diharapkan mampu menghadirkan hasil dubbing yang komunikatif, ekspresif, sinkron dengan karakter visual, serta memiliki kualitas audio yang baik dan layak publikasi.

2. Film Wajib Dubbing

Peserta wajib melakukan dubbing terhadap film pendek berikut:

<https://www.youtube.com/watch?v=4WdQMoefzro>

Peserta tidak diperkenankan mengganti video yang telah ditentukan panitia.

3. Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif Program Studi:
 - Bahasa dan Sastra Arab (BSA),
 - Bahasa dan Sastra Inggris (BSI).
 - Sejarah Peradaban Islam (SPI).
 - Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (BSI).

- b. Peserta dapat mengikuti lomba:
 - secara individu, atau
 - kelompok maksimal 3 (tiga) orang.
- c. Peserta wajib melampirkan:
 - Kartu Tanda Mahasiswa (KTM),
 - Biodata peserta/tim.
- d. Setiap peserta atau tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya dubbing terbaik.

4. Ketentuan Bahasa

- a. Peserta Program Studi Bahasa dan Sastra Arab (BSA) wajib melakukan dubbing menggunakan Bahasa Arab (*fusha*).
- b. Peserta Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris (BSI) wajib menggunakan Bahasa Inggris.
- c. Peserta Program Studi Sejarah Peradaban Islam (SPI) dan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII) Boleh Menggunakan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Arab.
- d. Dialog hasil dubbing harus:
 - komunikatif,
 - sesuai konteks adegan,
 - sopan, dan
 - tidak mengubah substansi utama cerita secara negatif.

5. Ketentuan Teknis

- a. Peserta wajib menggunakan video resmi yang telah ditentukan panitia.
- b. Peserta diperbolehkan:
 - menerjemahkan dialog secara adaptif,
 - menyesuaikan gaya bahasa, dan
 - mengembangkan ekspresi dialog sesuai karakter film.
- c. Dubbing harus dilakukan sendiri oleh peserta tanpa menggunakan suara AI otomatis (*AI-generated voice*).
- d. Sinkronisasi suara dengan gerakan karakter menjadi salah satu unsur utama penilaian.
- e. Peserta diperbolehkan menggunakan:

- efek suara tambahan,
 - musik latar, atau
 - editing audio secara profesional selama tidak mengubah video utama secara signifikan.
- f. Video tidak boleh mengandung:
- unsur SARA,
 - ujaran kebencian,
 - pornografi, atau
 - pelanggaran norma hukum dan etika.

6. Durasi Video

Durasi video mengikuti durasi video resmi yang telah ditentukan panitia.

Peserta tidak diperkenankan:

- memotong bagian utama video,
- menambahkan adegan baru, atau
- mengubah struktur utama film.

7. Ketentuan Audio dan Video

- a. Format video MP4/MOV.
- b. Resolusi minimal 720p HD.
- c. Audio dubbing harus:
- jelas,
 - sinkron,
 - tidak pecah/noise berlebihan, dan
 - mudah dipahami.
- d. Peserta diperbolehkan melakukan:
- mixing audio,
 - balancing volume,
 - noise reduction, dan
 - editing audio profesional lainnya.
- e. Video akhir wajib menampilkan:
- judul karya,
 - nama peserta/tim,
 - asal perguruan tinggi.

8. Ketentuan Orisinalitas

- a. Karya dubbing wajib merupakan hasil produksi asli peserta.
- b. Peserta dilarang:
 - menggunakan suara AI otomatis,
 - mengambil dubbing pihak lain, atau
 - menggunakan jasa pengisi suara profesional di luar anggota tim.
- c. Panitia berhak melakukan verifikasi terhadap hasil karya peserta.
- d. Apabila ditemukan unsur plagiarisme, manipulasi karya, pelanggaran hak cipta, atau bentuk kecurangan lainnya, baik sebelum, selama, maupun setelah perlombaan berlangsung, maka peserta dinyatakan gugur atau didiskualifikasi.

9. Ketentuan Pengumpulan Karya

- a. Video diunggah melalui:
 - YouTube, atau
 - Google Drive pribadi peserta.
- b. Tautan video wajib dapat diakses publik.
- c. Penamaan file: **Dubbing_NamaKetua_AsalKampus**
- d. Pengumpulan karya dilakukan melalui tautan resmi panitia <http://adiacirebon.com/>
- e. Batas akhir pengumpulan karya: **03 Juli 2026**

10. Larangan

Peserta dilarang:

- a. Mengganti video resmi yang telah ditentukan panitia;
- b. Menggunakan suara AI atau *voice changer* otomatis;
- c. Mengandung unsur plagiarisme audio maupun visual;
- d. Mengubah substansi utama film secara tidak etis;
- e. Menggunakan konten yang melanggar hak cipta atau norma hukum.

11. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Sinkronisasi suara dan karakter	30%
2	Penguasaan bahasa dan pelafalan	20%

3	Ekspresi dan penghayatan suara	20%
4	Kualitas audio dan editing	15%
5	Kreativitas adaptasi dialog	10%
6	Orisinalitas karya	5%
Total		100%

12. Ketentuan Dewan Juri

1. Dewan juri terdiri dari akademisi bahasa.
2. Penilaian dilakukan secara objektif, independen, dan profesional.
3. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

E. LOMBA FILM ANIMASI

1. Deskripsi Lomba

Lomba Film Animasi merupakan kompetisi karya audio-visual yang memadukan kreativitas seni, teknologi digital, dan kemampuan bercerita (storytelling) dalam bentuk visual gerak yang inovatif dan edukatif. Lomba ini menjadi wadah bagi peserta untuk mengangkat tema-tema keilmuan, budaya, bahasa, sastra, sejarah, nilai kemanusiaan, maupun fenomena sosial ke dalam karya animasi yang menarik dan inspiratif.

Melalui kompetisi ini, peserta diharapkan mampu menghasilkan media kreatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki nilai edukasi serta relevansi dengan perkembangan ilmu Adab dan Humaniora di era digital, sehingga dapat dinikmati oleh berbagai kalangan dan lintas generasi.

2. Tema Lomba

"Literasi, Sejarah, dan Peradaban Digital: Kreativitas Mahasiswa dalam Media Animasi Kontemporer"

Sub-tema yang dapat dipilih:

1. Transformasi bahasa dan sastra dalam media digital modern.
2. Representasi budaya dan identitas mliterasiarya sastra visual kontemporer.
3. Pengaruh komunikasi global dan media digital terhadap generasi muda;

4. Kreativitas konten edukatif berbahasa asing dalam membangun literasi digital.
5. Detik-detik peristiwa penting dalam sejarah dan peradaban Islam.
6. Kisah inspiratif tokoh, ilmuwan, dan warisan intelektual Islam.
7. Peran perpustakaan digital dalam menjaga memori dan pengetahuan masyarakat.
8. Literasi informasi dan edukasi anti-disinformasi di era media sosial;
9. Nilai kemanusiaan, etika, dan budaya membaca di tengah perkembangan teknologi.
10. Relevansi warisan intelektual dan literasi digital dalam menghadapi tantangan masa depan.

3. Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif Jurusan Sejarah Peradaban Islam (SPI), Bahasa dan Sastra Arab (BSA), Bahasa dan Sastra Inggris (BSI), Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII).
- b. Peserta dapat mengikuti lomba secara individu atau kelompok (maksimal 5 orang).
- c. Peserta wajib melampirkan scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) seluruh anggota tim.
- d. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya film animasi terbaik.

4. Ketentuan Penulisan

- a. Jenis animasi bebas (2D, 3D, *Stop Motion*, atau *Motion Graphics*).
- b. Durasi film: Minimal 5 menit dan maksimal 20 menit (termasuk *opening* dan *credit title*).
- c. Format dan Kualitas:
 - Resolusi minimal: Full HD 1080p.
 - Format file: MP4 atau MOV.
 - Aspek Rasio: 16:9.
- d. Bahasa: Menggunakan Bahasa Indonesia. Jika menggunakan bahasa daerah atau asing, wajib menyertakan *subtitle* (teks terjemahan) Bahasa Indonesia.

- e. Karya harus memiliki alur cerita yang jelas, kuat, dan didukung oleh riset sejarah yang akurat.

5. Ketentuan Orisinilitas Karya

- a. Film animasi merupakan karya orisinal tim dan belum pernah menjuarai lomba tingkat nasional/internasional.
- b. Seluruh aset (karakter, latar, musik) harus merupakan buatan mandiri atau menggunakan aset bebas hak cipta dengan mencantumkan sumbernya.
- c. Penggunaan AI generatif hanya diperbolehkan sebagai alat bantu tahap awal (ideasi), namun proses pengerjaan animasi utama harus dilakukan oleh peserta.
- d. Melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas Karya bermaterai.

8. Ketentuan Pengumpulan Karya

- a. Film diunggah ke YouTube (dengan status *unlisted* atau *public*) atau Google Drive.
- b. Tautan (URL) dikirimkan melalui formulir pendaftaran resmi Jurusan SPI.
- c. Format Judul File: **FilmAnimasi_NamaKetua_NamaKampus**.
- d. Batas akhir pengumpulan: 03 Juli 2026.

7. Larangan

- a. Dilarang mengandung unsur SARA, kekerasan ekstrem, atau konten pornografi.
- b. Dilarang melakukan plagiarisme terhadap karya animasi yang sudah ada (baik cerita maupun desain karakter).
- c. Dilarang menggunakan musik latar yang melanggar hak cipta secara komersial.
- d. Dilarang mengirimkan karya yang sudah pernah dipublikasikan secara resmi di televisi atau platform *streaming* berbayar.

8. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase
----	-----------------	------------

1	Substansi & Riset	30%
2	Kualitas Animasi	25%
3	Storytelling	20%
4	Visual & Audio	15%
5	Kreativitas	10%
Total		100%

9. Ketentuan Dewan Juri

- Dewan juri terdiri dari praktisi industri animasi, sineas profesional, dan akademisi.
- Penilaian dilakukan secara kolektif oleh dewan juri berdasarkan standar kualitas film pendek.
- Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

F. LOMBA VIDEO PODCAST

1. Deskripsi Lomba

Lomba Video Podcast merupakan kompetisi media digital yang menggabungkan kemampuan berbicara, diskusi interaktif, kreativitas konten, serta teknik produksi audio-visual. Kompetisi ini menjadi wadah bagi peserta untuk menyampaikan gagasan, wawasan, dan perspektif kritis mengenai isu-isu keilmuan, budaya, bahasa, sastra, sejarah, maupun humanliterasi dalam format podcast yang komunikatif, edukatif, dan relevan dengan perkembangan era digital.

Melalui lomba ini, peserta diharapkan mampu menghadirkan konten diskusi yang inspiratif, informatif, dan menarik bagi masyarakat luas, sekaligus mendorong pengembangan literasi digital dan budaya dialog kreatif di kalangan generasi muda.

2. Tema Lomba

"Creative Talk: Menghidupkan Diskusi Adab dan Humaniora dalam Ruang Digital"

Sub-tema yang dapat dipilih:

- a. Peran generasi muda dalam menjaga budaya dan kearifan lokal.
- b. Bahasa, sastra, dan media digital di era modern.
- c. Sejarah dan identitas budaya dalam perspektif kekinian.
- d. Tantangan humaniora di tengah perkembangan teknologi dan artificial intelligence.
- e. Literasi digital dan etika komunikasi di media sosial.
- f. Relevansi nilai-nilai peradaban dan kemanusiaan bagi generasi masa kini.

3. Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif Jurusan Sejarah Peradaban Islam (SPI) Jurusan Bahasa dan Sastra Arab (BSA), Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris (BSI), Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII).
- b. Peserta Jurusan Bahasa dan Sastra Arab Menggunakan Bahasa Arab Formal
- c. Peserta Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris (BSI) Menggunakan Bahasa Inggris Formal.
- d. Peserta Jurusan Sejarah Peradaban Islam (SPI) dan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII) Menggunakan Bahasa Indonesia dan Bisa Juga Menggunakan Bahasa Inggris dan Bahasa Arab Secara Formal.
- e. Peserta mengikuti lomba secara berkelompok (maksimal 3 orang, termasuk host dan narasumber).
- f. Peserta wajib melampirkan identitas resmi berupa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
- g. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya terbaik.

4. Ketentuan Penulisan

- a. Video Podcast harus memuat unsur *Opening*, *Core Discussion* (Isi), dan *Closing*.
- b. Durasi video: Minimal 10 menit dan maksimal 20 menit.
- c. Teknis Video & Audio:
 - Resolusi minimal 720p (High Definition).

- Audio harus jernih, terdengar jelas, dan bebas dari *noise* (derau) yang mengganggu.
 - Posisi pengambilan gambar bebas (boleh *multi-cam* atau *single cam*), namun estetika visual tetap diperhatikan.
- d. Penggunaan properti pendukung atau latar belakang (studio/lokasi sejarah) sangat disarankan untuk menunjang suasana diskusi.

5. Ketentuan Orisinilitas Karya

- a. Konten podcast harus merupakan karya asli peserta dan belum pernah dipublikasikan secara resmi atau memenangkan lomba lain.
- b. Materi diskusi harus berbasis data sejarah yang dapat dipertanggungjawabkan (menghindari spekulasi tanpa sumber).
- c. Musik latar (*bumper*) wajib menggunakan karya bebas hak cipta atau menyertakan kredit sumber secara jelas.
- d. Melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas Karya.

6. Ketentuan Pengumpulan Karya

- a. Video diunggah ke YouTube dengan status *Public* atau *Unlisted*.
- b. Tautan (URL) video dikirimkan melalui formulir pendaftaran resmi panitia.
- c. Format Judul Video: **Podcast_NamaKetua_NamaKampus**.
- d. Batas akhir pengumpulan: 03 Juli 2026.

7. Larangan

- a. Dilarang membahas hal-hal yang bersifat provokatif, menghina fisik (*body shaming*), atau mengandung SARA.
- b. Dilarang menyebarkan berita bohong (*hoaks*) atau interpretasi sejarah yang menyesatkan tanpa referensi.
- c. Dilarang melakukan *editing* video yang memotong pernyataan narasumber sehingga menimbulkan makna yang salah.
- d. Dilarang menggunakan bahasa yang tidak santun atau melanggar etika komunikasi publik.

8. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Kualitas Konten	35%
2	Kemampuan Komunikasi	25%
3	Kualitas Audio-Visual	20%
4	Kreativitas & Konsep	10%
5	Daya Tarik Pesan	10%
Total		100%

9. Ketentuan Dewan Juri

- a. Dewan juri terdiri dari praktisi podcast/media digital, pakar komunikasi, dan akademisi.
- b. Penilaian juri dilakukan secara kolektif dengan mempertimbangkan aspek edukasi dan hiburan.
- c. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

G. LOMBA KOMIK EKOTEOLOGI

1. Deskripsi Lomba

Lomba Komik Ekoteologi merupakan kompetisi kreatif yang menggabungkan seni visual, literasi, sejarah, bahasa, dan nilai-nilai teologis mengenai lingkungan hidup dalam perspektif Adab dan Humaniora. Lomba ini bertujuan meningkatkan kesadaran kritis mahasiswa terhadap isu lingkungan global dengan menggali inspirasi dari sejarah peradaban Islam, literasi edukatif, dan relevan dengan tantangan ekologis masa kini.

Lomba ini bertujuan meningkatkan kesadaran kritis mahasiswa terhadap isu lingkungan global dengan menggali inspirasi dari sejarah peradaban Islam, literasi kemanusiaan, budaya digital, serta etika pelestarian alam dalam kehidupan modern.

2. Tema Lomba

" Ekoteologi Digital: Revitalisasi Nilai Lingkungan, Literasi, dan Peradaban melalui Media Komik"

Sub-tema yang dapat dikembangkan:

1. Nilai-nilai lingkungan dalam sastra dan budaya masyarakat modern.
2. Bahasa, media digital, dan kampanye kreatif pelestarian alam
3. Representasi isu perubahan iklim dalam komunikasi global dan media sosial.
4. Literasi digital sebagai sarana edukasi lingkungan bagi generasi muda.
5. Konsep khalifah sebagai pelestari bumi dalam sejarah peradaban Islam.
6. Kearifan sejarah dan budaya Islam dalam menjaga keseimbangan alam.
7. Peran perpustakaan digital dan arsip lingkungan dalam menjaga pengetahuan ekologis.
8. Literasi informasi dalam menghadapi disinformasi isu lingkungan di media sosial.
9. Krisis iklim dan tanggung jawab moral generasi digital terhadap masa depan bumi.
10. Kreativitas media komik sebagai sarana membangun kesadaran ekoteologi masyarakat.

3. Ketentuan Peserta

- a. Peserta merupakan mahasiswa aktif Jurusan Sejarah Peradaban Islam (SPI), Bahasa dan Sastra Arab (BSA), Bahasa dan Sastra Inggris (BSI), Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII).
- b. Peserta Jurusan Bahasa dan Sastra Arab Menggunakan Bahasa Arab Formal.
- c. Peserta Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris (BSI) Menggunakan Bahasa Inggris Formal.
- d. Peserta Jurusan Sejarah Peradaban Islam (SPI) dan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII) Menggunakan Bahasa Indonesia Formal.

- e. Peserta dapat mengikuti lomba secara individu atau kelompok (maksimal 2 orang).
- f. Peserta wajib melampirkan scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
- g. Setiap peserta/tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya terbaik

4. Ketentuan Penulisan

- a. Komik dapat dibuat secara digital (digital drawing) maupun manual (kemudian dipindai/scan).
- b. Jumlah halaman komik: minimal 4 halaman dan maksimal 8 halaman.
- c. Format dan Ukuran:
 - Ukuran kertas: A4.
 - Format file: PDF (satu kesatuan halaman).
 - Resolusi: Minimal 300 dpi (agar gambar tidak pecah).
- d. Penggunaan bahasa: Bahasa Indonesia yang komunikatif, diperbolehkan menggunakan istilah sejarah/agama yang relevan.
- e. Komposisi: Harus mengandung unsur narasi (cerita), balon teks (dialog), dan gambar yang saling berkesinambungan.

5. Ketentuan Orisinilitas Karya

- a. Karya komik merupakan karya asli peserta, bukan hasil jiplakan, saduran, atau menggunakan aset milik orang lain secara ilegal.
- b. Karya belum pernah dipublikasikan di media cetak/daring atau diikuti dalam lomba lain.
- c. Penggunaan AI generatif untuk menggambar secara utuh dilarang keras; karya harus murni hasil ilustrasi peserta.
- d. Melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas Karya bermaterai.

6. Ketentuan Pengumpulan Karya

- a. Karya dikirim dalam format PDF melalui tautan pendaftaran resmi.
- b. Maksimal ukuran file 15mb.
- c. Penamaan file: **Komik_NamaKetua_NamaKampus.**
- d. Batas akhir pengumpulan karya: 03 Juli 2026.

7. Larangan

- a. Dilarang mengandung unsur SARA, pornografi, atau konten yang melecehkan simbol-simbol agama.
- b. Dilarang menggunakan karakter atau tokoh yang sudah memiliki hak cipta (seperti karakter komik komersial).
- c. Dilarang melakukan plagiarisme terhadap alur cerita atau gaya visual milik komikus lain.

8. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Persentase
1	Kedalaman Pesan	Relevansi pesan ekoteologi dengan nilai sejarah islam	35%
2	Kreativitas Visual	Teknik ilustrasi, komposisi warna, dan estetika gambar	25%
3	Alur Cerita (Story)	Kekuatan narasi, keterbacaan cerita, dan penokohan	20%
4	Orisinalitas	Keunikan gaya visual dan kebaruan ide	10%
5	Teknik Penulisan	Kerapian balon teks dan ketepatan penggunaan bahasa	10%
Total			100%

9. Ketentuan Dewan Juri

- a. Dewan juri terdiri dari ilustrator/komikus profesional, pakar teologi lingkungan, dan akademisi.
- b. Penilaian dilakukan berdasarkan keseimbangan antara aspek seni dan substansi pesan.
- c. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

H. LOMBA VIDEO VLOG

1. Deskripsi Lomba

Lomba Video Vlog merupakan kompetisi audio-visual yang menggabungkan kemampuan storytelling, kreativitas digital, komunikasi, literasi informasi, dan edukasi dalam format yang menarik, informatif, serta

inspirasi. Lomba ini bertujuan mempopulerkan nilai-nilai literasi yang edukatif yang mampu mendokumentasikan bahasa, budaya, sejarah, literasi, serta dinamika masyarakat digital melalui media vlog.

Lomba ini bertujuan mempopulerkan nilai-nilai literasi, sejarah, budaya, dan peradaban kepada generasi muda melalui konten digital yang kreatif, komunikatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi serta media sosial masa kini.

2. Tema Lomba

"Digital Civilization: Menelusuri Literasi, Budaya, dan Peradaban melalui Lensa Kreatif"

Sub-tema yang dapat dipilih:

1. Bahasa dan sastra sebagai identitas budaya di era digital.
2. Konten kreatif berbahasa asing sebagai media edukasi generasi muda.
3. Pengaruh media sosial terhadap budaya komunikasi masyarakat modern.
4. Literasi digital dan etika bermedia dalam kehidupan mahasiswa;
5. Wisata sejarah: menelusuri situs, masjid, atau peninggalan peradaban Islam di daerah setempat.
6. Kearifan lokal dan tradisi Islam yang masih lestari di masyarakat.
7. Eksplorasi perpustakaan, arsip, atau museum sebagai pusat literasi dan pengetahuan.
8. Narasi naskah kuno, manuskrip, atau koleksi sejarah dalam media digital.
9. Kehidupan generasi digital antara edukasi, hiburan, dan budaya scroll.
10. Kreativitas mahasiswa dalam membangun konten edukatif dan inspiratif di media sosial.

3. Ketentuan Peserta

- a. Peserta adalah mahasiswa aktif Jurusan Sejarah Peradaban Islam (SPI), Bahasa dan Sastra Arab (BSA), Bahasa dan Sastra Inggris (BSI), Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII).
- b. Peserta Jurusan Bahasa dan Sastra Arab Menggunakan Bahasa Arab Formal.
- c. Peserta Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris (BSI) Menggunakan Bahasa Inggris Formal.
- d. Peserta Jurusan Sejarah Peradaban Islam (SPI), Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPPI) Menggunakan Bahasa Indonesia Formal.
- e. Peserta dapat mengikuti lomba secara individu atau kelompok (maksimal 3 orang).
- f. Peserta wajib melampirkan identitas resmi berupa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM). d. Setiap peserta/tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya terbaik.

4. Ketentuan Penulisan

- a. Video vlog memiliki alur yang jelas (Pembukaan, Isi/Inti, dan Penutup).
- b. Durasi video minimal 10 menit dan maksimal 20 menit.
- c. Teknis Video:
 - Kualitas video minimal 720p (High Definition).
 - Rasio video 16:9 (Landscape).
 - Penggunaan *subtitle* (teks terjemahan) sangat disarankan jika terdapat audio yang kurang jelas atau menggunakan bahasa daerah.
- d. Konten harus informatif dan berbasis data sejarah yang dapat dipertanggungjawabkan.
- e. Peserta dibebaskan menggunakan alat perekam apapun (DSLR, Mirrorless, atau Smartphone).

5. Ketentuan Orisinilitas Karya

- a. Video merupakan karya asli dan belum pernah dipublikasikan secara komersial atau memenangkan lomba lain.
- b. Musik latar (*background*) harus menggunakan karya yang bebas hak cipta (*copyright free*) atau menyertakan sumber jika menggunakan karya orang lain secara legal.

- c. Penggunaan rekaman milik orang lain (*footage*) maksimal 20% dari total durasi dan wajib menyertakan sumber.
- d. Melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas Karya.

6. Ketentuan Pengumpulan Karya

- a. Video diunggah ke YouTube atau Google Drive dengan akses publik.
- b. Tautan (URL) video dikirimkan melalui formulir pendaftaran resmi.
- c. Format Judul Video: **Vlog_NamaKetua_NamaKampus**.
- d. Batas akhir pengumpulan: 03 Juli 2026.

7. Larangan

- a. Dilarang menampilkan konten yang mengandung SARA, pornografi, atau tindakan berbahaya.
- b. Dilarang melakukan plagiarisme ide atau karya milik vlogger lain secara identik.
- c. Dilarang menggunakan teknik penyuntingan yang menghilangkan esensi fakta sejarah (misal: memanipulasi lokasi).
- d. Dilarang mengandung unsur iklan politik atau promosi produk komersial tertentu.

8. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Persentase
1	Kekuatan Narasi	30%
2	Kreativitas Visual	25%
3	Kualitas Audio	20%
4	Akurasi Data	15%
5	Originalitas	10%
Total		100%

9. Ketentuan Dewan Juri

- a. Dewan juri terdiri dari *content creator* profesional, pakar sinematografi, dan akademisi.

- b. Penilaian dilakukan berdasarkan keseimbangan antara nilai estetika video dan akurasi konten.
- c. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

BAB IV PENUTUP

Petunjuk Teknis *International Student Competition 2026* ini disusun sebagai pedoman resmi bagi seluruh peserta, panitia, dan dewan juri dalam pelaksanaan perlombaan tingkat internasional yang diselenggarakan oleh Asosiasi Dosen Ilmu Adab Indonesia. Seluruh peserta diharapkan membaca dan memahami seluruh ketentuan dengan saksama. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan lahir generasi mahasiswa yang unggul, kreatif, kompetitif, dan mampu berkontribusi dalam pengembangan akademik serta literasi digital pada tingkat global. Demikian petunjuk teknis ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.