



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**DIREKTORAT JENDERAL PEMBELAJARAN DAN  
KEMAHASISWAAN**

Jalan Jenderal Sudirman, Pintu Satu, Senayan, Jakarta 10270

Telepon: (021) 57946073 Faksimile: (021) 57946072

Laman: <http://belmawa.ristekdikti.go.id>

---

Nomor : B/2868/B3.1/KM.02.00/2019 Jakarta, 26 September 2019  
Lampiran : 1(satu) berkas  
Perihal : Finalis Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019

Yth :

1. Rektor/Ketua/Direktur Perguruan Tinggi,
2. Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah I s.d XIV

Direktorat Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi telah melaksanakan evaluasi proposal dan penilaian karya Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019 dan berikut terlampir tim yang dinyatakan lolos sebagai finalis untuk Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019 yang akan dilaksanakan pada tanggal 14-16 November 2019 di Universitas Negeri Yogyakarta.

Tim yang dinyatakan lolos sebagai finalis wajib memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Tim Finalis wajib melakukan registrasi daring di <http://lidm2019.uny.ac.id/>, registrasi daring Perguruan Tinggi tanggal 24 Oktober – 7 November 2019 dan registrasi daring Tim Finalis tanggal tanggal 24 Oktober – 7 November 2019
2. Tim Finalis melakukan registrasi *on-desk* tanggal 14 November 2019 di Hall Rektorat UNY pada pukul 07.00 s.d 12.00 WIB
3. Panitia menanggung akomodasi dan konsumsi maksimum untuk 4 mahasiswa per tim finalis selama kegiatan berlangsung
4. Panitia tidak menanggung biaya perjalanan peserta
5. Panitia tidak menanggung biaya perjalanan, akomodasi dan konsumsi dosen pendamping
6. Informasi perkembangan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019 dapat diakses pada laman <http://belmawa.ristekdikti.go.id>, <https://simbelmawa.ristekdikti.go.id> dan <http://lidm2019.uny.ac.id/>.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuan Saudara untuk menginformasikan finalis Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019 ini kepada mahasiswa yang bersangkutan agar dapat mempersiapkan diri untuk mengikuti final Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Direktur Kemahasiswaan,

ttd

Didin Wahidin  
NIP 196105191984031003

Tembusan:

1. Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan
2. Ketua Pelaksana LIDM Tahun 2019.

**Rundown Puncak Acara dan Lomba Babak Final  
Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019  
Universitas Negeri Yogyakarta, 14-16 November 2019**

| <b>Kamis, 14 November 2019</b> |       |   |       |        |   |                               |  |
|--------------------------------|-------|---|-------|--------|---|-------------------------------|--|
| No                             | Waktu |   |       | Durasi | Kegiatan                                      | Venue                         |  |
| 1                              | 07.00 | - | 12.00 | 05.00  | Registrasi On-desk Peserta, Tim Juri          | Hall Rektorat UNY             |  |
|                                |       |   |       |        | <b>Soliskan:</b>                              |                               |  |
| 2                              | 12.00 | - | 13.00 | 01.00  | Sholat, Istirahat, Makan                      |                               |  |
|                                |       |   |       |        | <b>Upacara Pembukaan:</b>                     |                               |  |
| 3                              | 12.00 | - | 13.00 | 01.00  | Persiapan Upacara Pembukaan                   | RSU Rektorat UNY              |  |
| 4                              | 13.00 | - | 13.10 | 00.10  | Pembukaan MC                                  |                               |  |
| 5                              | 13.10 | - | 13.20 | 00.10  | Menyanyikan Indonesia Raya                    |                               |  |
| 6                              | 13.20 | - | 13.30 | 00.10  | Sambutan Ketua Panitia                        |                               |  |
| 7                              | 13.30 | - | 13.45 | 00.15  | Sambutan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta |                               |  |
| 8                              | 13.45 | - | 13.55 | 00.10  | Persembahan Seni #1                           |                               |  |
| 9                              | 13.55 | - | 14.25 | 00.30  | Defile Kontingen                              |                               |  |
| 10                             | 14.25 | - | 14.40 | 00.15  | Sambutan Direktur Kemahasiswaan RISTEKDIKTI   |                               |  |
| 11                             | 14.40 | - | 14.50 | 00.10  | Persembahan Seni #2                           |                               |  |
| 12                             | 14.50 | - | 15.00 | 00.10  | Pembacaan Doa                                 |                               |  |
| 13                             | 15.00 | - | 15.15 | 00.15  | Informasi Panitia                             |                               |  |
| 14                             | 15.15 | - | 15.30 | 00.15  | Penutupan Upacara Pembukaan                   |                               |  |
|                                |       |   |       |        | <b>Technical Meeting (TM) :</b>               |                               |  |
| 15                             | 15.30 | - | 16.00 | 00.30  | Persiapan TM Juri dan TM Peserta              |                               |  |
| 16                             | 16.00 | - | 17.00 | 01.00  | Technical Meeting Tim Juri                    | Ruang Senat Komisi            |  |
| 17                             | 17.00 | - | 18.00 | 01.00  | Technical Meeting Peserta Finalis             | RSU Rektorat UNY              |  |
|                                |       |   |       |        | <b>Soliskan:</b>                              |                               |  |
| 18                             | 18.00 | - | 19.00 | 01.00  | Sholat, Istirahat, Makan                      |                               |  |
| 19                             | 18.00 | - | 19.00 | 01.00  | Mobilisasi Peserta dan Tim Juri ke Penginapan |                               |  |
| <b>Jumat, 15 November 2019</b> |       |   |       |        |   |                               |  |
| No                             | Waktu |   |       | Durasi | Kegiatan                                      | Venue                         |  |
| 1                              | 07.00 | - | 08.00 | 01.00  | Mobilisasi Peserta dan Tim Juri ke Venue      |                               |  |
|                                |       |   |       |        | <b>Babak Final Part-1</b>                     |                               |  |
| 2                              | 08.00 | - | 11.00 | 03.00  | Presentasi Kelas Divisi I                     | General Lecture Building Lt 3 |  |
| 3                              | 08.00 | - | 11.00 | 03.00  | Presentasi Kelas Divisi II                    | General Lecture Building Lt 3 |  |
| 4                              | 08.00 | - | 11.00 | 03.00  | Presentasi Kelas Divisi III                   | Digilib Lantai 4              |  |
| 5                              | 08.00 | - | 11.00 | 03.00  | Display dan orasi/pidato poster Divisi IV     | Digilib Lantai 1              |  |

|                                |       |   |       |        | <b>Soliskan:</b>   |                               |
|--------------------------------|-------|---|-------|--------|--|-------------------------------|
| 6                              | 11.00 | - | 13.00 | 02.00  | <b>Sholat Jumat, Istirahat, Makan</b>                            |                               |
|                                |       |   |       |        | <b>Babak Final Part-2</b>  |                               |
| 7                              | 13.00 | - | 15.00 | 02.00  | Presentasi Kelas Divisi I  | General Lecture Building Lt 3 |
| 8                              | 13.00 | - | 15.00 | 02.00  | Presentasi Kelas Divisi II                                       | General Lecture Building Lt 3 |
| 9                              | 13.00 | - | 15.00 | 02.00  | Presentasi Kelas Divisi III                                      | Digilib Lantai 4              |
| 10                             | 13.00 | - | 15.00 | 02.00  | Display dan orasi/pidato poster Divisi IV                        | Digilib Lantai 1              |
| 11                             | 15.00 | - | 16.30 | 01.30  | Rapat Tim Juri   | Ruang Rapat Kemahasiswaan     |
|                                |       |   |       |        | <b>Upacara Penutupan:</b>  |                               |
| 12                             | 18.00 | - | 19.00 | 01.00  | Persiapan Upacara Penutupan + Gala Dinner                        | RSU Rektorat UNY              |
| 13                             | 19.00 | - | 19.10 | 00.10  | Pembukaan MC   |                               |
| 14                             | 19.10 | - | 19.20 | 00.10  | Menyanyikan Indonesia Raya                                       |                               |
| 15                             | 19.20 | - | 19.30 | 00.10  | Pembacaan Doa  |                               |
| 16                             | 19.30 | - | 19.40 | 00.10  | Sambutan Ketua Panitia   |                               |
| 17                             | 19.40 | - | 19.55 | 00.15  | Sambutan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta                    |                               |
| 18                             | 19.55 | - | 20.10 | 00.15  | Sambutan Direktur Kemahasiswaan RISTEKDIKTI                      |                               |
| 19                             | 20.10 | - | 20.20 | 00.10  | Persembahan Seni #3  |                               |
| 20                             | 20.20 | - | 21.50 | 01.30  | Pembacaan Pemenang dan Juara Umum                                |                               |
| 21                             | 21.50 | - | 22.00 | 00.10  | Penutupan MC   |                               |
| <b>Sabtu, 16 November 2019</b> |       |   |       |        |  |                               |
| No                             | Waktu |   |       | Durasi | Kegiatan   | Venue                         |
| 1                              | 08.00 | - | 12.00 | 04.00  | Checkout Penginapan (Peserta)                                    |                               |
| 2                              | 09.00 | - | 11.00 | 02.00  | Wrap-up Meeting LIDM 2019 (Belmawa, Tim Juri dan Tuan Rumah UNY) | Ruang Rapat Kemahasiswaan     |
| 3                              | 11.00 | - | 12.00 | 01.00  | Checkout Penginapan (Belmawa dan Tim Juri)                       |                               |

**Lampiran**

Nomor : B/2868/B3.1/KM.02.00/2019  
Perihal : Finalis Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019

Jakarta, 26 September 2019

| <b>Divisi I - Inovasi Teknologi Digital Pendidikan</b> |   |                         |  |                           |
|--|---|-------------------------|--|---------------------------|
| <b>No</b>  | <b>Perguruan Tinggi</b>                   | <b>Nama Tim</b>         | <b>Judul</b>   | <b>Nama Peserta (dkk)</b> |
| 1  | Universitas Pendidikan Indonesia          | PhyCast Dev             | PHY-CAST : APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK Mendukung Pembelajaran Fisika Secara Mandiri                                    | Anggi atiatur Rahmat      |
| 2  | Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali | Pahlawan Indonesia Bisa | LAYANAN MANAJEMEN KELAS ONLINE UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) DAN SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) BERBASIS LINE CHAT BOT | DIAH AYU PUSPARINI        |
| 3  | Universitas Diponegoro                    | Saintif                 | Saintif.com Media Online Edukasi Sains Solusi Konten   | Moh Iir Ilsatoham         |
| 4  | Universitas Gunadarma                     | HandsomeDev             | Form A Line  | Muhammad Guruh Ajinugroho |
| 5  | Universitas Muhammadiyah Makassar         | Hypercontent            | Penyusunan Bahan Ajar Face to Face Online Berbasis Hypercontent pada Mata Pejalaran IPA Fisika                             | Ainun Awaliyah            |
| 6  | Universitas Negeri Makassar               | Hijnafi                 | APLIKASI HIJNAFI PENGENALAN HIJIAH BERBASIS 3D HOLOGRAM  | HUMAIRAH                  |
| 7  | Universitas Negeri Malang                 | Laskar Dewantara Muda   | INSPIRING COURSE (IC): APLIKASI BIMBINGAN BELAJAR BAGI SISWA MELALUI PEMBERDAYAAN PENGANGGURAN BERPENDIDIKAN DI INDONESIA  | Rianti Hidaiyah           |
| 8  | Universitas Negeri Semarang               | Laboratorium Virtual    | UPAYA STANDARTISASI LABOLATORIUM SEKOLAH MENENGAH MELALUI LABORATORIUM VIRTUAL BERBASIS ANDROID                            | Rizka Alfiana Imawati     |
| 9  | Universitas Negeri Yogyakarta             | Cinta Mama              | MEDYS : Media Belajar Asyik Membaca dan Menghitung Untuk Anak Disleksia  | Yosan Guntara             |
| 10   | Universitas Negeri Yogyakarta             | SafetyCanBeFun          | Ananda Mukhammad Ikhsan  | Muhammad Ihsan Setyawan   |

| <b>Divisi II - Kreasi Materi Pendidikan</b> |                                   |                  |  |                              |
|---|-----------------------------------|------------------|--|------------------------------|
| <b>No</b>                                   | <b>Perguruan Tinggi</b>           | <b>Nama Tim</b>  | <b>Judul</b>   | <b>Nama Peserta (dtk)</b>    |
| 1   | Institut Seni Indonesia Surakarta | Renstood         | Augmented Reality sebagai media pembelajaran Interaktif Rantaya Seni Tari di ISI Surakarta   | Taufiqur Rahman              |
| 2   | Universitas Budi Luhur            | Blue Informatics | VOLUMETRY REALITY  | Firman Maulana               |
| 3   | Universitas Budi Luhur            | MISOA            | NETAR (NETWORK AUGMENTED REALITY)  | Aditya Pratama               |
| 4   | Universitas Gadjah Mada           | NISITAGAMA       | Nisitagama : Aplikasi Edukasi untuk Menghadapi era Digitalisasi  | Dhiaulhaq Aryaputra Falah A. |
| 5   | Universitas Muhammadiyah Malang   | Prospeiter       | GEOMATH.CO (FOR 2nd GRADERS OF JUNIOR HIGH SCHOOL)   | Faza Amila Izza              |
| 6   | Universitas Negeri Malang         | Kimia UM II      | VILLA-CHEM: VIRTUAL LABORATORY ON ANALYTICAL CHEMISTRY TERINTEGRASI ANDROID SEBAGAI PENGEMBANGAN INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PRAKTIKUM PEMISAHAN KIMIA | Deni Ainur Rokhim            |
| 7   | Universitas Negeri Surabaya       | Garuda Unesa     | KREASI MATERI PENDIDIKAN BELA NEGARA DENGAN MEDIA KARTU PANCASILA DIGITAL (KPD) UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI KEGIATAN KEPRAMUKAAN                 | Melinda Elfina Rahmawaty     |
| 8   | Universitas PGRI Palembang        | Elang Rajawali   | PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA AMTARA (ALAT MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA) BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN WARISAN BUDAYA NUSANTARA         | Muhamad Ragil Ramadhan       |
| 9   | Universitas Teknokrat Indonesia   | Bela Negara      | Media Pembelajaran dengan Menggunakan Game Platformer 2D yang Dinamis dan Interaktif   | Chindy Wahyu Febri Zaputri   |
| 10  | Universitas Trunojoyo             | SAKERA MUDA      | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality pada Integrasi Materi "Tasuga" (tata Surya, Gerhana dan Benda-Benda Langit)                       | Arief Fatur RNS              |

| <b>Divisi III - Kreasi Video Sustainable Development Goals (SDGs)</b> |                                  |                    |   |                              |
|---|----------------------------------|--------------------|---|------------------------------|
| <b>No</b>   | <b>Perguruan Tinggi</b>          | <b>Nama Tim</b>    | <b>Judul</b>  | <b>Nama Peserta (dkk)</b>    |
| 1   | Universitas Madura               | Pulau Garam        | Kesetaraan Pendidikan Bagi Anak Disabilitas                               | Muhammad Toriq Aziz          |
| 2   | Universitas Muslim Indonesia     | Ibnu Khaldun       | Kidspreneur 40 Model Edukasi Kewirausahaan Digital Anak Usia Dini         | Nursyamsuduha                |
| 3   | Universitas Negeri Makassar      | Calon Sarjana      | PARA PEMIMPI  | Amar Ma'ruf                  |
| 4   | Universitas Negeri Malang        | Kimia UM IV        | Petang di Jalanan   | Ardian Arifka<br>Widyananta  |
| 5   | Universitas Esa Unggul           | Maju Jalan Project | Pendidikan yang berkualitas untuk Indonesia 1 mess                        | Chrystian Dwi Putra<br>Yunus |
| 6   | Universitas Negeri Yogyakarta    | Tim GEMAR          | GEMAR (Geografi Mengajar) Education Can be Obtained Wherever and Whenever | Muh. Alfin Anafi             |
| 7   | Universitas Pendidikan Indonesia | G095_008           | Sustainable Development Goals (pendidikan)                                | Farhan Faturrohman<br>Fauzi  |
| 8   | Universitas PGRI Palembang       | Bintang Kecil      | Literasi Pulau Salah Nama   | Muhammad Rizki               |
| 9   | Universitas Presiden             | Asterism           | Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik Disabilitas                        | Cyntihia Johan               |
| 10  | Universitas Teknokrat Indonesia  | Gajah Emas         | Sampah Merubah Alam Ku  | Randi Rahmadoni              |

**Divisi IV - Poster Penghormatan Gender**

| <b>No</b> | <b>Perguruan Tinggi</b>                  | <b>Nama Tim</b>     | <b>Judul</b>                             | <b>Nama Peserta (dkk)</b> |
|-----------|--|---------------------|--|---------------------------|
| 1         | Institut Ilmu Kesehatan Strada Indonesia | istradateam         | How To Prevent Sexual Harrasment         | Virginia Fransisca Marini |
| 2         | Institut Seni Indonesia Surakarta        | Andromeda DKVengers | Mulutku Dibungkam                        | Ade Pamungkas             |
| 3         | Universitas Diponegoro                   | MeToo               | Rahasia Umum Pelecehan Seksual di Kampus | Nafi'ah Khoirunnisa       |
| 4         | Universitas Khairun                      | FEB.MJ              | KITA SAMA KITA SETARA                    | Moh Ibra Abas             |
| 5         | Universitas Mulawarman                   | Tim Grafik Etam     | Damai dalam Kesetaraan                   | Alfin Aprizal Rachman     |
| 6         | Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo     | TIM NGOPI           | Setiap Anak Punya Impiannya Sendiri      | Jun Funlay                |
| 7         | Universitas Negeri Malang                | AACP                | Pencegahan Pelecehan Seksual             | Abdul Fatah               |
| 8         | Universitas Negeri Malang                | Tim Hamba Allah     | Everyone has the right to be equal       | Rahmad Ganjar             |
| 9         | Universitas Pendidikan Ganesha           | Ganesha Muda        | Strong Women, Gold Generation!           | Dewi Meylani              |
| 10        | Universitas Surabaya                     | Esprit Team         | Menolak Bungkam                          | Bryant Zoe Faith          |



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
DIREKTORAT JENDERAL PEMBELAJARAN DAN  
KEMAHASISWAAN

Jalan Jenderal Sudirman, Pintu Satu, Senayan, Jakarta 10270

Telepon: (021) 57946073 Faksimile: (021) 57946072

Laman: <http://belmawa.ristekdikti.go.id>

---

PANDUAN ACARA PUNCAK DAN LOMBA BABAK FINAL  
LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM) TAHUN 2019  
DI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, 14 - 16 NOVEMBER 2019

**A. Babak Final LIDM 2019**

**A.1. Divisi I – Lomba Inovasi Teknologi Digital Pendidikan**

**1. Pelaksanaan Lomba Babak Final Divisi I**

- a. Babak final lomba dilaksanakan dengan kegiatan presentasi dan demo karya inovasi teknologi digital pendidikan oleh tim peserta finalis di hadapan Dewan Juri.
- b. Dalam sesi presentasi, tim finalis menjelaskan dan mendemonstrasikan purwarupa karya inovasi teknologi digital pendidikan yang dibuat.
- c. Tim peserta akan diminta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dewan juri.
- d. Presentasi digelar secara terbuka dengan dihadiri oleh penonton dan diijinkan pula kepada seluruh tim lain untuk juga menghadirinya.
- e. Untuk setiap tim dialokasikan total waktu 30 menit dengan pembagian waktu:
  - i. maksimal 5 menit untuk pergantian tim dan *setting* peralatan di ruang presentasi;
  - ii. maksimal 10 menit untuk presentasi dan demo;
  - iii. minimal 15 menit untuk tanya jawab dan penilaian oleh dewan juri;
  - iv. suara bel akan dibunyikan sebagai tanda peringatan 2 menit sebelum waktu presentasi habis;
  - v. jika waktu habis, maka presentasi akan dihentikan oleh panitia;
- f. Materi presentasi meliputi:
  - i. Rasional karya inovasi (latar belakang dan tujuan)
  - ii. Model dan langkah pengembangan
  - iii. Cara penggunaan dan pemanfaatan
  - iv. Hasil dan dampak penggunaan karya inovasi
- g. Kelengkapan tim peserta finalis pada saat presentasi:
  - i. file presentasi dikumpulkan kepada panitia lomba pada saat *technical meeting*;
  - ii. tim peserta diwajibkan untuk *stand by* di ruang transit paling lambat 1 jam sebelum jadwal presentasi;
  - iii. purwarupa karya inovasi yang digunakan untuk demo, disiapkan oleh tim peserta pada kesempatan *setting* peralatan di ruang transit sebelum masuk ruang presentasi;
  - iv. poster *X-Banner* karya inovasi, disiapkan bersamaan dengan *setting* peralatan di ruang transit sebelum dibawa masuk ke ruang presentasi.
- h. Urutan jadwal presentasi tim peserta finalis akan ditentukan melalui undian pada saat *technical meeting*.
- i. Selama rentang waktu antara pengumuman tim peserta yang lolos ke babak final hingga keberangkatan menuju *venue* penyelenggaraan lomba babak final merupakan kesempatan bagi para peserta finalis untuk menyelesaikan dan menyempurnakan

karya inovasi untuk lomba ini, sehingga diharapkan tim peserta finalis dapat menampilkan karya inovasi yang telah selesai dan dalam kondisi terbaik.

j. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat.

## 2. Ruang, Peralatan, dan Official Lomba

Panitia penyelenggara menyediakan:

- a. ruang transit untuk tim peserta yang akan melaksanakan presentasi untuk *setting* alat dan persiapan menjelang presentasi yang dilengkapi dengan meja kerja dan stop kontak sumber daya listrik yang dapat menampung 10 tim peserta;
- b. ruang presentasi berkapasitas 100 – 120 orang audiens;
- c. Untuk pelaksanaan dan pengaturan presentasi di ruang presentasi disediakan:
  - i. komputer yang terhubung ke *sound system* dan ke *LCD projector*,
  - ii. komputer dilengkapi dengan aplikasi presentasi dan emulator aplikasi *mobile*,
  - iii. komputer juga dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi umum, sehingga peserta jika perlu dapat mengajukan aplikasi khusus lainnya pada saat *technical meeting*,
  - iv. penghubung untuk demo aplikasi gawai (*handphone* atau *tablet*) ke *LCD projector*.
  - v. *LCD projector* dan layar besar sesuai kapasitas audiens,
  - vi. *laser pointer* dan *slide clicker*,
  - vii. *sound system* untuk pelantang yang terhubung dengan komputer presentasi, *microphone* peserta, dan *microphone* juri.
  - viii. *timer* dan bel tanda waktu,
  - ix. meja untuk tim peserta yang dilengkapi dengan stop kontak sumber daya listrik,
  - x. meja untuk dewan juri yang dilengkapi dengan stop kontak sumber daya listrik,
  - xi. koneksi internet nirkabel pita-lebar;
- d. *Official* lomba sebanyak 2 – 3 orang yang bertugas sebagai pemandu tim peserta sejak *technical meeting* sampai pelaksanaan presentasi, *time keeper* presentasi, fasilitator juri untuk kegiatan penilaian.
- e. Form-form *entry* dan kompilasi penilaian serta Berita Acara Penjurian.

## 3. Tata Tertib Presentasi

- a. Semua mahasiswa finalis diwajibkan mengenakan jaket almamater dan tanda pengenalan finalis selama pelaksanaan lomba babak final.
- b. Presentasi tim finalis dapat dihadiri oleh siapa saja selama ruangan masih mencukupi termasuk anggota tim lain;
- c. Hadirin hanya boleh memasuki dan atau keluar dari ruangan selama masa transisi antar-tim, sehingga selama presentasi berlangsung ruangan dalam keadaan tertutup tanpa lalu lalang audiens, kecuali panitia untuk keperluan lomba;
- d. Hadirin wajib menjaga ketenangan agar tidak mengganggu presentasi yang sedang berlangsung.

## A.2. Divisi II – Lomba Kreasi Digital Materi Pendidikan

### 1. Pelaksanaan Lomba Babak Final Divisi II

- a. Babak final lomba dilaksanakan dengan kegiatan presentasi dan demo karya kreasi digital materi pendidikan oleh tim peserta finalis di hadapan Dewan Juri.
- b. Dalam sesi presentasi, tim finalis menjelaskan dan mendemonstrasikan karya kreasi digital materi pendidikan yang dibuat.
- c. Tim peserta akan diminta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dewan juri.
- d. Presentasi digelar secara terbuka dengan dihadiri oleh penonton dan diijinkan pula kepada seluruh tim lain untuk juga menghadirinya.
- e. Untuk setiap tim dialokasikan total waktu 30 menit dengan pembagian waktu:
  - i. maksimal 5 menit untuk pergantian tim dan *setting* peralatan di ruang presentasi;
  - ii. maksimal 10 menit untuk presentasi dan demo;
  - iii. minimal 15 menit untuk tanya jawab dan penilaian oleh dewan juri;
  - iv. suara bel akan dibunyikan sebagai tanda peringatan 2 menit sebelum waktu presentasi habis;
  - v. jika waktu habis, maka presentasi akan dihentikan oleh panitia;
- f. Materi presentasi meliputi:
  - i. Rasional karya kreasi digital (latar belakang dan tujuan)
  - ii. Model dan langkah pengembangan
  - iii. Cara penggunaan dan pemanfaatan
  - iv. Hasil dan dampak penggunaan karya kreasi digital yang dibuat
- g. Kelengkapan tim peserta finalis pada saat presentasi:
  - i. file presentasi dan karya kreasi dikumpulkan kepada panitia lomba pada saat *technical meeting*;
  - ii. tim peserta diwajibkan untuk *stand by* di ruang transit paling lambat 1 jam sebelum jadwal presentasi;
  - iii. karya kreasi yang digunakan untuk demo, disiapkan oleh tim peserta pada kesempatan *setting* peralatan di ruang transit sebelum masuk ruang presentasi;
  - iv. poster *X-Banner* karya kreasi, disiapkan bersamaan dengan *setting* peralatan di ruang transit sebelum dibawa masuk ke ruang presentasi.
- h. Urutan jadwal presentasi tim peserta finalis akan ditentukan melalui undian pada saat *technical meeting*.
- i. Selama rentang waktu antara pengumuman tim peserta yang lolos ke babak final hingga keberangkatan menuju *venue* penyelenggaraan lomba babak final merupakan kesempatan bagi para peserta finalis untuk menyelesaikan dan menyempurnakan karya kreasi digital untuk lomba ini, sehingga diharapkan tim peserta finalis dapat menampilkan karya kreasi yang telah selesai dan dalam kondisi terbaik.
- j. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat.

## 2. Ruangan, Peralatan, dan Official Lomba

Panitia penyelenggara menyediakan:

- a. ruang transit untuk tim peserta yang akan melaksanakan presentasi untuk *setting* alat dan persiapan menjelang presentasi yang dilengkapi dengan meja kerja dan stop kontak sumber daya listrik yang dapat menampung 10 tim peserta;
- b. ruang presentasi berkapasitas 100 – 120 orang audiens;
- c. Untuk pelaksanaan dan pengaturan presentasi di ruang presentasi disediakan:
  - i. komputer yang terhubung ke *sound system* dan ke *LCD projector*,
  - ii. komputer dilengkapi dengan aplikasi presentasi dan emulator aplikasi *mobile*,
  - iii. komputer juga dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi umum, sehingga peserta jika perlu dapat mengajukan aplikasi khusus lainnya pada saat *technical meeting*,
  - iv. penghubung untuk demo aplikasi gawai (*handphone* atau *tablet*) ke *LCD projector*.
  - v. *LCD projector* dan layar besar sesuai kapasitas audiens,
  - vi. *laser pointer* dan *slide clicker*,
  - vii. *sound system* untuk pelantang yang terhubung dengan komputer presentasi, *microphone* peserta, dan *microphone* juri.
  - viii. *timer* dan bel tanda waktu,
  - ix. meja untuk tim peserta yang dilengkapi dengan stop kontak sumber daya listrik,
  - x. meja untuk dewan juri yang dilengkapi dengan stop kontak sumber daya listrik,
  - xi. koneksi internet nirkabel pita-lebar;
- d. *Official* lomba sebanyak 2 – 3 orang yang bertugas sebagai pemandu tim peserta sejak *technical meeting* sampai pelaksanaan presentasi, *time keeper* presentasi, fasilitator juri untuk kegiatan penilaian.
- e. Form-form *entry* dan kompilasi penilaian serta Berita Acara Penjurian.

## 3. Tata Tertib Presentasi

- a. Semua mahasiswa finalis diwajibkan mengenakan jaket almamater dan tanda pengenalan finalis selama pelaksanaan lomba babak final.
- b. Presentasi tim finalis dapat dihadiri oleh siapa saja selama ruangan masih mencukupi termasuk anggota tim lain;
- c. Hadirin hanya boleh memasuki dan atau keluar dari ruangan selama masa transisi antar-tim, sehingga selama presentasi berlangsung ruangan dalam keadaan tertutup tanpa lalu lalang audiens, kecuali panitia untuk keperluan lomba;
- d. Hadirin wajib menjaga ketenangan agar tidak mengganggu presentasi yang sedang berlangsung.

### A.3. Divisi III – Lomba Kreasi Video Digital SDGs (*Sustainable Development Goals*)

#### 1. Pelaksanaan Lomba Babak Final Divisi III

- a. Babak final lomba dilaksanakan dengan kegiatan pemutaran video digital SDGs (*Sustainable Development Goals*) dan presentasi oleh tim peserta finalis di hadapan Dewan Juri.
- b. Dalam sesi presentasi, tim finalis menyajikan pemutaran dan menjelaskan video digital SDGs yang dibuat.
- c. Tim peserta akan diminta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dewan juri.
- d. Presentasi digelar secara terbuka dengan dihadiri oleh penonton dan diijinkan pula kepada seluruh tim lain untuk juga menghadirinya.
- e. Untuk setiap tim dialokasikan total waktu 30 menit dengan pembagian waktu:
  - i. maksimal 5 menit untuk pergantian tim dan *setting* video di ruang presentasi;
  - ii. maksimal 15 menit untuk pemutaran video dan presentasi;
  - iii. minimal 10 menit untuk tanya jawab dan penilaian oleh dewan juri;
  - iv. suara bel akan dibunyikan sebagai tanda peringatan 2 menit sebelum waktu presentasi habis;
  - v. jika waktu habis, maka presentasi akan dihentikan oleh panitia;
- f. Materi presentasi meliputi:
  - i. Ide dasar pembuatan (termasuk keterkaitan dengan SDGs).
  - ii. Kejelasan pesan
  - iii. Teknis pembuatan video (akting, teknik pengambilan gambar, teknik editing, suara, music, dan lain-lain).
- g. Penilaian akan melibatkan peserta finalis untuk menilai video peserta lainnya melalui google form dengan azas objektif.
- h. Kelengkapan tim peserta finalis pada saat presentasi:
  - i. File presentasi, file karya video kreasi, dan desain cover video dengan ukuran A3 dikumpulkan kepada panitia lomba pada saat *technical meeting*;
  - ii. Karya video untuk babak final diunggah di YouTube dengan format MP4 720p berdurasi maksimal 3 menit (di luar teaser) dan diberi judul dengan format **"LIDM 2019 - Divisi III - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya – Babak Final.mp4"**, paling lambat sebelum *technical meeting* berlangsung.
  - iii. Seluruh tim peserta finalis diwajibkan sudah hadir di ruang presentasi paling lambat 15 menit sebelum jadwal presentasi tim pertama;
- i. Urutan presentasi didasarkan pada hasil pengundian nomor urut peserta melalui pengambilan nomor urut oleh peserta yang sudah melakukan presentasi, untuk peserta pertama akan diambil oleh Tim Juri.
- j. Selama rentang waktu antara pengumuman tim peserta yang lolos ke babak final hingga keberangkatan menuju *venue* penyelenggaraan lomba babak final merupakan kesempatan bagi para peserta finalis untuk menyempurnakan karya video untuk lomba ini, sehingga diharapkan tim peserta finalis dapat menampilkan karya kreasi yang telah selesai dan dalam kondisi terbaik.

- k. Segala bentuk plagiarisme akan menyebabkan sanksi diskualifikasi dan juri berhak membatalkan segala bentuk kemenangan jika di kemudian hari terbukti terdapat indikasi plagiarisme.
- l. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat.

## 2. Ruang, Peralatan, dan Official Lomba

Panitia penyelenggara menyediakan:

- a. ruang presentasi berkapasitas 100 – 120 orang audiens;
- b. Untuk pelaksanaan dan pengaturan presentasi di ruang presentasi disediakan:
  - i. komputer presentasi yang terhubung ke *sound system* dan ke *LCD projector*, dilengkapi dengan aplikasi presentasi dan *video player*.
  - ii. *LCD projector* dan layar besar sesuai kapasitas audiens,
  - iii. *laser pointer* dan *slide clicker*,
  - iv. *home theatre* dengan *sound system* berkapasitas cukup besar untuk pelantang yang terhubung dengan komputer presentasi dan *video player*, *microphone* peserta, dan *microphone* juri.
  - v. *timer* dan bel tanda waktu,
  - vi. meja untuk tim peserta,
  - vii. meja untuk dewan juri yang dilengkapi dengan stop kontak sumber daya listrik,
  - viii. koneksi internet nirkabel pita-lebar;
  - ix. tempat dan peralatan pengundian nomor urut presentasi.
- c. *Official* lomba sebanyak 2 – 3 orang yang bertugas sebagai pemandu tim peserta sejak *technical meeting* sampai pelaksanaan presentasi, *time keeper* presentasi, fasilitator juri untuk kegiatan penilaian.
- d. Form-form *entry* dan kompilasi penilaian serta Berita Acara Penjurian.

## 3. Tata Tertib Presentasi

- a. Semua mahasiswa finalis diwajibkan mengenakan jaket almamater dan tanda pengenalan finalis selama pelaksanaan lomba babak final.
- b. Presentasi tim finalis dapat dihadiri oleh siapa saja selama ruangan masih mencukupi termasuk anggota tim lain;
- c. Hadirin hanya boleh memasuki dan atau keluar dari ruangan selama masa transisi antar-tim, sehingga selama presentasi berlangsung ruangan dalam keadaan tertutup tanpa lalu lalang audiens, kecuali panitia untuk keperluan lomba;
- d. Hadirin wajib menjaga ketenangan agar tidak mengganggu presentasi yang sedang berlangsung.

### **A.3. Divisi IV – Lomba Kreasi Poster Digital Penghormatan Gender**

#### **1. Pelaksanaan Lomba Babak Final Divisi IV**

- a. Babak final lomba dilaksanakan dengan kegiatan pameran Poster Digital Penghormatan Gender dan presentasi oleh tim peserta finalis di hadapan Dewan Juri.
- b. Setiap finalis memajang karya posternya pada *boot* yang terpisah dengan peserta finalis lainnya di ruang terbuka yang disediakan oleh panitia penyelenggara.
- c. Setiap finalis mempresentasikan karya posternya dengan penonton yang terbuka untuk umum dalam total durasi sekitar 4-5 jam untuk seluruh finalis.
- d. Presentasi dilakukan dalam bentuk orasi/pidato tanpa teks untuk mengajak penonton untuk terlibat aktif dalam gerakan yang digagas seperti tersaji di poster.
- e. Penonton yang menghampiri boot atau menyimak orasi finalis diharapkan memberikan “like” dan atau komentar di situs instagram dari finalis yang terpajang alamatnya pada poster.
- f. Juri akan berkeliling *boot* dan melaksanakan penjurian dengan cara:
  - i. Juri menyimak presentasi orasi tiap finalis maksimum 10 menit
  - ii. Juri bertanya jawab layaknya *reporter* berita kepada finalis tentang gagasan gerakannya, realisasinya dalam tindakan, hasil, dan dampak yang diharapkan dalam waktu 10 menit.
  - iii. Juri akan memilih pemenang berdasarkan penampilan orasi finalis, muatan/konten kreativitas masalah dan solusi pada topik gender yang dibawakan, kemampuan tanya jawab, naskah orasi dan hasil penilaian audiens/penonton.

#### **2. Ruangan, Peralatan, dan Official Lomba**

- a. Ruang terbuka yang luas yang mampu menampung *boot* untuk semua finalis dengan jarak yang memadai antar-*boot* untuk mendapatkan kunjungan penonton.
- b. Disediakan boot sebanyak finalis yang ditetapkan, dengan setiap boot:
  - i. panggung kecil untuk setiap *boot* panjang 2,4 meter, lebar 1,2 meter, tinggi 30 cm.
  - ii. pada bagian latar *boot* akan dipajang poster ukuran panjang 2 meter x 2 meter pada ketinggian 1 meter dari lantai panggung agar poster terlihat jelas oleh penonton, sehingga dibutuhkan tempat untuk memajang poster dengan ukuran tinggi 2,4 meter dan lebar 2 meter.
- c. Perlengkapan untuk digunakan secara berkeliling pada setiap *boot*:
  - i. *portable sound system* 1 set,
  - ii. *stand-up microphone* sebanyak 2 buah untuk presenter dan juri,
  - iii. tempat menyediakan selebaran naskah orasi yang bisa diambil oleh penonton,
  - iv. koneksi internet nirkabel pita-lebar yang bisa diakses oleh juri dan penonton.

#### **3. Perlengkapan Lomba yang Disiapkan oleh Peserta Finalis**

- a. Poster atau spanduk yang dicetak dari poster yang sudah diupload di Instagram:
  - i. Ukuran poster 2 meter × 2 meter.
  - ii. Isi dan identitas poster persis sama dengan yang dicantumkan di instagram.

- iii. Pada bagian bawah poster ditulis alamat link instagram dari poster yang dilombakan tersebut.
- iv. Poster harus sudah terpasang H-1 penilaian, sesudah *technical meeting*.
- b. Menyiapkan naskah orasi/presentasi:
  - i. Naskah terdiri dari 600-800 kata.
  - ii. Struktur naskah berisi:
    - 1). Judul karya poster,
    - 2). paragraf pendahuluan yang memuat sumber inspirasi dan latar belakang topik gerakan yang dikampanyekan,
    - 3). paragraf ungkap permasalahan terkait topik,
    - 4). paragraf gagasan solutif yang menjadi inti gerakan,
    - 5). paragraf langkah-langkah, gerakan atau tindakan yang akan dilakukan,
    - 6). paragraf hasil dan dampak yang akan dicapai, dan
    - 7). paragraf *future look* atau masa depan dari keberlanjutan gerakan ini sebagai paragraf penutup.
    - 8). identitas tim dan link instagram dicantumkan di bagian bawah peserta.
  - iii. Naskah orasi ditulis dengan font Time New Roman 12 pt, 1 spasi, dengan margin kiri, atas, kanan, bawah 2,5 cm.
  - iv. Naskah orasi ditulis dengan judul dan langsung paragraf tanpa subjudul. Jarak antar paragraph 1 spasi sama dengan teks 1 spasi.
  - v. Naskah orasi harus sudah diunggah di instagram tim peserta dengan cetakan copy dua eksemplar diserahkan kepada panitia pada saat *technical meeting*.
  - vi. Naskah dicopy dalam jumlah cukup dan disediakan bagi penonton pameran.

#### **4. Tata Tertib Presentasi**

- a. Semua mahasiswa finalis diwajibkan mengenakan jaket almamater dan tanda pengenalan finalis selama pelaksanaan lomba babak final.
- b. Presentasi tim finalis dapat dihadiri oleh siapa saja selama ruangan masih mencukupi termasuk anggota tim lain;
- c. Hadirin wajib menjaga ketenangan agar tidak mengganggu presentasi yang sedang berlangsung.
- d. Hadirin dapat dilibatkan dalam pembahasan presentasi dengan dipandu oleh juri.

## **B. Technical Meeting Babak Final LIDM 2019**

1. *Technical Meeting* untuk persiapan lomba Babak Final LIDM 2019 dihadiri oleh perwakilan Ditjen Belmawa Kemenristekdikti, panitia penyelenggara bidang lomba, ketua dewan juri, perwakilan juri divisi, dan perwakilan tim peserta finalis seluruh divisi lomba.
2. Kegiatan *technical meeting*:
  - a. Pembahasan ketentuan umum lomba.
  - b. Pembahasan teknis khusus untuk masing-masing divisi:
    - i. Divisi I – Lomba Inovasi Teknologi Digital Pendidikan
      - 1). Penjelasan ketentuan dan tata tertib lomba babak final Divisi I.
      - 2). Pengundian nomor urut presentasi tim finalis.
      - 3). Pengumpulan file presentasi tim finalis kepada panitia.
      - 4). Pengajuan instalasi aplikasi khusus pada komputer panitia (jika memerlukan).
    - ii. Divisi II – Lomba Kreasi Digital Materi Pendidikan
      - 1). Penjelasan ketentuan dan tata tertib lomba babak final Divisi II.
      - 2). Pengundian nomor urut presentasi tim finalis.
      - 3). Pengumpulan file presentasi dan karya kreasi tim finalis kepada panitia.
      - 4). Pengajuan instalasi aplikasi khusus pada komputer panitia (jika memerlukan).
    - iii. Divisi III – Lomba Kreasi Video Digital SDGs
      - 1). Penjelasan ketentuan dan tata tertib lomba babak final Divisi III.
      - 2). Pengumpulan file presentasi, file karya video kreasi, dan desain cover video dengan ukuran A3, dan link YouTube dari setiap tim kepada panitia.
    - iv. Divisi IV – Lomba Kreasi Poster Digital Penghormatan Gender
      - 1). Penjelasan ketentuan dan tata tertib lomba babak final Divisi III.
      - 2). Pengundian nomor *boot* pameran poster tim finalis.
      - 3). Pengumpulan karya poster dan dua eksemplar naskah orasi/presentasi dari setiap tim finalis kepada panitia.

## **C. Acara Puncak LIDM 2019**

1. Seluruh tim peserta diwajibkan untuk mengikuti rangkaian acara puncak LIDM 2019 yang terdiri dari:
  - a. Registrasi ulang tim peserta finalis dan pembina tim,
  - b. Upacara Pembukaan LIDM 2019,
  - c. Technical meeting persiapan lomba,
  - d. Pelaksanaan lomba babak final LIDM 2019,
  - e. Pengumuman Pemenang dan Upacara Pembukaan LIDM 2019.
2. Rundown rangkaian keseluruhan acara puncak akan diumumkan kemudian.