



BUKU PANDUAN LOMBA VIDEO EDUKASI





DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	0
BAB I PENDAHULUAN	2
A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA VOL.2	2
B. LATAR BELAKANG.....	2
C. LANDASAN KEGIATAN	3
D. TUJUAN KEGIATAN.....	4
E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN	4
BAB II KETENTUAN DAN MEKANISME LOMBA	5
A. TEMA & SUBTEMA LOMBA.....	5
B. KETENTUAN UMUM.....	5
C. KETENTUAN PENDAFTARAN.....	6
D. KETENTUAN TEKNIS.....	7
E. SIFAT KARYA	8
F. TECHNICAL MEETING.....	8
G. PELAKSANAAN LOMBA	9
H. KRITERIA PENILAIAN	9
I. TIMELINE KEGIATAN	10
J. HADIAH DAN PENGHARGAAN	11
K. CONTACT PERSON	11

BAB I

PENDAHULUAN

A. TEMA KEGIATAN TECHTOPIA VOL.2

Kegiatan **TECHTOPIA Vol. 2** pada tahun ini mengusung tema yang selaras dengan **INTEGER#8**, yaitu **PUSAKA: “Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry.”**

Tema “**PUSAKA**” lahir dari kesadaran bahwa **INTEGER** bukan sekadar kegiatan tahunan, melainkan sebuah warisan berharga yang harus terus hidup dan berkembang. *Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry* terinspirasi dari kemegahan Kerajaan Nusantara, tempat nilai-nilai luhur, seni, dan kebijaksanaan diagung-agungkan serta dilestarikan sebagai identitas dan kebanggaan. Semangat tersebut menjadi landasan untuk menjaga persatuan serta melestarikan pengetahuan dan karya seni sebagai warisan yang terus hidup dari generasi ke generasi.

Sejalan dengan semangat tersebut, **TECHTOPIA Vol. 2** hadir sebagai wadah bagi generasi muda untuk mengembangkan potensi, kreativitas, dan inovasi melalui berbagai bidang kompetisi. Melalui tema *Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry*, **TECHTOPIA** mengajak generasi muda untuk mengeksplorasi kekayaan budaya Nusantara serta memadukannya dengan perkembangan teknologi dan kreativitas sebagai upaya untuk memperkenalkan, menghargai, dan mengembangkan warisan budaya di tengah perkembangan zaman.

B. LATAR BELAKANG

Saat ini, teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepat telah membawa dunia memasuki era baru yang semakin dinamis dan memberikan perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Kondisi tersebut menjadikan penguasaan teknologi sebagai salah satu modal penting bagi generasi muda dalam menghadapi perkembangan zaman dan persaingan global. Oleh karena itu, diperlukan ruang yang dapat mendorong



generasi muda untuk mengenal, mengembangkan, serta menerapkan pengetahuan, kreativitas, dan inovasi di bidang teknologi.

Perkembangan tersebut tidak terlepas dari peranan Teknik Informatika yang memiliki pengaruh besar terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Sebagai bidang ilmu yang erat kaitannya dengan perkembangan teknologi, Teknik Informatika tidak hanya berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi di bidang teknologi, tetapi juga turut mendorong pengembangan potensi generasi muda. Hal ini sejalan dengan peran Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha dalam berkontribusi di bidang pendidikan melalui berbagai kegiatan yang dapat menjadi wadah pengembangan kemampuan dan kreativitas.

Salah satu bentuk kontribusi tersebut diwujudkan melalui **INTEGER** sebagai kegiatan tahunan yang diselenggarakan oleh mahasiswa Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha untuk memperingati perjalanan Jurusan Teknik Informatika sekaligus menjadi wadah bagi generasi muda untuk mengembangkan potensi dan kreativitas. Pada pelaksanaan **INTEGER#8**, rangkaian kegiatan diselenggarakan melalui berbagai lomba dalam berbagai bidang. Salah satu rangkaian tersebut adalah **TECHTOPIA Vol. 2**, yang secara khusus berfokus pada bidang teknologi sebagai wadah kompetisi bagi generasi muda, khususnya siswa SMA/SMK sederajat.

Melalui **TECHTOPIA Vol. 2**, peserta diberikan kesempatan untuk menuangkan ide, kreativitas, dan inovasi melalui karya di bidang teknologi. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong generasi muda agar lebih aktif dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi secara kreatif, sekaligus menciptakan persaingan yang berkualitas melalui karya-karya inovatif. Dengan adanya **TECHTOPIA Vol. 2** sebagai bagian dari rangkaian **INTEGER#8**, diharapkan dapat terbentuk ruang kompetisi yang mampu mengembangkan potensi, kreativitas, dan kemampuan generasi muda di bidang teknologi.

C. LANDASAN KEGIATAN

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi.
2. Program Kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha Masa Bakti 2026/2027.



D. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan dari **TECHTOPIA Vol. 2** adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha ke masyarakat di seluruh Indonesia.
2. Turut serta berpartisipasi aktif dalam membangun generasi muda yang kreatif, inovatif, berjiwa seni, cerdas serta terampil di bidang TI dengan berlandaskan nilai-nilai budaya.
3. Memfasilitasi semua kalangan pecinta TI untuk mengembangkan kemampuan dalam rangka membentuk kader-kader yang berkompetensi di bidang TI.
4. Membangun kebersamaan dan kekeluargaan di kalangan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika.
5. Bentuk peran aktif dalam rangka mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi baik dari segi pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat.

E. PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN

1. Wakil Dekan III Fakultas Teknik dan Kejuruan.
2. Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Pembimbing Kemahasiswaan Jurusan Teknik Informatika.
4. Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2026/2027.
5. Wakil Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Undiksha Masa Bakti 2026/2027.
6. Ketua Panitia Kegiatan **TECHTOPIA Vol. 2** Tahun 2026.
7. Wakil Ketua Panitia Kegiatan **TECHTOPIA Vol. 2** Tahun 2026.
8. Koordinator sie serangkaian kegiatan **TECHTOPIA Vol.2**.



BAB II

KETENTUAN DAN MEKANISME LOMBA

A. TEMA & SUBTEMA LOMBA

Dengan mengusung tema yang selaras dengan **INTEGER#8**, yaitu **“PUSAKA: Preserving Unity, Sustaining Ancestral Knowledge & Artistry”**, **TECHTOPIA Vol. 2** memberikan tiga opsi subtema, yaitu:

Berikut adalah subtema yang dapat dipilih pada lomba video edukasi ini:

1. **Eksplorasi Tradisi & Kearifan Lokal:** Mengangkat pengetahuan lokal, sejarah, mitos/fakta, atau filosofi di balik tradisi dan budaya daerah setempat.
2. **Kreativitas Generasi Muda dalam Menjaga Seni & Budaya:** Menunjukkan bagaimana generasi muda mengemas seni tradisional dengan cara modern agar tetap relevan di era digital.
3. **Harmoni & Keragaman Budaya Penguat Persatuan:** Menyoroti akulturasi, toleransi antar-budaya, atau bagaimana perbedaan budaya justru menyatukan masyarakat di kehidupan sehari-hari.

B. KETENTUAN UMUM

1. Peserta merupakan tim yang terdiri dari 3 s.d. 5 orang.
2. Peserta merupakan siswa SMA/SMK/Sederajat seluruh Indonesia.
3. Peserta hanya boleh mengirimkan satu buah karya.
4. 1 (satu) peserta hanya boleh terdaftar dalam 1 (satu) tim.
5. Video harus **100% orisinal**, diproduksi khusus untuk lomba tersebut, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah memenangkan kompetisi lain.
6. Konten video **dilarang keras** mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan), pornografi, ujaran kebencian, kekerasan, atau muatan politik praktis.
7. Peserta dapat menentukan judul karyanya sendiri tanpa dibatasi. Namun, wajib menyesuaikan dengan tema yang sudah diberikan.
8. Penggunaan musik, gambar, efek suara, atau *footage* pihak ketiga wajib bersifat bebas hak cipta (*royalty-free*) atau peserta telah mengantongi izin resmi untuk menghindari pelanggaran *copyright*.



- 
9. Peserta yang tidak mengikuti peraturan dan karyanya tidak memenuhi poin dari ketentuan akan didiskualifikasi.

C. KETENTUAN PENDAFTARAN

1. Pendaftaran dilaksanakan secara daring melalui website resmi Techtopia:
<https://techtopia.hmjtiundiksha.com>.
2. Periode pendaftaran yakni sebagai berikut:
 - **Gelombang 1:** Tanggal **5 September s/d 20 September 2026** dengan biaya pendaftaran sebesar **Rp.90.000/tim**.
 - **Gelombang 2:** Tanggal **21 September s/d 2 Oktober 2026** dengan biaya pendaftaran sebesar **Rp. 115.000/tim**.
3. Peserta wajib mengikuti *official account* Instagram HMJ TI Undiksha (@hmj_ti.undiksha) dan *official account* Instagram **TECHTOPIA Vol. 2** (@techtopia.hmjti).
4. Biaya pendaftaran di transfer ke rekening berikut:
 - **Nomor rekening: 1981288890**
 - **Bank: BNI**
 - **Atas nama: NI KADEK INDAH WULAN PERTIWI**
5. Bukti pembayaran wajib diunggah ke form pendaftaran.
6. Uang pembayaran tidak dapat dikembalikan jika peserta/tim mengundurkan diri.
7. Peserta tidak diperkenankan terdaftar dalam lebih dari satu tim atau mengirimkan lebih dari satu karya.
8. Peserta wajib membaca, memahami, dan mengikuti seluruh syarat dan ketentuan yang tercantum dalam buku panduan.
9. Semua peserta wajib mengunggah foto melalui Instagram di akun pribadinya dan tidak *private* dengan menggunakan *twibbon* Lomba Video Edukasi tahun 2026 dengan *caption* yang telah disediakan oleh panitia. *Twibbon* dan *caption* dapat diunduh melalui link berikut:
<https://go.undiksha.ac.id/TwibbonCaptionTechtopiaVol2>.
10. Peserta wajib mengunggah bukti follow dan screenshot *twibbon* di website masing-masing anggota yang dikompilasi dalam satu dokumen pdf di website pendaftaran yang telah disediakan oleh panitia.



D. KETENTUAN TEKNIS

1. Karya video edukasi wajib memiliki resolusi minimal 1080p (Full HD).
2. Karya video edukasi wajib dikirim dalam format file MP4.
3. Karya video edukasi wajib menggunakan rasio aspek potret (9:16)
4. Karya video edukasi berdurasi minimal 3 maksimal 6 menit (termasuk credits).
5. Kualitas suara dialog atau narasi (*voice-over*) harus jernih, minim gangguan suara latar (*noise*), dan volumenya seimbang agar tidak tenggelam oleh musik latar (*background music*).
6. Larangan terhadap penggunaan AI seperti generator *text-to-audio*, dan lain-lain.
7. Karya harus menarik, informatif, dan mudah dipahami serta memiliki kesesuaian dengan penjelasan yang disampaikan.
8. Pencantuman logo pada karya video dilakukan secara berurutan dari kiri ke kanan, yaitu; Logo Undiksha, HMJ TI, Kabinet, INTEGER dan TECHTOPIA. Logo dapat di akses melalui link berikut:
<https://go.undiksha.ac.id/AsetLogoTectopiaVol2>.
9. Karya format nama **“LombaVideoEdukasi_NamaLengkap_JudulKarya”**
Contoh: **LombaVideoEdukasi_MardanaPutra_PuraBejiSangsit.**
10. Peserta wajib menyertakan deskripsi terpisah yang menjelaskan isi dari video Edukasi tersebut.
11. Dalam pembuatan deskripsi, setiap peserta diharuskan mengetik penjelasan mengenai isi/pesan/makna yang terkandung di dalam video edukasi dengan ketentuan minimal 200 kata dilengkapi dengan judul karya tersebut.
12. File deskripsi diunggah dengan format PDF (maksimal 10mb) dengan format nama
“DeskripsiVideoEdukasi_NamaLengkap_JudulKarya”
Contoh: **DeskripsiVideoEdukasi_MardanaPutra_PuraBejiSangsit.**
13. Panitia tidak menerima perbaikan apabila karya yang telah dikirimkan dengan alasan apapun.

- 
14. Juri berhak diskualifikasi peserta apabila tidak memenuhi ketentuan yang tertera.

E. SIFAT KARYA

1. Orisinalitas dan Keaslian
 - a. Karya yang dibuat harus orisinal (asli) dan murni tercipta dari ide serta kreativitas peserta.
 - b. Peserta wajib mengisi lembar orisinalitas yang dapat di akses melalui link berikut: <https://go.undiksha.ac.id/LembarOrisinalitasTechtopiaVol2>.
 - c. Karya belum pernah menjadi pemenang dalam lomba apapun dan belum pernah atau tidak sedang diikutsertakan pada lomba atau event apapun.
 - d. Lembar Orisinalitas dikumpulkan dalam bentuk *scan .pdf* dan dimasukkan kedalam folder .zip yang berisi code dan seluruh aset gambar, video, foto.
2. Kesesuaian Tema
 - a. Karya yang dibuat harus sesuai dengan tema dan sub tema lomba yang telah ditentukan panitia.
3. Etika dan Hak Cipta
 - a. Karya yang dikirimkan bebas dari hal yang menyinggung unsur SARA, pornografi, rasisme, ujaran kebencian, atau hal-hal yang merendahkan/melecehkan pihak manapun.
 - b. Elemen yang terkandung dalam karya (gambar, font, dll.) adalah elemen yang bersifat bebas lisensi dan bebas hak cipta, atau peserta harus memiliki izin penggunaan materi berhak cipta.
 - c. Peserta bertanggung jawab atas segala permasalahan hak cipta terkait karya yang didaftarkan.
4. Keputusan Juri
 - a. Keputusan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

F. TECHNICAL MEETING

1. Technical meeting bersifat **wajib** bagi seluruh peserta.
2. Technical meeting akan dilaksanakan pada:
 - Hari, tanggal: Sabtu, 3 Oktober
 - Tempat: Google Meet

- 
3. Peserta **wajib** menggunakan format penamaan

“NoUrut_NamaLengkap_Asal Sekolah” di Google Meet. No. urut Tim akan diberikan sehari sebelum *technical meeting* dilaksanakan.

G. PELAKSANAAN LOMBA

1. Peserta melaksanakan lomba secara *online/daring* di tempat masing-masing.
2. Pengumpulan karya lomba dimulai pada tanggal 1 November 2026.
3. Seluruh karya yang dikirimkan akan sepenuhnya menjadi hak milik HMJ TI Undiksha.
4. Pengumpulan karya akan dilaksanakan pada saat pelaksanaan lomba dan akan diberikan formulir khusus untuk pengumpulan karya tersebut.
5. Para peserta yang lolos babak final diminta untuk melakukan presentasi dengan alokasi waktu **15 menit** (presentasi & tanya jawab) mengenai karya yang sudah dibuat dalam *google meet* yang selanjutnya akan dinilai oleh juri.
6. Pengumuman juara akan diumumkan pada tanggal 14 November 2026 secara *live streaming* di <https://www.youtube.com/@hmjtiundiksha> pada rangkaian penutupan **INTEGER#8**.

H. KRITERIA PENILAIAN

1. Kriteria Penilaian Tahap Penyisihan

Kriteria	Bobot (%)
Orisinalitas Karya Hasil karya murni tercipta dari ide dan kreativitas dari peserta	25%
Kesesuaian Tema Karya yang dibuat oleh peserta memiliki kesesuaian dengan tema lomba.	20%
Pesan Edukasi Karya menyampaikan nilai atau pesan positif yang membangun, menyentuh, dan memberi inspirasi bagi penonton, serta selaras dengan tujuan lomba dalam mendorong aksi dan inovasi berdampak.	20%
Teknik Editing	20%



Kualitas penyuntingan yang mencakup kelancaran transisi, sinkronisasi audio dan visual, penggunaan efek visual atau suara secara tepat, serta kemampuan editing dalam memperkuat alur cerita dan pesan	
Teknik Pengambilan Video Karya dinilai dari kualitas pengambilan gambar, komposisi visual, pencahayaan, pergerakan kamera, dan estetika secara keseluruhan yang mendukung penyampaian cerita dan emosi dalam video.	15%

2. Kriteria Penilaian Tahap Final

Kriteria	Bobot (%)
Kualitas Karya Penilaian pada tahap ini berfokus pada video edukasi yang telah dibuat peserta. Karya akan dinilai berdasarkan lima aspek yang sebelumnya sudah menjadi acuan di babak penyisihan, yaitu orisinalitas ide, kesesuaian tema, pesan edukasi, teknik editing dan pengambilan video.	50%
Presentasi Dalam sesi presentasi, peserta dinilai dari cara mereka menyampaikan ide dan alur cerita yang ada di dalam video. Selain itu, kemampuan peserta dalam menguasai materi serta menjelaskan pesan edukasi di balik karya menjadi poin penting.	25%
Tanya Jawab Pada bagian ini, peserta dinilai dari kemampuan mereka menjawab pertanyaan yang diajukan oleh juri. Penilaian mencakup kejelasan dan kelengkapan jawaban, kemampuan dalam memberikan penjelasan yang lebih mendalam.	25%

I. TIMELINE KEGIATAN

- Pendaftaran Gelombang Pertama: 5 September s.d. 20 September 2026
- Pendaftaran Gelombang Kedua: 21 September s.d. 2 Oktober 2026

- 
- Technical Meeting: 3 Oktober 2026
 - Pengumpulan Karya: 1 November 2026
 - Pengumuman Babak Final: 5 November 2026
 - Pelaksanaan Babak Final: 8 November 2026
 - Pengumuman Juara: 14 November 2026
 - Penyerahan Hadiah menyesuaikan.

J. HADIAH DAN PENGHARGAAN

1. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
2. Hadiah pemenang:
 - Juara I: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
 - Juara II: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
 - Juara III: E-Sertifikat + Uang Pembinaan + Medali
 - Juara Favorit: E-Sertifikat + Medali
3. Seluruh peserta akan mendapatkan E-Sertifikat.

K. CONTACT PERSON

Narahubung: 081237610306 (Sunia)

085155010718 (Jaysen)

Instagram: @hmj_ti.undiksha & @techtopia.hmjt

Website: <https://techtopia.hmjtundiksha.com>

Email: hmjti@undiksha.ac.id