



PETUNJUK TEKNIS



OASE PTKIN III
2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Petunjuk Teknis Olimpiade Agama, Sains, dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OASE PTKIN) III se-Indonesia Tahun 2026 di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dapat diselesaikan. Semoga ikhtiar mencerdaskan anak bangsa melalui program peningkatan mutu pendidikan dan pengukuran capaian pembelajaran ini senantiasa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan.

OASE PTKIN merupakan ajang kompetisi mahasiswa bidang akademik bagi mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKIN) se-Indonesia yang pertama kali diselenggarakan pada tahun 2021 di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, dilanjutkan pada tahun 2023 di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Pada tahun 2026, OASE PTKIN III dipercayakan untuk diselenggarakan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Mengangkat tema “Tumbuh dan Berkembang Bersama Prestasi”, OASE PTKIN III Tahun 2026 hadir sebagai respons atas akselerasi transformasi digital dan kecerdasan artifisial yang semakin masif memengaruhi seluruh aspek kehidupan. Melalui tema ini, mahasiswa PTKIN diajak untuk tidak sekadar menjadi pengguna teknologi, tetapi juga menjadi penggagas solusi yang menempatkan nilai-nilai keislaman, moderasi beragama, dan martabat kemanusiaan sebagai landasan pengembangan sains, riset, dan inovasi.

Petunjuk teknis ini disusun sebagai pedoman bagi panitia penyelenggara, dewan juri, dan peserta dalam melaksanakan setiap tahapan kegiatan, mulai dari registrasi, seleksi, hingga penetapan juara. Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan petunjuk teknis ini, dan berharap besar agar kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar, tertib, dan memberikan manfaat yang luas bagi dunia pendidikan tinggi keagamaan Islam di Indonesia.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. DASAR HUKUM	2
C. TUJUAN	2
D. WAKTU DAN TEMPAT	3
E. SASARAN	3
F. PANITIA.....	3
G. PESERTA	3
H. RUANG LINGKUP	3
I. TEMA, LOGO, DAN MASKOT.....	4
J. PENDANAAN.....	4
K. JUARA DAN PENGHARGAAN.....	5
L. TIMELINE PENYELENGGARAAN OASE III PTKIN 2026	5
BAB II.....	7
KEPESERTAAN	7
A. UNDANGAN PESERTA	7
B. PENDAFTARAN PESERTA	7
C. LOKASI PERLOMBAAN.....	7
D. ID CARD	7
E. PAKAIAN DAN ETIKA	8
F. DOKUMENTASI DAN MEDIA.....	8
G. TATA TERTIB PESERTA DAN OFFICIAL	8
BAB III	9
JURI DAN DEWAN HAKIM.....	9
A. REKRUTMEN.....	9
B. KETENTUAN PENILAIAN	9
C. PROTES.....	9
BAB IV.....	10
MEKANISME BIDANG PERLOMBAAN.....	10
A. AGAMA.....	10
1. Sosial Kemasyarakatan	11
2. Ilmu Falak (Astronomi Islam).....	13

3. Karya Tulis Al-Qur'an.....	23
4. Musabaqah Qira'atil Kutub	28
5. Musabaqah Fahmil Qur'an	31
6. Da'i Mahasiswa	35
B. SAINS.....	38
1. Deskripsi dan Silabi Lomba	38
a. Matematika.....	38
b. Fisika	38
c. Kimia.....	38
d. Biologi.....	38
e. Robotik.....	38
f. Desain Arsitektur Islam.....	38
2.Mekanisme & Tahapan Seleksi Untuk Kategori MIPA (Matematika, Fisika, Kimia, Biologi)	39
3. Mekanisme & Tahapan Seleksi Untuk Kategori Robotik	40
4. Mekanisme & Tahapan Seleksi Untuk Kategori Desain Arsitektur Islam	44
C. RISET	61
1. Deskripsi Lomba	61
a. Literasi Inovasi Teknologi	61
b. Nanoteknologi dan Kesehatan.....	61
c. Teknologi Produk Halal dan Ketahanan Pangan Halal.....	61
d. Ekoteologi: Tata Kelola Limbah dan Lingkungan Hidup.....	61
e. Teknologi Konservasi Energi Untuk Kampus Hijau Mandiri Energi	61
f.Trading	62
2. Ketentuan Umum Untuk Kategori Riset.....	62
3. Mekanisme & Tahapan Seleksi	72
a. Literasi Inovasi Teknologi	72
b. Nanoteknologi dan Kesehatan.....	75
c. Teknologi Produk Halal dan Ketahanan Pangan Halal.....	81
d. Ekoteologi: Tata Kelola Limbah dan Lingkungan Hidup.....	85
e. Teknologi Konservasi Energi Untuk Kampus Hijau Mandiri Energi	92
f. Trading.....	97
BAB V PENUTUP	100
LAMPIRAN-LAMPIRAN	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Lahirnya mahasiswa yang cerdas, cakap, kreatif dan inovatif tidak cukup hanya mengandalkan kurikulum yang diajarkan di bangku kuliah, tetapi perlu didukung oleh berbagai pendekatan lain, salah satunya melalui penyelenggaraan kompetisi baik pada tingkat regional, nasional, maupun internasional. Dalam rangka mengembangkan mahasiswa yang berkarakter, bermoral, berakhlakul karimah, cerdas, sehat jasmani-rohani, serta memiliki komitmen kebangsaan di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam, perlu diselenggarakan kegiatan pembinaan prestasi mahasiswa secara berkesinambungan.

Memasuki penyelenggaraan yang ketiga, Olimpiade Agama, Sains, dan Riset Perguruan Tinggi Agama Islam se-Indonesia (OASE PTKIN) III Tahun 2026 hadir di tengah percepatan transformasi digital, kecerdasan artifisial (Artificial Intelligence), dan otomasi yang mengubah cara manusia belajar, bekerja, beribadah, dan berinteraksi sosial. Perkembangan ini membawa peluang besar sekaligus tantangan etis yang serius, terutama terkait bagaimana teknologi ditempatkan agar tetap menghormati dan mengangkat martabat manusia (human dignity), bukan sebaliknya mereduksi nilai-nilai kemanusiaan dan spiritualitas. Atas dasar itu, OASE PTKIN III Tahun 2026 mengangkat tema “Tumbuh dan Berkembang Bersama Prestasi” sebagai ajakan reflektif sekaligus produktif bagi mahasiswa PTKIN untuk menghasilkan karya sains, riset, dan inovasi keagamaan yang menempatkan manusia sebagai pusat (human-centered), bukan sekadar objek dari kemajuan teknologi.

Mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam dituntut untuk terus belajar, berkembang, dan menerapkan ilmu pengetahuan serta teknologi sesuai perkembangan zaman, tanpa kehilangan jati diri keislaman dan keindonesiaannya. Melalui ajang kompetisi bidang agama, sains, dan riset, mahasiswa dipacu untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan menulis, berpikir kritis, dan berinovasi, sekaligus menyampaikan gagasan dan memperoleh pengalaman kompetisi yang sehat, sportif, dan menjunjung tinggi nilai persaudaraan (ukhuwah).

Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia terus mendorong prestasi mahasiswa PTKIN pada berbagai bidang keilmuan. Selain berfungsi mengukur capaian pembelajaran, ajang kompetisi seperti OASE PTKIN juga menjadi wadah silaturahmi, apresiasi, dan pemetaan mutu pendidikan tinggi keagamaan Islam secara nasional, yang selanjutnya dapat menjadi acuan perencanaan program pengembangan pendidikan tinggi guna menyejajarkan mutu mahasiswa PTKIN pada level nasional maupun internasional.

B. DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
6. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2026 tentang Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi;
7. Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 25 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama;
9. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2025 Tentang Rencana Strategis Kementerian Agama Tahun 2025 – 2029;
10. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Kementerian Agama Tahun 2026.

C. TUJUAN

1. Tujuan Khusus

OASE PTKIN III Tahun 2026 diselenggarakan untuk menyediakan ajang silaturahmi dan kompetisi ilmiah yang sehat bagi mahasiswa PTKIN Negeri dan Swasta se-Indonesia pada bidang agama, sains, dan riset. Kompetisi ini merupakan bagian dari upaya terintegrasi untuk menumbuhkembangkan motivasi belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta daya saing mahasiswa, dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas, persaudaraan, keadilan, dan etika pemanfaatan teknologi yang bermartabat.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus OASE PTKIN III Tahun 2026 adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan ajang kompetisi ilmiah bagi mahasiswa PTKIN Negeri dan Swasta agar dapat berkreasi dan mengembangkan kemampuan konsep serta keterampilan kerja inovatif sesuai bidang ilmu masing-masing;
- b. Memotivasi mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi intelektual dan spiritual berdasarkan nilai-nilai keislaman yang diwujudkan dalam kemampuan analisis, nalar, dan penyelesaian masalah;
- c. Mendorong pemanfaatan teknologi, sains, dan riset secara etis dan bertanggung jawab, sejalan dengan tema “Tumbuh dan Berkembang Bersama Prestasi”, sehingga karya yang dihasilkan berorientasi pada kemaslahatan dan martabat manusia;

- d. Memotivasi dosen dan pengelola perguruan tinggi untuk senantiasa memacu peningkatan kompetensi mahasiswa;
- e. Memotivasi perguruan tinggi untuk meningkatkan kualitas input, proses, dan output penyelenggaraan pendidikan tinggi keagamaan Islam.

D. WAKTU DAN TEMPAT

OASE PTKIN III Tahun 2026 diselenggarakan pada tanggal 3 s.d 7 November 2026, bertempat di Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jl. Laksda Adisucipto Yogyakarta. OASE PTKIN III Tahun 2026 diselenggarakan secara daring dan luring.

E. SASARAN

Sasaran OASE PTKIN III Tahun 2026 adalah mahasiswa PTKIN Negeri di bawah Kementerian Agama RI

F. PANITIA

Panitia OASE PTKIN III Tahun 2026 adalah tenaga pendidikan dan kependidikan, serta mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

G. PESERTA

Peserta Kegiatan OASE PTKIN III Tahun 2026 terdiri dari Panitia Pelaksana, Pimpinan Kontingen, Official, Pembina, Juri dan Dewan Hakim.

H. RUANG LINGKUP

Bidang yang dilombakan dalam OASE PTKIN III Tahun 2026 adalah sebagai berikut:

1. Lomba Bidang Agama

Lomba bidang agama terdiri dari:

- a. Sosial Kemasyarakatan
- b. Astronomi Islam/Ilmu Falak
- c. Karya Tulis Al Quran
- d. Musabaqah Qiraatil Kutub
- e. Musabaqah Fahmil Quran
- f. Dai Mahasiswa

2. Lomba Bidang Sains

Lomba bidang sains terdiri dari:

- a. Matematika
- b. Fisika
- c. Kimia
- d. Biologi
- e. Robotik
- f. Desain Arsitektur Islam

3. Lomba Bidang Riset

Lomba bidang sains terdiri dari:

- a. Literasi Inovasi Teknologi
- b. Nanoteknologi & Kesehatan
- c. Teknologi Produk Halal dan Ketahanan Pangan Halal
- d. Ekoteologi (Limbah & Lingkungan)
- e. Energi & SDM Terbarukan
- f. Trading

I. TEMA, LOGO, DAN MASKOT

1. Tema

OASE PTKIN III Tahun 2026 adalah ***“Tumbuh dan Berkembang Bersama Prestasi.”***

2. LOGO

3. MASKOT



J. PENDANAAN

Pendanaan OASE PTKIN III Tahun 2026 dibebankan pada DIPA Kementerian Agama R.I, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri masing-masing.

K. JUARA DAN PENGHARGAAN

Untuk masing-masing bidang akan dibagi kategori pemenang sebagai berikut:

Juara Umum	Piala bergilir + Sertifikat
Juara 1 Perorangan	Uang Tunai + Medali Emas + Sertifikat
Juara 2 Perorangan	Uang Tunai + Medali Perak + Sertifikat
Juara 3 Perorangan	Uang Tunai + Medali Perunggu + Sertifikat
Juara 1 Beregu	Uang Tunai + Medali Emas + Sertifikat
Juara 2 Beregu	Uang Tunai + Medali Perak + Sertifikat
Juara 3 Beregu	Uang Tunai + Medali Perunggu + Sertifikat

L. TIMELINE PENYELENGGARAAN OASE III PTKIN 2026

Timeline penyelenggaraan OASE PTKIN III Tahun 2026 dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Agenda Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Keterangan/Lokasi
1.	Sosialisasi juknis	4 September Sains & Agama: 09.00-11.00 WIB Riset: 13.00-15.00 WIB	Zoom
2.	Pendaftaran kontingen by number	16-18 September	Daring, web OASE
3.	Pengumuman kontingen by number	21 September	Daring, web OASE
4.	Pendaftaran kontingen by name	22-30 September	Daring, web OASE
5.	Verifikasi dan Validasi Berkas	1-15 Oktober	Daring, web OASE
6.	Pengumuman Kontingen by name final	16 Oktober	Daring, web OASE
7.	Waktu Pengiriman Karya	17-20 Oktober	Daring
8.	Penilaian Karya oleh Juri [*]	21-25 Oktober	Daring
9.	Pengumuman Karya Lolos [*]	26-27 Oktober	Daring, web OASE
10.	Technical Meeting Daring [*]	28 Oktober	Zoom

11.	Kedatangan Kontingen, Registrasi, dan Persiapan Expo	3 November	Multi Purpose
12.	Opening Ceremony dan Pembukaan Expo	4 November	Multi Purpose
13.	Orientasi, Percobaan CBT, Technical Meeting	4 November	Lab. Komputer, Pusat Bahasa, FST
14.	Perlombaan dan Penilaian	5-6 November	Lab. Komputer, Pusat Bahasa, FST
15.	Closing Ceremony	7 November	Multi Purpose

**disesuaikan dengan ketentuan masing-masing cabang lomba.*

BAB II KEPESERTAAN

A. UNDANGAN PESERTA

1. Panitia menyampaikan informasi pelaksanaan OASE PTKIN III Tahun 2026 di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta kepada seluruh PTKIN se-Indonesia;
2. Informasi pelaksanaan OASE PTKIN III Tahun 2026 disertai dengan Petunjuk Teknis OASE PTKIN III Tahun 2026.
3. Undangan kepada seluruh pimpinan PTKIN untuk menghadiri OASE PTKIN III Tahun 2026 di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta disampaikan oleh Rektor pada tanggal 22 Oktober 2026.

B. PENDAFTARAN PESERTA

1. Pendaftaran dilaksanakan secara daring melalui laman resmi: <https://lomba.uin-suka.ac.id/>
2. Pendaftaran peserta dilaksanakan dalam 2 (dua) tahapan:
 - a. Tahap pertama merupakan pendaftaran by number, yaitu pendaftaran cabang lomba yang diikuti dan jumlah peserta.
 - b. Tahap kedua merupakan pendaftaran by name, yaitu pendaftaran nama peserta dan official serta syarat kelengkapan berkas.
 - c. Berkas pendaftaran meliputi:
 - 1) Kartu Tanda Penduduk (KTP);
 - 2) Kartu Tanda Mahasiswa (KTM);
 - 3) Kartu Rencana Studi (KRS) terbaru;
 - 4) Tautan Forlap Dikti;
 - 5) Surat rekomendasi dari pimpinan PTKIN
 - 6) Foto peserta.
3. Panitia tidak melayani pendaftaran secara manual di luar jadwal yang telah ditentukan.

C. LOKASI PERLOMBAAN

Lokasi masing-masing cabang lomba akan diumumkan melalui laman resmi OASE III Tahun 2026, yaitu <https://lomba.uin-suka.ac.id/>.

D. ID CARD

1. Panitia pelaksana memberikan ID Card kepada seluruh peserta kontingen sesuai tugas dan fungsinya.
2. ID Card wajib digunakan pada setiap perlombaan maupun saat memasuki arena perlombaan. Peserta lomba dapat digugurkan jika pada saat menjelang perlombaan tidak dapat menunjukkan ID Card.
3. Peserta dapat dinyatakan gugur apabila tidak dapat menunjukan ID Card sebelum perlombaan dimulai.

E. PAKAIAN DAN ETIKA

- a. Peserta mengenakan pakaian sopan, rapi, dan jas almamater PTKIN pada sesi resmi, kecuali diperlukan pakaian keselamatan.
- b. Peserta menjaga kesantunan, tidak merendahkan karya lain, tidak melakukan klaim palsu, dan tidak mendekati juri di luar mekanisme resmi.
- c. Seluruh komunikasi substantif dengan juri dilakukan melalui sesi penilaian atau kanal panitia.
- d. Peserta wajib menghormati hak pengunjung untuk tidak difoto atau direkam.

F. DOKUMENTASI DAN MEDIA

Panitia dapat melakukan dokumentasi foto/video. Tim yang memiliki alasan etik, privasi, keamanan, atau IP untuk membatasi dokumentasi bagian tertentu harus mengajukan permohonan sebelum final dan memberi label pada stan. Pembatasan tidak boleh menghalangi dokumentasi administratif dan penilaian juri.

G. TATA TERTIB PESERTA DAN OFFICIAL

Peserta merupakan mahasiswa aktif program Diploma dan Strata I (S1) dari seluruh jurusan/program studi pada PTKIN.

1. Setiap PTKIN hanya diperkenankan mengirimkan 1 (satu) peserta/tim pada setiap cabang lomba.
2. Peserta wajib membawa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau dokumen lain yang menunjukkan status sebagai mahasiswa aktif selama kegiatan berlangsung.
3. Peserta wajib mengenakan pakaian yang formal, sopan, dan sesuai dengan jenis perlombaan.
4. Peserta wajib menjunjung tinggi nilai akhlakul karimah, sportivitas, dan budaya ketimuran.
5. Peserta wajib hadir tepat waktu di lokasi kegiatan. Keterlambatan berisiko menyebabkan diskualifikasi. Dalam keadaan tertentu yang menyebabkan keterlambatan, peserta wajib menghubungi panitia.
6. Peserta tidak diperkenankan menggunakan telepon genggam atau perangkat elektronik lainnya selama perlombaan berlangsung, kecuali perangkat yang telah ditetapkan sebagai bagian dari perlombaan.
7. Peserta tidak diperkenankan meninggalkan arena perlombaan tanpa izin panitia, kecuali dalam keadaan mendesak.
8. Peserta yang melanggar ketentuan akan dikenakan sanksi sesuai tingkat pelanggaran, dan panitia berhak memberikan diskualifikasi terhadap pelanggaran yang dikategorikan berat.
9. Official tidak diperkenankan membawa alat atau perangkat yang dapat mengganggu jalannya perlombaan.
10. Official dilarang mengganggu jalannya pertandingan atau perlombaan.
11. Pimpinan kontingen bertanggung jawab dalam mengoordinasikan dan mengingatkan official.

BAB III

JURI DAN DEWAN HAKIM

A. REKRUTMEN

Panitia melakukan rekrutmen Juri dan Dewan Hakim setelah tahapan pendaftaran *by number* selesai dilaksanakan.

1. Seluruh pimpinan PTKIN dapat mengusulkan Juri dan Dewan Hakim untuk seluruh cabang perlombaan, dengan ketentuan seluruh biaya menjadi tanggung jawab PTKIN pengusul.
2. Panitia melakukan verifikasi berkas pada 17-25 September 2026.
3. Penetapan Juri dan Dewan Hakim dilakukan oleh panitia.

B. KETENTUAN PENILAIAN

1. Juri dan Dewan Hakim wajib bersikap objektif dan independen dalam menjalankan tugas penilaian
2. Juri dan Dewan Hakim wajib hadir di lokasi perlombaan paling lambat 30 (tiga puluh) menit sebelum perlombaan dimulai.
3. Penempatan Juri dan Dewan Hakim ditentukan oleh panitia.
4. Keputusan Juri pada perlombaan bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
5. Dalam hal terdapat keberatan terhadap keputusan Juri/Dewan Hakim pada Lomba Bidang Seni dan Ilmiah, peserta dapat mengajukan keberatan kepada Tim Arbitrase.
6. Tim Arbitrase terdiri atas pengurus Forum Wakil Rektor 3 PTKIN se-Indonesia, terdiri dari 7 orang yang ditunjuk oleh Forum.

C. PROTES

1. Protes yang berkaitan dengan aspek teknis kepada Juri/Dewan Hakim diajukan kepada Tim Arbitrase paling lambat satu jam setelah lomba selesai dilaksanakan sesuai ketentuan yang telah ditetapkan dalam Technical Meeting.
2. Sengketa/protes tersebut diajukan secara tertulis kepada Tim Arbitrase dengan disertai pembayaran uang protes sebesar Rp500.000,00 (lima ratus lima puluh ribu rupiah).
3. Keputusan Tim Arbitrase diputuskan oleh 4 dari 7 orang anggota Tim Arbitrase yang tidak mempunyai konflik kepentingan dengan pihak yang mengajukan sengketa/protes.
4. Keputusan Tim Arbitrase diberikan paling lambat 2 jam setelah laporan diterima dari pihak yang mengajukan sengketa/protes.
5. Keputusan Tim Arbitrase bersifat final dan mengikat.

BAB IV

MEKANISME BIDANG PERLOMBAAN

A. AGAMA

Olimpiade keagamaan yang mana memiliki cabang lomba diantaranya sebagai berikut:

1. Sosial Kemasyarakatan
2. Ilmu Falak
3. Karya Tulis Al-Qur'an
4. Musabaqah Qira'atil Kutub
5. Musabaqah Fahmil Qur'an
6. Da'i Mahasiswa

a. Ketentuan Khusus Peserta

No	Bidang Lomba	Ketentuan Peserta
1	Sosial Kemasyarakatan	Tim, terdiri dari 2–3 mahasiswa per tim; maksimal 1 tim per PTKIN/Kontingen
2	Ilmu Falak	Tim, terdiri dari 2–3 mahasiswa per tim; maksimal 1 tim per PTKIN/Kontingen
3	Karya Tulis Al-Qur'an	Tim, terdiri dari 3 orang; maksimal 1 karya per PTKIN/Kontingen
4	Musabaqah Qira'atil Kutub	Individu; masing-masing 1 perwakilan putra dan 1 perwakilan putri per PTKIN/Kontingen
5	Musabaqah Fahmil Qur'an	Tim, terdiri dari 3 mahasiswa per tim; dengan 1 (satu) orang juru bicara dan 2 (dua) orang pendamping; maksimal 1 tim per PTKIN/Kontingen
6	Da'i Mahasiswa	Individu; masing-masing 1 perwakilan putra dan 1 perwakilan putri per PTKIN/Kontingen

b. Mekanisme Lomba Per Bidang

1. Sosial Kemasyarakatan

Bidang Sosial Kemasyarakatan mengukur kemampuan mahasiswa dalam merumuskan gagasan dan/atau karya inovasi yang berdampak pada penguatan kehidupan sosial dan keagamaan, moderasi beragama, kesetaraan gender, penguatan etika kebangsaan, serta solusi atas permasalahan sosial, keagamaan, dan humaniora di masyarakat.

a. Ketentuan Proposal dan Video Proyek:

- 1) Karya merupakan hasil karya asli peserta, bukan plagiasi, dan tidak menggunakan tools kecerdasan artifisial dalam penyusunan gagasan/isi;
- 2) Referensi dan sitasi menggunakan format APA (American Psychological Association);
- 3) Sistematika: Halaman Judul – Abstrak – Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat, Rancangan Program/Karya Inovasi, Kesimpulan, Daftar Referensi.
- 4) Proposal proyek dikirim dalam format pdf dan ppt disertai surat pernyataan keaslian karya.
- 5) Video proyek durasi maksimal 5 menit dikirim dalam format MOV./MP4.

b. Tahapan Lomba

- 1) Tahap Penyisihan: peserta mengirimkan proposal dan video proyek sesuai tema yang ditentukan pada 17- 20 Oktober 2026;
- 2) Pengumuman lolos ke babak final pada tanggal 26 Oktober 2026 (12 tim)
- 3) Tahap Final dilaksanakan pada 5-6 November 2026: peserta yang lolos mempresentasikan proposal dengan ppt dan video proyek dihadapan dewan juri dan menunjukan karyanya pada ekspe.
- 4) Presentasi proposal dan video proyek maksimal 10 menit.
- 5) Tanya jawab 20 menit.

c. Kriteria Penilaian

No	Aspek	Bobot (%)
1	Keaslian dan Orisinalitas Gagasan	25
2	Dampak dan Manfaat Program/Karya Inovasi	25
3	Keberlanjutan Program/Karya Inovasi	25
4	Presentasi (Tahap Final)	25

2. Ilmu Falak (Astronomi Islam)

Bidang Ilmu Falak dalam Olimpiade Agama, Sains, dan Ekonomi (OASE) diselenggarakan sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan peserta dalam memahami, menganalisis, mengkaji, dan menerapkan konsep-konsep ilmu falak secara ilmiah, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab

a. Ruang Lingkup Lomba

Karya yang diikutsertakan dalam Bidang Ilmu Falak dapat mengambil salah satu atau mengintegrasikan beberapa ruang lingkup berikut:

1) Hisab Waktu Salat

Meliputi kajian, pengembangan metode, atau inovasi yang berkaitan dengan:

- a) Penentuan waktu salat;
- b) Penentuan imsak dan waktu berbuka puasa;
- c) Perhitungan posisi matahari;
- d) Perhitungan posisi bulan;
- e) Koreksi dan akurasi data astronomis;
- f) Pengembangan sistem atau aplikasi penentuan waktu ibadah.

2) Arah Kiblat

Meliputi:

- a) Metode penentuan arah kiblat;
- b) Pengukuran dan verifikasi arah kiblat;
- c) Pengembangan instrumen atau aplikasi arah kiblat;
- d) Pemanfaatan teknologi geospasial dalam penentuan kiblat;
- e) Edukasi dan sosialisasi akurasi arah kiblat kepada masyarakat.

3) Hisab dan Rukyat Hilal

Meliputi:

- a) Perhitungan posisi hilal;
- b) Visibilitas hilal;
- c) Pengembangan metode hisab;
- d) Pengembangan metode dan instrumen rukyat;
- e) Pengolahan citra hilal;
- f) Pemanfaatan teknologi digital dalam observasi hilal;
- g) Kajian kriteria visibilitas hilal;

h) Analisis data rukyat dan hisab.

4) Kalender Islam

Meliputi:

- a) Pengembangan sistem kalender Hijriah;
- b) Integrasi kalender Islam dengan kalender nasional atau global;
- c) Kajian penyatuan kalender Hijriah;
- d) Pengembangan kalender berbasis data astronomis;
- e) Digitalisasi dan visualisasi kalender Islam;
- f) Kajian permasalahan penanggalan Islam kontemporer.

5) Pemikiran Astronomi Islam

Meliputi:

- a) Sejarah perkembangan astronomi Islam;
- b) Kontribusi ilmuwan Muslim dalam astronomi;
- c) Integrasi astronomi dan studi keislaman;
- d) Fenomena astronomi dalam perspektif Al-Qur'an dan Hadis secara ilmiah;
- e) Pengembangan literasi astronomi Islam.

6) Instrumen dan Teknologi Ilmu Falak

Meliputi pengembangan:

- a) Alat bantu pengukuran arah kiblat;
- b) Perangkat observasi hilal;
- c) Perangkat lunak atau aplikasi ilmu falak;
- d) Media pembelajaran digital;
- e) Sistem informasi falak;
- f) Alat peraga astronomi islam;
- g) Teknologi pengolahan data astronomi;
- h) Inovasi instrumentasi yang mendukung kegiatan hisab dan rukyat.

7) Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat

Meliputi inovasi:

- a) Model pembelajaran ilmu falak;
- b) Media edukasi interaktif;
- c) Modul dan bahan ajar;
- d) Permainan edukatif;

- e) Program literasi falak;
- f) Pemberdayaan masyarakat berbasis ilmu falak;
- g) Strategi peningkatan pemahaman masyarakat tentang arah kiblat, kalender hijriah, dan waktu ibadah.

b. Bentuk Karya

Peserta dapat mengajukan karya dalam salah satu bentuk berikut:

1) Karya Tulis Ilmiah

Karya yang berisi kajian konseptual, analisis ilmiah, penelitian, studi kasus, atau gagasan pengembangan ilmu falak.

Karya tulis harus menunjukkan:

- a) Permasalahan yang jelas;
- b) Landasan teori yang relevan;
- c) Metode atau pendekatan yang digunakan;
- d) Analisis yang sistematis;
- e) Kesimpulan dan rekomendasi.

2) Rancangan Inovasi

Karya berupa rancangan konseptual atau teknis mengenai:

- a) Alat;
- b) Aplikasi;
- c) Perangkat lunak;
- d) Sistem informasi;
- e) Media pembelajaran;
- f) Metode pengukuran;
- g) Model pelayanan masyarakat.

Rancangan harus dapat dijelaskan secara ilmiah dan memungkinkan untuk diterapkan atau dikembangkan.

3) Produk atau Prototipe

Karya berupa produk atau prototipe yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan ilmu falak, antara lain:

- a) Instrumen pengukuran;
- b) Aplikasi digital;
- c) Perangkat lunak;
- d) Media pembelajaran;
- e) Alat observasi;
- f) Sistem informasi;
- g) Perangkat inovatif lainnya.

Produk tidak harus berupa teknologi yang sepenuhnya baru, tetapi harus menunjukkan unsur inovasi, pengembangan, atau peningkatan yang nyata dibandingkan metode atau produk yang telah ada.

c. Ketentuan Karya Tulis Ilmiah

1) Keaslian Karya

- a) Karya yang dilombakan harus merupakan karya asli peserta.
- b) Karya belum pernah menjadi pemenang pada kompetisi tingkat nasional atau internasional lainnya, kecuali ditentukan lain oleh panitia.
- c) Karya tidak boleh mengandung plagiarisme atau pelanggaran hak kekayaan intelektual dengan Similarity Index maksimal 20%.
- d) Peserta wajib melampirkan Surat Pernyataan Keaslian Karya dan Bukti Hasil Cek Turnitin.
- e) Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap ketentuan keaslian karya, panitia berhak membatalkan keikutsertaan atau pencapaian peserta.

2) Ketentuan Naskah

Karya tulis disusun dengan ketentuan:

- a) Jumlah kata antara 5.000–8.000 kata;
- b) Jumlah kata tidak termasuk:
 - 1. Judul;
 - 2. Abstrak;
 - 3. Tabel;
 - 4. Gambar;
 - 5. Daftar pustaka;
 - 6. Lampiran;
- c) Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar;
- d) Ditulis secara sistematis dan akademik;
- e) Menggunakan sistem sitasi dan referensi APA Style edisi terbaru;
- f) Menggunakan sumber referensi yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan.

3) Sistematika Naskah

Naskah sekurang-kurangnya memuat:

- a) Judul
 - Judul harus:
 - 1. Jelas;
 - 2. Singkat;
 - 3. Spesifik;
 - 4. Menggambarkan substansi karya.
- b) Abstrak
 - Memuat secara ringkas:
 - 1. Latar belakang atau permasalahan;
 - 2. Tujuan;

3. Metode atau pendekatan;
4. Hasil atau gagasan utama;
5. Kesimpulan.

Disertai dengan kata kunci sebanyak 3–5 kata atau frasa.

c) Pendahuluan

Memuat:

1. Latar belakang;
2. Identifikasi masalah;
3. Urgensi karya;
4. Tujuan;
5. Manfaat karya.

d) Rumusan Masalah, Tujuan, dan Kegunaan

e) Literature Review

f) Memuat teori, konsep, penelitian terdahulu, data astronomis, serta landasan keilmuan yang relevan.

g) Kerangka Teori

h) Metode atau Desain Karya

i) Menjelaskan:

1. Metode penelitian;
2. Metode perhitungan;
3. Desain produk;
4. Metode pengumpulan data;
5. Metode observasi;
6. Atau tahapan pengembangan inovasi.

j) Hasil dan Pembahasan

Memuat hasil penelitian, rancangan, produk, simulasi, perhitungan, atau analisis yang dilakukan.

Pembahasan harus menunjukkan:

1. Ketepatan konsep ilmu falak;
2. Argumentasi ilmiah;
3. Analisis data;
4. Kelebihan dan keterbatasan karya;
5. Potensi penerapan.

k) Kesimpulan dan Rekomendasi

Memuat kesimpulan utama dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

l) Daftar Pustaka

d. Ketentuan Rancangan Inovasi Dan Produk (Prototipe)

Sistematika karya berupa Rancangan Inovasi atau Produk (Prototipe) adalah sebagai berikut:

- 1) Judul;
- 2) Abstrak dan kata kunci;
- 3) Pendahuluan (latarbelakang masalah);
- 4) Deskripsi produk;
- 5) Tujuan dan manfaat produk;
- 6) Dasar konsep ilmu falak yang digunakan;
- 7) Cara kerja produk;
- 8) Gambar, diagram, atau desain produk;
- 9) Bukti uji coba, apabila telah dilakukan;
- 10) Kelebihan dan keterbatasan produk;
- 11) Potensi pengembangan dan penerapan.
- 12) Lampiran berupa:
 - a) Link (google drive atau media sosial atau lainnya) video penggunaan atau demonstrasi;
 - b) Link dokumentasi antarmuka;

e. Tahapan Lomba

1) Tahap Administrasi

Panitia melakukan pemeriksaan terhadap:

- a) Kelengkapan identitas peserta;
- b) Kesesuaian persyaratan;
- c) Kelengkapan dokumen;
- d) Surat pernyataan keaslian karya.

Peserta yang tidak memenuhi persyaratan administrasi dapat dinyatakan tidak lolos ke tahap penilaian.

2) Tahap Penyisihan

Pada tahap penyisihan, peserta mengirimkan:

- a) Naskah karya;
- b) Surat pernyataan keaslian karya;
- c) Lampiran berupa link video penjelasan penggunaan karya atau demonstrasi produk dan link dokumentasi antarmuka untuk karya rancangan inovasi atau produk (prototipe);
- d) Dokumen pendukung, apabila diperlukan.

3) Khusus untuk ketentuan video:

Video memuat:

- a) Penjelasan masalah;
- b) Gagasan utama;
- c) Metode atau konsep falak yang digunakan;

- d) Proses pengembangan;
- e) Demonstrasi produk;
- f) Manfaat dan potensi penerapan.

Catatan:

1. Durasi video paling lama 20 menit.
2. Peserta terbaik berdasarkan hasil penilaian dewan juri akan ditetapkan sebagai finalis.

4) Tahap Final

Pada tahap final, peserta wajib:

- a) Mempresentasikan karya di hadapan dewan juri;
- b) Mendemonstrasikan produk atau prototipe untuk karya rancangan inovasi atau produk (prototipe);
- c) Menjawab pertanyaan dan melakukan klarifikasi ilmiah.

5) Durasi Final

Ketentuan durasi dapat terdiri atas:

- a) Presentasi: maksimal 10 menit;
- b) Demonstrasi produk: maksimal 5 menit;
- c) Tanya jawab: 10-15 menit.

6) Kriteria Penilaian

a) Tahap Penyisihan

No.	Aspek Penilaian	Bobot
1	Ketepatan Konsep dan Landasan Keilmuan Falak	30%
2	Kualitas Analisis dan Metodologi	20%
3	Orisinalitas dan Kebaruan	20%
4	Aplikatif dan Kebermanfaatan	20%
5	Sistematika dan Kualitas Penulisan	10%
	Total	100%

b) Tahap Final

No.	Aspek Penilaian	Bobot
1	Ketepatan Konsep Keilmuan Falak	25%
2	Orisinalitas dan Kebaruan	20%
3	Aplikatif dan Kebermanfaatan	20%
4	Kualitas Produk/Rancangan atau Hasil Karya	15%
5	Presentasi dan Demonstrasi	10%
6	Penguasaan Materi dan Tanya Jawab	10%
	Total	100%

7) Penjelasan Aspek Penilaian

a) Ketepatan Konsep Keilmuan Falak

Penilaian mencakup:

- 1) Ketepatan penggunaan konsep astronomi;
- 2) Ketepatan perhitungan;
- 3) Pemahaman terhadap prinsip ilmu falak;
- 4) Kesesuaian metode;
- 5) Kemampuan membedakan konsep ilmiah dan asumsi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk karya yang berkaitan dengan ibadah, penilaian juga mempertimbangkan pemahaman peserta terhadap relevansi konsep falak dengan ketentuan fikih.

b) Orisinalitas dan Kebaruan

Penilaian mencakup:

- 1) Orisinalitas dan keaslian gagasan;
- 2) Unsur inovasi;
- 3) Kebaruan pendekatan;
- 4) Pengembangan terhadap metode yang telah ada;
- 5) Kreativitas dalam menyelesaikan persoalan.

Kebaruan tidak selalu berarti menemukan sesuatu yang sepenuhnya belum pernah ada, tetapi dapat berupa peningkatan, modifikasi, integrasi, atau penerapan baru yang memberikan nilai tambah secara nyata.

c) Aplikatif dan Kebermanfaatan

Penilaian mencakup:

- 1) Kemudahan penerapan;
- 2) Manfaat bagi masyarakat;
- 3) Manfaat bagi lembaga pendidikan;
- 4) Kontribusi terhadap pelayanan keagamaan;
- 5) Potensi penggunaan secara berkelanjutan.

d) Kualitas Produk atau Rancangan

Penilaian mencakup:

- 1) Kesesuaian produk dengan tujuan;
- 2) Fungsi dan kinerja;
- 3) Desain;
- 4) Ketepatan teknis;
- 5) Kemudahan penggunaan;
- 6) Kemungkinan pengembangan lebih lanjut.

e) Presentasi dan Demonstrasi

Penilaian mencakup:

- 1) Sistematika penyampaian;
- 2) Kejelasan komunikasi;
- 3) Kemampuan menjelaskan konsep;

- 4) Penggunaan media;
- 5) Kemampuan mendemonstrasikan produk;
- 6) Ketepatan penggunaan waktu.

f) Penguasaan Materi dan Tanya Jawab

Penilaian mencakup:

- 1) Kedalaman pemahaman peserta;
- 2) Kemampuan mempertahankan argumentasi ilmiah;
- 3) Ketepatan menjawab pertanyaan;
- 4) Kemampuan menjelaskan keterbatasan karya;
- 5) Kemampuan memberikan solusi terhadap kritik atau masukan dewan juri.

g) Standar Kelayakan Ilmiah

Karya harus memenuhi prinsip-prinsip berikut:

- 1) Akurat
Data dan perhitungan harus dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
- 2) Terukur
Apabila karya berupa produk atau metode, harus memiliki parameter atau indikator yang jelas.
- 3) Dapat Diverifikasi
Metode, sumber data, dan proses perhitungan harus dapat dijelaskan dan, sejauh memungkinkan, diuji ulang.
- 4) Berbasis Referensi
Karya harus menggunakan sumber ilmiah yang relevan, termasuk buku, jurnal, data astronomis, publikasi lembaga resmi, atau sumber akademik lainnya.
- 5) Memperhatikan Perkembangan Keilmuan
Peserta diharapkan memahami perkembangan kontemporer dalam:
 - a) Astronomi;
 - b) Teknologi informasi;
 - c) Instrumentasi;
 - d) Sistem kalender;
 - e) Metode hisab dan rukyat; dan
 - f) Bidang ilmu lainnya yang relevan.

8) Ketentuan Penilaian Teknis Ilmu Falak

Untuk menjamin kualitas akademik, karya yang berkaitan dengan perhitungan atau observasi harus menjelaskan:

- a) Sumber data astronomis yang digunakan;
- b) Lokasi atau koordinat pengamatan/perhitungan;

- c) Waktu dan zona waktu;
- d) Metode perhitungan;
- e) Parameter dan asumsi yang digunakan;
- f) Tingkat ketelitian atau keterbatasan metode;
- g) Hasil pengujian atau perbandingan dengan metode lain.

9) Bagi karya yang berkaitan dengan rukyat hilal,
peserta dapat menjelaskan:

- a) Lokasi observasi;
- b) Kondisi horizon;
- c) Instrumen yang digunakan;
- d) Waktu observasi;
- e) Data posisi bulan dan matahari;
- f) Dokumentasi observasi;
- g) Metode verifikasi hasil;
- h) Data hisab lainnya yang diperlukan.

10) Ketentuan Larangan

Peserta dilarang:

- a) Melakukan plagiarisme;
- b) Memalsukan data penelitian atau hasil observasi;
- c) Menggunakan karya pihak lain tanpa mencantumkan sumber;
- d) Mengklaim karya kelompok lain sebagai karya sendiri;
- e) Melakukan tindakan yang bertentangan dengan etika akademik;
- f) Memberikan informasi yang tidak benar kepada panitia atau dewan juri.

11) Pelanggaran terhadap ketentuan tersebut dapat
mengakibatkan:

- a) Pengurangan nilai;
- b) Pembatalan keikutsertaan;
- c) Diskualifikasi;
- d) Pembatalan penghargaan.

3. Karya Tulis Al-Qur'an

Bidang Karya Tulis Al-Qur'an merupakan lomba penulisan karya ilmiah yang bertumpu pada upaya menggali nilai-nilai Al-Qur'an yang relevan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, kehidupan sosial, teknologi, dan isu-isu kontemporer melalui pendekatan tafsir yang moderat, ilmiah, dan kontekstual.

a. Subtema Karya Tulis Al-Qur'an

- 1) Al-Qur'an dan Ilmu Pengetahuan Modern
- 2) Al-Qur'an dan Integrasi-Interkoneksi Keilmuan
- 3) Al-Qur'an dan Kritik Sosial
- 4) Al-Qur'an dan Teknologi serta Transformasi Digital
- 5) Al-Qur'an dan Kemanusiaan serta Kebudayaan
- 6) Al-Qur'an dan Lingkungan serta Keberlanjutan

b. Tahapan Lomba

1) Tahap Penyisihan

Peserta mengirimkan naskah Karya Tulis Al-Qur'an melalui tautan pengumpulan yang telah ditetapkan oleh panitia. Naskah yang masuk akan dinilai oleh tiga orang dewan juri yang ditunjuk oleh panitia berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

2) Tahap Final

12 (dua belas) tim dengan nilai karya tertinggi mengikuti tahap final dengan mempresentasikan naskah di hadapan dewan juri secara luring di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Presentasi dan sesi tanya jawab menjadi bagian dari penilaian tahap final.

c. Ketentuan Peserta

- 1) Peserta merupakan mahasiswa aktif perguruan tinggi keagamaan Islam Negeri (PTKIN) atau perguruan tinggi lain yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku.
- 2) Peserta mengikuti lomba secara berkelompok dalam satu tim yang terdiri atas 3 (tiga) orang mahasiswa.
- 3) Setiap tim menunjuk 1 (satu) orang sebagai ketua tim.

d. Timeline

1	Pengumpulan Naskah	17-20 Oktober 2026 (<i>Link Menyusul</i>)
2	Penilaian	21-25 Oktober
3	Pengumuman Hasil Penyisihan	26-27 Oktober
4	Pelaksanaan Babak Final	5-6 November 2026

e. Tahap Penyisihan

1) Ketentuan Penulisan Naskah

- a) Naskah terdiri atas 4.000–6.000 kata, tidak termasuk judul, abstrak, referensi, dan tabel.
- b) Naskah wajib mencantumkan sekurang-kurangnya satu ayat Al-Qur'an beserta penafsirannya yang relevan dan substantif dengan tema pembahasan.
- c) Naskah wajib menggunakan kitab tafsir sebagai salah satu sumber rujukan dalam pembahasan, sesuai dengan tema dan pendekatan yang digunakan. Rujukan tafsir harus digunakan secara substantif untuk mendukung analisis, interpretasi, atau argumentasi yang dikembangkan dalam naskah.
- d) Naskah tidak dimaksudkan sekadar untuk memberikan legitimasi keagamaan terhadap suatu teori, konsep, atau temuan ilmiah melalui ayat Al-Qur'an. Naskah harus mengembangkan dialog yang diskursif antara Al-Qur'an, khazanah tafsir, dan persoalan yang dikaji.
- e) Naskah disusun dengan mempertimbangkan salah satu subtema yang telah ditentukan dalam Juknis.
- f) Naskah tidak mengikuti format IMRAD (*Introduction, Methods, Results, and Discussion*), melainkan menggunakan struktur IBC (*Introduction, Body, and Conclusion*) yang bersifat naratif, analitis, dan argumentatif..

- g) Struktur naskah sekurang-kurangnya terdiri atas Pendahuluan, Pembahasan (bisa terbagi ke dalam beberapa sub-bab sesuai dengan karakter dan pendekatan kajian), dan Kesimpulan.
- h) Naskah wajib menggunakan sumber akademik yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan, serta literatur ilmiah yang sesuai dengan tema dan pendekatan kajian.
- i) Sitasi dan referensi menggunakan sistem catatan kaki (footnote), bukan sistem *author-date* atau *body note*. Pengelolaan sitasi dan daftar pustaka wajib menggunakan aplikasi *Zotero/Mendeley*. Setiap kutipan atau rujukan yang digunakan wajib mencantumkan nomor halaman dari sumber yang dirujuk, sepanjang sumber tersebut memiliki nomor halaman.
- j) Naskah merupakan karya asli peserta, belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba atau kompetisi lain. Naskah wajib disertai surat pernyataan keaslian karya yang ditandatangani oleh tiga peserta dan dibubuhi meterai sesuai ketentuan yang berlaku.

2) Kriteria Penilaian Naskah

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Bobot
1.	Relevansi dan Perumusan Masalah	Kejelasan isu atau persoalan yang dikaji, relevansinya dengan subtema, serta ketajaman pertanyaan atau fokus kajian.	1-15
2.	Kedalaman Kajian Al-Qur'an dan Tafsir	Ketepatan pemilihan ayat, kedalaman pembacaan terhadap ayat, serta kualitas dan ketepatan penggunaan sumber tafsir yang relevan.	1-25

3.	Kekuatan Analisis dan Argumentasi	Kemampuan membangun argumentasi yang logis, kritis, analitis, dan didukung oleh sumber akademik yang memadai.	1-25
4.	Orisinalitas dan Inovasi	Kebaruan perspektif, pendekatan, interpretasi, atau argumentasi serta kemampuan mengembangkan dialog antara Al-Qur'an, tafsir, dan persoalan yang dikaji.	1-25
5.	Kualitas Penulisan dan Penggunaan Referensi	Sistematika penulisan, koherensi, ketepatan sitasi, kualitas referensi, serta keterbacaan naskah.	1-10

3) Babak Final

1. Ketentuan Pelaksanaan

- a) Setiap tim diberikan waktu 15 menit untuk presentasi dan 40 menit untuk sesi tanya jawab dengan dewan juri.
- b) Presentasi wajib disampaikan oleh sekurang-kurangnya satu orang anggota tim. Pembagian peran dalam presentasi menjadi tanggung jawab masing-masing tim.
- c) Materi presentasi harus memuat pokok persoalan, desain penelitian, temuan-temuan utama penelitian dan kesimpulan.
- d) Dewan juri dapat mengajukan pertanyaan dan meminta peserta memberikan klarifikasi atau mempertanggungjawabkan argumentasi, sumber, metode, dan interpretasi yang digunakan dalam naskah.
- e) Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

2. Kriteria Penilaian Babak Final

Penilaian babak final terdiri atas nilai naskah yang diperoleh pada tahap penyisihan dengan bobot 60% dan nilai presentasi dan tanya jawab dengan bobot 40%.

No.	Aspek Penilaian	Bobot
1.	Penguasaan Materi	1-30
2.	Performa Presentasi	1-30
3.	Kekuatan Argumentasi dan Respons terhadap Pertanyaan	1-40

Nilai Akhir Babak Final = (Nilai Naskah $\times$ 60%) +
(Nilai Presentasi $\times$ 40%)

4. Musabaqah Qira'atil Kutub

Musabaqah Qira'atil Kutub merupakan cabang lomba ilmiah keagamaan, yaitu peserta membaca, menerjemahkan, dan menjelaskan kandungan kitab klasik (kitab kuning) berbahasa Arab pada tema atau bab yang telah ditentukan.

a. Tahapan Lomba

- 1) Tahap Penyisihan: peserta tampil membaca maqra' (materi bacaan) yang diundikan sebelum tampil; melalui daring (zoom meeting)
- 2) Tahap Final: peserta terbaik hasil penyisihan tampil kembali dengan maqra' baru di hadapan dewan juri (offline/tatap muka)

b. Ketentuan Teknis

- 1) Peserta memulai dan mengakhiri penampilan dengan salam;
- 2) Peserta membaca materi, menerjemahkan, menjelaskan isi teks, kemudian menjawab pertanyaan juri;
- 3) Kitab rujukan serta juz/bab materi ditentukan oleh PIC bidang dan disampaikan pada saat technical meeting;
- 4) Dewan juri berwenang menghentikan penampilan peserta bila waktu telah habis atau kondisi tidak memungkinkan untuk dilanjutkan.

c. Ketentuan Khusus

- 1) Masing-masing Perguruan Tinggi hanya boleh mengirimkan 1 (satu) orang peserta.
- 2) Kitab yang akan dibaca adalah kitab ATTAHRIR WA AL TANWIR Karya Ibnu Asyur.
- 3) Lomba MQK ini terdiri dari dua babak, babak penyisihan dan babak final.
- 4) Pada semua babak, peserta membaca kitab yang sudah ditentukan maqra' (materi yang dibaca) oleh panitia.

d. Format Perlombaan

- 1) Peserta membaca bahasan materi yang telah ditentukan, kemudian menerjemahkan/menjelaskan isi teks, dan dilanjutkan sesi tanya jawab oleh juri.
- 2) Maqra' (materi yang dibaca) akan ditentukan melalui undian yang diambil peserta sesaat sebelum naik panggung dari tafsir surat An- Nisa'.

- 3) Peserta Finalis ditentukan berdasarkan nilai tertinggi 1 sampai 10
- 4) Juara lomba ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi 1, 2, dan 3 dari masing-masing peserta finalis.

e. Mekanisme Perlombaan

- 1) Peserta berkumpul di venue lomba 30 menit sebelum waktu lomba dimulai
- 2) Panitia membacakan tata tertib lomba setelah semua peserta hadir, atau sesudah memasuki waktu lomba meskipun belum semua peserta hadir
- 3) Panitia memanggil peserta untuk tampil sesuai dengan nomor urut tampil
- 4) Nomor urut tampil diundi pada saat Technical Meeting.
- 5) Peserta memulai dan mengakhiri penampilan dengan salam. Durasi penampilan babak penyisihan tiap peserta maksimal 10 menit (membaca teks 3 menit, menerjemahkan / menjelaskan 3 menit, dan menjawab pertanyaan juri 4 menit)
- 6) Durasi untuk babak final masing-masing peserta 15 menit, 3 menit membaca teks, 4 menit menerjemahkan dan menjelaskan kontekstualisasi ayat (analisis tafsir) dan 8 menit tanya jawab mendalam dengan Dewan Hakim)
- 7) Dewan juri memiliki wewenang untuk mengakhiri bacaan peserta sebelum waktu penampilan peserta selesai.
- 8) Masing-masing juri (Kaidah Nahwu dan Sharaf & Fahm al-Matn & Tafsir) hanya boleh memberikan 1 (satu) pertanyaan untuk babak Semifinal dan 2 pertanyaan untuk babak Final kepada peserta sesuai bidang yang dinilai dan alokasi waktu yang tersedia.
- 9) Pertanyaan yang diberikan kepada peserta tidak boleh berupa pertanyaan susulan (bersifat mengejar).
- 10) Penampilan Peserta akan dipandu dengan layar count-down atau isyarat lampu, dengan ketentuan:
 - Lampu Putih: Persiapan
 - Lampu Hijau: Mulai membaca
 - Lampu Biru: menjelaskan isi teks
 - Lampu Kuning: Sesi membaca dan menerjemahkan / menjelaskan peserta berakhir, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab.
 - Lampu Merah: Sesi berakhir.

f. Kriteria Penilaian

No	Aspek	Bobot (%)
1	Fashahah dan Thalaqah (kelancaran dan ketepatan bacaan)	15
2	Tarjamah (ketepatan terjemah)	15
3	Fahmul Lafadz (pemahaman arti mufradat)	10
4	Fahmul Jumal (pemahaman tekstual dan kontekstual)	30
5	Kaidah Nahwu dan Sharaf	20
6	Jawaban Pertanyaan Juri	10

5. Musabaqah Fahmil Qur'an

Musabaqah Fahmil Qur'an (MFQ) adalah lomba pemahaman dan pendalaman Al-Qur'an dengan penekanan pada pengungkapan ilmu Al-Qur'an serta pemahaman kandungan ayat, disajikan dalam bentuk cerdas cermat beregu.

a. Waktu Pelaksanaan

- 1) Penyisihan CBT : 20 Oktober 2026 pukul 09.00-selesai.
- 2) Semi final : 5 November 2026 pukul 09.00-selesai.
- 3) Final : 6 November 2026 pukul 09.00-selesai.

b. Ketentuan Perlombaan

- 1) Setiap Perguruan Tinggi hanya boleh mengirimkan 1 (satu) regu yang terdiri atas 3 (tiga) orang (putra/putri/campuran) dengan 1 (satu) orang juru bicara dan 2 (dua) orang pendamping;
- 2) Perlombaan dibagi menjadi babak penyisihan, semifinal, dan final;
- 3) Pada babak semifinal dan final, setiap regu berhak menunjuk satu orang sebagai pengamat di luar anggota regu. Pengamat berhak melakukan interupsi jika diperlukan.

c. Teknis Perlombaan

1) Babak Penyisihan

- a) Seleksi dilaksanakan secara daring melalui *Computer Based Test* (CBT) di kampus masing masing;
- b) Seluruh anggota regu berada di satu ruang yang sama di kampus masing-masing;
- c) Satu regu menggunakan satu komputer dan satu kamera;
- d) Setiap peserta menggunakan perangkat komputer dengan kamera hidup (on) yang digunakan untuk mengerjakan tes. Perangkat yang digunakan harus memiliki sambungan internet dan daya (baterai) yang cukup untuk melakukan tes, 15 menit sebelum dan sesudahnya;
- e) Selain perangkat kerja berupa komputer yang digunakan oleh setiap peserta untuk menjawab soal tes, Proctor (teknisi/panitia lokal PTKIN setempat) menyediakan perangkat untuk melakukan *Zoom Meeting* (berupa laptop atau PC) yang memiliki kamera webcam dan sudah terinstal

- aplikasi *Zoom Meeting* di dalamnya dan setting kamera membidik seluruh peserta;
- f) *Zoom Meeting* diaktifkan mulai saat verifikasi sampai tes selesai.;
 - g) Nama pengguna (*username*) pada *Zoom Meeting* menggunakan format: OASE3_Nama PTKIN (contoh: OASE3_ UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta);
 - h) Selama ujian berlangsung, panitia lokal wajib menyalakan mode video dan dilarang menghentikan video, sementara mikrofon dalam posisi *mute* di tengah waktu tes (kecuali *unmute* oleh panitia), dan dilarang menggunakan Virtual Background;
 - i) Pengawasan dilakukan oleh panitia pusat dan dewan juri melalui aplikasi CBT;
 - j) Pelanggaran terhadap ketentuan di atas dapat dikenai sanksi diskualifikasi. (Peserta yang melanggar ketentuan di atas akan diperingati lewat aplikasi, sebanyak 3 kali; apabila tidak merespons, diumumkan lewat mikrofon pada *Zoom Meeting*, apabila tetap melanggar, dikeluarkan dari aplikasi CBT dan mendapat diskualifikasi);
 - k) Tahap penyisihan akan menghasilkan 12 regu dengan nilai tertinggi berdasarkan aplikasi CBT untuk maju ke babak semifinal.
 - l) Jika terjadi kesamaan nilai, maka diunggulkan peserta yang lebih cepat menyelesaikan pengerjaannya.

2) Babak Semifinal dan Final

- a) Babak semifinal dibagi menjadi 3 (tiga) sesi dengan masing-masing sesi mempertemukan 4 (empat) tim.
- b) Peserta dengan nilai tertinggi di setiap sesi berhak maju ke babak final.
- c) Babak semifinal dan final memiliki ketentuan yang sama.
- d) Terdapat 2 (dua) paket soal:
 - 1. Soal paket wajib**
 - a. Soal paket regu adalah soal untuk masing-masing regu yang harus dijawab oleh regu yang memilihnya.
 - b. Soal paket regu diperoleh dengan memilih kode soal yang telah disediakan dan diserahkan kepada dewan juri.
 - c. Soal paket regu hanya boleh dijawab oleh juru bicara.
 - d. Setiap soal paket bernilai 100 (seratus) poin. Jika dapat menjawab dengan benar memperoleh nilai 100 dan jika kurang sempurna memperoleh nilai sebanding dengan kebenarannya (kelipatan 25);

- e. Dewan juri secara langsung memberi nilai terhadap jawaban peserta setelah mengadakan pertimbangan seperlunya. Dengan ketentuan standarisasi nilai kelipatan 25, yaitu:
 - 1) apabila persentase kebenaran jawaban 100% maka diberi nilai 100;
 - 2) apabila persentase kebenaran jawaban mendekati dari 100% maka diberi nilai 75;
 - 3) apabila persentase kebenaran jawaban hanya 50% maka diberi nilai 50;
 - 4) apabila persentase kebenaran jawaban hanya 25% maka diberi nilai 25;
 - 5) apabila persentase jawaban sama sekali tidak sesuai maka diberi nilai 0.
- f. Setiap regu yang tidak dapat menjawab pertanyaan paketnya dalam waktu 10 detik atau menjawab dengan salah atau hanya bernilai 25, maka soalnya diperebutkan oleh regu lain setelah ada perintah dari dewan juri;
- g. Regu yang berhasil menjawab dengan benar dan sempurna soal yang diperebutkan maka diberi nilai 50 jika nilai regu pemilik paket 0 dan diberi nilai 25 jika nilai regu pemilik paket 25. Apabila tidak bisa menjawab sempurna maka dikurangi 25;
- h. Apabila terdapat regu yang menjawab sebelum ada instruksi soal dilempar dari dewan juri maka regu tersebut mendapat pengurangan nilai sebesar 25;
- i. Tim dengan urutan selanjutnya memperoleh soal paket regu setelah selesai soal regu sebelumnya;
- j. Setiap jawaban soal dinilai langsung oleh dewan juri dan dicatat di papan skor;
- k. Tanda mulai, soal tim, soal cepat tepat dan selesainya waktu diatur oleh dewan juri.

2. Soal Rebutan

- a. Soal rebutan adalah soal dengan jawaban tertutup (mutlak) sehingga tidak ada nilai antara 1 – 99;
- b. Setiap soal rebutan bernilai +100 (tambah seratus) jika benar, dan bernilai -100 (dikurangi seratus) jika salah atau kurang sempurna;
- c. Jawaban yang dinilai dari soal rebutan adalah jawaban pertama;
- d. Soal rebutan hanya dibacakan sekali, tanpa ada pengulangan;

- e. Setiap anggota regu berhak menjawab soal rebutan;
- f. Tim boleh menjawab soal rebutan meskipun dewan juri belum selesai membacakan soal dengan memencet bel terlebih dahulu. Seketika itu juga, dewan juri tidak melanjutkan pembacaan soalnya;
- g. Setiap pertanyaan diberi waktu paling lama 10 detik setelah soal selesai dibacakan, kecuali dalam soal faraidh dan mencari ayat diberi waktu 15 detik. Jika waktu habis, maka soal dinyatakan hangus;
- h. Apabila terdapat 2 (dua) atau lebih regu dengan total nilai/skor yang sama, maka akan diberikan soal tambahan;
- i. Setiap jawaban soal dinilai langsung oleh dewan juri setelah pertimbangan seperlunya dan dicatat di papan skor;
- j. Tanda mulai, soal tim, soal cepat tepat dan selesainya waktu diatur oleh dewan juri.

d. Materi Perlombaan

- 1) Materi MFQ disusun oleh tim pembuat soal OASE PTKIN ke-III tahun 2026, dengan mengacu pada silabus MFQ Musabaqah Tilawatil Qur'an Nasional tahun 2022, 2024, dan 2026;
- 2) Materi MFQ yang dilombakan meliputi:
 - a. Menyempurnakan ayat (juz 1-10)
 - b. Terjemah ayat
 - c. Kandungan ayat
 - d. Ayat kisah
 - e. Asbabunnuzul
 - f. Mencari ayat
 - g. Ilmu Al-Qur'an
 - h. Ilmu tajwid
 - i. Ilmu hadis
 - j. Menyempurnakan hadis
 - k. Bahasa Arab
 - l. Bahasa Inggris
 - m. Sejarah Islam
 - n. Akidah akhlak
 - o. Fikih
 - p. Ushul fiqh dan qawaid fiqh
 - q. Faraidh
 - r. Nagham

6. Da'i Mahasiswa

Lomba Da'i Mahasiswa merupakan cabang perlombaan dakwah *bi al-lisān* yang bertujuan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan pesan-pesan keislaman secara lisan. Perlombaan ini menjadi wadah untuk membina keterampilan berdakwah yang komunikatif, argumentatif, santun, dan mencerminkan nilai-nilai Islam yang moderat, inklusif, dan berwawasan kebangsaan.

a. Tahapan Lomba

1) Tahap Penyisihan:

Peserta mengirimkan video dakwah dengan tema yang ditentukan oleh masing-masing peserta.

Ketentuan Video Tahap Penyisihan:

- a) Video merupakan karya orisinal peserta dan belum pernah menjadi juara pada perlombaan sejenis.
- b) Materi dakwah disampaikan secara individual dengan durasi 7–10 menit.
- c) Video direkam dalam format landscape (16:9) dengan kualitas minimal HD (720p).
- d) Wajah dan gestur peserta harus terlihat jelas selama penyampaian materi (minimal medium shot).
- e) Video tidak diperkenankan menggunakan dubbing, voice over, ataupun bentuk penggantian suara lainnya.
- f) Video diunggah ke YouTube dengan status Publik atau Unlisted menggunakan format judul:
 - i. Nama Lengkap_Asal Perguruan Tinggi_OASE_2026
- g) Tautan video dikirimkan melalui formulir pendaftaran atau media yang ditentukan oleh panitia paling lambat sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Peserta yang mengirimkan tautan setelah batas waktu dinyatakan gugur.
- h) Peserta akan dipilih menjadi 20 terbaik untuk mengikuti tahap semi final yang dilakukan secara luring dengan tema yang ditentukan oleh panitia.

2) Tahap Semi Final:

20 peserta akan dipilih menjadi 8 peserta terbaik untuk mengikuti tahapan final dengan tema yang ditentukan oleh panitia, dan dilaksanakan pada tanggal 5 November 2026 pukul 09.00 – selesai.

3) Tahap Final:

Peserta yang dinyatakan lolos ke tahap final wajib menyampaikan materi dakwah yang berbeda dari materi pada tahap semi final. Setelah penyampaian materi, peserta akan mengikuti sesi tanggapan, pendalaman, atau komentar dari dewan juri, dan dilaksanakan pada tanggal 6 November 2026 pukul 09.00 – selesai.

b. Ketentuan Perlombaan

- 1) Peserta tahap semi final dan final wajib menyiapkan materi dakwah sesuai dengan tema yang telah ditentukan panitia.
- 2) Materi dakwah harus berlandaskan Al-Qur'an dan As-Sunnah, disampaikan secara santun, edukatif, dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai kebangsaan.
- 3) Materi dakwah tidak boleh mengandung unsur pornografi, ujaran kebencian, provokasi, politik praktis, maupun muatan yang berkaitan dengan SARA.
- 4) Pada tahap semi final dan final, naskah materi dakwah dalam bentuk soft copy wajib diserahkan kepada panitia sebelum peserta tampil.
- 5) Pada saat penampilan, peserta tidak diperkenankan membaca naskah atau teks pidato.
- 6) Durasi penampilan pada tahap semi final adalah 10 menit.
- 7) Durasi penampilan pada tahap final adalah 10 menit, sesi tanggapan atau pendalaman dari dewan juri maksimal 15 menit.
- 8) Materi dakwah harus merupakan karya asli peserta dan tidak mengandung unsur plagiarisme.
- 9) Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

c. Tema Pilihan (tahap semi final dan final)

- 1) Islam dalam kemajemukan beragama;
- 2) Islam dan Pancasila / Islam dan kebangsaan;
- 3) Pemuda Islam yang kreatif dan inovatif;
- 4) Perkembangan IPTEK dari sudut pandang Islam;
- 5) Bijak bermedia sosial;
- 6) Moderasi beragama;
- 7) Ekoteologi.

d. Kriteria Penilaian

No	Aspek	Bobot (%)
1	Sistematika Penyampaian	30
2	Materi, keluasan materi, dan kesesuaian isi dengan tema serta dalil pendukung	40
3	Penampilan (vokal, ekspresi, gaya, adab, pakaian, kefasihan)	30

B. SAINS

Olimpiade sains yang mana memiliki cabang lomba diantaranya sebagai berikut:

- a) Matematika
- b) Fisika
- c) Kimia
- d) Biologi
- e) Robotik
- f) Desain Arsitektur Islam

1. Deskripsi dan Silabi Lomba

Lomba Bidang Sains mengukur kemampuan penguasaan konsep keilmuan, penalaran analitis, serta keterampilan pemecahan masalah (problem solving) tingkat lanjut. Ruang lingkup materi (silabi) meliputi:

a. Matematika

Aljabar (Linear, Abstrak, Matriks), Analisis (Real, Kompleks, Kalkulus Multivariabel, Persamaan Diferensial), Statistika & Probabilitas, Logika & Geometri, serta Kombinatorik.

b. Fisika

Mekanika Klasik, Mekanika Kuantum, Elektromagnetik, Termodinamika, Elektronika, Optik & Teori Gelombang, Fisika Statistik, dan Fisika Modern.

c. Kimia

Kimia Fisik, Kimia Anorganik, Kimia Organik, Kimia Analitik, dan Biokimia.

d. Biologi

Biologi Sel & Molekuler, Mikrobiologi, Anatomi & Fisiologi (Hewan & Tumbuhan), Genetika & Evolusi, Ekologi, Biosistemika, dan Bioteknologi.

e. Robotik

Eco-Robotic Challenge adalah kompetisi robotika untuk Peserta merancang robot mobile yang menavigasi arena, mengambil botol berisi air dari Water Station, lalu menempatkannya di Watering Zone di dekat tanaman. Penempatan botol ini menjadi simbol merawat lingkungan dan wujud tanggung jawab manusia menjaga bumi. Lomba memadukan kemampuan rekayasa robot dengan nilai ekoteologi

f. Desain Arsitektur Islam

Desain Arsitektur Islam dengan tema: “*Architecture For All Life*”. Sayembara merupakan kompetisi gagasan desain arsitektur yang mendorong peserta menerjemahkan nilai-nilai Islam menjadi rancangan yang memuliakan manusia, menjaga lingkungan, memperkuat kehidupan bersama, serta memberikan manfaat bagi seluruh kehidupan.

2. Mekanisme & Tahapan Seleksi Untuk Kategori MIPA (Matematika, Fisika, Kimia, Biologi)

a. Tahap Semifinal (Daring mengerjakan soal di masing-masing PTKIN)

1. Tanggal Pelaksanaan: 20 Oktober 2026 pukul 09.00-selesai.
2. Tempat: Masing-masing PTKIN.
3. Format: Computer Based Test (CBT) Pilihan Ganda (Multiple Choice Questions).
4. Matematika & Fisika: 40 Soal (120 Menit) | Kimia & Biologi: 50 Soal (150 Menit).
5. Kualifikasi: 10 (sepuluh) peserta dengan nilai tertinggi berhak melaju ke Babak Final.

b. Tahap Final 10 Peserta Lolos Semi Final (Uraian Terstruktur & Presentasi Jawaban)

1. Tempat: UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
2. Bagian A - Uraian Terstruktur: Peserta mengerjakan 5–8 soal uraian/essay analitis dalam waktu 120 Menit secara CBT/Tertulis.
3. Bagian B - Presentasi Jawaban: Setiap peserta finalis mengambil 1 (satu) nomor soal berdasarkan sistem undian, kemudian mempresentasikan proses pengerjaan dan metodologi solusinya di hadapan Dewan Juri.
4. Sistem Penilaian Final: Nilai total Babak Final merupakan akumulasi dari Nilai Pengerjaan Soal Uraian dan Nilai Presentasi Jawaban di depan Dewan Juri.

c. Penetapan Juara

1. Murni Akumulasi Babak Final: Penentuan Juara 1, 2, 3 ditentukan murni berdasarkan gabungan nilai pengerjaan soal uraian (terstruktur) dan nilai pemaparan/presentasi jawaban di depan Dewan Juri.
2. Bobot penilaian babak final 70% bagian A, 30% bagian B.
3. Keputusan Dewan Juri: Penilaian bersifat objektif, komprehensif, mutlak, dan tidak dapat diganggu gugat.

3. Mekanisme & Tahapan Seleksi Untuk Kategori Robotik

a. Tema

“Robot Merawat Kehidupan, Inovasi Robotika Berbasis Ekoteologi untuk Kelestarian Lingkungan”

Slogan: Navigate, Water, Care

b. Tujuan Perlombaan

1. Meningkatkan kemampuan mahasiswa PTKIN di bidang robotika, navigasi, dan sistem otonom (autonomous robot).
2. Mendorong integrasi nilai keislaman dengan sains dan teknologi.
3. Menumbuhkan kepedulian pada kelestarian lingkungan melalui pemanfaatan teknologi.

c. Ketentuan Peserta

1. Setiap tim terdiri atas 3-6 mahasiswa, berasal dari kampus yang sama.
2. Tim boleh didampingi satu dosen pembimbing. Robot adalah hasil karya tim sendiri.
3. Dosen pembimbing hanya mengarahkan saat persiapan. Saat lomba, dosen dilarang menyentuh atau mengendalikan robot.

d. Spesifikasi Robot

1. Robot berjenis mobile robot. Peserta bebas memilih penggerak, misalnya differential, 4WD, omniwheel, atau mecanum.
2. Ukuran maksimal (P x L x T) 40 x 40 x 40 cm saat pemeriksaan teknis. Berat maksimal robot 10 kg.
3. Robot memakai sumber energi mandiri berupa baterai. Peserta bertanggung jawab atas keamanan baterainya.
4. Controller bebas, misalnya Arduino, ESP32, STM32, Raspberry Pi, Jetson, atau mini PC.
5. Sensor dan teknologi navigasi bebas dipilih, dengan ketentuan seluruh perangkat sensor dan navigasi berada pada tubuh robot. Penggunaan perangkat navigasi atau sensor eksternal di luar robot, termasuk UWB, GPS, kamera eksternal, marker aktif, atau infrastruktur navigasi tambahan, tidak diperbolehkan.
6. Robot wajib memiliki saklar (disarankan mempunyai tombol emergency stop untuk keamanan robot) yang berfungsi.

e. Botol, Tanaman, Dan Watering Zone

1. Botol berbahan aman (bukan kaca), berukuran sekitar 100 sampai 600 ml, diameter sekitar 5 sampai 8 cm, dan tinggi sekitar 16 sampai 24 cm, berisi air, dan tanpa bahan berbahaya. Botol berwarna homogen (merah, kuning, hijau, biru, dll).
2. Watering Zone atau tempat meletakkan botol berada di sebelah tanaman (sebuah lokasi dengan ukuran dan warna yang ditentukan).

3. Penempatan botol dinilai berhasil bila botol berada di dalam Watering Zone, berdiri tegak setelah dilepas robot, tidak jatuh, dan tidak mengganggu tanaman.

f. Arena

1. Ukuran arena 6 x 6 m, terdiri atas Home Base, Obstacle, Water Station, dan Watering Zone.
2. Panitia menyiapkan arena untuk tahap final yang akan diinfokan setelah tahap penyisihan (technical meeting).
3. Pada setiap pertandingan, posisi tanaman, botol, dan obstacle dapat berbeda. Seluruh objek akan tetap pada posisinya selama pertandingan berlangsung dan hanya dapat diubah oleh panitia sebelum pertandingan dimulai.

g. Alur Misi Dan Babak

Babak	Keterangan
Penyisihan	1. Dilaksanakan secara daring. 2. Tahap penyisihan dilaksanakan secara daring melalui evaluasi proposal dan presentasi prototipe. Peserta mengirimkan makalah konsep robot (maksimal 15 halaman) yang memuat desain, prinsip kerja, sistem kendali, mekanisme, dan metode pengujian, disertai video demonstrasi robot menjalankan fungsi utama sesuai ketentuan lomba. 3. Peserta yang lolos seleksi administrasi dan evaluasi awal mengikuti audit prototipe daring via Zoom berupa presentasi dan demonstrasi langsung sesuai instruksi juri, untuk memverifikasi kesesuaian konsep dengan prototipe serta memastikan robot berfungsi sesuai kriteria lomba. 4. Penilaian mencakup konsep ekoteologi pada robot dan desain, kinerja prototipe, metodologi pengujian, presentasi, serta penguasaan peserta atas sistem robot yang dikembangkan.
Final	1. Dilaksanakan secara luring. 2. Peserta ditantang menyelesaikan misi <i>Eco-Robot Challenge</i> pada arena perlombaan. Robot harus mengambil botol dengan warna yang ditentukan dari <i>Water Station</i>, kemudian membawanya menuju <i>Watering Zone</i> dengan melewati lintasan dan menghindari obstacle. Misi dinyatakan berhasil apabila robot dapat mengambil, mengangkat, meletakkan botol pada <i>Watering Zone</i> yang sesuai, dan kembali ke <i>Home Base</i>.

Babak	Keterangan
	3. Peserta dapat menggunakan robot dengan sistem kendali <i>remote-controlled</i> maupun <i>fully autonomous</i> . Keduanya berlomba pada arena dan misi yang sama, namun robot <i>fully autonomous</i> memperoleh <i>poin tambahan</i> sesuai ketentuan penilaian. Penilaian didasarkan pada keberhasilan misi, ketepatan, dan waktu penyelesaian.

h. Penilaian

Babak	Keterangan
Penyisihan	Penilaian tahap penyisihan dilakukan secara daring berdasarkan makalah/konsep robot, video demonstrasi, serta presentasi dan audit prototipe melalui Zoom. Penilaian mencakup kualitas desain dan konsep, kinerja prototipe, metodologi pengujian, kemampuan presentasi, serta kemampuan peserta dalam mempertahankan dan menjelaskan rancangan robot di hadapan juri.
Final	Penilaian tahap final dilakukan secara luring berdasarkan kinerja robot dalam menyelesaikan misi pada arena perlombaan. Penilaian mencakup keberhasilan mengambil botol yang sesuai, kemampuan navigasi dan menghindari obstacle, ketepatan membawa dan meletakkan botol pada Watering Zone, serta waktu penyelesaian. Robot yang berhasil menyelesaikan misi dengan tepat dan dalam waktu tercepat memperoleh nilai lebih tinggi.

1. Poin maksimal untuk robot yang dikendalikan dengan remote control adalah 100, sedangkan yang dijalankan *fully autonomous* mendapat tambahan poin 35.
2. Menyentuh atau memindahkan robot untuk intervensi tidak kena penalti, hanya mengurangi bonus otonom.
3. Tim yang berhasil menyelesaikan misi sebelum batas waktu yang ditentukan panitia akan memperoleh poin tambahan berdasarkan waktu penyelesaian.
4. Peringkat ditentukan dari nilai akhir tertinggi. Panitia memberikan Juara I, II, dan III.

i. Penalti

Pelanggaran	Penalti
Menyentuh <i>obstacle</i>	-5 poin
Keluar Arena	-10 poin
Menjatuhkan botol	-5 poin

Pelanggaran	Penalti
Botol hanya masuk sebagian di <i>Watering Zone</i>	-5 poin
Mengganggu tim lain yang sedang berlomba.	Diskualifikasi

j. Timeline

No	Kegiatan	Tanggal
1.	Pengumpulan makalah/konsep robot Pengumpulan video demonstrasi prototipe	18 Oktober 2026
2.	Tahap Penyisihan: Presentasi dan audit prototipe secara daring untuk dipilih 10 terbaik maju ke babak final	21-23 Oktober 2026* Via Zoom
3.	Pengumuman finalis	26 Oktober 2026
4.	Final dan demonstrasi robot secara luring	5–6 November 2026
5.	Pengumuman pemenang dan penyerahan penghargaan	7 November 2026
*Waktu dan jadwal diumumkan selanjutnya di media resmi OASE 2026		

4. Mekanisme & Tahapan Seleksi Untuk Kategori Desain Arsitektur Islam

1) Nama Kegiatan

Kegiatan ini bernama Desain Arsitektur Islam OASE PTKIN 2026 dengan tema: “Architecture For All Life”. Sayembara merupakan kompetisi gagasan desain arsitektur yang mendorong peserta menerjemahkan nilai-nilai Islam menjadi rancangan yang memuliakan manusia, menjaga lingkungan, memperkuat kehidupan bersama, serta memberikan manfaat bagi seluruh kehidupan.

2) Bentuk Kegiatan

Sayembara dilaksanakan dalam bentuk kompetisi desain arsitektur konseptual perancangan objek arsitektur dengan fungsi yang ditentukan peserta pada lahan seluas 500 – 1.500 m².

Kedua kategori menggunakan tema yang sama, tetapi diterjemahkan dalam skala, kompleksitas pengguna, program ruang, dan dampak yang berbeda.

Tema Utama	Objek	Luas Lahan	Fokus
Architecture for All Life	Objek bebas berorientasi publik/komunal. Fungsi diusulkan peserta sesuai dengan kebutuhan dari konteks yang dipilih.	500-1.500 m ²	Arsitektur yang bermanfaat, berdampak untuk permasalahan sosial dan ekologis yang lebih luas

3) Latar Belakang

Arsitektur tidak hanya menghasilkan bangunan sebagai wadah aktivitas manusia, tetapi juga membentuk hubungan antara manusia, masyarakat, alam, dan nilai-nilai yang diyakininya. Setiap keputusan desain dimulai dari pemilihan lokasi, pengolahan tapak, penyusunan ruang, penggunaan material, hingga pengelolaan energi dan air, membawa konsekuensi terhadap kualitas kehidupan. Arsitektur dengan demikian merupakan tindakan etis yang menentukan siapa

yang memperoleh manfaat dari suatu ruang, siapa yang dapat mengaksesnya, dan bagaimana keberadaan bangunan memengaruhi lingkungan di sekitarnya.

Perkembangan lingkungan binaan saat ini masih banyak ditandai oleh cara pandang yang berpusat pada kebutuhan manusia sebagai pengguna utama. Ruang sering dirancang dengan asumsi bahwa penggunaannya memiliki kondisi fisik, sosial, dan ekonomi yang seragam. Akibatnya, kebutuhan anak-anak, lanjut usia, penyandang disabilitas, kelompok rentan, pekerja domestik, masyarakat berpenghasilan rendah, serta generasi mendatang belum selalu dipertimbangkan secara memadai. Pada saat yang sama, pembangunan juga dapat menimbulkan berkurangnya area resapan, meningkatnya konsumsi energi, terbentuknya limbah konstruksi, terganggunya biodiversitas, dan terputusnya hubungan antara manusia dan alam.

Dalam perspektif Islam, manusia tidak ditempatkan sebagai penguasa alam yang bebas menggunakan sumber daya tanpa batas. Manusia mengemban amanah sebagai khalifah yang bertanggung jawab menjaga keseimbangan ciptaan. Prinsip amanah, keadilan, kemaslahatan, kasih sayang, kesederhanaan, kebersihan, dan larangan melakukan kerusakan memberikan dasar bagi pengembangan arsitektur yang bertanggung jawab.

Arsitektur Islam karena itu tidak seharusnya hanya dikenali melalui simbol, ornamen, kaligrafi, pola geometris, atau bentuk bangunan tertentu. Nilai keislaman dapat diwujudkan melalui cara bangunan melindungi kehidupan, menjaga martabat penggunaannya, memberikan akses secara adil, menghindari pemborosan, merawat lingkungan, dan memberikan manfaat kepada masyarakat. Bentuk arsitektur dapat berbeda-beda sesuai konteks, tetapi nilai yang melandasinya harus dapat dibaca melalui pengalaman ruang dan kinerja bangunan.

Gagasan tersebut sejalan dengan Program Prioritas Menteri Agama Tahun 2025–2029 atau Asta Protas. Program tersebut antara lain menempatkan peningkatan kerukunan dan cinta kemanusiaan serta penguatan ekoteologi sebagai agenda prioritas Kementerian Agama. Penguatan ekoteologi menghubungkan nilai keagamaan dengan tanggung jawab menjaga lingkungan, sedangkan cinta kemanusiaan menekankan penghargaan terhadap martabat, keberagaman, dan kehidupan bersama.

Arah tersebut juga diperkuat melalui pengembangan Kurikulum Berbasis Cinta, ekoteologi, dan Trilogi Kerukunan. Pendekatan ini menempatkan hubungan dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam sebagai hubungan yang saling berkaitan. Dalam konteks arsitektur, hubungan tersebut dapat diwujudkan melalui ruang yang mendukung kehidupan spiritual, memperkuat kepedulian sosial, dan menjaga keberlanjutan lingkungan.

Pada tingkat global, tema sayembara berhubungan dengan Sustainable Development Goals, khususnya SDG 6 tentang air bersih dan sanitasi; SDG 7 tentang energi bersih dan terjangkau; SDG 10 tentang pengurangan kesenjangan; SDG 11 tentang kota dan permukiman yang inklusif, aman, tangguh, dan berkelanjutan; SDG 12 tentang konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab; SDG 13 tentang tindakan terhadap perubahan iklim; serta SDG 15 tentang perlindungan dan pemulihan ekosistem daratan. SDG 11 secara khusus menegaskan pentingnya akses terhadap hunian yang layak, ruang publik yang inklusif, perlindungan warisan, ketangguhan terhadap bencana, dan penggunaan sumber daya yang bertanggung jawab dalam pembangunan berkelanjutan.

Berangkat dari kondisi tersebut, *Architecture for All Life* diangkat sebagai tema Sayembara Desain Arsitektur Islam OASE PTKIN 2026. Istilah “*all life*” tidak hanya merujuk pada keragaman manusia, tetapi juga mencakup keluarga, komunitas, generasi mendatang, tumbuhan, hewan, tanah, air, udara, dan ekosistem yang menopang kehidupan.

Arsitektur untuk seluruh kehidupan berarti arsitektur yang inklusif bagi penggunaannya, bermanfaat bagi masyarakat, adaptif terhadap perubahan, hemat sumber daya, serta mampu menjaga atau memulihkan lingkungan. Bangunan tidak dipandang sebagai objek yang berdiri sendiri, tetapi sebagai bagian dari jaringan sosial dan ekologis yang lebih luas.

Melalui sayembara ini, peserta ditantang menghadirkan tafsir kontemporer terhadap Arsitektur Islam. Nilai Islam tidak hanya ditampilkan secara visual, tetapi diterjemahkan menjadi keputusan desain yang nyata, terukur, dan dapat dirasakan manfaatnya. Sayembara diharapkan menghasilkan gagasan yang menunjukkan bahwa kualitas spiritual, sosial, ekologis, teknis, dan estetis dapat hadir secara utuh dalam sebuah rancangan arsitektur.

4) Tema Sayembara

“ARCHITECTURE FOR ALL LIFE”

Tema ini mengajak peserta memandang arsitektur sebagai bagian dari sistem kehidupan. Setiap rancangan harus memberikan manfaat tidak hanya kepada pengguna utama, tetapi juga kepada masyarakat, lingkungan, makhluk hidup lain, dan generasi mendatang.

Peserta didorong untuk mempertanyakan:

- a) Kehidupan siapa yang dilindungi oleh desain?
- b) Kelompok mana yang selama ini belum cukup diperhatikan?
- c) Bagaimana ruang dapat meningkatkan martabat, kesehatan, dan kesejahteraan penggunaannya?
- d) Bagaimana bangunan berhubungan dengan keluarga dan masyarakat di sekitarnya?

- e) Bagaimana tapak memberikan ruang bagi air, tanah, vegetasi, dan biodiversitas?
- f) Bagaimana desain menghindari pemborosan energi, air, material, dan lahan?
- g) Bagaimana nilai Islam diterjemahkan menjadi pengalaman dan kinerja ruang?
- h) Bagaimana rancangan tetap relevan menghadapi perubahan sosial, iklim, teknologi, dan demografi?

Tema ini tidak mengharuskan penggunaan bentuk, simbol, ornamen, atau langgam tertentu. Identitas Arsitektur Islam dinilai berdasarkan kedalaman nilai, kemaslahatan, kualitas ruang, tanggung jawab ekologis, dan relevansi desain terhadap konteks.

5) Definisi Operasional Tema

Dalam sayembara ini, Architecture for All Life sekurang-kurangnya mencakup enam prinsip.

- a) Memuliakan Martabat Manusia
Rancangan harus menjaga keselamatan, kesehatan, privasi, kenyamanan, dan martabat setiap pengguna tanpa membedakan usia, gender, kondisi fisik, kemampuan ekonomi, maupun latar belakang sosial.
- b) Inklusif dan Berkeadilan
Ruang dirancang agar dapat digunakan oleh kelompok pengguna yang beragam, termasuk anak-anak, lanjut usia, penyandang disabilitas, perempuan, pekerja, pengunjung, dan kelompok rentan lainnya. Inklusivitas tidak hanya diwujudkan melalui akses fisik, tetapi juga melalui rasa aman, keterbacaan ruang, kesetaraan penggunaan, dan kesempatan berpartisipasi.
- c) Memperkuat Kehidupan Bersama
Arsitektur perlu memperkuat hubungan keluarga, interaksi sosial, gotong royong, kepedulian, dan solidaritas. Rancangan harus mampu menyeimbangkan kebutuhan privasi dengan kebutuhan untuk bertemu, berbagi, dan saling mendukung.
- d) Menjaga Keseimbangan Ekologis
Tapak dan bangunan harus diperlakukan sebagai bagian dari ekosistem. Rancangan perlu memberikan ruang bagi air, tanah, vegetasi, udara, cahaya alami, habitat, dan keberlanjutan makhluk hidup lainnya.
- e) Mendorong Efisiensi
Rancangan harus menggunakan lahan, energi, air, dan material secara bertanggung jawab. Efisiensi tidak hanya berarti penggunaan teknologi tinggi, tetapi juga pemilihan ukuran, sistem, material, dan metode konstruksi yang tepat guna.

f) **Adaptif dan Berkelanjutan**

Arsitektur harus mampu merespons perubahan kebutuhan pengguna, perkembangan keluarga, perubahan fungsi, perubahan iklim, risiko bencana, dan perkembangan teknologi tanpa memerlukan pembongkaran berlebihan.

6) Tujuan Sayembara

- a) Mendorong pengembangan pemikiran Arsitektur Islam yang substantif, kontekstual, dan relevan dengan tantangan masa kini;
- b) Menghasilkan gagasan desain yang memuliakan manusia sekaligus menjaga keberlanjutan lingkungan;
- c) Memperluas pemahaman Arsitektur Islam dari pendekatan simbolik menuju pendekatan berbasis nilai dan kinerja;
- d) Mendorong penerapan nilai amanah, keadilan, kemaslahatan, kasih sayang, keseimbangan, dan kesederhanaan dalam desain;
- e) Mengeksplorasi hubungan antara ruang, kehidupan keluarga, komunitas, alam, dan spiritualitas;
- f) Meningkatkan perhatian terhadap anak-anak, lanjut usia, penyandang disabilitas, dan kelompok rentan lainnya;
- g) Mendorong inovasi dalam penggunaan energi, air, material, vegetasi, dan sistem lingkungan;
- h) Menghasilkan alternatif desain rumah yang adaptif, sehat, inklusif, dan bertanggung jawab;
- i) Menghasilkan gagasan fasilitas bersama yang memberikan dampak sosial dan ekologis lebih luas; dan
- j) Menjadi ruang pembelajaran, pertukaran gagasan, dan pengembangan wacana Arsitektur Islam kontemporer.

7) Hasil Yang Diharapkan

- a) Gagasan Arsitektur Islam yang tidak berhenti pada ekspresi visual;
- b) Prototipe rumah yang mampu merawat kehidupan keluarga dan lingkungan;
- c) Gagasan bangunan atau ruang bersama yang menjawab kebutuhan masyarakat;
- d) Strategi desain pasif dan pengelolaan sumber daya yang dapat diterapkan;
- e) Inovasi desain yang inklusif, adaptif, dan kontekstual;
- f) Dokumentasi gagasan desain untuk publikasi, pameran, dan pengembangan keilmuan; dan
- g) Rekomendasi desain yang dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi proyek percontohan atau kajian lanjutan.

8) Brief Desain

a) Pemilihan Objek

Peserta bebas menentukan tipologi objek, antara lain:

- 1. Pusat komunitas;
- 2. Fasilitas pendidikan;
- 3. Fasilitas pengembangan anak dan keluarga;

4. Pusat pelayanan lanjut usia;
5. Fasilitas sosial;
6. Fasilitas kesehatan dasar;
7. Ruang budaya;
8. Ruang pembelajaran komunitas;
9. Pusat pemberdayaan ekonomi masyarakat;
10. Fasilitas keagamaan dan sosial;
11. Pusat produksi dan pemasaran komunitas;
12. Fasilitas tanggap bencana;
13. Ruang perawatan ekologis;
14. Fasilitas pangan komunitas; atau
15. Fungsi campuran yang relevan dengan tema.

Daftar tersebut tidak bersifat membatasi. Objek yang diusulkan harus memiliki manfaat publik atau komunal, serta harus menjawab kebutuhan dari masyarakat/konteks yang ada. Bangunan hunian pribadi tunggal, monumen tanpa program penggunaan, serta objek komersial yang tidak memberikan manfaat publik yang jelas tidak termasuk dalam kategori ini.

b) Ketentuan Tapak

Tapak Kategori B ditentukan oleh peserta dengan ketentuan:

1. Merupakan lokasi nyata di Indonesia;
2. Luas tapak antara 500-1.500 m²;
3. Batas dan dimensi tapak dapat diverifikasi;
4. Tapak memiliki persoalan atau potensi yang relevan dengan tema;
5. Wajib untuk menjelaskan konteks kondisi sosial, budaya, lingkungan, dan aksesibilitas tapak, serta memaparkan permasalahan secara jelas.
6. Peserta menyampaikan sumber peta, foto, dan data tapak;
7. Tidak berada dalam area yang secara hukum tidak dapat dibangun;
8. Ketinggian bangunan maksimum 4 lantai;
9. Rancangan harus menyediakan ruang terbuka dan resapan yang memadai; dan
10. Rancangan harus mengikuti ketentuan umum keselamatan, aksesibilitas, dan keberlanjutan.
11. Boleh mengusulkan pendekatan urban acupuncture atau adaptive re-use selama bisa menjelaskan rasionalisasi sesuai dengan tema dengan luas tapak total 500-1.500 m² (baik tergabung dalam satu bidang lahan ataupun terpisah-pisah)

Pemilihan tapak tidak membutuhkan bukti kepemilikan atau persetujuan pemilik karena sayembara bersifat konseptual. Namun, peserta bertanggung jawab memastikan bahwa informasi yang digunakan diperoleh secara etis.

c) Ketentuan Program

Peserta menyusun program ruang berdasarkan hasil identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna. Program sekurang-kurangnya harus:

1. Melayani lebih dari satu kelompok pengguna;
2. Memiliki ruang yang dapat diakses masyarakat;
3. Menyediakan ruang pertemuan atau interaksi;
4. Mempertimbangkan kebutuhan kelompok rentan;
5. Mengintegrasikan kegiatan sosial dan ekologis;
6. Memiliki strategi operasional yang masuk akal;
7. Memungkinkan perubahan atau perkembangan fungsi;
8. Memiliki sistem servis dan pengelolaan yang jelas; dan
9. Memberikan dampak terhadap lingkungan di luar batas bangunan.

d) Isu yang Harus Dijawab

1. Persoalan nyata yang melatarbelakangi pemilihan objek;
2. Hubungan antara program, pengguna, dan konteks;
3. Akses yang adil dan inklusif;
4. Keterhubungan dengan masyarakat sekitar;
5. Hubungan antara ruang publik, semi-publik, dan privat;
6. Strategi iklim dan lingkungan;
7. Pengelolaan air, energi, material, dan limbah;
8. Kontribusi terhadap vegetasi dan biodiversitas;
9. Kemungkinan pembangunan secara bertahap;
10. Sistem pengelolaan dan pemeliharaan; dan
11. Potensi dampak sosial dan ekologis jangka panjang.

e) Batasan Perancangan

Peserta tidak diperkenankan:

1. Menggunakan tapak di luar rentang luas yang ditetapkan;
2. Mengusulkan objek tanpa pengguna dan program yang jelas;
3. Memindahkan atau menghilangkan komunitas eksisting sebagai solusi utama;
4. Mengabaikan dampak pembangunan terhadap lingkungan sekitar.

9) Pendekatan Desain Yang Diharapkan

a) Life-Centred Design

Peserta memetakan pengguna manusia, makhluk hidup lain, unsur alam, dan generasi mendatang yang terdampak oleh rancangan.

b) Inclusive Design

Peserta memastikan bahwa ruang dapat digunakan secara aman, nyaman, dan bermartabat oleh pengguna yang memiliki kemampuan dan kebutuhan berbeda.

c) Passive and Climate-Responsive Design

Peserta mengoptimalkan orientasi, bentuk massa, naungan, ventilasi, pencahayaan alami, vegetasi, dan material sebelum menggunakan sistem mekanis.

d) Regenerative Design

Desain tidak hanya mengurangi dampak negatif, tetapi juga berupaya memperbaiki kualitas tanah, air, vegetasi, biodiversitas, dan hubungan sosial.

e) Adaptive Design

Ruang dan sistem bangunan dapat berubah sesuai perkembangan kebutuhan tanpa menghasilkan pembongkaran dan limbah yang berlebihan.

f) Contextual Design

Rancangan merespons karakter iklim, material, teknologi, pengetahuan lokal, struktur sosial, budaya, serta kondisi ekonomi setempat.

g) Responsible Technology

Penggunaan teknologi harus sesuai kebutuhan, dapat dioperasikan, dipelihara, dan memberikan manfaat yang sebanding dengan sumber daya yang digunakan.

10) Peserta Sayembara

a) Persyaratan Peserta

Sayembara terbuka bagi:

1. Mahasiswa aktif Program Sarjana Arsitektur/ rumpun ilmu lain yang relevan pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri di Indonesia;
2. Mahasiswa yang dibuktikan dengan kartu mahasiswa
3. Peserta yang memenuhi seluruh ketentuan administrasi.

b) Bentuk Kepesertaan

Peserta dapat mengikuti sayembara dalam kelompok yang terdiri atas 3 (tiga) orang. Setiap kelompok menunjuk satu orang sebagai ketua. Anggota kelompok merupakan kelompok perwakilan dari masing-masing perguruan tinggi.

c) Pembimbing atau Mentor

Peserta dapat mencantumkan satu orang dosen sebagai mentor. Mentor:

1. Memberikan arahan umum;
2. Tidak menjadi anggota peserta;
3. Tidak terlibat sebagai pembuat utama karya;
4. Tidak berhak mengubah komposisi peserta; dan
5. Tidak dapat menjadi mentor apabila menjadi juri, panitia inti, atau pihak yang memiliki konflik kepentingan.

11) Jumlah Karya

- a) Setiap kelompok hanya dapat mengirimkan satu karya.
- b) Satu karya tidak dapat didaftarkan oleh lebih dari satu kelompok.

12) Nomor Peserta

Setelah pendaftaran terverifikasi, peserta memperoleh:

- a) Nomor peserta;
- b) Kode anonim karya;
- c) Tautan pengumpulan karya; dan
- d) Akses terhadap dokumen sayembara.

Kode anonim wajib dicantumkan pada seluruh dokumen karya. Nama peserta, perguruan tinggi, mentor, dan identitas lain tidak boleh dicantumkan pada panel penjurian.

13) Dokumen Peserta

Dokumen yang disediakan panitia meliputi:

- a) TOR sayembara;
- b) Format surat pernyataan;
- c) Format lembar identitas;
- d) Template panel;

14) Keluaran Karya

Minimal tiga panel A1, maksimal 4 panel A1 orientasi landscape, yang sekurang-kurangnya memuat:

- a) Judul karya;
- b) Konsep umum dan penjelasan konsep;
- c) Diagram penerjemahan tema;
- d) Rencana tapak;
- e) Denah skematik seluruh lantai (skala menyesuaikan);
- f) Minimum dua potongan skematik (skala menyesuaikan);
- g) Tampak bangunan skematik (skala menyesuaikan);
- h) Aksonometri atau diagram tiga dimensi;
- i) Perspektif ruang luar;
- j) Perspektif ruang dalam;

15) Format Dokumen

a) Panel

Ketentuan panel:

1. Ukuran: A1;
2. Orientasi: landscape;
3. Format berkas: PDF;
4. Resolusi gambar: minimum 150 dpi;
5. Ukuran maksimum: 10 MB per panel;
6. Menggunakan kode anonim;
7. Tidak mencantumkan identitas peserta;
8. Tidak mencantumkan logo perguruan tinggi;
9. Tidak mencantumkan foto peserta atau mentor; dan
10. Mengikuti template margin yang disediakan panitia.
11. Segala indikasi identitas yang tercantum di panel akan didiskualifikasi.

b) Lembar Identitas

Lembar identitas dikumpulkan secara terpisah dan memuat:

1. Kode peserta;
2. Nama karya;
3. Nama ketua dan anggota;
4. Perguruan tinggi;
5. Nama mentor;
6. Nomor telepon;
7. Alamat surel;
8. Surat pernyataan keaslian; dan
9. Persetujuan ketentuan publikasi.

Lembar identitas tidak diberikan kepada juri sebelum penilaian karya selesai.

16) Surat Pernyataan Keaslian dan Pakta Integritas

Mencantumkan pernyataan keaslian karya dan persetujuan pembatasan penggunaan kecerdasan buatan (lebih detail bisa dicek di poin 15)

17) Penggunaan Kecerdasan Buatan

Perangkat kecerdasan buatan dapat digunakan sebagai alat bantu visualisasi dan tidak digunakan sebagai alat substansi desain tidak menggantikan proses utama perancangan peserta.

Peserta yang menggunakan kecerdasan buatan wajib:

- a) Menyebutkan perangkat yang digunakan;
- b) Menjelaskan tahap penggunaan;
- c) Memastikan seluruh keluaran tidak melanggar hak pihak lain; dan
- d) Menyampaikan deklarasi penggunaan kecerdasan buatan dalam dokumen pakta integritas.

Kecerdasan buatan tidak diperkenankan digunakan untuk:

- a) Menghasilkan karya desain secara keseluruhan tanpa proses perancangan peserta;
- b) Menyalin gaya atau karya arsitek tertentu;
- c) Memalsukan data tapak;
- d) Memalsukan analisis lingkungan;
- e) Menghasilkan gambar teknis yang tidak konsisten dengan desain; atau
- f) Menyembunyikan penggunaan materi berhak cipta.

Panitia berhak meminta berkas proses, model digital, sketsa, atau dokumentasi lain untuk memverifikasi keaslian karya.

18) Mekanisme Pengumpulan

a) Karya dikumpulkan melalui:

<https://lomba.uin-suka.ac.id/>

b) Peserta mengunggah:

1. Panel dalam satu berkas PDF;
2. Dokumen Administratif (dalam 1 berkas PDF) meliputi:
 - a. Lembar identitas;
 - b. Surat pernyataan keaslian;
 - c. Pakta Integritas;
 - d. Bukti status mahasiswa;

c) Penamaan berkas:

1. KodePeserta_Kategori_Panel.pdf
2. KodePeserta_Kategori_Dokumen Administratif.pdf

Penamaan yang tidak sesuai akan didiskualifikasi. Pengunggahan setelah batas waktu tidak diterima kecuali terjadi gangguan sistem yang dinyatakan secara resmi oleh panitia.

19) Tanya Jawab

Pertanyaan disampaikan melalui:

[LINK PERTANYAAN KLIK DISINI](#)

Pertanyaan yang disampaikan melalui jalur pribadi tidak dianggap sebagai penjelasan resmi. Seluruh jawaban resmi dihimpun dalam dokumen Q&A dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari TOR. Apabila terdapat perbedaan antara TOR awal dan jawaban resmi terakhir, ketentuan dalam dokumen resmi yang diterbitkan paling akhir menjadi acuan. Durasi tahap tanya jawab selambat-lambatnya pada tanggal 30 September 2026 pukul 17.00 WIB.

20) Ketentuan Tahap Penyisihan Dan Final

a) Tahap Penyisihan

Seleksi babak penyisihan dilaksanakan melalui daring mulai tanggal 21-25 Oktober 2026. Setiap peserta mengirimkan karya dalam bentuk soft file. Akan diambil 8 besar untuk maju ke tahap final.

b) Tahap Final

Seleksi tahap final dilaksanakan secara luring dan pelaksanaannya terpusat di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai penyelenggara pada tanggal 5 November 2026.

21) Sistem Penjurian

a) Penjurian Tahap Penyisihan (Daring)

Seluruh karya yang lolos pemeriksaan administrasi dinilai secara anonim. Juri memilih karya berdasarkan:

1. kedalaman interpretasi tema;
2. kualitas perumusan masalah;
3. gagasan arsitektur;
4. kualitas ruang;

5. dampak sosial dan ekologis;
6. inovasi;
7. keterbangunan; dan
8. komunikasi desain.

b) Penjurian Tahap Final (Luring)

Finalis mempresentasikan karya di hadapan dewan juri dengan media poster, maket (media maksimal 100cmx100cm dengan skala menyesuaikan), dan animasi 1 menit. Presentasi sekurang-kurangnya memuat:

1. masalah yang diangkat;
2. interpretasi tema;
3. konsep utama;
4. keputusan desain;
5. strategi sosial;
6. strategi ekologis;
7. aspek keterbangunan; dan
8. dampak yang diharapkan.

c) Durasi presentasi

Presentasi peserta: maksimal [10–15] menit;

Tanya jawab: maksimal [15–20] menit.

d) Keputusan Juri

Keputusan dewan juri:

1. bersifat final;
 - a) tidak dapat diganggu gugat;
 - b) didasarkan pada kualitas karya;
 - c) tidak harus menetapkan seluruh peringkat apabila kualitas minimum tidak terpenuhi; dan
 - d) dapat memberikan penghargaan khusus apabila dianggap perlu.

22) Kriteria Penilaian

Aspek Penilaian	Bobot	Lingkup Penilaian
Interpretasi Tema dan Nilai Islam	20%	Kedalaman pemahaman Architecture for All Life; keterkaitan nilai Islam dengan keputusan desain; kemampuan menghindari pendekatan simbolik yang dangkal; penerjemahan amanah,

Aspek Penilaian	Bobot	Lingkup Penilaian
		keadilan, kemaslahatan, dan keseimbangan; serta konsistensi antara narasi dan desain.
Ketepatan Perumusan Masalah	15%	Relevansi masalah; ketepatan membaca pengguna; pemahaman konteks sosial dan lingkungan; argumentasi pemilihan program; dan ketepatan prioritas desain.
Kualitas Arsitektur dan Ruang	25%	Organisasi ruang; pengalaman ruang; hubungan ruang dalam dan luar; proporsi dan skala; bentuk dan karakter; sirkulasi; privasi dan keterbukaan; kualitas pencahayaan dan penghawaan; serta kesatuan konsep dengan ekspresi arsitektur.
Inklusivitas dan Manfaat Sosial	15%	Aksesibilitas; keselamatan; perhatian kepada kelompok rentan; kesetaraan penggunaan; dukungan terhadap interaksi; penguatan keluarga atau komunitas; dan dampak sosial.
Kinerja Ekologis	15%	Strategi desain pasif; efisiensi energi dan air; pengelolaan air hujan; penggunaan material; pengurangan limbah; ruang terbuka; vegetasi dan biodiversitas; kemampuan adaptasi iklim; serta kontribusi terhadap pemulihan lingkungan.
Keterbangunan dan Adaptabilitas	5%	Logika struktur; kemudahan konstruksi; ketersediaan material; kemudahan perawatan; fleksibilitas ruang; dan kemungkinan pembangunan bertahap.

Komunikasi dan Orisinalitas	5%	Kejelasan panel; keterbacaan informasi; kualitas diagram; konsistensi gambar; kekuatan presentasi; dan orisinalitas gagasan.
--	-----------	---

Aspek Penilaian	Bobot	Lingkup Penilaian
TOTAL		100%

23) Dewan Juri

Dewan juri terdiri atas unsur:

- a) Penyelenggara;
- b) Praktisi Arsitektur;
- c) Akademisi Arsitektur;

Juri wajib menyatakan konflik kepentingan apabila memiliki hubungan langsung dengan peserta atau karya tertentu.

24) Ketentuan Keaslian Karya

Karya harus:

- a) merupakan karya asli peserta;
- b) belum pernah menjadi pemenang sayembara lain;
- c) tidak menjiplak karya pihak lain;
- d) tidak melanggar hak cipta;
- e) tidak sedang terikat kontrak penggunaan eksklusif;
- f) dibuat dalam periode sayembara; dan
- g) dapat dibuktikan proses pembuatannya.

Peserta bertanggung jawab penuh atas seluruh unsur yang digunakan dalam karya, termasuk:

- a) gambar;
- b) foto;
- c) peta;
- d) ilustrasi;
- e) tekstur;
- f) model digital;
- g) tipografi;
- h) data;
- i) kutipan; dan
- j) materi pihak ketiga.

Sumber materi pihak ketiga harus dicantumkan.

25) Diskualifikasi

Karya dapat didiskualifikasi apabila:

- a) Peserta tidak memenuhi persyaratan administratif;

- b) Berkas dikumpulkan melewati batas waktu;
- c) Identitas peserta dicantumkan/terindikasi pada panel anonim;
- d) Penamaan file tidak sesuai;
- e) Ukuran dan jumlah panel tidak sesuai;
- f) Luas tapak tidak sesuai;
- g) Objek tidak sesuai kategori;
- h) Karya terbukti menjiplak;
- i) Karya merupakan hasil pihak lain;
- j) Penggunaan kecerdasan buatan dalam substansi karya, bukan hanya visualisasi;
- k) Karya mengandung unsur kebencian atau diskriminasi;
- l) Peserta melakukan komunikasi yang memengaruhi juri;
- m) Terdapat konflik kepentingan yang disembunyikan;
- n) Peserta memberikan informasi administrasi yang tidak benar; atau
- o) Peserta melanggar ketentuan lain dalam TOR dan Q&A resmi.

Panitia berhak meminta klarifikasi sebelum menetapkan diskualifikasi.

26) Hak Cipta dan Publikasi

Hak cipta karya tetap berada pada peserta. Dengan mengikuti sayembara, peserta memberikan hak non-eksklusif kepada penyelenggara untuk:

- a) Memamerkan karya;
- b) Mempublikasikan karya;
- c) Memuat karya dalam katalog;
- d) Menggunakan karya untuk kepentingan pendidikan;
- e) Menggunakan karya dalam publikasi dan promosi sayembara; dan
- f) Mendokumentasikan karya dalam media cetak maupun digital.

Setiap publikasi wajib mencantumkan nama peserta. Penyelenggara tidak diperkenankan membangun, menjual, mengalihkan, atau mengembangkan karya menjadi proyek komersial tanpa perjanjian tertulis dengan pemegang hak cipta.

Apabila karya akan dikembangkan lebih lanjut, penyelenggara dan peserta akan menyusun kesepakatan tersendiri mengenai:

- a) Ruang lingkup pengembangan;
- b) Keterlibatan perancang;
- c) Hak ekonomi;
- d) Hak moral;
- e) Atribusi; dan
- f) Tanggung jawab profesional.

27) Kerahasiaan Dan Konflik Kepentingan

Panitia menjaga kerahasiaan identitas peserta selama proses penjurian anonim. Peserta, mentor, panitia, dan juri wajib menghindari konflik kepentingan.

Konflik kepentingan dapat berupa:

- a) Hubungan keluarga;
- b) Hubungan kerja langsung;
- c) Hubungan pembimbingan aktif;
- d) Kepentingan finansial;
- e) Keterlibatan dalam pembuatan karya; atau
- f) Hubungan lain yang dapat memengaruhi independensi penilaian.

Juri yang memiliki konflik kepentingan terhadap suatu karya tidak diperkenankan memberikan nilai terhadap karya tersebut.

28) Perubahan Ketentuan

Panitia berhak melakukan perubahan terhadap:

- a) Jadwal;
- b) Mekanisme teknis;
- c) Media pengumpulan;
- d) Pelaksanaan penjurian;
- e) Format presentasi; dan
- f) Ketentuan administratif lain.

Perubahan tidak boleh mengubah substansi utama tema dan tantangan desain setelah periode perancangan berjalan, kecuali diperlukan untuk memperbaiki kesalahan mendasar. Seluruh perubahan disampaikan melalui kanal resmi dan menjadi bagian dari dokumen sayembara.

C. RISET

Olimpiade Riset yang mana memiliki cabang lomba diantaranya sebagai berikut:

1. Literasi Inovasi Teknologi
2. Nanoteknologi dan Kesehatan
3. Teknologi Produk Halal dan Ketahanan Pangan Halal
4. Ekoteologi: Tata Kelola Limbah dan Lingkungan Hidup
5. Teknologi Konservasi Energi Untuk Kampus Hijau Mandiri Energi
6. Virtual Trading

1. Deskripsi Lomba

a. Literasi Inovasi Teknologi

Cabang ini menilai inovasi yang meningkatkan kemampuan individu, komunitas, institusi, atau masyarakat dalam memahami, mengakses, menilai, menggunakan, mengembangkan, dan mengelola teknologi secara efektif, aman, etis, inklusif, dan produktif.

b. Nanoteknologi dan Kesehatan

Cabang ini menilai riset dan inovasi pada skala nano yang diarahkan untuk promosi kesehatan, pencegahan, diagnosis, pemantauan, terapi, rehabilitasi, kesehatan lingkungan, atau pengembangan material biomedis yang bertanggung jawab.

c. Teknologi Produk Halal dan Ketahanan Pangan Halal

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa teknologi tepat guna yang mendukung autentikasi dan substitusi bahan non halal pada produk pangan, obat-obatan dan kosmetika. Karya dapat berupa prototipe atau produk yang memenuhi kriteria halal dalam rangka menguatkan ketahanan pangan halal nasional.

d. Ekoteologi: Tata Kelola Limbah dan Lingkungan Hidup

Cabang ini menilai karya yang memadukan ilmu lingkungan, teknologi, tata kelola, perilaku, dan kerangka ekoteologi Islam untuk mencegah kerusakan, mengurangi limbah, memulihkan lingkungan, menjaga keseimbangan ekosistem, dan memperkuat tanggung jawab manusia sebagai khalifah secara ilmiah dan kontekstual.

e. Teknologi Konservasi Energi Untuk Kampus Hijau Mandiri Energi

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa teknologi tepat guna untuk mewujudkan kampus hijau-mandiri energi sebagai upaya terencana, sistematis, dan terpadu dalam menggunakan sumber daya energi secara

efisien dan bijak untuk menghindari pemborosan, tanpa menurunkan mutu atau produktivitas. Karya dapat berupa prototipe atau produk yang memenuhi kriteria konservasi energi bersih untuk menuju kampus hijau mandiri energi dalam rangka menguatkan dan mewujudkan kemandirian energi nasional. Prototipe atau produk yang dihasilkan harus terkait dengan minimal satu isu untuk implementasi Teknologi Konservasi Energi Untuk Kampus Hijau Mandiri Energi.

f. Virtual Trading

Trading saham adalah jual beli saham dalam waktu singkat untuk meraih keuntungan maksimal. Selain investor berpengalaman, pemula juga bisa mencobanya. Sebelum memulai, penting memahami analisis teknikal, profil risiko, periode trading, dan memilih saham yang tepat, karena semua ini memengaruhi penilaian lomba.

2. Ketentuan Umum Untuk Kategori Riset

Ketentuan umum untuk lomba:

- Literasi Inovasi Teknologi,
- Nanoteknologi Dan Kesehatan,
- Teknologi Produk Halal dan Ketahanan Pangan Halal,
- Teknologi Konservasi Energi Untuk Kampus Hijau,
- Ekoteologi: Tata Kelola Limbah Dan Lingkungan Hidup

a) RINGKASAN KETENTUAN UTAMA

Komponen	Ketentuan Ringkas
Peserta	Satu tim terdiri atas tepat 3-5 mahasiswa aktif dari PTKIN yang sama.
Batas pengiriman	Maksimal 1 tim per cabang dari setiap PTKIN; setiap mahasiswa hanya boleh terdaftar pada 1 tim dan 1 cabang.
Luaran utama	Naskah ilmiah, karya inovasi/produk, presentasi, dan ekspo.
Tahapan	Registrasi dan verifikasi; penyisihan berbasis blind review; penetapan finalis; final luring; presentasi dan ekspo.
Finalis	Draf ini merekomendasikan maksimal 10 tim terbaik per cabang, dengan ambang kelayakan yang ditetapkan dewan juri.
Final luring	3-7 November 2026 di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
Bobot final	Naskah 25%; produk/prototipe 35%; presentasi dan tanya jawab 25%; ekspo 15%.

Komponen	Ketentuan Ringkas
Integritas	Similarity maksimal 20% di luar daftar pustaka dan bagian standar; plagiarisme, fabrikasi, falsifikasi, dan manipulasi data dilarang.
Kebijakan AI	Penggunaan AI generatif secara terbatas diperbolehkan hanya sebagai alat bantu, wajib diverifikasi dan diungkapkan. AI tidak boleh digunakan untuk memalsukan data, referensi, gambar eksperimen, atau menggantikan tanggung jawab intelektual peserta.

PRINSIP DASAR

Setiap karya harus berbasis riset, memiliki masalah yang jelas, metode yang dapat dipertanggungjawabkan, bukti atau data yang dapat diverifikasi, unsur kebaruan, prototipe/produk atau bukti konsep, serta rencana pemanfaatan yang realistis.

b) PRINSIP PENYELENGGARAAN

1. **Integritas ilmiah:** data, metode, analisis, gambar, sitasi, dan klaim harus jujur serta dapat diverifikasi.
2. **Orisinalitas:** karya merupakan kontribusi asli tim dan tidak melanggar hak pihak lain.
3. **Objektivitas:** penilaian menggunakan rubrik, blind review pada penyisihan, dan panel juri yang kompeten.
4. **Kemaslahatan:** inovasi diarahkan pada manfaat nyata dan tidak menimbulkan mudarat yang tidak proporsional.
5. **Keselamatan:** risiko biologis, kimia, fisik, digital, pangan, lingkungan, dan sosial harus diidentifikasi serta dikendalikan.
6. **Keberlanjutan:** karya mempertimbangkan dampak lingkungan, sosial, ekonomi, dan penggunaan sumber daya.
7. **Inklusivitas:** solusi memperhatikan aksesibilitas, kesetaraan, kelompok rentan, dan konteks lokal.
8. **Sportivitas:** peserta menghormati juri, panitia, peserta lain, jadwal, dan tata tertib.

c) DEFINISI OPERASIONAL

Istilah	Definisi
Bidang Riset	kelompok cabang OASE III yang menilai naskah ilmiah dan luaran inovasi berbasis proses penelitian.
Tim	tiga mahasiswa aktif dari satu PTKIN yang didaftarkan secara resmi untuk satu cabang.
Karya inovasi	produk, proses, sistem, perangkat, perangkat lunak, model, formulasi, material, desain terapan, atau teknologi sosial yang dikembangkan dan divalidasi melalui riset.
Produk halal	produk atau sistem yang dirancang dengan memperhatikan bahan, proses, fasilitas, penyimpanan, distribusi, keamanan, dan titik kritis kehalalan; istilah ini tidak otomatis berarti telah bersertifikat halal.
Prototipe/bukti konsep	representasi fungsional awal yang memungkinkan juri menilai cara kerja, performa, keamanan, dan kelayakan solusi.
Naskah	dokumen ilmiah terstruktur yang menjelaskan masalah, kebaruan, metode, hasil, pembahasan, inovasi, dampak, dan kesimpulan.
Blind review	penilaian naskah atau materi penyisihan tanpa menampilkan nama peserta, dosen pembimbing, logo, atau identitas PTKIN.
Ekspo	penyajian karya dalam stan atau area pameran yang memungkinkan demonstrasi, komunikasi publik, dan verifikasi langsung oleh juri.
Kecerdasan artifisial generatif	sistem yang dapat menghasilkan atau mengubah teks, kode, gambar, audio, video, data sintetis, atau keluaran lain berdasarkan instruksi pengguna.
Konflik kepentingan	keadaan yang dapat memengaruhi atau dipersepsikan memengaruhi objektivitas peserta, pembimbing, panitia, atau juri.

d) KETENTUAN LINTAS CABANG

1. Setiap karya memetakan kontribusinya terhadap sekurang-kurangnya satu Sustainable Development Goal (SDG) dan menjelaskan indikator kontribusi secara spesifik.
2. Setiap karya menjelaskan nilai kemaslahatan, etika, keadilan, keberlanjutan, atau tanggung jawab sosial yang relevan tanpa menjadikan dalil agama sebagai pengganti bukti ilmiah.
3. Karya harus menunjukkan konteks pengguna atau lokasi implementasi yang jelas, termasuk kebutuhan, keterbatasan, dan pemangku kepentingan.
4. Klaim komersial, kesehatan, lingkungan, energi, atau sosial harus proporsional terhadap data yang tersedia.
5. Karya yang semata-mata berupa ulasan pustaka, ide konseptual, desain grafis, atau proposal tanpa bukti konsep dan validasi tidak memenuhi syarat sebagai karya inovasi.

e) TIM DAN DOSEN PEMBIMBING

1. Dosen Pembimbing dan Kontributor Lain

- a. Setiap tim didampingi oleh 1 dosen pembimbing resmi dari PTKIN yang sama.
- b. Dosen pembimbing bertugas memastikan mutu ilmiah, kepatuhan etika, keselamatan, dan kesiapan administrasi, tetapi tidak menjadi anggota tim dan tidak boleh menjawab pertanyaan juri.
- c. Tenaga laboratorium, teknisi, mentor industri, komunitas, atau narasumber dapat membantu secara wajar, tetapi kontribusinya wajib dinyatakan dalam bagian ucapan terima kasih dan formulir kontribusi.
- d. Pihak selain mahasiswa tidak boleh mengambil alih desain intelektual, analisis, pembuatan seluruh prototipe, penulisan naskah, atau presentasi. Dosen pembimbing menandatangani pernyataan bahwa karya merupakan kontribusi nyata mahasiswa dan seluruh izin/etik yang diperlukan telah dipenuhi.

2. Peran Anggota Tim

Tim wajib mencantumkan kontribusi setiap anggota menggunakan prinsip contributorship. Pembagian peran dapat mencakup konseptualisasi, metodologi, pengumpulan data, analisis, pemrograman, pembuatan prototipe, validasi, visualisasi, penulisan, dan presentasi. Ketiga anggota harus memahami keseluruhan karya, bukan hanya bagian tugasnya.

3. Akomodasi Aksesibilitas

Peserta yang memerlukan akomodasi karena disabilitas atau kebutuhan kesehatan dapat mengajukan permohonan kepada panitia pada saat registrasi dengan menjelaskan bentuk dukungan yang

diperlukan. Akomodasi diberikan sejauh tidak mengubah kompetensi yang dinilai dan tidak menimbulkan keuntungan kompetitif yang tidak wajar.

f) INTEGRITAS, ETIKA, KESELAMATAN, DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

1. Orisinalitas dan Status Karya

- a. Karya harus merupakan hasil kerja asli tim dan tidak mengandung plagiarisme, fabrikasi, falsifikasi, manipulasi gambar, pemalsuan identitas, atau pelanggaran etika akademik lainnya.
- b. Karya tidak boleh identik dengan karya yang telah memperoleh juara pada kompetisi tingkat nasional atau internasional. Pengembangan lanjutan diperbolehkan apabila terdapat perubahan substantif dan seluruh riwayatnya diungkapkan.
- c. Data atau bagian dari proyek dosen, laboratorium, skripsi, penelitian institusi, atau mitra hanya dapat digunakan dengan izin, atribusi, dan penjelasan kontribusi mahasiswa.
- d. Karya yang telah dipresentasikan secara internal atau dipublikasikan sebagian wajib diungkapkan. Panitia berhak menilai apakah kebaruan yang diajukan masih memadai.
- e. Semua gambar, ikon, perangkat lunak, data sekunder, instrumen, standar, dan materi pihak ketiga harus memiliki izin atau lisensi yang sesuai dan dicantumkan sumbernya.

2. Pemeriksaan Similarity

- a. Naskah wajib dilengkapi laporan similarity dari perangkat pemeriksa yang diakui PTKIN.
- b. Batas similarity maksimal adalah 20% setelah mengecualikan daftar pustaka, kutipan yang sah, dan bagian administratif standar.
- c. Kemiripan terhadap satu sumber dianjurkan tidak melebihi 5%. Nilai dibawah ambang tidak otomatis membuktikan bebas plagiarisme; juri tetap melakukan penilaian kualitatif.
- d. Manipulasi pemeriksaan similarity, seperti mengganti karakter, menyisipkan gambar teks, atau parafrasa yang tetap mengambil gagasan tanpa sitasi, merupakan pelanggaran berat.

3. Kebijakan Penggunaan Kecerdasan Artifisial

OASE III menerapkan prinsip penggunaan AI yang transparan dan bertanggung jawab. AI generatif tidak diakui sebagai penulis, penemu, sumber data, atau pihak yang bertanggung jawab. Seluruh keluaran AI harus diverifikasi secara kritis oleh peserta.

Kategori	Ketentuan
Diperbolehkan dengan pengungkapan	Penyuntingan bahasa, penerjemahan, brainstorming terbatas, bantuan pemrograman/debugging, pencarian istilah, penyusunan format, atau pembuatan visual konseptual yang diberi label.
Wajib dilakukan peserta	Memeriksa fakta, referensi, kode, perhitungan, bias, hak cipta, keamanan data, dan konsistensi keluaran; menyimpan catatan penggunaan; mencantumkan nama alat, versi, tanggal, tujuan, dan bagian yang dibantu.
Dilarang	Menghasilkan atau memalsukan data penelitian, responden, hasil uji, citra mikroskopi/gel/grafik yang diklaim sebagai data nyata, referensi palsu, video deepfake, atau analisis yang tidak dipahami peserta.
Dilarang	Memasukkan data pribadi, data rahasia, naskah mitra, informasi pasien, atau kekayaan intelektual yang dilindungi ke layanan AI tanpa izin dan pengamanan.
Dilarang	Menyembunyikan penggunaan AI atau menyerahkan teks/produk yang secara substantif dibuat AI tanpa kendali dan kontribusi intelektual yang memadai dari peserta.
Pembuktian	Skor alat pendeteksi AI tidak boleh menjadi satu-satunya dasar sanksi. Penilaian mempertimbangkan dokumen kerja, log, data mentah, riwayat versi, wawancara, dan kemampuan peserta mempertanggungjawabkan karya.

g) ETIKA PENELITIAN

Jenis Riset	Persyaratan
Manusia	Penelitian yang melibatkan manusia, data kesehatan, wawancara sensitif, intervensi, pengambilan sampel, atau uji produk pada manusia harus memiliki persetujuan etik atau surat pengecualian sesuai kebijakan institusi, informed consent, dan perlindungan privasi.
Hewan	Penelitian hewan harus memiliki persetujuan etik, menerapkan prinsip replacement, reduction, refinement, dan menjelaskan kesejahteraan hewan.
Biologis	Penggunaan mikroorganisme, sel, jaringan, sampel klinis, atau bahan biologis harus mengikuti biosafety, izin, dan tata kelola sampel.

Jenis Riset	Persyaratan
Data	Data pribadi harus diminimalkan, dianonimkan/pseudonimkan, disimpan aman, dan digunakan sesuai persetujuan.
Lingkungan	Pengambilan sumber daya hayati, pengujian lapangan, atau pelepasan material harus memiliki izin dan tidak merusak lingkungan.
Komunitas	Riset komunitas wajib menghormati budaya, agama, kelompok rentan, dan pembagian manfaat; dokumentasi foto/video memerlukan izin.

Ketentuan etik bersifat wajib

Apabila persetujuan etik atau izin diwajibkan tetapi belum tersedia pada batas akhir pengumpulan, karya tidak boleh menyajikan data yang diperoleh secara tidak sah. Surat "sedang diproses" tidak menggantikan persetujuan sebelum pelaksanaan penelitian.

h) KESELAMATAN DAN RESPONSIBLE INNOVATION

- Tim wajib melakukan identifikasi bahaya, penilaian risiko, dan mitigasi untuk proses penelitian, transportasi, demonstrasi, serta ekspos.
- Karya tidak boleh memfasilitasi kekerasan, diskriminasi, pelanggaran privasi, penyalahgunaan teknologi, atau dampak lingkungan yang tidak terkendali.
- Perangkat harus memiliki pelindung, kabel tertata, label bahaya, tombol penghenti jika relevan, dan prosedur operasi yang aman.
- Bahan kimia, biologis, nano, pangan, baterai, tekanan, panas, laser, dan listrik harus ditangani sesuai ketentuan keselamatan yang berlaku.
- Juri atau panitia dapat menghentikan demonstrasi yang dinilai tidak aman tanpa menunggu terjadinya insiden.
- Tim wajib membawa alat pelindung diri yang sesuai apabila demonstrasi membutuhkan, dan tidak boleh melibatkan pengunjung dalam prosedur berisiko.

i) KEKAYAAN INTELEKTUAL DAN PUBLIKASI

- Hak moral dan kepemilikan karya tetap berada pada peserta dan/atau PTKIN sesuai kesepakatan internal dan ketentuan hukum yang berlaku.
- Peserta memberikan izin non-eksklusif kepada panitia untuk mendokumentasikan, menampilkan, dan mempublikasikan ringkasan, foto, atau video kegiatan untuk tujuan penyelenggaraan dan promosi OASE.

- c. Tim yang berencana mengajukan paten, desain industri, hak cipta perangkat lunak, atau bentuk perlindungan lain wajib berkonsultasi dengan unit kekayaan intelektual sebelum pengungkapan publik pada ekspso.
- d. Apabila terdapat bagian rahasia yang tidak dapat dibuka, peserta harus mengajukan permohonan tertulis sebelum final. Kerahasiaan tidak boleh menghalangi juri menilai dasar ilmiah dan validitas klaim.
- e. Sengketa kepemilikan yang tidak terselesaikan dapat menyebabkan penundaan penghargaan sampai statusnya jelas.

j) EKSPLO

Aspek	Ketentuan
Stan	Ukuran, meja, kursi, panel, dan fasilitas disediakan sesuai ketetapan panitia: [DIISI PANITIA].
Listrik	Tegangan, soket, dan batas daya: [DIISI PANITIA]. Tim wajib melaporkan kebutuhan secara jujur.
Poster	Satu poster utama sesuai ketentuan; materi tambahan diperbolehkan jika tidak menutup area tim lain.
Kehadiran	Sekurang-kurangnya 2 anggota berada di stan selama jam penilaian/pameran; seluruh anggota hadir saat kunjungan juri terjadwal.
Demonstrasi	Harus singkat, berulang, aman, dan dapat dihentikan segera. Juri dapat meminta pengulangan atau penjelasan komponen.
Penjualan	Tidak diperbolehkan melakukan transaksi penjualan selama penilaian kecuali panitia menetapkan area khusus.
Hadiah/promosi	Dilarang memberikan hadiah, souvenir, makanan, atau insentif kepada juri. Materi promosi tidak boleh mengganggu objektivitas.
Kebersihan	Tim menjaga stan bersih, tidak menghalangi jalur evakuasi, dan mengelola sampahnya sendiri.

k) PELANGGARAN, SANKSI, DAN KEBERATAN

1. Klasifikasi Pelanggaran

Kategori	Contoh	Sanksi
Ringan	Kesalahan format kecil, metadata identitas yang tidak disengaja, atau kekurangan administratif yang dapat diperbaiki tanpa mengubah substansi.	Peringatan/perbaikan dalam batas waktu.
Sedang	Melebihi waktu presentasi, ketidakhadiran di stan, perubahan kecil tanpa laporan, ketidaktertiban, atau pelanggaran teknis yang tidak memengaruhi integritas.	Pengurangan nilai 1-10 poin pada komponen terkait atau pembatasan demonstrasi.
Berat	Plagiarisme; fabrikasi/falsifikasi; referensi palsu; pemalsuan data/gambar; penggunaan AI yang dilarang; identitas palsu; karya dibuat pihak lain; suap; konflik tersembunyi; pelanggaran keselamatan serius; atau pelanggaran hukum/IP.	Diskualifikasi, pembatalan penghargaan, pelaporan kepada PTKIN, dan/atau larangan mengikuti kegiatan berikutnya.

2. Pengurangan Nilai Teknis

Pelanggaran	Tindakan
Melebihi waktu presentasi	1 poin per menit dari komponen presentasi, maksimum 5 poin; presentasi dapat dihentikan.
Keterlambatan hadir sesi/stan tanpa alasan sah	Maksimum 5 poin dari komponen terkait atau kehilangan giliran sesuai keputusan panitia.
Anonimisasi tidak sempurna	Perbaikan sebelum penilaian; jika berulang/menonjol, maksimum 3 poin administratif.
Materi final tidak sesuai berkas terkunci	Klarifikasi; pengurangan 1-10 poin atau diskualifikasi bila perubahan memengaruhi klaim/integritas.
Pelanggaran keselamatan yang dapat diperbaiki	Demonstrasi dihentikan sampai diperbaiki; pengurangan pada aspek keselamatan.

3. Proses Penanganan Dugaan Pelanggaran

- Dugaan dicatat oleh panitia/juri disertai bukti awal.
- Tim diberi kesempatan memberikan klarifikasi dan dokumen pendukung dalam waktu yang ditentukan.
- Panel integritas/panitia memeriksa bukti, termasuk data mentah, log, riwayat file, kontribusi, AI disclosure, dan keterangan pihak terkait.

- d. Keputusan dan dasar keputusan dituangkan dalam berita acara.
- e. Dalam pelanggaran berat yang ditemukan setelah pengumuman, penghargaan dapat dibatalkan dan dialihkan sesuai peringkat yang sah.

4. Mekanisme Keberatan

- a. Keberatan hanya dapat diajukan oleh koordinator kontingen atau ketua tim melalui kanal resmi dalam waktu maksimal 1 x 24 jam setelah hasil diumumkan, kecuali panitia menetapkan waktu lain.
- b. Keberatan harus spesifik, sopan, disertai bukti, dan berkaitan dengan kesalahan administrasi, perhitungan, konflik kepentingan, atau prosedur.
- c. Keberatan tidak dapat digunakan untuk meminta penilaian ulang semata-mata karena tidak setuju dengan pertimbangan ilmiah juri.
- d. Panitia memberikan jawaban tertulis atau berita acara. Keputusan setelah pemeriksaan keberatan bersifat final.

3. Mekanisme & Tahapan Seleksi

Setiap tim wajib memilih satu cabang dan menunjukkan kesesuaian substantif dengan ruang lingkupnya. Karya lintas disiplin diperbolehkan sepanjang fokus utama, indikator kinerja, dan luaran tetap sesuai dengan cabang yang dipilih. Ketidaksesuaian cabang dapat menyebabkan karya tidak lolos verifikasi substantif.

a. Literasi Inovasi Teknologi

1) Ruang lingkup yang dapat dikembangkan antara lain:

- Platform pembelajaran, riset, layanan publik, dakwah, kebencanaan, pertanian, kesehatan, ekonomi, atau pemberdayaan masyarakat;
- Aplikasi, sistem informasi, kecerdasan artifisial, analitik data, Internet of Things, robotika ringan, augmented/virtual reality, dan teknologi asistif;
- Literasi keamanan siber, privasi, misinformasi, etika digital, aksesibilitas, dan perlindungan kelompok rentan;
- Teknologi tepat guna dan sistem adopsi teknologi berbasis kebutuhan lokal, pesantren, madrasah, kampus, desa, atau komunitas.

2) Standar minimum cabang:

- Memiliki identifikasi pengguna dan masalah berbasis data atau observasi yang memadai;
- Menjelaskan arsitektur, alur kerja, fitur, algoritma, atau mekanisme solusi;
- Menyediakan prototipe fungsional atau bukti konsep yang dapat didemonstrasikan;
- Melakukan pengujian yang relevan, misalnya usability, akurasi, waktu respons, penerimaan pengguna, aksesibilitas, keamanan, atau efektivitas;
- Menjelaskan tata kelola data, privasi, potensi bias, risiko penyalahgunaan, dan mitigasinya;
- Menunjukkan peluang implementasi, skalabilitas, pemeliharaan, dan keberlanjutan.
- Karya yang dilombakan sudah mempunyai prototyping.
- Karya yang dilombakan merupakan karya orisinal yang belum pernah dilombakan dalam lomba inovasi tingkat nasional ataupun internasional.

3) Tahapan Lomba:

a) Tahap Penyisihan

Peserta mengirimkan naskah Karya Literasi Inovasi Teknologi melalui tautan pengumpulan yang telah ditetapkan oleh panitia. Naskah yang masuk akan dinilai oleh tiga orang dewan juri yang ditunjuk oleh panitia berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

b) Tahap Final

12 (dua belas) tim dengan nilai karya tertinggi mengikuti tahap final dengan mempresentasikan naskah di hadapan dewan juri secara luring di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Presentasi dan sesi tanya jawab menjadi bagian dari penilaian tahap final.

4) Time line

- a) Pengumpulan Naskah : 17-20 Oktober 2026 <https://lomba.uin-suka.ac.id/>
- b) Penilaian : 21-25 Oktober 2026
- c) Pengumuman Hasil Penyisihan : 27 Oktober 2026
- d) Pelaksanaan Babak Final : 5-6 November 2026

5) Mekanisme Lomba

a. Bentuk karya yang dikirimkan:

- 1) Setiap Tim peserta (minimal 3 orang, maksimal 5 orang) mengirimkan karya dalam bentuk laporan karya tulis ilmiah, poster dan video demo produk inovasi maksimal 5 menit
- 2) Video direkam dalam format landscape (16:9) dengan kualitas minimal HD (720p).
- 3) Video tidak diperkenankan menggunakan dubbing, voice over, ataupun bentuk penggantian suara lainnya.
- 4) Video diunggah ke YouTube dengan status Publik atau Unlisted menggunakan format judul:
Nama Lengkap_Asal Perguruan Tinggi_OASE_2026
- 5) Tautan video dikirimkan melalui formulir pendaftaran atau media yang ditentukan oleh panitia paling lambat sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Peserta yang mengirimkan tautan setelah batas waktu dinyatakan gugur.

b. Format Penyajian karya Inovasi

Tata tulis karya tulis ilmiah sebagai berikut:

- Halaman Judul (judul, logo universitas, nama tim, prodi, universitas)
- Abstrak
- BAB I Pendahuluan
 - 1.1 Latar belakang (jelaskan latar belakang dari terciptanya karya inovasi (produk) dan kaitannya dengan tema OASE bidang Inovasi)
 - 1.2 Rumusan masalah
 - 1.3 Tujuan
 - 1.4 Luaran/Output
 - 1.5 Manfaat
- BAB II Tinjauan Pustaka
- BAB III Metodologi
- BAB IV Pembahasan/hasil
- BAB V Penutup (Kesimpulan dan saran)
- Daftar Pustaka

c. Format Penulisan

- 1) Menggunakan ukuran kertas A4, jenis huruf Times New Roman ukuran 12 pt, spasi 1,5 dan batas tepi (margin) 4 cm dari kiri serta 3 cm dari atas, kanan, dan bawah.
- 2) Aturan Baku Penulisan Tabel
 - Nomor dan Judul: Diletakkan di atas table
 - Garis Pembatas: Hanya menggunakan garis horizontal (garis atas, bawah, dan pembatas kepala kolom). Garis vertikal dihilangkan.
 - Ukuran Huruf dalam Tabel 10 pt
- 3) Aturan Baku Penulisan Gambar/Grafik/Foto/Bagan/Skema
 - Nomor dan Judul: Diletakkan di bawah gambar
 - Kualitas Visual: Gambar harus memiliki resolusi tinggi, jelas, tidak blur, dan teks di dalam gambar harus terbaca dengan mudah.
- 4) Tabel dan Gambar adalah karya asli peserta dan bukan berasal dari sumber lain
- 5) Jumlah Halaman maksimal 12 halaman tidak termasuk halaman Judul dan Daftar Pustaka
- 6) Referensi dan sitasi menggunakan format APA (American Psychological Association).
- 7) Kesamaan (similarity) Turnitin dan AI yang diperbolehkan maksimal 20%
- 8) Karya tulis dikirim dalam bentuk berkas berformat pdf melalui form yang disediakan panitia di website OASE.
- 9) apabila dalam proses penyusunan karya terdapat penggunaan tool berbasis AI, maka harus mencantumkan statement sejauh mana penggunaannya.
- 10) Indikasi kecurangan penggunaan tool AI yang tidak sesuai dengan poin I, akan mengakibatkan diskualifikasi.

Karya yang tidak memadai

Mock-up statis tanpa fungsi, duplikasi aplikasi yang sudah umum tanpa distingsi, klaim efektivitas tanpa pengujian, atau penggunaan AI tanpa penjelasan data, validasi, dan pengendalian risiko tidak memenuhi standar substantif.

b. Nanoteknologi dan Kesehatan

1. Ruang Lingkup yang dapat Dikembangkan Antara Lain:

- a. Nanopartikel, nanoenkapsulasi, nanokomposit, nanofiber, hidrogel, lapisan permukaan, dan material responsif
- b. Sistem penghantaran obat/bahan aktif, biosensor, perangkat diagnostik, biomaterial, antimikroba, penyembuhan luka, atau tissue engineering;
- c. Nano formulasi bahan alam, pangan fungsional, kosmetik, atau produk kesehatan dengan justifikasi ilmiah;
- d. Pemodelan atau desain komputasional yang terintegrasi dengan bukti konsep, validasi eksperimen, atau prototipe yang dapat diverifikasi. Jika studinya komprehensif, terutama khusus ekstrak harus ada metabolomic profiling senyawa, in silico bioinformatics, in vitro dan in vivo akan memberikan nilai lebih dan komprehensif.

2. Standar Minimum Cabang:

- a. Menjelaskan rasional pemilihan material, ukuran, komposisi, metode sintesis/formulasi, dan mekanisme kerja;
- b. Menyajikan karakterisasi yang sesuai, seperti ukuran partikel, distribusi ukuran, morfologi, muatan permukaan, struktur, stabilitas, atau parameter lain yang relevan;
- c. Menyajikan pengujian performa atau efikasi yang sesuai dengan klaim;
- d. Membahas keamanan, toksisitas, biokompatibilitas, paparan, pembuangan, dan risiko lingkungan;
- e. Menjelaskan kontrol, replikasi, analisis statistik, dan keterbatasan;
- f. Menghindari klaim klinis atau terapeutik yang melampaui tingkat bukti.

3. Timeline

Waktu Pengiriman Karya	: Maksimal 12 Oktober 2026
Penilaian Karya oleh Juri	: 13-25 Oktober 2026
Pengumuman Karya Lolos	: 26 Oktober 2026

4. Format Naskah Ilmiah

Komponen	Ketentuan
Bahasa	Bahasa Indonesia baku; istilah teknis asing boleh digunakan secara konsisten. Abstrak disediakan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
Kertas	A4, orientasi portrait.
Margin	Kiri 4 cm; kanan 3 cm; atas 3 cm; bawah 3 cm.
Huruf	Times New Roman 12 pt untuk isi; 10 pt untuk tabel/catatan bila diperlukan.
Spasi	1,15; paragraf rata kiri-kanan; jarak sesudah paragraf 6 pt.
Panjang	3.500-5.000 kata untuk isi utama, tidak termasuk halaman awal, tabel, gambar, daftar pustaka, dan lampiran.
Judul	Maksimal 20 kata, spesifik, informatif, dan tidak menggunakan singkatan yang tidak umum.
Abstrak	200-250 kata untuk setiap bahasa; memuat latar belakang singkat, tujuan, metode, hasil utama, inovasi, dan kesimpulan.
Kata kunci	3-5 kata/frasa, diurutkan alfabetis bila memungkinkan.
Tabel/gambar	Maksimal 5 tabel dan 8 gambar pada isi utama; tambahan dapat ditempatkan di lampiran. Semua harus terbaca, bernomor, diberi judul/caption, dan dirujuk dalam teks.
Sitasi	APA edisi ke-7 secara konsisten.
Referensi	Mengutamakan sumber primer, relevan, dan mutakhir. Referensi yang tidak dibaca atau tidak dapat diverifikasi dilarang.
Berkas	PDF, ukuran maksimal 10 MB.

5. Struktur Naskah

Bagian	Isi Minimal
Halaman judul	Judul, kode cabang, kode tim; identitas hanya pada versi beridentitas.
Lembar pengesahan	Ditandatangani ketua tim, dosen pembimbing, dan pejabat PTKIN yang berwenang.

Bagian	Isi Minimal
Pernyataan integritas	Orisinalitas, kontribusi, AI, etik, konflik kepentingan, dan kebenaran data.
Abstrak dan kata kunci	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
BAB I Pendahuluan	Latar belakang, rumusan masalah, tujuan, urgensi, ruang lingkup, dan luaran.
BAB II Tinjauan Pustaka dan Kebaruan	State of the art, landasan konsep, gap, pembandingan, dan pernyataan kebaruan.
BAB III Metode Riset dan Pengembangan	Desain, bahan/data, instrumen, prosedur, kontrol, replikasi, analisis, etik, dan keselamatan.
BAB IV Hasil, Validasi, dan Pembahasan	Data utama, analisis, kinerja, pembandingan, interpretasi, ketidakpastian, dan keterbatasan.
BAB V Implementasi, Dampak, dan Keberlanjutan	Pengguna, model implementasi, biaya awal, risiko, SDGs, skalabilitas, pemeliharaan, dan dampak sosial-lingkungan.
BAB VI Penutup	Kesimpulan yang menjawab tujuan dan rekomendasi pengembangan.
Daftar Pustaka	Hanya sumber yang disitasi.
Lampiran	Data pendukung, diagram teknis, instrumen, perhitungan, dokumentasi, izin, dan bukti lain.

6. Tahapan Lomba

a. Tahap Penyisihan

Peserta mengirimkan naskah karya melalui tautan pengumpulan yang telah ditetapkan oleh panitia. Naskah yang masuk akan dinilai oleh 2 (dua) orang dewan juri yang ditunjuk oleh panitia (dari UIN Sunan Kalijaga dan Profesional) berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

b. Tahap Final

10 (sepuluh) tim dengan nilai karya tertinggi mengikuti tahap final dengan mempresentasikan naskah di hadapan 3 (tiga) dewan juri secara luring di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Presentasi dan sesi tanya jawab menjadi bagian dari penilaian tahap final.

7. Bentuk Karya Yang Dikirimkan Untuk Tahap Penyisihan:

- Setiap Tim peserta (minimal 3 orang, maksimal 5 orang) mengirimkan karya dalam bentuk laporan karya tulis ilmiah dan video demo produk inovasi maksimal 5 menit
- Video direkam dalam format landscape (16:9) dengan kualitas minimal HD (720p).
- Video tidak diperkenankan menggunakan dubbing, voice over, ataupun bentuk penggantian suara lainnya.
- Video diunggah ke YouTube dengan status Publik atau Unlisted menggunakan format judul:
Nama Lengkap_Asal Perguruan Tinggi_OASE_2026
- Tautan video dikirimkan melalui formulir pendaftaran atau media yang ditentukan oleh panitia paling lambat sesuai jadwal yang telah ditetapkan.
- Peserta yang mengirimkan tautan setelah batas waktu dinyatakan gugur.

8. Bentuk Karya Yang Dikirimkan Untuk Tahap Final:

Setiap peserta mengirimkan karya dalam bentuk laporan karya tulis ilmiah dan poster produk inovasi.

Aspek	Ketentuan
Ukuran	A2 portrait (42,0 x 59,4 cm), kecuali panitia menetapkan ukuran lain.
Resolusi	PDF siap cetak, gambar minimal 300-600 dpi.
Isi	Judul; latar belakang; tujuan; kebaruan; metode; hasil utama; foto/skema produk; indikator kinerja; dampak; kesimpulan; profil tim; QR code materi tambahan.
Desain	Ringkas, terbaca dari jarak wajar, kontras memadai, tidak terlalu padat, dan ramah bagi pembaca dengan keterbatasan penglihatan warna.
Referensi	Sumber data, foto, ikon, dan literatur dicantumkan secara ringkas.
Kejujuran visual	Ilustrasi konseptual, simulasi, dan gambar berbantuan AI harus diberi label yang jelas agar tidak dipersepsikan sebagai data eksperimen.

9. Rubrik Tahap Penyisihan

No	Aspek	Indikator	Bobot
1	Relevansi dan urgensi masalah	Masalah jelas, berbasis bukti, penting, sesuai cabang, dan memiliki pengguna/konteks yang terdefinisi.	10
2	State of the art dan kebaruan	Pembandingan memadai, gap teridentifikasi, dan distingsi karya dinyatakan secara spesifik.	15
3	Mutu metode riset/pengembangan	Desain, bahan/data, kontrol, replikasi, instrumen, analisis, etik, dan keselamatan tepat serta transparan.	20
4	Hasil dan validasi	Data cukup, dapat diverifikasi, dianalisis benar, menunjukkan kinerja, dan mendukung klaim.	20
5	Mutu inovasi dan kelayakan	Bukti konsep/prototipe berfungsi, aplikatif, realistis, dapat dipelihara, dan berpotensi dikembangkan.	15
6	Dampak, keberlanjutan, dan kemaslahatan	Manfaat, SDGs, nilai Islam, inklusivitas, risiko, dan dampak lingkungan-sosial dianalisis secara konkret.	10
7	Kualitas naskah dan integritas	Struktur, logika, bahasa, sitasi, visual, keterbatasan, deklarasi AI, dan kejujuran ilmiah baik.	10

10. Komponen Nilai Final

Kode	Komponen	Bobot
A	Naskah ilmiah final	25%
B	Produk/prototipe dan validasi cabang	35%
C	Presentasi dan tanya jawab	25%
D	Ekspo dan komunikasi public	15%
	TOTAL	100%

Rumus nilai final

Nilai Final = (Nilai Naskah x 0,25) + (Nilai Produk x 0,35) + (Nilai Presentasi x 0,25) + (Nilai Ekspo x 0,15). Semua nilai komponen berada pada skala 0-100 dan hasil dibulatkan dua angka desimal.

11. Rubrik Naskah Final (Skala 100)

No	Aspek	Bobot
1	Masalah, tujuan, dan relevansi cabang	10
2	State of the art, gap, dan kebaruan	15
3	Ketepatan dan keterulangan metode	20
4	Kualitas data, analisis, dan validasi	20
5	Kedalaman pembahasan dan proporsionalitas klaim	15
6	Implementasi, dampak, kelayakan, HAKI dan keberlanjutan	10
7	Etik, keselamatan, integritas, dan keterbatasan	5
8	Kualitas penulisan, visual, sitasi, dan konsistensi	5

Keselamatan khusus

Nanomaterial berbentuk serbuk lepas tidak boleh dibawa atau dibuka di area ekspo. Sampel harus berada dalam wadah tertutup, berlabel, dan aman. Bahan biologis, reagen toksik, kultur mikroorganisme, atau sampel manusia/hewan hanya boleh ditampilkan sebagai foto, video, data, atau replika aman.

c. Teknologi Produk Halal dan Ketahanan Pangan Halal

1. Ruang lingkup yang dapat dikembangkan antara lain:

- a. Metode deteksi atau autentikasi bahan halal, sistem traceability, digitalisasi jaminan produk halal, dan pengendalian titik kritis;
- b. Pangan inovatif, bahan baku/ingredient, pangan fungsional, alternatif protein, fortifikasi, fermentasi, atau substitusi bahan non halal
- c. Teknologi pengolahan, preservasi, pengemasan aktif/cerdas, distribusi, atau rantai pasok halal

2. Persyaratan Peserta

- a. Status Peserta: kelompok 3-5 orang mahasiswa
- b. Orisinalitas: Karya bersifat asli (bukan plagiat) dan belum pernah menjadi juara pertama di ajang lomba sejenis.
- c. Proposal Inovasi: Wajib mengumpulkan proposal sekurangnya menjelaskan latar belakang dan signifikansi judul, konsep teknologi, keunggulan, serta analisis dampak atau kelayakan produk.

3. Persyaratan Substansi Inovasi

- a. Bahan Baku Suci & Halal: Seluruh komponen bahan baku, bahan penolong, dan bahan tambahan bebas dari najis serta unsur haram (babi, alkohol non-konsumsi, bangkai, dll.)
- b. Kejelasan Proses (Traceability): Proses produksi atau alur teknologi yang diciptakan transparan, higienis, dan mencegah kontaminasi silang dengan bahan haram.
- c. Nilai Kebaruan (Novelty): Memiliki unsur pembaharuan, efisiensi, atau efektivitas dalam metode produksi, pengemasan, atau penelusuran kehalalan produk.
- d. Dampak Ketahanan Pangan: Solusi teknologi atau produk inovasi yang ditawarkan mampu mendukung ketersediaan, keterjangkauan, dan pemanfaatan pangan halal yang berkelanjutan bagi masyarakat.
- e. Keamanan Pangan (Food Safety): Jika produk pangan, maka produk layak konsumsi, bernilai gizi baik, serta memenuhi standar kesehatan.
- f. Skala Implementasi: Inovasi dapat diterapkan secara nyata (aplikatif) di tingkat UMKM, industri, atau masyarakat luas, bukan sekadar teori di atas kertas.

4. Luaran Lomba (Deliverables)

- a. Prototip/Mock-up/Produk ready to eat: Memiliki fisik produk dapat berupa alat/minimum viable product (MVP) yang dapat didemonstrasikan, atau produk pangan yang siap dan aman konsumsi
- b. Presentasi & Pitching: Bagi peserta yang lolos semi final, peserta menyiapkan materi paparan (slide) dan video singkat (1–3 menit) yang menjelaskan cara kerja serta keunggulan inovasi.

5. Mekanisme Seleksi

a. Tahap Penyisihan

- 1) Pengiriman karya dilakukan pada 17-20 Oktober 2026
- 2) Seleksi babak penyisihan dilaksanakan melalui daring mulai tanggal 21-25 Oktober 2026. Setiap peserta mengirimkan karya dalam bentuk laporan karya tulis ilmiah dan poster digital (Ukuran A1, resolusi tinggi)

b. Tahap Final

Seleksi tahap final dilaksanakan secara luring dan pelaksanaannya terpusat di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai penyelenggara pada tanggal 5 November 2026. Nominee yang memiliki nilai tertinggi dari peringkat 1 sampai 8 pada lomba ditetapkan sebagai peserta final untuk seleksi tingkat nasional.

6. Mekanisme Lomba

a. Bentuk karya yang dikirimkan:

Setiap peserta mengirimkan karya dalam bentuk laporan karya tulis ilmiah dan poster

b. Format Penyajian karya Inovasi

Tata tulis karya tulis ilmiah sebagai berikut:

- 1) Halaman Judul (judul, logo universitas, nama tim, prodi, universitas)
- 2) Abstrak
- 3) BAB I Pendahuluan
 - 1.1. Latar belakang (jelaskan latar belakang dari terciptanya karya inovasi (produk) dan kaitannya dengan tema OASE bidang Inovasi)
 - 1.2 Rumusan masalah
 - 1.3 Tujuan
 - 1.4 Luaran/Output
 - 1.5 Manfaat
- 4) BAB II Tinjauan Pustaka/
- 5) BAB III Metodologi
- 6) BAB IV Pembahasan/hasil
- 7) BAB V Penutup (Kesimpulan dan saran)
- 8) Daftar Pustaka

7. Format Penulisan

- a. Menggunakan ukuran kertas A4, jenis huruf Times New Roman ukuran 12 pt, spasi 1,5 dan batas tepi (margin) 4 cm dari kiri serta 3 cm dari atas, kanan, dan bawah.
- b. Aturan Baku Penulisan Tabel
 - 1) Nomor dan Judul: Diletakkan di atas tabel
 - 2) Garis Pembatas: Hanya menggunakan garis horizontal (garis atas, bawah, dan pembatas kepala kolom). Garis vertikal dihilangkan.

- 3) Ukuran Huruf dalam Tabel 10 pt
- c. Aturan Baku Penulisan Gambar/Grafik/Foto/Bagan/Skema
 - 1) Nomor dan Judul: Diletakkan di bawah gambar
 - 2) Kualitas Visual: Gambar harus memiliki resolusi tinggi, jelas, tidak blur, dan teks di dalam gambar harus terbaca dengan mudah.
- d. Tabel dan Gambar adalah karya asli peserta dan bukan berasal dari sumber lain
- e. Jumlah Halaman maksimal 12 halaman tidak termasuk halaman Judul dan Daftar Pustaka
- f. Referensi dan sitasi menggunakan format APA (American Psychological Association).
- g. Kesamaan (similarity) Turnitin dan AI yang diperbolehkan maksimal 20%
- h. Karya tulis dikirim dalam bentuk berkas berformat pdf melalui form yang disediakan panitia di website OASE.

8. Struktur dan Isi Poster Digital Sebagai Berikut:

- 1) Judul (Headline): Nama karya inovasi yang singkat, menarik, dan mudah dipahami dalam sekali lihat.
- 2) Identitas: Nama peserta dan asal PTKIN
- 3) Latar Belakang / Masalah: Penjelasan singkat mengenai masalah atau isu nyata yang mendasari pembuatan inovasi tersebut.
- 4) Solusi / Konsep Inovasi: Penjelasan inti dari karya inovasi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah.
- 5) Fitur / Cara Kerja: Alur singkat atau keunggulan utama dari produk/teknologi inovasi.
- 6) Visual Pendukung: Ilustrasi, diagram, foto produk, atau ikon yang relevan untuk memperkuat pesan tanpa membuat poster terlalu padat
- 7) Ukuran File: menggunakan layout vertikal (*portrait*) seperti ukuran A4 / setara dalam format PNG (.png) atau JPEG / JPG (.jpg)

9. Kriteria Penilaian

- 1) Aspek Kehalalan dan Kepatuhan Syariat (Bobot: 30%)
Fokus penilaian: Ketertelusuran bahan baku (*halal traceability*), kebersihan proses produksi (*thayyiban*), tidak adanya risiko kontaminasi silang, serta kesesuaian nama produk berdasarkan prinsip kriteria Sistem Jaminan Produk Halal (SJPH).
- 2) Kreativitas dan Orisinalitas Inovasi (Bobot: 25%)
Fokus penilaian: Unsur kebaruan (*novelty*) dari produk yang diciptakan, ide orisinal dan modifikasi dari yang sudah ada inovasi teknologi tepat guna.
- 3) Kualitas dan karakteristik Produk (Bobot: 20%)
Fokus penilaian: produk memenuhi kualitas keamanan pangan dan penggunaan, kelayakan konsumsi/pemakaian, konsistensi *reproducibility*, mutu dan masa simpan.
- 4) Potensi Pasar & Komersialisasi (Bobot: 15%)
Fokus penilaian: Kelayakan produk jika dimanfaatkan/diproduksi secara luas, meliputi analisis biaya, target pengguna, serta daya saing produk dalam pasar industri halal lokal maupun global

5) Estetika Penyajian dan Presentasi (Bobot: 10%)

Fokus penilaian: Penyajian yang menarik, informatif, penguasaan materi dan korelasi solusi. Poin ini juga mencakup kualitas *pitching* saat mempresentasikan dalam karya tulis, poster atau saat presentasi babak final

d. Ekoteologi: Tata Kelola Limbah dan Lingkungan Hidup

1. Ruang Lingkup yang dapat Dikembangkan Antara Lain:

- a. Pondasi ekoteologi berupa penerapan fiqh al-bi'ah yang dapat diwujudkan dalam riset mengenai perumusan kebijakan tata kelola limbah berdasarkan hukum agama, fatwa, atau revitalisasi konsep hima sebagai kawasan konservasi tradisional atau konsep ihya al-mawat yakni merawat lahan yang mati, atau restorasi dan rehabilitasi
- b. Pencegahan, pemilahan, pengolahan, daur ulang, upcycling, waste-to-value, ekonomi sirkular, dan pengurangan sampah;
- c. Etika dan tata kelola lingkungan pada kampus, pesantren, madrasah, masjid, desa, industri, atau komunitas;
- d. Intervensi perilaku, kebijakan, pembiayaan, edukasi, monitoring, dan teknologi sosial yang diukur dampaknya.
- e. *Green technology dan innovation* yang diwujudkan dalam bentuk teknologi pengolahan air limbah, air bersih, pencemaran udara/tanah, konservasi keanekaragaman hayati, rehabilitasi ekosistem, atau adaptasi iklim.

2. Standar Minimum Cabang:

- a. Menjelaskan masalah dan baseline lingkungan dengan indikator yang terukur;
- b. Mengintegrasikan kerangka ekoteologi secara akademik, misalnya amanah, khalifah, mizan, israf, masalah, maqasid al-shariah, atau fiqh al-bi'ah, tanpa mengabaikan metode ilmiah;
- c. Menjelaskan proses, teknologi, model tata kelola, pemangku kepentingan, dan pembagian peran;
- d. Mengukur dampak melalui parameter yang sesuai, seperti reduksi massa/volume limbah, kualitas air/udara/tanah, emisi, biodiversitas, perubahan perilaku, biaya, atau kepatuhan;
- e. Menyajikan mitigasi risiko, pengelolaan residu, dan rencana keberlanjutan;
- f. Menunjukkan potensi replikasi pada konteks lain.

Karya yang tidak memadai

Kampanye atau ceramah lingkungan tanpa baseline, desain intervensi, indikator, dan evaluasi tidak memenuhi standar riset. Limbah medis, tinja, air limbah mentah, bahan infeksius, bahan berbau menyengat, atau limbah berbahaya tidak boleh dibawa ke ekspo.

3. Mekanisme Lomba

a. Bentuk karya yang dikirimkan:

Setiap Tim peserta (minimal 3 orang, maksimal 5 orang) mengirimkan karya dalam bentuk laporan karya tulis ilmiah dan poster digital (Ukuran A1, resolusi tinggi), dipilih 8 terbaik untuk mengikuti babak final.

b. Format Penyajian karya Inovasi

Tata tulis karya tulis ilmiah sebagai berikut:

1) Bagian awal berupa:

- a) Halaman judul yang memuat judul riset (jelas, inovatif, dan mencerminkan tema), logo OASE, nama tim/peserta, NIM, dan nama perguruan tinggi asal.
- b) Halaman pengesahan yang ditandatangani oleh Dosen Pembimbing dan pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan.
- c) Pernyataan Keaslian Karya yakni surat bermeterai yang menyatakan bahwa karya bebas dari plagiarisme
- d) Abstrak berupa ingkasan riset maksimal 250 kata dalam bahasa Indonesia, mencakup latar belakang, tujuan, metode, hasil yang diharapkan/dicapai, serta konsep ekoteologi yang diangkat. Dilengkapi 3–5 kata kunci (*keywords*).

2) Bagian Inti, berupa:

- a) Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah yang menghubungkan antara krisis ekologi nyata dengan landasan teologis/moral (ekoteologi) mengapa masalah ini harus diselesaikan.
- b) Rumusan masalah berupa pertanyaan mengenai solusi teknologi atau strategi ilmiah yang diteliti.
- c) Tujuan riset yang menunjukkan sasaran terukur yang ingin dicapai melalui inovasi
- d) Manfaat riset yang menjelaskan ampak positif riset bagi ilmu pengetahuan, masyarakat, lingkungan hidup, dan penguatan nilai spiritual.
- e) Tinjauan pustaka berupa kerangka teoretis ekoteologi, landasah ilmiah dan inovasi teknologi, dan penelitian terdahulu
- f) Metode riset yang terdiri atas desain riset, tempat dan waktu p, alay dan bahan, sumber data, prosedur kerja, tahapan penelitian, dan teknik analisis data
- g) Hasil dan pembahasan yang menyajikan analisis inovasi teknologi dan integrasi keberlanjutan dan ekoteologi
- h) Penutup: Kesimpulan dan saran

3) Bagian Akhir, berupa:

- a) Daftar pustaka: Sumber referensi ilmiah yang valid dan mutakhir (jurnal, buku, dokumen regulasi) dengan format *American Psychological Association* (APA) Style.

- b) Lampiran-lampiran: Daftar riwayat hidup (CV) ketua dan anggota kelompok serta dosen pembimbing, dokumen laporan similarity (Turnitin), dokumentasi pengujian, blueprint teknologi, atau data mentah pendukungs, surat kerja sama dengan mitra/komunitas tempat uji coba (jika ada).

c. Format Penulisan

- 1) Menggunakan ukuran kertas A4, jenis huruf Times New Roman ukuran 12 pt, spasi 1,5 dan batas tepi (margin) 4 cm dari kiri serta 3 cm dari atas, kanan, dan bawah.
- 2) Aturan Baku Penulisan Tabel
- 3) Nomor dan Judul: Diletakkan di atas tabel
- 4) Garis Pembatas: Hanya menggunakan garis horizontal (garis atas, bawah, dan pembatas kepala kolom). Garis vertikal dihilangkan.
- 5) Ukuran Huruf dalam Tabel 10 pt
- 6) Aturan Baku Penulisan Gambar/Grafik/Foto/Bagan/Skema
- 7) Nomor dan Judul: Diletakkan di bawah gambar
- 8) Kualitas Poster: Gambar harus memiliki resolusi tinggi, jelas, tidak blur, dan teks di dalam gambar harus terbaca dengan mudah.
- 9) Tabel dan Gambar adalah karya asli peserta dan bukan berasal dari sumber lain
- 10) Jumlah Halaman maksimal 12 halaman tidak termasuk halaman Judul dan Daftar Pustaka
- 11) Referensi dan sitasi menggunakan format APA (*American Psychological Association*).
- 12) Kesamaan (*similarity*) Turnitin dan AI yang diperbolehkan maksimal 20%
- 13) Karya tulis dikirim dalam bentuk berkas berformat pdf melalui form yang disediakan panitia di website OASE

d. Ketentuan pada Tahap Penyisihan dan Final Lomba Karya Inovasi

1. Tahap Penyisihan

- a) Pengiriman karya dilakukan pada 17-20 Oktober 2026
- b) Seleksi babak penyisihan dilaksanakan melalui daring mulai tanggal 21-25 Oktober 2026. Setiap peserta mengirimkan karya dalam bentuk laporan karya tulis ilmiah dan poster digital (Ukuran A1, resolusi tinggi)

2. Tahap Final

- a) Seleksi tahap final dilaksanakan secara luring dan pelaksanaannya terpusat di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai penyelenggara pada tanggal 5 November 2026. Hasil seleksi pada tahap final ditetapkan berdasarkan bidang lomba dengan memfokuskan pada dua poin penting:
 - 1) hasil karya inovasi yang diciptakan; dan
 - 2) presentasi hasil karya inovasi.
- b) Tata tertib final:

- (1) Peserta berpakaian sopan dan rapi pada saat presentasi serta menggunakan jas almamater/kontingen masing-masing PTKI;
- (2) Durasi presentasi karya inovasi maksimal 15 menit, demo produk maksimal 10 menit.
- (3) Setiap peserta wajib hadir di ruangan lomba paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai.

4. Mekanisme Penilaian

a. Tahap penilaian pada tahap penyisihan aspek-aspek yang dinilai adalah:

- 1) Keaslian, yaitu hasil karya inovasi yang dibuat merupakan karya sendiri bukan plagiasi
- 2) Inovatif, yaitu hasil karya inovasi yang dibuat mengandung unsur kekinian dan kreativitas
- 3) Aplikatif, yaitu hasil karya inovasi yang dibuat mudah untuk diterapkan, digunakan, dan dikembangkan (prospek penerapan).
- 4) Keefisienan produk, yaitu hasil karya inovasi yang dibuat telah terkuantifikasi efisiensi energinya secara lebih cerdas, dengan tujuan mengurangi konsumsi energi tanpa mengorbankan hasil yang dicapai.

b. Ketentuan Penilaian Tahap Penyisihan

- 1) Rubrik penilaian tahap penyisihan

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Deskripsi Indikator Penilaian
1	Kesesuaian Topik dan Kedalaman Ekoteologi	25%	Menilai kemampuan riset mengintegrasikan krisis lingkungan nyata dengan landasan moral/teologis (khalifah, fiqh al-bi'ah). Latar belakang menunjukkan urgensi teologis yang kuat.
2	Orisinalitas dan Inovasi Teknologi Hijau	25%	Menilai tingkat kebaruan (<i>novelty</i>) teknologi/strategi (<i>zero waste</i> , <i>IoT sampah</i> , <i>waste-to-energy</i> , dll). Solusi efektif, efisien, dan unggul dibanding metode konvensional.
3	Keberlanjutan dan Kelayakan Implementasi	20%	Menilai dampak jangka panjang terhadap reduksi emisi, konservasi SDA, dan ekonomi sirkular. Kelayakan implementasi prosedur kerja logis.

4	Metodologi Ilmiah dan Analisis Data	15%	Ketepatan desain riset, alur prosedur kerja, teknik analisis data, dan ketajaman pembahasan hasil pengujian sains dengan nilai keberlanjutan.
5	Format Tata Tulis dan Administrasi	15%	Kepatuhan mutlak terhadap kriteria tata tulis (margin, spasi, font, penomoran, hasil cek <i>similarity</i>). Kelengkapan bab dan kevalidan sitasi/daftar pustaka APA Style.

2) Ketentuan scoring:

- a) 86 – 100 (Sangat Baik): Gagasan sangat inovatif, landasan ekoteologi terintegrasi mendalam, metodologi sangat solid, dan tata tulis sempurna.
- b) 71 – 85 (Baik): Solusi teknologi cukup kuat, konsep ekoteologi jelas, metodologi logis, dan tata tulis hanya memiliki sedikit kesalahan minor.
- c) 56 – 70 (Cukup): Ide cenderung normatif, integrasi ekoteologi terkesan dipaksakan/hanya di pendahuluan, atau banyak pelanggaran tata tulis.
- d) < 55 (Kurang): Karya tidak memenuhi esensi klaster riset, tidak ada unsur teknologi/ekoteologi yang jelas, atau tidak sistematis.

c. Ketentuan Penilaian Tahap Final

1) Rubrik penilaian presentasi pada tahap final

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Deskripsi Indikator Penilaian
1	Kualitas Penyampaian dan Argumentasi (Presentasi)	20%	Keterampilan komunikasi yang retorik, artikulatif, percaya diri, dan manajemen waktu yang tepat (efektif).
			Kemampuan menjawab pertanyaan dewan juri secara logis, ilmiah, solutif, dan berbasis data ilmiah.
2	Artikulasi Ekoteologi dan Kedalaman Substansi	25%	Kelancaran peserta dalam mempertahankan dan menjelaskan argumen teologis/moral (seperti <i>Fiqh Al-Bi'ah</i> atau tanggung jawab kemanusiaan) sebagai fondasi riset mereka.

			Penguasaan komprehensif terhadap teori sains yang melandasi inovasi tersebut.
3	Fungsionalitas dan Orisinalitas Inovasi (Demo Produk)	30%	Keberhasilan unjuk kerja alat, produk, prototipe, atau simulasi sistem (<i>Green Technology</i>) saat demonstrasi secara langsung.
			Tingkat kreativitas, kebaruan, dan efektivitas teknologi dalam memecahkan masalah tata kelola limbah.
4	Dampak Keberlanjutan dan Kelayakan Aplikasi	15%	Produk terbukti memiliki potensi nyata untuk mereduksi emisi, mendukung <i>zero waste</i> , atau mempercepat ekonomi sirkular.
			Kesiapan teknologi untuk diproduksi massal atau diadopsi oleh masyarakat luas secara realistis.
5	Kualitas Media Visual dan Alat Peraga	10%	Desain salindia (PPT) yang estetik, informatif, komunikatif (tidak padat teks), serta kualitas visual prototipe/alat peraga yang ditampilkan.
-	TOTAL SKOR	100%	Nilai Akhir = (Skor Nilai x Bobot)

2) Ketentuan scoring

- 86 – 100 (Sangat Baik): Presentasi sangat memukau, penguasaan ekoteologi sangat filosofis dan mendalam, demo produk berjalan sempurna 100% tanpa kendala teknis, serta inovasi sangat orisinal dan siap pakai.
- 71 – 85 (Baik): Penyampaian materi jelas dan terstruktur, konsep ekoteologi tersampaikan dengan baik, demo produk berfungsi sesuai rencana meskipun ada kendala teknis minor, inovasi aplikatif.
- 56 – 70 (Cukup): Penyampaian gugup atau melebihi waktu, integrasi ekoteologi kurang teoretis/hanya di permukaan, demo produk kurang optimal atau gagal menunjukkan fungsi utamanya secara visual.
- < 55 (Kurang): Peserta tidak menguasai materi riset secara verbal, produk gagal berfungsi saat didemonstrasikan, dan tidak menunjukkan adanya keterkaitan dengan tema klaster lomba.

- Ketentuan tahap final: Penilaian presentasi penggunaan karya inovasi dalam kehidupan sehari-hari dengan aspek yang akan dinilai adalah

- 1) 60% produk (dari hasil babak penyisihan)
- 2) 40% presentasi dan demo

Himbauan Keselamatan Khusus

Dilarang melakukan pembakaran terbuka, membawa bahan bakar dalam jumlah berbahaya, gas bertekanan tinggi, hidrogen, baterai rusak, rangkaian listrik terbuka bertegangan tinggi, atau perangkat tanpa pelindung. Demonstrasi dapat menggunakan model skala, beban rendah, simulasi, atau video pengujian lapangan.

e. Teknologi Konservasi Energi Untuk Kampus Hijau Mandiri Energi

1. Ruang lingkup yang dapat dikembangkan antara lain:

- Manajemen beban dan inefisiensi operasional;
- Ketergantungan fosil dan jejak karbon (carbon footprint);
- Keandalan sistem dan keamanan instalasi;
- Tantangan finansial dan transisi energi.
- Green building

2. Mekanisme Lomba

Bentuk karya yang dikirimkan:

Setiap Tim peserta (minimal 3 orang, maksimal 5 orang) mengirimkan karya dalam bentuk laporan karya tulis ilmiah dan poster digital (Ukuran A1, resolusi tinggi), dipilih 8 terbaik untuk mengikuti babak final.

3. Format Penyajian karya Inovasi

a) Tata tulis karya tulis ilmiah sebagai berikut:

Substansi: berisi analisis masalah energi kampus, teknis alat/sistem/desain, kalkulasi potensi efisiensi, serta skema implementasi lapangan

b) Struktur Naskah Karya Tulis:

Bagian	Isi Minimal
Halaman judul	Judul, kode cabang, kode tim; identitas hanya pada versi beridentitas.
Lembar pengesahan	Ditandatangani ketua tim, dosen pembimbing, dan pejabat PTKIN yang berwenang.
Pernyataan integritas	Orisinalitas, kontribusi, AI, etik, konflik kepentingan, dan kebenaran data.
Abstrak dan kata kunci	Bahasa Indonesia
BAB I Pendahuluan	Latar belakang, urgensi, tujuan, dan luaran.
BAB II Tinjauan Pustaka dan Kebaruan	State of the art, landasan konsep, gap, pembandingan, dan pernyataan kebaruan.
BAB III Metode Riset dan Pengembangan	Desain, bahan/data, instrumen, prosedur, kontrol, replikasi, prototipe, analisis, etik, dan keselamatan.
BAB IV Hasil, Validasi, dan Pembahasan	Data utama, analisis, kinerja, pembandingan, interpretasi, ketidakpastian, dan keterbatasan.

Bagian	Isi Minimal
BAB V Implementasi, Dampak, dan Keberlanjutan	Pengguna, model implementasi, biaya awal, risiko, SDGs, skalabilitas, pemeliharaan, dan dampak sosial-lingkungan.
BAB VI Penutup	Kesimpulan yang menjawab tujuan dan rekomendasi pengembangan.
Daftar pustaka	Hanya sumber yang disitasi.
Lampiran	Data pendukung, diagram teknis, instrumen, perhitungan, dokumentasi, izin, dan bukti lain.

c) Format Naskah Karya Tulis:

- 1) Menggunakan ukuran kertas A4 (portrait), jenis huruf Times New Roman ukuran 12 pt, spasi 1,5 dan batas tepi (margin) 4 cm dari kiri serta 3 cm dari atas, kanan, dan bawah.
- 2) Aturan Baku Penulisan Tabel
 - a. Nomor dan Judul: Diletakkan di atas tabel
 - b. Garis Pembatas: Hanya menggunakan garis horizontal (garis atas, bawah, dan pembatas kepala kolom). Garis vertikal dihilangkan.
 - c. Ukuran Huruf dalam Tabel 10 pt
- 3) Aturan Baku Penulisan Gambar/Grafik/Foto/Bagan/Skema
 - a. Nomor dan Judul: Diletakkan di bawah gambar
 - b. Kualitas gambar: Gambar harus memiliki resolusi tinggi, jelas, tidak blur, dan teks di dalam gambar harus terbaca dengan mudah.
- 4) Tabel dan Gambar adalah karya asli peserta dan bukan berasal dari sumber lain
- 5) Jumlah Halaman maksimal 25 halaman tidak termasuk halaman Judul, Lembar Pengesahan, Pernyataan Integritas dan Daftar Pustaka
- 6) Referensi dan sitasi menggunakan format APA (*American Psychological Association*).
- 7) Kesamaan (*similarity*) Turnitin dan AI yang diperbolehkan maksimal 20%
- 8) Karya tulis dikirim dalam bentuk berkas berformat pdf melalui form yang disediakan panitia di website OASE

d) Format Poster Digital:

- 1) Ukuran A1 (portrait, PDF siap cetak, resolusi gambar minimal 300-600 dpi.)
- 2) Isi poster: Harus memuat gagasan, inovasi, atau hasil penelitian karya inovasi yang sesuai dengan tema. Memiliki unsur: Judul; latar

belakang; tujuan; kebaruan; metode; hasil utama; foto/skema produk; indikator kinerja; dampak; kesimpulan; profil tim; QR code materi tambahan.

- 3) Tulisan dan gambar harus memiliki resolusi tinggi, jelas, tidak blur, dan teks di dalam gambar harus terbaca dengan mudah.
- 4) Desain: Orisinal, jelas dibaca, menggunakan kombinasi warna dan huruf (font) yang proporsional serta tidak melanggar hak cipta
- 5) Ilustrasi konseptual, simulasi, dan gambar berbantuan AI harus diberi label yang jelas agar tidak dipersepsikan sebagai data.

e) Ketentuan pada Tahap Penyisihan dan Final Lomba Karya Inovasi:

a. Tahap Penyisihan

- 1) Pengiriman karya dilakukan pada 17-20 Oktober 2026.
- 2) Seleksi babak penyisihan dilaksanakan melalui daring mulai tanggal 21-25 Oktober 2026. Setiap tim peserta mengirimkan karya dalam bentuk laporan karya tulis ilmiah dan poster digital. Tim peserta dengan nilai tertinggi berperingkat 1 s.d 8 lolos ke tahap final.

b. Tahap Final

- 1) Seleksi tahap final dilaksanakan secara luring dan pelaksanaannya terpusat di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai penyelenggara pada tanggal 5 November 2026. Hasil seleksi pada tahap final ditetapkan berdasarkan bidang lomba dengan memfokuskan pada dua poin penting:
 - a) Presentasi hasil karya inovasi yang diciptakan; dan
 - b) Demo hasil karya inovasi.
- 2) Tata tertib final:
 - a) Peserta berpakaian sopan dan rapi pada saat presentasi serta menggunakan jas almamater/kontingen masing-masing PTKI;
 - b) Durasi presentasi karya inovasi maksimal 15 menit, demo produk maksimal 10 menit.
 - c) Setiap peserta wajib hadir di ruangan lomba paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai.

f) Mekanisme Penilaian

1. Komponen Nilai tahap penyisihan:

- a) Relevansi dan urgensi masalah, yaitu masalah jelas, berbasis bukti, penting, sesuai tema, memiliki pengguna/konteks yang terdefinisi. Urgensi masalah merupakan bagian dari isu SDGs, nilai Islam, dan inklusivitas.
- b) Mutu metode riset dan kebaruan, yaitu desain, bahan/data, kontrol, replikasi, instrumen, analisis, etik, dan keselamatan tepat serta transparan. Kebaruan yaitu mempunyai pembanding memadai, gap teridentifikasi, dan distingsi karya dinyatakan secara spesifik.

- c) Hasil dan Validasi, yaitu hasil karya inovasi mempunyai data yang cukup, dapat diverifikasi, dianalisis benar, menunjukkan kinerja, dan mendukung klaim.
- d) Efisiensi produk, yaitu hasil karya inovasi yang dibuat telah terkuantifikasi efisiensi energinya secara lebih cerdas, dengan tujuan mengurangi konsumsi energi tanpa mengorbankan hasil yang dicapai.
- e) Inovatif dan aplikatif, yaitu bukti konsep/prototipe berfungsi, realistis, dapat dipelihara, berpotensi dikembangkan/prospek penerapan, resiko dan dampak lingkungan-sosial dianalisis secara konkret.
- f) Kualitas naskah dan integritas, yaitu struktur, logika, bahasa, sitasi, visual, keterbatasan, deklarasi AI, dan kejujuran ilmiah baik.
- g) Poster Digital yaitu terpenuhinya aspek estetika desain dan isi yang meliputi Judul; latar belakang; tujuan; kebaruan; metode; hasil utama; foto/skema produk; indikator kinerja; dampak; kesimpulan; profil tim; QR code materi tambahan.

Lembar Penilaian untuk Tahap Penyisihan

No	Aspek	Skor Maksimal
1	Relevansi dan urgensi masalah	10
2	Mutu metode riset dan kebaruan	15
3	Hasil dan Validasi	15
4	Efisiensi produk	15
5	Inovatif dan aplikatif	15
6	Kualitas naskah dan integritas	15
7	Poster Digital	15
	Jumlah	100

2. Komponen Nilai tahap Final:

Pada tahap final, setiap tim melakukan presentasi dan demo hasil inovasi sesuai dengan materi lomba yang telah dikirim pada babak penyisihan.

3. Rincian aspek presentasi dan demo

- a) Penampilan Teknik Penyajian, terkait dengan persiapan dan penyampaian materi;
- b) Sikap dan Estetika, terkait dengan sikap dan adab peserta serta cara menyajikan materi yang menarik;
- c) Penguasaan materi dan kemampuan menjawab pertanyaan, terkait kemampuan menyampaikan materi dengan sistematis mudah dipahami dan kemampuan menjawab pertanyaan;

- d) Kemampuan mendemonstrasikan karya inovasi, terkait persiapan karya inovasi, teknik penggunaan karya inovasi, keselamatan kerja, karya inovasi bekerja dengan baik dan komunikasi.
- e) Kemampuan mengungkapkan prospek kebermanfaatan dan aplikasi produk di lingkungan kampus, terkait efisiensi, efektivitas, solusibilitas produk, skalabilitas dan keberlanjutan karya inovasi.

Lembar Penilaian Presentasi dan Demo pada Tahap Final

No	Aspek	Skor Maksimal
1	Penampilan Teknik Penyajian	10
2	Sikap dan Estetika	10
3	Penguasaan materi dan kemampuan menjawab pertanyaan	25
4	Kemampuan mendemonstrasikan karya inovasi	30
5	Kemampuan mengungkapkan prospek kebermanfaatan dan aplikasi produk di lingkungan kampus	25
	Total	100

4. Rumus nilai final:

Nilai Final = (Nilai babak penyisihan x 0,60) + (Nilai Presentasi dan Demo x 0,40). Semua nilai komponen berada pada skala 0-100 dan hasil dibulatkan dua angka desimal.

Keselamatan khusus babak final :

Dilarang melakukan pembakaran terbuka, membawa bahan bakar dalam jumlah berbahaya, gas bertekanan tinggi, hidrogen, baterai rusak, rangkaian listrik terbuka bertegangan tinggi, atau perangkat tanpa pelindung. Demonstrasi dapat menggunakan model skala, beban rendah, simulasi, atau video pengujian lapangan.

f. Virtual Trading

a. Timeline

- | | |
|---|------------------------|
| 1) Technical meeting | : 01 Oktober 2026 |
| 2) Pendaftaran dan pembukaan akun trading | : 2 - 20 Oktober 2026 |
| 3) Periode Trading | : 26 – 30 Oktober 2026 |
| 4) Pengumuman finalis | : 31 Oktober 2026 |
| 5) Presentasi | : 5 November 2026 |
| 6) Winner announcement | : 5 November 2026 |

b. Syarat Pendaftaran Lomba

- 1) Trading Competition terbuka bagi seluruh mahasiswa aktif dari universitas PTKIN di seluruh Indonesia tanpa batas jurusan.
- 2) Setiap tim terdiri dari 2 orang yang berasal dari universitas yang sama, dibuktikan dengan KTM atau surat keterangan aktif mahasiswa dari pihak kampus.
- 3) Setiap universitas hanya dapat mengirimkan satu tim.
- 4) Peserta hanya diizinkan bergabung dalam satu tim saja dan tidak diperkenankan merangkap ke tim lain dalam bentuk apa pun.
- 5) Setelah terdaftar, anggota tim tidak dapat digantikan hingga akhir kompetisi, dengan alasan apapun.
- 6) Setiap tim wajib menggunakan nama universitasnya masing masing.
- 7) Seluruh proses lomba akan dijalankan melalui aplikasi IDX Mobile.
- 8) Setelah menyelesaikan pendaftaran, peserta wajib bergabung ke grup WhatsApp resmi “Trading Competition OASE 2026” sebagai sarana komunikasi utama selama kompetisi berlangsung.
- 9) Setiap peserta juga wajib membuka akun IDX Mobile melalui playstore, selanjutnya membuka akun menggunakan email dan memasukkan kode referral “IDXYOGYA”.
- 10) Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan lomba, mulai dari technical meeting hingga periode trading.
- 11) Setiap bentuk kecurangan atau manipulasi data transaksi, baik disengaja maupun tidak, akan langsung dikenakan diskualifikasi permanen dari kompetisi.
- 12) Panitia berhak melakukan perubahan teknis atau jadwal kegiatan sewaktu-waktu sesuai dengan situasi dan kebutuhan, yang akan diinformasikan melalui grup resmi.
- 13) Segala keputusan dewan juri bersifat final, mutlak, dan tidak dapat diganggu gugat dalam kondisi apapun.

c. Ketentuan Lomba

- 1) Peserta bukan merupakan karyawan dari PT Bursa Efek Indonesia, perusahaan efek, atau emiten yang terdaftar di pasar modal.
- 2) Setiap peserta hanya diperbolehkan menggunakan satu akun untuk berpartisipasi dalam kompetisi.
- 3) Peserta diwajibkan membuka akun IDX Mobile.

- 4) Peserta hanya diperbolehkan melakukan transaksi pada market reguler.
- 5) Peserta wajib melakukan minimal 10 transaksi selama periode perlombaan. Jika jumlah transaksi tidak mencapai batas minimal, peserta akan didiskualifikasi.
- 6) Saham yang bisa ditransaksikan adalah saham yang terdaftar di BEI, kecuali Warrant, Right, dan saham yang baru listing/IPO saat periode lomba
- 7) Sebelum kompetisi berakhir pada 30 Oktober, peserta wajib menjual semua saham yang ada di portofolio.
- 8) Transaksi di luar indeks yang tidak disengaja dan segera dikonfirmasi akan mengurangi cash balance. Jika terulang, peserta akan didiskualifikasi.
- 9) Peserta dilarang memberikan kuasa transaksi kepada pihak lain atau membiarkan orang lain melakukan transaksi atas nama peserta.
- 10) Pemenang akan dipilih berdasarkan peringkat dengan capital gain tertinggi pada akhir kompetisi.
- 11) Peserta dilarang keras melakukan segala bentuk kecurangan yang mencederai sportivitas, termasuk tindakan yang melanggar hukum di bidang pasar modal sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.

d. Mekanisme Kompetisi

- 1) Kompetisi Trading akan dilakukan selama 5 hari kerja.
- 2) Transaksi dimulai pada 26 - 30 Oktober 2026.
- 3) Peserta hanya boleh melakukan transaksi saham sesuai dengan jam bursa yang berlaku.
- 4) Virtual Trading berlangsung sesuai dengan jam perdagangan bursa sebagai berikut:

Sesi 1: Senin–Kamis	: 09.00 – 12.00 WIB
Jumat	: 09.00 – 11.30 WIB
Sesi 2: Senin–Kamis	: 13.30 – 16.00 WIB
Jumat	: 14.00 – 16.00 WIB
- 5) Trading yang diperbolehkan hanya trading spot.
- 6) Dilarang melakukan order derivative pada saham apapun.
- 7) Peserta wajib melakukan screenshot jika melakukan trading pada hari tersebut.
- 8) Minimal transaksi 10 kali (bisa jual/beli) dengan minimal 3 emiten yang berbeda.
- 9) Jika tidak mencapai minimal transaksi maka akan dikenakan denda berupa equity virtual trading akan dikurangkan 200k.
- 10) Pada akhir trading (30 Oktober 2026) wajib melakukan penjualan semua saham pada akun virtual trading.
- 11) Dari seluruh peserta akan diambil enam peserta dengan gain value tertinggi yang akan menjadi finalis.
- 12) Para Finalis yang sudah diumumkan akan masuk ke tahap presentasi yang akan dilaksanakan pada tanggal 5 November 2026 dengan skema *Hybrid* (Boleh datang ke UIN Sunan Kalijaga atau secara daring dari kampus masing-masing)
- 13) Para finalis akan mempresentasikan 3 emiten yang menjadi top gain pada portofolionya selama periode trading

- 14) Bobot penilaian perlombaan terdiri dari terdiri dari
- a. Gain 60%
 - b. Presentasi 40%

Contact Person

M. Zidane Saputra : +62-81542123248

M. Arya Dwi Rahman : +62-85745712130

BAB V

PENUTUP

Olimpiade Agama, Sains, dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OASE PTKIN) III se-Indonesia Tahun 2026 di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta diharapkan dapat terlaksana sesuai perencanaan, dengan keberhasilan yang tidak lepas dari komitmen dan kerja sama seluruh pihak, mulai dari tingkat perguruan tinggi, tingkat wilayah, hingga tingkat nasional. Melalui tema “Tumbuh dan Berkembang Bersama Prestasi”, kegiatan ini diharapkan menghasilkan mahasiswa PTKIN yang tidak hanya unggul secara keilmuan dan teknologi, tetapi juga berakhlak mulia serta menempatkan martabat kemanusiaan sebagai landasan setiap karya dan inovasi yang dihasilkan.

Petunjuk teknis ini disusun sebagai pedoman pelaksanaan OASE PTKIN III se-Indonesia Tahun 2026 pada setiap tahapan kegiatan. Hal-hal yang belum diatur atau memerlukan penjelasan lebih lanjut akan ditetapkan kemudian oleh panitia penyelenggara, termasuk melalui forum technical meeting bersama seluruh kontingen peserta. Semoga OASE PTKIN III Tahun 2026 memberi manfaat luas bagi dunia pendidikan tinggi keagamaan Islam, memotivasi mahasiswa dan dosen dalam peningkatan mutu pendidikan, serta melahirkan generasi ilmuwan muda Indonesia yang mencintai ilmu pengetahuan, moderat, dan berdaya saing pada level nasional maupun internasional.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Nama Cabang Lomba, Jumlah Kontingen dan Peruntukan

No	Cabang Lomba	Jenis Perlombaan	Ketentuan Peserta	Ket
	AGAMA			
1	Sosial Kemasyarakatan	Karya Tulis, Video, Presentasi Project	1 tim (2-3 orang)	Kirim Karya
2	Astronomi Islam/Ilmu Falak	Karya Tulis dan Presentasi Project	1 tim (2-3 orang)	Kirim Karya
3	Karya Tulis Al-Qur'an	Karya Tulis dan Presentasi	1 tim (3 orang)	Kirim Karya
4	Musabaqah Qira'atil Kutub	Membaca Kitab	1 putra dan 1 putri	Luring Hari H
5	Musabaqah Fahmil Qur'an	Cerdas Cermat Al-Qur'an	1 tim (3 orang)	Luring Hari H
6	Da'i Mahasiswa	Ceramah/Khitobah	1 putra dan 1 putri	Luring Hari H
	SAINS			
7	Matematika	Mengerjakan Soal Olimpiade	1 orang	Luring Hari H
8	Fisika	Mengerjakan Soal Olimpiade	1 orang	Luring Hari H
9	Kimia	Mengerjakan Soal Olimpiade	1 orang	Luring Hari H
10	Biologi	Mengerjakan Soal Olimpiade	1 orang	Luring Hari H
11	Robotik	Naskah, Karya Robot, Demo, Presentasi, Ekspo	1 tim (3 orang)	Kirim Karya

No	Cabang Lomba	Jenis Perlombaan	Ketentuan Peserta	Ket
12	Desain Arsitektur Islam	Naskah, Karya Arsitektur, Presentasi, Ekspo	1 tim (3 orang)	Kirim Karya
	RISET			
13	Literasi Inovasi Teknologi	Naskah, Karya Inovasi, Presentasi, Ekspo	1 tim (3-5 orang)	Kirim Karya
14	Nanoteknologi dan Kesehatan	Naskah, Karya Inovasi, Presentasi, Ekspo	1 tim (3-5 orang)	Kirim Karya
15	Produk Halal dan Ketahanan Pangan	Naskah, Produk Halal, Presentasi, Ekspo	1 tim (3-5 orang)	Kirim Karya
16	Ekoteologi: Tata Kelola Limbah dan Lingkungan Hidup	Naskah, Karya Inovasi, Presentasi, Ekspo	1 tim (3-5 orang)	Kirim Karya
17	Teknologi Konservasi Energi Untuk Kampus Hijau Mandiri Energi	Naskah, Karya Inovasi, Presentasi, Ekspo	1 tim (3-5 orang)	Kirim Karya
18	Virtual Trading	Naskah, Portofolio Trading, Presentasi	1 tim (2 orang)	Kirim Karya

OASE III 2026 mencakup 18 cabang lomba, yaitu 6 cabang di bidang Agama, 6 cabang di bidang Sains, dan 6 cabang di bidang Riset. Sebanyak 7 cabang lomba di antaranya diharuskan menyertakan ekspo.

