



**KEMENTERIAN REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS DAKWAH**

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Kaliwates Telp : (0331) 487550, 427005, Kode Pos 68136  
Website: <http://fdakwah.uinkhas.ac.id>, e-mail: fdakwah@uinkhas.ac.id

Nomor : 5015/Un.22/D.3.WD.3/PP.00.9/09/2025

Jember, 9 September 2025

Lampiran : 1

Hal : **Pengumuman Festival Olah Raga, Seni dan Karya  
Mahasiswa Fakultas Dakwah**

**Kepada Yth.**

**MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH**

**UIN KHAS JEMBER**

Di -

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka meningkatkan prestasi mahasiswa Fakultas Dakwah UIN KHAS Jember, dibidang Olahraga, Seni dan karya, maka akan dilaksanakan kegiatan Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA) Tahun 2025, diselenggarakan oleh Fakultas Dakwah UIN KHAS Jember. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu disampaikan kepada mahasiswa fakultas Dakwah (Semua Prodi) untuk mendaftarkan diri sebagai peserta lomba Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa dimaksud, pada batas waktu yang telah ditentukan (**tanggal 4-12 September 2025**), melalui **link pendaftaran berikut** ini:

<https://foskma.glide.page>

Adapun segala rincian persyaratan untuk mengikuti lomba, jenis cabang lomba bidang olahraga, seni dan karya, serta ketentuan yang berlaku pada Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA) Tahun 2025 ini, dapat dilihat dalam uraian petunjuk teknis (Juknis) Foskma Tahun 2025 yang telah disusun oleh panitia pelaksana Foskma 2025, sebagaimana *Terlampir*.

Demikian pengumuman pendaftaran kegiatan Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA) Tahun 2025, bagi mahasiswa fakultas Dakwah UIN KHAS Jember, atas perhatiannya disampaikan terimakasih

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan,

Kerjasama dan Alumni

Penanggung Jawab Program,



**Dr. Minan Jauhari, S.Sos.I., M.Si**  
**NIP. 197808102009101004**



KEMENTERIAN REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Kaliwates Telp : (0331) 487550, 427005, Kode Pos 68136  
Website: <http://fdakwah.uinkhas.ac.id>, e-mail: fdakwah@uinkhas.ac.id



# PETUNJUK TEKNIS

Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA)

FAKULTAS DAKWAH  
UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
TAHUN 2025

## PETUNJUK TEKNIS

Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA)  
**FAKULTAS DAKWAH UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**TAHUN 2025**

### NAMA KEGIATAN

Kegiatan ini bernama Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA) Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2025

### KETENTUAN UMUM DAN RASIONALISASI

- Salah satu ikhtiar Fakultas Dakwah UIN KHAS Jember, sebagai Fakultas yang transformative, Cerdas dan Membebaskan, khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas mahasiswa baik dari sisi akademik maupun non akademik, maka diperlukan layanan fasilitasi pengembangan bakat dan minat mahasiswa melalui panggung prestasi bagi mahasiswa fakultas Dakwah UIN KHAS Jember. Sehingga dapat terbentuk mahasiswa yang cerdas secara intelektual, moral-spiritual, emosional dan sosial.
- Fakultas Dakwah sebagai salah satu fakultas di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memiliki 5 program studi yaitu (1) Komunikasi Penyiaran Islam (KPI), (2) Bimbingan Konseling Islam (BKI), (3) Pengembangan Masyarakat Islam (PMI), (4) Manajemen Dakwah, dan (5) Psikologi Islam. Memandang pentingnya panggung prestasi dibidang Olahraga, seni dan Karya mahasiswa, juga dalam rangka menjadi ikhtiar dalam menciptakan peluang dan pemberian kesempatan bagi mahasiswa mengekspresikan kemampuan bakat dan minat, serta prestasi mahasiswa.
- Melalui Agar dapat menjadi acuan kegiatan demi kelancaran pelaksanaan kegiatan Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA) Tahun 2025 Fakultas Dakwah UIN KHAS Jember sebagai sarana strategis mengembangkan tradisi kegiatan olahraga, seni, dan karya mahasiswa, maka diperlukan petunjuk teknis pelaksanaan FOSKMA Tahun 2025. Sehingga harapan yang ingin dicapai yaitu muncul para olahragawan, seniman, dan juga para mahasiswa yang berkarya dapat menjadi kenyataan melalui panggung prestasi mahasiswa yang dikemas dalam bentuk Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA) Tahun 2025.
- Petunjuk Teknis Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA) Tahun 2025 ini mengatur tentang ketentuan masing-masing jenis cabang lomba bidang olahraga, seni dan karya, serta ketentuan lain yang berlaku pada Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA) Tahun 2025. Selanjutnya Juknis ini dapat dijadikan acuan dan pedoman pada kegiatan ini. Semoga Allah SWT meridlo segala bakti dan usaha mulia kita semua yang bertujuan untuk mengembangkan potensi mahasiswa Fakultas Dakwah UIN KHAS Jember yang transformative, cerdas dan membebaskan.

## Jadwal Kegiatan

1.	<b>Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA) Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2025</b>
1.	Sosialisasi dan Pendaftaran
2.	Tahap Penyisihan pada Lomba Tertentu (Seni dan Karya)
3.	<i>Technical Meeting (TM)</i> Sebelum Tahap Final dan Lomba Olah Raga
4.	Tahap Final dan Lomba Cabang Olahraga

## KETENTUAN LOMBA

### LOMBA BIDANG OLAHRAGA

#### 1. Futsal

##### a. Kategori Perlombaan

Futsal Putra

##### b. Peraturan Pertandingan

- 1) Peraturan pertandingan dalam cabang olahraga futsal menggunakan standar pertandingan futsal yang ditetapkan FIFA;
- 2) Prodi hanya dapat mengirimkan 1 team futsal yang didelegasikan dengan rekomendasi dari koorprodi dan ketua HMPS
- 3) Jumlah pemain maksimal 10 orang dan 2 orang official;
- 4) Pertandingan dimulai jika satu tim minimal 5 pemain;
- 5) Official tim tidak boleh bermain.

##### c. Sistem Pertandingan

Sistem pertandingan yang digunakan adalah sistem gugur.

##### d. Perlengkapan Pertandingan

- 1) Seragam atau kostum yang digunakan oleh pemain harus bermotif punggung;
- 2) Kaos kaki yang digunakan pemain harus memiliki warna yang sama;
- 3) Setiap pemain harus menggunakan pengaman kaki (shinguards).
- 4) Sepatu yang digunakan harus sesuai dengan standar futsal;
- 5) Sepatu dengan model yang diperkenankan untuk dipakai terbuat dari kain atau kulit lunak atau sepatu gimnastik dengan sol karet atau terbuat dari bahan yang sejenisnya;
- 6) Pemain yang mendapatkan kartu kuning akan didenda 10k
- 7) Pemain yang mendapatkan kartu merah akan didenda 20k
- 8) Yang diperkenankan protes kepada wasit hanya kapten tim
- 9) Penyimpangan terhadap peraturan di atas, maka tim/pemain dinyatakan diskualifikasi.

##### e. Durasi Pertandingan

- 1) Durasi pertandingan pada babak penyisihan knock out adalah 15 menit. Waktu istirahat antar babak adalah 5 menit (cukup dengan kalimat);
- 2) Babak penyisihan Pertandingan dilaksanakan 2x15 menit bersih (bersih maksudnya pelanggaran, out, gol, dan lain-lain yang mengganggu jalannya pertandingan tidak dihitung)

- 3) babak final 2 x 20 menit (bersih);
- 4) Di setiap babak setiap tim memiliki jatah timeout satu kali dengan durasi satu menit;
- 5) Jika seri langsung adu penalti, kecuali final ada tambahan waktu 10 menit.

**f. Walk Out (WO)**

WO dijatuhkan apabila:

- 1) Peserta pertandingan datang terlambat atas kesalahan sendiri lebih dari 2x5 menit dari jadwal yang telah ditentukan;
- 2) Menolak bertanding sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- 3) Memakai pemain yang tidak terdaftar sebagai pemain;
- 4) Peserta tidak hadir di lapangan setelah dipanggil panitia 3 kali berturut-turut;
- 5) Keluar arena perlombaan.

**2. Bulu Tangkis**

**a. Kategori Perlombaan**

- 1) Tunggal putra
- 2) Tunggal putri
- 3) Ganda putra
- 4) Ganda putri

**b. Peraturan Pertandingan**

- 1) Setiap prodi mengirimkan wakilnya untuk kategori berikut:
  - a) Tunggal putra dan tunggal putri (masing-masing 1 orang)
  - b) Ganda putra (2 orang) dan ganda putri (2 orang)
- 2) Setiap peserta tidak diperkenankan ikut kategori yang berbeda.
- 3) Setiap tim yang didelegasikan harus mendapatkan rekomendasi dari koorprodi/ketua HMPS.
- 4) Drawing dan seeding dilaksanakan oleh panitia
- 5) Peserta diwajibkan hadir 30 menit sebelum jadwal pertandingan yang ditetapkan panitia;
- 6) Selama pertandingan berlangsung pemain tidak diperkenankan mengubah *shuttlecock*;
- 7) Tiga kali berturut-turut peringatan wasit tidak diindahkan ketika pemain mengulur-ulur waktu permainan, maka pemain tersebut dikenakan diskualifikasi;
- 8) Pemain yang mengalami cidera atau sakit pada saat pertandingan dan tidak dapat melanjutkan permainan, dinyatakan kalah dan tidak diberikan waktu istirahat;
- 9) Apabila terjadi gangguan lebih dari 30 menit, panitia dapat menunda pertandingan dengan catatan permainan yang telah berlangsung dianggap sah, dan permainan dilanjutkan dari sisa permainan yang belum dipertandingkan;
- 10) Seluruh pertandingan akan dipandu dan diawasi oleh wasit yang ditunjuk oleh panitia pelaksana;
- 11) Wasit dan hakim garis disiapkan oleh panitia pelaksana;
- 12) Keputusan wasit adalah mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat;

### c. Sistem Pertandingan

- 1) Sistem pertandingan yang digunakan adalah sistem gugur;
- 2) Pertandingan dimulai sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan panitia;
- 3) Apabila sarana dan prasarana belum siap, maka kedua regu yang akan bertanding harus menunggu;
- 4) Apabila belum masuk waktu yang telah ditentukan dalam jadwal, namun sarana dan prasarana serta kedua regu yang akan bertanding sudah siap, maka pertandingan dapat dilangsungkan atas persetujuan kedua regu yang akan bertanding, wasit, dan pimpinan pertandingan.
- 5) *Walk Out (WO)* dijatuahkan apabila:
  - a) peserta pertandingan datang terlambat atas kesalahan sendiri lebih dari 10 menit dari jadwal yang telah ditentukan, kecuali ada alasan yang dapat diterima;
  - b) menolak bertanding sesuai dengan jadwal yang ditentukan;
  - c) Memakai pemain yang tidak terdaftar sebagai pemain.
  - d) Peserta yang tidak hadir di lapangan setelah dipanggil panitia 3 kali berturut-turut.
  - e) Salah satu peserta dari kategori ganda berhalangan atau sakit sehingga tidak bisa bertanding.
- 6) Panitia menyiapkan *shuttlecock* yang akan digunakan dalam pertandingan;
- 7) *Shuttlecock* yang digunakan dalam pertandingan adalah *shuttlecock* standar PBSI yang disediakan oleh panitia.
- 8) Setiap pemain diwajibkan berpakaian seragam bulutangkis sesuai standar yang berlaku sejak babak penyisihan;
- 9) Untuk peserta putri diwajibkan menggunakan kerudung dan pakaian training olahraga.

## 3. Tenis Meja

### a. Kategori Pertandingan

- 1) Tunggal putra
- 2) Tunggal putri
- 3) Ganda putra
- 4) Ganda putri

### b. Peraturan Pertandingan

- 1) Pemain yang akan bertanding wajib menyerahkan ID Card kepada wasit;
- 2) Pemain tidak diperkenankan memakai pakaian berwarna putih/dominan putih;
- 3) Setiap pemain yg bertanding hanya boleh didampingi oleh 1 orang official/coach dan memakai ID Card;
- 4) Seorang pemain diperkenankan bertanding lebih dari satu nomor pertandingan;
- 5) Setiap Prodi maksimal mengirimkan 2 orang untuk perorangan tuggal Putra dan tunggal Putri, serta 2 tim untuk kategori Ganda Putra dan Putri;

- 6) Untuk nomor ganda (putra, putri) setiap pasangan wajib memakai seragam minimal di bagian atas & pemakaian seragam pemain ganda harus berbeda dari lawannya apabila sama akan dilakukan undian untuk mengganti seragam;
- 7) Setiap pemain, diberi wkt 5 menit untuk melakukan pemanasan sebelum pertandingan di mulai
- 8) Pemain yang dipanggil selama 10 menit apabila tidak datang maka dinyatakan WO;
- 9) Setiap pemain yang bertanding diwajibkan menandatangani hasil pertandingan.

c. **Sistem Pertandingan**

- 1) Peraturan yang dipakai adalah peraturan PTMSI;
- 2) Meja yang dipergunakan standar internasional/nasional;
- 3) Bola yang dipergunakan standar ukuran 40 mm+plastik berwarna putih;
- 4) Sistem pertandingan nomor tunggal putra & putri ditentukan pada saat Technical Meeting;
- 5) Sistem Pertandingan nomor ganda putra dan ganda putri ditentukan pada saat Technical Meeting;
- 6) Bet yang digunakan harus berwana merah & hitam serta berlogo ITTF, wasit berhak mendiskualifikasi bet apabila tidak terdapat logo ITTF;
- 7) Pemakaian karet harus menutup seluruh permukaan bet dan permukaan karet harus rata;
- 8) Wasit berhak menyatakan bet yang digunakan sah/tidak dan apabila dinyatakan tidak sah maka pemain tersebut diberikan waktu 5 menit untuk mengganti bet nya;
- 9) Pemakaian bet bintik diperkenankan dan apabila ada bintik yang rontok/lepas lebih dari 3 maka bet dinyatakan tidak sah;
- 10) Pemakaian karet bintik proses tidak diperkenankan;
- 11) Apabila ada kesalahan service akan diberikan peringatan 1 kali dan selanjutnya apabila terulang maka poin menjadi milik lawan;
- 12) Pada permainan ganda, apabila terjadi skor 2-2 set, maka pada permainan di set ke 5, dan mencapai angka 5, maka kedua pasangan bertukar tempat, dan penerima service berganti;
- 13) Pada saat pertandingan berlangsung, official tidak diperkenankan memberikan arahan berupa ucapan maupun tanda dari anggota badan dan wasit berhak memberikan peringatan berupa kartu kuning serta kartu merah dan yang bersangkutan harus meninggalkan tempat official sampai pertandingan berakhir;
- 14) Time out diberikan 1 kali dalam setiap partai untuk masing- masing pemain;
- 15) Time out bisa diajukan oleh pemain yang bertanding/official;
- 16) Waktu time out adalah 1 menit.
- 17) Pergantian bola pingpong dapat dilakukan apabila bola dinyatakan rusak apabila pecah, retak, penyok, atau pantulannya tidak normal.

## LOMBA BIDANG SENI DAN KARYA

### 1. Kaligrafi Dekorasi

#### a. Ketentuan Lomba

1. Semua mahasiswa fakultas dakwah yang aktif diperbolehkan mendaftarkan sebagai peserta untuk membuat satu karya (1 kategori perlombaan) (tanpa rekomendasi koorprodi / ketua HMPS)
2. Tidak ada batasan jumlah peserta dari masing-masing prodi.
3. Panitia menetapkan daftar pilihan ayat atau maqro' yang akan dipilih pada saat teknical meeting.
4. Peserta diberikan kebebasan untuk
5. menuangkan imajinasinya dengan menggunakan cat atau alat lukis yang cocok dengan papan triplek.
6. Panitia hanya menyediakan media berupa papan triplek ukuran 80 x 120 cm.
7. Peralatan berupa alat tulis/dekor dan cat dipersiapkan sendiri oleh masing-masing peserta.
8. Kaidah yang digunakan ditentukan masing- masing peserta dengan syarat memenuhi kaidah khat dengan perpaduan dekorasi Timur Tengah dan Khas Nusantara.
9. Peserta diperbolehkan menggunakan semua dari 7 (tujuh) jenis tulisan Arab yakni; Naskhi, Riq'ah, Tsulutsi, Kufi, Diwani, Farisi, Diwani Jali atau minimal 5 (lima) jenis.
10. Peserta diperbolehkan membawa mal dekorasi dan tidak boleh membawa mal tulisan.
11. Waktu yang disediakan selama 7 jam termasuk break ishomma.
12. Peserta yang terlambat tidak mendapatkan tambahan waktu.
13. Peserta tidak diperkenankan menerima bantuan orang lain secara langsung dalam pembuatan karyanya.
14. Peserta menjaga kebersihan sekitar tempat lomba (disediakan kertas koran bekas untuk mengantisipasi cipratatan cat).
15. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
16. Hasil karya peserta lomba menjadi hak dokumentasi panitia. Tetapi hak cipta tetap menjadi milik peserta.
17. Peserta wajib mengikuti prosedur pelaksanaan lomba.
18. Ketentuan penilaian meliputi;
  - Kaidah (Konsistensi Huruf, Proporsi, Keseimbangan komposisi)
  - Kebenaran (Ketepatan ayat/harakat, ejaan)
  - Finishing (pewarnaan, orisinalitas, dekorasi dan kerapian)

## 2. Da'i Da'iyah

### a. Kategori Perlombaan

Da'i Da'iyah

### b. Tema

Tema lomba Dai-daiah ialah “Moderasi Beragama/Eco Teologi/ Dakwah Transformatif/anti korupsi”

### c. Peraturan Lomba

- 1) Semua mahasiswa fakultas dakwah yang aktif diperbolehkan mendaftarkan sebagai peserta (tanpa rekomendasi koorprodi / ketua HMPS)
- 2) Tidak ada batasan jumlah peserta dari masing-masing prodi.
- 3) Peserta lomba menggunakan kostum sopan dan rapi.
- 4) Lomba dilakukan dalam 2 tahap. Tahap 1: tahap penyisihan. Peserta mengirimkan naskah pidato salah satu tema di atas dan video rekaman pidato dikirim pada link dan waktu yang ditentukan panitia. Babak 2: Final untuk 5 dai dan 5 daiyah terbaik.
- 5) Pada babak final Peserta lomba tidak diperbolehkan membawa teks pada saat tampil.
- 6) Peserta lomba wajib datang 15 menit sebelum acara dimulai.
- 7) Jika peserta lomba tidak ada di lokasi saat nomor urutnya disebutkan sebanyak tiga kali maka secara otomatis ia tampil diurutan terakhir dan jika ia belum ada maka dianggap telah mengundurkan diri.
- 8) Peserta lomba menyampaikan materi sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh panitia.
- 9) Teks materi dakwah masih original dan tidak plagiat
- 10) Semua kebutuhan pendukung disiapkan oleh masing-masing peserta. Waktu penampilan maksimal 7 (tujuh) menit.
- 11) Panitia akan memberi kode berupa:  
Lampu hijau : Mulai  
Lampu kuning : Peringatan (2 menit sebelum waktu habis)  
Lampu merah : waktu habis  
Apabila penampilan peserta, melewati batas waktu yang telah ditentukan oleh panitia, maka ada pengurangan nilai akumulasi akhir dengan ketentuan: 30 detik 5 poin, 60 detik 10 poin

### d. Penilaian

- 1) Pokok bahasan (40%)
  - a) Kebaharuan
  - b) Relevansi dengan tema
  - c) *Sense of crisis*
  - d) Daya ubah atau kemampuan memberi solusi
- 2) Penampilan (30%)
  - a) Kesesuaian tema dengan isi
  - b) Gaya
  - c) Komunikatif
- 3) Vokal (20%)
  - a) Intonasi
  - b) Kefasehan

- 
- 4) Adab (10%)
    - a) Sikap
    - b) Kostum

### 3. Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ)

#### a. Kategori Perlombaan

- 1) Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ) Putra
- 2) Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ) Putri

#### b. Peraturan Pertandingan

- 1) Semua mahasiswa fakultas dakwah yang aktif diperbolehkan mendaftarkan sebagai peserta MTQ (tanpa rekomendasi koorprodi / ketua HMPS)
- 2) Tidak ada batasan jumlah peserta dari masing-masing prodi.
- 3) Durasi penampilan peserta maksimal 10 menit;
- 4) Qiro'at yang dimusabaqahkan adalah Qiroat Imam Ashim riwayat Hafs Thariq As- Syatibiyyah dengan martabat mujawwad;
- 5) Keputusan dewan hakim bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat;
- 6) Hal-hal yang belum dijelaskan pada petunjuk teknis ini akan disampaikan dalam technical meeting.

#### c. Tahapan MTQ

- 1) Babak Penyisihan
  - a) Peserta hadir, mendaftar ulang dan mengambil nomor peserta 30 menit sebelum musabaqah dimulai
  - b) Setiap peserta memilih maqra yang telah ditentukan oleh panitia, antara lain:
    - QS. Yunus 11
    - QS. Ar-Ra'd 27
    - QS. At-Taubah 4
    - QS. Al Furqon 61
    - QS. An-Nuur 41
  - c) Peserta wajib membawakan minimal 4 lagu.
- 2) Babak Final
  - a) Peserta babak final diikuti oleh 6 (enam) peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan untuk masing-masing kategori;
  - b) Finalis menyertorkan 3 maqra kepada panitia untuk ditentukan 1 maqra oleh panitia pada saat tampil;
  - c) Peserta wajib mendaftar ulang dan mengambil no. urut tampil sebelum perlombaan dimulai;

#### d. Unsur yang Dinilai

- 1) Bidang Tajwid
- 2) Bidang Fashohah dan Adab
- 3) Bidang Lagu dan suara

#### e. Penentuan Juara

- 1) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi secara berurutan;

- 
- 2) Bila ada peserta yang memiliki nilai kumulatifnya sama maka penentuan peserta terbaiknya adalah didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang tajwid.

**4. Musabaqah Hifdzil Qur'an (MHQ)**

**a. Kategori Perlombaan**

- 1) Musabaqah Hifdzul Qur'an (MHQ) 10 Juz Putra
- 2) Musabaqah Hifdzul Qur'an (MHQ) 10 Juz Putri

**b. Ketentuan Umum MHQ**

- 1) Semua mahasiswa fakultas dakwah yang aktif diperbolehkan mendaftarkan sebagai peserta (tanpa rekomendasi koorprodi / ketua HMPS)
- 2) Tidak ada batasan jumlah peserta dari masing-masing prodi.
- 3) Peserta tidak boleh merangkap pada 2 (dua) kategori MHQ;
- 4) Setiap peserta tampil membawakan qira'at Imam 'Ashim, riwayat hafs, tariqat syathibiyah dengan martabat murottal;
- 5) Jumlah pertanyaan untuk peserta sebanyak 5 soal;
- 6) Peserta memilih maqra soal yang telah disediakan oleh panitia;

**c. Tahapan MHQ**

MHQ hanya dilakukan 1 babak. Peserta hadir secara langsung di lokasi perlombaan, mendaftar ulang dan mengambil nomor peserta 30 menit sebelum musabaqah dimulai.

**d. Tata Tertib**

- 1) Peserta tampil adalah yang telah melakukan daftar ulang di meja panitia;
- 2) Peserta dipanggil sesuai nomor gilir tampil yang telah diundikan;
- 3) Peserta wajib membacakan kembali 1 (satu) ayat terakhir dari soal yang dibacakan sail;
- 4) Peserta yang tidak hadir setelah dipanggil sebanyak tiga kali berturut-turut tanpa alasan yang dibenarkan, maka dinyatakan gugur;
- 5) Peserta akan dipandu dengan isyarat bunyi bel dari juri dengan ketentuan
  - a) Bel 2 kali : soal akan dimulai
  - b) Bel 1 kali : peringatan salah
  - c) Bel 3 kali : pindah soal
  - d) Bel 4 kali : peserta selesai tampil

**e. Unsur Penilaian**

- 1) Tahfidz
- 2) Tajwid
- 3) Fashohah dan adab

**f. Penentuan Juara**

- 1) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi secara berurutan;
- 2) Bila ada peserta yang memiliki nilai kumulatifnya sama maka penentuan peserta terbaiknya adalah didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang tafhidz.

---

## 5. Film Pendek

### a. Kategori Perlombaan

Film Pendek merupakan cabang lomba Tim terdiri dari 3 orang.

### b. Ketentuan Umum

- 1) Semua mahasiswa fakultas dakwah yang aktif diperbolehkan mendaftarkan sebagai peserta (tanpa rekomendasi koorprodi / ketua HMPS)
- 2) Tidak ada batasan jumlah peserta dari masing-masing prodi.
- 3) Tema lomba film pendek adalah “Bersatu dalam Keberagaman”, dengan empat sub tema yang dapat dipilih peserta, yaitu: Toleransi, Anti Kekerasan, Komitmen Kebangsaan, dan Ramah terhadap tradisi dan budaya lokal;
- 4) Film pendek yang dikirim merupakan karya asli peserta dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba manapun;
- 5) Peserta bertanggung jawab penuh terhadap karya yang dikirimkan. Panitia tidak bertanggung jawab jika terdapat gugatan hak cipta;
- 6) Karya tidak mengandung unsur pornografi, bertentangan dengan norma hukum dan kesusilaan yang berlaku, serta tidak menyinggung SARA (suku, ras dan agama);
- 7) Karya yang dikirimkan menjadi hak milik panitia dan dapat secara bebas digunakan dalam kegiatan atau pun publikasi lembaga terkait program moderasi beragama;
- 8) Film pendek dibuat dalam bentuk softcopy dengan Format : mp4 Kualitas minimal HD [ ] Resolusi : 1920 x 1080 px (kamera jenis apapun) [ ] Durasi : 3 – 7 menit termasuk opening dan credit title;
- 9) Karya film pendek disimpan dengan nama file: Nama PTKN\_Nama Peserta\_Judul Film;
- 10) Musik/lagu dan materi lainnya (foto, grafis & lain-lain) tidak melanggar hak cipta.
- 11) Film dikirim dengan format file MP4 dengan mengisi formulir pada alamat dan waktu (ditentukan kemudian), dengan menyertakan keterangan (ketua tim):
  - a) Nama lengkap;
  - b) Alamat;
  - c) Nomor HP yang bisa dihubungi;
  - d) Judul film;
  - e) Sinopsis Film; dan
  - f) Alamat akun youtube.
- 12) Batas pendaftaran dan pengiriman karya adalah (ditentukan kemudian);
- 13) Karya terbaik akan diunggah di akun media sosial kegiatan;
- 14) Pengumuman juara akan dipublikasikan pada kanal website / google
- 15) Panitia berhak melakukan diskualifikasi jika ditemukan pelanggaran.

**c. Dewan Juri**

- 1) Dewan juri dalam lomba film pendek terdiri dari juri teknis dan juri substansi. Juri teknis bertugas untuk menilai sisi teknis dari karya peserta lomba. Juri teknis terdiri dari para praktisi sinematografi, seperti sutradara, penulis skenario, dan atau aktris, digital creator.
- 2) Juri Substansi bertugas untuk menilai sisi substansi dari karya peserta lomba, seperti kesesuaian tema dan nilai-nilai harmoni dalam kebhinekaan.

**d. Mekanisme penjurian**

Mekanisme penjurian lomba Film Pendek akan dilakukan dalam tahapan sebagai berikut:

- 1) Pemberian nomor urut bagi peserta yang memenuhi syarat administratif;
- 2) Penyaringan awal oleh tim panitia. Memilih peserta yang memenuhi syarat dan ketentuan;
- 3) Penilaian akan dilakukan penilaian oleh juri teknis dan juri substansi terhadap semua karya yang masuk

**e. Kriteria Penilaian**

- 1) Orisinalitas
- 2) Ide cerita
- 3) Teknik editing
- 4) pengambilan gambar
- 5) Segitiga Exposure
- 6) Audio
- 7) Sinematografi
- 8) Penataan artistik
- 9) Kesesuaian tema
- 10) Pesan yang disampaikan

**f. Penentuan Juara**

- 1) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi secara berurutan;
- 2) Bila ada peserta yang memiliki nilai kumulatifnya sama, maka penentuan peserta terbaiknya adalah didasarkan pada nilai tertinggi dari unsur pesan yang disampaikan.

**6. Lomba Desain Poster (Desain Grafis)**

**a. Kategori Perlombaan**

- 1) Semua mahasiswa fakultas dakwah yang aktif diperbolehkan mendaftarkan sebagai peserta (tanpa rekomendasi koordprodi / ketua HMPS)
- 2) Tidak ada batasan jumlah peserta dari masing-masing prodi.
- 3) Desain poster digital (tema: Hari Santri/Kampus Anti Korupsi/Dakwah Transformatif).

**b. Peraturan Pertandingan**

- 1) Desain orisinal, belum pernah diikutkan lomba lain.
- 2) Boleh menggunakan software desain apapun.

- 3) Dilarang menggunakan template siap pakai tanpa modifikasi signifikan.

**c. Sistem Pertandingan**

Penilaian berdasarkan kriteria:

- 1) kreativitas (30%),
- 2) kesesuaian tema (30%),
- 3) estetika (20%),
- 4) pesan yang disampaikan (20%).
- 5) Juri berasal dari dosen/desainer profesional.

**d. Perlengkapan Pertandingan**

- 1) Laptop pribadi dan software desain masing-masing.
- 2) Panitia menyediakan koneksi internet dan proyektor untuk presentasi.

**e. Durasi Pertandingan**

- 1) Waktu penggeraan: 3 jam.
- 2) Presentasi karya: 5 menit per peserta.

**f. Walk Out**

- 1) Peserta yang tidak hadir 15 menit setelah lomba dimulai dinyatakan WO.
- 2) Karya yang tidak diunggah sesuai deadline juga dianggap WO.

**7. Lomba Karya Tulis Ilmiah**

**a. Kategori Perlombaan**

- 1) Karya tulis ilmiah dengan tema: "Moderasi Beragama/Eco Teologi/ Dakwah Transformatif/Pemberantasan Korupsi"
- 2) Semua mahasiswa fakultas dakwah yang aktif diperbolehkan mendaftarkan sebagai peserta (tanpa rekomendasi koarprodi / ketua HMPS)
- 3) Tidak ada batasan jumlah peserta dari masing-masing prodi

**b. Peraturan Pertandingan**

- 1) Karya ditulis individu
- 2) Format penulisan mengikuti aturan ilmiah (Judul, abstrak, Pendahuluan, Metode, Pembahasan, Simpulan, daftar pustaka).
- 3) Panjang tulisan 10–15 halaman.

**c. Sistem Pertandingan**

Penilaian meliputi: substansi & orisinalitas (40%), tata tulis ilmiah (30%), argumentasi (20%), presentasi (10%).

Seleksi: seleksi tahap 1 (naskah) menentukan 10 karya terbaik untuk mengikuti tahap kedua. tahap 2 (presentasi 10 menit).

**d. Perlengkapan Pertandingan**

- 1) Naskah karya tulis softcopy dikirim ke panitia.
- 2) Laptop untuk presentasi.

**e. Durasi Pertandingan**

- 1) Seleksi naskah sesuai jadwal yang ditentukan panitia
- 2) Presentasi untuk 10 terbaik: 10 menit + 5 menit tanya jawab.

**f. Walk Out**

- 1) Peserta/tim yang tidak mengumpulkan naskah sesuai deadline dinyatakan WO.
- 2) Ketidakhadiran saat presentasi tanpa konfirmasi dianggap WO.

## 8. Lomba Orasi Kerakyatan

### a. Kategori Perlombaan

- 1) Orasi dengan tema: “Penegakan Hukum/Pengentasan Kemiskinan/Keadilan Sosial”
- 2) Semua mahasiswa fakultas dakwah yang aktif diperbolehkan mendaftarkan sebagai peserta (tanpa rekomendasi koorprodi / ketua HMPS)
- 3) Tidak ada batasan jumlah peserta dari masing-masing prodi

### b. Peraturan Pertandingan

- 1) Pertandingan dilakukan dalam 2 tahap.
- 2) Tahap 1 (penyisihan) dilakukan untuk menentukan 10 peserta terbaik dari naskah dan rekaman video yang telah dikirim oleh peserta.
- 3) Tahap 2 Orasi harus disampaikan secara lisan tanpa membaca teks penuh (boleh catatan kecil).
- 4) Bahasa yang digunakan: bahasa Indonesia yang baik dan komunikatif.
- 5) Tidak boleh menyinggung SARA atau ujaran kebencian.

### c. Sistem Pertandingan

- 1) Penilaian mencakup: isi & argumen (40%), gaya penyampaian (30%), penguasaan panggung (20%), ketepatan waktu (10%).
- 2) Juri terdiri dari dosen komunikasi, tokoh masyarakat, atau praktisi.

### d. Perlengkapan Pertandingan

- 1) Mic, podium, dan pengeras suara disediakan panitia.
- 2) Peserta hanya membawa teks/outline pribadi.

### e. Durasi Pertandingan

- 1) Durasi orasi: maksimal 10 menit.
- 2) Tanya jawab: 5 menit.

### f. Walk Out

Peserta yang tidak tampil sesuai urutan panggilan dianggap WO.

## PENUTUP

Demikian Petunjuk Teknis Festival Olahraga, Seni dan Karya Mahasiswa (FOSKMA) Tahun 2025 dibuat untuk dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan FOSKMA 2025. Hal-hal terkait yang belum dicantumkan dalam panduan akan dibahas kemudian.

Ditetapkan  
Pada 8 September 2025

Ketua Panitia

Moh. Farhan