



2025 PETUNJUK TEKNIS LOMBA

Dalam Rangka Memperingati

Milad Ke-21 Perpustakaan UMMI

**UPT Perpustakaan
Universitas Muhammadiyah Sukabumi**

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji dan syukur marilah kita panjatkan ke hadirat Allah SWT., karena atas rahmat dan karunia-Nya kita masih diberikan kesehatan dan kesempatan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Begitu juga Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sukabumi (UMMI) yang *alhamdulillah* selalu diberikan kekuatan dan keberkahan sejak awal berdiri pada tahun 2004 hingga menginjak usia ke-21 tahun pada 18 Mei 2025. Dua puluh satu tahun bukanlah perjalanan yang mudah bagi Perpustakaan UMMI. Tentunya banyak rintangan yang telah dilalui dan prestasi yang diraih. Apresiasi pun berdatangan silih berganti. Namun tak hanya itu, Tim Perpustakaan UMMI pun semakin berkembang bahkan berganti *personil* hingga saat ini berjumlah 9 (sembilan) orang.

Milad Perpustakaan UMMI kali ini membawa tema "Merajut Pengetahuan, Menyemai Peradaban: 21 Tahun Perpustakaan UMMI Berkarya". Rangkaian Milad Ke-21 Perpustakaan UMMI *insyaAllah* akan diselenggarakan mulai 28 April sampai dengan acara puncak pada 16 Mei 2025 (dikarenakan 18 Mei *weekend*). Terdapat beragam perlombaan di antaranya: 1) Lomba Konten Media Sosial, 2) LibUMMI *Championship*, dan 3) Literaksi *Boardgame*. Perlombaan ini memiliki syarat dan ketentuan yang berbeda-beda dengan hadiah yang menarik. Terdapat acara puncak yang juga tak kalah seru dan menarik.

Untuk itu, kami sangat berterima kasih kepada seluruh Sivitas Akademika UMMI atas doa, dukungan, kepercayaan, dan apresiasi yang diberikan kepada Perpustakaan UMMI. Besar harapan kami seluruh Sivitas Akademika UMMI dapat turut serta memeriahkan Milad Ke-21 Perpustakaan UMMI. Salam Literasi.

Perpustakaan UMMI... Unggul, Humanis, Islami, Bereputasi!

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sincerely,

LibUMMI Team

01

Kata Pengantar

Latar belakang pelaksanaan Milad Ke-21 Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sukabumi Tahun 2025

02

Informasi Umum Lomba

Informasi umum perihal lomba

03

Lomba Konten Media Sosial

(khusus organisasi mahasiswa UMMI)

04

LibUMMI *Championship 2025*

(khusus mahasiswa UMMI)

05

Literaksi *Boardgame*

(khusus tenaga kependidikan UMMI)

Informasi Umum Lomba

- **Pendaftaran :**

- Mengisi **formulir pendaftaran**: https://s.id/LibUMMI_DaftarLombaMilad21
- Gabung ke **grup whatsapp peserta**: https://s.id/LibUMMI_WAG-Peserta_Milad21
- **Daftar ulang** saat jadwal **Technical Meeting offline** di Perpustakaan UMMI

- **Jadwal Pelaksanaan :**

Acara akan dilaksanakan secara **full-offline** dengan **linimasa** sebagai berikut.

- **Pendaftaran**

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. Lomba Konten Media Sosial | 28 April – 11 Mei 2025 (10.00 WIB) |
| 2. LibUMMI <i>Championship</i> 2025 | 28 April – 07 Mei 2025 |
| 3. Literaksi <i>Boardgame</i> | 28 April – 07 Mei 2025 |
| - Technical Meeting (kecuali Lomba Medsos) | 09 Mei 2025 (09.00-10.00 WIB) |
| - Penjurian Lomba Konten Media Sosial | 11-14 Mei 2025 |
| - LibUMMI <i>Championship</i> 2025 | 14 Mei 2025 |
| - Literaksi <i>Boardgame</i> | 15 Mei 2025 |
| - Puncak Acara Milad Ke-21 | 16 Mei 2025 |

- **Benefit Peserta** : Sertifikat, *Souvenir*, *Snack*

- **Apresiasi dan Hadiah Sang Juara :**

JUARA I	JUARA II	JUARA III	JUARA FAV
<ul style="list-style-type: none">• Medali• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Uang Jajan	<ul style="list-style-type: none">• Medali• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Uang Jajan	<ul style="list-style-type: none">• Medali• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Uang Jajan	<ul style="list-style-type: none">• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Uang Jajan

Narahubung :

- *WhatsApp* : <https://s.id/HotlinePerpustakaanUMMI>
- *DM Instagram* : <https://s.id/perpustakaanummi>

Lomba Konten Media Sosial

- **Pelaksanaan :**

- Periode : 28 April - 11 Mei 2025
- Tempat : Media Sosial *Instagram*

- **Panduan Umum :**

1. Peserta merupakan kelompok dari perwakilan Organisasi Mahasiswa (Ormawa) Universitas Muhammadiyah Sukabumi
2. Mengisi *link* pendaftaran perlombaan
3. Peserta dapat mengirimkan lebih dari satu karya
4. Peserta wajib membuat video *reels/IGTV* sesuai dengan tema
5. Peserta wajib mengikuti/*follow* akun Instagram @perpustakaanummi
6. Peserta mengunggah hasil karya dengan menggunakan akun *Instagram* Ormawa (akun tidak di-*private*) dengan menandai/*tag* akun @perpustakaanUMMI dilengkapi dengan tagar #LombaMilad21LibUMMI2025 #OrmawaUMMI #PerpustakaanUMMI #UHIBER
7. Konten yang diunggah dikolaborasikan dengan akun *Instagram* @perpustakaanummi
8. Peserta (Ormawa) yang mengikuti lomba akan mendapatkan sertifikat keikutsertaan
9. Karya berupa video *reels/IGTV* durasi maksimal 3 menit
10. Tidak melakukan plagiat lagu/musik, gambar/foto, dan video
11. Ketentuan ini dapat berubah sewaktu-waktu menyesuaikan situasi dan kondisi partisipasi peserta

- **Timeline :**

- 24-27 April 2025 : Sosialisasi Lomba
- 28 April-11 Mei 2025 (10.00 WIB) : Pengumpulan Karya (*upload* konten Instagram)
- 11-14 Mei 2025 : Penjurian Lomba
- 16 Mei 2025 : Pengumuman Lomba dan Penyerahan Hadiah

Lomba Konten Media Sosial

- **Kriteria Penilaian :**

- *Orisinalitas* : Konten yang dibuat asli, belum pernah diunggah sebelumnya, dan tidak melanggar hak cipta
- *Kreativitas* : Keunikan dan imajinasi dalam konten
- *Kualitas Video* : Kualitas visual dan audio yang baik
- *Kesesuaian Tema* : Konten yang sesuai dengan tema yang ditentukan
- *Pesan yang disampaikan* : Pesan yang ingin disampaikan dalam konten
- *Interaktif* : Konten mendapatkan *Like, Comment, Share*

- **Kategori Pemenang Lomba**

Konten video *reels* dinilai dari kesesuaian tema

- Karya Teraktif : Konten dinilai dari komen dan share terbanyak
- Karya Terinovatif : Konten dinilai dari ide/gagasan yang unik, tepat sasaran pengguna dan kekinian
- Karya Terfavorit : Konten dinilai dari *like* paling banyak
- Karya Terkreatif : Konten dinilai dari *story telling*

- **Hadiah Lomba**

- 4 (empat) Pemenang Terpilih akan mendapatkan uang jajan sebesar @Rp 250.000 dan Sertifikat Penghargaan sesuai dengan juara kategori yang diraih
- Seluruh peserta akan mendapatkan sertifikat keikutsertaan dan *souvenir*

LibUMMI *Championship* 2025

- **Pelaksanaan :**

- Hari, Tanggal : Rabu, 14 Mei 2025
- Tempat : Perpustakaan UMMI (Lantai 1)

- **Panduan Umum :**

1. Peserta adalah mahasiswa D3/S1 Universitas Muhammadiyah Sukabumi
2. Peserta sudah melakukan aktivasi keanggotaan perpustakaan
3. Peserta merupakan perorangan/individu
4. Lomba dilaksanakan secara *offline* di Perpustakaan UMMI (lantai 1)
5. Kuota peserta dibatasi 24 orang
6. Peserta menggunakan pakaian bebas rapi (boleh menggunakan pakaian khas masing-masing program studi atau organisasi)
7. Lomba dilaksanakan dalam 4 babak, yaitu:
 - a. Babak *Appetizer*
 - b. Babak *Main Course*
 - c. Babak *Dessert*
 - d. Babak *Final*
8. Peserta wajib hadir di Perpustakaan UMMI 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
9. Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* untuk registrasi *offline* dan pengambilan nomor urut peserta
10. Peserta tidak diperkenankan membawa alat bantu apapun saat perlombaan berlangsung
11. Ketentuan ini dapat berubah sewaktu-waktu menyesuaikan situasi dan kondisi partisipasi peserta
12. Penentuan pemenang didasarkan pada perolehan score tertinggi dan tidak dapat diganggu gugat

LibUMMI *Championship* 2025

- **Tata Tertib :**

1. Peserta wajib memakai nomor peserta yang disediakan oleh panitia
2. Peserta wajib hadir 15 menit sebelum perlombaan dimulai
3. Peserta yang tidak dapat melanjutkan perlombaan karena sakit atau hal lainnya dianggap gugur dan diharapkan untuk segera konfirmasi kepada pihak panitia (diperbolehkan jika ingin digantikan rekan lainnya dengan alasan yang jelas)
4. Peserta dilarang menggunakan alat bantu apapun saat perlombaan berlangsung
5. Jika diketahui melakukan kecurangan pada saat pelaksanaan lomba, maka akan didiskualifikasi
6. Pelanggaran terhadap tata tertib ini akan diberikan sanksi berupa peringatan di awal perlombaan hingga pemberhentian sebagai peserta atau diskualifikasi

- **Pelaksanaan Lomba :**

A. Babak *Appetizer*

1. Peserta telah mengikuti acara *opening*
2. Peserta berada di ruangan lomba 5 menit sebelum lomba dimulai
3. Babak *appetizer* dilakukan dengan melalui *Test: True or False* sebanyak 21 pernyataan
4. Waktu berpikir untuk menjawab setiap pernyataan yang telah selesai dibacakan oleh panitia maksimal 10 detik
5. Peserta akan disediakan kertas berisi nomor urut 1-21 dan kolom kosong yang harus diisi dengan menempelkan kertas bundar:
 - Kuning untuk jawaban *True*
 - Merah untuk jawaban *False*
6. Untuk setiap jawaban tepat diberikan score 100, sedangkan jawaban tidak tepat diberikan score 0
7. 3 (tiga) orang peserta dengan nilai teratas akan mendapatkan keuntungan untuk babak berikutnya (+1 menit)
8. Materi lomba (bersifat *fun game*):
 - Pengetahuan Umum
 - UMMI
 - Perpustakaan (khususnya Perpustakaan
 - Literasi

LibUMMI *Championship* 2025

B. Babak *Main Course*

1. Peserta telah mengikuti babak pertama (*appetizer*)
2. Peserta berada di ruangan lomba 5 menit sebelum lomba dimulai kembali
3. Pada babak ini peserta akan dipasangkan sebagai lawan (*rival*) dan diharuskan mencari 5 buku di rak buku dengan menggunakan komputer *OPAC (Online Public Access Catalogue)*
4. Waktu yang disediakan untuk setiap pasangan rival yaitu 5 menit
5. Peserta akan memilih nomor undian terlebih dahulu untuk kemudian menentukan pasangan dan 5 judul buku yang akan dicari
6. Peserta yang berhasil mengumpulkan buku lebih banyak dengan waktu tercepat akan menjadi pemenang
7. Untuk 3 (tiga) orang peserta dengan nilai tertinggi di babak sebelumnya akan mendapatkan benefit berupa penambahan waktu *+1 menit*
8. Para pemenang di babak ini akan berkesempatan untuk mengikuti babak berikutnya

C. Babak *Dessert*

1. Peserta adalah peserta yang lolos dari babak kedua (*main course*)
2. Peserta berada di ruangan lomba 5 menit sebelum lomba dimulai kembali
3. Pada babak ini peserta akan diberikan kertas berisi 10 pertanyaan Teka Teki Silang (TTS)
4. Setiap jawaban benar diberikan *score 100 point*
5. Peserta yang telah selesai diharuskan mengumpulkan lembar TTS kepada panitia dengan menekan *stopwatch* terlebih dahulu
6. 4 (empat) orang peserta terbaik ditentukan berdasarkan *score* tertinggi dan waktu penyelesaian tercepat
7. Para pemenang di babak ini akan berkesempatan untuk mengikuti babak *final*

LibUMMI *Championship* 2025

D. Babak *Final*

1. Peserta adalah peserta yang lolos dari babak ketiga (*dessert*)
2. Peserta berada di ruangan lomba 5 menit sebelum lomba dimulai kembali
3. Pada babak ini peserta akan diberikan 18 pertanyaan dengan pilihan ganda A B C D yang akan dibacakan oleh panitia
4. Materi Pertanyaan (bersifat *fun game*) :
 - Pengetahuan Umum - UMMI
 - Perpustakaan (khususnya Perpustakaan UMMI) - Literasi
5. Peserta diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan dengan teknis "*Siapa Cepat Boleh Menjawab*" atau berlomba mengumpulkan *point*
6. Penilaian :
 - Jawaban benar : 100 *point*
 - Jawaban salah : -100 *point*
7. Penentuan Kejuaraan :
 - *Score* Tertinggi Ke-1 : LibUMMI *Champion* 2025
 - *Score* Tertinggi Ke-2 : 1st *Runner Up*
 - *Score* Tertinggi Ke-3 : 2nd *Runner Up*
 - *Score* Tertinggi Ke-4 : Juara Favorit

• Kejuaraan

JUARA I	JUARA II	JUARA III	JUARA FAV
<ul style="list-style-type: none">• Medali• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Uang Jajan Rp150.000	<ul style="list-style-type: none">• Medali• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Uang Jajan Rp125.000	<ul style="list-style-type: none">• Medali• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Uang Jajan Rp100.000	<ul style="list-style-type: none">• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Uang Jajan Rp 75.000

*Seluruh peserta akan memperoleh sertifikat keikutsertaan dan *souvenir*

Literaksi Boardgame

- **Pelaksanaan :**

- Hari, Tanggal : Kamis, 15 Mei 2025
- Tempat : Perpustakaan UMMI (Lantai 1 dan 2)

- **Panduan Umum :**

1. Peserta adalah Tenaga Kependidikan (Tendik) Universitas Muhammadiyah Sukabumi
2. Peserta merupakan tim berjumlah 3 orang dari perwakilan setiap Biro/Unit di Universitas Muhammadiyah Sukabumi
3. Lomba dilaksanakan secara *offline* di Perpustakaan UMMI
4. Lomba dilaksanakan dalam 2 babak, yaitu: 1) Babak Penyisihan, 2) Babak Final
5. Peserta wajib mengikuti *Technical Meeting* untuk registrasi *offline* dan pengambilan nomor urut peserta
6. Peserta wajib hadir di Perpustakaan UMMI 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
7. Peserta diwajibkan membawa alat tulis masing-masing
8. Peserta tidak diperkenankan membuka gadget selama masa pertandingan
9. Ketentuan ini dapat berubah sewaktu-waktu menyesuaikan situasi dan kondisi partisipasi peserta
10. Penentuan pemenang didasarkan pada perolehan *score* tertinggi dan tidak dapat diganggu gugat

- **Panduan Teknis :**

1. Jumlah Pemain : 4 Tim yang terdiri dari 3 orang/tim
2. Pertandingan akan dipandu oleh 1 instruktur dan 1 fasilitator
3. Persiapan :
 - Setiap pemain menyiapkan alat tulis masing-masing
 - Setiap pemain atau tim memilih bidak
 - Kartu-kartu di tempatkan sesuai dengan kategori (*Hoax* atau Fakta, Huruf Acak, Tebak Kata, Merangkai Cerita)
 - Permainan dimulai dengan menentukan siapa yang akan bermain lebih dulu menggunakan dadu

Literaksi Boardgame

4. Langkah Permainan:

- Setiap pemain atau tim melempar dadu dan maju sesuai angka yang diperoleh
- Jika pemain berada di petak yang sesuai gambar, maka mereka harus mengambil kartu dan menyelesaikan tugas atau pertanyaan yang tertera
- Jika pemain berada di *Rest Area*, pemain tidak perlu mengambil kartu namun harus menyebutkan kata motivasi (bisa kutipan dari buku)
- Jika pemain berada di *Mundur Wir!!* maka pemain akan mundur dengan menggunakan perhitungan dadu
- Jika pemain berada di *Petak Challenge*, maka instruktur atau pemain lain, dapat memberikan tantangan berupa baca puisi atau sebagainya. Terdapat *Reward* atau *Punishment* yang akan diterima oleh pemain.

• Penilaian :

1. Pemain akan mendapatkan *point* di setiap pertanyaan atau tugas yang diberikan
2. *Point* didasarkan pada petunjuk di kartu permainan
3. Jika pemain berada di petak 1+, 2+, atau 2- maka pemain akan mendapatkan *point* tambahan atau pengurangan sesuai angka tersebut
4. Setiap sesi permainan diberikan waktu selama 60 menit, jika waktu habis maka pemain dengan *score* tertinggi akan dianggap sebagai pemenang

• Kejuaraan

JUARA I	JUARA II	JUARA III	JUARA FAV
<ul style="list-style-type: none">• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Hadiah Menarik	<ul style="list-style-type: none">• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Hadiah Menarik	<ul style="list-style-type: none">• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Hadiah Menarik	<ul style="list-style-type: none">• Piagam Penghargaan• <i>Souvenir</i>• Hadiah Menarik

*Seluruh peserta akan memperoleh sertifikat keikutsertaan dan *souvenir*