JURUSAN INFORMATIKA

PORSEMATIK MMXXVI

32 Milad Informatika

PORSEMATIK

feat. Milad Informatika Tahun 2026

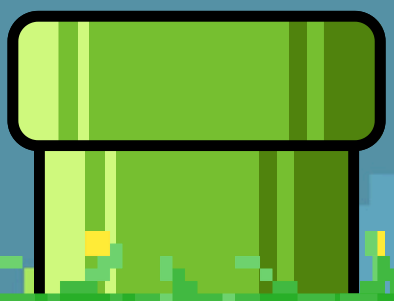
E-GUIDEBOOK

"Ignite the Summit: Elevating Solidarity, Resilience, and Creativity through Sportsmanship"

PLAY

EXIT





E-Guidebook
PORSEMATIK
feat. Milad Informatika 2026

Pekan Olahraga, Seni, dan Edukasi Mahasiswa Informatika *feat.* Milad Informatika Tahun 2026

Himpunan Mahasiswa Informatika, LEM FTI UII

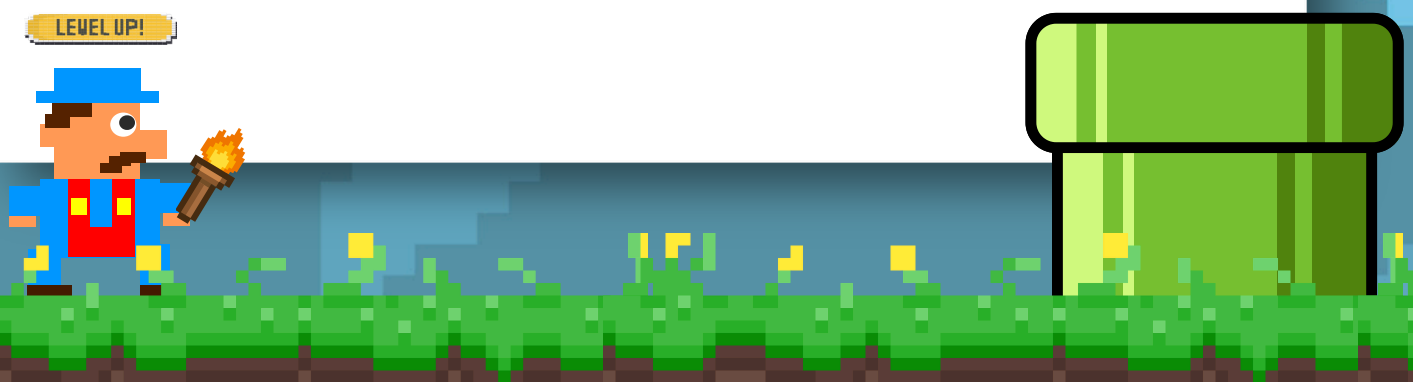
Tema:
"Ignite the Summit: Elevating Solidarity,Resilience,andCreativity through Sportsmanship"



Apa itu PORSEMATIK *feat.* Milad Informatika 2026?

PORSEMATIK (Pekan Olahraga, Seni, dan Edukasi Mahasiswa Informatika) adalah program kerja acara dari Bidang Bakat dan Kreativitas HMIF LEM FTI UII periode 2025/2026. Tahun ini, PORSEMATIK hadir bersama rangkaian perayaan Milad Informatika ke-32 dengan nama PORSEMATIK feat. Milad Informatika Tahun 2026.

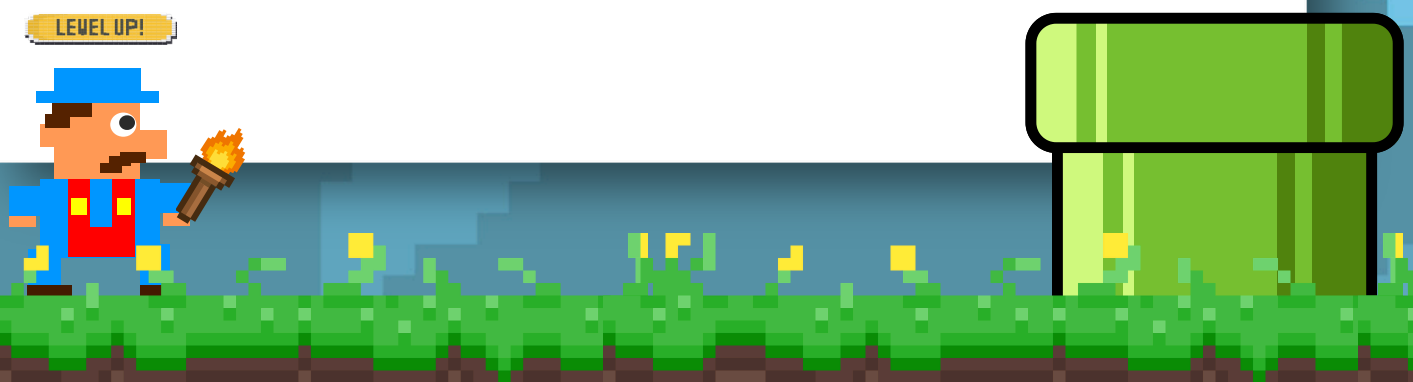
"PORSEMATIK feat. Milad Informatika Tahun 2026" menunjukkan adanya kolaborasi antara kegiatan PORSEMATIK dengan rangkaian Milad Informatika. Istilah "feat." dipilih sebagai bentuk singkatan dari kata featuring yang secara makna menunjukkan adanya kolaborasi dalam rangkaian acara, dengan tetap mempertahankan identitas masing-masing.



Apa itu PORSEMATIK *feat.* Milad Informatika 2026?

Padatnya jadwal kuliah, tugas, dan praktikum membuat mahasiswa Informatika sering kekurangan ruang untuk bertemu, menyalurkan minat dan bakat, serta mempererat hubungan antar angkatan. Padahal rasa kebersamaan dan solidaritas adalah modal penting bagi lingkungan belajar yang saling mendukung.

PORSEMATIK tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga membawa nilai sportivitas, solidaritas, kreativitas, dan pengembangan diri. Sementara itu, Milad Informatika menjadi simbol perayaan perjalanan, kebersamaan, dan semangat untuk terus berkembang.



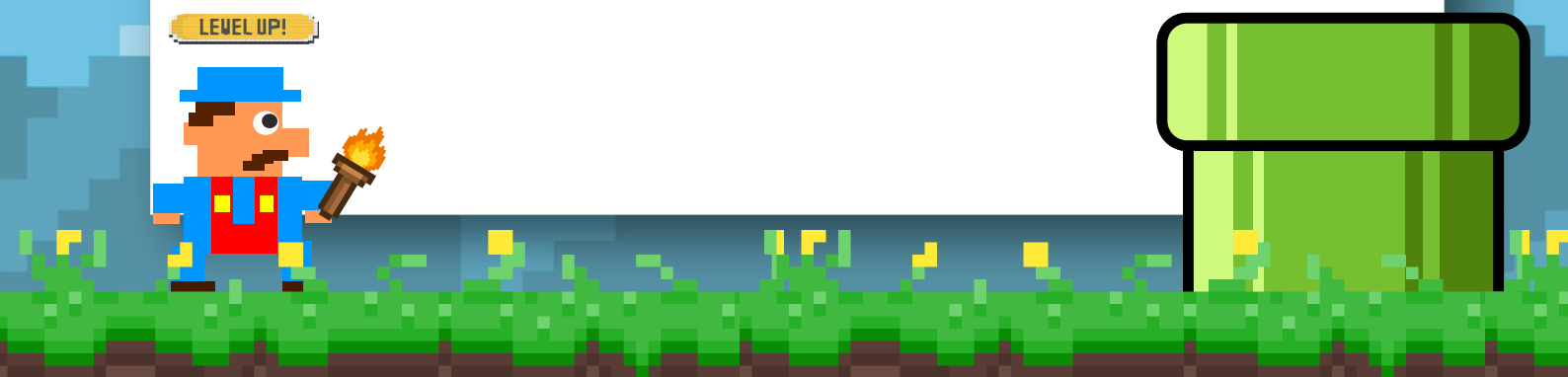
Daftar Isi

Sports:
- Futsal
- Basket

E-Sports:
- *Mobile Legends*

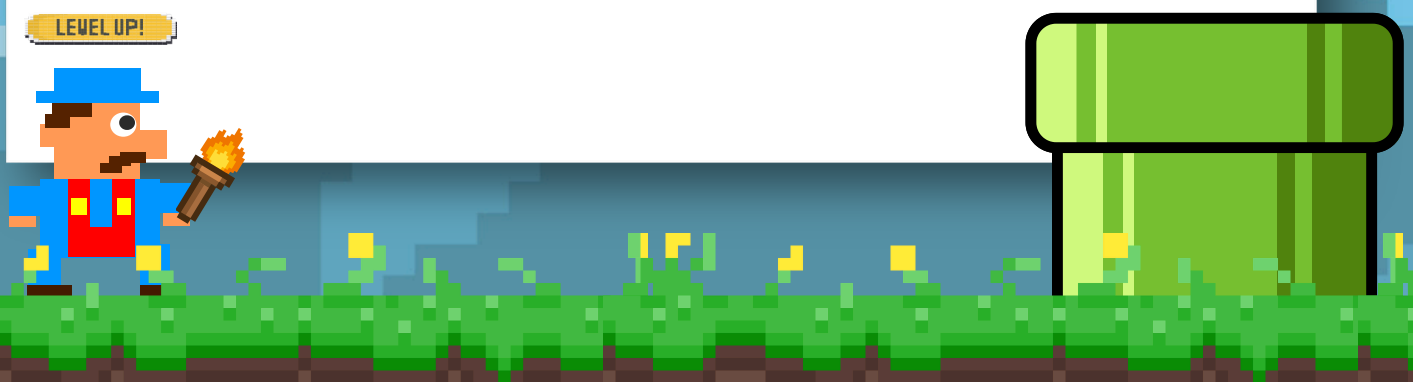
Seni:
- Poster Digital
- *Photography & Narrative Competition*

Edukasi
- *UI/UX Competition*



Tata Tertib Peserta Lomba:

Tata tertib di bawah ini berlaku untuk seluruh cabang lomba, mulai dari Futsal sampai *UI/UX Competition*, dan diuraikan per cabang. Technical Meeting untuk semua cabang diadakan secara daring (*Zoom Meeting/Google Meet*) pada Sabtu, 14 November 2026. Peserta atau ofisial yang tidak hadir dianggap menyetujui seluruh keputusan yang dihasilkan pada pertemuan tersebut.



Futsal

Syarat Peserta

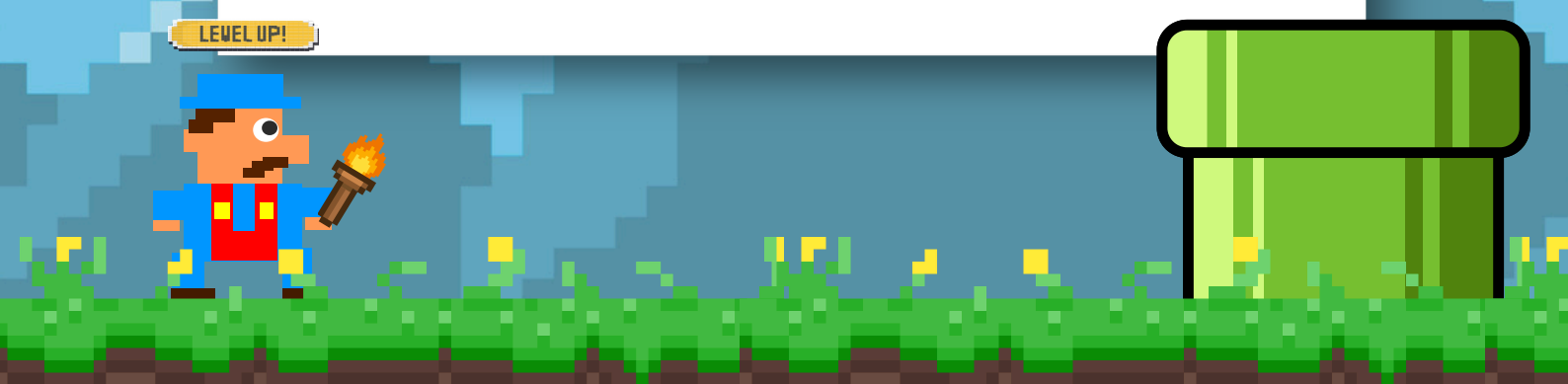
1. Peserta adalah mahasiswa aktif Informatika FTI UII angkatan 2023, 2024, 2025, dan 2026.

2. Setiap peserta wajib memiliki KTM atau KTM Digital sebagai identitas saat mendaftar.

3. Setiap angkatan boleh mengirim maksimal 2 tim.

4. Satu tim minimal beranggotakan 8 orang (5 pemain inti, 2 cadangan, 1 ofisial) dan maksimal 14 orang (5 pemain inti, 7 cadangan, 2 ofisial).

5. Satu peserta hanya boleh bergabung dalam 1 tim.



Tata Tertib Pendaftaran

1.Pendaftaran dibuka 10 November 2026 pukul 12.00 WIB sampai 13 November 2026 pukul 12.00 WIB.

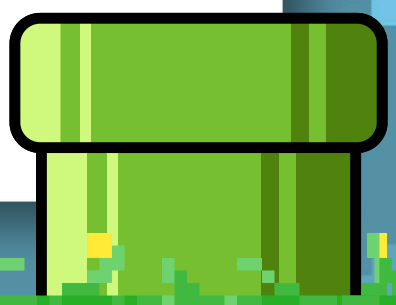
2.Biaya pendaftaran Rp150.000 per tim.

3.Setiap tim membayar deposit kartu Rp100.000 sebagai jaminan denda kartu. Deposit dikembalikan penuh jika tim tidak melakukan pelanggaran selama pertandingan.

4. Pendaftaran dilakukan secara daring melalui Google Forms oleh ofisial tim, dengan data dan dokumen berikut:

- Angkatan dan nama tim (tidak boleh menyinggung SARA atau mengandung unsur pornografi).
- Nama lengkap, NIM, dan nomor WhatsApp ofisial 1 (wajib) serta ofisial 2 (opsional).

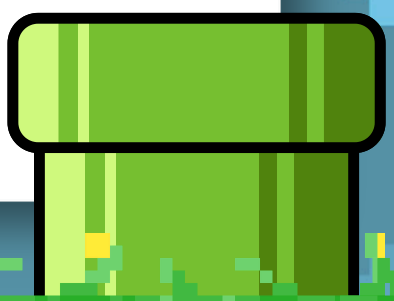




Tata Tertib Pendaftaran

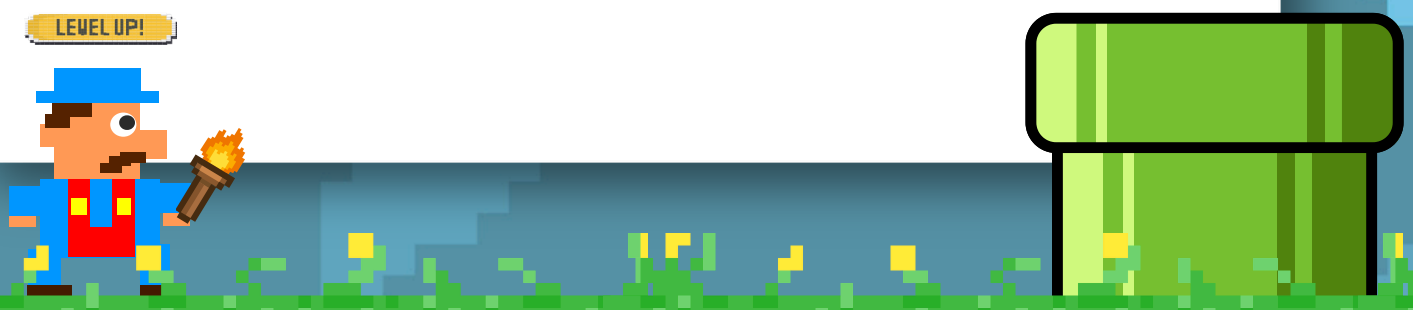
- Nama lengkap, NIM, dan nomor punggung kapten tim.
- Nama lengkap, NIM, dan nomor punggung seluruh pemain.
- Foto KTM atau tangkapan layar KTM Digital.
- Foto diri berpakaian sopan, rapi, dan menutup aurat, menghadap kamera dengan wajah terlihat jelas dari kepala sampai dada. Foto tidak boleh diedit dengan AI atau filter apa pun.
- Bukti pembayaran pendaftaran dan deposit (JPG/PNG).
- Persetujuan terhadap seluruh ketentuan panitia.
- Surat Pernyataan Ketersediaan (PDF) yang ditandatangani seluruh anggota tim sesuai format panitia.





Tata Tertib Peserta

1. Seluruh anggota tim hadir di area lomba minimal 30 menit sebelum pertandingan. Keterlambatan masih ditoleransi sampai 15 menit sebelum jadwal tanding.
2. Dilarang memakai aksesori atau perhiasan saat bertanding, kecuali alat pelindung medis yang menunjang olahraga.
3. Dilarang melakukan kekerasan verbal maupun fisik, perkelahian, provokasi, atau intimidasi terhadap peserta lain, wasit, panitia, pengunjung, dan tamu undangan.
4. Wajib menjunjung tinggi sportivitas dan fair play.
5. Wajib menghormati keputusan wasit.



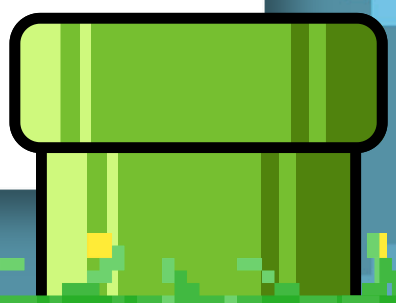
Tata Tertib Peserta

6. Wajib menjaga kebersihan, ketertiban, dan fasilitas di arena maupun sekitarnya.
7. Makan dan minum hanya di area yang ditentukan panitia.
8. Dilarang membawa, mengonsumsi, atau mengedarkan rokok, rokok elektrik, minuman keras, narkoba, dan obat-obatan terlarang.
9. Wajib menaati seluruh tata tertib yang berlaku.

Ketentuan Turnamen

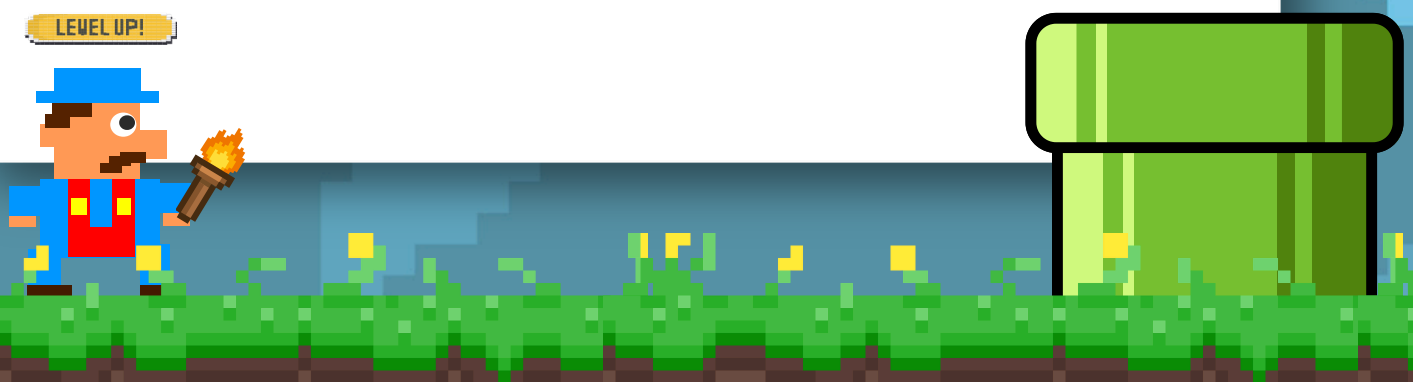
1. Aturan main mengacu pada FIFA Futsal Laws of the Game dengan penyesuaian panitia.
2. Pertandingan 5 lawan 5 dengan pergantian pemain bebas (flying substitution) lewat zona pergantian.





Ketentuan Turnamen

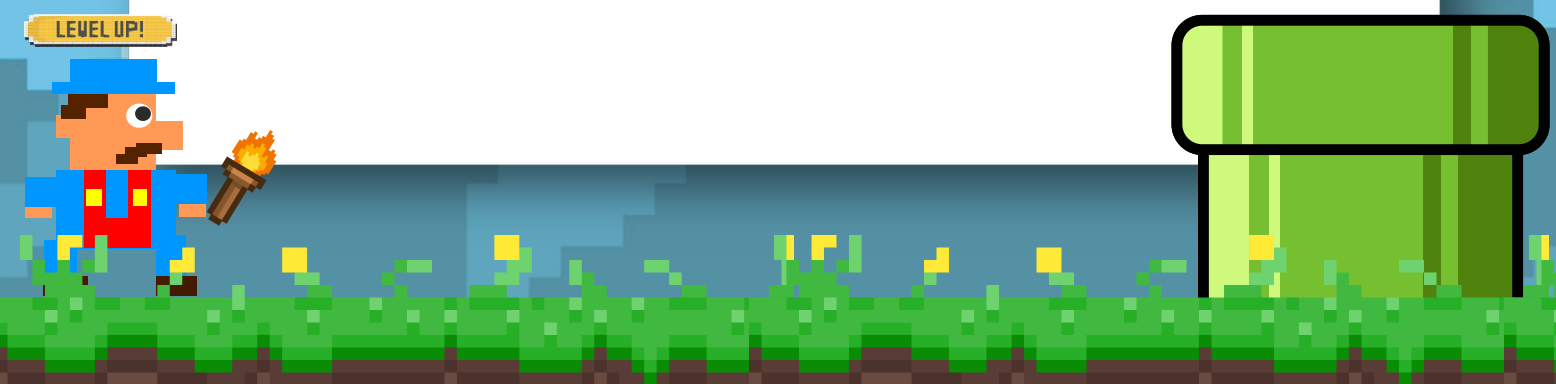
3. Pertandingan dipimpin dua wasit: wasit utama dan asisten wasit.
4. Durasi 2 × 10 menit waktu kotor, baik di babak grup maupun final, dengan jeda antarbabak 5 menit.
5. Tiap tim berhak atas satu kali timeout 1 menit per babak.
6. Pemanasan berlangsung 5 menit sebelum pertandingan.
7. Tim yang tidak hadir atau tidak memenuhi jumlah pemain minimal setelah pemanasan dinyatakan kalah WO.
8. Sistem turnamen berupa 2 grup berisi 4 tim. Juara tiap grup melaju ke final untuk memperebutkan Juara 1 dan 2.
9. Di babak grup, menang bernilai 3 poin, seri 1 poin, kalah 0 poin. Jika poin sama, peringkat ditentukan berurutan lewat selisih gol, jumlah gol,



Ketentuan Turnamen

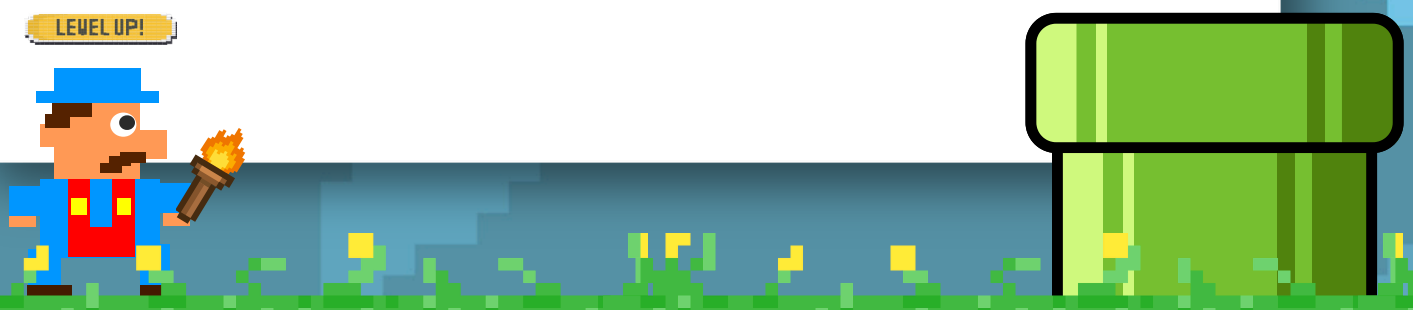
Poin disiplin terendah, hasil pertemuan langsung, lalu adu penalti bila masih perlu. Di final, hasil imbang langsung dilanjutkan adu penalti.

10. Peserta menyerahkan KTM asli di pos screening keamanan untuk ditukar Co-Card sebagai tanda masuk arena.
11. Wajib memakai kaus kaki panjang, shin guard, dan sepatu futsal.
12. Hanya kapten (atau perwakilan yang ditunjuk bila kapten berhalangan) yang boleh menyampaikan keberatan kepada wasit, tanpa kontak fisik.
13. Wajib memakai jersey tim dengan nomor punggung tetap. Tim tanpa jersey memakai pakaian berwarna seragam. Jika warna kedua tim sama, panitia meminjamkan rompi kepada salah satu tim.



Ketentuan Turnamen

14. Bola keluar lewat garis gawang setelah menyentuh pemain penyerang dilanjutkan dengan lemparan gawang.
15. Kiper maksimal menguasai bola 4 detik di area sendiri dan tidak boleh menyentuh bola lagi setelah lemparan gawang sebelum disentuh lawan atau melewati garis tengah. Pelanggaran dihukum tendangan bebas tidak langsung untuk lawan.
16. Kiper maksimal menguasai bola 4 detik di area sendiri dan tidak boleh menyentuh bola lagi setelah lemparan gawang sebelum disentuh lawan atau melewati garis tengah. Pelanggaran dihukum tendangan bebas tidak langsung untuk lawan.

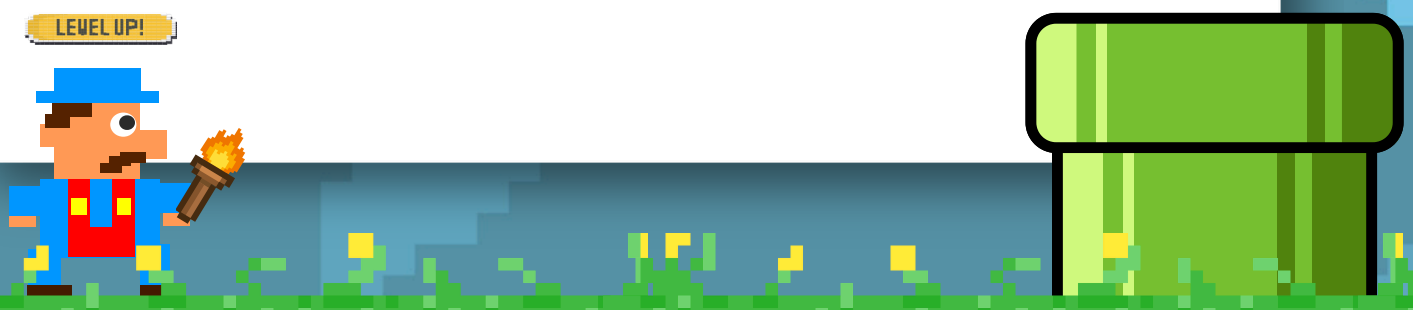


Ketentuan Kartu dan Deposit

1. Kartu kuning didenda Rp25.000 dan kartu merah Rp75.000, dipotong dari deposit tim.
2. Jika total denda kurang dari deposit, sisanya dikembalikan penuh. Jika melebihi, tim melunasi kekurangannya maksimal 1 × 24 jam setelah pemberitahuan atau pertandingan terakhir.
3. Pemain yang mendapat dua kartu kuning (berujung merah) atau kartu merah langsung harus keluar dari pertandingan dan absen di 1 pertandingan berikutnya.

Undian

1. Undian grup dilakukan saat Technical Meeting.
2. Tim dari angkatan yang sama diupayakan tidak berada dalam satu grup.
3. Hasil undian final dan tidak dapat diganggu gugat.



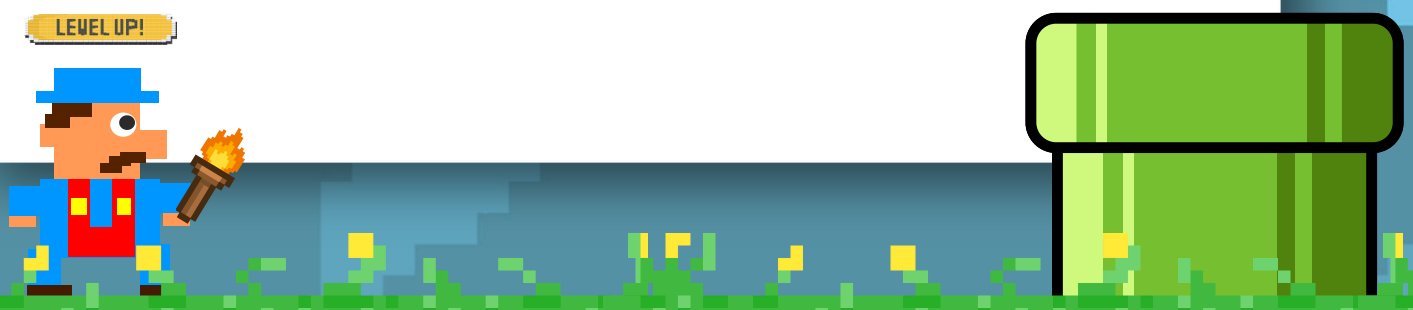
Catatan dan Ketentuan Tambahan

1. Setiap tim wajib mengirim minimal 1 ofisial ke Technical Meeting. Ofisial yang absen dianggap menyetujui semua hasil pertemuan.
2. Panitia tidak bertanggung jawab atas jadwal tanding yang berdekatan atau bentrok dengan lomba lain.
3. Dugaan kecurangan dapat dilaporkan kapten tim kepada panitia beserta bukti yang jelas untuk diverifikasi.
4. Tim yang didiskualifikasi karena pelanggaran berat tidak mendapat kembali biaya registrasi, dan deposit kartu hangus.
5. Hal yang belum diatur diputuskan oleh Komisi A dengan persetujuan Ketua SC.
6. Pemenang tim maupun individu diumumkan pada Awarding Night dan dipublikasikan di Instagram @porsematik.



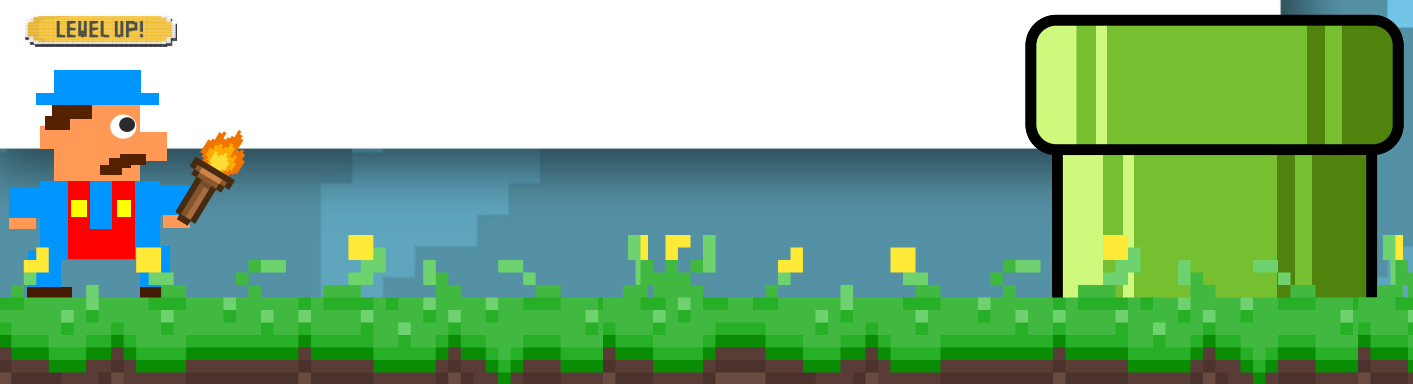
Sanksi

1. Pelanggaran Syarat Peserta (poin 1–5), misalnya memanipulasi identitas atau kuota: diskualifikasi dengan persetujuan Divisi Acara dan Lomba.
2. Pelanggaran Tata Tertib Peserta poin 2, 6, 7, dan 8: teguran langsung. Jika berulang, atau terkait rokok, rokok elektrik, alkohol, narkoba, dan obat terlarang, dapat berujung kalah WO atau diskualifikasi.
3. Pelanggaran Tata Tertib Peserta poin 3, 4, dan 5: teguran keras hingga diskualifikasi permanen dengan persetujuan Divisi Acara dan Lomba.
4. Pelanggaran Ketentuan Turnamen poin 12: anggota selain kapten atau perwakilan yang protes berlebihan atau mengganggu wasit dapat ditegur atau diberi kartu kuning.



Hadiah

1. Juara 1: piagam penghargaan, e-sertifikat untuk tiap anggota tim, e-money Rp500.000, dan +3 poin klasemen juara umum angkatan.
2. Juara 2: piagam penghargaan, e-sertifikat untuk tiap anggota tim, e-money Rp250.000, dan +2 poin klasemen juara umum angkatan.
3. Best Player: sertifikat Best Player, e-money Rp50.000, dan +1 poin klasemen juara umum angkatan.
4. Top Scorer: sertifikat Top Scorer, e-money Rp50.000, dan +1 poin klasemen juara umum angkatan.



Basket

Syarat Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa aktif Informatika FTI UII angkatan 2023, 2024, 2025, dan 2026.

2. Setiap peserta wajib memiliki KTM atau KTM Digital sebagai identitas saat mendaftar.

3. Setiap angkatan boleh mengirim maksimal 2 tim.

4. Satu tim minimal beranggotakan 8 orang (5 pemain inti, 2 cadangan, 1 ofisial) dan maksimal 14 orang (5 pemain inti, 7 cadangan, 2 ofisial).

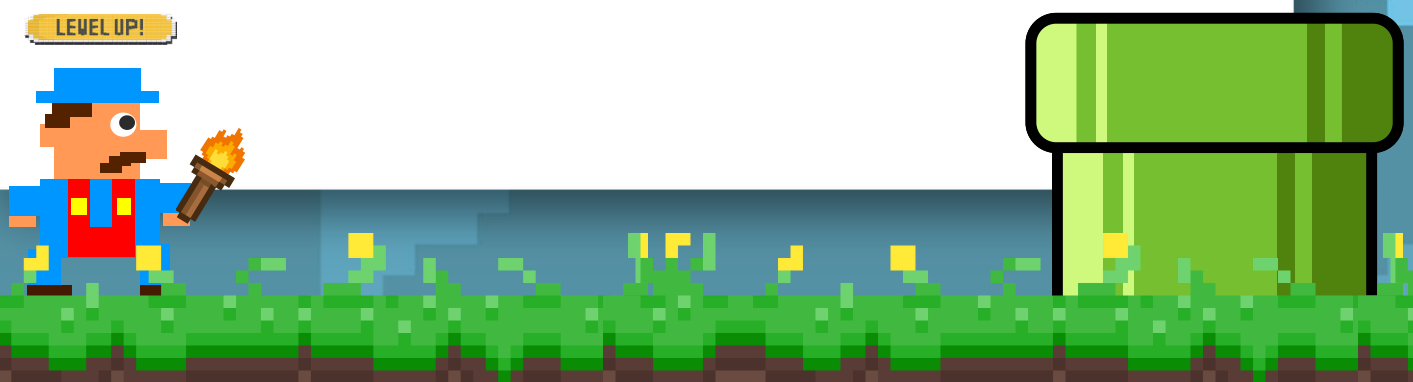
5. Satu peserta hanya boleh bergabung dalam 1 tim.



Tata Tertib Pendaftaran

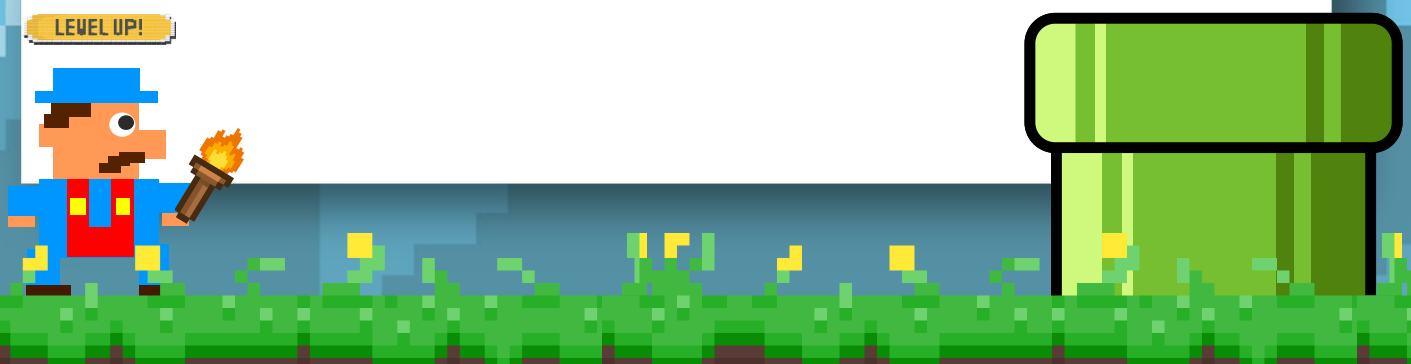
1. Pendaftaran dibuka 10 November 2026 pukul 12.00 WIB sampai 13 November 2026 pukul 12.00 WIB.
2. Biaya pendaftaran Rp150.000 per tim.
3. Setiap tim membayar deposit kartu Rp100.000 sebagai jaminan denda kartu. Deposit dikembalikan penuh jika tim tidak melakukan pelanggaran selama pertandingan.
4. Pendaftaran dilakukan secara daring melalui Google Forms oleh ofisial tim, dengan data dan dokumen berikut:

- Angkatan dan nama tim (tidak boleh menyinggung SARA atau mengandung unsur pornografi).
- Nama lengkap, NIM, dan nomor WhatsApp ofisial 1 (wajib) serta ofisial 2 (opsional).



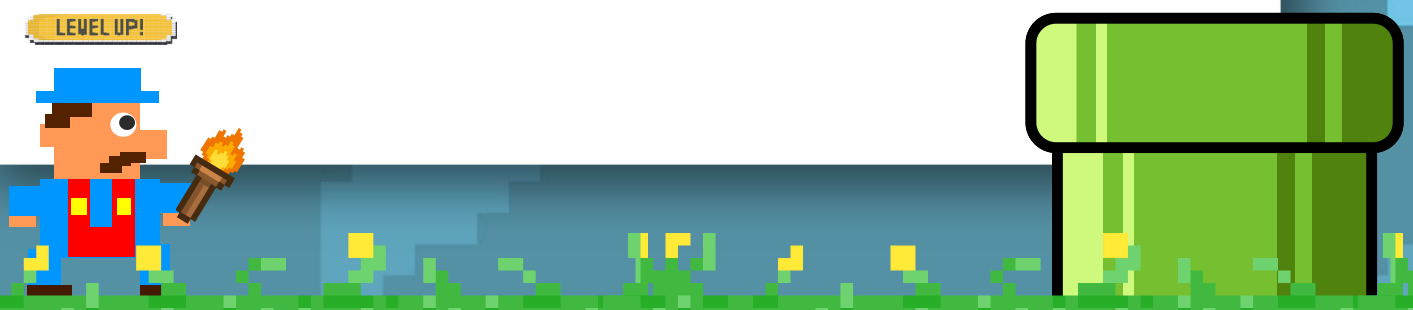
Tata Tertib Pendaftaran

- Nama lengkap, NIM, dan nomor punggung kapten tim.
- Nama lengkap, NIM, dan nomor punggung seluruh pemain.
- Foto KTM atau tangkapan layar KTM Digital.
- Foto diri berpakaian sopan, rapi, dan menutup aurat, menghadap kamera dengan wajah terlihat jelas dari kepala sampai dada. Foto tidak boleh diedit dengan AI atau filter apa pun.
- Bukti pembayaran pendaftaran dan deposit (JPG/PNG).
- Persetujuan terhadap seluruh ketentuan panitia.
- Seluruh berkas digabung dalam satu PDF dengan nama file Angkatan_Nama Tim_Basket (contoh: 2024_TIM A_Basket).
- Surat Pernyataan Ketersediaan (PDF) yang ditandatangani seluruh anggota tim sesuai format panitia.



Tata Tertib Peserta

1. Seluruh anggota tim hadir di area lomba minimal 30 menit sebelum pertandingan. Keterlambatan masih ditoleransi sampai 15 menit sebelum jadwal tanding.
2. Dilarang memakai aksesori atau perhiasan saat bertanding, kecuali alat pelindung medis yang menunjang olahraga.
3. Dilarang melakukan kekerasan verbal maupun fisik, perkelahian, provokasi, atau intimidasi terhadap peserta lain, wasit, panitia, pengunjung, dan tamu undangan.
4. Wajib menjunjung tinggi sportivitas dan fair play.
5. Wajib menghormati keputusan wasit.



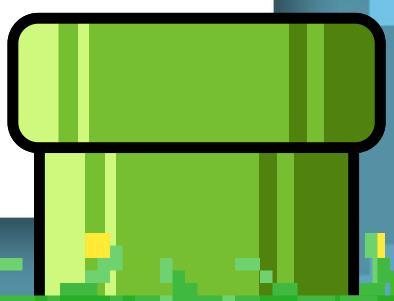
Tata Tertib Peserta

6. Wajib menjaga kebersihan, ketertiban, dan fasilitas di arena maupun sekitarnya.
7. Makan dan minum hanya di area yang ditentukan panitia.
8. Dilarang membawa, mengonsumsi, atau mengedarkan rokok, rokok elektrik, minuman keras, narkoba, dan obat-obatan terlarang.
9. Wajib menaati seluruh tata tertib yang berlaku.

Ketentuan Turnamen

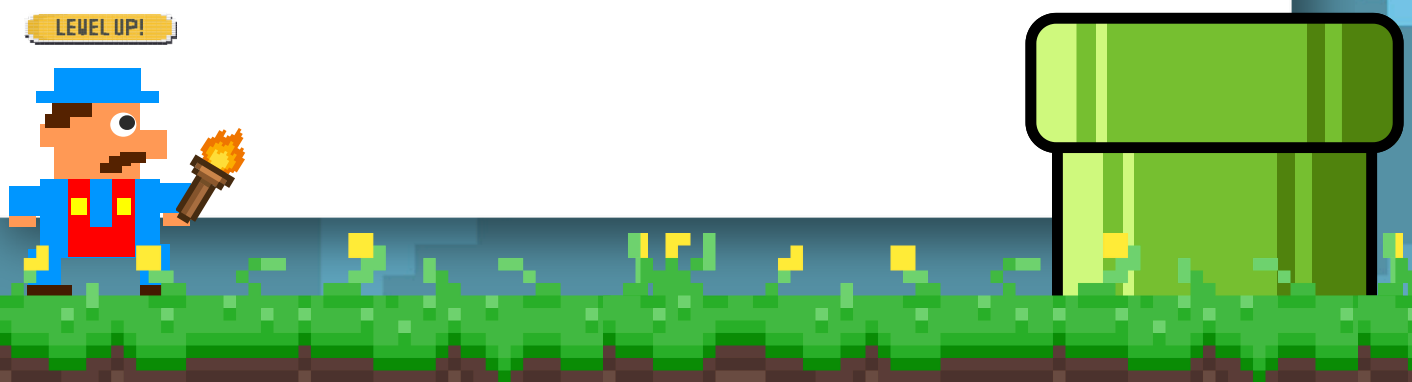
1. Aturan main mengacu pada FIBA dengan penyesuaian panitia.
2. Peserta menyerahkan KTM asli untuk ditukar Co-Card sebagai tanda masuk venue.
3. Pertandingan dipimpin dua wasit resmi.





Ketentuan Turnamen

4. Pertandingan 4 × 10 menit waktu kotor dalam slot 70 menit per laga. Waktu dihentikan hanya saat timeout, keputusan khusus wasit, dan 2 menit terakhir kuarter ke-4.
5. Tiap tim mendapat timeout 1 menit sesuai FIBA, ditambah 1 kali timeout 1 menit bila masuk overtime.
6. Pemanasan berlangsung 5 menit sebelum tip-off.
7. Tim yang tidak hadir di lapangan setelah pemanasan kalah WO dengan skor 0–20.
8. Jika imbang di waktu normal, dilanjutkan overtime 1 × 5 menit waktu bersih setelah jeda 2 menit. Jika masih imbang, berlaku sudden death: tim pertama yang mencetak poin menang.



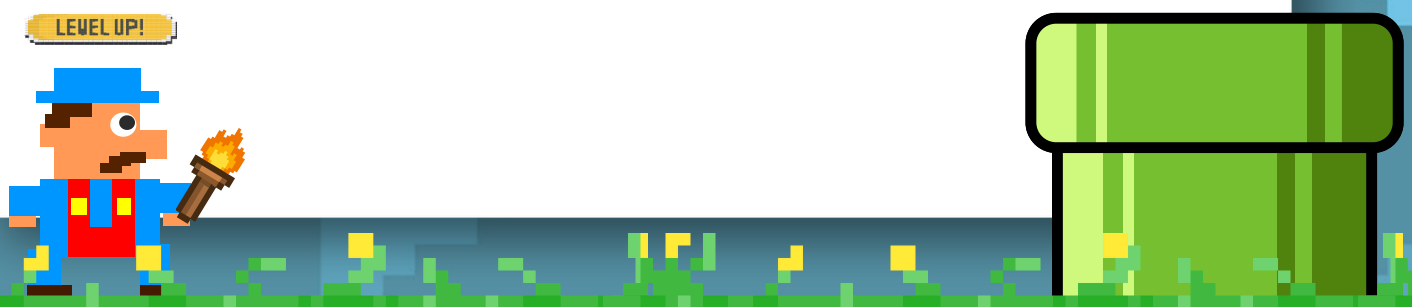
Ketentuan Turnamen

9. Jeda kuarter 1 ke 2 dan 3 ke 4 adalah 2 menit, jeda paruh waktu 4 menit, dan jeda sebelum overtime 2 menit.
10. Shot clock 24 detik dan batas backcourt 8 detik.
11. Team foul dibatasi 4 kali per kuarter. Foul kelima dan seterusnya pada kuarter yang sama memberi 2 lemparan bebas untuk lawan.
12. Pemain yang mencapai 5 personal foul dikeluarkan dari pertandingan, tetapi boleh bermain di pertandingan berikutnya.
13. Keputusan wasit di lapangan mutlak.
14. Wajib memakai jersey tim dengan nomor punggung tetap. Tim tanpa jersey memakai pakaian berwarna seragam. Jika warna kedua tim mirip, panitia menyediakan rompi pembeda.
15. Hanya kapten (atau perwakilan yang ditunjuk bila kapten berhalangan) yang boleh menyampaikan protes kepada wasit, tanpa kontak fisik.



Ketentuan Turnamen

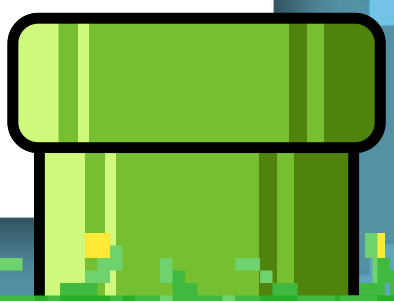
16. Sistem turnamen round-robin dalam satu klasemen tanpa final: keempat tim angkatan saling bertemu satu kali.
17. Poin klasemen: menang 2, kalah 1, kalah WO 0.
18. Dua tim dengan poin tertinggi menjadi Juara 1 dan Juara 2, sedangkan peringkat 3 dan 4 gugur.
19. Jika poin sama, peringkat ditentukan berurutan lewat hasil pertemuan langsung, selisih poin, lalu total poin yang dicetak (aturan FIBA).
20. Ofisial dilarang ikut bermain.
21. MVP ditentukan dari akumulasi poin statistik individu tertinggi selama turnamen, dihitung panitia.



Catatan dan Ketentuan Tambahan

1. Setiap tim wajib mengirim minimal 1 ofisial ke Technical Meeting. Ofisial yang absen dianggap menyetujui semua hasil pertemuan.
2. Panitia tidak bertanggung jawab atas jadwal tanding yang berdekatan atau bentrok dengan lomba lain.
3. Dugaan kecurangan dapat dilaporkan kapten tim kepada panitia beserta bukti yang jelas untuk diverifikasi.
4. Hal yang belum diatur diputuskan oleh Komisi A dengan persetujuan Ketua SC.
5. Juara 1, Juara 2, dan MVP diumumkan pada Awarding Night dan dipublikasikan di Instagram @porsematik.





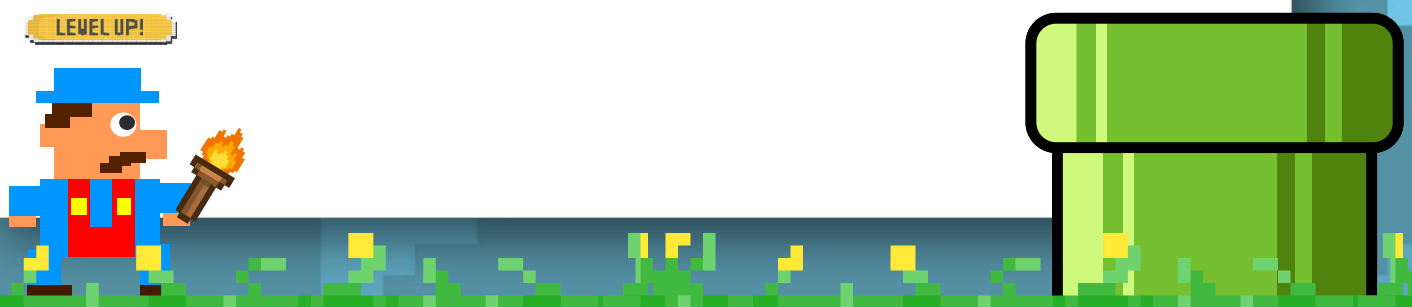
Sanksi

1. Pelanggaran Syarat Peserta (poin 1–5): diskualifikasi dengan persetujuan Divisi Acara dan Lomba.
2. Pelanggaran Tata Tertib Peserta poin 1, 2, 6, 7, dan 8: teguran keras hingga diskualifikasi dengan persetujuan Divisi Acara dan Lomba.
3. Pelanggaran Tata Tertib Peserta poin 3, 4, dan 5: teguran keras atau diskualifikasi sesuai tingkat pelanggaran, dengan persetujuan Divisi Acara dan Lomba.
4. Pelanggaran Ketentuan Turnamen poin 15: anggota selain kapten atau perwakilan yang protes berlebihan atau mengganggu wasit dapat ditegur langsung.
5. Pelanggaran Ketentuan Turnamen poin 20: ofisial yang ikut bermain dikenai sanksi sesuai ketentuan dan kewenangan panitia.



Hadiah

1. Juara 1: piagam penghargaan, e-sertifikat untuk tiap anggota tim, e-money Rp500.000, dan +3 poin klasemen juara umum angkatan.
2. Juara 2: piagam penghargaan, e-sertifikat untuk tiap anggota tim, e-money Rp250.000, dan +2 poin klasemen juara umum angkatan.
3. MVP: sertifikat MVP, e-money Rp50.000, dan +1 poin klasemen juara umum angkatan.

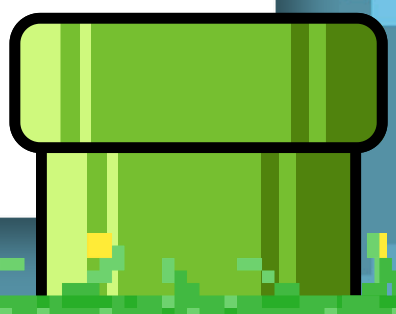


Mobile Legends

Syarat Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa aktif Informatika FTI UII angkatan 2023, 2024, 2025, dan 2026.
2. Setiap peserta wajib memiliki KTM atau KTM Digital sebagai identitas saat mendaftar.
3. Setiap angkatan boleh mengirim maksimal 2 tim terbaik.
4. Satu tim minimal beranggotakan 6 orang (5 pemain inti, 1 ofisial) dan maksimal 8 orang (5 pemain inti, 2 cadangan, 1 ofisial).
5. Akun yang dipakai bertanding adalah akun resmi yang didaftarkan saat registrasi.
6. Peserta membawa KTM yang masih berlaku untuk ditukar Co-Card sebagai tanda masuk venue.
7. Hanya pemain inti dan cadangan yang tercantum di roster resmi yang boleh bertanding.

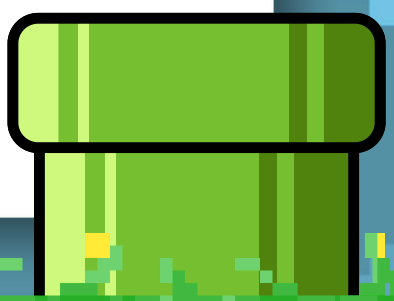




Tata Tertib Pendaftaran

1. Pendaftaran dibuka 10 November 2026 pukul 12.00 WIB sampai 13 November 2026 pukul 12.00 WIB.
2. Biaya pendaftaran Rp50.000 per tim.
3. Pendaftaran dilakukan secara daring melalui Google Forms, dengan data dan dokumen berikut:
    - Angkatan dan nama tim (tidak boleh menyinggung SARA, mengandung pornografi, atau memprovokasi berlebihan).
    - Nama lengkap ofisial dan kapten tim.
    - Nama lengkap 5 pemain inti dan maksimal 2 pemain cadangan.
    - Akun resmi, username, dan user ID tiap pemain.
    - KTM yang masih berlaku untuk seluruh personel tim.
    - Bukti pembayaran pendaftaran.
    - Persetujuan terhadap seluruh ketentuan teknis dan regulasi panitia.





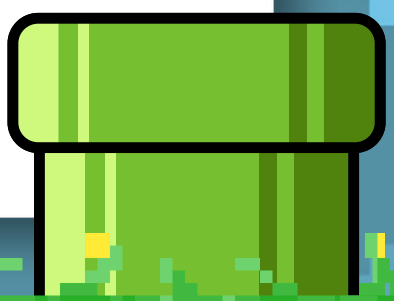
Tata Tertib Pendaftaran

4. Tim dinyatakan terdaftar jika seluruh data, biaya, dan berkas lengkap serta telah diverifikasi panitia.
5. Kapten tim wajib menerima permintaan pertemanan dari akun resmi panitia untuk undangan ke Custom Room.

Tata Tertib Peserta

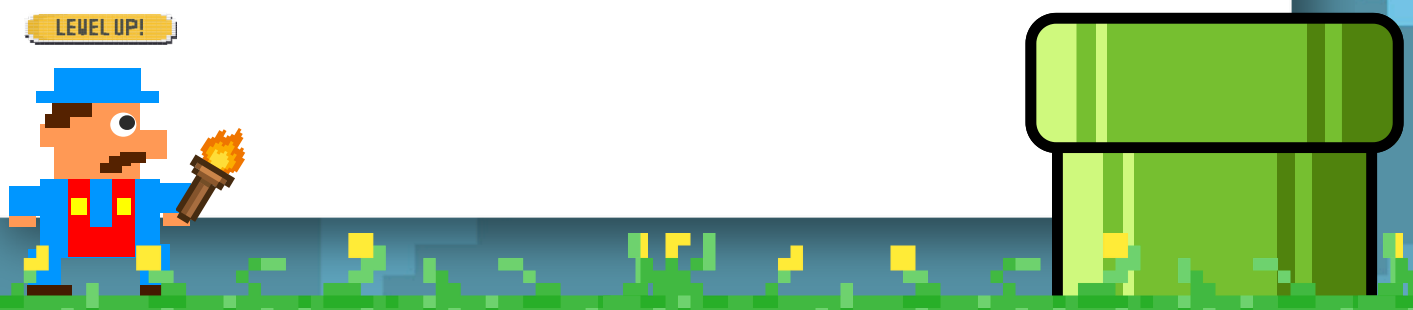
1. Dilarang memakai All Chat atau komunikasi verbal untuk kata kasar, penghinaan, ujaran kebencian, pelecehan, ancaman, maupun provokasi berlebihan.
2. Pergantian pemain hanya dari roster cadangan yang terdaftar.
3. Setiap tim menunjuk satu kapten sebagai perwakilan resmi, yang berhak mengajukan Technical Pause dan menerima pertemanan dari akun panitia.
4. Wajib menjunjung sportivitas, saling menghormati, dan menjaga nama baik turnamen.
5. Wajib hadir sesuai jadwal pertandingan dari panitia.





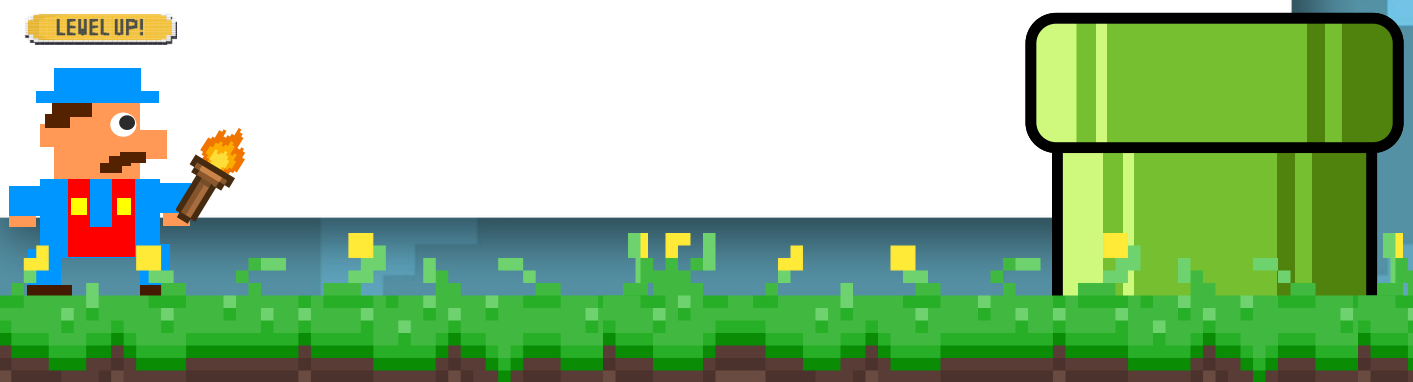
Tata Tertib Peserta

6. Toleransi keterlambatan maksimal 10 menit sejak jadwal mulai. Jika setelah itu tim belum memiliki minimal 5 pemain, tim dinyatakan WO dan lawan menang.
7. Pergantian susunan pemain hanya boleh sebelum pertandingan dimulai atau antargame pada format BO3 dan BO5.
8. Dilarang melakukan diskriminasi berdasarkan SARA, gender, atau kondisi fisik, serta provokasi atau ejekan yang mengganggu konsentrasi pemain lain.
9. Akun dan username tidak boleh mengandung unsur SARA atau pornografi, dan harus akun resmi yang sudah diverifikasi panitia.
10. Wajib menaati tata tertib umum dan Standar Regulasi MDL Indonesia yang diadopsi panitia.



Ketentuan Turnamen

1. Pertandingan mengacu pada peraturan Mobile Legends Development League (MDL) Indonesia dengan penyesuaian panitia. Keputusan panitia final.
2. Semua pemain memakai gawai pribadi.
3. Pergantian akun hanya untuk alasan yang dapat dipertanggungjawabkan (misalnya akun diretas atau hilang) dan harus disetujui panitia paling lambat H-1 pertandingan.
4. Selama masa toleransi 10 menit, tim wajib memberi tahu panitia bila ada kendala keterlambatan.
5. Pergantian pemain saat pertandingan berjalan tidak diperbolehkan, kecuali atas persetujuan panitia dalam keadaan darurat.



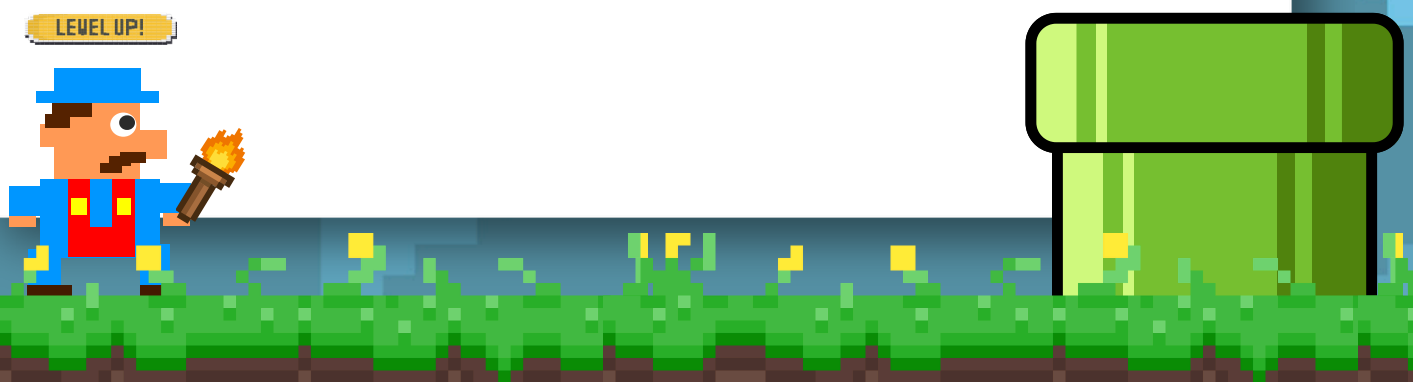
Ketentuan Turnamen

6. Charger, headset atau earphone, kipas gawai, dan perlengkapan lain adalah tanggung jawab peserta. Panitia tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan perangkat maupun gangguan dari akun, perangkat, dan jaringan pribadi.
7. Mode permainan Custom Draft Pick.
8. Kemenangan ditentukan bila: base lawan hancur, lawansurrender, lawan didiskualifikasi, atau lawan tidak bisamelanjutkan karena kekurangan pemain.



Ketentuan Turnamen

9. Pertandingan yang sudah masuk fase Draft Pick tidak diulang, kecuali ada bug, gangguan server, atau kendala teknis yang diverifikasi panitia.
10. Cheat, script, map hack, exploit, aplikasi pihak ketiga, dan bentuk kecurangan lain dilarang keras dan berujung diskualifikasi.
11. Memanfaatkan bug atau glitch yang menguntungkan secara tidak wajar dilarang, dan dapat berakibat remake, kalah game, atau diskualifikasi.
12. Kesalahan memilih hero, emblem, talent, battle spell, atau battle setup menjadi tanggung jawab tim, dan pertandingan tetap berjalan.
13. Semua skin boleh dipakai (Skin ON)



Ketentuan Turnamen

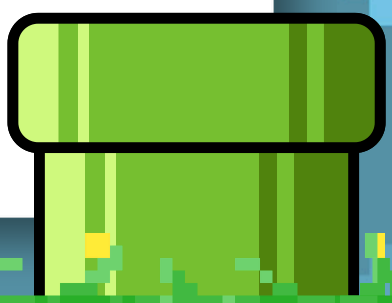
14. Dilarang memakai perangkat tambahan yang menguntungkan secara kompetitif (joystick, trigger, macro, emulator, key mapper, dan sejenisnya). Yang diperbolehkanhanya sarung tangan, bedak jari, dan kipas pendingingawai.

15. Hero yang dirilis Moonton kurang dari 14 hari sebelum hari pertandingan tidak boleh dipakai.

16. Ofisial tidak boleh memberi arahan, berkomunikasi, atau ikut bermain selama pertandingan.

17. Format pertandingan: Perempat Final BO1, Semifinal BO3, Perebutan Juara 3 BO1, Grand Final .





Ketentuan Turnamen

18. Tim wajib masuk Custom Room setelah menerima undangan. Tim yang tidak bergabung sampai batas waktu dapat dikenai sanksi hingga WO.

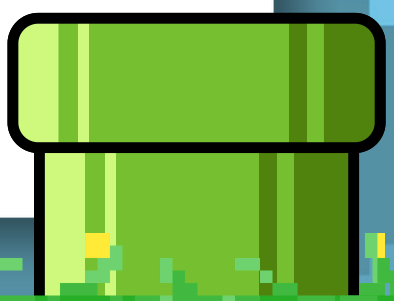
19. Technical Pause:
    - Hanya untuk kendala teknis seperti disconnect, lag berat, freeze, atau gangguan perangkat.
    - Diajukan kapten lewat All Chat dengan mengetik "Pause" atau "P", lalu segera menyampaikan penyebabnya ke panitia.
    - Maksimal 3 kali per game, masing-masing paling lama 5 menit.
    - Setelah panitia menyatakan kendala selesai, pertandingan wajib dilanjutkan. Penyalahgunaan pause untuk mengulur waktu dapat dikenai sanksi



Ketentuan Turnamen

20. Taunting dan sportivitas:
    - Taunting, selebrasi, atau ekspresi boleh selama wajar, tidak menghina, dan tidak mengganggu jalannya pertandingan.
    - Dilarang kata kasar, penghinaan, ujaran kebencian, pelecehan, ancaman, provokasi berlebihan, dan diskriminasi, baik lewat All Chat, Quick Chat, maupun ucapan langsung.
    - Taunting yang berulang, berlebihan, atau bertujuan mengintimidasi tidak diperbolehkan. Ofisial, pemain cadangan, dan suporter juga dilarang memprovokasi atau mengejek.
    - Pelanggaran dapat dikenai teguran, warning, kalah satu game, hingga diskualifikasi.



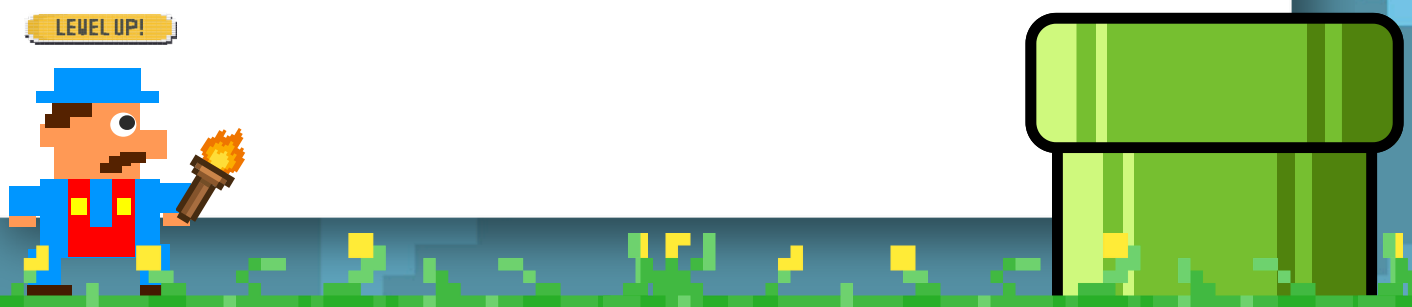


Ketentuan Turnamen

21. Selama bertanding, pemain dilarang menerima bantuan, arahan, atau informasi dari pihak luar, termasuk ofisial, penonton, dan peserta lain.
22. Keputusan panitia berdasarkan observasi pertandingan dan bukti yang ada bersifat final dan mengikat.

Undian

1. Undian dilakukan terbuka saat Technical Meeting dengan sistem undian konvensional.
2. Undian membagi tim secara merata ke posisi bagan turnamen. Bila jumlah tim ganjil, tim yang tidak mendapat lawan langsung maju ke babak berikutnya.
3. Hasil undian dan keputusan panitia final dan tidak dapat diganggu gugat.



Ketentuan dan Catatan Tambahan

1. Setiap tim wajib mengirim perwakilan atau ofisial ke Technical Meeting. Yang absen dianggap menyetujui hasil undian dan pemaparan regulasi.

2. Panitia tidak bertanggung jawab atas jadwal tanding yang bertabrakan dengan agenda akademik maupun kegiatan lain.

3. Dugaan kecurangan (cheat, script, map hack, exploit, atau perangkat tambahan ilegal) dapat dilaporkan pemain atau kapten beserta bukti yang jelas.

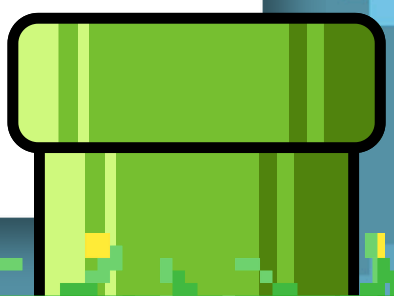


Ketentuan dan Catatan Tambahan

4. Hal yang belum diatur mengikuti Standar Regulasi MDL Indonesia yang telah disesuaikan dengan kebijakan panitia.

5. Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Finals MVP diumumkan secara simbolis pada Awarding Night.



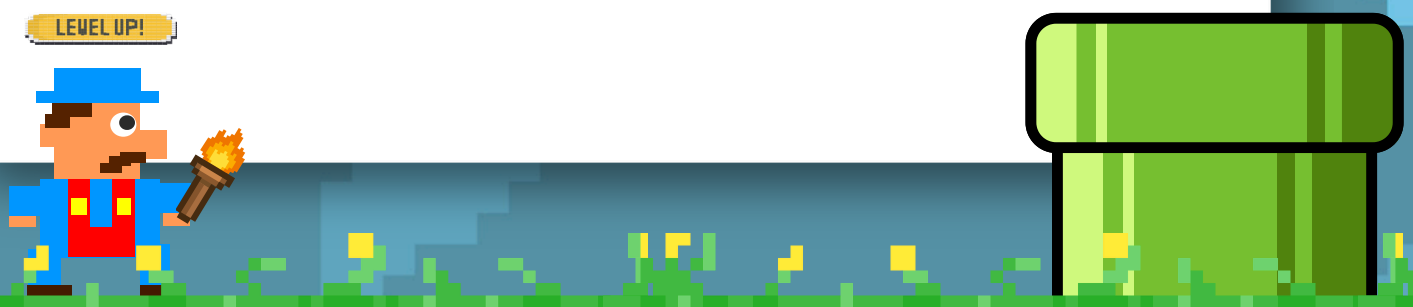


Sanksi

1. Pelanggaran Syarat Peserta (poin 1, 2, 3, dan 6), seperti memalsukan angkatan, melebihi kuota tim, atau memalsukan status mahasiswa aktif: diskualifikasi dengan sepengetahuan Divisi Acara dan Lomba.

2. Pelanggaran Tata Tertib Peserta poin 1, 4, 8, dan 10: teguran atau warning dari Divisi Keamanan. Jika berulang atau tergolong berat, dapat berujung kalah satu game hingga diskualifikasi.

3. Pelanggaran Ketentuan Turnamen poin 3, 6, 10, 14, 15, 16, 20, dan 21: diskualifikasi langsung bila terbukti memakai program ilegal, perangkat tambahan terlarang, hero terlarang, menerima bantuan luar saat bertanding, atau mengganti akun tanpa persetujuan panitia.



Hadiah

1. Juara 1: piagam penghargaan, e-sertifikat untuk tiap anggota tim, e-money Rp300.000, dan +3 poin klasemen juara umum.
2. Juara 2: piagam penghargaan, e-sertifikat untuk tiap anggota tim, e-money Rp150.000, dan +2 poin klasemen juara umum.
3. Juara 3: piagam penghargaan, e-sertifikat untuk tiap anggota tim, e-money Rp80.000, dan +1 poin klasemen juara umum.
4. Finals MVP: sertifikat Finals MVP, e-money Rp50.000, dan +1 poin klasemen juara umum.

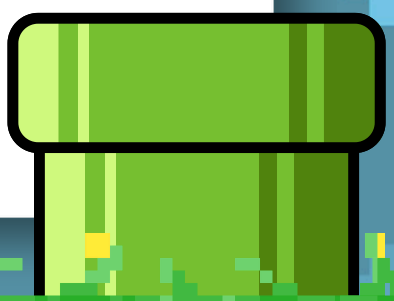


Poster Digital

Syarat Peserta

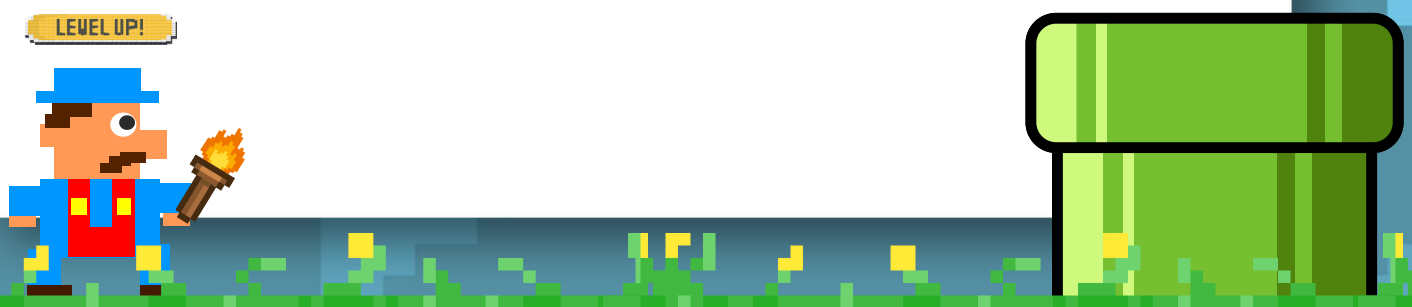
1. Peserta adalah mahasiswa aktif Informatika FTI UII angkatan 2023, 2024, 2025, dan 2026.
2. Setiap peserta wajib memiliki KTM atau KTM Digital sebagai identitas saat mendaftar.
3. Lomba bersifat individu/perorangan (bukan kelompok).
4. Kuota per angkatan minimal 1 orang dan maksimal 3 orang.
5. Setiap peserta hanya diperkenankan mengirimkan 1 karya terbaik.
6. Wajib mengunggah Surat Pernyataan Orisinalitas Karya bermaterai.





Tata Tertib Pendaftaran & Pengumpulan Karya

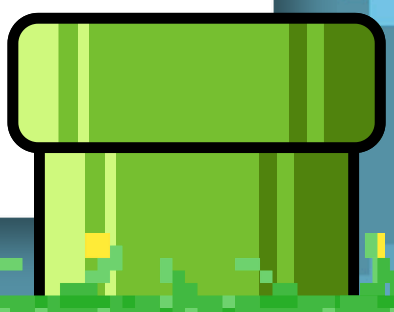
1. Pendaftaran dibuka 10 November 2026 pukul 12.00 WIB sampai 13 November 2026 pukul 12.00 WIB.
2. Biaya registrasi Rp50.000 per peserta via transfer.
3. Pengumpulan karya dilakukan secara daring melalui Google Forms mulai Senin, 16 November 2026 pukul 12.00 WIB hingga Rabu, 18 November 2026 pukul 23.59 WIB.
4. Berkas yang dikumpulkan meliputi: file poster (JPG/PNG/PDF, resolusi 300 dpi, maksimal 25 MB, format nama: Nama Karya_Poster Digital_Angkatan_Nama Lengkap_NIM), Surat Pernyataan Orisinalitas bermaterai (PDF), dan teks narasi/deskripsi karya maksimal 150 kata.



Tata Tertib Peserta

1. Karya yang dikumpulkan harus sesuai dengan ketentuan teknis dan tema yang ditetapkan panitia.
2. Peserta dilarang menggunakan Generative AI (kecerdasan buatan pembuat gambar) maupun jasa joki dalam proses pembuatan karya.
3. Karya wajib orisinal, merupakan karya pribadi terbaru (3 bulan terakhir), dan belum pernah dipublikasikan atau menjuarai lomba lain.
4. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan final.

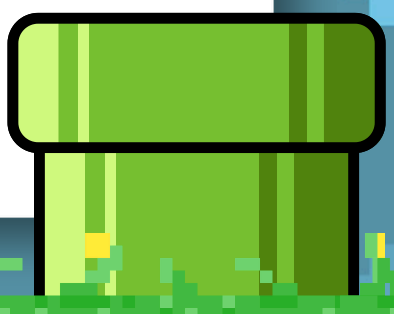




Tata Tertib & Pengumpulan Karya

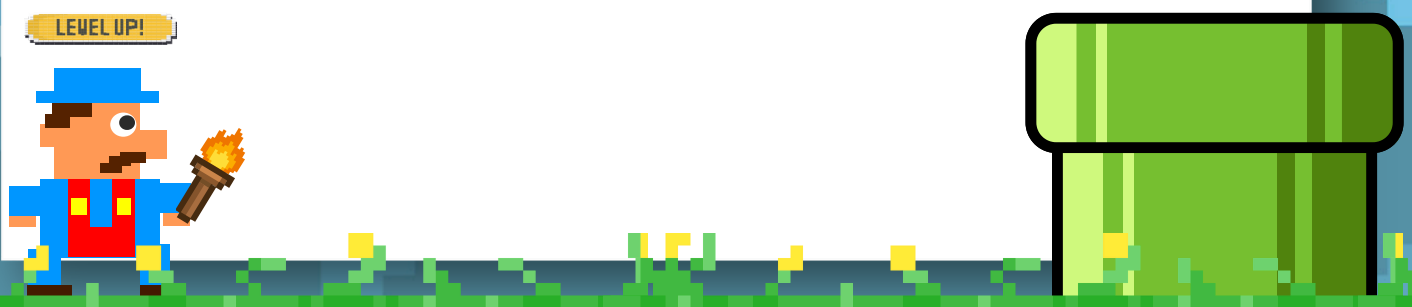
1. Pendaftaran dibuka 10 November 2026 pukul 12.00 WIB sampai 13 November 2026 pukul 12.00 WIB.
2. *B*iaya registrasi Rp50.000 per peserta via transfer.
3. *P*engumpulan karya dilakukan secara daring melalui Google Forms mulai Senin, 16 November 2026 pukul 12.00 WIB hingga Rabu, 18 November 2026 pukul 23.59 WIB.
4. Berkas yang dikumpulkan meliputi: file poster (JPG/PNG/PDF, resolusi 300 dpi, maksimal 25 MB, format nama: Nama Karya_Poster Digital_Angkatan_Nama Lengkap_NIM), Surat Pernyataan Orisinalitas bermaterai (PDF), dan teks narasi/deskripsi karya maksimal 150 kata.





Ketentuan Karya

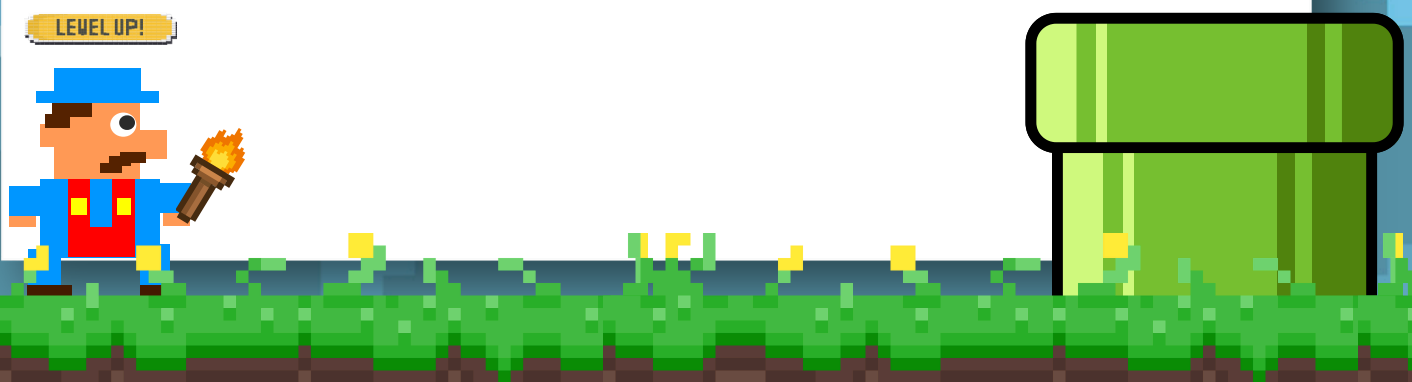
1. Peraturan lomba mengacu pada pedoman Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) 2024 yang disesuaikan panitia.
2. Tema Utama: "Climate-Sphere: Designing Solutions, Building Resilience" (fokus pencapaian SDG 13: Penanganan Perubahan Iklim).



Ketentuan Karya

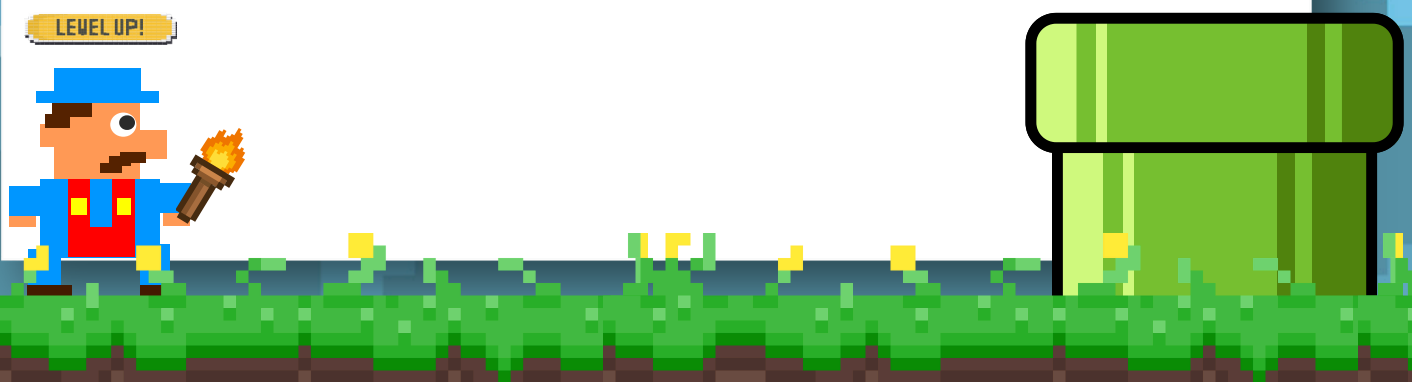
Pilihan Subtema:

1. Inovasi Teknologi Berkelanjutan;
2. Edukasi dan Kampanye Perubahan Iklim;
3. Mitigasi dan Adaptasi Bencana;
4. Pengurangan Jejak Karbon Digital;
5. Transisi Energi Bersih;
6. Ekosistem Tangguh dan Aksi Komunitas;
7. Sistem Peringatan Dini Berbasis Data.



Ketentuan Karya

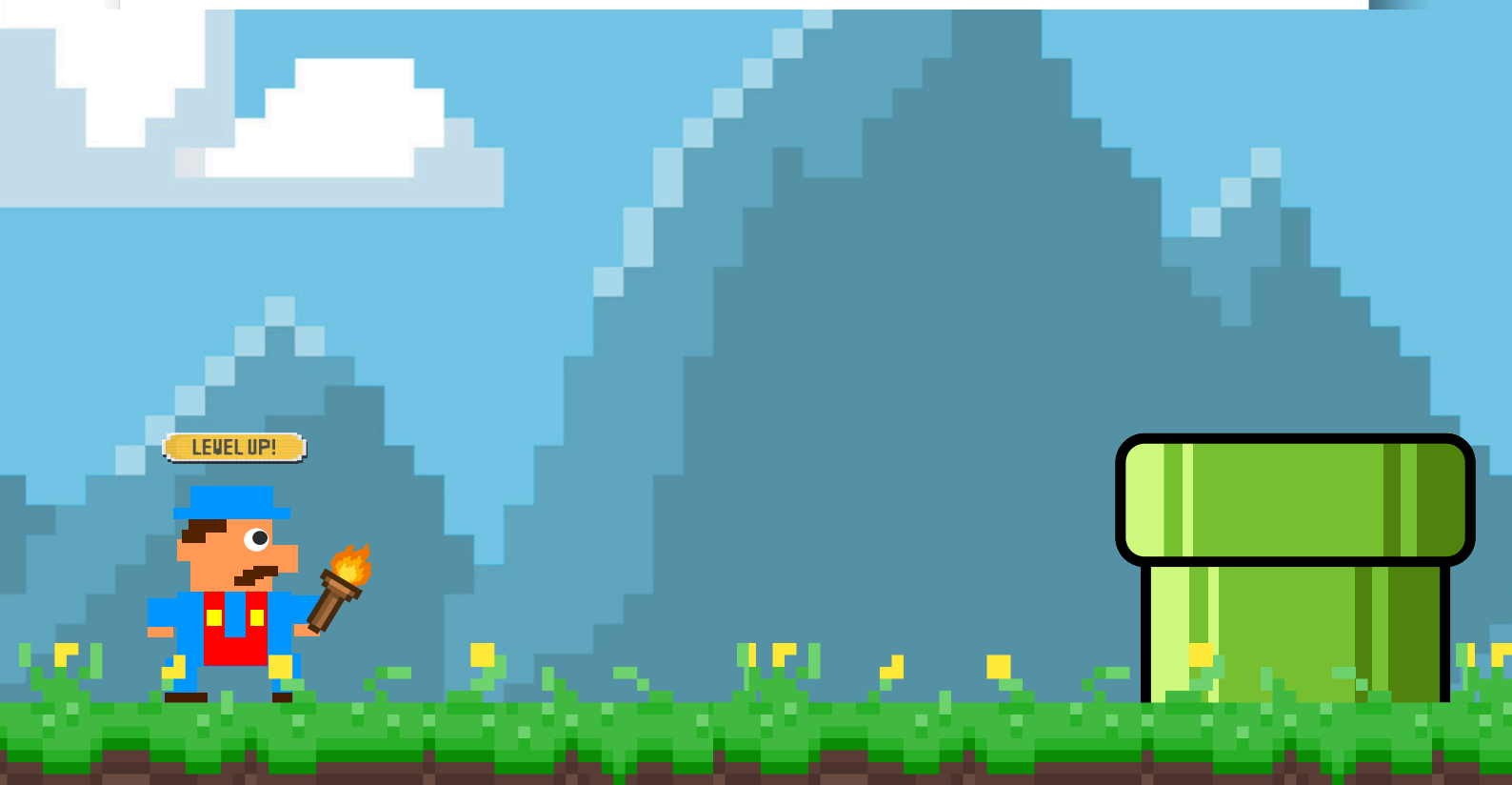
1. Karya disajikan dalam format digital ukuran A3 (29,7 cm x 42 cm), orientasi vertikal (portrait), resolusi minimal 300 dpi, full color, tanpa watermark.
2. Wajib mencantumkan Logo resmi HMIF LEM FTI UII di pojok kiri atas dan Logo PORSEMATIK feat. Milad Informatika Tahun 2026 di sebelah kanannya.
3. Dilarang keras menggunakan Generative AI (kecerdasan buatan pembuat gambar) dan dilarang menggunakan jasa joki.



Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian

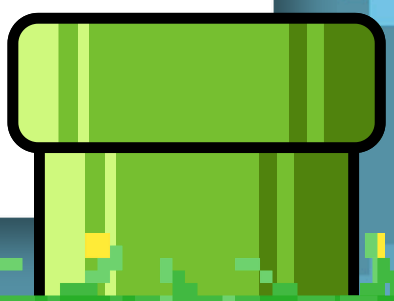
Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot
Kesesuaian Tema & Subtema	Kesesuaian visual dan gagasan terhadap Climate-Sphere dan subtema pilihan.	0 - 20 Poin
Kreativitas & Orisinalitas	Keunikan ide, visualisasi segar, murni karya ciptaan mandiri (bebas Generative AI/joki).	0 - 20 Poin
Estetika Tampilan	Komposisi ruang, harmoni elemen visual, kaidah desain, kerapian logo resmi.	0 - 25 Poin
Komposisi Warna & Gambar	Palet warna yang harmonis, dampak visual, dan ketajaman kontras grafis.	0 - 20 Poin
Narasi & Pesan Moral	Kejelasan pesan edukatif, daya persuasif iklim, dan korelasi konsep dengan visual.	0 - 15 Poin



Catatan dan ketentuan Tambahan

1. Juara Terbaik ditentukan murni oleh akumulasi skor tertinggi dari Dewan Juri.
2. Juara Favorit ditentukan melalui e-voting publik via Google Forms terverifikasi email student UII (19-21 November 2026). Instagram @porsematik hanya berfungsi sebagai pameran digital; jumlah likes tidak dihitung.
3. Juara Terbaik tidak dapat merangkap sebagai Juara Favorit (no dual title). Jika terjadi perolehan suara terbanyak ganda, gelar Juara Favorit dialihkan ke runner-up e-voting.
4. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan final.





Sanksi

Pelanggaran ketentuan karya (plagiarisme, pemakaian Generative AI, pemakaian joki): diskualifikasi seketika serta pembatalan gelar juara.

Hadiah

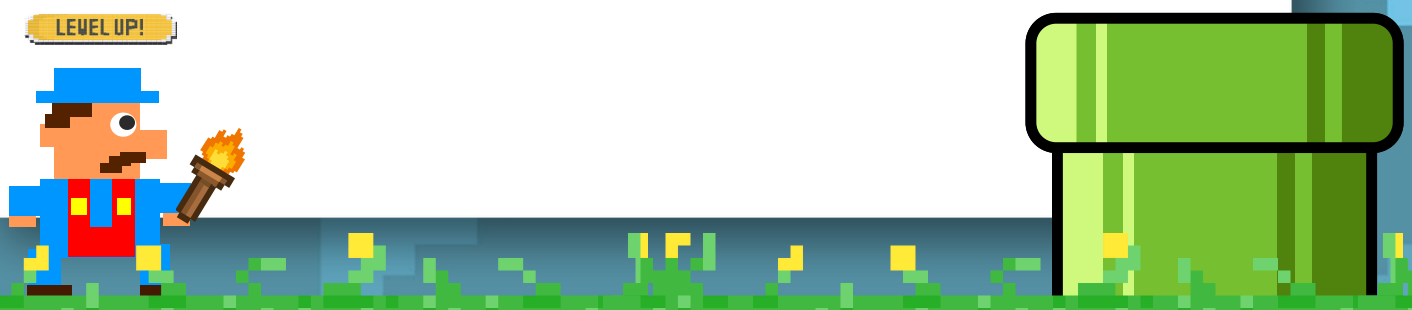
1. Juara Terbaik: piagam penghargaan, e-sertifikat, e-money Rp100.000, dan +3 poin klasemen juara umum.
2. Juara Favorit: piagam penghargaan, e-sertifikat, e-money Rp75.000, dan +2 poin klasemen juara umum.



Photography and Narrative Competition

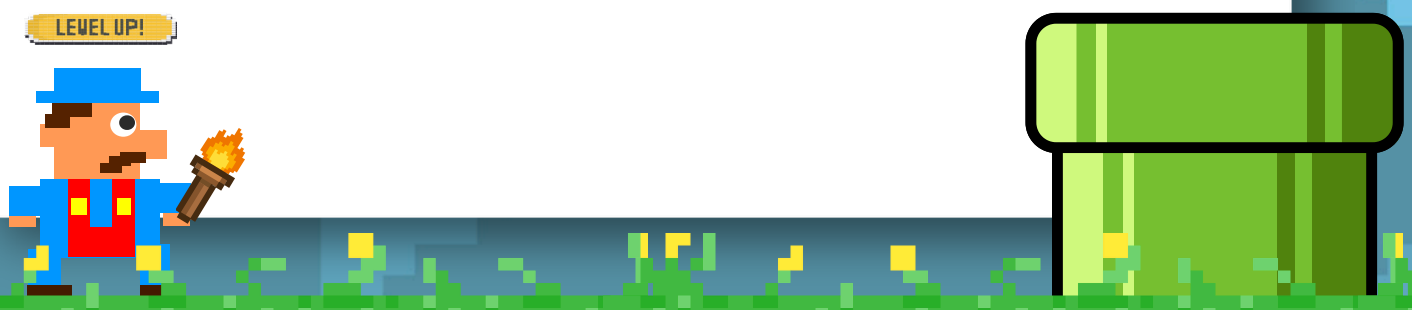
Syarat Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa aktif Informatika FTI UII angkatan 2023, 2024, 2025, dan 2026.
2. Setiap peserta wajib memiliki KTM atau KTM Digital sebagai identitas saat mendaftar.
3. Lomba berkarakter perseorangan (individu).
4. Kuota per angkatan minimal 1 orang dan maksimal 3 peserta.
5. Setiap peserta mengirimkan 1 karya kombinasi visual foto dan teks narasi.
6. Wajib mengumpulkan Surat Pernyataan Orisinalitas Karya bermaterai.



Tata Tertib Pendaftaran & Pengumpulan Karya

1. Pendaftaran dibuka 10 November 2026 pukul 12.00 WIB sampai 13 November 2026 pukul 12.00 WIB.
2. Biaya registrasi Rp50.000 per peserta via transfer.
3. Pengumpulan karya dilaksanakan via Google Forms mulai Senin, 16 November 2026 pukul 12.00 WIB hingga Rabu, 18 November 2026 pukul 23.59 WIB.
4. Berkas yang wajib diunggah meliputi: (1) 1 File Karya Final (.JPG/.PNG) berupa satu kanvas visual yang menyatukan foto dan teks narasi berasio 4:5 vertikal atau 1:1 persegi tanpa watermark/nama/identitas (blind review); (2) File Master Asli/Unedited Original dengan data EXIF utuh; (3) Surat Pernyataan Orisinalitas bermaterai (PDF); (4) Teks narasi penceritaan visual 20 hingga 70 kata.



Tata Tertib Peserta

1. Karya yang dikumpulkan harus sesuai ketentuan teknis dan tema yang ditetapkan panitia.
2. Peserta dilarang menggunakan Generative AI maupun rekayasa/manipulasi penambahan dan penghapusan objek.
3. Karya wajib orisinal dan belum pernah dipublikasikan atau memenangkan lomba lain.
4. Menjunjung tinggi etika fotografi sosial kemanusiaan dan martabat subjek foto. Dilarang mengeksploitasi penderitaan (prinsip no poverty porn).
5. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan final.

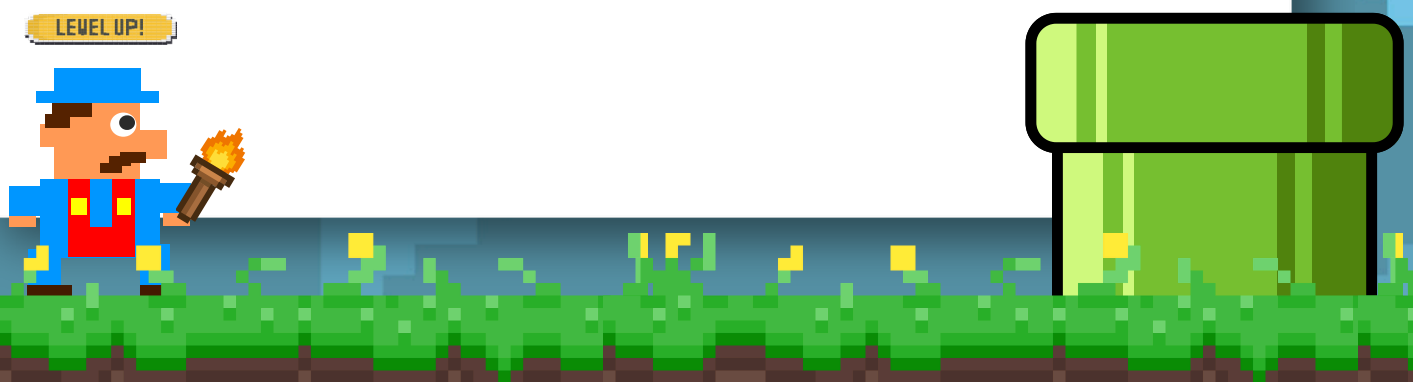


Pengumpulan karya

1. Pengumpulan karya dilaksanakan via Google Forms mulai Senin, 16 November 2026 pukul 12.00 WIB hingga Rabu, 18 November 2026 pukul 23.59 WIB.

2. Berkas yang wajib diunggah meliputi:

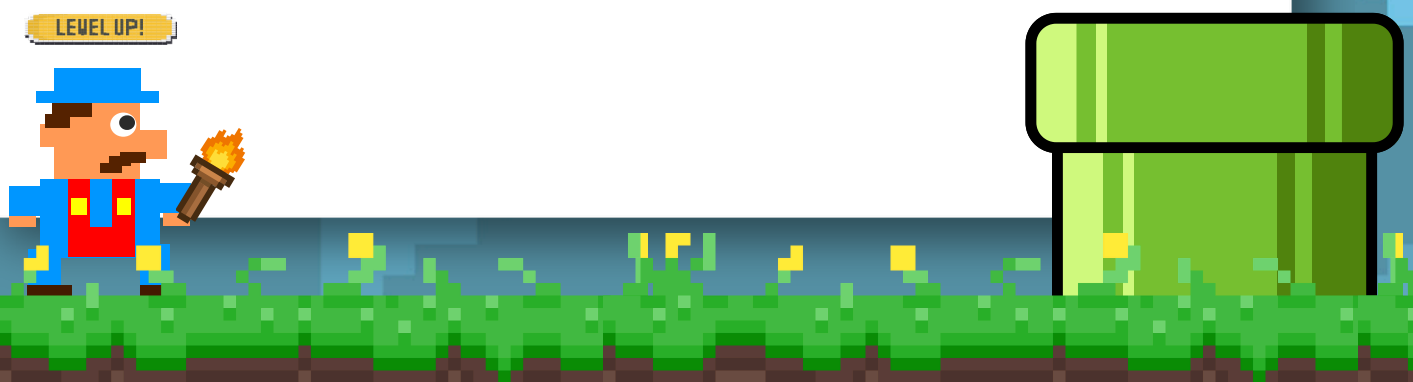
- 1 File Karya Final (.JPG/.PNG) berupa satu kanvas visual yang menyatukan foto dan teks narasi berasio 4:5 vertikal atau 1:1 persegi tanpa watermark/nama/identitas (blind review);
- File Master Asli/Unedited Original dengan data EXIF utuh;
- Surat Pernyataan Orisinalitas bermaterai (PDF);
- Teks narasi penceritaan visual 20 hingga 70 kata.



Ketentuan Karya

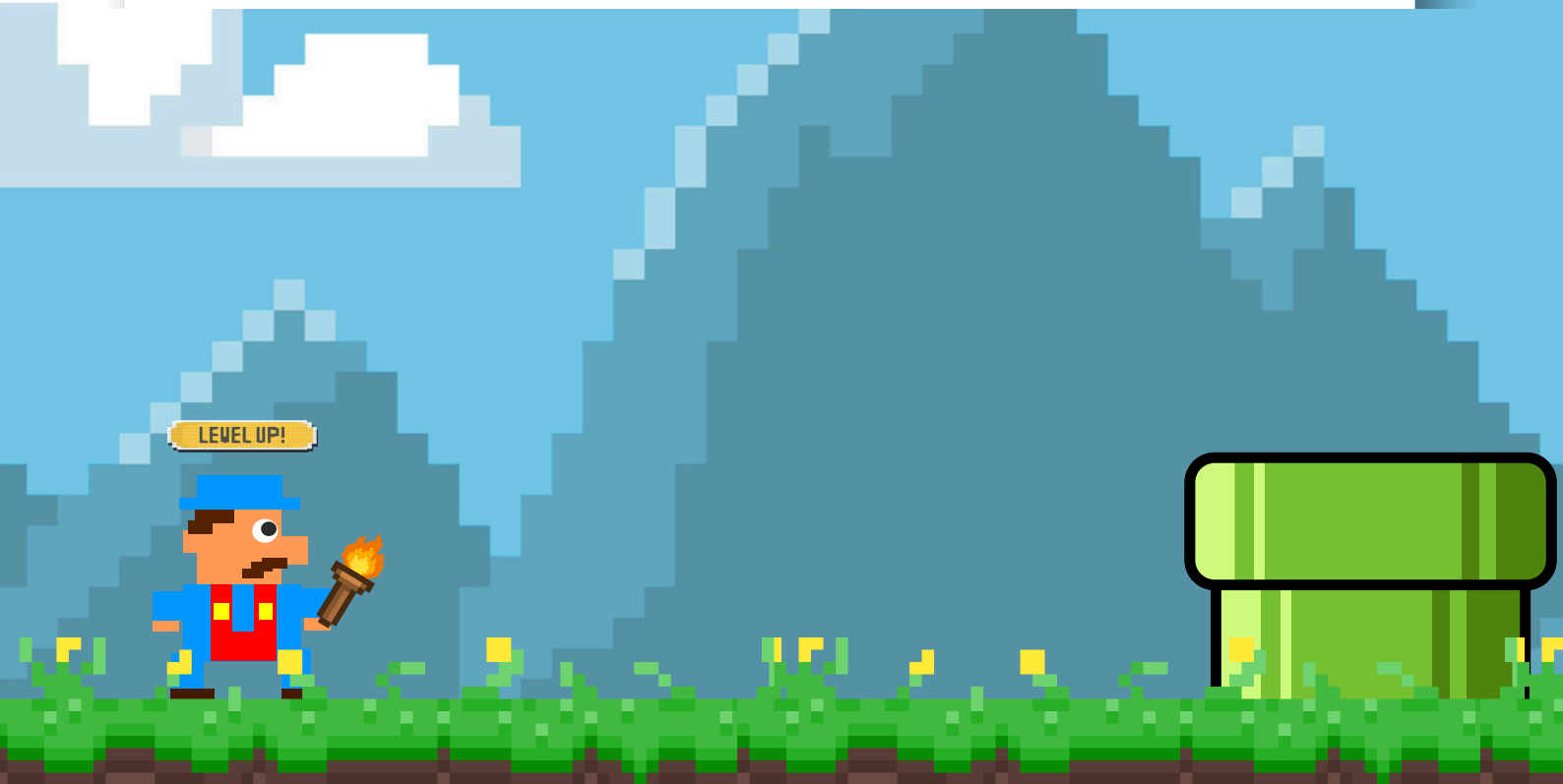
Regulasi mengacu pada standar resmi FLS2N 2024 yang disesuaikan panitia.
Tema Utama: "Lensa Bercerita: Kisah di Balik Bingkai" (berlandaskan SDG 1: Tanpa Kemiskinan, SDG 10: Berkurangnya Kesenjangan, dan SDG 16: Perdamaian

- Kelembagaan Tangguh).
- Pilihan Subtema: (1) Denyut Perjuangan; (2) Kehangatan Sosial; (3) Kontras Muka Sosial.
- Foto dapat diambil memakai kamera DSLR, Mirrorless, maupun Smartphone. Dilarang menggunakan drone atau action cam.
- Penyuntingan foto hanya sebatas minor editing standar FLS2N (koreksi pencahayaan, kontras, saturasi, pemotongan, serta dodge & burn terbatas). Bebas memilih tampilan full color atau hitam-putih.
- Dilarang keras menggunakan Generative AI maupun rekayasa/manipulasi penambahan dan penghapusan objek.
- Menjunjung tinggi etika fotografi sosial kemanusiaan, martabat subjek foto, dan dilarang mengeksploitasi penderitaan (prinsip no poverty porn).



Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot
Kualitas Visual & Teknis Foto	Pencahayaan, fokus tajam pada subjek, komposisi seimbang, sudut pengambilan (angle), momen emosional (decisive moment), dan kebersihan dari noise.	0 - 50 Poin
Kekuatan Narasi & Pesan	Kedalaman makna teks narasi (20-70 kata), daya gugah emosional, dan keselarasan cerita antara teks dengan gambar.	0 - 35 Poin
Kesesuaian Tema & Etika	Ketepatan dengan subtema pilihan, keaslian adegan (non-staged), serta kepatuhan etika kemanusiaan (bebas poverty porn).	0 - 15 Poin



Catatan dan Ketentuan Tambahan

- Juara Terbaik dinilai dari akumulasi nilai murni Dewan Juri.
- Juara Favorit ditentukan melalui e-voting Google Forms sivitas akademika UII.
- Berlaku aturan larangan gelar ganda (no dual title) bagi Juara Terbaik.
- Pemenang dinobatkan pada panggung seremonial Awarding Night.

Sanksi

Manipulasi objek, penggunaan Generative AI, pelanggaran hak cipta, atau eksploitasi kemiskinan: diskualifikasi langsung.



Hadiah

- Juara Terbaik: piagam penghargaan, e-sertifikat, e-money Rp150.000, dan +2 poin klasemen juara umum.
- Juara Favorit: piagam penghargaan, e-sertifikat, e-money Rp100.000, dan +1 poin klasemen juara umum.



UI/UX Competition

Syarat Peserta

- Peserta adalah mahasiswa aktif Informatika FTI UII angkatan 2023, 2024, 2025, dan 2026.
- Setiap peserta wajib memiliki KTM atau KTM Digital sebagai identitas saat mendaftar.
- Kuota per angkatan minimal 1 tim dan maksimal 2 tim delegasi.
- Satu tim terdiri dari minimal 2 orang (1 ketua, 1 anggota) dan maksimal 4 orang (1 ketua, 3 anggota).
- Setiap peserta hanya diperkenankan terdaftar dalam 1 tim.



Tata Tertib Pendaftaran

- Pendaftaran dibuka 10 November 2026 - pukul 12.00 WIB sampai 13 November 2026 pukul 12.00 WIB.
- Biaya registrasi Rp50.000 per tim via transfer.
- Ketua tim mengisi Google Forms resmi dengan melampirkan identitas seluruh anggota tim, pasfoto sopan bebas AI, bukti bayar, dan surat pernyataan orisinalitas.
- Setiap tim wajib mengutus ketua dan minimal 1 orang anggota untuk menghadiri Technical Meeting daring pada Sabtu, 14 November 2026.

Tata Tertib Peserta

- Peserta wajib hadir 15 menit sebelum sesi presentasi dan tanya jawab dimulai di Ruang Learning Space 2 FTI UII pada Sabtu, 21 November 2026.
- Melakukan registrasi dan presensi kehadiran di meja panitia.
- Peserta dihimbau meminimalkan penggunaan smartphone selama sesi presentasi.
- Menjaga ketertiban, etika akademik, dan mematuhi seluruh tata tertib yang berlaku.



Ketentuan Lomba

- Karya harus orisinal, berbasis riset mandiri, belum pernah dipublikasikan atau memenangkan ajang perlombaan sebelumnya.
- Tema Utama: "Climate-Sphere: Designing Solutions, Building Resilience" dengan fokus utama pada SDG 13 (Penanganan Perubahan Iklim).
- Pilihan Subtema: (1) Mitigasi Perubahan Iklim; (2) Adaptasi Perubahan Iklim; (3) Kesiapsiagaan Bencana; (4) Pengelolaan Lingkungan Berkelanjutan; (5) Aksi dan Kesadaran Iklim.
- Platform perancangan bebas memilih salah satu: Mobile Application (Android/iOS), Web, atau Desktop.
- Karya wajib menyajikan rancangan antarmuka visual (User Interface/UI) dan alur pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang intuitif dan mudah digunakan (usability).
- Perangkat lunak bebas (Figma, Adobe XD, InVision, dll.).
- Presentasi karya dilaksanakan secara tatap muka pada Sabtu, 21 November 2026 pukul 13.00-14.20 WIB di Learning Space 2 FTI UII.



Format Pengumpulan Dokumen

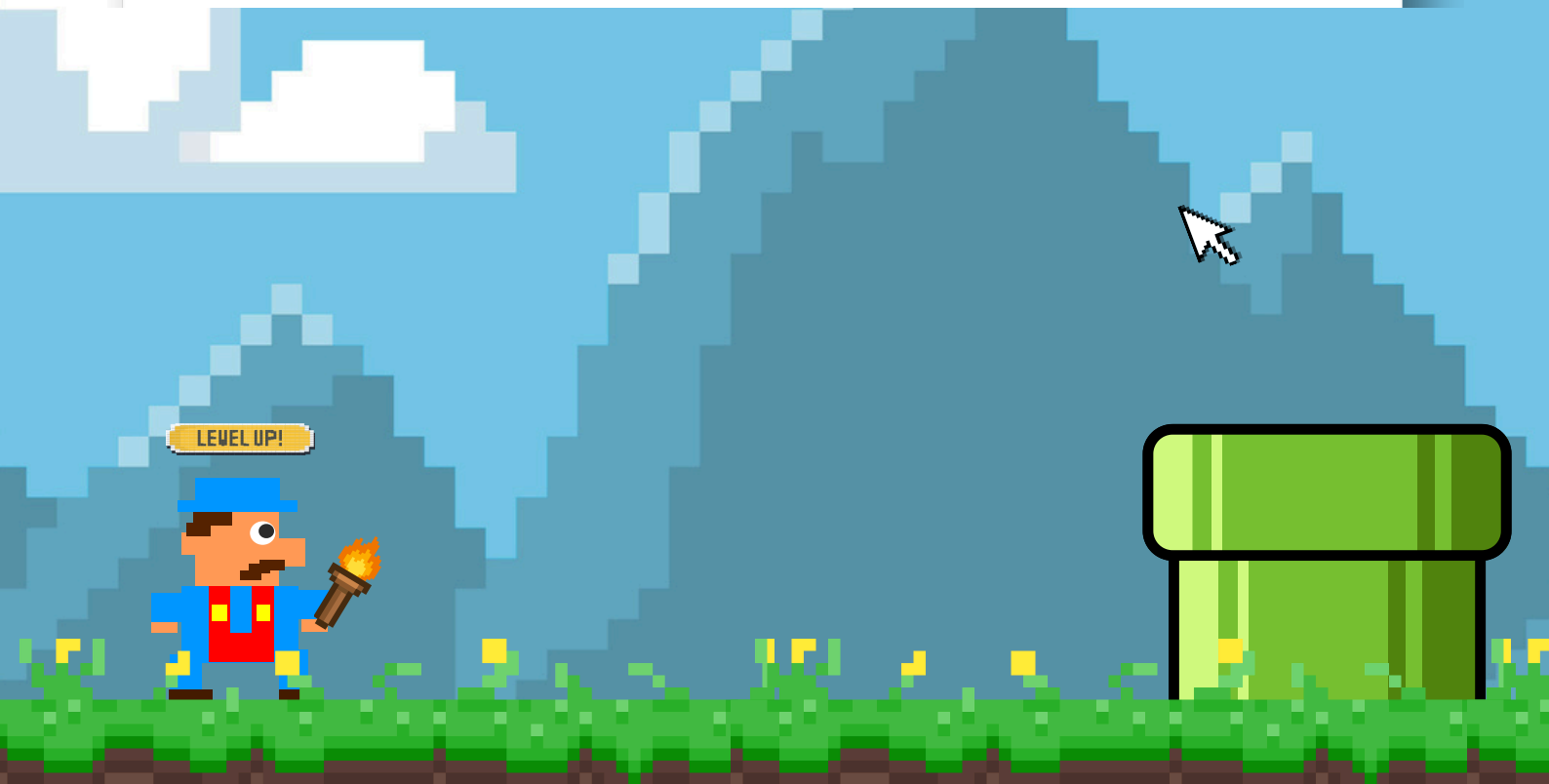
Karya dikumpulkan secara daring mulai Senin, 16 November 2026 pukul 12.00 WIB hingga Rabu, 18 November 2026 pukul 23.59 WIB dalam satu berkas arsip terkompresi (.zip) via tautan Google Drive panitia dengan format penamaan **UI/UX_Porsematik26_NamaTim_JudulKarya.zip**, yang berisi:

- Studi Kasus (Case Study): Disusun dalam format .pdf dan .ppt yang menjabarkan permasalahan yang ditemukan, permasalahan yang diangkat, solusi rancangan, hasil riset pengguna, user flow dan wireframe, serta high fidelity mockup minimal 10 screens.
- Prototype Interaktif: Clickable prototype yang dapat diuji coba secara langsung menggunakan Figma, Adobe XD, atau sejenisnya, di mana tautan prototype wajib dicantumkan aktif di dalam dokumen studi kasus.



Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	Keterangan	Bobot
Kesesuaian Tema & Subtema	Kesesuaian solusi desain antarmuka dengan tema Climate-Sphere dan target SDG 13.	0 - 20 Poin
Orisinalitas Riset (Novelty)	Kejelasan latar belakang masalah, hasil riset mandiri, serta kebaruan ide solusi.	0 - 20 Poin
Inovasi Desain Antarmuka (UI)	Kreativitas visual, tata letak, warna, tipografi, dan konsistensi komponen desain.	0 - 20 Poin
Kelayakan Alur Pengguna (UX Feasibility)	Kemudahan navigasi, kejelasan alur, efisiensi interaksi, dan tingkat kemudahan pakai (usability).	0 - 20 Poin
Potensi Dampak Solusi (SDG 13)	Potensi riil desain dalam mendorong aksi, kesiapsiagaan, dan kepedulian lingkungan masyarakat.	0 - 20 Poin

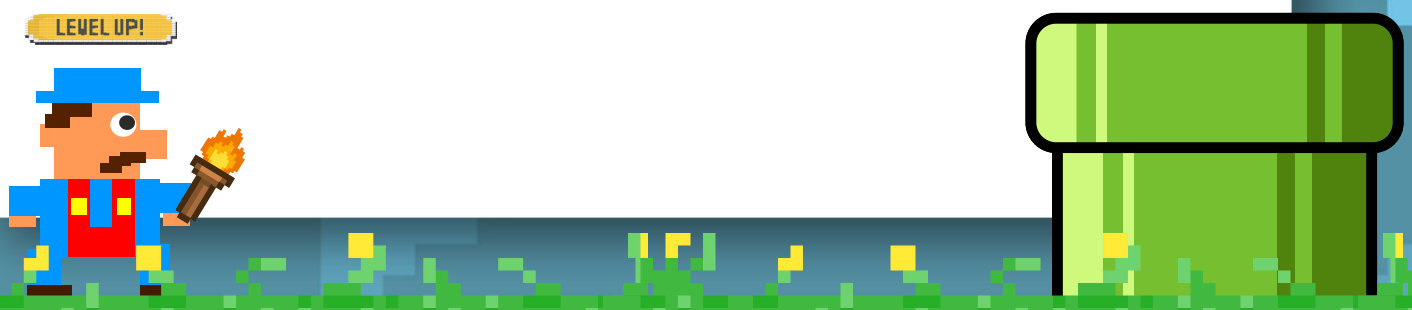


Catatan dan Ketentuan Tambahan

- Biaya pendaftaran yang telah ditransfer tidak dapat ditarik kembali.
- Segala bentuk kecurangan atau pencurian ide/desain dikenai pengurangan poin hingga pembatalan keikutsertaan.
- Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Juara 1 dan Juara 2 diumumkan resmi pada malam Awarding Night.

Sanksi

Plagiarisme terhadap riset atau karya pihak lain: diskualifikasi langsung dengan persetujuan Divisi Acara dan Lomba.



Hadiah

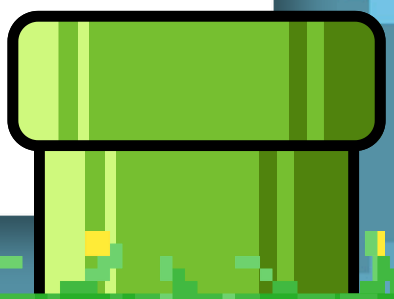
Juara 1

Piagam penghargaan, e-sertifikat untuk tiap personel, e-money Rp200.000, dan +2 poin klasemen juara umum

Juara 2

Piagam penghargaan, e-sertifikat untuk tiap personel, e-money Rp100.000, dan +1 poin klasemen juara umum.





Rekapitulasi Poin Klasemen Juara Umum Angkatan

Gelar Juara Umum PORSEMATIK feat. Milad Informatika Tahun 2026 ditentukan berdasarkan perolehan akumulasi poin tertinggi dari seluruh cabang perlombaan:

Cabang Perlombaan	Juara 1 / Terbaik	Juara 2 / Favorit	Juara 3	Gelar Individu (MVP / Top Scorer)
Futsal	+3 Poin	+2 Poin	-	Best Player (+1 Poin) & Top Scorer (+1 Poin)
Basket	+3 Poin	+2 Poin	-	Most Valuable Player / MVP (+1 Poin)
Mobile Legends	+3 Poin	+2 Poin	+1 Poin	Finals MVP (+1 Poin)
Poster Digital	+3 Poin	+2 Poin	-	-
Photography & Narrative	+2 Poin	+1 Poin	-	-
Desain UI/UX	+2 Poin	+1 Poin	-	-



32

Milad Informatika

PORSEMATIK

MMXXVI

