

SYARAT DAN KETENTUAN LOMBA JAPANESE QUIZ TINGKAT NASIONAL HIKARI CHAMPIONS TAHUN 2026

1. PENDAFTARAN LOMBA

- Tanggal: **27 Desember 2025 – 7 Februari 2026 (EXTENDED)**
- Formulir pendaftaran beserta ketentuannya dapat di akses melalui link berikut: <https://festival.dinus.ac.id>
- Biaya pendaftaran lomba Japanese Quiz Hikari Champion 2026 sebesar **Rp. 75.000**.
- Pembayaran lomba Japanese Quiz ditransfer ke Bank Jateng dengan no. rekening **3099070268 (a/n Kemahasiswaan Udinus)** dengan format pembayaran :
Pembayaran lomba Japanese Quiz **Rp 75.000** per tim, serta inputkan kode pembayaran sejumlah **13** sehingga jumlah transfer menjadi :
Rp75.000 menjadi **Rp75.013**
Pembayaran tanpa menggunakan kode pembayaran, **akan dianggap hangus**.
- Setelah melakukan pembayaran, peserta **wajib** mengirimkan bukti pembayaran melalui tautan Google Form berikut: <https://forms.gle/iLXxLifCskXHEmAa8>
- Peserta **wajib** masuk ke dalam grup WhatsApp peserta lomba melalui tautan yang terdapat pada Google Form pembayaran.

2. PELAKSANAAN LOMBA

I. Japanese Quiz (SMA/SEDERAJAT)

- Tanggal Pelaksanaan : **14 Februari 2026**
- Technical meeting : **24 Januari 2026**
- Tempat Pelaksanaan lomba: **Gedung B Lt 3 Universitas Dian Nuswantoro**.
- Pengumuman pemenang lomba: **20 Februari 2026** (Melalui Instagram Hikari Champion). Akun Instagram Hikari Champion: @hikari_champion

3. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA LOMBA

I. Syarat Umum Peserta Lomba

- Peserta adalah pelajar SMA/SMK/Sederajat.
- Peserta adalah Warga Negara Indonesia.
- Peserta sudah melunasi segala biaya administrasi pendaftaran.
- Setiap sekolah hanya boleh mengirimkan peserta **maksimal** 3 tim yang terdiri dari 3 orang.
- Peserta belum pernah tinggal di Jepang selama lebih dari 6 bulan.
- Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

II. Ketentuan Umum Peserta Lomba

- Peserta **wajib** mengikuti Technical Meeting yang akan diadakan sebelum hari-H.
- Peserta hadir selambat-lambatnya **15 menit** sebelum lomba dimulai.
- Nama peserta lomba yang telah didaftarkan tidak dapat diganti.
- Bagi tim yang tidak hadir pada hari-H lomba berlangsung, akan dianggap **mengundurkan diri**.
- Uang pendaftaran yang telah diterima **tidak dapat dikembalikan**.

- f. Peserta dianggap telah mengetahui dan menyetujui peraturan yang telah dibuat panitia.

4. TEKNIS LOMBA

1. Lomba bersifat **kelompok** dan dilaksanakan dalam 3 babak yaitu:

a. Battle Pengetahuan Umum

- Pada babak ini, menguji pengetahuan umum tentang Jepang dari berbagai aspek, meliputi budaya, sastra, geografis, politik, dan aspek lainnya.
- Soal terdiri atas 10 (sepuluh) pertanyaan multiple choice.
- Pada masing-masing soal, tim diberi waktu sebanyak 5 - 10 detik untuk menjawab.
- Setelah waktu berakhir, tim dapat menyampaikan jawaban dengan mengangkat papan tulis yang telah disediakan oleh panitia.
- Setiap jawaban benar memperoleh 25 poin, sedangkan jawaban salah memperoleh 0 poin.

b. Susun Kalimat

- Pada babak ini, peserta menyusun kalimat bahasa Jepang dari potongan kosakata menjadi kalimat yang padu dan sesuai kaidah.
- Babak ini terdiri atas **5 (lima) soal**.
- Setiap soal disajikan dalam bentuk potongan kertas yang masing-masingnya berisi kosakata acak.
- Panitia membagikan potongan kosakata kepada tim secara acak dan serentak.
- Pada masing-masing soal, tim diberi waktu sebanyak **15 detik** untuk memahami dan menyusun kalimat menjadi kalimat yang padu.
- Setelah waktu pengerjaan berakhir, tim yang telah siap menjawab dapat melakukan rebutan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia.
- Tim yang mendapatkan kesempatan menjawab wajib menyampaikan jawabannya **secara lisan** dengan menyebutkan susunan kalimat yang benar.
- Jawaban dinyatakan benar apabila susunan kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Jepang.
- Jawaban benar memperoleh poin 100, sedangkan jawaban salah dikenakan pengurangan 20 poin.

c. Quiz Tata Bahasa

- Babak ini merupakan **babak akhir** untuk penentuan juara.
- Materi kuis pada babak ini mencakup tata bahasa Jepang tingkat dasar, yang meliputi penggunaan partikel, perubahan bentuk kalimat, serta penggunaan ungkapan sehari-hari.
- Babak final terdiri atas **10 (sepuluh) soal**, yang terbagi menjadi:
 - a) 5 (lima) soal Quick Response, dan
 - b) 5 (lima) soal Thinking Question.
- Seluruh soal akan ditayangkan melalui PowerPoint.
- Untuk soal Quick Response diberikan durasi waktu **5 detik** untuk membaca dan memahami soal. Sedangkan untuk soal Thinking Question diberikan durasi waktu **10 detik**.



HIMPUNAN MAHASISWA SASTRA JEPANG (HIKARI)

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG

Sekretariat: Jl. Imam Bonjol No. 205-207 Ged. B Lt.4 Semarang – Telp(024)3560582



- Setelah waktu berakhir, peserta dapat menjawab dengan cara mengangkat papan tulis yang telah disediakan.
- Jawaban benar memperoleh poin 100, sedangkan jawaban salah dikenakan pengurangan 20 poin.

5. KRITERIA PENILAIAN

Kejuaraan akan ditentukan berdasarkan poin terbanyak yang berhasil diraih oleh peserta.

6. KETENTUAN JUARA

Juara I : Trophy + Uang Pembinaan + Sertifikat + Voucher Pendidikan

Juara II : Trophy + Uang Pembinaan + Sertifikat + Voucher Pendidikan

Juara III : Trophy + Uang Pembinaan + Sertifikat + Voucher Pendidikan

***Narahubung**

081230651158 (Lifia)

083865443733 (Octa)