



Hima.AKSI
Himpunan Mahasiswa Akuntansi

SADEWA

Sadewa

SASANA DEBAT MAHASISWA 2018

Se- Jawa Bali

“Ekonomi Digital Dalam Perspektif Akuntansi”

BOOKLET

GAMBARAN UMUM

SADEWA (SASANA DEBAT MAHASISWA)

SADEWA (Sasana Debat Mahasiswa) 2018 merupakan lomba debat tingkat mahasiswa se-Jawa Bali yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Negeri Malang yang mengangkat tema "**Ekonomi Digital dalam Perspektif Akuntansi**". Perlombaan dibagi menjadi empat babak antara lain Babak Preliminary Round, Babak Struggle Cone, Babak Little Bit, dan Babak Victory War.

PENYELENGGARAAN

Hari/Tanggal : Sabtu dan Minggu, 28 – 29 April 2018
Pukul : 07.00-selesai
Tempat : Aula Gedung D4 lantai 4, Gedung D5 dan Gedung E3 Lantai 2
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang

TECHNICAL MEETING

Seluruh tim diwajibkan untuk mengikuti technical meeting yang akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Jumat, 27 April 2018
Pukul : 13.00 WIB - selesai
Tempat : Aula Gedung D4 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang

PERLOMBAAN

1. Babak "*Preliminary Round*"

Dalam babak ini setiap tim akan melakukan debat sebanyak dua kali. Setiap tim akan memperdebatkan mosi yang telah disediakan. Setiap mosi diperdebatkan oleh dua tim peserta. Mosi dan pihak pro maupun kontra akan dipilih melalui undian. Akan diambil 16 tim yang terbaik untuk melaju ke Babak "*Struggle Cone*".

2. Babak "*Struggle Cone*"

Dari 16 tim yang sudah lolos dari babak "*Preliminary Round*", setiap tim tersebut akan memperdebatkan mosi yang telah disediakan. Setiap mosi akan diperdebatkan oleh dua tim peserta. Mosi dan pihak pro maupun kontra akan dipilih melalui undian. Akan diambil delapan tim yang terbaik untuk melaju ke Babak "*Little Bit*".

3. Babak "*Little Bit*"

Delapan tim yang lolos dari Babak "*Struggle Cone*" akan memperdebatkan mosi yang telah disediakan. Setiap mosi akan diperdebatkan oleh dua tim peserta. Mosi dan pihak pro maupun kontra akan dipilih melalui undian. Akan diambil empat tim terbaik untuk melaju ke babak berikutnya, yaitu Babak "*Victory War*".

4. Babak "*Victory War*"

Empat tim yang sebelumnya telah lolos dari Babak "*Little Bit*" akan diberikan dua buah kasus oleh juri. Kasus tersebut didiskusikan oleh masing-masing tim, yang kemudian akan diperdebatkan oleh finalis. Dari keempat tim yang masuk ke babak "*Victory War*", akan dilakukan seleksi untuk menentukan siapa yang akan menjadi juara I, juara II, juara harapan I, dan juara harapan II.

HADIAH

1. Juara 1 : Trophy + sertifikat + Uang tunai Rp 2.000.000
2. Juara 2 : Trophy + sertifikat + Uang tunai Rp 1.500.000
3. Juara Harapan 1: Trophy + sertifikat + Uang tunai Rp 1.000.000
4. Juara Harapan 2: Trophy + sertifikat + Uang tunai Rp 500.000

FASILITAS

1. *Block Note*
2. *Ballpoint*
3. *Goodie Bag*
4. Sertifikat
5. *Snack*
6. *Lunch*

KETENTUAN PESERTA

1. Peserta "Sasana Debat Mahasiswa" adalah peserta dalam bentuk tim, satu tim terdiri dari tiga orang.
2. Peserta adalah mahasiswa/i aktif yang berasal dari satu perguruan tinggi yang sama.
3. Setiap anggota tim dapat berasal dari angkatan yang sama, ataupun berbeda.
4. Jumlah peserta SADEWA 2018 adalah sebanyak 40 tim, apabila kuota sudah terpenuhi maka pendaftaran akan ditutup.

TATA CARA PENDAFTARAN

• REGISTRASI ONLINE

- a) Peserta melakukan transfer biaya pendaftaran sebesar Rp 350.000 untuk Gelombang I dan Rp 375.000 untuk Gelombang II ke rekening berikut:
No Rek: 0007-01-077810-50-3
a.n.: Putri Nuril Wulanatining Asih
Bank: BRI
- b) Setelah melakukan transfer, perwakilan tim diharap untuk mengonfirmasi kepada panitia untuk mendapatkan nomor registrasi melalui SMS ke nomor 081330799798, dengan format **Nama rekening_Nomor resi pembayaran>Nama tim>Nama lengkap anggota tim_Asal universitas**
- c) Selanjutnya, peserta dapat mengisi formulir pendaftaran di website HimaAksi FE UM himaaksi.fe.um.ac.id
- d) Peserta mengunduh dan mencetak ID Card di website HimaAksi FE UM himaaksi.fe.um.ac.id
- e) Batas waktu pendaftaran dimulai pada tanggal:
 1. Gelombang I : 26 Maret-8 April 2018
 2. Gelombang II: 9 April-21 April 2018
- f) Uang pendaftaran yang telah dibayarkan, tidak dapat diambil kembali.

• REGISTRASI ULANG

Registrasi ulang akan dilaksanakan saat perlombaan, yaitu:

Hari/Tanggal : Sabtu, 28 April 2018

Pukul : 06.30

Tempat : Aula Gedung D4 lantai 4 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang

Beberapa berkas yang harus dibawa saat registrasi ulang antara lain:

1. Bukti transfer (Registrasi Online)
2. KTM asli atau surat keterangan aktif dari Perguruan Tinggi asal
3. ID Card peserta
4. Formulir yang telah diunduh

PETUNJUK TEKNIS SASANA DEBAT MAHASISWA (SADEWA) 2018

1. PETUNJUK PELAKSANAAN

- 1) Peserta merupakan mahasiswa/i aktif yang ditunjukkan dengan KTM asli atau surat keterangan aktif dari perguruan tinggi asal.
- 2) Peserta diharapkan untuk hadir 30 menit sebelum perlombaan dimulai untuk melakukan registrasi ulang.
- 3) Konfirmasi penggantian nama dan anggota tim maksimal h- satu minggu (21 april 2018) pukul 09.00 WIB, setelahnya tidak diperkenankan untuk mengganti nama dan anggota tim.
- 4) Apabila terdapat anggota tim yang berhalangan hadir atau terlambat, perlombaan akan tetap dilaksanakan dengan anggota yang tersisa.
- 5) Apabila terdapat tim yang tidak hadir maka akan secara otomatis terdiskualifikasi.
- 6) Peserta tidak diperkenankan melakukan tindakan yang bersifat menghambat pertandingan.
- 7) Peserta tidak diperkenankan meninggalkan ruangan selama pertandingan berlangsung.
- 8) Uang yang telah dibayarkan tidak bisa diambil kembali.
- 9) Keputusan Dewan Juri bersifat MUTLAK dan TIDAK DAPAT DIGANGGU GUGAT.

2. SISTEMATIKA PERLOMBAAN

Sasana Debat Mahasiswa (SADEWA) meliputi empat babak, yaitu:

- a. Babak Preliminary Round
- b. Babak Struggle Cone
- c. Babak Little Bit
- d. Babak Victory War

3. BABAK PRELIMINARY ROUND

- 1) Konsep babak *Preliminary Round* adalah debat.
- 2) Setiap tim akan melakukan debat sebanyak dua kali.
- 3) Setiap tim tidak diperbolehkan melawan tim yang sama dan/atau yang berasal dari universitas yang sama.
- 4) Setiap sesi debat dalam babak *Preliminary Round* akan dilaksanakan di dalam kelas yang telah ditentukan.
- 5) Panitia akan melakukan pengundian untuk menentukan giliran debat serta lawan setiap tim.
- 6) Pengundian dilaksanakan pada saat *Technical Meeting* tanggal 27 April 2018.
- 7) Setiap tim dinilai dengan sistem skor.
- 8) Dari babak *Preliminary Round* akan diambil 16 tim terbaik untuk masuk ke Babak *Struggle Cone*.
- 9) Tim terbaik ditentukan berdasarkan skor dari Dewan Juri.
- 10) Jika terdapat kesamaan skor maka tim terbaik ditentukan berdasarkan pendapat juri.

SISTEM KOMPETISI DEBAT

- 1) Sistem debat yang digunakan dalam lomba ini adalah Modifikasi *Asian Parliamentary System*.
- 2) Dalam setiap pertandingan akan terdapat 2 (dua) tim, yang akan terbagi menjadi tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra).
- 3) Penentuan tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) akan dilakukan sebelum penyusunan argumen.
- 4) Tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) masing-masing memiliki tiga pembicara.
- 5) Ketiga pembicara terdiri dari pembicara pertama, pembicara kedua, dan pembicara ketiga.
- 6) Salah satu dari pembicara pertama atau pembicara kedua bertindak sebagai pembicara penutup, dimulai dari tim Opposition (Kontra).
- 7) Anggota masing-masing tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) yang berperan sebagai pembicara ketiga tidak diperbolehkan menjadi pembicara penutup.
- 8) Seluruh anggota tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) dapat melakukan interupsi.

9) Urutan penyampaian argumen:

Affirmative (Pro)

Pembicara 1

Pembicara 2

Pembicara 3

Pembicara Penutup

Opposition (Kontra)

Pembicara 1

Pembicara 2

Pembicara 3

Pembicara Penutup

Mekanisme Debat

- 1) Peserta diberikan waktu 3 (Tiga) menit untuk melakukan penyusunan argumen setelah pengumuman mosi dan kedudukan tim diumumkan panitia.
- 2) Selama penyusunan argumen peserta dilarang mengakses internet dalam bentuk apapun, dan mencari sumber dari pihak lain.
- 3) Sumber argumen boleh berasal dari materi yang dimiliki peserta dalam bentuk media cetak, bukan media elektronik (dilarang menggunakan laptop, tablet, *handphone*, *smartwatch*, dll), dengan ketentuan materi yang boleh dibawa peserta saat babak *Preliminary Round* ini maksimal sebanyak 4 lembar kertas berukuran A4, namun saat penyampaian argumen peserta dilarang membawa materi print out (hasil cetakan) dalam bentuk apapun.
- 4) Jangka waktu yang dimiliki pembicara dalam menyampaikan argumennya adalah sebagai berikut:
 - a. Pembicara pertama diberikan waktu menyampaikan argumen selama 3 (tiga) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.
 - b. Pembicara kedua diberikan waktu menyampaikan argumen selama 2 (dua) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.
 - c. Pembicara ketiga diberikan waktu menyampaikan argumen selama 2 (dua) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.

- d. Rincian untuk tiap sesi penjabaran argumen adalah sebagai berikut:
1. Pada menit pertama, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan pertama untuk menandakan bahwa interupsi telah dapat dilakukan.
 2. Pada menit kedua, timekeeper akan memberikan kode ketukan kedua menandakan bahwa waktu telah berjalan selama 2 menit. Pada menit kedua interupsi sudah tidak boleh diajukan.
 3. Pada menit ketiga, timekeeper akan memberikan kode ketukan sebanyak dua kali menandakan waktu penyampaian argumen telah habis.
 4. Pada menit ketiga lewat 20 (dua puluh) detik, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan secara terus-menerus sampai pembicara menyelesaikan penyampaian argumennya untuk menandakan bahwa pembicara telah melebihi waktu yang diberikan.
- 5) Apabila seluruh pembicara dari kedua tim telah menyampaikan argumen, maka tiap tim harus menyampaikan kesimpulan atas argumen dan disampaikan oleh pembicara pertama atau pembicara kedua dari masing-masing tim dimulai dari tim Opposition (Kontra).
- 6) Pembicara penutup diberikan waktu 1 (satu) menit 20 (dua puluh) detik, dengan ketentuan adalah sebagai berikut:
1. Pada menit pertama, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan sebanyak dua kali untuk menandakan bahwa waktu untuk memaparkan argumen telah selesai.
 2. Pada menit pertama lewat 20 (dua puluh) detik, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan terus-menerus sampai pembicara menyelesaikan penyampaian argumennya untuk menandakan bahwa pembicara telah melebihi waktu yang diberikan.
- 7) Pada saat pembicara menyampaikan kesimpulan, pihak lawan tidak diperkenankan untuk menyampaikan interupsi.
- 8) Jika pembicara masih tetap memaparkan argumennya sementara waktu yang diberikan telah habis, maka argumen tersebut tidak akan dinilai oleh Dewan Juri.

4. BABAK STRUGGLE CONE

- 1) Konsep babak Struggle Cone adalah Debat.
- 2) Babak ini diikuti oleh 16 tim yang dinyatakan lolos dari babak sebelumnya.
- 3) Setiap tim akan melakukan debat sebanyak satu kali.
- 4) Babak Struggle Cone dilaksanakan di dalam kelas yang telah ditentukan.
- 5) Setiap kelas terdiri dari 8 tim.
- 6) Setiap pasangan debat akan diberikan mosi yang berbeda
- 7) Setiap tim dinilai dengan sistem skor.
- 8) 8 tim terbaik dalam babak Struggle Cone ini dapat melanjutkan ke babak Little Bit.
- 9) Tim terbaik ditentukan berdasarkan skor dari Dewan Juri.
- 10) Jika terdapat kesamaan skor maka tim yang akan melanjutkan ke babak selanjutnya ditentukan berdasarkan keputusan Dewan Juri.

Sistem Kompetisi Debat

- 1) Sistem debat yang digunakan dalam lomba ini adalah Modifikasi Asian Parliamentary System.
- 2) Dalam setiap pertandingan akan terdapat 2 (dua) tim, yang akan terbagi menjadi tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra).
- 3) Penentuan tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) akan dilakukan sebelum penyusunan argumen.
- 4) Tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) masing-masing memiliki tiga pembicara.
- 5) Ketiga pembicara terdiri dari pembicara pertama, pembicara kedua, dan pembicara ketiga.
- 6) Salah satu dari pembicara pertama atau pembicara kedua bertindak sebagai pembicara penutup, dimulai dari tim Opposition (Kontra).
- 7) Anggota masing-masing tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) yang berperan sebagai pembicara ketiga tidak diperbolehkan menjadi pembicara penutup.
- 8) Seluruh anggota tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) dapat melakukan interupsi.

9) Urutan penyampaian argumen:

Affirmative (Pro)

Pembicara 1

Pembicara 2

Pembicara 3

Pembicara Penutup

Opposition (Kontra)

Pembicara 1

Pembicara 2

Pembicara 3

Pembicara Penutup

Mekanisme Debat

- 1) Peserta diberikan waktu 3 (Tiga) menit untuk melakukan penyusunan argumen setelah pengumuman mosi dan kedudukan tim diumumkan panitia.
- 2) Selama penyusunan argumen peserta dilarang mengakses internet dalam bentuk apapun, dan mencari sumber dari pihak lain.
- 3) Sumber argumen boleh berasal dari materi yang dimiliki peserta dalam bentuk media cetak, bukan media elektronik (dilarang menggunakan laptop, tablet, *handphone*, *smartwatch*, dll), dengan ketentuan materi yang boleh dibawa peserta saat babak *Struggle Cone* ini maksimal sebanyak 4 lembar kertas berukuran A4, namun saat penyampaian argument peserta dilarang membawa materi print out (hasil cetakan) dalam bentuk apapun.
- 4) Jangka waktu yang dimiliki pembicara dalam menyampaikan argumennya adalah sebagai berikut:
 - a. Pembicara pertama diberikan waktu menyampaikan argumen selama 4 (empat) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.
 - b. Pembicara kedua diberikan waktu menyampaikan argumen selama 3 (tiga) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.
 - c. Pembicara ketiga diberikan waktu menyampaikan argumen selama 3 (tiga) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.

- d. Rincian untuk tiap sesi penjabaran argumen adalah sebagai berikut:
1. Pada menit pertama, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan pertama untuk menandakan bahwa interupsi telah dapat dilakukan.
 2. Pada menit kedua, timekeeper akan memberikan kode ketukan kedua menandakan bahwa waktu telah berjalan selama 2 menit.
 3. Pada menit ketiga, timekeeper akan memberikan kode ketukan sebanyak tiga kali bahwa waktu telah berjalan selama 3 menit. Pada menit ketiga interupsi sudah tidak boleh diajukan
 4. Pada menit terakhir, timekeeper akan memberikan kode ketukan sebanyak dua kali menandakan waktu penyampaian argumen telah habis.
 5. Pada menit ketiga lewat 20 (dua puluh) detik, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan secara terus-menerus sampai pembicara menyelesaikan penyampaian argumennya untuk menandakan bahwa pembicara telah melebihi waktu yang diberikan.
- 5) Apabila seluruh pembicara dari kedua tim telah menyampaikan argumen, maka tiap tim harus menyampaikan kesimpulan atas argumen dan disampaikan oleh pembicara pertama atau pembicara kedua dari masing-masing tim dimulai dari tim Opposition (Kontra).
- 6) Pembicara penutup diberikan waktu 1 (satu) menit 20 (dua puluh) detik, dengan ketentuan adalah sebagai berikut:
1. Pada menit pertama, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan sebanyak dua kali untuk menandakan bahwa waktu untuk memaparkan argumen telah selesai.
 2. Pada menit pertama lewat 20 (dua puluh) detik, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan terus-menerus sampai pembicara menyelesaikan penyampaian argumennya untuk menandakan bahwa pembicara telah melebihi waktu yang diberikan.
- 7) Pada saat pembicara menyampaikan kesimpulan, pihak lawan tidak diperkenankan untuk menyampaikan interupsi.
- 8) Jika pembicara masih tetap memaparkan argumennya sementara waktu yang diberikan telah habis, maka argumen tersebut tidak akan dinilai oleh Dewan Juri.

5. BABAK LITTLE BIT

- 1) Konsep babak Little Bit adalah Debat.
- 2) Babak ini diikuti oleh 8 tim yang telah dinyatakan lolos dari babak sebelumnya.
- 3) Setiap tim akan melakukan debat sebanyak satu kali.
- 4) Pada babak ini peserta akan diberikan mosi dadakan.
- 5) Babak Little Bit dilaksanakan di dalam kelas yang telah ditentukan.
- 6) Setiap kelas terdiri dari 4 tim.
- 7) Setiap pasangan debat akan diberikan mosi yang berbeda .
- 8) Setiap tim dinilai dengan sistem skor.
- 9) 4 tim terbaik dalam babak ini dapat melanjutkan ke babak Victory War.
- 10) Urutan nilai terbaik ditentukan berdasarkan skor dari Dewan Juri.
- 11) Jika terdapat kesamaan skor maka tim yang akan melanjutkan ke babak selanjutnya ditentukan berdasarkan keputusan Dewan Juri.

Sistem Kompetisi Debat

- 1) Sistem debat yang digunakan dalam lomba ini adalah Modifikasi Asian Parliamentary System.
- 2) Dalam setiap pertandingan akan terdapat 2 (dua) tim, yang akan terbagi menjadi tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra).
- 3) Penentuan tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) akan dilakukan sebelum penyusunan argumen.
- 4) Tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) masing-masing memiliki tiga pembicara.
- 5) Ketiga pembicara terdiri dari pembicara pertama, pembicara kedua, dan pembicara ketiga.
- 6) Salah satu dari pembicara pertama atau pembicara kedua bertindak sebagai pembicara penutup, dimulai dari tim Opposition (Kontra).
- 7) Anggota masing-masing tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) yang berperan sebagai pembicara ketiga tidak diperbolehkan menjadi pembicara penutup.
- 8) Seluruh anggota tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) dapat melakukan interupsi.

9) Urutan penyampaian argumen:

Affirmative (Pro)

Pembicara 1

Pembicara 2

Pembicara 3

Pembicara Penutup

Opposition (Kontra)

Pembicara 1

Pembicara 2

Pembicara 3

Pembicara Penutup

Mekanisme Debat

- 1) Peserta diberikan waktu 5 (Lima) menit untuk melakukan penyusunan argumen setelah pengumuman mosi dan kedudukan tim diumumkan panitia.
- 2) Selama penyusunan argumen peserta dilarang mengakses internet dalam bentuk apapun, dan mencari sumber dari pihak lain.
- 3) Sumber argumen boleh berasal dari materi yang dimiliki peserta dalam bentuk media cetak, bukan media elektronik (dilarang menggunakan laptop, tablet, *handphone*, *smartwatch*, dll), dengan ketentuan materi yang boleh dibawa peserta saat babak *Little Bit* ini maksimal sebanyak 4 lembar kertas berukuran A4, namun saat penyampaian argument peserta dilarang membawa materi print out (hasil cetakan) dalam bentuk apapun.
- 4) Jangka waktu yang dimiliki pembicara dalam menyampaikan argumennya adalah sebagai berikut:
 - a. Pembicara pertama diberikan waktu menyampaikan argumen selama 4 (empat) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.
 - b. Pembicara kedua diberikan waktu menyampaikan argumen selama 3 (tiga) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.
 - c. Pembicara ketiga diberikan waktu menyampaikan argumen selama 3 (tiga) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.

- d. Rincian untuk tiap sesi penjabaran argumen adalah sebagai berikut:
1. Pada menit pertama, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan pertama untuk menandakan bahwa interupsi telah dapat dilakukan.
 2. Pada menit kedua, timekeeper akan memberikan kode ketukan kedua menandakan bahwa waktu telah berjalan selama 2 menit.
 3. Pada menit ketiga, timekeeper akan memberikan kode ketukan sebanyak tiga kali bahwa waktu telah berjalan selama 3 menit. Pada menit ketiga interupsi sudah tidak boleh diajukan
 4. Pada menit terakhir, timekeeper akan memberikan kode ketukan sebanyak dua kali menandakan waktu penyampaian argumen telah habis.
 5. Pada menit ketiga lewat 20 (dua puluh) detik, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan secara terus-menerus sampai pembicara menyelesaikan penyampaian argumennya untuk menandakan bahwa pembicara telah melebihi waktu yang diberikan.
- 5) Apabila seluruh pembicara dari kedua tim telah menyampaikan argumen, maka tiap tim harus menyampaikan kesimpulan atas argumen dan disampaikan oleh pembicara pertama atau pembicara kedua dari masing-masing tim dimulai dari tim Opposition (Kontra).
- 6) Pembicara penutup diberikan waktu 1 (satu) menit 20 (dua puluh) detik, dengan ketentuan adalah sebagai berikut:
1. Pada menit pertama, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan sebanyak dua kali untuk menandakan bahwa waktu untuk memaparkan argumen telah selesai.
 2. Pada menit pertama lewat 20 (dua puluh) detik, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan terus-menerus sampai pembicara menyelesaikan penyampaian argumennya untuk menandakan bahwa pembicara telah melebihi waktu yang diberikan.
- 7) Pada saat pembicara menyampaikan kesimpulan, pihak lawan tidak diperkenankan untuk menyampaikan interupsi.
- 8) Jika pembicara masih tetap memaparkan argumennya sementara waktu yang diberikan telah habis, maka argumen tersebut tidak akan dinilai oleh Dewan Juri.

6. BABAK VICTORY WAR

- 1) Konsep babak Victory War adalah Debat.
- 2) Babak ini diikuti oleh 4 tim terbaik yang telah dinyatakan lolos dari babak sebelumnya.
- 3) Setiap tim akan melakukan debat sebanyak dua kali.
- 4) Setiap tim tidak diperbolehkan melawan tim yang sama.
- 5) Babak Victory War dilaksanakan di Aula Gedung E3 Lantai 2 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.
- 6) Debat pada babak ini bersifat terbuka.
- 7) Setiap pasangan debat akan diberikan mosi yang berbeda.
- 8) Mosi babak Victory War ini berupa studi kasus.
- 9) Setiap tim dinilai dengan sistem skor.
- 10) Pengundian akan dilaksanakan sebelum babak Victory War dimulai.
- 11) 4 tim terbaik akan memperebutkan Juara I, Juara II, Juara Harapan I dan Juara Harapan II.
- 12) Tim terbaik ditentukan berdasarkan skor dari Dewan Juri.
- 13) Jika terdapat kesamaan skor maka urutan juara ditentukan berdasarkan keputusan Dewan Juri.

Sistem Kompetisi Debat

- 1) Sistem debat yang digunakan dalam lomba ini adalah Modifikasi Asian Parliamentary System.
- 2) Dalam setiap pertandingan akan terdapat 2 (dua) tim, yang akan terbagi menjadi tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra).
- 3) Penentuan tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) akan dilakukan sebelum penyusunan argumen.
- 4) Tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) masing-masing memiliki tiga pembicara.
- 5) Ketiga pembicara terdiri dari pembicara pertama, pembicara kedua, dan pembicara ketiga.
- 6) Salah satu dari pembicara pertama atau pembicara kedua bertindak sebagai pembicara penutup, dimulai dari tim Opposition (Kontra).
- 7) Anggota masing-masing tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) yang berperan sebagai pembicara ketiga tidak diperbolehkan menjadi pembicara penutup.
- 8) Seluruh anggota tim Affirmative (Pro) dan tim Opposition (Kontra) dapat melakukan interupsi.

9) Urutan penyampaian argumen:

Affirmative (Pro)

Pembicara 1

Pembicara 2

Pembicara 3

Pembicara Penutup

Opposition (Kontra)

Pembicara 1

Pembicara 2

Pembicara 3

Pembicara Penutup

Mekanisme Debat

- 1) Peserta diberikan waktu 5 (Lima) menit untuk melakukan penyusunan argumen setelah pengumuman mosi dan kedudukan tim diumumkan panitia.
- 2) Selama penyusunan argumen peserta dilarang mengakses internet dalam bentuk apapun, dan mencari sumber dari pihak lain.
- 3) Sumber argumen boleh berasal dari materi yang dimiliki peserta dalam bentuk media cetak, bukan media elektronik (dilarang menggunakan laptop, tablet, *handphone*, *smartwatch*, dll), dengan ketentuan materi yang boleh dibawa peserta saat babak *Victory War* ini maksimal sebanyak 4 lembar kertas berukuran A4, namun saat penyampaian argumen peserta dilarang membawa materi print out (hasil cetakan) dalam bentuk apapun.
- 4) Jangka waktu yang dimiliki pembicara dalam menyampaikan argumennya adalah sebagai berikut:
 - a. Pembicara pertama diberikan waktu menyampaikan argumen selama 4 (empat) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.
 - b. Pembicara kedua diberikan waktu menyampaikan argumen selama 3 (tiga) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.
 - c. Pembicara ketiga diberikan waktu menyampaikan argumen selama 3 (tiga) menit dan toleransi waktu selama 20 (dua puluh) detik.

- d. Rincian untuk tiap sesi penjabaran argumen adalah sebagai berikut:
1. Pada menit pertama, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan pertama untuk menandakan bahwa interupsi telah dapat dilakukan.
 2. Pada menit kedua, timekeeper akan memberikan kode ketukan kedua menandakan bahwa waktu telah berjalan selama 2 menit.
 3. Pada menit ketiga, timekeeper akan memberikan kode ketukan sebanyak tiga kali bahwa waktu telah berjalan selama 3 menit. Pada menit ketiga interupsi sudah tidak boleh diajukan
 4. Pada menit terakhir, timekeeper akan memberikan kode ketukan sebanyak dua kali menandakan waktu penyampaian argumen telah habis.
 5. Pada menit ketiga lewat 20 (dua puluh) detik, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan secara terus-menerus sampai pembicara menyelesaikan penyampaian argumennya untuk menandakan bahwa pembicara telah melebihi waktu yang diberikan.
- 5) Apabila seluruh pembicara dari kedua tim telah menyampaikan argumen, maka tiap tim harus menyampaikan kesimpulan atas argumen dan disampaikan oleh pembicara pertama atau pembicara kedua dari masing-masing tim dimulai dari tim Opposition (Kontra).
- 6) Pembicara penutup diberikan waktu 1 (satu) menit 20 (dua puluh) detik, dengan ketentuan adalah sebagai berikut:
1. Pada menit pertama, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan sebanyak dua kali untuk menandakan bahwa waktu untuk memaparkan argumen telah selesai.
 2. Pada menit pertama lewat 20 (dua puluh) detik, timekeeper akan memberikan kode berupa ketukan terus-menerus sampai pembicara menyelesaikan penyampaian argumennya untuk menandakan bahwa pembicara telah melebihi waktu yang diberikan.
- 7) Pada saat pembicara menyampaikan kesimpulan, pihak lawan tidak diperkenankan untuk menyampaikan interupsi.
- 8) Jika pembicara masih tetap memaparkan argumennya sementara waktu yang diberikan telah habis, maka argumen tersebut tidak akan dinilai oleh Dewan Juri.

7. INTERUPSI

- 1) Peserta debat yang berkompetisi diperkenankan menyampaikan Interupsi di setiap babak.
- 2) Interupsi dapat disampaikan diantara menit pertama hingga menit kedua ketika pembicara sedang memaparkan argumennya.
- 3) Interupsi sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan (2) dilarang dilakukan saat pembicara penutup sedang melakukan pemaparan.
- 4) Waktu maksimal untuk menyampaikan Interupsi adalah 20 (dua puluh) detik.
- 5) Interupsi yang melewati batas waktu 20 (dua puluh) detik akan dihentikan oleh Timekeeper.
- 6) Permohonan untuk Interupsi wajib dilakukan dengan cara mengangkat tangan.
- 7) Interupsi dilakukan atas izin pembicara.
- 8) Pembicara berhak menolak ataupun menerima interupsi.
- 9) Penolakan interupsi hanya dapat dilakukan sebanyak dua kali.
- 10) Jika interupsi diterima maka masing-masing pihak akan memperoleh tambahan skor.
- 11) Jika interupsi ditolak maka masing-masing pihak tidak memperoleh tambahan skor

8. MOSI

Mosi akan dipublikasikan pada tanggal 23 April 2018 dengan materi seputar "Ekonomi Digital dalam Perspektif Akuntansi".

9. PENJURIAN DEBAT

- 1) Semua babak debat dalam lomba ini akan dinilai dan diputuskan oleh Dewan Juri.
- 2) Penjurian dari babak Preliminary Round dan Struggle Cone akan dilakukan dengan memperhatikan 4 (empat) aspek, yaitu materi, sikap, metode, dan kerjasama tim dengan bobot nilai masing-masing secara berurut adalah 30%, 25%, 25%, dan 20%.
- 3) Penjurian dari babak Little Bit dan Victory War akan dilakukan dengan memperhatikan 4 (empat) aspek, yaitu materi, sikap, metode, dan kerjasama tim dengan bobot nilai masing-masing secara berurut adalah 40%, 20%, 20%, dan 20%.
- 4) 4 aspek penilaian juri dijabarkan sebagai berikut :
 - Materi meliputi landasan pola pikir, gagasan, dan kesesuaian argumen dengan mosi.
 - Sikap meliputi cara penyampaian materi, etika, dan bahasa.
 - Metode meliputi kesesuaian dengan prinsip dan sistem debat.
 - Kerjasama tim meliputi strategi tim dan ketetapan waktu.

- 5) Dewan Juri akan memberikan evaluasi verbal selama maksimal 10 (sepuluh) menit untuk setiap babak setelah pertandingan selesai.
- 6) Keputusan Dewan Juri bersifat **MUTLAK** dan **TIDAK DAPAT DIGANGGU GUGAT**.

10. TATA TERTIB PESERTA SELAMA PERTANDINGAN

- 1) Setiap peserta dilarang melakukan serangan secara pribadi terhadap peserta lainnya selama pertandingan.
- 2) Setiap peserta dilarang menggunakan bahasa kasar, tidak senonoh dan/atau menyinggung SARA.
- 3) Setiap peserta dilarang melakukan tindakan yang dapat mengganggu konsentrasi peserta lain selama pertandingan.
- 4) Penyampaian argumen harus menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- 5) Anggota tim pembicara dapat memberikan sinyal kepada pembicara yang sedang memaparkan argumen sepanjang sinyal tersebut tidak mengganggu jalannya perdebatan.
- 6) Pembicara dilarang berkomunikasi verbal dengan rekan timnya selama memaparkan argumennya.
- 7) Selama pertandingan berlangsung, peserta yang tidak menjadi pembicara diperbolehkan untuk melakukan diskusi sepanjang tidak mengganggu jalannya perdebatan.
- 8) Peserta yang tidak mematuhi mekanisme debat pada setiap babak akan dikenakan pengurangan skor oleh dewan juri.

11. KETENTUAN PENUTUP

Peraturan ini berlaku dan mengikat seluruh peserta sejak ditetapkan.

RUNDOWN ACARA
SASANA DEBAT MAHASISWA (SADEWA) 2018
HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Hari/Tanggal : Sabtu, 28 April 2018

WAKTU	KEGIATAN	DURASI	TEMPAT
05.30 – 06.00	Persiapan panitia	30'	Gd. D
06.00 – 06.20	Persiapan acara	20'	Gd. D
06.20 – 07.00	Presensi dan registrasi peserta	40'	Aula D4
07.00 – 07.10	Pembukaan	10'	Aula D4
07.10 – 07.25	Tari pembuka	15'	Aula D4
07.25 – 07.30	Menyanyikan Indonesia Raya	5'	Aula D4
07.30 – 07.35	Laporan ketupel	5'	Aula D4
07.35 – 07.40	Sambutan kahim	5'	Aula D4
07.40 – 07.50	Sambutan IAI	10'	Aula D4
07.50 – 08.00	Sambutan dan pembukaan oleh Waddek III	10'	Aula D4
08.00 – 08.05	Do'a	5'	Aula D4
08.05 – 08.10	Penutupan	5'	Aula D4
08.10 – 08.15	Briefing lomba	5'	Aula D4
08.15 – 08.25	Persiapan Babak <i>Preliminary Round</i> sesi I	10'	Gd. D5
08.25 – 11.30	Babak <i>Preliminary Round</i> sesi I	2"55'	Gd. D5
11.30 – 12.20	Ishoma	50'	
12.20 – 12.25	Briefing Babak <i>Preliminary Round</i> Sesi II	5'	ruang karantina
12.25 – 12.35	Persiapan Babak <i>Preliminary Round</i> Sesi II	10'	Gd. D5
12.35 – 15.30	Babak <i>Preliminary Round</i> Sesi II	3"30'	Gd. D5
15.30 – 15.45	Istirahat	15'	
15.45 – 16.00	Rekap nilai	15'	Ruang juri
16.00 – 16.30	Pengumuman Lolos Babak Octo Final & verbal	30'	Aula D4
16.30 - selesai	Briefing untuk hari kedua		Aula D4

RUNDOWN ACARA
SASANA DEBAT MAHASISWA (SADEWA) 2018
HIMPUNAN MAHASISWA JURUSAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Hari/Tanggal : Minggu, 29 April 2018

WAKTU	KEGIATAN	DURASI	TEMPAT
05.30 - 06.10	Persiapan panitia	10'	Gd. E3
06.10 - 06.30	Persiapan acara	20'	Gd. E3
06.30 - 07.00	Presensi dan registrasi peserta	30'	Gd. E3
07.00 - 07.15	Persiapan Babak <i>Struggle Cone</i>	15'	Gd. D5
07.15 - 09.15	Babak <i>Struggle Cone</i>	2 jam	Gd. D5
09.15 - 09.25	Review juri babak <i>Struggle Cone</i>	10'	Gd. D5
09.25 - 09.40	Rekap nilai	15'	Gd. D5
09.40 - 09.45	Pengumuman Lolos Babak <i>Struggle Cone</i>	5'	Gd. D5
09.45 - 10.00	Persiapan babak <i>Little Bit</i> + undian	15'	Aula E3
10.00 - 11.04	Babak <i>Little Bit</i>	64'	Gd. D5
11.04 - 11.14	Verbal babak <i>Little Bit</i>	10'	Gd. D5
11.14 - 12.10	Ishoma	56'	
12.10 - 12.25	Pengumuman Lolos Babak <i>Little Bit</i>	15'	Aula E3
12.25 - 12.40	Penampilan Hiburan	15'	Aula E3
12.40 - 12.50	Undian	10'	Aula E3
12.50 - 15.10	Babak Final <i>Victory War</i>	140'	Aula E3
15.10 - 15.20	Rekap nilai	10'	Aula E3
15.20 - 15.40	Pengumuman dan Review juri	20'	Aula E3
15.40 - selesai	Pemberian hadiah dan penutup		Aula E3



SADEWA

Contact Person:

Adrian : 082334823648
Rifqi : 081242934507
Ilham : 083847983737 (Akomodasi)



@sadewaum



@yqy7403x



HMJ Akuntansi FE UM



@hmjakt_feum



himaaksi.fe.um.ac.id



@hmjakt_feum