

**PROPOSAL**  
**PEKAN OLAHRAGA STTI SONY SUGEMA**  
**MERAH PUTIH CUP**

*“Semangat Pemuda Semangat Merdeka”*

**Tahun 2025**



**SENAT MAHASISWA**  
**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI INFORMATIKA SONY SUGEMA**

Jalan Raya Lemahmulya RT.008/RW.002, Gokgik, Ds.Lemahmulya,Kec. Majalaya,  
Kab. Karawang, Jawa Barat  
Tlpn. 0267-8414465 | website : [sttisonyugema.ac.id](http://sttisonyugema.ac.id)

# LEMBAR PENGESAHAN

## PEKAN OLAHRAGA STTI SONY SUGEMA 2025

### SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI INFORMATIKA SONY SUGEMA

### TAHUN 2025



Mengesahkan,  
Ketua Panitia Pelaksana

**Fajar Rijaldi**  
NIM : 11230055

Mengetahui,  
Ketua Senat Mahasiswa

**Muhammad Rizal**  
NIM : 11220229

Mengetahui,  
Waka I Bid. Akademik & Kemahasiswaan

**Yayan Diansyah, M.Pd.**  
NIP : 2309940007

Menyetujui,  
Ketua STTI Sony Sugema

**Deden Ardiansyah, S.T., M.Kom.**  
NIP : 2302870001

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan banyak nikmat sehingga kami dapat menyusun proposal Pekan Olahraga STTI Sony Sugema 2025 ini dengan baik.

Proposal ini kami susun dengan bantuan dan dukungan berbagai pihak di antaranya Segenap Dosen pembimbing yang tidak bisa kami sebutkan satu-persatu. Dan Rekan-rekan panitia yang telah berkontribusi secara maksimal. Oleh karena itu kami sampaikan terima kasih atas waktu, tenaga dan pikirannya yang telah diberikan.

Dalam penyusunan proposal ini, kami menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kami selaku penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian. Akhir kata Semoga proposal kegiatan ini dapat diterima dengan baik dan dapat di jalankan dengan maksimal oleh panitia yang bertugas.

Penyusun,

**RAODOTUL IRFAN**

## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	2
C. Dasar pemikiran.....	2
D. Dasar Kegiatan.....	2
E. Hasil Yang Diharapkan.....	3
F. Sasaran Kegiatan.....	3
G. Nama dan Tema Kegiatan.....	3
H. Bentuk Kegiatan.....	3
I. Waktu dan Tempat Kegiatan.....	3
BAB II PEMBAHASAN.....	4
A. Agenda Kegiatan.....	5
B. Sumber Dana.....	6
BAB III PENUTUP.....	7
Lampiran-lampiran.....	8
Lampiran.2.....	10

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dewasa ini tuntutan untuk menjadi generasi muda tidak saja merupakan yang semata-mata terpicu pada satu kegiatan belajar- mengajar yang dilakukan di dalam kelas. Sebagai generasi muda penerus bangsa diharapkan memiliki karakter sebagai pemenuhan kebutuhan zaman baik dalam segi akademik maupun non-akademik.

Pembinaan dan pengembangan olahraga merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan para pemuda yang mengarah pada peningkatan kesegaran jasmani serta ditujukan untuk membentuk watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi yang membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Kegiatan pekan olahraga ini merupakan salah satu cara dalam membentuk karakter bangsa dan membina individu menjadi pribadi yang sehat dan kuat, baik secara fisik maupun mental spiritual. Melalui olahraga diharapkan kemudian akan terbina suatu sikap dan mental yang dapat diarahkan pada tanggung jawab yang mengarah pada rasa persatuan dan kesatuan.

Sesuai pemaparan di atas olahraga sebagai bagian dari pembentukan karakter dan watak bagi generasi muda, maka dibutuhkan suatu wadah dan kegiatan positif yang bertujuan untuk menampung dan meningkatkan potensi, minat, bakat, serta kreativitas seluruh generasi muda, khususnya di bidang olahraga.

Melihat pertimbangan di atas maka kami dari Senat Mahasiswa Sekolah Tinggi Teknologi Informatika bermaksud untuk mengadakan sebuah kejuaraan atau turnamen untuk seluruh Siswa/i SMK/SMA/Sederajat yang berada di lingkup kabupaten karawang dan Seluruh Mahasiswa Sekolah Tinggi Informatika Sony Sugema Dengan diselenggarakannya kegiatan ini, diharapkan dalam pelaksanaan kegiatan ini, dapat tercipta budaya olahraga dan iklim yang sehat yang mendorong peran serta pemuda untuk meningkatkan prestasi dan menumbuhkan sifat yang sportif dan bertanggung jawab dalam semua kegiatan olahraga.

Semoga kegiatan Pekan Olahraga STTI Sony Sugema Merah Putih Cup 2025 ini dapat memberikan kesadaran penuh akan pentingnya kesehatan dan kreativitas, serta dapat meningkatkan prestasi generasi muda secara maksimal, dan dapat memberikan sumbangsih dalam perkembangan olahraga di tanah air.

## **B. Tujuan**

Tujuan dari dilaksanakannya kegiatan Pekan Olahraga STTI Sony Sugema Merah Putih Cup 2025 yaitu:

1. Mempererat rasa persahabatan, persaudaraan, dan persatuan antar siswa, mahasiswa dan masyarakat sebagai bagian dari Bangsa Indonesia yang bersatu melalui kegiatan olahraga.
2. Membangun semangat kompetisi yang positif dalam rangka pembentukan manusia seutuhnya.
3. Mewujudkan aspirasi di bidang olah raga ke dalam kegiatan kompetisi.
4. Meningkatkan prestasi olahraga bagi generasi muda sebagai pesertanya
5. Memperkuat eksistensi Kampus STTI Sony Sugema dikalangan luar.
6. Menambah pengetahuan generasi muda terhadap bidang olahraga.

## **C. Dasar Pemikiran**

Pengembangan minat dan bakat generasi muda dalam bidang olahraga merupakan salah satu upaya yang dapat memacu generasi muda dalam pembentukan watak dan kepribadian yang disiplin serta sportif. Demikian pula dengan adanya kegiatan olahraga sebagai suatu wadah untuk menampung dan meningkatkan potensi, minat, bakat, serta kreativitas seluruh generasi muda khususnya dalam bidang olahraga.

Oleh karena itu, berkaitan dengan kurangnya kegiatan kompetisi bidang olahraga SENAT Mahasiswa STTI Sony Sugema berinisiatif menyelenggarakan kompetisi Futsal dan E-Sport dalam kegiatan **Pekan Olahraga STTI Sony Sugema Merah Putih Cup 2025**.

## **D. Dasar Kegiatan**

1. Program Kerja Senat Mahasiswa STTI Sony Sugema.
2. Hasil Kesepakatan dari rapat bersama Anggota dan Pimpinan Senat Mahasiswa STTI Sony Sugema bersama Pembina.
3. Sebagai sarana untuk menyalurkan dan mengembangkan bakat siswa/i SMK/SMA/ Sederajat serta Mahasiswa STTI Sony Sugema dalam bidang non-akademik khususnya Olahraga.

## **E. Hasil Yang Diharapkan**

Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah mempererat rasa persahabatan, persaudaraan, dan persatuan antar Siswa/i SMK/SMA/Sederajat, seluruh mahasiswa dan dosen serta pegawai di lingkungan sekolah tinggi teknologi informatika sony sugema melalui kegiatan pekan olahraga ini sehingga terciptanya semangat kompetisi yang positif dalam rangka pembentukan manusia seutuhnya.

Dengan dilaksanakannya Pekan Olahraga STTI Sony Sugema Merah Putih Cup 2025 diharapkan juga mampu mengembangkan aspirasi dan bakat di bidang olahraga dan E-Sport. Selain itu, dengan dilaksanakannya kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi dalam bidang olahraga dan teknologi bagi generasi muda sebagai pesertanya.

Dengan diselenggarakannya Pekan Olahraga STTI Sony Sugema Merah Putih Cup 2025, harapannya dapat memperkuat Siswa/i dan Mahasiswa STTI Sony Sugema serta menambah wawasan dan pengetahuan generasi muda terhadap bidang olahraga.

## **F. Sasaran Kegiatan**

Sasaran dari kegiatan Pekan Olahraga STTI Sony Sugema Merah Putih Cup 2025 ini adalah Seluruh Siswa/i SMK/SMA/Sederajat dan Seluruh Mahasiswa Aktif Teknik Informatika STTI Sony Sugema.

## **G. Nama dan Tema Kegiatan**

- a. Nama Kegiatan : **Pekan Olahraga STTI Sony Sugema Merah Putih Cup 2025**
- b. Tema Kegiatan : *Spark Your Passion*

## **H. Bentuk Kegiatan**

Kompetisi Futsal dan Kompetisi E-Sport.

## **I. Waktu dan Tempat Kegiatan**

Kegiatan Pekan Olahraga STTI Sony Sugema Merah Putih Cup 2025 akan dilaksanakan pada : Hari Minggu

Tanggal : 17 Agustus 2025

Jam : 08.00 s.d Selesai

Tempat : Aula STTI Sony Sugema dan Lapang.....

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Agenda Kegiatan**

1. Pembukaan 08.00-09.00
2. Kompetisi Futsal  
Kompetisi Futsal akan di laksanakan selama 1 (Satu) hari yaitu :  
Hari/Tanggal : Minggu, 17 Agustus 2025  
Waktu : 10.00-17.00 WIB  
Tempat : Dafa Futsal
3. Kuota Tim Kompetisi Futsal sebanyak 10 Tim.

#### Rundown Kegiatan

Tanggal	Nama Kegiatan	Waktu
17 Agustus 2025	OPENING	08,00-09.00
	PERTANDINGAN	09.00-11.30
	<b>ISOMA (11.30-12.30)</b>	
	PERTANDINGAN	12.30-17.00
	HASIL AKHIR PERTANDINGAN	17.00-Selesai

4. Kompetisi E-Sport  
Kompetisi E-Sport akan di laksanakan selama 1 (Satu) hari yaitu :  
Hari/Tanggal : Minggu, 17 Agustus 2025  
Waktu : 07.00-17.00 WIB  
Tempat : Aula STTI Sony Sugema
5. Kuota Tim Kompetisi E-Sport sebanyak 16 Tim.



### Rundown Acara

Tanggal	Nama Kegiatan	Waktu
17 Agustus 2025	OPENING	08,00-09.00
	PERTANDINGAN	09.00-11.30
	<b>ISOMA (11.30-12.30)</b>	
	PERTANDINGAN	12.30
	<b>BREAK ASAR (15.00-15.30)</b>	
	PERTANDINGAN	15.30-SELESAI
	<b>HASIL AKHIR PERTANDINGAN</b>	

### INPO PERTANDINGAN MOBILE LEGEND

Babak Kualifikasi	(BO 1)
Semi Final	(BO 3)
Grand Final	(BO 3)

## B. Sumber Dana

Sumber dana dari kegiatan Pekan Olahraga STTI Sony Sugema Merah Putih Cup ini berasal dari anggaran dana Registrasi dan dana kemahasiswaan Senilai :

1. Registrasi Pertandingan E-Sport	: 100.000 X 16 = Rp.1.600.000	
2. Registrasi Pertandingan Futsal	: 150.000 X 10 = Rp.1.500.000	+
<i>Total</i>		<u>= Rp.3.100.000</u>

Total keseluruhan biaya = Rp.11.868.000

Total Kurangnya Biaya (bersumber pada dana kemahasiswaan) = Rp. 8.768.000

Terbilang = *“Delapan Juta Tujuh Ratus Enam Puluh Delapan Ribu”*

## **BAB III**

### **PENUTUP**

Demikian proposal Kegiatan Pekan Olahraga Sekolah Tinggi Teknologi Informatika Sony Sugema Merah Putih Cup 2025 ini kami buat. Semoga dapat menjadi gambaran atas rencana kami. Rencana hitam di atas putih ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan dan dukungan. Besar harapan kami agar kegiatan ini dapat berjalan lancar tanpa adanya hambatan yang berarti sehingga kegiatan ini akan terlaksana sesuai dengan apa yang diharapkan serta mencapai tujuan dan sasaran yang ditargetkan. Untuk itu, segenap kepercayaan, dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak sangat kami butuhkan demi suksesnya kegiatan ini, bukan untuk sebuah kepanitiaan ini saja, namun lebih untuk semua insan dalam keluarga besar Sekolah Tinggi Teknologi Informatika Sony Sugema.

## Lampiran-Lampiran

Lampiran 1. Rencana Anggaran Biaya (RAB)

No	Kebutuhan	Unit	Satuan	Harga Satuan	Jumlah
1	<b>Futsal</b>				
	Lapangan	6	Jam	150.000	900.000
	Wasit	4	Orang	100.000	400.000
	Kertas Untuk Bagan	2	Pcs	7.000	14.000
	Karton Warna	2	Pcs	7.000	14.000
	Spidol	2	Pcs	10.000	20.000
	Hadiah Juara 1 (Tropy + Uang Tunai)	1	-	550.000	550.000
	Hadiah Juara 2 (Tropy + Uang Tunai)	1	-	450.000	450.000
	Hadiah Juara 3 (Tropy + Uang Tunai)	1	-	400.000	400.00
	Total				2.748.000
2	<b>E-Sport</b>				
	Rol an (10 Meter)	8	Pcs	40.000	320.000
	Room Tour	4	Jam	50.000	200.000
	Hadiah MVP	1	Pcs	300.000	300.000
	Hadiah Juara 1	1	Pcs	550.000	550.000
	Hadiah Juara 2	1	Pcs	450.000	450.000
	Hadiah Juara 3	1	Pcs	400.000	400.000
	Total				2.220.000
3	<b>Peralatan</b>				
	Pertolongan medis : • Obat obatan • Ambulance • Tenaga Medis	1	Set	2.500.000	2.500.000
	Banner Kegiatan	3,5	Meter	150.000	150.000
	Id Card	28	Pcs	30.000	840.000
	Sertifikat	16	Pcs	5000	80.000
	Transpotasi Panitia	1	-	500.000	500.000
	Sewa Kamera	2	Orang	300.000	600.000
	ATK	1	Paket	250.000	250.000
	Medali	6	Pcs	30.000	180.000
	Thropy	1	Set	800.000	800.000
	Total				3.400.000
5	<b>Konsumsi</b>				
	Konsumsi Panitia	38	Porsi	15.000 x 2	1.140.000
	Minum	50	Dus	40.000	2.000.000
	Survei Lokasi	2	-	100.000	100.000
	Technical Meeting	52	Org	5000	260.000
TOTAL					3.500.000
TOTAL ANGGARAN KESELURUHAN					11.868.000

Terbilang	<i>“Sebelas Juta delapan ratus enam puluh delapan ribu rupiah”</i>
-----------	--

Bendahara,

**RISKA NADILA**

## Lampiran 2. Susunan Panitia

### KEPANITIAAN PEKAN OLAHRAGA STTI SONY SUGEMA MERAH PUTIH CUP 2025

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| 1. Ketua Panitia Pelaksana | : Fajar Rijaldi   |
| 2. Sekretaris              | : 1. Raodotul Irfan<br>2. Siti Anisa  |
| 3. Bendahara               | : 1. Aisyah Syifa Oktaviasri<br>2. Riska Nadila   |
| 4. Sekbid Acara            | : Siti Ita Rogayah  |
| 5. Sekbid Koor. Lapangan   | : 1. Firman Maulana<br>2. Taofik  |
| 6. Sekbid Pubdekdok        | : 1. Muhammad Arief<br>2. Ririn Rifani<br>3. Tarma Suhendar<br>4. Kiki Fauzi<br>5. Dicki Agustian |
| 7. Spnsorship              | : 1. Syahrur<br>2. Fahmi<br>3. Rizky Zakaryana<br>4. Jerry<br>5. Abdul Japar                      |
| 8. Konsumsi Dan Logistik   | : 1. Faisal Muhammad<br>2. Agra Mahesa<br>3. Rahma Rahayu   |