



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta - 55182 Telp (0274) 376808, 373198, 373038 Fax. (0274) 376808

E-mail : info@upy.ac.id

<http://www.upy.ac.id>

PETIKAN

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Nomor : 053.1 /SK/REKTOR-UPY/III/2026

Tentang

PENGANGKATAN DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2025/2026 DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
REKTOR UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Menimbang :
Mengingat :
Memperhatikan :

dst.
dst.
dst.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : PENGANGKATAN DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025/2026
DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
- Pertama : Mengangkat Saudara yang namanya tersebut pada lajur 2 Lampiran keputusan ini sebagai
Dosen Pengampu Mata Kuliah pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026.
- Kedua : Menugaskan kepada para Dosen Pengampu Mata Kuliah dimaksud untuk melaksanakan
pembelajaran matakuliah sebagaimana tercantum pada lajur 3 lampiran keputusan ini dengan
sebaik-baiknya dan kepada yang bersangkutan diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan
yang berlaku di UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatunya
akan ditinjau kembali apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

PETIKAN Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 02 Maret 2026

Rektor,

ttd

Prof. Dr. Ir. Paiman, M.P

NIS. 19650916 199503 1 0031

Untuk Petikan yang sah
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan

Anmad Riyadi, S.Si, M.Kom
NIS. 19690214 199812 1 006

Tembusan disampaikan kepada :

1. Para Wakil Rektor
2. Para Dekan
3. Para Ketua Program Sarjana
4. Para Ketua Program Magister

Lampiran Keputusan Rektor Universitas PGRI Yogyakarta

Nomor :053.1/SK/REKTOR-UPY/III/2026

Tanggal : 02 Maret 2026

NO.	NAMA PENGAJAR & NIDN	MATA KULIAH	KODE MK	SKS	SEMESTER/ KELAS	PROGRAM
1. s.d 231						
232	Dr.Danarstuti Utami, M.Or., AIFO-P 0521048401	Olahraga Petualangan Sport Event	T16436 T16651	3 3	IV / 16-24.A2; 16-24.A3 VI / 16-23.A1; 16-23.A2	Program Sarjana Ilmu Keolahragaan Program Sarjana Ilmu Keolahragaan
233						
Dst.						



Ahmad Riyadi, S.Si., M.Kom
NIS. 19690214 199812 1 0064

Rektor

ttd

Prof. Dr. Ir. Paiman, M.P
NIS. 19650916 199503 1 003



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI **ILMU KEOLAHRAGAAN**

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA



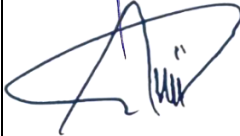
SEMESTER GENAP 2025/2026



MODULE HANDBOOK

Course

Department Ilmu Keolahragaan
Faculty Sains dan Teknologi
Universitas PGRI Yogyakarta

Proses <i>Process</i>	Penanggung Jawab <i>Person in Charge</i>			Tanggal <i>Date</i>
	Nama <i>Name</i>	Jabatan <i>Position</i>	Tandatangan <i>Signature</i>	
Perumus <i>Preparation</i>	Dr. Danarstuti Utami, M.Or., AIFO-P	Dosen Pengampu		11 Februari 2026
Pemeriksa dan Pengendalian <i>Review and Control</i>	Dr. Andri Arif Kustiawan, S.Pd, M.Or	Kaprodi IKOR		
Persetujuan <i>Approval</i>	Dr. Andri Arif Kustiawan, S.Pd, M.Or	Kaprodi IKOR		
Penetapan <i>Determination</i>	Wibawa, S.Si, M.Kom	Dekan FST		



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

KODE
DOKUMEN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK) <i>Course</i>		KODE <i>Code</i>		Rumpun MK <i>Course Cluster</i>	BOBOT (sks) <i>Credits</i>		SEMESTER	Tgl Penyusunan <i>Compilation Date</i>
SPORT EVENT		T16651		SPORT TOURISM	T=3		6	11 Februari 2026
OTORISASI/ PENGESAHAN <i>Authorization/ Endorsement</i>			Dosen Pengembang RPS <i>Developer Lecturer of Semester Learning Plan</i>		Koordinator RMK <i>Course Cluster Coordinator</i>		Ka PRODI <i>Head of Department</i>	
			 <i>Dr. Danarstuti Utami, M.Or., AIFO-P</i>		 <i>Dr. Danarstuti Utami, M.Or., AIFO-P</i>		 <i>Dr. Andri Arif Kustiawan, S.Pd, M.Or</i>	
Capaian Pembelajaran (CP) <i>Learning Outcomes</i>		CPL-PRODI yangdibebankan pada Matakuliah <i>PLO Program Chraged to The Course</i>						
	CPL 1		<i>Mampu menunjukkan sikap profesional, etis, bertanggung jawab dan menjunjung sportivitas dalam bidang keolahragaan</i>					
	CPL 3		<i>Menguasai konsep teoritis manajemen olahraga, industri olahraga, dan event olahraga secara mendalam</i>					
	CPL 4		<i>Mampu mengambil keputusan strategis berbasis analisis data dalam bidang keolahragaan</i>					
	CPL 5		<i>Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program atau event olahraga secara profesional</i>					
			Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) <i>Course Learning Outcome (CLO)</i>					
	CPMK-1		<i>Mampu menjelaskan konsep dasar, struktur, dan peran sport event dalam industri olahraga.</i>					
	CPMK-2		<i>Mampu menganalisis perencanaan, manajemen keuangan, dan strategi pemasaran sport event</i>					
	CPMK-3		<i>Mampu merancang proposal sport event secara sistematis dan profesional.</i>					
	CPMK-4		<i>Mampu melaksanakan project sport event dan menyusun laporan pertanggungjawaban kegiatan.</i>					
			Peta CPL – CPMK <i>Map of PLO - CLO</i>					

Mg ke-/ Week	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (CPMK)/ Final ability of each learning stage (LLO)	Penilaian/ <i>Assesment</i>		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]/ <i>Form of Learning; Learning Method; Student Assignment; [Estimated Time]</i>		Materi Pembelajaran [Pustaka]/ <i>Learning Material [Reference]</i>	Bobot Penilaian/ <i>Assesment Load (%)</i>
		Indikator/ <i>Indicator</i>	Kriteria & Teknik / <i>Criteria & Techniques</i>				
				Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami kontrak kuliah dan ruang lingkup sport event.	- Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup MK - Mahasiswa memahami sistem penilaian dan project akhir	Teknik non-test: Non-tes (partisipasi aktif diskusi) Kriteria: Rubrik keaktifan dan pemahaman kontrak kuliah	Kuliah interaktif, diskusi [PB: 1 x (3 x 50 menit)]		- Kontrak kuliah - Overview industri sport event - Penjelasan project semester [1], [2]	5
2	Menjelaskan konsep dasar sport event dalam industri olahraga	- Mampu menjelaskan definisi dan klasifikasi sport event - Mampu mengidentifikasi skala event	Teknik non-test: Tugas makalah individu Kriteria: Rubrik ketepatan konsep & kedalaman analisis	Kuliah, Small Group Discussion [PB: 1 x (3 x 50 menit)] Penugasan Terstruktur (PT): Ringkasan jurnal sport event [PT: 1 x (2 x 60 menit)] Kegiatan Mandiri (KM): Literatur review [KM: 1 x (2 x 60 menit)]		- Definisi dan klasifikasi sport event - Skala event (local, national, international) - Mega event vs small-scale event [1], [3]	5

Mg ke-/ Week	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (CPMK)/ <i>Final ability of each learning stage (LLO)</i>	Penilaian/ <i>Assesment</i>		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]/ <i>Form of Learning; Learning Method; Student Assignment; [Estimated Time]</i>		Materi Pembelajaran [Pustaka]/ <i>Learning Material [Reference]</i>	Bobot Penilaian/ <i>Assesment Load (%)</i>
		Indikator/ <i>Indicator</i>	Kriteria & Teknik / <i>Criteria & Techniques</i>				
				Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
3	Menganalisis struktur organisasi penyelenggara sport event.	- Mampu menjelaskan struktur organisasi event - Mampu membagi peran dalam kepanitiaan	Teknik non-test: Presentasi kelompok	Cooperative Learning		- Organisasi event internasional, nasional, lokal - Stakeholder event [1], [2]	5
4	Menyusun ide kreatif dan konsep sport event	- Mampu menyusun konsep event berbasis kebutuhan pasar - Mampu menentukan target peserta	Teknik non-test: Proposal awal (draft konsep)	Project Based Learning		- Event planning - Analisis kebutuhan pasar [1], [4]	5
5	Menganalisis perencanaan keuangan dan risiko	- Mampu menyusun RAB sederhana - Mampu mengidentifikasi risiko event	Teknik non-test: Studi kasus	Case-Based Learning		- Budgeting - Revenue sources (ticketing, sponsor, merchandise) - Risk management [1], [2]	5

Mg ke-/ Week	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (CPMK)/ <i>Final ability of each learning stage (LLO)</i>	Penilaian/ <i>Assesment</i>		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]/ <i>Form of Learning; Learning Method; Student Assignment; [Estimated Time]</i>		Materi Pembelajaran [Pustaka]/ <i>Learning Material [Reference]</i>	Bobot Penilaian/ <i>Assesment Load (%)</i>
		Indikator/ <i>Indicator</i>	Kriteria & Teknik / <i>Criteria & Techniques</i>				
				Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
6-7	Mampu Menyusun proposal sport event lengkap.	- Proposal sistematis - Segmentasi pasar jelas - Rencana operasional lengkap	Teknik non-test: Penilaian proposal (Rubrik deskriptif)	Project Based Learning PT: Penyusunan proposal lengkap KM: Revisi dan penyempurnaan		- Penyusunan proposal sport event - Segmentasi pasar - Timeline dan operational plan - Rencana teknis dan logistik [3], [4]	10
8	UTS	Presentasi Proposal Awal	Teknik non-test: Presentasi & tanya jawab Kriteria: - Penguasaa n materi - Sistematika proposal - Ketepatan analisis	Project Based Learning		Materi evaluasi pertemuan 1–7 [1], [2], [3]	15

Mg ke-/ Week	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (CPMK)/ <i>Final ability of each learning stage (LLO)</i>	Penilaian/ <i>Assesment</i>		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]/ <i>Form of Learning; Learning Method; Student Assignment; [Estimated Time]</i>		Materi Pembelajaran [Pustaka]/ <i>Learning Material [Reference]</i>	Bobot Penilaian/ <i>Assesment Load (%)</i>
		Indikator/ <i>Indicator</i>	Kriteria & Teknik / <i>Criteria & Techniques</i>				
				Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
9-10	Strategi kerjasama dan sponsorship.	- Mampu membuat proposal sponsorship - Mampu melakukan pitching	Teknik non-test: Simulasi pitching sponsor	Role Play & Simulation		- Sponsorship strategy - Proposal sponsorship - Bidding system - Negotiation techniques [1], [2]	10
11	Strategi komunikasi dan public speaking	- Mampu menyampaikan presentasi persuasif - Mampu menjawab pertanyaan sponsor	Teknik non-test: Observasi performa	Role-Play & Simulation		- Public speaking for event manager - Communication strategy - Media relations [1], [4]	5
12	Menyusun strategi pemasaran digital event	- Mampu membuat konten promosi - Mampu memilih media publikasi	Teknik non-test: Penilaian konten promosi	Project Based Learning		- Marketing strategy - Digital marketing - Social media promotion - Branding event [1], [3]	5

Mg ke-/ Week	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (CPMK)/ <i>Final ability of each learning stage (LLO)</i>	Penilaian/ <i>Assesment</i>		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]/ <i>Form of Learning; Learning Method; Student Assignment; [Estimated Time]</i>		Materi Pembelajaran [Pustaka]/ <i>Learning Material [Reference]</i>	Bobot Penilaian/ <i>Assesment Load (%)</i>
		Indikator/ <i>Indicator</i>	Kriteria & Teknik / <i>Criteria & Techniques</i>	Luring	Daring		
				(1)	(2)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
13	Administrasi dan laporan pertanggungjawaban.	- Mampu menyusun LPJ sistematis - Mampu menyusun dokumentasi kegiatan	Teknik non-test: Review draft LPJ	- Tutorial - Collaborative Learning		- Administrasi birokrasi - Legal aspects of event - Laporan Pertanggungjawaban (LPJ) [2], [3]	5
14-15	Pelaksanaan sport event	- Event terlaksana sesuai proposal - Koordinasi tim efektif - Dokumentasi lengkap	Teknik non-test: Observasi pelaksanaan + rubrik project	Project Based Learning (Implementasi Lapangan)		- Implementasi event - Monitoring dan evaluasi - Problem solving during event [1], [2]	15
16	UAS	Presentasi dan laporan akhir (LPJ Final)	Teknik: Presentasi + Review dokumen Kriteria: - Analisis evaluasi event - Konsistensi laporan - Refleksi pembelajaran	Reflective Evaluation		Presentasi LPJ Final + Evaluasi Project [1], [2], [3], [4]	10
Total bobot penilaian							100

Keterangan:

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
5. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. **Teknik penilaian:** tes dan non-tes.
7. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
8. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yang setara.
9. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
10. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian CPMK tsb., dan totalnya 100%.
11. **PB**=Proses Belajar, **PT**=Penugasan Terstruktur, **KM**=Kegiatan Mandiri.
12. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian CPMK tsb., dan totalnya 100%



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN**

RENCANA ASESSMEN DAN EVALUASI (RAE)

Minggu ke-	CPMK	Bentuk Asessmen (Penilaian)	Bobot (%)
1	Mampu menjelaskan konsep dasar, struktur, dan peran sport event dalam industri olahraga	Partisipasi aktif & pemahaman kontrak kuliah	5
2-3	Mampu menjelaskan konsep dasar, struktur, dan peran sport event dalam industri olahraga	Tugas 1 : Makalah analisis konsep & struktur sport event	10
4	Mampu menganalisis perencanaan, manajemen keuangan, dan strategi pemasaran sport event	Draft konsep event (analisis kebutuhan & ide kreatif)	5
5	Mampu menganalisis perencanaan, manajemen keuangan, dan strategi pemasaran sport event	Tugas 2 : Penyusunan RAB & Analisis Risiko	5
6-7	Mampu merancang proposal sport event secara sistematis dan profesional.	Tugas 3 : Proposal Sport Event Lengkap	10
8	Mampu menjelaskan konsep dasar, struktur, dan peran sport event dalam industri olahraga, Mampu merancang proposal sport event secara sistematis dan profesional.	UTS: Presentasi Proposal Awal	15
9-10	Mampu merancang proposal sport event secara sistematis dan profesional.	Tugas 4 : Proposal Sponsorship & Simulasi Pitching	10
11	Mampu menganalisis perencanaan, manajemen keuangan, dan strategi pemasaran sport event	Penilaian performa pitching & Etika Komunikasi	5
12	Mampu menganalisis perencanaan, manajemen keuangan, dan strategi pemasaran sport event	Tugas 5 : Konten Digital Marketing & Media Plan	5
13	Mampu melaksanakan project sport event dan menyusun laporan pertanggungjawaban kegiatan	Draft Laporan Pertanggungjawaban (LPJ)	5
14-15	Mampu melaksanakan project sport event dan menyusun laporan pertanggungjawaban kegiatan	Pelaksanaan Project Sport Event (Observasi & Rubrik Kinerja)	15
16	Mampu melaksanakan project sport event dan menyusun laporan pertanggungjawaban kegiatan	UAS: Presentasi Final Project & LPJ Final	10
TOTAL BOBOT			100



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN**

INDIKATOR PENCAPAIAN CPL PADA MATAKULIAH

CPL	CPMK	Minggu ke-	Bentuk Asessmen	Bobot (%)
CPL-3	CPMK-1	2-3	Tugas 1: Makalah Analisis Konsep & Struktur Sport Event	10
CPL-3	CPMK-1	8	UTS – Presentasi Proposal Awal	15
CPL-4	CPMK-2	5	Tugas 2: Penyusunan RAB & Analisis Risiko	5
CPL-4	CPMK-2	12	Tugas 5: Konten Digital Marketing & Media Plan	5
CPL-5	CPMK-3	6-7	Tugas 3: Proposal Sport Event Lengkap	10
CPL-5	CPMK-3	9-10	Tugas 4: Proposal Sponsorship & Simulasi Pitching	10
CPL-1	CPMK-2	11	Penilaian Performa Pitching & Etika Komunikasi	5
CPL-5	CPMK-4	13	Draft Laporan Pertanggungjawaban (LPJ)	5
CPL-5	CPMK-4	14-15	Pelaksanaan Project Sport Event	15
CPL-5	CPMK-4	16	UAS – Presentasi Final Project & LPJ Final	10
CPL-1	Semua CPMK	1-16	Kehadiran & Partisipasi Aktif	10
TOTAL BOBOT				100



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN**

RUBRIK PENILAIAN TUGAS 1

Nama Mahasiswa :

NPM :

No	Aspek Yang dinilai	Skor Penilaian				
		(E) Kurang Sekali 0 - 40	(D) Kurang 0 - 40	(C) Cukup 56 - 60	(B) Baik 61 - 80	(A) Baik Sekali 80 - 100
1	Kedalaman analisis konsep					
2	Ketepatan penggunaan teori					
3	Sistematika penulisan					
4	Referensi & sitasi					
5	Presentasi					
Nilai rata-rata skor						
Nilai Total						



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN**

RUBRIK PENILAIAN TUGAS 2

Nama Mahasiswa :

NPM :

No	Aspek Yang dinilai	Skor Penilaian				
		(E) Kurang Sekali 0 - 40	(D) Kurang 0 - 40	(C) Cukup 56 - 60	(B) Baik 61 - 80	(A) Baik Sekali 80 - 100
1	Ketepatan penyusunan RAB					
2	Identifikasi risiko					
3	Logika perhitungan anggaran					
4	Kesesuaian dengan konsep event					
Nilai rata-rata skor						
Nilai Total						



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

RUBRIK PENILAIAN TUGAS 3

Nama Mahasiswa :

NPM :

No	Aspek Yang dinilai	Skor Penilaian				
		(E) Kurang Sekali 0 - 40	(D) Kurang 0 - 40	(C) Cukup 56 - 60	(B) Baik 61 - 80	(A) Baik Sekali 80 - 100
1	Latar belakang & urgensi					
2	Tujuan & target pasar					
3	Rencana operasional					
4	Rencana keuangan					
5	Kreativitas konsep					
Nilai rata-rata skor						
Nilai Total						



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

RUBRIK PENILAIAN TUGAS 4

Nama Mahasiswa :

NPM :

No	Aspek Yang dinilai	Skor Penilaian				
		(E) Kurang Sekali 0 - 40	(D) Kurang 0 - 40	(C) Cukup 56 - 60	(B) Baik 61 - 80	(A) Baik Sekali 80 - 100
1	Struktur proposal sponsor					
2	Nilai jual event					
3	Teknik komunikasi					
4	Kemampuan menjawab pertanyaan					
Nilai rata-rata skor						
Nilai Total						



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN**

RUBRIK PENILAIAN TUGAS 5

Nama Mahasiswa :

NPM :

No	Aspek Yang dinilai	Skor Penilaian				
		(E) Kurang Sekali 0 - 40	(D) Kurang 0 - 40	(C) Cukup 56 - 60	(B) Baik 61 - 80	(A) Baik Sekali 80 - 100
1	Kreativitas konten					
2	Kesesuaian dengan target pasar					
3	Strategi media plan					
4	Kualitas visual & teknis					
Nilai rata-rata skor						
Nilai Total						



**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

KONTRAK PERKULIAHAN

Nama Dosen : Dr. Danarstuti Utami, M.Or., AIFO-P
Mata Kuliah : Sport Event
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Kelas/Angkatan : A1, A2/2023
Semester : 6 (Enam)
Tahun Akademik : 2025/2026
Kode Mata Kuliah : T16651

Deksripsi Mata Kuliah :

Mata kuliah Sport Event membahas konsep, perencanaan, pengelolaan, pemasaran, pembiayaan, sponsorship, hingga evaluasi penyelenggaraan event olahraga skala kecil hingga besar berbasis pendekatan industri olahraga. Perkuliahan menggunakan metode Project Based Learning dengan output proposal dan pelaksanaan mini sport event

Capaian Pembelajaran Program Studi:

- Mampu menjelaskan konsep dasar, struktur, dan peran sport event dalam industri olahraga.
- Mampu menganalisis perencanaan, manajemen keuangan, dan strategi pemasaran sport event
- Mampu merancang proposal sport event secara sistematis dan profesional.
- Mampu melaksanakan project sport event dan menyusun laporan pertanggungjawaban kegiatan.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah :

1. Mampu menunjukkan sikap profesional, etis, bertanggung jawab dan menjunjung sportivitas dalam bidang keolahragaan
2. Menguasai konsep teoritis manajemen olahraga, industri olahraga, dan event olahraga secara mendalam
3. Mampu mengambil keputusan strategis berbasis analisis data dalam bidang keolahragaan
4. Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program atau event olahraga secara profesional

Daftar Rujukan:

1. Masterman, G. (2021). Strategic Sports Event Management. Routledge.
2. Parent, M.M., & Chappelet, J.L. (2017). Routledge Handbook of Sports Event Management. Routledge

3. Fotiadis, A., & Vassiliadis, C. (2020). Principles and Practices of Small-Scale Sport Event Management. IGI Global.
4. Allen, J., et al. (2011). Festival and Special Event Management. Wiley.

Ketentuan/Kesepakatan:

- a. Kehadiran.
 - Kehadiran harus 80%. Ketidakhadiran lebih dari 3 kali tanpa keterangan diberikan nilai E.
 - Keterlambatan lebih dari 15 menit mahasiswa diperbolehkan masuk namun dihitung **ALPA**. Mahasiswa diperbolehkan meninggalkan kelas bila pengajar tanpa keterangan terlambat lebih dari 15 menit. *Make-up* kelas akan dilaksanakan sesuai kesepakatan antar dosen-mahasiswa.
 - Tidak ada tugas tambahan untuk ketidakhadiran di kelas. (jika tanpa keterangan nilai langsung 0)
- b. Surat Ijin
 - Surat ijin atau surat sakit diberikan maksimal 2 hari. Ketika ijin/sakit/alpa ketika jadwal presentasi maka nilai presentasi nol. Tidak ada tugas tambahan.
- c. Tata Busana
 - Teori → Mahasiswa wajib berpakaian sopan dan rapi (kemeja/ Kaos Berkerah) BUKAN KAOS OBLONG, celana/rok rapih dengan sepatu.
 - Praktek → Mahasiswa wajib berpakaian olahraga (seragam) dan menggunakan sepatu olahraga
- d. Mahasiswa tidak boleh menggunakan *handphone* di kelas dan lapangan apabila melanggar akan diberikan sanksi.
- e. KETUA → akan mendapatkan tambahan nilai. Saat perkuliahan dan jika ada *makeup class*, ketua yang wajib berkoordinasi dengan mahasiswa dan dosen.
- f. Transparansi dilayani setelah 1 minggu kuliah berakhir di Dosen Pengampu.
- g. Semua indikator penilaian TIDAK ADA REMIDIAL

Penilaian Hasil Belajar

Kehadiran	10%
Sikap	10%
Penugasan	30%
UAS	50%
TOTAL	100%

Yogyakarta, 3 Maret 2026

Ketua Program Studi



(Dr. Andri Arif Kustiawan, S.Pd,
M.Or)

NIS. 19890729 202206 1 002

Dosen Pengampu



(Danarstuti Utami, M.Or., AIFO-P)

NIS. 198404212022062005

Ketua Kelas/Angkatan



(Shafira Lia Maharani)

NPM. 23111600054



SPORT EVENT

Dr. Danarstuti Utami, M.Or.,
AIFO-P



Diskusi Awal



SPORT EVENT

“Planned events are temporary occurrences designed to create experiences and achieve specific outcomes for participants and audiences.” (Getz, 2011, p. 18).

“Events are temporary occurrences, either planned or unplanned, that bring people together for a shared experience.” (Bowdin et al., 2011, p. 16).

“Sport events are organized sporting activities that provide entertainment, competition, and experiences for spectators and participants.” (Masterman, 2014, p. 12).

“Events are that phenomenon arising from those non-routine occasions which have leisure, cultural, personal or organizational objectives.” (Shone & Parry, 2013, p. 4).

Definisi Sport Event Menurut Ahli

- ▶ Getz (2011): Event merupakan kegiatan terencana untuk menciptakan pengalaman bagi peserta.
- ▶ Bowdin et al. (2011): Event mempertemukan orang dalam pengalaman bersama.
- ▶ Masterman (2014): Sport event memberikan kompetisi dan hiburan bagi penonton.
- ▶ Shone & Parry (2013): menciptakan pengalaman kompetitif, hiburan, dan manfaat sosial maupun ekonomi.

KESIMPULAN

“Sport Event merupakan kegiatan olahraga yang diselenggarakan secara terencana dalam waktu dan tempat tertentu, melibatkan berbagai pihak, serta bertujuan untuk menciptakan pengalaman kompetitif, hiburan, dan manfaat sosial maupun ekonomi, yang membutuhkan pengorganisasian, pelaksanaan, serta evaluasi yang baik.”

Latar Belakang Sport Event

- ▶ Olahraga berkembang menjadi fenomena sosial, budaya, dan ekonomi
- ▶ Menjadi bagian dari industri olahraga global
- ▶ Melibatkan sektor pariwisata, media, sponsor, dan hiburan
- ▶ Sport event menjadi sarana kompetisi dan hiburan masyarakat

Karakteristik Sport Event

1

Memiliki tujuan yang jelas

Sport event diselenggarakan untuk mencapai tujuan tertentu seperti kompetisi, promosi olahraga, atau hiburan

2

Diselenggarakan dalam waktu dan tempat tertentu

Event memiliki batas waktu pelaksanaan serta lokasi yang telah ditentukan

3

Melibatkan banyak pihak (*stakeholder*)

Pihak yang terlibat antara lain atlet, panitia, sponsor, media, pemerintah, dan penonton

4

Memerlukan perencanaan dan pengelolaan yang sistematis

Event harus dikelola melalui proses manajemen yang terstruktur

5

Memiliki dampak sosial, ekonomi, dan budaya

Sport event dapat memberikan pengaruh terhadap masyarakat, ekonomi lokal, serta promosi budaya dan pariwisata.

Konsep Sport Event

- ▶ Kegiatan olahraga yang diselenggarakan secara terorganisasi
- ▶ Memiliki tujuan, waktu, dan tempat tertentu
- ▶ Melibatkan atlet, panitia, sponsor, media, dan penonton
- ▶ Memberikan pengalaman kompetitif dan hiburan

Perkembangan Industri Olahraga

- ▶ Olahraga menjadi industri global bernilai miliaran dolar
- ▶ Didukung media, sponsor, dan teknologi
- ▶ Mendorong pariwisata olahraga (sport tourism)
- ▶ Event besar seperti Olimpiade dan Piala Dunia

Peran Sport Event



Tujuan dan Manfaat Sport Event

Tujuan:

- ▶ Menyelenggarakan kompetisi olahraga yang berkualitas
- ▶ Meningkatkan prestasi atlet
- ▶ Meningkatkan partisipasi masyarakat dalam olahraga
- ▶ Mengembangkan industri olahraga
- ▶ Mempromosikan daerah atau organisasi penyelenggara.

Manfaat:

- ▶ Kesehatan masyarakat
- ▶ Interaksi sosial
- ▶ Aktivitas ekonomi
- ▶ Citra daerah atau organisasi

MANAJEMEN SPORT EVENT

“Management is a distinct process consisting of planning, organizing, actuating, and controlling performed to determine and accomplish stated objectives.” (Terry, 2014, p. 5).

“Management involves coordinating and overseeing the work activities of others so that their activities are completed efficiently and effectively.” (Robbins & Coulter, 2018, p. 8).

“Sport management is the process of planning, organizing, leading, and controlling activities in sport organizations to achieve objectives efficiently.” (Pitts & Stotlar, 2013, p. 9).

Pengertian Manajemen

- ▶ Terry: Manajemen adalah proses planning, organizing, actuating, controlling.
- ▶ Robbins & Coulter: Koordinasi aktivitas kerja untuk mencapai tujuan secara efektif.
- ▶ Pitts & Stotlar: Proses pengelolaan organisasi olahraga secara efisien.

Fungsi Manajemen (POAC)

- ▶ Planning – Menentukan tujuan dan rencana kegiatan
- ▶ Organizing – Pembagian tugas dan struktur organisasi
- ▶ Actuating – Menggerakkan anggota organisasi
- ▶ Controlling – Mengawasi pelaksanaan kegiatan

MANAJEMEN SPORT EVENT



PENJELASAN MODEL

- ▶ Perencanaan (Planning)
Menentukan konsep event, tujuan kegiatan, jadwal, dan lokasi pelaksanaan.
- ▶ Organisasi (Organizing)
Membentuk struktur kepanitiaan dan pembagian tugas
- ▶ Persiapan Event
Persiapan venue, perlengkapan, peserta, serta administrasi kegiatan.
- ▶ Promosi dan Sponsorship
Publikasi kegiatan untuk menarik peserta, sponsor, dan penonton.
- ▶ Pelaksanaan Event
Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan rencana yang telah dibuat.
- ▶ Manajemen Risiko
Mengantisipasi berbagai kemungkinan masalah seperti keamanan, kesehatan, dan keselamatan.
- ▶ Evaluasi
Menilai keberhasilan event dan menyusun laporan kegiatan.

Prinsip Manajemen Event

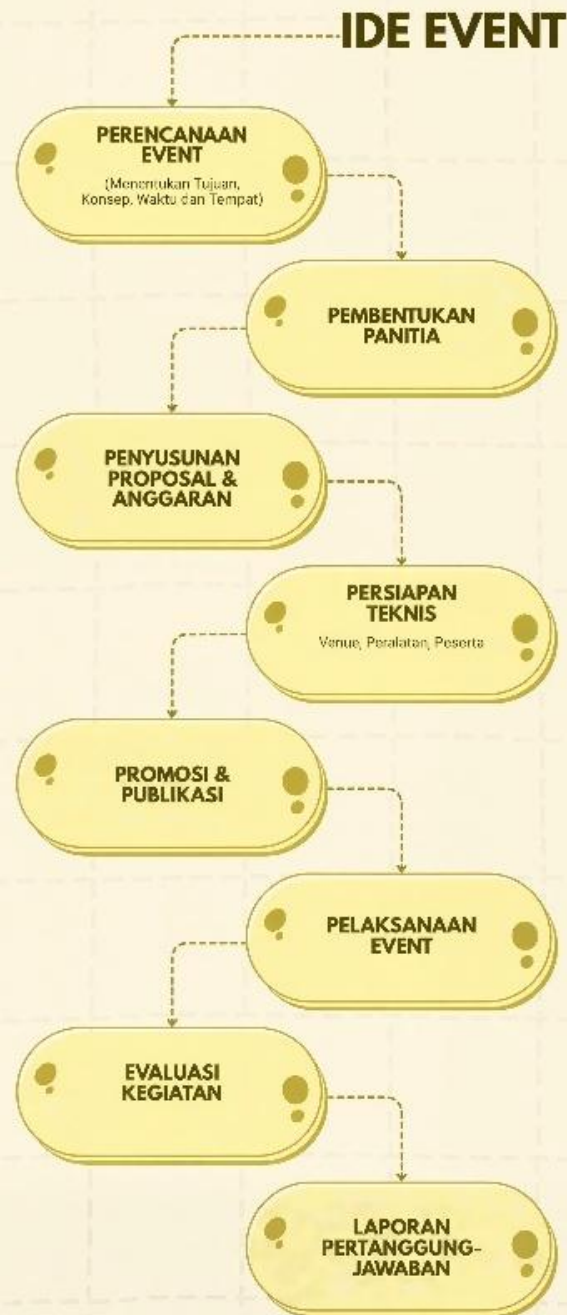


- ▶ Perencanaan yang matang
- ▶ Koordinasi yang efektif
- ▶ Komunikasi yang jelas
- ▶ Pembagian tugas yang tepat
- ▶ Evaluasi kegiatan secara berkala

Jenis-Jenis Event Olahraga

- ▶ Mega Event (Olimpiade, World Cup)
- ▶ Major Event (Asian Games, SEA Games)
- ▶ Hallmark Event (event khas suatu daerah)
- ▶ Regional Event (Pekan Olahraga Wilayah)
- ▶ Local Event (Turnamen antar sekolah/klub, kompetisi daerah)

Flowchart Tahapan Penyelenggaraan Sport Event



Studi Kasus Event di Indonesia

- ▶ Pekan Olahraga Nasional (PON)
- ▶ Asian Games 2018 Jakarta–Palembang
- ▶ Development Basketball League (DBL)

Event-event ini menunjukkan pentingnya manajemen event profesional

Kesimpulan

- ▶ *Sport event* merupakan kegiatan olahraga terorganisasi
- ▶ Memiliki dampak sosial, ekonomi, dan budaya
- ▶ Manajemen sport event memerlukan perencanaan dan koordinasi yang baik
- ▶ Fungsi manajemen POAC sangat penting dalam penyelenggaraan event

Tugas 1 Makalah Individu

“Analisis Konsep & Struktur Sport Event”

Mahasiswa menganalisis **satu event olahraga**, misalnya:

- PON
- Liga 1 Indonesia
- DBL
- Turnamen olahraga kampus
- Event olahraga daerah

Analisis meliputi:

- Tujuan event
- Pihak penyelenggara
- Sistem manajemen event
- Dampak event

Ketentuan Umum Tugas

1. Tugas bersifat **individu**.
2. Makalah membahas Studi Kasus Singkat
3. Panjang makalah 8–12 halaman (tidak termasuk cover dan daftar pustaka).
4. Menggunakan minimal 5 sumber referensi ilmiah (buku/jurnal) 10 tahun terakhir.
5. Menggunakan sitasi APA Style (APA 7).
6. Diketik menggunakan:
 - Font : Times New Roman
 - Ukuran : 12
 - Spasi : 1.5
 - Margin : 4-3-3-3
7. Format file **PDF atau Word**.
8. Nama file: **Tugas1_Nama_NIM_SportEvent**

Link Pengumpulan Tugas

<https://forms.gle/t2QSXCcJs3j1qSyS8>



Selamat Mengerjakan..!!

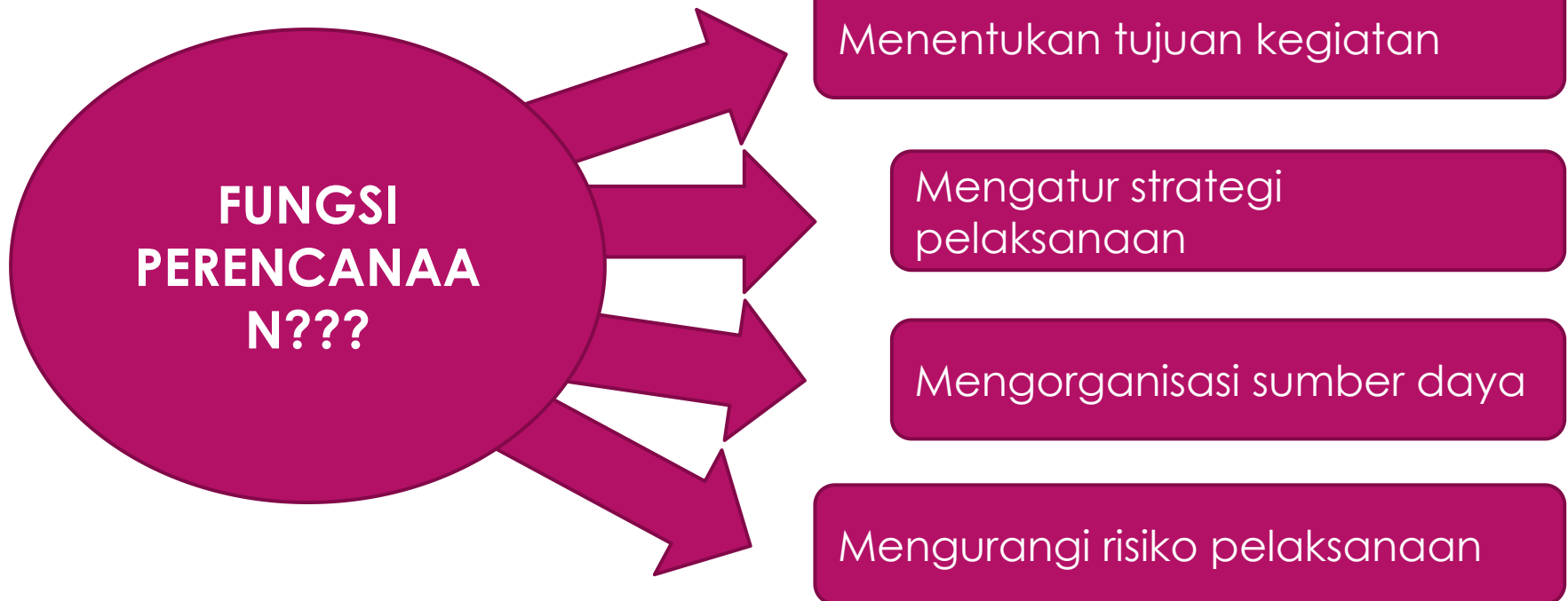
A person is sitting at a table, working on a laptop. The laptop screen displays a spreadsheet with many small yellow icons. The person is also holding a large sheet of paper with a table of data. The background is a blurred outdoor setting. A large, bold, white text overlay is centered on the image.

MANAJEMEN SPORT EVENT

PERENCANAAN EVENT

- ▶ Konsep perencanaan event olahraga
- ▶ Identifikasi tujuan event
- ▶ Analisis kebutuhan event
- ▶ Penentuan tema dan konsep event
- ▶ Penyusunan timeline
- ▶ Analisis SWOT

Konsep Perencanaan Event Olahraga

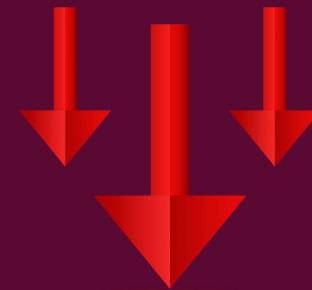


“Perencanaan adalah tahap awal yang menentukan arah dan keberhasilan event”

**Setelah Perencanaan,
Kemudian apa?**

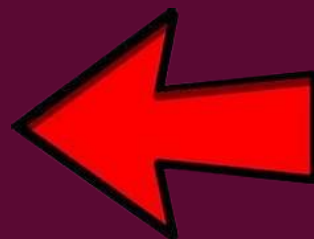


**Identifikasi
Tujuan
Event**



**Analisis
Kebutuhan
Event**

**Tema dan
Konsep
Event**



Identifikasi Tujuan Event

Tujuan event olahraga:

- ▶ Meningkatkan prestasi atlet
- ▶ Meningkatkan partisipasi masyarakat
- ▶ Promosi cabang olahraga
- ▶ Meningkatkan citra organisasi
- ▶ Mendukung industri olahraga

Analisis Kebutuhan

Kebutuhan utama dalam event olahraga:

- ▶ Venue atau lokasi pertandingan
- ▶ Sumber daya manusia (panitia, wasit, medis)
- ▶ Peralatan olahraga
- ▶ Anggaran kegiatan

Tema dan Konsep

Tema adalah ide utama event.

Contoh tema:

- ▶ *Sport for Health*
- ▶ *Youth Sport Festival*
- ▶ *Championship Tournament*
- ▶ *Fun Run for Charity*

Konsep event dikembangkan dari tema.

Contoh timeline sederhana event olahraga:

Waktu	Kegiatan
12 bulan sebelum event	perencanaan konsep kegiatan
10 bulan sebelum event	pembentukan panitia
8 bulan sebelum event	penyusunan proposal dan anggaran kegiatan
6 bulan sebelum event	pengajuan sponsor
4 bulan sebelum event	promosi event
3 bulan sebelum event	pendaftaran peserta
2 bulan sebelum event	persiapan venue dan perlengkapan
1 bulan sebelum event	finalisasi peserta dan jadwal pertandingan
1 minggu sebelum event	technical meeting
Hari H	pelaksanaan event
1 minggu setelah event	evaluasi dan laporan kegiatan

Analisis SWOT

Strength (keunggulan)

Fasilitas baik
Dukungan organisasi

Weakness (keterbatasan)

Anggaran terbatas

Opportunity (peluang)

Sponsor
Minat masyarakat

Threat (ancaman)

Cuaca
Bentrok event lain

SWOT membantu menentukan strategi event

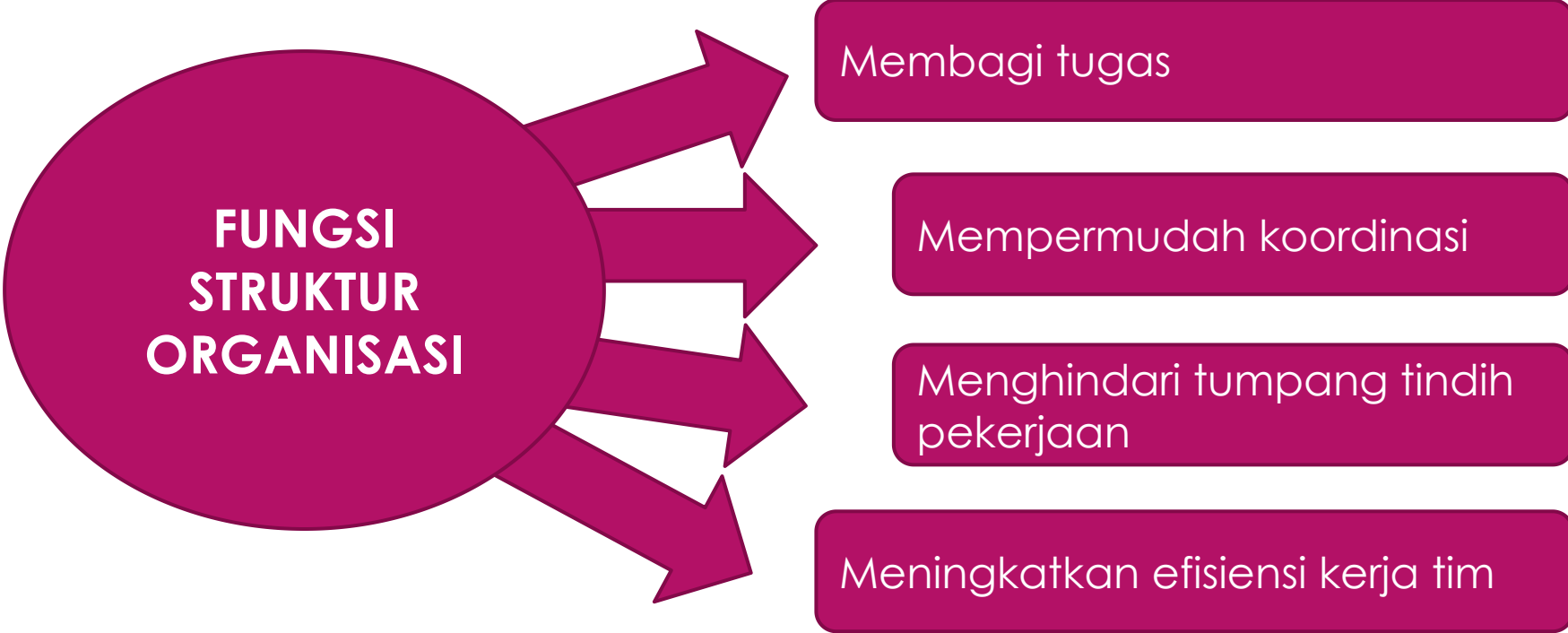


STRUKTUR ORGANISASI

Dan SDM

- ▶ Struktur organisasi event
- ▶ Pembentukan panitia
- ▶ Tugas dan tanggung jawab
- ▶ Manajemen relawan
- ▶ Kepemimpinan
- ▶ Koordinasi tim kerja

Mengapa Perlu??



FUNGSI STRUKTUR ORGANISASI

Membagi tugas

Mempermudah koordinasi

Menghindari tumpang tindih pekerjaan

Meningkatkan efisiensi kerja tim

BAGAN PEMBAGIAN TUGAS PANITIA

KETUA PANITIA

Sekretaris

Bendahara

Divisi Kompetisi

Divisi Perlengkapan

- Jadwal pertandingan
- Wasit
- Sistem pertandingan

- Peralatan olahraga
- Lapangan
- Teknologi pertandingan

Divisi Publikasi

- Media sosial
- Dokumentasi

Divisi Publikasi

- Media sosial
- Dokumentasi
- Promosi



Tugas dan Tanggung Jawab

- ▶ Ketua: memimpin kegiatan
- ▶ Sekretaris: administrasi
- ▶ Bendahara: keuangan
- ▶ Divisi pertandingan: teknis lomba
- ▶ Divisi perlengkapan: fasilitas
- ▶ Divisi publikasi: promosi event

Manajemen Relawan

Relawan berperan dalam operasional event.

Tahapan manajemen relawan:

- ▶ Rekrutmen
- ▶ Seleksi
- ▶ Pelatihan
- ▶ Penempatan tugas
- ▶ Evaluasi

Kepemimpinan Event

Kepemimpinan diperlukan untuk:

- ▶ Mengarahkan tim
- ▶ Mengambil keputusan
- ▶ Memotivasi anggota
- ▶ Mengelola konflik

Koordinasi Tim

Koordinasi dilakukan melalui:

- ▶ Rapat panitia
- ▶ Briefing sebelum event
- ▶ Grup komunikasi
- ▶ Laporan setiap divisi

DIAGRAM STAKEHOLDER EVENT OLAHRAGA



Studi Kasus: Asian Games 2018

Faktor keberhasilan:

- ▶ Struktur organisasi jelas
- ▶ Koordinasi antar lembaga
- ▶ Ribuan relawan
- ▶ Manajemen SDM profesional

Perencanaan dan struktur organisasi sangat menentukan keberhasilan sport event.

Key to



**Perencanaan
yang baik**



**Tim yang
terorganisasi**



**EVENT
SUKSES!!**

PERTANYAAN DAN DISKUSI

1. Apa fungsi perencanaan dalam sport event?
2. Mengapa struktur organisasi penting?
3. Apa tugas ketua panitia?
4. Bagaimana peran relawan?
5. Bagaimana meningkatkan koordinasi tim?

Manajemen Keuangan Event



Manajemen Keuangan dalam Penyelenggaraan Event Olahraga

Salah satu aspek penting dalam event olahraga

Menentukan kelancaran kegiatan

Mengurangi resiko kerugian finansial

Mendukung keberhasilan event secara keseluruhan

Menurut Lawrence J. Gitman

“Manajemen keuangan adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian sumber daya keuangan untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien”

(Gitman, 2015, hlm. 4).

Menurut Donald Getz

“Pengelolaan keuangan merupakan bagian penting dari manajemen event karena sebagian besar event sangat bergantung pada pengendalian biaya dan keberhasilan dalam memperoleh sumber pendanaan”

(Getz, 2012, hlm. 271).

Poin Pengertian manajemen keuangan event ??

Proses mengelola
dana kegiatan
secara terencana

Mengatur
pemasukan dan
pengeluaran

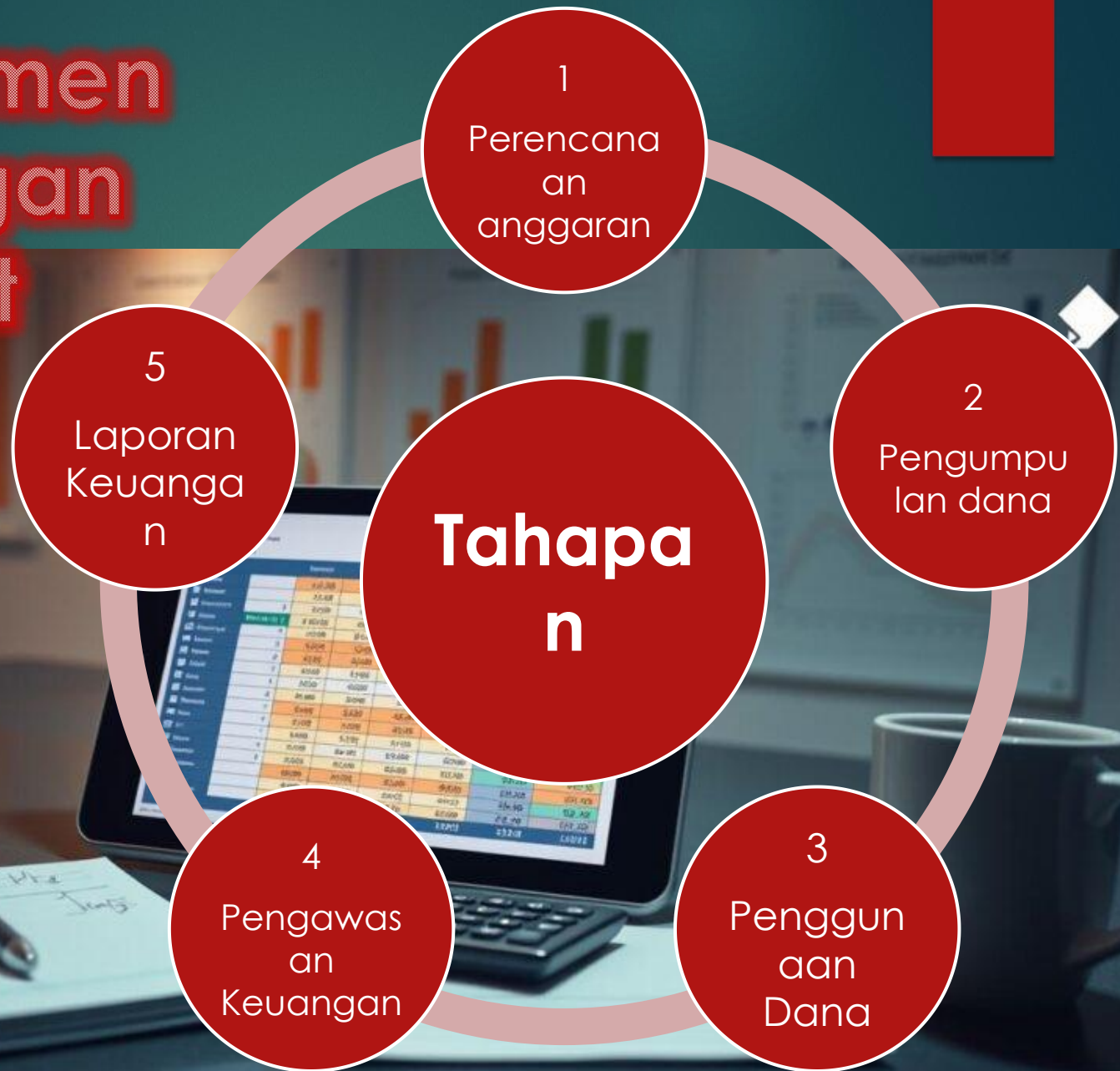
Memastikan
kegiatan berjalan
sesuai anggaran

Menjaga
transparansi dan
akuntabilitas

Tujuannya utamanya apa ?



Manajemen Keuangan Event



Sumber Pendanaan Event

Sumber Dana	Penjelasan
Sponsor	Perusahaan yang memberikan dukungan finansial
Pemerintah	Bantuan dana dari pemerintah daerah atau pusat
Tiket	Penjualan tiket penonton
Donasi	Bantuan dari masyarakat atau organisasi
Merchandise	Penjualan produk event
Media Rights	Hak siar televisi atau streaming

Penggunaan Anggaran

- ▶ Sesuai dengan RAB
- ▶ Efisien dan efektif
- ▶ Tercatat dengan jelas
- ▶ Disertai bukti transaksi
- ▶ Disetujui oleh penanggung jawab

Contoh penggunaan:

Konsumsi, Perlengkapan, Sewa tempat/venue, Transportasi, Honor Panitia, Promosi, Dokumentasi, Hadiah / medali, dll

PENGAWASAN KEUANGAN



Tujuan

Mencegah penyalahgunaan dana

Menjaga transparansi

Mengontrol pengeluaran

Memastikan dana digunakan sesuai rencana

Bentuk

Pencatatan harian

Pemeriksaan bukti transaksi/
audit

Monitoring anggaran/
laporan berkala

Evaluasi keuangan

PELAPORAN KEUANGAN

► Dilakukan setelah kegiatan selesai

Isi Laporan

Total pemasukan

Total pengeluaran

Sisa dana/ saldo akhir

Rincian penggunaan dana/ rekap

Bukti transaksi

Tujuan

Transparansi

Pertanggungjawaban

Evaluasi kegiatan

Siklus Keuangan Event



Pengertian RAB ??

- ▶ RAB (Rencana Anggaran Biaya) adalah perencanaan biaya kegiatan secara rinci.

Fungsi RAB ??

- ▶ Mengontrol pengeluaran
- ▶ Menjadi acuan pelaksanaan
- ▶ Dasar laporan keuangan

Contoh RAB Sederhana

No	Uraian	Jumlah	Harga Satuan	Total
1	Sewa lapangan	2 hari	Rp2.000.000	Rp4.000.000
2	Medali dan piala	10 set	Rp300.000	Rp3.000.000
3	Konsumsi panitia	50 orang	Rp50.000	Rp2.500.000
4	Publikasi dan banner	5 unit	Rp200.000	Rp1.000.000
5	Dokumentasi	1 paket	Rp1.500.000	Rp1.500.000

Total Anggaran: Rp12.000.000

Langkah Menyusun RAB

1 Identifikasi kebutuhan

3 Hitung total biaya

2 Tentukan harga

4 Sesuaikan dengan dana

5 Evaluasi anggaran

Contoh Penyusunan Laporan Keuangan Sederhana

No	Keterangan	Pemasukan	Pengeluaran
1	Sponsor utama	Rp10.000.000	-
2	Penjualan tiket	Rp5.000.000	-
3	Sewa lapangan	-	Rp4.000.000
4	Konsumsi	-	Rp2.500.000

Saldo: Rp. 8.500.000

Konsep Risiko Event



Risiko adalah kemungkinan terjadinya kejadian yang mengganggu pelaksanaan event.

Contoh:

- ▶ Cuaca buruk
- ▶ Keterlambatan jadwal
- ▶ Kekurangan dana

Jenis Risiko Event

Contoh:

- ▶ Risiko keuangan
- ▶ Risiko operasional
- ▶ Risiko teknis
- ▶ Risiko keamanan
- ▶ Risiko cuaca

Identifikasi Risiko



Langkah:

- ▶ Mengidentifikasi potensi masalah
- ▶ Menganalisis dampak
- ▶ Menentukan kemungkinan terjadi
- ▶ Menyusun solusi

Contoh Analisis Risiko:

- ▶ Risiko: Hujan saat event outdoor
- ▶ Dampak: Event tertunda
- ▶ Solusi: Siapkan venue cadangan

A diagram illustrating risk management strategies. On the left, a red circle contains the text 'Strategi Mengelola Risiko'. Five red arrows point from this circle to five red rounded rectangles on the right. The rectangles contain the following text from top to bottom: 'Perencanaan matang', 'Menyusun alternatif solusi', 'Koordinasi tim', 'Asuransi event', and 'Monitoring kegiatan'. The background is a blurred image of a hand holding a sign that says 'RISK'.

Strategi Mengelola Risiko

Perencanaan matang

Menyusun alternatif solusi

Koordinasi tim

Asuransi event

Monitoring kegiatan

KESIMPULAN

Perencanaan keuangan dan manajemen risiko sangat penting dalam keberhasilan sport event.

RAB membantu mengontrol biaya, sedangkan manajemen risiko mencegah kegagalan event.

PERTANYAAN DAN DISKUSI



1. Apa fungsi RAB?
2. Sebutkan sumber pendanaan event?
3. Bagaimana cara Menyusun RAB?
4. Apa saja risiko dalam event?
5. Bagaimana cara mengelola risiko?

Pemasaran dan Promosi Sport Event



Menurut Para Ahli



Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, pemasaran adalah proses sosial dan manajerial dimana individu dan kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan melalui penciptaan serta pertukaran nilai dengan pihak lain

(Kotler & Keller, 2016, hlm. 27).

Mullin, Hardy, dan Sutton, sport marketing merupakan proses merancang dan mengimplementasikan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan konsumen olahraga melalui produk, harga, distribusi, dan promosi

(Mullin, Hardy, & Sutton, 2014, hlm. 12).

Konsep Pemasaran Event

Menciptakan nilai bagi peserta, penonton, sponsor



Tujuan Pemasaran sport event

- ▶ Menarik penonton
- ▶ Meningkatkan popularitas event
- ▶ Menarik sponsor
- ▶ Membangun citra positif organisasi
- ▶ Meningkatkan nilai komersial event

SPORT EVENT MARKETING



STRATEGI TERPADU UNTUK MENCIPTAKAN NILAI, PENGALAMAN, DAN DAMPAK EVENT OLAHRAGA

Tepat Produk • Tepat Harga • Tepat Promosi • Tepat Distribusi = Event Sukses, Audiens Puas, Dampak Luas

teori **Philip Kotler** dan **Kevin Lane Keller** tentang *marketing mix (4P)*

Marketing Mix (4P)

1. Produk (Product) → Contoh: atmosfer stadion, hiburan halftime, interaksi fans
2. Harga (Price) → Harus menyesuaikan target pasar dan daya beli
3. Promosi (Promotion) → Promosi digital sangat dominan di era sekarang
4. Distribusi (Place) → Termasuk aksesibilitas dan kenyamanan penonton



Strategi Promosi

Menurut Belch dan Michael Belch, promosi merupakan bentuk komunikasi pemasaran yang bertujuan untuk memberikan informasi, mempengaruhi, dan mengingatkan konsumen mengenai produk atau layanan

(Belch & Belch, 2018, hlm. 18).

Advertising (Periklanan)

- Promosi melalui media cetak, televisi, radio, dan internet

Sales Public Promotion Relations

- Penawaran diskon tiket atau merchandise

Personal Selling Event Activation

- Promosi langsung kepada
- Aktivitas promosi sebelum event berlangsung

Media Promosi



- ▶ Cetak
- ▶ Elektronik
- ▶ Digital
- ▶ Outdoor
- ▶ Komunitas

Poster, brosur, spanduk

Radio, televisi

Billboard, Baliho, dll

Klub Olahraga

Instagram, Youtube, Tik Tok

Sponsorship

Menurut John Amis dan T. Bettina Cornwell, sponsorship adalah investasi bisnis yang dilakukan perusahaan untuk memperoleh manfaat pemasaran melalui keterkaitannya dengan suatu kegiatan atau organisasi

(Amis & Cornwell, 2005, hlm. 5).

Jenis	Penjelasan
Title Sponsor	Sponsor utama event
Main Sponsor	Sponsor pendukung utama
Official Partner	Mitra resmi event
Media Partner	Media promosi

Manfaat Sponsorship

BAGI SPONSOR :

- ▶ meningkatkan brand awareness
- ▶ meningkatkan citra perusahaan
- ▶ menjangkau pasar baru

BAGI PENYELENGGARA EVENT :

- ▶ memperoleh dukungan dana
- ▶ meningkatkan kualitas event
- ▶ memperluas promosi

Branding Event

Menurut David Aaker, brand adalah nama, simbol, atau desain yang bertujuan mengidentifikasi produk atau layanan serta membedakannya dari pesaing

(Aaker, 2013, hlm. 7).

Komponen :

- ▶ Logo : simbol visual event
- ▶ Tagline : slogan event
- ▶ Maskot : karakter event
- ▶ Warna : warna khas event

Digital Marketing

Platform	Fungsi
Instagram	promosi visual
YouTube	video promosi
TikTok	promosi viral
Website	informasi resmi event
Email	komunikasi peserta

Strategi Digital Marketing



- ▶ Social media
- ▶ Influencer
- ▶ Content
- ▶ Live Streaming
- ▶ Online ticketing

Pertanyaan dan Diskusi



1. Jelaskan konsep pemasaran dalam sport event?
2. Apa saja strategi promosi yang dapat digunakan dalam event olahraga?
3. Mengapa sponsorship penting dalam penyelenggaraan sport event?
4. Bagaimana branding dapat meningkatkan popularitas event olahraga?
5. Jelaskan peran digital marketing dalam promosi sport event?



KESIMPULAN

Pemasaran event meliputi berbagai aktivitas seperti promosi, branding, sponsorship, serta penggunaan media digital. Dengan strategi pemasaran yang tepat, sport event dapat berkembang menjadi kegiatan olahraga yang memiliki nilai ekonomi dan sosial yang tinggi

Pemasaran dan promosi merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan sport event. Strategi pemasaran yang efektif dapat meningkatkan jumlah peserta, penonton, serta menarik sponsor untuk mendukung kegiatan.



STRATEGI KERJASAMA DAN SPONSORSHIP

PROPOSAL SPORT EVENT

PROPOSAL UTAMA



FOKUS KEGIATAN

Menjelaskan kegiatan event secara lengkap dan menyeluruh.



TUJUAN EVENT

Menjelaskan tujuan dan manfaat penyelenggaraan event.



DESKRIPSI EVENT

Uraian detail mengenai konsep, waktu, tempat, dan rangkaian kegiatan.



SUSUNAN PANITIA

Struktur organisasi dan pembagian tugas panitia.



RAB GLOBAL

Rencana anggaran biaya secara keseluruhan.



BERSIFAT FORMAL

Bahasa formal, informatif, dan administratif.

VS

PROPOSAL SPONSORSHIP



FOKUS

FOKUS KERJA SAMA

Menawarkan kerja sama yang menguntungkan bagi sponsor.



TUJUAN

BENEFIT SPONSOR

Menjelaskan keuntungan dan nilai yang didapat sponsor.



ISI UTAMA

PAKET SPONSORSHIP

Pilihan paket kerja sama dengan fasilitas dan harga berbeda.



STRUKTUR

BRANDING & EXPOSURE

Menampilkan media promosi, branding, dan jangkauan audiens.



ANGGARAN

NILAI INVESTASI

Besaran kontribusi sesuai paket dan benefit yang diberikan.



SIFAT

BERSIFAT PERSUASIF (MEMBUJUK)

Bahasa persuasif, menarik, dan berorientasi pada manfaat.



RINGKASAN PERBANDINGAN



- Untuk internal panitia, institusi, dan perizinan.
- Menjelaskan kegiatan dan kebutuhan.
- Fokus pada kelayakan dan pelaksanaan.



- Untuk perusahaan/brand (sponsor).
- Menawarkan nilai dan keuntungan.
- Fokus pada kerja sama dan investasi.

PAKET SPONSOR

PAKET 4 SPONSOR
dengan dukungan dana sebesar
Rp. 5.000.000,-

BRONZE

PAKET 2 SPONSOR
dengan dukungan dana sebesar
Rp. 10.000.000,-

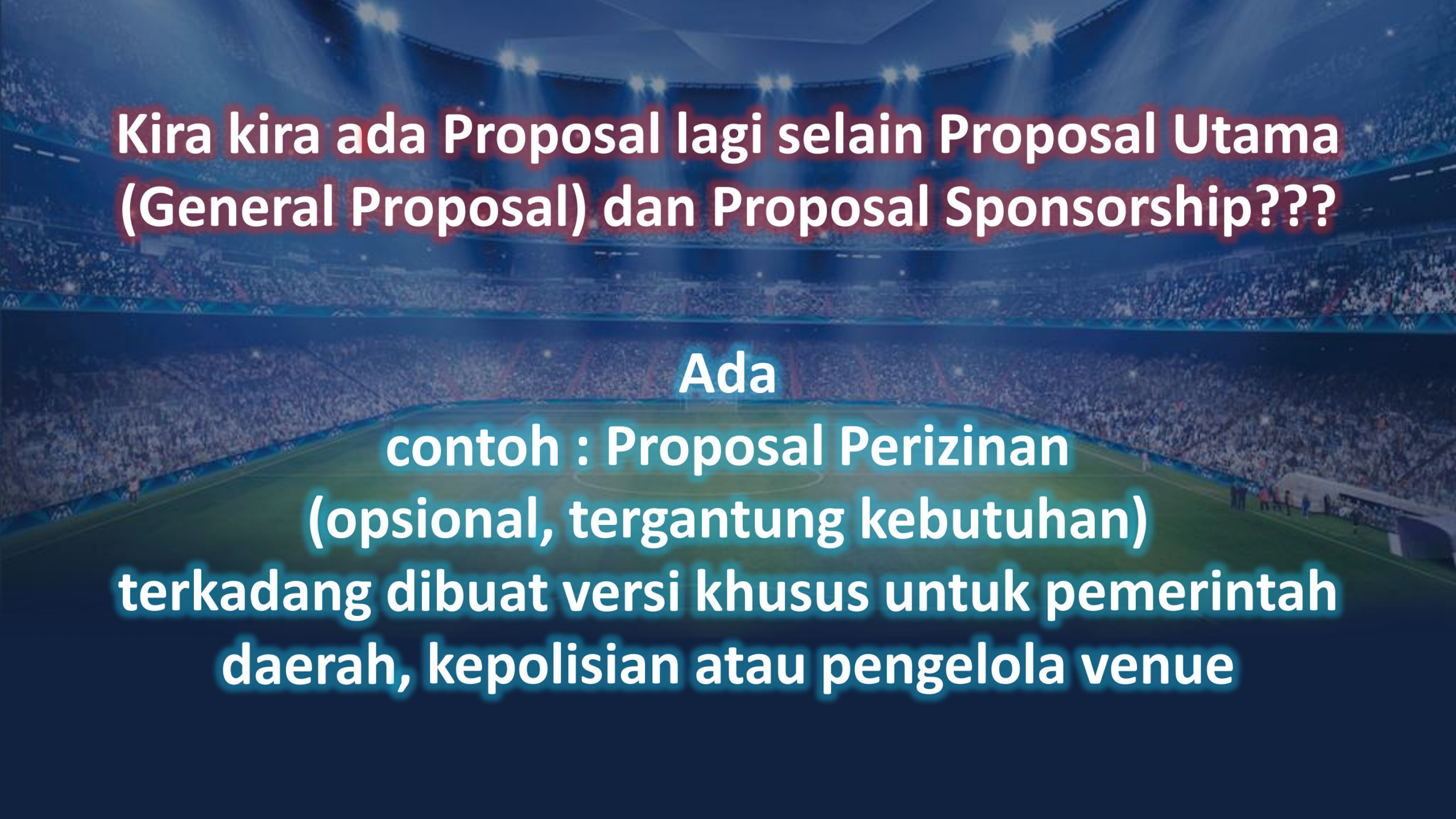
GOLD

PAKET 1 SPONSOR
dengan dukungan dana sebesar
Rp. 15.000.000,-

PAKET 3 SPONSOR
dengan dukungan dana sebesar
Rp. 7.000.000,-

PLATINUM

SILVER



**Kira kira ada Proposal lagi selain Proposal Utama
(General Proposal) dan Proposal Sponsorship???**

Ada
contoh : Proposal Perizinan
(opsional, tergantung kebutuhan)
terkadang dibuat versi khusus untuk pemerintah
daerah, kepolisian atau pengelola venue

BENTUK KERJASAMA

Bersinergi untuk Kesuksesan Event



PRODUK

Dukungan dalam bentuk produk untuk kebutuhan event, peserta, atau hadiah.



MEDIA PARTNER

Kerjasama promosi dan publikasi melalui media cetak, online, TV, radio, atau platform digital.



VENUE

Penyediaan tempat atau fasilitas pelaksanaan event sesuai kebutuhan.



SUPPORT SERVICE

Dukungan layanan penunjang seperti medis, keamanan, transportasi, konsumsi, dan lainnya.



COMMUNITY PARTNER

Kolaborasi dengan komunitas untuk memperluas jangkauan, partisipasi, dan dampak positif event.



Kolaboratif • Inovatif • Berdampak



LEVEL SPONSOR

Bersama Membangun Event Berkualitas


TITLE SPONSOR

TITLE SPONSOR

- ✓ Hak eksklusif sebagai sponsor utama
- ✓ Branding terbesar pada seluruh materi event
- ✓ Penyebutan utama dalam semua publikasi
- ✓ Kesempatan speaking / presentation




MAIN SPONSOR / GOLD

MAIN SPONSOR / GOLD

- ✓ Logo ditampilkan di berbagai media event
- ✓ Branding di area strategis
- ✓ Penyebutan dalam publikasi dan media sosial
- ✓ Kesempatan aktivasi brand di event




SILVER / BRONZE

SILVER / BRONZE

- ✓ Logo pada media event
- ✓ Penyebutan dalam publikasi tertentu
- ✓ Kesempatan branding di area pendukung




SUPPORTING PARTNER

SUPPORTING PARTNER

- ✓ Logo pada media pendukung
- ✓ Penyebutan di media sosial / website
- ✓ Dukungan berharga bagi kelancaran event



**Kolaborasi Nyata,
Dampak Luar Biasa!**



BRANDING



EKSPOSURE



JANGKAUAN



DAMPAK

STRATEGI MENDAPATKAN SPONSOR



Langkah Terstruktur • Pendekatan Tepat • Kerjasama Sukses



Strategi yang tepat hari ini,
kerja sama hebat untuk event yang luar biasa!



Tepat Sasaran



Bangun Relasi



Win - Win
Solution



Contoh Pitching:

NILAI JUAL EVENT

Memberi Nilai Lebih untuk Brand Anda

Jangkauan Luas • Engagement Tinggi • Dampak Nyata



LOKASI STRATEGIS

Lokasi mudah diakses, dekat dengan pusat aktivitas dan fasilitas publik.



1000 PESERTA

Dihadiri oleh lebih dari 1000 peserta dari berbagai daerah dan komunitas.



50K REACH MEDIA SOSIAL

Jangkauan organik lebih dari 50.000 akun melalui berbagai platform media sosial.



LIVE STREAMING

Disiarkan secara langsung melalui platform digital untuk menjangkau audiens lebih luas.



LIPUTAN MEDIA

Mendapatkan liputan dari media cetak, online, dan televisi lokal maupun nasional.



TARGET AUDIENS

Komunitas, pelajar, keluarga, dan masyarakat umum.



ENGAGEMENT TINGGI

Interaksi aktif sebelum, selama, dan setelah event.



BRAND EXPOSURE

Brand Anda tampil menonjol di berbagai media dan materi promosi.



KOLABORASI POSITIF

Berkolaborasi dalam event berdampak positif bagi semua pihak.



NILAI BERKELANJUTAN

Meningkatkan citra brand dan membangun hubungan jangka panjang.

“ Lebih dari Sekadar Event, Ini Adalah **Kesempatan Emas** untuk Brand Anda! ”

TEKNIK PITCHING

Sampaikan Nilai, Bangun Kepercayaan, Raih Dukungan



“ Kami tidak hanya menawarkan logo,
Kami menawarkan **dampak dan nilai**. ”

TIPS SUKSES



01 OPENING KUAT

Mulai dengan pembuka yang menarik perhatian dan relevan dengan audiens.



02 JELASKAN PROBLEM-SOLUTION

Tunjukkan masalah yang ada lalu hadirkan event Anda sebagai solusi terbaik.



03 TAMPILKAN ROI (RETURN ON INVESTMENT) SPONSOR

Berikan data, eksposur, dan manfaat nyata yang akan didapatkan sponsor.



04 SINGKAT & MEYAKINKAN

Sampaikan informasi secara ringkas, jelas, dan fokus pada value yang penting.



PERSIAPAN MATANG



KENALI AUDIENS



KOMUNIKASI JELAS



BANGUN RELASI



Pitch yang baik bukan
sekadar bicara, tapi
menyampaikan nilai!

STRUKTUR PITCHING 5 MENIT

Sampaikan Nilai • Bangun Ketertarikan • Raih Dukungan



SUCCESS



KESALAHAN UMUM



**Proposal Asal
Copy Paste**



**Tidak Kenal
Brand Sponsor**



**Tanpa Data
Audiens**



**Follow Up
Berlebihan**



KESIMPULAN

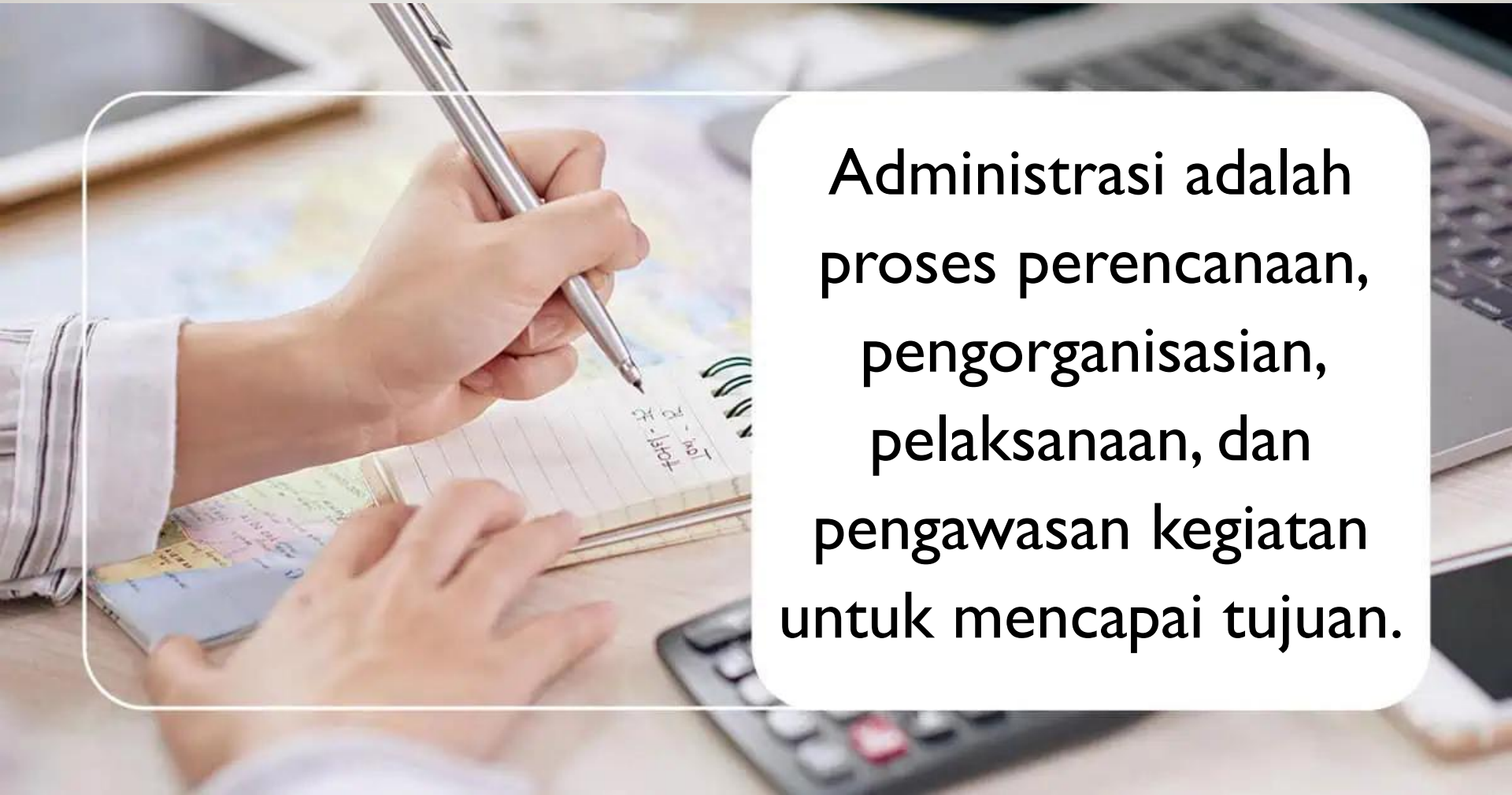
Sponsorship = hubungan bisnis saling **menguntungkan**,
bukan sekadar meminta dana.



ADMINISTRASI & LPJ SPORT EVENT



Pengertian Administrasi



Administrasi adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan kegiatan untuk mencapai tujuan.

Pengertian LPJ

LPJ (Laporan Pertanggungjawaban) adalah laporan tertulis sebagai bentuk tanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan.

TUJUAN LPJ

Transparansi kegiatan

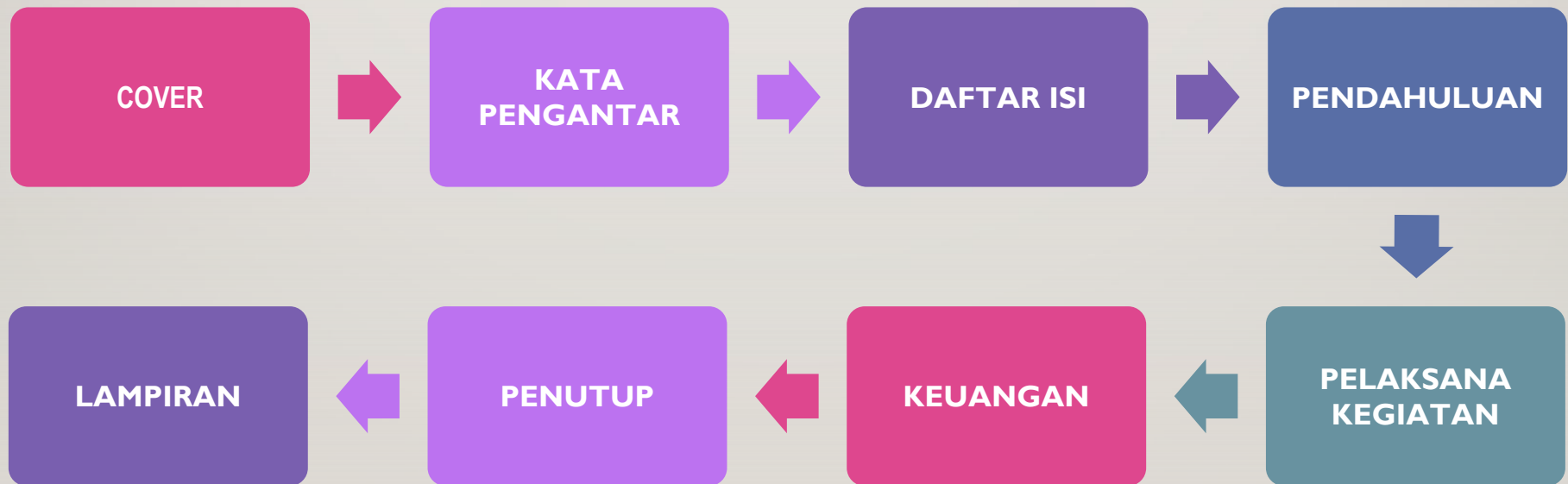
Evaluasi pelaksanaan

Bukti pertanggungjawaban

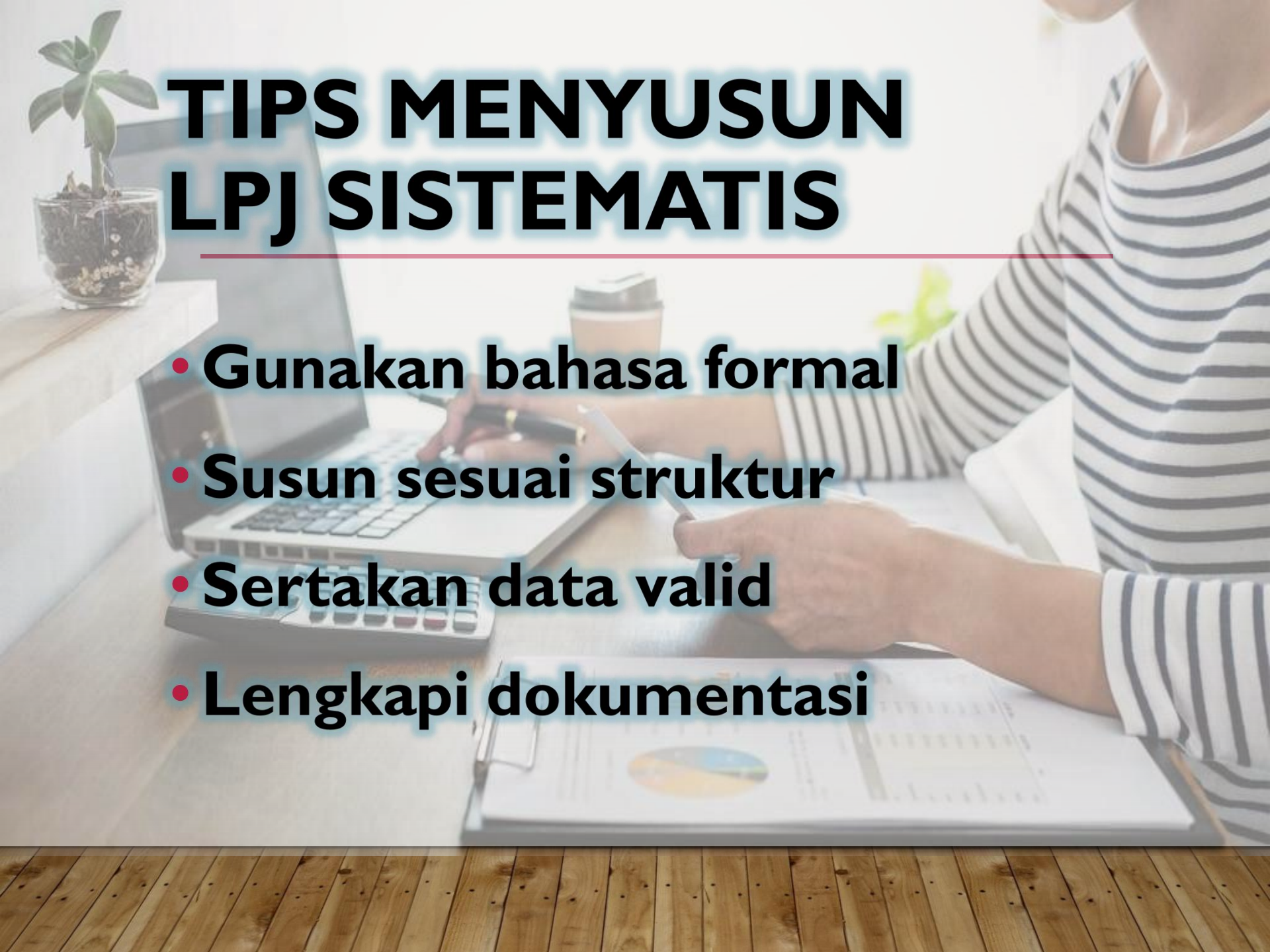
Referensi kegiatan selanjutnya

STRUKTUR LPJ

LAPORAN PERTANGGUNGJAWABAN KEGIATAN



COVER	Halaman sampul laporan yang memuat judul kegiatan, logo dan identitas penyelenggara
KATA PENGANTAR	Ucapan syukur, terimakasih dan tujuan penyusunan laporan
DAFTAR ISI	Daftar seluruh isi laporan beserta nomor halaman
PENDAHULUAN	Latar belakang, tujuan, manfaat, waktu, dan tempat kegiatan
PELAKSANAAN KEGIATAN	Uraian tentang pelaksanaan kegiatan secara lengkap dan kronologis (Susunan Panitia, Rundown acara, Deskripsi kegiatan, Evaluasi pelaksanaan)
KEUANGAN	Rincian pemasukan dan pengeluaran dilengkapi bukti pendukung (Sumber dana, Rekapitulasi)
PENUTUP	Kesimpulan hasil kegiatan, ucapan terimakasih dan harapan kedepan
LAMPIRAN	Dokumentasi (foto/video kegiatan, poster & publikasi), daftar hadir, surat proposal dan dokumen pendukung



TIPS MENYUSUN LPJ SISTEMATIS

- **Gunakan bahasa formal**
- **Susun sesuai struktur**
- **Sertakan data valid**
- **Lengkapi dokumentasi**

ADMINISTRASI SPORT EVENT

1

Proposal kegiatan

2

Surat menyurat

3

Perizinan

4

Absensi

5

Dokumentasi

KESIMPULAN

- LPJ yang baik mencerminkan profesionalisme dan akuntabilitas penyelenggara kegiatan.
- LPJ bukan hanya formalitas, tapi alat evaluasi profesional!

REFLEKSI

- Apa hal baru yang kalian pelajari hari ini?
- Apa yang masih membingungkan?

HALAMAN COVER

Halaman sampul
laporan yang memuat
judul kegiatan, logo dan
identitas penyelenggara



LAPORAN PERTANGGUNGJAWABAN FUTSAL CHAMPIONSHIP 2025



10 – 12 MARET 2025



GOR KAMPUS



16 TIM



Diselenggarakan oleh:

PANITIA TURNAMEN FUTSAL MAHASISWA

SIMULASI LPJ NYATA - SPORT EVENT



1

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas terselenggaranya kegiatan Futsal Championship 2025 dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban panitia atas pelaksanaan kegiatan, baik dari segi pelaksanaan maupun keuangan.

Kami menyadari masih terdapat kekurangan dalam kegiatan ini, oleh karena itu kritik dan saran sangat kami harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan ini.



2

DAFTAR ISI

1. Cover	1
2. Kata Pengantar	2
3. Daftar Isi	3
4. Pendahuluan	4
5. Pelaksanaan Kegiatan	5
6. Keuangan	6
7. Penutup	7
8. Lampiran	8

3

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Turnamen futsal ini diadakan untuk meningkatkan sportivitas, kebersamaan, serta mempererat hubungan antar mahasiswa.

B. Identitas Kegiatan

Nama	: Futsal Championship 2025
Waktu	: 10 - 12 Maret 2025
Tempat	: GOR Kampus
Peserta	: 16 Tim



4

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Susunan Panitia

- Ketua : Andi
- Sekretaris : Budi
- Bendahara : Sinta
- Divisi :
 - Acara
 - Konsumsi
 - Dokumentasi

Hari 1	: Penyisihan
Hari 2	: Semi Final
Hari 3	: Final

Secara umum kegiatan berjalan dengan cukup lancar dan mendapat antusiasme tinggi dari peserta.

B. Kendala di Lapangan

- Jadwal molor ±1 jam
- Konsumsi terlambat
- Dokumentasi kurang lengkap (terutama di hari ke-2)



5

KEUANGAN

A. RINCIAN PEMASUKAN

No	Sumber Pemasukan	Keterangan	Jumlah (Rp)
1	Sponsor	Sponsorship kegiatan	Rp5.000.000
2	Pendaftaran	16 tim x Rp200.000	Rp3.200.000
TOTAL PEMASUKAN			Rp8.200.000

B. RINCIAN PENGELUARAN (DETAIL)

No	Uraian Kegiatan	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Subtotal (Rp)
1	Sewa Lapangan (3 hari)	Hari	3	Rp1.000.000	Rp3.000.000
2	Konsumsi Panitia	Paket	20	Rp50.000	Rp1.000.000
3	Konsumsi Peserta	Paket	40	Rp25.000	Rp1.000.000
4	Hadiah Juara 1	Paket	1	Rp1.200.000	Rp1.200.000
5	Hadiah Juara 2	Paket	1	Rp800.000	Rp800.000
6	Hadiah Juara 3	Paket	1	Rp500.000	Rp500.000
7	Piala & Sertifikat	Paket	1	Rp300.000	Rp300.000
8	ATK & Print	Paket	1	Rp200.000	Rp200.000
9	Transport Panitia	Paket	1	Rp300.000	Rp300.000
TOTAL PENGELUARAN					Rp8.000.000

6

PENUTUP

Demikian laporan pertanggungjawaban ini kami susun sebagai bentuk transparansi dan tanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan.

Kami berharap kegiatan serupa dapat terus dilaksanakan dengan persiapan yang lebih baik di masa mendatang.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam kesuksesan Futsal Championship 2025.

7

LAMPIRAN

A. Dokumentasi



Catatan: Terdapat kekurangan dokumentasi di hari ke-2.

B. Evaluasi Kegiatan

- ☒ Perlu manajemen waktu yang lebih baik
- ☒ Koordinasi antar divisi perlu ditingkatkan
- ☒ Dokumentasi harus lebih lengkap dan terstruktur

8

TANDA TANGAN PANITIA

Ketua Panitia

Andi

Sekretaris

Budi

Bendahara

Sinta

HALAMAN KEUANGAN

6

KEUANGAN

>>>>>



A. RINCIAN PEMASUKAN

No	Sumber Pemasukan	Keterangan	Jumlah (Rp)
1	Sponsor	Sponsorship kegiatan	Rp5.000.000
2	Pendaftaran	16 tim x Rp200.000	Rp3.200.000
TOTAL PEMASUKAN			Rp8.200.000

B. RINCIAN PENGELUARAN (DETAIL)

No	Uraian Kegiatan	Satuan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Subtotal (Rp)
1	Sewa Lapangan (3 hari)	Hari	3	Rp1.000.000	Rp3.000.000
2	Konsumsi Panitia	Paket	20	Rp50.000	Rp1.000.000
3	Konsumsi Peserta	Paket	40	Rp25.000	Rp1.000.000
4	Hadiah Juara 1	Paket	1	Rp1.200.000	Rp1.200.000
5	Hadiah Juara 2	Paket	1	Rp800.000	Rp800.000
6	Hadiah Juara 3	Paket	1	Rp500.000	Rp500.000
7	Piala & Sertifikat	Paket	1	Rp300.000	Rp300.000
8	ATK & Print	Paket	1	Rp200.000	Rp200.000
9	Transport Panitia	Paket	1	Rp300.000	Rp300.000
TOTAL PENGELUARAN					Rp8.000.000

C. REKAPITULASI KEUANGAN

Keterangan	Jumlah (Rp)
Total Pemasukan	Rp8.200.000
Total Pengeluaran	Rp8.000.000
Sisa Dana	Rp200.000



KETERANGAN

- Seluruh pemasukan dan pengeluaran telah digunakan untuk keperluan kegiatan Futsal Championship 2025.
- Sisa dana sebesar Rp200.000 akan digunakan untuk kegiatan olahraga mahasiswa selanjutnya.

D. PENGESAHAN

Bantul, 15 Maret 2025
Panitia Futsal Championship 2025

Ketua Panitia

Andi

Sekretaris

Budi

Bendahara

Sinta



FUTSAL
CHAMPIONSHIP
2025

Sportivitas, Solidaritas, Prestasi!

>>>>>>



Presensi Kuliah

PRODI ILMU KEOLAHRAGAAN

**Semester Genap Tahun Akademik
2025/2026**



Dr. Danarstuti Utami, M.Or., AIFO-P
Sport Event
16-23.A1, 16-23.A2



Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta Telp. 0274-376808, 373198 Fax. 0274-376808

DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN
Tahun Akademik : 2025/2026
Semester : GENAP
Dosen : DANARSTUTI UTAMI [0521048401]

Kode Matakuliah : T16651
Matakuliah : SPORT EVENT
Bobot : 3 SKS
Kelas : 16-23.A2

Semester : 6
Hari :
Pukul : 09:00 s.d. 10:00
Ruang :

No	NIP Mahasiswa	Nama Mahasiswa	BAUP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah Hadir	% Hadir
1	23111600035	JULIANUS FANGKI ASA				✓		✓				✓								
2	23111600037	BAGAS ENDJANG SEPTIAN		✓				✓	✓	✓	✓	✓								
3	23111600038	WICAKSONO NUGROHO		✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓								
4	23111600039	APRIYANTO NARJO		✓	✓															
5	23111600042	YOSINA TAGI		✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓								
6	23111600043	DEPORAS GALIH PRIHATMOKO NUGROHO		✓	✓	✓		S	✓	✓	✓	✓								
7	23111600046	IQBAL WIBOWO			✓			I	✓	✓	✓	✓								
8	23111600047	NURIL ANWAR						✓		✓	✓	✓								
9	23111600049	ZULHAM			✓			✓												
10	23111600050	NANDO VERI EMBA						✓	S			✓								
11	23111600054	SHAFIRA LIA MAHARANI		✓	✓	✓			✓	✓	I	✓								
12	23111600058	PANCA SATRIA							✓			✓								
13	23111600060	MUHAMMAD HUMAM ABRAR NAUFAL M		✓	✓	✓		✓	✓	I	✓	✓								
14	23111600062	Bayu Bagaskara																		
15	23111600063	ARYA HENDRIAWAN		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓								
16	23111600067	Fathurrahman		✓				✓	✓	S	✓	✓								
17	23111600070	Johan Mangliawan				✓		✓	✓	✓	✓	✓								
18	23111600073	ZAGHLUL BIFAQY AFLAHRELL ZADOK			✓				✓	I	✓	✓								
19	23111600074	Rifky Hanif		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓								

Tenito

Lembar 1 : Untuk Dosen
Lembar 2 : Untuk Asip Program Studi

23111600024 M-Azzul Anas



PRESENSI DOSEN MENGAJAR

TA. 2025/2026 Sem. GENAP

Program Studi : ILMU KEOLAHRAGAAN
 Matakuliah : SPORT EVENT (T16651)
 Bobot : 3 SKS
 Dosen : DANARSTUTI UTAMI (0521048401)

Kelas : 16-23 A2
 Hari :
 Pukul : 00.00 s.d. 00.00
 Ruang :

Pert	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub-Pokok Bahasan	Jml Mhs	Paraf
I	3/3	Ketahanan fortat Kukuh dan Persistensi MK	- konsep manajemen yang lasto MK - konsep manajemen yang lasto MK - konsep manajemen yang lasto MK		cf
II	10/3	pengertian fortat dan MK dan Inductio Op	- pengertian definisi dan fortat - pengertian definisi dan fortat - pengertian definisi dan fortat		cf
III	17/3	kegiatan struktur organisasi perusahaan Sport event	- kegiatan struktur event - kegiatan struktur event - kegiatan struktur event		cf
IV	24/3	kegiatan ide fortat dan konsep Sport event	- konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport		cf
V	7/4	analisis konsep kegiatan dan fortat	- konsep manajemen fortat - konsep manajemen fortat - konsep manajemen fortat		cf
VI	14/4	konsep manajemen propose sport event konsep	- konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport		cf
VII	28/4	konsep manajemen propose Sport event konsep	- konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport		cf
VIII	5/5	UITS	presensi proposal awal		cf
IX	12/5	Strategi kerjasama dan Sponsorship	- konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport		cf
X	19/5	Strategi kerjasama dan Sponsorship	- konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport		cf
XI	26/5	Strategi kerjasama dan public speaking	- konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport		cf
XII	2/6	kegiatan Strategi person digital event	- konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport		cf
XIII	9/6	Domestikasi & CP	- konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport		cf
XIV	23/6	pelaksanaan Sport event	- konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport		cf
XV	30/6	pelaksanaan Sport event	- konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport - konsep manajemen fortat Sport		cf

**PENILAIAN MATA KULIAH
SPORT EVENT**

NO	NAMA	NILAI
1	JULIANUS FANGKI ASA	A-
2	BAGAS ENDJANG SEPTIAN	A
3	WICAKSONO NUGROHO	A
4	APRIYANTO NARJO	A-
5	YOSINA TAGI	A
6	DEPORAS GALIH PRIHATMOKO NUGROHO	A
7	IQBAL WIBOWO	A-
8	NURIL ANWAR	A
9	ZULHAM	A-
10	NANDO VERI EMBA	B
11	AHNAF HILMY	A
12	SHAFIRA LIA MAHARANI	A
13	PANCA SATRIA	B
14	MUHAMMAD HUMMAM ABRAR NAUFAL M	A
15	Bayu Bagaskoro	B
16	ARYA HENDRIAWAN	A-
17	Dhea sanggarwati sikora	A
18	Fathurahman	A
19	Johan Mangliawan	A-
20	ZAGHLUL BIFAQY AFLAHRELL ZADOK	A
21	Rifyal Hanif	A