



**OLIVIA XI
2026**

OLIMPIADE VOKASI
INDONESIA



**SYNERGIZING FOR SUSTAINABLE INNOVATION:
TRANSFORMING IDEAS INTO
REAL-WORLD IMPACT**



Panduan Lomba

**Digital &
Media Technology**

1. Web Technology Competition
2. Cyber Security
3. Graphic Design
4. Digital & Creative Technology
5. Mural Design
6. Review Car Competition
7. Documentary Video

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
<i>"WEB TECHNOLOGY COMPETITION"</i>	1
A. GAMBARAN LOMBA	1
B. TEMA	1
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	2
D. TIMELINE LOMBA	3
E. BABAK PENYISIHAN	3
F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN	4
G. BABAK FINAL	4
H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL	5
I. PANDUAN PENULISAN PORTOFOLIO	6
J. PENGHARGAAN JUARA	8
K. NARAHUBUNG	8
<i>"CYBERSECURITY"</i>	9
A. GAMBARAN LOMBA	9
B. TEMA	10
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	10
D. TIMELINE LOMBA	11
E. BABAK PENYISIHAN	11
F. BABAK FINAL	12
G. FORMAT LOMBA	12
H. PENGHARGAAN JUARA	13
I. NARAHUBUNG	13
<i>"GRAPHIC DESIGN"</i>	52
A. GAMBARAN LOMBA	52
B. TEMA	52
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	52

D.	TIMELINE LOMBA	53
E.	BABAK PENYISIHAN	54
F.	KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN.....	55
G.	BABAK FINAL	55
H.	KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL	56
I.	PENGHARGAAN JUARA	56
J.	NARAHUBUNG.....	57
	<i>"DIGITAL & CREATIVE TECHNOLOGY"</i>	58
A.	GAMBARAN LOMBA.....	58
B.	TEMA.....	59
C.	SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA.....	59
D.	TIMELINE LOMBA	61
E.	BABAK PENYISIHAN	61
F.	KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN.....	62
G.	BABAK FINAL	63
H.	KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL	64
I.	PANDUAN PENULISAN PROPOSAL	64
J.	PENGHARGAAN JUARA	67
K.	NARAHUBUNG.....	67
	<i>"MURAL DESIGN"</i>	68
A.	GAMBARAN LOMBA.....	68
B.	TEMA.....	68
C.	SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA.....	68
D.	TIMELINE LOMBA	70
E.	BABAK PENYISIHAN	70
F.	KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN.....	71
G.	BABAK FINAL	72
H.	KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL	73
I.	PENGHARGAAN JUARA	73
J.	NARAHUBUNG.....	73

<i>”REVIEW CAR COMPETITION”</i>	74
A. GAMBARAN LOMBA	74
B. TEMA	74
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	75
D. TIMELINE LOMBA	76
E. BABAK PENYISIHAN	76
F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN	78
G. BABAK FINAL	78
I. PENGHARGAAN JUARA	80
J. NARAHUBUNG	80
<i>“DOCUMENTARY VIDEO”</i>	81
A. GAMBARAN LOMBA	81
B. TEMA	81
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	81
D. TIMELINE LOMBA	83
E. BABAK PENYISIHAN	83
F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN	84
G. BABAK FINAL	85
H. KRITERIA PENILAIAN FINAL	86
I. PENGHARGAAN JUARA	86
J. NARAHUBUNG	86

”WEB TECHNOLOGY COMPETITION”

A. GAMBARAN LOMBA

Lomba Web Technology dalam OLIVIA XI 2026 diselenggarakan sebagai wadah bagi mahasiswa vokasi untuk mengembangkan dan mengimplementasikan solusi digital berbasis web yang selaras dengan Sustainable Development Goals (SDGs). Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk menunjukkan kreativitas dan kemampuan teknis mereka dalam merancang aplikasi web yang andal, aman, dan responsif, sekaligus memiliki antarmuka yang menarik dan mudah digunakan. Penekanan khusus diberikan pada inovasi yang mampu memberikan dampak positif terhadap masyarakat dan lingkungan.

Peserta ditantang untuk merancang aplikasi yang tidak hanya memenuhi standar teknis, tetapi juga mampu memberikan kontribusi nyata pada aspek keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan. Solusi yang dikembangkan dapat diaplikasikan pada sektor industri, layanan publik, maupun sosial, dengan memperhatikan keterkaitan terhadap tujuan dan indikator SDGs. Selain itu, kesiapan implementasi dan potensi keberlanjutan dari solusi tersebut menjadi salah satu aspek penilaian penting.

Lomba ini bertujuan mendorong mahasiswa untuk mengasah kemampuan problem solving dan kreativitas dalam konteks teknologi web, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kontribusi digital terhadap pembangunan berkelanjutan. Peserta diharapkan tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan nilai sosial, lingkungan, dan ekonomi dari solusi yang mereka buat. Dengan demikian, lomba ini menjadi ajang untuk mencetak inovator muda yang mampu menghadirkan solusi web yang bermanfaat secara nyata bagi masyarakat dan lingkungan sekitar.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (Proposal dan link repositori website)
2. Tahap seleksi final (Presentasi demo website dan tanya jawab)

B. TEMA

“Developing Sustainable Digital Solutions to Support the Sustainable Development Goals (SDGs)”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum :

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba *Digital & Media Technology* yang tercantum pada panduan ini.
2. Kompetisi ini dapat diikuti oleh tim yang terdiri dari maksimal 3 (tiga) orang mahasiswa aktif Institusi/Politeknik/Fakultas/Sekolah Tinggi Vokasi dari perguruan tinggi yang sama.
3. Peserta atau Anggota Kelompok yang telah terdaftar Tidak boleh digantikan dengan alasan apapun.
4. Setiap tim wajib didampingi oleh 1 (satu) orang dosen pembimbing yang berasal dari fakultas dan program studi yang sama.
5. Satu dosen pembimbing membimbing maksimal 5 tim pada tangkai lomba yang sama. Setiap peserta hanya diperbolehkan berpartisipasi dalam satu tim pada kategori lomba ini.
6. Aplikasi yang diikutsertakan dalam lomba wajib dikembangkan sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh panitia.

Ketentuan Khusus :

1. Peserta tidak diperkenankan menggunakan platform CMS atau layanan pembuatan website instan seperti WordPress, Blogspot, Joomla, dan sejenisnya.
2. Pengembangan web diperbolehkan memakai framework modern seperti Laravel, Django, FastAPI, Express.js, dan NestJS untuk backend, serta React.js, Vue.js, Angular, Next.js, dan Nuxt.js untuk frontend, termasuk pemanfaatan framework antarmuka seperti Tailwind CSS dan Bootstrap.
3. Aplikasi yang dilombakan tidak boleh bersifat komersial serta tidak mengandung elemen berlisensi atau materi berhak cipta, kecuali milik resmi institusi peserta.
4. Setiap tim diwajibkan mengunggah kode sumber (*source code*) aplikasi ke dalam repositori GitHub bersifat privat dan memberikan akses kepada panitia lomba.
5. Peserta wajib menyediakan hosting dan domain aktif sebagai media demo aplikasi yang dapat diakses secara daring.
6. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian lomba dari babak penyisihan hingga babak final apabila dinyatakan lolos seleksi.
7. Penilaian dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

8. Seluruh karya yang telah dikirimkan menjadi hak panitia OLIVIA XI 2026 dengan tetap mencantumkan hak kekayaan intelektual pada peserta.
9. Segala informasi tambahan terkait lomba akan diperbarui melalui website resmi OLIVIA XI 2026 (<https://olivia.unesa.ac.id>)

D. TIMELINE LOMBA

Kegiatan	Waktu	Tempat
Pendaftaran Peserta	17 April – 31 Mei 2026	https://olivia.unesa.ac.id
Batas Pengumpulan Karya	06 Juni 2026	Daring
Babak Penyisihan	07 – 28 Juni 2026	Daring
Pengumuman Finalis	29 Juni 2026	Website: https://olivia.unesa.ac.id Instagram: @oliviaunesa2026
Technical Meeting	06 Juli 2026	Daring
Babak Final dan Penjurian Secara Luring	02 - 04 Agustus 2026	Luring
Awarding	04 Agustus 2026	Luring

E. BABAK PENYISIHAN

1. Peserta wajib mengunggah kode repository dan proposal aplikasi.
2. Seluruh berkas dan tautan yang dikirimkan harus dapat diakses hingga proses penilaian selesai.
3. Panitia melakukan verifikasi terhadap orisinalitas karya, kepatuhan terhadap aturan teknologi, serta kesesuaian dengan tema lomba.
4. Karya yang tidak memenuhi persyaratan administratif dan teknis dinyatakan tidak lolos ke tahap berikutnya.
5. Lima (5) karya terbaik berdasarkan hasil penilaian dewan juri berhak mengikuti tahap selanjutnya, yaitu babak final.
6. Pengumuman peserta yang lolos ke babak final akan disampaikan melalui website resmi OLIVIA XI 2026 dan/atau kanal resmi lainnya.
7. Peserta yang lolos ke babak final wajib mengikuti technical meeting sesuai jadwal yang ditentukan.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No.	ASPEK PENILAIAN	BOBOT (%)	FOKUS PENILAIAN
1.	Inovasi dan Kreativitas	25%	Keunikan ide, orisinalitas solusi, dan kesesuaian dengan tema
2.	Fungsionalitas dan Kinerja Teknis	25%	Kelengkapan fitur, stabilitas sistem, kecepatan respon, dan efisiensi kode.
3.	Kualitas Antarmuka Pengguna (UI/UX)	20%	Kenyamanan tampilan, konsistensi desain, dan kemudahan navigasi aplikasi.
4.	Keamanan	10%	Penerapan keamanan seperti validasi input, autentikasi, dan perlindungan data pengguna.
5.	Penerapan Teknologi Web	10%	Ketepatan penggunaan framework, tools, dan teknologi web modern.
6.	Kepatuhan Teknis & Administratif	10%	Kesesuaian karya dengan aturan lomba serta kelengkapan berkas pengumpulan.
Total		100%	

G. BABAK FINAL

1. Seluruh tim yang masuk ke tahap final diwajibkan mengikuti *briefing* teknis yang diselenggarakan oleh panitia OLIVIA XI 2026 sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan babak final dilakukan secara tatap muka (luring) dan bertempat di Universitas Negeri Surabaya;
3. Tim finalis wajib menyampaikan hasil pengembangan aplikasi dengan ketentuan sebagai berikut:

- Setiap tim diberikan waktu maksimal 15 menit untuk memaparkan konsep, alur sistem, dan fitur utama aplikasi, dilanjutkan dengan sesi diskusi bersama juri dengan durasi 10 menit;
 - Media presentasi dapat berupa slide, video pendukung, atau media visual lain yang relevan dengan materi yang disampaikan;
 - Tim diwajibkan menampilkan uji coba aplikasi secara langsung untuk memastikan seluruh fungsi utama dapat berjalan dengan baik;
4. Penetapan pemenang ditentukan berdasarkan akumulasi penilaian yang diperoleh pada tahap seleksi awal dan penilaian pada babak final.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

No.	ASPEK PENILAIAN	BOBOT (%)	FOKUS PENILAIAN
1	Kinerja dan Efektivitas Aplikasi	25%	Kemampuan aplikasi dalam berjalan secara konsisten tanpa gangguan, memiliki waktu respons yang cepat, serta menyelesaikan permasalahan pengguna secara tepat dan efisien.
2	Keunggulan Solusi	20%	Efektivitas solusi dalam menjawab permasalahan dan nilai tambah yang ditawarkan.
3	Pengalaman Pengguna (UI/UX)	20%	Kemudahan penggunaan aplikasi dari sudut pandang pengguna akhir.
4	Inovasi dan Integrasi Teknologi	15%	Penggunaan teknologi baru (AI, API, data analytics, dll) dan integrasi yang efektif.
5	Penyampaian Presentasi	10%	Kejelasan penyampaian materi, alur penjelasan, dan profesionalisme tim.
6	Keamanan & Pengembangan Lanjutan	10%	Perhatian terhadap keamanan data serta potensi aplikasi untuk dikembangkan.
Total		100%	

I. PANDUAN PENULISAN PORTOFOLIO

1. Ketentuan Umum Dokumen

No.	Keterangan
1	Ukuran kertas: A4.
2	Margin: kiri 4 cm; kanan, atas, bawah 3 cm.
3	Font: Times New Roman ukuran 12 (isi proposal).
4	Spasi: 1,5 (kecuali ringkasan menggunakan spasi 1).
5	Jumlah halaman: maksimal 15 halaman (di luar lampiran).
6	Format file: PDF.
7	Daftar isi diberi penomoran halaman dengan huruf romawi: i,ii, iii,..., yang diletakkan pada sudut kanan bawah. Penomoran halaman i dimulai dari Daftar Isi.
8	Halaman bagian inti dan lampiran diberi penomoran halaman dengan angka arab: 1, 2, 3, ..., diletakkan pada sudut kanan atas.

2. Sistematika Penulisan

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB 1- PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan dasar pemikiran pengembangan aplikasi, rumusan masalah yang diangkat, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diharapkan, serta batasan pengembangan sistem. Uraian yang dijelaskan meliputi:

1.1 Latar Belakang

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Tujuan Pengembangan

1.4 Manfaat Pengembangan

1.5 Batasan Masalah

BAB II – SOLUSI DAN INOVASI

Bab ini menguraikan konsep solusi yang dikembangkan, inovasi teknologi yang

digunakan, sasaran pengguna, keunggulan solusi, serta hubungannya dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs). Uraian yang dijelaskan meliputi:

- 2.1 Deskripsi Solusi
- 2.2 Inovasi Teknologi
- 2.3 Target Pengguna
- 2.4 Keunggulan Solusi
- 2.5 Keterkaitan dengan Sustainable Development Goals (SDGs)

BAB III – METODOLOGI PENGEMBANGAN

Bab ini menjelaskan rancangan struktur sistem aplikasi secara keseluruhan. Uraian yang dijelaskan meliputi:

- 3.1 Analisis Kebutuhan Sistem
- 3.2 Arsitektur Sistem
- 3.3 Perancangan Sistem:
 - a. Use Case Diagram
 - b. Activity Diagram
 - c. Flowchart Sistem
 - d. Perancangan Basis Data
- 3.4 Implementasi Teknologi

BAB IV – HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi sistem, fitur dan fungsionalitas aplikasi, desain tampilan antarmuka (UI/UX), serta keunggulan dari sistem yang dikembangkan. Uraian yang dijelaskan meliputi:

- 4.1 Implementasi Sistem
- 4.2 Fitur dan Fungsionalitas Aplikasi
- 4.3 Tampilan Antarmuka (UI/UX)
- 4.4 Keunggulan Sistem

BAB V – PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari pengembangan aplikasi yang dilakukan serta saran atau rencana pengembangan sistem di masa mendatang.

- 5.1 Kesimpulan
- 5.2 Rencana Pengembangan

REFERENSI

Ketentuan penulisan referensi:

- Menggunakan sumber rujukan maksimal 10 tahun terakhir (jika ada).
- Disarankan menggunakan manajemen referensi seperti Mendeley, Zotero,

- atau EndNote.
- Menggunakan format sitasi APA 7th Edition.

LAMPIRAN WAJIB

Lampiran yang harus disertakan:

- Source Code Aplikasi(GitHub Private Repository)
- Dokumentasi teknis sistem dalam bentuk PDF
- Surat pernyataan orisinalitas bermaterai

J. PENGHARGAAN JUARA

No	Kategori	Hadiah
1	Juara 1	Rp 3.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
2	Juara 2	Rp 2.500.000 + Sertifikat Juara + Medali
3	Juara 3	Rp 2.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
4	Harapan 1	Rp 750.000 + Sertifikat Juara
5	Harapan 2	Rp 500.000 + Sertifikat Juara

K. NARAHUBUNG

Website : <https://olivia.unesa.ac.id>
Instagram : @oliviaunesa2026
E-mail : olivia@unesa.ac.id

”CYBERSECURITY”

A. GAMBARAN LOMBA

Di era transformasi digital yang semakin terakselerasi, keamanan siber tidak lagi diposisikan sekadar sebagai mekanisme perlindungan, melainkan sebagai fondasi utama dalam membangun ekosistem digital yang aman, berkelanjutan, dan inovatif. Perkembangan teknologi seperti *cloud computing*, *Internet of Things (IoT)*, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), *big data*, serta integrasi API lintas platform telah memperluas permukaan serangan (*attack surface*) secara signifikan. Ancaman modern seperti kebocoran data, ransomware, eksploitasi API, zero-day attack, serangan terhadap layanan cloud, hingga manipulasi sistem berbasis AI menjadi tantangan nyata yang harus diantisipasi oleh setiap organisasi dan individu di era digital.

Cybersecurity Competition 2026 mengangkat tema “*Building a Secure Digital Ecosystem for Sustainable Innovation*”, yang menekankan bahwa keamanan bukanlah penghambat inovasi, melainkan enabler bagi pertumbuhan teknologi yang berkelanjutan. Kompetisi ini dirancang untuk memberikan pengalaman praktis dan komprehensif kepada peserta dalam mengidentifikasi, menganalisis, mengeksploitasi secara etis, serta memitigasi kerentanan sistem dalam lingkungan yang terkontrol dan profesional.

Kompetisi diselenggarakan dalam dua format utama, yaitu *Capture The Flag (CTF)* dan *Attack & Defense*. Pada tahap *Capture The Flag*, peserta diuji dalam 2 kategori keamanan siber seperti *web exploitation* dan *digital forensics*. Peserta tidak hanya dituntut untuk menemukan celah keamanan, tetapi juga memahami akar permasalahan serta pendekatan mitigasinya.

Sementara itu, pada tahap *Attack & Defense*, setiap tim diwajibkan membangun dan mempertahankan layanan sistemnya sendiri sekaligus melakukan pengujian ofensif terhadap sistem tim lain secara terkontrol. Format ini menekankan ketahanan layanan (*service resilience*), *incident response*, *containment strategy*, *monitoring*, serta kemampuan menjaga ketersediaan sistem di tengah tekanan serangan aktif.

Melalui kompetisi ini, peserta diharapkan mampu menerapkan prinsip-prinsip keamanan berkelanjutan seperti *security by design*, *privacy by design*, *secure configuration*, *threat modeling*, *logging* dan *monitoring* yang efektif, serta penyusunan *playbook* pemulihan insiden. Selain kemampuan teknis, kompetisi ini juga menumbuhkan kolaborasi lintas peran dalam tim, baik sebagai defender, analyst, maupun developer. Dengan pendekatan ini, solusi yang dihasilkan tidak hanya relevan dalam konteks kompetisi, tetapi juga siap diimplementasikan secara nyata dalam

mendukung transformasi digital yang aman, inklusif, dan berkelanjutan di sektor bisnis, layanan publik, maupun komunitas.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (*Capture The Flag Jeopardy*)
2. Tahap seleksi final (*Offense dan Defense*)

B. TEMA

“Building a Secure Digital Ecosystem for Sustainable Innovation”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum :

1. Peserta merupakan mahasiswa Vokasi aktif dari perguruan tinggi seluruh Indonesia;
2. Lomba bersifat tim/beregu dengan ketentuan 1 tim terdiri atas maksimal 2 orang dari perguruan tinggi yang sama;
3. Setiap peserta hanya boleh terdaftar dalam 1 (satu) tim;
4. Nama tim ditentukan oleh peserta dan maksimal terdiri dari 2 kata serta tidak mengandung unsur SARA, politik, atau konten yang tidak pantas;
5. Setiap tim wajib didampingi oleh 1 (satu) orang dosen pembimbing yang berasal dari fakultas dan program studi yang sama.
6. Satu dosen pembimbing membimbing maksimal 5 tim pada tangkai lomba yang sama.
7. Apabila panitia menemukan kecurangan pada saat perlombaan, maka berakibat pengurangan penilaian atau diskualifikasi;
8. Peserta yang dinyatakan lolos pada babak penyisihan wajib melakukan pendaftaran ulang pada waktu yang telah ditentukan untuk melanjutkan ke babak final;
9. Segala informasi tambahan tentang lomba akan diperbarui di laman resmi dan media sosial OLIVIA XI 2026. (<https://olivia.unesa.ac.id>)

Ketentuan Khusus :

1. Peserta yang masuk ke babak final wajib hadir secara luring pada lokasi yang telah ditentukan;
2. Setiap peserta tidak diperkenankan untuk meninggalkan ruangan lomba tanpa seizin juri;
3. Setiap anggota tim wajib menggunakan pakaian yang rapi dan sopan selama perlombaan;
4. Selama perlombaan berlangsung, peserta hanya diperkenankan untuk berkomunikasi dengan anggota tim, dewan juri, dan panitia;

5. Selama perlombaan berlangsung, hanya perlengkapan alat tulis yang diizinkan berada di atas meja peserta.
6. Seluruh karya yang telah dikirimkan menjadi hak panitia OLIVIA XI 2026.

D. TIMELINE LOMBA

Kegiatan	Waktu	Tempat
Pendaftaran	17 April – 31 Mei 2026	https://olivia.vokasi.unesa.ac.id
Technical Meeting Babak Penyisihan	06 Juni 2026	Daring (Via Zoom)
Babak Penyisihan	07 – 28 Juni 2026	Daring
Pengumuman Finalis	29 Juni 2026	Website: https://olivia.vokasi.unesa.ac.id Instagram: @Olivia.unesa2026
Technical Meeting Babak Final	06 Juli 2026	Daring (Via Zoom)
Babak Final dan Penjurian Secara Luring	02 - 04 Agustus 2026	Fakultas Vokasi UNESA
Awarding	04 Agustus 2026	Gedung Serba Guna UNESA

E. BABAK PENYISIHAN

1. Format babak penyisihan adalah Capture the Flag (CTF) Jeopardy. Peserta akan dihadapkan dengan sejumlah skenario keamanan dan mencari data khusus (flag) yang bisa didapat dengan mengeksploitasi celah sistem atau mencari informasi penting yang terkait dengan keamanan data yang disiapkan. Ruang lingkup materi dari soal yang diujikan terdiri dari:
 - a. Pengujian keamanan aplikasi web,
 - b. Digital Forensik;
2. Babak penyisihan akan berlangsung selama 6 jam, dimulai pada pukul 09.00 – 15.00 WIB;
3. Peserta akan menerima link soal melalui email masing-masing ketua tim;
4. Setiap soal mempunyai bobot/poin yang berbeda-beda tergantung tingkat kesulitannya;
5. Peserta wajib mengirimkan screenshot yang jelas memperlihatkan teks flag secara utuh melalui link Google Form yang disediakan oleh panitia (format file

JPG/PNG, ukuran maksimal 2 MB per file). Peserta hanya diperbolehkan mengirimkan satu kali screenshot per soal. Tim yang lolos ke babak final adalah tim dengan total poin tertinggi, dengan jumlah maksimal 5 tim yang akan diumumkan melalui Website OLIVIA XI 2026. Peserta dilarang keras berdiskusi antar tim atau menggunakan bantuan eksternal dalam bentuk apapun selama kompetisi. Pelanggaran aturan ini akan mengakibatkan diskualifikasi.

6. Pengumuman peserta yang lolos final akan diumumkan melalui Website dan Instagram OLIVIA 2026.

F. BABAK FINAL

1. Finalis diambil 5 tim terbaik yang diambil dari babak penyisihan
2. Babak final akan dilaksanakan secara luring yang berlokasi di Universitas Negeri Surabaya
3. Babak final dilakukan dengan sistem *duel offense* dan *defense*
4. Sistem duel dilakukan dengan sistem turnamen cup. Tim yang kalah akan langsung tereliminasi
5. Sistem duel dilakukan dengan mempertemukan dua tim, di mana satu tim menjadi tim menyerang (*red team*) dan satu tim yang lain menjadi tim bertahan (*blue team*)
6. Penentuan red team dan blue team akan dilakukan secara acak
7. Sistem duel dilakukan dengan cara setiap pertandingan akan diberikan sebuah system website dan kasus dimana blue team memiliki waktu untuk membangun pertahanan website sebelum red team melakukan penyerangan
8. Pemenang ditentukan berdasarkan:
 - a. Apabila red team berhasil melakukan penyerangan sistem website sesuai dengan kasus dan waktu yang telah ditentukan, maka red team dinyatakan sebagai pemenang
 - b. Apabila red team gagal melakukan penyerangan sistem website sesuai dengan kasus dan waktu yang telah ditentukan, maka blue team akan dinyatakan sebagai pemenang

G. FORMAT LOMBA

1. Format lomba *cyber security* terdiri dari dua babak, yaitu babak penyisihan dan babak final.
2. Peserta dilarang melakukan *DoS (Denial of Service)* dalam bentuk apapun.
3. Dilarang melakukan kecurangan seperti berbagi flag, melihat pekerjaan tim lain, memberikan akun kepada orang di luar tim, atau melakukan kerja sama antar tim.
4. Peserta yang lolos ke tahap final wajib menggunakan computer yang telah disediakan oleh panitia

5. Panitia memberikan sejumlah soal untuk dikerjakan dan membuat dokumen yang berisi langkah-langkah penyelesaian masalah, waktu dan jumlah soal yang dikerjakan dan *video screen record* dilengkapi dengan *face cam*.

H. PENGHARGAAN JUARA

No	Kategori	Hadiah
1	Juara 1	Rp 3.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
2	Juara 2	Rp 2.500.000 + Sertifikat Juara + Medali
3	Juara 3	Rp 2.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
4	Harapan 1	Rp 750.000 + Sertifikat Juara
5	Harapan 2	Rp 500.000 + Sertifikat Juara

I. NARAHUBUNG

Website : <https://olivia.unesa.ac.id>
Instagram : @oliviaunesa2026
E-mail : olivia@unesa.ac.id

”GRAPHIC DESIGN”

A. GAMBARAN LOMBA

Kompetisi Graphic Design tidak semata menilai output visual, melainkan juga menekankan kedalaman riset dan analisis sebagai fondasi karya yang fungsional sekaligus estetis. Peserta diharapkan melakukan observasi lapangan dan pemetaan masalah secara serius sebelum merumuskan konsep desain yang orisinal dan relevan. Dengan pendekatan berbasis riset, karya yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tepat sasaran terhadap kebutuhan pasar atau audiens yang dituju. Ajang ini menjadi ruang untuk mengasah kreativitas, nalar kritis, dan kemahiran teknis dalam merancang komunikasi visual yang efektif. Lebih jauh, kompetisi ini mendorong lahirnya solusi desain yang berdampak nyata.

Melalui perancangan desain, peserta ditantang menerjemahkan temuan riset menjadi narasi verbal dan visual yang kuat, sehingga meningkatkan nilai estetika, kegunaan, dan daya saing produk di industri kreatif. Dengan orientasi inovasi dan pemecahan masalah, lomba ini mengajak mahasiswa menghadirkan desain yang tidak hanya memikat, tetapi juga menjawab kebutuhan dan isu di masyarakat

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (Portofolio dan Early test)
2. Tahap seleksi final (Rancangan Desain)

B. TEMA

“Design for Good, Design for Impact”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum :

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum Olimpiade Vokasi Indonesia (OLIVIA) yang dapat dilihat di panduan umum, serta syarat dan ketentuan khusus untuk lomba *Graphic Design* yang tercantum dalam panduan ini.
2. Kompetisi ini dapat diikuti oleh tim yang terdiri dari maksimal 3 (tiga) orang mahasiswa aktif Institusi/Politeknik/Fakultas/Sekolah Tinggi Vokasi dari perguruan tinggi yang sama.
3. Setiap tim wajib didampingi oleh 1 (satu) orang dosen pembimbing yang berasal dari fakultas dan program studi yang sama.
4. Satu dosen pembimbing membimbing maksimal 5 tim pada tangkai lomba yang

sama.

5. Apabila panitia menemukan kecurangan pada perlombaan ini akan berakibat pengurangan poin penilaian dan diskualifikasi;

Ketentuan Khusus :

1. Peserta wajib melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas bermaterai sesuai template yang ditentukan panitia sebagai bukti keaslian karya.
2. Apabila ditemukan kecurangan, pemalsuan data/identitas, pelanggaran hak kekayaan intelektual, atau penggunaan file bukan hasil karya sendiri, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
3. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
4. Seluruh karya yang telah dikirimkan menjadi hak panitia OLIVIA XI 2026.

D. TIMELINE LOMBA

Kegiatan	Waktu	Tempat
Pendaftaran Peserta	17 April – 31 Mei 2026	https://olivia.unesa.ac.id
Batas Pengumpulan Karya	06 Juni 2026	Daring
Babak Penyisihan	07 – 28 Juni 2026	Daring
Pengumuman Finalis	29 Juni 2026	Website: https://olivia.unesa.ac.id Instagram: @oliviaunesa2026
Technical Meeting	06 Juli 2026	Daring
Babak Final dan Penjurian Secara Luring	02 - 04 Agustus 2026	Luring
Awarding	04 Agustus 2026	Luring

E. BABAK PENYISIHAN

1. Hasil desain yang dirancang merupakan karya orisinal peserta, belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi sejenis, dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun
2. Setiap kelompok wajib mengikuti proses seleksi dengan mengirimkan portofolio peserta dan mengerjakan early test. *Brief early test* bisa [diunduh di sini](#).
3. Portofolio peserta berisi CV dari ketua dan anggota kelompok yang dikumpulkan dalam 1 file PDF (max 50 MB)
4. Karya early test yang dikirimkan berupa 1 file deck presentasi dalam bentuk PDF (max 50MB), yang berisi hasil rancangan dalam bentuk mockup digital, sesuai dengan brief early test
5. Karya tidak boleh mengandung unsur pornografi, SARA, sadisme atau hal-hal yang bersifat merendahkan atau melecehkan pihak lain
6. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) hasil desain early test
7. Semua karya kurasi yang masuk akan dinilai sesuai dengan kriteria penilaian yang berlaku untuk menentukan 5 Finalis
8. Peserta mengirimkan karya ke website pengumpulan karya yang disediakan oleh panitia
9. Pengumuman peserta yang lolos ke babak selanjutnya akan disampaikan melalui laman website resmi OLIVIA XI 2026
10. Ketentuan penilaian sebagai berikut:
 - Penilaian dilakukan oleh dewan juri yang ditetapkan oleh panitia;
 - Karya yang diterima adalah yang dikirimkan sesuai dengan persyaratan administrasi dan sesuai dengan SOP Karya;
 - Pemenang kompetisi desain grafis merupakan peserta yang memiliki nilai tertinggi dari semua aspek penilaian yang telah ditetapkan oleh panitia;
 - Penilaian adalah hasil pengamatan dewan juri terhadap karya rancangan peserta kompetisi yang mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;
 - Segala informasi tambahan tentang lomba akan diperbarui di laman resmi dan media sosial OLIVIA XI 2026 (<https://olivia.unesa.ac.id>).

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Kesesuaian dengan Tema	30%	<ul style="list-style-type: none">• Relevansi karya dengan tema "<i>Design for Good, Design for Impact</i>".• Sejauh mana desain menjawab isu/masalah di masyarakat.• Ketepatan narasi visual dalam menyampaikan pesan sosial/solusi.
2	Estetika dan Desain Visual	30%	<ul style="list-style-type: none">• Penerapan prinsip dasar desain (komposisi, tipografi, warna, & <i>hierarchy</i>).• Kualitas eksekusi teknis dan kemahiran <i>software</i>.• Kualitas penyajian <i>mockup</i> digital dalam file PDF.
3	Kreativitas Konsep	20%	<ul style="list-style-type: none">• Kedalaman riset dan analisis masalah sebagai fondasi desain.• Inovasi dalam menerjemahkan temuan riset menjadi solusi visual.• Alur logika dari observasi hingga rumusan konsep desain.
4	Orisinalitas	20%	<ul style="list-style-type: none">• Keaslian ide dan karya (bukan plagiasi/modifikasi karya lain).• Kebaruan gaya visual yang ditampilkan.• Integritas karya (tidak melanggar hak cipta/lisensi aset).
TOTAL		100%	

G. BABAK FINAL

1. Babak final dilakukan secara luring
2. Brief design untuk babak final akan disampaikan di hari pertama
3. Peserta diberikan akses internet dalam proses pengerjaan babak final
4. Peserta tidak boleh menggunakan bantuan AI untuk generate images/logo/graphic
5. Penggunaan font wajib menggunakan lisensi yang bersifat *open source/free for commercial use*
6. Peserta diperbolehkan menggunakan stock images/icon dengan tetap memperhatikan lisensi penggunaannya
7. Pada babak final, 5 kelompok yang lolos akan mengerjakan rancangan desain selama 2 hari di satu ruangan yang sama di hadapan dewan juri.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Orisinalitas & Kreativitas Konsep	25%	<ul style="list-style-type: none"> Keaslian ide yang dihasilkan secara spontan di lokasi. Inovasi solusi visual tanpa bantuan AI (murni kreativitas tim). Keunikan konsep dalam memecahkan masalah yang diberikan.
2	Kesesuaian dengan Brief	25%	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan hasil desain dalam menjawab instruksi <i>brief</i> final. Kemampuan menerjemahkan hasil wawancara <i>user</i> ke dalam desain. Efektivitas solusi desain terhadap kebutuhan pengguna/klien.
3	Eksplorasi Visual	25%	<ul style="list-style-type: none"> Kemahiran teknis menggunakan software (Adobe/Figma/Corel). Kualitas estetika, harmoni warna, tipografi, dan komposisi. Ketepatan pemilihan aset (font/ikon) sesuai lisensi <i>open source</i>.
4	Presentasi & Argumentasi	25%	<ul style="list-style-type: none"> Kejelasan narasi verbal dalam menjelaskan proses riset ke visual. Ketajaman logika dalam mempertahankan alasan pemilihan desain. Kemampuan menjawab pertanyaan kritis dari dewan juri.
TOTAL		100%	

I. PENGHARGAAN JUARA

No	Kategori	Hadiah
1	Juara 1	Rp 3.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
2	Juara 2	Rp 2.500.000 + Sertifikat Juara + Medali
3	Juara 3	Rp 2.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
4	Harapan 1	Rp 750.000 + Sertifikat Juara
5	Harapan 2	Rp 500.000 + Sertifikat Juara

J. NARAHUBUNG

Website : <https://olivia.unesa.ac.id>
Instagram : @oliviaunesa2026
E-mail : olivia@unesa.ac.id

”DIGITAL & CREATIVE TECHNOLOGY”

A. GAMBARAN LOMBA

Perkembangan teknologi digital modern menunjukkan pergeseran paradigma dari sistem interaksi berbasis layar dua dimensi menuju pengalaman komputasi spasial yang lebih imersif. Pendekatan ini memanfaatkan integrasi teknologi *Virtual Reality*, *Augmented Reality*, dan *Mixed Reality* untuk menciptakan interaksi manusia dan komputer yang lebih intuitif, kontekstual, dan realistis. Konsep ini sejalan dengan perkembangan disiplin *Human Computer Interaction* yang menekankan pengalaman pengguna berbasis persepsi ruang, visualisasi tiga dimensi, serta integrasi umpan balik visual dan audio secara real-time. Implementasi teknologi imersif tersebut telah berkembang pesat pada berbagai sektor strategis seperti pendidikan interaktif, simulasi medis, pelatihan industri, dan perencanaan sistem kota cerdas.

Perkembangan tersebut mendorong kebutuhan terhadap sumber daya manusia vokasi yang memiliki kompetensi dalam perancangan sistem interaktif berbasis komputasi spasial. Institusi pendidikan vokasi memegang peran penting dalam menyiapkan lulusan yang mampu mengembangkan aplikasi imersif yang fungsional, inovatif, serta relevan dengan kebutuhan industri. Dalam konteks ini, kegiatan kompetisi teknologi menjadi sarana strategis untuk mendorong kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, serta integrasi pengetahuan teknis dan desain interaksi digital. Oleh karena itu, penyelenggaraan kompetisi teknologi imersif memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan solusi digital yang aplikatif dan berorientasi pada kebutuhan nyata masyarakat maupun sektor industri.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kompetisi Immersive Technology Competition OLIVIA XI 2026 pada bidang Digital & Creative Technology diselenggarakan sebagai bagian dari Olimpiade Vokasi Indonesia XI 2026 dengan mengusung tema “Immersive Digital Innovation for Sustainable Industry and Society”. Kompetisi ini menantang mahasiswa vokasi untuk merancang dan mengembangkan aplikasi imersif yang dapat dijalankan secara langsung menggunakan platform teknologi seperti Unity, Unreal Engine, atau kerangka kerja komputasi spasial lainnya. Melalui kompetisi ini, peserta diharapkan mampu menghasilkan inovasi teknologi yang memiliki nilai kebaruan, fungsionalitas sistem yang baik, serta potensi implementasi pada sektor industri maupun masyarakat.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap Seleksi Penyisihan (Proposal dan Poster Digital)
2. Tahap Seleksi Final (Presentasi, Demonstrasi dan Poster Cetak)

B. TEMA

“Immersive Digital Innovation for Sustainable Industry and Society”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum :

1. Peserta wajib memenuhi seluruh ketentuan umum yang ditetapkan dalam penyelenggaraan Olimpiade Vokasi Indonesia XI 2026 serta ketentuan khusus pada cabang lomba *Digital & Creative Technology*.
2. Kompetisi diikuti oleh tim yang terdiri dari maksimal tiga orang mahasiswa aktif dari program studi, fakultas, atau sekolah vokasi pada perguruan tinggi yang sama.
3. Setiap tim wajib didampingi oleh 1 (satu) orang dosen pembimbing yang berasal dari fakultas dan program studi yang sama.
4. Satu dosen pembimbing membimbing maksimal 5 tim pada tangkai lomba yang sama.
5. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan satu karya inovasi sesuai dengan tema dan ketentuan lomba.
6. Proposal yang diajukan harus bersifat orisinal, belum pernah dipublikasikan, serta belum pernah diikutsertakan atau menjadi pemenang pada kompetisi serupa.
7. Peserta yang dinyatakan lolos seleksi wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan lomba mulai dari tahap penyisihan hingga tahap final.
8. Keputusan dewan juri bersifat mutlak, final, dan tidak dapat diganggu gugat
9. Segala informasi tambahan terkait lomba akan diperbarui melalui website resmi OLIVIA XI 2026 (<https://olivia.unesa.ac.id>)

Ketentuan Khusus :

1. Inovasi yang diajukan harus berupa sistem teknologi imersif yang memanfaatkan Virtual Reality, Augmented Reality, atau Mixed Reality dengan interaksi fungsional antara elemen digital dan lingkungan nyata serta diwujudkan dalam bentuk Aplikasi yang dapat dijalankan dan didemonstrasikan.
2. Aplikasi yang dikembangkan harus memiliki prinsip kerja sistem yang jelas melalui desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang intuitif serta memiliki parameter teknis yang dapat diukur seperti latency, frame rate, atau akurasi tracking objek.
3. Karya yang diajukan harus berupa aplikasi atau sistem interaktif yang dapat dioperasikan secara langsung dan tidak diperkenankan berupa video animasi non-

interaktif, dokumen konsep tanpa implementasi, ataupun program edukasi yang tidak berbasis teknologi komputasi spasial.

4. Pengembangan aplikasi wajib menggunakan engine atau framework standar industri seperti Unity, Unreal Engine, atau WebXR serta dapat memanfaatkan SDK atau framework seperti ARCore, ARKit, Vuforia, atau OpenXR.
5. Perangkat target implementasi dapat berupa desktop, perangkat mobile Android atau iOS, VR headset seperti Meta Quest atau HTC Vive, maupun platform berbasis web immersive.
6. Fokus solusi inovasi diarahkan pada sektor strategis seperti industri dan manufaktur atau immersive learning, misalnya simulasi perakitan mesin, pelatihan pemeliharaan alat berat berbasis AR, simulasi prosedur medis, atau laboratorium virtual interaktif.
7. Nama tim bersifat bebas dengan minimal dua kata dan wajib mencantumkan asal perguruan tinggi.
8. Setiap tim wajib melampirkan surat pernyataan orisinalitas karya bermaterai sesuai template yang disediakan oleh panitia.
9. Bahasa resmi yang digunakan dalam proposal, presentasi, dan komunikasi lomba adalah bahasa Indonesia.
10. Proposal maupun produk inovasi tidak diperkenankan memuat konten yang mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, pornografi, kekerasan, atau muatan lain yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
11. Setiap tim finalis wajib membawa seluruh perangkat yang dibutuhkan untuk demonstrasi Aplikasi seperti laptop, smartphone, VR headset, router jaringan, kabel atau adaptor, serta perangkat pendukung lainnya.
12. Apabila ditemukan pelanggaran seperti pemalsuan data, plagiarisme, atau manipulasi karya, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi peserta dari kompetisi.
13. Seluruh karya yang telah dikirimkan menjadi bagian dari dokumentasi kegiatan OLIVIA XI 2026.
14. Setiap tim wajib menyiapkan poster inovasi ukuran A2 yang memuat ringkasan konsep, arsitektur sistem, serta fitur utama aplikasi yang dikembangkan.

D. TIMELINE LOMBA

Kegiatan	Waktu	Tempat
Pendaftaran Peserta	17 April – 31 Mei 2026	https://olivia.unesa.ac.id
Batas Pengumpulan Karya	06 Juni 2026	Daring
Babak Penyisihan	07 – 28 Juni 2026	Daring
Pengumuman Finalis	29 Juni 2026	Website: https://olivia.unesa.ac.id Instagram: @oliviaunesa2026
Technical Meeting	06 Juli 2026	Daring
Babak Final dan Penjurian Secara Luring	02 - 04 Agustus 2026	Luring
Awarding	04 Agustus 2026	Luring

E. BABAK PENYISIHAN

1. Peserta mengumpulkan proposal inovasi dan poster digital melalui akun peserta pada laman resmi Olimpiade Vokasi Indonesia XI 2026 sesuai dengan panduan pendaftaran dan ketentuan pengumpulan karya yang telah ditetapkan oleh panitia.
2. Proposal disusun mengikuti template penulisan yang tercantum dalam panduan resmi lomba dan memuat penjelasan mengenai latar belakang masalah, tujuan pengembangan aplikasi, arsitektur sistem, teknologi yang digunakan, fitur utama, implementasi teknologi imersif, serta panduan menjalankan aplikasi.
3. Proses penyisihan dilaksanakan melalui dua tahap evaluasi, yaitu seleksi administratif untuk memastikan kelengkapan dokumen serta seleksi substansi proposal untuk menilai kualitas konsep, inovasi, dan kelayakan implementasi teknologi yang diusulkan.
4. Dokumen proposal dikirimkan dalam bentuk softcopy berformat PDF dengan ukuran maksimal 15 MB sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh panitia.
5. Dewan juri akan melakukan penilaian terhadap seluruh proposal yang masuk berdasarkan kriteria inovasi, implementasi teknologi imersif, fungsionalitas

sistem, kualitas desain antarmuka dan pengalaman pengguna, kesesuaian dengan tema lomba, serta kelengkapan dokumentasi teknis.

6. Lima proposal terbaik berdasarkan hasil penilaian dewan juri akan dinyatakan lolos ke tahap berikutnya dan berhak mengikuti babak final kompetisi.
7. Pengumuman tim yang lolos ke babak final akan disampaikan melalui website resmi penyelenggara dan kanal komunikasi resmi kegiatan Olimpiade Vokasi Indonesia XI 2026.
8. Tim yang dinyatakan lolos ke babak final wajib mengikuti kegiatan technical meeting yang diselenggarakan oleh panitia untuk memperoleh informasi teknis terkait pelaksanaan tahap final.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Kriteria Penilaian	Bobot	Fokus Penilaian
1	Ide dan Inovasi	25%	<ul style="list-style-type: none"> • Keunikan konsep dan diferensiasi dari solusi serupa. • Relevansi inovasi sebagai inti penyelesaian masalah. • Nilai tambah dibanding pendekatan konvensional. • Potensi keberlanjutan dan skalabilitas solusi.
2	Implementasi Immersive	25%	<ul style="list-style-type: none"> • Kedalaman pemanfaatan teknologi (VR/AR/MR) secara fungsional (bukan sekadar dekoratif). • Kualitas integrasi teknis dan interaksi spasial. • Tingkat realisme dan imersi pengalaman pengguna. • Kinerja teknis lintas perangkat.
3	Fungsionalitas	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilitas sistem dan minimnya bug atau error. • Responsivitas aplikasi saat digunakan. • Kelengkapan fitur yang mendukung alur penggunaan. • Konsistensi performa secara keseluruhan.
4	UI/UX dan Interaksi	15%	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan tata letak, hierarki visual, dan navigasi. • Tingkat kemudahan dan kenyamanan pengguna (user comfort). • Interaksi imersif yang intuitif tanpa instruksi rumit. • Konsistensi desain antarmuka.
5	Kesesuaian Tema	10%	<ul style="list-style-type: none"> • Keterkaitan langsung solusi dengan tema Practical Technology Innovation. • Kedalaman eksplorasi isu yang diangkat. • Keselarasan antara konsep awal dan implementasi akhir.
6	Dokumentasi	5%	<ul style="list-style-type: none"> • Kelengkapan laporan teknis (latar belakang, arsitektur, panduan). • Kejelasan dan struktur penyajian penjelasan sistem. • Ketersediaan dukungan visual informatif (diagram/ilustrasi).
Total		100%	

G. BABAK FINAL

1. Lima tim terbaik yang lolos dari tahap penyisihan akan mengikuti babak final dengan mempresentasikan dan mendemonstrasikan inovasi yang telah dikembangkan secara langsung di hadapan dewan juri.
2. Babak final dilaksanakan secara luring di lokasi yang telah ditentukan oleh panitia penyelenggara Olimpiade Vokasi Indonesia XI 2026.
3. Setiap tim finalis wajib mempresentasikan konsep inovasi, arsitektur sistem, teknologi yang digunakan, serta manfaat solusi yang dikembangkan dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat.
4. Selain presentasi, setiap tim juga wajib melakukan demonstrasi Aplikasi untuk menunjukkan fungsionalitas sistem, kualitas implementasi teknologi imersif, serta interaksi pengguna dengan sistem yang dikembangkan.
5. Durasi presentasi diberikan selama 15 menit, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab bersama dewan juri selama 10 menit.
6. Peserta diperbolehkan menggunakan alat bantu visual seperti slide presentasi, poster teknis, atau video singkat sebagai media pendukung penjelasan konsep dan mekanisme kerja sistem, namun demonstrasi Aplikasi tetap menjadi komponen utama dalam proses penilaian.
7. Setiap tim bertanggung jawab membawa seluruh perangkat yang dibutuhkan untuk pelaksanaan presentasi dan demonstrasi Aplikasi, seperti laptop, perangkat mobile, headset VR, kabel atau adaptor, serta perangkat pendukung lainnya agar sistem dapat diuji langsung oleh dewan juri.
8. Dewan juri akan melakukan penilaian akhir berdasarkan aspek inovasi, implementasi teknologi imersif, fungsionalitas sistem, kualitas desain antarmuka dan pengalaman pengguna, kualitas presentasi, serta potensi dampak dan implementasi solusi yang dikembangkan.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

No.	Aspek Penilaian	Bobot %	Fokus Penilaian
1.	Inovasi	25%	Kebaruan ide, kreativitas solusi, nilai tambah
2.	Implementasi Immersive	25%	Ketepatan teknologi, kualitas teknis, sense of presence
3.	Fungsionalitas	20%	Stabilitas, kesesuaian fitur, kinerja teknis
4.	UI/UX	10%	Intuitivitas, interaksi spasial, kenyamanan pengguna
5.	Presentasi	10%	Artikulasi dan alur, kualitas visual presentasi, penguasaan materi
6.	Dampak dan Implementasi	10%	Relevansi masalah, skalabilitas, efektivitas
	Total	100%	

I. PANDUAN PENULISAN PROPOSAL

1. Ketentuan Umum Dokumen

NO.	Keterangan
1	Ukuran kertas: A4.
2	Margin: kiri 4 cm; kanan, atas, bawah 3 cm.
3	Font: Times New Roman ukuran 12 (isi proposal).
4	Spasi: 1,5 (kecuali ringkasan menggunakan spasi 1).
5	Jumlah halaman: maksimal 15 halaman (di luar lampiran).
6	Format file: PDF.
7	Daftar isi diberi penomoran halaman dengan huruf romawi: i,ii, iii,..., yang diletakkan pada sudut kanan bawah. Penomoran halaman i dimulai dari Daftar Isi.
8	Halaman bagian inti dan lampiran diberi penomoran halaman dengan angka arab: 1, 2, 3, ..., diletakkan pada sudut kanan atas.

2. Struktur Proposal Dokumen Teknis

COVER

Cover memuat informasi identitas proposal:

- Judul inovasi aplikasi immersive
- Nama tim

- Nama anggota tim (maksimal 3 mahasiswa)
- Nama dosen pembimbing
- Program studi / fakultas / perguruan tinggi
- Tahun pelaksanaan (2026)

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I – LATAR BELAKANG DAN PERMASALAHAN

Bab ini menjelaskan konteks masalah dan urgensi pengembangan aplikasi immersive.

- Uraian yang dijelaskan meliputi:
- Latar belakang permasalahan pada sektor yang dipilih (industri/manufaktur atau immersive learning)
- Analisis kondisi saat ini dan keterbatasan metode konvensional
- Urgensi penggunaan teknologi Virtual Reality, Augmented Reality, atau Mixed Reality sebagai solusi
- Rumusan masalah yang ingin diselesaikan
- Ruang lingkup solusi yang dikembangkan

BAB II – TUJUAN DAN MANFAAT APLIKASI

Bab ini menjelaskan sasaran pengembangan aplikasi immersive.

- Uraian yang dijelaskan meliputi:
- Tujuan utama pengembangan aplikasi
- Tujuan teknis sistem yang dibangun
- Manfaat bagi pengguna atau industri terkait
- Potensi implementasi dan pengembangan di masa depan

BAB III – ARSITEKTUR SISTEM

Bab ini menjelaskan rancangan struktur sistem aplikasi secara keseluruhan.

- Uraian yang dijelaskan meliputi:
- Gambaran umum arsitektur sistem
- Komponen utama sistem (hardware dan software)
- Diagram arsitektur sistem
- Alur komunikasi antar komponen sistem
- Diagram alur proses aplikasi (system workflow)

BAB IV – TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN

Bab ini menjelaskan teknologi pengembangan aplikasi immersive.

- Uraian yang dijelaskan meliputi:
- Game engine yang digunakan seperti Unity, Unreal Engine, atau WebXR
- Framework atau SDK yang digunakan seperti ARCore, ARKit, Vuforia, atau OpenXR

- Bahasa pemrograman yang digunakan
- Perangkat target aplikasi (Desktop / Mobile / VR Headset / Web-based immersive)
- Spesifikasi minimum perangkat untuk menjalankan aplikasi

BAB V – FITUR UTAMA APLIKASI

Bab ini menjelaskan fungsi utama yang tersedia pada aplikasi.

- Uraian yang dijelaskan meliputi:
- Deskripsi setiap fitur utama aplikasi
- Tujuan masing-masing fitur dalam menyelesaikan masalah
- Diagram alur interaksi pengguna (user flow)
- Tabel fitur dan fungsinya

BAB VI – IMPLEMENTASI TEKNOLOGI IMMERSIVE

Bab ini menjelaskan bagaimana teknologi immersive diimplementasikan pada aplikasi.

- Uraian yang dijelaskan meliputi:
- Konsep interaksi pengguna dalam lingkungan virtual
- Mekanisme navigasi dan kontrol dalam ruang virtual
- Integrasi elemen visual, objek 3D, dan audio
- Sistem tracking atau spatial interaction
- Parameter teknis seperti:
 1. Frame Rate
 2. Latency
 3. Akurasi Tracking
- Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada sistem immersive

BAB VII – CARA MENJALANKAN APLIKASI

Bab ini menjelaskan prosedur penggunaan aplikasi oleh pengguna.

Uraian yang dijelaskan meliputi:

- Persiapan perangkat keras dan perangkat lunak
- Langkah instalasi aplikasi
- Cara menjalankan aplikasi
- Panduan penggunaan fitur utama
- Skenario penggunaan sistem

BAB VIII – KESIMPULAN

Bab ini merangkum hasil perancangan sistem.

Uraian yang dijelaskan meliputi:

- Ringkasan solusi yang dikembangkan
- Keunggulan inovasi dibandingkan solusi yang ada
- Potensi implementasi pada sektor industri atau pendidikan

REFERENSI

Ketentuan penulisan referensi:

- Menggunakan sumber rujukan maksimal 10 tahun terakhir (jika ada).
- Disarankan menggunakan manajemen referensi seperti Mendeley, Zotero, atau EndNote.
- Menggunakan format sitasi APA 7th Edition.

LAMPIRAN WAJIB

Lampiran yang harus disertakan:

- Source Code Aplikasi / Desain Prototype awal dari Aplikasi (GitHub Private Repository)
- Dokumentasi teknis sistem dalam bentuk PDF
- Surat pernyataan orisinalitas bermaterai
- Screenshot tampilan aplikasi
- Diagram sistem atau arsitektur tambahan (jika diperlukan)

J. PENGHARGAAN JUARA

No	Kategori	Hadiah
1	Juara 1	Rp 3.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
2	Juara 2	Rp 2.500.000 + Sertifikat Juara + Medali
3	Juara 3	Rp 2.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
4	Harapan 1	Rp 750.000 + Sertifikat Juara
5	Harapan 2	Rp 500.000 + Sertifikat Juara

K. NARAHUBUNG

Website : <https://olivia.unesa.ac.id>
Instagram : @oliviaunesa2026
E-mail : olivia@unesa.ac.id

“MURAL DESIGN”

A. GAMBARAN LOMBA

Dalam upaya mendorong peran desain sebagai peluang ekonomi baru bagi masyarakat, kompetisi mural ini memberi ruang bagi mahasiswa untuk menerjemahkan gagasan keberlanjutan ke dalam bahasa visual yang komunikatif dan berdampak. Melalui tema *Sustainable Design as Creative Bridge toward the Dream of No Poverty*, peserta ditantang untuk memosisikan desain tidak hanya sebagai ekspresi estetis, tetapi sebagai jembatan kreatif yang menghubungkan inovasi, pemberdayaan ekonomi, dan harapan akan masa depan tanpa kemiskinan.

Lomba ini menekankan bahwa praktik desain berkelanjutan memiliki potensi besar dalam membuka peluang kerja, menggerakkan ekonomi lokal, serta membangun kesadaran sosial. Visual mural diharapkan mampu menampilkan bagaimana kreativitas dapat menjadi medium perubahan, menghadirkan optimisme, sekaligus menawarkan solusi nyata terhadap persoalan kemiskinan.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap Seleksi Penyisihan: Seleksi desain mural digital (format PDF serta deskripsi karya)
2. Tahap Seleksi Final: Realisasi karya secara langsung pada media fisik.

B. TEMA

“Sustainable Design as Creative Bridge toward the Dream of No Poverty”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba Mural Design yang tercantum pada panduan ini.
2. Kompetisi ini dapat diikuti oleh tim yang terdiri maksimal 3 (tiga) orang mahasiswa aktif Institusi/Politeknik/Fakultas/Sekolah Tinggi Vokasi dari perguruan tinggi yang sama;
3. Peserta atau Anggota Kelompok yang telah terdaftar Tidak boleh digantikan dengan alasan apapun.
4. Setiap tim wajib didampingi oleh 1 (satu) orang dosen pembimbing yang berasal dari fakultas dan program studi yang sama.
5. Satu dosen pembimbing membimbing maskimal 5 tim pada tangkai lomba yang sama. Setiap tim hanya diperkenankan untuk membuat 1 (satu) desain;

6. Karya mural yang diajukan harus orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan/menjadi pemenang pada kompetisi serupa.
7. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian lomba dari babak penyisihan hingga babak final apabila dinyatakan lolos seleksi.
8. Segala ketentuan dan keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. Panitia dapat memberikan sanksi kepada peserta yang terbukti melakukan tindak kecurangan.
9. Segala informasi tambahan terkait lomba akan diperbarui melalui website resmi OLIVIA XI 2026 (<https://olivia.unesa.ac.id>)

Ketentuan Khusus:

1. Berkas tahap penyisihan terdiri dari desain mural digital berasio 2:1 (60 cm x 30 cm) yang sesuai dengan tema, dalam format PDF, serta dilengkapi dokumen deskripsi karya dalam format PDF
2. Visual karya desain mural harus dapat merepresentasikan bagaimana peran desain yang berkelanjutan sebagai instrumen kreatif untuk memberdayakan ekonomi masyarakat dan membuka peluang demi mencapai masa depan bebas kemiskinan
3. Peserta yang lolos tahap final wajib mewujudkan desain digital ke dalam media fisik secara manual di Universitas Negeri Surabaya. Karya akhir harus identik dengan desain penyisihan, dengan batas toleransi modifikasi maksimal 30% dari konsep awal
4. Nama tim bersifat bebas, terdiri dari minimal dua kata, dan wajib mencantumkan asal perguruan tinggi peserta.
5. Peserta/anggota kelompok yang terdaftar tidak boleh digantikan dengan alasan apapun.
6. Judul karya harus memiliki relevansi dengan tema
7. Bahasa resmi lomba menggunakan bahasa Indonesia.
8. Karya tidak diperkenankan memuat konten yang mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, pornografi, kekerasan, atau muatan lain yang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
9. Apabila ditemukan kecurangan, pemalsuan data/identitas, atau pelanggaran ketentuan, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
10. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
11. Seluruh karya yang sudah masuk menjadi hak panitia OLIVIA XI 2026.

D. TIMELINE LOMBA

Kegiatan	Waktu	Tempat
Pendaftaran Peserta	17 April – 31 Mei 2026	https://olivia.unesa.ac.id
Batas Pengumpulan Karya desain mural digital	06 Juni 2026	Daring
Babak Penyisihan	07 – 28 Juni 2026	Daring
Pengumuman Finalis	29 Juni 2026	Website: https://olivia.unesa.ac.id Instagram: @oliviaunesa2026
Technical Meeting	06 Juli 2026	Daring
Babak Final (Pembuatan karya mural secara fisik) dan Penjurian Secara Luring	02 - 04 Agustus 2026	Luring
Awarding	04 Agustus 2026	Luring

E. BABAK PENYISIHAN

1. Peserta menyusun desain mural sesuai dengan tema dengan ukuran lebar 60 cm dan tinggi 30 cm secara digital;
2. Peserta melampirkan deskripsi karya berupa teks dalam format PDF.
3. File deskripsi karya berisi judul, identitas tim (nama tim, anggota, dan perguruan tinggi), serta penjelasan singkat mengenai ide & gagasan desain mural maksimal 100 kata. Dokumen ini disusun dalam satu halaman.
4. Peserta mengirimkan desain mural dan deskripsi karya kepada panitia OLIVIA 2026 dalam bentuk *soft file*;
5. Dokumen desain dan deskripsi karya keseluruhan diserahkan kepada panitia berupa *soft file* (format PDF deskripsi karya, format PDF desain mural, digabung dalam satu sampul dengan diupload di laman *website* sesuai dengan panduan pada dokumen panduan pendaftaran dan pengumpulan karya;
6. Subjek pengiriman dan penamaan file: DESAIN MURAL (NAMA TIM) (ASAL PERGURUAN TINGGI);

7. Setelah mengirimkan *soft file* dokumen desain mural & deskripsi karya, peserta dimohon segera melakukan konfirmasi melalui *contact person* (CP) lomba yang tertera dengan format: DESAIN MURAL (NAMA TIM) (ASAL PERGURUAN TINGGI);
8. Panitia menyeleksi dokumen dari peserta dan menetapkan menetapkan 5 (lima) finalis untuk mengikuti tahap final presentasi;
9. Pengumuman peserta yang lolos ke babak selanjutnya akan disampaikan melalui laman *website*.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1.	Kesesuaian tema	15 %	Topik desain mural sesuai dengan tema, dilihat dari konsep dan relevansi pesan visual
2.	Penerapan prinsip desain dan estetika	25 %	Penerapan prinsip hierarki visual, kesatuan, keterpaduan elemen, kontras, tipografi, dan pengelolaan ruang.
3.	Keunikan	15 %	Orisinalitas gagasan yang sesuai dengan realitas yang ada serta cara baru memandang hubungan desain dan pengentasan kemiskinan.
4.	Deskripsi karya	15 %	Adanya kejelasan ide dalam teks, didukung keterpaduan antara teks dan visual dengan argumen yang baik.
5.	Efektifitas sebagai media komunikasi	15 %	Karya dapat dipahami oleh audiens umum dan memiliki kekuatan persuasif.
6.	Penguasaan teknik	15 %	Karya dibuat dengan kualitas detail, resolusi, rendering yang baik.
Total		100%	

G. BABAK FINAL

1. Peserta yang lolos ke babak final diwajibkan datang secara luring dalam acara OLIVIA 2026 secara luring di Universitas Negeri Surabaya
2. Sebagai tahap final, tim akan membuat karya mural secara fisik/manual, dengan cat yang telah disediakan oleh panitia
3. Karya yang dibuat dalam bentuk fisik diharuskan identik dengan karya yang dibuat pada desain yang telah dikumpulkan secara digital. Peserta diperbolehkan memodifikasi karya maksimal 30% dari konsep awal
4. Pembuatan karya pada media fisik diikuti seluruh anggota tim
5. Dalam pembuatan karya mural secara fisik, peserta tidak diperkenankan menerima bantuan secara langsung, maupun tidak langsung dari pihak manapun diluar tim
6. Adapun cat yang telah disediakan oleh panitia adalah cat warna primer (merah, kuning, biru), dan warna netral (hitam & putih)
7. Peserta tidak diperkenankan membawa cat warna primer, sekunder, tersier secara mandiri. Peserta hanya diperbolehkan membawa cat hitam pekat dan putih secara mandiri
8. Kuas disediakan oleh panitia. Peserta diperbolehkan membawa kuas secara mandiri
9. Pembuatan karya dilakukan selama 12 Jam, dengan rincian hari pertama adalah 8 jam pengerjaan, dan hari kedua adalah 4 jam pengerjaan. Apabila terjadi keterlambatan hadir, peserta diperkenankan mengikuti proses final dan kepadanya tidak diberikan tambahan waktu
10. Peserta hanya diperkenankan melakukan proses berkarya jika pihak panitia telah menetapkan waktu bahwa tahap final telah dimulai. Seluruh peserta diwajibkan menghentikan proses pengkaryaan ketika waktu dinyatakan selesai
11. Setiap pelanggaran tata tertib dapat mengakibatkan pengurangan poin hingga diskualifikasi
12. Pada sisi atas tengah, peserta diwajibkan memberi identitas logo OLIVIA 2026
13. Pada sisi kanan bawah, peserta diwajibkan memberi identitas karya dengan memberikan identitas berupa nama tim dan akronim perguruan tinggi asal
14. Keputusan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat di ganggu gugat.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

No	Kriteria	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1.	Kesesuaian tema	20 %	Topik desain mural sesuai dengan tema, dilihat dari konsep dan relevansi pesan visual
2.	Penerapan prinsip desain dan estetika	30 %	Penerapan prinsip hierarki visual, kesatuan, keterpaduan elemen, kontras, tipografi, dan pengelolaan ruang.
3.	Keunikan	15 %	Orisinalitas gagasan yang sesuai dengan realitas yang ada serta cara baru memandang hubungan desain dan pengentasan kemiskinan.
4.	Efektifitas sebagai media komunikasi	15 %	Karya dapat dipahami oleh audiens umum dan memiliki kekuatan persuasif.
5.	Penguasaan teknik	20 %	Karya dibuat dengan kualitas detail yang baik, mengeksplorasi media cat dengan baik, dengan memperhatikan kerapian karya.
Total		100%	

I. PENGHARGAAN JUARA

No	Kategori	Hadiah
1	Juara 1	Rp 3.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
2	Juara 2	Rp 2.500.000 + Sertifikat Juara + Medali
3	Juara 3	Rp 2.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
4	Harapan 1	Rp 750.000 + Sertifikat Juara
5	Harapan 2	Rp 500.000 + Sertifikat Juara

J. NARAHUBUNG

Website : <https://olivia.unesa.ac.id>
Instagram : @oliviaunesa2026
E-mail : olivia@unesa.ac.id

”REVIEW CAR COMPETITION”

A. GAMBARAN LOMBA

Car Review Competition merupakan ajang kompetisi kreatif dan edukatif yang dirancang untuk mahasiswa vokasi dalam menyalurkan kemampuan analisis teknis, komunikasi, serta kreativitas di bidang otomotif melalui media video atau multimedia. Kompetisi ini tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan mereview kendaraan, tetapi juga pada bagaimana peserta mampu mengemas informasi menjadi konten yang informatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan industri otomotif saat ini.

Dalam kompetisi ini, peserta ditantang untuk mengkaji kendaraan secara komprehensif, mencakup aspek teknologi, desain, performa, efisiensi energi, keselamatan, hingga dampak lingkungan. Peserta diharapkan mampu menyampaikan ulasan secara kritis dan berbasis data, sekaligus membangun narasi yang komunikatif sehingga mudah dipahami oleh berbagai kalangan, baik teknisi maupun masyarakat umum.

Lebih dari sekadar kompetisi, kegiatan ini menjadi sarana pengembangan kompetensi mahasiswa dalam berpikir analitis, meningkatkan kepekaan terhadap inovasi teknologi otomotif, serta melatih kemampuan storytelling di era digital. Dengan menggabungkan unsur teknik dan kreativitas, peserta diharapkan mampu menghasilkan karya review yang tidak hanya akurat secara teknis, tetapi juga memiliki nilai hiburan dan daya tarik visual.

Kompetisi ini juga mengadopsi inspirasi dari gaya reviewer otomotif ternama di Indonesia seperti Fitra Eri, Om Mobi, dan Ridwan Hanif, yang masing-masing memiliki karakter unik dalam menyampaikan ulasan. Peserta diberikan kebebasan untuk mengadaptasi, mengombinasikan, maupun mengembangkan gaya orisinalnya sendiri, selama tetap menjaga konsistensi dan efektivitas penyampaian informasi.

Melalui kompetisi ini, diharapkan lahir reviewer muda vokasi yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga mampu menjadi komunikator otomotif yang inspiratif, kritis, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (video)
2. Tahap seleksi final (Presentasi dan video)

B. TEMA

”Eco-Drive Insights: Voicing Innovation in Modern Mobility”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum :

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba *Car Review Competition* yang tercantum pada panduan ini.
2. Kompetisi ini dapat diikuti oleh tim yang terdiri dari maksimal 3 (tiga) orang mahasiswa aktif Institusi/Politeknik/Fakultas/Sekolah Tinggi Vokasi dari perguruan tinggi yang sama.
3. Peserta atau Anggota Kelompok yang telah terdaftar Tidak boleh digantikan dengan alasan apapun.
4. Setiap tim wajib didampingi oleh 1 (satu) orang dosen pembimbing yang berasal dari fakultas dan program studi yang sama.
5. Satu dosen pembimbing membimbing maksimal 5 tim pada tangkai lomba yang sama.
6. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) proposal inovasi.
7. Video yang diajukan harus orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan/menjadi pemenang pada kompetisi serupa.
8. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian lomba dari babak penyisihan hingga babak final apabila dinyatakan lolos seleksi.
9. Penilaian dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
10. Segala informasi tambahan terkait lomba akan diperbarui melalui website resmi OLIVIA XI 2026 (<https://olivia.unesa.ac.id>)

Ketentuan Khusus :

1. Nama tim bersifat bebas, terdiri dari minimal dua kata, dan wajib mencantumkan asal perguruan tinggi peserta.
2. Pembuktian karya dengan melampirkan surat pernyataan orisinalitas yang bermatrai sesuai dengan template Surat Pernyataan Orisinalitas.
3. Bahasa resmi lomba menggunakan bahasa Indonesia.
4. Nama tim bersifat bebas, terdiri dari minimal dua kata, dan wajib mencantumkan asal perguruan tinggi peserta.
5. Video tidak diperkenankan memuat konten yang mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, pornografi, kekerasan, atau muatan lain yang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
6. Setiap tim diwajibkan membawa alat bantu presentasi sendiri pada babak final (misalnya laptop, perangkat demo, kabel/adapter, dan perangkat pendukung lainnya) sesuai kebutuhan prototipe.
7. Apabila ditemukan kecurangan, pemalsuan data/identitas, atau pelanggaran ketentuan, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.

8. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
9. Seluruh karya yang sudah masuk menjadi hak panitia OLIVIA XI 2026.

D. TIMELINE LOMBA

Kegiatan	Waktu	Tempat
Pendaftaran Peserta	17 April – 31 Mei 2026	https://olivia.unesa.ac.id
Batas Pengumpulan Karya	06 Juni 2026	Daring
Babak Penyisihan	07 – 28 Juni 2026	Daring
Pengumuman Finalis	29 Juni 2026	Website: https://olivia.unesa.ac.id Instagram: @oliviaunesa2026
Technical Meeting	06 Juli 2026	Daring
Babak Final dan Penjurian Secara Luring	02 - 04 Agustus 2026	Luring
Awarding	04 Agustus 2026	Luring

E. BABAK PENYISIHAN

Ketentuan Karya Penyisihan :

1. Format Karya:
 - Video review kendaraan (mobil) dengan durasi 5–10 menit
 - Format file: MP4 atau MOV dengan resolusi minimal 720p (HD)
 - Ukuran file maksimal: 500 MB
2. Substansi Karya:
 - a. Video harus mereview satu unit mobil (baru atau bekas) yang tersedia di Indonesia
 - b. Review harus mencakup minimal 4 aspek dari poin berikut:
 - i) Desain eksterior dan interior

- ii) Performa dan handling
 - iii) Fitur teknologi dan keselamatan
 - iv) Efisiensi energi/konsumsi bahan bakar
 - v) Dampak lingkungan
 - vi) Nilai ekonomis/harga
 - vii) Video harus mencerminkan sub-tema "Menyuarakan Inovasi Otomotif untuk Masa Depan Berkelanjutan"
3. Ketentuan Teknis:
- Video wajib menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar (diperbolehkan menggunakan istilah teknis dalam bahasa asing)
 - Wajib menyertakan subtitle bahasa Indonesia (dapat di-*hardcode* atau *softcode*)
 - Video merupakan karya orisinal dan belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi lain atau dipublikasikan di kanal publik sebelum periode lomba
 - Menyertakan opening billboard yang menunjukkan:
 - i) Judul video
 - ii) Nama tim dan institusi
 - iii) Logo OLIVIA 2026 (dapat diunduh dari website panitia)
4. Pengumpulan Karya:
- Karya diunggah di kanal YouTube masing-masing dengan mencantumkan tagar #OliviaXI2026 #OlimpiadeVokasiIndonesia #FakultasVokasi #Unesa.
 - Link unduhan dicantumkan pada formulir pendaftaran online

Proses Seleksi :

1. Seluruh karya yang masuk akan dinilai oleh 3 Tim Juri Profesional yang terdiri dari:
 - Praktisi media otomotif/jurnalis otomotif
 - Akademisi bidang otomotif/media
 - Praktisi industri kreatif/videografer
2. Proses penilaian menggunakan rubrik dengan bobot sebagaimana tercantum pada poin 1
3. Dewan juri akan memilih 5 tim dengan nilai tertinggi sebagai finalis yang berhak melanjutkan ke babak final nasional
4. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Aspek Penilaian	Bobot	Indikator
1	Gaya Penyampaian & Storytelling	40%	Kemampuan membangun narasi yang menarik, membangun koneksi dengan penonton, dan menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dicerna (terinspirasi gaya Ridwan Hanif)
2	Kreativitas & Nilai Hiburan	30%	Orisinalitas konsep review, kemampuan menghibur, dan pendekatan unik dalam menyajikan konten (terinspirasi gaya Om Mobi)
3	Visual & Sinematografi	30%	Kualitas pengambilan gambar, pencahayaan, komposisi, editing, dan penyajian visual yang mendukung narasi review
Total		100%	

G. BABAK FINAL

Ketentuan Final :

1. Final dilaksanakan secara luring (tatap muka) di Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya (UNESA) Kampus 1 Ketintang pada minggu pertama Agustus 2026
2. Setiap finalis wajib membawa:
 - a. Seluruh anggota tim
 - b. Dosen pendamping (opsional, sangat dianjurkan)
 - c. Perlengkapan presentasi (laptop, alat peraga jika ada)
3. Transportasi dan akomodasi finalis ditanggung oleh panitia penyelenggara sesuai ketentuan yang akan diinformasikan kemudian

Rangkaian Final :

1. Technical Meeting: Dilakukan sehari sebelum pelaksanaan final untuk memaparkan teknis pelaksanaan dan melakukan pengunduran nomor urut presentasi
2. Sesi Presentasi:
 - b. Setiap tim mendapatkan alokasi waktu 30 menit yang terdiri dari:
 - c. 5 menit pemutaran ulang video karya (cuplikan)
 - d. 10 menit presentasi di depan juri (menjelaskan konsep, proses kreatif, dan pesan yang ingin disampaikan)

- e. 15 menit sesi tanya jawab dengan juri
- 3. Sesi Tanya Jawab:
 - a. Juri akan menggali lebih dalam tentang:
 - b. Proses produksi video
 - c. Pemilihan gaya review
 - d. Pemahaman peserta terhadap kendaraan yang direview
 - e. Interpretasi sub-tema keberlanjutan
 - f. Tantangan dan solusi selama proses produksi
- 4. Penilaian Final:
 - a. Menggunakan rubrik yang sama dengan babak penyisihan
 - b. Juri memberikan penilaian berdasarkan:
 - c. Kualitas video (40%)
 - d. Kualitas presentasi dan penguasaan materi (40%)
 - e. Kemampuan menjawab pertanyaan (20%)

H. Kriteria Penilaian Babak Final

No	Aspek Penilaian	Bobot	Indikator
1	Kedalaman Analisis Teknis	30%	Kemampuan menganalisis aspek teknis kendaraan (mesin, performa, handling, fitur keselamatan, teknologi) secara akurat dan mendalam (terinspirasi gaya Fitra Eri)
2	Gaya Penyampaian & Storytelling	30%	Kemampuan membangun narasi yang menarik, membangun koneksi dengan penonton, dan menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dicerna (terinspirasi gaya Ridwan Hanif)
3	Kreativitas & Nilai Hiburan	20%	Orisinalitas konsep review, kemampuan menghibur, dan pendekatan unik dalam menyajikan konten (terinspirasi gaya Om Mobi)
4	Visual & Sinematografi	20%	Kualitas pengambilan gambar, pencahayaan, komposisi, editing, dan penyajian visual yang mendukung narasi review
Total		100%	

I. PENGHARGAAN JUARA

No	Kategori	Hadiah
1	Juara 1	Rp 3.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
2	Juara 2	Rp 2.500.000 + Sertifikat Juara + Medali
3	Juara 3	Rp 2.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
4	Harapan 1	Rp 750.000 + Sertifikat Juara
5	Harapan 2	Rp 500.000 + Sertifikat Juara

J. NARAHUBUNG

Website : <https://olivia.unesa.ac.id>
Instagram : @oliviaunesa2026
E-mail : olivia@unesa.ac.id

“DOCUMENTARY VIDEO”

A. GAMBARAN LOMBA

Lomba *Video Documentary* dalam OLIVIA XI 2026 diselenggarakan sebagai wadah bagi mahasiswa vokasi untuk mengembangkan dan mengimplementasikan karya audio-visual yang selaras dengan *Sustainable Development Goals*(SDGs). Peserta ditantang untuk melakukan observasi lapangan dan pemetaan masalah secara serius sebelum merumuskan konsep narasi yang orisinal, relevan, serta mampu memberikan kontribusi nyata terhadap aspek keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan melalui potret UMKM di Indonesia. Dengan pendekatan berbasis riset, karya dokumenter yang dihasilkan tidak hanya menonjolkan estetika visual, tetapi juga harus mampu menerjemahkan temuan lapangan menjadi narasi yang kuat untuk menjawab kebutuhan dan isu di masyarakat. Melalui pengembangan solusi kreatif ini, lomba diharapkan mampu mendorong peran aktif mahasiswa vokasi dalam percepatan transformasi digital serta penguatan layanan publik dan ekonomi kerakyatan.

Kegiatan ini menjadi bagian dari upaya menyiapkan talenta vokasi unggul yang berdaya saing, adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan berkontribusi nyata dalam pencapaian tujuan pembangunan nasional sesuai arah kebijakan Asta Cita. Kompetisi dilaksanakan melalui dua tahapan utama, dimulai dengan babak penyisihan secara daring untuk menyeleksi karya terbaik berdasarkan kesesuaian tema SDGs, orisinalitas, dan kualitas teknis. Babak final akan dilaksanakan secara luring di Universitas Negeri Surabaya, di mana para finalis akan menampilkan presentasi dan demonstrasi langsung karya video mereka di hadapan dewan juri untuk mengevaluasi kedalaman pesan, profesionalisme tim, serta dampak solusi yang ditawarkan.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (*Story board*/Naskah dan Video)
2. Tahap Seleksi Final (Presentasi dan poster cetak)

B. TEMA

UMKM 360°: Documenting The Future of Local Heroes for SDGs

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta ketentuan khusus lomba Video Documentary yang tercantum pada panduan ini.

2. Kompetisi ini dapat diikuti oleh tim yang terdiri dari minimal 2 (dua) orang dan maksimal 3 (tiga) orang mahasiswa aktif program pendidikan vokasi dari perguruan tinggi yang sama.
3. Anggota tim diperbolehkan berasal dari program studi yang berbeda, namun harus berada dalam Fakultas Vokasi pada perguruan tinggi yang sama.
4. Peserta atau anggota tim yang telah terdaftar tidak dapat digantikan dengan alasan apa pun.
5. Setiap tim wajib didampingi oleh 1 (satu) orang dosen pembimbing yang berasal dari fakultas dan program studi yang sama.
6. Satu dosen pembimbing membimbing maksimal 5 tim pada tangkai lomba yang sama.
7. Setiap mahasiswa hanya diperbolehkan berpartisipasi dalam 1 (satu) tim pada kategori lomba yang sama.
8. Peserta wajib melakukan pendaftaran melalui laman resmi OLIVIA XI 2026 dan melengkapi seluruh berkas administrasi yang diminta.

Ketentuan Khusus:

1. Karya video dokumenter yang diikutsertakan harus sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh panitia dan mengangkat isu yang relevan dengan *Sustainable Development Goals (SDGs)*.
2. Karya yang dikirimkan harus merupakan karya orisinal, belum pernah memenangkan kompetisi tingkat nasional maupun internasional, serta tidak sedang diikutsertakan dalam kompetisi lain.
3. Karya tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, atau hal-hal yang melanggar hukum dan norma yang berlaku di Indonesia.
4. Peserta wajib memastikan bahwa seluruh materi dalam video (audio, visual, musik, dan lainnya) tidak melanggar hak cipta pihak lain atau telah memiliki izin penggunaan yang sah.
5. Hak kekayaan intelektual atas karya tetap menjadi milik peserta, namun panitia OLIVIA XI 2026 berhak menggunakan karya tersebut (sebagian atau seluruhnya) untuk kepentingan publikasi, edukasi, dan dokumentasi dengan tetap mencantumkan identitas pemilik karya.
6. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian lomba mulai dari babak penyisihan hingga babak final apabila dinyatakan lolos seleksi.
7. Tim yang lolos sebagai finalis wajib hadir secara luring di Universitas Negeri Surabaya untuk mengikuti babak final sesuai jadwal yang telah ditentukan.
8. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
9. Segala informasi terbaru terkait lomba akan diumumkan melalui laman resmi OLIVIA XI 2026: <https://olivia.unesa.ac.id>

D. TIMELINE LOMBA

Kegiatan	Waktu	Tempat
Pendaftaran Peserta	17 April – 31 Mei 2026	https://olivia.unesa.ac.id
Batas Pengumpulan Karya	06 Juni 2026	Daring
Babak Penyisihan	07 – 28 Juni 2026	Daring
Pengumuman Finalis	29 Juni 2026	Website: https://olivia.unesa.ac.id Instagram: @oliviaunesa2026
Technical Meeting	06 Juli 2026	Daring
Babak Final dan Penjurian Secara Luring	02 - 04 Agustus 2026	Luring
Awarding	04 Agustus 2026	Luring

E. BABAK PENYISIHAN

1. Peserta wajib membuat karya video dokumenter sesuai dengan tema yang telah ditentukan, dengan durasi 5–7 menit, resolusi minimal Full HD (1080p), dan rasio 16:9.
2. Karya diunggah di kanal YouTube masing-masing dengan mencantumkan tagar #OliviaXI2026 #OlimpiadeVokasiIndonesia #FakultasVokasi #Unesa.
3. Peserta wajib melampirkan dokumen pendukung dalam format PDF, yang terdiri dari:
 - Proposal narasi dan sinopsis
 - Storyboard/script
 - Scan KTM seluruh anggota tim
 - Surat pernyataan orisinalitas bermaterai Rp10.000
4. Proposal narasi dan sinopsis memuat:
 - Latar belakang pemilihan UMKM
 - Keterkaitan dengan Sustainable Development Goals (SDGs)
 - Sinopsis cerita
 - Daftar peralatan yang digunakan

5. Peserta juga wajib melampirkan poster video dalam format JPG/PNG untuk kebutuhan publikasi.
6. Seluruh dokumen (video dan berkas pendukung) dikumpulkan dalam bentuk soft file dan diunggah melalui laman resmi OLIVIA XI 2026 sesuai panduan pendaftaran.
7. Penamaan file dan subjek pengiriman menggunakan format: VIDEO_DOC_(NAMA TIM)_(ASAL PERGURUAN TINGGI)
8. Setelah melakukan pengumpulan, peserta wajib melakukan konfirmasi kepada Contact Person (CP) lomba dengan format: VIDEO_DOC_(NAMA TIM)_(ASAL PERGURUAN TINGGI)
9. Panitia akan melakukan seleksi terhadap seluruh karya yang masuk dan menetapkan 5 (lima) tim terbaik untuk melaju ke babak final.
10. Pengumuman peserta yang lolos ke babak final akan disampaikan melalui laman website resmi OLIVIA XI 2026.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No.	Kriteria	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Kesesuaian Tema (SDGs & UMKM)	30%	Sejauh mana video mampu menangkap urgensi ekonomi berkelanjutan dan peran UMKM sebagai solusi nyata.
2	Kualitas Storytelling & Narasi	25%	Alur cerita (pembukaan, konflik/masalah, solusi/harapan) dan kekuatan pesan yang disampaikan melalui wawancara/narasi.
3	Teknik Sinematografi & Editing	25%	Kualitas visual (pencahayaan, stabilitas gambar), transisi yang halus, dan estetika warna (<i>color grading</i>).
4	Kualitas Audio & Musik	10%	Kejelasan suara narasumber (bebas noise), keseimbangan level audio, dan penggunaan musik yang tidak melanggar hak cipta.
5	Kreativitas & Orisinalitas	10%	Keunikan sudut pandang (<i>angle</i>) dalam memotret profil UMKM dibandingkan karya-karya umum lainnya.
Total		100%	

G. BABAK FINAL

1. Babak final dilaksanakan secara luring di Universitas Negeri Surabaya dan diikuti oleh 5 (lima) tim terbaik hasil seleksi babak penyisihan.
2. Setiap tim wajib mengikuti rangkaian kegiatan babak final yang meliputi pemutaran karya (screening), presentasi tim, dan sesi tanya jawab bersama dewan juri.
3. Karya video dokumenter finalis akan diputar di hadapan dewan juri dan audiens untuk menilai kualitas visual, audio, dan penyampaian pesan secara keseluruhan.
4. Setiap tim wajib melakukan presentasi dengan durasi maksimal 10 (sepuluh) menit menggunakan media presentasi (PPT atau sejenisnya).
5. Setelah presentasi, akan dilaksanakan sesi tanya jawab (Q&A) selama maksimal 15 (lima belas) menit dengan dewan juri.
6. Materi presentasi wajib memuat:
 - Latar belakang pemilihan UMKM sebagai *local hero*
 - Metodologi riset dan proses pengumpulan data
 - Analisis keterkaitan dengan Sustainable Development Goals (SDGs)
 - Cuplikan *behind the scene* sebagai bukti proses produksi dan orisinalitas karya
7. Seluruh anggota tim wajib hadir dan mengikuti seluruh rangkaian babak final sesuai jadwal yang telah ditentukan.
8. Peserta wajib menyiapkan dan membawa seluruh kebutuhan presentasi secara mandiri, termasuk file presentasi, video cadangan, dan dokumen pendukung lainnya.
9. Penilaian babak final didasarkan pada kualitas karya video, kedalaman analisis dan relevansi dengan SDGs, kemampuan presentasi dan penguasaan materi, serta ketepatan dalam menjawab pertanyaan juri.
10. Keputusan dewan juri pada babak final bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

H. KRITERIA PENILAIAN FINAL

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Indikator
1	Dampak Narasi (Impact)	40%	Sejauh mana video mampu menggerakkan emosi dan memberikan sudut pandang baru tentang solusi UMKM bagi ekonomi Indonesia.
2	Kualitas Teknis Akhir	30%	Konsistensi kualitas gambar, kejernihan audio, dan keserasian musik latar sepanjang video.
3	Penguasaan Materi	20%	Kemampuan tim menjawab pertanyaan juri dengan argumen yang kuat dan berbasis data riset.
4	Profesionalisme	10%	Cara presentasi, kekompakan tim, manajemen waktu, dan penggunaan atribut (almamater).
Total		100%	

I. PENGHARGAAN JUARA

No	Kategori	Hadiah
1	Juara 1	Rp 3.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
2	Juara 2	Rp 2.500.000 + Sertifikat Juara + Medali
3	Juara 3	Rp 2.000.000 + Sertifikat Juara + Medali
4	Harapan 1	Rp 750.000 + Sertifikat Juara
5	Harapan 2	Rp 500.000 + Sertifikat Juara

J. NARAHUBUNG

Website : <https://olivia.unesa.ac.id>
Instagram : @oliviaunesa2026
E-mail : olivia@unesa.ac.id