



OLIVIA XI
2026

OLIMPIADE VOKASI
INDONESIA



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



Panduan Lomba

**Engineering &
Built Environment**

1. 3D Mechanical CAD Design
2. Landscape Gardening Design
3. Drapping Competition
4. Innovative Building Design
5. Vissim Capacity Tournament
6. Programmable Logic Controller

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
“3D MECHANICAL CAD DESIGN”	3
A. GAMBARAN LOMBA	3
B. TEMA	3
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	4
D. TIMELINE LOMBA.....	5
E. BABAK PENYISIHAN.....	5
F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN	6
G. BABAK FINAL.....	7
H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL.....	7
I. PANDUAN PENULISAN PORTOFOLIO	8
J. PENGHARGAAN JUARA.....	10
K. NARAHUBUNG	10
“LANDSCAPE GARDENING DESIGN”	11
A. GAMBARAN LOMBA	11
B. TEMA	11
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	11
D. TIMELINE LOMBA.....	13
E. BABAK PENYISIHAN.....	14
F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN	15
G. BABAK FINAL.....	15
H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL.....	16
I. PANDUAN PENULISAN PROPOSAL DESAIN	17
J. PENGHARGAAN JUARA.....	19
K. NARAHUBUNG	19
“DRAPPING COMPETITION”	20
A. GAMBARAN LOMBA	20
B. TEMA	20
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	21
D. TIMELINE LOMBA.....	22
E. BABAK PENYISIHAN.....	23
F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN	23
G. BABAK FINAL.....	24
H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL.....	25
I. PANDUAN VIDEO PROSES DAN PROPOSAL KONSEP DESAIN.....	26
J. PENGHARGAAN JUARA.....	28
K. NARAHUBUNG	28
“INNOVATIVE BUILDING DESIGN”	29
A. GAMBARAN LOMBA	29
B. TEMA	29
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	30

D. TIMELINE LOMBA.....	31
F. BABAK PENYISIHAN	32
H. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN	33
I. BABAK FINAL.....	33
J. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL.....	34
I. PANDUAN PENULISAN DOKUMEN DESAIN	35
J. PENGHARGAAN JUARA.....	37
K. NARAHUBUNG	37
<i>“VISSIM CAPACITY SOLUTION”</i>	38
A. GAMBARAN LOMBA	38
B. TEMA	38
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	39
D. TIMELINE LOMBA.....	40
E. BABAK PENYISIHAN.....	41
F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN	42
G. BABAK FINAL.....	42
H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL.....	43
I. PANDUAN PENULISAN LAPORAN TEKNIS	44
J. PENGHARGAAN JUARA.....	46
K. NARAHUBUNG	46
<i>“PROGRAMMABLE LOGIC CONTROLLER (PLC)”</i>	47
A. GAMBARAN LOMBA	47
B. TEMA	48
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	48
D. TIMELINE LOMBA.....	49
E. BABAK PENYISIHAN.....	50
F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN	51
G. BABAK FINAL.....	40
H. KRITERIA PENILAIAN.....	41
I. PANDUAN DOKUMEN BABAK PENYISIHAN PLC.....	41
J. PANDUAN VIDEO SIMULASI PROGRAM PLC	42
K. PENGHARGAAN JUARA.....	44
L. NARAHUBUNG	44

“3D MECHANICAL CAD DESIGN”

A. GAMBARAN LOMBA

Lomba *Mechanical Engineering CAD* merupakan kompetisi perancangan teknik berbasis *Computer Aided Design (CAD)* yang dirancang untuk menguji kompetensi mahasiswa vokasi dalam bidang desain teknik digital. Kompetisi ini menekankan kemampuan peserta dalam melakukan pemodelan 3D parametrik, penyusunan assembly (perakitan komponen), serta pembuatan gambar kerja teknik (*mechanical drawing*) sesuai dengan standar teknik yang berlaku di industri manufaktur.

Peserta diperkenankan menggunakan perangkat lunak CAD seperti AutoCAD, *SolidWorks*, *Autodesk Inventor*, atau *Fusion* sesuai dengan kebutuhan dan preferensi teknis masing-masing. Melalui platform tersebut, peserta ditantang untuk menerjemahkan objek atau konsep teknik ke dalam model digital yang presisi, akurat, dan sistematis. Kompetisi ini tidak hanya menilai hasil akhir model, tetapi juga mengukur pemahaman peserta terhadap prinsip-prinsip dasar desain teknik, termasuk akurasi dimensi, toleransi geometrik, pemilihan sistem proyeksi, serta kelengkapan notasi gambar teknik.

Selain aspek ketelitian dan akurasi, lomba ini juga mengevaluasi kemampuan manajemen waktu, efisiensi alur kerja, serta kerapian penyajian desain yang mencerminkan praktik profesional dalam industri. Peserta diharapkan mampu menyusun model dan gambar kerja yang siap diproduksi (*manufacturable design*), sehingga menunjukkan keterkaitan langsung antara desain digital dan implementasi di lapangan.

Melalui kompetisi ini, mahasiswa didorong untuk menunjukkan kompetensi profesional di bidang desain teknik berbasis digital engineering yang relevan dengan perkembangan teknologi manufaktur modern, termasuk integrasi desain parametrik, simulasi dasar, serta kolaborasi berbasis file digital. Lomba *Mechanical Engineering CAD* menjadi sarana evaluasi kemampuan teknis sekaligus penguatan karakter presisi, ketelitian, dan profesionalisme yang menjadi standar utama dalam dunia rekayasa industri saat ini.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (portofolio karya CAD)
2. Tahap seleksi final (File Desain CAD Final, Gambar Kerja Teknik Cetak, Presentasi Teknis Singkat)

B. TEMA

“Innovative Mechanical Systems for Smart and Sustainable Manufacturing”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba *3D Mechanical Design* yang tercantum pada panduan ini.
2. Kompetisi ini bersifat individual dan diikuti oleh mahasiswa aktif program Diploma III (D3) atau Diploma IV (D4) yang relevan dengan bidang teknik mesin, manufaktur, otomotif, mekatronika, desain produk, atau bidang teknik terkait lainnya.
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 peserta hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya desain sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
6. Karya desain yang diajukan harus orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan atau menjadi pemenang pada kompetisi serupa.
7. Desain yang dikembangkan harus menunjukkan pemahaman prinsip perancangan teknik, akurasi dimensi, standar gambar teknik, serta kesiapan untuk diproduksi (*manufacturable design*).
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. Karya yang diajukan wajib berupa desain teknik berbasis 3D CAD, meliputi model 3D parametrik, assembly (jika ada), serta gambar kerja (*mechanical drawing*) yang dapat dipresentasikan dan dijelaskan secara teknis.
2. Judul karya harus memiliki keterkaitan yang jelas dengan tema tangkai lomba *3D Mechanical Design* serta menunjukkan relevansi terhadap kebutuhan industri manufaktur atau rekayasa teknik.
3. Kompetisi bersifat individual, dan nama peserta harus dicantumkan lengkap dengan asal perguruan tinggi pada seluruh dokumen yang dikirimkan.
4. Peserta wajib melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas bermaterai sesuai template yang ditentukan panitia sebagai bukti keaslian karya.
5. Bahasa resmi lomba menggunakan Bahasa Indonesia.

6. Karya desain dan materi presentasi tidak diperkenankan memuat konten yang mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, pornografi, kekerasan, atau muatan lain yang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
7. Peserta wajib membawa perlengkapan presentasi dan perangkat kerja sendiri pada babak final (misalnya laptop dengan software CAD terinstal, mouse, charger, dan perangkat pendukung lainnya).
8. Apabila ditemukan kecurangan, pemalsuan data/identitas, pelanggaran hak kekayaan intelektual, atau penggunaan file bukan hasil karya sendiri, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
9. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
10. 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. Peserta mengumpulkan **portofolio desain** melalui akun peserta pada laman resmi OLIVIA XI 2026 sesuai dengan panduan pendaftaran dan pengumpulan karya.
2. Format dan sistematika portofolio dijelaskan pada panduan teknis lomba *3D Mechanical Design*.

3. Babak penyisihan dilakukan melalui seleksi administratif dan substansi desain berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan oleh dewan juri.
4. Portofolio dikirim dalam bentuk softcopy (PDF) dan DWG yang diunggah pada akun peserta dengan nama file sesuai ketentuan panitia.
5. Lima (5) peserta dengan nilai tertinggi 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 oleh panitia.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Kriteria	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Kesesuaian Desain dengan Tema	25%	Tingkat relevansi desain terhadap tema lomba, mencerminkan aspek presisi, inovasi mekanik, efisiensi sistem, keberlanjutan, atau penerapan pada industri cerdas (<i>smart manufacturing</i>).
2	Akurasi Dimensi dan Proporsi	20%	Ketepatan ukuran, konsistensi dimensi, kesesuaian antar fitur, serta akurasi geometris model 3D.
3	Kompleksitas dan Struktur Pemodelan 3D	15%	Tingkat kesulitan geometri, penggunaan fitur parametrik, logika konstruksi model, dan kerapian struktur <i>feature tree</i> .
4	Kualitas Assembly	15%	Ketepatan hubungan antar komponen, penggunaan constraint/mate yang benar, kelengkapan sistem rakitan, serta fungsionalitas mekanisme.
5	Standar Gambar Teknik	15%	Kelengkapan tampak, <i>section/detail view</i> , <i>dimensioning</i> , toleransi, notasi teknik, serta kesesuaian dengan standar gambar teknik (ISO/ANSI).
6	Kerapian dan Tata Letak Drawing	10%	Keterbacaan, tata letak, skala gambar, <i>title block</i> , serta penyajian informasi teknis yang sistematis dan profesional.
Total		100%	

G. BABAK FINAL

1. Babak final dilaksanakan secara luring di lokasi yang ditentukan panitia OLIVIA XI 2026.
2. Finalis akan diberikan studi kasus atau tantangan desain yang harus dikerjakan secara langsung dalam waktu yang ditentukan oleh panitia.
3. Output yang harus diserahkan pada babak final meliputi:
 - Model 3D parametrik
 - Assembly (jika diperlukan)
 - Gambar kerja teknik sesuai standar
 - File desain dalam format DWG dan PDF drawing
4. Gambar kerja yang telah selesai akan dicetak oleh panitia untuk keperluan penilaian dan presentasi.
5. Setiap finalis diberikan durasi presentasi selama **15 menit**, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab selama **10 menit**.
6. Peserta diperbolehkan menggunakan alat bantu visual seperti slide presentasi atau tampilan model 3D di layar untuk mendukung penjelasan desain.
7. Setiap finalis wajib membawa perlengkapan kerja dan presentasi sendiri, termasuk laptop dengan software CAD terinstal, mouse, charger, dan perangkat pendukung lainnya.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

NO	ASPEK PENILAIAN	BOBOT (%)	DESKRIPSI SINGKAT
1	Desain Mechanical	25%	Kompleksitas desain, mekanisme kerja design
2	Kemampuan Menjawab Pertanyaan	25%	Ketepatan jawaban berbasis <i>evidence/data</i> , kemampuan membela keputusan desain, serta memahami risiko & batasan.
3	Penguasaan Materi dan Kejelasan Presentasi	25%	Penyampaian runtut, mudah dipahami, menunjukkan pemahaman masalah, relevansi desain terhadap tema lomba, yang mencerminkan aspek presisi, inovasi mekanik, efisiensi sistem, keberlanjutan, atau penerapan pada industri cerdas (<i>smart manufacturing</i>).
4	Inovasi dan Kreativitas	25%	Kebaruan ide desain dan aplikatifnya
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

1.1 Latar Belakang dan Tema

Bagian ini menjelaskan latar belakang dan tujuan pembuatan desain. Peserta perlu menjelaskan fungsi utama desain, relevansinya dengan kebutuhan industri atau sistem mekanik tertentu, serta keterkaitannya dengan tema lomba. Penjelasan ini mendukung aspek penilaian kesesuaian desain dengan tema.

1.2 Spesifikasi dan Fungsi Desain

Bagian ini menjelaskan fungsi utama desain serta spesifikasi teknis yang digunakan, seperti dimensi penting, batasan perancangan, dan standar yang diterapkan. Uraian harus menunjukkan bahwa model dibuat secara terukur, konsisten, dan sesuai dengan kebutuhan teknis yang ditentukan.

BAB II- PEMODELAN 3D

2.1 Model 3D

Bagian ini menampilkan hasil model 3D tampilan isometrik dan detail fitur utama. Peserta perlu menjelaskan fitur-fitur penting yang digunakan serta tingkat kompleksitas geometri dan struktur pemodelan yang diterapkan. Uraian ini mendukung penilaian aspek kompleksitas dan kualitas pemodelan 3D.

2.2 Assembly (Jika Ada)

Jika desain terdiri dari beberapa komponen, peserta wajib menampilkan tampilan assembly beserta penjelasan hubungan antar komponen, penggunaan constraint atau mate, serta sistem mekanisme yang terbentuk. Penjelasan harus menunjukkan bahwa rakitan tersusun secara logis dan fungsional.

BAB III – Gambar Kerja

Bagian ini memuat gambar teknik lengkap yang terdiri dari tampak proyeksi, section atau detail view (jika diperlukan), serta pencantuman dimensi dan toleransi sesuai standar yang digunakan. Penyajian gambar harus jelas, terbaca, dan memenuhi kaidah gambar teknik yang berlaku.

BAB IV – Penutup

REFERENSI

- Menggunakan sumber rujukan maksimal 10 tahun terakhir (jika ada).
- Disarankan menggunakan manajemen referensi (Mendeley/ Zotero/ EndNote).
- Menggunakan style APA 7th Edition.

LAMPIRAN WAJIB

1. Surat Pernyataan Orisinalitas

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

“LANDSCAPE GARDENING DESIGN”

A. GAMBARAN LOMBA

Kompetisi *Landscape Gardening Design* merupakan ajang perancangan spasial terapan yang berorientasi pada integrasi konsep keberlanjutan, komposisi ruang, dan pemikiran desain transversal dalam konteks arsitektur kontemporer. Kompetisi ini menjadi wadah bagi mahasiswa vokasi untuk menerjemahkan prinsip desain berkelanjutan ke dalam rancangan obyek taman berukuran panjang 2 m × dan lebar 2 m dan interpretasi transversal yang fleksibel. Obyek taman ini bersifat intim, reflektif, dan konseptual sebagai *inner sanctum* dalam suatu lingkungan bangun.

Kompetisi ini menitikberatkan pada kualitas pengalaman spasial dan keseimbangan elemen hayati dan artifisial dengan proporsi 50:50, serta penerapan prinsip *xeriscape* yang efisien sumber daya. Peserta dituntut mampu mengartikulasikan manifesto desain yang kuat, menyusun konsep dan program ruang yang koheren, serta merepresentasikan gagasan secara teknis melalui gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D).

Ruang inovasi mencakup eksplorasi relasi antara taman dan bangunan, strategi komposisi material hidup dan non-hidup, serta penguatan nilai keberlanjutan melalui pendekatan desain yang kontekstual dan sistematis. Setiap rancangan tidak hanya dinilai dari aspek visual, tetapi juga dari kedalaman konseptual, logika program ruang, serta konsistensi gagasan terhadap tema.

Melalui mekanisme ini, kompetisi tidak hanya menilai hasil representasi desain, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan argumentatif dalam mempertahankan konsep. Kegiatan ini diharapkan memperkuat peran pendidikan vokasi dalam menghasilkan perancang yang mampu mengintegrasikan kreativitas, keberlanjutan, dan ketepatan spasial dalam konteks arsitektur masa kini.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (Proposal Desain dan Poster Digital)
2. Tahap seleksi final (Obyek 1:1, Pitching, dan Crit)

B. TEMA

“Sustainable Transversal Xeriscape: The Sculpted Inner Sanctum of a Built Body”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba Landscape Gardening Design yang tercantum dalam panduan ini.

2. Kompetisi ini dapat diikuti oleh tim yang terdiri dari minimal 2 (dua) dan maksimal 4 (empat) mahasiswa aktif program studi vokasi yang relevan dengan bidang lanskap, desain, arsitektur, hortikultura, atau bidang terkait 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. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) Proposal Desain Lanskap.
6. Proposal Desain yang diajukan harus bersifat orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan atau menjadi pemenang dalam kompetisi sejenis.
7. Desain taman yang dikembangkan harus sesuai dengan ketentuan ukuran panjang 2 m × lebar 2 m dan interpretasi transversal yang fleksibel, menerapkan komposisi elemen hayati dan artifisial dengan proporsi 50:50, serta mencerminkan prinsip keberlanjutan dan tema yang ditetapkan dalam kompetisi.
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. Karya yang diajukan wajib berupa Proposal Desain Landscape Gardening untuk taman berukuran 2 × 2 m² sesuai tema yang ditetapkan.
2. Desain harus menerapkan komposisi elemen hayati dan artifisial dengan proporsi 50:50 (berdasarkan kuantitas keseluruhan) serta mempertimbangkan prinsip keberlanjutan dan efisiensi sumber daya (*sustainable design* dan *xeriscape approach*).
3. Proposal Desain wajib memuat manifesto desain (1 kalimat), konsep dan program ruang secara visuo-naratif, serta representasi gambar 2D dan 3D sesuai ketentuan babak penyisihan.
4. Karya bukan berupa aplikasi digital, simulasi perangkat lunak semata, program sosial, maupun kebijakan, melainkan desain lanskap yang dapat direpresentasikan secara visual dan diwujudkan dalam bentuk obyek 1:1 pada babak final.
5. Judul Proposal Desain harus memiliki keterkaitan yang jelas dengan tema tangkai lomba Landscape Gardening Design.
6. Nama tim bersifat bebas, terdiri dari maksimal dua kata, dan mencantumkan asal perguruan tinggi peserta.

7. Peserta wajib melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas yang bermaterai sesuai template yang telah disediakan.
8. Bahasa resmi lomba menggunakan Bahasa Indonesia.
9. Proposal Desain dan/atau karya yang diajukan tidak diperkenankan memuat konten yang mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, pornografi, kekerasan, atau muatan lain yang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
10. Pada babak final, setiap tim wajib merakit obyek 1:1 serta perlengkapan yang dibutuhkan sendiri (misalnya laptop, pointer, atau media pendukung lainnya) sesuai kebutuhan pitching dan crit.
11. Apabila ditemukan kecurangan, pemalsuan data/identitas, atau pelanggaran terhadap ketentuan, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
12. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
13. Seluruh karya yang telah dikirimkan menjadi hak panitia OLIVIA XI 2026.
14. Poster ukuran A2.

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 Desain Landscape Gardening dan Poster Digital melalui akun peserta pada laman resmi OLIVIA XI 2026 sesuai dengan panduan pendaftaran dan pengumpulan karya.
2. Format dan sistematika Proposal Desain mengacu pada ketentuan yang tercantum dalam panduan lomba *Landscape Gardening Design*.
3. Babak penyisihan dilakukan melalui seleksi administratif dan substansi Proposal Desain berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan, meliputi manifesto desain, konsep, program ruang, serta representasi visual (2D dan 3D).
4. Proposal Desain dan Poster Digital dikirim dalam bentuk *softcopy* (PDF) dan diunggah pada akun peserta dengan nama file sesuai ketentuan panitia.
5. Lima (5) Proposal Desain 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 telah ditentukan oleh panitia.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Deskripsi Singkat
1	Kekuatan Manifesto Desain	20%	Ketajaman 1 kalimat manifesto dalam menerjemahkan tema, kedalaman makna, dan kejelasan posisi desain.
2	Konsep dan Program Ruang	25%	Konsistensi gagasan, kekuatan narasi visuo-konseptual, serta kejelasan program ruang dan pengalaman spasial.
3	Integrasi Prinsip Keberlanjutan, Xeriscape, dan Transversalitas	20%	Penerapan prinsip sustainable design, efisiensi sumber daya, serta keseimbangan elemen hayati-artifisial (50:50).
4	Kualitas Gambar 2D	15%	Kejelasan denah dan tampak, ketepatan skala, komposisi ruang, serta keterbacaan teknis.
5	Kualitas Gambar 3D	15%	Kualitas perspektif representasional, atmosfer ruang, serta kemampuan visualisasi konsep secara spasial.
6	Kualitas Poster Digital	5%	Kejelasan komunikasi visual, tata letak, komposisi grafis, dan kemampuan merangkum gagasan secara efektif.
Total		100%	

G. BABAK FINAL

1. Lima (5) Proposal Desain terbaik yang lolos ke tahap final akan mempresentasikan desain *Landscape Gardening* secara langsung di hadapan dewan juri.
2. Babak final dilaksanakan secara luring di lokasi yang ditentukan panitia OLIVIA XI 2026.
3. Setiap tim finalis wajib merakit dan menampilkan obyek 1:1 sesuai desain yang diajukan pada babak penyisihan. Obyek harus merepresentasikan komposisi elemen hayati dan artifisial (50:50), konteks bangunan, serta kualitas spasial objek taman secara utuh.
4. Durasi pembuatan obyek di lokasi adalah 8 jam.
5. Durasi presentasi adalah 20 menit, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab (*crit*) selama 20 menit untuk menguji konsistensi gagasan, kedalaman konsep, serta argumentasi desain.
6. Penggunaan alat bantu visual (slide presentasi, poster cetak, atau video singkat) diperbolehkan sebagai pendukung penjelasan konsep dan program ruang, namun tidak menggantikan presentasi obyek 1:1 sebagai wujud desain.

7. Setiap tim bertanggung jawab membawa seluruh perlengkapan presentasi secara mandiri (laptop, kabel/adapter, pointer, serta kebutuhan obyek 1:1).

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Deskripsi Singkat
1	Konsistensi Konsep dan Manifesto	20%	Kesesuaian antara manifesto, konsep awal pada penyisihan, dan realisasi desain pada obyek 1:1. Kejelasan posisi gagasan terhadap tema.
2	Ketuntasan pembuatan/ perakitan obyek	20%	Ketuntasan membuat/ merakit obyek 1:1, proporsi elemen hayati-artifisial (50:50), detail komposisi, serta kemampuan obyek 1:1 dalam hal merepresentasikan kualitas ruang dan atmosfer.
3	Integrasi Keberlanjutan, Prinsip Xeriscape, dan Transversalitas	20%	Kejelasan strategi efisiensi sumber daya, pemilihan elemen, serta penerapan prinsip sustainable design dalam desain yang diwujudkan.
4	Kematangan Program Ruang dan Relasi Konteks	15%	Kejelasan fungsi ruang, pengalaman spasial, serta keterkaitan taman dengan konteks bangunan yang dipilih.
5	Kemampuan Presentasi (Pitching)	10%	Kejelasan penyampaian konsep, struktur presentasi, penguasaan materi, serta kemampuan menjelaskan logika desain secara runtut.
6	Kemampuan Argumentasi dan Crit	10%	Ketajaman menjawab pertanyaan juri, konsistensi mempertahankan gagasan, serta kedalaman pemahaman terhadap desain yang dikembangkan.
Total		100%	

I. PANDUAN PENULISAN PROPOSAL DESAIN

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 Proposal Desain

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I – PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menguraikan urgensi perancangan taman dalam konteks keberlanjutan, kebutuhan ruang kontemplatif dalam bangunan, serta relevansi terhadap tema *Sustainable Transversal Xeriscape*.

1.2 Rumusan Masalah Desain

Menjelaskan permasalahan desain yang diangkat, batasan ruang panjang 2 m × lebar 2 m dan interpretasi transversal yang fleksibel, serta tantangan komposisi elemen hayati dan artifisial (50:50).

1.3 Tujuan Perancangan

Menjelaskan tujuan desain secara konseptual dan spasial, termasuk target kualitas ruang, pengalaman pengguna, dan prinsip keberlanjutan yang diterapkan.

BAB II – KONSEP DAN PROGRAM RUANG

2.1 Manifesto Desain

Satu kalimat pernyataan ide utama yang menjadi fondasi seluruh rancangan.

2.2 Konsep Desain

Penjelasan visuo-naratif mengenai gagasan utama, pendekatan keberlanjutan, strategi xeriscape, serta hubungan taman dengan konteks bangunan.

2.3 Program Ruang

Uraian fungsi ruang, pengalaman spasial, serta relasi antar elemen pada obyek taman.

BAB III – REPRESENTASI DESAIN

3.1 Gambar Dua Dimensi (2D)

Denah/tampak atas dan gambar tampak yang menunjukkan komposisi ruang secara teknis dan proporsional.

3.2 Gambar Tiga Dimensi (3D)

Perspektif representasional yang menampilkan atmosfer ruang, kualitas pencahayaan, tekstur, dan komposisi elemen hayati artifisial.

BAB IV – PENUTUP

4.1 Integrasi Keberlanjutan

Menjelaskan penerapan prinsip sustainable design dan xeriscape dalam desain yang diusulkan.

4.3 Potensi Implementasi

Menjelaskan kelayakan realisasi desain dalam konteks bangunan nyata serta nilai tambah yang dihasilkan.

REFERENSI

- Menggunakan sumber rujukan maksimal 10 tahun terakhir (jika ada).
- Disarankan menggunakan manajemen referensi (Mendeley/Zotero/EndNote).
- Menggunakan style APA 7th Edition.

LAMPIRAN WAJIB

1. Poster Digital
2. Surat Pernyataan Orisinalitas
3. Formulir Pendaftaran

4. Biodata Dosen Pendamping dan Tim

LAMPIRAN TAMBAHAN

1. Diagram komposisi elemen hayati dan artifisial (50:50)
2. Diagram konsep xeriscape dan strategi keberlanjutan
3. Skema relasi taman dengan konteks bangunan
4. Referensi visual atau studi pembandingan (jika ada)

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

“DRAPPING COMPETITION”

A. GAMBARAN LOMBA

Kompetisi ini bertujuan mengeksplorasi teknik *drapping* sebagai bentuk ekspresi artistik dan inovatif dalam perancangan busana. Peserta diharapkan mampu menciptakan harmoni antara unsur tradisional dan sentuhan inovatif yang mencerminkan perjalanan mode dari masa lalu menuju masa depan. Setiap lipatan dan jatuhnya kain menjadi simbol transformasi nilai-nilai budaya yang tak lekang oleh waktu dapat diinterpretasikan kembali dengan kreativitas baru.

Evening gown yang dihasilkan bukan hanya menonjolkan keanggunan dan estetika, tetapi juga menyampaikan pesan tentang kesinambungan, keberlanjutan, dan penghargaan terhadap akar tradisi. Lomba ini menjadi wadah bagi desainer muda untuk mengeksplorasi identitas lokal dalam konteks global, menciptakan karya yang memadukan tradisi, inovasi, dan keanggunan abadi dalam satu kesatuan yang memukau. Peserta membuat sebuah video (*process-based video*) yang mendokumentasikan proses kreatif mereka, mulai dari kain lembaran hingga menjadi sebuah desain tiga dimensi yang utuh pada manekin. Penilaian tidak hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada keindahan proses, teknik yang digunakan, dan kemampuan penceritaan visual (*visual storytelling*).

Peserta diharapkan mampu mengintegrasikan inovasi desain, teknik draping yang kreatif, serta pemanfaatan material ramah lingkungan atau daur ulang, menampilkan konsep yang merepresentasikan masa depan fesyen yang bertanggung jawab dan berkelanjutan dan menghadirkan visualisasi proses dan hasil akhir draping dalam bentuk presentasi video, yang menonjolkan kreativitas, teknik, dan narasi konsep desain. Kompetisi ini tidak hanya menjadi wadah untuk menunjukkan kemampuan teknis dalam *patternless design*, tetapi juga sebagai bentuk kontribusi terhadap pengembangan desain fesyen berkelanjutan yang selaras dengan isu global tentang lingkungan dan etika industri mode.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (Video Proses dan Proposal Konsep Desain)
2. Tahap seleksi final (*Live Drapping*, Presentasi Konsep, dan Fashion Show)

B. TEMA

“Timeless Wave: Redefining Tradition Through Innovative Draping”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba Drapping Competition yang tercantum pada panduan ini.
2. Kompetisi ini diikuti oleh tim kolaboratif yang terdiri dari maksimal 3 (tiga) mahasiswa aktif program Diploma III (D3) atau Diploma IV (D4) dari perguruan tinggi yang sama, khususnya yang relevan dengan bidang tata busana, fashion technology, desain mode, atau bidang terkait.
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) karya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
7. Karya yang diajukan harus orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan atau menjadi pemenang pada kompetisi serupa.
8. Desain yang dikembangkan harus menunjukkan pemahaman teknik draping, eksplorasi bentuk tiga dimensi, integrasi konsep desain, serta penerapan prinsip keberlanjutan dalam fesyen.
9. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian lomba dari babak penyisihan hingga babak final apabila dinyatakan lolos seleksi.
10. Penilaian dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
11. Segala informasi tambahan terkait lomba akan diperbarui melalui website resmi OLIVIA XI 2026.

Ketentuan Khusus

1. Karya yang diajukan pada babak penyisihan wajib berupa:
 - Video proses draping berdurasi maksimal 5 menit.
 - Proposal Konsep Desain (sesuai sistematika yang ditentukan).
2. Video harus menampilkan secara jelas proses kreatif peserta, mulai dari eksplorasi konsep, manipulasi kain pada manekin, hingga hasil akhir busana *evening gown*.
3. Peserta wajib menggunakan minimal 3 (tiga) jenis kain, dengan ketentuan salah satunya adalah wastra (batik, songket, tenun, atau kain tradisional Nusantara lainnya).
4. Peserta wajib tampak secara langsung dalam video proses sebagai bukti keterlibatan aktif dalam pembuatan karya.

5. Bahasa resmi lomba menggunakan Bahasa Indonesia.
6. Karya dan materi presentasi tidak diperkenankan memuat unsur SARA, ujaran kebencian, pornografi, kekerasan, atau muatan lain yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
7. Pada babak final, peserta wajib:
 - Melakukan draping secara langsung sesuai durasi 3 jam.
 - Membawa seluruh perlengkapan pendukung (kain, manset, legging, sepatu, aksesori, serta perlengkapan make up dan hair do model).
8. Apabila ditemukan kecurangan, pemalsuan data/identitas, atau penggunaan karya bukan hasil kerja tim sendiri, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
9. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
10. Seluruh dokumentasi karya yang telah dikirimkan dapat dipublikasikan oleh panitia OLIVIA XI dengan tetap mencantumkan identitas tim.

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 video proses draping dan Proposal Konsep Desain melalui akun peserta pada laman resmi OLIVIA XI 2026 sesuai dengan panduan pendaftaran dan pengumpulan karya.
2. Format dan sistematika Proposal Konsep Desain dijelaskan pada panduan teknis lomba *Draping Competition*.
3. Video dan Proposal Konsep Desain dikirim dalam bentuk softcopy dengan ketentuan:
 - Video format MP4 (resolusi minimal 720p, rasio 16:9 horizontal).
 - Proposal dalam format PDF dengan ukuran maksimal 15MB
 - Nama file menggunakan format: NAMA TIM_ASAL PERGURUAN TINGGI.
4. Lima (5) tim dengan nilai tertinggi berdasarkan hasil penilaian dewan juri berhak mengikuti tahap selanjutnya, yaitu babak final.
5. Pengumuman tim yang lolos ke babak final akan disampaikan melalui website resmi OLIVIA XI 2026 dan/atau kanal resmi lainnya.
6. Tim yang lolos ke babak final wajib mengikuti *technical meeting* sesuai jadwal yang ditentukan oleh panitia.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Aspek Penilaian	Bobot	Fokus Penilaian
1	Teknik dan Keterampilan Draping	30%	Presisi lipatan, struktur dan jatuhan kain, kompleksitas manipulasi fabric, serta kerapian hasil sementara
2	Kreativitas dan Orisinalitas Konsep	25%	Keunikan siluet, eksplorasi bentuk tiga dimensi, inovasi desain, dan diferensiasi dari karya konvensional
3	Kesesuaian dengan Tema	20%	Interpretasi tema secara konseptual, integrasi wastra, dan penerapan prinsip sustainable fashion
4	Proposal Konsep Desain	15%	Kejelasan ide, kedalaman konsep, rasionalisasi pemilihan material, serta keterpaduan antara konsep dan hasil visual
5	Kualitas Video dan Visual Storytelling	10%	Kejelasan visual, alur dokumentasi proses, editing, dan kemampuan menyampaikan narasi desain
Total		100%	

G. BABAK FINAL

1. Babak final dilaksanakan secara luring di Universitas Negeri Surabaya sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia OLIVIA XI 2026.
2. Lima (5) tim dengan nilai tertinggi pada babak penyisihan berhak mengikuti babak final.
3. Finalis akan diberikan waktu maksimal 3 (tiga) jam untuk melakukan proses draping busana evening gown secara langsung sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Waktu tersebut tidak termasuk persiapan make up dan hair do model.
4. Proses draping dilakukan secara langsung pada model.
5. Finalis wajib membawa maksimal 3 (tiga) jenis kain, dengan ketentuan salah satunya adalah wastra (batik, songket, tenun, atau kain tradisional Nusantara lainnya).
6. Finalis wajib menyediakan model dengan tinggi badan minimal 173–183 cm untuk mengenakan busana evening gown hasil draping.
7. Finalis wajib membawa perlengkapan pendukung secara mandiri, meliputi:
 - Manset dan legging
 - Heels
 - Perlengkapan make up dan hair do
 - Peralatan penunjang draping yang diperlukan
8. Setelah proses draping selesai, finalis akan:
 - Menampilkan karya dalam sesi fashion show.
 - Menyampaikan presentasi konsep dan teknik secara langsung di hadapan dewan juri dengan durasi maksimal 10 menit presentasi dan 10 menit tanya jawab.
9. Penilaian dilakukan oleh dewan juri berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.
10. Apabila ditemukan pelanggaran ketentuan atau ketidaksesuaian dengan aturan lomba, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
11. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Konsep dan Kreativitas Desain	20%	Kejelasan ide, kedalaman interpretasi tema, inovasi bentuk dan siluet, serta relevansi terhadap nilai tradisi dan keberlanjutan
2	Estetika dan Kualitas Visual Evening Gown	20%	Komposisi bentuk, proporsi, keseimbangan desain, keanggunan sesuai kategori evening gown, dan daya tarik visual saat ditampilkan
3	Kompleksitas Teknik dan Kualitas Finishing	40%	Tingkat kesulitan teknik draping, presisi manipulasi kain, struktur konstruksi, serta kebersihan dan kerapian hasil akhir pada model
4	Presentasi dan Profesionalisme	20%	Kejelasan penyampaian konsep, penguasaan materi, kemampuan menjawab pertanyaan juri, sikap, dan kerja sama tim
Total		100%	

I. PANDUAN VIDEO PROSES DAN PROPOSAL KONSEP DESAIN.

PANDUAN VIDEO PROSES DAN PROPOSAL KONSEP DESAIN

Draping Competition / Fashion Technology

A. Panduan Video Proses

Video proses merupakan dokumentasi perjalanan kreatif peserta dalam merancang busana evening gown menggunakan teknik draping. Penilaian tidak hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada kualitas proses dan narasi visual.

1. Ketentuan Teknis Video

- Durasi maksimal 5 menit
- Format: MP4
- Resolusi minimal: 1080p (1920 × 1080)
- Rasio: 16:9 (horizontal full screen)
- Audio jelas dan tidak mengandung unsur pelanggaran hak cipta

2. Isi Video Wajib Memuat

Video harus menampilkan tahapan berikut secara runtut:

1. **Moodboard dan Eksplorasi Konsep**

- Inspirasi desain
- Interpretasi tema
- Referensi visual dan material

2. **Pemilihan dan Penjelasan Material**

- Minimal 3 jenis kain
- Salah satunya wajib wastra (batik, songket, tenun, dll.)
- Alasan pemilihan material

3. **Proses Draping**

- Manipulasi kain pada manekin
- Pembentukan siluet
- Teknik lipatan, layering, atau struktur khusus

4. **Finishing**

- Perapian bentuk
- Penyesuaian proporsi

5. **Hasil Akhir**

- Tampilan 360°
- Visual keseluruhan busana

3. Ketentuan Tambahan

- Peserta wajib terlihat aktif dalam video sebagai bukti keaslian proses.
- Video harus menunjukkan proses nyata, bukan hanya slideshow foto.
- Video tidak diperkenankan mengandung unsur SARA, politik, atau pornografi.

B. Panduan Proposal Konsep Desain

Proposal Konsep Desain bertujuan menjelaskan secara akademik dan konseptual karya yang dibuat.

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 Proposal Konsep Desain

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I – LATAR BELAKANG DAN INTERPRETASI TEMA

- Penjelasan makna tema
- Relevansi tema dengan desain yang diusulkan
- Nilai tradisi dan inovasi yang diangkat

BAB II – KONSEP DESAIN

- Manifesto desain (1 paragraf inti)
- Deskripsi siluet dan karakter evening gown

- Eksplorasi bentuk dan pendekatan draping
- Nilai estetika dan identitas desain

BAB III – MATERIAL DAN TEKNIK

- Penjelasan jenis kain yang digunakan (minimal 3, termasuk wastra)
- Alasan pemilihan material
- Teknikal drawing yang digunakan
- Penerapan prinsip sustainable fashion

BAB IV – VISUALISASI DESAIN

- Sketsa desain (jika ada)
- Deskripsi hasil akhir
- Penjelasan detail elemen penting desain

REFERENSI

- Menggunakan sumber rujukan maksimal 10 tahun terakhir (jika ada).
- Disarankan menggunakan manajemen referensi (Mendeley/ Zotero/ EndNote).
- Menggunakan style APA 7th Edition.

LAMPIRAN

- Moodboard
- Referensi visual

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

“*INNOVATIVE BUILDING DESIGN*”

A. GAMBARAN LOMBA

Dalam menghadapi tantangan perubahan iklim dan risiko bencana global, inovasi desain bangunan menjadi aspek krusial dalam perencanaan arsitektur masa depan. Pembangunan saat ini diharapkan mampu menjaga keseimbangan ekosistem melalui penerapan konsep *Green Building*. Hal ini penting untuk merespons cuaca ekstrem dan kenaikan suhu global demi menciptakan hunian yang adaptif dan berkelanjutan.

Selain faktor ketahanan, arsitektur modern harus mampu menciptakan ruang yang nyaman, efisien, dan berdaya guna tinggi di tengah keterbatasan sumber daya. Estetika bangunan kini harus berjalan selaras dengan fungsionalitas dan kemampuan adaptasi terhadap lingkungan tropis. Tantangan utamanya adalah bagaimana desain inovatif dapat memberikan dampak positif jangka panjang bagi penghuninya.

Melalui lomba *Innovative Minecraft Building Design* berbasis platform *Minecraft* ini, mahasiswa ditantang untuk menghadirkan solusi hunian yang mengintegrasikan prinsip *Zero Waste Sustainable Futures*. Desain yang diusulkan wajib memperhitungkan penggunaan material ramah lingkungan. Penggunaan simulasi digital ini memungkinkan eksplorasi ide kreatif yang tetap berpijak pada logika keberlanjutan arsitektur dunia nyata.

Kompetisi ini menjadi wadah bagi inovator muda untuk mengeksplorasi solusi nyata bagi pembangunan perumahan masa depan yang lebih hijau. Dengan pendekatan berbasis riset dan kreativitas, diharapkan karya yang dihasilkan mampu berkontribusi pada pengembangan arsitektur yang tangguh dan berorientasi pada kelestarian lingkungan. Lomba ini adalah langkah awal dalam mensinergikan teknologi digital dengan kearifan lokal untuk menciptakan peradaban yang lebih peduli pada ekosistem. Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (*World File Minecraft*, dokumen desain dan poster digital)
2. Tahap seleksi final (*world Minecraft* dan Poster Cetak)

B. TEMA

“Innovative Approaches to Tropical Green Building through Minecraft- Based Design for Zero Waste Sustainable Futures”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba *Innovative Minecraft Building Design* 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 yang relevan dengan bidang Teknik Sipil, Arsitektur Bangunan Gedung atau bidang ilmu teknik terkait Bangunan Gedung.
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) karya desain sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
7. Karya desain yang diajukan harus orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan atau menjadi pemenang pada kompetisi serupa.
8. Desain yang dikembangkan harus menunjukkan pemahaman prinsip tropical green building, zero waste sustainable futures, serta ketentuan komposisi material ($\geq 80\%$ natural dan $\leq 20\%$ supporting block).
9. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian lomba dari babak penyisihan hingga babak final apabila dinyatakan lolos seleksi.
10. Penilaian dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
11. Segala informasi tambahan terkait lomba akan diperbarui melalui website resmi OLIVIA XI 2026 (<https://olivia.unesa.ac.id>).

Ketentuan Khusus:

1. Karya yang diajukan wajib berupa desain bangunan hunian berbasis platform *Minecraft Java Edition* sesuai ketentuan lahan, jumlah lantai, dan jenis block yang diperbolehkan.
2. Desain harus selaras dengan tema lomba serta menunjukkan penerapan prinsip green building tropis dan *zero waste sustainable futures* secara rasional dan terukur.
3. Nama tim dan asal perguruan tinggi wajib dicantumkan lengkap pada seluruh dokumen yang dikirimkan.

4. Peserta wajib melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas yang telah ditandatangani oleh seluruh anggota tim dan dosen pembimbing sebagai bukti keaslian karya.
5. Bahasa resmi lomba menggunakan Bahasa Indonesia.
6. Karya desain dan materi presentasi tidak diperkenankan memuat konten yang mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, pornografi, kekerasan, atau muatan lain yang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
7. Penggunaan mods, resource pack yang memengaruhi struktur block, atau aplikasi pihak ketiga yang dilarang tidak diperkenankan.
8. Pada babak final, peserta wajib membawa perlengkapan presentasi sendiri (laptop dengan *Minecraft Java Edition* terinstal, *charger*, *mouse*, dan perangkat pendukung lainnya).
9. Apabila ditemukan kecurangan, pemalsuan data/identitas, pelanggaran hak kekayaan intelektual, atau penggunaan desain bukan hasil karya sendiri, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
10. Seluruh karya yang telah dikirimkan menjadi hak panitia OLIVIA XI 2026.
11. Poster ukuran A2.

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

F. BABAK PENYISIHAN

1. Babak penyisihan dilaksanakan secara daring melalui pengumpulan karya pada laman resmi OLIVIA XI 2026.
2. Setiap tim wajib merancang bangunan hunian (*residential house*) berbasis Minecraft Java Edition sesuai dengan tema lomba.
3. Luas lahan minimal 3×5 chunk (48×80 block) untuk arah horizontal.
4. Bangunan memiliki minimal 3 lantai, dengan tinggi tiap lantai minimal 5 block (tidak termasuk atap).
5. Komposisi material wajib memenuhi ketentuan:
 - Minimal 80% material natural (*stone variants, wood overworld, clay/terracotta, dirt, sand, gravel, vegetasi overworld*).
 - Maksimal 20% supporting block (*glass, fence, slab, stair, lantern, dll.*).
 - Dilarang menggunakan block dari *Nether, End, dan block neon*.
6. Penggunaan mods atau aplikasi pihak ketiga tidak diperkenankan.
7. Tim wajib mengumpulkan dalam satu file .zip yang berisi:
 - File world Minecraft (Java Edition).
 - Dokumen desain (PDF) sesuai sistematika.
 - Poster digital.
8. Penilaian dilakukan oleh dewan juri berdasarkan kriteria penyisihan yang telah ditetapkan.
9. Tim dengan nilai tertinggi akan dinyatakan lolos ke babak final.
10. Pengumuman peserta yang lolos ke babak final akan disampaikan melalui website resmi OLIVIA XI 2026 dan/atau kanal resmi lainnya.
11. Peserta yang lolos ke babak final wajib mengikuti technical meeting sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Kesesuaian dengan Tema	25%	Tingkat keterkaitan desain dengan tema tropical green building dan zero waste sustainable futures, termasuk respons terhadap iklim tropis dan keberlanjutan.
2	Inovasi Desain & Strategi Green Building	25%	Kreativitas dalam menerapkan ventilasi alami, pencahayaan alami, efisiensi material, serta integrasi vegetasi dan elemen ekologis.
3	Penerapan Komposisi Material (80:20)	20%	Ketepatan penggunaan material natural $\geq 80\%$ dan supporting block $\leq 20\%$, serta konsistensi terhadap aturan block yang diperbolehkan.
4	Kelengkapan dan Kejelasan Gambar Kerja Digital	15%	Kelengkapan tampak (depan, samping, belakang, atas, interior), keterbacaan visual, dan representasi desain yang sistematis.
5	Estetika dan Kualitas Spasial	15%	Proporsi bangunan, komposisi massa, kualitas ruang interior-eksterior, serta keselarasan visual keseluruhan desain.
Total		100%	

I. BABAK FINAL

1. Lima (5) tim dengan nilai tertinggi pada babak penyisihan dinyatakan lolos ke babak final.
2. Babak final dilaksanakan secara luring di Universitas Negeri Surabaya sesuai jadwal yang ditetapkan panitia OLIVIA XI 2026.
3. Setiap tim finalis wajib membawa laptop yang telah terinstal Minecraft Java Edition serta file world final yang akan dipresentasikan.
4. Finalis wajib menampilkan dan mendemonstrasikan world Minecraft secara langsung di hadapan dewan juri dan *audiens*.
5. Demonstrasi wajib menampilkan:
 - Tampilan eksterior dan interior bangunan
 - Tata ruang tiap lantai
 - Strategi ventilasi dan pencahayaan alami
 - Komposisi material ($\geq 80\%$ natural dan $\leq 20\%$ *supporting*)
 - Integrasi elemen vegetasi dan konsep zero waste

6. Setiap tim diberikan waktu presentasi maksimal 20 menit untuk menjelaskan:
 - Latar belakang dan konsep desain
 - Strategi *tropical green building*
 - Rasionalitas pemilihan material
 - Integrasi keberlanjutan dalam desain
7. Sesi tanya jawab berlangsung selama 10 menit.
8. Finalis wajib menyerahkan poster cetak konseptual yang merangkum gagasan desain, strategi keberlanjutan, dan visual utama bangunan.
9. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria babak final yang telah ditetapkan.
10. Pengumuman pemenang dilakukan pada acara Awarding OLIVIA XI 2026.

J. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Kedalaman Konsep dan Rasionalitas Desain	25%	Konsistensi antara manifesto, konsep arsitektural, dan realisasi desain; kekuatan argumentasi terhadap isu keberlanjutan dan iklim tropis.
2	Implementasi Prinsip Tropical Green Building	20%	Ketepatan penerapan ventilasi alami, pencahayaan alami, efisiensi ruang, vegetasi, dan strategi zero waste dalam bangunan.
3	Kualitas Demonstrasi World Minecraft	20%	Kejelasan eksplorasi eksterior–interior, stabilitas file world, serta kemampuan menunjukkan detail teknis dan komposisi material sesuai ketentuan.
4	Estetika dan Kualitas Spasial	15%	Proporsi massa bangunan, pengalaman ruang, harmoni material, serta kualitas visual secara keseluruhan.
5	Kualitas Presentasi dan Komunikasi Tim	10%	Kemampuan menyampaikan ide secara sistematis, penggunaan bahasa yang baik, serta kerja sama tim.
6	Kemampuan Menjawab Pertanyaan	10%	Ketepatan menjawab pertanyaan juri, kemampuan mempertahankan konsep, dan kedalaman pemahaman teknis.
Total		100%	

I. PANDUAN PENULISAN DOKUMEN DESAIN

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 I – PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjelaskan urgensi perancangan hunian tropis berkelanjutan, respon terhadap perubahan iklim, serta relevansi terhadap konsep *green building* dan *zero waste sustainable futures*.

1.2 Tujuan Perancangan

Menjelaskan target kualitas ruang, adaptasi terhadap iklim tropis, serta strategi keberlanjutan yang diterapkan.

BAB II – KONSEP DAN STRATEGI DESAIN

2.1 Manifesto Desain

Satu kalimat gagasan utama yang menjadi fondasi rancangan.

2.2 Konsep Arsitektural

Penjelasan ide utama bangunan, pendekatan spasial, dan relasi dengan lingkungan tropis.

2.3 Strategi *Green Building*

Menjelaskan penerapan:

- Ventilasi alami
- Pencahayaan alami
- Efisiensi material
- Integrasi vegetasi
- Prinsip *zero waste*

BAB III – PROGRAM RUANG DAN KOMPOSISI MATERIAL

3.1 Program Ruang

Uraian fungsi tiap lantai dan hubungan antar ruang.

3.2 Komposisi Material

Penjelasan distribusi material:

- $\geq 80\%$ natural
 - $\leq 20\%$ *supporting*
- Disertai diagram komposisi.

BAB IV – GAMBAR KERJA DIGITAL

Memuat:

- Tampak depan
- Tampak samping kanan
- Tampak samping kiri
- Tampak belakang
- Tampak atas
- Tampak interior

Gambar harus jelas, proporsional, dan mudah dipahami.

BAB V – PENUTUP

5.1 Integrasi Keberlanjutan

Menjelaskan konsistensi desain terhadap prinsip *tropical green building*.

5.2 Potensi Implementasi

Menjelaskan kemungkinan penerapan konsep dalam konteks bangunan nyata.

REFERENSI

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

- Menggunakan style APA 7th Edition.

LAMPIRAN WAJIB

1. Poster Digital
2. Surat Pernyataan Orisinalitas
3. File World Minecraft (.zip) dikumpulkan terpisah sesuai mekanisme panitia

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

“VISSIM CAPACITY SOLUTION”

A. GAMBARAN LOMBA

Vissim Capacity Solution merupakan kompetisi rekayasa lalu lintas berbasis simulasi mikroskopik menggunakan perangkat lunak PTV Vissim. Lomba ini dirancang untuk menguji kemampuan teknis, analitis, dan strategis mahasiswa vokasi dalam mengoptimalkan kapasitas suatu persimpangan kompleks melalui pendekatan berbasis data dan pemodelan kuantitatif.

Peserta ditempatkan sebagai *traffic engineer* profesional yang dihadapkan pada permasalahan nyata berupa simpang dengan tingkat kejenuhan tinggi, konflik pergerakan kendaraan, serta pengaturan lalu lintas eksisting yang belum optimal. Tantangan utama dalam kompetisi ini adalah menghasilkan solusi rekayasa yang mampu meningkatkan jumlah kendaraan yang dapat dilayani sistem (*throughput*) tanpa mengabaikan aspek keselamatan dan kelayakan implementasi di kondisi lapangan.

Melalui studi kasus yang disediakan panitia, peserta diwajibkan membangun model simulasi kondisi eksisting, melakukan analisis kinerja awal sebagai baseline, serta mengembangkan skenario rekayasa untuk meningkatkan performa simpang. Pendekatan yang diharapkan meliputi optimasi pengaturan sinyal, manajemen pergerakan kendaraan, pengaturan lajur, serta strategi pengendalian lalu lintas lainnya yang rasional dan dapat dipertanggungjawabkan secara teknis.

Kompetisi ini menitikberatkan pada performa kuantitatif hasil simulasi dan konsistensi model yang dibangun. Penilaian dilakukan secara bertahap melalui dua fase, dengan fokus utama pada peningkatan kapasitas sistem, validitas pemodelan, dan argumentasi profesional dalam menjelaskan keputusan rekayasa yang diambil.

Melalui *Vissim Capacity* Solution, diharapkan peserta mampu mengembangkan kompetensi simulasi lalu lintas yang aplikatif, meningkatkan kemampuan analisis berbasis data, serta menghasilkan solusi transportasi yang efektif dan berdampak nyata terhadap peningkatan mobilitas perkotaan

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap Seleksi Penyisihan (File Model Simulasi, Tautan Video Hasil Simulasi serta Laporan Teknis Singkat)
2. Tahap Seleksi Final (Presentasi Strategi Rekayasa dan Demonstrasi Model Simulasi)

B. TEMA

“*Optimizing Intersection Capacity for Urban Mobility Impact*”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba *Vissim Capacity Solution* 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. 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 1 (satu) hasil rekayasa simulasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
6. Hasil simulasi dan laporan teknis yang diajukan harus orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan atau menjadi pemenang pada kompetisi serupa.
7. Model simulasi yang dikembangkan harus menunjukkan pemahaman prinsip rekayasa lalu lintas, optimasi kapasitas simpang, serta konsistensi pemodelan berbasis data yang disediakan panitia.
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. Studi kasus persimpangan dan data dasar disediakan oleh panitia dan wajib digunakan tanpa mengubah parameter utama (geometri dasar, volume lalu lintas, dan komposisi kendaraan), penyesuaian geometri diijinkan selama tidak mengubah bentuk dasar maupun menambang lajur baru.
2. Peserta wajib membangun model kondisi eksisting (*base model*) sebelum melakukan optimasi.
3. Serta wajib mengunggah hasil video simulasi yang menunjukkan kondisi sebelum dan sesudah rekayasa dalam 1 video, menunjukkan hasil running simulasi selama minimal 2 siklus.
4. Modifikasi yang diperbolehkan meliputi pengaturan fase sinyal, waktu siklus, manajemen pergerakan, optimasi lajur, dan pengendalian lalu lintas lainnya yang logis secara teknik transportasi.

5. Seluruh rekayasa yang dilakukan harus rasional, implementatif, serta tidak melanggar prinsip keselamatan lalu lintas.
6. Nama tim dan asal perguruan tinggi wajib dicantumkan lengkap pada seluruh dokumen dan file yang dikirimkan.
7. Peserta wajib melampirkan Surat Pernyataan Orisinalitas yang telah ditandatangani oleh seluruh anggota tim dan dosen pembimbing sebagai bukti keaslian hasil kerja.
8. Bahasa resmi lomba menggunakan Bahasa Indonesia.
9. Model simulasi yang dikumpulkan harus dapat dijalankan ulang oleh panitia. Model yang tidak stabil, error, atau tidak dapat diverifikasi dapat dinyatakan tidak sah.
10. Pada babak final, peserta wajib membawa laptop dengan perangkat lunak PTV Vissim yang telah terinstal serta seluruh file pendukung presentasi.
11. Apabila ditemukan kecurangan, manipulasi data, pemalsuan identitas, atau penggunaan model bukan hasil kerja tim sendiri, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
12. Seluruh file model dan laporan 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

Babak penyisihan dilaksanakan secara daring melalui pengumpulan berkas pada laman resmi OLIVIA XI 2026 sesuai mekanisme yang ditentukan panitia.

1. Studi kasus persimpangan beserta seluruh data teknis (geometri simpang, volume lalu lintas, *turning movement*, komposisi kendaraan, pengaturan sinyal eksisting, serta data pendukung lainnya) akan diunggah dan dibagikan melalui Google Drive resmi panitia yang tersedia pada website resmi OLIVIA XI.
2. Seluruh peserta wajib menggunakan data yang disediakan panitia dan tidak diperkenankan mengubah data dasar yang telah ditetapkan. Parameter tambahan yang tidak tercantum dapat diasumsikan secara rasional dan harus dijelaskan dalam laporan teknis.
3. Setiap tim wajib membangun model kondisi eksisting (*base model*) menggunakan perangkat lunak PTV *VisSim* sebelum melakukan rekayasa atau optimasi sistem.
4. Peserta diperkenankan melakukan modifikasi teknis berupa:
 - Optimasi fase dan waktu siklus sinyal
 - Pengaturan manajemen pergerakan kendaraan
 - Optimasi penggunaan lajur
 - Strategi pengendalian lalu lintas lainnya yang logis dan implementatif
6. Rekayasa yang dilakukan harus tetap rasional secara teknik transportasi, tidak melanggar prinsip keselamatan lalu lintas, dan dapat diterapkan dalam kondisi nyata.
7. Tim wajib mengumpulkan dalam satu file .zip yang berisi:
 - File model simulasi (.inpx)
 - Tautan Video Simulasi kondisi sebelum dan sesudah rekayasa dalam 1 video
 - Laporan teknis (PDF, maksimal 10 halaman) yang memuat:
 - Analisis kondisi eksisting (*baseline performance*)
 - Strategi rekayasa yang diterapkan
 - Perbandingan kinerja sebelum dan sesudah rekayasa
8. Model simulasi yang dikirimkan harus dapat dijalankan ulang oleh panitia. Model yang tidak stabil, error, atau tidak dapat diverifikasi dapat dinyatakan tidak sah.
9. Penilaian dilakukan oleh dewan juri berdasarkan kriteria penyisihan yang telah ditetapkan.
10. Lima (5) tim dengan nilai tertinggi berdasarkan hasil verifikasi akan dinyatakan lolos ke babak final.
11. Pengumuman finalis disampaikan melalui website resmi OLIVIA XI 2026.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Aspek Penilaian	Bobot	Fokus Penilaian
1	Peningkatan Kapasitas (Throughput)	50%	Peningkatan jumlah kendaraan yang berhasil dilayani dibanding kondisi eksisting (baseline)
2	Validitas dan Konsistensi Model	20%	Ketepatan teknik analisis <i>Vissim</i> , model dapat dijalankan ulang, stabil, tidak error, dan sesuai data yang diberikan
3	Efektivitas Strategi Rekayasa	20%	Solusi yang diterapkan logis, implementatif, dan berdampak signifikan terhadap kinerja simpang
4	Analisis dan Pelaporan Teknis	10%	Kejelasan analisis <i>baseline</i> , penyajian data sebelum–sesudah, serta argumentasi teknis yang sistematis
Total		100%	

G. BABAK FINAL

1. Babak final dilaksanakan secara luring di lokasi yang ditentukan oleh panitia OLIVIA XI 2026.
2. Lima (5) tim terbaik berdasarkan hasil verifikasi dan penilaian kuantitatif pada babak penyisihan berhak mengikuti tahap final.
3. Pada babak final, setiap tim wajib:
 - Membawa laptop dengan perangkat lunak PTV Vissim yang telah terinstal.
 - Membawa file model simulasi dan seluruh file pendukung presentasi.
4. Tim finalis akan mempresentasikan strategi rekayasa lalu lintas yang telah dikembangkan, meliputi:
 - Analisis kondisi eksisting (*baseline performance*)
 - Identifikasi permasalahan utama simpang
 - Strategi optimasi yang diterapkan
 - Perbandingan kinerja sebelum dan sesudah rekayasa
 - Justifikasi teknis atas keputusan rekayasa yang diambil
5. Durasi presentasi adalah 20 menit, dilanjutkan sesi tanya jawab selama 15 menit di hadapan dewan juri.
6. Dewan juri dapat meminta peserta untuk:
 - Menjalankan ulang model simulasi secara langsung (*live verification*).
 - Menunjukkan parameter pengaturan sinyal atau modifikasi teknis tertentu.
 - Menjelaskan asumsi yang digunakan dalam pemodelan.

7. Penilaian babak final tidak hanya mempertimbangkan hasil kuantitatif, tetapi juga kualitas argumentasi teknis, konsistensi model, serta profesionalisme presentasi.
8. Apabila ditemukan ketidaksesuaian antara model yang dikumpulkan saat penyisihan dengan model yang dipresentasikan saat final, panitia berhak melakukan diskualifikasi.
9. Pengumuman pemenang akan dilakukan pada sesi Awarding OLIVIA XI 2026.
10. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Kinerja Simulasi dan Peningkatan Kapasitas	30%	Konsistensi peningkatan throughput, penurunan tundaan, dan stabilitas sistem dibanding baseline
2	Justifikasi dan Argumentasi Teknis	30%	Kejelasan dasar teori rekayasa lalu lintas, logika optimasi, dan rasionalitas keputusan teknis
3	Analisis dan Interpretasi Data	20%	Kemampuan membaca output simulasi, membandingkan indikator kinerja, dan menarik kesimpulan yang tepat
4	Kualitas Presentasi dan Profesionalisme Tim	20%	Struktur penyampaian, kejelasan komunikasi, kerja sama tim, serta kemampuan menjawab pertanyaan juri
Total		100%	

I. PANDUAN PENULISAN LAPORAN TEKNIS

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 I – PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjelaskan pentingnya optimasi kapasitas simpang dalam konteks mobilitas perkotaan dan urgensi rekayasa lalu lintas berbasis simulasi.

1.2 Tujuan Rekayasa

Menjelaskan tujuan optimasi yang ingin dicapai (misalnya peningkatan throughput, penurunan tundaan, peningkatan stabilitas sistem).

BAB II – PEMODELAN KONDISI EKSISTING (BASE MODEL)

2.1 Deskripsi Studi Kasus

Menjelaskan geometri simpang, volume lalu lintas, pengaturan sinyal eksisting, dan data yang digunakan.

2.2 Proses Pembangunan Model

Menjelaskan tahapan membangun model di PTV Vissim serta asumsi yang digunakan (jika ada).

2.3 Analisis Kinerja Awal

Menyajikan indikator kinerja baseline, seperti:

- Total kendaraan yang dilayani (throughput)
- Tundaan rata-rata
- Panjang antrean
- Indikator relevan lainnya
-

BAB III – STRATEGI REKAYASA DAN OPTIMASI

3.1 Identifikasi Permasalahan

Menjelaskan titik konflik, kejenuhan, atau penyebab bottleneck berdasarkan hasil baseline.

3.2 Strategi Rekayasa yang Diterapkan

Menjelaskan modifikasi yang dilakukan, seperti:

- Perubahan fase dan waktu siklus sinyal
- Manajemen pergerakan
- Optimasi lajur
- Strategi pengendalian lainnya

3.3 Justifikasi Teknis

Menjelaskan dasar teori atau logika teknik transportasi yang mendasari keputusan optimasi.

BAB IV – HASIL DAN EVALUASI KINERJA

4.1 Hasil Simulasi Setelah Rekayasa

Menyajikan indikator kinerja setelah optimasi.

4.2 Perbandingan Sebelum dan Sesudah

Menyajikan tabel/grafik perbandingan baseline dan hasil optimasi.

4.3 Analisis Dampak

Menjelaskan peningkatan kapasitas dan dampak lainnya secara kuantitatif.

BAB V – KESIMPULAN

Menjelaskan ringkasan hasil optimasi dan efektivitas strategi yang diterapkan.

REFERENSI

- Menggunakan sumber rujukan maksimal 10 tahun terakhir (jika ada).
- Disarankan menggunakan manajemen referensi (Mendeley/ Zotero/ EndNote).
- Menggunakan style APA 7th Edition.

LAMPIRAN (Opsional, jika diperlukan)

- Screenshot model simulasi
- Tabel output tambahan
- Diagram fase sinyal

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

“PROGRAMMABLE LOGIC CONTROLLER (PLC)”

A. GAMBARAN LOMBA

Lomba *Programmable Logic Controller (PLC)* OLIVIA merupakan kompetisi nasional berbasis tantangan pemrograman industri yang dirancang untuk menguji kompetensi mahasiswa vokasi dalam sistem kontrol berbasis PLC. Kompetisi ini menggunakan model *Programming Challenge* berbasis studi kasus industri yang ditentukan langsung oleh dewan juri, sehingga seluruh peserta menghadapi permasalahan teknis yang sama dan dapat dinilai secara objektif serta terukur.

Pada tahap penyisihan, dewan juri akan merilis satu atau dua studi kasus sistem kontrol industri yang mensimulasikan kondisi nyata di lapangan, seperti sistem sekuensial produksi, kontrol motor, *interlock* keselamatan, fault detection, maupun integrasi sensor–aktuator. Peserta diberikan waktu terbatas untuk menganalisis kebutuhan sistem, merancang logika kontrol, serta mengimplementasikannya dalam bentuk program PLC.

Output yang dikumpulkan meliputi file program PLC sesuai software yang digunakan, tangkapan layar ladder diagram atau function block diagram, penjelasan singkat logika kerja sistem, serta video simulasi yang menunjukkan program berjalan sesuai skenario. Model ini dirancang untuk mengukur ketepatan logika pemrograman, struktur program, efisiensi solusi, serta kemampuan peserta dalam memahami dan menerjemahkan kebutuhan industri ke dalam sistem kontrol yang stabil dan fungsional.

Peserta dengan nilai tertinggi pada tahap penyisihan akan melanjutkan ke babak final untuk mengikuti praktik langsung menggunakan perangkat PLC dan modul industri yang disediakan panitia. Dengan mekanisme ini, kompetisi tidak hanya menguji kemampuan teknis pemrograman, tetapi juga ketahanan analitis, ketelitian, dan profesionalisme peserta dalam menyelesaikan tantangan otomasi industri secara sistematis.

Melalui lomba ini, mahasiswa vokasi diharapkan mampu menunjukkan kompetensi nyata di bidang otomasi industri, memperkuat kemampuan problem solving berbasis kontrol, serta meningkatkan kesiapan menghadapi kebutuhan industri manufaktur dan sistem otomasi modern.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap Seleksi Penyisihan (*Online Programming Challenge* dan Pengumpulan Program PLC)
2. Tahap Seleksi Final (Praktik Langsung dan Presentasi Sistem PLC)

B. TEMA

“*Integrated PLC Automation for Smart and Sustainable Industry*”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba *Programmable Logic Controller* (PLC) yang tercantum dalam panduan ini.
2. Kompetisi ini dapat diikuti oleh tim yang terdiri dari 2 (Dua) orang mahasiswa aktif program Diploma (D3/D4) atau Sarjana Terapan dari perguruan tinggi vokasi 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 mengikuti kompetisi dalam 1 (satu) tim dan tidak diperkenankan merangkap pada tim lain dalam tangkai lomba yang sama.
6. Peserta wajib mengikuti seluruh tahapan kompetisi, baik pada tahap seleksi penyisihan maupun babak final apabila dinyatakan lolos seleksi.
7. Peserta wajib mematuhi seluruh ketentuan teknis pelaksanaan lomba, termasuk mekanisme pengunduhan soal, pengumpulan jawaban, serta aturan praktik pada babak final.
8. Penilaian dewan juri bersifat mutlak 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. Studi kasus pada tahap penyisihan akan ditentukan dan dirilis oleh dewan juri melalui tautan resmi [Google Drive](#).
2. Peserta wajib mengunduh soal dari tautan resmi yang diberikan dan menyelesaikan tantangan pemrograman PLC sesuai dengan *requirement* yang tercantum pada dokumen soal.
3. Hasil pengerjaan tahap penyisihan wajib dikumpulkan secara daring sesuai mekanisme yang ditentukan panitia, yang meliputi:
 - File program PLC (format sesuai *software* yang digunakan),
 - Screenshot ladder diagram atau function block diagram,
 - Penjelasan singkat logika kerja sistem (maksimal 2 halaman PDF),
 - Video simulasi program berjalan sesuai skenario (apabila diwajibkan).

4. Software PLC yang digunakan pada tahap penyisihan diperbolehkan menggunakan simulator resmi sesuai ketentuan panitia, dan peserta wajib mencantumkan jenis software yang digunakan.
5. Peserta tidak diperkenankan menggunakan program hasil unduhan atau plagiarisme dari sumber lain. Apabila ditemukan indikasi kecurangan atau kesamaan program secara signifikan, panitia berhak mendiskualifikasi peserta.
6. Lima (5) tim dengan nilai tertinggi pada tahap penyisihan akan dinyatakan lolos ke babak final.
7. Pada babak final, peserta wajib membawa laptop pribadi beserta *software* PLC yang telah terinstal dan siap digunakan.
8. PLC dan modul praktik industri pada babak final akan disediakan oleh panitia.
9. Peserta wajib mematuhi standar keselamatan kerja selama praktik berlangsung dan mengikuti instruksi teknis dari dewan juri atau teknisi pendamping.
10. Seluruh keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

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. Soal penyisihan dan ketentuan pengerjaan jawaban akan diunggah dan dibagikan melalui Google Drive resmi panitia yang tersedia pada website resmi OLIVIA XI 2026.
2. Peserta mengumpulkan laporan dan video simulasi Program PLC melalui akun peserta pada laman resmi OLIVIA XI 2026 sesuai dengan panduan pendaftaran dan pengumpulan karya.
3. Format laporan dan panduan video simulasi mengacu pada ketentuan yang tercantum dalam panduan lomba *Programmable Logic Controller (PLC)*
4. Babak penyisihan dilakukan melalui seleksi administratif dan substansi Laporan dan video simulasi berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.
5. Laporan dikirimkan dalam bentuk *softcopy* (PDF) dan diunggah pada akun peserta dengan nama file sesuai ketentuan panitia.
6. Video Simulasi dikirimkan dan diunggah pada akun peserta dengan nama file sesuai ketentuan panitia.
7. Lima (5) Proposal Desain terbaik berdasarkan hasil penilaian dewan juri berhak mengikuti tahap selanjutnya, yaitu babak final.
8. Pengumuman peserta yang lolos ke babak final akan disampaikan melalui website resmi OLIVIA XI 2026 dan/atau kanal resmi lainnya.
9. Peserta yang lolos ke babak final wajib mengikuti technical meeting sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Ketepatan Logika Program	50%	Ketepatan implementasi <i>sequence control</i> , <i>interlock</i> , <i>timer/counter</i> , serta akurasi fungsi logika sesuai kebutuhan studi kasus.
2	Kesesuaian dengan Requirement Soal	20%	Kelengkapan fitur yang diminta, termasuk mode operasi, sistem pengaman (<i>safety logic</i>), dan <i>fault handling</i> sesuai instruksi soal.
3	Struktur dan Kerapian Program	15%	Sistematikasi ladder/FBD, penggunaan tag/symbol yang jelas, modularisasi program, serta kemudahan pembacaan logika kontrol.
4	Dokumentasi dan Penjelasan Logika	10%	Kejelasan penjabaran prinsip kerja sistem, alur kontrol, serta kemampuan menjelaskan pendekatan teknis yang digunakan.
5	Simulasi Program	5%	Kesesuaian hasil simulasi dengan skenario kerja sistem serta konsistensi antara program dan output yang ditampilkan.
Total		100%	

G. BABAK FINAL

1. Lima (5) tim dengan nilai tertinggi pada babak penyisihan dinyatakan lolos ke babak final.
2. Babak final dilaksanakan secara luring di lokasi yang ditentukan oleh panitia OLIVIA XI 2026.
3. Studi kasus final akan diberikan langsung oleh dewan juri pada hari pelaksanaan lomba. Studi kasus bersifat *on-site challenge* dan menyerupai permasalahan sistem kontrol industri nyata.
4. Peserta wajib menyelesaikan pemrograman PLC sesuai dengan studi kasus yang diberikan dalam waktu yang telah ditentukan.
5. PLC, modul praktik, dan panel kontrol disediakan oleh panitia.
6. Peserta wajib membawa laptop pribadi yang telah terinstal software PLC sesuai ketentuan panitia.
7. Peserta harus melakukan:
 - Analisis kebutuhan sistem,
 - Penyusunan logika kontrol,
 - Pemrograman PLC,
 - Pengujian dan troubleshooting sistem secara langsung.
8. Setelah waktu pengerjaan selesai, peserta wajib mendemonstrasikan hasil program di hadapan dewan juri.
9. Setiap tim diberikan waktu presentasi singkat untuk menjelaskan:
 - Konsep logika kontrol yang digunakan,
 - Strategi troubleshooting,
 - Optimalisasi sistem yang dilakukan.
10. Apabila terjadi kesamaan nilai akhir, maka kecepatan penyelesaian dan stabilitas sistem akan menjadi faktor penentu peringkat.
11. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Ketepatan Jawaban	100%	Terdapat 10 poin soal dimana setiap poin memiliki nilai 10% untuk setiap poinnya.
2	Kecepatan	-	Kecepatan jawaban yang diterima oleh dewan juri menjadi dasar dalam pengurutan peringkat.
Total		100%	

I. PANDUAN DOKUMEN BABAK PENYISIHAN PLC

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 10 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 Laporan Teknis

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB-I ANALISIS STUDI KASUS

Menjelaskan pemahaman terhadap soal:

- Identifikasi input-output
- Mode operasi sistem

- Urutan kerja (sequence)
- Safety dan interlock

BAB II- PERANCANGAN LOGIKA KONTROL

Menjelaskan:

- Konsep ladder diagram / *function block*
- Strategi pengendalian
- Flowchart system

BAB III- KONFIGURASI I/O PLC

Tabel mapping input dan output.

BAB IV- IMPLEMENTASI PROGRAM

Penjelasan struktur program dan pembagian rung atau blok logika.

BAB V- HASIL SIMULASI

Menjelaskan hasil pengujian program dan skenario kerja sistem.

BAB VI- KESIMPULAN

Ringkasan solusi dan efektivitas program terhadap requirement soal.

REFERENSI

- Menggunakan sumber rujukan maksimal 10 tahun terakhir (jika ada).
- Disarankan menggunakan manajemen referensi (Mendeley/ Zotero/ EndNote).
- Menggunakan style APA 7th Edition.

LAMPIRAN WAJIB

- File program PLC
- Screenshot ladder/FBD
- Video simulasi (jika diminta panitia)

J. PANDUAN VIDEO SIMULASI PROGRAM PLC

(Durasi 3–5 Menit)

Video simulasi bertujuan untuk membuktikan bahwa program PLC yang dibuat benar-benar berjalan sesuai dengan *requirement* studi kasus.

1. Ketentuan Umum Video
 - a. Durasi video: 3–5 menit.
 - b. Format file: MP4

- c. Resolusi minimal: 720p (1280×720).
 - d. Video harus jelas, tidak buram, dan tidak terpotong.
 - e. Tidak diperkenankan melakukan percepatan (*fast-forward*) pada bagian utama simulasi.
 - f. Tidak diperkenankan melakukan editing yang memotong proses logika penting.
2. Struktur Wajib dalam Video
Video harus memuat urutan berikut:
 - a. Pembukaan (±30 detik)
 - Menampilkan nama tim dan perguruan tinggi.
 - Menampilkan software PLC yang digunakan.
 - Menunjukkan tampilan awal program (ladder/FBD).
3. Penjelasan Singkat Logika Sistem (±1 menit)
 - Menjelaskan secara ringkas cara kerja sistem.
 - Menunjukkan flow kerja atau *sequence control*.
 - Menjelaskan mode operasi (manual/auto jika ada).
4. Demonstrasi Simulasi Sistem (±2–3 menit)
Menunjukkan:
 - Aktivasi input secara bertahap.
 - *Respons output* sesuai *sequence*.
 - *Interlock* atau *safety logic* berfungsi.
 - *Timer/counter* berjalan sesuai perhitungan.
 - Kondisi *fault* (jika diminta soal).Simulasi harus menunjukkan sistem bekerja dari awal hingga selesai satu siklus penuh.
5. Penutup (±30 detik)
 - Menampilkan program dalam kondisi running.
 - Menunjukkan bahwa tidak ada *error* kompilasi.
 - Penegasan bahwa program sesuai requirement.
6. Fokus Penilaian Video
Video akan dinilai berdasarkan:
 - Kesesuaian simulasi dengan studi kasus.
 - Kejelasan tampilan program.
 - Konsistensi antara logika dan output.
 - Stabilitas sistem saat dijalankan.

7. Larangan

- Tidak boleh menggunakan program orang lain.
- Tidak boleh hanya menampilkan *screenshot* tanpa simulasi berjalan.
- Tidak boleh menghapus bagian error tanpa menjelaskan perbaikannya.

K. 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

L. NARAHUBUNG

Website : <https://olivia.unesa.ac.id>

Instagram : @oliviaunesa2026

E-mail : olivia@unesa.ac.id