



**OLIVIA XI
2026**

OLIMPIADE VOKASI
INDONESIA



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



Panduan Lomba

**Applied
Science**

1. Applied Health Science Innovation
2. Practical Technology Innovation
3. Fashion Technology

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| DAFTAR ISI | i |
| “APPLIED HEALTH SCIENCE INNOVATION” | 1 |
| A. GAMBARAN LOMBA | 1 |
| B. TEMA | 1 |
| C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA | 2 |
| D. TIMELINE LOMBA | 3 |
| E. BABAK PENYISIHAN | 4 |
| F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN | 5 |
| G. BABAK FINAL | 5 |
| H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL | 6 |
| I. PANDUAN PENULISAN PROPOSAL | 7 |
| J. PENGHARGAAN JUARA | 9 |
| K. NARAHUBUNG | 9 |
| “PRACTICAL TECHNOLOGY INNOVATION” | 10 |
| A. GAMBARAN LOMBA | 10 |
| B. TEMA | 10 |
| C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA | 11 |
| D. TIMELINE LOMBA | 12 |
| E. BABAK PENYISIHAN | 13 |
| F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN | 13 |
| G. BABAK FINAL | 14 |
| H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL | 14 |
| I. PANDUAN PENULISAN PROPOSAL | 15 |
| J. PENGHARGAAN JUARA | 17 |
| K. NARAHUBUNG | 17 |
| “FASHION TECHNOLOGY” | 18 |
| A. GAMBARAN LOMBA | 18 |
| B. TEMA | 18 |
| C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA | 18 |
| D. TIMELINE LOMBA | 20 |
| E. BABAK PENYISIHAN | 21 |
| F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN | 22 |
| G. BABAK FINAL | 22 |
| H. KRITERIA PENILAIAN | 23 |
| I. PANDUAN VIDEO DAN PROPOSAL KONSEP DESAIN | 24 |
| J. PENGHARGAAN JUARA | 26 |
| K. NARAHUBUNG | 26 |

“APPLIED HEALTH SCIENCE INNOVATION”

A. GAMBARAN LOMBA

Kompetisi *Applied Health Science and Innovation* merupakan ajang inovasi di bidang kesehatan terapan yang dirancang untuk mendorong mahasiswa vokasi di seluruh Indonesia dalam mengembangkan prototipe inovasi digital yang mampu membentuk perilaku sehat (*healthy behavior*) serta mendukung gaya hidup aktif (*active lifestyle*) sebagai bagian dari penguatan kesehatan masyarakat (*public health*). Di tengah tantangan meningkatnya perilaku sedentari, risiko penyakit tidak menular, serta kebutuhan peningkatan literasi kesehatan, inovasi digital menjadi sarana strategis untuk menghadirkan intervensi yang lebih adaptif, personal, dan terukur.

Kompetisi ini berfokus pada pengembangan solusi yang berbasis teknologi dan berorientasi pada perubahan perilaku, seperti aplikasi mobile, platform web, wearable/IoT, sistem pemantauan aktivitas, gamifikasi kebiasaan sehat, dashboard edukasi dan pemantauan populasi, maupun model intervensi digital lain yang relevan. Inovasi yang diajukan diharapkan mengintegrasikan prinsip-prinsip kesehatan terapan, pendekatan berbasis data, desain berpusat pada pengguna (*user-centered*), serta mempertimbangkan aspek aksesibilitas, keamanan, dan keberlanjutan implementasi.

Kompetisi ini tidak hanya menilai aspek teknis dan kreativitas, tetapi juga menekankan keterlaksanaan (*feasibility*) dan dampak nyata inovasi terhadap peningkatan perilaku sehat di komunitas. Peserta akan melewati dua tahap seleksi, yaitu babak penyisihan melalui submission proposal serta babak final secara langsung (luring) dengan presentasi prototipe/mockup di hadapan dewan juri. Melalui tangkai lomba ini, diharapkan lahir solusi digital yang mampu menjadi katalis “smart living” untuk mendorong masyarakat lebih aktif, lebih sadar kesehatan, dan lebih siap menerapkan kebiasaan sehat secara konsisten.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (Proposal dan Poster Digital)
2. Tahap seleksi final (Presentasi dan Poster Cetak)

B. TEMA

“Healthy Behavior, Smart Living: Digital Innovations for Active Lifestyle and Public Health”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba *Applied Health Science and Innovation* 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 tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) proposal inovasi.
6. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) proposal inovasi.
7. Proposal inovasi yang diajukan harus orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan/menjadi pemenang pada kompetisi serupa.
8. Prototipe inovasi yang dikembangkan harus memiliki potensi implementasi nyata serta relevansi untuk mendorong perilaku sehat, gaya hidup aktif, dan kesehatan masyarakat sesuai tema.
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. Poster Ukuran A2
2. Inovasi yang diajukan wajib merupakan inovasi berbasis aplikasi mobile/web, sistem informasi, dashboard monitoring, wearable/IoT untuk aktivitas fisik, gamifikasi kebiasaan sehat yang disertai prototipe/mockup dan dapat didemonstrasikan.
3. Judul proposal harus memiliki keterkaitan yang jelas dengan tema tangkai lomba *Applied Health Science and Innovation*.
4. Nama tim bersifat bebas, terdiri dari minimal dua kata, dan wajib mencantumkan asal perguruan tinggi peserta.
5. Pembuktian karya dengan melampirkan surat pernyataan orisinalitas yang

- bermatrai sesuai dengan template Surat Pernyataan Orisinalitas.
6. Bahasa resmi lomba menggunakan bahasa Indonesia.
 7. Proposal dan/atau produk inovasi tidak diperkenankan memuat konten yang mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, pornografi, kekerasan, atau muatan lain yang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
 8. Setiap tim diwajibkan membawa alat bantu presentasi sendiri pada babak final (misalnya laptop, perangkat demo, kabel/adapter, dan perangkat pendukung lainnya) sesuai kebutuhan prototipe.
 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 telah dikumpulkan menjadi arsip panitia OLIVIA XI 2026 dengan tetap mencantumkan hak kekayaan intelektual pada peserta.

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 dan poster inovasi melalui akun peserta pada laman resmi OLIVIA XI 2026 sesuai panduan pendaftaran dan pengumpulan karya.
2. Template Proposal dijelaskan pada panduan umum lomba OLIVIA XI.
3. Babak penyisihan dilakukan melalui seleksi administratif dan substansi proposal berdasarkan kriteria penilaian yang ditetapkan.
4. Proposal dikirim dalam bentuk softcopy (PDF) dan diunggah pada akun peserta dengan nama file sesuai ketentuan panitia.
5. Lima (5) proposal 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 | Orisinalitas dan Inovasi | 20 | Kebaruan solusi digital, diferensiasi dari solusi yang sudah ada, dan nilai tambah untuk perilaku sehat & gaya hidup aktif. |
| 2 | Potensi Dampak | 20 | Besarnya manfaat bagi target pengguna/komunitas, jelasnya outcome public health, serta indikator/KPI yang terukur. |
| 3 | Analisis Kelayakan Teknis | 20 | Kesiapan prototipe/mockup, rencana uji/evaluasi, sumber daya realistis, serta perhatian pada privasi & keamanan data. |
| 4 | Relevansi dengan Tema | 20 | Kesesuaian masalah–solusi dengan tema “Healthy Behavior, Smart Living” dan konteks active lifestyle & public health. |
| 5 | Kualitas Poster | 5 | Kejelasan penyampaian konsep secara visual, kerapian tata letak, keterbacaan informasi, serta konsistensi desain dengan tema dan inovasi yang diusulkan. |
| 6 | Sistematika, dan Kualitas Penulisan | 15 | 1. Struktur dan Sistematika Proposal (5%) 2. Kejelasan Bahasa dan Alur Argumentasi (5%) 3. Kualitas Sitasi dan Referensi (5%) |
| Total | | 100 | |

G. BABAK FINAL

1. Lima (5) proposal terbaik yang lolos ke tahap final akan mempresentasikan inovasinya secara langsung.
2. Babak final dilaksanakan secara luring di lokasi yang ditentukan panitia OLIVIA XI 2026.
3. Tim finalis diminta menampilkan prototipe/mockup inovasi digital (demo) di hadapan dewan juri.
4. Durasi presentasi: 20 menit, dilanjutkan tanya jawab: 10 menit.
5. Tim diperbolehkan menggunakan alat bantu visual dan demo (misalnya slide, video singkat, live demo prototipe, atau poster ringkas) sesuai kebutuhan.

6. Setiap tim wajib membawa perlengkapan presentasi dan demo sendiri (laptop, kabel/adapter, perangkat tambahan yang diperlukan).

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

| NO | ASPEK PENILAIAN | BOBOT (%) | FOKUS PENILAIAN |
|-------|--|-----------|--|
| 1 | Desain Prototipe/Mockup | 25% | Kualitas demo, kejelasan user flow, UX/usability, fungsionalitas utama, dan kesiapan untuk diterapkan. |
| 2 | Kemampuan Menjawab Pertanyaan | 25% | Ketepatan jawaban berbasis evidence/data, kemampuan membela keputusan desain, serta memahami risiko & batasan. |
| 3 | Penguasaan Materi dan Kejelasan Presentasi | 20% | Penyampaian runtut, mudah dipahami, menunjukkan pemahaman masalah, metode, dan hasil uji/validasi. |
| 4 | Inovasi dan Kreativitas | 20% | Kebaruan ide dan pendekatan intervensi digital untuk mendorong perilaku sehat/aktivitas fisik. |
| 5 | Kolaborasi dan Interaksi Tim | 10 % | Anggota saling mendukung saat presentasi, Respons terhadap pertanyaan dilakukan secara kolektif, Tidak terlihat miskomunikasi atau kontradiksi jawaban |
| 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. Sistematika Penulisan Proposal

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB 1- PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjelaskan permasalahan kesehatan masyarakat yang menjadi fokus inovasi (misalnya perilaku sedentari atau rendahnya aktivitas fisik), didukung data singkat dan urgensi intervensi digital yang relevan dengan tema *Healthy Behavior, Smart Living*.

1.2 Rumusan Masalah dan Tujuan

Merumuskan masalah secara spesifik serta tujuan pengembangan inovasi digital yang terukur (SMART), termasuk target perubahan perilaku sehat.

BAB II- KONSEP DAN LANDASAN TEORITIS

2.1 Tinjauan Literatur Singkat

Memuat teori perubahan perilaku dan referensi terkait inovasi digital

kesehatan yang relevan.

2.2 Konsep Solusi Inovasi

Menjelaskan gambaran umum sistem, pendekatan teknologi (mobile/web/wearable/IoT), serta prinsip user-centered dan berbasis data.

BAB III- DESAIN DAN PENGEMBANGAN PROTOTIPE

3.1 Mekanisme Sistem

Menjelaskan alur kerja sistem, user flow, fitur utama, dan integrasi teknologi.

3.2 Metode Pengembangan dan Evaluasi

Menjelaskan tahapan pembuatan prototipe, metode uji coba (misal usability test/pilot), serta rencana analisis hasil uji.

BAB IV- DAMPAK DAN IMPLEMENTASI

4.1 Potensi Dampak dan Indikator Keberhasilan

Menjelaskan dampak jangka pendek dan panjang serta KPI yang terukur.

4.2 Kelayakan Implementasi

Menjelaskan kesiapan penerapan, aspek privasi & keamanan data, serta potensi skalabilitas.

REFERENSI

- Sumber rujukan minimal 10 tahun terakhir.
- Disarankan menggunakan manajemen referensi (Mendeley/Zotero/EndNote).
- Menggunakan style APA 7th Edition.

LAMPIRAN WAJIB

1. Poster Ukuran A2.
2. Pernyataan Orisinalitas.
3. Formulir Pendaftaran.
4. Biodata Dosen Pendamping dan Tim.
5. Mockup/prototipe (gambar tangkapan layar).
6. Bagan alur proses pembuatan inovasi.
7. Data pendukung dan instrumen uji.

LAMPIRAN TAMBAHAN

1. Surat izin/dukungan mitra (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

“*PRACTICAL TECHNOLOGY INNOVATION*”

A. GAMBARAN LOMBA

Kompetisi *Practical Technology Innovation* merupakan ajang rekayasa terapan yang berorientasi pada pengembangan teknologi tepat guna berbasis proses fisik dan mekanik. Kompetisi ini menjadi wadah bagi mahasiswa vokasi untuk menerjemahkan prinsip *applied engineering science* menjadi sistem teknologi yang sederhana, efisien, terukur, ekonomis, dan realistis.

Berbeda dengan kompetisi berbasis ide konseptual atau aplikasi digital, kegiatan ini menitikberatkan pada perancangan sistem proses yang fungsional dan implementatif. Peserta dituntut mampu mengidentifikasi permasalahan pengolahan sumber daya, menentukan parameter operasi utama, serta merancang konfigurasi alat dan mekanisme kerja yang meningkatkan kinerja proses secara kuantitatif dengan mempertimbangkan kemudahan operasional, keberlanjutan, dan efisiensi energi.

Ruang inovasi mencakup pengolahan material padat, cair, dan granular melalui pendekatan mekanik maupun termomekanik, seperti pengecilan ukuran, pemisahan, pengeringan, kompaksi, ekstraksi mekanik, serta peningkatan stabilitas dan produktivitas proses. Setiap rancangan tidak hanya menampilkan kebaruan konfigurasi, tetapi juga didukung oleh perhitungan teknik yang rasional serta mempertimbangkan aspek biaya, perawatan, dan kemudahan replikasi.

Melalui mekanisme ini, kompetisi tidak hanya menilai hasil rancangan, tetapi juga kemampuan berpikir rekayasa yang kontekstual dan solutif. Kegiatan ini diharapkan memperkuat peran pendidikan vokasi sebagai penghasil teknologi tepat guna yang efisien, adaptif, dan berdampak langsung bagi pengolahan sumber daya di sektor industri maupun masyarakat.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (Proposal dan Poster Digital)
2. Tahap seleksi final (Presentasi dan Poster Cetak)

B. TEMA

“*Appropriate Engineering Technology for Resource Conditioning, Conversion, and Performance Enhancement*”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba *Practical Technology Innovation* 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 tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) proposal inovasi.
6. Proposal inovasi yang diajukan harus orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan/menjadi pemenang pada kompetisi serupa.
7. Prototipe inovasi yang dikembangkan harus memiliki potensi implementasi nyata, relevan dengan kebutuhan pengolahan sumber daya di masyarakat, serta mampu meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan keberlanjutan proses sesuai tema 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. Poster Ukuran A2
2. Inovasi yang diajukan wajib berupa sistem teknologi berbasis proses fisik dan mekanik serta diwujudkan dalam bentuk prototipe fungsional yang dapat didemonstrasikan.
3. Prototipe harus menunjukkan prinsip kerja yang jelas, parameter teknis terukur, dan potensi peningkatan kinerja proses.
4. Karya bukan berupa aplikasi digital, program edukasi sosial, maupun kebijakan.
5. Judul proposal harus memiliki keterkaitan yang jelas dengan tema tangkai lomba *Practical Technology Innovation*.

6. Nama tim bersifat bebas, terdiri dari minimal dua kata, dan wajib mencantumkan asal perguruan tinggi peserta.
7. Pembuktian karya dengan melampirkan surat pernyataan orisinalitas yang bermatrai sesuai dengan template Surat Pernyataan Orisinalitas.
8. Bahasa resmi lomba menggunakan bahasa Indonesia.
9. Proposal dan/atau produk inovasi 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. Setiap tim diwajibkan membawa alat bantu presentasi sendiri pada babak final (misalnya laptop, perangkat demo, kabel/adapter, dan perangkat pendukung lainnya) sesuai kebutuhan prototipe.
11. Apabila ditemukan kecurangan, pemalsuan data/identitas, atau pelanggaran ketentuan, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
12. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
13. Seluruh karya yang telah dikumpulkan menjadi arsip panitia OLIVIA XI 2026 dengan tetap mencantumkan hak kekayaan intelektual pada peserta.

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 dan poster inovasi melalui akun peserta pada laman resmi OLIVIA XI 2026 sesuai panduan pendaftaran dan pengumpulan karya.
2. Template Proposal dijelaskan pada panduan umum lomba OLIVIA XI.
3. Babak penyisihan dilakukan melalui seleksi administratif dan substansi proposal berdasarkan kriteria penilaian yang ditetapkan.
4. Proposal dikirim dalam bentuk softcopy (PDF) 15MB, dan diunggah pada akun peserta dengan nama file sesuai ketentuan panitia.
5. Lima (5) proposal 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 | Kejelasan Desain & Mekanisme Kerja | 25 | Rasionalitas rancangan dan alur proses |
| 2 | Validasi Teknik dan Parameter operasi | 25 | Dasar perhitungan dan hubungan parameter |
| 3 | Peningkatan Kinerja Sistem | 10 | Bukti performa sebelum-sesudah |
| 4 | Inovasi dan Kebaruan Teknis | 15 | Pendekatan rekayasa yang berbeda |
| 5 | Kelayakan Implementasi dan Keselamatan | 20 | Realistis diterapkan dan aman |
| 6 | Poster | 5 | Kejelasan penyampaian konsep secara visual, kerapian tata letak, keterbacaan informasi, serta konsistensi desain dengan tema dan inovasi yang diusulkan |
| Total poin | | 100 | |

G. BABAK FINAL

1. Lima (5) proposal terbaik yang lolos ke tahap final akan mempresentasikan inovasinya secara langsung.
2. Babak final dilaksanakan secara luring di lokasi yang ditentukan panitia OLIVIA XI 2026.
3. Setiap tim finalis wajib membawa dan menampilkan prototipe teknologi tepat guna yang telah dikembangkan serta mendemonstrasikan prinsip kerja dan kinerjanya di hadapan dewan juri.
4. Durasi presentasi: 25 menit, dilanjutkan tanya jawab: 20 menit.
5. Penggunaan alat bantu visual (slide, poster teknis, atau video singkat) diperbolehkan sebagai pendukung penjelasan desain dan mekanisme kerja, namun tidak menggantikan demonstrasi prototipe.
6. Setiap tim bertanggung jawab membawa seluruh perlengkapan presentasi dan operasional prototipe secara mandiri (laptop, kabel/adapter, sumber daya listrik tambahan, bahan uji, serta perlengkapan keselamatan jika diperlukan).

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

| No | Aspek Penilaian | Bobot (%) | Fokus Penilaian |
|------------|--|-----------|--|
| 1 | Kinerja Aktual Prototipe | 30 | Fungsi nyata saat demo, stabilitas operasi, dan kesesuaian prinsip kerja |
| 2 | Kesesuaian Realisasi dengan Proposal | 20 | Konsistensi antara desain yang diajukan dan prototipe yang diwujudkan |
| 3 | Ketanggapan dan Argumentasi Teknis | 20 | Kemampuan menjawab pertanyaan berbasis data, logika rekayasa, dan pemahaman batasan sistem |
| 4 | Efisiensi Operasional dan Kepraktisan | 15 | Kemudahan penggunaan, efisiensi energi/material, dan potensi replikasi |
| 5 | Profesionalisme Presentasi dan Kerja Tim | 15 | Kejelasan penyampaian, koordinasi tim, dan penguasaan materi |
| Total Poin | | 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. Sistematika Penulisan Proposal

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I – PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menguraikan kondisi eksisting pengolahan sumber daya, permasalahan teknis yang dihadapi, keterbatasan sistem saat ini, serta urgensi pengembangan teknologi tepat guna.

1.2 Definisi Masalah Rekayasa

Perumusan masalah secara teknis dan terukur, termasuk batasan sistem dan parameter yang menjadi fokus perancangan.

1.3 Tujuan Pengembangan

Menjelaskan tujuan teknis yang ingin dicapai, termasuk target peningkatan kinerja (efisiensi, kapasitas, stabilitas, dll.).

BAB II – PERANCANGAN DAN MEKANISME SISTEM

2.1 Konsep Solusi Rekayasa

Penjelasan pendekatan teknis yang digunakan serta prinsip kerja dasar sistem.

2.2 Mekanisme Kerja Sistem

Uraian alur operasional sistem dan hubungan antar komponen.

2.3 Diagram Alur Proses

Penyajian alur proses dalam bentuk diagram sistematis.

2.4 Diagram Komponen Utama

Gambar/skema konfigurasi komponen utama beserta fungsinya.

BAB III – INOVASI DAN KEUNIKAN TEKNIS

3.1 Keunikan Pendekatan Rekayasa

Menjelaskan kebaruan teknis dan perbedaan dengan sistem konvensional.

BAB IV – PENUTUP

4.1 Potensi Implementasi dan Manfaat

Menjelaskan kelayakan penerapan, efisiensi, serta dampak teknologi tepat guna yang diusulkan.

REFERENSI

- Sumber rujukan minimal 10 tahun terakhir.
- Disarankan menggunakan manajemen referensi (Mendeley/Zotero/EndNote).
- Menggunakan style APA 7th Edition.

LAMPIRAN WAJIB

1. Poster Ukuran A2
2. Pernyataan Orisinalitas.
3. Formulir Pendaftaran.
4. Biodata Dosen Pendamping dan Tim.
5. Gambar teknik atau desain detail prototipe (termasuk dimensi dan konfigurasi utama).
6. Perhitungan teknik pendukung (kapasitas, daya, efisiensi, atau parameter operasi utama).

LAMPIRAN TAMBAHAN

1. Data hasil uji kinerja prototipe (tabel/grafik performa sebelum–sesudah).
2. Dokumentasi foto prototipe dan proses pengujian.

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

“*FASHION TECHNOLOGY*”

A. GAMBARAN LOMBA

Kompetisi ini merupakan ajang penciptaan busana modest kontemporer yang mengintegrasikan ide-ide mutakhir dengan penerapan prinsip *Fashion Technology*. Peserta didorong untuk bereksperimen menggunakan material daur ulang (*upcycled materials*), menggabungkan motif simbolis, teknik kerajinan tradisional, serta praktik turun-temurun yang merefleksikan warisan budaya, nilai spiritual, dan makna emosional. Pendekatan inovatif dan kreatif yang selaras dengan nilai keberlanjutan, inklusivitas, dan kesadaran sosial, diharapkan menghasilkan karya yang mampu menghadirkan interpretasi *modern* dari busana tradisional tanpa kehilangan identitas budaya dan kedalaman maknanya.

Kompetisi ini menempatkan fashion sebagai medium penceritaan (*storytelling*) dan koneksi spiritual, sekaligus sebagai bentuk tanggung jawab ekologis. Peserta wajib mendemonstrasikan penerapan *Fashion Technology* secara menyeluruh, mulai dari pengembangan *moodboard*, perancangan desain, pemilihan material, konstruksi pola hingga realisasi akhir berupa busana modest (atasan dan bawahan).

Fokus utama penilaian terletak pada kemampuan menciptakan inovasi busana yang mampu mengurangi limbah tekstil dan menunjukkan bahwa fashion masa depan merupakan sinergi antara kreativitas, teknologi, efisiensi sumber daya, serta etika lingkungan. Kompetisi ini tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses kreatif dan keberlanjutan ide sebagai wujud komitmen terhadap *fashion* yang berbudaya, beretika, dan berkelanjutan.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (Proposal Konsep Desain dan Video)
2. Tahap Seleksi Final (Presentasi dan *Fashion Show* Busana Modest)

B. TEMA

“Recode the Fashion for Sustainability through Circular Innovation and Cultural Synergy”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

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

2. Kompetisi ini dapat diikuti oleh tim yang terdiri dari maksimal 3 (tiga) orang mahasiswa aktif program Diploma III (D3) atau Diploma IV (D4) dari perguruan tinggi yang sama, khususnya yang relevan dengan bidang tata busana, desain mode atau bidang terkait.
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. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) proposal inovasi.
5. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya *Fashion Technology* sesuai ketentuan yang berlaku.
6. Peserta atau Anggota Kelompok yang telah terdaftar Tidak boleh digantikan dengan alasan apapun.
7. Karya, proposal konsep desain dan video yang diajukan harus orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan atau 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. Karya berupa Busana Modest (1 atasan dan 1 bawahan) yang menerapkan prinsip *Fashion Technology*.
2. Busana wajib menggunakan material daur ulang (*upcycled materials*) dan menunjukkan strategi nyata dalam pengurangan limbah tekstil.
3. Desain harus merefleksikan sinergi inovasi dan budaya, dengan mengintegrasikan nilai, simbol, teknik tradisional, atau warisan lokal ke dalam interpretasi kontemporer.
4. Busana Modest menggunakan ukuran standar model.
5. Peserta wajib menunjukkan penerapan *Fashion Technology* dalam proses:
 - *Moodboard* dan konsep desain
 - Eksplorasi material daur ulang
 - Konstruksi pola dan teknik produksi
 - Realisasi akhir busana
6. Karya harus selaras dengan tema: “*Recode the Fashion for Sustainability through Circular Innovation and Cultural Synergy.*”

7. Karya, proposal konsep desain, video, maupun 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.
8. Setiap tim diwajibkan membawa perlengkapan presentasi dan *fashion show* sendiri pada babak final (misalnya laptop, media presentasi, busana hasil karya, aksesoris, perlengkapan model, dan kebutuhan teknis lainnya).
9. Apabila ditemukan kecurangan, pemalsuan data/identitas, pelanggaran hak kekayaan intelektual, atau ketidaksesuaian karya dengan ketentuan yang berlaku, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
10. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
11. Seluruh karya yang telah dikumpulkan menjadi arsip panitia OLIVIA XI 2026 dengan tetap mencantumkan hak kekayaan intelektual pada peserta.

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 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 *Fashion Technology*.
3. Babak penyisihan dilakukan melalui seleksi administratif dan substansi karya berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan oleh dewan juri.
4. Video dan Proposal Konsep Desain dikirim dalam bentuk *softcopy* dengan ketentuan:
 - Video format MP4 (resolusi minimal 720p (1280x720), rasio 16:9 horizontal) maksimal 5 menit.
 - Proposal dalam format PDF
 - Nama file menggunakan format: NAMA TIM_ASAL PERGURUAN TINGGI.
5. Video harus memuat empat elemen utama:
 - Problem: Analisis masalah limbah tekstil (didukung data/riset).
 - Solution: Penjelasan inovasi dan teknik circular fashion yang digunakan.
 - Process: Proses pembuatan busana dan pendekatan model bisnis (jika ada).
 - Impact: Proyeksi dampak lingkungan, sosial, dan ekonomi.
6. Peserta wajib tampil dalam video proses pembuatan karya.
7. Lima (5) tim dengan nilai tertinggi berdasarkan hasil penilaian dewan juri berhak mengikuti tahap selanjutnya, yaitu babak final.
8. Pengumuman tim yang lolos ke babak final akan disampaikan melalui website resmi OLIVIA XI 2026 dan/atau kanal resmi lainnya.
9. Tim 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 | Kedalaman Analisis & Inovasi Solusi | 30 | Kualitas riset, keunikan, integrasi warisan budaya dan kecerdasan dari solusi yang diajukan. |
| 2 | Kelayakan (Feasibility) & Potensi Dampak | 20 | Seberapa realistis (secara teknis dan ekonomis) ide ini untuk diimplementasikan dan seberapa besar dampaknya jika berhasil. |
| 3 | Kesesuaian dengan Prinsip Circular Fashion dan Keberlanjutan | 20 | Pemanfaatan bahan ramah lingkungan atau hasil daur ulang, Efisiensi penggunaan material (minim limbah), Kesesuaian karya dengan prinsip desain berkelanjutan (<i>sustainable design</i>) |
| 4 | Kekuatan Narasi & Kualitas Produksi | 20 | Kemampuan video untuk mengedukasi, menginspirasi, dan meyakinkan juri melalui penceritaan dan visual yang kuat. Alur cerita yang persuasif (menggugah emosi dan logika). Penggunaan visual yang mendukung (grafik, data, footage proses). |
| 5 | Kualitas Komunikasi & Video | 10 | Kejelasan dalam menjelaskan masalah dan solusi, serta daya tarik visual video. |
| | Total | 100 | |

G. BABAK FINAL

1. Babak final dilaksanakan secara luring di Universitas Negeri Surabaya dan diikuti oleh **5 (lima) finalis terbaik** yang dipilih berdasarkan hasil penilaian tertinggi pada tahap penyisihan.
2. Lima finalis tersebut merupakan karya dengan nilai tertinggi yang memenuhi kriteria inovasi, penerapan circular fashion, integrasi budaya, dan potensi dampak keberlanjutan.
3. Setiap finalis diberikan durasi total **30 menit** untuk presentasi dan *fashionshow* busana modest di hadapan dewan juri.

4. Busana Modest (atasan dan bawahan) wajib dikenakan oleh model saat *fashion show*.
5. Finalis wajib menyediakan model dengan tinggi badan minimal 170 – 180 cm untuk mengenakan busana hasil karya.
6. Finalis wajib menyiapkan sepatu heels, serta aksesoris pendukung.
7. Finalis wajib menyiapkan make up untuk model.
8. Presentasi harus mencakup penjelasan konsep desain, penerapan circular innovation, integrasi budaya (*cultural synergy*), serta dampak keberlanjutan karya.
9. Karya yang ditampilkan pada babak final harus konsisten dengan konsep yang telah diajukan pada tahap penyisihan.

H. KRITERIA PENILAIAN

| Kriteria | Bobot (%) | Fokus Penilaian |
|---|-----------|--|
| Kedalaman Analisis & Inovasi Solusi | 15 | Ketajaman dalam mengidentifikasi akar masalah (didukung data), Inovasi dan orisinalitas solusi (teknik, sistem, atau model bisnis), Penjelasan proses yang detail dan dapat direplikasi. |
| Kesesuaian dengan prinsip <i>Fashion Technology</i> dan Keberlanjutan | 15 | Pemanfaatan bahan ramah lingkungan atau hasil daur ulang, Efisiensi penggunaan material (minim limbah), Kesesuaian karya dengan prinsip desain berkelanjutan (<i>sustainable design</i>) |
| Estetika dan Presentasi Visual | 15 | Keindahan komposisi bentuk, siluet, dan proporsi desain, Kesesuaian gaya dan daya tarik visual keseluruhan saat karya ditampilkan secara langsung. |
| Kelayakan (Feasibility) & Potensi Dampak | 40 | Kelayakan teknis, Kelayakan ekonomi, kesesuaian dengan prinsip SDG 12 (Produksi dan Konsumsi Bertanggung Jawab), dan integrasi warisan budaya. |
| Presentasi Akhir | 15 | Kemampuan peserta menjelaskan konsep desain dengan jelas dan singkat, Penguasaan materi (mengetahui sumber inspirasi, teknik, dan makna karya). Sikap, percaya diri, dan profesionalitas selama presentasi |
| Total | 100 | |

I. PANDUAN VIDEO DAN PROPOSAL KONSEP DESAIN

1. Panduan Video

Video merupakan dokumentasi proses dan storytelling peserta dalam merancang busana modest dengan menerapkan *Fashion Technology*. Penilaian tidak hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada kualitas proses dan narasi visual.

Ketentuan Teknis Video

- Durasi: maksimal 5 menit
- Format: MP4
- Resolusi minimal: 720p (1920 × 720)
- Rasio: 16:9 (horizontal full screen)
- Audio jelas dan tidak mengandung unsur pelanggaran hak cipta

Isi Video Wajib Memuat

Video harus memuat empat elemen utama:

- **Problem:** Analisis masalah limbah tekstil (didukung data/riset).
- **Solution:** Penjelasan inovasi dan teknik circular fashion yang digunakan.
- **Process:** Proses pembuatan busana modest dan pendekatan model bisnis (jika ada).
- **Impact:** Proyeksi dampak lingkungan, sosial, dan ekonomi.

Hasil Akhir

- Tampilan 360°
- Visual keseluruhan busana

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.

2. Panduan Proposal Konsep Desain

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

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. |
| 9 | Daftar Pustaka menggunakan format APA 7 th Edition |

Sistematika Proposal Konsep Desain:

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

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 DAN MATERIAL

- Sumber Ide terkait tema dan moodboard
- Color Palette
- Pemilihan Bahan dan material yang digunakan
- Desain Tampak depan dan Tampak Belakang
- *Technical Drawing*

BAB III –TEKNIK PEMBUATAN

- Pola
- Proses Menjahit
- Hasil Jadi

BAB IV - PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

- Sumber rujukan minimal 10 tahun terakhir.
- Disarankan menggunakan manajemen referensi (Mendeley/Zotero/EndNote).
- Menggunakan style APA 7th Edition.

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