



OLIVIA XI
2026

OLIMPIADE VOKASI
INDONESIA



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



Panduan Lomba

**Business,
Communication, &
Learning Innovation**

1. Business Plan
2. English Debate
3. Interactive Presentation for Disability

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
“BUSINESS PLAN”	1
A. GAMBARAN LOMBA.....	1
B. TEMA.....	1
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	1
D. TIMELINE LOMBA	3
E. BABAK PENYISIHAN	3
F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN.....	4
G. BABAK FINAL	4
H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL	5
I. KETENTUAN PENULISAN BUSINESS PLAN	6
J. PENGHARGAAN JUARA	8
K. NARAHUBUNG.....	8
“ENGLISH DEBATE”	9
A. GAMBARAN LOMBA.....	9
B. TEMA.....	9
C. SYARAT KETENTUAN PESERTA	9
D. TIMELINE LOMBA	11
E. KETENTUAN BABAK PENYISIHAN	11
F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN.....	12
G. BABAK FINAL	12
H. KRITERIA PENILAIAN FINAL.....	13
I. PENGHARGAAN JUARA	13
J. NARAHUBUNG.....	13
“INTERACTIVE PRESENTATION FOR DISABILITY”	14
A. GAMBARAN LOMBA.....	14
B. TEMA.....	14
C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA	14
D. TIMELINE LOMBA	16
E. BABAK PENYISIHAN	16
F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN.....	17
G. BABAK FINAL	17
H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL	18
I. PANDUAN PENULISAN KARYA	19
J. PENGHARGAAN JUARA	21
K. NARAHUBUNG.....	22

“**BUSINESS PLAN**”

A. GAMBARAN LOMBA

Business Plan merupakan tangkai lomba yang menantang mahasiswa vokasi untuk merancang model bisnis inovatif, aplikatif, dan *feasible* secara finansial. Kompetisi ini menekankan kemampuan peserta dalam mengidentifikasi peluang berbasis kebutuhan nyata, menyusun model bisnis terstruktur, menganalisis kelayakan finansial, serta menyampaikan ide usaha secara profesional dan persuasif.

Lomba ini mendorong integrasi antara kompetensi teknis vokasional dengan pendekatan kewirausahaan modern, termasuk pemanfaatan teknologi digital, kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), *data analytics*, serta prinsip keberlanjutan (*sustainability*). Peserta tidak hanya dinilai dari aspek kreativitas ide, tetapi juga dari kedalaman analisis bisnis, validasi pasar, serta kesiapan implementasi.

Melalui kompetisi ini, OLIVIA XI 2026 berupaya melahirkan wirausaha muda vokasi yang adaptif terhadap transformasi industri 5.0, mampu menciptakan solusi bisnis berbasis teknologi terapan, serta memberikan dampak ekonomi dan sosial yang berkelanjutan.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (*Proposal Business Plan dan Pitch Deck*)
2. Tahap seleksi final (*Presentasi Pitching dan Poster Cetak*)

B. TEMA

“AI-Driven and Sustainable Business Innovation for Industry 5.0”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus Business Plan Competition yang tercantum pada panduan ini.
2. Kompetisi ini dapat diikuti oleh tim yang terdiri dari maksimal 3 (tiga) 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) proposal business plan.
6. Proposal business plan yang diajukan harus orisinal, belum pernah menjadi pemenang pada kompetisi serupa, serta bukan hasil plagiasi.

7. Ide bisnis yang diajukan harus memiliki potensi implementasi nyata, relevan dengan kebutuhan pasar atau masyarakat, serta memiliki peluang keberlanjutan usaha sesuai tema kompetisi.
8. Apabila ide bisnis telah berjalan, usia usaha tidak lebih dari 2 (dua) tahun terhitung sejak tanggal pendaftaran lomba.
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 proposal perencanaan bisnis (*business plan*) yang sistematis dan terstruktur, bukan laporan penelitian atau karya teknologi murni.
2. Business plan minimal memuat:
 - *Executive Summary*
 - Analisis Masalah & Peluang Usaha
 - Value Proposition
 - *Business Model* (BMC atau model setara)
 - Analisis Pasar & Kompetitor
 - Strategi Pemasaran
 - Rencana Operasional
 - Proyeksi Keuangan (minimal 3 tahun)
 - Analisis Risiko & Mitigasi
3. Proyeksi keuangan wajib mencantumkan estimasi kebutuhan modal awal, proyeksi pendapatan, estimasi biaya operasional, analisis *Break Even Point* (BEP), serta proyeksi laba-rugi.
4. Ide bisnis dapat berupa produk maupun jasa, termasuk berbasis digital, AI, *creative industry*, *green business*, maupun *social enterprise*, sepanjang memiliki model bisnis yang jelas dan terukur.
5. Judul proposal harus memiliki keterkaitan yang jelas dengan tema Business Plan Competition OLIVIA XI 2026.
6. Nama tim bersifat bebas, terdiri dari minimal dua kata, dan wajib mencantumkan asal perguruan tinggi peserta.
7. Setiap tim wajib melampirkan surat pernyataan orisinalitas bermaterai sesuai template yang disediakan panitia.
8. Bahasa resmi lomba menggunakan Bahasa Indonesia.
9. Proposal tidak diperkenankan memuat konten yang mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, pornografi, kekerasan, atau muatan yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

10. Pada babak final, setiap tim diwajibkan membawa alat bantu presentasi sendiri (misalnya laptop, pointer, *prototype* produk jika ada, dan perangkat pendukung lainnya).
11. Apabila ditemukan kecurangan, pemalsuan data finansial, manipulasi validasi pasar, atau pelanggaran ketentuan, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
12. Seluruh proposal yang telah dikumpulkan menjadi arsip panitia OLIVIA XI 2026 dengan tetap mencantumkan hak kekayaan intelektual pada peserta.
13. 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. Peserta mengumpulkan proposal Business Plan dan pitch deck melalui akun peserta pada laman resmi OLIVIA XI 2026 sesuai panduan pendaftaran dan pengumpulan karya.
2. Template proposal Business Plan dijelaskan pada panduan umum lomba OLIVIA XI 2026.
3. Babak penyisihan dilakukan melalui seleksi administratif dan seleksi substansi proposal berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.
4. Proposal dikirim dalam bentuk softcopy (PDF) dan diunggah pada akun peserta dengan nama file sesuai ketentuan panitia. Pitch deck juga diunggah dalam format PDF sesuai format yang ditentukan.
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 oleh panitia.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Inovasi & Diferensiasi	20	Tingkat kebaruan ide, keunikan solusi, dan keunggulan kompetitif dibandingkan kompetitor
2	Kejelasan Model Bisnis	20	Kesesuaian value proposition, segmentasi pasar, alur revenue stream, dan struktur biaya
3	Analisis Pasar & Data Pendukung	15	Validitas data pasar, analisis kebutuhan konsumen, dan analisis kompetitor
4	Kelayakan Finansial	20	Rasionalitas asumsi keuangan, proyeksi laba-rugi, BEP, dan cash flow
5	Sustainability & Scalability	15	Potensi pertumbuhan usaha, keberlanjutan model bisnis, dan kesiapan ekspansi
6	Kualitas Penulisan Proposal	10	Sistematika, kelengkapan komponen, konsistensi data, dan profesionalitas penyajian
Total		100%	

G. BABAK FINAL

1. Lima (5) proposal terbaik yang lolos ke tahap final akan mempresentasikan business plan dan melakukan *pitching* usaha secara langsung di hadapan dewan juri.
2. Babak final dilaksanakan secara luring di lokasi yang ditentukan oleh panitia OLIVIA XI 2026.
3. Setiap tim finalis wajib mempresentasikan model bisnis, strategi pemasaran, rencana operasional, serta proyeksi keuangan yang telah disusun. Apabila tersedia, peserta diperbolehkan menampilkan *prototype* produk, *mock-up* layanan, atau bukti validasi pasar sebagai pendukung presentasi.
4. Durasi presentasi maksimal 10 menit, dilanjutkan sesi tanya jawab selama 15 menit.

5. Penggunaan alat bantu visual (*slide* presentasi, video singkat, atau demo produk) diperbolehkan sebagai pendukung penjelasan model bisnis dan strategi eksekusi, namun tidak menggantikan substansi analisis bisnis yang wajib dipaparkan secara komprehensif.
6. Setiap tim bertanggung jawab membawa seluruh perlengkapan presentasi secara mandiri (laptop, pointer, kabel/adapter, *prototype* produk jika ada, dan perangkat pendukung lainnya).
7. Menyediakan poster berukuran A2 sebagai media visual pendukung.

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Kualitas Pitching & Komunikasi	20	Kejelasan penyampaian, struktur presentasi, kemampuan persuasif
2	Kedalaman Strategi Bisnis	20	Kematangan perencanaan operasional, pemasaran, dan roadmap pengembangan
3	Validasi Pasar & Data	15	Bukti uji pasar, traction awal (jika ada), dan keakuratan data
4	Realisme & Akurasi Finansial	20	Konsistensi proyeksi dengan asumsi, kelogisan perhitungan
5	Dampak & Keberlanjutan	15	Potensi dampak ekonomi/sosial dan keberlanjutan jangka panjang
6	Ketepatan Menjawab Pertanyaan	10	Argumentasi, penguasaan materi, dan ketahanan terhadap kritik juri
Total		100 %	

I. KETENTUAN PENULISAN BUSINESS PLAN

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 Eksekutif 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, ...) diletakkan pada sudut kanan bawah. Penomoran dimulai dari Daftar Isi
8	Halaman bagian inti dan lampiran diberi penomoran dengan angka arab (1, 2, 3, ...) diletakkan pada sudut kanan atas

2. Sistematika Penulisan Proposal

COVER

Memuat:

- Judul Business Plan
- Nama Tim
- Asal Perguruan Tinggi
- Nama Dosen Pendamping
- Tahun OLIVIA XI 2026

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR (jika ada)

DAFTAR TABEL (jika ada)

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I – PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menguraikan kondisi pasar saat ini, permasalahan konsumen, peluang usaha, tren industri, serta urgensi kehadiran solusi bisnis yang ditawarkan.

1.2 Rumusan Masalah dan Peluang Usaha

Menjelaskan kebutuhan pasar yang belum terpenuhi (market gap), segmentasi target konsumen, serta peluang yang dapat dimanfaatkan.

1.3 Tujuan dan Target Bisnis

Menjelaskan tujuan pendirian usaha serta target yang ingin dicapai (target pasar, target pendapatan, target pertumbuhan).

BAB II – MODEL DAN STRATEGI BISNIS

1.1 Value Proposition

Menjelaskan nilai unik yang ditawarkan kepada pelanggan dan keunggulan kompetitif dibandingkan kompetitor.

1.2 Business Model

Menjelaskan model bisnis menggunakan Business Model Canvas atau pendekatan setara (customer segment, revenue stream, key activities, dan lainnya).

1.3 Analisis Pasar dan Kompetitor

Menguraikan ukuran pasar, karakteristik pelanggan, tren industri, serta analisis kompetitor langsung maupun tidak langsung.

1.4 Strategi Pemasaran

Menjelaskan strategi branding, positioning, channel distribusi, strategi promosi, serta pendekatan digital marketing (jika ada).

BAB III – RENCANA OPERASIONAL DAN KEUANGAN

3.1 Rencana Operasional

Menjelaskan alur produksi/layanan, kebutuhan sumber daya (SDM, bahan, teknologi), serta rencana implementasi usaha.

3.2 Proyeksi Keuangan

Wajib memuat:

- Estimasi kebutuhan modal awal
- Proyeksi pendapatan minimal 3 tahun
- Estimasi biaya operasional
- Proyeksi laba-rugi
- Analisis Break Even Point (BEP)
- Asumsi dasar perhitungan yang rasional dan terukur

3.3 Analisis Risiko dan Mitigasi

Mengidentifikasi potensi risiko bisnis (pasar, operasional, finansial) serta strategi mitigasi yang direncanakan.

BAB IV – PENUTUP

4.1 Potensi Implementasi dan Keberlanjutan

Menjelaskan kelayakan realisasi usaha, potensi ekspansi (scalability), dampak ekonomi/sosial, serta proyeksi keberlanjutan jangka panjang.

REFERENSI

- Menggunakan sumber rujukan relevan (data industri, laporan pasar, jurnal, regulasi, dsb.)
- Disarankan menggunakan manajemen referensi (Mendeley/Zotero/EndNote).
- Menggunakan style APA 7th Edition.
- Referensi diutamakan 10 tahun terakhir (kecuali teori fundamental).

LAMPIRAN WAJIB

1. *Pitch Deck* (10–15 slide)
2. Poster Business Plan
3. Surat Pernyataan Orisinalitas
4. Formulir Pendaftaran
5. Biodata Dosen Pendamping dan Tim

LAMPIRAN TAMBAHAN (Opsional)

1. Bukti validasi pasar (hasil survei, wawancara, pre-order, data penjualan awal).
2. Dokumentasi prototype produk atau mock-up layanan (jika ada).
3. Rincian perhitungan keuangan pendukung.
4. Roadmap pengembangan usaha 2–3 tahun ke depan.
5. Dokumentasi uji coba produk atau layanan.

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

“ENGLISH DEBATE”

A. GAMBARAN LOMBA

English Debate Competition merupakan tangkai lomba yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, argumentasi logis, serta komunikasi akademik mahasiswa dalam bahasa Inggris. Melalui kegiatan debat, peserta didorong untuk menganalisis berbagai isu global yang berkaitan dengan perkembangan teknologi, ekonomi, kebijakan publik, serta tantangan pembangunan berkelanjutan.

Kompetisi ini menekankan pada kemampuan peserta dalam menyusun argumen berbasis data dan fakta, membangun logika berpikir yang sistematis, serta merespons argumen lawan secara kritis dan konstruktif. Selain kemampuan bahasa Inggris, peserta juga diuji dalam aspek analisis isu kontemporer, kemampuan retorika, serta kerja sama tim dalam merumuskan strategi debat yang efektif.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

1. Tahap seleksi penyisihan (*Video*)
2. Tahap seleksi final (*Ronde Debat Luring*)

B. TEMA

"The Synthesis of Solutions: Harmonizing Discourse for Actionable Innovation"

C. SYARAT KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan umum OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba debat yang tercantum pada panduan ini.
2. Kompetisi ini bersifat tim, dengan setiap tim terdiri dari 2 (dua) orang mahasiswa aktif program studi vokasi dari perguruan tinggi yang sama.
3. Peserta atau anggota tim yang telah terdaftar tidak dapat digantikan dengan alasan apa pun.
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 perguruan tinggi diperbolehkan mengirimkan lebih dari satu tim.
7. Peserta wajib menjunjung tinggi sportivitas, etika, dan profesionalisme selama seluruh rangkaian lomba.
8. Peserta wajib mengikuti seluruh tahapan kompetisi, mulai dari babak penyisihan hingga babak final, apabila dinyatakan lolos seleksi.
9. Mosi debat yang diberikan oleh panitia wajib dihormati dan diperdebatkan secara profesional sesuai aturan perlombaan.

10. Penilaian dilakukan oleh dewan juri berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dan keputusan dewan juri bersifat mutlak serta tidak dapat diganggu gugat.
11. Segala informasi tambahan terkait lomba akan diumumkan melalui *website resmi* OLIVIA XI 2026 dan media sosial resmi panitia.

Ketentuan Khusus:

1. Lomba debat yang diselenggarakan adalah *English Debate Competition*, sehingga seluruh rangkaian perlombaan dilaksanakan menggunakan bahasa Inggris.
2. Babak penyisihan dilaksanakan dalam bentuk pengumpulan video debat, sedangkan babak final dilaksanakan dalam bentuk debat luring (on-site debate).
3. Pada babak penyisihan, setiap tim wajib mengirimkan tautan Google Drive yang berisi rekaman video debat melalui akun peserta.
4. Video babak penyisihan harus menampilkan ketiga anggota tim sesuai peran yang telah ditentukan dalam panduan lomba.
5. Video yang dikirimkan wajib berformat MP4, dapat diakses oleh panitia, dan tidak diperkenankan melalui proses editing dalam bentuk apa pun, termasuk transisi antar pembicara.
6. Peserta wajib memastikan kualitas audio, pencahayaan, dan latar video dalam kondisi baik agar materi debat dapat dinilai secara optimal.
7. Video yang tidak dapat dibuka atau diakses oleh panitia menjadi tanggung jawab peserta sepenuhnya.
8. Sistem debat yang digunakan pada babak final adalah *British Parliamentary System*.
9. Mosi debat pada babak penyisihan maupun final akan ditentukan dan diumumkan oleh panitia sesuai jadwal yang berlaku.
10. Penilaian lomba mencakup aspek *argumentation, rebuttal, presentation, dan teamwork*.
11. Peserta yang lolos ke babak final wajib mengikuti *technical meeting* dan hadir secara langsung pada pelaksanaan final sesuai waktu dan tempat yang ditentukan panitia.
12. Peserta dilarang melakukan kecurangan, pemalsuan data, plagiarisme argumen secara tidak etis, atau tindakan lain yang melanggar tata tertib lomba. Pelanggaran dapat dikenai sanksi hingga diskualifikasi.
13. Seluruh keputusan juri pada babak penyisihan maupun final 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. KETENTUAN BABAK PENYISIHAN

Babak penyisihan dilaksanakan secara daring dalam bentuk pengumpulan video debat dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Peserta mengirimkan video debat berbahasa Inggris sesuai mosi yang diumumkan panitia.
2. Setiap tim mengunggah tautan *Google Drive* yang berisi video debat melalui akun peserta.
3. Dalam video debat:
 - pembicara pertama berperan sebagai *Opening Government (OG)*;
 - pembicara kedua berperan sebagai *Opening Opposition (OO)*.
4. Masing-masing pembicara memiliki durasi 5–7 menit, sehingga total durasi video adalah 10–14 menit.
5. Video dikirim dalam format MP4 dan dapat diakses oleh panitia.
6. Penilaian babak penyisihan berfokus pada kualitas argumentasi, keruntutan berpikir, dan logika debat.
7. Tim yang lolos ke babak final akan diumumkan melalui media resmi OLIVIA XI 2026.

F. KRITERIA PENILAIAN BABAK PENYISIHAN

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)	Fokus Penilaian
1	Argumentation	40	Kekuatan argumen, kejelasan posisi terhadap mosi, penggunaan data/fakta, serta relevansi dan koherensi ide
2	Rebuttal	25	Kemampuan merespons, membantah, dan melemahkan argumen lawan secara kritis dan logis
3	Organization & Clarity	20	Struktur penyampaian yang sistematis, alur logika yang jelas, dan keterpahaman isi debat
4	Delivery	15	Kemampuan berbicara (artikulasi, intonasi, kepercayaan diri, dan kejelasan komunikasi dalam bahasa Inggris)
Total		100%	

G. BABAK FINAL

1. Lima (5) tim terbaik yang lolos ke tahap final akan bertanding secara langsung pada babak final.
2. Babak final dilaksanakan secara luring di lokasi yang ditentukan panitia OLIVIA XI 2026.
3. Babak final menggunakan *British Parliamentary System*.
4. Mosi debat akan diberikan oleh panitia sesuai mekanisme yang disampaikan pada *technical meeting* dan saat pelaksanaan lomba.
5. Setiap pembicara diberikan durasi 7 menit untuk menyampaikan argumen.
6. Babak final dilanjutkan dengan sesi debat antar tim sesuai bagan dan urutan tampil yang ditetapkan panitia.
7. Penilaian dilakukan oleh dewan juri berdasarkan kualitas argumentasi, *rebuttal*, teknik penyampaian, dan kerja sama tim.
8. Setiap tim wajib hadir tepat waktu dan mengikuti seluruh rangkaian babak final sesuai jadwal yang telah ditentukan.
9. Pengumuman pemenang dilakukan pada rangkaian Awarding OLIVIA XI 2026.

H. KRITERIA PENILAIAN FINAL

NO	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Deskripsi
1	<i>Argumentation</i>	40	<i>Logic and reasoning, Evidence and support, Clarity and coherence</i>
2	<i>Rebuttal</i>	30	<i>Responsiveness to opposing arguments, Effectiveness in undermining opposing arguments, Critical thinking</i>
3	<i>Presentation</i>	20	<i>Delivery and style, Clarity and organization, Persuasiveness</i>
4	<i>Teamwork</i>	10	<i>Cohesion and collaboration, Strategic coordination, Effective use of roles</i>
Total		100%	

I. PENGHARGAAN JUARA

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

J. NARAHUBUNG

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

“*INTERACTIVE PRESENTATION FOR DISABILITY*”

A. GAMBARAN LOMBA

Kompetisi *Interactive Presentation for Disability* merupakan ajang inovasi yang secara khusus diperuntukkan bagi mahasiswa vokasi disabilitas bisu tuli dari seluruh program studi di Indonesia. Kompetisi bertujuan meningkatkan kesadaran serta pemberdayaan penyandang disabilitas melalui pendekatan yang inklusif dan berkelanjutan. Kompetisi ini mengembangkan presentasi interaktif yang mendorong peserta merancang gagasan pemberdayaan penyandang disabilitas dalam ruang lingkup Ruang Aman untuk Semua, Pembelajaran Ramah Disabilitas, Akses Karir untuk Semua, Komunikasi Setara, dan Inklusi lewat Seni & Media Interaktif.

Kompetisi ini menyajikan presentasi melalui media presentasi *powerpoint*. Kompetisi ini tidak hanya menilai kualitas gagasan, tetapi juga kekuatan komunikasi visual, empati terhadap isu disabilitas, serta kemampuan peserta dalam menyampaikan pesan secara kreatif. Dengan demikian, kompetisi ini menjadi ruang ekspresi sekaligus ruang afirmasi bahwa mahasiswa bisu tuli memiliki kapasitas inovatif yang setara dan berdaya saing tinggi.

Kompetisi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

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

B. TEMA

“Empowering Inclusion Through Interactive Innovation”

C. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

Ketentuan Umum:

1. Peserta wajib memenuhi syarat dan ketentuan OLIVIA XI 2026 serta syarat dan ketentuan khusus lomba *Interactive Presentation for Disability* yang tercantum pada panduan ini.
2. Kompetisi ini dapat diikuti oleh tim yang terdiri dari 3 (tiga) orang mahasiswa aktif penyandang disabilitas bisu tuli dari 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. Setiap tim hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya proposal gagasan.
5. Proposal gagasan yang diajukan harus orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan/menjadi pemenang pada kompetisi serupa.

6. Presentasi *powerpoint* dikembangkan memilih salah satu dari ruang lingkup Ruang Aman untuk Semua, Pembelajaran Ramah Disabilitas, Akses Karir untuk Semua, Komunikasi Setara, dan Inklusi lewat Seni & Media Interaktif.
7. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian lomba dari babak penyisihan hingga babak final apabila dinyatakan lolos seleksi.
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. Judul proposal harus memiliki keterkaitan yang jelas dengan tema tangkai lomba “*Empowering Inclusion Through Interactive Innovation*” dan salah satu sub tema yang dipilih dari Ruang Aman untuk Semua, Pembelajaran Ramah Disabilitas, Akses Karir untuk Semua, Komunikasi Setara, dan Inklusi lewat Seni & Media Interaktif.
2. Nama tim bersifat bebas, terdiri dari minimal dua kata, dan wajib mencantumkan asal perguruan tinggi peserta.
3. Pembuktian karya dengan melampirkan surat pernyataan orisinalitas yang bermatrai sesuai dengan template Surat Pernyataan Orisinalitas.
4. Bahasa resmi lomba menggunakan bahasa Indonesia.
5. Proposal gagasan dan/atau media 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.
6. Karya yang dikembangkan saat babak final berupa 1 karya presentasi interaktif dalam format media presentasi *powerpoint* interaktif yang mengintegrasikan unsur visual dinamis, teks naratif yang jelas, animasi, serta elemen interaktif yang dapat dipahami audiens secara inklusif sesuai dengan proposal gagasan yang sudah dibuat pada babak penyisihan.
7. Setiap tim diwajibkan membawa alat bantu presentasi sendiri pada babak final (misalnya laptop, perangkat demo, kabel/adapter, dan perangkat pendukung lainnya) sesuai kebutuhan.
8. Apabila ditemukan kecurangan, pemalsuan data/identitas, atau pelanggaran ketentuan, panitia berhak memberikan sanksi hingga diskualifikasi.
9. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
10. Seluruh karya yang sudah masuk menjadi hak panitia OLIVIA XI.

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 gagasan dan poster 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 Ide gagasan	20	Kebaruan gagasan dan diferensiasi dari ide yang sudah ada
2	Potensi Dampak	20	Besarnya manfaat bagi kelompok disabilitas
3	Analisis Kelayakan Teknis	20	Kesiapan potensi implementasi
4	Relevansi dengan Tema	20	Kesesuaian masalah–solusi dengan tema tangkai lomba “ <i>Empowering Inclusion Through Interactive Innovation</i> ” dan salah satu sub tema yang dipilih dari Ruang Aman untuk Semua, Pembelajaran Ramah Disabilitas, Akses Karir untuk Semua, Komunikasi Setara, dan Inklusi lewat Seni & Media Interaktif.
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 gagasannya secara langsung.
2. Babak final dilaksanakan secara luring di lokasi yang ditentukan panitia OLIVIA XI 2026.
3. Peserta mengirimkan 1 karya presentasi interaktif dalam format media presentasi *powerpoint* interaktif yang mengintegrasikan unsur visual dinamis,

teks naratif yang jelas, animasi, serta elemen interaktif yang dapat dipahami audiens secara inklusif sesuai dengan proposal gagasan yang sudah dibuat pada babak penyisihan.

4. Peserta mempresentasikan media presentasi *power point* interaktif yang sudah dikirimkan.
5. Durasi presentasi: 15 menit, dilanjutkan tanya jawab: 10 menit.
6. Setiap tim wajib membawa perlengkapan presentasi dan demo sendiri (laptop, kabel/adapter, perangkat tambahan yang diperlukan).
7. Panitia menyediakan penerjemah untuk peserta pada saat babak final

H. KRITERIA PENILAIAN BABAK FINAL

NO	ASPEK PENILAIAN	BOBOT (%)	FOKUS PENILAIAN
1	Daya tarik visual dan interaktivitas	30%	Kualitas tampilan, keterbacaan, kontras warna, serta penggunaan visual yang relevan dan interaktif.
2	Dampak pesan dan kesesuaian tema	25%	Kejelasan pesan, kesesuaian dengan tema dan subtema, serta manfaat solusi yang ditawarkan.
3	Gaya komunikasi dan empati penyampaian	20%	Penyampaian yang runtut, mudah dipahami, komunikatif, dan menunjukkan empati terhadap isu inklusi.
4	Inovasi dan relevansi terhadap isu sosial	15%	Kebaruan ide, kesesuaian solusi dengan kebutuhan disabilitas, dan relevansi dengan konteks lokal.
5	Kualitas presentasi dan kepercayaan diri	10%	Penguasaan materi, manajemen waktu, profesionalisme, dan kemampuan menjawab pertanyaan.
	Total	100%	

I. PANDUAN PENULISAN KARYA

1. Ketentuan Umum

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 disabilitas yang menjadi fokus gagasan pemberdayaan disabilitas dalam ruang lingkup sub tema yang dipilih yaitu Ruang Aman untuk Semua, Pembelajaran Ramah Disabilitas, Akses Karir untuk Semua, Komunikasi Setara, dan Inklusi lewat Seni & Media Interaktif

1.2 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Merumuskan tujuan gagasan pemberdayaan disabilitas

BAB II- GAGASAN

2.1 Tinjauan Literatur Singkat

Memuat teori pemberdayaan disabilitas dan referensi terkait gagasan yang relevan

2.2 Konsep Solusi Gagasan

Menjelaskan gambaran umum gagasan pemberdayaan disabilitas yang akan diimplementasikan

BAB III- DAMPAK DAN IMPLEMENTASI

3.1 Potensi Dampak dan Indikator Keberhasilan

Menjelaskan dampak gagasan saat diimplementasikan

3.2 Kelayakan Implementasi

Menjelaskan kesiapan penerapan gagasan

REFERENSI

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

LAMPIRAN WAJIB

1. Poster
2. Pernyataan Orisinalitas.
3. Formulir Pendaftaran.
4. Biodata Dosen Pendamping dan Tim.

3. Ketentuan Karya Media Presentasi Powerpoint

Media Presentasi: *PowerPoint*

• Bentuk Karya

Peserta menyusun karya dalam bentuk salah satu dari berikut:

- a. Presentasi *PowerPoint* interaktif yang menjelaskan gagasan inovasi secara visual dan naratif.
- b. Karya harus menyampaikan ide atau solusi inovatif yang mendukung tema “*Empowering Inclusion Through Interactive Innovation*”, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan inklusi bagi penyandang disabilitas.
- c. Memilih salah satu dari empat sub tema berikut Ruang Aman untuk Semua, Pembelajaran Ramah Disabilitas, Akses Karir untuk Semua, Komunikasi Setara, dan Inklusi lewat Seni & Media Interaktif.

• Ketentuan Isi Karya

Karya harus memuat komponen berikut:

- a. Permasalahan Inklusi
Peserta menjelaskan permasalahan nyata yang dihadapi oleh penyandang disabilitas di masyarakat sesuai dengan sub tema yang dipilih. Permasalahan dapat terjadi di lingkungan kampus, sekolah, tempat kerja, atau ruang publik.
- b. Ide atau Solusi Inovatif
Peserta menyajikan solusi inovatif yang dapat membantu meningkatkan pemberdayaan dan inklusi bagi penyandang disabilitas, misalnya:

- aplikasi komunikasi visual
 - media pembelajaran inklusif
 - teknologi berbasis visual atau interaktif
 - Solusi harus dijelaskan secara jelas, realistis, dan relevan dengan kebutuhan pengguna disabilitas.
- c. Dampak, Manfaat, dan Implementasi
- Peserta menjelaskan dampak yang diharapkan dari inovasi tersebut, seperti:
- meningkatkan akses informasi bagi penyandang disabilitas
 - meningkatkan partisipasi sosial dan pendidikan
 - mempermudah komunikasi dan interaksi dalam Masyarakat
 - Dampak dapat dijelaskan dalam bentuk manfaat jangka pendek maupun jangka panjang.

• **Ketentuan Desain Visual dan Interaktivitas**

Karya harus memperhatikan kualitas visual dan interaktivitas, dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Tata letak (layout) disusun rapi dan mudah dibaca.
- b. Penggunaan tipografi jelas dan ukuran huruf cukup besar.
- c. Warna memiliki kontras yang baik sehingga mudah dibaca oleh audiens.
- d. Menggunakan elemen visual yang relevan seperti: ilustrasi, ikon, infografis, animasi, gambar atau video pendukung.
- e. Media presentasi harus menarik secara visual dan mampu membantu audiens memahami ide yang disampaikan.

• **Ketentuan Teknis Karya**

Presentasi PowerPoint

- a. Format file: .ppt atau .pptx
- b. Jumlah slide maksimal: 10–15 slide
- c. Durasi presentasi maksimal: 15 menit
- d. Tanya Jawab 10 menit
- e. Boleh menggunakan animasi, infografis, atau media interaktif.

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