



— ✨ BUKU PANDUAN ✨ —

GDI FEST

2026

✨ Gen-Think ✨

Bridging Human Intelligence
in the Digital Era

#GDIFEST2026
@generasi.digital.intelektual
www.gdi.or.id

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
PENDAHULUAN.....	3
1.1. LATAR BELAKANG.....	3
1.2. TEMA.....	3
1.3. TUJUAN.....	3
1.4.	4
PANDUAN LOMBA.....	5
2.1. PEMILIHAN DUTA.....	5
A. Persyaratan.....	5
B. Biaya Pendaftaran.....	5
C. Lini Masa.....	5
D. Catatan.....	6
2.2. INOVASI DIGITAL.....	6
A. Persyaratan.....	6
B. Biaya Pendaftaran.....	7
C. Format Proposal.....	7
D. Struktur Proposal.....	7
E. Bidang Inovasi.....	8
F. Lini Masa.....	8
G. Kriteria Penilaian.....	9
2.3. POSTER.....	9
A. Persyaratan.....	9
B. Biaya Pendaftaran.....	10
C. Lini Masa.....	10
D. Kriteria Penilaian.....	10
2.4. MOBILE LEGENDS.....	11
A. Ketentuan Umum.....	11
B. Ketentuan Khusus.....	11
C. Biaya Pendaftaran.....	12
D. Teknis Perlombaan.....	12
E. Lini Masa.....	13
F. Tata Tertib.....	13
PENDAFTARAN.....	15



PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Kehadiran teknologi seperti Artificial Intelligence (AI), big data, dan otomatisasi tidak hanya memberikan kemudahan, tetapi juga menuntut generasi muda untuk mampu berpikir kritis, kreatif, dan adaptif dalam menghadapi era digital. Oleh karena itu, diperlukan wadah yang dapat mendorong generasi muda agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan tetap mengedepankan kecerdasan manusia dalam menciptakan inovasi yang positif.

Gen-Think hadir dengan tema “**Bridging Human Intelligence in the Digital Era**” sebagai upaya untuk membangun kesadaran generasi muda mengenai pentingnya sinergi antara kemampuan manusia dan perkembangan teknologi digital. Melalui berbagai kegiatan inspiratif dan kreatif, acara ini diharapkan dapat menjadi media pengembangan literasi digital, kreativitas, serta kolaborasi generasi muda dalam menghadapi tantangan masa depan.

Kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan generasi yang tidak hanya memahami teknologi, tetapi juga mampu berpikir inovatif, berdaya saing, serta memberikan dampak positif bagi masyarakat di era digital.

1.2. TEMA

Gen-Think - Bridging Human Intelligence in the Digital Era

1.3. TUJUAN

- 1) Meningkatkan kesadaran generasi muda untuk dapat memanfaatkan teknologi AI dengan positif.





- 2) Mengembangkan kemampuan, wawasan dan literasi generasi muda yang menantang kreativitas, dan kolaborasi bersama AI.
- 3) Menyediakan platform bagi pemuda untuk menuangkan ide-ide kreatif dan inovatif mereka.
- 4) Mendorong terbentuknya jaringan antara generasi muda, untuk memperkuat ekosistem kolaboratif yang mendukung pengembangan inovasi.
- 5) Meningkatkan motivasi dan semangat berkarya generasi muda dalam pengembangan solusi cerdas berbasis AI yang berdampak nyata.





PANDUAN LOMBA

2.1. PEMILIHAN DUTA

A. Persyaratan

- 1) Warga Negara Indonesia.
- 2) Usia 15 – 25 tahun.
- 3) Aktif di media sosial.
- 4) Memiliki ketertarikan dan kepedulian pada isu digital, edukasi dan sosial masyarakat.
- 5) Siap mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir.
- 6) Bersedia memenuhi kode etik dan tata tertib yang ditetapkan panitia.

B. Biaya Pendaftaran

Biaya pendaftaran pemilihan Duta GDI 2026 adalah sebesar Rp100.000

C. Lini Masa

Pendaftaran	29 Juni - 30 Agustus 2026
Seleksi Administrasi	1 September 2026
Pengumuman Hasil Administrasi	7 September 2026
Technical Meeting	5 Oktober 2026
Pengumpulan CV & Berkas	7 - 15 Oktober 2026
Wawancara	17 - 18 Oktober 2026
Seleksi Tahap I	20 - 21 Oktober 2026
Pengumuman Seleksi (20 Besar)	21 Oktober 2026
Voting (20 Besar)	21 Oktober - 1 November 2026

Gen-Think
Bridging Human Intelligence in the Digital Era

GDI FEST
2026



Karantina	29 Oktober 2026
Challenge	29 Oktober - 2 November 2026
Pengumuman Semifinal (10 Besar)	2 November 2026
Mentoring & Sharing Session	7 November 2026
Voting (3 Besar)	3 - 12 November 2026
Final (10 Besar)	12 November 2026

D. Catatan

- 1) Pastikan data yang diberikan valid.
- 2) Segala bentuk pelanggaran etika akan didiskualifikasi.
- 3) Gunakan sosial media secara bijak selama proses seleksi.

2.2. INOVASI DIGITAL

A. Persyaratan

- 1) Peserta lomba inovasi digital bersifat terbuka untuk umum (individu maupun kelompok).
- 2) Peserta dapat berupa tim dengan jumlah anggota maksimal 4 (empat) orang.
- 3) Setiap peserta wajib mengikuti seluruh ketentuan, jadwal, dan prosedur kompetisi yang ditetapkan oleh panitia Lomba Inovasi Digital GDI.
- 4) Karya yang diikutsertakan wajib bebas dari unsur SARA (suku, agama, ras, antargolongan), penistaan agama, pelecehan gender, radikalisme, pornografi, serta ujaran kebencian.
- 5) Karya yang diajukan merupakan karya orisinal, belum pernah dipublikasikan secara komersial, dan tidak sedang menjadi





pemenang pada kompetisi lain.

- 6) Penggunaan Artificial Intelligence (AI) diperbolehkan dengan kewajiban mencantumkan deklarasi penggunaan AI (AI usage disclosure) pada bagian lampiran proposal.
- 7) Peserta wajib menjamin tidak terjadi pelanggaran hak cipta (copyright infringement) atas seluruh komponen karya.

B. Biaya Pendaftaran

Biaya pendaftaran Lomba Inovasi Digital GDI 2026 adalah sebesar Rp50.000

C. Format Proposal

- 1) Format file : PDF
- 2) Panjang dokumen : Maksimal 10 halaman (tidak termasuk lampiran)
- 3) Ukuran kertas : A4
- 4) Font : Times New Roman, ukuran 12, spasi 1,5
- 5) Penamaan file : Proposal_Nama Tim_Judul Inovasi.pdf
- 6) Lampiran tambahan (opsional) : pitch deck (PPT/PDF), link prototype, atau video demo (maksimal 3 menit)

D. Struktur Proposal

- 1) Halaman judul (nama tim, anggota, dan identitas ketua)
- 2) Latar belakang
- 3) Problem statement (rumusan masalah)
- 4) Analisis kebutuhan dan urgensi masalah
- 5) Solusi yang ditawarkan (konsep inovasi)
- 6) Tujuan dan dampak inovasi (impact metrics jika memungkinkan)
- 7) Teknologi yang digunakan (termasuk AI model, framework,





- dataset)
- 8) Desain sistem / arsitektur / mockup / prototype
 - 9) Implementasi atau rencana implementasi (roadmap pengembangan)
 - 10) Penutup
 - 11) Referensi ilmiah (wajib) dan lampiran (opsional)

E. Bidang Inovasi

Bentuk kegiatan untuk Lomba Inovasi Digital ialah pemanfaatan Artificial Intelligence / AI dan teknologi digital sebagai solusi inovatif yang mendukung cara manusia berpikir, berkarya, bekerja, dan beradaptasi di era digital sesuai dengan tema:

“Gen Think: Bridging Human Intelligence in the Digital Era”

Hasil inovasi dapat berbentuk aplikasi, prototipe, ide inovasi, chatbot, AI agent, sistem otomatisasi, platform digital, sistem rekomendasi, atau bentuk inovasi digital lainnya.

Peserta dapat memilih salah satu dari beberapa bidang inovasi berikut:

- 1) Good Health and Well-Being
Inovasi yang mendukung kesehatan, kesejahteraan, kesehatan mental, gaya hidup sehat, akses informasi kesehatan, atau solusi digital yang membantu kualitas hidup manusia.
- 2) Quality Education
Inovasi yang mendukung literasi digital, AI literacy, peningkatan keterampilan, pembelajaran berbasis teknologi, pengembangan potensi diri, atau akses pengetahuan di era digital.
- 3) Decent Work and Economic Growth
Inovasi yang mendukung produktivitas, ekonomi kreatif, UMKM digital, peluang kerja baru, kewirausahaan, atau kesiapan





manusia dalam menghadapi masa depan kerja.

4) Industry, Innovation and Infrastructure

Inovasi yang mendorong pemanfaatan teknologi, pengembangan aplikasi, platform digital, otomasi, AI agent, sistem berbasis data, atau infrastruktur digital yang inovatif.

5) Peace, Justice and Strong Institutions

Inovasi yang mendukung keamanan digital, perlindungan data, deteksi hoaks, etika AI, transparansi informasi, literasi hukum digital, atau penggunaan teknologi yang bertanggung jawab.

F. Lini Masa

Pendaftaran	29 Juni – 30 Agustus 2026
Technical Meeting	05 Oktober 2026
Pengumpulan Proposal	06 Oktober – 20 Oktober 2026
Seleksi Tahap I (Seleksi Berkas)	21 Oktober – 25 Oktober 2026
Pengumuman Tahap I (20 besar)	25 Oktober 2026
Pitch Deck (Online / 20 besar)	31 Oktober – 01 November 2026
Pengumuman Seleksi (10 besar)	03 November 2026
Voting	03 November – 12 November 2026
Pitch Deck 3 Besar (Grand Final)	12 November 2026
Pengumuman Pemenang	12 November 2026

G. Kriteria Penilaian

- 1) Kesesuaian dengan tema (20%)
- 2) Inovasi dan orisinalitas ide (25%)
- 3) Kelayakan implementasi (20%)





- 4) Dampak dan kebermanfaatan (20%)
- 5) Kualitas penyajian proposal dan pitch deck (10%)
- 6) Nilai tambah prototype yang sudah berjalan (5%)

2.3. POSTER

A. Persyaratan

- 1) Peserta dapat berupa tim dengan maksimal 3 orang / Bisa per-orangan.
- 2) Poster harus sesuai dengan Tema yang sudah diberikan.
- 3) Poster bersifat Original dan belum pernah dipublish maupun mengikuti kompetisi sebelumnya.
- 4) Setiap poster harus menambahkan Logo Generasi Digital Intelektual (GDI), Diskominfo, Sumsel dan Logo Perguruan Tinggi atau Sekolah asal (jika mewakili).
- 5) Seluruh Aset yang digunakan dalam Poster harus asli buatan sendiri tidak mengambil dari Aset yang ada di Internet, kecuali Font.
- 6) Poster tidak mengandung isi atau aset yang tidak pantas, tidak senonoh, menyinggung atau memfitnah, tidak mempromosikan intoleransi, rasisme, permusuhan terhadap kelompok maupun personal, tidak mempromosikan diskriminasi berdasarkan ras, jenis kelamin, agama, kebangsaan, cacat fisik maupun mental, orientasi seksual atau usia.

B. Biaya Pendaftaran

Biaya pendaftaran lomba poster adalah sebesar Rp. 30.000

C. Lini Masa





Pendaftaran	29 Juni – 30 Agustus 2026, pendaftaran dilakukan melalui website https://gdi.or.id/events/gdi-fest-2026 .
Technical Meeting	05 Oktober 2026
Pengumpulan Poster	05 Oktober – 20 Oktober 2026
Seleksi tahap 1	20 Oktober – 25 Oktober 2026
Pengumuman Seleksi (20 besar)	25 Oktober 2026
Pitch Deck	1 November – 02 November 2026
Pengumuman Seleksi 10 Besar	03 November 2026
Voting	03 November – 12 November 2026
Pengumuman Pemenang	12 November 2026

D. Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian Seleksi

- 1) Kesesuaian Tema : 15%
- 2) Pesan yang disampaikan : 35%
- 3) Kreativitas : 25%
- 4) Originalitas : 25%

Kriteria Penilaian Final

- 1) Kesesuaian Tema : 15%
- 2) Pesan yang disampaikan : 25%
- 3) Kreativitas : 25%
- 4) Originalitas : 20%
- 5) Presentation : 15%





2.4. MOBILE LEGENDS

A. Ketentuan Umum

- 1) Semua Tim **WAJIB** mengirimkan perwakilan saat Technical Meeting
- 2) Tim yang tidak menghadiri Technical Meeting, berarti menyetujui segala keputusan saat Technical Meeting
- 3) Peserta hanya boleh mengikuti satu tim dalam kegiatan acara lomba
- 4) Seluruh peserta wajib menjaga ketertiban dan menaati peraturan yang ditetapkan panitia selama kegiatan berlangsung

B. Ketentuan Khusus

- 1) Setiap tim wajib mendaftar melalui Link Pendaftaran dan mengisi formulir serta berkas-berkas yang dibutuhkan
- 2) Setiap tim terdiri dari 5 (lima) pemain inti dan maksimal 1 (satu) pemain cadangan.
- 3) Pergantian pemain hanya diperbolehkan sebelum pertandingan dimulai dan wajib dilaporkan kepada panitia.
- 4) Seluruh peserta wajib menggunakan akun Mobile Legends milik sendiri.
- 5) Penggunaan cheat, script, map hack, exploit bug, atau program pihak ketiga lainnya dilarang dan akan dikenakan sanksi diskualifikasi.
- 6) Babak Penyisihan menggunakan sistem Best of 1 (BO1).
- 7) Babak Playoff Top 8 hingga Top 2 menggunakan sistem Best of 3 (BO3).
- 8) Grand Final menggunakan sistem Best of 3 (BO3).
- 9) Tim yang terlambat lebih dari 15 menit dari jadwal pertandingan dapat dinyatakan kalah (WO) oleh panitia.



- 10) Keputusan panitia dan wasit bersifat mutlak serta tidak dapat diganggu gugat.
- 11) Setiap Tim harus menyelesaikan administrasi sebelum Technical Meeting
- 12) Pemain yang boleh mengikuti pertandingan adalah pemain yang sudah terdaftar melalui formulir

C. Biaya Pendaftaran

Biaya pendaftaran Turnamen Mobile Legends adalah sebesar Rp80.000 / Tim

D. Teknis Perlombaan

- 1) Sistem pertandingan menggunakan sistem gugur (single elimination).
- 2) Babak Penyisihan dilaksanakan secara online dengan format Best of 1 (BO1).
- 3) Babak Playoff Top 8 hingga Top 2 dilaksanakan secara online dengan format Best of 3 (BO3).
- 4) Grand Final dilaksanakan secara offline dengan format Best of 3 (BO3).
- 5) Mode pertandingan yang digunakan adalah Custom Draft Pick.
- 6) Khusus Grand Final, Setiap tim berhak mengajukan pause maksimal 3 kali per pertandingan dengan durasi maksimal 5 menit atas persetujuan wasit.
- 7) Apabila terjadi gangguan koneksi, peserta bertanggung jawab atas koneksi internet masing-masing.
- 8) Setiap kapten tim wajib memastikan seluruh pemain siap sebelum pertandingan dimulai.
- 9) Tim yang tidak hadir atau tidak siap sesuai jadwal yang telah



ditentukan dapat dinyatakan Walk Over (WO) oleh panitia.

- 10) Pemain cadangan hanya dapat bermain setelah dilaporkan kepada panitia sebelum pertandingan dimulai.

E. Lini Masa

Pendaftaran	29 Juni 2026 s.d. 30 September 2026
Technical Meeting	5 Oktober 2026
Babak Penyisihan (Online – BO1)	20 – 25 Oktober 2026
Babak Playoff Top 8 – Top 2 (Online – BO1)	1 – 2 November 2026
Grand Final (Offline – BO3)	12 November 2026

F. Tata Tertib

- 1) Setiap Peserta wajib hadir 30 menit sebelum pertandingan dimulai
- 2) Setiap peserta WAJIB menaati peraturan yang telah diatur oleh panitia
- 3) Tim yang mengadakan pemogokan akibat tidak menerima keputusan wasit maka akan dianggap mengundurkan diri dari pertandingan (walk out)
- 4) Setiap pemain harus berperilaku sopan ,tidak boleh melakukan anarkis dan taunting yang bisa menimbulkan keributan, perkelahian, kerusakan, dan lain lain.
- 5) Pemain cadangan hanya diperbolehkan bermain setelah mendapat persetujuan panitia dan dilaporkan sebelum pertandingan dimulai.
- 6) Pemain yang telah terdaftar pada salah satu tim,tidak boleh bermain pada tim lain.
- 7) Setiap keputusan wasit bersifat final dan tidak dapat diganggu



gugat.

- 8) Keputusan panitia dapat berubah sewaktu-waktu jika dianggap perlu sesuai dan kondisi yang ada
- 9) Apabila terdapat hal-hal yang masih belum tercantum ,akan ditetapkan kemudian oleh pihak panitia.

PENDAFTARAN

Pendaftaran bisa dilakukan di Website GDI



Gen-Think
Bridging Human Intelligence in the Digital Era

GDI FEST

2026



GDI FEST

2026