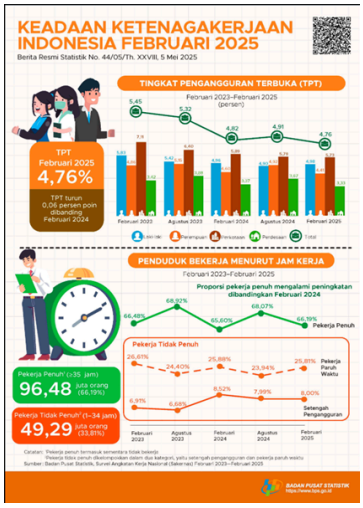
File ini merupakan panduan anda dalam mengikuti kompetisi SAIC.
File ini terdiri atas 5 komponen yang sebaiknya dibaca agar anda memahami dengan baik, yaitu:

a.Panduan membuat Infografis
b.Panduan membuat Deskripsi Infografis
c.Teknis Lomba
d.Sumber Data
e.Link Pengumpulan Karya Peserta

A. PANDUAN MEMBUAT INFOGRAFIS

1. Infografis bisa dibuat menggunakan tools apapun termasuk Canva ataupun Figma
2. Infografis tidak memiliki kriteria desain tertentu namun beberapa info berikut harus termasuk di dalam infografis, seperti:
    a. Nama dan foto peserta di sebelah kanan bawah
    b. Hasil visualisasi analisa data
    c. Judul infografis dibebaskan sesuai kreatifitas peserta
    d. Logo beefest dan logo binus di sebelah kanan atas (Link download logo: https://drive.google.com/drive/folders/12WS6X_gE9amxPoxM3bAdlYRTVd8QnhFx?usp=sharing)
    e. Isi dan penjelasan infografis dibebaskan kepada peserta sesuai dengan ide dan kreatifitas peserta
3. Infografis merupakan bahan presentasi untuk tahap onsite presentation jika anda lolos ke babak final
4. Beberapa contoh dan referensi Infografis:
    Infografis berikut hanya sebagai contoh, template tidak wajib seperti ini.



Contoh lainnya bisa di lihat melalui link berikut: https://www.bps.go.id/id/infographic

Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia. (5 Mei 2025). *Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2025(1)*. Diakses pada 22 Juli 2026, dari https://www.bps.go.id/id/infographic?id=1112

B. PANDUAN MEMBUAT DEKSRIPSI INFOGRAFIS

Deskripsi Infografis adalah penjelasan dari infografis yang anda berhasil buat.
Deskripsi ini berupa file word/pdf berisi maksimal 3 halaman saja yang memuat:

1. Latar belakang pemilihan ide
2. Sumber data dan Proses analisa data
   Jika anda menggunakan sumber data lain, bisa ditambahkan juga
   Proses analisa data misalnya menggunakan excel ataupun analisa sederhana bisa dijelaskan sejujur-jujurnya
3. Penjelasan isi Infografis (Penjelasan grafik, tabel ataupun visualisasi lainnya yang anda gunakan di infografis anda)
4. Tujuan dan Saran
   Inti utama infografis yang ingin anda sampaikan dan saran yang anda pikirkan bisa ditulis dengan harapan ide ini menjadi wujud kontribusi dan harapan kamu untuk diri kamu ataupun sekeliling kamu :)
5. Sumber data

C. TEKNIS LOMBA

Kompetisi ini mengangkat isu dari *Sustainable Development Goals* (SDGs). Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) Indonesia merupakan agenda global PBB (*United Nations*).

Topiknya akan mengarah kepada manusia dan sosial (*People and Society*) serta lingkungan dan keberpengaruhan global (*Environment and Global Impact*). Dari tema ini, diharapkan peserta mampu menangkap urgensi nyata dan sederhana yang ada di sekeliling lingkungan dan bisa dianalisa untuk mencari solusi yang signifikan dan berpengaruh secara nyata.

1. Babak Penyisihan

Peserta wajib mengumpulkan Infografis dan Lampiran Deskripsi Analisis.

Seluruh karya akan dinilai oleh dewan juri berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Sepuluh peserta dengan nilai terbaik akan dinyatakan lolos ke babak final secara onsite pada hari final.

2. Babak Final

Babak final dilaksanakan secara onsite.

Sepuluh finalis akan mempresentasikan hasil analisis dari infografis yang telah dibuat di hadapan dewan juri.

Berdasarkan hasil penilaian akhir, akan dipilih 3 juara.

3. Topik Kompetisi

Peserta wajib memberikan ide yang berkaitan dengan SDGs dari daftar berikut:

People & Society: SDG1, SDG3, SDG4.

Goal 1: No Poverty

Mengangkat isu kemiskinan, ketimpangan sosial, kesejahteraan masyarakat, dan akses terhadap kebutuhan dasar.

Goal 3: Good Health and Well-being

Mengangkat isu kesehatan masyarakat, gizi, kesehatan mental, penyakit menular maupun tidak menular, serta kualitas hidup.

Goal 4: Quality Education

Mengangkat isu akses pendidikan, kualitas pembelajaran, pemerataan pendidikan, dan literasi.

Environment & Global Impact: SDG6, SDG11, SDG12, SDG13.

Goal 6: Clean Water and Sanitation

Mengangkat isu air bersih dan kebersihan daerah dan lingkungan.

Goal 11: Sustainable Cities and Communities

Mengangkat isu perkotaan, transportasi, permukiman, keamanan, dan keberlanjutan kota.

Goal 12: Responsible Consumption and Production

Mengangkat isu konsumsi berkelanjutan, limbah, daur ulang, dan efisiensi sumber daya.

Goal 13: Climate Action

Mengangkat isu perubahan iklim, emisi karbon, bencana lingkungan, dan upaya mitigasi.

4. Ketentuan Topik

1. Peserta boleh memilih kombinasi maksimal dua (2) SDGs.
2. Peserta tidak diperkenankan memilih lebih dari dua SDGs.

3. Jika memilih dua SDGs, kedua SDGs yang dipilih harus memiliki hubungan yang jelas dan dapat dijelaskan melalui data.

4. Peserta harus menunjukkan urgensi atau pentingnya isu yang diangkat berdasarkan data yang valid.

5. Analisis diharapkan tidak hanya menjelaskan kondisi yang terjadi, tetapi juga menjelaskan keterkaitan antar isu yang dipilih.

5. Timeline:

Kegiatan	Tanggal
Pembukaan Pendaftaran	17 Juni 2026
Penutupan Pendaftaran	*18 Agustus 2026* ***Extended to*** 20 Agustus 2026
Batas Pengumpulan Karya	22 Agustus 2026
Pengumuman Finalis	28 Agustus 2026
Babak Final (Onsite)	6 September 2026

D. SUMBER DATA

Terdapat 2 sumber data untuk membuat infografis ini:

1. Data Utama 1: Data yang dibebaskan ke peserta namun terkait dengan ide dan topik
   Data utama 1 bisa menjadi data tambahan untuk para peserta dengan kegunaan menambah informasi untuk infografis.
   Data utama 1 juga disampaikan dalam Deskripsi Infografis berupa link saja yang sifatnya open for view (publik). Contoh sumber data: Hasil survey, World Bank Data, UNICEF Data, UN Data.

2. Data Utama 2: Data Infografis dan umum yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Indonesia. Link data:
   https://drive.google.com/drive/folders/1wrsAafkrMs1e_HhwMAh21dNxSFPZjJNU?usp=sharing

E. LINK PENGUMPULAN INFOGRAFIS DAN DESKRIPSI

Link Pengumpulan infografis dan deskripsi: HERE

Harap membuat nama file anda dengan aturan sebagai berikut:

1. Nama file Infografis: Nama peserta_INFOGRAFIS_SAIC
2. Nama file Deskripsi: Nama peserta_DESKRIPSI_SAIC

Believe you can and you're halfway there.

- Theodore Roosevelt -

CATATAN:

1. **TIDAK ADA BIAYA REGISTRASI DALAM PERLOMBAAN INI**
2. **PESERTA YANG MENDAFTAR AKAN MENDAPATKAN EMAIL UNTUK BERGABUNG KE GRUP SAIC BEEFEST 2026 (EMAIL HANYA DIKIRIM OLEH *BEEFEST@BINUS.EDU***
3. **ORIGINALITAS SANGAT DINILAI DALAM PENGERJAAN INFOGRAFIS DAN DESKRIPSI (Kriteria Penilaian akan dikirimkan pada Bulan Agustus di Grup SAIC BEEFEST)**
4. PEMENANG BERHAK MENDAPATKAN BENEFIT SEBAGAI BERIKUT:

Juara	Hadiah
Juara 1	Rp3.000.000
Juara 2	Rp2.500.000
Juara 3	Rp2.000.000

5. JUARA 1 BERKESEMPATAN MENDAPATKAN BEASISWA S1 DI BINUS.
6. **INFORMASI LEBIH LANJUT BISA MENGHUBUNGI: *ERNA.SIHOTANG@BINUS.EDU***