

ACCOUNTTOPIA BOOKLET

"UNCOVERING THE TRUTH IN ACCOUNTING:
A NEW MISSION TO BE ACCOMPLISHED"

vol. 3

HADIAN NURDIA, I MENDY
DINDAN DIPOTONG, PATRIK

OPEN
REGISTRATION

TECHNICAL
MEETING DAY 1



DAFTAR ISI



Latar Belakang



Bentuk Kegiatan



Tema Kegiatan



Tujuan Kegiatan



Timeline Acara



**Sistematika
Pendaftaran**



**Ketentuan Umum
Lomba Day 1**



**Ketentuan Umum
Lomba Day 2**



Materi Lomba



Hadiah



Timeline Acara



Technical Meeting



Rundown Acara



**Mekanisme
Preliminary Round**



**Mekanisme
Semifinal Round**



**Mekanisme Final
Round**



Referensi Materi



Contact Person



LATAR BELAKANG

Akuntansi adalah ilmu yang mempelajari tentang pengukuran, pencatatan, pengolahan, dan pelaporan informasi keuangan yang berguna untuk pengambilan keputusan oleh berbagai pihak. Akuntansi memiliki peran penting dalam dunia bisnis, pemerintahan, dan masyarakat. Akuntansi juga merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh siswa SMA/SMK/MA yang ingin melanjutkan pendidikan atau berkarir di bidang ekonomi, manajemen, atau keuangan.

Namun, banyak siswa SMA/SMK/MA yang belum memiliki pemahaman yang cukup tentang akuntansi, oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan siswa dalam bidang akuntansi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menyelenggarakan lomba akuntansi. Lomba akuntansi adalah sebuah ajang kompetisi yang bertujuan untuk menguji dan mengasah kemampuan dan pengetahuan siswa SMA/SMK/MA dalam bidang akuntansi. Lomba akuntansi juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kolaborasi siswa SMA/SMK/MA dalam menyelesaikan masalah akuntansi yang aktual dan relevan.

Himpunan Mahasiswa Akuntansi Pradita menyelenggarakan kembali lomba akuntansi yang bernama Accountopia Festival Vol. 3 dengan tema “Uncovering the Truth in Accounting: A New Mission to be Accomplished”. Accountopia Festival Vol. 3 merupakan lomba akuntansi ketiga yang diselenggarakan oleh

- Himpunan Mahasiswa Akuntansi Pradita untuk meningkatkan antusiasme siswa/i tingkat SMA/SMK/MA/ sederajat

BENTUK KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari secara *offline*. Hari pertama akan diadakan babak penyisihan, sedangkan hari kedua akan dilanjutkan dengan babak semifinal dan final.

TEMA KEGIATAN

Kegiatan *Accountopia Festival Vol. 3* ini memiliki tema, “Uncovering the Truth in Accounting: A New Mission to be Accomplished” yang memiliki arti bahwa akuntansi bukan hanya sekedar tugas pencatatan, melainkan sebuah misi yang membutuhkan pemikiran kritis untuk mengungkap kebenaran di balik laporan keuangan. Setiap siswa/i diibaratkan sebagai detektif yang ditugaskan untuk menjalankan misi penting dalam mencari kebenaran, menjaga integritas, dan memastikan transparansi dalam setiap proses akuntansi. Tema ini bertujuan untuk mengajak siswa/i untuk menelusuri dunia akuntansi dengan sudut pandang seorang detektif profesional, menganalisis dengan ketajaman logika, berpikir strategis dalam menghadapi tantangan, dan menyampaikan hasil temuan dengan presisi serta kejujuran. Tema ini juga, menegaskan bahwa tugas akuntan tidak hanya menghitung, tetapi juga berani mengungkapkan kegagalan yang tersembunyi di balik data. Dengan mengikuti kegiatan ini, diharapkan dapat membekali para siswa/i dengan wawasan dan keterampilan komunikasi profesional untuk menyajikan kebenaran finansial secara logis.

TUJUAN KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengasah kemampuan siswa dan untuk meningkatkan kemampuan serta pengetahuan siswa, terutama dalam bidang akuntansi. Kegiatan ini bertujuan untuk menginspirasi peserta untuk mengembangkan kompetensi sesuai kebutuhan industri, menumbuhkan jiwa berkompetisi yang sehat antar siswa/i SMA/SMK, serta menciptakan keakraban antar siswa-siswi SMA/SMK dalam wadah Universitas Pradita.





TIMELINE KEGIATAN

JANUARY 2026

SUN MON TUE WED THU FRI SAT

	1	2	3			
4  Batas Terakhir Pendaftaran	5  TM Day 1	6	7	8	9	10
11	12  Preliminary Day 1	13	14  TM Day 2	15	16	17  Semifinal & Final Day 2
18	19	20	21	22	23	24
	26	27	28	29	30	



SISTEMATIKA PENDAFTARAN

1. Peserta berbentuk tim yang berisikan 3 orang siswa/i dari SMA/K yang sama. Setiap tim peserta lomba diwajibkan untuk mengirim nama peserta yang terdiri dari ketua tim, dua anggota tim, dan satu guru pembimbing.
2. Setiap sekolah hanya boleh mengikutsertakan maksimal 3 (tiga) tim. Setiap anggota yang mendaftar merupakan siswa/i aktif di sekolah tersebut.
3. Setiap tim diwajibkan mengupload twibbon dengan menyebut (*mention*) [@akuntansi.pradita](#) [@pradita.info](#), dengan caption yang tertera pada link twibbon.
4. Twibbon dapat diakses melalui link <https://twb.nz/accountopia2026>
5. Bukti pembayaran dikirim pada saat melakukan pendaftaran, dan harus terdapat kata “**Berhasil**”.
6. Biaya pendaftaran **early bird** sebesar Rp95.000 per tim, sedangkan biaya pendaftaran **normal** sebesar Rp115.000 per tim ke **rekening BCA 883.039.8181 A.n. Yayasan Pendidikan Pradita Indonesia**.
7. Peserta yang lolos ke babak semifinal membayar biaya pendaftaran lanjutan sebesar **Rp85.000 per tim**.
8. Peserta yang lolos ke babak semifinal dapat melakukan pembayaran paling lambat 2 jam sebelum *technical meeting 2* melalui **rekening BCA 883.039.8181 A.n. Yayasan Pendidikan Pradita Indonesia**. Informasi resmi mengenai peserta yang lolos akan diumumkan melalui akun Instagram [@akuntansi.pradita](#) dan grup WhatsApp Peserta paling lambat 2 hari setelah dilaksanakannya babak penyisihan.
9. Pengisian data untuk pendaftaran, bukti upload twibbon, bukti pembayaran, serta dokumen lainnya dilampirkan pada link g-form berikut: <https://forms.gle/goFKmdWxBcnuqkQn9>
10. Peserta yang mengisi formulir tidak sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan dapat didiskualifikasi.




KETENTUAN UMUM LOMBA DAY 1

- Peserta yang telah terdaftar tidak diperkenankan untuk digantikan atau diwakilkan oleh orang lain.
- Peserta wajib hadir tepat waktu.
- Peserta wajib menyiapkan laptop (maksimal 3 per tim), alat tulis, dan kalkulator.
- Seluruh peserta wajib menghadiri seminar secara *offline* pada hari ke-1.
- Keikutsertaan dalam seminar merupakan syarat wajib bagi peserta yang ingin melanjutkan ke babak semifinal dan final. Peserta yang tidak mengikuti seminar akan dinyatakan gugur dan tidak berhak menerima sertifikat perlombaan. Pengumuman peserta yang lolos ke babak semifinal dan final akan disampaikan maksimal 2 hari setelah pelaksanaan babak penyisihan.
- Segala keputusan dari juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Selama mengikuti perlombaan, peserta wajib berperilaku sopan, tertib, jujur, dan tidak melakukan kegiatan yang merugikan orang lain.
- Peserta tidak diperkenankan membuka buku, catatan, dan melakukan *browsing* selama proses perlombaan berlangsung.
- Peserta wajib menggunakan seragam dari masing-masing sekolah.
- Peserta yang terbukti melakukan kecurangan akan langsung didiskualifikasi.



KETENTUAN UMUM LOMBA DAY 2

- Peserta yang telah terdaftar tidak diperkenankan untuk digantikan atau diwakilkan oleh orang lain.
 - Peserta wajib hadir tepat waktu.
 - Peserta wajib menyiapkan laptop, alat tulis, dan kalkulator.
 - Peserta yang lolos ke babak *semifinal* diwajibkan untuk membayar biaya tambahan sebesar Rp85.000 sebelum pelaksanaan babak *semifinal*. Jika peserta tidak mengikuti peraturan yang tertera, maka peserta dinyatakan gugur.
 - Pembayaran dimulai setelah pengumuman 8 (delapan) tim yang lolos ke babak *semifinal* dan berakhir sebelum *technical meeting 2*.
 - Peserta yang tidak melakukan pembayaran biaya tambahan paling lambat 2 jam sebelum pelaksanaan *technical meeting 2*, dinyatakan gugur dan akan digantikan oleh peraih posisi setelahnya.
 - Tim yang lolos ke babak *semifinal* hanya diperbolehkan membawa 1 guru pendamping per satu tim.
 - Peserta wajib menggunakan seragam dari masing-masing sekolah.
 - Peserta diperkenankan untuk membawa *supporter* dengan membayar Harga Tiket Masuk (HTM) sebesar Rp5.000, dan mencantumkan nama-nama *supporter* pada link yang diberikan pada saat *technical meeting ke-2*.
- 



MATERI LOMBA

- **Teori Pengetahuan Umum Akuntansi:**
- **Siklus Akuntansi:**
 - Pencatatan untuk Perusahaan Jasa dan Dagang (*General Journal*)
 - Buku Besar (*General Ledger*)
 - Neraca Saldo (*Trial Balance*)
 - Jurnal Penyesuaian (*Adjusting Journal*)
 - Kertas Kerja (*Worksheet*)
 - Jurnal Penutup (*Closing Entries*)
- **Laporan Keuangan:**
 - Laporan Laba Rugi (*Income Statement*)
 - Laporan Posisi Keuangan (*Statement of Financial Position*)
 - Laporan Perubahan Modal (*Statement of Equity*)
- **Persediaan (Periodik-Perpetual):**
 - FIFO (*First-In, First-Out*)
 - Rata-rata (*Average*)
- **Penyusutan Aset Tetap :**
 - Garis Lurus (*Straight Line*)
 - Penurunan Ganda (*Double Declining*)
 - Unit Produksi (*Unit of Activity*)
- **Piutang Wesel (Promissory Notes)**
- **Pencadangan Piutang (Bad Debt Expense & Allowance for Doubtful Account)**
- **Rekonsiliasi Bank (Bank Reconciliation)**
- **Pencatatan Kas Kecil (Petty Cash)**
- **Perpajakan Dasar (PPH 21 dan PPN) :**
 - Subjek dan Objek Pajak
 - Tarif dan Perhitungan
 - Pajak terutang





HADIAH

[Hadiah belum dipotong pajak]



Juara 1:

Rp2.500.000 + Trophy + Medali + Sertifikat (Fisik) +
Beasiswa Uang Pangkal 100%



Juara 2:

Rp2.000.000 + Trophy + Medali + Sertifikat (Fisik) +
Beasiswa Uang Pangkal 100%



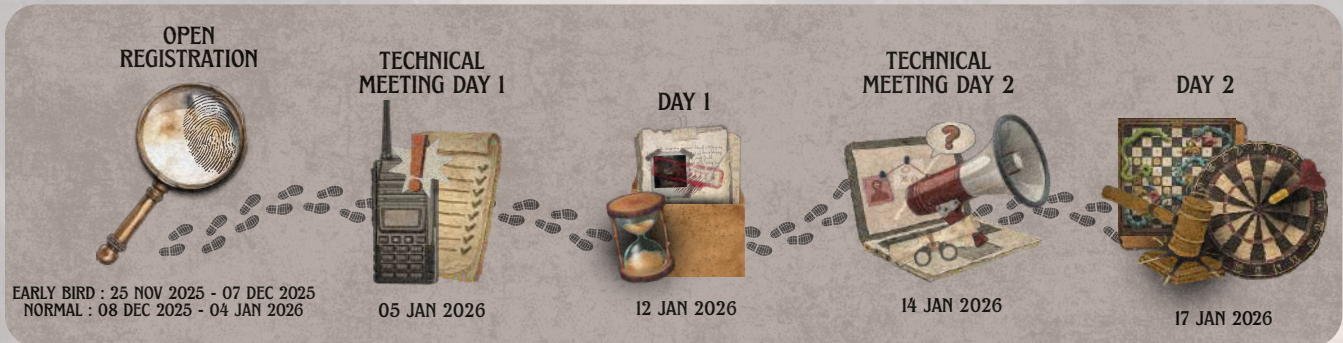
Juara 3:

Rp1.500.000 + Trophy + Medali + Sertifikat (Fisik) +
Beasiswa Uang Pangkal 100%

- Peserta Final : Sertifikat (Fisik)
- Peserta Lomba : E-Certificate



TIMELINE ACARA



Technical Meeting Day 1

- Hari, tanggal : Senin, 5 Januari 2026
- Waktu : 16.00 WIB - 17.10 WIB
- Tempat : *Online* Via Zoom Meeting

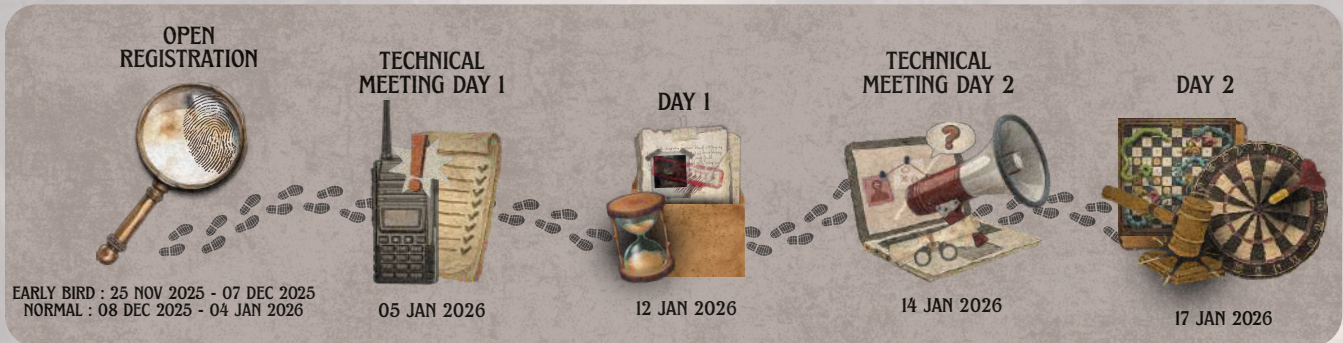
Day 1 - Seminar dan Preliminary Round

- Hari, tanggal : Senin, 12 Januari 2026
- Waktu : 08.00 WIB - 15.00 WIB
- Tempat : *Offline*, Universitas Pradita

Preliminary Round: "Decoding the Cycle"

Seni menemukan keteraturan di tengah kerumitan ketika analisis menjadi intuisi, dan ketepatan menjadi wujud dari kecerdasan sejati. Di sini, peserta bukan sekadar menghitung, tapi membaca logika di balik setiap angka dalam suatu siklus akuntansi.

TIMELINE ACARA



Technical Meeting Day 2

- Hari, tanggal : Rabu, 14 Januari 2026
- Waktu : 15.30 WIB - 17.20
- Tempat : *Online* Via Zoom Meeting

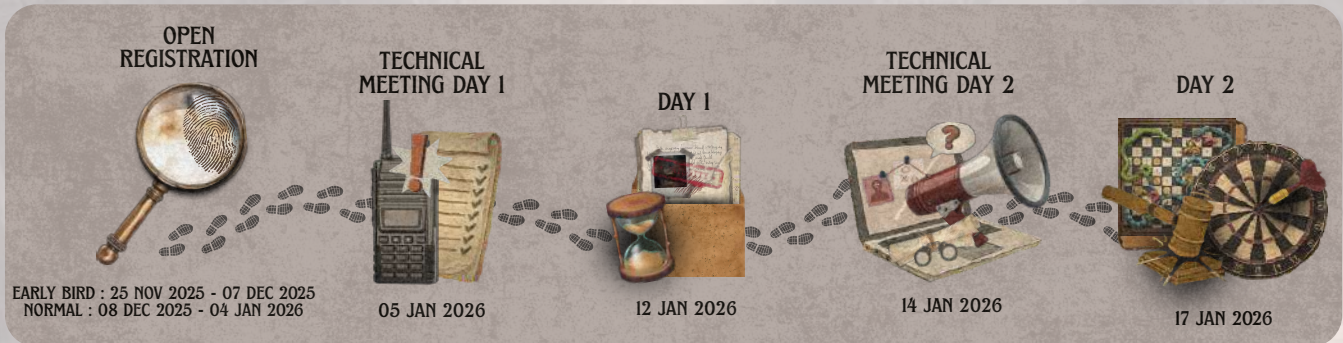
Day 2 - *Semi Final* dan *Final Round*

- Hari, tanggal : Sabtu, 17 Januari 2026
- Waktu : 08.30 WIB - 17.30 WIB
- Tempat : *Offline*, Universitas Pradita

Semi Final Round: “The Trail of Twisted Numbers”

Ular Tangga menjadi media para peserta dalam mengambil langkah di jalur yang penuh kejutan. Setiap angka menjadi petunjuk yang membawa peserta ke posisi puncak. Namun disisi lain, menjadi jebakan yang dapat membuat peserta terjun jauh kebelakang. Peserta diharuskan untuk menyusun strategi, berpikir cepat, dan kerja sama untuk mencapai puncak keberhasilan. ‘*Not every path is straight, but every number counts*’

TIMELINE ACARA



Final Round 1: “Operation: Code of Risk”

Pada babak ini peserta dituntut untuk berpikir seperti detektif profesional dalam melakukan analisis cepat, menimbang risiko, dan bertindak dengan perhitungan matang. Melalui sistem bet poin, keberanian dan kecerdasan diuji, apakah akan bermain aman atau mengambil risiko. Pengetahuan saja tak cukup untuk keberhasilan, tetapi mereka harus berani dan memiliki strategi yang siap untuk menghadapi misi berikutnya.

Final Round 2: “Operation: Speak Smart”

Operation: Speak Smart menggambarkan seni berbicara dan berpikir dalam akuntansi sebagai operasi intelektual di mana setiap kata, data, dan analisis disampaikan dengan presisi, logika, dan keyakinan layaknya seorang detektif profesional yang menjalankan misi dengan sempurna. Setiap peserta adalah detektif dengan misi mengungkap dan menyampaikan fakta keuangan secara cerdas dan strategis.



TECHNICAL MEETING DAY 1

Seluruh peserta wajib mengikuti *technical meeting* yang akan diadakan melalui platform Zoom Meeting. *Technical meeting* akan dilaksanakan pada hari Senin, 5 Januari 2026 yang berlangsung pada pukul 16.00 WIB hingga 17.10 WIB. Setiap tim bergabung dengan satu akun yang menampilkan seluruh anggota tim.

Peserta memasuki platform Zoom dengan format :

Nama Tim_Asal Sekolah

(Contoh : Tim Avengers_Sekolah Pradita)

WAKTU			MENIT	ACARA
16:00	-	16:10	10	Registrasi Peserta
16:10	-	16:15	5	Pembukaan
16:15	-	16:25	10	Penjelasan Peraturan Umum Kegiatan Day 1
16:25	-	16:40	15	Mekanisme Preliminary
16:40	-	17:00	20	Sesi Tanya Jawab
17:00	-	17:05	5	Penutup
17:05	-	17:10	5	Keluar dari Zoom Meeting



TECHNICAL MEETING DAY 2

Seluruh peserta wajib mengikuti *technical meeting* yang akan diadakan melalui platform Zoom Meeting. *Technical meeting* akan dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Januari 2026 yang berlangsung pada pukul 15.30 WIB hingga 17.20 WIB. Setiap tim bergabung dengan satu akun yang menampilkan seluruh anggota tim.

Peserta memasuki platform Zoom dengan format :

Nama Tim_Asal Sekolah

(Contoh : Tim Avengers_Sekolah Pradita)

WAKTU			MENIT	ACARA
15:30	-	15:40	10	Registrasi Peserta
15:40	-	15:45	5	Pembukaan
15:45	-	15:50	5	Penjelasan Peraturan Umum Kegiatan Day 2
15:50	-	16:05	15	Mekanisme Semifinal
16:05	-	16:20	15	Sesi Tanya Jawab
16:20	-	16:30	10	Mekanisme Final Round 1
16:30	-	16:45	15	Sesi Tanya Jawab
16:45	-	16:55	10	Mekanisme Final Round 2
16:55	-	17:10	15	Sesi Tanya Jawab
17:10	-	17:15	5	Penutup
17:15	-	17:20	5	Keluar dari Zoom Meeting



RUNDOWN ACARA

RUNDOWN DAY 1 - SEMINAR & PRELIMINARY ROUND

WAKTU			MENIT	ACARA
15:30	-	15:40	10	Registrasi Peserta
15:40	-	15:45	5	Pembukaan
15:45	-	15:50	5	Penjelasan Peraturan Umum Kegiatan Day 2
15:50	-	16:05	15	Mekanisme Semifinal
16:05	-	16:20	15	Sesi Tanya Jawab
16:20	-	16:30	10	Mekanisme Final Round 1
16:30	-	16:45	15	Sesi Tanya Jawab
16:45	-	16:55	10	Mekanisme Final Round 2
16:55	-	17:10	15	Sesi Tanya Jawab
17:10	-	17:15	5	Penutup
17:15	-	17:20	5	Keluar dari Zoom Meeting



RUNDOWN ACARA

RUNDOWN DAY 2 - SEMI FINAL & FINAL ROUND

Waktu			Menit	Acara
8:30	-	9:30	60	Open Gate & Registrasi Ulang
8:30	-	9:33	3	Pembukaan Acara oleh MC
8:30	-	9:35	2	Doa
8:30	-	9:38	3	Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars Pradita
8:30	-	9:45	7	Kata sambutan dari Kepala Program Studi Akuntansi Universitas Pradita
8:30	-	9:53	8	Pembacaan Peraturan Semi-Final Round
8:30	-	10:00	7	Peserta Bersiap
8:30	-	12:00	120	Pelaksanaan Semi-Final Round
8:30	-	12:10	10	Pengumuman Tim untuk Final
8:30	-	13:10	60	ISHOMA
13:10	-	13:15	5	Persiapan Final Round 1
13:15	-	14:45	90	Pelaksanaan Final Round 1
14:45	-	14:55	10	Pembacaan Peraturan Final Round 2
14:55	-	16:55	120	Pelaksanaan Final Round 2 (Study Case)
16:55	-	17:00	5	Akumulasi Point
17:00	-	17:15	15	Pengumuman Juara dan Dokumentasi
17:15	-	17:20	5	Penutupan
17:20	-	17:30	10	Cleaning Area



THE DETECTIVE IN THE HIDDEN LEDGER

MEKANISME PRELIMINARY ROUND - DECODING THE CYCLE

Seluruh peserta yang telah melakukan pendaftaran dan telah mengirimkan bukti pembayaran serta bukti upload foto berhak mengikuti acara Accountopia Festival 2026 yang akan diselenggarakan secara on site di Universitas Pradita. Berikut teknis dan ketentuan perlombaan tahap penyisihan:

1. Peserta akan mengerjakan soal siklus akuntansi dagang mulai dari Jurnal Khusus, Jurnal Penyesuaian, Kertas Kerja (Neraca Lajur), hingga Laporan Keuangan berupa Laporan Laba Rugi, Laporan Perubahan Ekuitas, dan Laporan Posisi Keuangan (Neraca), Jurnal Penutup dalam waktu 120 menit secara tim.
2. Pengerjaan akan dibagi menjadi 2 sesi, masing - masing sesi akan berlangsung selama 60 menit. Pada sesi pertama peserta akan mengerjakan siklus akuntansi hingga Kertas Kerja (Neraca Lajur). Selanjutnya, pada sesi kedua peserta akan menyelesaikan siklus akuntansi hingga membuat Laporan Keuangan dan Jurnal Penutup.
3. Peserta WAJIB mempersiapkan 3 device berupa laptop untuk mengerjakan siklus akuntansi.
4. Panitia akan memberikan Link Google Drive dan Spreadsheet kepada masing-masing tim untuk menginput jawaban, link akan diberikan pada hari pelaksanaan.
5. Peserta wajib membawa alat tulis beserta kalkulator masing-masing, tidak diperkenankan menggunakan kalkulator di handphone maupun kalkulator di perangkat elektronik lainnya.
6. Peserta tidak diperkenankan untuk meminjam laptop, alat tulis beserta kalkulator dari panitia ataupun dari tim lain.





THE DETECTIVE IN THE HIDDEN LEDGER

MEKANISME PRELIMINARY ROUND - DECODING THE CYCLE

7. Selama pengerjaan lomba berlangsung, peserta akan diawasi oleh panitia.
8. Setiap tim akan diberikan file soal beserta lembar jawaban. Peserta wajib mengikuti Kode Akun Akuntansi (Chart of Account) dalam bahasa Inggris, yang telah diberikan dari pihak panitia.
9. Setiap tim wajib menulis nama tim beserta anggota tim pada lembar jawaban.
10. Setiap jawaban benar untuk akun dan nominal masing-masing akan memperoleh 1 poin, jika salah dan tidak diisi 0 Poin.
11. Rentang waktu pengumpulan, yaitu 5 menit sebelum waktu pengerjaan selesai.
12. Pada waktu istirahat, peserta tidak diperkenankan untuk membawa keluar device (laptop yang digunakan untuk mengerjakan soal).
13. Peserta dilarang untuk mengambil gambar/merekam soal yang diberikan oleh panitia.
14. Setiap PIC akan memberi peringatan kepada tim sebagai tanda waktu pengumpulan dimulai.
15. Apabila peserta terlambat mengumpulkan jawaban, maka jawaban tidak akan diterima oleh pihak panitia dengan alasan apapun.
16. Apabila terdapat tim yang mendapatkan nilai sama, maka pemenang ditentukan berdasarkan waktu pengumpulan tercepat.
17. Keputusan juri dan panitia tidak dapat diganggu gugat.
18. Delapan (8) tim dengan poin tertinggi, akan lolos ke babak selanjutnya, yaitu Semifinal yang akan dilaksanakan pada Day 2 - Sabtu, 17 Januari 2026 di Universitas Pradita



THE DETECTIVE IN THE HIDDEN LEDGER

MEKANISME SEMIFINAL ROUND - THE TRAIL OF TWISTED NUMBERS

Babak Semifinal merupakan tahap penentuan tim lolos ke dalam Final Accountopia Festival Vol. 3. Babak Semifinal dilakukan secara off site di Universitas Pradita. Berikut teknis pelaksanaan semifinal:

1. Pada babak ini, setiap tim akan mengikuti permainan dengan konsep Ular Tangga Akuntansi, yang menggunakan papan permainan berisi 31 (tiga puluh satu) petak. Setiap petak berisi soal berbeda sesuai materi akuntansi yang telah ditetapkan oleh panitia.
2. Babak semifinal akan diikuti oleh 8 (delapan) tim yang telah lolos dari babak sebelumnya.
3. Babak ini dibagi menjadi 2 (dua) sesi, dimana masing-masing sesi terdiri atas 4 (empat) tim yang akan bertanding.
4. Pembagian sesi akan dilakukan secara langsung pada *technical meeting* 2 melalui *spin wheel*.
5. Babak semifinal akan dilaksanakan dalam 5 (lima) ronde. Setiap ronde terdiri atas satu kesempatan bagi masing-masing tim untuk melakukan pergerakan.
6. Setiap soal harus dijawab dalam batas waktu maksimal 60 detik. Jika tim menjawab setelah batas waktu berakhir, maka jawaban yang disampaikan dianggap tidak valid.
7. Urutan giliran pada babak ini ditetapkan berdasarkan perolehan nilai tertinggi pada babak preliminary.
8. Terdapat tiga jenis petak dalam permainan ini, yaitu:
 - Petak Biasa, berisi satu soal akuntansi sesuai dengan materi pada petak tersebut.
 - Petak Bonus, memberikan hadiah berupa tambahan tiga langkah apabila tim berhasil menjawab dengan benar.
 - Petak Ular, apabila tim memasuki petak tersebut dan gagal menjawab pertanyaan, peserta kembali ke posisi ekor ular. Petak ini hanya dapat berlaku satu kali bagi masing-masing tim selama permainan berlangsung.



THE DETECTIVE IN THE HIDDEN LEDGER

MEKANISME SEMI FINAL ROUND - THE TRAIL OF TWISTED NUMBERS

9. Panitia akan menyediakan kartu langkah yang akan digunakan setiap tim, terdiri atas kartu langkah 1, 2, 3, dan 4, serta kartu tangga. Setiap tim wajib menentukan kartu langkah yang akan digunakan untuk menjawab soal pada petak yang dipilih.
10. Kartu tangga dapat digunakan untuk berpindah ke petak tertentu yang memiliki ikon tangga, dengan syarat pemain harus menantang tim lain untuk duel adu cepat menjawab satu soal dengan batas waktu 60 detik dengan dua kondisi:
 - Apabila tidak terdapat tim lain pada petak tujuan (petak atas tangga), maka tim yang menggunakan kartu tangga wajib memilih satu tim lain sebagai lawan duel.
 - Apabila terdapat tim lain yang telah menempati petak tujuan, maka tim yang menggunakan kartu tangga wajib berduel dengan tim tersebut.
11. Ketika terdapat tim (penantang) yang berhenti di petak yang sama, maka akan terjadi *duel* atau perebutan petak antara tim penantang dan tim pemilik petak tersebut dengan ketentuan sebagai berikut.
 - Kedua tim akan beradu cepat menjawab satu soal dalam batas waktu 60 detik.
 - Apabila tim penantang berhasil menjawab dengan benar terlebih dahulu, maka tim penantang berhak bertukar posisi dengan tim pemilik petak.
 - Apabila tim pemilik petak berhasil menjawab dengan benar terlebih dahulu, maka pemilik petak tetap menempati petak tersebut, sedangkan tim penantang tetap berada pada posisinya semula dan kartu langkah yang digunakan dinyatakan hangus.
12. Apabila tim berhasil memberikan jawaban yang benar, tim tersebut berhak maju sesuai jumlah langkah pada kartu yang telah dipilih. Apabila jawaban yang diberikan tidak tepat, tim tidak diperkenankan berpindah posisi dan kartu yang digunakan dinyatakan hangus.
13. Pemenang ditentukan berdasarkan dua tim pertama yang mencapai Petak 31.



THE DETECTIVE IN THE HIDDEN LEDGER

MEKANISME SEMI FINAL ROUND - THE TRAIL OF TWISTED NUMBERS

14. Jika setelah 5 (lima) ronde berakhir dan belum terdapat tim yang mencapai Petak 31, maka permainan dihentikan dan 2 (dua) tim yang berada pada posisi terdepan dinyatakan sebagai pemenang dan maju ke babak final.
15. Peserta wajib membawa alat tulis beserta kalkulator masing-masing, tidak diperkenankan menggunakan kalkulator di *handphone* maupun kalkulator di perangkat elektronik lainnya.
16. Peserta tidak diperkenankan untuk meminjam laptop, alat tulis beserta kalkulator dari panitia ataupun dari tim lain.
17. Selama pengerjaan lomba berlangsung, peserta akan diawasi oleh panitia.
18. Segala keputusan panitia terkait teknis permainan, validitas jawaban, serta situasi tak terduga bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.



THE DETECTIVE IN THE HIDDEN LEDGER

MEKANISME FINAL ROUND 1 - OPERATION: CODE OF RISK

Babak Final merupakan babak terakhir untuk menentukan Juara 1, 2 dan 3. Setiap tim akan berkompetisi dengan sistem taruhan poin. Berikut teknis pelaksanaan Babak Final dengan sistem Betting Battle:

1. Babak final akan diikuti oleh 4 (empat) tim yang telah lolos dari babak sebelumnya.
2. Pada awal permainan, setiap tim akan diberikan modal sebesar 100 poin.
3. Panitia akan memberikan kartu A, B, C dan D sebagai alat peserta dalam menentukan jawaban.
4. Panitia akan memberikan clue berupa materi soal untuk dijawab, sebelum peserta menentukan nilai bet.
5. Peserta diberikan waktu selama 10 detik untuk berdiskusi dan menentukan nilai bet.
6. Pada setiap soal, peserta wajib menentukan nilai bet dengan ketentuan :
 - Nilai bet minimal 10.
 - Nilai bet merupakan kelipatan 10.
 - Nilai bet maksimal adalah sebanyak poin yang dimiliki saat ini.
 - Peserta diperbolehkan untuk bet seluruh poin yang dimiliki pada saat ini (all in).
7. Peserta menuliskan nilai yang akan di bet, pada papan yang telah disediakan. Lalu memberikan papan tersebut kepada PIC tim masing - masing.
8. Setelah papan terkumpul, panitia menampilkan soal kepada peserta.
9. Peserta menjawab soal sesuai dengan kategori yang diberikan. Setelah waktu habis, MC akan menghitung mundur (3,2,1) dan peserta wajib mengangkat kartu jawaban secara bersamaan. Jawaban yang terlambat tidak dinilai.



THE DETECTIVE IN THE HIDDEN LEDGER

MEKANISME FINAL ROUND 1 - OPERATION: CODE OF RISK

10. Apabila peserta telah mencapai 0 poin, maka akan diberikan 1 (satu) kali kesempatan untuk melakukan bet dengan maksimal bet sebesar 50, namun poin yang akan di masukan adalah 50% dari bet yang dilakukan (misalnya bet 30, maka akumulasi poin saat ini adalah 15 poin). Apabila peserta tidak dapat/salah menjawab pertanyaan maka otomatis tidak dapat melanjutkan permainan pada round ini dan menempati posisi terbawah.
11. Pemenang ditentukan berdasarkan poin akhir tertinggi setelah seluruh pertanyaan selesai diberikan.
12. Apabila terdapat poin yang sama, maka panitia akan memberikan soal tambahan untuk diperebutkan dan menentukan posisi akhir pada round ini.
13. Poin pada round ini akan menjadi nilai tambahan pada babak final untuk menentukan juara 1, 2 dan 3.
14. Poin yang digunakan untuk nilai tambah pada round selanjutnya adalah sebagai berikut:
 - Posisi Pertama = 15 poin
 - Posisi Kedua = 10 poin
 - Posisi Ketiga = 5 poin
 - Posisi Keempat = 2 poin
15. Peserta tidak diperbolehkan untuk berdiskusi dengan penonton atau menggunakan alat bantu selain alat tulis dan kalkulator.
16. Tim yang mendapat posisi pertama pada babak ini dapat memilih urutan presentasi pada babak berikutnya.
17. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.



THE DETECTIVE IN THE HIDDEN LEDGER

MEKANISME FINAL ROUND 2 - OPERATION : SPEAK SMART

Babak final merupakan babak terakhir dalam acara Accountopia Festival 2026 yang menentukan juara 1, 2, dan 3. Babak ini diikuti oleh empat (4) tim yang telah lolos pada babak final sesi pertama dan akan kembali berkompetisi dengan sistem studi kasus:

1. Setiap tim akan diberikan satu studi kasus yang dikerjakan dalam waktu 60 menit.
2. Setiap tim Wajib membawa 1 (satu) device (laptop) untuk menuliskan jawaban pada link yang diberikan.
3. Peserta wajib membawa alat tulis beserta kalkulator masing-masing, tidak diperkenankan menggunakan kalkulator di handphone maupun kalkulator di perangkat elektronik lainnya.
4. Studi kasus mencakup situasi atau masalah yang harus dianalisis, kesalahan perhitungan, serta solusi atau tanggapan yang harus disusun.
5. Peserta akan diberikan print out soal dan link google document pada hari pelaksanaan.
6. Tim diperbolehkan berdiskusi secara internal dan membuat catatan untuk menyusun argumen atau solusi terbaik.
7. Peserta dilarang untuk melakukan browsing internet, menggunakan AI, dan menggunakan suatu literatur pada internet.
8. Analisis yang dilakukan harus benar - benar berdasarkan hasil pemikiran dan diskusi internal, tanpa ada sumber tambahan dari mana pun.
9. Selama pengerjaan lomba berlangsung, peserta akan diawasi oleh panitia.
10. Apabila panitia menemukan tim yang melakukan kecurangan, maka tim akan langsung di diskualifikasi.
11. Setiap PIC akan memberi peringatan kepada tim sebagai tanda waktu pengumpulan dimulai.
12. Setelah waktu pengerjaan selesai, peserta tidak diperbolehkan mengganti/menambah jawaban.
13. Peserta diberikan waktu persiapan untuk presentasi selama 15 menit.



THE DETECTIVE IN THE HIDDEN LEDGER

MEKANISME FINAL ROUND 2 - OPERATION : SPEAK SMART

14. Setiap tim diberikan waktu 10 menit untuk mempresentasikan hasil analisis yang telah dilakukan.
15. Apabila presentasi peserta lebih dari waktu yang telah disediakan, maka akan langsung diberhentikan oleh juri.
16. Pemenang pertama dari babak sebelumnya, mendapatkan benefit dapat memilih urutan presentasi.
17. Urutan presentasi akan dilakukan melalui pemilihan acak oleh dewan juri.
18. Nilai maksimal dari babak ini adalah 100 poin.
19. Penentuan juara dilakukan dengan mengakumulasi nilai kedua round pada babak final.
20. Apabila terdapat nilai akhir yang sama, maka pemenang akan ditentukan berdasarkan poin tertinggi pada round 2.
21. Keputusan dewan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.



REFERENSI MATERI

1. UU Pajak Penghasilan No 7 tahun 2021
2. Financial Accounting IFRS, 4rd Edition (Kieso Donald E. Kimmel, Paul D. Weygandt, etc)

Akses Ebook Referensi Materi

The background is a dense collage of newspaper clippings, some of which are tilted and appear to be falling or floating. A cowboy hat with a gold badge is positioned on the left side. The overall theme is investigative journalism or a crime story.

CONTACT PERSON

ZASKIA : ±62 878-8556-4666

ALYA : ±62 812-9961-4313