# Program Kreativitas Mahasiswa

## 2023

## Pedoman Pelaksanaan

PKM Video Gagasan Konstruktif

simbelmawa.kemdikbud.go.id

@kemahasiswaan.dikti

# DAFTAR ISI

DAFTAR ISI ..... i
PKM-VGK ..... 1
Pendahuluan ..... 1
Tujuan ..... 1
Ruang Lingkup ..... 1
Konsep Pelaksanaan Program ..... 4
Luaran ..... 4
Kriteria Pengusulan ..... 6
Sumber Dana Kegiatan ..... 6
Implementasi MBKM dan Pencapaian IKU ..... 7
Sistematika Penulisan Proposal ..... 8
Seleksi dan Penilaian Proposal ..... 11
Penilaian Kemajuan Pelaksanaan PKM (PKP2) dan Pelaporan ..... 11
Sistematika Laporan Kemajuan ..... 13
Sistematika Laporan Akhir ..... 15
Contoh Pembuatan Skenario Video YouTube ..... 17
Lampiran ..... 21
Lampiran 1. Format Jadwal Kegiatan ..... 21
Lampiran 2. Biodata Ketua dan Anggota ..... 22
Lampiran 3. Biodata Dosen Pendamping ..... 23
Lampiran 4. Format Justifikasi Anggaran Kegiatan (contoh) ..... 24
Lampiran 5. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas ..... 25
Lampiran 6. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana ..... 26
Lampiran 7. Format Penyusunan Rujukan dan Daftar Pustaka ..... 27
Lampiran 8. Formulir Penilaian Proposal ..... 30
Lampiran 9. Formulir Penilaian Laporan Kemajuan ..... 31
Lampiran 10. Formulir Penilaian Konten Luaran Sementara ..... 32
Lampiran 11. Formulir Penilaian PKP2 (Presentasi) ..... 33
Lampiran 12. Formulir Penilaian Laporan Akhir ..... 34
Lampiran 13. Formulir Penilaian Konten Luaran Video Lengkap ..... 35

# PKM-VGK

## Pendahuluan

PKM Video Gagasan Konstruktif (PKM-VGK) diselenggarakan untuk mengakomodasi kesenangan generasi saat ini dalam mengunggah konten di media sosial dan mewadahinya dalam koridor kreativitas, keilmiahan, dan kemanfaatan. PKM-VGK menekankan pada gagasan bersifat pemecahan masalah secara konstruktif yang dikomunikasikan dalam bentuk konten video di media sosial. Gagasan diharapkan dapat memecahkan masalah kekinian yang terjadi di masyarakat yang terkait dengan isu keprihatinan bangsa Indonesia dan/atau isu tujuan pembangunan berkelanjutan (*sustainable development goals/ SDGs*). Perwujudan (konstruksi) gagasan dapat dilakukan untuk saat ini atau masa depan. Konstruksi gagasan ini selanjutnya dikomunikasikan secara kreatif dalam bentuk video yang diunggah di YouTube.

Dalam kaitannya dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, mahasiswa yang mengikuti kegiatan PKM-VGK dapat melakukan klaim kesetaraan sks sesuai dengan tahapan yang berhasil dilalui. PKM-VGK merupakan kegiatan yang dapat mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi.

## Tujuan

PKM-VGK bertujuan untuk memotivasi partisipasi mahasiswa dalam mengelola imajinasi, persepsi, dan nalar sebagai upaya solusi yang konstruktif terhadap masalah kekinian yang terjadi di masyarakat dan terkait dengan isu keprihatinan bangsa Indonesia atau pencapaian tujuan SDGs di Indonesia. PKM-VGK dimulai dari gagasan yang konstruktif, kemudian diwujudkan dalam karya konten video kreatif dan komunikatif di YouTube.

## Ruang Lingkup

PKM-VGK dilakukan melalui 3 (tiga) tahapan. Tahap pertama adalah proses pengidentifikasian masalah terkini yang dihadapi oleh masyarakat. Tahap kedua formulasi gagasan solutif yang konstruktif, dan tahap ketiga adalah mengkomunikasikan gagasan ke dalam konten video kreatif di YouTube.

Permasalahan terkini di masyarakat dikaitkan dengan isu keprihatinan Bangsa Indonesia dan/atau tujuan pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs). Adapun yang menjadi isu keprihatinan bangsa Indonesia adalah:

1. Korupsi;
2. Narkoba;
3. NKRI;
4. Bencana;
5. Bahasa daerah;
6. Konservasi sumberdaya hayati.

Adapun tujuan pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) meliputi 17 (tujuh belas) isu, yang meliputi:

1. Tanpa kemiskinan (*no poverty*) yaitu tidak ada kemiskinan dalam bentuk apapun di seluruh penjuru dunia;
2. Tanpa kelaparan (*zero hunger*) yaitu tidak ada lagi kelaparan, mencapai ketahanan pangan, perbaikan nutrisi serta mendorong budidaya pertanian yang berkelanjutan;
3. Kesehatan yang baik dan kesejahteraan (*good health and well-being*) yaitu menjamin kehidupan yang sehat serta mendorong kesejahteraan bagi seluruh masyarakat di segala umur;
4. Pendidikan berkualitas (*quality education*) yaitu menjamin pemerataan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kesempatan belajar untuk semua orang;
5. Kesetaraan gender (*gender equality*) yaitu mencapai kesetaraan gender dan memberdayakan kaum ibu dan perempuan;
6. Air bersih dan sanitasi (*clean water and sanitation*) yaitu menjamin ketersediaan air bersih dan sanitasi yang berkelanjutan untuk semua orang;
7. Energi bersih dan terjangkau (*affordable and clean energy*) yaitu menjamin akses terhadap sumber energi yang terjangkau, terpercaya, berkelanjutan dan modern untuk semua orang;
8. Pertumbuhan ekonomi dan pekerjaan yang layak (*decent work and economic growth*) yaitu mendukung perkembangan ekonomi yang berkelanjutan, lapangan kerja yang produktif serta pekerjaan yang layak untuk semua orang;
9. Industri, inovasi dan infrastruktur (*industry, innovation and infrastructure*) yaitu membangun infrastruktur yang berkualitas, mendorong peningkatan industri yang berkelanjutan serta mendorong inovasi;
10. Mengurangi kesenjangan (*reduced inequalities*) yaitu mengurangi ketidaksetaraan baik di dalam sebuah negara maupun di antara negara-negara di dunia;
11. Keberlanjutan kota dan komunitas (*sustainable cities and communities*) yaitu membangun kota-kota serta pemukiman yang berkualitas, aman dan berkelanjutan;
12. Konsumsi dan produksi bertanggung jawab (*responsible consumption and production*) yaitu menjamin keberlangsungan konsumsi dan pola produksi;
13. Aksi terhadap iklim (*climate action*) yaitu bertindak cepat untuk memerangi perubahan iklim dan dampaknya;
14. Kehidupan bawah laut (*live below water*) yaitu melestarikan dan menjaga kesinambungan laut dan kehidupan sumber daya laut untuk perkembangan yang berkelanjutan;
15. Kehidupan di darat (*life on land*) yaitu melindungi, mengembalikan dan meningkatkan keberlangsungan pemakaian ekosistem darat, mengelola hutan secara berkelanjutan, mengurangi tanah tandus serta tukar guling tanah;
16. Institusi peradilan yang kuat dan kedamaian (*peace, justice and strong institution*) yaitu meningkatkan perdamaian termasuk masyarakat untuk pembangunan berkelanjutan, menyediakan akses untuk keadilan bagi semua orang termasuk lembaga dan bertanggung jawab untuk seluruh kalangan;
17. Kemitraan untuk mencapai tujuan (*partnership for the* goal) yaitu memperkuat implementasi dan menghidupkan kembali kemitraan global untuk pembangunan yang berkelanjutan.

Gagasan yang diharapkan pada PKM VGK ini adalah berupa konsep atau sistem yang komprehensif. Dalam hal ini, gagasan bukan hanya merancang sebuah alat atau fasilitas. Gagasan yang diformulasikan tentu saja harus memiliki benang merah dengan identifikasi masalah yang telah dirumuskan pada bagian sebelumnya. Gagasan yang baik memberikan solusi yang logis terhadap permasalahannya dan terlihat unsur keterbaruan dibandingkan ide-ide sebelumnya yang pernah dirumuskan pihak lain. Gagasan yang baik juga harus bisa dikonstruksikan. Artinya, ada rancangan tahapan dan pelibatan para pihak sehingga gagasan tersebut dapat diwujudkan. Gagasan pada PKM VGK diwujudkan dalam jangka pendek (saat ini).

Pada tahap akhir, gagasan yang telah diformulasikan, selanjutnya dikomunikasikan secara kreatif ke dalam video dengan durasi 2-4 menit dan diunggah ke YouTube. Konten video yang diminta pada PKM VGK bukanlah konten yang hanya mendeskripsikan gagasannya secara detail, melainkan konten kreatif dan komunikatif yang menginformasikan pesan dari konsep gagasannya. Konten video dapat dikatakan sebagai iklan dari gagasan, sehingga tampilannya harus memorable (mudah diingat), mudah dipahami, dan inspiratif. Inilah yang membedakan video PKM VGK dengan PKM bidang lainnya apabila dibuat tayangan video nya. Berikut contoh yang mengilustrasikan PKM VGK.

**Tabel 1. Ilustrasi PKM VGK**

| No. | Contoh Gagasan | Deskripsi Gagasan | Video |
|---|---|---|---|
| 1 | Inovasi Ruang Pertunjukan Gamelan | Ruang virtual pertunjukkan gamelan berbasis metaverse dan peranannya dalam meningkatkan perekonomian seniman dan pelestarian budaya.<br>Bukan hanya menggambarkan teknis ruang virtual pertunjukkan gamelan berbasis metaverse saja | Video menceritakan kehidupan para seniman terbantu perekonomiannya, meningkat kehidupan sosialnya, sehingga terjamin pelestarian budaya berkat adanya inovasi ruang pertunjukkan gamelan berbasis metaland.<br>Bukan video yang memvisualkan detail teknologi metaverse pada ruang virtual pertunjukkan gamelan. |
| 2 | Smart Glasses (Kacamata Pintar) | Smart Glasses yang berkontribusi terhadap perkembangan pariwisata dan UMKM. Bukan fokus pada teknis teknologi yang ada pada smart glasses nya saja. | Video menceritakan kemudahan interaksi seorang wisatawan yang memakai smart glasses yang pada akhirnya dapat menggairahkan dunia kepariwisataan dan UMKM.<br>Bukan memvisualkan detail teknologi pada smart glasses yang mampu menerjemahkan berbagai bahasa. |

# Konsep Pelaksanaan Program

Program PKM-VGK tahun 2023 dilaksanakan secara luring, sehingga diharapkan terjadi pertemuan dan interaksi langsung dalam pelaksanaan program, dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Pelaksanaan PKM-VGK dilakukan melalui tahapan pengusulan proposal, pendanaan dan implementasi. Tim mahasiswa mengusulkan gagasan konstruktif dan skenario konten video melalui proposal. Apabila proposal tersebut dinilai layak, maka akan diberikan pendanaan untuk pelaksanaan PKM.

Pelaksanaan PKM-VGK wajib didokumentasikan dalam catatan harian, serta dipublikasikan dan /atau dipromosikan di media sosial. Uraian dan bukti kegiatan pada catatan harian juga harus diunggah ke Simbelmawa. Pembuatan laporan kemajuan dan laporan akhir harus merujuk pada catatan harian.

# Luaran

Luaran PKM-VGK:

1. Laporan kemajuan;
2. Laporan akhir;
3. Video YouTube.
4. Akun media sosial

Laporan kemajuan dan laporan akhir ditulis sesuai dengan pedoman pelaksanaan PKM-VGK. Video YouTube berisi konten komunikasi kreatif, informatif, dan atraktif dari gagasan konstruktif atas keprihatinan bangsa Indonesia dan/atau dalam upaya mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs). Konten tersebut berupa video dengan durasi 2-4 menit, resolusi minimum 720p dengan 30 *fps*, courtesy maksimum 15% dari durasi video, dan menggunakan Tagar (*Hashtag)* **#pkmvgk23dikti**. Akun YouTube yang digunakan wajib akun yang dimiliki tim PKM dengan opsi pengaturan video dapat dilihat publik (*public visibility*) dan tidak diperkenankan mengubah atau mengganti judul dan tautan sampai dengan tahapan akhir PKM.

Kelompok PKM yang mendapatkan pendanaan wajib membuat luaran berupa akun media sosial yang dibuat khusus oleh kelompok PKM dengan nama akun yang terkait dengan topik PKM. Akun tersebut dalam status aktif, diisi dengan konten edukasi topik PKM (Video, Gambar, dan lain lain) untuk menunjang publikasi dan/atau promosi pelaksanaan atau hasil kegiatan PKM. Postingan dan pengiklanan dilakukan secara serentak seperti pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Jadwal pengiklanan di media sosial**

| Hari, Tanggal | Waktu | Konten diiklankan |
|---|---|---|
| Selasa, 25 April 2023 | 12.00 WIB, 13.00 WITA, 14.00 WIT | Pengenalan Program |
| Kamis, 25 Mei 2023 | 12.00 WIB, 13.00 WITA, 14.00 WIT | Konten 1 |
| Minggu, 25 Juni 2023 | 12.00 WIB, 13.00 WITA, 14.00 WIT | Konten 2 |
| Selasa, 25 Juli 2023 | 12.00 WIB, 13.00 WITA, 14.00 WIT | Konten 3 |
| Jumat, 25 Agustus 2023 | 12.00 WIB, 13.00 WITA, 14.00 WIT | Hasil Program PKM |

Akun media sosial sebagaimana yang telah dibuat memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Media sosial dibuat bagi kelompok PKM yang mendapatkan pendanaan.
2. Media sosial yang dapat dipilih minimum satu dari Instagram, Tiktok, Facebook, atau Youtube.
3. Penamaan akun terkait dengan topik PKM.
4. Profil media sosial diberikan informasi tentang topik PKM dan program PKM.
5. Akun media sosial dan postingan dalam status aktif, bersifat publik dan tidak dikunci.
6. Tautan profil media sosial diinputkan pada menu Simbelmawa-akun.
7. Postingan dapat dibuat dalam bentuk *thriller*, *flyer*, *microblog* (gambar, video, dan lain lain) sesuai dengan media sosial yang telah dibuat.
8. Setiap postingan minimum wajib memuat logo **Kemendikbudristek** dan **logo PKM**
9. Setiap Postingan minimum wajib diberikan tagar **#pkm**, **#pkm2023** dan **#pkmpendanaan2023.**
10. Bagi yang membuat media sosial instagram, postingan wajib menandai akun instagram **@kemahasiswaan.dikti**, **@dit.belmawadikti**, **@ditjen.dikti**, dan **@kemdikbud.ri.**
11. Pada masa unggah laporan kemajuan dan laporan akhir, kelompok PKM mengisi jumlah pengikut (*follower*), jumlah postingan, tautan postingan dengan suka (*like*) dan/atau lihat (*view*) terbanyak.
12. 5 (lima) postingan diberikan *adsense* (*ads*), disarankan jadwal unggah dan pengiklanan dilakukan secara serentak oleh kelompok pelaksana PKM sesuai jadwal pada tabel jadwal pengunggahan.
13. Pendanaan yang dialokasikan untuk *adsense* (*ads*) pada seluruh unggahan (postingan) pada semua sosial media yang dipilih, maksimum sebesar Rp. 500.000,00 (lima ratus ribu rupiah).

Selain postingan wajib yang diberi *adsense*, kelompok PKM juga disarankan membuat postingan reguler yang dapat dilakukan secara harian atau mingguan. Beberapa contoh topik konten yang dapat disusun oleh kelompok PKM:

1. Pengenalan Topik/Program PKM;
2. Pengenalan kelompok PKM;
3. Rencana pelaksanaan PKM;
4. Edukasi terkait topik PKM;
5. Pelaksanaan selama PKM;
6. Apresiasi dari PKM;
7. Proses pembuatan produk PKM;
8. Produk hasil PKM;
9. Dampak pelaksanaan PKM;
10. Testimoni hasil PKM;
11. dan lain lain.

Contoh beberapa postingan yang dapat dibuat pada akun media sosial:

- Instagram **Keraba Tani Indonesia,** produk PKM KC dari Universitas Negeri Malang
- Instagram **Nevoir Tonic**, produk PKM K dari Universitas Negeri Yogyakarta

Pada PKM VGK, profil akun media sosial tidak sama dengan luaran konten video selama 2-4 menit yang diunggah di YouTube. Profil akun media sosial ini sebagaimana yang telah disebutkan pada contoh di atas, dapat dibuat dalam bentuk thriller, flyer, microblog, dan lain lain sesuai dengan media sosial yang telah ditentukan.

# Kriteria Pengusulan

Kriteria persyaratan pengusul dan tata cara pengusulan:

1. Peserta adalah kelompok mahasiswa aktif program pendidikan Diploma 3 (D3); Diploma 4 (D4) atau Strata 1 (S1) di seluruh PT di bawah Kemendikbud-Ristek yang terdaftar di Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti). Mahasiswa yang sudah menyandang gelar diploma (D3), sarjana terapan (D4), sarjana (S1) atau yang sedang mengikuti pendidikan profesi dan koas tidak diperbolehkan mengusulkan proposal PKM;
2. Kelompok pengusul berjumlah 3 (tiga) - 5 (lima) orang, terdiri dari satu orang ketua dan 2 sampai dengan 4 orang anggota;
3. Nama-nama pengusul (ketua dan anggota) harus ditulis lengkap sesuai dengan nama mahasiswa yang terdaftar pada PDDikti;
4. Kegiatan tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan;
5. Mahasiswa pengusul dapat berasal dari program studi yang sama atau dari program studi yang berbeda, tetapi masih dalam satu Perguruan Tinggi;
6. Keanggotaan setiap kelompok disarankan berasal dari minimum 2 (dua) angkatan yang berbeda agar terjadi pembinaan dan kesimbungan pengusulan program tahun berikutnya;
7. Besarnya dana kegiatan per judul Rp 6.000.000,00 (enam juta rupiah) sampai Rp 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah) yang bersumber dari dana Dikti ditambah dana Perguruan Tinggi maksimum Rp. 2.000.000,00.

# Sumber Dana Kegiatan

1. Proposal yang lolos dari standar nilai yang ditetapkan (*passing grade*) akan didanai oleh Kemdikbudristek dengan besaran dana kegiatan per judul Rp 6.000.000,00 (enam juta rupiah) sampai Rp 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah).
2. Perguruan Tinggi wajib memberikan tambahan pendanaan pada proposal yang lolos dengan jumlah pendanaan maksimum sebesar Rp 2.000.000,00 (dua juta rupiah) dalam bentuk *in cash* atau *in kind*.
3. Kelompok PKM dapat memperoleh dana tambahan dari instansi lain dengan jumlah pendanaan maksimum sebesar Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah) dalam bentuk *in cash* atau *in kind*.
4. Dana tambahan wajib dari Perguruan Tinggi dan dana tambahan dari instansi lain (jika ada) harus dimasukkan dalam proposal.
5. Perguruan Tinggi wajib membuat surat komitmen pendanaan dana tambahan diunggah pada akun operator PT di Simbelmawa.

# Implementasi MBKM dan Pencapaian IKU

Kegiatan PKM-VGK merupakan bagian dari implementasi Program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) dan upaya mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi. Khususnya IKU 1 (lulusan mendapat pekerjaan yang layak atau berwirausaha atau melanjutkan studi), IKU 2 (mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus), IKU 3 (dosen berkegiatan di luar kampus), dan IKU 5 (hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat). Untuk mencapai keempat IKU tersebut, pihak perguruan tinggi diharapkan memberikan fasilitas dan dukungan kepada mahasiswa untuk untuk mengembangkan diri dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran dengan model variatif, dan mampu memberi bekal keterampilan yang mumpuni melalui PKM. Adapun keterlibatan dosen dalam pembimbingan PKM-VGK dapat memberikan kesempatan bagi dosen untuk berinteraksi dengan berbagai pihak di luar kampus.

Selaras dengan pembelajaran Kampus Merdeka, kegiatan PKM diharapkan dapat memberikan kesempatan dan tantangan dalam pengembangan kreativitas, inovasi, dan kapasitas, serta kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan atau solusi melalui masalah dan dinamika yang ada di masyarakat. Penjelasan rekomendasi konversi sks dapat dilihat di Buku Pedoman Umum PKM. Menurut Permendikbud No 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1, bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan PKM-VGK adalah Studi/Proyek Independen seperti terlihat dalam Gambar 1.

**Gambar 1. Kegiatan pembelajaran sesuai Permendikbud No 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1**

# Sistematika Penulisan Proposal

Judul PKM-VGK tidak diperkenankan menggunakan akronim atau singkatan yang tidak baku dan hanya diperbolehkan menggunakan maksimum 20 (dua puluh) kata. Gagasan konten yang diusulkan diberi judul yang berkaitan dengan 6 (enam) keprihatinan bangsa Indonesia dan/atau 17 (tujuh belas) tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).

Isian kelengkapan

Dientrikan langsung secara interaktif pada Simbelmawa, dan proses pengesahan dilakukan dengan validasi oleh dosen pendamping dan pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan. Isian kelengkapan sampul meliputi Judul PKM, bidang PKM, nama dan nomor induk tim mahasiswa, asal perguruan tinggi pengusul, dan tahun usulan.

Isi utama proposal

Dikemas dalam bentuk file pdf. Isi utama proposal terdiri dari: daftar isi, halaman inti, dan lampiran. Halaman daftar isi diberi nomor halaman dengan huruf: i, ii, iii, …, yang diletakkan pada sudut kanan bawah. Penomoran halaman i dimulai dari Daftar Isi. Halaman inti adalah halaman proposal yang memuat Bab Pendahuluan sampai dengan Daftar Pustaka. Halaman inti memuat maksimum 10 (sepuluh) halaman. Halaman inti dan lampiran diberi nomor halaman dengan angka arab: 1, 2, 3, …, yang diletakkan pada sudut kanan atas. Penomoran halaman 1 (satu) dimulai dari Bab Pendahuluan. File isi utama proposal diunggah ke Simbelmawa dengan penamaan file: namaketua_namapt_PKM-VGK.pdf untuk divalidasi oleh dosen pendamping dan disahkan oleh pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan. Tidak ada halaman sampul dan halaman pengesahan pada file proposal.

Isi utama proposal ditulis dengan:

1. Tipe huruf menggunakan *Times New Roman* ukuran 12;
2. Teks menggunakan jarak baris 1,15 spasi dan perataan teks menggunakan rata kiri dan kanan;
3. *Layout* menggunakan ukuran kertas A-4, satu kolom, margin kiri 4 cm, margin kanan, atas, dan bawah masing-masing 3 cm.

**Format penulisan isi utama proposal mengikuti sistematika:**

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian secara jelas permasalahan yang menjadi sumber inspirasi gagasan. Fakta-fakta dan penyelesaian yang telah ada yang mendorong timbulnya gagasan pemecahan masalah harus dibahas secara saintifik. Gagasan yang diformulasikan adalah sebuah konsep atau sistem pemecahan masalah untuk memberikan gambaran manfaat yang akan diperoleh apabila diwujudkan. Gagasan harus dikonstruksikan sehingga tergambar tahapan untuk mewujudkannya. Perwujudan gagsan dirancang untuk jangka pendek (saat ini). Logika ilmiah dalam memformulasikan gagasan harus diprioritaskan agar berpeluang untuk diwujudkan, bukan sekadar merupakan fantasi, melainkan suatu

konsep pemecahan masalah yang dimaksudkan untuk memperbaiki dari kondisi saat ini maupun di masa depan menggunakan landasan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya yang ada beserta potensi perkembangannya secara logis menurut kaidah ilmiah. Dengan demikian konten memiliki potensi yang tinggi untuk kemaslahatan kehidupan.

BAB 2. SKENARIO KONTEN

Skenario konten berisi prosedur merancang konten komunikasi kreatif dari gagasan yang telah dirumuskan pada Bab 1. Konten gagasan tersebut selanjutnya akan dikomunikasikan melalui media sosial YouTube. Skenario konten YouTube bukan merupakan rincian atau detail visualisasi gagasan, melainkan konten cerita yang dapat mengkomunikasikan gagasan secara kreatif, sehingga menjadi mudah dipahami, memorable, dan inspiratif.

Skenario gagasan diawali dengan penyampaian sinopsis dan dilanjutkan dengan penulisan naskah lengkap cerita (*shooting script*) yang dirinci dalam beberapa sub cerita. Alur cerita yang dipaparkan dalam naskah lengkap cerita harus mampu memberikan gambaran imajinasi pemecahan masalah dengan langkah-langkah konstruktif pencapaiannya. Sementara itu sinopsis yang diberikan di awal dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum menyeluruh tentang alur cerita atau poin utama dan faktor penentu lainnya dari gagasan yang akan direalisasikan tanpa harus didahului dengan menonton konten yang memang belum dibuat. Pengembangan skenario dapat dibantu melalui visualisasi papan cerita (*storyboard*).

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

Tahap pelaksanaan diawali dengan menyusun daftar pengambilan gambar (*shot list*) dan berdasarkan naskah cerita lengkap. Bab ini juga membahas rencana pemilihan lokasi pengambilan gambar dan jadwal pengambilannya, perangkat keras dan lunak yang akan digunakan, serta metode dalam tahapan produksi dan pasca produksi, termasuk di dalamnya teknik editing dan pengisian suara. Secara umum, tahap pelaksanaan berisi tentang bagaimana pelaksanaan dilakukan termasuk waktu, lama, dan tempat. Di samping itu juga menjelaskan bahan dan alat yang digunakan untuk mewujudkan skenario atau dalam papan cerita, teknik untuk berkarya, cara olah produksi dan evaluasi proses berkarya yang dilakukan.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Rekomendasi besarnya pengalokasian dan penggunaan dana PKM-VGK dari BELMAWA adalah antara Rp 6.000.000,00 s.d. Rp 10.000.000,00 dengan komposisi minimum 80% untuk operasional dan maksimum 20% untuk administrasi. Khusus untuk biaya perjalanan lokal dilakukan seefisien mungkin (*at cost*). Pada Rencana Anggaran Biaya yang diajukan mahasiswa harus ada alokasi dana publikasi dan/atau promosi kegiatan PKM di media sosial.

Pelaksanaan PKM-VGK, masih diijinkan memasukkan anggaran untuk berlangganan atau membeli paket internet sesuai ketentuan, sewa lisensi perangkat lunak (*software*) untuk keperluan penyusunan daftar pengambilan gambar (*shot list*) atau papan cerita (*storyboard*) misalkan *studiobinder* dengan opsi *free* tapi terbatas atau langganan bulanan untuk kemampuan lebih, serta desain aplikasi animasi dan atau video editing yang banyak menyediakan versi berlangganan secara per-pekan atau per-bulan. Namun demikian, penggunaan aplikasi *open source* seperti *Blender* sangat dianjurkan.

Adapun item biaya yang **tidak diperkenankan** diusulkan dalam Rencana Anggaran Biaya (RAB):

1. Honorarium, konsumsi, hadiah dan sejenisnya untuk tim, dosen pendamping, narasumber, pemateri atau sejenisnya;
2. Sewa komputer PC, laptop, printer, ponsel, kamera, *handycam*, tempat/ruangan/aula atau sejenis;
3. Pembelian alat/bahan lebih dari Rp. 1.000.000,00 per item;
4. Pembelian alat penyimpanan data (*flashdisk, harddisk*);
5. Pembelian kuota internet lebih dari Rp. 100.000,00 per bulan per tim;
6. Durasi sewa lisensi atau sejenis yang melebihi 6 bulan;
7. Penyusunan, penggandaan dan atau penjilidan laporan kemajuan, laporan akhir (kecuali PTS, atau PTN yang mewajibkan *hardcopy*).
8. Biaya publikasi dan/atau promosi kegiatan PKM di media sosial lebih dari Rp 500.000,00.

Rekapitulasi rencana anggaran biaya disusun sesuai dengan kebutuhan dan mengikuti format pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Format Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya**

| No | Jenis Pengeluaran | Sumber Dana | Besaran Dana (Rp) |
|---|---|---|---|
| 1 | Bahan habis pakai (contoh: ATK, kertas, bahan, dan lain lain) maksimum 60% dari jumlah dana yang diusulkan | Belmawa | |
| | | Perguruan Tinggi | |
| | | Instansi Lain (jika ada) | |
| 2 | Sewa dan jasa (sewa/jasa alat; jasa pembuatan produk pihak ketiga, dan lain lain), maksimum 15% dari jumlah dana yang diusulkan | Belmawa | |
| | | Perguruan Tinggi | |
| | | Instansi Lain (jika ada) | |
| 3 | Transportasi lokal maksimum 30% dari jumlah dana yang diusulkan | Belmawa | |
| | | Perguruan Tinggi | |
| | | Instansi Lain (jika ada) | |
| 4 | Lain-lain (contoh: biaya komunikasi, biaya bayar akses publikasi, biaya *adsense* media sosial, dan lain lain) maksimum 15% dari jumlah dana yang diusulkan | Belmawa | |
| | | Perguruan Tinggi | |
| | | Instansi Lain (jika ada) | |
| **Jumlah** | | | |
| **Rekap Sumber Dana** | | Belmawa | |
| | | Perguruan Tinggi | |
| | | Instansi Lain (jika ada) | |
| | | **Jumlah** | |

Angka persentase di setiap jenis pengeluaran adalah nilai maksimum yang diperkenankan, namun total persentase keempat jenis pengeluaran tetap senilai 100%.

4.2 Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan disesuaikan dengan Tahap Kegiatan dan dibatasi selama 4 (empat) bulan sampai 5 (lima) bulan. Jadwal disusun dalam bentuk *bar chart* untuk rencana kegiatan yang diajukan serta sesuai dengan format pada Lampiran 1.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka ditulis dengan tipe huruf menggunakan *Times New Roman* ukuran 12 cetak normal. Teks menggunakan jarak baris 1,15 spasi dan perataan teks menggunakan rata kiri dan kanan. Daftar pustaka berisi informasi tentang sumber pustaka yang telah dirujuk dalam tubuh tulisan. Setiap pustaka yang dirujuk dalam naskah harus muncul dalam daftar pustaka, dan sebaliknya. Format perujukan pustaka mengikuti *Harvard style* (nama belakang, tahun dan diurutkan berdasar abjad). Daftar pustaka memuat informasi lengkap ketelusuran sumber informasi disusun urut abjad dan sesuai dengan ketentuan penulisan (*Harvard style*).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping;
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan;
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas;
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana;
Lampiran 5. Gambaran pemecahan masalah (disajikan dalam bentuk naskah cerita pendek dengan diagram dan gambar, maksimum 3 halaman).

Isian Kelengkapan dientrikan langsung secara interaktif pada Simbelmawa. Isi utama proposal (Daftar Isi, Halaman Inti, dan Lampiran) diunggah ke Simbelmawa. Jika isi utama proposal ada cover, lembar pengesahan, ringkasan atau abstrak, maka proposal tersebut TIDAK LOLOS tahap 1.

Dalam proposal belum diwajibkan menuliskan akun tim yang akan digunakan untuk YouTube.

# Seleksi dan Penilaian Proposal

Seleksi dan penilaian proposal PKM-VGK dilakukan secara daring dalam 2 (dua) tahap. Secara lengkap sistem seleksi dan penilaian proposal dapat dilihat dalam buku Pedoman Umum PKM tahun 2023. Kriteria dan bobot penilaian proposal PKM-VGK dapat dilihat pada Lampiran 8 (Formulir Penilaian Proposal).

# Penilaian Kemajuan Pelaksanaan PKM (PKP2) dan Pelaporan

Tim pengusul yang proposalnya didanai wajib melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana kegiatan. Pelaksanaan PKM akan dipantau dan dievaluasi oleh tim penilai dari Direktorat Belmawa dalam bentuk Penilaian Kemajuan Pelaksanaan PKM (PKP2). Dokumentasi dan catatan pelaksanaan program diunggah ke Simbelmawa secara berkala dalam bentuk unggah catatan harian (*logbook*) dan diverifikasi oleh dosen pendamping. Sebelum pelaksanaan PKP2 berlangsung, Tim Pelaksana wajib mengunggah ke Simbelmawa laporan kemajuan, konten luaran video sementara YouTube, tautan (*link*) profil akun media sosial, dan catatan harian yang diunggah sesuai waktu pelaksanaan kegiatan.

Batas akhir pengunggahan Laporan Kemajuan dan konten luaran video sementara akan diberitahukan melalui surat pemberitahuan resmi dari Direktorat Belmawa. Pada akhir pelaksanaan PKM-VGK, setiap kelompok melaporkan hasil kegiatannya berupa laporan akhir, konten luaran video lengkap YouTube.

Secara lebih rinci, setiap kelompok tim pelaksana PKM-VGK wajib melaporkan pelaksanaan PKM-VGK yang telah didanai dengan melakukan hal-hal berikut:

1. Mencatat semua kegiatan pelaksanaan pada buku catatan harian kegiatan (*logbook*) dan mengisi kegiatan harian rutin di Simbelmawa terhitung sejak penandatanganan perjanjian. Format pada Buku Pedoman Umum PKM.
2. Menyusun dan mengunggah laporan kemajuan ke Simbelmawa dalam bentuk:
    a. Menginputkan isian kelengkapan laporan kemajuan secara langsung interaktif pada Simbelmawa, dan proses pengesahan dilakukan dengan validasi oleh dosen pendamping.
    b. Unggah isi utama laporan kemajuan (daftar isi, halaman inti dan lampiran), halaman inti (pendahuluan sampai dengan halaman terakhir daftar Pustaka) maksimum 10 (sepuluh) halaman dengan jarak 1,15 spasi, berkas diunggah ke Simbelmawa dengan penamaan file namaKetua_namaPT_PKM-VGK.pdf yang divalidasi dosen pendamping.
3. Mengunggah semua tautan (*link*) profil akun media sosial PKM-VGK pada Simbelmawa
4. Mengikuti Penilaian Kemajuan Pelaksanaan PKM (PKP2). Kemajuan hasil pelaksanaan tim PKM-VGK yang dinilai yaitu:
    a. Konten YouTube berupa video sementara dari tahap awal s.d kemajuan pelaksanaan;
    b. Laporan kemajuan yang telah dibuat dan diunggah ke Simbelmawa;
    c. Presentasi penyampaian pelaksanaan kegiatan;
    Pembagian jadwal, tempat pelaksanaan, dan judul yang mengikuti penilaian daring akan ditetapkan oleh Direktorat Belmawa.
5. Menyusun dan mengunggah laporan akhir ke Simbelmawa dalam bentuk:
    a. Konten YouTube berupa video lengkap dari tahap awal s.d akhir pelaksanaan;
    b. Menginputkan isian kelengkapan laporan akhir (sampul dan pengesahan) secara langsung interaktif pada Simbelmawa, dan proses pengesahan dilakukan dengan validasi oleh dosen pendamping.
    c. Unggah isi utama laporan akhir (ringkasan, daftar isi, halaman inti dan lampiran), halaman inti (pendahuluan sampai dengan daftar pustaka) maksimum 10 (sepuluh) halaman dengan jarak 1,15 spasi, berkas diunggah ke Simbelmawa dengan penamaan file namaKetua_namaPT_PKM-VGK.pdf yang divalidasi dosen pendamping.

# Sistematika Laporan Kemajuan

Dalam pelaksanaan PKM-VGK, setiap Tim Pelaksana diwajibkan membuat laporan kemajuan yang berisi tentang sejauh mana PKM-VGK telah dilaksanakan oleh Tim.

Isian kelengkapan

Dientrikan langsung secara interaktif pada Simbelmawa, dan proses pengesahan dilakukan dengan validasi oleh dosen pendamping. Isian kelengkapan sampul meliputi Judul PKM, bidang PKM, nama dan nomor induk tim mahasiswa, asal perguruan tinggi pengusul, dan tahun pelaksanaan.

Isi utama laporan kemajuan

Dikemas dalam bentuk file pdf. Isi utama laporan kemajuan terdiri dari: daftar isi, halaman inti, dan lampiran. Halaman daftar isi diberi nomor halaman dengan huruf: i, ii, iii, …, yang diletakkan pada sudut kanan bawah. Penomoran halaman i dimulai dari Daftar Isi. Halaman inti adalah halaman yang memuat Bab Pendahuluan sampai dengan Daftar Pustaka. Halaman inti memuat maksimum 10 (sepuluh) halaman. Halaman inti dan lampiran diberi nomor halaman dengan angka arab: 1, 2, 3, …, yang diletakkan pada sudut kanan atas. Penomoran halaman 1 (satu) dimulai dari Bab Pendahuluan. File isi utama laporan kemajuan diunggah ke Simbelmawa dengan penamaan file: namaketua_namapt_PKM-VGK.pdf untuk divalidasi oleh dosen pendamping. Tidak ada halaman sampul dan halaman pengesahan pada file laporan kemajuan.

Isi utama laporan kemajuan ditulis dengan:

1. Tipe huruf menggunakan *Times New Roman* ukuran 12;
2. Teks paragraf menggunakan jarak baris 1,15 spasi dan perataan teks menggunakan rata kiri dan kanan;
3. *Layout* menggunakan ukuran kertas A-4, satu kolom, margin kiri 4 cm, margin kanan, atas, dan bawah masing-masing 3 cm.

**Format penulisan isi utama laporan kemajuan mengikuti sistematika:**

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN

Berisi rincian konstruksi gagasan seperti yang telah dijelaskan pada Proposal PKM VGK

BAB 2. TARGET LUARAN

Berisi rincian target luaran yang direncanakan beserta karakteristik spesifik dari setiap target luaran sesuai tahapan yang direncanakan.

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

Berisi realisasi dari metode pelaksanaan yang dirancang pada proposal. Apabila terdapat perubahan pada bagian-bagian metode yang telah direncanakan, harus dijelaskan alasannya.

BAB 4. HASIL YANG DICAPAI

Kesesuaian konten luaran sementara yang telah dihasilkan dan luaran tambahan, serta persentase hasil terhadap keseluruhan target kegiatan.

BAB 5. POTENSI HASIL

Potensi manfaat apabila gagasan direalisasikan, respon publik terhadap konten video yang telah diunggah di YouTube, peluang perolehan Hak Cipta atau sejenisnya, peluang pelaksanaan oleh pihak yang berwenang, dan potensi keuntungan yang akan diperoleh bagi masyarakat.

BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Upaya untuk pencapaian target 100% kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka ditulis dengan tipe huruf menggunakan *Times New Roman* ukuran 12 cetak normal. Teks menggunakan jarak baris 1,15 spasi dan perataan teks menggunakan rata kiri dan kanan. Daftar Pustaka berisi informasi tentang sumber pustaka yang telah dirujuk dalam tubuh tulisan. Setiap pustaka yang dirujuk dalam naskah harus muncul dalam daftar Pustaka, dan sebaliknya. Format perujukan pustaka mengikuti *Harvard style* (nama belakang, tahun dan diurutkan berdasar abjad). Daftar pustaka memuat informasi lengkap ketelusuran sumber informasi disusun urut abjad dan sesuai dengan ketentuan penulisan (*Harvard style*).

LAMPIRAN

1. Penggunaan dana;
2. Bukti-bukti pendukung kegiatan.

Isian Kelengkapan dientrikan secara langsung interaktif pada SIMBelmawa. Isi utama laporan kemajuan (Daftar Isi, Halaman Inti, dan Lampiran) diunggah ke SIMBelmawa.

# Sistematika Laporan Akhir

Dalam pelaksanaan PKM-VGK setiap Tim Pelaksana diwajibkan membuat laporan akhir yang berisi tentang keberhasilan pelaksanaan PKM-VGK yang telah dilaksanakan oleh Tim.

Isian kelengkapan

Dientrikan secara langsung interaktif pada Simbelmawa, dan proses pengesahan dilakukan dengan validasi oleh dosen pendamping. Isian kelengkapan sampul meliputi Judul PKM, bidang PKM, nama dan nomor induk tim mahasiswa, asal perguruan tinggi pengusul, dan tahun pelaksanaan.

Isi utama laporan akhir

Dikemas dalam bentuk file pdf. Isi utama laporan akhir terdiri dari: ringkasan, daftar isi, halaman inti, dan lampiran. Halaman daftar isi diberi nomor halaman dengan huruf: i, ii, iii, …, yang diletakkan pada sudut kanan bawah. Penomoran halaman i dimulai dari Daftar Isi. Halaman inti adalah halaman yang memuat Bab Pendahuluan sampai dengan Daftar Pustaka. Halaman inti memuat maksimum 10 (sepuluh) halaman. Halaman inti dan lampiran diberi nomor halaman dengan angka arab: 1, 2, 3, …, yang diletakkan pada sudut kanan atas. Penomoran halaman 1 (satu) dimulai dari Bab Pendahuluan. File isi utama laporan akhir diunggah ke Simbelmawa dengan penamaan file: namaketua_namapt_PKM-VGK.pdf untuk divalidasi oleh dosen pendamping. Tidak ada halaman sampul dan halaman pengesahan pada file laporan akhir.

Isi utama laporan akhir ditulis dengan:

1. Tipe huruf menggunakan *Times New Roman* ukuran 12;
2. Teks paragraf menggunakan jarak baris 1,15 spasi dan perataan teks menggunakan rata kiri dan kanan;
3. *Layout* menggunakan ukuran kertas A-4, satu kolom, margin kiri 4 cm, margin kanan, atas, dan bawah masing-masing 3 cm.

**Format penulisan isi utama laporan akhir mengikuti sistematika:**

RINGKASAN (tanpa nomor halaman)

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN

Berisi eksplorasi permasalahan dan rumusan gagasan penyelesaiannya secara konstruktif.

BAB 2. SKENARIO KONTEN

Berisis skenario konten cerita video tentang gagasan melalui sinopsis dan naskah lengkap cerita (*shooting script*). Kedua hal tersebut dibantu melalui visualisasi papan cerita (*storyboard*). Perubahan skenario dari yang direncanakan pada proposal perlu dijelaskan pada bagian ini disertai alasannya.

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

Berisi tahapan-tahapan kegiatan yang dilakukan untuk mewujudkan skenario konten video. Tahap pelaksanaan berisi tentang bagaimana pelaksanaan dilakukan termasuk

waktu, lama, dan tempat. Di samping itu juga menjelaskan bahan dan alat yang digunakan untuk mewujudkan skenario atau dalam papan cerita, teknik untuk berkarya, cara olah produksi dan evaluasi proses berkarya yang dilakukan

BAB 4. HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI KHUSUS

Berisi pembahasan terhadap konten video yang telah diunggah di YouTube. Pembahasan menjelaskan alur cerita yang mengkomunikasikan gagasan secara kreatif, keunikan, dan potensi efektivitas komunikasi video.

BAB 5. PENUTUP

Kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka ditulis dengan tipe huruf menggunakan *Times New Roman* ukuran 12 cetak normal. Teks menggunakan jarak baris 1,15 spasi dan perataan teks menggunakan rata kiri dan kanan. Daftar Pustaka berisi informasi tentang sumber pustaka yang telah dirujuk dalam tubuh tulisan. Setiap pustaka yang dirujuk dalam naskah harus muncul dalam daftar Pustaka, dan sebaliknya. Format perujukan pustaka mengikuti *Harvard style* (nama belakang, tahun dan diurutkan berdasar abjad). Daftar pustaka memuat informasi lengkap ketelusuran sumber informasi disusun urut abjad dan sesuai dengan ketentuan penulisan (*Harvard style*).

LAMPIRAN

1. Penggunaan Dana;
2. Bukti-bukti pendukung kegiatan.

Isian Kelengkapan dientrikan secara langsung interaktif pada SIMBelmawa. Isi utama laporan akhir (Ringkasan, Daftar Isi, Halaman Inti, dan Lampiran) diunggah ke SIMBelmawa.

# Contoh Pembuatan Skenario Video YouTube

Contoh langkah membuat skenario secara sederhana dapat diuraikan:

1. Persiapan
   Mencari berbagai sumber referensi skenario yang baik dan berkualitas, manfaatkan telaah pustaka pada sejumlah situs laman yang terkait agar dapat mempunyai gambaran bagaimana skenario yang baik.
2. Menentukan Target
   Bagian ini adalah mengenai waktu pengerjaan (*timeline*), mengelola waktu lebih efisien dan efektif agar termotivasi untuk lebih produktif.
3. Menyusun Ide
   Meliputi penentuan tema, judul, dan premis. Tema merupakan suatu garis besar ide dari scenario, setelah itu judul akan dengan mudah didapatkan. Misalnya, temanya adalah Rumah Murah Tahan Bencana, maka judulnya adalah Membangun untuk Kehidupan! Premis umum adalah Efisiensi dan efektifitas industri rumah massal sebagai sebuah integrasi industri di daratan dan industri terapung.
4. Membuat Premis
   Premis adalah pernyataan cerita dan masalah yang menggerakkan cerita. Dalam sebuah premis terkandung (1) karakter berikut atributnya, (2) aksi/tindakan, (3) situasi. Biasanya, ketika menulis premis, nama karakter belum disebut, melainkan menjelaskan atributnya. Uraian premisnya secara berurutan misalnya:
   Hutan Kayu Produktif Indonesia - Rumah Tahan Api - Rumah Tahan Gempa - Industri di Daratan dan Industri Terapung - Ilmu Pemantauan dan Mitigasi Bencana - Teknologi Tahan Bencana – Pemasaran Teknologi bebas Riba.
5. Kembangkan Skenario dan Plot

| | |
|---|---|
| Ringkasan atau Adegan | Adegan *(Scene)*#1: Permulaan |
| Jadwal atau *Setting* | Lautan lepas Utara Pulau Jawa Mar-21 Curah hujan relatif tinggi Angin bertiup sedang Hari Ahad Siang hari |
| Pengembangan Emosi atau Situasi Karakter | Runtutan dari sesuatu situasi yang belum lazim (industri terapung) dengan gambaran fleksibilitas dan peluang tata kelola yang efektif dan efisien secara metode dan berdasarkan kaidah saintifik. Musik latar atau musik tema. Ansamble kecil, kwartet maupun kwintet untuk membangun suasana hati |
| Tujuan | Membangun kesadaran baru dalam manajemen industri |
| Plot Aksi / Dinamika | *Break up* |
| Konflik | X |
| Perubahan Emosi atau Situasi | Perubahan rasa ingin tahu beralih ke mengejutkan lantas menjadi gairah dan optimism |
| Detail/Signifikansi Tematik | Kejutan badai disisipkan di layer ke-3. |
| Ringkasan atau Adegan | Adegan #2 |
| …… | …… |
| Ringkasan atau Adegan | Adegan #3 |
| …… | …… |
| Ringkasan atau Adegan | dst |
| …… | …… |

6. Membuat sinopsis pendek

Jabarkan misalnya 1 kalimat yang telah dibuat menjadi 3 (tiga) kalimat utuh. Tuliskan hubungan sebab-akibat. Ketiga kalimat tersebut haruslah mewakili ketiga babak, seperti nama (1) karakter dan atributnya, (2) deskripsi masalah, serta (3) langkah atau aksi apa yang harus diambil oleh tokoh atau objek utama. Contoh:

Hutan Kayu Produktif Indonesia melimpah di seantero penjuru Nusantara. Industri Pengolahannya menyisakan limbah kayu yang tak kalah melimpahnya dan menimbulkan persoalan baru tersendiri. Limbah kayu potensial dijadikan produk industri yang bernilai tinggi secara ekonomis.

7. Menjabarkan Sinopsis Panjang

Setelah dibuat menjadi 3 (tiga) kalimat pendek, kalimat-kalimat tersebut dapat dijabarkan kembali menjadi 3 (tiga) paragraf yang menjabarkan detail ceritanya. Setiap kalimat di langkah sebelumnya bisa dijadikan kalimat topik. kalimat topik adalah kalimat utama yang menjadi patokan pada kalimat-kalimat selanjutnya. Kalimat pendukung harus tetap bersinggungan dan memperkuat topik utama.

Contoh:

Limbah kayu potensial dijadikan produk industri yang bernilai tinggi secara ekonomis.

Dikembangkan menjadi:

Limbah kayu potensial dijadikan produk industri yang bernilai tinggi secara ekonomis. Limbah kayu dapat dijadikan '*OSB' (Oriented Strand Board)* yakni serpihan kayu, yang dikompres, lalu dijadikan bidang panel. Panel yang bersumber dari limbah kayu ini dapat menahan ledakan bom C4, bertahan terhadap serangan api selama 10 (sepuluh) jam, tahan terhadap hama rayap, kedap air, dan mampu bertahan terhadap gempa bumi.

8. Penjabaran tindakan atau aksi

Langkah selanjutnya adalah menjabarkan lagi tiga paragraf tersebut menjadi cerita pendek yang terdiri dari beberapa paragraf. Namun, tetap fokus pada sinopsis panjang dan premis yang telah dibuat sebelumnya. Struktur utama cerita harus tetap diingat. Contohnya sebagai berikut:

Menurut data pada Asosiasi Pengusaha Hutan Indonesia, pada tahun 2019, ekspor produk kayu Indonesia dari hulu ke hilir mencapai 11,6 (sebelas koma enam) milyar Dolar Amerika Serikat. 19% (sembilan belas persen) dari angka tersebut atau sekitar 2,2 (dua koma dua) milyar Dollar Amerika Serikat berasal dari ekspor panel kayu dan kayu lapis. Pada saat yang bersamaan, kini Indonesia harus menyediakan 1,3 (satu koma tiga) juta rumah bagi warga negaranya.

Untuk itu perlu dan segera dapat dirumuskan skema perumahan yang terjangkau berbahan kayu yang telah direkayasa dengan harapan akan memberi manfaat bagi sebanyak mungkin orang. (perancangan visualisasi: Potensi hutan kayu Indonesia dan kebutuhan rumah murah bagi rakyat).

Banyak pihak mengatakan bahwa rumah kayu ini akan sulit berkembang di Indonesia, karena kebanyakan orang di Indonesia tidak berminat terhadap rumah kayu.

Inisiatif tim kreatif ini adalah akan mengambil langkah untuk menggiring pasar (*to lead the market*), bukan mengikuti kehendak pasar (*to follow the market*). Tim ini

berkeyakinan bahwa keberadaan rumah kayu modular harus terwujud di Indonesia dan di seluruh dunia. (perancangan visualisasi: Tim penggagas menarasikan keyakinannya).

Rumah yang dapat dibangun berangkat dari potensi sumberdaya di Indonesia ialah rumah kayu modular. Bahan baku yang dapat dipakai untuk rumah modular itu, adalah limbah kayu, bukan kayu log atau kayu yang berkualitas baik. Sekadar memanfaatkan limbah kayu untuk dijadikan *'OSB'* (*Oriented Strand Board*) yakni serpihan kayu, yang dikompres, lalu dijadikan bidang panel. Panel yang bersumber dari limbah kayu produksi kami ini dapat menahan ledakan bom C4, bertahan terhadap serangan api selama 10 (sepuluh) jam, tahan terhadap hama rayap, kedap air, dan bertahan terhadap gempa bumi. (perancangan visualisasi: *OSB*-ketahanan terhadap api, rayap, kedap air dan gempa)

Dalam rangka mendekatkan sumber kayu dari hulu dan mendistribusikan hasil pengolahannya secara cepat, efektif dan efisien ke hilir, maka dirancang pabrik *OSB* terapung di atas kapal. Bagaimana peluang membangun suatu pabrik *OSB* (*OSB plant*) di atas permukaan kapal?

Yang membuat proyek ini begitu istimewa adalah kenyataan bahwa kami tidak hanya merancang dan membangun pabrik di darat namun juga melakukannya di atas kapal. Dapat ditemukan banyak kesulitan maupun tantangan pada awalnya berkenaan dengan desain dan perlengkapannya. Hingga pada akhirnya, sampai pada hari ini, semuanya selesai menuju pada tempatnya. (perancangan visualisasi: Gambaran sistem industri pengolahan kayu terapung yang *moveable* agar suplai yang terjadi dapat cepat hingga antar pulau).

Lemnya adalah yang berasal dari jenisnya yang pertama di dunia dan secara pasti akan membantu mendukung ketahanan keseluruhan rumah manakala terjadi bencana alam. Teknologi proteksi kebakaran dengan cara mengintegrasikan teknologi *Flame Seal* dalam desain nya, untuk membantu menciptakan perlindungan yang takkan tertandingi dari kebakaran. Dengan ketahanan terhadap api hingga ketahanan terhadap gempa bumi, rumah ini sudah semestinya akan membantu jutaan orang dari kemungkinan kehilangan rumah sepanjang waktu bencana. (perancangan visualisasi: Keunggulan teknologi perekat *Flame Seal* terhadap api).

Kelak dalam waktu dekat, akan disiarkan proses membangun satu rumah melalui siaran langsung (*live streaming*). Rumah yang akan dibangun ini, akan diposisikan di atas truk berjalan ke sekeliling Indonesia, utamanya di pulau Jawa. Rumah ini akan dilemparkan dari ketinggian 10 (sepuluh) meter, niscaya rumah akan mengalami keretakan (*it will crack*), namun tidak akan sampai luluh lantak, rumah akan masih kokoh berdiri (*still standing*).

Ketika rumah tersebut tidak luluh lantak, ia akan dinaikan lagi sampai ketinggian 20 (dua puluh) meter dan dilemparkan satu kali lagi, untuk membuktikan bahwa rumah ini tahan terhadap dampak gempa bumi. (*will take the impact of an earthquake*) (perancangan visualisasi: Animasi demonstrasi menjatuhkan rumah dari ketinggian)

Rumah-rumah yang akan dibangun seluruhnya dilengkapi serat optik (*optic fiber*) sebagai sistem pemantauan gempa (*earthquake monitoring system*). Tujuannya adalah untuk keperluan pendeteksian pulsa elektromagnetik (*detect electromagnetic pulse*), untuk mendeteksi pergerakan tanah (*detect soil movement*) dan untuk mendeteksi pergerakan air di bawah tanah (*detect water movement under the ground*). (perancangan visualisasi: Animasi sistem pemantauan gempa melalui pemanfaatan serat optik)

Melalui teknologi, kami meyakini akan dapat dicapai tujuan dalam membangun masa depan yang lebih baik, lebih aman, dan lebih terjamin bagi masyarakat di Indonesia. (perancangan visualisasi: Gambaran kenyamanan dalam rumah).

Melalui inovasi dan teknologi, industri kayu masa depan Indonesia memiliki kemampuan untuk melakukan re-industrialisasi industri perkayuan. Membangun perumahan yang berkualitas, lebih baik, lebih aman, lebih cepat, berkelanjutan, tangguh, dan terjangkau untuk semua orang yang membutuhkan.

(perancangan visualisasi: Wajah-wajah penuh asa dan optimisme menatap masa depan).

9. Membuat Skenario

Setelah membuat cerita pendek, minimum telah dimiliki 9 (sembilan) paragraf hasil pengembangan dari sinopsis panjang yang sudah dibuat di tahap sebelumnya. Masukan kesembilan paragraf tersebut ke dalam urutan adegan yang dibagi sesuai dengan latar tempat dan waktu. Apabila suatu situasi terjadi dalam satu tempat dan waktu maka dihitung sebagai satu adegan. Jabarkan cerita ke dalam urutan latar waktu dan tempat lalu tulis kejadiannya dengan semakin detail. Misalnya:

Adegan 1 – Hutan Kayu – Pagi (Alat utama: *Drone* dan *Smartphone, stabilizer*, *mic*)

Adegan 2 – Industri Darat dan Terapung – Siang (Alat utama: *Smartphone,* dan *'action camera' SLR, mirrorless, stabilizer*, lensa, *lighting* dan *mic*)

Adegan 3 – Distribusi Kayu Olahan dari Hulu ke Hilir – Malam (Alat utama: *Smartphone,* Pengolah data visual, sumber visual dari pihak lain).

. . . . . .

dan seterusnya.

Jika urutan cerita sesuai dengan latar waktu dan tempat sudah dimiliki, maka tahap selanjutnya adalah menuangkannya ke dalam format naskah.

# Lampiran

## Lampiran 1. Format Jadwal Kegiatan

| No | Jenis Kegiatan | Bulan | | | | | Person Penanggung Jawab |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kegiatan 1 | | | | | | |
| 2 | Kegiatan 2 | | | | | | |
| 3 | … | | | | | | |

# Lampiran 2. Biodata Ketua dan Anggota

A. Identitas Diri

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Nama Lengkap | |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki / Perempuan |
| 3 | Program Studi | |
| 4 | NIM | |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | |
| 6 | Alamat Email | |
| 7 | Nomor Telepon/HP | |

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

| No | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
|---|---|---|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

| No | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
|---|---|---|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-VGK.

| | |
|---|---|
| | Kota, tanggal-bulan-tahun<br>Ketua/Anggota Tim<br><br>Tanda tangan (asli TT basah*)<br><br>(Nama Lengkap) |

Setelah diisi dan diberi tanda tangan basah, satu halaman penuh yang ada tanda tangannya dipindai atau difoto yang rapi. Jika ada tandatangan hasil cropping lokal, maka proposal tersebut TIDAK LOLOS tahap 1.

# Lampiran 3. Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Nama Lengkap (dengan gelar) | |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki / Perempuan |
| 3 | Program Studi | |
| 4 | NIP/NIDN | |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | |
| 6 | Alamat Email | |
| 7 | Nomor Telepon/HP | |

B. Riwayat Pendidikan

| No | Jenjang | Bidang Ilmu | Institusi | Tahun Lulus |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Sarjana (S1) | | | |
| 2 | Magister (S2) | | | |
| 3 | Doktor (S3) | | | |

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT (dalam 5 tahun terakhir)

Pendidikan/Pengajaran

| No | Nama Mata Kuliah | Wajib/Pilihan | sks |
|---|---|---|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |

Penelitian

| No | Judul Penelitian | Penyandang Dana | Tahun |
|---|---|---|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |

Pengabdian kepada Masyarakat

| No | Judul Pengabdian kepada Masyarakat | Penyandang Dana | Tahun |
|---|---|---|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-VGK.

| | |
|---|---|
| | Kota, tanggal-bulan-tahun<br>Dosen Pendamping<br><br>Tanda tangan (asli TT basah*)<br><br>(Nama Lengkap) |

Setelah diisi dan diberi tanda tangan basah, satu halaman penuh yang ada tanda tangannya dipindai atau difoto yang rapi. Jika ada tandatangan hasil cropping lokal, maka proposal tersebut TIDAK LOLOS tahap 1.

## Lampiran 4. Format Justifikasi Anggaran Kegiatan (contoh)

| No | Jenis Pengeluaran | Volume | Harga Satuan (Rp) | Total (Rp) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Belanja Bahan (maks. 60%) | | | |
| | Cangkul/sabit/gunting | | | |
| | Bahan kimia lab./bahan logam/kayu dan sejenisnya | | | |
| | Pakaian tari/kanvas dan cat | | | |
| | Bibit tanaman/simplisia/pupuk | | | |
| | Alat ukir/alat lukis | | | |
| | Suku cadang/*microcontroller*/sensor/kit | | | |
| | Bahan lainnya sesuai program PKM | | | |
| | SUB TOTAL | | - | |
| 2 | Belanja Sewa (maks. 15%) | | | |
| | Sewa gedung/alat | | | |
| | Sewa server/hosting/domain/SSL/akses jurnal | | | |
| | Sewa lab. (termasuk penggunaan alat lab) | | | |
| | Sewa lainnya sesuai program PKM | | | |
| | SUB TOTAL | | | |
| 3 | Perjalanan lokal (maks. 30 %) | | | |
| | Kegiatan penyiapan bahan | | | |
| | Kegiatan pendampingan | | | |
| | Kegiatan lainnya sesuai program PKM | | | |
| | SUB TOTAL | | | |
| 4 | Lain-lain (maks. 15 %) | | | |
| | Adsense akun media sosial | | | |
| | Protokol kesehatan (masker, sanitizer, dan lain lain) | | | |
| | Jasa layanan instrumentasi | | | |
| | Jasa bengkel/uji coba | | | |
| | Percetakan produk | | | |
| | ATK lainnya | | | |
| | Lainnya sesuai program PKM | | | |
| | SUB TOTAL | | | |
| | GRAND TOTAL | | - | |
| GRAND TOTAL (Terbilang ----------) | | | | |

Perhatikan hasil perkalian dan penjumlahan agar tidak terjadi penolakan yang diakibatkannya.

## Lampiran 5. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

| No | Nama /NIM | Program Studi | Bidang Ilmu | Alokasi Waktu (jam/minggu) | Uraian Tugas |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |

# Lampiran 6. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertandatangan di bawah ini:

| | | |
|---|---|---|
| Nama Ketua Tim | : | ..... |
| Nomor Induk Mahasiswa | : | ..... |
| Program Studi | : | ..... |
| Nama Dosen Pendamping | : | ..... |
| Perguruan Tinggi | : | ..... |

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-VGK saya dengan judul ..... yang diusulkan untuk tahun anggaran ..... adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

| | |
|---|---|
| | Kota, Tanggal-Bulan-Tahun<br>Yang menyatakan,<br><br>**Materai senilai Rp. 10.000**<br>Tanda tangan (asli TT basah*)<br><br>(Nama Lengkap)<br>NIM. |

Setelah diisi dan diberi tanda tangan basah, satu halaman penuh yang ada tanda tangannya dipindai atau difoto dengan rapi. Jika ada tandatangan hasil cropping lokal, maka proposal tersebut TIDAK LOLOS tahap 1.

# Lampiran 7. Format Penyusunan Rujukan dan Daftar Pustaka

Penulisan Daftar Pustaka menggunakan sistem harvard (*author-date style*). Sistem harvard menggunakan nama penulis dan tahun publikasi dengan urutan pemunculan berdasarkan nama penulis secara alfabetis. Publikasi dari penulis yang sama dan dalam tahun yang sama ditulis dengan cara menambahkan huruf a, b, atau c dan seterusnya tepat di belakang tahun publikasi (baik penulisan dalam daftar pustaka maupun sitasi dalam naskah tulisan). Alamat Internet ditulis menggunakan huruf miring (*italic*). Terdapat banyak varian dari sistem harvard yang digunakan dalam berbagai jurnal di dunia.

Cara penulisan daftar pustaka mengikuti format dan sistematika:

| No | Sumber Penulisan | Format Penulisan |
|---|---|---|
| 1 | Buku | Penulis1, Penulis2, Penulis…. (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun publikasi. *Judul Buku* (*cetak miring*). Edisi, Penerbit.Tempat Publikasi.<br>Hodges, N.J. dan Link, A.N. 2018. *Knowledge-Intensive Entrepreneurship: An Analysis of the European Textile and Apparel Industries*. Edisi ke-1. Springer International Publishing. Cham. |
| 2 | Artikel atau Jurnal | Penulis1, Penulis2, Penulis…. (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun publikasi. Judul Artikel. *Nama Jurnal* (*cetak miring*). Volume:nomor halaman.<br>Flowers, S. dan Meyer, M. 2020. How can entrepreneurs benefit from user knowledge to create innovation in the digital services sector? *Journal of Business Research*. 119 (11):122-130. |
| 3 | Prosiding Seminar/Conference | Penulis1, Penulis2, Penulis…. (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun publikasi. Judul artikel. *Nama Konferensi* (*cetak miring*). Tanggal, Bulan dan Tahun, Kota, Negara. Halaman.<br>Tekin, M., Baş, D., Geçkil, T. dan Koyuncuoğlu, Ö. 2019. Entrepreneurial competences of university students in the digital age: A scale development study. *Proceedings of the International Symposium for Production Research*. 28-30 Agustus 2019, Vienna, Austria. pp. 593-604. |
| 4 | Skripsi/Tesis/ Disertasi | Penulis (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun publikasi. Judul. *Skripsi, Tesis, atau Disertasi* (*cetak miring*). Universitas.<br>Rimastuty, T.R. 2020. Dampak Dynamic Capabilities terhadap Sustainability Business Performance pada UMKM di Kulon Progo. *Tesis*. Universitas Islam Indonesia. |

| | | |
|---|---|---|
| 5 | Website | Penulis (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun. *Judul* (*cetak miring*). Alamat *Uniform Resources Locator* (URL). Tanggal diakses.<br>Barker, J. 2021. *Your big agenda just got bigger*. URL: https://www2.deloitte.com/global/en/insights/topics/strategy/current-business-problems-strategic-imperatives.html. Diakses tanggal 2 Desember 2021. |
| 6 | Undang-Undang dan Peraturan | Nama Penulis. Tahun terbit. *Judul dokumen yakni Undang-Undang atau Peraturan Pemerintah* (*cetak miring*). Keterangan Penerbitan. Penerbit. Tempat Penerbitan.<br>Pemerintah Indonesia. 2017. *Undang-Undang No 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum. Lembaran Negara RI Tahun 2017, No 60*. Sekretariat Negara. Jakarta.<br>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Kemendikbud. Jakarta. |
| 7 | Surat Kabar atau Media Cetak lainnya | Nama Penulis. (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun terbit. Judul tulisan. Tempat penerbitan: Nama Media. (tanggal, bulan, tahun), halaman ke-berapa.<br>Linawati, S. 2012. *Hikmah Kebijakan Para Pemimpin Baru.* Jakarta: Media Indonesia. (15 Maret 2012), hal 4 & 5. |
| 8 | Film atau Video | Nama Produsen Film atau Pembuat Video. Tahun terbit. *Judul film atau video* (*cetak miring*). Tempat produsen. Nama produsen. Durasi film/video<br>Handfield, D., Lunder, K., Renner, J. dan Ryder, A. 2016. *The Founder.* Amerika Serikat. The Weinstein Company. 115 menit. |

Daftar Pustaka (contoh)


Abdelfattah, F., Al Halbusi, H., dan Al-Brwani, R. M. 2022. Influence of self-perceived creativity and social media use in predicting E-entrepreneurial intention. *International Journal of Innovation Studies*. 6 (3):119-127.

Austin, T. dan Lubin, K. 2022. *How the US government can accelerate AI entrepreneurship*. URL: https://www.deloitte.com/global/en/our-thinking/insights/industry/government-public-services/accelerating-entrepreneurship-in-artificial-intelligence.html. Diakses tanggal 17 Januari 2023.

Chandna, V. 2022. Social entrepreneurship and digital platforms: Crowdfunding in the sharing-economy era. *Business Horizons*. 65 (1):21-31.

Chung, A.I. 2020. *The development of earthquake early warning methods*. URL: https://www.nature.com/articles/s43017-020-0070-x. Diakses tanggal 19 Januari 2021.

Fatimah, A.S. 2020. Deteksi Residu Antibiotik dalam Minuman Susu Aneka Rasa Menggunakan Metode Yogurt Test. *Tesis*. Fakultas Kedokteran Hewan IPB University, Bogor.

Goyal, M.R., Suleria, H.A.R. dan Harikrishnan, R. 2020. *The Role of Phytoconstitutents in Health Care: Biocompounds in Medicinal Plants*. CRC Press.

Hsu, C.C., Lin, M.H., Cheng, J.T. dan Wu, M.C. 2017. Diosmin, a citrus nutrient, activates imidazoline receptors to alleviate blood glucose and lipids in type 1-like diabetic rats. *Nutrients*, 9(7), 684.

Ikawati, Z. 2018. *Farmakologi Molekuler: Target Aksi Obat Dan Mekanisme Molekulernya*. UGM PRESS.

Islam, J., Shree, A., Afzal, S.M., Vafa, A. dan Sultana, S. 2020. Protective effect of Diosmin against benzo (a) pyrene-induced lung injury in Swiss Albino Mice. *Environmental Toxicology* 7(35): 747-757.

Kementerian Kesehatan RI. 2015. *Stop Kanker, Infodatin, Pusat Data dan Informasi, website,* http://www.depkes.go.id/resources/download/pusdatin/infodatin/infodatin-kanker.pdf, Diakses pada tanggal 25 Mei 2015.

Kuete V., 2017. Chapter 23. Myristica fragrans: A Review, in: Medicinal Spices and Vegetables from Africa, edited by Kuete V, Academic Press, London, UK. pp 497-512.

Mclean, G. dan Steyn, A.A. 2023. The COVID-Enforced Adoption of Technology for Reluctant Entrepreneurial Businesses: A Systematic Literature Review. *Proceedings of Seventh International Congress on Information and Communication Technology*. 21-24 February 2022, London, United Kingdom. pp. 783-795.

Raimi, L. dan Oreagba, I.A. 2023. *Medical Entrepreneurship: Trends and Prospects in the Digital Age.* Edisi ke-1. Springer Nature. Singapore.

Shalkami, A.S., Hassan, M.I.A. dan Bakr, A.G. 2018. Anti-inflammatory, antioxidant and anti-apoptotic activity of diosmin in acetic acid-induced ulcerative colitis. *Human & experimental toxicology*, 37(1), 78-86.

## Lampiran 8. Formulir Penilaian Proposal

| | | |
|---|---|---|
| Judul Kegiatan | : | ..... |
| Bidang PKM | : | PKM-VGK |
| Bidang Ilmu | : | ..... |
| NIM / Nama Ketua | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 1 | : | ..... |
| ……. | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 4 | : | ..... |
| Perguruan Tinggi | : | ..... |
| Program Studi | : | ..... |

| No | Kriteria | Bobot | Skor | Nilai |
|---|---|---|---|---|
| 1 | **Kreativitas:** | | | |
| | Kreativitas Gagasan (ketepatan solusi, komprehensif, unik, originalitas, dan konstruktif) | 20 | | |
| | Kreativitas Komunikasi pada Skenario Konten Video (informatif, kejelasan alur, unik, objektif, & originalitas) | 20 | | |
| 2 | **Kesesuaian Tahap Pelaksanaan:** | 15 | | |
| 3 | **Potensi Program:** | | | |
| | Kontribusi Gagasan Terhadap Keprihatinan Bangsa/SDGs | 15 | | |
| | Potensi Efektivitas Informasi Pada Skenario Video | 15 | | |
| 4 | **Sumber Informasi** | 5 | | |
| 5 | **Penjadwalan Kegiatan dan Personalia:** (lengkap, jelas, waktu, dan personalianya sesuai) | 5 | | |
| 6 | **Penyusunan Anggaran Biaya:** (lengkap, rinci, wajar dan jelas peruntukannya) | 5 | | |

Keterangan:
Nilai = Bobot x Skor; Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik);
Komentar: .....

| | |
|---|---|
| | Kota, tanggal-bulan-tahun<br>Penilai,<br><br>Tanda tangan<br><br>(Nama Lengkap) |

# Lampiran 9. Formulir Penilaian Laporan Kemajuan

| | | |
|---|---|---|
| Judul Kegiatan | : | ..... |
| Bidang PKM | : | PKM-VGK |
| Bidang Ilmu | : | ..... |
| NIM / Nama Ketua | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 1 | : | ..... |
| ……. | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 4 | : | ..... |
| Perguruan Tinggi | : | ..... |
| Program Studi | : | ..... |

| No | Kriteria | Bobot | Skor | Nilai |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Pendahuluan | 10 | | |
| 2 | Target Luaran | 15 | | |
| 3 | Metode Pelaksanaan | 25 | | |
| 4 | Hasil yang Dicapai | 25 | | |
| 5 | Potensi Hasil | 15 | | |
| 6 | Publikasi dan/atau promosi melalui media sosial | 5 | | |
| 7 | Rencana Tahap Berikutnya | 5 | | |
| Total | | 100 | | |

Keterangan:
Nilai = Bobot x Skor; Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik);
Komentar: .....

| | |
|---|---|
| | Kota, tanggal-bulan-tahun<br>Penilai,<br><br>Tanda tangan<br><br>(Nama Lengkap) |

# Lampiran 10. Formulir Penilaian Konten Luaran Sementara

| | | |
|---|---|---|
| Judul Kegiatan | : | ..... |
| Bidang PKM | : | PKM-VGK |
| Bidang Ilmu | : | ..... |
| NIM / Nama Ketua | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 1 | : | ..... |
| ……. | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 4 | : | ..... |
| Perguruan Tinggi | : | ..... |
| Program Studi | : | ..... |

| No | Kriteria | Bobot | Skor | Nilai |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Sistematika dan Kejelasan Alur Konten | 20 | | |
| 2 | Kreativitas Gagasan dan Solusi | 25 | | |
| 3 | Kreativitas Komunikasi Konten | 30 | | |
| 4 | Respon Publik terhadap Konten yang Diunggah | 10 | | |
| 5 | Kualitas Video | 15 | | |
| Total | | 100 | | |

Keterangan:
Nilai = Bobot x Skor; Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik);
Komentar: .....

| | |
|---|---|
| | Kota, tanggal-bulan-tahun<br>Penilai,<br><br>Tanda tangan<br><br>(Nama Lengkap) |

# Lampiran 11. Formulir Penilaian PKP2 (Presentasi)

| | | |
|---|---|---|
| Judul Kegiatan | : | ..... |
| Bidang PKM | : | PKM-VGK |
| Bidang Ilmu | : | ..... |
| NIM / Nama Ketua | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 1 | : | ..... |
| ……. | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 4 | : | ..... |
| Perguruan Tinggi | : | ..... |
| Program Studi | : | ..... |

| No | Kriteria | Bobot | Skor | Nilai |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Target Luaran (kesesuaian luaran dan permasalahan) | 10 | | |
| 2 | Tahap Pelaksanaan (ketepatan dan keberhasilan tahap pelaksanaan) | 15 | | |
| 3 | Tingkat Kreativitas dan Ketercapaian Target Luaran (permasalahan, ketepatan solusi, kesesuaian jenis dan jumlah luaran, kesesuaian dengan catatan harian) | 35 | | |
| 4 | Kesesuaian Pelaksanaan dan Rencana Tahapan Berikutnya (waktu pelaksanaan, bahan dan alat serta metode yang digunakan, personalia, biaya) | 10 | | |
| 5 | Kekompakan Tim Pelaksana dan Peran Dosen Pendamping (kerjasama, pembagian tugas, mengoreksi proposal, memantau pelaksanaan, melayani konsultasi) | 10 | | |
| 6 | Potensi Khusus (artikel ilmiah, peluang paten, Hak Cipta, peluang komersial, keberlanjutan program) | 20 | | |
| Total | | 100 | | |

Keterangan:
Nilai = Bobot x Skor; Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik);
Komentar: .....

| | |
|---|---|
| | Kota, tanggal-bulan-tahun<br>Penilai,<br><br>Tanda tangan<br><br>(Nama Lengkap) |

# Lampiran 12. Formulir Penilaian Laporan Akhir

| | | |
|---|---|---|
| Judul Kegiatan | : | ..... |
| Bidang PKM | : | PKM-VGK |
| Bidang Ilmu | : | ..... |
| NIM / Nama Ketua | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 1 | : | ..... |
| ……. | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 4 | : | ..... |
| Perguruan Tinggi | : | ..... |
| Program Studi | : | ..... |

| No | Kriteria | Bobot | Skor | Nilai |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Pendahuluan | 25 | | |
| 2 | Skenario Konten | 10 | | |
| 3 | Tahap Pelaksanaan | 25 | | |
| 4 | Hasil dan Pembahasan | 30 | | |
| 5 | Penutup (kesimpulan dan saran) | 10 | | |
| Total | | | | |

Keterangan:
Nilai = Bobot x Skor; Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik);
Komentar: .....

| | |
|---|---|
| | Kota, tanggal-bulan-tahun<br>Penilai,<br><br>Tanda tangan<br><br>(Nama Lengkap) |

# Lampiran 13. Formulir Penilaian Konten Luaran Video Lengkap

| | | |
|---|---|---|
| Judul Kegiatan | : | ..... |
| Bidang PKM | : | PKM-VGK |
| Bidang Ilmu | : | ..... |
| NIM / Nama Ketua | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 1 | : | ..... |
| ……. | : | ..... |
| NIM / Nama Anggota 4 | : | ..... |
| Perguruan Tinggi | : | ..... |
| Program Studi | : | ..... |

| No | Kriteria | Bobot | Skor | Nilai |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Sistematika dan Kejelasan Alur Konten | 20 | | |
| 2 | Kreativitas Gagasan dan Solusi | 25 | | |
| 3 | Kreativitas Komunikasi Konten | 30 | | |
| 4 | Respon Publik terhadap Konten yang Diunggah | 10 | | |
| 5 | Kualitas Video | 15 | | |
| Total | | 100 | | |

Keterangan:
Nilai = Bobot x Skor; Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik);
Komentar: .....

| | |
|---|---|
| | Kota, tanggal-bulan-tahun<br>Penilai,<br><br>Tanda tangan<br><br>(Nama Lengkap) |