

PEDOMAN
PENGELOLAAN
KEGIATAN KEMAHASISWAAN



INNOVATIVE
COLABORATIVE
CREATIVE



BIRO KEMAHASISWAAN
UNIVERSITAS UDAYANA

TIM PENYUSUN

Kampus Unud Jimbaran Badung, Bali 80361
Telepon : (0361) 701954, 701812, Fax. (0361) 701907
Laman : www.unud.ac.id

Diterbitkan oleh:
SWASTA NULUS
Jl. Tukad Batanghari VI.B No. 9 Denpasar-Bali
Telp. (0361) 241340
Email: swastanulus@yahoo.com

SK REKTOR

KATA PENGANTAR

Penyusunan buku **Pedoman Pengelolaan Kegiatan Kemahasiswaan Universitas Udayana** bertujuan untuk memberikan pedoman kepada seluruh mahasiswa dan Pembina kegiatan kemahasiswaan dalam melaksanakan tugas agar berjalan dengan baik dan lancar. Buku pedoman ini juga dimaksudkan untuk memberi panduan bagi pengurus Organisasi Kemahasiswaan (ORMAWA) dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) universitas dan di lingkungan Universitas Udayana beserta pembinanya dalam melaksanakan kegiatan dan mengelola organisasi kemahasiswaan dengan baik.

Materi pedoman ini diupayakan dapat membantu ORMAWA dan UKM di lingkungan Universitas Udayana dalam melaksanakan kegiatan mulai tahap pembinaan, penguatan, prestasi dan unggulan.

Penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan kepada tim penyusun atas jerih payahnya sampai dengan tersusunnya buku pedoman ini. Saran dan kritik yang konstruktif sangat diharapkan sebagai bahan untuk penyempurnaan.

Wakil Rektor
Bidang Kemahasiswaan UNUD

I Made Sudarma
NIP 195808241984031002

DAFTAR ISI

Teks	Hal.
SURAT KEPUTUSAN REKTOR	
PRAKATA	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	
1.2 Ruang lingkup	
1.3 Tujuan	
1.4 Sasaran	
II. ORGANISASI PENGELOLA KEGIATAN KEMAHASISWAAN	
2.1 Pengelola Kegiatan Kemahasiswaan Tingkat Universitas	
2.2 Pengelola Kegiatan Kemahasiswaan Tingkat Fakultas	
III. PROGRAM KEGIATAN KEMAHASISWAAN	
3.1 Bidang Kegiatan Kemahasiswaan	
3.2.1 Kegiatan Minat Bakat dan penalaran	
3.2.2 Kegiatan ormawa	
3.2.3 Kegiatan Karier dan Alumni	
3.2.4 Kegiatan Karakter kebangsaan dan pengabdian kepada masyarakat	
3.2 Bentuk Kegiatan	
3.2.1 Klasifikasi Kegiatan Kemahasiswaan	
3.2.1 Kegiatan Pembinaan	
3.2.2 Kegiatan Pemantapan	
3.2.3 Kegiatan Pengembangan	

- 3.2.3 Kegiatan Unggulan
- 3.3 Waktu Kegiatan Kemahasiswaan
- IV PROSEDUR KEGIATAN KEMAHASISWAAN
- 4.1 Prosedur Pengusulan Kegiatan Kemahasiswaan
- 4.2 Prosedur Pelaksanaan Kegiatan Kemahasiswaan
- 4.3 Prosedur Monitoring dan Evaluasi serta Pemenuhan Luaran Kegiatan Kemahasiswaan
- 4.9 Prosedur Pelaporan dan Kegiatan Kemahasiswaan
- V PENGHARGAAN DAN SANKSI KEGIATAN KEMAHASISWAAN
- 5.1 Penghargaan Kegiatan Kemahasiswaan
- 5.2 Sanksi Kegiatan Kemahasiswaan
- VI PENUTUP

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menegaskan bahwa mahasiswa berhak mendapatkan layanan pendidikan yang sesuai dengan bakat, minat, potensi dan kemampuannya. Pengembangan bakat, minat, dan kemampuan mahasiswa tersebut menurut Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 14 dilakukan melalui kegiatan kurikuler (proses pendidikan), kegiatan kokurikuler sebagai kegiatan pendukung proses pendidikan, dan kegiatan ekstra kurikuler sebagai kegiatan yang dilakukan melalui organisasi kemahasiswaan.

Berdasarkan hal tersebut, Universitas Udayana sebagai salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia wajib untuk mengembangkan minat dan bakat serta potensi mahasiswa agar mampu bersaing dalam era global. Untuk itu, Universitas Udayana menyusun **Pedoman Pengelolaan Kegiatan Kemahasiswaan Universitas Udayana**, sebagai pedoman dalam pembinaan, penyelenggaraan dan pengembangan kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler yang sesuai peraturan perundangan yang berlaku, terselenggara secara efektif dan efisien, serta sejalan dengan Renstra UNUD 2020-2024 yang bertujuan menghasilkan lulusan

Sarjana **Unggul, mandiri, dan berbudaya** yang tidak hanya menguasai bidang ilmu yang ditekuni (*hard-skill*), tetapi juga menguasai bidang lain yang dapat menunjang keberhasilan mereka di masa depan (*soft-skill*) sesuai dengan minat dan bakat serta potensinya sehingga mampu bersaing dalam era global.

1.2. Ruang lingkup

Pedoman pengelolaan kegiatan kemahasiswaan ini berlaku untuk seluruh kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler yang dilaksanakan mahasiswa Universitas Udayana.

1.3. Terminologi

- a) Universitas Udayana yang selanjutnya disebut Unud adalah perguruan tinggi negeri yang menyelenggarakan program pendidikan akademik, vokasi, dan profesi dalam berbagai rumpun ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- b) Rektor adalah Rektor Unud.
- c) Fakultas adalah himpunan sumber daya pendukung yang menyelenggarakan dan mengelola pendidikan akademik, profesi dan atau vokasi dalam satu rumpun disiplin ilmu pengetahuan dan teknologi di lingkungan Unud.
- d) Dekan adalah Dekan Fakultas.
- e) Program Studi adalah kesatuan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang memiliki kurikulum dan

metode pembelajaran tertentu dalam satu jenis pendidikan akademik, pendidikan profesi, dan/atau pendidikan vokasi.

- f) Mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi di Unud, yang terdaftar pada salah satu Program Studi di Unud pada tahun akademik berjalan.
- g) Kegiatan Kemahasiswaan adalah kegiatan pengembangan penalaran, bakat, minat, keterampilan, dan kepribadian masyarakat sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.
- h) Organisasi Kemahasiswaan yang selanjutnya disebut Ormawa adalah wadah pengembangan kegiatan kemahasiswaan yang keberadaannya secara resmi diakui dan disahkan oleh pimpinan Universitas dan Fakultas.
- i) Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga yang selanjutnya disingkat AD/ART adalah Pedoman dalam pelaksanaan Ormawa.
- j) Dewan Perwakilan Mahasiswa yang selanjutnya disingkat DPM adalah Ormawa tingkat Unud yang menyelenggarakan fungsi dalam pembentukan AD/ART, pembentukan tata tertib, penyusunan anggaran, dan pengawasan kegiatan Ormawa.
- k) Badan Eksekutif Mahasiswa yang selanjutnya disingkat BEM adalah Ormawa tingkat Unud yang menyelenggarakan fungsi dalam penyusunan anggaran dan pelaksanaan kegiatan kemahasiswaan.
- l) Unit Kegiatan Mahasiswa yang selanjutnya disingkat UKM adalah unit kegiatan tingkat Universitas yang khusus mewadahi potensi dan kreativitas mahasiswa

- dalam bidang penalaran dan keilmuan, bakat, minat, keterampilan, kesejahteraan dan kepedulian sosial.
- m) Badan Perwakilan Mahasiswa Fakultas yang selanjutnya disingkat BPM Fakultas adalah Badan Perwakilan Mahasiswa tingkat Fakultas.
 - n) Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas yang selanjutnya disingkat BEM Fakultas adalah Badan Eksekutif Mahasiswa tingkat Fakultas.
 - o) Himpunan Mahasiswa yang selanjutnya disebut Hima adalah Ormawa tingkat Program Studi yang mawadahi potensi dan kreativitas mahasiswa di bidang profesi atau keilmuan sesuai dengan bidang ilmunya.
 - p) Badan Semi Otonom yang selanjutnya disingkat BSO adalah Ormawa yang melakukan kegiatan keilmiah seperti penelitian, seminar, dan pelatihan yang bersifat pengembangan ilmu.
 - q) Wakil Rektor UNUD bidang Kemahasiswaan, selanjutnya disebut Warek 3, bertugas membantu Rektor UNUD dan penanggung jawab kegiatan kemahasiswaan Universitas Udayana.
 - r) Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan yang selanjutnya disebut Wadek 3, bertugas membantu Dekan dan penanggung jawab kegiatan kemahasiswaan Fakultas di Universitas Udayana
 - s) Pusat Pengembangan kreativitas dan prestasi Mahasiswa atau Udayana Studen Creative Centere yang selanjutnya disebut USCC adalah pusat dibawah WR 3 yang bertugas dalam mengembangkan dan mengkoordinasikan kegiatan kreativitas dan perlombaan untuk perolehan prestasi mahasiswa Universitas Udayana .

- t) Ketua Program Studi selanjutnya disebut Kaprodi adalah pemimpin unit pelaksana akademik yang melaksanakan pendidikan akademik dan/atau profesional dalam sebagian atau satu cabang IPTEKS tertentu dan bertanggungjawab kepada Dekan.
- u) Kegiatan kurikuler adalah kegiatan akademik yang meliputi: kuliah, tutorial, pertemuan kelompok kecil (seminar, diskusi, responsi), bimbingan penelitian, praktikum, tugas mandiri, belajar mandiri, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (kuliah kerja nyata, kuliah kerja lapangan dan kegiatan sejenis).
- v) Kegiatan kokurikuler adalah kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa secara terprogram atas bimbingan dosen, sebagai bagian kurikulum dan dapat diberi bobot setara satu atau dua satuan kredit semester.
- w) Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai penunjang kurikulum dan bersifat pilihan serta dapat diberi bobot setara satu atau dua satuan kredit semester, yang meliputi: penalaran dan keilmuan, minat dan bakat, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa dan pengabdian kepada masyarakat.
- x) Pembina UKM adalah dosen atau tenaga kependidikan yang ditunjuk oleh Rektor/Dekan karena tugas atau jabatannya ditetapkan sebagai Pembina kemahasiswaan baik pada ormawa maupun dalam kegiatan kemahasiswaan, serta dapat berkoordinasi dengan bagian kemahasiswaan di tingkat Universitas atau Fakultas.
- y) Unit Pengembangan Kegiatan Mahasiswa yang selanjutnya disebut UPKM adalah unit kerja yang

mengkordinasikan kegiatan mahasiswa menurut bidang tertentu dalam lingkup kemahasiswaan.

- z) Dosen Pembimbing adalah dosen yang bertugas membimbing mahasiswa dalam kegiatan kreativitas penalaran dan kewirausahaan mahasiswa

1.4. Tujuan

Pedoman Pengelolaan Kegiatan Kemahasiswaan digunakan sebagai dasar dalam pengelolaan, pembinaan dan pengembangan kegiatan kemahasiswaan yang efektif, efisien, dan berkesinambungan serta menghasilkan mahasiswa sebagai insan unggul yang mampu berdaya saing dan berprestasi global.

1.5. Sasaran

Salah satu sasaran strategis pendidikan tinggi di UNUD adalah dihasilkannya lulusan yang mendapatkan pengakuan baik di tingkat nasional maupun internasional, karena itu dengan adanya Pedoman Pengelolaan Kegiatan Kemahasiswaan UNUD maka sasaran strategis dari pengelolaan kemahasiswaan adalah “Prestasi Mahasiswa UNUD bereputasi nasional dan internasional”.

1.6. Dasar Hukum

- a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- b. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;

- c. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi;
- e. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
- f. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- g. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 155/U/1998 tentang Pedoman Umum Organisasi Kemahasiswaan di Perguruan Tinggi;
- h. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Udayana (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 748);
- i. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 34 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Udayana (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 620);
- j. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 367/M/KPT.KP/2017 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Udayana Periode Tahun 2017–2021;

- k. Keputusan Direktur Jenderal pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 26/Dikti/Kep/2002 tentang Pelarangan Organisasi Ekstra Kampus atau Partai Politik Dalam kehidupan Kampus;
- l. Peraturan Rektor Universitas Udayana Nomor 14 Tahun 2018 tentang Kode Etik Mahasiswa;
- m. Peraturan Rektor Universitas Udayana Nomor 2 Tahun 2020 Tentang Organisasi dan Kegiatan Kemahasiswaan
- n. Renstra UNUD 2020-2024.

BAB II.

ORGANISASI PENGELOLA KEGIATAN MAHASISWA

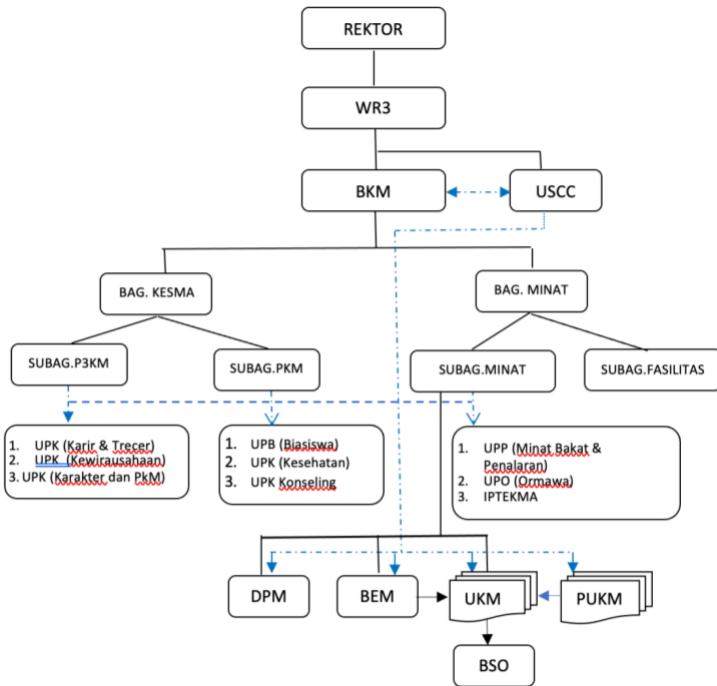
Organisasi pengelola kegiatan mahasiswa di UNUD, dapat digolongkan atas pengelola kegiatan mahasiswa tingkat Universitas dan tingkat Fakultas.

2.1. Pengelola Kegiatan Mahasiswa Tingkat Universitas

Tugas pokok dan fungsi bidang kemahasiswaan meliputi 6 bidang, yaitu :

- 1) Kegiatan bidang pengembangan penalaran, minat, bakat, dan organisasi kemahasiswaan;
- 2) Kegiatan bidang kesejahteraan dan kewirausahaan;
- 3) Kegiatan bidang penyelarasan dan pengembangan karir;
- 4) Kegiatan bidang pengembangan mental spritual kebangsaan dan tanggung jawab social melalui pengabdian kepada masyarakat;
- 5) Pemberdayaan alumni; dan
- 6) Kegiatan bidang internasionalisasi.

Dalam rangka menunaikan tugas dan fungsi tersebut, maka disusun struktur organisasi pengelola kegiatan kemahasiswaan seperti diagram pada Gambar 2.1.



Keterangan :

- Garis komando
- - - - - Garis koordinasi

Gambar 2.1 Organisasi pengelola kegiatan mahasiswa tingkat Universitas

Organisasi pengelola kegiatan mahasiswa tingkat Universitas terdiri dari Rektor, Warek 3, Biro Kemahasiswaan (BKM), Pusat Kreativitas dan Prestasi (USCC), Unit Pengembangan Kegiatan Mahasiswa (UPKM), unit pelayanan Mahasiswa (UPM), dan Ormawa tingkat Universitas, serta unit Pengelola Jurnal Ipteks Mahasiswa

UPKM terdiri dari:

- (1) Unit Pengembangan Minat Bakat dan Penalaran (UPMP)
- (2) Unit Pengembangan Ormawa (UPO);
- (3) Unit Pengembangan Kewirausahaan (UPK);
- (4) Unit Pengembangan Karir dan Alumni (UPKA); dan
- (5) Unit Pengembangan Karakter dan Pengabdian kepada Masyarakat (UPKP).
- (6) Unit Pengelola Jurnal IPTEKMA

UPM terdiri dari:

- (1) Unit Pelayanan Konseling,
- (2) Unit Pelayanan Beasiswa, dan
- (3) Unit Pelayanan Kesehatan.

Organisasi mahasiswa terdiri dari : Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM), Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), dan sejumlah Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), dan Badan Semi Otonom (BSO)

Udayana Studen Creative Centre atau USCC merupakan pusat di bawah WR3 yang mengkoordinasikan kegiatan kompetisi kreativitas dan prestasi mahasiswa untuk reputasi Universitas Udayana, dengan tugas sebagai berikut:

- a. Merencanakan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan kreativitas mahasiswa dalam bidang : penalaran; keilmuan; minat dan bakat; keterampilan/karier; kesejahteraan; dan pengabdian masyarakat

- b. menyelenggarakan, mengikuti, dan/atau mendukung kegiatan perlombaan akademik dan nonakademik untuk pencapaian prestasi tingkat regional, nasional, maupun internasional
- c. Mengelola publikasi, HKI, dan apresiasi produk kreatif mahasiswa serta sistem informasi prestasi mahasiswa (SIMKATMAWA)
- d. Mengkordinasikan UKM yang terkait dengan kreativitas dan kegiatan yang berorientasi prestasi.
- e. Menjalin komunikasi dengan BEM UNUD dalam pelaksanaan kegiatan pengenalan, bimtek, perlombaan, coaching clinic, dan pengusulan program kreativitas dan keilmuan ke Dikti.
- f. Melakukan kordinasi dengan BKM untuk perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta publikasi kegiatan kreativitas dan kompetisi perolehan prestasi.

Unit Pengembangan Minat Bakat dan Penalaran (UPMP) merupakan unik kerja di bawah koordinasi Bagian Minat Bakat dan Penalaran, dengan tugas meliputi:

- a. Merencanakan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan yang terkait dengan minat bakat dan penalaran mahasiswa
- b. Melakukan kordinasi dengan BKM dalam pelaksanaan pengenalan, pelatihan, *coaching clinic*, pengusulan proposal, pelaksanaa, monev, dan pengiriman delegasi.
- c. Menjalin komunikasi dengan UKM lingkup minat bakat dan penalaran mahasiswa

Unit Pengembangan Ormawa (UPO)

Unit Pengembangan Ormawa merupakan unik kerja di bawah koordinasi Bagian minat bakat dan Ormawa, dengan tugas meliputi:

- a. Merencanakan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan yang terkait dengan ormawa.
- b. Melakukan kordinasi dengan BKM dalam pelaksanaan pengenalan, pelatihan, pengusulan proposal, pelaksanaa, monev, lomba, dan pengiriman delegasi lomba
- c. Menjalin komunikasi dengan UKM lingkup minat, bakat mahasiswa

Unit Pengembangan Kewirausahaan Mahasiswa (UPKM)

Unit Pengembangan Kewirausahaan Mahasiswa adalah unit kerja di bawah koordinasi Bagian Kesma, dengan tugas meliputi:

- a. Merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan kegiatan kewirausahaan mahasiswa demi tercapainya minimal 1% wirausaha baru dalam 1 tahun;
- b. Melakukan kordinasi dengan BKM dalam pelaksanaan sosialisasi, pelatihan, coaching clinic, pengusulan proposal, pelaksanaan, monev, lomba intern, dan pengiriman delegasi lomba seminar dan/atau kuliah-kuliah umum, diklat kewirausahaan, dan *gallery* produk kewirausahaan mahasiswa.

- c. Menjalin kordinasi dengan USCC terkait kegiatan kompetisi untuk pengembangan prestasi yang terkait bidang kewirausahaan.

Unit Pengembangan Karier dan alumni (UPKA)

Unit Pengembangan Karier dan alumni (UPKA) adalah unit kerja di bawah koordinasi Bagian Kesma, dengan tugas meliputi:

- a. Merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan kegiatan karier dan alumni
- b. Melakukan koordinasi dengan BKM dalam pelaksanaan sosialisasi, pelatihan, kerjasama magang, sindikker, job fair, trecer studi, serta pemberdayaan alumni.
- c. Menjalin komunikasi, informasi, dan pembinaan UKM lingkup karier dan alumni.
- d. Menjalin kordinasi dengan USCC terkait kompetisi untuk pengembangan prestasi yang terkait bidang karier dan alumni

Unit Pengembangan karakter kebangsaan dan Pengabdian kepada masyarakat (UPKPM)

Unit Pengembangan karakter kebangsaan dan Pengabdian kepada masyarakat (UPKPM) unit kerja di bawah koordinasi Bagian Kesma, dengan tugas meliputi:

- a. Merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan kegiatan pembinaan mental, spiritual, kebangsaan dan pengabdian kepada masyarakat
- b. Melakukan koordinasi dengan BKM dalam pelaksanaan

sosialisasi, pelatihan, LKMM, KKN Kebangsaan, Bela Negara, anti Narkoba di PT, anti Radikalisme dan terorisme, Penanaman Ideologi Pancasila, Pelayaran Kebangsaan, bina mental spiritual.

- c. Menjalin kordinasi dengan USCC terkait kompetisi untuk pengembangan prestasi yang terkait bidang pengembangan karakter dan pengabdian kepada masyarakat
- d. Menjalin komunikasi, informasi, dan pembinaan UKM lingkup mental, spiritual, kebangsaan dan pengabdian kepada masyarakat

Unit Pengelola Jurnal IPTEKMA

Unit Kerja di bawah koordinasi Bidang Penalaran, Minat dan Bakat, dengan tugas sebagai berikut:

- a. Merencanakan dan melaksanakan kegiatan publikasi ilmiah kreativitas mahasiswa
- b. Melakukan kordinasi dengan BKM dalam pelatihan penulisan artikel ilmiah mahasiswa
- c. Melakukan koordinasi dengan USCC dalam publikasi karya ilmiah luaran karya kreativitas dan kompetisi mahasiswa.

Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) UNUD

DPM UNUD merupakan badan normatif dan perwakilan mahasiswa tertinggi di UNUD memiliki tugas yang meliputi:

- a. Menyerap dan merumuskan aspirasi Mahasiswa UNUD dan menyalurkan kepada BEM UNUD.

- b. Menjalin koordinasi dengan BPMF.
- c. Menetapkan garis-garis besar program dan kegiatan kemahasiswaan.
- d. Mengawasi dan mengevaluasi kegiatan BEM UNUD serta melaporkan kepada Rektor.

Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) UNUD

BEM UNUD adalah badan pelaksana kegiatan kemahasiswaan di tingkat Universitas dengan tugas meliputi:

- a. Melaksanakan segala ketetapan dari DPM UNUD.
- b. Mewakili mahasiswa UNUD baik ke dalam maupun keluar UNUD dalam pelaksanaan kegiatan kemahasiswaan.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM)

UKM adalah Unit pelaksana Kegiatan Mahasiswa dengan tugas pokok meliputi:

- a. Merencanakan dan melaksanakan kegiatan ekstra kurikuler dalam bidang tertentu yang memiliki kesamaan minat, kegemaran, kreativitas, dan orientasi aktivitas sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya.
- b. Menjalin komunikasi, informasi, dan koordinasi dengan BEM dan UPKM terkait.

Pembina UKM

Pembina UKM adalah dosen atau tenaga kependidikan yang ditunjuk untuk mendampingi pengurus UKM untuk:

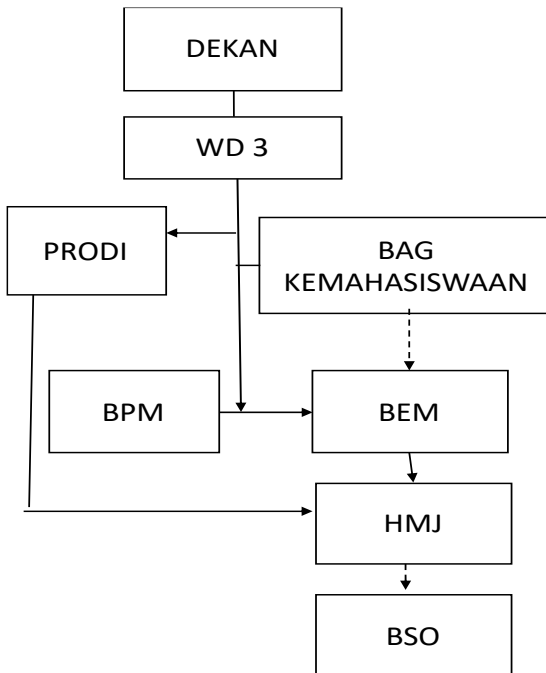
- a. Merencanakan kegiatan dan pengembangan fungsi organisasi sebagai wadah pengembangan potensi diri, bakat, dan minat mahasiswa
- b. Merencanakan kegiatan dan pengembangan nilai-nilai Pancasila dan jiwa ke-UNUD-an, pengembangan jiwa kepemimpinan dan kepedulian untuk kebangsaan dan kemanusiaan, jiwa kewirausahaan, dan kemandirian.
- c. Meningkatkan prestasi mahasiswa untuk reputasi universitas Udayana dan negara kesatuan Republik Indonesia.
- d. Menyusun kurikulum dan melaksanakan kegiatan UKM.
- e. Membuat laporan pertanggungjawaban setiap kurikulum; dan
- f. Mengisi borang untuk pelaksanaan system penjaminan mutu UKM

2.2. Pengelola Kegiatan Mahasiswa Tingkat Fakultas

Organisasi pengelola kegiatan tingkat fakultas meliputi: ormawa, Sub bagian Kemahasiswaan dan Alumni, Wadep 3, dan Dekan.

BPMF adalah Badan Perwakilan Mahasiswa Fakultas sebagai badan normatif dan perwakilan mahasiswa tertinggi di Fakultas yang melaksanakan tugas meliputi:

- a. Menyerap dan merumuskan aspirasi mahasiswa di fakultas dan menyalurkan kepada BEMF
- b. Menjalin koordinasi dengan BPMF di Fakultas lain.
- c. Mengawasi dan mengevaluasi kegiatan BEMF serta melaporkan kepada Dekan.
- d. Menetapkan garis-garis besar program dan kegiatan kemahasiswaan.



Gambar 2.2 Organisasi pengelola kegiatan mahasiswa tingkat Fakultas

BEMF adalah Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas sebagai badan pelaksana kegiatan kemahasiswaan di Fakultas dengan tugas meliputi:

- a. Melaksanakan segala ketetapan dari BPFM.
- b. Membuat keputusan-keputusan yang dianggap perlu dalam pelaksanaan kegiatan mahasiswa Fakultas.
- c. Mewakili mahasiswa Fakultas baik ke dalam maupun ke luar Fakultas.
- d. Melaksanakan rapat kerja bersama HMJ/HMP sekurang-kurangnya sekali dalam satu tahun.

HMJ/HMP/HMB adalah Himpunan Mahasiswa Jurusan/Program/Bagian merupakan tempat merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan kegiatan kokurikuler/ekstrakurikuler yang memiliki kesamaan minat, kegemaran, kreativitas, dan orientasi aktivitas, yang berkaitan dengan keilmuan dalam Jurusan/Program/Bagian di bawah koordinasi BEMF.

BSO adalah Badan Semi Otonom dengan tugas pokok meliputi:

- a. Merencanakan dan melaksanakan kegiatan ekstra kurikuler dalam kegiatan keilmiah seperti penelitian, seminar, dan pelatihan yang bersifat pengembangan ilmu.
- b. Menjalinkan komunikasi, informasi, dan koordinasi dengan BEM.

BAB III.

PROGRAM KEGIATAN MAHASISWA

3.1. Bidang Kegiatan Mahasiswa

Bidang kegiatan kemahasiswaan meliputi: penalaran dan kreativitas, minat bakat, kesejahteraan mahasiswa, karir dan alumni, karakter dan bakti sosial/pengabdian kepada masyarakat.

3.2.1. Kegiatan Penalaran dan Kreativitas

Kegiatan Penalaran yaitu kegiatan keilmuan dan kecendekiawanan yang ditujukan untuk:

- a. mengembangkan sikap ilmiah yang penuh rasa ingin tahu, rasional, analitis, kritis, kreatif, inovatif, objektif, dan bertanggung jawab;
- b. mengembangkan kegiatan keilmuan dengan memperbanyak kreasi kegiatan pengabdian mahasiswa kepada masyarakat sebagai rasa peduli dan keterlibatan mahasiswa pada berbagai permasalahan masyarakat dan Bangsa Indonesia;
- c. menumbuhkan kembangkan sikap mentalitas ilmiah yang produktif dan konstruktif. Kegiatan ini dipersiapkan untuk mengikuti kompetisi tingkat nasional yang diadakan Kemendikbud ataupun stakeholder lainnya: Mawapres, KMMIPA, PKM, NUDC, PHP2D, LKTI, Presentasi Ilmiah dalam Siminar/Simposium nasional/internasional, Publikasi artikel ilmiah pada

Jurnal nasional/internasional, publikasi karya jurnalistik pada media massa tingkat nasional; perolehan HKI.

3.2.2. Kegiatan Pengembangan Minat, Bakat, dan Ormawa

Kegiatan ini dikelola oleh UKM baik tingkat unit kerja/fakultas maupun institusi/universitas. Kegiatan pengembangan bakat dan minat meliputi kegiatan olah raga dan seni budaya. Kegiatan ini sekaligus untuk mempersiapkan tim delegasi untuk mengikuti lomba-lomba olah raga/seni dan cabang-cabangnya;

- a) Kejuaraan Olahraga Nasional (Kejurnas) dan Liga Olahraga Mahasiswa
- b) Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS)
- c) Pekan Seni Mahasiswa Tingkat Nasional (Peksiminas)
- d) Festival Film Mahasiswa Indonesia (FFMI)
- e) Kegiatan Kemahasiswaan Antar PT Tingkat Nasional (TWKM, pramuka, PMI, dll.)
- f) Program Pemberdayaan Ormawa Bidang Pengembangan Minat, Bakat dan Ormawa
- g) Liga Mahasiswa (Basket, futsal, volley ball dll)
- h) Asean University Games (POM ASEAN/AUG);
- i) Pekan Olahraga Mahasiswa Internasional (UNIVERSIADE);
- j) Sukan Malaysia Indonesia (SUKMALINDO);
- k) Liga Mahasiswa Internasional; Festival Tari Borneo

3.2.3. *Bidang Pengembangan Karir dan Alumni*

Kegiatan ini dikelola oleh UKM baik tingkat unit kerja/fakultas maupun institusi/universitas. Kegiatan pengembangan karir dan alumni meliputi kegiatan pengembangan karir dan pemberdayaan alumni. Kegiatan ini sekaligus untuk mempersiapkan system informasi alumni dan dunia kerja:

- a) Pengembangan Karir mahasiswa
- b) Program Pendampingan pengembangan Karir
- c) Program Magang Mahasiswa Bersertifikat (PMMB)
- d) Program Belajar Bekerja Terpadu (PBBT)
- e) Pengembangan Sistem Informasi Pendidikan dan Dunia Kerja (Sindikker)
- f) Expo Pusat Karir / Job Fair
- g) *Tracer Study* Tingkat Nasional
- h) Disseminasi pengembangan Karir, *Tracer Study* dan Sindikker
- i) Pemberdayaan Alumni

3.2.4. *Bidang Pengembangan Karakter Kebangsaan dan Pengabdian Masyarakat*

Kegiatan pengembangan karakter ditujukan untuk memantapkan diri sebagai masyarakat ilmiah yang peka terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa yang sedang membangun; serta menumbuhkan dedikasi dan kepeloporan dalam pembangunan masyarakat dan bangsa, melalui;

- a) Melaksanakan kegiatan pelatihan kepemimpinan mahasiswa.
- b) Melaksanakan kegiatan pendidikan bela negara/kewiraan/wawasan nusantara.
- c) Melaksanakan kegiatan pendidikan norma, etika, pembinaan karakter, dan soft skills mahasiswa.
- d) Melaksanakan kegiatan pendidikan atau gerakan anti korupsi.
- e) Melaksanakan kegiatan pendidikan atau gerakan anti penyalahgunaan NAPZA.
- f) Melaksanakan kegiatan pendidikan atau gerakan anti radikalisme.
- g) Melaksanakan kegiatan kampanye pencegahan kekerasan seksual dan Perundungan (bullying).
- h) Melaksanakan kegiatan kampanye kampus sehat dan/atau green campus
- i) Kegiatan pengembangan rohani dan spiritual mahasiswa (MTQMN, PESPARAWI)

3.2.5. Kegiatan Kesejahteraan dan Kewirausahaan mahasiswa

Kegiatan Kesejahteraan Mahasiswa yaitu kegiatan yang dapat meningkatkan kesejahteraan jasmani dan rohani mahasiswa. Kegiatan ini meliputi pendampingan/ pembimbingan dan konseling, pelayanan kesehatan, pemberian santunan kecelakaan (musibah), Koperasi

Mahasiswa, dan penyediaan beasiswa, serta kewirausahaan, melalui;

- a) Studium General Kewirausahaan
- b) Program Mahasiswa Wirausaha
- c) Kegiatan Bisnis Manajemen Indonesia (KBMI)
- d) Expo Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (KMI)

3.2. Bentuk Kegiatan

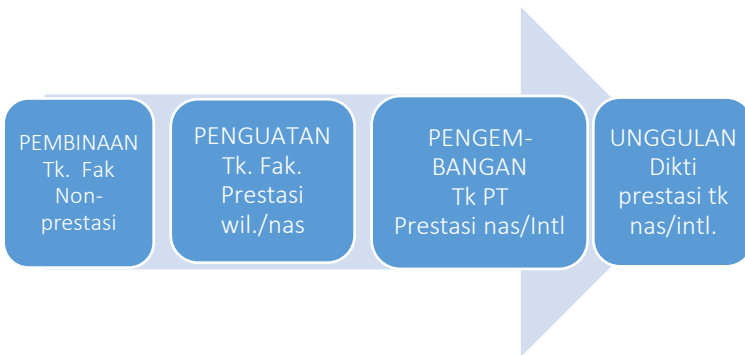
Kegiatan-kegiatan dalam bidang yang diuraikan pada sub bab 3.1 diselenggarakan dalam bentuk:

- a. PKKMB (Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru) Universitas Udayana.
- b. P2MABA (Pembinaan dan Pengembangan Mahasiswa Baru)
- c. Pembinaan/Lomba program kreativitas dan karya tulis ilmiah
- d. Pembinaan/Lomba Bakat dan Minat
- e. Seminar/Workshop/Pelatihan (LKMTD, LKMM)
- f. Pembinaan Ormawa
- g. Kewirausahaan, Karya IPTEKS Mahasiswa, Seni Budaya
- h. Pengabdian kepada Masyarakat
- i. Delegasi

3.3. Klasifikasi Tingkatan Kegiatan Mahasiswa

Kegiatan diklasifikasikan menjadi 4 kategori, yaitu: 1) kegiatan mahasiswa skala pembinaan, 2) kegiatan

mahasiswa skala penguatan, dan 3) kegiatan mahasiswa skala pengembangan, dan 4) kegiatan mahasiswa unggulan



Gambar 3.1. Diagram Kategori Kegiatan Mahasiswa

3.3.1. Kegiatan Mahasiswa Skala Pembinaan

Yang termasuk kegiatan mahasiswa skala Pembinaan adalah kegiatan mahasiswa yang dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Kegiatan mahasiswa ditujukan untuk meningkatkan kapasitas skill/kompetensi mahasiswa dalam suatu jenis kegiatan untuk mempersiapkan diri mengikuti kompetisi pada tingkat institusi;
- b. Kegiatan dilaksanakan oleh ormawa fakultas, dan sebagai peserta kegiatan adalah mahasiswa aktif;
- c. Yang termasuk kegiatan di level pembinaan antara lain:
 - (1) event olah raga/seni antar program studi dalam satu fakultas,
 - (2) kegiatan kebersamaan dengan mahasiswa baru (inagurasi);

- (3) kegiatan pembinaan terhadap kegiatan yang berorientasi prestasi di lingkungan fakultas,
- (4) kegiatan yang dilaksanakan oleh ormawa fakultas/ perguruan tinggi lain/pihak Luar,
- (5) pelatihan bidang ipteks tertentu,
- (6) pertemuan organisasi ormawa fakultas sejenis antar perguruan tinggi,
- (7) kegiatan tidak berorientasi prestasi, seperti: pembinaan karakter (mental, spiritual dan moral), pembinaan anggota ormawa, konsolidasi pengurus ormawa, penerimaan anggota, rapat anggota tahunan untuk pemilihan pengurus, dies ormawa, peduli sosial dan lingkungan.

3.3.2. Kegiatan Mahasiswa skala Penguatan

Kegiatan mahasiswa skala penguatan adalah kegiatan mahasiswa yang memiliki kriteria sebagai berikut.

- a. Kegiatan Mahasiswa ditujukan untuk peningkatan kapasitas mahasiswa pada jenis kegiatan tertentu berorientasi prestasi tingkat wilayah/nasional/ regional/internasional untuk mengikuti lomba antar institusi/ nasional/ tingkat regional/ internasional;
- b. Beberapa kegiatan yang termasuk dalam kategori penguatan antara lain:
 - (1) kegiatan yang dilaksanakan oleh ormawa level fakultas/universitas dengan peserta mahasiswa dari fakultas lain;

- (2) kegiatan berorientasi mencari bibit/mahasiswa berbakat yang ditindaklanjuti dengan membentuk Tim Universitas;
- (3) kegiatan yang dilaksanakan oleh ormawa universitas lain di level fakultas; kegiatan berlabel pada level Bali atau Nasional dengan peserta perguruan tinggi Bali atau beberapa propinsi

3.3.3. Kegiatan Mahasiswa Skala Pengembangan

Kegiatan mahasiswa level pengembangan adalah kegiatan mahasiswa yang memiliki kriteria sebagai berikut.

- a. Kegiatan Mahasiswa yang didesain untuk berkompetisi dengan prestasi yang bereputasi nasional;
- b. Mahasiswa/tim yang diikutsertakan kegiatan merupakan tim bentukan berdasarkan prestasi dan hasil seleksi untuk mengikuti kegiatan di level universitas atau yang menjadi peserta kegiatan adalah ormawa universitas dari berbagai propinsi dengan target prestasi;
- c. Beberapa kegiatan yang termasuk dalam kategori pengembangan antara lain:
 - 1) kegiatan yang dilaksanakan oleh ormawa lain di level universitas atau organisasi profesi/olahraga dan seni dengan peserta kegiatan adalah mahasiswa/ormawa fakultas dengan target prestasi;
 - 2) kegiatan ormawa dari Perguruan Tinggi lain/pihak Luar berlabel nasional.

3.3.4. Kegiatan Mahasiswa Unggulan

Kegiatan mahasiswa skala unggulan adalah kegiatan mahasiswa yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Kegiatan Mahasiswa yang didesain untuk meraih prestasi dan reputasi bagi mahasiswa/tim mahasiswa Universitas Udayana pada level nasional/ internasional;
- b. Peserta kegiatan adalah mahasiswa aktif dengan target prestasi nasional/internasional yang merupakan tim bentukan berdasarkan prestasi hasil seleksi di level universitas yang perlu dipersiapkan untuk berkompetisi dengan pembinaan secara reguler dan intensif;
- c. Yang termasuk dalam kategori kegiatan unggulan adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh Kementerian Dikbud dan atau Asosiasi Profesi tingkat nasional/internasional yang terkonfirmasi kredibilitasnya.

Jenis kegiatan mahasiswa unggulan meliputi tingkat nasional dan internasional, yaitu :

1. Kompetisi Matematika dan IPA PT (MIPA PT).

MIPA-PT sebagai bagian untuk mempersiapkan dan mendorong mahasiswa agar meningkatkan prestasi dan mutu dalam bidang MIPA, tidak hanya di tingkat nasional tetapi juga internasional. Olimpiade mulai diselenggarakan pada tahun 2009 dengan tiga bidang lomba yaitu Matematika, Kimia dan Fisika. Mulai tahun 2011 bidang yang dilombakan mencakup Matematika, Kimia, Fisika, dan

Biologi. Lomba dilakukan dalam tiga tahap yaitu: Tahap I di tingkat perguruan tinggi yang menghasilkan 7 mahasiswa terbaik masing-masing bidang, Tahap II tingkat wilayah untuk menentukan 50 mahasiswa terbaik, dan Tahap III di tingkat nasional yang menghasilkan 25 mahasiswa terbaik.

Tujuan dari Kompetisi Nasional MIPA-PT ini adalah: a) Mendorong peningkatan kemampuan akademik dan memperluas wawasan mahasiswa; b) Mendorong mahasiswa untuk lebih mencintai bidang Matematika, Fisika, Kimia, dan Biologi; c) Mendorong peningkatan kualitas dan memperluas wawasan staf pengajar; d) Memberikan masukan untuk perbaikan pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya dalam bidang Matematika, Fisika, Kimia, dan Biologi; dan e) Menjadi sarana promosi dan meningkatkan daya tarik Matematika, Fisika, Kimia, dan Biologi di tengah-tengah masyarakat.

Peserta KNMIPA PT adalah mahasiswa yang berasal dari bidang ilmu MIPA atau yang relevan, peserta belum pernah mendapatkan medali emas atau Juara I dalam KNMIPA PT atau OSN-Pertamina, dan peserta seleksi Tahap II adalah peserta terbaik hasil seleksi Tahap I dan mendapatkan rekomendasi dari pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan. Lomba diselenggarakan dalam 3 (tiga) tahap yaitu: tahap 1 di tingkat perguruan tinggi yang menghasilkan 7 (tujuh) mahasiswa terbaik masing-masing

bidang, tahap 2 di tingkat wilayah yang menghasilkan 64 mahasiswa terbaik, dan tahap 3 di tingkat nasional yang menghasilkan 25 mahasiswa terbaik.

2. Debat Bahasa Inggris/National University Debate Championship (NUDC).

Tingkat persaingan sumber daya manusia (SDM) di pasar kerja nasional dan internasional terus meningkat seiring dengan pemberlakuan pasar bebas dan atau peningkatan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi baru pada berbagai bidang usaha, serta kebutuhan tingkat profesionalisme (*knowledge, hard skills, soft skills*) yang semakin tinggi. Salah satu usaha pembinaan tersebut adalah melalui kompetisi debat, yang telah dirumuskan dalam *National University Debating Championship (NUDC)*. Kegiatan debat menuntut mahasiswa tidak hanya mampu mengungkapkan ide dalam Bahasa Inggris sebagai Bahasa pengantar, tetapi juga menuntut mahasiswa mampu menguasai pengetahuan global, menganalisis, membuat *judgement*, dan meyakinkan publik.

Tujuan kegiatan debat Bahasa Inggris adalah: a) meningkatkan daya saing mahasiswa dan lulusan perguruan tinggi melalui media debat ilmiah; b) meningkatkan kemampuan bahasa Inggris lisan, dan menciptakan kompetisi yang sehat antar mahasiswa; c) meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk berpikir kritis dan analitis,

sehingga mahasiswa mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional; d) mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan pendapat secara logis dan sistematis; dan e) memperkuat karakter mahasiswa melalui pemahaman akan permasalahan nasional dan internasional beserta alternatif pemecahannya melalui kompetisi debat.

Sistem yang digunakan dalam NUDC adalah sistem *British Parliamentary* (BP). Sistem ini adalah sistem yang digunakan dalam *World University Debating Championship* (WUDC) atau lomba debat antar perguruan tinggi tingkat dunia. Lomba diselenggarakan dalam 4 (empat) tahap yaitu: tahap 1 tingkat perguruan tinggi yang menghasilkan 1 tim yang terdiri dari 2 mahasiswa sebagai *debater* dan 1 mahasiswa/dosen sebagai *adjudicator*. Pada tahap ke-2 yaitu seleksi wilayah yang akan menentukan 8 tim terbaik dari 14 wilayah peserta NUDC peserta seleksi tingkat wilayah. Tahap ke-3 adalah tingkat nasional yang diikuti oleh tim terbaik dari masing-masing wilayah I s.d. XIV yang berjumlah 110 tim, seluruh tim berjumlah 330 orang yang terdiri atas 220 mahasiswa *debaters* dan 110 orang N1 *adjudicators*. Satu tim terbaik setelah 7 Babak Penyisihan dan 3 tim terbaik pada *Grand Final Main Draw* akan diprioritaskan untuk mewakili Indonesia mengikuti tahap ke-4 yaitu debat tingkat dunia *World University Debating Championship* (WUDC).

3. Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI).

Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI), KDMI adalah lomba debat tingkat nasional yang menggunakan Bahasa Indonesia untuk menetapkan pola pembinaan mahasiswa serta memberi wadah berkembang potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, terampil, kompeten dan berbudaya.

Kegiatan tahunan ini telah menjadi ajang positif bagi mahasiswa untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam berpikir kritis dan berkomunikasi, meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan jejaring antar perguruan tinggi, memupuk rasa kesatuan dan kebanggaan terhadap kebhinekaan bangsa dan budaya. KDMI mampu mendorong mahasiswa tidak hanya mampu mengungkapkan ide dalam bahasa Indonesia, tetapi juga menuntut mahasiswa mampu menguasai pengetahuan global, menganalisis, membuat judgement, dan meyakinkan publik. Di dalam debat, mahasiswa akan dihadapkan pada persoalan-persoalan nyata yang dihadapi suatu masyarakat atau bangsa.

4. Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (PILMAPRES).

Mahasiswa diharapkan tidak hanya menekuni ilmu dalam bidangnya saja, tetapi juga beraktivitas untuk mengembangkan *soft skills*-nya agar menjadi lulusan yang mandiri, penuh inisiatif, bekerja secara cermat, penuh

tanggung jawab dan tangguh. Kemampuan ini dapat diperoleh mahasiswa melalui pembekalan secara formal dalam kurikulum pembelajaran, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Era persaingan bebas saat ini dibutuhkan lulusan yang memiliki *hard skills* dan *soft skills* yang seimbang. Oleh karenanya di tiap perguruan tinggi perlu melakukan identifikasi mahasiswa yang berprestasi di kedua kompetensi itu dan yang terbaik perlu diberi penghargaan sebagai mahasiswa yang berprestasi.

Adapun tujuan dari kegiatan Pilmapres ini adalah: a) memilih dan memberikan penghargaan kepada mahasiswa yang meraih prestasi tinggi; b) memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan kurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler sebagai wahana menyinergikan *hard skills* dan *soft skills* mahasiswa; dan c) mendorong perguruan tinggi untuk mengembangkan budaya akademik yang dapat memfasilitasi mahasiswa mencapai prestasi yang membanggakan secara berkesinambungan.

Pilmapres dibagi menjadi 2 (dua) kategori yaitu tingkat Diploma dan Sarjana. Lomba ini dilaksanakan secara berjenjang mulai dari tingkat prodi/jurusan/departemen/bagian, fakultas, perguruan tinggi (Universitas/Institut/ Sekolah Tinggi/ Politeknik dan Akademi) dan tingkat nasional. Pada tingkat nasional diikuti oleh 30 orang Mahasiswa Program Sarjana 15 dan

15 orang Mahasiswa Program Diploma tingkat nasional. Secara umum peserta Pilmapres harus memenuhi syarat berupa: a). WNI, b) Terdaftar di PD-Dikti dan aktif sebagai mahasiswa program Sarjana maksimal semester VIII, dan mahasiswa program Diploma maksimal semester VI, c). IPK rata-rata 3,00, dan d). belum menjadi finalis Pilmapres dalam tahun- tahun sebelumnya.

5. Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dan Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS).

PKM secara umum bertujuan untuk meningkatkan iklim akademik yang kreatif, inovatif, visioner, solutif dan mandiri. Meningkatkan mutu mahasiswa di PT agar kelak dapat menjadi masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan dapat menerapkan pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian serta memperkaya budaya nasional.

Secara garis besar PKM dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu PKM Proposal yang meliputi PKM-P, PKM-M, PKM-K, PKM-T dan PKM-KC yang selanjutnya disebut dengan PKM 5 bidang, dan PKM karya tulis yang selanjutnya disebut PKM-KT yang terdiri atas Gagasan Tertulis (PKM-GT) dan Artikel Ilmiah (PKM-AI), serta PKM Gagasan Futuristik Konstruktif (PKM-GFK)

Tahap kegiatan PKM 5 dibagi menjadi lima kegiatan, yaitu: a) pengusulan, b) *desk* evaluasi dan penerapan proposal yang didanai, c) pelaksanaan dan pelaporan, d) *monitoring*

dan evaluasi, dan e) PIMNAS. Sedangkan PKMKT (PKM-AI dan PKM-GT) dan PKM GFK dibagi menjadi dua tahap, yaitu (1) pengusulan, dan (2) *desk* evaluasi dan penetapan proposal yang mendapatkan insentif, selanjutnya pihak Direktorat Kemahasiswaan akan menentukan kelompok PKMGT dan PKM-GFK yang diundang ke PIMNAS.

6. Kontes Robot Indonesia (KRI).

KRI adalah kegiatan kontes bidang robotika yang dapat diikuti oleh tim mahasiswa dari Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta. Terdapat 5 (lima) divisi pada KRI, yaitu: a) Kontes Robot Asia-Pasific Broadcasting Union (ABU) Indonesia (KRAI), b) Kontes Robot Pemadam Api Indonesia (KRPAI) tipe beroda, c) Kontes Robot Pemadam Api Indonesia (KRPAI) tipe berkaki, d) Kontes Robot Seni Tari Indonesia (KRSTI), dan e) Kontes Robot Sepak Bola Indonesia (KRSBI).

Tujuannya adalah a) agar Mahasiswa Indonesia makin terpacu untuk berkarya dan berprestasi di tingkat dunia melalui ajang kreativitas kontes robot, b) berkreasi mengikuti perkembangan dunia robotika yang secara tidak langsung juga akan meningkatkan pemahaman dan penguasaan lptek dan aplikasi robotika dalam dunia industri masa depan.

Untuk dapat mengikuti kegiatan KRI, setiap tim calon peserta harus mengajukan proposal yang ditujukan ke Panitia Pusat KRI dengan persetujuan Wakil Rektor/Ketua/Direktur Bidang Kemahasiswaan masing-

masing Perguruan Tinggi. Setiap perguruan tinggi hanya dapat mengirim satu tim peserta untuk masing-masing divisi pada KRI. Tim yang lolos seleksi proposal mempersiapkan robotnya untuk evaluasi tahap kedua, dengan menyampaikan laporan kemajuan pembuatan robot. Tim yang lolos evaluasi tahap kedua berhak mengikuti KRI Tingkat Regional.

KRI diselenggarakan dalam 4 Wilayah Tingkat Regional, yang mencakup: Regional 1 yang meliputi Wilayah Sumatera dan sekitarnya; Regional 2 meliputi DKI Jakarta, Jawa Barat, Banten dan sekitarnya; Regional 3 meliputi Wilayah Jawa Tengah, DIY dan sekitarnya; Regional 4 meliputi Jawa Timur dan sekitarnya. Peserta yang sebelumnya berada pada Regional 5 (Kalimantan, Sulawesi, Bali, Nusa Tenggara, Papua) akan diarahkan ke Regional 2, 3 dan 4.

7. Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI).

KRTI telah diadakan setiap tahun di Institut Teknologi Bandung (ITB) mulai tahun 2008 hingga 2011. Dalam kontes ini, peserta ditantang untuk mendesain, membuat serta menerbangkan sebuah pesawat. Tantangan yang diberikan mengharuskan peserta mendapatkan kompromi antara geometri pesawat, konstruksi dan sistem elektronik yang diintegrasikan pada pesawat terbang. Pada tahun 2013, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Dikti) dan ITB bekerjasama untuk melanjutkan serta mengembangkan konsep acara

kompetisi robot terbang ini ke skala yang lebih besar. Peningkatan level ini diharapkan mampu memperluas cakupan peserta dilingkungan Perguruan Tinggi di Indonesia dan meningkatkan kualitas kompetisi seperti kompetisi sejenis di luar negeri. Oleh sebab itu dibentuklah KRTI dengan tujuan untuk mengembangkan potensi pembuatan *unmanned aerial vehicle* (UAV) di Indonesia.

KRTI melombakan 4 (empat) divisi, yaitu: a) Divisi Racing Plane (RP) sebagai entry level, b) Divisi Fixed-Wing (FW) sebagai middle level dan real application, c) Divisi Vertical Take-off and Landing (VTOL) sebagai advanced level untuk pengembangan teknologi, dan d) Divisi Technology Development (TD) sebagai konsep pengembangan teknologi pesawat tanpa awak. Tujuan umum KRTI adalah menjembatani hasil riset terkait teknologi pesawat UAV serta sebagai ajang terkait pengembangan teknologi pesawat UAV antara pihak akademisi, industri dan pemerintah.

Untuk dapat mengikuti KRTI peserta harus membuat dan mengusulkan proposal kepada panitia KRTI pusat. Proposal paling tidak berisi: a) Identitas tim yang terdiri dari pembimbing (dosen) dan anggota tim (mahasiswa aktif) disertai dengan lembar pengesahan dari pejabat di perguruan tinggi. b) Bentuk rekaan Wahana Robot Terbang yang akan dibuat disertai penjelasan tentang

sistem navigasi, telemetri, termasuk: prosesor, kamera, sensor dan aktuator, dan lainnya yang akan digunakan.

8. Pagelaran Mahasiswa Bidang TIK (GEMASTIK).

GEMASTIK merupakan program yang berupaya untuk meningkatkan kualitas peserta didik sehingga mampu mengambil peran sebagai agen perubahan dalam memajukan TIK dan pemanfaatannya di Indonesia. Dalam tujuh tahun terakhir telah diadakan GemasTIK secara berkesinambungan yang diharapkan dapat menjadi ajang untuk menyalurkan kreativitas mahasiswa dalam pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di tingkat nasional. Mahasiswa sebagai pilar penting dalam pembangunan Negara, diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya dalam penguasaan TIK, dan dapat mengembangkan potensinya besar sebagai agen perubahan melalui pengembangan IPTEK di masa kini dan masa yang akan datang.

Adapun tujuan secara umum adalah untuk menjembatani hasil kreasi, inovasi dan pengembangan karya mahasiswa terkait teknologi informasi dan komunikasi, serta sebagai ajang berbagi informasi terkait perkembangan teknologi informasi dan komunikasi antara pihak akademisi, industri dan pemerintah. Manfaat yang diharapkan dari penyelenggaraan GemasTIK ini adalah dihasilkannya karya inovatif ilmiah mahasiswa, tersebarnya informasi

dan perkembangan TIK di Indonesia, serta meningkatnya kesadaran masyarakat Indonesia akan manfaat penggunaan TIK.

Ketentuan umum yang berlaku untuk seluruh kategori perlombaan Gemastik adalah peserta berkelompok terdiri dari maksimal 3 orang mahasiswa yang dipimpin oleh seorang ketua tim, peserta diperbolehkan mengikuti beberapa kategori perlombaan, tetapi hanya boleh menjadi ketua tim di satu kategori lomba yang diikuti, setiap kelompok harus berasal dari universitas yang sama dan boleh terdiri dari anggota tim dari program studi/departemen/jurusan yang berbeda, peserta yang tidak memenuhi syarat dianggap gugur, pendaftaran dan keikutsertaan peserta tidak dipungut biaya, dan untuk ketentuan khusus diatur untuk masing-masing lomba.

9. Kontes Mobil Hemat Energi (KMHE).

Kontes Mobil Hemat Energi merupakan sebuah lomba mobil irit tingkat nasional. Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa dari seluruh perguruan tinggi di Indonesia yang memenuhi persyaratan yang ditetapkan oleh panitia. Kemampuan untuk merancang dan membangun kendaraan yang irit, aman, dan ramah lingkungan merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seluruh peserta dalam kegiatan ini. Peserta dituntut agar mampu menggunakan kreativitasnya dalam mewujudkan karya

nyata berupa kendaraan yang akan dilombakan dalam dua kategori yaitu: a) *prototype*: Kendaraan masa depan dengan desain khusus yang memaksimalkan efisiensi, dengan Kelas Bahan Bakar: Bensin, Diesel, Etanol, Listrik, dan b) *Urban Concept*, yaitu kendaraan roda empat yang tampilannya mirip mobil pada umumnya dan sesuai untuk berkendara di jalanan dengan Kelas Bahan Bakar: Bensin, Diesel, Etanol, Listrik.

Tujuan KMHE adalah untuk: a) memberikan alternatif solusi bagi masalah energi nasional saat ini. Solusi yang dimaksud tentu akan memberikan efek positif dalam pengembangan kendaraan masa depan yang hemat bahan bakar dan ramah lingkungan; dan b) memberikan wadah bagi mahasiswa teknik seluruh Indonesia untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku kuliah serta meningkatkan kreatifitas, disiplin, serta kemampuan *soft skills* dan *hard skills*.

Pendaftaran KMHE dilakukan melalui 2 (dua) tahapan yaitu: a) Pendaftaran *Online*, merupakan tahapan awal dalam pendaftaran KMHE berupa pengisian seluruh kelengkapan yang diperlukan di *website* resmi KMHE. Seluruh calon peserta yang akan mendaftarkan timnya harus melengkapi konten pendaftaran yang tersedia serta mengunggah file yang diperlukan, b) Pengunggahan Laporan Desain Kendaraan (secara *online*), merupakan tahapan setelah

tahapan pendaftaran secara *online*, dimana peserta yang dinyatakan lolos pendaftaran *online* (mendapatkan *email* balasan dari panitia) diwajibkan untuk mengunggah laporan desain kendaraan. Seleksi berkas pendaftaran, panitia akan menyeleksi seluruh berkas pendaftaran untuk memilih sejumlah tim terbaik yang memenuhi persyaratan teknis dan *safety*. Panitia berhak untuk menerima atau tidak menerima pendaftar sesuai hasil seleksi.

10. Kontes Kapal Cepat Tak Berawak (KKCTB).

Kontes Kapal Cepat Tak Berawak Nasional adalah kontes yang diselenggarakan untuk menguji kreativitas mahasiswa dalam mendesain badan kapal, menetapkan prinsip *engine matching* dan merancang sistem otomasinya. Sistem penilaian kontes diberikan berdasarkan penguasaan medan atau lintasan yang dilalui oleh kapal. Daya kreasi mahasiswa dalam kontes tersebut tidak hanya mencakup desain badan kapal yang baik dari segi performance dan maneuver, tetapi juga mencakup perencanaan sistem penggerak dan sistem navigasi yang handal. Kebutuhan tentang sistem navigasi tersebut mensyaratkan tentang kebutuhan otomasi, dengan memperhatikan keselarasan faktor teknis lainnya (*engine matching*). Dengan demikian kreativitas dalam kontes yang dimaksud akan melibatkan beberapa disiplin ilmu terkait, antara lain Teknik Perkapalan, Teknik Mesin, dan Teknik Elektro.

Tujuan penyelenggaraan KKCTBN antara lain: a) Menumbuhkan kreatifitas mahasiswa dalam rancang bangun kapal, perencanaan sistem penggerak, serta otomasi navigasi mendukung kemampuan manuver untuk mitigasi bencana. b) Mendorong kemandirian dan kesiapan menghadapi tantangan perkembangan teknologi baik yang bersifat regional maupun global dalam bidang perkapalan maupun sistem navigasi khusus pada kemampuan manuver untuk menunjang mitigasi, dan c) Menumbuh kembangkan rasa persatuan, nasionalisme dan cinta kemaritiman.

Untuk dapat mengikuti KKCTBN a) peserta harus berasal dari PT di Indonesia, b) Peserta harus mengirimkan 2 (dua) copy proposal ke Tim pusat, c) mengikuti evaluasi keikutserataan sebagai berikut: (1) evaluasi kelayakan sesuai dengan tema kontes, (2) membuat prototipe kapal cepat tak berawak sesuai dengan proposal, (3) peserta yang lolos akan di *publish* secara *online* dan akan dihubungi panitia untuk mengikuti kontes, dan (4) evaluasi untuk dilakukan performa kapal cepat tak berawak saat kontes.

11. Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI).

Kompetisi Jembatan Indonesia merupakan satu kegiatan gabungan yang dalam rangka untuk merangkaian pembangunan jembatan. Kompetisi ini terdiri dari tahap perancangan dan konstruksi di arena lomba untuk membangun model jembatan berskala daerah maupun nasional. Dalam pembangunan jembatan, mahasiswa/

perancang harus mampu menguasai beberapa kegiatan mulai dari survei lapangan, proses analisis dan pembangunan fisik di lapangan. Oleh karena itu, pembuatan jembatan membutuhkan data lengkap baik kondisi lingkungan maupun bahan konstruksi serta standar/peraturan.

Tujuan umum Kompetisi Jembatan Indonesia adalah untuk mendorong dan menumbuh- kembangkan kreativitas mahasiswa dalam bidang perancangan dan konstruksi jembatan. Secara khusus KJI bertujuan untuk

a) menumbuhkan daya tarik bagi mahasiswa untuk lebih mendalami perancangan dan pelaksanaan jembatan, b). memperdalam pemahaman proses perancangan/ rekayasa jembatan sebagai bentuk aplikasi dari ilmu dasar dan teknologi jembatan, dalam rangka menghasilkan suatu rancangan jembatan yang kuat, kaku, ekonomis dan indah dan c) meningkatkan kepekaan mahasiswa dalam bidang pengembangan bidang teknologi jembatan.

Ketentuan kompetisi adalah a) peserta kompetisi dari PT terdiri dari 3 (tiga) orang mahasiswa dan 1 (satu) dosen pembimbing, b) setiap PT dapat mengajukan lebih dari 1 (satu) tim untuk setiap bangunan rumah tinggal atau gedung yang akan dikompetisikan, dan c) peserta yang lolos/terpilih pada tahap desain miniatur, dan d) penilaian kompetisi didasarkan pada unsur keindahan/estetika, kreativitas dalam rancang-bangun, kesesuaian

implementasi desain, kinerja struktural, serta metode pelaksanaan konstruksi.

12. Kontes Bangunan Gedung Indonesia (KBGI).

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak daerah dengan tingkat kerawanan kegempaan yang tinggi. Hal ini dapat diketahui dari berbagai kejadian gempa dalam beberapa dekade terakhir yang melanda beberapa daerah di Indonesia. Pengaruh gempa pada umumnya sangat merugikan bagi manusia, selain menyebabkan kerugian materi dan kerusakan infrastruktur, gempa bumi dapat pula mengakibatkan jatuhnya korban jiwa manusia yang kadang tidak sedikit jumlahnya. Kondisi yang demikian ini menuntut sistem struktur bangunan sipil yang dibangun di Indonesia harus mengikuti kaidah bangunan tahan gempa agar ketika gempa terjadi, struktur diharapkan tetap dapat bertahan berdiri dan tidak mengalami keruntuhan. KBGI merupakan salah satu kegiatan yang merangsang kreativitas mahasiswa dalam merancang dan membangun bangunan.

KBGI bertujuan untuk mendorong dan menumbuhkembangkan motivasi (minat) mahasiswa dalam bidang rancang-bangun, bangunan rumah tinggal atau gedung dengan memperhatikan unsur kreativitas di dalam rancangannya. Selain itu, untuk menguji kehandalan di dalam memikul beban lateral serta untuk memperkenalkan penggunaan material baja canai dingin sebagai komponen

struktural khususnya untuk bangunan rumah tinggal atau gedung.

Kompetisi ini terdiri dari tahap seleksi (desain) dan Tahap Kompetisi (rancang-bangun) yang terdiri dari presentasi, pengkonstruksi, serta uji pembebanan di area kompetisi (*site plan*). Ketentuan kompetisi adalah: a) peserta kompetisi dari PT terdiri dari 3 (tiga) orang mahasiswa dan 1 (satu) dosen pembimbing, b) setiap PT dapat mengajukan lebih dari 1 (satu) tim untuk setiap bangunan rumah tinggal atau gedung yang akan dikompetisikan, c) peserta yang lolos/terpilih pada tahap desain rumah tinggal atau gedung yang merupakan miniatur, dan d) penilaian kompetisi didasarkan pada unsur keindahan/estetika, kreativitas dalam rancang-bangun, kesesuaian implementasi desain, kinerja struktural, serta metode pelaksanaan konstruksi.

13. Kegiatan Bisnis Manajemen Indonesia (KBMI).

Program KBMI, dimaksudkan untuk memfasilitasi para mahasiswa yang mempunyai minat berwirausaha. Fasilitas yang diberikan dalam bentuk dukungan permodalan dan pendampingan usaha. Program ini diharapkan mampu mendukung visi-misi pemerintah yang tertuang dalam Renstra Kemristekdikti untuk pengembangan entrepreneur pemula dalam mewujudkan kemandirian bangsa melalui pengembangan pendidikan dan pelatihan kewirausahaan. Program KBMI bertujuan untuk menghasilkan karya kreatif, yang inovatif dalam membuka peluang usaha yang berguna

bagi mahasiswa setelah menyelesaikan studi. Pada program KBMI ini menitikberatkan pada orientasi proses bisnis dan hasil usaha (profit). Kategori program mahasiswa yaitu pengembangan usaha bagi mahasiswa yang sudah memiliki usaha dan ingin mengembangkannya. Adapun komoditas jenis usaha yang dihasilkan oleh mahasiswa dapat berupa usaha makanan dan minuman, jasa dan perdagangan, industry kreatif, teknologi dan produksi/budi daya. Rintisan usaha ini selanjutnya dapat menjadi salah satu modal dasar mahasiswa dalam berwirausaha dan memasuki pasar.

Tujuan dari Program KBMI adalah Menumbuhkan karakter bisnis (*sense of business*) untuk memulai dan mengembangkan usaha didukung dengan modal yang diberikan dengan pendampingan secara terpadu, membangun keterampilan wirausaha, dan menumbuhkembangkan wirausaha baru. Sedangkan untuk mengukur keberhasilan program dapat dilihat tercapai-tidaknya tujuan program yang secara umum adalah pertama meningkatnya kuantitas dan kualitas mahasiswa wirausaha dan kedua adalah meningkatnya unit bisnis mahasiswa yang berhasil dikembangkan.

Sistematika pengusulan program KBMI dilaksanakan dengan melalui beberapa tahap diantaranya adalah a) pengusulan, b) desk evaluasi dan penetapan, c) pelaksanaan dan pelaporan, d) *monitoring* dan evaluasi dan, e) Expo KMI. Tahapan pengusulan proposal diawali dengan penyiapan

proposal program KBMI oleh mahasiswa bersama dosen pendamping di Perguruan Tinggi asal mahasiswa. Pada tahap ini diharapkan setiap Perguruan Tinggi melakukan seleksi internal untuk memilih proposal yang layak untuk diajukan ke Ditjen Belmawa.

14. Ekspo Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (KMI).

Ekspo Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia merupakan satu bentuk wahana bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi bakat wirausaha mahasiswa. Sebagai tindak lanjut dari Program Mahasiswa Wirausaha (PMW) yang bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan sikap atau jiwa wirausaha (*entrepreneurship*) berbasis ipteks kepada para mahasiswa agar dapat mengubah pola pikir (*mindset*) dari pencari kerja (*job seeker*) menjadi pencipta lapangan pekerjaan (*job creator*) serta menjadi calon/pengusaha yang tangguh dan sukses menghadapi persaingan global. Ekspo Kewirausahaan ini juga bertujuan untuk mendorong kelembagaan atau unit kewirausahaan di perguruan tinggi agar dapat mendukung pengembangan program-program kewirausahaan. Sebagai hasil akhir, diharapkan terjadinya penurunan angka pengangguran lulusan pendidikan tinggi.

Tujuan dari Ekspo KMI diantaranya adalah sebagai wahana pengembangan kreativitas wirausaha bagi mahasiswa sebagai calon wirausaha masa depan berbasis

Technopreneur, media untuk *Experience Exchange* antar-perguruan tinggi dan praktisi bisnis dalam pengelolaan kewirausahaan mahasiswa, fasilitasi promosi produk kreatif-inovatif kewirausahaan mahasiswa dan juga produk unggulan daerah, *networking challenge* antar-mahasiswa ataupun alumni Program Mahasiswa Wirausaha serta dosen pendamping, dan ajang unjuk prestasi bagi mahasiswa dan alumni se-Indonesia dalam hal pengembangan wirausaha.

Bentuk kegiatan Ekspo KMI dibagi menjadi 2 (dua) kegiatan yaitu dengan merangkai beberapa bentuk kegiatan yang terdiri atas kegiatan utama dan kegiatan pendukung. Kegiatan utama adalah a) Ekspo KMI, b) Seminar/*Talk Show* Kewirausahaan, c) Lomba KMI Award dan Stand Terbaik, dan d) Klinik/Konsultasi Bisnis. Kegiatan pendukung adalah bazaar kewirausahaan, ekshibisi karya unggulan, panggung dialog dan seni budaya, wisata industri, dan sarasehan pimpinan bidang kemahasiswaan.

15. Kompetisi Inovasi Bisnis Mahasiswa (KIBM)

Program Kompetisi Inovasi Bisnis Mahasiswa (KIBM) merupakan salah satu agenda lomba kemahasiswaan tingkat nasional, Kemendikbud dalam mencapai tujuan membangun semangat kewirausahaan dengan memperkuat jejaring antara Akademisi, Bisnis dan Pemerintah.

KIBM 2020 yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional membagi menjadi 3 (tiga) bidang kegiatan yaitu Perguruan Tinggi Akademik, Perguruan Tinggi Vokasi dan Penyandang Disabilitas.

KIBM Bidang akademik bertujuan untuk meningkatkan inovasi produk/jasa bisnis mahasiswa, pengembangan bisnis mahasiswa, peningkatan pendapatan dan nilai tambah bisnis mahasiswa dan adanya pengakuan HKI yang dikeluarkan oleh Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia bagi yang memiliki potensi. KIBM

Bidang Vokasi bertujuan untuk pengintegrasian antar berbagai Bidang Keilmuan Vokasi, peningkatan inovasi produk tepat guna (barang dan jasa) pengembangan bisnis mahasiswa berbasis Digital Teknologi meliputi seluruh aktivitas penciptaan rantai nilai (Value Chain) dalam bisnis, peningkatan keberlanjutan pendapatan dan Pengembangan jaringan bisnis mahasiswa, pengakuan HAKI dan Paten Industri yang dikeluarkan oleh Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia bagi yang memiliki potensi. KIBM mahasiswa disabilitas bertujuan membangun kesadaran, motivasi, dan kepercayaan diri mahasiswa disabilitas dalam wirausaha, mengembangkan bisnis mahasiswa disabilitas, meningkatkan pendapatan dan nilai tambah bisnis mahasiswa disabilitas, meningkatkan inovasi produk/jasa

bisnis mahasiswa disabilitas, dan membangun jaringan antara pebisnis, pemodal, dan stakeholder lainnya

19. Program Holistik Pemberdayaan dan Pembinaan Desa (PHP2BD).

Program Holistik Pemberdayaan dan Pembinaan Desa (PHP2D) adalah kegiatan pemberdayaan masyarakat yang dilakukan oleh para mahasiswa melalui Ikatan Organisasi Mahasiswa Sejenis (IOMS), Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan atau Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM). Mahasiswa membawa inovasi teknologi ke desa sesuai dengan potensi dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat. Mahasiswa bekerja bersama dengan masyarakat desa dalam upaya menyelesaikan satu titik masalah di masyarakat melalui aplikasi teknologi dengan menggunakan strategi pemberdayaan masyarakat, pendekatan kelompok, perintisan kemitraan dan mengoptimalkan potensi lokal.

Tujuan HP2BD adalah mengembangkan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa serta mampu membangkitkan, menumbuhkan, mengembangkan dan memperkuat perdesaan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui berbagai program, salah satunya melalui pemberdayaan masyarakat pedesaan. Sehubungan dengan itu, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terjun membangun desa, melalui PHBD untuk mewujudkan kemandirian ekonomi.

Setiap usulan proposal harus memenuhi persyaratan administrasi sebagai berikut: a) Diajukan oleh ketua pelaksana diketahui oleh pimpinan organisasi pengusul (IOS, BEM, UKM) dan Dosen Pendamping, disetujui oleh Wakil Rektor/Ketua/Direktur Bidang

Kemahasiswaan, b) Wajib menyertakan surat pernyataan kesediaan kerjasama (bermaterai) dari kelompok masyarakat sasaran yang diketahui oleh pemerintah desa, c) Wajib menyertakan surat keputusan legalitas organisasi dari Rektor/Ketua/Direktur (intra kampus) atau Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan (antar kampus) diajukan secara daring (*online*).

20. Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM).

Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (**LIDM**) adalah kegiatan yang diadakan oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, kegiatan tersebut untuk mendorong Education 4.0, Sustainable Development Goals (SDGs), dan Penghormatan Gender dalam kehidupan perguruan tinggi di Indonesia, khususnya di kalangan para mahasiswa dan dosen. Lingkup LIDM meliputi 4 divisi lomba yang mewakili sejumlah solusi penting untuk menghadapi tantangan Education 4.0 Sustainable Development Goals (SDGs), dan Penghormatan Gender yang ditujukan bagi pembinaan generasi milenial.

Sebagai salah satu *agent of change* dalam bidang pendidikan, mahasiswa Indonesia juga tidak bisa lepas dari pemanfaatan teknologi. Hampir seluruh aspek kehidupan mahasiswa Indonesia juga kental akan warna teknologi, baik kehidupan di kampus saat perkuliahan maupun kehidupan di luar kampus. Penggunaan teknologi seperti *virtual reality*, *cloud computing*, hingga pembuatan games dan video pendek seakan sangat lekat dengan kehidupan mahasiswa Indonesia.

Lingkup LIDM meliputi 4 divisi lomba yang mewakili sejumlah solusi penting untuk menghadapi tantangan *Education 4.0*, *Sustainable Development Goals* (SDGs), dan Penghormatan *Gender* yang ditujukan bagi pembinaan generasi milenial, yaitu :

- a. Divisi I : Inovasi Teknologi Digital Pendidikan
- b. Divisi II : Kreasi Materi Pendidikan
- c. Divisi III : Kreasi Video dengan tema *Sustainable Development Goals* (SDGs)
- d. Divisi IV : Poster Instagram dengan tema Penghormatan *Gender*

21. Kompetisi Mahasiswa Nasional bidang ilmu Bisnis, Manajemen dan Keuangan (KBMK)

Kompetisi Mahasiswa Nasional bidang ilmu Bisnis, Manajemen dan Keuangan merupakan kompetisi yang tidak hanya mengevaluasi kemampuan akademik dan nalar

mahasiswa dalam bidang ilmu, tetapi juga merupakan sebuah upaya untuk mendekatkan kemitraan antara akademisi, dunia usaha dan pemerintah.

Dengan tema Mempersiapkan Tata Masyarakat 5.0 serta Pemberdayaan Bonus Demografi dengan Kontribusi Nyata Ilmu Bisnis, Manajemen dan Keuangan pada Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Dunia dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia, pelaksanaan rangkaian kegiatan pada kompetisi ini dibagi menjadi dua yakni rangkaian kegiatan utama dan rangkaian kegiatan pendamping.

Rangkaian kegiatan utama terdiri dari 5 kategori perlombaan yang mencakup perencanaan bisnis dengan aspek SDG, analisis kasus bisnis bidang manajemen operasional, riset investasi, bidang keuangan audit investigatif, dan bidang komersialisasi riset dan teknologi dan 1 kategori khusus bidang penulisan essay ilmiah. Kegiatan di setiap bidang lomba ini diharapkan dapat memberikan akselerasi pembelajaran untuk menganalisis kasus bisnis/manajemen secara menyeluruh baik dari sisi mahasiswa maupun dosen.

22. Festival Film Mahasiswa Indonesia (FFMI).

23. Perlombaann/kompetisi lainnya dari Pusat Prestasi Nasional.

B. Kegiatan Tingkat Internasional

1. Kejuaraan Debat Bahasa Inggris/World Debate Championship (WUDC).

World Debat *Championship* merupakan ajang lomba debat dengan skala internasional/tingkat dunia. Level ini merupakan level paling bergengsi dunia debat bahasa Inggris. Lomba ini mempertemukan debaters terbaik seluruh dunia dari seluruh universitas yang ada. Lomba tahunan ini jelas memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat berinteraksi dan berprestasi secara internasional. Dalam perjalanan mengikuti WUDC, mahasiswa perwakilan Indonesia telah berperan aktif menjadikan Indonesia menjadi negara kategori A, yaitu negara yang dengan konsisten mengirimkan tim debat dengan jumlah lebih dari 4 tim setiap tahunnya. Hal ini menyiratkan bahwa Indonesia telah mampu menjadi negara yang berkompetisi di level dunia. Keuntungan menjadi negara kategori A adalah kesempatan Indonesia untuk berbicara di level *Council* dunia menjadi lebih terbuka, karena Indonesia mendapatkan *vote* sejumlah 4. Pada waktu menjadi negara kategori C, Indonesia tidak mendapat *vote*, dan kategori B Indonesia hanya mendapat 1 *vote*. Dengan demikian, dalam rapat *council*, Indonesia mampu mewarnai dengan daya tawar negara yang seimbang dengan negara-negara maju.

Lomba ini menggunakan sistem BP (British Parliamentary) yang dalam satu *round* debat terdiri atas dua tim yang berada di sisi *government* (afirmatif) dan dua tim lain menjadi *opposition* (negatif). Keempat tim memperdebatkan satu topik yang dikeluarkan secara impromptu atau spontan. Terdapat tiga kategori dalam WUDC. Pertama adalah *open break* atau kategori untuk *native speakers* atau *English as a Proficient Language*. Kedua adalah ESL (*English as a Second Language*), dan yang ketiga adalah EFL (*English as a Foreign Language*). WUDC terdiri atas dua babak yaitu babak penyisihan (preliminary rounds) dan babak final. Dalam penyisihannya terdapat sembilan kali *preliminary rounds*.

Tujuan kegiatan debat Bahasa Inggris adalah: a) meningkatkan daya saing mahasiswa dan lulusan perguruan tinggi melalui media debat ilmiah; b) meningkatkan kemampuan bahasa Inggris lisan, dan menciptakan kompetisi yang sehat antar mahasiswa; c) meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk berpikir kritis dan analitis, sehingga mahasiswa mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional; d) mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan pendapat secara logis dan sistematis; dan e) memperkuat karakter mahasiswa melalui pemahaman akan permasalahan nasional dan

internasional beserta alternatif pemecahannya melalui kompetisi debat.

2. Internasional Mathematics Championship (IMC).

Internasional Mathematic Championship merupakan event/kegiatan kompetisi matematika tingkat internasional. Perekrutan mahasiswa peserta dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut: seleksi tingkat universitas, seleksi tingkat wilayah, dan seleksi tingkat nasional. Pada tingkat universitas, masing-masing universitas memilih 7 orang mahasiswa yang terbaik untuk kemudian di seleksi di tingkat wilayah. Dari seleksi nasional yang diikuti oleh 1318 orang mahasiswa yang berasal dari 263 perguruan tinggi negeri dan swasta, terpilih 64 orang mahasiswa terbaik. Para mahasiswa terpilih tersebut diundang untuk mengikuti seleksi tingkat nasional dalam kegiatan Olimpiade Nasional Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (ON MIPA) Perguruan Tinggi.

Tujuan utama dari keikutsertaan mahasiswa Indonesia pada kegiatan tersebut adalah untuk meningkatkan kualitas lulusan perguruan tinggi yang berdaya saing tinggi dan memberikan kesempatan meraih prestasi pada tingkat internasional kepada para mahasiswa yang berbakat di bidang ilmu-ilmu dasar terutama matematika.

3. ABU (Asia-Pacific Broadcasting Union) Robocon.

ABU Robocon adalah kompetisi robot bagi mahasiswa se-Asia Pasifik yang dilaksanakan setiap tahun. Pada pelaksanaannya robot harus untuk menyelesaikan tugasnya dalam waktu yang telah ditentukan. Dalam sejarahnya penyelenggaraan kompetisi ini sudah dimulai sejak tahun 2012 di Tokyo, Jepang yang digagas oleh Asia-Pacific Broadcasting Union.

Tujuan dari kompetisi di antaranya adalah untuk mempertemukan bakat-bakat muda dalam dunia robot, selain itu kontestasi ini juga bertujuan untuk membantu menciptakan tali persahabatan antara mahasiswa se-Asia Pasifik di mana mahasiswa tersebut yang akan memimpin negara mereka di abad 21. Manfaat dari mengikuti kompetisi ini adalah untuk menumbuhkan kreativitas mahasiswa Indonesia dalam bidang robotik, meningkatkan SDM Indonesia untuk mengisi kebutuhan digitalisasi dan robotika.

4. International Robot Contest.

Kontes robot internasional yang diselenggarakan setiap tahunnya di *Trinity College*, USA merupakan kontes robot yang dirancang untuk diikuti oleh mahasiswa perwakilan Indonesia melalui Ditjen Belmawa. Untuk mengikuti kontes robot internasional ini mahasiswa paling tidak harus melalui beberapa tahapan Kontes Pemadam Api Indonesia (KRPAI) Berkaki di tingkat regional dan nasional. Tahapan tersebut dimulai dari tingkat regional akan dipertandingkan dalam

event nasional dengan mempertemukan pemenang dari tiap regional. Pemenang nasional akan dikirim oleh Ditjen Belmawa sebagai perwakilan dari Indonesia ke Trinity College dalam ajang *International Robot Contest*.

Tujuan mengikuti ajang internasional ini adalah untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam dunia robotika internasional, mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam dunia nyata, meningkatkan kepekaan mahasiswa dalam pengembangan bidang robotika internasional, sedangkan manfaatnya adalah mahasiswa dapat mengetahui secara langsung dan berkompetisi dengan mahasiswa negara lain di ajang internasional, selain ini menyiapkan SDM Indonesia untuk kebutuhan dunia robotika.

3.6. Waktu Kegiatan Mahasiswa

Waktu kegiatan mengacu kepada kalender kegiatan tingkat nasional dan internasional seperti tercantum pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1. Kalender Kegiatan Tingkat Nasional

No	Jenis Kompetisi	Waktu * (Bulan)
A.	Tingkat Nasional	
1	Program Kreativitas Mahasiswa (PKM)	April
2	Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS)	Agustus
3	Kompetisi MIPA PT K MIPA PT)	Maret
4	National University Debate Champ. (NUDC)	September
5	Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI)	September
6	Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (PILMAPRES)	Juli
7	Kontes Robot Indonesia (KRI)	April
8	Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI)	Oktober
9	Pagelaran Mahasiswa Bidang TIK (GEMASTIK)	November
10	Kontes Mobil Hemat Energi (KMHE)	November
11	Kontes Kapal Cepat Tak Berawak (KKCTB)	November
12	Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI)	November
13	Kontes Bangunan Gedung Indonesia (KBGI)	November
14	Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM)	Juni
15	Kompetisi Bisnis Mahasiswa Indonesia (KBMI)	Mei
16	Ekspo Kewirausahaan MHS Indonesia	-

	(KMI)	
17	Program Holistik Peremberdayaan dan Pembinaan Desa (PHP2D)	April
18	Kompetisi Inovasi Bisnis Mahasiswa (KIBM)	Juli
19	Kompetisi Mahasiswa Nasional bidang ilmu Bisnis, Manajemen dan Keuangan (KBMK)	Mei
20	Festival Film Mahasiswa Indonesia (FFMI).	
B.	Tingkat Internasional	
1	World Debate Championship (WUDC)	Oktober
2	Internasional Mathematics Championship (IMC)	Agustus
3	ABU (<i>Asia-Pacific Broadcasting Union</i>) Robocon	Juli
4	<i>International Robot Contest (IRC) Trinity</i>	Maret

BAB IV.

PROSEDUR KEGIATAN KEMAHASISWAAN

5.1. Prosedur Pengusulan Kegiatan Mahasiswa

Pengusulan kegiatan dilakukan dengan membuat proposal sesuai dengan ketentuan masing-masing program. Usulan dibuat dalam bentuk softcopy diunggah ke laman pengelola program.

Prosedur pengunggahan usulan disajikan pada lampiran 1.

5.2. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan Mahasiswa

Pelaksanaan kegiatan wajib mengikuti ketentuan yang berlaku. Ketentuan tersebut adalah:

- a. Buku pedoman
- b. Kegiatan dilaksanakan sesuai usulan/TOR;
- c. Pelaksanaan yang tidak sesuai usulan/TOR wajib dikonsultasikan dengan Pembina
- d. Ketidaksiesuaian pelaksanaan kegiatan dengan usulan/TOR harus dapat dipertanggungjawabkan dan didokumentasi dalam jurnal kegiatan.

5.3. Prosedur Monitoring dan Evaluasi serta Pemenuhan Luaran Kegiatan Mahasiswa

Setiap kegiatan mahasiswa perlu dimonitoring dan dievaluasi. Monitoring dilakukan oleh Tim Monev yang dibentuk oleh Panitia atau oleh Pimpinan Fakultas atau Universitas. Monev bertujuan untuk memastikan bahwa

luaran yang ditargetkan telah dapat dipenuhi dan tidak melanggar ketentuan yang berlaku.

Selain luaran, maka setiap kegiatan harus ditunjang oleh dokumen yang dapat digunakan sebagai bukti peserta tentang kompetensi/pengalaman tambahan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan mahasiswa dimaksud. Dokumen tersebut dapat berupa sertifikat, piagam atau surat keterangan. Dokumen ini nantinya akan menjadi lampiran Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI).

5.4. Prosedur Pelaporan dan Kegiatan Mahasiswa

- a. Pelaporan kegiatan mengikuti format penyusunan laporan kegiatan buku pedoman masing-masing kegiatana.
- b. Dalam laporan kegiatan melampirkan rincian pengeluaran/belanja keuangan dan laporan monitoring dan evaluasi.
- c. Laporan diunggah pada sistem kegiatan Ormawa.
- d. Laporan yang sudah mendapat persetujuan bagian kemahasiswaan dicetak rangkap 3 (tiga) eksemplar.

BAB V.

PENGHARGAAN DAN SANKSI KEGIATAN KEMAHASISWAAN

6.1. Penghargaan Kegiatan Kemahasiswaan

6.1.1. Mahasiswa

Mahasiswa yang mengikuti kegiatan kompetisi untuk perolehan prestasi diberikan penghargaan secara berjenjang sesuai capaian mahasiswa yang bersangkutan:

- 1) menggunggah usulan kegiatan ke laman Kemendikbud (ka/angg.) 15/10 poin
- 2) usulan kegiatan dibiayai Kemendikbud (ka/angg.) 20/15 poin
- 3) finalis (peserta lomba) (ka/angg.) 25/20 poin
- 4) juara lomba setara emas (ka/angg.) 45/40 poin
- 5) juara setara perak (ka/angg.) 40/35 poin
- 6) juara setara perunggu (ka/angg.) 35/30 poin
- 7) juara harapan/paporit (ka/angg.) 30/25 poin
- 8) juara lomba setara emas bidang poster (ka/angg.) 35/30 poin
- 9) juara setara perak bidang poster (ka/angg.) 34/29 poin
- 10) juara setara perunggu bidang poster (ka/angg.) 33/28 poin
- 11) juara harapan/paporit bidang poster (ka/angg.) 32/27 poin

- 12) Setiap keikutsertaan dalam kegiatan diterbitkan sertifikat sebagai bagian SKPI
- 13) Juara lomba nasional/internasional diberikan apresiasi berupa insentif yang jumlahnya ditetapkan dengan surat keputusan rector.

6.1.2. Pengelola dan Pembina

Penghargaan yang diberikan kepada pengelola kegiatan kemahasiswaan adalah sebagai berikut:

- 1) Pengelola Pusat Prestasi (ka/sek.) 4/3 SKS
- 2) Pengelola Unit Pengembangan (ka/sek) 3/2 SKS)
- 3) Pembina UKM 2 SKS (0,232 poin)
- 4) Kepanitiaan
 - (a) Penanggungjawab 2 SKS (0,250)
 - (b) Pengarah 1 SKS (0,268)
 - (c) Ketua 2 SKS (0,232 poin)
 - (d) Sekretaris 1 SKS (0,179)
 - (e) Anggota 1 SKS (0,179)
- 5) Reviewer internal 2 SKS (0,007)
- 6) Juri 2 SKS (0,2 poin)
- 7) Dosen Peserta TOT 2 SKS (tanpa remun)
- 8) Dosen Pembimbing
 - (a) pengunggah usulan 0,5 SKS (0,1)
 - (b) kegiatan didanai Belmawa 1 SKS/usulan (0,2/1/1)
 - (c) peserta/delegasi lomba 1 SKS (0,4)
 - (d) juara 2 SKS (1)

6.2 Sanksi Kegiatan Mahasiswa

- a. Ormawa/UKM/mahasiswa yang melaksanakan kegiatan tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku, maka pimpinan fakultas/universitas dapat memberi sanksi, berupa: peringatan tertulis sampai batas waktu yang ditentukan, pengembalian biaya, serta sanksi lain yang ditetapkan oleh pimpinan fakultas/universitas;
- b. Sebelum sanksi penghentian bantuan pendanaan/kegiatan, ormawa/UKM/mahasiswa diberi kesempatan pembelaan dalam pertemuan khusus dengan pimpinan fakultas/universitas.

BAB VI. PENUTUP

1. Pedoman Pengelolaan Kegiatan Mahasiswa ini akan diberlakukan mulai Tahun 2020;
2. Pedoman ini akan dievaluasi secara berkala setiap tahun sebelum tahun akademik baru berlangsung;
3. Segala hal yang belum diatur dalam pedoman ini akan diputuskan oleh pimpinan fakultas/ universitas;
4. Dengan diberlakukannya pedoman ini maka aturan-aturan yang tidak sesuai dengan pedoman ini dinyatakan tidak berlaku.

Daftar Pustaka

Peraturan Rektor Universitas Udayana Nomor 2 Tahun 2020 Tentang Organisasi Dan Kegiatan Kemahasiswaan.

Anon. 2019. Panduan Sistem Informasi Manajemen Peningkatan Kemahasiswaan (Simkatmawa). Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Anon (2017). Buku Pedoman Penghitungan SKP Mahasiswa Universitas Udayana. Biro Kemahasiswaan Universitas Udayana. Bali.

PANDUAN PENGUSULAN MELALUI SIMBELMAWA

Pengusulan Program Kreativitas Mahasiswa dilakukan oleh dua *user*, yaitu Operator Bagian Kemahasiswaan Perguruan Tinggi (Operator PT) dan mahasiswa pengusul secara daring ke SIMBelmawa. Berdasar fungsi *user*, mekanisme dan tahapan proses dalam pengusulan mengikuti ketentuan sebagai berikut.

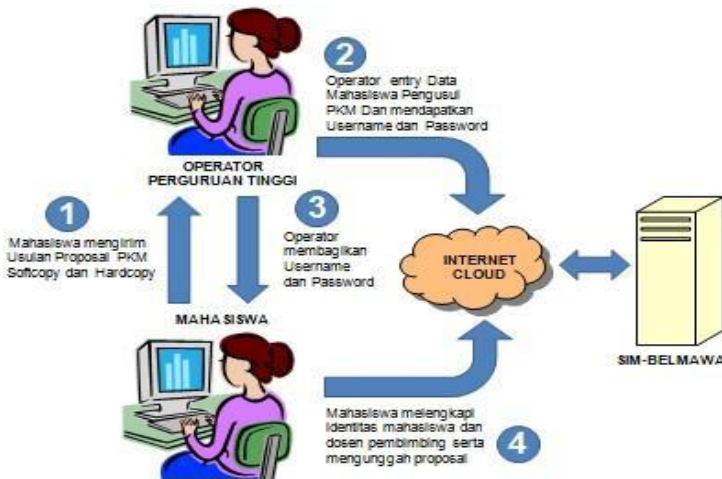
A. USER OPERATOR PT

1. Setiap Operator PT akan diberikan *Username* dan *Password* yang akan diberikan/dikirimkan secara khusus oleh Direktorat melalui *email* Perguruan Tinggi.
2. Operator PT mengakses sistem melalui alamat <http://simbelmawa.dikbud.go.id>
3. Operator PT memasukkan identitas mahasiswa pengusul
4. Setiap data identitas mahasiswa pengusul akan mendapatkan *Username* (Nama User) dan *Password* yang akan di *generate* atau dibuat secara otomatis oleh SIMBelmawa.
5. Operator PT memberikan *Username* dan *Password* kepada mahasiswa pengusul.

B. USER MAHASISWA PENGUSUL

1. Mahasiswa membuat Proposal sesuai dengan bidang yang akan diikuti dengan format penulisan sesuai ketentuan pada buku Pedoman Program.

2. *Softcopy* Proposal lengkap dalam bentuk PDF (satu proposal lengkap termasuk lembar pengesahannya) diunggah oleh mahasiswa secara mandiri dengan menggunakan *Username* dan *Password* yang telah diberikan oleh Operator PT. Bersamaan dengan pengunggahan Proposal, mahasiswa diwajibkan mengisi beberapa data pendukung secara daring.
3. Besar file PDF Proposal maksimum 5 MB. *Hardcopy* Proposal yang telah dijilid dan disahkan diserahkan ke Bagian Kemahasiswaan untuk disimpan di Perguruan Tinggi masing-masing



Gambar 1. Prosedur Pengusulan ke SIMBelmawa.

