



Jl. Semarang No.5, Sumbersari,  
Kec. Lowokwaru, Kota Malang,  
Jawa Timur 65145

# Buku Pedoman

## ***YOUNG CREATIVE IDEA***

*Kolaborasi Cegah dan Tangani Covid-19  
sebagai Aksi Nyata Mahasiswa Indonesia*



**PKM CENTER**

**Universitas Negeri Malang**



## LATAR BELAKANG

Mahasiswa merupakan aset masa depan bangsa yang memiliki potensi dan energi yang besar untuk diasah dan dikembangkan kreativitasnya sebagai calon penerus dan pemimpin bangsa, guna peningkatan mutu pembangunan bangsa dan negara. Membentuk potensi penerus bangsa tersebut, maka mahasiswa perlu diberi peluang dan tantangan tersistematis guna meningkatkan mutu kreativitas, mental dan perilakunya.

Perguruan tinggi yang merupakan satuan penyelenggara pendidikan tinggi sebagai pusat peradaban suatu negara yang nantinya akan melahirkan para insan cendikia atau mahasiswa. Peran perguruan tinggi negeri sebagai lembaga pendidikan tertinggi seharusnya menyadari bahwa mereka mempunyai andil besar bagi sebuah negara.

Perguruan Tinggi perlu mewadahi mahasiswa dan mendorong mereka untuk berinovasi melalui: ide, solusi, produk, sistem, platform, atau aplikasi mobile/web. Ditengah pandemi Covid-19, potensi ide kreatif mahasiswa sangat dibutuhkan sebagai upaya untuk mencegah dan menangani pandemi Covid-19. Seluruh mahasiswa bersatu untuk bergotong royong melindungi bangsa dari COVID-19 melalui pengusulan ide-ide/pemikiran yang luar biasa.

Universitas Negeri Malang sebagai salah satu perguruan tinggi Negeri di Indonesia memiliki kewajiban untuk dapat mencetak mahasiswa sebagai sumber daya manusia yang memiliki kemampuan bersaing secara global demi kemajuan Indonesia. Hal ini sesuai dengan misi Universitas Negeri Malang yaitu mewujudkan penyelenggaraan Tridharma Perguruan Tinggi yang berkualitas. Peranan penting dari perguruan tinggi adalah menciptakan suatu jembatan yang dapat menghubungkan kebijakan pemerintah dengan keinginan masyarakat yaitu mahasiswa.

*“Young Creative Idea”* merupakan ajang perlombaan kreativitas dan inovasi dari seluruh mahasiswa indonesia berupa lomba karya tulis, poster, dan video. Melalui kegiatan lomba ini akan melahirkan ide kreatif serta inovasi yang diikuti oleh seluruh mahasiswa atau kelompok mahasiswa dari perguruan tinggi seluruh Indonesia.

## **TEMA**

Tema yang diangkat dari kegiatan lomba adalah “Kolaborasi Cegah dan Tangani Covid-19 serta solusi kreatif pemulihan pasca masa pandemik sebagai Aksi Nyata Mahasiswa Indonesia”

## **SUB TEMA**

1. Pendidikan: Inovasi pembelajaran dalam menunjang penerapan kebijakan Study from Home (SFH) bagi pelajar dan mahasiswa Indonesia.
2. Ekonomi: Strategi mengatasi penurunan income perekonomian selama masa tanggap darurat covid 19 melalui pemberdayaan masyarakat terdampak
3. Kesehatan Masyarakat: Strategi menumbuhkan kepatuhan dan kemandirian kesehatan masyarakat (social dan physical distancing) sesuai protocol kesehatan covid 19
4. Sosial Humaniora: Solusi terhadap implikasi kebijakan pembatasan sosial bagi masyarakat dari aspek sosial budaya dan keagamaan.
5. Sains dan Teknologi: Kajian sains teknologi untuk mengatasi masalah covid19
6. Pariwisata: Pengembangan pariwisata virtual futuristik dalam masa tanggap darurat covid19

## **KATEGORI LOMBA**

1. Gagasan tertulis
2. Poster
3. Video
4. Kewirausahaan kreatif

## **KETENTUAN DAN ALUR KOMPETISI**

1. Peserta adalah mahasiswa program S1 atau D3 yang berasal dari perguruan tinggi yang sama di seluruh Indonesia
2. Peserta adalah individu atau kelompok dengan maksimal 3 anggota dari perguruan tinggi yang sama

3. Peserta dapat mengikuti lebih dari satu cabang lomba
4. Melakukan pendaftaran di link: [bit.ly/pendaftaranYCI](https://bit.ly/pendaftaranYCI), dan karya sesuai dengan panduan yang dapat dilihat di link [bit.ly/panduanYCI](https://bit.ly/panduanYCI)
5. Tim yang lolos 10 besar wajib mempresentasikan karya melalui daring yang akan diinformasikan lebih lanjut oleh panitia setelah pengumuman.
6. Pemenang akan diumumkan melalui Account Instagram dan akan dihubungi langsung oleh panitia melalui WhatsApp/Email, yang akan dikirimkan kepada ketua tim
7. Hadiah akan dikirimkan ke rekening ketua tim

### **TIMELINE KEGIATAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Tanggal</b>
Pendaftaran dan pengumpulan karya	30 April-31 Mei 2020
Penilaian	8-13 Juni 2020
Pengumuman Final	15 Juni 2020
Final dan Video Presentasi	16-20 Juni 2020
Pengumuman pemenang	25 Juni 2020

### **KETENTUAN KARYA GAGASAN TERTULIS**

1. Proposal Gagasan Tertulis yang diusulkan tidak mengandung unsur SARA.
2. Proposal Gagasan tertulis belum pernah menang/didanai dalam perlombaan lainnya.
3. Karya Gagasan tertulis tersebut adalah karya original dari peserta.
4. Nama subject soft file: NAMA KETUA TIM\_NAMA PERGURUAN TINGGI
5. Softcopy poster dalam bentuk pdf dan diupload di link: [bit.ly/pendaftaranYCI](https://bit.ly/pendaftaranYCI).
6. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

### **KETENTUAN KARYA POSTER**

1. Poster merupakan karya orisinil peserta
2. Tidak boleh ada plagiarism (harus original)
3. Poster tidak harus sesuai dengan gagasan tertulis masing-masing tim
4. Poster tidak boleh mengandung unsur SARA, Kekerasan, dan Pornografi

5. Poster belum pernah diikutsertakan dalam lomba dan belum pernah dipublikasikan.
6. Format poster JPG dengan maksimal kapasitas 5 MB
7. Nama subject poster: NAMA KETUA TIM\_NAMA PERGURUAN TINGGI
8. Softcopy poster diupload di link: [bit.ly/pendaftaranYCI](https://bit.ly/pendaftaranYCI)
9. Poster akan diupload serentak di akun Instagram official oleh panitia
10. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

## **KETENTUAN KARYA VIDEO**

1. Video merupakan video terbaru dan orisinal (no plagiat).
2. Video tidak mengandung unsur SARA, kekerasan dan pornografi.
3. Poster tidak harus sesuai dengan gagasan tertulis masing-masing tim.
4. Durasi video minimal 3 menit dan maksimal 5 menit.
5. Format Video MP4 dengan maksimal kapasitas 10 MB.
6. Nama subject video: JUDUL VIDEO\_NAMA KETUA TIM\_NAMA PERGURUAN TINGGI
7. Karya video di upload ke link: [bit.ly/pendaftaranYCI](https://bit.ly/pendaftaranYCI)
8. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

## **KETENTUAN KARYA WIRUSAHA KREATIF**

1. Produk Barang/Jasa yang diusulkan merupakan produk orisinal (no plagiat).
2. Business plan dan deskripsi usaha kreatif tersebut harus memiliki implikasi riil terhadap masyarakat selama masa pandemic covid19
3. Business plan dan produk barang/jasa yang diajukan belum pernah menang/didanaikan dalam perlombaan lainnya.
4. Karya wirausaha kreatif tersebut adalah karya original dari peserta.
5. Nama karya wirausaha kreatif dikirim dalam bentuk pdf dengan format: JUDUL WIRUSAHA\_ NAMA KETUA TIM\_NAMA PERGURUAN TINGGI
6. Softcopy poster karya wirausaha kreatif diupload di link: [bit.ly/pendaftaranYCI](https://bit.ly/pendaftaranYCI).
7. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

## **STRUKTUR PENULISAN GAGASAN TERTULIS**

### DAFTAR ISI

#### 1. PENDAHULUAN

Bagian Pendahuluan menguraikan latar belakang yang mengungkap tentang situasi dan kondisi bangsa, negara yang menjadi alasan mengangkat gagasan menjadi PKM-GT (dilengkapi dengan data atau informasi yang mendukung). Bagian ini juga mengungkap tujuan dan besarnya manfaat yang ingin dicapai.

#### 2. GAGASAN

Bagian gagasan berisi uraian tentang:

- a. Kondisi terkini pencetus gagasan (diperoleh dari bahan bacaan, wawancara/diskusi, observasi, imajinasi yang relevan)
- b. Solusi yang pernah diterapkan untuk memperbaiki kondisi pencetus gagasan
- c. Seberapa jauh kondisi pencetus gagasan dapat diperbaharui atau dikembangkan jika gagasan tersebut diimplementasikan
- d. Pihak-pihak yang dipertimbangkan dapat membantu mengimplementasikan gagasan dan peran atau kontribusi masing-masingnya
- e. Langkah-langkah strategis yang harus dilakukan untuk mengimplementasikan gagasan sehingga tujuan atau pembaruan yang diharapkan dapat tercapai.

#### 3. KESIMPULAN

Secara umum kesimpulan yang merupakan bagian akhir dari tulisan berisikan pengungkapan gagasan yang diajukan, teknik implementasi yang akan dilakukan, dan prediksi hasil yang akan diperoleh (manfaat dan dampak gagasan).

#### 4. DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN

Lampiran 1. Curriculum Vitae Ketua dan Anggota

Lampiran 2. Curriculum Vitae Pendamping

Lampiran 3. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan oleh Ketua Tim

**STRUKTUR PENULISAN WIRAUSAHA KREATIF**

## DAFTAR ISI

## 1. PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan uraikan latar belakang, atau alasan yang mendasari disusunnya kewirausahaan kreatif, apakah berdasar atas hasil riset pasar atau inisiatif sendiri untuk membuka pangsa pasar. Ungkapkan pula jenis dan spesifikasi teknis komoditas yang akan menjadi modal Berwirausaha. *Business* yang sudah berjalan akan lebih baik.

## 2. GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

Pada bab ini, uraikan kondisi umum lingkungan yang menunjukkan potensi sumberdaya dan peluang pasar termasuk analisis ekonomi usaha yang direncanakan. Sajikan secara singkat untuk menunjukkan kelayakan usaha (cash flow minimal untuk 1 tahun ke depan yang dapat menunjukkan keberlanjutan usaha). Pemasaran termasuk jangkauan pasar dan strategi pemasaran. Potensi pengembangan usaha baik saat ini maupun saat pemulihan masa pandemic.

## 3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan menyajikan uraian tentang teknik/cara membuat komoditas usaha, mengemas dan memasarkannya sekaligus tahapan pekerjaan dalam pencapaian tujuan program.

## 4. DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Curriculum Vitae Ketua dan Anggota

Lampiran 2. Curriculum Vitae Pendamping

Lampiran 3. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan oleh Ketua Tim

**FORMAT PENULISAN**

1. Karya tulis dibuat 5 halaman sampai dengan 10 halaman (diluar cover, daftar isi dan lampiran)
2. Proposal gagasan tertulis diketik dengan ketentuan:

- a. Paper Size : A4
- b. Font : Times New Roman
- c. Size : 12
- d. Space : 1.5
- e. Margins : Top; Bottom; Right = 3 cm dan Left = 4 cm
- f. Diberi nomor halaman pojok kanan bawah

**KRITERIA PENILAIAN GAGASAN TERTULIS**

No	Kriteria Penilaian	Bobot %	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Format Makalah: <ul style="list-style-type: none"><li>• Tatatulis: ukuran kertas, tipografi, kerapihan ketik, tata letak, jumlah halaman</li><li>• Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar</li><li>• Kesesuaian dengan format penulisan yang tercantum di Pedoman</li></ul>	15		
2	Gagasan: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kreativitas gagasan</li><li>• Kelayakan implementasi</li></ul>	40		
3	Sumber informasi: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kesesuaian sumber informasi dengan gagasan yang ditawarkan</li><li>• Akurasi dan aktualisasi informasi</li></ul>	25		
4	Kesimpulan <ul style="list-style-type: none"><li>• Prediksi hasil implementasi gagasan</li></ul>	20		
	<b>Total</b>	<b>100</b>		



**KRITERIA PENILAIAN POSTER**

No	Kriteria/Unsur yang Dinilai	Bobot %	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Substansi Kreativitas Ide Inovasi dan Kebermanfaatan	40		
2	Kejelasan Informasi Terbaca (visible) Terstruktur (structured)	35		
3	Lengkap Penyajian, Daya Tarik, Teliti Praktis (simple)	25		
	<b>Total</b>	<b>100</b>		

**KRITERIA PENILAIAN VIDEO**

No	Kriteria/Unsur yang Dinilai	Bobot %	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Sistematika dan Kejelasan Alur Pikir	15		
2	Kreatifitas Ide Inovasi dalam konten video	35		
3	Kedalaman Ilmu Pengatahuan dalam video	20		
4	Dinamika dan Kualitas Visualisasi Konten	20		
5	Durasi maksimal video	10		
	<b>Total</b>	<b>100</b>		

**KRITERIA PENILAIAN WIRAUSAHA KREATIF**

No	Kriteria/Unsur yang Dinilai	Bobot %	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Produk Barang/Jasa (kreativitas, inovasi)	20		
2	Deskripsi usaha (bahan baku/sumber, proses produksi, mitra usaha)	10		

3	Pemasaran (jangkauan pasar, strategi pemasaran)	20		
4	Keuangan (cash flow, pertumbuhan dan profit selama masa pandemic)	20		
5	Potensi pengembangan usaha (saat ini dan pemulihan pasca pandemic)	20		
	Durasi maksimal video (presentasi dan sikap)			
	<b>Total</b>	<b>100</b>		

### TAHAP SELEKSI

1. Karya Tulis Ilmiah yang dikirim oleh peserta diseleksi oleh tim penilai yang telah ditentukan. Dari keseluruhan peserta, akan dipilih 10 besar finalis untuk maju ke babak Grand Final.
2. Peserta yang lolos pada babak grand final (Presentasi) Karya Tulis Ilmiah akan diinformasikan melalui website dan akun resmi lomba
3. Bagi tim yang lolos 10 besar diwajibkan untuk mempresentasikan karya melalui daring yang akan diinformasikan lebih lanjut oleh panitia setelah pengumuman.
4. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

### HADIAH PEMENANG

Setiap peserta akan mendapatkan E-Sertifikat. Setiap peserta yang dinyatakan lolos sebagai 10 (Sepuluh) finalis akan mendapatkan sertifikat finalis. Setiap kategori lomba akan diambil 6 juara dan setiap finalis yang ditetapkan sebagai juara akan diberi penghargaan berupa E-sertifikat pemenang dan uang tunai dengan rincian sebagai berikut :

Juara	Reward
Juara 1	Rp. 7.000.000 (Tujuh Juta Rupiah)
Juara 2	Rp. 5.000.000 (Lima Juta Rupiah)
Juara 3	Rp. 3.000.000 (Tiga Juta Rupiah)
Juara Harapan 1	Rp. 2.000.000 (Dua Juta Rupiah)
Juara Harapan 2	Rp. 1.500.000 (Satu Juta Lima Ratus Ribu Rupiah)
Juara Harapan 3	Rp. 1.000.000 (Satu Juta Rupiah)

**CONTACT PERSON**

WhatsApp:

081333181722 (Robby)

089516822345 (Indra)

085607713047 (Leny)

**OFFICIAL ACCOUNT**

Instagram: yci\_um

**KESEKRETARIATAN**

Kampus 1 Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru,

Kota Malang, Jawa Timur 65145, Indonesia