

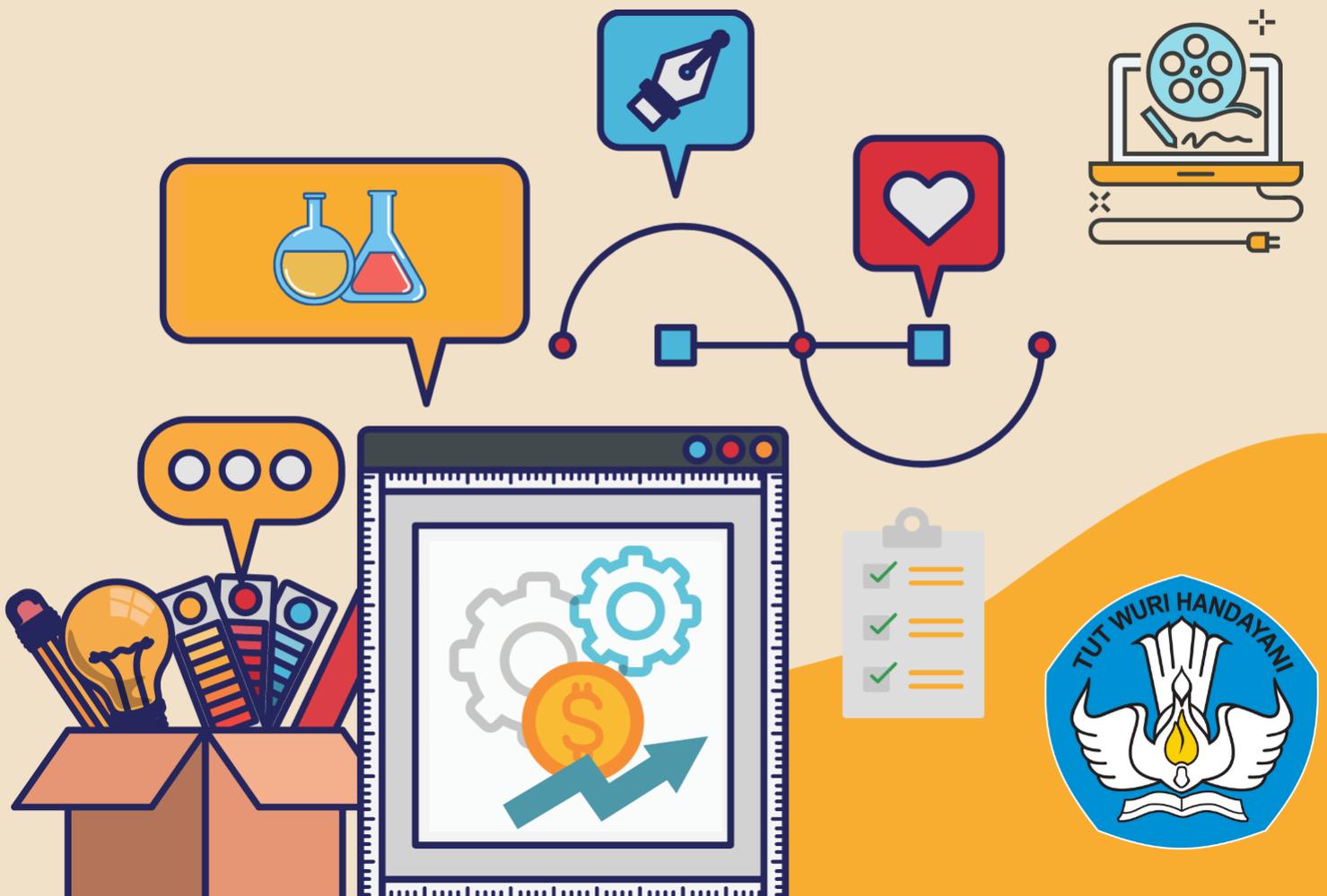
BUKU PEDOMAN 7

PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

GAGASAN FUTURISTIK KONSTRUKTIF (PKM-GFK)

Kemdikbud - Direktorat Belmawa

2021



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
PKM-GFK	1
Pendahuluan	1
Tujuan	1
Ruang Lingkup	1
Konsep Pelaksanaan Program	3
Luaran	3
Kriteria Pengusulan	4
Sumber Dana Kegiatan	4
Sistematika Proposal Kegiatan	5
Seleksi dan Penilaian Proposal	9
Penilaian Kemajuan Pelaksanaan PKM (PKP2) dan Pelaporan	9
Sistematika Laporan Kemajuan	11
Sistematika Laporan Akhir	12
Poster	14
Lampiran	15
Lampiran 1. Format Jadwal Kegiatan	15
Lampiran 2. Biodata Ketua dan Anggota	16
Lampiran 3. Biodata Dosen Pendamping	17
Lampiran 4. Format Justifikasi Anggaran Kegiatan (contoh)	18
Lampiran 5. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas	19
Lampiran 6. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana	20
Lampiran 7. Format Penyusunan Rujukan dan Daftar Pustaka	21
Lampiran 8. Contoh Tahapan Pembuatan Skenario	23
Lampiran 9. Formulir Penilaian Proposal	27
Lampiran 10. Formulir Penilaian Laporan Kemajuan	28
Lampiran 11. Formulir Penilaian Video Luaran	29
Lampiran 12. Formulir Penilaian PKP2 (Presentasi)	30
Lampiran 13. Formulir Penilaian Laporan Akhir	31
Lampiran 14. Formulir Penilaian Presentasi PIMNAS	32
Lampiran 15. Format dan Kriteria Penilaian Poster	33

PKM-GFK

Pendahuluan

SDGs 2015-2030 ([//www.un.org/sustainabledevelopment/](http://www.un.org/sustainabledevelopment/)) telah dijadikan tujuan pembangunan berkelanjutan di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Isu yang terangkum dalam 17 tujuan pembangunan berkelanjutan tersebut menjadi acuan utama dalam pemilihan topik PKM-GFK. Disamping itu berbagai keprihatinan dan masalah bangsa Indonesia yang tidak kalah pentingnya juga dapat menjadi acuan. Luaran video PKM-GFK didesain dan diekspos melalui channel YOUTUBE merupakan salah satu cara memanfaatkan era digital yang saat ini melanda dunia. Sementara jenis media sosial lainnya seperti instagram, facebook dan lain-lainnya, untuk sementara waktu belum dimanfaatkan sebagai wahana untuk mengekspos luaran PKM-GFK. Kreativitas saintifik tetap menjadi titik berat dari PKM-GFK. Lingkup gagasan yang futuristik ini tentunya berorientasi kepada masa depan, melibatkan kemanfaatan untuk banyak pihak secara berkesinambungan. Pemanfaatan perangkat, atau alat maupun aplikasi merupakan pilihan agar bisa menghasilkan film atau video yang maksimal.

Tujuan

PKM-GFK bertujuan untuk memotivasi partisipasi mahasiswa dalam mengelola imajinasi, persepsi dan nalarnya, memikirkan tata kelola yang futuristik namun konstruktif sebagai upaya pencapaian tujuan SDGs di Indonesia maupun solusi keprihatinan bangsa Indonesia. Kesemuanya dimulai dari 'gagasan', lalu dilanjutkan 'narasi', yang pada akhirnya diwujudkan dalam 'karya'.

Ruang Lingkup

PKM-GFK mengacu kepada 17 tujuan pembangunan berkelanjutan, SDGs berikut :

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

Isu nasional yang menjadi keprihatinan bangsa Indonesia juga dapat menjadi acuan dalam penyusunan PKM-GFK antara lain:

1. Korupsi
2. Narkoba
3. NKRI
4. Bencana alam
5. Bahasa daerah
6. Konservasi satwa liar

Konsep Pelaksanaan Program

Program PKM-GFK pada masa pandemi ini (dimungkinkan) dilaksanakan melalui konsep “*blended*”, yaitu kombinasi tiga unsur penting, yaitu *virtual-digital*, *online* dan *offline* dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Unsur-unsur tersebut dapat digunakan secara kombinasi maupun tunggal dalam pelaksanaan PKM-GFK. Berikut adalah penjelasan dari tiap unsur tersebut:

1. *Virtual-digital*: Secara bahasa, virtual mengandung arti (secara) nyata; mirip atau sangat mirip dengan sesuatu yang dijelaskan; dan tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer, misalkan di internet. Virtual berarti tidak benar-benar nyata atau maya karena hadir menggunakan komputer atau gadget dan internet. PKM-GFK virtual mengandung arti komunikasi antar tim dan dengan dosen dilakukan dengan bantuan perangkat lunak. Digital: istilah atau kata digital identik dengan internet. PKM berbasis digital adalah upaya penggunaan internet dan mesin digital, perangkat seluler, media sosial, mesin pencarian, dan sebagainya dalam proses pembuatan produk video gagasan futuristik.
2. *Online* (daring): Program PKM yang dilaksanakan berbasis pada jaringan internet (*internet-based*). Misalnya, komunikasi dalam proses pembuatan video luaran dilakukan berbasis online atau menggunakan jaringan sistem komunikasi seperti internet.
3. *Offline* (luring): yaitu pelaksanaan PKM yang dilakukan secara langsung, terjadi pertemuan dan interaksi langsung dalam pengerjaan program PKM namun tanpa kontak fisik dan tetap dengan memperhatikan protokol kesehatan secara ketat.

Luaran

Luaran PKM-GFK berupa:

1. Video yang diunggah ke channel YOUTUBE dengan isi tata kelola futuristik dan konstruktif untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan atau yang mengandung solusi atas keprihatinan bangsa Indonesia.
2. Laporan kemajuan, dan
3. Laporan akhir.

Kriteria Pengusulan

Kriteria, persyaratan pengusul dan tata cara pengusulan dijelaskan pada poin-poin sebagai berikut:

1. **Peserta adalah kelompok mahasiswa aktif program pendidikan S-1** yang terdaftar di PD-Dikti. Mahasiswa yang sudah menyanggah gelar sarjana dan sedang mengikuti pendidikan profesi dan koas (farmasi, kedokteran, kedokteran hewan, kedokteran gigi dll) tidak diperbolehkan mengusulkan proposal PKM-GFK.
2. **Kelompok pengusul** berjumlah 3 (tiga) – 5 (lima) mahasiswa, terdiri dari 1 (satu) orang ketua dan 2 (dua) – 4 (empat) orang anggota.
3. **Nama-nama pengusul** (ketua dan anggota) harus ditulis lengkap dan tidak boleh disingkat.
4. **Kegiatan sesuai atau relevan** dengan bidang ilmu Ketua Tim dan/atau keilmuan anggota tim pengusul
5. **Mahasiswa pengusul** dapat berasal dari berbagai program studi yang sama atau dari program studi yang berbeda, dalam satu Perguruan Tinggi yang sama
6. **Keanggotaan setiap kelompok** disarankan berasal dari minimal 2 (dua) angkatan yang berbeda agar terjadi pembinaan dan kesimbangan pengusulan program PKM tahun berikutnya.
7. **Besarnya dana kegiatan** per judul minimal Rp 5.000.000 (Lima juta rupiah) s.d. Rp 10.000.000 (Sepuluh juta rupiah)

Sumber Dana Kegiatan

Sumber dana PKM-GFK berasal dari Direktorat Belmawa-Dikti dan dapat diperkuat dengan dana pendukung dari Internal Perguruan Tinggi, serta pihak-pihak lain yang peduli. Jika ada sumber dana selain yang berasal dari Direktorat Belmawa, pengusul wajib melampirkan surat pernyataan dukungan pendanaan dari pihak yang bersangkutan, dan total besarnya tidak melebihi 25% dari dana yang diajukan ke Belmawa.

Sistematika Proposal Kegiatan

Judul PKM-GFK tidak diperkenankan menggunakan akronim atau singkatan yang tidak baku dan hanya diperbolehkan menggunakan maksimal 20 (dua puluh) kata. Gagasan yang diusulkan diberi judul yang berkaitan dengan salah satu dari 17 (tujuh belas) tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) atau yang mengandung solusi atas 6 (enam) keprihatinan bangsa Indonesia.

Proposal yang disusun terdiri dari:

1. Isian kelengkapan (sampul dan pengesahan) yang **dientrikan** secara langsung (interaktif) **pada SIMBelmawa**, dan proses pengesahan dilakukan dengan validasi oleh dosen pendamping dan pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan. Isian kelengkapan sampul meliputi Judul PKM, jenis PKM, nama dan nomor induk tim mahasiswa, asal perguruan tinggi pengusul, dan tahun usulan.
2. Isi utama proposal yang dikemas dalam bentuk berkas (*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. 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. Berkas (*file*) isi utama proposal **diunggah ke SIMBelmawa** dengan penamaan *file*: **namaketua_namapt_PKM-GFK.pdf** untuk divalidasi oleh dosen pendamping dan disahkan oleh pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan.

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.

Form penulisan isi utama proposal mengikuti sistematika sebagai berikut:

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN

Uraikan secara jelas isu yang diangkat menjadi gagasan. Fakta yang ada saat ini yang mendorong timbulnya gagasan, bersama impian kondisi masa depan yang akan memberikan dampak perbaikan harus dibahas mendalam untuk menunjukkan pentingnya gagasan. Tujuan dari realisasi video gagasan futuristik konstruktif ini

dijabarkan untuk memberikan gambaran manfaat yang akan diperoleh apabila impian futuristik yang digagas dapat dicapai. Logika ilmiah dalam skenario video yang dirancang perlu diperhatikan agar mimpi futuristik yang digagas merupakan mimpi yang bersifat “berpeluang untuk diwujudkan” (*implementable*). Gagasan dalam PKM-GFK bukan sekadar merupakan fantasi, melainkan suatu desain masa depan yang dimaksudkan untuk memperbaiki dari keadaan/kondisi saat ini menggunakan landasan ilmu pengetahuan dan teknologi dan seni budaya yang ada beserta potensi perkembangannya di masa depan secara logis menurut kaidah ilmiah. Dengan demikian gagasan memiliki potensi yang tinggi untuk benar-benar dapat direalisasikan.

BAB 2. SKENARIO GAGASAN

Skenario gagasan merupakan bagian dari pra-produksi yang berisi prosedur merancang dan menyempurnakan konsep film dari awal sampai akhir. Skenario gagasan diawali dengan penyampaian sinopsis dan dilanjutkan dengan penulisan naskah lengkap cerita atau *shooting script* yang dirinci dalam beberapa sub cerita. Alur cerita yang dipaparkan dalam *shooting script* harus mampu memberikan gambaran imajinasi perubahan dari kondisi faktual menuju kondisi futuristik 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 karya video yang akan direalisasikan tanpa harus menonton video yang memang belum dibuat. Visualisasi *storyboard* sebagai bagian dari pengembangan skenario dalam bentuk sketsa misalnya, akan sangat membantu.

Skenario/Screenplay sebagai bagian dari proses perencanaan film menampilkan adegan demi adegan yang tertulis secara terperinci atau sebuah naskah cerita yang didalamnya terdapat uraian adegan, tempat, keadaan, dan dialog yang berurutan. Tim pengusul berperan sebagai penulis skenario (*scriptwriter*). Biasanya, tulisan standar untuk skenario adalah *Courier* ukuran font 12, namun dengan alasan keseragaman cara penulisan maka dalam usulan PKM-GFK ini tetap digunakan *Times New Roman* dengan font 12. Ada beberapa program komputer yang dibuat khusus untuk membuat skenario, seperti *Celtix*, *DreamaScript*, *Final Draft*, *Movie Outline 3.0*, *FiveSprockets*, *Montage*, dan lain-lain.

Dalam Bab 2 ini yang perlu dituliskan meliputi:

1. Ide (meliputi penentuan tema, judul, dan premisnya)
2. Sinopsis Panjang (lihat Lampiran 8 Buku Pedoman ini)
3. Rancangan *Treatment* (cerita pendek)
4. Rancangan Naskah Skenario

Contoh langkah membuat skenario (dimulai dari persiapan, menyusun ide, membuat sinopsis, hingga menghasilkan naskah skenario) secara sederhana dapat dipelajari pada Lampiran 8 Buku Pedoman ini.

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

Tahap pelaksanaan diawali dengan menyusun shot list dan berdasarkan naskah lengkap cerita. 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 (alat apa yang digunakan untuk mengkreasikan apa yang menjadi harapan dalam skenario atau dalam storyboard), teknik untuk berkarya, cara olah produksi dan evaluasi proses berkarya yang dilakukan. Maka selanjutnya tiga aspek penting dalam metode pembuatan film pada akhirnya dapat ditekankan, yakni mengolah Fiksi, menampilkan aspek Dokumentatif dan upaya Eksperimental.

Di samping itu, uraian tata cara dan langkah-langkah penerapan protokol kesehatan selama pelaksanaan pembuatan video untuk menghindari paparan covid19 harus ditunjukkan.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Rekomendasi besarnya pengalokasian dan penggunaan dana PKM-GFK adalah antara Rp 5.000.000 s.d Rp 10.000.000 dengan komposisi minimum 80% untuk operasional dan maksimum 20% untuk administrasi. Khusus untuk biaya perjalanan PKM-GFK hendaknya dilakukan seefisien dan seminimal mungkin (*at cost*) dan hanya diperkenankan untuk dalam kota mengingat pelaksanaannya masih dalam masa pandemi covid19.

Untuk pelaksanaan PKM-GFK tahun 2021, diijinkan memasukkan anggaran untuk berlangganan/membeli paket internet dalam jumlah yang wajar, pembelian lisensi software untuk keperluan penyusunan *shot list* dan *storyboard* (misal *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 mingguan atau bulanan. Namun demikian, penggunaan aplikasi *open source* seperti *Blender* sangat dianjurkan.

Dengan memperhatikan proses pengelolaan PKM berbasis on-line, item biaya yang tidak diperkenankan diusulkan dalam RAB PKM-GFK adalah:

1. Honorarium untuk Tim, Dosen Pendamping atau Pihak ke 3

2. Konsumsi harian untuk Tim, Dosen Pendamping atau Pihak ke 3
3. Pembelian atau penyewaan perangkat berupa Komputer PC, Laptop, Printer, Ponsel, Kamera, sewa laboratorium, dan peralatan laboratorium lainnya (jika sifatnya wajib agar besarnya tidak melebihi Rp 1.500.000,-). Penyewaan action camera SLR, mirrorless, stabilizer, lensa, lighting atau mic, masih dimungkinkan mengingat luaran PKM-GFK adalah video yang diharapkan memiliki kualitas yang bagus (dianjurkan mencapai paling tidak resolusi 720p dengan 30 fps). Perangkat lunak pendukung dianjurkan untuk dapat diperoleh dengan cara membeli lisensi mingguan atau bulanan atau dengan mengambil peluang memanfaatkan aplikasi open source.
4. Penyusunan, penggandaan dan penjilidan laporan kemajuan, laporan akhir (kecuali PTS, atau PTN yang mewajibkan hardcopy)
5. Kertas tidak lebih dari 2 rim, ATK sesuai kebutuhan
6. Perjalanan seminar luar kota

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

Tabel 4.1 Format Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Perlengkapan yang diperlukan	
2	Bahan Habis Pakai	
3	Perjalanan dalam kota	
4	Lain-lain	
	Jumlah	

4.2 Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan disesuaikan dengan Tahap Kegiatan dan dibatasi selama 3 (tiga) bulan sampai 4 (empat) bulan. Jadwal disusun dalam bentuk bar chart untuk rencana kegiatan yang diajukan serta sesuai dengan format pada Lampiran 1.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka disusun berdasarkan sistem nama dan tahun (Harvard style), dengan urutan abjad nama pengarang, tahun, judul tulisan, dan sumber. Daftar pustaka ditulis dengan jarak 1 spasi. Hanya pustaka yang dikutip dalam proposal yang dicantumkan dalam daftar pustaka.

LAMPIRAN

- Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, Biodata Dosen Pendamping (lihat Lampiran 2 dan Lampiran 3 Buku Pedoman ini)
- Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan (lihat Lampiran 4 Buku Pedoman ini)

- Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas (lihat Lampiran 5 Buku Pedoman ini)
- Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana (lihat Lampiran 6 Buku Pedoman ini)
- Lampiran 5. Gambaran Kondisi Futuristik Konstruktif yang Dianggarkan (disajikan dalam bentuk naskah cerita pendek dengan diagram dan gambar, maksimum 3 halaman)

Catatan:

Isian Kelengkapan (Sampul dan Pengesahan) **dientrikan** secara langsung (interaktif) pada SIMBelmawa. Isi utama proposal (Daftar Isi, Halaman Inti, dan Lampiran) **diunggah** ke SIMBelmawa.

Seleksi dan Penilaian Proposal

Proses seleksi proposal dilakukan secara daring dalam dua tahap, yaitu

1. Penilaian yang menekankan pada kepatuhan, kesesuaian penulisan dan administrasi yang disyaratkan pada Pedoman
2. Penilaian yang menekankan pada substantif yang diusulkan.

Komponen penilaian proposal menggunakan formulir sebagaimana di Lampiran 9. Penilaian substantif PKM-GFK yang diusulkan fokus pada:

1. Aspek Aspek futuristik dan potensi implementasinya
2. Penyajian sinopsis (mudah dipahami alur ceritanya)
3. Kejelasan alur dan detail cerita dalam skenario, storyboard atau video script
4. Kelengkapan tahap pelaksanaan

Penilaian proposal sudah meliputi peluang pelaksanaan sesuai protokol kesehatan di era adaptasi untuk melancarkan pelaksanaannya. Penilaian dan seleksi proposal dilakukan oleh tim penilai yang ditunjuk oleh direktorat Belmawa dan telah memenuhi kompetensi yang diperlukan. Setiap proposal akan dinilai oleh dua orang penilai pada tempo yang sama menggunakan kriteria penilaian yang telah ditetapkan pada pedoman. Hasil penilaian akan dijumlahkan dari dua penilai, kemudian ditentukan batas nilai Kelompok PKM dan disesuaikan dengan dana yang tersedia. Penentuan PKM yang didanai merujuk pada Pedoman PKM 2021 dan disesuaikan dengan kondisi terkini.

Penilaian Kemajuan Pelaksanaan PKM (PKP2) dan Pelaporan

Tim pengusul PKM-GFK 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*). Sebelum pelaksanaan PKP2 berlangsung, Tim Pelaksana wajib mengunggah ke SIMBelmawa laporan kemajuan dan video luaran PKM-GFK yang telah dihasilkan, disertai perkiraan capaian dan prediksi penyelesaiannya. Batas akhir pengunggahan Laporan Kemajuan dan video luaran akan diberitahukan melalui surat pemberitahuan resmi dari Direktorat Belmawa.

Pada akhir pelaksanaan PKM-GFK, setiap kelompok melaporkan hasil **kegiatannya** berupa laporan akhir dan video luaran yang berisi **gagasan** futuristik konstruktif. Laporan akhir dan video luaran PKM-GFK, serta poster diupload ke SIMBelmawa bagi Tim PKM-GFK yang lolos ke PIMNAS.

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

1. Mencatat semua kegiatan pelaksanaan pada buku catatan harian kegiatan (*logbook*) dan mengisi kegiatan harian rutin secara daring di SIMBelmawa terhitung sejak penandatanganan perjanjian. Format *logbook* sesuai Lampiran 5 pada Buku 1 Pedoman PKM.
2. Menyusun dan mengunggah laporan kemajuan ke SIMBelmawa dalam bentuk:
 - a. Menginputkan isian kelengkapan laporan kemajuan (sampul dan pengesahan) secara langsung (interaktif) pada SIMBelmawa, dan proses pengesahan dilakukan dengan validasi oleh dosen pendamping dan pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan.
 - b. Unggah isi utama laporan kemajuan (daftar isi, halaman inti dan lampiran), halaman inti (pendahuluan sampai dengan rencana tahapan berikutnya) maksimum 10 (sepuluh) halaman dengan jarak 1,15 spasi, berkas diunggah ke SIMBelmawa dengan penamaan file **namaKetua_namaPT_PKM-GFK.pdf** yang divalidasi dosen pendamping dan disahkan oleh pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan.
3. Mengunggah video luaran (format MP4) yang telah dihasilkan pada kanal YOUTUBE Belmawa dengan penamaan file **namaKetua_namaPT_PKM-GFK.mp4** dan alamat tautan (*link*) diunggah ke SIMBelmawa.
4. Mengikuti Penilaian Kemajuan Pelaksanaan PKM (PKP2). Kemajuan hasil pelaksanaan tim PKM-GFK dinilai melalui laporan kemajuan yang telah dibuat dan diunggah ke SIMBelmawa, video luaran yang telah diunggah ke kanal YOUTUBE Belmawa, dan presentasi penyampaian pelaksanaan kegiatan. Pembagian jadwal, tempat pelaksanaan, dan judul yang mengikuti penilaian akan ditetapkan oleh Direktorat Belmawa.
5. Menyusun dan mengunggah laporan akhir ke SIMBelmawa dalam bentuk:
 - a. Menginputkan isian kelengkapan laporan akhir (sampul dan pengesahan) secara langsung (interaktif) pada SIMBelmawa, dan proses pengesahan dilakukan dengan

- validasi oleh dosen pendamping dan pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan.
- b. 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-GFK.pdf** yang divalidasi dosen pendamping dan disahkan oleh pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan.
6. Tim Pelaksana PKM-GFK yang ditetapkan sebagai peserta PIMNAS, wajib mengunggah Video luaran dan Poster.

Sistematika Laporan Kemajuan

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

Laporan Kemajuan yang disusun terdiri dari:

1. Isian kelengkapan (sampul dan pengesahan) yang **dientrikan** secara langsung (interaktif) **pada SIMBelmawa**, dan proses pengesahan dilakukan dengan validasi oleh dosen pendamping dan pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan. Isian kelengkapan sampul meliputi Judul PKM, jenis PKM, nama dan nomor induk tim mahasiswa, asal perguruan tinggi pengusul, dan tahun usulan.
2. Isi utama proposal yang dikemas dalam bentuk berkas (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. 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. Berkas (file) isi utama proposal **diunggah ke SIMBelmawa** dengan penamaan file: **namaketua_namapt_PKM-GFK.pdf** untuk divalidasi oleh dosen pendamping dan disahkan oleh pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan.

Isi utama laporan kemajuan 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 laporan kemajuan mengikuti sistematika sebagai berikut:

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN

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

BAB 4. HASIL YANG DICAPAI

kesesuaian video luaran yang telah dihasilkan dan luaran tambahan bila ada, serta persentase hasil terhadap keseluruhan target kegiatan

BAB 5. POTENSI HASIL

manfaat terhadap aspek sosial-ekonomi-pendidikan dll., peluang perolehan Hak Cipta atau sejenisnya, peluang pelaksanaan oleh pihak yang berwenang, dan potensi keuntungan yang akan diperoleh bagi masyarakat dan pemerintah

BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

upaya untuk pencapaian target 100% kegiatan

LAMPIRAN

1. Penggunaan Dana
2. Bukti-bukti pendukung kegiatan

Catatan:

Isian Kelengkapan (Sampul dan Pengesahan) **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-GFK, setiap Tim Pelaksana diwajibkan membuat laporan akhir yang berisi tentang keberhasilan pelaksanaan PKM-GFK yang telah dilaksanakan oleh Tim.

Laporan akhir yang disusun terdiri dari:

1. Isian kelengkapan (sampul dan pengesahan) yang **dientrikan** secara langsung (interaktif) **pada SIMBelmawa**, dan proses pengesahan dilakukan dengan validasi oleh dosen pendamping dan pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan. Isian kelengkapan sampul meliputi Judul PKM, jenis PKM, nama dan nomor induk tim mahasiswa, asal perguruan tinggi pengusul, dan tahun pelaksanaan.
2. Isi utama laporan akhir yang dikemas dalam bentuk berkas (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. 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. Berkas (file) isi utama laporan akhir diunggah ke SIMBelmawa dengan penamaan file: namaketua_namapt_PKM-GFK.pdf untuk divalidasi oleh dosen pendamping dan disahkan oleh pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan.

Isi utama laporan akhir 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 laporan akhir mengikuti sistematika sebagai berikut:

RINGKASAN

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN

(sumber inspirasi tantangan intelektual)

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

(kajian teori dari tantangan intelektual)

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

(konstruksi dari inspirasi)

BAB 4. HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI KHUSUS

BAB 5. PENUTUP

(kesimpulan dan saran)

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1. Penggunaan Dana
2. Bukti-bukti pendukung kegiatan

Catatan:

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

Poster



Tim Pelaksana PKM-GFK yang dinyatakan sebagai peserta PIMNAS, disamping diwajibkan mempresentasikan laporannya, juga diwajibkan membuat poster dengan tata cara pembuatan poster mengikuti aturan umum pembuatan poster PKM sebagaimana pada Pedoman PKM Buku 1. Poster diunggah ke SIMBelmawa dengan penamaan file **namaketua_namapt_PKM-GFK.pdf**.



Lampiran

Lampiran 1. Format Jadwal Kegiatan

No	JenisKegiatan	Bulan			Person Penanggung-jawab
		1	2	3	
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 E-mail	
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-GFK**.

Kota, tanggal-bulan-tahun
Ketua/Anggota Tim

Tanda tangan (asli TT basah*)

(Nama Lengkap)

Catatan:

*Setelah diisi dan diberi tanda tangan basah, satu halaman penuh yang ada tanda tangannya dipindai (*scan*) atau difoto yang rapi.

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 E-mail	
7	Nomor Telepon/HP	

B. Riwayat Pendidikan

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1			
2			

Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyanggah Dana	Tahun
1			
2			

Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyanggah 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-GFK**.

Kota, tanggal-bulan-tahun
Dosen Pendamping

Tanda tangan (asli TT basah*)
(Nama Lengkap)

Catatan:

***Setelah diisi dan diberi tanda tangan basah, satu halaman penuh yang ada tanda tangannya dipindai (scan) atau difoto yang rapi.**

Lampiran 4. Format Justifikasi Anggaran Kegiatan (contoh)

Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
1. Perlengkapan yang diperlukan			
a. Sewa kamera			
b. Lighting			
c. Costum			
d.			
SUB TOTAL (Rp)			
2. Bahan Habis Pakai	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
a. Make up artis			
b. Sewa properti			
c. Kuota internet	3 bulan		
d. Beli lisensi aplikasi	3 bulan		
e. Bahan-bahan kebutuhan protokol kesehatan (masker, sanitizer, rapid test, dll)			
f.			
SUB TOTAL (Rp)			
3. Perjalanan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
a. Survei lokasi			
b. Pengambilan gambar			
c.			
SUB TOTAL (Rp)			
4. Lain-lain	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
a. Animasi			
b. Editing			
c.			
d.			
SUB TOTAL (Rp)			
TOTAL 1+2+3+4 (Rp)			
(Terbilang -----)			

Perhatikan hasil perkalian dan penjumlahan agar tidak terjadi penolakan yang diakibatkannya. Untuk PKM-GFK, dilarang menggunakan jasa animasi dan editing (semua harus dikerjakan sendiri oleh Tim)

Catatan:

Lampiran 5. Susunan Organisasi Tim Kegiatan 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 :

NIM :

Program Studi :

Fakultas :

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

Bilamana di kemudian 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

Yang menyatakan,

Meterai senilai Rp. 10.000

Tanda tangan (asli TT basah*)

(Nama Lengkap)

NIM.

Catatan:

*Setelah diisi dan diberi tanda tangan basah, satu halaman penuh yang ada tanda tangannya dipindai (*scan*) atau difoto yang rapi.

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 *italic*. Terdapat banyak varian dari sistem harvard yang digunakan dalam berbagai jurnal di dunia. Penyusunan daftar pustaka menggunakan perangkat lunak manajemen referensi Mendeley yang dikembangkan oleh Elsevier.

Contoh:

Sumber Penulisan Buku

Penulis1, Penulis2 dst. (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun publikasi. *Judul Buku (cetak miring)*. Edisi, Penerbit.Tempat Publikasi.

O'Brien, J.A. dan Marakas, J.M. 2011. *Management Information Systems*. Edisi ke-10. McGraw-Hill. New York. USA.

Sumber Penulisan Artikel atau Jurnal

Penulis1, Penulis2 dst, (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun publikasi. Judul artikel. *Nama Jurnal (cetak miring)*.Volume (Nomor):Halaman.

Cartlidge, J. 2012. Crossing boundaries: Using fact and fiction in adult learning. *The Journal of Artistic and Creative Education*. 6 (1):94-111.

Sumber Penulisan Prosiding Seminar/Konferensi

Penulis1, Penulis2 dst. (Nama belakang, nama depan disingkat).Tahun publikasi. Judul artikel. *Nama Konferensi (cetak miring)*.Tanggal, Bulan dan Tahun, Kota, Negara. Halaman.

Michael, R. 2011. Integrating innovation into enterprise architecture management. *Proceeding on Tenth International Conference on Wirt-schafts Informatik*.16-18 February 2011, Zurich, Swiss. pp.776-786.

Sumber Penulisan Skripsi, Tesis, Disertasi

Penulis (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun publikasi. Judul. *Skripsi, Tesis, atau Disertasi (dicetak miring)*. Universitas.

Soegandhi. 2009. Aplikasi model kebangkrutan pada perusahaan daerah di Jawa Timur. *Tesis*. Fakultas Ekonomi Universitas Joyonegoro, Surabaya.

Sumber Penulisan Website

Penulis (Nama belakang, nama depan disingkat). Tahun. *Judul (cetak miring)*. Alamat *Uniform Resources Locator (URL)*. Tanggal diakses.

Ahmed, S. dan Zlate, A. 2012. *Capital flows to emerging market economies: A brave new world* *Hyperlink reference not valid*. URL: <https://newworld/234/paper>. Diakses tanggal 18 Juni 2013.



Lampiran 8. Contoh Tahapan Pembuatan Skenario

Contoh langkah membuat skenario secara sederhana dapat diuraikan sebagai berikut:

1. **Persiapan**
Memperoleh/mencari berbagai sumber referensi skenario yang baik dan berkualitas. Manfaatkan telaah pustaka dan/atau pada sejumlah situs laman yang terkait agar dapat mempunyai gambaran bagaimana skenario yang baik.
2. **Menentukan Target**
Bagian ini adalah mengenai *timeline* waktu pengerjaan. Mengelola waktu lebih efisien dan efektif agar termotivasi untuk lebih produktif.
3. **Menyusun Ide**
Meliputi penentuan tema, judul, dan premisnya. 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-nya 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 Plotnya**
Bagian: Satu Draft:

Scene/Ringkasan	Scene#1 : Permulaan
Jadwal/ <i>Setting</i>	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 /musik tema. Ansamble kecil, kwartet maupun kwintet untuk membangun mood)
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/ <i>surprise</i> lantas menjadi menjadi gairah dan optimisme
Detail/Signifi-kansi Tematik	Kejutan badai disisipkan di layer ke-3.
Scene/Ringkasan	Scene#2

.....
<i>Scene/Ringkasan</i>	<i>Scene#3</i>
.....
<i>Scene/Ringkasan</i>	dst
.....

6. Membuat sinopsis pendek. Jabarkan misalnya 1 kalimat yang telah dibuat menjadi 3 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 (*action*) apa yang harus diambil oleh tokoh/objek utama. Berikut contohnya:

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 kalimat pendek, kalimat-kalimat tersebut dapat dijabarkan kembali menjadi 3 paragraf yang menjabarkan detail ceritanya. Masing-masing kalimat di langkah sebelumnya bisa dijadikan *topic sentence*. *Topic Sentence* 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. Membuat *Treatment* (cerita pendek)
Langkah selanjutnya adalah menjabarkan lagi tiga paragraf tersebut menjadi cerpen (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:

Menurutkan data pada Asosiasi Pengusaha Hutan Indonesia, pada tahun 2019, ekspor produk kayu Indonesia dari hulu ke hilir mencapai 11,6 (sebelas koma enam) milyar Dollar 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. (rancangan 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. (rancangan 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. (rancangan 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. (rancangan 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 *FlameSeal* dalam desainnya, untuk membantu menciptakan perlindungan yang takkan tertanding 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. (rancangan visualisasi: Keunggulan teknologi perekat *FlameSeal* 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*) (rancangan 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*). (rancangan 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 terjangkau bagi masyarakat di Indonesia. (rancangan visualisasi: Gambaran kenyamanan dalam rumah).

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

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

9. Membuat Skenario

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

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

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

Scene 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 9. Formulir Penilaian Proposal

Judul Kegiatan :

Bidang kegiatan : PKM-GFK

Bidang Ilmu :

Kelompok : 3 - 5 Mahasiswa

NIM / Nama Ketua :

NIM / Nama Anggota1 :

NIM / Nama Anggota2 :

NIM / Nama Anggota3 :

NIM / Nama Anggota4 :

Dosen pendamping :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Sistematika dan Kejelasan Alur Pikir	15		
2	Penguasaan topik dan kreativitas solusi futuristik yang diajukan	35		
3	Kelengkapan tahap pelaksanaan	30		
4	Potensi implementasi	20		
Total		100		
Bobot Nilai lolos PIMNAS			30%	

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
Penilai,

Tandatangan

(Nama Lengkap)

Lampiran 10. Formulir Penilaian Laporan Kemajuan

Judul Kegiatan :

Bidang kegiatan : PKM-GFK

Bidang Ilmu :

Kelompok : 3 - 5 Mahasiswa

NIM / Nama Ketua :

NIM / Nama Anggota1 :

NIM / Nama Anggota2 :

NIM / Nama Anggota3 :

NIM / Nama Anggota4 :

Dosen pendamping :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Pendahuluan	10		
2	Tahap Luaran	15		
3	Metode	25		
4	Hasil yang dicapai	30		
5	Potensi Hasil	15		
6	Rencana Tahapan Berikutnya	5		
Jumlah		100		
Bobot Nilai lolos PIMNAS			20%	

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
Penilai,

Tandatangan

(Nama Lengkap)

Lampiran 11. Formulir Penilaian Video Luaran

Judul Kegiatan :

Bidang kegiatan : PKM-GFK

Bidang Ilmu :

Kelompok : 3 - 5 Mahasiswa

NIM / Nama Ketua :

NIM / Nama Anggota1 :

NIM / Nama Anggota2 :

NIM / Nama Anggota3 :

NIM / Nama Anggota4 :

Dosen pendamping :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Sistematika dan kejelasan alur pikir, kejelasan sumber inspirasi	25		
2	Kreativitas gagasan dan solusi, aspek futuristik, potensi implementasi	25		
4	Dinamika dan kualitas visualisasi konten	30		
5	Durasi video (5 – 7 menit)	10		
6	Durasi video courtesy (maksimal 15% durasi video)	10		
Jumlah		100		
Bobot Nilai lolos PIMNAS atau Bobot Nilai Medali PIMNAS			25%	

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
Penilai,

Tandatangan

(Nama Lengkap)

Lampiran 12. Formulir Penilaian PKP2 (Presentasi)

Judul Kegiatan :

Bidang kegiatan : PKM-GFK

Bidang Ilmu :

Kelompok : 3 - 5 Mahasiswa

NIM / Nama Ketua :

NIM / Nama Anggota1 :

NIM / Nama Anggota2 :

NIM / Nama Anggota3 :

NIM / Nama Anggota4 :

Dosen pendamping :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Target Luaran (kesesuaian luaran dan permasalahan)	10		
2	Metode (kemutakhiran dan keberhasilan metode)	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 Peranan Dosen Pendamping (kerjasama, pembagian tugas, mengoreksi Proposal, memantau pelaksanaan, melayani konsultasi)	10		
6	Potensi Khusus (Artikel Ilmiah, Peluang Paten, Peluang Komersial, Keberlanjutan program)	20		
Jumlah		100		
Bobot Nilai lolos PIMNAS			25%	

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

Penilai,

Tandatangan

(Nama Lengkap)

Lampiran 13. Formulir Penilaian Laporan Akhir

Judul Kegiatan :

Bidang kegiatan : PKM-GFK

Bidang Ilmu :

Kelompok : 3 - 5 Mahasiswa

NIM / Nama Ketua :

NIM / Nama Anggota1 :

NIM / Nama Anggota2 :

NIM / Nama Anggota3 :

NIM / Nama Anggota4 :

Dosen pendamping :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Pendahuluan (Sumber Inspirasi Tantangan Intelektual)	25		
2	Tahap Pelaksanaan	25		
4	Hasil dan Pembahasan	30		
5	Penutup (Kesimpulan dan Saran)	10		
6	Daftar Pustaka	10		
Jumlah		100		
Bobot Nilai medali PIMNAS			15%	

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
Penilai,

Tandatangan

(Nama Lengkap)

Lampiran 14. Formulir Penilaian Presentasi PIMNAS

Judul Kegiatan :

Bidang kegiatan : PKM-GFK

Bidang Ilmu :

Kelompok : 3 - 5 Mahasiswa

NIM / Nama Ketua :

NIM / Nama Anggota1 :

NIM / Nama Anggota2 :

NIM / Nama Anggota3 :

NIM / Nama Anggota4 :

Dosen pendamping :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Pemaparan: a. Kewajaran dalam perilaku kelas, b. Kejelasan materi tayangan; c. Sistematika Presentasi dan <i>Attractiveness Video</i> ; d. Durasi (efektivitas manajemen pengelolaan Informasi dan waktu).	15		
2	Gagasan: a. Kejelasan Sumber Inspirasi PKM-GFK; b. Memenuhi Kriteria Kreatif dan Futuristik, c. Kreativitas gagasan dan solusi d. Dinamika dan Kualitas Visualiasi Konten (kejelasan alur pemikiran, kualitas visualisasi konten, orisinalitas), e. Sistematika dan Kejelasan Alur Pikir (gagasan-story board, skenario, scene, shooting: pra-prod-pasca-prod, editing:shortlist).	30		
3	Diskusi: a. Tingkat pemahaman gagasan b. Kontribusi anggota tim	25		
TOTAL		100		
Bobot Nilai medali PIMNAS			60%	

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
Penilai,
Tandatangan
(Nama Lengkap)

Catatan:

*) Nilai Kelas PKM-GFK adalah: 60% nilai presentasi, 15% nilai laporan akhir, 25% nilai video luaran

Lampiran 15. Format dan Kriteria Penilaian Poster

Judul Kegiatan :

Bidang kegiatan : PKM-GFK

Bidang Ilmu :

Kelompok : 3 - 5 Mahasiswa

NIM / Nama Ketua :

NIM / Nama Anggota1 :

NIM / Nama Anggota2 :

NIM / Nama Anggota3 :

NIM / Nama Anggota4 :

Dosen pendamping :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Substansi: Kreativitas, Inovasi, Kemanfaatan	40		
2	Kejelasan: Informasi, Terbaca (<i>visible</i>), Terstruktur (<i>structured</i>)	35		
3	Lengkap Penyajian, Daya Tarik, Teliti Praktis (<i>simple</i>)	25		
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
Penilai,

Tandatangan

(Nama Lengkap)