



PANDUAN TEKNIS KOMPETISI IDE KREATIF UMY TAHUN 2024

"Berinovasi dan Berdedikasi untuk Membangun
Indonesia Emas 2045"



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
BAB 1. PENDAHULUAN.....	4
1.1. Latar Belakang.....	4
1.2. Tema.....	5
1.3. Sub Tema.....	5
1.4. Bidang Kompetisi Ide Kreatif.....	6
1.5. Tujuan.....	6
BAB 2. KARAKTERISTIK BIDANG KOMPETISI	6
2.1. Bidang Riset Eksakta	6
2.2. Bidang Riset Sosial Humaniora.....	7
2.3. Bidang Kewirausahaan.....	7
2.4. Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat.....	8
2.5. Bidang Penerapan IPTEK	8
2.6. Bidang Karsa Cipta	9
2.7. Bidang Karya Inovatif.....	9
2.8. Bidang Video Gagasan Konstruktif	10
2.9. Bidang Gagasan Futuristik Tertulis.....	10
2.10. Bidang Artikel Ilmiah.....	10
BAB 3. TAHAPAN KOMPETISI	11
3.1. Pengumpulan Ide Kreatif.....	11
3.2. Penilaian Ide Kreatif	11
3.3. Pengumuman Hasil Review	11
3.4. Penyusunan Proposal	11
3.5. Presentasi Finalis	12
3.6. Student Creativity Night Award.....	12
BAB 4. KRITERIA DAN TATA CARA PENGUMPULAN	12
BAB 5. SISTEMATIKA PENULISAN	13
5.1. Sistematika 8 Bidang	13
5.2. Sistematika Bidang Artikel Ilmiah.....	13
5.3. Sistematika Bidang Gagasan Futuristik Tertulis.....	14
BAB 6. PENILAIAN KOMPETISI.....	14
6.1. Form Penilaian Bidang Riset Eksakta.....	15

a)	Penilaian Proposal	15
b)	Penilaian Presentasi	16
6.2.	Form Penilaian Bidang Riset Sosial Humaniora	16
a)	Penilaian Proposal	16
b)	Penilaian Presentasi	17
6.3.	Form Penilaian Bidang Kewirausahaan	18
a)	Penilaian Proposal	18
b)	Penilaian Presentasi	19
6.4.	Form Penilaian Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat	20
a)	Penilaian Proposal	20
b)	Penilaian Presentasi	21
6.5.	Form Penilaian Bidang Penerapan IPTEK	22
a)	Penilaian Proposal	22
b)	Penilaian Presentasi	23
6.6.	Form Penilaian Bidang Karsa Cipta	23
a)	Penilaian Proposal	23
b)	Penilaian Presentasi	24
6.7.	Form Penilaian Bidang Karya Inovatif	25
a)	Penilaian Proposal	25
b)	Penilaian Presentasi	26
6.8.	Form Penilaian Bidang Video Gagasan Konstruktif	27
a)	Penilaian Proposal	27
b)	Penilaian Presentasi	28
6.9.	Form Penilaian Bidang Gagasan Futuristik Tertulis	29
a)	Penilaian Proposal	29
6.10.	Form Penilaian Bidang Artikel Ilmiah	30
a)	Penilaian Proposal	30

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Lulusan perguruan tinggi dituntut untuk memiliki *academic knowledge, skill of thinking, management skill, dan communication skill*. Kekurangan atas salah satu dari keempat keterampilan/kemahiran tersebut dapat menyebabkan berkurangnya mutu lulusan. Sinergisme akan tercermin melalui kemampuan lulusan dalam kecepatan menemukan solusi atas persoalan yang dihadapinya. Dengan demikian, perilaku dan pemikiran yang ditunjukkan akan bersifat konstruktif, artinya dapat diwujudkan dan kreatif (unik dan bermanfaat).

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) sebagai salah satu perguruan tinggi berakreditasi unggul selalu berusaha untuk berperan serta dalam menghasilkan lulusan perguruan tinggi berkualitas yang meliputi *academic knowledge, skill of thinking, management skill, dan communication skill*. Hal tersebut dirumuskan dalam misi UMY yaitu mengembangkan peserta didik berstandar internasional yang berbasis pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berlandaskan nilai-nilai islam untuk mewujudkan kemaslahatan umat. Salah satu langkah strategis yang dilakukan oleh UMY adalah membentuk iklim kompetisi yang sinergis antara akademis dan kreativitas, yaitu Kompetisi Ide Kreatif Mahasiswa (KIK).

Kompetisi Ide Kreatif Mahasiswa adalah kompetisi dalam menyusun proposal kegiatan dan gagasan secara tertulis, yang memiliki nilai ilmiah, kreativitas, serta inovasi yang tinggi. Kompetisi Ide Kreatif (KIK) merupakan kegiatan yang diselenggarakan oleh Divisi CSIC (*Center of Student Innovation and Creativity*), Lembaga Pengembangan Kemahasiswaan dan Alumni sebagai salah satu bentuk kegiatan untuk mengasah kemampuan mahasiswa UMY dalam membuat sebuah ide atau gagasan yang dituangkan dalam bentuk presentasi singkat dan proposal. Selain itu, tujuan diselenggarakannya KIK adalah untuk mempersiapkan mahasiswa UMY dalam keikutsertaan pada Program Kreativitas Mahasiswa yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan Pendidikan Tinggi Riset Teknologi. Selain mengasah kemampuan mahasiswa, diharapkan output atau hasil dari pelaksanaan kegiatan ini dapat dimanfaatkan oleh Divisi CSIC, Lembaga Pengembangan Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Muhammadiyah

Yogyakarta untuk menjangring lebih banyak proposal terbaik untuk diikutsertakan pada Program Kreativitas Mahasiswa dan kompetisi lain yang diadakan Kemdikbud Ristek tahun 2024.

Ide kreatif yang dikompertisikan meliputi bidang riset, kewirausahaan, pengabdian kepada masyarakat, penerapan iptek, karsa cipta, karya inovatif, video gagasan konstruktif, gagasan futuristik tertulis dan artikel ilmiah. Kompetisi ini diharapkan dapat menumbuhkembangkan hardskill dan softskill mahasiswa, serta menciptakan budaya literasi dan pembelajaran bagi mahasiswa dalam menuangkan ide kreatif secara tertulis dan sistematis, mahasiswa diberi peluang untuk mengimplementasikan kemampuan, keahlian, sikap, tanggung jawab, membangun kerjasama tim maupun mengembangkan kemandirian melalui kegiatan yang kreatif dalam bidang ilmu yang ditekuni.

1.2. Tema

Tema Kompetisi Ide Kreatif (KIK) 2024 adalah Berinovasi dan Berdedikasi untuk Membangun Indonesia Emas 2045

1.3. Sub Tema

Sebuah ide kreatif yang memiliki manfaat dalam pengembangan di berbagai sektor dan dapat mengacu pada Tujuan Pembangunan Berkelanjutan “Sustainable Deveopment Goals (SDG’s)” seperti:

- | | |
|--|---|
| 1. Tanpa Kemiskinan | 11. Kota dan Pemukiman yang Berkelanjutan |
| 2. Tanpa Kelaparan | |
| 3. Kehidupan Sehat dan Sejahtera | 12. Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab |
| 4. Pendidikan Berkualitas | |
| 5. Kesetaraan Gender | 13. Penanganan dan Perubahan Iklim |
| 6. Air Bersih dan Sanitasi Layak | 14. Ekosistem Lautan |
| 7. Energi Bersih dan Terjangkau | 15. Ekosistem Daratan |
| 8. Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi | 16. Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh |
| 9. Inovasi Industri dan Infrastruktur | 17. Kemitraan untuk Mencapai Tujuan |
| 10. Berkurangnya Kesenjangan | |

1.4. Bidang Kompetisi Ide Kreatif

- Kompetisi Ide Kreatif (KIK) Bidang Riset Eksakta
- Kompetisi Ide Kreatif (KIK) Bidang Riset Sosial Humaniora
- Kompetisi Ide Kreatif (KIK) Bidang Kewirausahaan
- Kompetisi Ide Kreatif (KIK) Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat
- Kompetisi Ide Kreatif (KIK) Bidang Penerapan IPTEK
- Kompetisi Ide Kreatif (KIK) Bidang Karsa Cipta
- Kompetisi Ide Kreatif (KIK) Bidang Karya Inovatif
- Kompetisi Ide Kreatif (KIK) Bidang Video Gagasan Konstruktif
- Kompetisi Ide Kreatif (KIK) Bidang Gagasan Futuristik Tertulis
- Kompetisi Ide Kreatif (KIK) Bidang Artikel Ilmiah

1.5. Tujuan

Secara umum tujuan dari diadakannya Kompetisi Ide Kreatif (KIK) untuk meningkatkan iklim kompetisi yang ada di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam rangka mempersiapkan sumber daya mahasiswa yang akan diikuti sertakan pada kompetisi Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan Pendidikan Tinggi Riset Teknologi. Selain itu dengan ikutnya mahasiswa pada Kompetisi Ide Kreatif dan Program Kreativitas Mahasiswa diharapkan dapat mempersiapkan sumber daya mahasiswa yang berorientasi ke masa depan dan ditempa dengan transformasi Pendidikan Tinggi sehingga menjadi lulusan yang unggul, kompetitif, adaptif, fleksibel, produktif, berdaya saing dengan karakter Pancasila, serta memandu mahasiswa menjadi pribadi yang tahu dan taat aturan, kreatif dan inovatif serta objektif dan kooperatif dalam membangun keragaman intelektual.

BAB 2. KARAKTERISTIK BIDANG KOMPETISI

2.1. Bidang Riset Eksakta

Ide kreatif bidang riset eksakta merupakan ide kreatif yang nantinya akan diwujudkan dalam bentuk proposal, dengan obyek riset adalah fenomena alamiah hukum-hukum fisika, kimia, dan biologi. Riset ini mengungkap hubungan sebab-

akibat, aksi reaksi, rancang bangun, eksplorasi, materi alternatif, desain produk atraktif, *blue print* dan sejenisnya atau identifikasi senyawa kimia aktif. Ruang lingkup riset ini lebih banyak di bidang kedokteran, kesehatan, farmasi, pertanian, teknologi, ilmu dasar, matematika dan *material science* serta kebumihan. Untuk contoh proposal bidang riset eksakta dapat diakses pada laman: <https://s.id/contohRisetEksakta>

2.2. Bidang Riset Sosial Humaniora

Ide kreatif bidang riset sosial humaniora merupakan ide kreatif yang dituangkan dalam bentuk proposal yang mana merupakan gabungan antara bidang sosial dan humaniora yang memiliki objek riset pada fenomena sosial dan perilaku manusia yang dapat ditemui dalam kehidupan bermasyarakat. Bidang sosial lebih menitikberatkan pada fenomena sosial interaksi dalam kehidupan bermasyarakat seperti bidang ekonomi, psikologi, sosial, pendidikan, manajemen dan politik. Bidang humaniora lebih berfokus pada aspek dasar perilaku dalam kehidupan masyarakat, seperti perkembangan budaya, seni, filsafat, adat istiadat, sejarah, kepercayaan, atau agama, hukum dan nilai-nilai. Penggabungan antara sosial dan humaniora menggunakan paradigma riset berupa hubungan sebab-akibat, deskriptif, konklusif, fenomenologi, hermeneutik, pascakolonial, positivistik, historis, struktural, pengembangan, dan sebagainya sesuai bidang ilmu masing-masing. Untuk contoh proposal bidang riset sosial humaniora dapat diakses pada laman: <https://s.id/contohRisetSosialHumaniora>

2.3. Bidang Kewirausahaan

Ide kreatif bidang kewirausahaan merupakan ide kreatif yang dibuat menjadi sebuah proposal dengan ruang lingkungannya adalah menciptakan produk kreatif dan rencana wirausaha yang dijalankan oleh tim mahasiswa, di mana kreativitas produk dapat berupa barang atau jasa. Tujuan dari adanya bidang kewirausahaan ini yaitu untuk menumbuhkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menghasilkan komoditas unik serta merintis kewirausahaan yang berorientasi pada profit. Unsur utama yang ditetapkan adalah tingkat intelektual dan kreativitas

dengan mahasiswa sebagai pelaku utama. Untuk contoh proposal bidang kewirausahaan dapat diakses pada laman: <https://s.id/contohKewirausahaan>

2.4. Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat

Ide kreatif pengabdian kepada masyarakat merupakan ide kreatif dalam bentuk proposal dengan ruang lingkup dari kreativitas bidang pengabdian masyarakat adalah memberikan bantuan iptek pada mitra program sebagai bentuk solusi permasalahan atau kebutuhan prioritas mitra yang teridentifikasi saat mahasiswa dan mitra berdiskusi sbelum kesepakatan bersama tercapai. Pada prinsipnya bidang ini terbuka bagi semua bidang ilmu karena teknologi secara luas dapat dimaknai sebagai cara untuk memadukan sumber daya dan metoda edukasi guna menghasilkan pemberdayaan yang dikehendaki, menyelesaikan masalah yang dihadapi mitra, dan memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai kesejahteraan yang diinginkan oleh mitra. Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi aspek pemberdayaan sumberdaya manusia, ekonomi, kesehatan, pendidikan, keamanan lingkungan, persiapan untuk wirausaha, pengembangan karya seni, dan lain-lain. Untuk contoh proposal bidang pengabdian kepada masyarakat dapat diakses pada laman:

<https://s.id/contohPengabdianKepadaMasyarakat>

2.5. Bidang Penerapan IPTEK

Ide kreatif penerapan iptek dengan ruang lingkup kreativitasnya adalah memberikan bantuan iptek kepada mitra program sebagai bentuk solusi atas permasalahan atau kebutuhan prioritas mitra yang teridentifikasi saat mahasiswa dan mitra berdiskusi sebelum kesepakatan bersama tercapai. Dengan demikian, kegiatan penerapan iptek dapat meliputi aspek sumberdaya manusia, bahan baku, proses dan peralatan produksi, kesehatan dan keamanan lingkungan, kegiatan pasca-produksi seperti pengemasan dan penyimpanan produk, manajemen usaha, promosi dan pemasaran produk, peningkatan status usaha, perlindungan hak cipta, dan pengembangan karya seni dengan menyelesaikan masalah yang dihadapi mitra, dan memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai target produksi yang diinginkan

oleh mitra. Untuk contoh proposal bidang penerapan IPTEK dapat diakses pada laman: <https://s.id/contohPenerapanIPTEK>

2.6. Bidang Karsa Cipta

Pada bidang karsa cipta tim mahasiswa akan membuat proposal yang bertujuan membentuk kemampuan mahasiswa mengkreasi sesuatu yang baru dan fungsional atas dasar karsa dan nalarnya. Karya cipta tersebut bisa saja belum memberikan kemanfaatan langsung bagi pihak lain. Ide kreatif karsa cipta tidak meniru produk eksisting baik di dalam maupun luar negeri, kecuali memodifikasi prinsip dan/atau fungsinya. Bidang ini dirancang untuk menumbuh kembangkan kreativitas dan inovasi mahasiswa berbasis iptek dalam upaya menghasilkan suatu produk baik itu berwujud sistem, desain, model/barang, prototipe, produk kesenian kontemporer, aplikasi, produk literasi atau jasa layanan yang bermanfaat bagi masyarakat luas, instansi pemerintah atau dunia usaha. Bidang ini lebih menekankan pada kreativitas produk/prototipe yang akan dihasilkan, level teknologi, keterbaruan, metode pembuatan produk serta prediksi tingkat kemanfaatannya. Untuk contoh proposal bidang karsa cipta dapat diakses pada laman: <https://s.id/contohKarsaCipta>

2.7. Bidang Karya Inovatif

Ide kreatif bidang karya inovatif merupakan ide kreatif yang terwujud dalam bentuk proposal dengan tujuan untuk menumbuhkan kepekaan mahasiswa terhadap problematika faktual di masyarakat atau dunia usaha, dan sekaligus mengasah kreativitas mahasiswa untuk menghasilkan karya fungsional inovatif yang solutif berbasis iptek. Dua hal yang harus dipenuhi oleh luaran bidang karya inovatif ketika melakukan perencanaan dalam penyusunan proposal yaitu memiliki target pengguna spesifik (bukan mitra) dan bukan merupakan prototipe, melainkan produk fungsional skala penuh, siap untuk dioperasionalkan oleh target pengguna dibuktikan dengan hasil pengujian yang baik. Untuk contoh proposal bidang karya inovatif dapat diakses pada laman: <https://s.id/contohKaryaInovatif>

2.8. Bidang Video Gagasan Konstruktif

Ide kreatif video gagasan konstruktif bertujuan untuk memotivasi partisipasi mahasiswa dalam mengelola imajinasi, persepsi dan nalarnya, memikirkan tata kelola yang konstruktif sebagai upaya pencapaian tujuan SDGs di Indonesia maupun solusi keprihatinan bangsa Indonesia yang tertuang dalam bentuk proposal. Proposal video gagasan konstruktif dilakukan melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah proses pengidentifikasi masalah terkini yang dihadapi oleh masyarakat. Tahap kedua yaitu formulasi gagasan solutif yang konstruktif dan tahapan yang ketiga adalah mengkomunikasikan gagasan ke dalam konten video kreatif di YouTube. Untuk contoh proposal bidang video gagasan konstruktif dapat diakses pada laman: <https://s.id/contohVideoGagasanKonstruktif>

2.9. Bidang Gagasan Futuristik Tertulis

Ide kreatif gagasan futuristik tertulis merupakan ide kreatif berbentuk artikel gagasan yang bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi mahasiswa dalam merespon tantangan zaman, umumnya berupa konsep perubahan dan/atau pengembangan dari berbagai aspek berbangsa dan bernegara seperti sosial, ekonomi, budaya, politik, hukum, pendidikan, kesehatan, pertahanan keamanan, energi, teknologi, pangan serta lingkungan dan lain-lain, bersifat futuristik, jangka panjang, tetapi berpotensi untuk direalisasikan di masa depan. Untuk contoh proposal bidang gagasan futuristik tertulis dapat diakses pada laman: <https://s.id/contohGagasanFuturistikTertulis>

2.10. Bidang Artikel Ilmiah

Ide kreatif berbentuk artikel ilmiah bertujuan untuk memberi pengalaman mahasiswa menghasilkan karya tulis ilmiah. Bidang ini merupakan program penulisan artikel ilmiah yang bersumber dari hasil kegiatan akademik lainnya dalam bidang pendidikan, penelitian atau pengabdian kepada masyarakat (misalnya studi kasus, praktik lapang, KKN, PKM pendanaan yang tidak lolos PIMNAS, magang, dan lain-lain) yang merupakan hasil kerja kelompok. Untuk contoh proposal bidang artikel ilmiah dapat diakses pada laman: <https://s.id/contohArtikeIlmiah>

BAB 3. TAHAPAN KOMPETISI

Pelaksanaan kompetisi ide kreatif tahun 2024 akan dilaksanakan dalam beberapa tahapan pelaksanaan kegiatan. Tahapan yang akan dilalui oleh kelompok peserta dijelaskan sebagai berikut:

3.1. Pengumpulan Ide Kreatif

Penyusunan ide kreatif dilakukan oleh mahasiswa secara individu atau berkelompok. Pengumpulan ide dilakukan pada laman <https://simawa.umy.ac.id> dan login menggunakan email dan password KRS mahasiswa.

3.2. Penilaian Ide Kreatif

Ide kreatif yang telah dikumpulkan akan dinilai oleh tim reviewer. Penilaian ide kreatif meliputi: a) substansi atau kreativitas ide yang diajukan dalam form isian. b) latar belakang permasalahan

3.3. Pengumuman Hasil Review

Pengumuman hasil review berisi tentang pengumuman kelompok mahasiswa yang berhak melanjutkan idenya ke tahap Penyusunan Proposal berdasarkan masukan tim reviewer pada ide yang sudah dikumpulkan ataupun diminta untuk melakukan perubahan atau revisi pada ide yang sudah dikumpulkan berdasarkan masukan dari reviewer ide pada sistem simawa.umy.ac.id

3.4. Penyusunan Proposal

Kriteria mahasiswa dalam kompetisi dijelaskan dalam Bab 4. Ide kreatif disusun dalam bentuk proposal kegiatan dengan format sesuai pada penjelasan Bab 5 tentang sistematika penulisan proposal. Proposal dikumpulkan dalam bentuk softcopy sejumlah dengan format penamaan file (Nama Ketua_Universitas Muhammadiyah Yogyakarta_Bidang KIK. pdf) format file PDF kapasitas Max. 5MB.
Contoh: Koko_Universitas Muhammadiyah Yogyakarta_Riset Eksakta .pdf

3.5. Presentasi Finalis

Kelompok mahasiswa yang dinyatakan lolos oleh tim reviewer wajib melakukan presentasi. Dalam presentasi final, tim reviewer akan memberikan penilaian yang meliputi pemaparan (20%), kreativitas gagasan (50%) dan diskusi (30%). Hasil penilaian tim reviewer pada saat presentasi akan dijumlahkan dengan nilai review proposal kemudian di rata-rata untuk memperoleh nilai akhir. Nilai akhir tersebut yang akan menentukan juara 1, 2, 3 pada setiap kelas presentasi. Juara 1,2,3 kompetisi ide kreatif tiap kelas presentasi akan diumumkan pada Student Creativity Night Award.

3.6. Student Creativity Night Award

Student Creativity Night Award merupakan malam puncak kegiatan Kompetisi Ide Kreatif Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY). Dalam acara tersebut, juara kompetisi pada tiap kelas presentasi akan diumumkan, dan akan memperoleh piagam penghargaan dari pimpinan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY). Selain itu, Student Creativity Night Award akan mengumumkan juara umum dalam Kompetisi Ide Kreatif Mahasiswa, dan akan membawa Piala Bergilir Rektor.

BAB 4. KRITERIA DAN TATA CARA PENGUMPULAN

Kriteria persyaratan peserta dan tata cara pengumpulan dalam Kompetisi Ide Kreatif mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) dijelaskan sebagai berikut:

1. Peserta kompetisi ide kreatif merupakan mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Yogyakarta program D3 dan S1
2. Peserta merupakan perorangan/individu (tahap pengumpulan ide) dan wajib berkelompok maksimal 5 orang (tahap penyusunan dan pengumpulan proposal)
3. Nama pengusul (ketua dan anggota) harus ditulis lengkap dan tidak boleh disingkat
4. Khusus bidang riset, ide kreatif yang diajukan dalam kompetisi harus sesuai dengan bidang ilmu ketua pengusul

5. Mahasiswa pengusul dapat berasal dari berbagai program studi atau fakultas yang berbeda, namun masih dalam satu universitas yang sama
6. Keanggotaan setiap kelompok pengusul disarankan berasal dari minimal dua angkatan yang berbeda
7. Jumlah halaman maksimum bagi yang sudah mencapai tahap penyusunan proposal ide kreatif adalah 10 (sepuluh) halaman dihitung mulai Pendahuluan sampai dengan Daftar Pustaka (tidak termasuk Halaman Sampul Muka, Daftar Isi, Daftar Gambar, Biodata pengusul dan dosen pendamping serta Surat Pernyataan Ketua)
8. Setiap kelompok wajib memiliki dosen pendamping ketika sampai pada tahap Penyusunan Proposal
9. Ide yang diperlombakan merupakan hasil karya perorangan atau kelompok dan belum pernah diperlombakan sebelumnya
10. Kepemilikan atas proposal beserta isi kandungannya murni milik peserta
11. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

BAB 5. SISTEMATIKA PENULISAN

5.1. Sistematika 8 Bidang

Ide kreatif 8 bidang ditulis menggunakan huruf Times New Roman ukuran 12 dengan jarak baris 1,15 spasi dan ukuran kertas A-4 margin kiri 4 cm, margin kanan, atas, dan bawah masing-masing 3 cm. Halaman Sampul sampai dengan Daftar Isi diberi nomor halaman dengan angka romawi: i, ii, iii,... dst yang diletakkan pada sudut kanan bawah, sedangkan halaman utama yang dimulai dari Pendahuluan sampai dengan halaman Lampiran diberi halaman dengan angka Arab: 1, 2, 3,...dst. yang diletakkan pada sudut kanan atas. Penyusunan ide kreatif bidang riset, kewirausahaan, pengabdian masyarakat, penerapan iptek dan karsa cipta harus sesuai dengan sistematika penyusunan proposal yang dapat diunduh pada template di tautan berikut: <https://s.id/Template8Bidang>

5.2. Sistematika Bidang Artikel Ilmiah

Judul Artikel Ilmiah dibuat ringkas maksimal 20 kata dengan menonjolkan kata kunci kegiatan ilmiah dan hasil utamanya, huruf kapital, serta hindari adanya

singkatan. Naskah artikel ilmiah ditulis dalam Bahasa Indonesia. Judul Artikel Ilmiah dibuat ringkas maksimal 20 kata dengan menonjolkan kata kunci kegiatan ilmiah dan hasil utamanya, huruf kapital, serta hindari adanya singkatan. Naskah artikel ilmiah ditulis dalam Bahasa Indonesia. Tipe huruf menggunakan Times New Roman ukuran 12. Teks paragraf menggunakan jarak baris 1,15 spasi dan perataan teks menggunakan rata kiri dan kanan. Layout menggunakan ukuran kertas A-4, satu kolom, margin kiri 4 cm, margin kanan, atas, dan bawah masing-masing 3 cm. Jumlah halaman inti dari “Judul” hingga “Daftar Pustaka” adalah 8-15 halaman. Isi utama artikel ilmiah terdiri dari halaman inti dan lampiran, tanpa ada halaman daftar isi. Untuk template penulisan proposal bidang artikel ilmiah dapat diunduh pada tautan berikut: <https://s.id/TemplateArtikelllmiah>

5.3. Sistematika Bidang Gagasan Futuristik Tertulis

Judul Artikel tidak diperkenankan menggunakan akronim atau singkatan yang tidak baku dan hanya diperbolehkan menggunakan maksimal 20 (dua puluh) kata. 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 halaman Bab Pendahuluan. Tipe huruf menggunakan Times New Roman ukuran 12. Teks paragraf menggunakan jarak baris 1,15 spasi dan perataan teks menggunakan rata kiri dan kanan. Layout menggunakan ukuran kertas A-4, satu kolom, margin kiri 4 cm, margin kanan, atas, dan bawah masing-masing 3 cm. Jumlah halaman inti dari “Pendahuluan” hingga “Daftar Pustaka” adalah 8-15 halaman. Untuk template penulisan proposal bidang gagasan futuristik tertulis dapat diunduh pada tautan berikut: <https://s.id/TemplateGagasanFuturistikTertulis>

BAB 6. PENILAIAN KOMPETISI

Pada pelaksanaan Kompetisi Ide Kreatif (KIK) tahun 2024 tim mahasiswa akan melaksanakan seleksi dimulai dari tahapan pengumpulan ide hingga presentasi proposal ide kreatif yang nantinya akan diikutsertakan pada kompetisi Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) tahun 2024. Presentasi dilaksanakan untuk memperebutkan reward berupa insentif bagi tim mahasiswa dengan ide terbaik dari hasil penilaian reviewer dan juga akan memperebutkan predikat Fakultas terbaik

berdasarkan jumlah juara ide kreatif terbanyak dari setiap fakultas tersebut. Untuk penilaian setiap bidang kompetisi dapat dilihat pada bagian berikut

6.1. Form Penilaian Bidang Riset Eksakta

a) Penilaian Proposal

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Kreativitas:			
	Gagasan (orisinalitas, unik dan bermanfaat)	15		
	Perumusan Masalah (fokus dan atraktif)	10		
	Tinjauan Pustaka (<i>state of the art</i>)	10		
2	Kesesuaian dan Kemutakhiran Metode Riset	15		
3	Potensi Program:			
	Kontribusi Perkembangan Ilmu dan Teknologi	10		
	Sintesis Telaah Literatur, Potensi dan Prediksi Hasil Riset	20		
	Kemanfaatan	10		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia: (lengkap, jelas, waktu, dan personalianya sesuai)	5		
5	Penyusunan Anggaran Biaya: (lengkap, rinci, wajar dan jelas peruntukannya)	5		
Total		100		
Keterangan: Nilai = Bobot x Skor				

Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)

b) Penilaian Presentasi

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Target Luaran (kesesuaian rencana luaran dan permasalahan)	10		
2	Metode Riset (kemutakhiran dan keberhasilan metode riset)	15		
3	Tingkat Kreativitas (permasalahan, ketepatan solusi)	35		
4	Kesesuaian Penulisan dan Rencana Pelaksanaan Program	10		
5	Kekompakan Tim dan Peran Dosen Pendamping (kerjasama, pembagian tugas, mengoreksi proposal, melayani konsultasi)	10		
6	Potensi Khusus (utamanya potensi menghasilkan artikel ilmiah yang baik, kemanfaatan)	20		
Total		100		

Keterangan:

Nilai = Bobot x Skor

Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)

6.2. Form Penilaian Bidang Riset Sosial Humaniora

a) Penilaian Proposal

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Kreativitas:			

	Gagasan (orisinalitas, unik dan bermanfaat)	15		
	Perumusan Masalah (fokus dan atraktif)	10		
	Tinjauan Pustaka (<i>state of the art</i>)	10		
2	Kesesuaian dan Kemutakhiran Metode Riset	15		
3	Potensi Program:			
	Kontribusi Perkembangan Ilmu dan Teknologi	10		
	Sintesis Telaah Literatur, Potensi dan Prediksi Hasil Riset	20		
	Kemanfaatan	10		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia: (lengkap, jelas, waktu, dan personalianya sesuai)	5		
5	Penyusunan Anggaran Biaya: (lengkap, rinci, wajar dan jelas peruntukannya)	5		
Total		100		
Keterangan: Nilai = Bobot x Skor Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)				

b) Penilaian Presentasi

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
----	----------	-------	------	-------

1	Target Luaran (kesesuaian rencana luaran dan permasalahan)	10		
2	Metode Riset (kemutakhiran dan keberhasilan metode riset)	15		
3	Tingkat Kreativitas (permasalahan, ketepatan solusi)	35		
4	Kesesuaian Penulisan dan Rencana Pelaksanaan Program	10		
5	Kekompakan Tim dan Peran Dosen Pendamping (kerjasama, pembagian tugas, mengoreksi proposal, melayani konsultasi)	10		
6	Potensi Khusus (utamanya potensi menghasilkan artikel ilmiah yang baik, kemanfaatan)	20		
Total		100		
<p>Keterangan:</p> <p>Nilai = Bobot x Skor</p> <p>Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)</p>				

6.3. Form Penilaian Bidang Kewirausahaan

a) Penilaian Proposal

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Kreativitas:			
	Gagasan Usaha (analisis peluang pasar, dukungan sumber data yang berkualitas)	15		
	Keunggulan Produk (berbasis iptek, unik, dan bermanfaat)	20		

2	Rancangan Usaha	20		
3	Potensi Program:			
	Potensi Pelaksanaan dan Perolehan Profit	20		
	Potensi Keberlanjutan Usaha	15		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia (lengkap, jelas, waktu, dan personalianya sesuai)	5		
5	Penyusunan Anggaran Biaya (lengkap, rinci, wajar dan jelas peruntukannya)	5		
Total		100		
<p>Keterangan:</p> <p>Nilai = Bobot x Skor</p> <p>Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)</p>				

b) Penilaian Presentasi

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Target Luaran (kesesuaian luaran dan permasalahan)	10		
2	Metode Pelaksanaan (kemutakhiran metode pelaksanaan)	15		
3	Tingkat Kreativitas dan Target Luaran (permasalahan, ketepatan solusi)	35		

4	Kesesuaian Penulisan dan Rencana Pelaksanaan Program	10		
5	Kekompakan Tim dan Peran Dosen Pendamping (kerjasama, pembagian tugas, mengoreksi proposal, melayani konsultasi)	10		
6	Potensi Khusus (peluang komersial, artikel ilmiah, peluang paten)	20		
Total		100		
Keterangan: Nilai = Bobot x Skor Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)				

6.4. Form Penilaian Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat

a) Penilaian Proposal

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Kreativitas:			
	Perumusan Masalah	10		
	Ketepatan Solusi (fokus dan atraktif)	20		
2	Ketepatan Masyarakat Mitra dan Kondisi <i>Existing</i> Mitra	15		
3	Potensi Program:			
	Potensi Nilai Tambah untuk Mitra Program	25		
	Potensi Keberlanjutan Program	20		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia (lengkap, jelas, waktu, dan personalianya sesuai)	5		

5	Penyusunan Anggaran Biaya (lengkap, rinci, wajar dan jelas peruntukannya)	5		
Total		100		
<p>Keterangan:</p> <p>Nilai = Bobot x Skor</p> <p>Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik);</p>				

b) Penilaian Presentasi

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Target Luaran (kesesuaian luaran dan permasalahan)	10		
2	Metode Pelaksanaan (kemutakhiran metode pelaksanaan)	15		
3	Tingkat Kreativitas dan Target Luaran (permasalahan, ketepatan solusi)	35		
4	Kesesuaian Penulisan dan Rencana Pelaksanaan Program	10		
5	Kekompakan Tim dan Peran Dosen Pendamping (kerjasama, pembagian tugas, mengoreksi proposal, melayani konsultasi)	15		
6	Potensi Khusus (artikel ilmiah, peluang KI, peluang komersialisasi, peluang keberlanjutan program)	15		
Total		100		

Keterangan:

Nilai = Bobot x Skor

Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)

6.5. Form Penilaian Bidang Penerapan IPTEK

a) Penilaian Proposal

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Kreativitas:			
	Identifikasi Permasalahan atau Kebutuhan Mitra	10		
	Ketepatan Solusi yang Ditawarkan	20		
2	Ketepatan Mitra Program	15		
3	Potensi Program:			
	Potensi Nilai Tambah untuk Mitra Program	25		
	Potensi Keberlanjutan Program	20		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia (lengkap, jelas, waktu, dan personalianya sesuai)	5		
5	Penyusunan Anggaran Biaya (lengkap, rinci, wajar dan jelas peruntukannya)	5		
Total		100		

Keterangan:

Nilai = Bobot x Skor

Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik);

b) Penilaian Presentasi

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Target Luaran (kesesuaian luaran dan harapan)	10		
2	Metode Pelaksanaan (kesesuaian metode pelaksanaan yang direncanakan)	15		
3	Tingkat Kreativitas dan Target Luaran (permasalahan, ketepatan solusi)	35		
4	Kesesuaian Penulisan dan Rencana Pelaksanaan Program	10		
5	Kekompakan Tim dan Peran Dosen Pendamping (kerjasama, pembagian tugas, mengoreksi proposal, melayani konsultasi)	10		
6	Potensi Khusus (peluang menjadi produk yang bermanfaat luas, peluang komersialisasi, potensi keberlanjutan program)	20		
Total		100		

Keterangan:

Nilai = Bobot x Skor

Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)

6.6. Form Penilaian Bidang Karsa Cipta

a) Penilaian Proposal

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Kreativitas:			

	Gagasan (orisinalitas, unik dan manfaat masa depan)	20		
	Kemutakhiran ipteks yang diadopsi	20		
2	Kesesuaian Tahap Pelaksanaan	15		
3	Potensi Program:			
	Kontribusi Produk Luaran Terhadap Perkembangan IPTEKS	25		
	Potensi Publikasi Artikel Ilmiah/KI	10		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia: Lengkap, Jelas, Waktu, dan Personaliaanya Sesuai	5		
5	Penyusunan Anggaran Biaya: Lengkap, Rinci, Wajar dan Jelas Peruntukannya	5		
Total		100		
Keterangan: Nilai=Bobot x Skor Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)				

b) Penilaian Presentasi

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Target Luaran (kesesuaian luaran dan permasalahan)	10		
2	Tahap Pelaksanaan (kemutakhiran dan keberhasilan tahap pelaksanaan)	15		

3	Tingkat Kreativitas dan Ketercapaian Target Luaran (Permasalahan, ketepatan solusi)	35		
4	Kesesuaian Penulisan dan Rencana Pelaksanaan Program	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		
Total		100		
<p>Keterangan: Nilai=Bobot x Skor Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)</p>				

6.7. Form Penilaian Bidang Karya Inovatif

a) Penilaian Proposal

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Kreativitas:			
	Urgensi Permasalahan, Cakupan Pengguna	15		
	Kreativitas Gagasan Solusi (orisinalitas, <i>problem based, specific, measurable</i>)	25		
2	Kesesuaian Tahap Pelaksanaan	15		

3	Potensi Produk (dampak ekonomi nasional)	10		
	Ketepatan Iptek, Standar, Regulasi dan Metode yang Digunakan	25		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia (lengkap, jelas, dan personalianya sesuai)	5		
5	Penyusunan Anggaran Biaya (lengkap, rinci, wajar dan jelas peruntukannya)	5		
Total		100		
<p>Keterangan:</p> <p>Nilai = Bobot x Skor</p> <p>Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)</p>				

b) Penilaian Presentasi

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Target Luaran (kesesuaian luaran dan permasalahan)	10		
2	Tahap Pelaksanaan (ketepatan dan keberhasilan tahap pelaksanaan)	15		
3	Tingkat Kreativitas dan Ketercapaian Target Luaran (permasalahan, ketepatan solusi, kesesuaian jenis dan jumlah luaran, kesesuaian dengan catatan harian)	35		

4	Kesesuaian Penulisan dan Rencana Pelaksanaan Program	10		
5	Kekompakan Tim Pelaksana dan Peranan Dosen Pendamping (kerjasama, pembagian tugas, mengoreksi Proposal, melayani konsultasi)	10		
6	Potensi Khusus (artikel ilmiah, peluang paten, peluang komersial, potensi keberlanjutan program)	15		
Total		100		
<p>Keterangan:</p> <p>Nilai = Bobot x Skor</p> <p>Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)</p>				

6.8. Form Penilaian Bidang Video Gagasan Konstruktif

a) Penilaian Proposal

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Kreativitas:			
	Kreativitas Gagasan (ketepatan solusi, komprehensif, unik, originalitas, dan konstruktif)	20		
	Kreativitas Komunikasi pada Skenario Konten Video (informatif, kejelasan alur, unik, objektif, & originalitas)	20		
2	Kesesuaian Tahap Pelaksanaan:	15		

3	Potensi Program:			
	Kontribusi Gagasan Terhadap Keprihatinan Bangsa/SDGs	15		
	Potensi Efektivitas Informasi Pada Skenario Video	15		
4	Sumber Informasi	5		
5	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia: (lengkap, jelas, waktu, dan personalianya sesuai)	5		
6	Penyusunan Anggaran Biaya: (lengkap, rinci, wajar dan jelas peruntukannya)	5		
Total		100		
<p>Keterangan:</p> <p>Nilai = Bobot x Skor</p> <p>Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)</p>				

b) Penilaian Presentasi

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Target Luaran (kesesuaian luaran dan permasalahan)	10		
2	Tahap Pelaksanaan (ketepatan dan keberhasilan rencana pelaksanaan)	15		
3	Tingkat Kreativitas dan Target Luaran (permasalahan, ketepatan solusi)	35		
4	Kesesuaian Penulisan dan Rencana Pelaksanaan Program	10		

5	Kekompakan Tim Pelaksana dan Peran Dosen Pendamping (kerjasama, pembagian tugas, mengoreksi proposal, melayani konsultasi)	10		
6	Potensi Khusus (artikel ilmiah, peluang paten, Hak Cipta, peluang komersial, potensi keberlanjutan program)	20		
Total		100		
Keterangan: Nilai = Bobot x Skor Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)				

6.9. Form Penilaian Bidang Gagasan Futuristik Tertulis

a) Penilaian Proposal

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	Format Makalah: a. Tata tulis: ukuran kertas, tipografi, kerapihan ketik, tata letak, jumlah halaman b. Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar c. Kesesuaian dengan format penulisan yang tercantum di Pedoman	10		
2	Gagasan: a. Kreativitas gagasan (visioner/ futuristik, unik, manfaat dan dampak sistemik)	35		

	b. Kelayakan realisasi c. Ruang lingkup/skala permasalahan yang ditangani			
3	Tahapan solusi yang ditawarkan dan prediksi keberhasilan a. Ketepatan solusi b. Pemanfaatan iptek c. Keterlibatan pihak terkait d. Jangka waktu realisasi gagasan	30		
4	Sumber informasi: a. Kesesuaian sumber informasi dengan gagasan yang ditawarkan b. Akurasi dan kemutakhiran sumber informasi	15		
5	Kesimpulan: Prediksi dampak terealisasinya gagasan	10		
Total		100		
<p>Keterangan: Nilai=Bobot x Skor Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)</p>				

6.10. Form Penilaian Bidang Artikel Ilmiah

a) Penilaian Proposal

No	Kriteria	Bobot	Skor	Nilai
1	JUDUL: Kesesuaian isi dan judul artikel.	5		
2	ABSTRAK/ <i>ABSTRACT</i> :	10		

	Latar belakang, Tujuan, Metode, Hasil, Kesimpulan, Kata kunci.			
3	PENDAHULUAN: Persoalan yang mendasari pelaksanaan dan uraian dasar keilmuan yang mendukung kemutakhiran substansi kajian.	15		
4	METODE: Kesesuaian dengan persoalan yang telah diselesaikan, Pengembangan metode baru, Penggunaan metode yang sudah ada.	25		
5	HASIL DAN PEMBAHASAN: Kumpulan dan kejelasan penampilan data Proses/teknik pengolahan data, Ketajaman analisis dan sintesis data, Perbandingan hasil dengan hipotesis atau hasil sejenis sebelumnya.	30		
6	KESIMPULAN: Tingkat ketercapaian hasil dengan tujuan.	10		
7	DAFTAR PUSTAKA: Ditulis dengan sistem <i>Harvard</i> (nama, tahun), Sesuai dengan uraian sitasi, Kemutakhiran Pustaka.	5		
Total		100		

Keterangan:

Nilai = Bobot x Skor

Skor (1=Buruk; 2=Sangat kurang; 3=Kurang; 5=Cukup; 6=Baik; 7=Sangat baik)





UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA



STUDENT
AND ALUMNI
AFFAIRS



CENTRE OF STUDENT
INNOVATION AND
CREATIVITY



PANDUAN TEKNIS KOMPETISI IDE KREATIF UMY TAHUN 2024