



PANDUAN PERLOMBAAN

Video Kegiatan KKN Kolaborasi dan
KKN Reguler Periode XXI Tahun 2022



For more information
visit lppm.usk.ac.id



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SYIAH KUALA

Darussalam, Banda Aceh 23111

Telepon: (0651) 7553205, 7553248, 7554394, 7554395, 7554396, 7554398

Faximile: (0651) 7554229, 7551241, 7552730, 7553408

Laman: www.unsyiah.ac.id, Surel: persuratan@unsyiah.ac.id

Nomor : 2685/UN11/PM.00.07/2022

21 Juni 2022

Hal : Perlombaan Video Pendek dalam rangka KKN Kolaborasi
dan Reguler Periode XXI Tahun 2022

Yth. Para Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)
Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kolaborasi dan
Reguler Periode XXI Tahun 2022
dalam lingkungan Universitas Syiah Kuala
di Darussalam, Banda Aceh

Sehubungan pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kolaborasi dan Reguler Periode XXI Tahun 2022 di wilayah penempatan Kabupaten Aceh Tengah, Bener Meriah dan Aceh Besar pada tanggal 06 Juni - 06 Juli 2022, maka bersama ini Rektor Universitas Syiah Kuala akan mengadakan perlombaan video pendek bagi para peserta Kuliah Kerja Nyata (KKN). Adapun ketentuan perlombaan sebagai berikut:

1. Video berdurasi maksimal 5 (lima) menit yang meliputi:
 - a. Pemaparan potensi sumber daya lokal atau produk dari mata pencaharian masyarakat setempat;
 - b. Permasalahan penting yang dihadapi berkaitan dengan produk berbasis sumber daya lokal yang dipilih;
 - c. Upaya atau strategi yang dilakukan mahasiswa atas bimbingan DPL untuk menghasilkan produk inovatif berbasis potensi sumber daya lokal;
 - d. Paparan nilai tambah yang dapat dihasilkan dari tema KKN yaitu Melalui KKN Kolaborasi dan Reguler Periode XXI Kita Tingkatkan Pengembangan Potensi Green Economy dan Masyarakat Sehat Bebas Stunting.
2. Bobot penilaian didasarkan pada:
 - a. Kesesuaian judul video dengan tema KKN (Melalui KKN Kolaborasi dan Reguler Periode XXI Kita Tingkatkan Pengembangan Potensi Green Economy dan Masyarakat Sehat Bebas Stunting)
 - b. Kualitas produk inovatif;
 - c. Dampak produk inovatif terhadap nilai tambah ekonomi dan kesehatan masyarakat.
3. Pengumuman pemenang lomba dan penyerahan penghargaan akan dilaksanakan setelah penilaian oleh tim independen melalui surat Keputusan Rektor.
4. Kepada para Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) agar dapat memberitahukan informasi ini kepada para mahasiswa KKN untuk ikut serta sebagai peserta lomba dalam kegiatan ini sebagaimana ketentuan di atas.
5. Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang video pendek dari mahasiswa bimbingannya masuk dalam 5 (lima) terbaik akan mendapatkan penghargaan berupa Pengabdian Penugasan untuk melanjutkan pengembangan produk inovatif berbasis potensi lokal;

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasama Saudara kami ucapkan terima kasih.



Tembusan:

1. Wakil Rektor III USK;
2. Ketua LPPM USK;
3. Kepala P3KKN USK.



Daftar Isi

1. Latar Belakang	4
2. Tujuan	5
3. Deskripsi Perlombaan Video	6
4. Kriteria dan Bobot Penilaian	7
5. Jadwal Pelaksanaan, Alur, dan Peserta	12
6. Struktur Proposal	12
7. Penutup	12
8. Lampiran	13





1. Latar Belakang

Pendidikan tinggi berfungsi mengembangkan peradaban bangsa yang cerdas dan bermartabat, sehingga mampu menghasilkan pengetahuan dan teknologi yang bernilai humaniora, serta mampu mengembangkan kehidupan akademik yang inovatif, responsif, kreatif, terampil dan berdaya saing. Pelaksanaan pendidikan tinggi harus didasarkan pada tridarma perguruan tinggi, yang mencakup: pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Perguruan tinggi secara terstruktur diharapkan berperan aktif dalam pembangunan nasional dengan memperhatikan:

- a) Perguruan tinggi harus merupakan bagian integral dari usaha-usaha pembangunan baik nasional maupun regional;
- b) Perguruan tinggi harus berperan sebagai penghubung antara IPTEKS dan kebutuhan masyarakat;
- c) Perguruan tinggi harus melaksanakan pendidikan berdasarkan pola pemikiran analitis yang berorientasi kepada solusi permasalahan dalam masyarakat.

Selain ingin meningkatkan peran serta dalam pembangunan Aceh, KKN USK juga ingin menumbuhkembangkan kecerdasan interpersonal mahasiswa dan mengembangkan kompetensi *how to live together*. Penyelenggaraan kembali KKN USK difokuskan pada:

- a. Peningkatan kegiatan untuk menanggulangi masalah-masalah yang dihadapi masyarakat, guna mencapai perbaikan dalam segala bidang, khususnya di Provinsi Aceh.
- b. Menggiatkan program-program pengabdian kepada masyarakat di gampong-gampong, sehingga sivitas akademika mendapat kesempatan untuk berpartisipasi sesuai dengan aspirasi yang berkembang di kalangan akademis.
- c. Peningkatan kemampuan praktis mahasiswa dalam mengimplementasikan teori atau ilmu pengetahuan yang diperoleh di universitas kepada masyarakat.

Kawasan gampong/desa dan masyarakatnya merupakan basis dari pembangunan suatu daerah. Salah satu ciri dari keberhasilan pembangunan akan dicerminkan oleh kemajuan gampong/desa. Dengan demikian, untuk mencapai tujuan pembangunan suatu daerah harus dimulai dengan perwujudan kemajuan di kawasan gampong pelosok/pedesaan. Minimnya kemampuan ekonomi dan pengelolaan potensi sumber daya, kebutuhan terhadap teknologi tepat guna untuk berproduksi, kurangnya tenaga yang terdidik, rendahnya jiwa kewirausahaan





merupakan contoh keterbatasan masyarakat gampong pada umumnya. Kehadiran mahasiswa KKN diharapkan dapat mengidentifikasi keterbatasan masyarakat tersebut, untuk selanjutnya menciptakan program dan kegiatan dalam menanggulangnya.

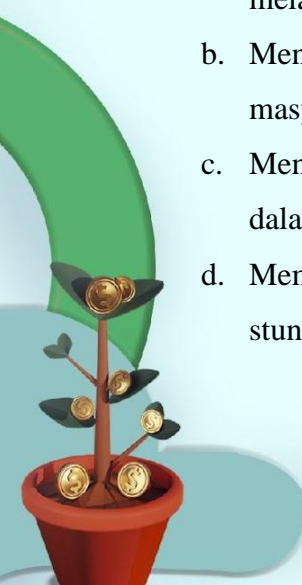
Kuliah kerja nyata merupakan salah satu program dari mata kuliah yang bertujuan untuk menerapkan ilmu yang sudah diperoleh dengan terjun langsung ke masyarakat. Universitas Syiah Kuala ikut berpartisipasi dalam pembangunan desa yang ada di Aceh dengan mengadakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kolaborasi dan Reguler periode XXI tahun 2022. Pada program ini, mahasiswa diharapkan mampu membantu masyarakat desa dalam upaya pembangunan desa melalui pengabdian pada masyarakat langsung. Potensi yang terdapat di desa dapat dijadikan sebuah bahan kajian untuk menemukan suatu permasalahan yang kemudian mahasiswa dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada.

Dalam rangka mendokumentasikan proses pengabdian kepada masyarakat desa yang bertujuan menggali potensi sumber daya lokal atau produk masyarakat sehingga mahasiswa dan DPL dapat melakukan inovasi produk berbasis potensi sumber daya lokal serta memaparkan kontribusi KKN dalam pengembangan potensi *green economy* dan masyarakat sehat bebas *stunting*. Maka Universitas Syiah Kuala mengadakan perlombaan video pendek bagi para peserta KKN.

2. Tujuan

Tujuan dari penyelenggaraan perlombaan video pendek bagi oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) KKN Kolaborasi dan Reguler periode XXI tahun 2022 adalah:

- a. Memaparkan potensi sumber daya lokal atau produk dari mata pencaharian masyarakat melalui media visual;
- b. Meningkatkan empati dan kepedulian mahasiswa terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat berkaitan dengan produk berbasis sumber daya lokal;
- c. Mendokumentasikan upaya atau strategi yang dilakukan mahasiswa atas bimbingan DPL dalam menghasilkan produk inovatif berbasis potensi sumber daya lokal;
- d. Mempromosikan pengembangan potensi *green economy* dan masyarakat sehat bebas *stunting* oleh mahasiswa KKN.





3. Deskripsi Perlombaan Video

a) Ketentuan utama:

- i. Video berdurasi maksimal 5 (lima) menit;
- ii. Tema video adalah Melalui KKN Kolaborasi dan Reguler Periode XXI Kita Tingkatkan Pengembangan Potensi Green Economy dan Masyarakat Sehat Bebas Stunting;
- iii. Judul Bebas;
- iv. Isi video berorientasi pada kegiatan selama KKN;
- v. Pemaparan potensi sumber daya lokal atau produk dari mata pencaharian masyarakat setempat;
- vi. Permasalahan penting yang dihadapi berkaitan dengan produk berbasis sumber daya lokal yang dipilih;
- vii. Upaya atau strategi yang dilakukan mahasiswa atas bimbingan DPL untuk menghasilkan produk inovatif berbasis potensi sumber daya lokal;

b) Bobot Penilaian didasarkan pada:

i. Konten

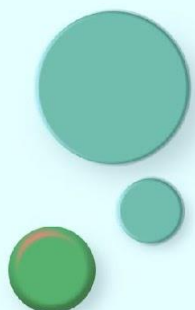
- Kesesuaian judul video dengan tema KKN periode XXI yaitu : Melalui KKN Kolaborasi dan Reguler Periode XXI Kita Tingkatkan Pengembangan Potensi Green Economy dan Masyarakat Sehat Bebas Stunting;
- Kualitas produk inovatif,
- Dampak produk inovatif terhadap nilai tambah ekonomi dan kesehatan masyarakat.

ii. Teknis Video

Teknis pengambilan video yang sesuai baik dalam penggambaran, suara atau tata cara *editing* yang baik. Tidak dibenarkan menggunakan produksi yang mengandung HKI.

iii. Eksposure

Video akan *diupload* di youtubenya LPPM. Penilaian adalah dari sisi jumlah penonton, *like* dan *share*.





iv. Bobot penilaian adalah sebagai berikut :

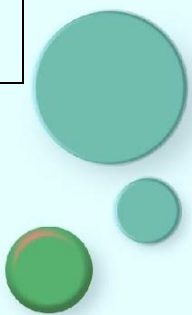
- Konten 50 %
- Teknis Video 35 %
- *Exposure* 15%

c) Tata Cara Perlombaan

- a. Perlombaan dibuka hanya untuk Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) KKN XXI;
- b. Peserta mengirimkan Video ke Panitia penilaian melalui LPPM USK;
- c. Panitia mengupload seluruhnya ke youtube LPPM USK untuk diseleksi oleh tim juri. (videonya tidak dipublikasi)
- d. Tim juri akan memilih 10 video dan dipublikasi di *youtube* LPPM;
- e. dengan dipublikasikan 10 video tersebut sebagai tanda dimulainya perlombaan;
- f. Team juri akan memilih 5 pemenang yang akan ditetapkan dalam Surat Keputusan Rektor USK.

4. Kriteria dan Bobot Penilaian

UNSUR	KRITERIA	RENTANG SCORE	KRITERIA
1. KONTEN	a. Fakta dalam lingkungan yang menarik untuk angkat	81 - 100	Video memaparkan tema yang terdapat dalam lingkungan dikaji dan dideskripsikan secara detail dan relevan satu dengan yang lain sehingga mengarah pada solusi.
		61 - 80	Video memaparkan tema yang terdapat dalam lingkungan dikaji dan dideskripsikan secara detail, namun ada satu atau sedikit hal yang kurang relevan atau signifikan.
		41 - 60	Video memaparkan tema yang terdapat dalam lingkungan dikaji lengkap dipaparkan namun disajikan secara tidak detail ATAU ada hal yang kurang relevan diikutsertakan dalam fakta yang dipaparkan.





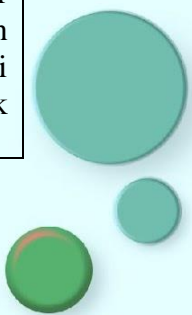
		21 - 40	Video memaparkan tema yang terdapat dalam lingkungan dipaparkan namun disajikan secara tidak detail dan ada hal yang tidak relevan diikutsertakan dalam fakta yang dipaparkan.
	b. Tujuan yang hendak dicapai dari solusi yang dipilih	81 - 100	Uraian tujuan yang hendak dicapai dinyatakan sangat jelas dan spesifik serta terukur ketercapaiannya.
		61 - 80	Uraian tujuan yang hendak dicapai dinyatakan jelas dan spesifik namun kurang terukur ketercapaiannya
		41 - 60	Uraian tujuan yang hendak dicapai dinyatakan cukup jelas dan spesifik serta terukur ketercapaiannya
		21 - 40	Uraian tujuan yang hendak dicapai dinyatakan kurang jelas dan spesifik serta kurang terukur ketercapaiannya.
	c. Penjelasan bagi pihak penerima manfaat	81 - 100	Uraian yang sangat jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak penerima manfaat dan dilengkapi dengan penjelasan manfaatnya.
		61 - 80	Uraian yang sangat jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak penerima manfaat namun kurang dilengkapi dengan penjelasan manfaatnya
		41 - 60	Uraian yang cukup jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak penerima manfaat namun kurang dilengkapi dengan penjelasan manfaatnya
		21 - 40	Uraian yang kurang jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak penerima manfaat serta tidak dilengkapi dengan penjelasan manfaatnya



2. PENYAJIAN	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	81 - 100	Narasi dan deskripsi disampaikan/ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang memenuhi kaidah kebahasaan pada semua aspek kebahasaan, yaitu ejaan, penggunaan/pilihan kata, tata bahasa, dan mekanika serta tidak mengandung SARA
		61 - 80	Narasi dan deskripsi disampaikan/ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang memenuhi kaidah kebahasaan, namun ditemukan kelemahan pada pemakaian ejaan, penggunaan/pilihan kata, tata bahasa, dan mekanika serta tidak mengandung SARA
		41 - 60	Narasi dan deskripsi disampaikan/ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang memenuhi kaidah kebahasaan, namun ditemukan kelemahan pada aspek kalimat sehingga logika bahasa dalam kalimat terlanggar serta tidak mengandung SARA
		21 - 40	Narasi dan deskripsi disampaikan/ditulis tidak padu, kalimat yang tidak bergagasan lengkap dan jelas, serta pemakaian ejaan, penggunaan/pilihan kata, tata bahasa, dan mekanika yang tidak tepat serta tidak mengandung SARA
	3. KREATIVITAS	a. Kemampuan visualisasi gagasan	81 - 100
		61 - 80	Gagasan merupakan improvisasi, terinspirasi oleh gagasan lain, tetapi disesuaikan dengan kondisi lingkungan penerima manfaat

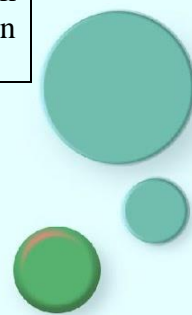


		41 - 60	Gagasan menerapkan gagasan serupa terdahulu (adaptasi) yang belum banyak dikerjakan pihak lain dan sesuai dengan lingkungan penerima manfaat
		21 - 40	Gagasan menerapkan gagasan serupa terdahulu (adaptasi) yang telah banyak dikerjakan pihak lain dan sesuai dengan lingkungan penerima manfaat
	b. Kemampuan audio-visual yang dituangkan dalam video	81 - 100	Terdapat penggunaan sudut kamera, efek suara atau musik, narasi dan pengambilan gambar dalam jarak dekat menarik perhatian audiens sehingga sesuai dengan aspek-aspek teknis videografi
		61 - 80	Terdapat penggunaan sudut kamera, efek suara atau musik, dan pengambilan gambar dalam jarak dekat menarik perhatian penonton, namun memiliki kekurangan narasi
		41 - 60	Terdapat penggunaan sudut kamera, efek suara atau musik, namun memiliki kekurangan narasi dan pengambilan jarak dekat sehingga kurang menarik perhatian penonton
		21 - 40	Tidak terdapat penggunaan sudut kamera, efek suara atau musik, narasi dan pengambilan gambar dalam jarak dekat menarik perhatian penonton
4. KUALITAS	Keseimbangan suara, gambar, dan pencahayaan	81 - 100	Terdapat suara seperti musik dan ucapan cukup keras dan stabil untuk didengar penonton, gambar dalam video fokus, pencahayaan yang sesuai, pengambilan video stabil.
		61 - 80	Terdapat suara seperti musik dan ucapan cukup keras dan stabil untuk didengar penonton, gambar dalam video fokus, namun pencahayaan yang tidak sesuai dan pengambilan video tidak stabil.





		41 - 60	Terdapat suara seperti musik dan ucapan cukup keras dan stabil untuk didengar penonton, namun gambar dalam video tidak fokus, pencahayaan yang tidak sesuai dan pengambilan video tidak stabil.
		21 - 40	Suara seperti musik dan ucapan kurang jelas untuk didengar audiens, gambar dalam video tidak fokus, pencahayaan yang tidak sesuai dan pengambilan video tidak stabil.
5. KESIMPULAN DAN KESAN KESELURUHAN		81 - 100	Sangat baik dalam visualisasi, narasi, deskripsi terhadap tema yang diangkat, Gagasan dapat diterjemahkan dalam alur video, terdapat dampak bagi penerima manfaat, menarik perhatian audien, terdapat kreativitas dan kualitas dalam penyajian video
		61 - 80	Sangat baik dalam visualisasi, narasi, deskripsi terhadap tema yang diangkat, Gagasan dapat diterjemahkan dalam alur video, terdapat dampak bagi penerima manfaat, menarik perhatian audien, kurang dalam kreativitas dan kualitas penyajian video
		41 - 60	Sangat baik dalam visualisasi, narasi, deskripsi terhadap tema yang diangkat, gagasan dapat diterjemahkan dalam alur video, kurang dampak bagi penerima manfaat, dalam menarik perhatian penonton, kreativitas dan kualitas dalam penyajian video
		21 - 40	Lemah dalam dalam visualisasi, narasi, deskripsi terhadap tema yang diangkat, gagasan dalam alur video, dampak bagi penerima manfaat, dalam menarik perhatian audien, kreativitas dan kualitas dalam penyajian video





5. Jadwal Pelaksanaan, Alur, dan Peserta

a. Jadwal Pelaksanaan

No	Tanggal	Uraian Kegiatan
1.	29 Juli 2022	Penyampaian Surat Perlombaan
2.	15 s.d 19 Agustus 2022	Penyerahan Video ke LPPM (Pukul 09.00 s.d 16.00)
3.	20 s.d 23 Agustus 2022	Penilaian 10 Video Terbaik
4.	24 Agustus 2022	Unggah 10 Video Terbaik ke youtube LPPM
5.	25 s.d 30 Agustus 2022	Masa Publikasi Video youtube LPPM untuk dapat <i>ditonton, like dan share</i>
6.	31 Agustus s.d 2 September 2022	Penilaian 5 (Lima) Video terbaik
7.	2 September 2022 s.d Selesai	Pengumuman (akan disesuaikan dengan acara puncak dies natalis USK)

b. Alur Pengajuan

Formulir dan Dokumen yang telah diisi diserahkan ke LPPM paling lambat tanggal 19 Agustus 2022 Pukul 16.00 WIB.

c. Peserta

Peserta yang dapat mengikuti lomba video pendek adalah Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) KKN Kolaborasi dan Reguler periode XXI dengan melibatkan mahasiswa bimbingan peserta KKN Kolaborasi dan Reguler periode XXI Tahun 2022

6. Struktur Proposal

1. Halaman Cover (Format halaman identitas seperti Lampiran 1)
2. Halaman Identitas (Format halaman identitas seperti Lampiran 2)
3. Ringkasan Eksekutif Video (maks 1 hal dan menyertakan tautan video)

7. Penutup

Demikian buku panduan lomba video pendek bagi peserta KKN Kolaborasi dan Reguler periode XXI disusun sebagai acuan dalam pelaksanaannya. Hal-hal yang belum diatur dalam Buku Panduan ini, akan ditetapkan kemudian oleh panitia perlombaan dalam bentuk peraturan khusus/peraturan tambahan lainnya.





8. Lampiran

Lampiran 1 Cover Proposal

PROPOSAL
LOMBA VIDEO PENDEK KKN KOLABORASI DAN REGULER PERIODE XXI



JUDUL VIDEO

TIM PENGUSUL:
NAMA DPL (NIP)

**UNIVERSITAS SYIAH KUALA
2022**





6						
7						

Banda Aceh,Agustus 2022
Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)
KKN Kolaborasi dan Reguler periode XXI
Universitas Syiah Kuala

< Nama >
NIP.

