



**BUKU PANDUAN**

# **NATIONAL YOUTH COMPETITION 2.0**

*“Akselerasi Pencapaian Sustainable Development Goals  
dalam Menyongsong Indonesia Emas”*

**FAKULTAS ILMU ADMINISTRASI  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2022**

**Speak Out and Stand Out for a Better World**

## KATA PENGANTAR

Selaras dengan dengan visi dan misi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya serta kemampuan IPTEK dan inovasi untuk mendukung daya saing bangsa, kami memandang pentingnya peran dalam pengembangan kegiatan kemahasiswaan baik pada tataran kemahasiswaan, peningkatan prestasi mahasiswa serta terus mendorong pengembangan minat, bakat, penalaran, dan kreativitas dan keilmuan mahasiswa. Guna membekali mahasiswa dalam menghadapi tantangan globalisasi dan upaya bersama kita untuk terus mendorong daya saing bangsa, maka mahasiswa bukan hanya kita bekal dengan akademik semata, namun juga harus kita bekal dengan berbagai kegiatan kemahasiswaan untuk meningkatkan soft skills mahasiswa.

Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya sejak tahun 2021 menyesuaikan kegiatan dengan kebijakan Merdeka belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Dalam mendukung kebijakan kampus merdeka dan merdeka belajar serta melaksanakan pengembangan kegiatan kemahasiswaan di Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya, Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya mendesain dan menyelenggarakan kembali National Youth Competition 2.0 dengan tema “**Akselerasi Pencapaian Sustainable Development Goals dalam Menyongsong Indonesia Emas**,”. Untuk semakin memantik dalam pengembangan kegiatan kemahasiswaan pada tahun 2022, National Youth Competition 2.0 memperluas jenis kompetisi yang meliputi: 1) Pitching Competition, 2) Comic Competition, 3) Campaign Video Competition, 4) Podcast Competition, 5) Article Writing Competition, dan 6) Infografis Competition. Kami memprakarsai untuk menyelenggarakan program National Youth Competition yang ditujukan untuk menjadi wahana bagi para mahasiswa berprestasi dalam bidang penalaran dan kreativitas mahasiswa dalam skala nasional demi kemajuan Indonesia dan berkomitmen untuk terus menyelenggarakannya setiap tahun.

Kota Malang, 2022

**Dr. Mochamad Rozikin, M.AP**

Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan  
Fakultas Ilmu Administrasi  
Universitas Brawijaya

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	1
LATAR BELAKANG .....	4
TUJUAN DAN MANFAAT.....	5
GAMBARAN UMUM.....	5
TEMA DAN SUB TEMA KOMPETISI.....	6
JENIS KOMPETISI DAN KATEGORI.....	7
TIMELINE .....	7
KETENTUAN JUDUL KARYA .....	8
TATA CARA PENDAFTARAN & PENGUMPULAN BERKAS.....	9
TATA CARA PENGUMPULAN KARYA .....	9
HADIAH DAN FASILITAS.....	10
KONTAK .....	10
PITCHING COMPETITION.....	11
A. GAMBARAN KOMPETISI.....	11
B. KETENTUAN KARYA.....	13
C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA .....	14
D. KRITERIA PENILAIAN .....	14
E. PROSES PERLOMBAAN.....	15
COMIC COMPETITION .....	16
A. GAMBARAN KOMPETISI.....	16
B. KETENTUAN KARYA.....	17
C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA .....	17
D. KRITERIA PENILAIAN .....	17
E. PROSES PERLOMBAAN.....	18
CAMPAIGN VIDEO COMPETITION .....	19
A. GAMBARAN KOMPETISI.....	19
B. KETENTUAN KARYA.....	20
C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA .....	20
D. KRITERIA PENILAIAN .....	21
E. PROSES PERLOMBAAN.....	21
PODCAST COMPETITION.....	22
A. GAMBARAN KOMPETISI.....	22
B. KETENTUAN KARYA.....	23
C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA .....	23
D. KRITERIA PENILAIAN .....	24
E. PROSES PERLOMBAAN.....	24

ARTICLE WRITING COMPETITION.....	25
A. GAMBARAN KOMPETISI.....	25
B. KETENTUAN KARYA.....	26
C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA .....	26
D. KRITERIA PENILAIAN .....	27
E. PROSES PERLOMBAAN.....	28
INFOGRAFIS COMPETITION.....	29
A. GAMBARAN KOMPETISI.....	29
B. KETENTUAN KARYA.....	30
C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA .....	30
D. KRITERIA PENILAIAN .....	30
E. PROSES PERLOMBAAN.....	31
PENUTUP .....	32
LAMPIRAN.....	32
A. Abstrak.....	33
B. Surat pernyataan orisinalitas .....	34
C. Lembar Identitas dan Pengesahan Karya .....	35
D. Template Design Thinking Canvas.....	36

## LATAR BELAKANG

Negara-negara di dunia saat ini menghadapi tantangan besar untuk pembangunan berkelanjutan, apalagi setelah terjadinya Pandemi Covid-19. Miliaran warga negara di dunia hidup dalam kemiskinan dan kehidupannya tidak layak. Ketidaksetaraan gender tetap menjadi tantangan utama dalam pembangunan segala bidang. Pengangguran, khususnya pengangguran kaum muda, juga masih menjadi isu strategis di banyak negara. Lebih lanjut, ancaman kesehatan global, bencana alam yang lebih sering dan intens, konflik spiral, ekstremisme kekerasan, terorisme dan krisis kemanusiaan terkait dan pemindahan paksa orang turut mempercepat penurunan kemajuan pembangunan yang dibuat dalam beberapa dekade terakhir. Perubahan iklim, penipisan sumber daya alam dan dampak buruk degradasi lingkungan, termasuk penggurunan, kekeringan, degradasi lahan, kelangkaan air tawar dan hilangnya keanekaragaman hayati, menambah daftar tantangan yang dihadapi umat manusia.

Apa yang dibutuhkan dunia saat ini?. Aksi global untuk memberikan solusi kreatif dan inovatif merupakan uluran tangan terbesar yang diharapkan oleh banyak negara di dunia, termasuk Indonesia sebagai negara berkembang. Hal ini menjadi tugas besar bagi generasi muda saat ini. Pada tahun 2045, Indonesia akan mendapatkan bonus demografi yaitu jumlah penduduk Indonesia 70%-nya dalam usia produktif (15-64 tahun), sedangkan sisanya 30% merupakan penduduk yang tidak produktif (dibawah 14 tahun dan diatas 65 tahun) pada periode tahun 2020-2045. Lebih lanjut, tepat di usia Indonesia ke-100, Indonesia diharapkan telah mewujudkan tingkat kesejahteraan rakyat yang lebih baik dan merata, kualitas manusia yang lebih tinggi, ekonomi meningkat menjadi negara maju dan menjadi salah satu dari lima kekuatan ekonomi terbesar dunia, serta pemerataan yang berkeadilan di semua bidang pembangunan. Terkait isu partisipasi dan pencapaian pembangunan berkelanjutan, diperlukan kerja sama antar pemangku kepentingan dengan menekankan pentingnya pelibatan non-state actors, antara lain mahasiswa.

Sebagai kaum intelektual, mahasiswa memiliki peran sebagai agen perubahan (*agent of change*), selain berperan sebagai *social control*, *iron stock*, *moral force*, dan *guardian of values*. Untuk memastikan mahasiswa melakukan perannya secara maksimal, diperlukan adanya *platform* untuk menyalurkan kapasitas tak terbatas mahasiswa ke dalam penciptaan dunia yang lebih baik. Salah satunya melalui kompetisi antar mahasiswa yang mendorong mahasiswa untuk memberikan solusi kreatif dan inovatif atas berbagai isu yang terjadi di sekitarnya.

Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya memiliki komitmen yang kuat untuk terus memotivasi dan mendampingi para generasi muda dalam melakukan peran pentingnya di masyarakat. Oleh karena itu, Fakultas Ilmu Administrasi mempersembahkan National Youth Competition 2.0 (NYC) bagi para generasi muda di Indonesia. Kegiatan ini telah dilaksanakan sejak tahun 2021 dan mampu menjangkau ide dan gagasan dari ratusan mahasiswa Indonesia. Tahun ini, NYC akan diselenggarakan kembali dengan jenis kompetisi yang lebih beragam.

## TUJUAN DAN MANFAAT

Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan *softskill* mahasiswa di bidang non akademis, seperti kemampuan dalam berkolaborasi, kerjasama, *creative thinking*, problem solving, dan *adaptability to change*. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menambah *professional networking* mahasiswa yang berguna dalam pengembangan kompetensi. Lebih lanjut, luaran dari kegiatan ini diharapkan dapat memberikan solusi bersama dalam mengatasi berbagai isu di masyarakat.

## GAMBARAN UMUM

National Youth Competition merupakan kompetisi nasional yang menjadi wadah bagi generasi muda untuk berbagi ide dan inovasi besar. Seluruh kompetisi diselenggarakan oleh anak muda, untuk anak muda. National Youth Competition diadakan setiap tahun. Ada enam kompetisi yang didesain untuk menciptakan solusi bagi isu-isu global, seperti perubahan iklim, kesetaraan gender, atau kemiskinan di negara berkembang, berdasarkan 17 *Sustainable Development Goals (SDGs)* yang saling terkait.

# SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



## TEMA DAN SUB TEMA KOMPETISI

National Youth Competition 2.0 memiliki slogan **“Speak Out and Stand Up for A Better World”**. Oleh karena itu, pada tahun ini National Youth Competition 2.0 mengangkat tema: **“Akselerasi Pencapaian Sustainable Development Goals dalam Menyongsong Indonesia Emas”**.

Terdapat **enam** Sustainable Development Goals yang menjadi fokus pada tahun ini, yaitu:

1. Goal 1 : No Poverty
2. Goal 4 : Quality Education
3. Goal 8 : Decent Work and Economic Growth
4. Goal 9 : Industry, Innovation, and Infrastructure
5. Goal 13 : Climate Action
6. Goal 17 : Partnership for The Goals

Untuk memberikan gambaran bagi peserta untuk setiap sub tema dapat merujuk pada:

1. The 2030 Agenda for Sustainable Development <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/21252030%20Agenda%20for%20Sustainable%20Development%20web.pdf>
2. Sustainable Development Goals (SDGs) [https://sdgs.bappenas.go.id/wp-content/uploads/2017/09/Buku\\_Terjemahan\\_Baku\\_Tujuan\\_dan\\_Target\\_Global\\_TPB.pdf](https://sdgs.bappenas.go.id/wp-content/uploads/2017/09/Buku_Terjemahan_Baku_Tujuan_dan_Target_Global_TPB.pdf)

### 3. Take Action for the Sustainable Development Goals

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>

## JENIS KOMPETISI DAN KATEGORI

National Youth Competition 2.0 memiliki **enam** jenis kompetisi dan masing-masing kompetisi memiliki **dua** kategori.

Jenis Kompetisi	Kategori
1. Pitching Competition	Kelompok
2. Comic Competition	
3. Campaign Video Competition	
4. Podcast Competition	
5. Article Writing Competition	
6. Infografis Competition	

## TIMELINE

Pitching Competition		Comic, Campaign Video, Podcast, Article Writing & Infografis Competition	
Pendaftaran & Pengumpulan Berkas	15 Juni - 17 Juli 2022	Pendaftaran & Pengumpulan Berkas	15 Juni - 17 Juli 2022
Pengumpulan Karya	18 Juli -13 Agustus 2022	Pengumpulan Karya	18 Juli -13 Agustus 2022
Pengecekan Berkas	14 Agustus - 17 Agustus 2022	Pengecekan Berkas	14 Agustus - 17 Agustus 2022
Pengumuman 5 besar	31 Agustus 2022	Pengumuman 10 besar	31 Agustus 2022
		Technical Meeting 1	1 September 2022
		Pengumpulan Video	2 September-9 September 2022
		Pengumuman 5 besar	19 September 2022
Pengumuman pemenang	21 September 2022	Pengumuman Pemenang	21 September 2022

## KETENTUAN UMUM

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif program Diploma atau Sarjana pada perguruan tinggi negeri atau swasta yang terdaftar di PDDIKTI (ditunjukkan dengan NIM).
2. Setiap peserta maksimal boleh mengikuti 2 jenis kompetisi, baik sebagai ketua atau anggota, tetapi hanya diperbolehkan menjadi ketua pada 1 karya.
3. Peserta tidak dapat digantikan hingga akhir rangkaian acara kompetisi.

4. Untuk kompetisi secara berkelompok, anggota tim diperbolehkan berasal dari Program Studi, Fakultas, atau Universitas yang berbeda.
5. Untuk kompetisi secara berkelompok, jumlah anggota tim maksimal 3 orang termasuk ketua.
6. Setiap peserta maksimal boleh mengirimkan 1 karya dalam setiap jenis kompetisi.
7. Karya yang dihasilkan harus mengacu kepada tema dan salah satu sub tema NYC 2.0.
8. Setiap karya yang diajukan harus di bawah supervisi dosen pembimbing.
9. Karya yang dihasilkan tidak mengandung unsur provokasi kekerasan, SARA, sadisme, dan pornografi. kampanye politik, serta pesan negatif dan menyerang kelompok tertentu.
10. Karya yang dikirimkan bersifat original, belum pernah dipublikasikan dan menjadi juara pada kegiatan apapun sebelumnya.
11. Panitia dan dewan juri tidak bertanggung jawab apabila terjadi sengketa atau penuntutan kepemilikan/hak cipta atas karya yang dikirim yang menimbulkan kerugian dengan nilai ataupun tanpa nilai bagi peserta maupun pihak lain.
12. Panitia memiliki hak mendiskualifikasi peserta kompetisi apabila tidak memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.
13. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.
14. Seluruh peserta wajib follow dan mention akun Instagram NYC: @nycfiaub.

## KETENTUAN JUDUL KARYA

Bagi peserta yang mengikuti kompetisi secara berkelompok wajib membuat nama tim dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Judul karya hanya diperkenankan menggunakan huruf abjad dan tidak diperkenankan untuk menggunakan angka atau simbol.
2. Menggunakan nama yang tidak menyinggung unsur SARA.
3. Peserta akan menerima pemberitahuan jika judul karya sudah digunakan oleh peserta yang lainnya. Jika demikian, peserta diharuskan untuk mengganti dengan judul lainnya.
4. Judul karya wajib mencerminkan tema dan sub tema yang dipilih.
5. Judul karya maksimal terdiri dari 13 suku kata.

## TATA CARA PENDAFTARAN & PENGUMPULAN BERKAS

1. Pendaftaran tidak dipungut biaya.
2. Pendaftaran hanya dilakukan oleh ketua tim melalui link yang telah disediakan.
3. Sebelum melakukan pendaftaran pastikan Anda telah mempersiapkan dokumen-dokumen sebagai berikut:
  - a. Abstrak yang memuat judul dan gambaran umum karya (Lampiran A), berbentuk PDF maksimal 500Kb. Nama File: **Nama Lengkap Ketua\_Abstrak\_Jenis Kompetisi\_Kategori**
  - b. Surat Pernyataan Orisinalitas yang telah ditandatangani di atas materai (Lampiran B), berbentuk PDF maksimal 500Kb. Nama File: **Nama Lengkap Ketua\_Surat Pernyataan Orisinalitas\_Jenis Kompetisi\_Kategori**
  - c. Lembar Identitas dan Pengesahan Karya (Lampiran C), berbentuk PDF maksimal 500Kb. Nama File: **Nama Lengkap Ketua\_Identitas dan Pengesahan Karya\_Jenis Kompetisi\_Kategori**
  - d. Scan Kartu Tanda Mahasiswa, berbentuk PDF maksimal 500Kb. Nama File: **Nama Lengkap\_Anggota/Ketua\_Jenis Kompetisi\_Kategori**
  - e. Bukti bahwa telah mengikuti akun Instagram National Youth Competition, berbentuk jpeg maksimal 500Kb. Nama File: **Nama Lengkap Ketua\_Bukti IG\_Jenis Kompetisi\_Kategori**
4. Masukkan seluruh dokumen dalam folder Google Drive dan setting untuk dapat diakses oleh pihak panitia (tidak dalam mode *private*). Nama folder: **PENDAFTARAN NYC 2.0\_Nama Ketua-Jenis Kompetisi\_Kategori**
5. Pendaftaran dan pengumpulan berkas untuk seluruh jenis kompetisi dilakukan melalui: <https://tinyurl.com/daftarNYC2022>

## TATA CARA PENGUMPULAN KARYA

1. Panitia akan mengirimkan email konfirmasi atas pendaftaran bagi peserta yang telah memenuhi persyaratan pendaftaran.
2. Peserta yang telah menerima email konfirmasi dapat melakukan pengumpulan karya melalui: <https://tinyurl.com/submitkaryaNYC2022>
3. Karya yang dihasilkan untuk setiap kompetisi wajib memenuhi ketentuan khusus yang telah ditetapkan dalam buku panduan.

4. Masukkan karya Anda dalam folder Google Drive dan setting untuk dapat diakses oleh pihak panitia (tidak dalam mode *private*). Nama folder: **KARYA NYC 2.0\_Nama Ketua-Jenis Kompetisi\_Kategori**

## HADIAH DAN FASILITAS

Bagi pemenang kompetisi akan memperoleh hadiah dan fasilitas berupa

1. Uang Tunai: puluhan juta rupiah
2. E-Sertifikat
3. Penerbitan di media nasional (untuk *article writing competition*)

## KONTAK

Apabila mengalami kendala selama proses kompetisi silahkan menghubungi:

1. Irfan Kharisma Putra., SAB., MAB: +62 813 3221 0278
2. Angel Grassia Panjaitan: +62 877-3017-1883

Peserta juga dapat memperoleh informasi terkait kompetisi pada:

1. Website National Youth Competition: <https://fia.ub.ac.id/en/en-nyc>
2. Instagram National Youth Competition: @nycfiaub

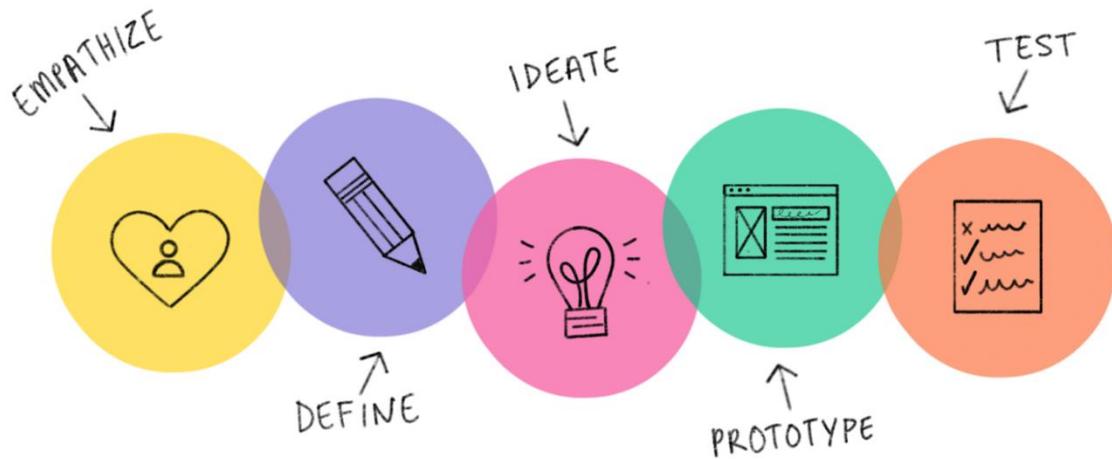


# PITCHING COMPETITION

## A. GAMBARAN KOMPETISI

*Pitching competition* merupakan kompetisi yang diadakan melalui mengomunikasikan ide terobosan baru dan orisinil dari anak-anak muda Indonesia sebagai solusi permasalahan nasional untuk mendukung *sustainable development goals* di Indonesia. Pada *Pitching competition*, peserta dapat memberikan terobosan terbaru yang tidak terbatas pada solusi **berbasis profit maupun non-profit**. Ide yang diangkat harus mengusung pemecahan masalah untuk salah satu dari keenam sub tema yang telah ditetapkan dalam *National Youth Competition 2.0*.

*Pitching Competition* menggunakan tools *Design Thinking* sebagai media menggali dan mengembangkan ide. *Design Thinking* adalah sebuah metode pemecahan masalah yang menggunakan pendekatan berbasis pengguna. Singkatnya, permasalahan yang coba dipecahkan oleh metode *Design Thinking* berfokus pada apa yang para penggunanya rasakan, sehingga kegunaan solusi yang diberikan dapat sesuai dengan keresahan pengguna, hingga akhirnya solusi tersebut dapat memberikan kenyamanan bagi para pengguna tersebut. Ide solusi masalah dapat berupa produk/jasa/program/komunitas/dan lain sebagainya. Tahapan penemuan ide melalui *Design-Thinking* adalah berikut



Design Thinking terbentuk dari 4 tahapan, berikut adalah salah satu contoh *Design Thinking* untuk membuat Aplikasi Gojek, dimana dalam pembuatan gojek, terdapat beberapa peran :

- Target : Pengguna Transportasi di Jakarta
- Pemberi Solusi : Nadiem Makarim / Pendiri Gojek

dimana pada tahapannya, terdiri dari pengembangan aplikasi Gojek adalah sebagai berikut:

**a. Empathize**

pada tahapan ini, pembuat solusi harus ikut merasakan keresahan yang dimiliki oleh target pasarnya. Pada kasus Gojek, Nadiem Makariem awalnya merasa resah dengan kemacetan di Jakarta yang tidak kenal waktu dan menghambat segala aktivitasnya. Pada tahap Empathize ini, biasanya pembuat solusi juga akan menanyakan hal-hal terkait keresahannya kepada target pasar yang sama, seperti para rekan kerjanya.

**b. Define**

Setelah bertanya kepada para target pasar mengenai keresahan mereka atas permasalahan yang ada, pembuat solusi akan mengidentifikasi permasalahannya menjadi beberapa rangkuman. Pada kasus Gojek, Nadiem Makariem akhirnya menyadari bahwa permasalahan di Jakarta

- Dirasakan oleh seluruh pekerja di Jakarta
- Belum ada solusi yang mengatasi kemacetan di Jakarta secara cepat
- Biasanya akan lebih cepat ditembus dengan kendaraan beroda dua

**c. Ideate**

Pada tahapan ini, pemberi solusi akan memberikan ide atau terobosan yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang telah dirumuskan. Dikarenakan pada kasus Gojek Nadiem Makariem menemukan bahwa permasalahannya dapat diselesaikan dengan menaiki ojek, maka seperti halnya perusahaan Blue Bird yang memiliki *pool*

sendiri untuk layanan antar-jemput pelanggan, Nadiem Makariem menginisiasikan sebuah layanan *hotline* untuk memesan layanan ojek di Kota Jakarta.

**d. Prototype**

Setelah masalah telah dirumuskan dan muncul suatu terobosan untuk memecahkan masalah tersebut, maka selanjutnya dibuatlah prototype atau contoh awal produk untuk menggambarkan bagaimana jika produk tersebut digunakan. Pada kasus Gojek, Nadiem Makariem mulai mengumpulkan para ojek pangkalan dan memberinya seragam guna menjadikannya bagian dari perusahaan Gojek tersebut. Prototype dapat berupa design produk menggunakan UI/UX, produk jadi, atau design mock-up dari produk tersebut sesuai dengan industri dan kebutuhan yang diperlukan.

**e. Test**

Setelah semuanya sudah jadi, tahapan akhir yang harus dilakukan ketika mengemukakan terobosan terbaru adalah dengan mengujinya. Nadiem Makariem pada saat pembuatan Gojek menguji para ojeknya untuk mengantar-jemput para pelanggan. Setelah berhasil, beliau mencobanya lagi dengan mengantar-jemput barang, kemudian makanan, hingga akhirnya prediksi dari Nadiem Makariem berhasil.

Namun perlu diingat, Feedback merupakan hal penting dalam tiap tahapan Design Thinking. sehingga, jika produk/jasa/program/dsb mendapatkan feedback baik maupun buruk dari target, maka pembuat ide harus segera merubahnya dan menyesuaikan kembali dengan keluhan yang disampaikan.

## **B. KETENTUAN KARYA**

1. Karya berupa *Design Thinking Canvas* dan penjelasan detail ide (Lampiran D) wajib menggunakan template yang telah disediakan oleh panitia.
2. Karya wajib menyertakan identitas pengirim dan menampilkan logo NYC 2.0 di setiap halamannya, dapat di download di <https://tinyurl.com/logoNYC>
3. Karya yang dikirim maksimal berjumlah 20 halaman.
4. Ketentuan karya berdasarkan kategori kompetisi adalah sebagai berikut:
  - 1) Dapat berupa profit / non-profit
  - 2) Dapat berupa jasa, produk, komunitas, program, dan lain sebagainya (yang mampu menjadi solusi mengenai masalah yang diangkat)
  - 3) Prototype ide bisa di desain menggunakan *software adobe*, canva, autocad, atau sejenisnya

## C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA

1. File yang dikirimkan berbentuk PDF dan berukuran maksimal 5 Mb
2. File karya diberi nama dengan ketentuan: **Kode Pendaftaran\_Nama Lengkap Ketua\_Judul Karya**
3. Pengumpulan karya melalui link: <https://tinyurl.com/submitkaryaNYC2022> dengan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan dalam buku panduan.
4. Selain mengumpulkan *Design Thinking Canvas*, peserta juga wajib membuat Instagram Reels untuk menceritakan garis besar ide yang diunggah di akun Instagram dari ketua dan anggota tim dengan ketentuan:
  - a. konten mencakup garis besar ide karya yang dibuat
  - b. Wajib tag akun Instagram NYC: @nycfiaub dan @fiaub
  - c. Disertai dengan caption yang menarik
  - d. Disertai dengan hastag: #NYC2.0 ; #NYCFIAUB ; #SDG's ; #indonesiaemas ; #pitchingcompetition ; #kompetisimahasiswa
5. Akun instagram tidak boleh dikunci (mode private) agar bisa diverifikasi
6. Karya wajib di-keep posting selama periode kompetisi sampai pengumuman pemenang

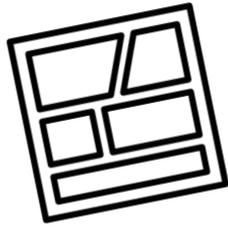
## D. KRITERIA PENILAIAN

1. Dewan juri adalah pihak yang mempunyai wewenang memberikan penilaian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
2. Penilaian akan berlandaskan azas objektif berdasarkan indikator dan kriteria penilaian sebagai berikut:

No	Indikator	Kriteria	Rentang Nilai	Bobot
1	Kreatifitas	Solusi yang dihasilkan merupakan ide terobosan baru dan orisinal	0-100	30%
2	Kesesuaian/ kebermanfaatan	Solusi yang dihasilkan untuk menjawab masalah yang dihadapi dan dapat diaplikasikan secara nyata	0-100	35%
3	Kemampuan Analisa	Mampu mengolah berbagai informasi yang beragam dan menyimpulkan untuk menghasilkan solusi	0-100	30%
4	Atensi Online	1. Jumlah likes karya di IG NYC 2. Jumlah viewers karya di IG NYC	0-100	5%

## E. PROSES PERLOMBAAN

1. Seluruh karya akan melalui proses penjurian yang mengutamakan asas objektivitas untuk menentukan tiga karya terbaik.
2. 10 tim terpilih, mengumpulkan video dengan durasi 10 menit yang berisi presentasi ide melalui <https://tinyurl.com/submitkaryaNYC2022>. Ketentuan lebih lanjut akan disampaikan melalui technical meeting
3. Video akan dipost di akun Instagram NYC untuk mendapat penilaian dari masyarakat umum sebagai bentuk komitmen panitia dalam perwujudan asas objektivitas berupa jumlah likes dan viewers. Apabila diketahui terdapat kecurangan dalam memberi vote,like, atau view panitia memiliki hak mendiskualifikasi peserta.
4. 5 tim yang terpilih akan diundang untuk melakukan pitching di hadapan dewan juri secara online dengan durasi waktu 20 menit (termasuk 5 menit tanya jawab)



# COMIC COMPETITION

## A. GAMBARAN KOMPETISI

National Youth Competition 2.0 FIA UB kembali hadir dengan kompetisi yang lebih beragam, salah satunya Comic Competition. Kompetisi ini berskala nasional yang dapat diikuti oleh seluruh mahasiswa aktif program Diploma atau Sarjana pada perguruan tinggi negeri atau swasta di Indonesia. Comic merupakan sebuah cerita bergambar dalam bentuk majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang secara umum mudah untuk dipahami dan dinikmati oleh pembaca. “Akselerasi Pencapaian Sustainable Development Goals dalam Menyongsong Indonesia Emas” adalah tema dalam comic competition kali ini. Pemilihan tema tersebut didasarkan pada kontribusi generasi muda dalam menawarkan solusi untuk isu-isu global, seperti perubahan iklim, kesetaraan gender, atau kemiskinan di negara berkembang. Isu tersebut telah menjadi kepentingan nasional, bahkan global. Langkah nyata tidak bisa hanya dilakukan oleh pemerintah namun juga harus dilakukan bersama dengan seluruh masyarakat termasuk generasi muda. Saatnya generasi muda tunjukkan peran penting dan aksi nyata dalam sustainable development goals. Peserta diharapkan dapat menginterpretasikan tema sesuai dengan kreativitas masing-masing dengan memilih salah satu sub tema kompetisi yang telah ditentukan.

## B. KETENTUAN KARYA

1. Komik dibuat dalam ukuran 1080x1080 atau rasio 1:1, dengan teknik manual atau digital
2. Keseluruhan desain komik harus berwarna (*full colour*).
3. Format komik terdiri dari 4 panel.
4. Komik memiliki 2 hingga 9 halaman (belum termasuk cover). Total maksimal halaman komik beserta cover adalah 10 halaman.
5. Cover komik wajib mencantumkan logo NYC 2.0, judul karya komik dan nama komikus. Logo dapat di download di <https://tinyurl.com/logoNYC>
5. Setiap halaman komik wajib memenuhi ketentuan sebagai berikut:
  - a. Mencantumkan nomor halaman, logo NYC 2.0 dan tanda tangan komikus
  - b. Halaman pertama dinamai dengan nomor 1 dan berlanjut seterusnya sampai dengan halaman terakhir, berakhir dengan nomor 9.
  - c. Aturan baca karya komik harus dari kiri ke kanan dan atas ke bawah.
6. Teks dialog menggunakan Bahasa Indonesia sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).  
<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/PUEBI.pdf>

## C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA

1. File yang dikirimkan berbentuk PNG/JPG/JPEG dan berukuran maksimal 10 Mb
2. File karya diberi nama dengan ketentuan: **Kode Pendaftaran\_Nama Lengkap Ketua\_Judul Karya**
3. Pengumpulan karya melalui link: <https://tinyurl.com/submitkaryaNYC2022> dengan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan dalam buku panduan.
4. Karya juga diunggah ke Feed Instagram dan instastory ketua dan anggota tim dengan ketentuan:
  - a. Wajib tag akun Instagram NYC: @nycfiaub dan @fiaub
  - b. Disertai dengan caption yang menarik
  - c. Disertai dengan hastag: #NYC2.0 ; #NYCFIAUB ; #SDG's ; #indonesiaemas ; #comiccompetition ; #kompetisimahasiswa
5. Akun instagram tidak boleh dikunci (mode private) agar bisa diverifikasi
6. Karya wajib di-*keep posting* selama periode kompetisi sampai pengumuman pemenang

## D. KRITERIA PENILAIAN

1. Dewan juri adalah pihak yang mempunyai wewenang memberikan penilaian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

2. Penilaian akan berlandaskan azaz objektif berdasarkan indikator dan kriteria penilaian sebagai berikut:

No	Indikator	Kriteria	Rentang Nilai	Bobot
1	Kesesuaian Karya dengan Tema	Korelasi karya komik dengan tema termasuk didalamnya unsur percakapan atau narasi komik sesuai dengan tema.	0-100	30%
2	Kreativitas Gambar	1. Aspek ide pembuatan komik. 2. Kombinasi warna. 3. Kualitas gambar komik.	0-100	30%
3	Alur Cerita (Storyline)	1. Ide cerita yang dibangun oleh komikus. 2. Hubungan Ide cerita dengan pesan yang disampaikan atau terkandung dalam komik tersebut.	0-100	25%
4	Kewajaran Ilustrasi Tokoh dan Tata Bahasa	1. Penggambaran ilustrasi tokoh harus jelas dan wajar sehingga tidak menimbulkan multitafsir 2. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan PUEBI	0-100	10%
5	Atensi Online	1. Jumlah likes karya di IG NYC 2. Jumlah viewers karya di IG NYC	0-100	5%

## E. PROSES PERLOMBAAN

1. Seluruh karya akan melalui proses penjurian yang mengutamakan asas objektivitas untuk menentukan tiga karya terbaik.
2. 5 karya terbaik akan dipost di akun Instagram NYC untuk mendapat penilaian dari masyarakat umum sebagai bentuk komitmen panitia dalam perwujudan asas objektivitas berupa jumlah likes dan viewers. Apabila diketahui terdapat kecurangan dalam memberi vote,like, atau view panitia memiliki hak mendiskualifikasi peserta.
3. Dewan juri akan menentukan 3 juara berdasarkan nilai tertinggi yang diperoleh dari proses penjurian dewan juri dan penilaian masyarakat umum.



# CAMPAIGN VIDEO COMPETITION

## A. GAMBARAN KOMPETISI

*Sustainable Development Goals (SDGs)* merupakan suatu rencana aksi global yang disepakati oleh para pemimpin negara, termasuk Indonesia, guna mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan dan melindungi lingkungan. Video kampanye (*campaign video*) merupakan salah satu jenis video yang populer di situs-situs hosting atau video sharing berupa kampanye mendidik dalam bentuk video edukasi berdurasi singkat berisi ajakan untuk berpartisipasi dalam mensukseskan suatu kegiatan sosial yang dicanangkan. *Campaign Video Competition* sebagai bagian dari *NYC 2.0* merupakan kompetisi nasional yang bertujuan memotivasi para mahasiswa jenjang Diploma dan Sarjana se-Indonesia untuk turut berpartisipasi dan berkompetisi dalam menghasilkan karya konten video yang berisi hasil kajian, gagasan ataupun pemikiran konkrit dan kreatif sebagai upaya meningkatkan kesadaran masyarakat dan pencapaian tujuan *SDGs* di Indonesia.

## B. KETENTUAN KARYA

1. Video campaign berdurasi 3 hingga 5 menit
2. Resolusi video campaign minimal berkualitas atau setara dengan 720p dengan rasio 16:9  
Video campaign wajib mencantumkan logo NYC 2022 di pojok kanan atas video, dapat di download di <https://tinyurl.com/logoNYC>
3. Pengambilan video boleh menggunakan kamera *handphone*, kamera saku atau kamera professional.
4. Video campaign wajib dibuat kualitas gambar dan suara yang dapat ditonton dan didengar dengan baik,
5. Video campaign dilengkapi dengan *subtitle* pada bagian bawah tampilan video.
6. Peserta dapat menambahkan latar belakang suara (*backsound*) dan disarankan menggunakan bebas royalti atau membuat sendiri. Apabila *backsound* memiliki hak cipta, maka wajib mencatumkan nama pemilik karya.
7. Penggunaan footage foto atau video, aset grafis, musik atau *sound effect* berbayar menjadi beban dan tanggung jawab peserta.
8. Segala bentuk muatan, isi, konten, atau fitur yang berkaitan dengan hak cipta maupun norma etis dalam video kreasi adalah tanggungjawab pribadi peserta. Panitia tidak bertanggung jawab atas hilangnya konten dikarenakan pelanggaran hak cipta.

## C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA

1. File yang dikirimkan berbentuk MP4 (nama file.mp4) dan berukuran maksimal 1 GB
2. File karya diberi nama dengan ketentuan: **Kode Pendaftaran\_Nama Lengkap Ketua\_Judul Karya.**
3. Pengumpulan karya melalui link: <https://tinyurl.com/submitkaryaNYC2022> dengan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan dalam buku panduan.
4. Karya juga diunggah ke Instagram TV (IG TV), Feed Instagram, dan instastory ketua dan anggota tim dengan ketentuan:
  - a. Wajib tag akun Instagram NYC: @nycfiaub dan @fiaub
  - b. Disertai dengan caption yang menarik
  - c. Disertai dengan hastag: #NYC2.0 ; #NYCFIAUB ; #SDG's ; #indonesiaemas ; #videocompetition ; #kompetisimahasiswa
5. Akun instagram tidak boleh dikunci (mode private) agar bisa diverifikasi
6. Karya wajib di-*keep posting* selama periode lomba sampai pengumuman pemenang

## D. KRITERIA PENILAIAN

1. Dewan juri adalah pihak yang mempunyai wewenang memberikan penilaian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
2. Penilaian akan berlandaskan azas objektif berdasarkan indikator dan kriteria penilaian sebagai berikut:

No	Indikator	Kriteria	Rentang Nilai	Bobot
1	Kesesuaian Tema	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian judul karya dengan tema dan sub-tema</li> <li>2. Kesesuaian ide/alur cerita dengan tema dan sub-tema</li> <li>3. Kesesuaian visualisasi konten dengan tema dan sub-tema</li> </ol>	0-100	30%
2	Tata Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketersediaan teks bawah video (<i>subtitle</i>)</li> <li>2. Ketepatan pemilihan kata</li> <li>3. Kemampuan persuasi opini atau pesan</li> </ol>	0-100	20%
3	Visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estetika visual</li> <li>2. Komposisi Visual <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan</li> <li>• Profesionalitas talent (kerapihan, pembawaan, penghayatan)</li> <li>• Teknik editing</li> <li>• Teknik pengambilan gambar (angel dan style)</li> </ul> </li> <li>3. Durasi</li> <li>4. Kesesuaian format, resolusi dan ukuran file</li> </ol>	0-100	35%
4	Audio	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemilihan <i>backsound</i></li> <li>2. Kejelasan suara</li> </ol>	0-100	10%
5	Atensi Online	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jumlah likes karya di IG NYC</li> <li>2. Jumlah viewers karya di IG NYC</li> </ol>	0-100	5%

## E. PROSES PERLOMBAAN

1. Seluruh karya akan melalui proses penjurian yang mengutamakan asas objektivitas untuk menentukan tiga karya terbaik.
2. 5 karya terbaik akan dipost di akun Instagram NYC untuk mendapat penilaian dari masyarakat umum sebagai bentuk komitmen panitia dalam perwujudan asas objektivitas berupa jumlah likes dan viewers. Apabila diketahui terdapat kecurangan dalam memberi vote,like, atau view panitia memiliki hak mendiskualifikasi peserta.
3. Dewan juri akan menentukan 3 juara berdasarkan nilai tertinggi yang diperoleh dari proses penjurian dewan juri dan penilaian masyarakat umum.



# PODCAST COMPETITION

## A. GAMBARAN KOMPETISI

*Sustainable Development Goals (SDGs)* merupakan suatu rencana aksi global yang dirancang untuk guna mengakhiri isu-isu sosial, politik, ekonomi, dan lingkungan. Banyak media yang dapat digunakan untuk menyuarakan pandangan atas keberadaan isu-isu tersebut, salah satunya podcast. Podcast merupakan rekaman diskusi berbentuk audio yang membahas suatu topik tertentu, seperti bisnis, politik, atau komedi yang dapat didengarkan. Podcast banyak digunakan oleh masyarakat untuk mendengarkan berita, ilmu pengetahuan, dan sharing ilmu pengetahuan yang bersifat dapat diulang. Saat ini, podcast menjadi salah satu konten yang sangat populer karena kontennya dapat didengarkan tanpa batasan waktu dan tempat.



## B. KETENTUAN KARYA

1. Tipe podcast yang dapat dibuat adalah:
  - a. **Interview podcast:** podcast dimana host akan melakukan sesi wawancara kepada tamu atau narasumber untuk membahas suatu topik.
  - b. **Solo podcast:** podcast yang dilakukan oleh host sendiri atau monolog untuk menyampaikan sebuah opini, berbagi informasi, atau melakukan tanya jawab.
  - c. **Multi host podcast:** podcast yang memiliki host lebih dari satu orang untuk melakukan diskusi dan memperoleh pendapat serta perspektif yang berbeda atas suatu topik.
2. Resolusi video podcast adalah 1920 x 1080.
3. Durasi video podcast maksimal 7-10 menit.
4. Latar belakang podcast merupakan gambar tidak bergerak (statis). Contoh <https://www.instagram.com/tv/CWdWQviFEqY/>
5. Wajib mencantumkan logo NYC 2.0 dan judul karya pada latar belakang. Logo. dapat di download di <https://tinyurl.com/logoNYC>
6. Video podcast dilengkapi dengan teks (subtitle)
7. Podcast boleh disampaikan dengan penyampaian non-formal dengan tetap memperhatikan etika berbahasa Indonesia yang baik dan benar.
8. Video podcast diperbolehkan untuk menambah latar belakang suara / backsound / soundtrack karya sendiri (*original*) dan apabila menggunakan karya orang lain (*non-original*), maka wajib disertakan keterangan pemilik karya tersebut

## C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA

1. File yang dikirimkan berbentuk MP4 dan berukuran maksimal 3 GB
2. File karya diberi nama dengan ketentuan: **Kode Pendaftaran\_Nama Lengkap Ketua\_Judul Karya.**
3. Pengumpulan karya melalui link: <https://tinyurl.com/submitkaryaNYC2022> dengan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan dalam buku panduan.
4. Karya juga diunggah ke Instagram TV (IG TV), Feed Instagram, dan instastory ketua dan anggota tim dengan ketentuan:
  - a. Wajib tag akun Instagram NYC: @nycfiaub dan @fiaub
  - b. Disertai dengan caption yang menarik
  - c. Disertai dengan hastag: #NYC2.0 ; #NYCFIAUB ; #SDG's ; #indonesiaemas ; #podcastcompetition ; #kompetisimahasiswa

5. Akun instagram tidak boleh dikunci (mode private) agar bisa diverifikasi
6. Karya wajib di-keep posting selama periode kompetisi sampai pengumuman pemenang

## D. KRITERIA PENILAIAN

1. Dewan juri adalah pihak yang mempunyai wewenang memberikan penilaian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
2. Penilaian akan berlandaskan azas objektif berdasarkan indikator dan kriteria penilaian sebagai berikut:

No	Indikator	Kriteria	Rentang Nilai	Bobot
1	Orisinalitas	1. Karya asli Peserta 2. Belum pernah dipublikasikan dan diikutsertakan kegiatan serupa 3. Tidak melanggar hak cipta	0-100	20%
2	Tata Bahasa dan Kualitas Audio	1. Ketepatan dalam pemilihan kata / tata bahasa 2. Kejelasan audio 3. Pembawaan pengisi suara	0-100	25%
3	Kreativitas konten dan Kesesuaian tema	1. Kesesuaian topik dengan tema dan sub tema yang ditetapkan 2. Eksplorasi topik yang bersifat kreatif dan inovatif	0-100	25%
4	Data dan Analisis yang Mendukung	Opini dikuatkan dengan data yang dapat dipertanggungjawabkan	0-100	25%
5	Atensi Online	1. Jumlah likes karya di IG NC 2. Jumlah viewers karya di IG NYC	0-100	5%

## E. PROSES PERLOMBAAN

1. Seluruh karya akan melalui proses penjurian yang mengutamakan asas objektivitas untuk menentukan tiga karya terbaik.
2. 5 karya terbaik akan dipost di akun Instagram NYC untuk mendapat penilaian dari masyarakat umum sebagai bentuk komitmen panitia dalam perwujudan asas objektivitas berupa jumlah likes dan viewers. Apabila diketahui terdapat kecurangan dalam memberi vote,like, atau view panitia memiliki hak mendiskualifikasi peserta.
3. Dewan juri akan menentukan 3 juara berdasarkan nilai tertinggi yang diperoleh dari proses penjurian dewan juri dan penilaian masyarakat umum.



# ARTICLE WRITING COMPETITION

## A. GAMBARAN KOMPETISI

Banyak terdapat isu-isu strategis yang belum terselesaikan di Indonesia dan negara-negara berkembang lainnya, seperti isu kemiskinan, akses pendidikan, politik, pengangguran hingga isu kerusakan lingkungan. Namun, isu-isu tersebut seolah hanya menjadi pembahasan bagi beberapa golongan masyarakat. Padahal, sudah menjadi tanggungjawab bersama untuk menyuarakan pendapat dan memberikan solusi inovatif dan kreatif atas segala berbagai permasalahan yang terjadi di masyarakat. Salah satu media yang dapat digunakan ada opini yang diterbitkan pada media nasional. *Article writing competition* merupakan untuk media meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa dalam bidang kepenulisan. Selain itu, untuk mendorong mahasiswa berkontribusi dalam peningkatan indeks literasi nasional.

## B. KETENTUAN KARYA

1. Artikel opini dapat mempresentasikan hasil penelitian, gagasan konseptual, dan aplikasi teori yang didukung data dan referensi/rujukan yang akurat sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
2. Artikel Opini ilmiah dapat berupa hasil telaah pustaka (*systematic literature review*) maupun penelitian.
3. Artikel Opini bersifat objektif, didukung oleh data dan fakta autentik.
4. Artikel opini bersifat orisinal, mengandung keterbaruan, tidak terindikasi plagiat, belum pernah dipublikasikan sebelumnya, belum pernah menjadi juara pada event lain, serta tidak sedang diikuti dalam kompetisi lain.
5. Opini ditulis dalam bahasa Indonesia sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).  
<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/PUEBI.pdf>
6. Artikel opini ditulis secara sistematis dan logis dengan struktur sebagai berikut:
  - a. **Pernyataan pendapat atau tesis:** Bagian awal dari artikel yang memiliki fungsi sebagai pembuka artikel yang terdiri dari orientasi atau tahap pengenalan dari isi artikel yang akan dibahas. Oleh karena itu, bagian ini biasanya mengandung penjelasan aktual yang penting sehingga untuk dijadikan pondasi dalam pembahasan sebuah artikel.
  - b. **Argumentasi:** memuat tentang penjelasan pokok permasalahan yang coba dibahas dan dikupas secara faktual dan informatif.
  - c. **Pernyataan ulang:** memuat kalimat kunci yang merangkum berbagai penjelasan ke dalam bentuk simpulan.
7. Karya dibuat 1500-2000 kata
8. Artikel Opini diketik pada kertas ukuran A4, jenis huruf Times New Roman 12 pt, dan spasi 1,5 dengan margin atas, samping kiri, bawah, dan samping kanan masing-masing 4 cm, 3 cm, 3 cm, dan 3 cm

## C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA

1. File yang dikirimkan berbentuk PDF dan berukuran maksimal 5 Mb
2. File karya diberi nama dengan ketentuan: **Kode Pendaftaran\_Nama Lengkap Ketua\_Judul Karya.**
3. Pengumpulan karya melalui link: <https://tinyurl.com/submitkaryaNYC2022> dengan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan dalam buku panduan.

4. Selain mengumpulkan artikel opini, peserta juga wajib membuat Instagram Reels untuk menceritakan garis besar ide yang diunggah di akun Instagram dari ketua dan anggota tim dengan ketentuan:
  - e. konten mencakup garis besar ide karya yang dibuat
  - f. Wajib tag akun Instagram NYC: @nycfiaub dan @fiaub
  - g. Disertai dengan caption yang menarik
  - h. Disertai dengan hastag: #NYC2.0 ; #NYCFIAUB ; #SDG's ; #indonesiaemas ; #writingcompetition ; #kompetisimahasiswa
5. Akun instagram tidak boleh dikunci (mode private) agar bisa diverifikasi
6. Karya wajib di-keep posting selama periode kompetisi sampai pengumuman pemenang

#### D. KRITERIA PENILAIAN

No	Indikator	Kriteria	Rentang Nilai	Bobot
1	Orisinalitas dan kreativitas karya	1. Ide tulisan belum pernah dipublikasikan dan diikutsertakan kegiatan serupa 2. Kemampuan critical thinking	0-100	20%
2	Kesesuaian tema	1. Kesesuaian topik dengan tema dan sub tema yang ditetapkan 2. Kesesuaian isi artikel opini	0-100	15%
3	Penulisan dan tata bahasa	1. Urutan format penulisan 2. Penggunaan bahasa 3. Kaidan penulisan sesuai PUEBI	0-100	10%
4	Makna	Pemaknaan artikel opini	0-100	20%
5	Nilai artikel opini yang terkandung	1. Keterbaharuan / aktualitas 2. Ketermukaan / Prominence 3. Human Interest	0-100	15%
6	Reels Instagram	Kreativitas dan kesesuaian dengan karya (90 detik)	0-100	15%
5	Atensi Online	1. Jumlah likes karya di IG NYC 2. Jumlah viewers karya di IG NYC	0-100	5%

## E. PROSES PERLOMBAAN

1. Seluruh karya akan melalui proses penjurian yang mengutamakan asas objektivitas untuk menentukan tiga karya terbaik.
2. Instagram Reels dari 5 karya terbaik akan dipost di akun Instagram NYC untuk mendapat penilaian dari masyarakat umum sebagai bentuk komitmen panitia dalam perwujudan asas objektivitas berupa jumlah likes dan viewers. Apabila diketahui terdapat kecurangan dalam memberi vote,like, atau view panitia memiliki hak mendiskualifikasi peserta.
3. Dewan juri akan menentukan 3 juara berdasarkan nilai tertinggi yang diperoleh dari proses penjurian dewan juri dan penilaian masyarakat umum.



# INFOGRAFIS COMPETITION

## A. GAMBARAN KOMPETISI

Infografis merupakan salah satu dari media informasi yang disajikan secara visual yang tersusun atas elemen teks yang di padukan dengan gambar, ilustrasi, tipografi dan elemen lainnya. Infografik atau dalam bahasa Inggris berasal dari kata infographic, juga sangat identik dengan penambahan data dalam bentuk angka yang dikemas dalam berbagai paduan warna desain yang menarik. Hal tersebut dapat membuat konten anda menjadi lebih interaktif, estetik, dan atraktif di mata pembaca. Oleh karena, infografis dianggap sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan ide dan gagasan inovatif terkait isu-isu sosial dibandingkan dengan poster pada umumnya.

## B. KETENTUAN KARYA

1. Keseluruhan desain poster infografis harus berwarna (*full colour*).
2. Poster infografis berukuran A3 (297 x 420 mm) dengan resolusi 300 dpi.
3. Poster infografis maksimal berjumlah 1 halaman.
4. Poster infografis wajib mencantumkan logo NYC 2022 di pojok kanan atas video, dapat di download di <https://tinyurl.com/logoNYC>
5. Poster infografis wajib dibuat dengan menggunakan data yang valid dan harus menyertakan sumber.
6. Teks dalam poster infografis menggunakan Bahasa Indonesia sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).  
<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/PUEBI.pdf>

## C. KETENTUAN KHUSUS PENGUMPULAN KARYA

1. File yang dikirimkan berbentuk .png/.jpg/.jpeg dan berukuran maksimal 10 MB
2. File karya diberi nama dengan ketentuan: **Kode Pendaftaran\_Nama Lengkap Ketua\_Judul Karya**.
3. Pengumpulan karya melalui link: <https://tinyurl.com/submitkaryaNYC2022> dengan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan dalam buku panduan.
4. Karya juga diunggah ke Feed Instagram, dan instastory ketua dan anggota tim dengan ketentuan:
  - d. Wajib tag akun Instagram NYC: @nycfiaub dan @fiaub
  - e. Disertai dengan caption yang menarik
  - f. Disertai dengan hastag: #NYC2.0 ; #NYCFIAUB ; #SDG's ; #indonesiaemas ; #infografiscompetition ; #kompetisimahasiswa
5. Akun instagram tidak boleh dikunci (mode private) agar bisa diverifikasi
6. Karya wajib di-*keep posting* selama periode kompetisi sampai pengumuman pemenang

## D. KRITERIA PENILAIAN

No	Indikator	Kriteria	Rentang Nilai	Bobot
1	Orisinalitas	1. Karya asli milik peserta 2. Karya belum pernah dipublikasikan dan diikutsertakan pada lomba lain sebelumnya	0-100	20%
2	Ide dan Gagasan	Pemilihan ide dan konsep infografis menarik serta kreatif	0-100	20%
3	Isi	1. Kesesuaian dengan isi dan tema 2. Penyajian data yang informatif	0-100	30%

		<p>dan akurat</p> <p>3. Pemilihan Bahasa yang baik dan jelas</p> <p>4. Penggunaan gambar yang mendukung</p>		
4	Keunikan dan Kreativitas Karya dan Desain	<p>1. Desain dan layout menarik (tata letak teks, kearpian, penggunaan font, dan kombinasi warna)</p> <p>2. Komposisi gambar yang baik</p>	0-100	25%
5	Atensi online	<p>1. Jumlah likes karya di IG NYC</p> <p>2. Jumlah viewers karya di IG NYC</p>		5%

## E. PROSES PERLOMBAAN

1. Seluruh karya akan melalui proses penjurian yang mengutamakan asas objektivitas untuk menentukan tiga karya terbaik.
2. 5 karya terbaik akan dipost di akun Instagram NYC untuk mendapat penilaian dari masyarakat umum sebagai bentuk komitmen panitia dalam perwujudan asas objektivitas berupa jumlah likes dan viewers. Apabila diketahui terdapat kecurangan dalam memberi vote, like, atau view panitia memiliki hak mendiskualifikasi peserta.
3. Dewan juri akan menentukan 3 juara berdasarkan nilai tertinggi yang diperoleh dari proses penjurian dewan juri dan penilaian masyarakat umum.

## PENUTUP

Buku Panduan National Youth Competition, disusun sebagai acuan penyelenggaraan Pitching Competition, Comic Competition, Campaign Video Competition, Podcast Competition, Article Writing Competition, dan Infografis Competition. Lingkup isi pedoman meliputi ketentuan dan/ atau pengaturan tentang: Latar Belakang, Tujuan Dan Manfaat, Gambaran Umum, Tema Dan Sub Tema Kompetisi, Jenis Kompetisi Dan Kategori, Timeline, Ketentuan Umum, Ketentuan Nama Tim / Judul Karya, Tata Cara Pendaftaran & Pengumpulan Berkas, Tata Cara Pengumpulan Karya, Hadiah Dan Fasilitas, Kontak dan penjelasan masing-masing kompetisi. Hal-hal lain yang belum diatur dalam pedoman ini akan diatur dan diinformasikan lebih lanjut sebelum pelaksanaan kegiatan kompetisi dimulai.

## LAMPIRAN

### A. Abstrak

**JUDUL KARYA DITULIS DALAM BAHASA INDONESIA  
(CENTER; BOLD; CAPITALIZE EACH WORD; TIMES NEW ROMAN; 12 PT;  
SPASI 1)**

**Nama Penulis 1<sup>1,\*</sup>, Nama Penulis 2<sup>2</sup>, Nama Penulis 3<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Afiliasi/Institusi, Alamat, kota, Negara

<sup>2</sup> Afiliasi/Institusi, Alamat, kota, Negara

<sup>3</sup> Afiliasi/Institusi, Alamat, kota, Negara

*(apabila institusi sama, cukup ditulis nomor yang sama)*

\* Email ketua tim: [first.author@institution.ac.id](mailto:first.author@institution.ac.id)

**Abstrak:** Pada abstrak ini, akan dijelaskan pedoman penulisan abstrak National Youth Competition 2.0 Tahun 2022 yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya. Beberapa rekomendasi terkait penulisan, dapat diterima secara internasional yang disajikan dalam paparan ini. Dimohon penulis mengacu pada pedoman naskah ini dan mengikuti format setiap kategori lomba yang diikuti. Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia, tidak boleh lebih dari 500 kata, dalam satu paragraf, dan tidak ada referensi. Abstrak harus muncul pada bagian awal halaman pertama, setelah judul, dan nama identitas penulis. Abstrak harus ditulis dalam *Times New Roman* (TNR), berukuran 11 pt, dan spasi 1. Judul ditulis dalam TNR, dicetak tebal, huruf capital semua, dan ukuran 12 pt. Nama dan afiliasi ditulis dalam TNR. Nama dicetak tebal, berukuran 10 pt, dan afiliasi diketik dengan huruf yang sama berukuran 9 pt. Judul, nama penulis, dan instansi harus diketik di tengah. Kata kunci harus ditulis maksimal dalam tiga kata dan *diitalic*.

Kata kunci: *kakun1, kakun2, kakun3*

**B. Surat pernyataan orisinalitas**

**LEMBAR PERNYATAAN ORISINAL**

Judul Karya :  
Jenis Kompetisi :  
Nama Ketua :  
Nama Anggota 1 :  
Nama Anggota 2 :

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa karya dengan judul di atas benar merupakan karya orisinal kami dan belum pernah dipublikasikan dan/ atau diikutsertakan dalam perlombaan di luar Kegiatan **National Youth Competition 2.0** yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, dan apabila terbukti terdapat pelanggaran di dalamnya, maka kami siap untuk didiskualifikasi dari kompetisi ini sebagai bentuk pertanggungjawaban kami.

Nama Kota, tanggal bulan tahun

TTD (materai 10.000)

Nama Ketua  
NIM

### C. Lembar Identitas dan Pengesahan Karya

## IDENTITAS DAN PENGESAHAN NATIONAL YOUTH COMPETITION 2022

1. Judul Karya :
2. Jenis Kompetisi :
3. Kategori Kompetisi :
4. Nama Ketua :
5. NIM Ketua :
6. Asal Universitas Ketua Tim :
7. Nama Anggota 1 :
8. Nama Anggota 2 :

Menyetujui,

Kota, tanggal  
Yang Menyatakan

Materai 10.000,-

Nama Dosen Pembimbing  
NIP.

Nama Ketua  
NIM.

## D. Template Design Thinking Canvas

**Nama Tim** : (Menggunakan judul karya)  
**Anggota Tim** : (Nama Ketua\_Prodi\_Fakultas\_Universitas)  
 (Nama Anggota 1\_Prodi\_Fakultas\_Universitas)  
 (Nama Anggota 2\_Prodi\_Fakultas\_Universitas)



### A. DESIGN THINKING CANVAS (isi dengan singkat pada setiap tahapan)

<b>1. User Interview</b> Tanyakan beberapa pertanyaan yang menjadi keresahan target penyelesaian masalah!	<b>4. Question / Additional Information</b> Setelah mendapatkan informasi, coba kulik lebih jauh keresahan target tersebut untuk mengkonfirmasi hal-hal yang dapat kamu jadikan ide!	<b>5. Brainstorm</b> setelah mendapatkan berbagai masukan, saatnya kamu mendiskusikan ide tersebut dengan tim kamu!
<b>2. Analyze/Take Target's Perspective</b> Setelah mendapatkan informasi, analisislah apa saja yang menjadi keresahan mereka!	<b>3. New Perspective</b> setelah mewawancarai mereka, pasti kamu akan mendapat perspektif baru mengenai permasalahan yang ada!	<b>6. Feedback</b> setelah melakukan proses pengidean, cobalah meminta pendapat para target mengenai ide tersebut, dan lihat bagaimana mereka meresponnya. terbuka lah dengan segala kritik dan masukan yang ada karena hal tersebut akan menjadikan produkmu lebih baik!
		<b>7. Prototypes</b> Buatlah contoh design luaran agar para target dapat melihat dan menilai secara langsung!

### B. Detail Penjelasan Design Thinking Canvas

Ceritakan semua tahapan proses yang telah tim lakukan dengan menjelaskan lebih detail dan selengkap mungkin pada bagian ini

1. User Interview
2. Analyze/Take Target's Perspective
3. New Perspective
4. Question / Additional Information
5. Brainstorm
6. Feedback
7. Prototype