

Pejuang Muda



Ide dan pengemasan program
Pejuang Muda Kemensos

Pejuang Muda Sebagai Laboratorium Sosial

Sebagai bagian dari Program Kampus Merdeka dari Kemendikbud-Ristek Dikti, program Pejuang Muda ini setara dengan 20 SKS (1 semester perkuliahan). Bobot akademis dan waktu yang panjang tersebut perlu dimanfaatkan sebagai ruang belajar & ekspresi mahasiswa untuk membuat perubahan sosial.

Untuk mewujudkan visi tersebut, ada tiga koridor besar yang diusulkan, antara lain:

Konsep



Bentuk Program



Branding & Pengemasan





Konsep Pejuang Muda

Bagaimana program ini bisa menjadi bagian solusi dari permasalahan sosial di seluruh Nusantara?

Konsep Pejuang Muda

Pejuang Muda adalah laboratorium sosial bagi para mahasiswa mengaplikasikan ilmu dan pengetahuannya untuk memberi dampak sosial secara konkret. Melalui program setara 20 SKS ini, mahasiswa akan ditantang untuk belajar dari warga sekaligus berkolaborasi dengan Pemerintah Daerah, pemuka masyarakat, tokoh agama setempat serta seluruh *stakeholder* penggerak sosial di daerah.

Ruang lingkup kerja mahasiswa dalam Pejuang Muda

- Mahasiswa turun langsung ke daerah yang membutuhkan bantuan
- Mahasiswa akan berkolaborasi (magang) di Kementerian Sosial untuk mendukung program-programnya
- Bersama Kementerian Sosial, mahasiswa akan merancang dan mengeksekusi program sosial yang relevan untuk daerah tersebut
- Mahasiswa juga akan merancang *digital campaign* untuk mendukung program sosial yang dijalankan

Komunikasi Pejuang Muda

Pesan & tampilan Pejuang Muda perlu relevan dengan mahasiswa yang berasal dari generasi Z, maka cara mengomunikasikan Pejuang Muda menjadi sangat penting.

Key Message

Pejuang Muda adalah kesempatan emas bagi mahasiswa untuk membuat perubahan nyata di masyarakat.

Supporting message:

- Mahasiswa belajar langsung dengan Kementerian Sosial
- Mahasiswa berjejaring dengan beragam individu dan komunitas yang beragam
- Mahasiswa turun langsung ke daerah yang membutuhkan bantuan

Saluran Komunikasi

Mensos mengkomunikasikan Pejuang Muda di *channel digital* yang relevan dengan konsumsi mahasiswa saat ini.

Contoh:

- Wawancara di channel YouTuber
- *Podcast*
- *Live IG* dengan *Influencer*

Amplifier

Kementerian Sosial diperkuat *Brand Ambassador* untuk mempromosikan program ini.

Konsepnya adalah *influencer* yang berprestasi dan memberi dampak perubahan sosial akan menceritakan mengenai program Pejuang Muda di media sosial mereka.



Bentuk Program Pejuang Muda

Bentuk aktivitas dan implementasi program Pejuang Muda

Prinsip Program

Program Pejuang Muda perlu berpegang pada value yang relevan untuk perkembangan mahasiswa dan perubahan sosial di masyarakat.

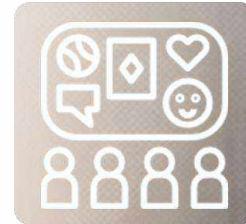
Prinsip implementasi Program Pejuang Muda antara lain:

- **Berdampak** - Konkret, fokus, dan terukur
- **Inklusif** - Menggerakkan banyak pihak untuk bersolidaritas
- **Kolaboratif** - Melibatkan warga, penggerak lokal, balai, panti sosial untuk memberi dampak lebih

Prinsip tersebut diwujudkan dalam dua bentuk konkret aktivitas Pejuang Muda:



Fokus Pada 4 Program Utama



Blended Activity (Offline & Online)

Fokus Program

**Social
Entrepreneurship
(Pahlawan Ekonomi)**



Di daerah Pasca-Bencana
Di kantong kemiskinan
Di komunitas adat terpencil
Di seluruh Nusantara

Usaha pengentasan
kemiskinan dan
penyelesaian masalah
sosial melalui konsep
pemberdayaan sosial
bagi fakir miskin dan
lansia

Mahasiswa berperan sebagai agen perubahan sosial, melalui kegiatan (1) pemetaan masalah; (2) identifikasi alternatif solusi; (3) formulasi solusi terbaik; (4) perencanaan sumber daya dan capaian; (5) pengerahan peran serta elemen masyarakat; (6) implementasi dan pelaporan serta pengukuran dampak



Kategori Program

Program akan berfokus pada beberapa kategori. Hal ini dilakukan agar:

- Program mahasiswa lebih fokus dan terukur
- Mahasiswa bisa mengikuti program yang sesuai dengan jurusan atau isu yang menarik baginya.

Kategori-kategori program antara lain:

Pengembangan Program Bantuan Sosial



Pengembangan bantuan sosial yang berkelanjutan. Plus, kegiatan memverifikasi dan validasi (*quality assurance*) penerima bantuan sosial dan sembako.

Pemberdayaan Fakir Miskin dan Lansia



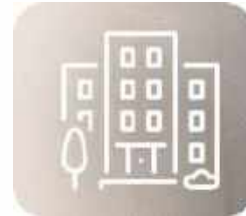
Inovasi program sosial untuk membantu fakir miskin dan atau lansia.

Pola Hidup Sehat dan Kesehatan Lingkungan



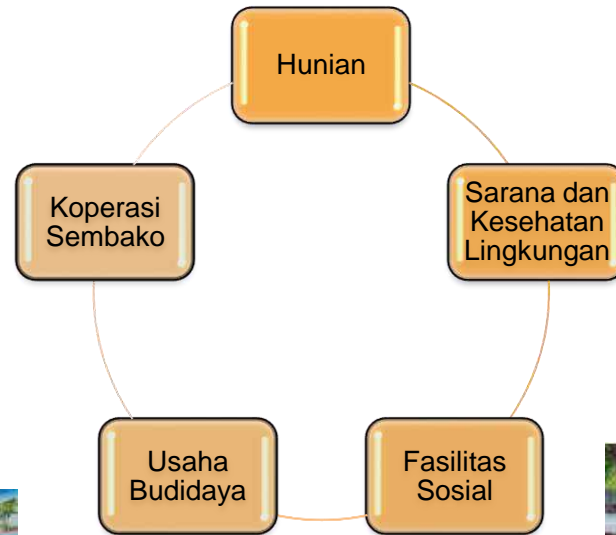
Pengembangan program kesehatan lingkungan bagi masyarakat kurang mampu serta memperkuat gaya hidup sehat di seluruh level masyarakat.

Fasilitas untuk Kepentingan Umum



Pembangunan fasilitas untuk kepentingan umum di wilayah pasca bencana (Nusa Tenggara Timur) seperti *micro-hydro*, rutilahu dan *community center*

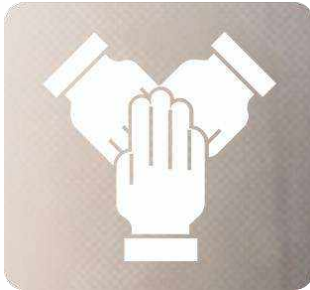
Contoh Kategori Program



Blended Activity - Online & Offline

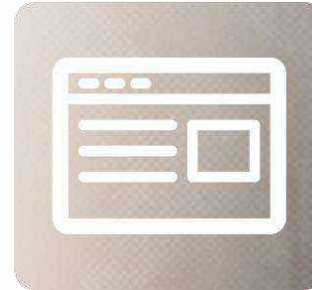
Aktivitas mahasiswa akan dibuat dalam dua koridor yakni online & offline. Aktivitas online & offline akan membuat mahasiswa bisa belajar langsung di lapangan sekaligus menggerakkan banyak orang untuk berkontribusi via online.

Offline



Mahasiswa berkolaborasi/magang dengan Kementerian Sosial, balai, atau panti sosial lokal untuk mengatasi permasalahan sosial di wilayah tersebut.

Online



Mahasiswa membuat *digital campaign & fundraising* untuk mendukung kegiatannya dalam memberikan dampak sosial.

Aktivitas Offline

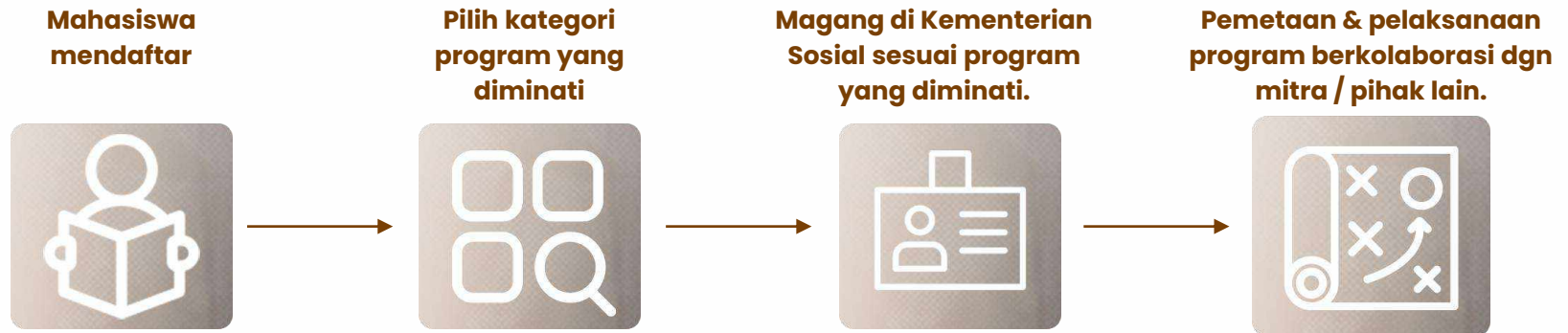
Konsep

Mahasiswa turun langsung ke lapangan dengan terlibat aktif dalam yayasan, panti, atau balai sosial di daerah. Mahasiswa akan menyusun rencana, membantu, dan mengeksekusi program bersama yayasan, panti, atau balai sosial jejaring Kemensos.

Objective

Mahasiswa bisa terjun langsung berkontribusi di daerah sekaligus dapat saling belajar & memberi masukan untuk yayasan atau balai binaan Kemensos.

Skema Aktivitas Offline:



Aktivitas Offline

| Kompetensi | Aktivitas | Program | | | | |
|--------------|--|---|---|---|---|---|
| | | Pengembangan Bantuan Sembako | Pemberdayaan Fakir Miskin dan Lansia | Pola Hidup Sehat dan Kesehatan Lingkungan | Fasilitas untuk Kepentingan Umum | Social Entrepreneurship (Pahlawan Ekonomi) |
| 1. Inisiatif | Inisiasi proses yang menciptakan nilai | Membuat value proposition; siapa yang diuntungkan?; siapa yang menjadi pemangku kepentingan? | Membuat value proposition; siapa yang diuntungkan?; siapa yang menjadi pemangku kepentingan? | Membuat value proposition; siapa yang diuntungkan?; siapa yang menjadi pemangku kepentingan? | Membuat value proposition; siapa yang diuntungkan?; siapa yang menjadi pemangku kepentingan? | Membuat value proposition; siapa yang diuntungkan?; siapa yang menjadi pemangku kepentingan? |
| | Menerima tantangan | Menentukan ruang lingkup, tujuan, sasaran, konteks program, sumber daya, transformasi yang akan dilakukan | Menentukan ruang lingkup, tujuan, sasaran, konteks program, sumber daya, transformasi yang akan dilakukan | Menentukan ruang lingkup, tujuan, sasaran, konteks program, sumber daya, transformasi yang akan dilakukan | Menentukan ruang lingkup, tujuan, sasaran, konteks program, sumber daya, transformasi yang akan dilakukan | Menentukan ruang lingkup, tujuan, sasaran, konteks program, sumber daya, transformasi yang akan dilakukan |
| | Bertindak dan bekerja secara mandiri untuk mencapai tujuan | Menjabarkan kondisi yang akan dituju, perubahan-perubahan apa yang diperlukan, sumber daya apa yang diperlukan, peran apa yang dilakukan oleh mahasiswa | Menjabarkan kondisi yang akan dituju, perubahan-perubahan apa yang diperlukan, sumber daya apa yang diperlukan, peran apa yang dilakukan oleh mahasiswa | Menjabarkan kondisi yang akan dituju, perubahan-perubahan apa yang diperlukan, sumber daya apa yang diperlukan, peran apa yang dilakukan oleh mahasiswa | Menjabarkan kondisi yang akan dituju, perubahan-perubahan apa yang diperlukan, sumber daya apa yang diperlukan, peran apa yang dilakukan oleh mahasiswa | Menjabarkan kondisi yang akan dituju, perubahan-perubahan apa yang diperlukan, sumber daya apa yang diperlukan, peran apa yang dilakukan oleh mahasiswa |
| | Berpegang pada intensi dan menjabarkan dalam rencana | Membuat rencana aksi yang berpegang pada tujuan / nilai tambah | Membuat rencana aksi yang berpegang pada tujuan / nilai tambah | Membuat rencana aksi yang berpegang pada tujuan / nilai tambah | Membuat rencana aksi yang berpegang pada tujuan / nilai tambah | Membuat rencana aksi yang berpegang pada tujuan / nilai tambah |

Aktivitas Offline

| Kompetensi | Aktivitas | Program | | | | |
|----------------------------|---|--|---|--|--|--|
| | | Pengembangan Bantuan Sembako | Pemberdayaan Fakir Miskin dan Lansia | Pola Hidup Sehat dan Kesehatan Lingkungan | Fasilitas Untuk Kepentingan Umum | Pahlawan Ekonomi |
| 2. Perencanaan & Manajemen | Analisis situasi sosial-ekonomi | Pemetaan sosial - ekonomi, pola konsumsi masyarakat miskin, dan keterbatasan akses | Identifikasi peluang resource sharing atau pola gotong royong | Identifikasi situasi kesehatan pada masyarakat yang kurang mampu; menemukan akar masalah sanitasi, hygiene, budaya, atau perilaku | Identifikasi faktor lingkungan dan dampak apabila infrastruktur sosial dibangun | Identifikasi sumber daya setempat, potensi pasar, dan transformasi sosio-kultural yang diperlukan |
| | Menentukan tujuan 1 semester, 2-bulanan, dan mingguan | Menentukan nilai manfaat yang menjadi kunci kesuksesan sebagai tujuan semester (goal) dan 2-bulanan (sub-goal) | Menentukan nilai manfaat yang menjadi kunci kesuksesan sebagai tujuan semester (goal) dan 2-bulanan (sub-goal) | Menentukan nilai manfaat yang menjadi kunci kesuksesan sebagai tujuan semester (goal) dan 2-bulanan (sub-goal) | Menentukan nilai manfaat yang menjadi kunci kesuksesan sebagai tujuan semester (goal) dan 2-bulanan (sub-goal) | Menentukan nilai manfaat yang menjadi kunci kesuksesan sebagai tujuan semester (goal) dan 2-bulanan (sub-goal) |
| | Menentukan prioritas dan rencana aksi | Membuat work-breakdown-structure (WBS), dengan milestone 2-bulanan yang terukur; menentukan prioritas: pendekatan yang dilakukan ke masyarakat, wilayah cakupan, atau kedalaman analisis | Membuat work-breakdown-structure (WBS), dengan milestone 2-bulanan yang terukur; Menemukan faktor-faktor enabler sebagai prioritas; Membuat road map transformasi / adaptasi masyarakat | Membuat work-breakdown-structure (WBS), dengan milestone 2-bulanan yang terukur; Menemukan faktor-faktor enabler sebagai prioritas | Membuat work-breakdown-structure (WBS), dengan milestone 2-bulanan yang terukur; Menemukan faktor-faktor enabler sebagai prioritas | Membuat work-breakdown-structure (WBS), dengan milestone 2-bulanan yang terukur; Menemukan faktor-faktor enabler sebagai prioritas |

Aktivitas Offline

| Kompetensi | Aktivitas | Program | | | | |
|----------------------------|---|--|--|--|--|--|
| | | Pengembangan Bantuan Sembako | Pemberdayaan Fakir Miskin dan Lansia | Pola Hidup Sehat dan Kesehatan Lingkungan | Fasilitas Untuk Kepentingan Umum | Pahlawan Ekonomi |
| 2. Perencanaan & Manajemen | Adaptasi terhadap perubahan yang tidak dapat diramalkan | Melakukan evaluasi rutin, dan mengambil keputusan untuk melakukan aksi koreksi apabila ditemukan kondisi yang tidak sesuai rencana, misalnya tentang kesulitan berkomunikasi dengan masyarakat, tentang fakta tersembunyi yang sulit diungkap, atau pengaruh politik desa yang terlalu dominan | Melakukan evaluasi rutin, dan mengambil keputusan untuk melakukan aksi koreksi apabila ditemukan kondisi yang tidak sesuai rencana | Melakukan evaluasi rutin, dan mengambil keputusan untuk melakukan aksi koreksi apabila ditemukan kondisi yang tidak sesuai rencana | Melakukan evaluasi rutin, dan mengambil keputusan untuk melakukan aksi koreksi apabila ditemukan kondisi yang tidak sesuai rencana | Melakukan evaluasi rutin, dan mengambil keputusan untuk melakukan aksi koreksi apabila ditemukan kondisi yang tidak sesuai rencana |
| | Mengadministrasi hasil kerja; Membedakan hasil kerja dengan perubahan natural | Selalu memverifikasi informasi yang berhasil dihimpun terhadap tujuan dan nilai manfaat yang telah direncanakan. | Memetakan dan mengkuantifikasi capaian transformasi / adaptasi masyarakat. | Memprofil derajat kesehatan masyarakat, terutama anak-anak, memantau perubahannya, dan mengidentifikasi dampak treatment. | Menjalankan pengendalian proyek yang memadai untuk pelaksanaan pembangunan fisik, mengantisipasi kekurangan sumber daya, dan memastikan tercapainya tujuan tepat waktu dan tepat kualitas. | Mencatat perkembangan persepsi, perubahan mindset, mengevaluasi dampak pelaksanaan aksi, dan memetakan gap terhadap kondisi yang dituju. |

Aktivitas Offline

| Kompetensi | Aktivitas | Program | | | | |
|---|--|--|---|---|---|--|
| | | Pengembangan Bantuan Sembako | Pemberdayaan Fakir Miskin dan Lansia | Pola Hidup Sehat dan Kesehatan Lingkungan | Fasilitas Untuk Kepentingan Umum | Pahlawan Ekonomi |
| 3. Menghadapi Ketidakpastian, Ketidakjelasan dan Risiko | Membuat keputusan disaat hasil dari keputusan tidak pasti, informasi yang ada parsial atau ambigu, atau menghadapi risiko outcome yang tidak diinginkan | Mitigasi risiko: tidak tepat sasaran, penundaan penyaluran berkepanjangan, hambatan-hambatan yang diakibatkan oleh dokumen / data, untuk kemudian menyusun alternatif-alternatif keputusan serta mengestimasi dampaknya. | Mitigasi risiko: tidak cukup sumber daya, hambatan-hambatan legal-formal, kultural yang menyebabkan tidak bergerak, untuk kemudian menyusun alternatif-alternatif keputusan serta mengestimasi dampaknya. | Mitigasi risiko: tidak cukup sumber daya, hambatan-hambatan legal-formal, kultural yang menyebabkan tidak bergerak, untuk kemudian menyusun alternatif-alternatif keputusan serta mengestimasi dampaknya. | Mitigasi risiko yang menyebabkan pembangunan tidak tepat kualitas, tidak tepat waktu, dan biaya melebihi kemampuan. | Mitigasi risiko kegagalan yang diakibatkan: padamnya semangat, kekurangan akses pasar, kekurangan sumber daya, cash flow, kecurangan pihak lain, dan sebagainya. |
| | Merancang model bisnis (proses penciptaan nilai), menggunakan metode terstruktur untuk menguji ide dan prototip secara dini untuk mereduksi risiko gagal | Membuat Business Model Canvas (BMC) | Membuat Mission Model Canvas (MMC, modifikasi dari Business Model Canvas) | Membuat studi kelayakan | Membuat studi kelayakan | Membuat Business Model Canvas (BMC) |

Aktivitas Offline

| Kompetensi | Aktivitas | Program | | | | |
|---|--|---|---|---|---|---|
| | | Pengembangan Bantuan Sembako | Pemberdayaan Fakir Miskin dan Lansia | Pola Hidup Sehat dan Kesehatan Lingkungan | Fasilitas Untuk Kepentingan Umum | Pahlawan Ekonomi |
| 3. Menghadapi Ketidakpastian, Ketidakjelasan dan Risiko | Tanggap dan fleksibel dalam menangani situasi yang berubah cepat | Melakukan monitoring harian; Tanggap terhadap berbagai isu/masalah; Membuat rancangan keputusan harian. | Melakukan monitoring harian; Tanggap terhadap berbagai isu/masalah; Membuat rancangan keputusan harian. | Melakukan monitoring harian; Tanggap terhadap berbagai isu/masalah; Membuat rancangan keputusan harian. | Melakukan monitoring harian; Tanggap terhadap berbagai isu/masalah; Membuat rancangan keputusan harian. | Melakukan monitoring harian; Tanggap terhadap berbagai isu/masalah; Membuat rancangan keputusan harian. |

Aktivitas Offline

| Kompetensi | Aktivitas | Program | | | | |
|------------------------------------|--|--|--|---|---|---|
| | | Pengembangan Bantuan Sembako | Pemberdayaan Fakir Miskin dan Lansia | Pola Hidup Sehat dan Kesehatan Lingkungan | Fasilitas Untuk Kepentingan Umum | Pahlawan Ekonomi |
| 4. Bekerja dengan orang/pihak lain | Bekerja sama dengan orang / pihak lain untuk mengembangkan ide dan menurunkan menjadi aksi | Mengidentifikasi pemangku kepentingan, menemukan partner (di luar Kemensos) yang tepat, melakukan negosiasi dan menyepakati kerjasama. | Mengidentifikasi pemangku kepentingan, menemukan partner (di luar Kemensos) yang tepat, melakukan negosiasi dan menyepakati kerjasama. | Mengidentifikasi pemangku kepentingan, menemukan partner (di luar Kemensos) yang tepat, menyusun rekomendasi kerjasama. | Mengidentifikasi pemangku kepentingan, menemukan partner (di luar Kemensos) yang tepat, menyusun rekomendasi kerjasama. | Mengidentifikasi pemangku kepentingan, menemukan partner (di luar Kemensos) yang tepat, mempertemukan dengan penerima manfaat untuk kerjasama, dengan mengutamakan perlindungan risiko bagi penerima manfaat. |

Aktivitas Offline

| Kompetensi | Aktivitas | Program | | | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|--|--|--|--|--|
| | | Pengembangan Bantuan Sembako | Pemberdayaan Fakir Miskin dan Lansia | Pola Hidup Sehat dan Kesehatan Lingkungan | Fasilitas Untuk Kepentingan Umum | Pahlawan Ekonomi |
| 4. Bekerja dengan orang/pihak lain | Membangun dan memanfaatkan jejaring | Membangun jejaring sosial dan/atau memanfaatkan jejaring sosial untuk mendapatkan informasi, bantuan/dukungan atau sumber daya | Membangun jejaring sosial dan/atau memanfaatkan jejaring sosial untuk mendapatkan informasi, bantuan/dukungan atau sumber daya | Membangun jejaring sosial dan/atau memanfaatkan jejaring sosial untuk mendapatkan informasi, bantuan/dukungan atau sumber daya | Membangun jejaring sosial dan/atau memanfaatkan jejaring sosial untuk mendapatkan informasi, bantuan/dukungan atau sumber daya | Membangun jejaring sosial dan/atau memanfaatkan jejaring sosial untuk mendapatkan informasi, bantuan/dukungan atau sumber daya |

Aktivitas Offline

| Kompetensi | Aktivitas | Program | | | | |
|------------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| | | Pengembangan Bantuan Sembako | Pemberdayaan Fakir Miskin dan Lansia | Pola Hidup Sehat dan Kesehatan Lingkungan | Fasilitas Untuk Kepentingan Umum | Pahlawan Ekonomi |
| 4. Bekerja dengan orang/pihak lain | Menyelesaikan konflik dan menghadapi kompetisi secara positif bila diperlukan | Bekerja dalam tim dengan mahasiswa lain peserta program, berbagi peran, menyelesaikan konflik internal, menyelesaikan konflik eksternal, dan berusaha untuk meraih hasil yang maksimal. | Bekerja dalam tim dengan mahasiswa lain peserta program, berbagi peran, menyelesaikan konflik internal, menyelesaikan konflik eksternal, dan berusaha untuk meraih hasil yang maksimal. | Bekerja dalam tim dengan mahasiswa lain peserta program, berbagi peran, menyelesaikan konflik internal, menyelesaikan konflik eksternal, dan berusaha untuk meraih hasil yang maksimal. | Bekerja dalam tim dengan mahasiswa lain peserta program, berbagi peran, menyelesaikan konflik internal, menyelesaikan konflik eksternal, dan berusaha untuk meraih hasil yang maksimal. | Bekerja dalam tim dengan mahasiswa lain peserta program, berbagi peran, menyelesaikan konflik internal, menyelesaikan konflik eksternal, dan berusaha untuk meraih hasil yang maksimal. |

Aktivitas Offline

| Kompetensi | Aktivitas | Program | | | | |
|----------------------------|--|--|--|--|--|--|
| | | Pengembangan Bantuan Sembako | Pemberdayaan Fakir Miskin dan Lansia | Pola Hidup Sehat dan Kesehatan Lingkungan | Fasilitas Untuk Kepentingan Umum | Pahlawan Ekonomi |
| 5. Belajar dari Pengalaman | Menggunakan sembarang inisiatif untuk menciptakan nilai sebagai peluang belajar | Menangkap ide orang lain dan menyikapinya secara positif untuk penciptaan nilai. | Menangkap ide orang lain dan menyikapinya secara positif untuk penciptaan nilai. | Menangkap ide orang lain dan menyikapinya secara positif untuk penciptaan nilai. | Menangkap ide orang lain dan menyikapinya secara positif untuk penciptaan nilai. | Menangkap ide orang lain dan menyikapinya secara positif untuk penciptaan nilai. |
| | Belajar dari orang / pihak lain, termasuk sesama mahasiswa dan mentor | Menerima masukan dan kritik untuk diterjemahkan dalam revisi rencana dan/atau peningkatan hasil kerja. | Menerima masukan dan kritik untuk diterjemahkan dalam revisi rencana dan/atau peningkatan hasil kerja. | Menerima masukan dan kritik untuk diterjemahkan dalam revisi rencana dan/atau peningkatan hasil kerja. | Menerima masukan dan kritik untuk diterjemahkan dalam revisi rencana dan/atau peningkatan hasil kerja. | Menerima masukan dan kritik untuk diterjemahkan dalam revisi rencana dan/atau peningkatan hasil kerja. |
| | Menarik refleksi dan belajar dari kesuksesan maupun kegagalan Menuliskan proses berpikir pembelajaran dari pengalaman | Membuat evaluasi sendiri (self-evaluation) atas rencana dan aktuasinya; Membuat analisis atas hasil kerja (project post mortem) | Membuat evaluasi sendiri (self-evaluation) atas rencana dan aktuasinya; Membuat analisis atas hasil kerja (project post mortem) | Membuat evaluasi sendiri (self-evaluation) atas rencana dan aktuasinya; Membuat analisis atas hasil kerja (project post mortem) | Membuat evaluasi sendiri (self-evaluation) atas rencana dan aktuasinya; Membuat analisis atas hasil kerja (project post mortem) | Membuat evaluasi sendiri (self-evaluation) atas rencana dan aktuasinya; Membuat analisis atas hasil kerja (project post mortem) |

TIMELINE

Tahap I: Pembekalan

Online Course

1. Pengenalan program Pejuang Muda
2. Pengenalan program Kementerian Sosial
3. Konsep Pemberdayaan Sosial
4. Teori pembangunan sosial

Oktober

Tahap II: *Team-based Project*

Offline:

1. Pemetaan masalah sosial
2. Identifikasi alternatif solusi
3. Pemilihan / formulasi solusi
4. Perencanaan sumber daya dan rencana kerja
5. Pelaksanaan

Online:

1. Digital campaign
2. Penggalangan peran serta masyarakat

November – Desember - Januari

Tahap III: Laporan dan Presentasi

Offline:

1. Laporan
2. Pengukuran dampak

Online:

1. Presentasi ke tim mentor

Januari

1 PEMBEKALAN

| Aspek | Mg | Pt | Kode | Topik | Pengajar | Jam | | | |
|---------------------------|-----|----|------|----------------------------|----------|-----|----|----|-----|
| | | | | | | S | S | R | T |
| Inisiatif | I | 1 | 1.1 | Pemetaan masalah sosial | Tim A | 4 | 5 | 5 | 14 |
| | | 2 | 1.2 | Komunikasi | Tim A | 4 | 5 | 5 | 14 |
| Perencanaan dan Manajemen | II | 3 | 2.1 | Perencanaan proyek | Tim B | 4 | 5 | 5 | 14 |
| | | 4 | 2.2 | Manajemen sumber daya | Tim B | 4 | 5 | 5 | 14 |
| | III | 5 | 2.3 | Kewirausahaan sosial | Tim PE | 4 | 5 | 5 | 14 |
| Manajemen risiko | | 6 | 3.1 | Pemahaman manajemen risiko | Tim C | 4 | 5 | 5 | 14 |
| | IV | 7 | 3.2 | Mitigasi dan pengawasan | Tim C | 4 | 5 | 5 | 14 |
| Bekerja sama | | 8 | 4.1 | Kerja kelompok | Tim D | 4 | 5 | 5 | 14 |
| Belajar dari pengalaman | V | 9 | 5.1 | Pengembangan diri | Tim D | 4 | 5 | 5 | 14 |
| Presentasi Hasil Akhir | | | | | | | | | |
| Total | | | | | | 36 | 45 | 45 | 126 |

2 | TEAM-BASED PROJECT



5 Orang

dalam satu kelompok
untuk kegiatan *team-based project*



1-2 Mentor

untuk satu kelompok
yang akan
membimbing selama
kegiatan *team-based project*



4 Output

yang harus
dikerjakan oleh
kelompok tersebut

(Pemetaan Masalah
Alternatif Solusi
Pilihan Solusi
Implementasi)



12 Pekan

waktu yang dimiliki
untuk mengerjakan
tugas/output



Presentasi

pada akhir program
untuk memaparkan
hasil pekerjaan setiap
kelompok

RECRUITMENT DAN PERSYARATAN PESERTA

PERSYARATAN

1. Terbuka untuk mahasiswa program studi S1/Pendidikan vokasi jurusan kedokteran, kesehatan masyarakat, komunikasi, sosial, manajemen, teknik sipil, lingkungan, arsitektur, teknik industri, teknik informatika, dan jurusan eksakta maupun sosial lainnya
2. Mahasiswa perguruan tinggi aktif yang minimal berada di semester 5
3. IPK minimal 2,75
4. Memiliki pengalaman organisasi di lingkungan kampus maupun luar kampus
5. Memiliki kemampuan kerjasama dan komunikasi yang baik
6. Memiliki komitmen mengikuti dan menyelesaikan program Pejuang Muda
7. Bersedia mengikuti kegiatan secara online maupun offline
8. Tidak terikat program sejenis di institusi/lembaga lain

REGISTRASI

1. Mendaftar melalui www.pejuangmuda.kemsos.go.id
2. Mengupload dokumen berikut:
 - Transkrip nilai terakhir
 - Curriculum Vitae (CV)
 - Essay tentang Social Entrepreneurship

SELEKSI

1. Seleksi administratif untuk menilai kelengkapan dan kesesuaian berkas calon peserta serta kualitas essay
2. Seleksi tertulis
3. Seleksi wawancara oleh tim panelis



Aktivitas Online

Konsep

Mahasiswa tidak hanya terjun langsung ke lapangan, tapi juga menjadi jembatan bagi daerah dan publik luas yang tergerak membantu. Aktivitas online dibuat agar program lebih inklusif karena penggerak perubahan tidak hanya mahasiswa tapi juga publik luas yang tergerak membantu.

Objective

Mewadahi bantuan dari publik luas untuk mengakselerasi perubahan di daerah Pejuang Muda.

Bentuk Konkret

Mahasiswa membuat digital campaign untuk mendukung programnya. Melalui digital campaign ini, mahasiswa bisa mengajak publik untuk berdonasi membantu program yang akan mereka jalankan.

Aktivitas Online – Platform Dukungan Publik

Program-program mahasiswa dalam Pejuang Muda akan ditampilkan dalam sebuah microsite. Publik bisa melihat beragam program Pejuang Muda dan dampaknya.

Melalui platform ini, publik juga bisa langsung mendukung dengan cara berdonasi di beragam program Pejuang Muda.



The screenshot displays the Pejuang Muda website interface. At the top, the logo and navigation menu are visible. The main banner features a group of people engaged in an activity, with the text: "Ribuan mahasiswa turun langsung ke beragam daerah untuk ciptakan dampak sosial!". Below this, three key statistics are presented with icons: ">1000 mahasiswa" (group of people icon), ">100 daerah" (map of Indonesia icon), and "Kolaborasi >100 Yayasan Sosial" (hands holding a heart icon). The section titled "Dukung Pejuang Muda dengan Berdonasi" contains three program cards, each with a photo, title, and a "Dukung sekarang" button. At the bottom, a "Lihat Semua" button is provided.

Pejuang Muda

REKREASIBAH BAKAL COLABORASI ADA YANG BISA KAMU BANTU PARTNER TENTANG

Ribuan mahasiswa turun langsung ke beragam daerah untuk ciptakan dampak sosial!

>1000 mahasiswa

>100 daerah

Kolaborasi >100 Yayasan Sosial

Dukung Pejuang Muda dengan Berdonasi

Pejuang Muda - Pendidikan Masyarakat Diareal

Pejuang Muda - Dukungan Psikis Lansia

Pejuang Muda - Uraan Limas Anak Yatim

Dukung sekarang

Dukung sekarang

Dukung sekarang

Lihat Semua

Aktivitas Online – Sistem Dukungan Publik

Semangat aktivitas online Pejuang Muda adalah melibatkan publik untuk membantu berbagai program sosial yang dilakukan mahasiswa. Bentuk dukungan publik berupa donasi untuk program yang dijalankan mahasiswa.

Prinsip sistem dukungan publik ini antara lain: Mudah, Transparan, Tepat Sasaran.



Masing-masing Kelompok Membuat Galang Dana

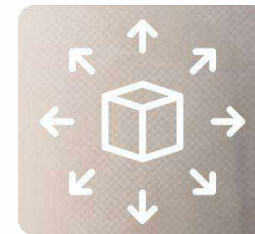
Pejuang Muda akan membuat galang dana untuk mendukung kegiatan yang mereka lakukan di daerah.



Tambahan Donasi Bagi Program-program Terpilih

Mitra dapat memberikan tambahan donasi bagi program Pejuang Muda yang berhasil menggaet banyak dukungan.

Akan ada alokasi tambahan donasi untuk tiap kategori program.

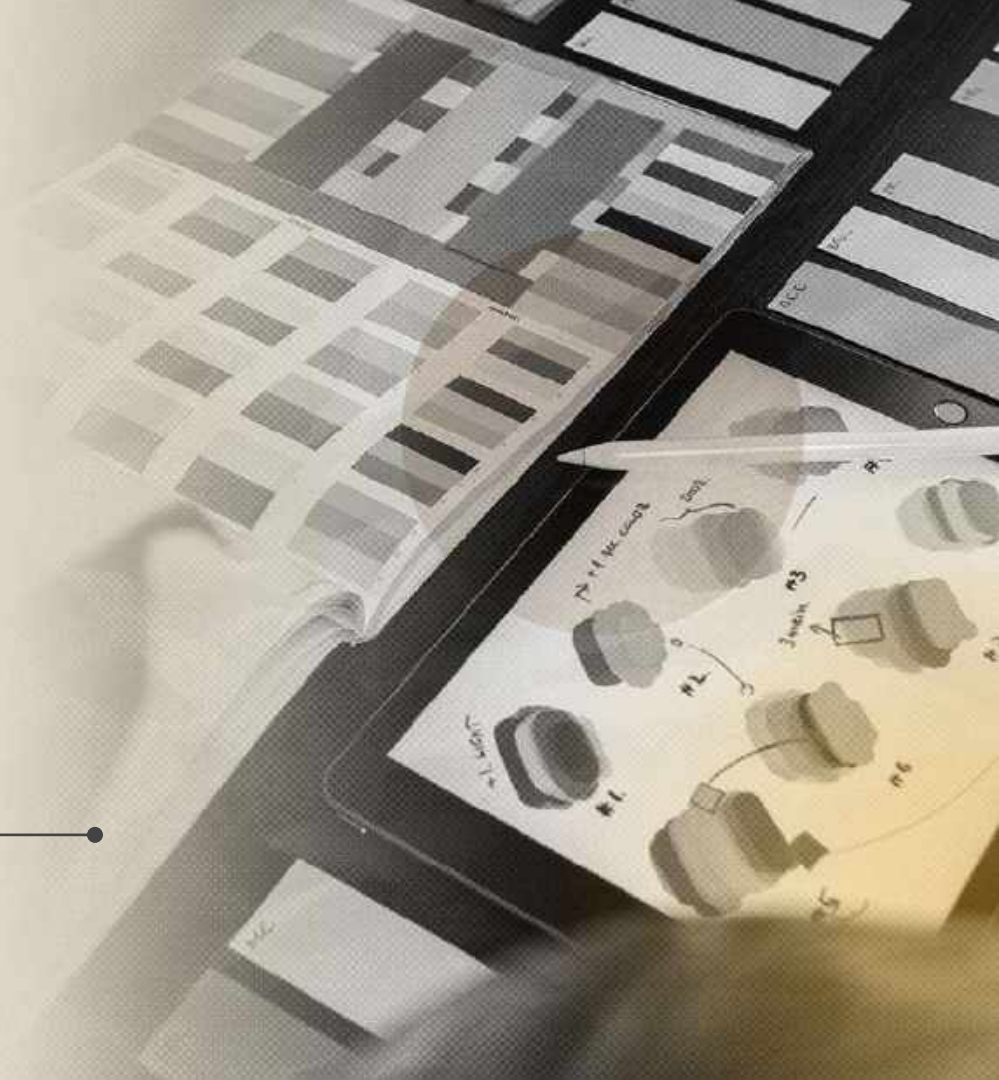


Pengelolaan & Penyaluran

Pengelolaan & penyaluran donasi perlu dilakukan bersama dengan Kementerian Sosial, atau Balai Sosial tempat mahasiswa beraktivitas agar tepat sasaran dan transparan.

Branding & Pengemasan

Identitas visual Pejuang Muda dan atribut pendukung



Identitas Visual Pejuang Muda

Pejuang Muda akan diikuti oleh mahasiswa dari Generasi Z. Branding dan identitas visual menjadi elemen yang sangat penting untuk menarik perhatian generasi tersebut.

Logo Pejuang Muda



Penjelasan Logo Pejuang Muda

Logo Pejuang Muda merangkum tiga gagasan yang dibawa oleh Pejuang Muda. Berikut penjelasannya:



Bentuk kepalan tangan yang menggambarkan semangat juang.



Dua figur di kanan dan kiri menggambarkan sosok pemuda.



Siluet pemuda-pemudi sedang memikul beban yang bertuliskan “masalah” menggambarkan para pejuang muda meringankan beban permasalahan yang ada di masyarakat

Atribut Visual Pejuang Muda

Pejuang Muda juga perlu membuat atribut-atribut yang bisa digunakan oleh para mahasiswa. Atribut visual ini selain digunakan untuk identitas peserta Pejuang Muda juga berguna sebagai branding bagi program ini di daerah.

Jaket



Rompi



Topi



Tas



TEAM MENTOR, COACH dan ADVISOR

COACH dan ADVISOR

| Coach | Advisor |
|---------------------|-----------------------|
| Luhur Budijarso | DR Ir Tri Rismaharini |
| Don Rozano | Harry Hikmat |
| Doddi Madya Judanto | Suhadi Lili |
| | Agus Zainal |
| | |

MENTOR

A, B, C
Balai Sosial

D, E, F
Balai dan Loka

Perkiraan Anggaran

| No | Item | Satuan | Unit | Total |
|-------|--|----------------|-----------------|---------------------|
| 1 | Honor / Uang Saku | Rp3.500.000,- | 5.140 x 6 bulan | Rp107.940.000.000,- |
| 2 | Transport PP | Rp3.000.000,- | 5.140 | Rp15.420.000.000,- |
| 3 | Kegiatan operasional | Rp10.000.000,- | 514 | Rp5.140.000.000,- |
| 3 | Atribut (kaos, jaket, rompi, topi rimba, tas ransel) | Rp1.000.000,- | 5.140 pax | Rp5.140.000.000,- |
| 4 | Kegiatan pemberdayaan* | Rp50.000.000,- | 76 usulan | Rp3.800.000.000,- |
| Total | | | | Rp137.440.000.000,- |

*anggaran hibah dalam negeri/ Direktorat Jendral Pemberdayaan Sosial sebagai penghargaan atas: inovasi, kreativitas, nilai kewirausahaan dan keluaran serta *impact* yang dihasilkan



Mari Berjuang untuk Negeri

Program Pejuang Muda
2021



KEMENTERIAN SOSIAL
REPUBLIK INDONESIA



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN