



Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan
Kementerian Pendidikan Tinggi,
Sains, dan Teknologi Republik Indonesia



Divisi Video Digital Pendidikan (VDP)

Tim Juri VDP LIDM VII/2026



Divisi Video Digital Pendidikan (VDP)

Ajang pengembangan kreativitas, inovasi, dan kepedulian mahasiswa dalam menciptakan karya digital yang edukatif, inspiratif, dan berdampak bagi masyarakat.



Menitikberatkan pada pemanfaatan media digital sebagai sarana pendidikan, kampanye sosial, dan solusi inovatif terhadap berbagai tantangan.

Karya Digital Edukatif

- Isu Pendidikan Berkelanjutan (ESD)
- Transformasi Pendidikan Digital
- Literasi Digital & Kecerdasan Artifisial

Kampanye Sosial Inovatif

- Perubahan Iklim & Lingkungan
- Karakter & Budaya Bangsa
- Inovasi Edukatif Pendukung SDGs

Dampak Masyarakat & Global

Melalui kompetisi ini, peserta didorong untuk menghasilkan karya yang mendorong perubahan positif masyarakat





Subtema dan Ruang Lingkup

Cabang Lomba	III. Divisi Video Digital Pendidikan (VDP):
Subtema	“Kreasi Video Digital sebagai Media Edukasi untuk Mewujudkan Masa Depan Berkelanjutan”
Ruang Lingkup	Divisi ini diarahkan sebagai media, sarana edukasi, dan kampanye digital kreatif yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat dalam menghadapi tantangan masa depan melalui pendekatan pendidikan, teknologi digital, inovasi, dan nilai keberlanjutan. Karya yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan solusi edukatif, inspiratif, aplikatif, serta berdampak nyata bagi masyarakat. Lingkup Divisi 2 meliputi: • Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (Education for Sustainable Development/ESD) dalam mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs); • Pemecahan masalah pendidikan kontemporer melalui inovasi media digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, kecerdasan artifisial (Artificial Intelligence/AI), transformasi digital, literasi digital, pembelajaran inklusif, kesehatan mental, karakter, serta tantangan pendidikan di era society 5.0; • Pengembangan media edukatif dan kampanye digital untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam menjaga kelestarian lingkungan, mitigasi perubahan iklim (climate change), pengurangan sampah, konservasi energi, dan gaya hidup berkelanjutan; • Penguatan nilai budaya, kearifan lokal, dan identitas bangsa melalui media digital kreatif sebagai upaya membangun masyarakat yang toleran, berkarakter, dan berwawasan global; • Pemanfaatan teknologi digital secara etis, aman, dan bertanggung jawab dalam mendukung pendidikan dan kehidupan masyarakat, termasuk literasi kecerdasan artifisial, keamanan digital, dan pemanfaatan teknologi untuk kemaslahatan publik; • Penciptaan karya digital yang berdampak sosial dan mendorong partisipasi masyarakat dalam membangun solusi terhadap berbagai persoalan lokal, nasional, maupun global melalui pendekatan edukatif.



Tahapan Lomba

1 TAHAP SELEKSI INTERNAL PERGURUAN TINGGI



- Dilaksanakan oleh masing-masing Perguruan Tinggi
- **BERITA ACARA WAJIB** (diunggah melalui aplikasi pendaftaran)
- Ditandatangani Pimpinan Kemahasiswaan (Format Lampiran 6)
- Maksimal tim didaftarkan sesuai **KLASTER PT**
- Dapat dilaksanakan dalam bentuk **LOMBA**
- Fasilitasi Pelatihan/ToT untuk pembina PT



2 TAHAP SELEKSI TINGKAT NASIONAL



- Dilikuti oleh **SELURUH** tim peserta yang dikirim PT
- Jumlah peserta maksimal sesuai **KLASTER**
- Dilaksanakan **SECARA DARING** oleh Juri
- Hasil penjurian memilih Tim **PESERTA FINAL**



3 TAHAP FINAL TINGKAT NASIONAL



- Dilikuti Tim yang lolos **SELEKSI NASIONAL**
- Pengumuman resmi melalui Surat/Laman Situs
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ditjen Dikti





ATURAN LOMBA & SISTEMATIKA PROPOSAL DIVISI VIDEO DIGITAL PENDIDIKAN LIDM 2026



Persyaratan Pengiriman

- Proposal
- Dokumen Shooting
- Poster Video
- Karya Video



Upload ke Aplikasi Lomba
(Format PDF, maks 8 MB)



(Subjek & Penamaan File Contoh)

LIDM 2026 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT –
Nama Tim – Proposal.pdf



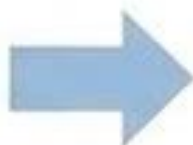
A. Pengantar

- Cover (Lampiran 1)
- Lembar Pengesahan (Lampiran 2)
- Daftar Isi



B. Ringkasan

- Abstrak (150-200 kata)



C. Pendahuluan

- Latar Belakang, Tujuan,
- Sasaran, Manfaat



D. Strategi Cerita

- Analisis Ide Cerita

E. Rencana Tindak Lanjut

- (Berisi rencana sosialisasi, promosi, dan penjangkaran respon audiens)

F. Lampiran

- Susunan Tim & Deskripsi Tugas
- Penutup
- Daftar Pustaka
- Lampiran:
 - (Biodata, Poster Video, Dokumen shooting memuat: Sinopsis, Treatment, Storyboard, Naskah)

SPESIFIKASI VIDEO & ATURAN PRODUKSI DIVISI VIDEO DIGITAL PENDIDIKAN LIDM 2026

Spesifikasi Teknis



Format: Feature, Dokumenter, Animasi Motion Grafis, Drama, Video Musik, dll.



Durasi: Rentang 3-5 menit (tidak termasuk title)



Resolusi: Disarankan 720p atau 1080p.



Unggah: YouTube (visibilitas "public")

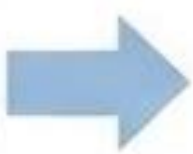


Judul Karya: LIDM 2026 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Judul Karya
Watermark: Logo 2026 (opacity 60%, kanan atas)

Aturan Konten & Hak Cipta



Keaslian: Harus orisinal, bukan cuplikan pihak lain.



Hak Cipta: Footage, aset (audio/visual) wajib berlisensi dan memperhatikan hak cipta.



Cuplikan Pihak Lain: Wajib 'courtesy pemilik', dibatasi maks 10% durasi.



Peralatan: Peserta dapat menggunakan kamera HP, kamera saku, atau profesional.

PERINGATAN!



- Segala bentuk Plagiarisme (termasuk cuplikan tanpa izin) menyebabkan **sanksi DISKUALIFIKASI**. Juri berhak membatalkan kemenangan jika terbukti.
- Penggunaan footage/aset gambar memanfaatkan software/mesin AI **tidak diperkenankan**.



Penilaian Babak Seleksi Tingkat Nasional

No.	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot
1	Kebermanfaatan dan Dampak Edukatif	Kemampuan karya dalam meningkatkan kesadaran, kepedulian, dan pemahaman masyarakat terhadap isu pendidikan, sosial, lingkungan, dan pembangunan berkelanjutan	20
2	Kesesuaian Isu, Solusi, dan Pesan Edukasi	Ketepatan dalam mengangkat isu aktual, relevansi solusi yang ditawarkan, kekuatan pesan edukatif, serta kontribusi terhadap penyelesaian masalah masyarakat	25
3	Kualitas Teknis dan Artistik Media	Kualitas opening, alur penyajian, sinematografi, editing, audio, visual, narasi, animasi, transisi, estetika, dan kenyamanan tayangan	15
4	Kreativitas dan Orisinalitas Ide	Kebaruan gagasan, keunikan konsep, kreativitas penyampaian, dan inovasi dalam pengemasan media digital	15
5	Kualitas Poster Karya	Kesesuaian desain poster dengan tema, kekuatan visual, keterbacaan informasi, estetika, dan kemampuan poster dalam merepresentasikan karya	10
6	Kelengkapan Dokumen Produksi	Kelengkapan dan kualitas dokumen proses produksi/shooting, seperti storyboard, naskah, proses pengambilan gambar, editing, dan dokumentasi tim	10
7	Rekognisi dan Respons Publik	Tingkat apresiasi publik terhadap karya yang diukur melalui interaksi digital seperti views, likes, comments, shares, dan umpan balik positif masyarakat	5
	Total		100



KETENTUAN PELAKSANAAN LOMBA TAHAP FINAL (NASIONAL) LIDM 2026

REGISTRASI & PELAKSANAAN PRESENTASI



REGISTRASI FINALIS

- Tim finalis melakukan registrasi ulang daring untuk tahap final luring sesuai jadwal dan memenuhi berbagai persyaratan final.

PELAKSANAAN LOMBA

- Lomba dilaksanakan secara terbuka di ruang pertemuan yang disediakan oleh Penyelenggara dan dapat dihadiri oleh penonton.
- Tahap final lomba dilakukan kegiatan pemutaran video dan presentasi oleh tim peserta finalis.



KETENTUAN PELAKSANAAN LOMBA TAHAP FINAL (NASIONAL) LIDM 2026

PROSEDUR TANYA JAWAB, PENILAIAN & PENGUNGGAHAN



SESI TANYA JAWAB

- Tim peserta menjawab pertanyaan dewan juri.



PENILAIAN

- Peserta finalis menilai video peserta lainnya melalui formulir *online* dengan azas objektif.



PENGUNGGAHAN DOKUMEN

- Laporan Akhir (Lampiran 7)
- File presentasi
- Tautan Youtube video karya akhir
- Hasil uji similaritas proposal tanpa perubahan, dokumen *shooting*, dan laporan akhir (Turnitin, dll.; indeks maks. 25%). Dokumen hasil uji similaritas diunduh langsung dari aplikasi.
- Bukti pendaftaran atau sertifikat HKI.

PERINGATAN!



- Segala bentuk Plagiarisme dalam laporan atau hasil karya menyebabkan sanksi **DISKUALIFIKASI**. Juri berhak membatalkan kemenangan jika terbukti.
- Penggunaan footage/asset gambar memanfaatkan software/mesin AI tidak diperkenankan dalam karya akhir.



Penilaian Babak Final

No.	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot
1	Konsep dan Ide Dasar Pengembangan Karya	Kejelasan latar belakang, relevansi isu yang diangkat, proses kreatif produksi, tujuan pengembangan video, strategi penyampaian pesan, ketepatan sasaran audiens, serta kekuatan konsep solusi edukatif yang ditawarkan	25
2	Muatan dan Nilai Edukatif	Kedalaman nilai-nilai pendidikan yang disampaikan, relevansi dengan isu masyarakat dan pembangunan berkelanjutan, kekuatan pesan moral/sosial, serta potensi karya dalam meningkatkan kesadaran dan perubahan perilaku positif	20
3	Kualitas Teknis dan Artistik Video	Teknis pembuatan video (akting/talent, sinematografi, teknik pengambilan gambar, komposisi visual, editing, transisi, audio, musik, pencahayaan, narasi, animasi, sinkronisasi media, serta estetika keseluruhan video)	25
4	Kualitas Presentasi dan Penguasaan Materi	Kemampuan presentasi tim, kejelasan penyampaian, kualitas komunikasi, penggunaan bahasa, penguasaan substansi karya, ketepatan argumentasi, kerja sama tim, dan kemampuan menjawab pertanyaan dewan juri	20
5	Kualitas Laporan Akhir	Sistematika penulisan, kelengkapan isi, dokumentasi proses pengembangan karya, penggunaan bahasa ilmiah, kualitas analisis, serta kesesuaian laporan dengan karya yang dipresentasikan	10
Total			100

Nilai Akhir untuk Babak Final Video Digital Pendidikan diambil hanya dari penilaian karya akhir di Tahap Final, tanpa mengambil nilai proposal dari Tahap Seleksi Nasional



Juara 1 Video Digital Pendidikan (VDP) 2026



Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (PENS)



ANALISIS KARYA UNGGUL: DIVISI VIDEO DIGITAL PENDIDIKAN

1. NARASI & ENGAGEMENT EMOSIONAL



- Menarik perhatian melalui konflik sosial/nyata.
- Membangun kesadaran, refleksi, dan dampak edukatif.
- Tema relevan dengan realitas masyarakat dan pendidikan.

2. STORYTELLING YANG MATANG



OPENING → CONFLICT → RESOLUTION → CLOSING

- Pola cerita terstruktur dan jelas.
- Mengajak mengikuti pengalaman, bukan 'menceramahi'.

Catatan: Kekuatan emosional dan narasi adalah pembeda utama.



ANALISIS FAKTOR KUNCI: DIVISI VIDEO DIGITAL PENDIDIKAN

3. SENTUHAN KEMANUSIAAN (HUMAN TOUCH)



- Tokoh, dialog, dan ekspresi natural.
- Membangun empati dan kesadaran sosial.

4. PERENCANAAN TEKNIS MATANG



- Visual rapi, transisi halus, audio bersih, musik mendukung.
- Color tone konsisten, eksekusi teknis matang meningkatkan profesionalisme.

5. ESENSI DIVISI & PENDIDIKAN



- Mengandung pesan perubahan sosial, relevan isu kekinian.
- Komunikatif untuk audiens luas, inovatif.



KESIMPULAN & POTENSI JUARA: DIVISI VIDEO DIGITAL PENDIDIKAN

6. UNSUR SINEMATIK & REFLEKTIF



- Close up kuat, pacing tepat, background music sesuai.
- Pesan moral kuat tapi tidak menggurui (pendekatan reflektif).

POTENSI JURI (ESTIMASI MENANG)



- Kreativitas ide, kedalaman pesan, dampak sosial, komunikasi visual.
- Mudah dipahami lintas kalangan, potensi viral, relevan literasi digital.

ALASAN UTAMA MENJADI JUARA: Gabungan CERITA MENYENTUH, PESAN PENDIDIKAN KUAT, EKSEKUSI TEKNIS MATANG, dan PENGALAMAN EMOSIONAL MEMBEKAS bagi Penonton dan Juri.



Terima kasih

