

Aplikasi Inovasi Digital untuk Rehabilitasi Pengguna Narkoba.

BIDANG KEGIATAN

PKM VIDEO GAGASAN KONSTRUKTIF

Diusulkan Oleh :

Muhammad Rizqi Wira Utama Baihaqi Putra: 202210370311505

Mohammad Wijdan Ar Rosyid: 202210370311497

Amalia Ramadhani Putri: 202210370311463

Jauza Wijdaniah: 202210370311462

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

KOTA MALANG

TAHUN 2023

[DAFTAR ISI i](#_Toc137213290)

[BAB 1. PENDAHULUAN 1](#_Toc137213291)

[BAB 2. SKENARIO KONTEN 3](#_Toc137213292)

[BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN 5](#_Toc137213293)

[BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN 7](#_Toc137213294)

[Tabel 4.1. Anggaran Biaya 7](#_Toc137213295)

[DAFTAR PUSTAKA 8](#_Toc137213296)

[LAMPIRAN 9](#_Toc137213297)

[Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pendamping 9](#_Toc137213298)

[Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan 16](#_Toc137213299)

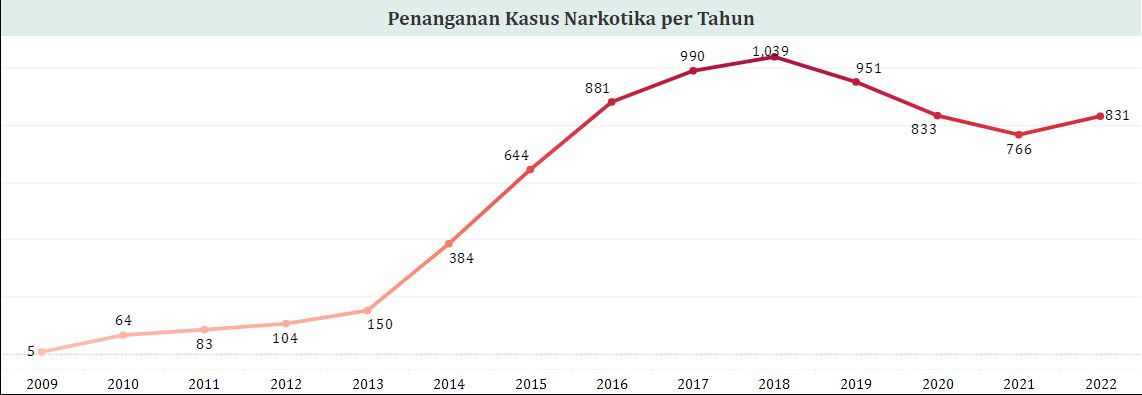
[Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas 17](#_Toc137213300)

[Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana 18](#_Toc137213301)

[Lampiran 5. Gambaran pemecahan masalah (disajikan dalam bentuk naskah cerita pendek dengan diagram dan gambar, maksimum 3 halaman) 19](#_Toc137213302)

# BAB 1. PENDAHULUAN

Dalam dekade terakhir, permasalahan penggunaan narkoba telah menjadi salah satu momok yang perlu diwaspadai di berbagai negara. Dampak negatif penyalahgunaan narkoba tersebut tidak terbatas individu yang menggunakannya saja, akan tetapi juga berpengaruh terhadap kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, dan bahkan bernegra secara universal.



**Gambar 1.1** Statistik Penanganan Kasus Narkotika per Tahun pada BNN.

Selinier dengan gambar diatas, Badan Narkotika Nasional (BNN) Republik Indonesia hingga saat ini mencatat menunjukkan adanya kenaikan 7,81% dari tahun sebelumnya. Berbeda dengan 3 tahun sebelumnya yang turun dari 1.309 kasus pada tahun 2018 hingga ke 766 kasus di tahun 2021. Terdapat 17 jumlah kasus penanganan dan 20 tersangka yang terdapat didalamnya. Hal ini menandakan bahwa adanya lonjakan kasus intensif yang berujung pada hal negatif.

Untuk menyikapi tantangan ini, diperlukan pendekatan inovatif dan solutif untuk rehabilitasi pengguna narkoba agar mereka dapat kembali berdikari secara aktif dalam masyarakat. Sesuai realita yang ada saat ini, tampak jelas bahwa permasalahan penggunaan narkoba memerlukan pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan. Pendekatan konvensional dalam rehabilitasi seringkali menimbulkan hasil yang kurang relevan bahkan gagal paham, seperti tingkat keberhasilan yang rendah, kemungkinan kekambuhan, dan stigmatisasi yang melekat pada pengguna narkoba. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dan penerapan teknologi yang tepat guna untuk memperbaiki efektivitas dan efisiensi proses rehabilitasi. Gagasan yang diusulkan dalam proposal PKM VGK ini adalah mengembangkan sebuah aplikasi inovasi digital untuk rehabilitasi pengguna narkoba. Video gagasan ini untuk memberikan solusi terintegrasi yang memanfaatkan kekuatan teknologi dan seni budaya dalam memfasilitasi proses rehabilitasi.

Tujuan dari pembuatan konten komunikasi konstruktif ini untuk memberikan deskripsi eksplisit tentang manfaat yang akan diperoleh ketika gagasan ini diimplementasikan. Menjelaskan secara terperinci bagaimana gagasan ini dapat meningkatkan efektivitas rehabilitasi, mengurangi risiko kekambuhan, mempromosikan pemulihan yang berkelanjutan, dan menghilangkan stigmatisasi terhadap pengguna narkoba. Dengan demikian, tujuan utama dari proposal ini adalah untuk menciptakan pemecahan masalah yang didasarkan pada logika ilmiah dan psikologis memperbaiki kondisi saat ini maupun di masa depan.



**Gambar 2.1** Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB/SDGs) di Indonesia.

Masalah SDGs yang diangkat dalam video gagasan konstruktif ini tak lain dan tak bukan adalah ketidakseimbangan dalam mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Nomor 3 (Kesehatan dan Kesejahteraan Bagi Semua), khususnya dalam konteks rehabilitasi pengguna narkoba. Terdapat tantangan dalam memberikan dukungan yang efektif dan terjangkau untuk rehabilitasi dan pemulihan pengguna narkoba, sehingga mencegah pencapaian target kesehatan dan kesejahteraan yang lebih luas.

Gagasan konstruktif ini dapat dijadikan sebagai celah yang digunakan sebagai platform rehabilitasi, yakni pembuatan blueprint pembuatan aplikasi yang berisi sesuai dengan algoritma saat ini yang berdasar pada Jurnal Internasional dari Aprianti Fadilla dkk. pada tahun 2022 yang berjudul “The Impact of Gadgets on Student Learning Outcomes: a Case Study in Indonesia Junior High School Students” menerangkan bahwa kecenderungan masyarakat terutama pada remaja kini tidak lepas dari gadget yang sering mereka genggam. Dapat dilihat dari gaya sosial baik berkomunikasi hingga menjadikannya sebagai figur jati diri dan joga pola pikir masing-masing pribadi. Oleh karena itu, dapat kita masuki ide-ide edukasi berujung pada perubahan positif yang melekat pada diri mereka.

Melalui pendekatan ilmiah dan teknologi yang canggih, video gagasan ini memiliki potensi untuk menciptakan perubahan positif dalam rehabilitasi pengguna narkoba. Dengan landasan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada beserta potensi perkembangannya, serta seni budaya yang kreatif, video gagasan ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dan efisien dalam mengatasi permasalahan yang kompleks ini. Dengan demikian, konten komunikasi konstruktif ini memiliki potensi yang tinggi untuk mewujudkan kemaslahatan kehidupan dan memberikan kontribusi nyata dalam upaya penanggulangan penyalahgunaan narkoba.

# BAB 2. SKENARIO KONTEN

SINOPSIS

Cerita ini bermula dengan dua orang remaja yang sedang menonton televisi,  
yang mana televisi ini memuat kabar tentang seseorang yang berusia muda telah  
terbukti memakai Narkotika, dalam hal ini dua orang remaja yang tengah mendengar berita tersebut mulai memberi argument nya masing – masing, dimana argument dari dua orang remaja ini saling bertabrakan yang mengakibatkan pro dan kontra terhadap pandangan tentang pemakaian narkoba.

Kemudian pada akhirnya salah satu dari mereka mengalah dan pergi keluar  
untuk menemui seseorang yang sudah menunggu nya di suatu tempat, sesampai nya  
di tempat tersebut, remaja ini kemudian diajak untuk berbisnis Narkotika ( menjadi  
pengedar) namun ia sempat bimbang dan pada akhirnya ia pun menolak tawaran  
tersebut. Besok harinya, di pagi hari, salah satu dari dua orang remaja tersebut saling berbicara melalui telefon dan membahas berita terbaru terkait tersangka yang  
tertangkap basah telah mengedarkan narkoba, setelah mendengar dan sedikit  
merenungi tentang bahaya nya jika berurusan dengan narkotika, remaja yang pro  
dengan narkotika ini mulai sadar akan pemikiran nya yang salah dan sedikit demi  
sedikit mulai kembali ke jalan yang benar.

SHOOTING SCRIPT

ADEGAN 1 – RUMAH ANDI

Pulang dari sekolah Andi dan Adi sepakat untuk bermain Ps di rumah Andi. Sesampainya di rumah Andi, mereka langsung menyalakan televisi. Ketika menyalakan televisi, langsng tersuguh berita tentang narkoba.

Andi : “Di, liat tuh berita, sekarang makin banyak banget dah yang pake narkoba.”

Adi : “Iyaa dah, perasaan gue kemaren baru tu liat tv juga ada berita orang pake narkoba, bahkan ada juga yang ketangkep gara-gara ngejual benda haram itu.”

Andi : “Iyalo, bahkan sekarang banyak banget remaja seusia kita udah make.”

Adi : “Makanya kita harus pinter-pinter cari temen dan harus berfikir panjang sebelum bertindak ndi. Biar kita ngga terjerumus ke hal-hal yang ngga baik kek gitu.”

ADEGAN 2 - KAMAR ANDI

Andi yang notabennya anak yang sangat friendly, mudah bagi Andi untuk mendapat teman. Malam itu, Andi mendapat Wa dari teman tongkrongannya.

Saldi : “Woy ndi, ikut yuk”

Andi : “Ikut kemana?”

Saldi : “Biasa, ketongkrongan kita. Ada sesuatu yang mau gue kasi tau ke elo.”

Andi : “Oke.. siap, abis ini gue otw.”

ADEGAN 3 – TONGKRONGAN ANDI

Andi yang telah sampai di tongkrongan, langsung bergabung dan menyapa teman-temannya.

Andi : “Wehh bro... apa kabar nih?”

Teman - teman Andi : “Baik bro..”

Saldi : “Sini deh ndi, gue tadi kan udah ngasih tau ke elu, kalo gue bakal ngasih tau elo sesuatu.”

Andi : “Apaan tuh?”

Saldi mengeluarkan barang dari sakunya, barang tersebut dibungkus dengan tisu.

Saldi : “Coba deh lu make ini, kita semua yang ada disini dah pake, dan lo tau kalo lo make ini, dunia lo indah ndi.”

Andi : “Ahh yang bener lu, gua kemarin liat berita banyak tuh yang ketangkep gara-gara make itu.”

Saldi : “Lah kan itu cuma berita ndi. Coba deh lu coba sekarang. Lo bakal tau apa yang gue maksud.”

Saldi terus mendesak Andi untuk mengkonsumsi benda haram tersebut. Andi pun mulai penasaran dan tertarik dengan ucapan Saldi. Andi pun mencoba benda haram tersebut. Semenjak saat itu Andi mulai kecanduan dengan narkoba. Hampir setiap hari ia mengkonsumsi tanpa sepengetahuan orang tuanya.

ADEGAN 4 - SEKOLAH ANDI dan ADI

Adi beberapa hari ini merasa curiga dengan gelagat Andi. Banyak sekali tingkah laku Andi yang dirasa Adi berubah 95% dari Andi yang ia kenal dulu. Adi pun bertanya akan kecurigaannya terhadap Andi.

Adi : “Eh ndi, gua rasa lu akhir-akhir ini kek aneh deh.”

Andi : “Aneh apanya sih di, gua tetep gini-gini aja dah.”

Adi : “Gelagat lo kek orang make...”

Andi langsung memotong perkataan Adi dengan nada tinggi.

Andi : “Apasih lo di, jangan nuduh yang lo ngga tau ya. Jangan sok tau lu!”

Andi pun langsung keluar kelas. Semenjak itu hubungan pertemanan Andi dan Adi menjadi renggang. Ternyata ibu Andi juga merasakan adanya perubahan yang terjadi pada Andi. Pada malam itu pun semua terungkap, kedua orang tua Andi dan teman-temannya tahu bahwa selama ini Andi mengkonsumsi narkoba.

ADEGAN 5 - KAMAR ADI

Ternyata dugaan Adi benar, adanya perubahan yang terjadi pada Andi karna adanya efek narkoba. Semenjak mendengar kabar Andi yang mengkonsumsi narkoba, Adi memiliki ide untuk membuat sebuah software yang mungkin dapat membantu Andi dan banyak orang yang mungkin kesusahan untuk terbebas dari jeratan narkoba.

Adi : “Gua harus bisa manfaatin kemampuan gua nih. Supaya temen gua dan orang-orang diluar sana ngga ketergantungan lagi sama benda haram tuh.”

Adi pun membuat software berupa aplikasi game edukasi narkoba yang memiliki fitur-fitur yang dapat merehabilitasi akan kecanduan narkoba.

BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

 Pada bab ini kami membuat kerangka tahap pelaksanaam bermodelkan diagram flowchart dengan tujuan mempermudah penggambaran pelaksanaan seperti berikut ini:

**Gambar 3.1** Tahap Pelaksanaan

1. Pembuatan naskah

Penulisan naskah yang akan digunakan sebagai dasar dari pengambilan video. Dalam penulisan naskah ini meliputi rangkaian dari video yang akan dibuat. Naskah tersebut ditulis dengan penyesuaian skenario konten yang telah kami gariskan pada Bab II yang telah ditetapkan. Dan dibaluti dengan *shooting script-*nya.

1. Pemilihan Lokasi

Mencari lokasi yang sesuai dengan cerita dan konsep dari gagasan yang telah dibuat. Kami mengambil beberapa latar yang beragam, disesuaikan dengan background tempat yang tepat dengan tema, seperti:

1. Depan Dome Kampus III sebagai basecamp pengenalan almamater.
2. Kantor BNN sebagai tempat diskusi topik mengenai narkoba.
3. Rumah studio berisi ruang kamar dan ruangan-ruangan tertentu untuk pengambilan video yang berisi alur cerita.
4. Pembuatan jadwal pengambilan gambar

Menentukan jadwal pengambilan gambar yang mencakup waktu dan durasi setiap adegan. Menyusun rencana pengambilan gambar yang efisien untuk memaksimalkan waktu dan sumber daya. Penentuan jadwal kami sesuaikan dengan latar belakang yang pas dengan kesan edukatif yang bersifat memikat daya tarik para pembaca/ target yang dikehendaki

1. Menyiapkan alat pengambilan gambar dan video

Memastikan ketersediaan perangkat keras yang diperlukan, seperti kamera, mikrofon, tripod, dan pencahayaan. Serta memilih perangkat lunak editing yang sesuai untuk pengolahan dan penyuntingan video. Mengecek kelayakan secara berkala baik pra dan pasca dari penggunaan alat penunjang untuk menjaga kualitasnya.

1. Pengambilan gambar/video

Menggunakan teknik pengambilan gambar, seperti pemotretan sudut yang menarik dan penggunaan pergerakan kamera yang tepat. Melibatkan aktor dan narator dalam mengungkapkan narasi dan dialog dengan tepat. Menggunakan *establisihing shot* yang dikhususkan untuk menceritakan latar baik tempat, waktu dan situasional, medium shot untuk memfokuskan objek dalam jarak menengah dan disesuikan kembali dengan pengambilan lain yang diharapkan mampu menunjang video gagasan konstruktif ini menjadi lebih maksimal.

1. Editing

Pengeditan video menggunakan teknik sinematografi yang kreatif untuk menciptakan visualisasi yang sesuai dengan cerita. Memasukkan dan merefleksikan berbagai kreatifitas yang ada dalam pembuatannya yang memberi suasana menyenangkan tanpa mengurangi muatan edukatif nan inovatif.

1. Finishing

Melakukan evaluasi terhadap hasil pengambilan gambar dan proses produksi secara keseluruhan. Hal ini dapat meliputi evaluasi kualitas gambar, akurasi penyampaian pesan, dan kesesuaian dengan tujuan proposal PKM VGK.

# BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

Tabel 4.1. Anggaran Biaya

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Jenis Pengeluaran** | **Sumber Dana** | **Besaran**  **Dana (Rp)** |
| 1 | Belanja bahan | Belmawa | Rp 3.785.000,00 |
| Perguruan Tinggi | Rp 900.000,00 |
| 2 | Sewa | Belmawa | Rp 2.100.000,00 |
| Perguruan Tinggi | Rp 300.000,00 |
| 3 | Transportasi lokal | Belmawa | Rp 1.100.000,00 |
| Perguruan Tinggi | Rp 250.000,00 |
| 4 | Lain-lain | Belmawa | Rp 900.000,00 |
| Perguruan Tinggi | Rp 80.000,00 |
| **Rekap Sumber Dana** | | Belmawa | Rp 7.885.000,00 |
| Perguruan Tinggi | Rp 1.530.000,00 |
|  | | **Jumlah** | Rp 9.415.000,00 |

Tabel 4.2. Jadwal Kegiatan

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis Kegiatan** | **Bulan** | | | | **Penanggung jawab** |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | Pembuatan naskah dan pemilihan lokasi |  |  |  |  | Muhammad Rizqi Wira Utama Baihaqi P. |
| 2 | Pembuatan jadwal pengambilan gambar |  |  |  |  | Mohammad Wijdan  Ar Rosyid |
| 3 | Persiapan alat pengambilan gambar |  |  |  |  | Jauza Wijdaniah |
| 4 | Pengambilan gambar |  |  |  |  | Amalia Ramadhani Putri |
| 5 | Editing dan finishing |  |  |  |  | Amalia Ramadhani P.  Jauza Wijdaniah |

# DAFTAR PUSTAKA

Badan Narkotika (BNN) RI (2019) Pengertian Narkoba Dan Bahaya Bagi Kesehatan. Available at: [https://bnn.go.id/pengertian-narkoba-dan-bahaya-narkoba-bagi- kesehatan/](https://bnn.go.id/pengertian-narkoba-dan-bahaya-narkoba-bagi-%09kesehatan/) (Accessed: 11 July 2023).

Badan Narkotika (BNN) RI (2023) Statistics of Narcotics Case Uncovered. Available at: <https://puslitdatin.bnn.go.id/portfolio/data-statistik-kasus-narkoba/> (Accessed: 11 July 2023).

Fadilla, Aprianti. dkk., 2022. The Impact of Gadgets on Student Learning Outcomes: a Case Study in Indonesia Junior High School Students. International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT), V(5), pp. 121-130.

LOCALISE SDGs Indonesia (2018-2023) Sustainable Development Goals . Available at: <https://localisesdgs-indonesia.org/17-sdgs> (Accessed: 11 July 2023).

NIDA. (2020) ‘Treatment and Recovery’, National Institute on Drug Abuse, 9 March. Available at: [https://nida.nih.gov/publications/drugs-brains- behavior-science-addiction/treatment-recovery](https://nida.nih.gov/publications/drugs-brains-%09behavior-science-addiction/treatment-recovery) (Accessed: 11 July 2023).

Pribadi, Dawan. (2021) ‘Rehabilitasi Sosial dan Tantangan Bagi Pecandu Narkotika di Masyarakat’, Kanwil Maluku, 29 March. Available at: https://maluku.ke  
 menkumham.go.id/pusat-informasi/artikel/3520-rehabilitasi-sosial-dan-tan  
 tangan-bagi-pecandu-narkotika-di-masyarakat (Accessed: 11 July 2023).

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pendamping

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Muhammad Rizqi Wira Utama Baihaqi Putra |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3 | Program Studi | S1 Informatika |
| 4 | NIM | 202210370311505 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Ambon, 16 Agustus 2003 |
| 6 | Alamat E-mail | [wirarizqi@gmail.com](mailto:wirarizqi@gmail.com) |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 082112472656 |

1. Kegiatan Kemahasiswaam yang Sedang/Pernah Diikuti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1. | P2KK  (Program Pembentukan Kepribadian dan Kepemimpinan) | Peserta | 21-26 November 2022  Rusunawa Universitas Muhammadiyah Malang |
| 2. | Intermediate Leadership Training | Peserta | 3-5 Maret 2023  Rusunawa Universitas Muhammadiyah Malang |
| 3. | Seminar  “Digital Enterpreneurship Academy” | Peserta | 9-10 Mei 2023  UMM Dome |
| 4. | Seminar  “Restorasi SDM Unggul Untuk Kemandirian Ekonomi” | Peserta | 13 Mei 2023  UMM Dome |

1. Penghargaan yang Pernah Diterima

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 | Peserta terbaik kelas  Al-Farabi Angkatan 16  P2KK tahun 2022 | PUSDIKLAT UMM | 2022 |
| 2 |  |  |  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-VGK.

Kota, tanggal-bulan-tahun Ketua Tim

Tanda tangan (asli TT basah\*)

(Nama Lengkap)

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Mohammad Wijdan Ar Rosyid |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3 | Program Studi | S1 Informatika |
| 4 | NIM | 202210370311497 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Tulungagung, 22 Februari 2004 |
| 6 | Alamat E-mail | [mehmedwijdane@gmail.com](mailto:mehmedwijdane@gmail.com) |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 081235805957 |

1. Kegiatan Kemahasiswaam yang Sedang/Pernah Diikuti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1 | P2KK  (Program Pembentukan Kepribadian dan Kepemimpinan) | Peserta | 21-26 November 2022  Rusunawa Universitas Muhammadiyah Malang |
| 2 | Intermediate Leadership Training | Peserta | 3-5 Maret 2023  Rusunawa Universitas Muhammadiyah Malang |
| 3 | Seminar  “Digital Enterpreneurship Academy” | Peserta | 9-10 Mei 2023  UMM Dome |
| 4 | Seminar  “Restorasi SDM Unggul Untuk Kemandirian Ekonomi” | Peserta | 13 Mei 2023  UMM Dome |

1. Penghargaan yang Pernah Diterima

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 | Peserta terbaik  Angkatan 16  P2KK tahun 2022 | PUSDIKLAT UMM | 2022 |
| 2 |  |  |  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-VGK.

Kota, tanggal-bulan-tahun

Anggota Tim

Tanda tangan (asli TT basah\*)

(Nama Lengkap)

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Amalia Ramadhani Putri |
| 2 | Jenis Kelamin | Perempuan |
| 3 | Program Studi | S1 Informatika |
| 4 | NIM | 202210370311463 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Tulungagung,14 November 2002 |
| 6 | Alamat E-mail | [amptr14@gmail.com](mailto:amptr14@gmail.com) |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 085904390709 |

1. Kegiatan Kemahasiswaam yang Sedang/Pernah Diikuti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1 | P2KK  (Program Pembentukan Kepribadian dan Kepemimpinan) | Peserta | 21-26 November 2022  Rusunawa Universitas Muhammadiyah Malang |
| 2 | Seminar  “Digital Enterpreneurship Academy” | Peserta | 9-10 Mei 2023  UMM Dome |
| 3 | Seminar  “Restorasi SDM Unggul Untuk Kemandirian Ekonomi” | Peserta | 13 Mei 2023  UMM Dome |

1. Penghargaan yang Pernah Diterima

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-VGK.

Kota, tanggal-bulan-tahun

Anggota Tim

Tanda tangan (asli TT basah\*) (Nama Lengkap)

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Jauza Wijdaniah |
| 2 | Jenis Kelamin | Perempuan |
| 3 | Program Studi | S1 Informatika |
| 4 | NIM | 202210370311462 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Tulungagung, 25 Juni 2004 |
| 6 | Alamat E-mail | [jauza2546@gmail.com](mailto:jauza2546@gmail.com) |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 082248765577 |

1. Kegiatan Kemahasiswaam yang Sedang/Pernah Diikuti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1 | P2KK  (Program Pembentukan Kepribadian dan Kepemimpinan) | Peserta | 21-26 November 2022  Rusunawa Universitas Muhammadiyah Malang |
| 2 | Seminar  “Digital Enterpreneurship Academy” | Peserta | 9-10 Mei 2023  UMM Dome |
| 3 | Seminar  “Restorasi SDM Unggul Untuk Kemandirian Ekonomi” | Peserta | 13 Mei 2023  UMM Dome |

1. Penghargaan yang Pernah Diterima

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-VGK.

Kota, tanggal-bulan-tahun

Anggota Tim

Tanda tangan (asli TT basah\*) (Nama Lengkap)

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap (dengan gelar) |  |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki/Perempuan |
| 3 | Program Studi |  |
| 4 | NIP/NIDN |  |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir |  |
| 6 | Alamat E-mail |  |
| 7 | Nomor Telepon/HP |  |

1. Riwayat Pendidikan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Jenjang | Bidang Ilmu | Institusi | Tahun Lulus |
| 1 | Sarjana (S1) |  |  |  |
| 2 | Magister (S2) |  |  |  |
| 3 | Doktor (S3) |  |  |  |

1. Rekam Jejak

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Mata Kuliah | Wajib/Pilihan | sks |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |

Penelitian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Judul Penelitian | Penyandang Dana | Tahun |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |

Pengabdian kepada Masyarakat

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Judul Pengabdian kepada Masyarakat | Penyandang Dana | Tahun |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-VGK.

Kota, tanggal-bulan-tahun

Tanda tangan (asli TT basah\*)

(Nama Lengkap)

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Pengeluaran | Volume | Harga Satuan  (RP) | Nilai  (Rp) |
|  | Tripod | 4 buah | Rp 280.000,00 | Rp 1.120.000,00 |
|  | Lighting | 4 buah | Rp 200.000,00 | Rp 800.000,00 |
|  | Mic | 4 pcs | Rp 150.000,00 | Rp 600.000,00 |
|  | Costum | 4 pcs | Rp 175.000,00 | Rp 700.000,00 |
|  | License Software adobe premiere  pro | 1 buah | Rp 1.162.500,00 | Rp 1.162.500,00 |
| SUB TOTAL | |  | Rp | Rp 4.382.500,00 |
| 2 | Belanja Sewa | Volume | Harga Satuan (Rp) | Nilai  (Rp) |
|  | Jasa make up | 3 paket | Rp 200.000,00 | Rp 600.000,00 |
| SUB TOTAL | |  | Rp 200.000,00 | Rp 1.800.000,00 |
| 3 | Perjalanan lokal | Volume | Harga Satuan (Rp) | Nilai  (Rp) |
|  | Kegiatan penyiapan bahan | 80 liter | Rp 10.000,00 | Rp 800.000,00 |
|  | Kegiatan pendampingan | 80 liter | Rp 10.000,00 | Rp 800.000,00 |
| SUB TOTAL | |  | Rp 20.000,00 | Rp 1.600.000,00 |
| 4 | Lain-lain | Volume | Harga Satuan (Rp) | Nilai  (Rp) |
|  | Editing | 4 bulan | Rp 156.250,00 | Rp 625.000,00 |
|  | Naskah | 30 lembar | Rp 3.000,00 | Rp 90.000,00 |
|  | Internet | 5 buah | Rp 75.000,00 | Rp 300.000,00 |
|  | Baterai camera | 4 pcs | Rp 154.375,00 | Rp 617.500,00 |
| SUB TOTAL | |  | Rp 388.625,00 | Rp 1.632.500 |
| JUMLAH TOTAL | | |  | Rp 9.415.000,00 |

## Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama**  **/NIM** | **Program**  **Studi** | **Bidang**  **Ilmu** | **Alokasi Waktu**  **(jam/minggu)** | **Uraian Tugas** |
| 1. | Muhammad Rizqi Wira Utama Baihaqi Putra/  2022-505 | S1  Informatika | Fakultas  Teknik | 25  Jam/Minggu | Director  (memutuskan kriteria film yang dibutuhkan) |
| 2. | Mohammad Wijdan Ar Rosyid/  2022-497 | S1  Informatika | Fakultas  Teknik | 25  Jam/Minggu | Scriptwriter  (membuat treatmeant awal untuk scenario) |
| 3 | Amalia Ramadhnai Putri/  2022-463 | S1  Informatika | Fakultas  Teknik | 25  Jam/Minggu | Researcher  (mencari ide-ide untuk dimasukkan ke dalam scenario) |
| 4. | Jauza Wijdaniah/  2022-462 | S1  Informatika | Fakultas  Teknik | 25  Jam/Minggu | Property  (menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan) |

## Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertandatangan di bawah ini:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Ketua Tim | : | Muhammad Rizqi Wira Utama Baihaqi Putra |
| Nomor Induk Mahasiswa | : | 202210370311505 |
| Program Studi | : | S1 Informatika |
| Nama Dosen Pendamping | : |  |
| Perguruan Tinggi | : | Universitas Muhammadiyah Malang |

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-VGK saya dengan judul Aplikasi Inovasi Digital untuk Rehabilitasi Pengguna Narkoba yang diusulkan untuk tahun anggaran 2022 adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Kota, tanggal-bulan-tahun

Yang menyatakan,

**Materai senilai Rp.10.000**

Tanda tangan (asli TT basah\*)

(Nama Lengkap) NIM

## Lampiran 5. Gambaran pemecahan masalah (disajikan dalam bentuk naskah cerita pendek dengan diagram dan gambar, maksimum 3 halaman)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Scene | Sequence | Board | Durasi | Naskah |
| 12345 | 12345678910 |  |  | Adi dan Andi berjalan kaki menuju rumah Andi sepulang dari sekolah.Mereka memutuskan untuk menonton televisi. Dan pada saat itu tayangan yang muncul yaitu mengenai berita penangkapan seorang anak remaja dikarenakan mengkonsumsi narkoba.Andi yang mendapat pesan dari Saldi yang berisi ajakan untuk main di tongkrongan.Andi bertemu dengan teman-temannya di tongkrongan.Saldi membujuk Andi untuk mencoba narkoba.Andi pun tertatik dan ia mencoba untuk mengkonsumsi. Sejak saat itulah Andi terjerat narkoba.Adi mengungkapkan bahwa ada perubahan sikap yang terjadi pada Andi.Andi pun pergi, karena ia tidak terima atas tuduhan yang dilontarkan Adi.Ternyata benar dugaan Adi selama ini. Adi pun termenung memikirkan aopa yang harus ia lakukan agar temannya terbebas dari jeratan narkoba.Adi menemukan ide untuk membuat aplikasi yang dapat membantu Andi agar terbebas dari jeratan narkoba. |