

PROPOSAL KEGIATAN
CREATIVE LEADERS HACKATHON DKV SMK LABSCHOOL UNESA 1 SURABAYA
"Digital Campaign Launch & Mentoring Video ILM Menuju Kunjungan Industri"



Dosen Pembimbing:
Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd

Disusun oleh:

- | | |
|--------------------------------|------------------------|
| 1. Andrean Putra Permana | (NIM 2500103916862028) |
| 2. Daniel Muh Tada Ahmad | (NIM 2500103916862031) |
| 3. Defa Tri Arnetta | (NIM 2500103916862023) |
| 4. Dila Nurwulandari | (NIM 2500103916862029) |
| 5. Faizal Surya Afdhaludin | (NIM 2500103916862026) |
| 6. Hafidz Wildan Alrahma | (NIM 2500103916862033) |
| 7. Hilman Taufik | (NIM 2500103916862030) |
| 8. Mohammad Syifaa'ul Ramadhan | (NIM 2500103916862032) |
| 9. Muhamad Heri Rijal Pauji | (NIM 2500103916862027) |
| 10. Satrio Jahbrob | (NIM 2500103916862024) |
| 11. Siti Nur Afifah | (NIM 2500103916862034) |
| 12. Syaifullah Zuhri | (NIM 2500103916862025) |

PENDIDIKAN PROFESI GURU
PROGRAM STUDI BROADCASTING DAN PERFILMAN
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
2026

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat memproduksi, menyebarkan, dan menerima informasi. Ruang digital tidak lagi hanya menjadi tempat pertukaran informasi, tetapi juga menjadi ruang komunikasi visual, edukasi, dan kampanye sosial. Di Indonesia, penetrasi internet telah mencapai 79,5% pada 2024 dengan 221,56 juta pengguna internet, sementara kelompok Generasi Z menjadi salah satu kelompok pengguna terbesar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menghasilkan pesan visual yang komunikatif dan relevan di ruang digital menjadi semakin penting, khususnya bagi generasi muda yang dipersiapkan memasuki dunia kerja kreatif.

Dalam konteks tersebut, Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dapat menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang tidak hanya mengutamakan kualitas estetika, tetapi juga kemampuan mengidentifikasi persoalan, menentukan sasaran komunikasi, menyusun pesan, serta mengajak audiens melakukan tindakan tertentu. Penelitian mengenai kampanye literasi media digital melalui ILM menunjukkan bahwa format tersebut dapat digunakan sebagai sarana komunikasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap persoalan di ruang digital. Oleh karena itu, produksi ILM dalam pembelajaran DKV dapat ditempatkan bukan sekadar sebagai latihan teknis produksi video, tetapi sebagai pengalaman autentik dalam mengembangkan kemampuan komunikasi visual berbasis masalah sosial.

Kebutuhan tersebut semakin penting dalam pendidikan vokasi. Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak cukup hanya membekali peserta didik dengan kompetensi teknis, tetapi juga perlu mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, kepemimpinan, pemecahan masalah, kreativitas, dan kesiapan kerja. Penelitian pada pendidikan vokasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan persoalan nyata. Studi pada bidang Desain Komunikasi Visual juga menunjukkan bahwa penerapan Project-Based Learning dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam menghasilkan karya desain.

Selain pembelajaran berbasis proyek, pendekatan *experiential learning* memberikan peluang yang lebih kuat untuk menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman nyata. Systematic review terbaru mengenai *experiential learning* pada mata pelajaran produktif SMK menunjukkan bahwa pendekatan tersebut relevan untuk mengembangkan kompetensi yang berorientasi pada kebutuhan dunia kerja dan memperkuat keterkaitan pembelajaran dengan

konteks industri. Dengan demikian, pembelajaran DKV perlu dirancang tidak hanya dalam bentuk pemberian tugas, tetapi melalui pengalaman produksi yang memungkinkan peserta didik menghadapi persoalan, mengambil keputusan, bekerja dalam tim, menghasilkan produk, menerima umpan balik, melakukan perbaikan, dan mempertanggungjawabkan hasil karyanya.

Berdasarkan pengamatan terhadap dinamika pembelajaran di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya, kerja kelompok peserta didik masih menghadapi persoalan berupa ketimpangan partisipasi, yaitu adanya peserta didik yang dominan sementara sebagian lainnya cenderung pasif atau bergantung pada anggota kelompok yang dianggap lebih mampu. Selain itu, kemampuan kepemimpinan, inisiatif mandiri, pembagian tanggung jawab, dan manajemen waktu dalam menyelesaikan proyek masih perlu diperkuat. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap model aktivitas yang tidak hanya menghasilkan produk desain, tetapi juga memberikan struktur peran, batas waktu, akuntabilitas individu, dan pengalaman pengambilan keputusan secara langsung.

Temuan penelitian lima tahun terakhir memberikan dasar bahwa hackathon dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang intensif dan kolaboratif. Penelitian mengenai educational hackathon menunjukkan adanya perkembangan kompetensi kolaborasi peserta didik, sementara penelitian lain menemukan bahwa pengalaman mengikuti hackathon dapat memperkuat kemampuan ideasi, pengembangan produk, kepemimpinan, resiliensi, dan kerja tim. Namun, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa kolaborasi tidak selalu berkembang secara otomatis hanya karena peserta didik ditempatkan dalam sebuah hackathon. Hal tersebut mengindikasikan pentingnya desain kegiatan yang memberikan struktur peran, pendampingan, refleksi, dan evaluasi selama proses berlangsung.

Dengan demikian, masih terdapat ruang pengembangan pada penerapan pembelajaran vokasi yang mengintegrasikan intensitas hackathon, experiential learning, produksi kampanye digital, pengembangan karya audiovisual, mentoring, serta validasi langsung dari praktisi industri dalam satu rangkaian pengalaman belajar, khususnya pada konteks pembelajaran DKV SMK. Penelitian sebelumnya telah banyak membuktikan manfaat PjBL, experiential learning, hackathon, maupun kemitraan industri secara terpisah, tetapi model yang menghubungkan proses identifikasi masalah → strategi kampanye → produksi desain → publikasi digital → pengembangan Video ILM → mentoring → pitching dan evaluasi industri masih menjadi ruang yang relevan untuk dikembangkan. Penelitian tentang kemitraan sekolah-industri dan PjBL juga menunjukkan hubungan positif dengan kesiapan kerja peserta didik vokasi, sehingga integrasi pengalaman proyek dengan interaksi praktisi menjadi semakin relevan.

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, dirancang CREATIVE LEADERS

HACKATHON (CLH), yaitu pembelajaran berbasis pengalaman yang menggabungkan Hackathon selama tiga hari dengan proyek kampanye digital, mentoring produksi Video Iklan Layanan Masyarakat, dan showcase di hadapan praktisi industri. Pada fase pertama, peserta didik bekerja dalam tim dengan pembagian peran yang jelas untuk melakukan identifikasi masalah, menyusun strategi pesan, membangun akun kampanye Instagram, serta menghasilkan poster dan infografis. Pada fase kedua, karya kampanye dikembangkan menjadi Video ILM melalui pendampingan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Selanjutnya, pada fase ketiga, peserta didik mempresentasikan portofolio terintegrasi kepada praktisi industri untuk memperoleh umpan balik dan validasi terhadap standar kerja profesional. Rangkaian tersebut dirancang untuk mengembangkan kompetensi DKV sekaligus kepemimpinan, kolaborasi, komunikasi, manajemen waktu, akuntabilitas, dan kesiapan kerja.

I.2. TUJUAN PROYEK

1) Tujuan Umum

Menerapkan Creative Leaders Hackathon dan Mentoring Proyek untuk mengembangkan jiwa kepemimpinan, kolaborasi, dan kompetensi terpadu DKV (Desain Grafis, Media Sosial, dan Produksi Video) yang berstandar industri.

2) Tujuan Khusus

- Melatih peserta didik mengeksekusi kampanye sosial berbasis Instagram dengan luaran konten edukatif
- Memfasilitasi pendampingan (mentoring) produksi Video ILM sebagai perluasan konten kampanye digital yang terarah.
- Mengasah kemampuan komunikasi dan pitching peserta didik di hadapan praktisi industri pada agenda Kunjungan Industri.
- Mendorong kepemimpinan bergilir dan akuntabilitas kerja setiap anggota kelompok.

I.3. MANFAAT DAN DAMPAK

1) Bagi Siswa DKV

- Memperoleh pengalaman kerja nyata yang mensimulasikan ritme kerja agensi digital kreatif. Apa saja kompetensi yang dapat dikembangkan melalui penerapan CREATIVE LEADERS HACKATHON (CLH) pada peserta didik DKV SMK Labschool UNESA 1 Surabaya?
- Bagaimana optimalisasi Instagram sebagai platform edukasi sosial guna meningkatkan awareness masyarakat terkait isu-isu keremajaan?
- Mendapatkan karya portofolio digital sebagai rekam jejak pengalaman belajar siswa yang dapat disiapkan untuk bersaing di industri professional digital.

- Mengembangkan keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan kerja tim dalam tekanan waktu.

2) Bagi Mahasiswa PPG

- mempraktikkan kepemimpinan pembelajaran (leadership in learning) dan peran fasilitator/mentor proyek secara kontekstual.
- Menghubungkan kurikulum vokasi dengan simulasi kebutuhan industri media dan komunikasi visual.

3) Bagi Institusi Pendidikan

- Menjadi sarana yang melengkapi teori kelas dengan problem nyata di industri.
- Memperkuat sinergi kemitraan antara SMK Labschool, Program Studi PPG UNESA, dan dunia Industri mitra.
- Meningkatkan daya saing, akreditasi, dan daya tarik institusi di mata calon siswa serta dunia kerja.

BAB II

Tinjauan Pustaka dan Konsep

2.1. Landasan teori kepemimpinan

1. Konsep Kepemimpinan dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Kepemimpinan dalam konteks pendidikan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk memimpin atau memberikan instruksi kepada anggota kelompok. Dalam pembelajaran berbasis proyek, kepemimpinan juga berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk mengambil inisiatif, mengoordinasikan pekerjaan, mengambil keputusan, berkomunikasi, menyelesaikan permasalahan, serta bertanggung jawab terhadap pencapaian tujuan bersama.

Pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, pengambilan keputusan, hingga evaluasi hasil proyek. Penelitian Hasanah et al. (2023) menunjukkan bahwa pengalaman Project-Based Learning (PjBL) dapat menjadi ruang untuk mengembangkan kepemimpinan peserta didik. Penelitian tersebut menemukan bahwa proses interaksi dan komunikasi selama pembelajaran menjadi faktor penting dalam perkembangan keterampilan kepemimpinan.

2. Teori Shared Leadership

Shared leadership merupakan pendekatan kepemimpinan yang menempatkan tanggung jawab memimpin tidak hanya pada satu individu, tetapi dapat dibagikan kepada seluruh anggota tim sesuai dengan kebutuhan, kompetensi, dan situasi yang dihadapi. Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara bergantian mengambil peran sebagai pengarah, pengambil keputusan, pelaksana, maupun pemberi masukan dalam proses penyelesaian proyek.

Penerapan shared leadership dalam CLH diwujudkan melalui pembagian peran yang jelas, seperti Project Leader/Creative Director, Graphic Designer/Art Director, Content Strategist & Copywriter, Cinematographer/Production Lead, serta Video Editor & Social Media Lead. Setiap peran memiliki tanggung jawab spesifik, tetapi tetap saling berkoordinasi untuk mencapai tujuan proyek secara bersama. Dengan demikian, kepemimpinan tidak dipahami sebagai kewenangan untuk memberikan perintah, melainkan sebagai kemampuan untuk mengambil inisiatif, bertanggung jawab, berkomunikasi, dan membantu tim mencapai target.

Pendekatan shared leadership juga diharapkan dapat mengurangi ketimpangan partisipasi dalam kerja kelompok. Peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda memperoleh kesempatan untuk berkontribusi melalui bidang yang sesuai, sekaligus belajar memahami tanggung jawab anggota lain. Proses tersebut menjadi penting dalam pembelajaran DKV karena pekerjaan kreatif di industri umumnya dilakukan melalui kolaborasi lintas peran.

Dalam CLH, shared leadership diperkuat melalui mekanisme check-in harian, pembagian target, evaluasi silang, mentoring, pitching, dan refleksi. Setiap anggota tidak hanya dinilai berdasarkan hasil akhir kelompok, tetapi juga berdasarkan keterlibatan dan tanggung jawabnya selama proses pengerjaan proyek.

3. Kepemimpinan sebagai Kompetensi yang Dikembangkan dalam CLH

Kepemimpinan dalam CLH diposisikan sebagai kompetensi yang berkembang melalui pengalaman langsung selama proses proyek. Peserta didik dihadapkan pada batas waktu, pembagian tugas, kebutuhan mengambil keputusan, penyelesaian masalah, serta tuntutan menghasilkan karya yang dapat dipertanggungjawabkan.

Kompetensi kepemimpinan yang dikembangkan meliputi kemampuan mengambil inisiatif, mengorganisasi pekerjaan, berkomunikasi secara efektif, mengambil keputusan, mengelola waktu, menyelesaikan konflik, memberikan dan menerima umpan balik, serta mempertanggungjawabkan hasil kerja. Kompetensi tersebut dikembangkan secara terpadu dengan keterampilan teknis DKV sehingga kepemimpinan tidak berdiri sebagai kemampuan yang terpisah dari proses produksi.

Melalui sistem pembagian peran dan kepemimpinan bersama, peserta didik memperoleh pengalaman untuk memimpin maupun dipimpin. Pengalaman tersebut diharapkan membangun sikap percaya diri, tanggung jawab, disiplin, adaptif, dan mampu bekerja dalam tim. Dengan demikian, CLH tidak hanya berorientasi pada produk berupa kampanye digital dan Video ILM, tetapi juga pada perkembangan kapasitas peserta didik sebagai calon tenaga profesional di bidang kreatif.

2.2. Study Terkait

A. Proyek sejenis yang pernah dilakukan

1) Studi tentang Shared Leadership

Wang, Waldman, dan Zhang (2014) melakukan meta-analysis terhadap penelitian mengenai shared leadership dan efektivitas tim. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antara shared leadership dengan efektivitas tim. Temuan ini menjadi dasar bahwa pembagian fungsi kepemimpinan di antara anggota dapat digunakan untuk memperkuat kerja tim.

Nicolaides et al. (2014) juga melalui meta-analysis menemukan bahwa shared leadership berhubungan positif dengan kinerja tim. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa shared leadership menjadi semakin relevan pada pekerjaan yang memiliki tingkat ketergantungan tugas yang tinggi. Kondisi tersebut memiliki kesesuaian dengan proyek CLH karena setiap anggota memiliki tugas yang berbeda tetapi saling bergantung untuk menghasilkan satu kampanye digital dan Video ILM.

Darban et al. (2022) mengkaji shared leadership dalam konteks tim mahasiswa pada pembelajaran berbasis proyek. Penelitian tersebut memberikan bukti bahwa konsep shared leadership dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan, khususnya ketika peserta didik bekerja dalam tim proyek.

2) Studi tentang Educational Hackathon

Schulten dan Chounta (2024) melakukan systematic literature review terhadap 39 penelitian mengenai pembelajaran dalam dan melalui hackathon. Hasil kajian menunjukkan bahwa hackathon telah digunakan dalam pendidikan untuk mendorong kolaborasi, kreativitas, komunikasi, dan pemecahan masalah. Namun, penelitian tersebut juga menekankan bahwa belum terdapat satu format baku yang dapat menjamin keberhasilan pembelajaran melalui hackathon. Oleh karena itu, desain kegiatan, pendampingan, dan evaluasi menjadi aspek penting dalam penerapan hackathon pendidikan.

Vanhée et al. (2024) mengembangkan kerangka Educational Hackathons for learning how to solve Interdisciplinary Challenges (EDUCHIC). Kajian tersebut memberikan prinsip dan pedoman pedagogis dalam merancang educational hackathon agar kegiatan tidak hanya menjadi aktivitas kompetitif atau produksi karya, tetapi benar-benar menjadi pengalaman belajar yang terstruktur.

3) Studi tentang Project-Based Learning pada Pendidikan Vokasi

Darmadi, Waskito, dan Maksu (2026) melakukan systematic literature review terhadap 20 artikel mengenai PjBL pada pendidikan vokasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berkontribusi terhadap pengembangan literasi teknologi, berpikir kritis, kolaborasi, pemecahan masalah, dan kesiapan industri peserta didik. Temuan tersebut memperkuat penggunaan pendekatan berbasis proyek dalam CLH karena proyek yang diberikan berkaitan langsung dengan produksi konten digital dan kebutuhan kompetensi industri kreatif.

Dengan demikian, CLH menggabungkan tiga landasan utama, yaitu shared leadership sebagai landasan pengembangan kepemimpinan, educational hackathon sebagai desain pengalaman belajar intensif dan kolaboratif, serta Project-Based Learning sebagai pendekatan pembelajaran yang menghubungkan peserta didik dengan tugas dan produk yang menyerupai kebutuhan dunia kerja.

B. Pembelajaran dari Proyek sebelumnya

Berdasarkan pengalaman pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan proyek sebelumnya, terdapat beberapa pembelajaran yang menjadi dasar dalam perancangan Creative Leaders Hackathon (CLH). Proses kerja kelompok menunjukkan bahwa pembagian tugas yang belum terstruktur dapat menyebabkan ketimpangan partisipasi, yaitu adanya anggota yang lebih dominan sementara anggota lainnya cenderung pasif atau bergantung pada anggota yang dianggap lebih mampu. Kondisi tersebut juga dapat memengaruhi efektivitas komunikasi, pengambilan keputusan, pengelolaan waktu, dan penyelesaian tugas kelompok.

Pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa kegiatan proyek perlu memiliki pembagian peran dan tanggung jawab yang jelas sejak awal. Setiap anggota perlu

memiliki kontribusi yang terukur sehingga keberhasilan proyek tidak hanya bergantung pada satu atau dua anggota kelompok. Selain itu, proses pendampingan secara berkala diperlukan agar kelompok dapat memperoleh umpan balik, mengidentifikasi kendala, dan melakukan perbaikan selama proses pengerjaan.

Pengalaman sebelumnya juga menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan pengalaman yang lebih autentik dan memiliki target waktu yang jelas. Oleh karena itu, CLH dirancang dengan tahapan yang lebih terstruktur, mulai dari identifikasi masalah, brainstorming, penyusunan konsep, produksi konten, mentoring, monitoring, hingga showcase dan presentasi di hadapan praktisi. Setiap tahapan memiliki target luaran dan pembagian tanggung jawab yang jelas.

Pembelajaran tersebut kemudian diterapkan melalui prinsip *shared leadership*. Peserta didik tidak hanya memiliki satu pemimpin tetap, tetapi diberikan tanggung jawab berdasarkan peran masing-masing, seperti Project Leader/Creative Director, Graphic Designer/Art Director, Content Strategist & Copywriter, Cinematographer/Production Lead, serta Video Editor & Social Media Lead. Dengan demikian, setiap anggota memiliki kesempatan untuk mengambil inisiatif, memimpin bagian pekerjaannya, berkomunikasi dengan anggota lain, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab terhadap hasil proyek.

Dengan memperhatikan pembelajaran dari proyek sebelumnya, CLH dikembangkan bukan hanya sebagai kegiatan menghasilkan karya kreatif, tetapi sebagai pengalaman belajar yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kepemimpinan, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, pemecahan masalah, manajemen waktu, dan tanggung jawab melalui proses kerja yang menyerupai lingkungan industri kreatif.

BAB III
METODOLOGI PELAKSANAAN

3.1. RANCANGAN PROYEK

A. Diagram atau alur pelaksanaan proyek

RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON				
DAY 1 GET READY! 21 SEPTEMBER 2026				
No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
1.	07.00–07.10	Opening	Panitia	Pembukaan dan sapaan kepada siswa.
2	07.10–07.25	Perkenalan Tim	Panitia	Perkenalan panitia atau mentor dan pihak yang terlibat.
4	07.25–07.45	Perkenalan Siswa	Siswa	Siswa memperkenalkan nama, dan hal singkat tentang dirinya.
5	07.45–08.05	What is Hackathon?	Panitia	Penjelasan sederhana: hackathon itu apa, kegiatan besok seperti apa, dan kenapa mereka ikut
6	08.05–08.25	Preview Day 2	Panitia	Gambaran kegiatan besok : kerja tim, ide, membuat solusi atau Karya Kreatif dan presentasi
7	08.25–08.45	Mission Briefing	Panitia	Sampaikan hal yang perlu disiapkan siswa untuk besok
8	08.45–09.00	Closing & Teaser	Panitia	Tutup dengan pesan

				“Besok kalian bukan hanya belajar, tapi kalian akan membuat sesuatu”
--	--	--	--	--

RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON				
DAY 2 Think & Strategize (Riset Masalah & Identitas Akun Kampanye) 22 SEPTEMBER 2026				
No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
1.	06.45–07.15	Registrasi Peserta	Panitia	Absensi Siswa
2.	07.15–07.30	Pembukaan & Sambutan Kepala Sekolah, Ketua Pelaksana	Kepala Sekolah LAB School, Ketua Pelaksana	Pembukaan kegiatan dan penyampaian tujuan pelaksanaan CLH
3.	07.30–08.30	Pembagian Kelompok	Kepala Jurusan DKV	Pembentukan 6 kelompok untuk pembuatan karya kreatif
4.	08.30–09.30	Mentoring	Mentor	Pengarahan dan pendampingan setiap kelompok
7.	09.30–09.45	ISTIRAHAT		
8.	09.45–12.15	Brainstorming Ide Kelompok	Mentor	Menentukan ide dan konsep karya yang akan dibuat.
	12.15–13.00	ISHOMA		
	13.00–14.30	Persentasi Ide	Siswa	Pemaparan

				masalah dan konsep karya kelompok.
--	--	--	--	------------------------------------

RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON				
23 September 2026				
No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
1.	07.00–Selesai	PRODUKSI KONTEN EDUKATIF	Panitia	Sudah mulai produksi konten edukatif

RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON				
24-25 September 2026				
No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
1.	07.00–Selesai	PENGERJAAN MANDIRI	Panitia	Mentoring Secara Online

RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON				
26 Oktober 2026				
No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
1.	07.00–Selesai	MENTORING VIA ZOOM	Panitia	Mentoring Online

RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON

27-28 September 2026

No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
1.	07.00–Selesai	PENGERJAAN MANDIRI	Panitia	Mentoring Online

RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON

29 September 2026

No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
1.	07.00–Selesai	MENTORING LANGSUNG	Panitia	Mentoring di Lab School

RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON

30 September- 1 Oktober 2026

No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
1.	07.00–Selesai	PENGERJAAN MANDIRI	Panitia	Mentoring Secara Online

RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON				
2 Oktober 2026				
No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
1.	07.00–Selesai	Mentoring Via Zoom	Panitia	Mentoring Secara Online

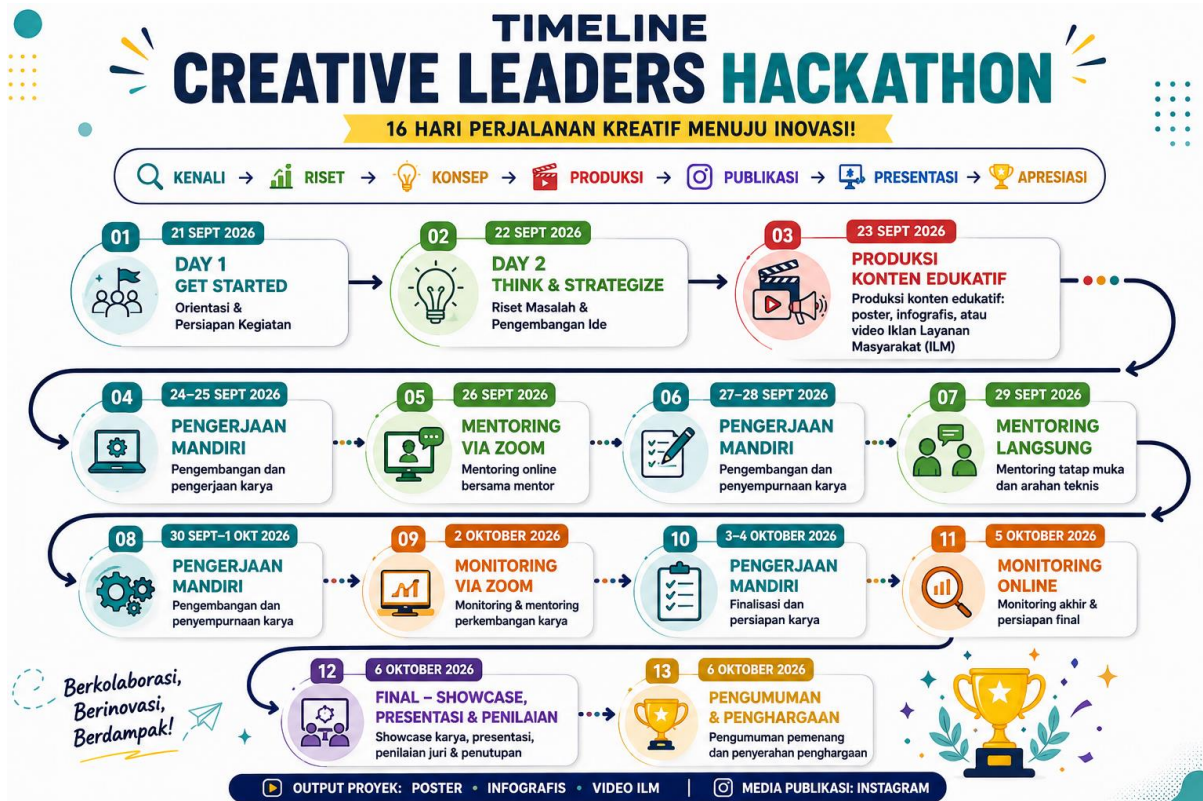
RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON				
3-4 Oktober 2026				
No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
1.	07.00–Selesai	PENGERJAAN MANDIRI	Panitia	Mentoring Secara Online

RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON				
5-6 Oktober 2026				
No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN
1.	07.00–Selesai	PENGERJAAN MANDIRI	Panitia	Mentoring Secara Online

RUNDOWN CREATIVE LEADERS HACKATHON				
INDUSTRIAL VISIT & HACKATHON SHOWCASE 7 Oktober 2026				
No	WAKTU	KEGIATAN	PIC	KETERANGAN

1.	07.00–07.15	Registrasi Peserta	Panitia	Absensi Siswa
2.	07.15–07.30	Pembukaan & Sambutan Kepala Sekolah, Ketua Pelaksana	Kepala Sekolah LAB School, Ketua Pelaksana	Pembukaan hari terakhir dan pengarahan kegiatan
3	07.30-08.00	Persiapan Showcase	Siswa	Penataan karya dan persiapan presentasi
4	08.00-10.00	Showcase & Presentasi Karya	Siswa & Mentor	Presentasi karya setiap kelompok
5	10.00-12.15	Penilaian Juri	Juri	Penilaian hasil karya dan presentasi
6	12.15-13.00	ISHOMA		
7	13.00-13.45	Pengumuman Hasil & Penyerahan Penghargaan	Panitia	Pengumuman karya terbaik
8	13.45-14.00	Penutupan & Dokumentasi	Panitia	Penutupan dan dokumentasi kegiatan

B. Timeline milestone



3.2 TAHAPAN PELAKSANAAN

A. Tahap 1 Perencanaan

1. Aktivitas yang dilakukan

Tahap perencanaan diawali dengan koordinasi antara mahasiswa PPG, guru pendamping, dan pihak sekolah untuk menentukan tujuan, peserta, pembagian kelompok, bentuk tantangan, jadwal, serta kebutuhan teknis kegiatan. Selanjutnya dilakukan penyusunan panduan Hackathon, pembagian peran peserta didik, penyusunan rubrik penilaian, dan persiapan kegiatan mentoring.

Peserta didik kemudian diarahkan untuk memahami tujuan proyek, alur kegiatan, target luaran, dan tanggung jawab masing-masing peran sebelum memasuki tahap produksi.



NAMA KEGIATAN : CREATIVE LEADERS HACKATHON: Hackathon DKV SMK Labschool UNESA 1 Surabaya (CLH)

TEMA KEGIATAN : *"Memimpin dengan Karya: Dari Aktivasi Digital Menuju Standar Industri"*

WAKTU DAN TEMPAT :

Hari : Senin-Rabu
Tanggal : 21-22 September dan 07 Oktober 2026
Jam : 07.00 WIB –Selesai
Tempat : SMK Labschool UNESA 1 Surabaya

PESERTA : Peserta kegiatan adalah siswa-siswi kelas XI SMK Labschool Unesa 1 Surabaya pada program keahlian DKV (Desain Komunikasi Visual), mahasiswa PPG dan guru yang terinci sebagai berikut:

- Siswa-siswi : 30 orang
- Mahasiswa PPG : 12 orang
- Guru (sebagai Pembina & Pendamping) : 8 orang

Jumlah : 50

ANGGARAN DANA :

Nama	Jumlah	Harga	Total
Sertifikat + Figura	3	Rp. 30.000	Rp. 90.000
Konsumsi peserta	30	Rp. 10.000	Rp. 300.000
Konsumsi panitia	20	Rp. 15.000	Rp. 300.000
Banner	1	Rp. 200.000	Rp. 200.000
Snack + minum	3	Rp. 30.000	Rp.90.000
Dana tak terduga	-	Rp. 220.000	Rp. 220.000
Total			Rp. 1.200.000

2. Tools atau metode yang digunakan

Metode yang digunakan meliputi Project-Based Learning, experiential learning, collaborative learning, brainstorming, problem identification, design thinking sederhana, mentoring, peer feedback, dan refleksi.

Tools yang dapat digunakan meliputi Instagram, Canva, aplikasi pengolah gambar/desain, aplikasi editing video, kamera atau smartphone, Google Drive untuk pengumpulan file, serta lembar kerja proyek untuk dokumentasi proses.

B. Tahap 2 Implementasi

1. Aktivitas yang dilakukan

Implementasi dilaksanakan melalui Hackathon selama tiga hari. Peserta didik bekerja dalam kelompok dengan peran yang telah ditentukan. Hari pertama berfokus pada identifikasi masalah dan strategi kampanye, hari kedua berfokus pada produksi desain poster dan infografis, sedangkan hari ketiga berfokus pada peluncuran kampanye, evaluasi, pitching, dan persiapan produksi Video ILM.

Setelah Hackathon selesai, kegiatan dilanjutkan dengan mentoring Video ILM yang mencakup pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Hasil akhir berupa portofolio kampanye digital dan Video ILM dipersiapkan untuk dipresentasikan kepada praktisi industri.



2. Strategi pelaksanaan

Strategi pelaksanaan menggunakan sistem *time-bound collaborative project*, yaitu setiap kelompok memiliki target yang harus diselesaikan dalam batas waktu tertentu. Setiap anggota bertanggung jawab terhadap perannya, sementara Project Leader bertugas memastikan koordinasi dan pencapaian target.

Untuk menjaga keterlibatan seluruh anggota, digunakan morning stand-up meeting, check-in progres, mentoring, peer feedback, dan refleksi. Fasilitator berperan sebagai pendamping yang memberikan arahan dan pertanyaan pemantik, bukan sebagai pihak yang mengambil alih proses kreatif peserta didik.

C. Tahap 3 Monitoring dan Evaluasi

1. Mekanisme Pemantauan

Mekanisme pemantauan kegiatan Hackathon dilakukan secara terintegrasi melalui aplikasi dan pendampingan secara langsung maupun daring. Melalui aplikasi, siswa dapat melakukan checklist pada setiap tahapan atau tugas yang telah diselesaikan. Guru atau pendamping dapat memantau perkembangan setiap kelompok berdasarkan status pengerjaan yang tercatat pada aplikasi.

Selain pemantauan melalui aplikasi, dilakukan pula monitoring secara langsung untuk melihat proses kerja, perkembangan proyek, serta kendala yang dihadapi siswa. Pemantauan juga dapat dilakukan secara daring melalui Zoom untuk memberikan pendampingan, mengevaluasi progres, dan memberikan arahan atau umpan balik kepada siswa selama pelaksanaan Hackathon.

2. Instrumen evaluasi

Memiliki empat aspek yang sama, yaitu kesesuaian dengan tema, kreativitas dan inovasi, kerja sama tim, serta kesiapan publikasi. Namun, pada aspek ketiga sengaja dibedakan sesuai dengan karakteristik masing-masing jenis produk. Pada rubrik ILM, aspek ketiga berupa kualitas visual dan audio, karena ILM umumnya disajikan dalam bentuk video yang mengandalkan perpaduan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan pesan. Pada rubrik poster, aspek ketiga berupa kualitas desain dan tata letak, karena poster lebih menekankan pada komposisi visual, warna, dan penataan elemen agar pesan tersampaikan secara efektif dalam satu tampilan statis. Sementara itu, pada rubrik infografis, aspek ketiga berupa akurasi dan kejelasan informasi, karena infografis berfungsi menyajikan data atau fakta secara visual sehingga ketepatan dan kejelasan informasi menjadi hal yang paling utama untuk dinilai.

Perbedaan pada aspek ketiga ini bertujuan agar penilaian lebih relevan dengan karakteristik dan tujuan komunikasi masing-masing jenis produk, sementara keempat aspek lainnya tetap disamakan untuk menjaga konsistensi standar penilaian antar kelompok.

3.3 Peran dan Tanggung Jawab (Nama, Peran dan Tanggung jawab Utama)

1. Susunan Kepanitiaan

No.	Nama	Peran	Tanggung Jawab Utama
1	Hilman Taufik	Ketua	Mengkoordinasikan seluruh panitia, mengarahkan pelaksanaan kegiatan, mengambil keputusan, serta memastikan seluruh rangkaian Hackathon berjalan sesuai tujuan dan rencana.
2	Dila Nurwulandari	Sekretaris	Mengelola administrasi kegiatan, menyusun surat dan dokumen, membuat notulen, mengarsipkan dokumen, serta membantu penyusunan laporan kegiatan.
3	Siti Nur Afifah	Bendahara	Mengelola anggaran, mencatat pemasukan dan pengeluaran, menyiapkan kebutuhan pembayaran, serta menyusun laporan keuangan kegiatan.
4	Daniel Muh Tada Ahmad	Seksi Acara	Menyusun dan mengatur teknis rangkaian acara, jadwal kegiatan, alur Hackathon, serta memastikan setiap sesi berjalan sesuai rundown.
5	Syaifullah Zuhri	Seksi Acara	Membantu pelaksanaan teknis acara, mengatur peserta selama kegiatan, serta memastikan kebutuhan setiap sesi terpenuhi.

6	Satrio Jahbrob	Seksi Acara	Membantu koordinasi kegiatan di lapangan, mengatur waktu pelaksanaan, serta menangani kendala teknis selama acara berlangsung.
7	Faizal Surya Afdhaludin	Seksi Humas	Menjalin komunikasi dengan pihak sekolah, guru, peserta, dan pihak terkait serta menyampaikan informasi kegiatan secara efektif.
8	Hafidz Wildan	Seksi Humas	Membantu koordinasi komunikasi dengan pihak eksternal dan internal serta memastikan informasi kegiatan tersampaikan kepada seluruh pihak yang berkepentingan.
9	Muhamad Heri Rijal Pauji	Seksi Dokumentasi	Mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan dalam bentuk foto dan video serta mengumpulkan dokumentasi untuk kebutuhan laporan dan publikasi.
10	Defa Tri Arnetta	Seksi Dokumentasi	Membantu pengambilan foto dan video, mengelola hasil dokumentasi, serta menyiapkan dokumentasi kegiatan untuk keperluan publikasi dan laporan.
11	Andrean Putra Permana	Seksi Perlengkapan	Menyiapkan, mendata, dan memastikan ketersediaan alat serta bahan yang diperlukan selama kegiatan berlangsung.
12	Mohammad Syifaa'ul Ramadhan	Seksi Perlengkapan	Membantu distribusi dan penataan perlengkapan, memastikan peralatan siap digunakan, serta menangani kebutuhan perlengkapan selama kegiatan.

2. Peran dan Pembagian Kelompok Siswa

Peran Spesifik	Tanggung Jawab Utama dalam Tim
Project Leader / Creative Director	Mengkoordinasikan anggota, menjaga timeline, memimpin pengambilan keputusan, memastikan keselarasan konsep grafis dan video, serta memimpin pitching.

Graphic Designer / Art Director	Merancang key visual poster digital, menyusun visual feed Instagram, dan membuat storyboard visual untuk video ILM.
Content Strategist & Copywriter	Melakukan riset data masalah sosial, menulis headline poster, copy caption Instagram, dan naskah skenario dialog/VO Video ILM.
Cinematographer / Production Lead	Menyiapkan peralatan shooting, memimpin perekaman gambar dan suara, serta memastikan kualitas teknis visual pada produksi ILM.
Video Editor & Social Media Lead	Mengelola publikasi akun Instagram, memotong dan menyunting footage video ILM, menambahkan efek suara, serta melakukan rendering akhir.
Project Leader / Creative Director	Mengkoordinasikan anggota, menjaga timeline, memimpin pengambilan keputusan, memastikan keselarasan konsep grafis dan video, serta memimpin pitching.

Kelompok	Tema Proyek	Mentor
1	Stop Bullying	Syifa, Dila
2	Bijak Bermedia Sosial	Satrio, Hafidz
3	Stop Membuang Sampah Sembarangan	Deva, Heri
4	Hemat Energi	Afifah, Andre
5	Bijak Menggunakan Gadget	Faizal, Zuhri
6	Bahaya Merokok	Hilman, Daniel

PENUTUP

Proposal ini disusun sebagai pedoman penyelenggaraan Experiential Learning Event yang mengombinasikan kecepatan inovasi Hackathon 3 Hari dengan kematangan karya melalui pendampingan berkelanjutan (mentoring Video ILM) hingga validasi industri. Melalui kegiatan ini, diharapkan tercipta lulusan SMK DKV yang tidak hanya kompeten secara teknis, namun juga tangguh dalam kepemimpinan, kritis memecahkan masalah sosial, serta siap beradaptasi di dunia kerja profesional. Dukungan dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi keberhasilan dan kelancaran kegiatan ini.

Surabaya, 03 September 2026

Ketua Pelaksana



Hilman Taufik

NIM. 2500103916862030

Sekretaris



Dila Nurwulandari

NIM. 2500103916862029

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198803252014051021