

## FISIPOL Three Minute Thesis (3MT) Competition 2023



### A. Latar Belakang dan Konsep Kunci

*Three Minute Thesis (3MT)* merupakan kompetisi pada bidang komunikasi riset yang berkembang pesat di lebih dari dua ratus universitas di berbagai belahan dunia. Kompetisi ini memberikan tantangan bagi mahasiswa untuk mempresentasikan hasil risetnya dalam waktu hanya 3 menit di hadapan dewan juri dan juga penonton dengan latar belakang yang beragam. Harapannya peserta dapat melatih kemampuan untuk mengkomunikasikan temuan-temuan risetnya dengan metode yang menarik dan *engaging*. Kompetisi ini didesain agar mendorong serta memperkuat budaya akademik dan diseminasi penelitian yang tidak hanya berfokus pada kalangan civitas akademika di satu rumpun ilmu yang sama, namun juga lintas rumpun.

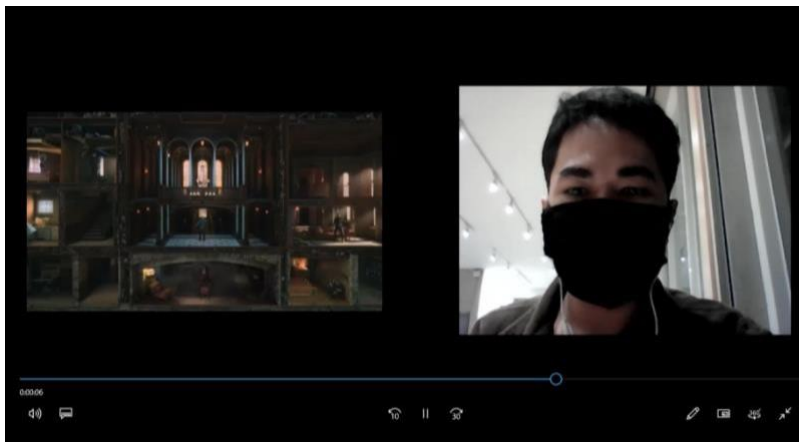
FISIPOL UGM dengan komitmen untuk mengembangkan inovasi akademik dan memajukan kultur diseminasi hasil riset yang inklusif, akan mengadakan 3MT berskala universitas bagi mahasiswa Sarjana dan Pascasarjana FISIPOL UGM. Program ini dilaksanakan sebanyak satu kali dalam setahun dalam dua kategori kompetisi, yakni kompetisi tingkat Sarjana dan Pascasarjana. Kompetisi ini akan diadakan dalam dua bahasa: Bahasa Indonesia dan Inggris. Peserta dapat memilih untuk menggunakan salah satu bahasa tersebut. Pelaksanaan kompetisi dilakukan secara bauran (daring dan luring). Penghargaan berupa sertifikat dan uang tunai akan diberikan bagi satu orang pemenang dan satu *people's choice* dari masing-masing kategori.

## B. Syarat Pendaftaran

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Sarjana, Pascasarjana atau *fresh graduate* UGM yang telah menyelesaikan sidang skripsi maksimal 12 bulan ke belakang.
2. Peserta dapat berasal dari salah satu kluster: agro, medika, saintek maupun soshum
3. Mengirimkan lampiran KRS yang menunjukkan anda sedang mengambil SKS skripsi (bagi mahasiswa) atau SKL/Ijazah/bukti tanggal sidang skripsi (bagi alumni).
4. Mengumpulkan CV maksimal 1 halaman.
5. Mengumpulkan satu halaman abstrak dalam Bahasa Indonesia atau Inggris.
6. Abstrak harus mengikuti struktur: tujuan dan signifikansi, metode, dampak/hasil, kesimpulan/pencapaian.
7. Mengumpulkan video presentasi 3MT dengan durasi 3 menit (tidak boleh lebih).
8. Teknis video dijelaskan pada poin C.
9. Penelitian yang diusulkan harus telah dikerjakan secara signifikan atau sudah diselesaikan pada saat pengiriman abstrak. Pernyataan yang dimuat dalam abstrak harus didukung oleh data yang dapat dipertanggungjawabkan. Pada kasus penelitian yang belum selesai, peserta dapat menyajikan proyeksi atau data awal.
10. Peserta hanya dapat mengusulkan penelitian yang belum pernah diikuti/diterbitkan pada kompetisi/institusi lainnya.
11. Peserta bersedia untuk mengikuti peraturan dan jadwal kompetisi yang ditetapkan oleh panitia dan dewan juri 3MT.
12. Peserta melakukan pendaftaran melalui formulir daring.

### C. Teknis 3MT Video Submission

1. Peserta dapat menggunakan Bahasa Indonesia atau Inggris.
2. Durasi video presentasi maksimal 3 menit dan tidak boleh disunting/potong per bagian presentasi (bukan potongan-potongan presentasi yang dijahit menjadi 1 video berdurasi 3 menit)
3. Peserta merekam presentasinya dan mengunggahnya pada formulir daring dengan format judul: Kategori 3MT\_Asal Fakultas\_Nama Peserta\_Judul 3MT (contoh: Pascasarjana\_Hukum\_Muhammad Arif\_Menilik Dampak Pandemi Terhadap Proses Pembelajaran Daring).
4. Peserta dianjurkan untuk mendesain satu halaman *slide* untuk ditampilkan sepanjang presentasi berlangsung. *Slide* tersebut harus bersifat statis dan tidak memuat unsur animasi/pergerakan, transisi *slides*, maupun suara.
5. Satu halaman *slide* tersebut harus menjadi bagian dari video presentasi. Peserta dapat melakukan rekaman melalui aplikasi zoom menggunakan 2 *device* (contoh: laptop sebagai media perekam diri Anda dan HP sebagai media *sharing screen*). Gunakan tampilan *speaker view* dan pin diri Anda untuk mendapatkan hasil rekaman sebagai berikut.



6. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan properti seperti kostum, alat musik, maupun peralatan lab.

#### **D. Teknis Kompetisi *Final Round***

1. *Final round* akan dilaksanakan secara luring di kampus FISIPOL UGM;
2. Peserta dapat menggunakan Bahasa Indonesia atau Inggris;
3. Durasi presentasi bagi peserta maksimal 3 menit dan peserta yang melebihi batas waktu akan secara otomatis didiskualifikasi;
4. Peserta akan melakukan presentasinya secara luring di hadapan dewan juri dan akan disiarkan melalui kanal *live streaming*;
5. Peserta diperbolehkan untuk mendesain satu halaman *slide* yang akan ditampilkan sepanjang presentasi berlangsung;
6. *Slide* tersebut harus bersifat statis dan tidak memuat unsur animasi/pergerakan, transisi *slides*, maupun suara;
7. Peserta tidak diperbolehkan untuk menggunakan media elektronik selain yang dibutuhkan untuk melakukan telekonferensi;
8. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan properti seperti kostum, *laser pointer*, alat musik, maupun peralatan lab;
9. Hitung mundur 3 menit akan dimulai ketika peserta pertama kali melontarkan pidatonya. Panitia akan memberikan peringatan waktu pada menit 2'00" dan 2'50" melalui 1 ketukan.

## E. Linimasa

<b>Tanggal</b>	<b>Aktivitas</b>
3 April - 6 Agustus 2023	Pendaftaran, pengumpulan abstrak & video oleh peserta
28 Agustus 2023	Pengumuman abstrak & video penelitian yang terpilih untuk mengikuti babak semifinal.
1 September 2023	Lokakarya Persiapan materi dan presentasi 3MT
13 September 2023	FISIPOL 3MT Semifinal Round
18 September 2023	Pengumuman finalis
16 September 2023	D-Day FISIPOL 3MT Competition Final Round

\* dalam konfirmasi

## F. Kriteria Penilaian

### 1. *Comprehension & Content*

- Apakah presentasi mampu memberikan pemahaman mengenai **latar belakang dan signifikansi dari rumusan masalah** yang diangkat, tanpa mengabaikan elaborasi terhadap terminologi serta penggunaan jargon yang berlebihan?
- Apakah presentasi mampu menguraikan secara jelas **dampak, kesimpulan** dan/atau **hasil** dari penelitian?
- Apakah presentasi telah mengikuti alur penjelasan yang **jelas dan logis**?
- Apakah topik penelitian, signifikansi, hasil/dampak dan *outcomes* berhasil disampaikan dengan gaya komunikasi yang **appropriate** terhadap **audiens umum (non-specialist)**?
- Apakah *presenter* menghabiskan **waktu yang cukup/pas** pada **tiap elemen** presentasi nya---apakah mereka menguraikan terlalu panjang pada satu aspek saja atau terlalu tergesa-gesa dalam mempresentasikan penelitiannya?

### 2. *Engagement*

- Apakah orasi yang disampaikan membuat penonton **ingin tahu lebih banyak** mengenai penelitiannya?
- Apakah *presenter* berhati-hati agar **tidak membuat penelitiannya** menjadi terlalu **umum/trivialise**?
- Apakah *presenter* berhasil menampilkan **antusiasme** nya terhadap penelitiannya?
- Apakah *presenter* mampu **mendapatkan dan menjaga perhatian** audiens?
- Apakah *presenter* menghadirkan **stage presence, eye contact** dan **jangkauan vokal**; menjaga **pace yang stabil** dan mempunyai **sikap percaya diri**?
- Apakah **PPT** yang ditampilkan berhasil **meningkatkan kualitas presentasi**? Apakah PPT tersebut jelas, singkat dan dapat dibaca?