



DIKTISAINTEK  
BERDAMPAK

DIREKTORAT JENDERAL  
RISET DAN PENGEMBANGAN

# Panduan Program Inovasi Seni Nusantara

Tahun 2025



**PANDUAN PROGRAM INOVASI SENI NUSANTARA**  
**TAHUN 2025**  
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI**

**PENGARAH**

**Fauzan Adziman**

Direktur Jenderal Riset dan Pengembangan

**PENANGGUNG JAWAB**

**I Ketut Adnyana**

Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

**TIM PENYUSUN**

**Luthfi Ilham Ramdhani**

I Ketut Widnyana, Okid Parama Astirin, Raden Wisnu Nurcahyo,  
Edi Kurniadi, Yanti Heriyawati, Tendy Y. Ramadhin  
Sri Anindya Destira Damayanti, Yasinta Apriliyani Putri, Dwiki  
Fatan Azizi, M. Sidik Ghazali, Alman Pawzy, Arsy Ramadhan

**DESAIN DAN TATA LETAK**

Youngest Arsyani Akhmad

**PENERBIT**

**Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan**

Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi  
Jalan Jenderal Sudirman Pintu 1 Senayan  
Jakarta Pusat. 10270

© Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, 2025

Hak Publikasi ada pada DPPM, DITJEN RISBANG, KEMDIKTISAINTEK  
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam  
bentuk apapun, tanpa izin tertulis.





# Sambutan

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,*

Salam sejahtera bagi kita semua,

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, Panduan Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) dapat diterbitkan. Kehadiran panduan ini merupakan wujud nyata komitmen Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi dalam mengimplementasikan kebijakan Diktisaintek Berdampak, yang selaras dengan arah pembangunan nasional sebagaimana tertuang dalam Asta Cita menuju Indonesia Emas 2045.

Sebagaimana kita pahami bersama, seni dan budaya adalah pilar utama yang membentuk identitas, karakter, dan daya saing bangsa. Namun, di tengah derasnya arus globalisasi dan transformasi teknologi, eksistensi seni Nusantara menghadapi tantangan serius. Melalui PISN, kita berupaya mengubah tantangan tersebut menjadi peluang dengan mendorong hilirisasi hasil riset dan inovasi seni perguruan tinggi agar memberikan manfaat yang nyata dan berkelanjutan bagi masyarakat.

Program ini dirancang sebagai wahana kolaboratif yang menjembatani dunia akademik, komunitas seni, dan masyarakat luas. Dengan demikian, seni Nusantara tidak hanya lestari, tetapi juga berkembang sebagai ruang ekspresi kreatif yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Lebih jauh, PISN diharapkan menjadi katalisator dalam memperkuat ekosistem seni budaya, meningkatkan produktivitas masyarakat, serta memperkaya khazanah inovasi Indonesia di kancah global.





Oleh karena itu, saya mengajak seluruh pemangku kepentingan, baik perguruan tinggi, pemerintah daerah, komunitas seni, maupun masyarakat luas, untuk berkolaborasi secara aktif dalam menyukseskan Program Inovasi Seni Nusantara. Hanya dengan sinergi dan kerja sama yang erat, kita dapat memastikan bahwa kekayaan seni dan budaya Nusantara tidak hanya terjaga kelestariannya, tetapi juga berkembang menjadi sumber daya strategis bagi pembangunan bangsa.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Jakarta, Agustus 2025

**Fauzan Adziman**

Direktur Jenderal Riset dan Pengembangan





# Kata Pengantar

*Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarakatuh,*

Salam sejahtera bagi kita semua,

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas terbitnya Panduan Program Inovasi Seni Nusantara (PISN). Panduan ini disusun sebagai acuan bagi perguruan tinggi, mitra pemerintah, dan komunitas masyarakat dalam mengimplementasikan kegiatan pengabdian berbasis seni yang berorientasi pada inovasi, hilirisasi, dan pemberdayaan masyarakat.

PISN hadir untuk memastikan bahwa karya seni dan inovasi yang dihasilkan perguruan tinggi tidak berhenti pada ranah akademik semata, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan nyata di lapangan. Melalui pendekatan kolaboratif, program ini mendorong terciptanya solusi yang relevan, aplikatif, dan berkelanjutan, sekaligus memperkuat kapasitas komunitas seni dalam meningkatkan produktivitas dan daya saing.

Kami meyakini bahwa pelaksanaan PISN akan berkontribusi signifikan dalam mengembangkan seni dan budaya daerah, memperluas jejaring kolaborasi lintas perguruan tinggi, serta memperkuat jati diri bangsa melalui revitalisasi seni Nusantara. Lebih jauh, program ini diharapkan dapat mengembangkan ruang-ruang kreatif yang mendukung pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat secara berkesinambungan.



Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan aktif dalam penyusunan panduan ini. Semoga panduan ini dapat menjadi pegangan yang bermanfaat dan mendorong keberhasilan Program Inovasi Seni Nusantara di seluruh penjuru tanah air.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Jakarta, Agustus 2025

**I Ketut Adnyana**

Direktur Penelitian dan  
Pengabdian kepada Masyarakat

# Daftar Isi

Redaksi.....	ii
Sambutan .....	iv
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Lampiran.....	ix
Latar Belakang Dan Deskripsi Program Inovasi Seni Nusantara.....	2
Tujuan Dan Manfaat Program Inovasi Seni Nusantara.....	7
Peran Aktor Program Inovasi Seni Nusantara .....	8
Kriteria Dan Ketentuan Umum.....	10
Kriteria Dan Persyaratan Tim Pelaksana.....	13
Kriteria Dan Persyaratan Mitra Sasaran.....	15
Kriteria Dan Ketentuan Mitra Pemerintah.....	18
Kriteria Dan Ketentuan Mitra Kerja Sama.....	19
Luaran Program Inovasi Seni Nusantara .....	20
Ketentuan Penggunaan Anggaran .....	29
Mekanisme Usulan Dan Pelaksanaan Program.....	40
Tahap Pengumuman .....	43
Tahap Pengusulan Proposal.....	43
Tahap Penetapan Dan Pengumuman Penerima Pendanaan .....	44
Tahap Pencairan Dan Pelaksanaan Program.....	44
Tahap Pelaporan Kemajuan Pelaksanaan Kegiatan.....	46
Tahap Pemantauan/Monitoring Dan Evaluasi .....	47
Tahap Pelaporan Akhir .....	47
Tahap Penilaian Hasil/Seminar Dampak .....	48
Sanksi Dan Pelanggaran.....	50
Jadwal Kegiatan.....	54



# Daftar Lampiran

- 
01. **Bidang Ilmu** ➤ [bit.ly/PISNLampiran1\\_BidangIlmu](https://bit.ly/PISNLampiran1_BidangIlmu)
- 
02. **Indikator SDGs** ➤ [bit.ly/PISNLampiran2\\_IndikatorSDGs](https://bit.ly/PISNLampiran2_IndikatorSDGs)
- 
03. **Indikator Asta Cita** ➤ [bit.ly/PISNLampiran3\\_IndikatorAstaCita](https://bit.ly/PISNLampiran3_IndikatorAstaCita)
- 
04. **Format Usulan Proposal** ➤ [bit.ly/PISNLampiran4\\_UsulanProposal](https://bit.ly/PISNLampiran4_UsulanProposal)
- 
05. **Indikator Luaran dan Validasi Luaran** ➤ [bit.ly/PISNLampiran5\\_LuarandanValidasiLuaran](https://bit.ly/PISNLampiran5_LuarandanValidasiLuaran)
- 
06. **Indikator Seleksi Proposal** ➤ [bit.ly/PISNLampiran6\\_IndikatorSeleksiProposal](https://bit.ly/PISNLampiran6_IndikatorSeleksiProposal)
- 
07. **Kontrak dan Penyelesaian Pekerjaan** ➤ [bit.ly/PISNLampiran7\\_Kontrak](https://bit.ly/PISNLampiran7_Kontrak)
- 
08. **Laporan Kemajuan** ➤ [bit.ly/PISNLampiran8\\_LaporanKemajuan](https://bit.ly/PISNLampiran8_LaporanKemajuan)
- 
09. **Monitoring dan Evaluasi** ➤ [bit.ly/PISNLampiran9\\_Monev](https://bit.ly/PISNLampiran9_Monev)
- 
10. **Laporan Akhir** ➤ [bit.ly/PISNLampiran10\\_LaporanAkhir](https://bit.ly/PISNLampiran10_LaporanAkhir)
- 
11. **Seminar Dampak** ➤ [bit.ly/PISNLampiran11\\_SeminarDampak](https://bit.ly/PISNLampiran11_SeminarDampak)
-

# Latar Belakang dan Deskripsi Program Inovasi Seni Nusantara





Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan keberagaman suku bangsa, seni, dan budaya, yang telah tumbuh dan berkembang jauh sebelum kemerdekaan. Sejarah panjang bangsa ini menjadikan seni dan budaya Indonesia tidak hanya berakar pada tradisi asli bumiputera, tetapi juga diperkaya oleh pengaruh luar dari budaya Tionghoa, Arab, India, hingga Eropa. Keberagaman ini melahirkan berbagai bentuk seni—baik seni rupa dan desain, seni pertunjukan, seni media rekam, maupun bentuk-bentuk seni lainnya—yang telah lama hadir dan memberikan pengaruh nyata dalam kehidupan masyarakat, baik di wilayah perkotaan maupun pedesaan.

Sejak masa lampau, nenek moyang bangsa Indonesia telah menjadikan seni dan budaya sebagai unsur penting dalam kehidupan bermasyarakat. Unsur tersebut terintegrasi dalam tatanan adat, nilai-nilai sosial, sikap terhadap budaya asing, hingga sistem kepercayaan dan kearifan lokal yang diwariskan lintas generasi. Seni dan budaya bukan hanya alat ekspresi, melainkan juga instrumen sosial untuk menciptakan ketertiban, keseimbangan, dan kemaslahatan bagi masyarakat di setiap wilayah budaya.

Sebagai identitas nasional, seni dan kebudayaan Indonesia merupakan manifestasi dari cipta, rasa, dan karsa bangsa yang mencerminkan harkat dan martabat Indonesia di tengah dinamika global. Dalam konteks pembangunan nasional, seni dan budaya memainkan peran strategis sebagai unsur pemersatu dan penguat karakter bangsa. Namun, seiring perkembangan zaman dan arus globalisasi, eksistensi seni dan budaya Indonesia menghadapi tantangan serius. Gelombang budaya asing yang dianggap lebih modern dan adaptif kerap kali menggeser posisi seni tradisional, yang dipandang usang atau tidak relevan dengan kehidupan masa kini.



Dalam situasi ini, perguruan tinggi memiliki peran strategis sebagai pusat penciptaan pengetahuan, inovasi, dan pengembangan kebudayaan.

Perguruan tinggi tidak hanya bertugas mengarsipkan dan mendokumentasikan kekayaan budaya, tetapi juga mendorong transformasi dan revitalisasi seni budaya agar tetap hidup, kontekstual, dan mampu menjawab tantangan zaman.

Sebagai bentuk konkret kontribusi terhadap upaya tersebut, Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) di bawah naungan Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, menyelenggarakan Program Inovasi Seni Nusantara (PISN). Program ini merupakan skema pengabdian kepada masyarakat yang dirancang un-

tuk mendorong penerapan dan pengembangan hasil inovasi seni perguruan tinggi agar dapat memberikan dampak nyata di masyarakat.

PISN hadir sebagai platform kolaboratif yang menghubungkan karya-karya inovatif di bidang seni dengan komunitas sasaran secara lebih luas. Melalui program ini, inovasi seni tidak hanya berhenti pada tataran akademik, tetapi dapat diimplementasikan, dimanfaatkan, dan diberdayakan oleh masyarakat. Selain mendorong kolaborasi lintas perguruan tinggi, PISN juga menjadi katalisator dalam memperkuat keberlanjutan ekosistem seni budaya lokal, sekaligus membentuk ruang kreatif sebagai bagian dari identitas bangsa.



Dalam menetapkan fokus prioritas permasalahan, Program PISN Tahun 2025 mengutamakan isu-isu dalam ranah sosial humaniora, sebagaimana tercantum dalam delapan bidang fokus Rencana Induk Riset Nasional (RIRN) Tahun 2017–2045. Secara spesifik, program ini diarahkan pada penanganan dua aspek, yakni:



**Aspek sosial  
kemasyarakatan,  
serta**



Satu aspek tambahan yang mendukung **peningkatan keberdayaan kelompok masyarakat, khususnya dalam aspek produksi, manajemen, atau pemasaran.**

Program PISN berorientasi pada peningkatan nilai-nilai sosial dan budaya dalam masyarakat, disertai dengan peningkatan produktivitas serta nilai tambah—baik secara kuantitatif maupun kualitatif—terhadap berbagai produk seni dan desain. Lebih jauh, PISN ditujukan untuk mendukung keberlanjutan produktivitas kesenian yang berakar kuat di tengah masyarakat, sebagai bagian dari identitas lokal sekaligus wahana ekspresi kreatif komunitas. Keberhasilan program ini diindikasikan melalui proses hilirisasi produk inovatif hasil penelitian perguruan tinggi dan peningkatan berbagai aspek sosial di masyarakat.



# Tujuan dan Manfaat Program Inovasi Seni Nusantara



Tujuan dan manfaat pelaksanaan Program Inovasi Seni Nusantara adalah sebagai berikut:



**Mendorong kolaborasi antara perguruan tinggi, mitra sasaran, dan pemerintah** dalam meningkatkan daya saing bangsa serta mengembangkan sumber daya manusia (SDM) unggul melalui penerapan dan pengembangan inovasi seni sebagai solusi atas permasalahan di masyarakat;



**Memperluas jaringan kolaborasi antar perguruan tinggi** dalam perannya sebagai penghasil teknologi dan inovasi di bidang seni;



**Meningkatkan pemanfaatan karya seni unggulan perguruan tinggi** yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan aktual di masyarakat;



**Mendorong peningkatan nilai sosial dan budaya di lingkungan masyarakat** melalui pendekatan seni yang aplikatif dan kontekstual;



**Memperkuat kapasitas kelompok seni masyarakat** guna meningkatkan produktivitas, nilai tambah, kualitas, dan daya saing produk-produk berbasis seni;



**Mengembangkan dan melestarikan seni dan budaya daerah** melalui peningkatan komunitas seni, sehingga memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi masyarakat.

# Peran Aktor Program Inovasi Seni Nusantara

Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) merupakan skema pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui kolaborasi multipihak, yang melibatkan tim pelaksana, mitra sasaran, dan mitra pemerintah desa (desa, kelurahan, desa adat, atau sejenisnya). Peran masing-masing aktor dalam pelaksanaan PISN dijabarkan sebagai berikut:

## 1. Tim Pelaksana

Tim pelaksana bertanggung jawab atas perencanaan dan pelaksanaan kegiatan PISN di masyarakat, dengan peran sebagai berikut:

-  1. **Menerapkan dan mengembangkan teknologi serta inovasi seni** dalam konteks pemberdayaan masyarakat;
-  2. **Mengidentifikasi dan memahami karakteristik permasalahan** yang dihadapi oleh mitra sasaran;
-  3. **Merancang program pemberdayaan masyarakat** yang berfokus pada penguatan kelompok seni lokal;
-  4. **Menyusun proposal kegiatan, perencanaan keuangan yang efisien dan akuntabel**, serta memastikan capaian luaran yang telah dijanjikan;
-  5. **Melaksanakan kegiatan secara kolaboratif** bersama mitra sasaran dan mitra pemerintah desa dalam upaya pengembangan inovasi seni di masyarakat;
-  6. **Bertanggung jawab atas seluruh pelaksanaan kegiatan hingga pelaporan** secara lengkap kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM).

## 2 Mitra Sasaran

**Mitra sasaran merupakan kelompok masyarakat yang aktif bergerak di bidang seni**

dan berdomisili di wilayah desa, kelurahan, desa adat, atau sebutan lain sejenis. Mitra sasaran berperan aktif dalam mendukung implementasi program, sehingga terbangun iklim pemberdayaan masyarakat seni yang partisipatif dan berkelanjutan.

## 3 Mitra Pemerintah Desa

**Mitra pemerintah desa (desa, kelurahan, desa adat, atau sejenisnya) berperan dalam menaungi dan mendukung kelompok seni yang menjadi mitra sasaran.** Dukungan tersebut mencakup aspek kebijakan, fasilitasi pendanaan, dan pemberian jaminan terhadap keberlanjutan program pengembangan kesenian masyarakat di wilayah setempat.

## 4 Mitra Kerja Sama

Mitra kerja sama dalam program ini berperan sebagai **pihak yang berkolaborasi dalam pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat, baik melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas di lapangan maupun melalui kontribusi pendanaan (sharing fund)**. Kolaborasi ini ditujukan untuk mendukung pencapaian tujuan pemberdayaan yang telah di-targetkan serta mendorong terbentuknya ekosistem masyarakat yang adaptif terhadap penerapan teknologi dan inovasi. **Kehadiran mitra kerja sama bersifat tidak wajib**, namun memberikan nilai tambah yang signifikan bagi keberhasilan program. Keterlibatan mitra kerja sama mencerminkan dukungan multipihak dalam memperkuat dampak kegiatan serta memperluas jangkauan manfaat yang berkelanjutan. Mitra kerja sama dapat berasal dari unsur pemerintah, dunia usaha, komunitas lokal, maupun lembaga swadaya masyarakat yang memiliki keselarasan visi dalam mendorong perubahan sosial berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi.

# Kriteria dan Ketentuan Umum



Pelaksanaan program harus merujuk pada standar penjaminan mutu pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan pedoman dan ketentuan yang telah ditetapkan. Sehubungan dengan hal tersebut, Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) menetapkan kriteria dan ketentuan umum sebagai berikut:



1. **Kegiatan bersifat tahun tunggal** yaitu dengan durasi pelaksanaan 6 (enam) bulan dan/ atau paling lama selama dalam tahun anggaran pengusulan yang sama dan dimulai sejak penandatanganan kontrak antara perguruan tinggi dengan DPPM;



2. **Usulan dana ke DPPM maksimal Rp 80.000.000,00;**



3. **Setiap dosen hanya diperkenankan mengajukan usulan PISN maksimal sebanyak 1 (satu) usulan** sebagai ketua dan 1 (satu) usulan sebagai anggota, atau 2 (dua) usulan sebagai anggota dalam tahun berjalan;



4. **Anggaran yang diinvestasikan kepada mitra sasaran minimal 50% dari total anggaran yang diajukan dalam bentuk belanja berbagai komponen pendukung untuk pengembangan dan inovasi seni;**



5. **Inovasi bidang seni yang diusulkan harus telah sesuai dengan kebutuhan dan disepakati oleh pengguna (masyarakat).** Inovasi yang diusulkan dapat berupa karya seni berbasis penelitian maupun revitalisasi seni tradisi yang akan dikembangkan sebagai karya seni unggulan; Atau strategi pelestarian pengembangan seni yang ada di masyarakat melalui metodologi penciptaan/inovasi seni;



6. **Tim Pelaksana melakukan kunjungan ke lokasi mitra sasaran** dalam rangka pelatihan/penyuluhan/pengembangan inovasi seni/pendampingan sekurang-kurangnya tiga kali selama masa kegiatan;



7. **Melibatkan 3 (tiga) orang mahasiswa yang memiliki NIM dan berstatus aktif di PDDIKTI.**



8. **Wajib melampirkan dokumen orisinalitas usulan** yang menyatakan bahwa usulan bersifat orisinil dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain;



9. Pelaksanaan program mendukung pencapaian SDGs minimal pada 2 indikator, sesuai pada [bit.ly/PISNLampiran2\\_IndikatorSDGs](http://bit.ly/PISNLampiran2_IndikatorSDGs);



10. Pelaksanaan program mendukung keterwujudan Asta Cita sebagai landasan untuk mencapai visi "Bersama Menuju Indonesia Emas 2045", sesuai pada [bit.ly/PISNLampiran3\\_IndikatorAstaCita](http://bit.ly/PISNLampiran3_IndikatorAstaCita);



11. Secara umum dokumen usulan proposal PISN harus disusun dalam Bahasa Indonesia sesuai dengan KBBI, ditulis secara ringkas, mengikuti kerangka pikir logis yang jelas, dan menggunakan aturan sitasi vancouver. Seluruh usulan wajib mengikuti Format pengusulan Proposal yang telah ditentukan dan diusulkan melalui BIMA ([bima.kemdiktisaintek.go.id](http://bima.kemdiktisaintek.go.id)) menggunakan akun BIMA ketua tim pelaksana serta wajib mendapatkan persetujuan dari Pimpinan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)/Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat atau sebutan lain lembaga sejenis di tempat dosen tersebut bertugas sebagai dosen. Format usulan Program PISN secara keseluruhan dapat dilihat pada [bit.ly/PISNLampiran4\\_UsulanProposal](http://bit.ly/PISNLampiran4_UsulanProposal);



12. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)/Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat atau sebutan lain lembaga sejenis **diwajibkan untuk melakukan pemantauan/monitoring dan evaluasi internal atas semua kegiatan pengabdian kepada masyarakat di masing-masing PT** dengan mengacu kepada sistem penjaminan mutu yang berlaku. Hasil pemantauan/monitoring dan evaluasi internal dilaporkan kepada DPPM;



13. **Tim pelaksana wajib membuat catatan harian** dalam melaksanakan kegiatan sebagai bukti pertanggungjawaban kegiatan dan keuangan. Catatan harian diisikan di laman BIMA pada akun ketua tim pelaksana. Catatan harian berisi catatan tentang pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tahapan pemberdayaan yang dilaksanakan;



14. **Tim pelaksana diwajibkan membuat laporan kemajuan, laporan akhir dan laporan pertanggungjawaban keuangan;**



15. **Tim pelaksana diwajibkan memenuhi seluruh luaran wajib yang ditentukan;**



16. **Laporan pertanggungjawaban keuangan mengacu pada ketentuan Standar Biaya Masukkan (SBM) tahun anggaran yang berlaku** yang ditetapkan oleh Menteri Keuangan, ketentuan perpajakan, dan ketentuan penggunaan anggaran dalam panduan;

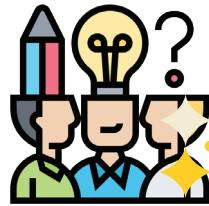


17. **Pelaksana Program wajib menyebutkan sumber pendanaan (yaitu: Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia) dan tahun pendanaan** pada setiap bentuk luaran pelaksanaan kegiatan baik berupa publikasi artikel ilmiah populer/media massa, video, poster, maupun teknologi inovasi yang diserahkan kepada mitra sasan dalam *acknowledgment* atau sumber dana;



# Kriteria dan Persyaratan

## Tim Pelaksana



Tim pelaksana pada usulan PISN diharuskan memenuhi kriteria sebagai berikut:



1. **Tim pelaksana adalah Dosen tetap di perguruan tinggi Indonesia di bawah Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi** yang mempunyai Nomor Urut Pendidik dan Tenaga Kependidikan (NUPTK)/Nomor Induk Dosen Nasional (NIDN) atau dosen dengan Nomor Induk Dosen Khusus (NIDK) yang bukan sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN)/Tentara Nasional Indonesia/Polisi Republik Indonesia, berstatus aktif di Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDIKTI), memiliki ID SINTA serta tidak sedang dalam tugas belajar/izin belajar;



2. Tim pelaksana **berasal dari perguruan tinggi yang tidak dalam status pembinaan pada PDDIKTI**;



3. **Tim pelaksana berjumlah maksimal 4 orang** (1 ketua dan 2-3 anggota dengan minimal 2 orang anggota berasal dari perguruan tinggi yang sama dengan ketua pelaksana);



4. **Dimungkinkan berkolaborasi dengan perguruan tinggi lain**, termasuk dari klaster yang berbeda, guna mendukung pendekatan multidisiplin keilmuan sesuai dengan kebutuhan kegiatan.



5. **Dosen yang terlibat diharuskan memiliki kapabilitas (rekam jejak keilmuan) yang multidisiplin** minimal dengan 2 (dua) kompetensi kepakaran pada rumpun ilmu level dua yang berbeda dan sesuai dengan aspek kegiatan atau permasalahan yang ditangani. Kepakaran rumpun ilmu level dua dapat dilihat pada lampiran link [bit.ly/PISNLampiran1\\_BidangIlmu](http://bit.ly/PISNLampiran1_BidangIlmu);



6. **Tim pelaksana tidak memiliki afiliasi atau hubungan kekeluargaan dengan mitra sasaran maupun pemerintah desa**;



7. **Tim pelaksana (ketua dan anggota) tidak sedang mendapatkan hibah pengabdian kepada masyarakat** yang didanai oleh BOPTN sebagai ketua dan anggota atau telah menjadi anggota pada 2 (dua) judul hibah pengabdian kepada masyarakat tahun berjalan. Apabila telah menjadi ketua/anggota pada 1 (satu) judul pengabdian kepada masyarakat tahun berjalan maka hanya dapat mengajukan 1 (satu) usulan sebagai anggota pada Program PISN;



8. **Tim pelaksana memiliki teknologi dan inovasi bidang seni, desain dan media yang berupa karya berbasis penelitian ataupun revitalisasi seni tradisi** yang akan dikembangkan sebagai karya unggulan; Atau memiliki strategi pelestarian pengembangan seni yang ada di masyarakat melalui metodologi penciptaan/inovasi seni, desain dan media



9. **Ketua Pelaksana memenuhi persyaratan berikut:**

- **Berasal dari perguruan tinggi seni dan budaya/perguruan tinggi** yang memiliki fakultas seni, desain dan media/perguruan tinggi yang memiliki jurusan pendidikan seni, desain dan media;
- **Memiliki SINTA Score Overall minimal 25** dengan jabatan fungsional akademik minimal Asisten Ahli;
- **Memiliki rekam jejak keilmuan yang relevan** dengan tema program yang diusulkan;



10. **Anggota Pelaksana memenuhi persyaratan berikut:**

- **Memiliki SINTA Score Overall minimal 25** dengan jabatan fungsional akademik minimal Asisten Ahli;
- **Memiliki rekam jejak keilmuan yang relevan** dengan program seni yang diusulkan;
- **Salah satu anggota wajib memiliki kompetensi yang berbeda dengan ketua pelaksana** sesuai kebutuhan kegiatan pada rumpun ilmu level 2;

# Kriteria dan Persyaratan Mitra Sasaran



Dalam pelaksanaan PISN terdapat mitra sasaran yang wajib dilibatkan. Mitra sasaran harus berperan aktif dalam pelaksanaan kegiatan pemberdayaan sehingga tercipta iklim pemberdayaan masyarakat yang partisipatif. Mitra sasaran yang dapat dilibatkan dalam PISN harus memenuhi ketentuan:



1. **Melibatkan 1 (satu) kelompok masyarakat yang bergerak dalam bidang seni, desain dan media yang terdiri dari minimal 5 (lima) orang anggota termasuk pemiliknya.** Mitra sasaran PISN secara umum dapat dikelompokkan sebagai berikut:



**Kelompok seni pertunjukan** (musik, karawitan, tari, wayang, pantomim, teater, dan kelompok seni pertunjukan lainnya);



**Kelompok seni rupa** (grup pameran, kelompok mural, instalasi, kelompok seniman, dan kelompok seni rupa lainnya);



**Kelompok desain** (tekstil dan/atau fesyen, interior, produk industri, komunikasi visual, kriya dan kelompok desain lainnya);



**Kelompok seni kerajinan** (kayu, kulit, keramik, logam, batu, tekstil, batik, dan kelompok seni kerajinan lainnya);



**Kelompok seni media** (fotografi, film, animasi, video mapping, multimedia, dan seni media lainnya)



**Kelompok pelestari seni** (sanggar dan pelatihan seni, nguri-nguri budoyo, kenduri seni, paguyuban, pengarsip seni, senjata tradisional, dan kelompok pelestari seni lainnya).



2. **Penyelesaian permasalahan pada mitra sasaran difokuskan pada 2 (dua) aspek kegiatan yang berbeda**, dengan ketentuan sebagai berikut:

- **Menangani minimal 2 (dua) sub-aspek** pada aspek sosial kemasyarakatan; dan
- **Menangani minimal 1 (satu) sub-aspek lainnya** pada aspek produksi/ manajemen/ pemasaran.



3. **Aspek kegiatan yang dimaksud meliputi Aspek Sosial Kemasyarakatan/ Aspek Produksi/ Aspek Manajemen/ Aspek Pemasaran** dimana didalamnya terdapat sub-aspek/ level keberdayaan yang ditargetkan. Adapun sub-aspek pada masing-masing aspek dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. **Aspek Sosial Kemasyarakatan (wajib memilih minimal 2 level keberdayaan yang ditargetkan pada aspek ini)**

- Memperkuat Identitas Sosial Kelompok
- Keberlanjutan Seni Yang Mengakar dan Tumbuh Sebagai Ruang Ekspresi Kreatif Masyarakat
- Peningkatan Keindahan dan Kenyamanan Lingkungan
- Peningkatan Pengetahuan
- Peningkatan Keterampilan
- Peningkatan Kualitas Pelayanan
- Keberhasilan Menjadi Lembaga Berbadan Hukum
- Peningkatan Akses Layanan Publik

b. **Aspek Produksi**

- Peningkatan Kuantitas Produk Seni
- Peningkatan Kualitas Produk Seni
- Peningkatan Diversitas Produk Seni
- Peningkatan Kapasitas Produksi Seni
- Keberhasilan Produk Seni Tersertifikasi
- Keberhasilan Produk Seni Terstandarisasi





c. **Aspek Pemasaran**

- Peningkatan Ekonomi Berbasis Industri Kreatif
- Keberhasilan ekspor
- Keberhasilan pemasaran antar wilayah/kabupaten
- Peningkatan jumlah omzet/*revenue generating* (Pendapatan yang diperoleh)
- Peningkatan kemampuan merancang strategi pemasaran
- Peningkatan strategi pasar
- Peningkatan target pasar
- Peningkatan profit/*income generating* (Pendapatan – Biaya Produksi = Keuntungan)

d. **Aspek Manajemen**

- Peningkatan Jumlah Tenaga Kerja
- Peningkatan Kemampuan Manajemen
- Peningkatan Jumlah Aset
- Penataan Organisasi
- Peningkatan Kemampuan Membuat Business Plan
- Peningkatan Kemampuan Pembukuan Usaha
- Peningkatan Kemampuan Analisis Usaha
- Peningkatan Keberlanjutan Usaha
- Peningkatan kemampuan menjalankan usaha

4. **Lokasi mitra sasaran dari perguruan tinggi pelaksana maksimal berjarak 200 km**, apabila melebihi 200 km maka wajib menyertakan pernyataan *sharing* dana dari perguruan tinggi/mitra pemerintah/mitra kerjasama (CSR/NGO/DUDI, dan lain-lain) sejumlah alokasi dana perjalanan pada RAB, format pernyataan dapat dilihat pada [bit.ly/PISNLampiran4\\_UsulanProposal](http://bit.ly/PISNLampiran4_UsulanProposal);



# Kriteria dan Ketentuan Mitra Pemerintah



1. **Mitra pemerintah pada PISN adalah institusi pemerintahan desa/kelurahan/desa adat/sebutan dengan nama lain yang berperan dalam menaungi dan mendukung kelompok seni yang menjadi mitra sasaran.** Dukungan tersebut mencakup aspek kebijakan, fasilitasi pendanaan, atau pemberian jaminan terhadap keberlanjutan program pengembangan kesenian masyarakat di wilayah setempat.



2. **Pelaksanaan kegiatan wajib melibatkan satu mitra pemerintah desa/kelurahan/sebutan lain sejenis yang menaungi kelompok masyarakat.**



3. Mitra pemerintah dapat dikategorikan ke dalam dua kategori sebagai berikut:

## a. Pemerintah Desa/Desa adat/nama lainnya

Pemerintah desa/desa adat/ nama lainnya berada pada wilayah desa yang memiliki ciri - ciri: dipimpin oleh kepala desa yang dipilih secara langsung oleh masyarakat melalui pemilihan kepala desa (Pilkades), biasanya memiliki otonomi lebih besar dalam pengelolaan anggaran dan kebijakan lokal, perangkat desa bukan merupakan ASN, memiliki asal usul dan adat yang diakui negara, diatur dalam Undang - Undang Desa Nomor 6 Tahun 2014, memiliki wilayah dalam status sebagai badan hukum dengan otonomi adat, artinya desa memiliki hak untuk mengatur dan mengurus urusan lokalnya sendiri. Memiliki pendanaan yang berasal dari dana desa/ alokasi dana desa (ADD). Contoh; Desa Ponggok, Klaten Jawa Tengah/Desa Kutuh, Badung, Bali.

## b. Pemerintah Kelurahan

Pemerintah kelurahan memiliki ciri ciri dipimpin oleh lurah yang diangkat oleh bupati/wali kota, bukan dipilih oleh masyarakat, merupakan perangkat daerah kabupaten/kota sehingga tidak memiliki otonomi seperti desa, seluruh perangkat merupakan ASN, tidak memiliki asal usul adat yang diakui secara hukum, anggaran dan kebijakan sepenuhnya dikendalikan oleh pemerintah kota/kabupaten. Contoh Kelurahan Sukmajaya, Depok, Jawa Barat/Kelurahan Panakkukang, Makassar, Sulawesi Selatan, Kelurahan Tanah Abang, Jakarta.

4. **Mitra pemerintah diprioritaskan yang bersedia memberi sharing dana;**

# Kriteria dan Ketentuan

## Mitra Kerja Sama



Mitra kerja sama pada Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) dapat berasal dari unsur pemerintah, dunia usaha, komunitas lokal, maupun lembaga swadaya masyarakat. Mitra kerja sama dalam program ini berperan sebagai pihak yang berkolaborasi dalam pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat, baik melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas di lapangan maupun melalui kontribusi pendanaan (*sharing fund*).



**Kolaborasi ini ditujukan untuk mendukung pencapaian tujuan pemberdayaan yang telah ditargetkan serta mendorong terbentuknya ekosistem masyarakat yang adaptif terhadap penerapan teknologi dan inovasi.**

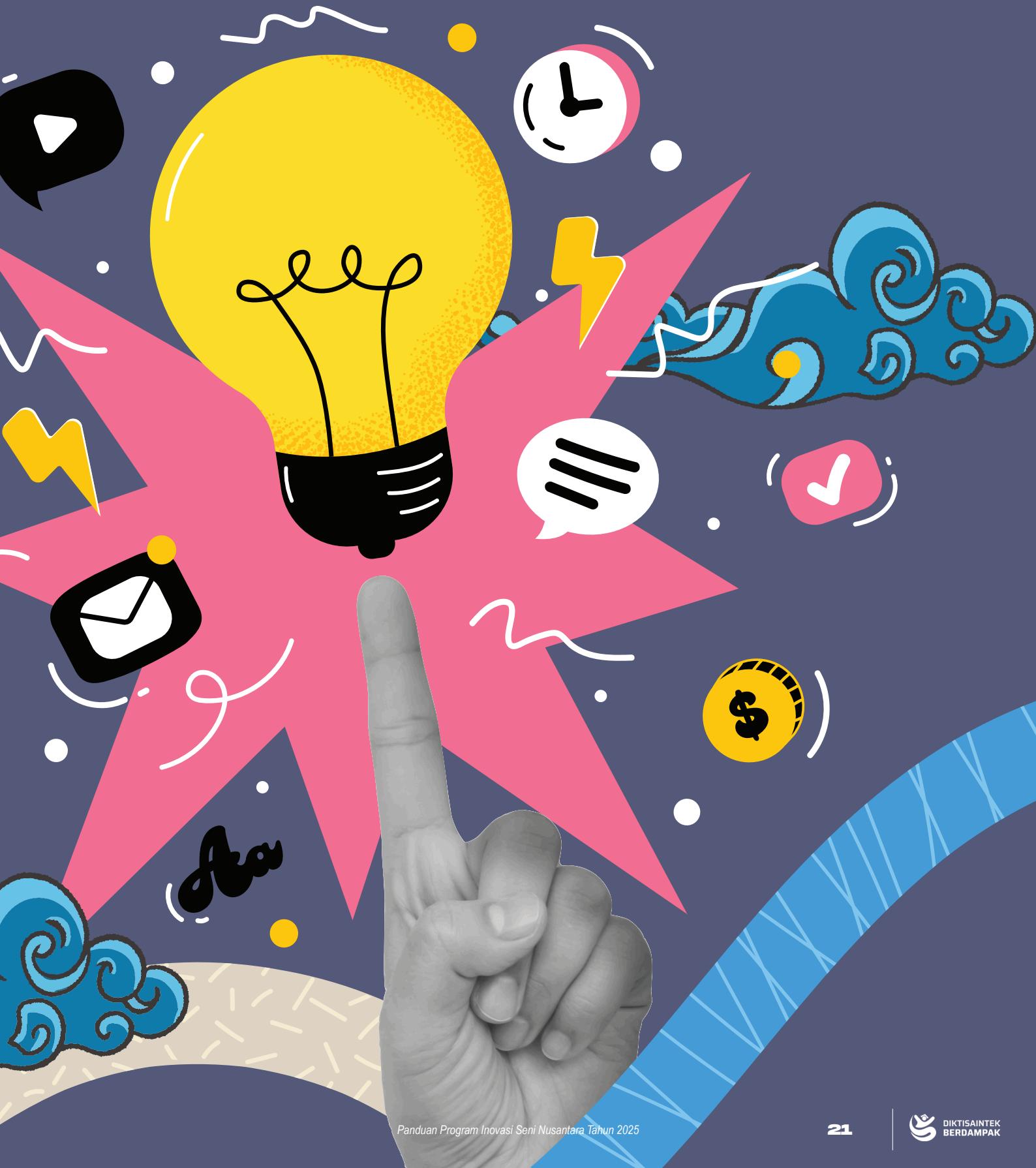
Kehadiran mitra kerja sama bersifat tidak wajib, namun memberikan nilai tambah yang signifikan terhadap keberhasilan dan keberlanjutan program. Selain memberikan dukungan sumber daya, mitra kerja sama juga berperan dalam membuka akses jejaring, memperkuat keberlanjutan program pasca-intervensi, serta menjadi katalisator dalam proses adopsi inovasi oleh masyarakat. Melalui sinergi yang dibangun bersama mitra kerja sama, diharapkan pelaksanaan PISN tidak hanya menghasilkan luaran jangka pendek, tetapi juga menciptakan dampak jangka panjang yang mampu meningkatkan kapasitas sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat secara berkelanjutan.

**Keterlibatan mitra kerja sama dibuktikan dengan Surat Pernyataan Mitra Kerja Sama yang dilampirkan pada bagian [bit.ly/PISNLampiran4\\_Usulan-Proposal](http://bit.ly/PISNLampiran4_Usulan-Proposal).**



# **Luaran Program**

## Inovasi Seni Nusantara



# Luaran Program Inovasi Seni Nusantara



Luaran wajib pelaksanaan kegiatan diuraikan sebagai berikut:



1. **Peningkatan level keberdayaan** 1(satu) kelompok mitra sasaran yang dijabarkan secara kualitatif dan kuantitatif, pada 2 (dua) aspek kegiatan yang ditangani dengan ketentuan minimal dua sub-aspek kegiatan pada aspek sosial kemasyarakatan, dan minimal satu sub-aspek lainnya pada aspek produksi/manajemen/pemasaran;
2. **Menghasilkan 1 (satu) jenis produk inovasi seni** dari pengembangan inovasi yang telah diterapkan kepada masyarakat. Produk yang dihasilkan dapat berupa produk/karya cipta seni, desain dan media.



Contoh luaran dalam bidang Ilmu Seni Pertunjukan, yang mencakup seni teater, tari, musik, dan pertunjukan lintas media yang dinilai dari segi orisinalitas, kedalaman konsep, eksplorasi artistik, dan dampak sosial budaya:



**Teater Kontemporer:** memadukan teater realis dan simbolik dengan muatan kritis sosial, musik resital, komposisi musik, tata panggung, serta desain kostum yang kuat secara estetika.



**Tari Kontemporer,** baik kreasi maupun eksplorasi gerak tradisi dipadukan dengan konteks ekologis dan sosial masyarakat pesisir atau masyarakat pegunungan misalnya. Diperformakan oleh remaja/masyarakat lokal, dalam rangka memperkuat identitas daerah, sebagai Penguanan Kelompok Seni, Pelestarian dan Pengembangan Seni Tradisi, Penguanan Pendidikan Seni Informal.



**Musik Eksperimen**, misalnya Komposisi orkestra kontemporer dengan unsur gamelan yang merupakan paduan teknik musik Barat modern dan idiom tradisi Nusantara, dapat dipentaskan di festival nasional bahkan internasional, kenduri seni, atau pun pagelaran kesenian.



**Pertunjukan Multidisiplin / Teater Multimedia, Koreografi, Performance Art** berbasis riset budaya, kritik sosial dan kisah sejarah: menggabungkan video, gerak tubuh, dan suara. Dapat juga yang menghasilkan Buku Naskah, Skenario/Konsep atau Modul.



**Rekonstruksi dan Revitalisasi Tradisi:** Rekonstruksi estetika tari berbasis riset manuskrip dan etnografi, Melibatkan generasi muda dan komunitas lokal yang dapat diterapkan sebagai model pendidikan budaya.



Contoh luaran dalam bidang Ilmu-ilmu Seni yang berfokus pada dampak nyata terhadap kehidupan masyarakat, seperti halnya akses terhadap pendidikan dan ekspresi seni, pemberdayaan ekonomi komunitas, pelestarian lingkungan dan budaya, serta peningkatan kesehatan mental dan sosial:



**Seni Partisipatoris / Komunitas dengan tema Sekolah Seni Rakyat Kampung Kota.** Yakni program seni rupa dan desain berbasis warga (anak-anak, remaja dan dewasa). Program ini membuka ruang ekspresi dan edukasi visual untuk komunitas marginal. Hasil karya warga dapat dipamerkan dan dijual untuk mendukung ekonomi lokal.



**Seni Ekologi dan Edukasi Lingkungan dengan tema Kebun Komunal: Estetika dari Tanah.** Program ini adalah model karya instalasi kebun sebagai karya seni ekologis interaktif yang mengedukasi masyarakat kota tentang ketahanan pangan dan keberlanjutan, Ruang seni menjadi tempat belajar bercocok tanam dan seni rupa berbasis alam.



**Mural dan Revitalisasi Ruang Publik dengan tema Kampung Warna-Warni (Mural).** Kegiatannya antara lain adalah pengecatan kampung kumuh untuk dijadikan destinasi wisata seni dalam rangka meningkatkan kebanggaan warga dan membuka peluang ekonomi kreatif. Dapat diciptakan kolaborasi antara seniman, akademisi, dan warga setempat.



**Revitalisasi Kerajinan Tradisional**, misalnya dengan tajuk Desain Produk Anyaman Inovatif (mebel, instalasi, kriya seni) berbasis kearifan lokal. Program ini bertujuan meningkatkan daya saing pengrajin tradisional dalam pasar modern. Program ini bermuatan pelatihan teknis dan estetis untuk komunitas pengrajin.



**Seni Intermedia dan Kesadaran Masyarakat**, contoh topiknya misalnya adalah Kesadaran Kesehatan Mental. Menghasilkan karya seni instalasi audio interaktif + ruang refleksi, menghadirkan suara-suara personal dari penderita gangguan kecemasan/depresi. Kegiatan ini mengedukasi publik untuk memahami dan merawat kesehatan mental. Karya yang dihasilkan menggunakan teknologi suara, cahaya, dan narasi untuk pengalaman empatik.



**BioArt dan Edukasi Sains Rakyat dengan tema “Laboratorium Mikro Seni untuk Anak”**: Menggabungkan seni rupa dan mikrobiologi untuk mengedukasi anak-anak di kampung kota. Anak-anak menciptakan karya dari mikroba dan hasil pewarnaan alami. Mendorong pemahaman sains secara kreatif dan menyenangkan.



Contoh luaran dalam bidang Ilmu Seni Kriya (*craft art*) yang berorientasi pada peningkatan kualitas hidup masyarakat. Biasanya mencakup aspek kerajinan tangan, eksplorasi material lokal, inovasi desain, dan dampak sosial-ekonomi.

Karakter umum karya Kriya berorientasi sosial adalah penggunaan material lokal / daur ulang, menggunakan teknik kriya tradisi + desain modern, melibatkan komunitas (partisipatif) dan berfungsi secara nyata dalam aspek ekonomi, lingkungan, edukasi, atau kesehatan. Berikut adalah beberapa contoh nyata yang dapat dijadikan inspirasi:



**Kriya Tekstil Berbasis Pemberdayaan**, program diversifikasi motif batik hasil curahan narasi personal penyandang disabilitas berupa kegiatan pelatihan membatik bagi kaum difabel dalam rangka memperluas keterampilan dan ekonomi. Setiap karya kain batik menjadi medium cerita dan advokasi sosial.



**Kriya Serat dan Pewarna Alami**, Eksplorasi pewarna alam dari dedaunan (misalnya jati, mahoni, atau kulit bawang). Produksi kain dan busana berkelanjutan (*eco-fashion*). Pelatihan kriya pewarnaan untuk perempuan desa, memperkuat ekonomi lokal dan kesadaran lingkungan.



**Kriya Kayu dan Inovasi Produk Lokal**, misalnya desain furnitur lipat dan bongkar-pasang dari bambu lokal. Diperuntukkan untuk rumah kecil masyarakat urban dan pengungsian pasca bencana. Dikreasikan dengan model *open-source design* yang memungkinkan replikasi luas.



**Kriya Anyaman dan Revitalisasi Tradisi.** Kegiatannya antara lain adalah digitalisasi pola-pola anyaman tradisional sebagai arsip terbuka, dilengkapi dengan pelatihan generasi muda untuk menjaga warisan kriya leluhur. Produk kriya dikembangkan jadi fashion, souvenir, dan elemen arsitektur dan interior modern.



**Kriya Keramik untuk Sanitasi Masyarakat.** Inovasi gerabah berpori sebagai filter air bersih murah dalam rangka mengatasi krisis air bersih di pedesaan dengan teknologi sederhana. Kegiatan ini merupakan kombinasi nilai estetika keramik dan fungsi sosial yang tinggi.



**Kriya Eksperimen Sosial dan Pendidikan.** Contoh kegiatannya adalah "Mainan Edukatif Berbasis Kriya Daur Ulang". Mainan anak-anak dibuat dari limbah tekstil dan plastik rumah tangga. Dibuatkan pelatihan untuk guru PAUD dan komunitas ibu muda, dengan tujuan meningkatkan kesadaran lingkungan sambil membangun keterampilan motorik anak.



Contoh luaran dalam bidang Ilmu Seni Media, seperti fotografi, pertelevisian, sinema, grafika, animasi, hingga media interaktif—dengan orientasi pada peningkatan kualitas hidup masyarakat.

Karya semacam ini biasanya bersifat edukatif, partisipatif, dan berdampak pada kesadaran kolektif serta perubahan sosial. Ciri umum karya Seni Media yang berorientasi sosial biasanya berbasis isu nyata tentang lingkungan, kesehatan, pendidikan, budaya dan lain sebagainya. Melibatkan komunitas sebagai subjek atau kolaborator. Menggunakan media yang aksesibel: media sosial, TV lokal, dan dapat dicetak dengan biaya murah. Prinsipnya adalah upaya mendorong kesadaran, advokasi, dan aksi nyata.



**Fotografi Dokumenter Sosial**, melalui seri potret kehidupan marjinal di bantaran sungai perkotaan. Jika perlu dilakukan pameran keliling di ruang publik (terminal, pasar, masjid) agar bisa dinikmati langsung oleh warga dalam rangka mendorong empati dan penggalangan dukungan kebijakan sosial.



**Program TV Edukasi Lokal**, misalnya dibuat dalam format: acara reality-edukatif untuk anak SD di desa. Anak-anak belajar bertani dan mengenal pangan lokal. Diformat dengan gaya ceria, animasi ringan, dan bahasa daerah. Disiarkan melalui kanal YouTube dan TV lokal.





**Desain Grafika Kampanye Publik**, misalnya bekerjasama dengan Puskesmas melalui program untuk kaum lansia. Menghasilkan karya desain poster dan leaflet dengan tipografi besar, visual sederhana, dan bahasa mudah dipahami. Dibagikan lewat Posyandu dan majelis taklim dengan tujuan untuk memperkuat literasi digital bagi masyarakat rentan.



**Film Pendek Berbasis Komunitas** contohnya yang berupa cerita fiksi semi-dokumenter tentang krisis laut dan sampah plastik. Anak nelayan dilatih membuat film sendiri sebagai bentuk ekspresi. Film tersebut diputar di sekolah-sekolah perdesaan dan forum desa.



**Media Interaktif Edukasi Kesehatan**, produksi karya *game* ringan tentang pentingnya makan sehat untuk anak-anak. Dapat dimainkan secara *offline* di sekolah-sekolah terpencil. Melatih pilihan cerdas dalam konsumsi makanan.



**Infografik Naratif Berbasis Riset** contoh judul: "Peta Visual: Sejarah Air Bersih di Jakarta". Mengubah data sejarah, tata kota, dan statistik krisis air menjadi narasi visual interaktif. Disajikan dalam pameran dan media daring. Infografik ini membantu advokasi hak atas air dan urban planning berbasis data.



**Motion Graphic untuk Kesadaran Sosial**, contoh judul: "*Mental Health in 60 Seconds*". Karya berupa video pendek animasi 1 menit tentang cara mengelola stres, depresi, dan burnout. Disebarluaskan di media sosial dengan hashtag dan call-to-action. Didesain dengan gaya ringan agar mudah diterima lintas usia.



**Contoh luaran dalam bidang Ilmu Desain mencakup Desain Interior, Desain Produk Industri, Desain Komunikasi Visual (DKV), dan Desain Ekshibisi yang secara nyata berorientasi pada peningkatan kualitas hidup masyarakat.**



Karya-karya umumnya bersifat solutif, partisipatif, dan transformatif. Karakter umum karya desain berbasis pemberdayaan diarahkan untuk menjadi solusi nyata terhadap persoalan hidup (perumahan, pendidikan, kesehatan, ekonomi). Karya berbasis kebutuhan pengguna (*user-centered design*) di samping menggunakan pendekatan partisipatif dengan komunitas dengan semangat: estetika bertemu fungsi sosial.



**Desain Interior Berbasis Sosial**, misalnya dengan tema "Ruang Aman untuk Anak Korban Kekerasan". Mendesain interior rumah singgah dengan pendekatan psikologis: pencahayaan lembut, warna terapeutik, dan zonasi nyaman. Element dekoratif menggunakan karya anak-anak sendiri sebagai bagian dari *healing*. Desain dapat direplikasi untuk *shelter* di kota lain.



**Desain Produk Industri untuk Inklusi** dengan contoh karya "Kursi Lipat Modular untuk Lansia" Kursi dibuat ringan, mudah dilipat, ergonomis untuk lansia dengan keterbatasan gerak. Pengujian dilakukan bersama lansia di panti wreda untuk menyempurnakan fungsi. Diproduksi dengan biaya rendah agar terjangkau bagi sebuah keluarga.



**Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk Literasi Sosial**. Contoh karya luaran adalah buku ilustrasi dwibahasa (visual + narasi lokal) yang mudah dipahami oleh remaja dan orang tua. Disertai poster, media sosial, dan audio book untuk akses lebih luas. Digunakan dalam penyuluhan di desa-desa.



**Desain Eksibisi Partisipatif, contohnya adalah Pameran Bergerak**: Pameran keliling berbasis kontainer dan modul *portable*, menampilkan arsip foto, cerita lisan, dan artefak dari warga. Dirancang agar warga bisa menambahkan konten mereka sendiri. Diselenggarakan bergilir di kampung-kampung urban, atau di pinggiran kota/pedesaan. Diberikan muatan tema yang kuat pesannya dan daya maslahat tinggi.



**Desain Interior Berkelanjutan dan Adaptif**, contohnya adalah: Hunian Pasca-Bencana. Sistem furnitur dan partisi yang mudah dirakit, berbahan dasar lokal dan tahan cuaca. Menyediakan privasi, kenyamanan, dan keamanan psikologis bagi pengungsi. Dapat diangkut dalam bentuk datar dan dirakit cepat di lokasi.



**Desain Produk untuk UMKM Lokal**, Desain kemasan ramah lingkungan, ergonomis, dan estetis modern. Meningkatkan daya saing produk lokal di pasar digital. Disertai branding dan panduan penggunaan desain untuk UMKM lainnya.



**Desain Eksibisi Edukasi Lingkungan**, Eksibisi berbasis pengalaman multi-sensori (suara, cahaya, infografik interaktif). Simulasi "siklus hidup plastik" yang menggugah kesadaran. Digunakan dalam program edukasi sekolah dan komunitas.

Bentuk luaran karya cipta Seni, Desain dan Media di luar contoh-contoh yang disampaikan di atas sangat dimungkinkan dalam bentuk produk inovasi sosial yang berbeda seperti buku/ naskah atau skenario/ modul/ koreografi/ komposisi, resital, festival, kenduri seni, pameran dan produk inovasi seni, desain dan media lainnya.

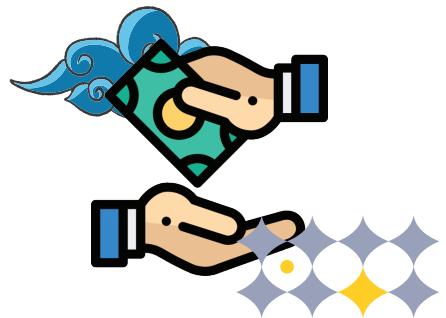


3. **Artikel ilmiah populer atau artikel berita** yang dipublikasikan di media massa seperti koran, majalah, atau website pada media skala nasional;
4. **Karya audio visual berbentuk video**, dan
5. **Karya visual berbentuk poster.**

Keterangan lebih lanjut terkait ketentuan luaran wajib, indikator ke-layakannya dan kriteria penilaian validasi luaran dapat dilihat pada link [bit.ly/PISNLampiran5\\_LuarandanValidasiLuaran](http://bit.ly/PISNLampiran5_LuarandanValidasiLuaran).



# Ketentuan Penggunaan Anggaran



Pembiayaan Program Inovasi Seni Nusantara mengacu pada ketentuan perundang-undangan dan peraturan keuangan yang berlaku serta rambu-rambu yang telah ditetapkan pada Panduan PISN. Ketentuan Penggunaan Anggaran PISN mengacu pada:



1. **Pembiayaan PISN Tahun 2025 mengacu pada Peraturan Menteri Keuangan (PMK) tentang Standar Biaya Masukan tahun anggaran yang berlaku.**



2. **Tata cara pengadaan barang dan jasa mengikuti peraturan yang berlaku** terkait pembelian barang dan jasa dengan prinsip transparansi, efektivitas, dan efisiensi.



3. **Pelaksana kegiatan dalam pembelian dan pertanggungjawaban wajib mematuhi peraturan terkait perpajakan.**



4. **Seluruh nominal pendanaan yang tertuang dalam Kontrak Pendanaan sepenuhnya diperuntukkan bagi pelaksanaan kegiatan.**



5. **Seluruh pengeluaran dan pelaporan pada komponen biaya bersifat at cost/ sesuai dengan bukti riil yang dilampirkan.**



6. Pelaksana PISN **diwajibkan membuat Rencana Anggaran Biaya (RAB) dan laporan pertanggungjawaban penggunaan anggaran yang disesuaikan dengan bukti pembelian yang sah sesuai dengan peraturan keuangan dan dapat diverifikasi.**

Kelompok biaya pada PISN mengacu pada ketentuan sebagai berikut:



# 1. Komponen Peralatan dan Inovasi Seni (minimal 50%)

Komponen peralatan dan inovasi seni yang diajukan minimal 50% dari total dana usulan. Komponen biaya ini diperuntukkan sepenuhnya bagi mitra sasaran. Komponen biaya ini terbatas pada komponen peralatan dan inovasi seni yang diserahkan kepada mitra dan termasuk belanja bahan yang akan menunjang pelaksanaan pemberdayaan pada mitra sasaran. Seluruh teknologi dan inovasi dalam kelompok biaya ini wajib merupakan barang berwujud yang akan menjadi barang milik negara yang diserahkan kepada mitra sasaran sehingga dalam pembeliannya mengikuti ketentuan pembelian barang milik negara. Seluruh barang yang diberikan kepada mitra sasaran wajib diberi label sumber pendanaan dari DPPM dan logo Kemdiktisaintek disertakan Berita Acara Serah Terima Aset (BAST).

Pertanggungjawaban kelompok biaya teknologi dan inovasi harus melampirkan kuitansi/nota/bukti bayar riil yang sah dari pihak ketiga yang dapat diverifikasi dan sudah termasuk di dalamnya pembayaran pajak. Kuitansi/nota/bukti bayar tersebut minimal mencantumkan informasi perusahaan/toko, terdapat nomor pengeluaran, tanggal transaksi, nama dan jumlah barang, jenis barang, harga barang, total harga, nama pembeli, stempel perusahaan/toko, dan/atau meterai pada setiap kuitansi/nota. Ketentuan lebih lanjut mengenai kelompok biaya teknologi dan inovasi sebagai berikut:

- a. **Komponen pada kelompok biaya teknologi dan inovasi ini, terdiri dari dua komponen yakni:**
  - Pembelian/pengadaan barang/bahan produksi seperti bahan baku atau komponen atau sub-komponen mengikuti ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai pengadaan barang/jasa.
  - Pembelian/pengadaan alat produksi seperti mesin dan peralatan mengikuti ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai pengadaan barang/jasa.
- b. **Seluruh pembelian alat dan bahan dalam komponen ini harus dibeli di perusahaan/ toko yang memenuhi ketentuan perpajakan yang berlaku.**

**Pengadaan komponen peralatan dan inovasi seni tidak diperbolehkan untuk pembelian lahan, pembelian kendaraan operasional, pembelian peralatan renovasi ruangan/bangunan dan pembelian komputer/laptop, telephone/handphone.**

Seluruh alat dan bahan dalam komponen ini menjadi barang milik negara yang diserahkan kepada mitra dan harus dilabel sumber pendanaan dari DPPM dan logo Kemdiktisaintek. Ketentuan komponen peralatan dan inovasi seni sebagai berikut:

- a. Pembelian/ pengadaan barang/ bahan produksi seperti bahan baku atau komponen atau sub-komponen mengacu pada ketentuan perundang-undangan yang berlaku;
- b. Pembelian/pengadaan alat produksi berupa komponen peralatan dan inovasi seni; dan
- c. Semua acuan biaya produksi yang meliputi pengadaan, penyewaan dan/atau pembelian barang **harus mencantumkan spesifikasi dan acuan harga wajar** berdasar sumber katalog harga dari pihak penyelia atau dukungan dokumen **Harga Perkiraan Sendiri (HPS)**.



## LARANGAN/ PERHATIAN



- a. **Komponen Anggaran ini tidak boleh kurang dari 50%**, dan jika persentase anggaran pada komponen lain melebihi ketentuan maka dapat dialokasikan ke dalam komponen anggaran ini.
- b. Pengadaan dan/atau pembelian komponen peralatan dan inovasi seni menggunakan dana PISN **harus berasal dari pihak ketiga yang tidak terafiliasi dengan tim pelaksana dan tidak diperbolehkan berasal dari perguruan tinggi pelaksana**.
- c. Pengusul perlu **mencantumkan rincian pengadaan komponen peralatan dan inovasi seni beserta spesifikasi alatnya harus diketahui dan dijelaskan**. Jika yang dicantumkan menggunakan satuan berbentuk paket diminta untuk memerincinya.



## LARANGAN/ PERHATIAN



- d. **Pengadaan, penyewaan dan/atau pembelian barang untuk produksi tidak diperbolehkan** untuk hal hal berikut:
- Pembangunan Sarana Prasarana.
  - Furniture.
  - Renovasi memperluas ruangan, konstruksi, dll.
  - Pembelian peralatan renovasi ruangan/bangunan.
  - Pembelian lahan/tanah.
  - Pembelian kendaraan operasional.
  - Pembelian laptop, hp, printer.
- e. Seluruh alat dan bahan dalam komponen ini **menjadi barang milik negara yang diserahkan kepada mitra dan wajib diberi label/stempel permanen pem-beri dana.**
- f. Seluruh komponen biaya teknologi dan inovasi ini **bersifat at cost sesuai dengan bukti riil yang bernilai ekonomi.**
- g. Pengadaan barang pada kelompok biaya teknologi dan inovasi **diutamakan bers- al dari toko yang telah memiliki NPWP dan mematuhi ketentu- an perpajakan.**





## 2

# Komponen Biaya Pelatihan (maksimal 15%)

Kelompok biaya pelatihan yang diajukan maksimal 15% dari total dana yang disetujui. Komponen biaya ini diperuntukkan sepenuhnya bagi peningkatan keberdayaan mitra sasaran yang mencakup penyelenggaraan sosialisasi, penyuluhan, *workshop* atau lokakarya, Focus Group Discussion (FGD), pelatihan, dan kegiatan lainnya yang ditujukan untuk peningkatan kapasitas mitra sasaran. Komponen biaya ini bertujuan untuk peningkatan kualitas pembelajaran, kualitas produk unggulan dan produktivitas proses produksi di luar biaya perjalanan, investasi peralatan (teknologi dan inovasi), dan bahan untuk mitra.

Pertanggungjawaban kegiatan kelompok biaya ini diwajibkan menggunakan kuitansi riil yang dapat diverifikasi dan minimal mencantumkan informasi perusahaan/toko, terdapat nomor pengeluaran, tanggal transaksi, nama dan jumlah barang, jenis barang, harga barang, total harga, nama pembeli, stempel perusahaan/toko, dan/atau meterai pada setiap kuitansi/nota dan merupakan tempat yang telah memenuhi ketentuan pajak. Ketentuan kelompok biaya pelatihan sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan kegiatan *workshop*, sosialisasi, FGD, dan lain-lain **diutamakan menggunakan fasilitas dan/atau dana dari mitra sasaran atau dana mitra pemerintah**.
- b. **Kelompok biaya ini mencakup biaya makanan dan/atau kudapan** dalam pelaksanaan kegiatan *workshop*, sosialisasi, FGD dan/atau pelatihan.
- c. Biaya makanan dan/atau kudapan **diatur sesuai wilayah dilaksanakannya kegiatan**.
- d. **Biaya kudapan bisa digunakan untuk pelaksanaan kegiatan luring minimal 2 jam**, sedangkan untuk biaya makanan bisa digunakan untuk pelaksanaan kegiatan luring minimal 4 jam; dan
- e. **Biaya makan dan/atau kudapan hanya dapat diberikan apabila melibatkan mitra sasaran dan/atau mitra pemerintah**. Kegiatan yang bersifat internal (tanpa melibatkan mitra sasaran dan/atau mitra pemerintah) tidak dapat dipertanggungjawabkan menggunakan komponen anggaran ini.
- f. **Seluruh kelompok biaya pelatihan bersifat at cost sesuai dengan bukti riil** yang bernilai ekonomi dan PMK yang berlaku.



## LARANGAN/ PERHATIAN



- a. Satuan Biaya Konsumsi **wajib disesuaikan dengan jumlah peserta hadir dan tertera dalam daftar hadir.**
- b. Perancangan pengeluaran konsumsi dan kudapan **wajib diperincikan berdasarkan setiap kegiatannya.** Pada pelaporannya wajib menyertakan bukti riil pembelian konsumsi yang sah dan lengkap disertakan bukti presensi sejumlah penerima konsumsi.

## 3. Komponen Biaya Perjalanan Dalam Negeri (maksimal 20%)



Kelompok Biaya Perjalanan yang diajukan maksimal 20% dari total dana yang disetujui. Biaya ini mencakup perjalanan dalam negeri untuk pelaksanaan program, meliputi biaya transportasi dan uang harian perjalanan dalam kota atau uang harian dengan konsumsi yang diperuntukkan untuk tim dosen dan mahasiswa. Biaya transportasi dan uang harian perjalanan/uang harian dengan konsumsi dapat diklaim sesuai dengan bukti riil yang sah, apabila tim dosen dan tim mahasiswa melakukan kegiatan di lokasi mitra sasaran. Pertanggungjawaban dalam komponen ini diharuskan sesuai dengan bukti pembayaran yang riil dan dapat diverifikasi. Minimal mencantumkan informasi perusahaan, tempat, nomor pengeluaran, tanggal transaksi, keterangan perjalanan, total biaya perjalanan, nama pembeli, stempel perusahaan dan merupakan tempat yang telah memenuhi ketentuan pajak.

Ketentuan kelompok biaya perjalanan dalam negeri sebagai berikut:



a. **Uang Harian, dapat diajukan klaimnya dengan ketentuan**

- **Satuan Biaya Uang Harian dalam kota** dapat digunakan apabila tim dosen atau tim mahasiswa melakukan kunjungan kepada mitra sasaran tanpa mengeluarkan biaya konsumsi;
- **Satuan biaya Uang Harian dengan konsumsi/rapat di luar kantor** dapat digunakan apabila tim dosen atau tim mahasiswa melakukan kunjungan kepada mitra sasaran pada pelaksanaan pelatihan yang telah mengklaim uang konsumsi;
- **Satuan biaya uang harian dan uang saku** tidak dapat diajukan klaimnya secara bersamaan;
- **Satuan biaya uang harian dan uang saku hanya dapat diajukan klaimnya apabila tim dosen atau tim mahasiswa mengunjungi lokasi mitra sasaran.**

b. **Biaya Transportasi**

- **Satuan biaya transport lokal atau transport antar kabupaten** bagi tim dosen atau tim mahasiswa setiap mengunjungi lokasi mitra sasaran;
- **Pertanggungjawaban apabila menggunakan sewa kendaraan**, wajib mencantumkan kuitansi/nota sesuai ketentuan dengan menambahkan lampiran foto mobil, STNK kendaraan, serta SIM/KTP pengemudi mobil.;
- **Satuan biaya transport lokal atau transport antar kabupaten atau sewa kendaraan tidak dapat diajukan klaimnya secara bersamaan.**



## LARANGAN/ PERHATIAN



- Kelompok biaya perjalanan dalam negeri ini **harus berkaitan dengan pengembangan teknologi dan inovasi yang diusulkan**.
- Biaya dalam negeri yang dianggarkan **harus memiliki kaitan substansial dengan pengembangan teknologi dan inovasi yang diajukan** dan mengarahkan ke kegiatan daring untuk efisiensi anggaran.



## LARANGAN/ PERHATIAN



- c. **Perjalanan dinas diarahkan pada pelaksanaan kegiatan** berkaitan dengan peningkatan keberdayaan mitra.
- d. **Kelompok biaya perjalanan tidak diperbolehkan untuk perjalanan manajemen program** seperti untuk kepentingan monitoring dan evaluasi.
- e. **Setiap klaim pada komponen perjalanan dinas wajib disertai surat tugas dari pimpinan perguruan tinggi/ LPPM/ LPM, bukti perjalanan/ pertanggungjawaban.**
- f. **Perjalanan yang dianggarkan hanya diperbolehkan untuk di dalam negeri** dengan mengacu pada satuan biaya yang telah diatur di PMK.
- g. **Kelompok biaya perjalanan ini sudah mencakup juga biaya perjalanan tim dosen dan tim mahasiswa dalam pelaksanaan seminar dampak.**



## Komponen Biaya Lainnya (maksimal 5%)

Kelompok Biaya Lainnya maksimal 5% dari total dana yang diusulkan. Kelompok biaya ini mencakup biaya pemenuhan biaya luaran wajib. **Kelompok biaya lainnya hanya diperbolehkan untuk pemenuhan luaran wajib saja dan pendaftarannya.** Ketentuan kelompok biaya lainnya dan komponen pembbiayaannya terdiri atas:



- a. Komponen pembbiayaan luaran berita media massa;



- b. Komponen pembbiayaan luaran video dan komponen pembbiayaan luaran poster;

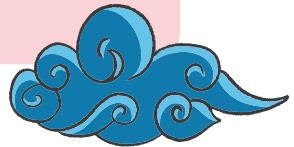




## LARANGAN/ PERHATIAN



- a. **Komponen biaya lainnya seperti ATK, perjalanan pengelolaan program, monitoring dan evaluasi, dan pelaporan bersumber dari dana internal perguruan tinggi;**
  
- b. **Pertanggungjawaban kegiatan kelompok biaya ini diwajibkan menggunakan kuitansi riil yang dapat diverifikasi dan minimal mencantumkan informasi perusahaan/toko, terdapat nomor pengeluaran, tanggal transaksi, nama dan jumlah barang/jasa, jenis barang/jasa, harga barang/jasa, total harga, nama pembeli, stempel perusahaan/toko, dan/atau meterai pada setiap kuitansi/nota dan merupakan tempat yang telah memenuhi ketentuan pajak.**



5

## Komponen Biaya Upah dan Jasa (maksimal 10%)



**Komponen upah dan jasa yang diajukan maksimal 10% dari total dana usulan. Komponen biaya upah dan jasa tidak diperuntukkan untuk tim pelaksana, mahasiswa yang terlibat, mitra sasaran, mitra pemerintah daerah/desa, dan mitra DuDi/CSR yang terlibat.** Anggaran ini dialokasikan hanya untuk tenaga kerja lapangan dan tenaga non akademis. Komponen upah dan jasa harus diperincikan dengan mencantumkan nama, jumlah, dan posisinya sehingga tidak ada duplikasi pembayaran upah dan jasa. Perincian pembayaran upah dan jasa mengikuti Standar Biaya Masukan yang berlaku.

**Pertanggungjawaban komponen upah dan jasa harus melampirkan kuitansi riil.** Keterangan komponen upah dan jasa sebagai berikut:

- a. **Tidak diberikan uang lembur dan uang makan** pada rincian nama yang telah mendapatkan komponen ini;
- b. Honorarium penunjang pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat **tidak diberikan untuk pengolah data dan surveyor, dan biaya pengujian**;
- c. **Besaran upah pembantu teknis/asisten pelaksanaan kegiatan (seseorang yang memiliki keahlian khusus dalam membantu pelaksanaan kegiatan) Rp25.000/OJ (Orang/Jam), dengan maksimal 3 jam sehari** dalam kurun waktu 20 hari kerja dalam sebulan; dan
- d. **Pembantu lapangan (seseorang yang diberikan tugas di lapangan tanpa memerlukan keahlian khusus) Rp 80.000/OH (Orang/Hari)** dengan masa kerja maksimal 20 hari dalam sebulan.



## LARANGAN/ PERHATIAN



1. **Pastikan komponen upah dan jasa diperincikan** (mencantumkan nama, jumlah dan posisinya).
2. **Perincian per kegiatan diperlukan**, namun pastikan tidak ada duplikasi penganggaran;
3. **Periode perekayasaan/pengerjaan kuantitas honorarium perlu disesuaikan dengan perkiraan mulainya program (4-6 bulan)** hingga keharusan menyelesaikan pada akhir tahun saat tutup anggaran.
4. **Komponen upah dan jasa hanya diperuntukkan untuk honorarium pembantu teknis /pembantu lapangan.**
5. Honorarium penunjang pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat **tidak diberikan untuk pengolah data dan surveyor, dan biaya pengujian**.



## LARANGAN/ PERHATIAN

6. Komponen ini tidak diperuntukan untuk honorarium narasumber, pembawa acara, moderator, panitia, mc serta sejenisnya.
7. Mitra tidak berhak memperoleh upah dan jasa dari komponen biaya ini.
8. Tim pengusul dilarang mencantumkan diri dalam komponen ini.



# Mekanisme Usulan dan Pelaksanaan Program

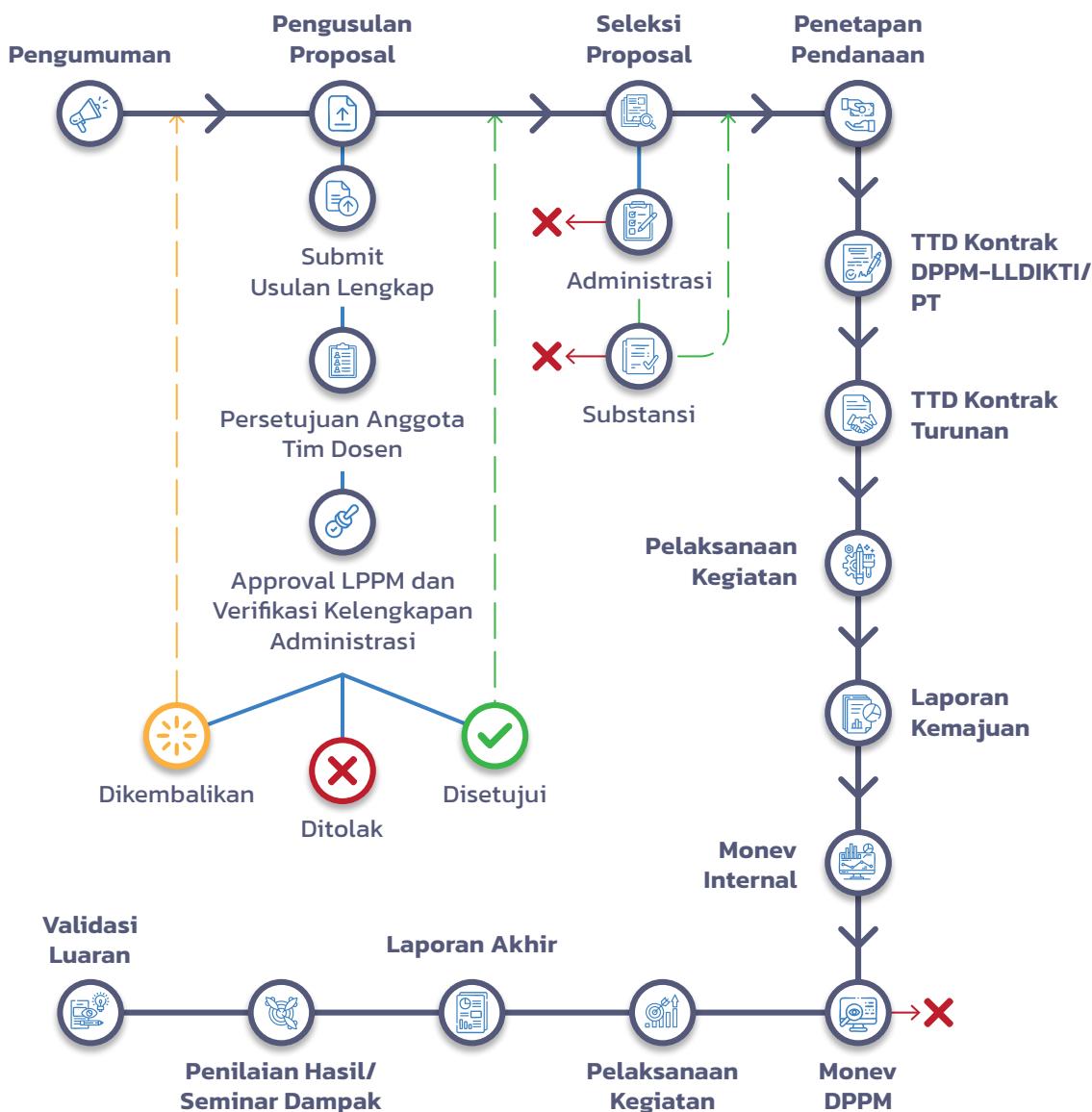




# Mekanisme Usulan dan Pelaksanaan Program

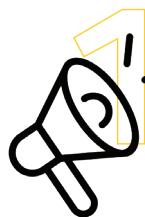
Secara umum tahapan pengusulan proposal PISN akan disampaikan DPPM melalui laman [bima.kemdiktisaintek.go.id/](http://bima.kemdiktisaintek.go.id/).

Selanjutnya alur pengusulan dan pelaksanaan dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:





## 1 Tahap Pengumuman



Siklus pengusulan proposal PISN diawali dengan pengumuman penerimaan usulan proposal melalui laman BIMA dilampiri dengan buku Panduan Program Inovasi Seni Nusantara.



## Tahap Pengusulan Proposal

Dosen atau tim pelaksana secara internal melakukan koordinasi dan penyusunan proposal dengan mencari anggota tim pelaksana lainnya yang memenuhi ketentuan sebagaimana tercantum dalam panduan. Selain itu, tim juga bertanggung jawab dalam menyiapkan seluruh dokumen prasyarat yang ditentukan, termasuk menjalin kerja sama dengan mitra yang relevan dan sesuai dengan kegiatan yang diusulkan.

Secara umum, dokumen proposal Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) disusun menggunakan Bahasa Indonesia yang baku sesuai dengan kaidah Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ditulis secara ringkas, mengikuti alur logika yang sistematis dan jelas, serta menggunakan gaya citasi Vancouver. Format proposal mengacu pada [bit.ly/PISNLampiran4\\_UsulanProposal](https://bit.ly/PISNLampiran4_UsulanProposal) atau dapat diunduh melalui laman resmi [bima.kemdiktisaintek.go.id/](http://bima.kemdiktisaintek.go.id/).

Pengusulan proposal dilakukan oleh ketua tim pelaksana melalui akun BIMA. Setelah proposal diunggah secara lengkap di laman BIMA, anggota tim pelaksana lainnya akan menerima notifikasi untuk menyetujui keanggotaan tim. Selanjutnya, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) akan melakukan verifikasi administrasi serta memberikan persetujuan terhadap usulan proposal.

LPPM memiliki  
kewenangan  
untuk:



Menyetujui  
proposal,



Mengembalikan  
proposal untuk  
diperbaiki,



Menolak pro-  
posal.

Proposal yang dikembalikan oleh LPPM dapat direvisi dan diajukan ulang oleh ketua tim pelaksana. Namun, proposal yang ditolak tidak dapat direvisi ataupun diajukan kembali. Proposal yang telah disetujui oleh LPPM akan dilanjutkan ke tahap seleksi oleh DPPM.



## Tahap Penetapan dan Pengumuman Penerima Pendanaan

Setelah tahapan seleksi proposal dilaksanakan, proses selanjutnya adalah penetapan usulan yang dinyatakan layak untuk didanai. Usulan yang dapat ditetapkan sebagai penerima pendanaan adalah proposal yang telah lolos seleksi administrasi dan telah melalui tahapan seleksi substansi.

Penetapan penerima pendanaan didasarkan pada skor hasil penilaian substansi, dengan mempertimbangkan ketersediaan anggaran, jumlah proposal yang diajukan, serta faktor-faktor lain seperti alokasi dana per klaster, asas pemerataan, dan pertimbangan relevan lainnya.

Adapun ketentuan dalam proses penetapan pendanaan adalah sebagai berikut:



1. Penetapan usulan yang layak didanai dilakukan oleh DPPM **berdasarkan hasil seleksi dan ketersediaan dana**;



2. Besaran pendanaan yang diberikan ditetapkan oleh DPPM dengan **mempertimbangkan rekomendasi reviewer dan ketersediaan anggaran tahun berjalan**; dan



3. Informasi mengenai usulan yang ditetapkan sebagai penerima pendanaan **disampaikan melalui laman resmi BIMA**.



## Tahap Pencairan dan Pelaksanaan Program

Tahapan pencairan dana dan pelaksanaan Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) menetapkan dan mengumumkan daftar penerima pendanaan. Informasi terkait proses penandatanganan kontrak **disampaikan melalui laman BIMA**;

2. LPPM dan LLDIKTI mengirimkan data isian kontrak melalui tautan [bit.ly/PISNLam-piran7\\_Kontrak](https://bit.ly/PISNLam-piran7_Kontrak) pada DPPM sebelum dilaksanakan penandatanganan kontrak;
  3. Proses penandatanganan kontrak dan pencairan dana program **dilakukan sesuai dengan status kelembagaan perguruan tinggi serta pola pengelolaan keuangannya, yaitu melalui skema PTN atau LLDIKTI**;
  4. **Pimpinan LPPM (atau sebutan lain lembaga sejenis) menyusun kontrak turunan kepada ketua tim dosen.** Untuk perguruan tinggi swasta (PTS), LLDIKTI menyusun kontrak turunan kepada PTS di bawah naungannya, yang kemudian ditindaklanjuti oleh pimpinan PTS/unit kerja berwenang (Rektor/Wakil Rektor/Direktur/Kepala LPPM) dengan menyusun kontrak kepada ketua tim pelaksana;
5. **Kontrak PISN sekurang-kurangnya memuat ketentuan berikut:**
- Pejabat penandatangan kontrak;
  - Dasar pembuatan/ruang lingkup kontrak;
  - Jumlah dana dan mekanisme pencairan;
  - Masa berlaku kontrak;
  - Target luaran;
  - Hak dan kewajiban para pihak;
  - Ketentuan pelaporan;
  - Pemantauan dan evaluasi;
  - Perubahan tim pelaksana;
  - Ketentuan perpajakan;
  - Pengelolaan kekayaan intelektual;
  - Keadaan kahar (force majeure);
  - Sanksi; dan
  - Mekanisme penyelesaian sengketa.

Setelah proses penandatanganan kontrak selesai, ketua tim pelaksana **wajib melakukan revisi proposal dan Rencana Anggaran Biaya (RAB) sesuai dengan dana yang disetujui dalam kontrak** serta memperhatikan masukan dari reviewer. Selanjutnya, ketua tim pelaksana mengunggah surat kesanggupan penyelesaian pekerjaan melalui laman BIMA. Pencairan dana hanya dapat dilakukan setelah revisi proposal dan RAB diterima oleh DPPM.



## Tahap Pelaporan Kemajuan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaporan kemajuan pelaksanaan kegiatan **merupakan bentuk pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan 80% secara tertulis yang dilakukan oleh pelaksana yang diunggah pada laman yang akan ditentukan DPPM untuk menjadi syarat pencairan dana 20%**. Ketua tim pelaksana berkewajiban mengunggah:



1. Mengunggah laporan kemajuan pelaksanaan kegiatan;
2. Mengunggah kemajuan pemenuhan luaran wajib pelaksanaan kegiatan;



3. Mengisi catatan harian pelaksanaan kegiatan;



4. Mengunggah laporan penggunaan dana tahap I sebesar 80%, disertai dengan bukti-bukti penggunaan anggaran yang sah dan dapat diper tanggungjawabkan, sesuai dengan ketentuan pelaporan keuangan yang berlaku.;



5. Mengunggah hasil kegiatan 80% dalam bentuk presentasi (*slide PowerPoint*); dan



6. Dokumen lainnya yang dianggap perlu.

Format laporan kemajuan dan dokumen lainnya dapat dilihat pada [bit.ly/PISNLampiran8\\_LaporanKemajuan](http://bit.ly/PISNLampiran8_LaporanKemajuan).





## 6 Tahap Pemantauan/ Monitoring dan Evaluasi

Tahap pemantauan/monitoring dan evaluasi (monev) merupakan bentuk pemantauan pelaksanaan pada laporan kemajuan Program Inovasi Seni Nusantara. Pelaksanaan monev terdiri dari pelaksanaan monev internal oleh perguruan tinggi dan pelaksanaan monev oleh DPPM. Pelaksanaan monev tersebut mengikuti ketentuan sebagai berikut:



1. Perguruan tinggi wajib **melaksanakan monev** sesuai dengan ketentuan pada [bit.ly/PISNLampiran9\\_Monev](http://bit.ly/PISNLampiran9_Monev);



2. Perguruan tinggi **wajib melaporkan hasil penilaian monev internal** kepada DPPM dengan format sesuai [bit.ly/PISNLampiran9\\_Monev](http://bit.ly/PISNLampiran9_Monev);



3. DPPM melaksanakan monev setelah **laporan kemajuan dan hasil verifikasi monev dokumen diunggah**;



4. DPPM melaksanakan monev dan **hasil pelaksanaan monev tersebut menjadi pertimbangan DPPM** dalam mencairkan dana 20%;



5. **Apabila dalam pelaksanaan monev ditemukan adanya indikasi ketidak jujuran atau pelaksanaan jauh dari target** maka DPPM diperkenankan memberikan kebijakan kepada pelaksana dalam bentuk tidak dicairkannya anggaran 20% dan/atau pengembalian dana 80%. Acuan indikator penilaian pemantauan/monitoring dan evaluasi terlampir pada [bit.ly/PISNLampiran9\\_Monev](http://bit.ly/PISNLampiran9_Monev).



## 7 Tahap Pelaporan Akhir

Tahap pelaporan akhir merupakan bentuk pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan Program Inovasi Seni Nusantara secara tertulis yang dilakukan oleh pelaksana pada akhir tahun anggaran dan/atau pendanaan 100%. Ketua tim pelaksana berkewajiban memberikan laporan akhir pelaksanaan mengikuti ketentuan sebagai berikut:



1. Mengunggah laporan akhir kegiatan;
2. Mengunggah laporan penggunaan anggaran 100%;
3. Mengisi catatan harian pelaksanaan kegiatan;
4. Mengunggah presentasi (*slide PowerPoint*) yang berisikan hasil pelaksanaan kegiatan;
5. Membuat surat pernyataan berita acara serah terima aset;
6. Mengunggah hasil pemenuhan luaran wajib pelaksanaan kegiatan;
7. Mengisi dan mengunggah indikator capaian luaran kegiatan; dan
8. Dokumen lainnya yang dianggap perlu.



Format laporan akhir dan dokumen lainnya dapat dilihat pada  
[bit.ly/PISNLampiran10\\_LaporanAkhir](http://bit.ly/PISNLampiran10_LaporanAkhir).



## Tahap Penilaian Hasil/ Seminar Dampak

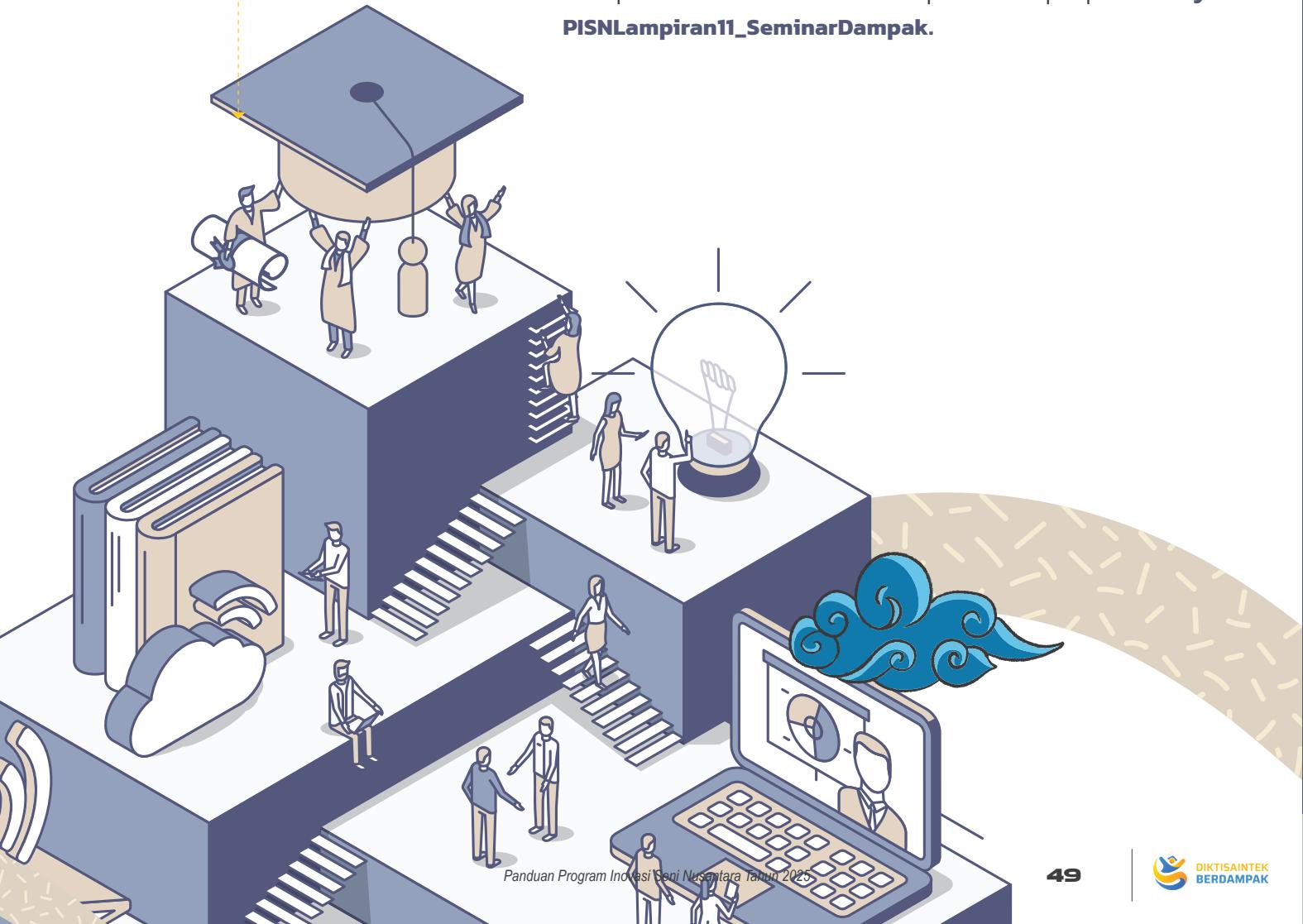
Tahap penilaian hasil/seminar dampak adalah tahap penilaian ketercapaian hasil kegiatan dan luarannya. Tahap penilaian hasil/seminar dampak mengikuti ketentuan sebagai berikut:



1. Pelaksanaan penilaian hasil/seminar dampak **dilaksanakan setelah tim pelaksana mengunggah dokumen pada tahap pelaporan akhir**;
2. Pelaksanaan penilaian hasil/seminar dampak **dilakukan oleh DPPM dengan menunjuk komite penilaian/reviewer** untuk menilai hasil pelaksanaan kegiatan dan capaian luaran;



- 
3. **Komite Penilaian dan/atau reviewer memberikan rekomendasi** kepada DPPM berupa hasil penilaian yang terdiri atas: tingkat keberhasilan sesuai dengan usulan yang dijanjikan, kesesuaian penggunaan anggaran dan kelengkapan seluruh dokumen pelaporan;
- 
4. Hasil penilaian dan rekomendasi dari Komite Penilaian dan/atau reviewer, akan **menjadi pertimbangan DPPM dalam menentukan keberhasilan program**;
- 
5. **Apabila dalam pelaksanaan pelaksanaan penilaian hasil/seminar dampak ditemukan adanya indikasi ketidak jujuran atau pelaksanaan jauh dari target** maka DPPM diperkenankan memberikan kebijakan kepada pelaksana sesuai dengan sanksi yang berlaku. Acuan indikator penilaian hasil/seminar dampak terlampir pada [bit.ly/PISNLampiran11\\_SeminarDampak](http://bit.ly/PISNLampiran11_SeminarDampak).



# Sanksi dan Pelanggaran





# Sanksi dan Pelanggaran



Sanksi dan pelanggaran dari tim pelaksana Program Inovasi Seni Nusantara diuraikan sebagai berikut:



1. Tim pelaksana yang **tidak melaksanakan kegiatan sesuai dengan ketentuan berdasarkan hasil pemantauan/monitoring dan evaluasi**, akan dikenakan sanksi berupa pengembalian dana yang telah diterima dan diberhentikan pendanaannya atau sesuai dengan rekomendasi reviewer;



2. Apabila pelaksanaan Program Inovasi Seni Nusantara **dihentikan sebelum waktunya akibat kelalaian pelaksana atau terbukti memperoleh pendanaan ganda atau mengusulkan kembali judul yang telah didanai pada program lainnya atau terbukti melakukan pemalsuan data, maka pelaksana diwajibkan mengembalikan dana** yang telah diterima ke kas negara dan tidak diperkenankan mengusulkan kegiatan pengabdian pada dana BOPTN selama dua tahun berturut-turut;



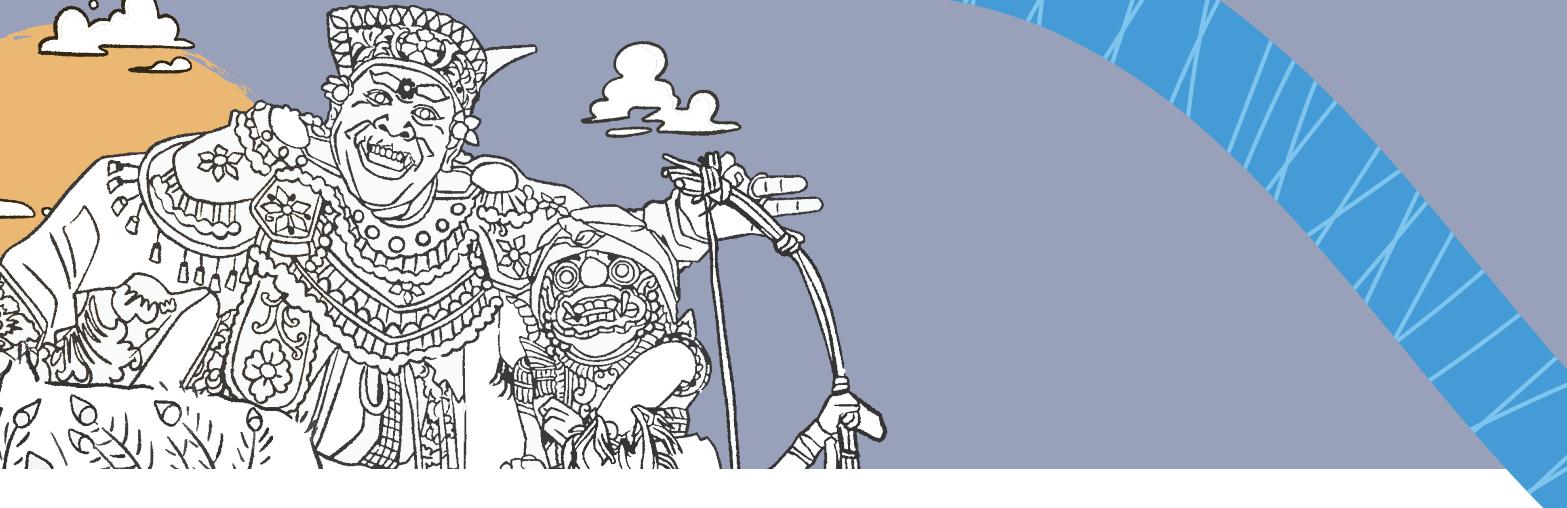
3. **Pelaksana Program Inovasi Seni Nusantara yang tidak mengunggah laporan akhir dan/atau tidak memenuhi luaran wajib pada waktu yang ditentukan akan dikenakan sanksi berupa tidak dapat mengajukan usulan baru pada program pengabdian yang sumber pendanaannya dari BOPTN selama satu tahun periode usulan**, namun tim pelaksana tetap wajib mengunggah luaran wajib yang dijanjikan maksimal satu tahun setelah periode usulan;



4. Apabila setelah satu tahun periode usulan tim pelaksana **tetap tidak mengunggah luaran wajib yang dijanjikan** maka akan dikenakan sanksi berupa **pengembalian pendanaan yang telah diterima secara keseluruhan atau paling sedikit 20% dari total pendanaan**;



5. **Pelaksana kegiatan yang hasil penilaian ketercapaian luaran (1 Tahun setelah pendanaan) dinyatakan tidak valid maka tim pelaksana tidak dapat mengajukan usulan baru pada program penelitian maupun pengabdian** dan tetap diwajibkan untuk me-



menuhi luaran wajib tersebut sampai dinyatakan valid, apabila setelah dua periode usulan/ satu tahun setelahnya tetap dinyatakan tidak valid maka akan dikenakan sanksi berupa tidak dapat mengajukan usulan baru pada program penelitian maupun pengabdian sampai luaran wajib dinyatakan valid, namun demikian tim pelaksana tidak dapat mengajukan usulan pada program penelitian maupun pengabdian selama dua tahun berturut-turut setelah luaran dinyatakan valid;



6. Pelaksana Program Inovasi Seni Nusantara yang **tidak mengikuti pelaksanaan monitoring dan evaluasi dan seminar dampak yang diselenggarakan oleh DPPM** akan dikenakan sanksi berupa pengembalian dana paling sedikit 20% atau sesuai dengan rekomendasi reviewer;



7. Apabila tim pelaksana **terbukti melakukan penyimpangan, baik dalam pelaksanaan kegiatan maupun pengelolaan keuangan yang dapat merugikan Negara** maka pelaksana dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan;



8. Apabila dikemudian hari pada usulan yang telah didanai **ditemukan pemalsuan/ketidaksesuaian dokumen dengan kondisi sebenarnya maka tim pelaksana bertanggung jawab penuh atas seluruh sanksi hukum yang mengikat atasnya**;



9. **Ketentuan hukum yang berkaitan dengan seluruh hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab perguruan tinggi pelaksana.** Perguruan Tinggi pelaksana bertanggung jawab **penuh tanpa batas terhadap segala akibat yang** timbul atas pelaksanaan Program, penggunaan dana meliputi namun tidak terbatas pada segala bentuk tanggung jawab, kehilangan, kerugian, denda, gugatan dan/atau tuntutan hukum, serta proses periksaan hukum.

# Jadwal Kegiatan

Bulan Ke-				
8	9	10	11	12

TAHAP PENGUSULAN					
	<b>Pengumuman dan Penerimaan Proposal</b>				
	<b>Seleksi Administrasi dan Substansi Proposal</b>				
	<b>Penetapan Pengumuman Penerima Pendanaan</b>				
	<b>Kontrak</b>				
TAHAP PELAKSANAAN					
	<b>Pelaksanaan</b>				
	<b>Tahap Pelaporan Kemajuan</b>				
	<b>Monitoring dan Evaluasi oleh Perguruan Tinggi dan DPPM</b>				
	<b>Laporan Akhir</b>				
	<b>Seminar Dampak/ Penilaian Luaran</b>				





**DIKTISAINTEK  
BERDAMPAK**



# Panduan Program Inovasi Seni Nusantara

Tahun 2025

**Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan**  
Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi  
Jalan Jenderal Sudirman Pintu 1 Senayan  
Jakarta Pusat. 10270

