

Selamat Datang!

Di
**Peace
Sociopreneur
Academy**



ADA MISI PENTING

Dear
di Tempat

Hi Apakabar?

Oh ya, selamat ya, kamu jadi salah satu manusia terpilih. Hanya yang punya kekuatan super yang terpilih program ini lho. Di sini kekuatan supermu akan diasah untuk menjalani misi, memecahkan masalah dunia, berikut ini ...

- Indonesia jadi juara 2 setelah Cina, sebagai negara dengan polusi sampah plastik tertinggi.
- Setiap orang Indonesia membuang sampah makanan 3 kg. Kalau dijumlahin total 1,3 juta ton pertahun. Kalau dirupiahkan sekitar Rp. 27 triliun rupiah. Namun, ironisnya 19,6 juta penduduk Indonesia masih kekurangan gizi.
- Belum lagi air bersih, yang menikmati akses perpipaan baru 20,14% dan akses air minum aman cuma 6,8% rumah tangga.

Apa yang kita udah lakukan sebagai orang Indonesia yang religius? Apa peran orang-orang yang beriman? Bahkan ironisnya di rumah ibadah kadang pengelolaan sampahnya nggak jelas. Acara-acara keagamaan kadang menghamburkan makanan. Air bersih kadang diboros-borosin.

Mirisnya lagi, bukannya jadi solusi buat masalah yang tadi disebut di atas, kadang kita orang beriman malah nggak akur. Perbedaan keyakinan dan aliran bukannya dirayakan malah jadi bahan perpecahan

KontraS mencatat kekerasan atas nama agama cukup tinggi. Mayoritas pelaku kekerasan dilakukan oleh sesama masyarakat sipil (163 kasus). Kemudian Pemerintah (177 kasus), Ormas (148 kasus), dan Polisi (92 kasus).

Nah sebagai seorang sociopreneur, kamu punya misi untuk:

MEMBUAT SEBUAH "SOLUSI KECIL" UNTUK MENJAWAB SALAH SATU MASALAH DI ATAS!

Untuk menyelesaikan misi ini, kamu akan melewati 4 quest berikut ini ...



PETA PETUALANGAN

Quest #1: Feel
Memahami masalah
dan menggali akar
masalah



Quest #2: Imagine
Mengeksplorasi
ide dan merancang solusi

Quest #3: Do
Mengeksekusi project,
ujicoba lapangan.



Quest #4: Share
Mempresentasikan
dampak
mensosialisasikan ke
publik

KOLEKSI BADGENYA DAPATKAN GIFTNYA!

Setiap kemau selesaikan satu Quest, kamu akan mendapat satu badge dan sebuah gift keren dari PeaceGen. Pastikan di akhir misi kamu koleksi semua badge dan giftnya.

QUEST

BADGE

GIFT

1



2



3



4



My Event Calendar

NAMA: _____

ORGANISASI: _____

Simak pengumuman dari panitia.
Catat tanggal-tanggal penting.



TGL:	TGL:	TGL:	TGL:
TGL:	TGL:	TGL:	TGL:
TGL:	TGL:	TGL:	TGL:

MEET THE MENTORS



Selama menyelesaikan misi, kamu akan dibantu oleh para mentor yang ahli di bidangnya masing-masing, serta akan didampingi oleh fasilitator yang siap menemani perjalananmu.



Ginan Aulia Rahman

Berpengalaman bertahun-tahun bekerja sebagai strategic online marketing di industri fashion. Kini Ginan bekerja dan berkarya di Peace Generation sebagai strategic communication coordinator.



Eggie Fauzy

Founder dan koordintor Komunitas Musisi Mengaji (KOMUJI) yang mewadahi anak muda untuk bekreasi dan berkarya untuk menyuarakan nilai perdamaian dan moderasi beragama.



Futih Al Jihadi

Seorang filmmaker sekaligus Founder & Director Rhaya Flicks. Telah membantu strategic campaign sejumlah film nasional seperti film, Dear Nathan Hello Salma dll.





Andi Abdul Qodir

Desainer grafis, dosen, dan seorang community leader yang menggerakkan anak muda menjadi pengubah sosial melalui seni dan kreativitas. Kang Qodir juga mendirikan dan memimpin Tujusemesta, sebuah studio dan konsultan desain.



Irfan Amalee

Pendiri dan direktur PeaceGeneration Indonesia. Menulis puluhan judul buku, menulis dan menyutradarai berbagai video kampanye.



Wawan Gunawan

Pegiat toleransi dan dialog antariman. Mendirikan Jaringan Kerjasama Antarumat Beragama (JAKATARUB). Meraih beragam penghargaan dan liputan media.



Eko Nugroho

Seorang game design sekaligus founder dan CEO Kummara Grup, serta konsultan yang fokus pada game based-learning, serious game, dan gamifikasi untuk perusahaan nasional dan multinasional.





JUMAT, 27 November 2020

PSA
2020



Irfan Amalee
Peace Generation
Peace Education



Usman Hamid
Amnesty International
Indonesia
Digital Campaign



Kalis Mardiasih
Writer
Gender Equality
and Justice



Eggie Fauzy
CoFounder Komuji
Art & Social Movement



Amelia Hapsari
Ashoka Indonesia
Framework Change



Peace
Sociopreneur
Academy



SABTU, 28 November 2020

PSA
2020



Pastor Ferry
Eco Camp
Environmental



Neng Hannah
Dosen UIN Bandung
Gender Equality & Justice



Mudiwati R.
Dosen FISIP UNPAD
Public Policy



Rini Rahmawati
Mutli Institute
Woman Peace Activist



Ayi Yunus
CoFounder YIPC
Indonesia
Peace Activist



I Ketut Wiguna
Technopreneur
Activist and Social Analyze



Yulianti Hamdani
Living Meaning Center
Foundation
Counseling



Nia Kurniawati
Entrepreneur
Activist and Social Analyze



Peace
Sociopreneur
Academy





MEET THE FELLOWS

Kamu akan berkolaborasi dengan 30 peserta lain yang berasal dari latar belakang beragam. Ayo cari tahu, kenalan, dan catat semua teamn seperjuangan dalam perjalanan ini.

Nama	Organisasi	Hal unik

Nama

Organisasi

Hal unik

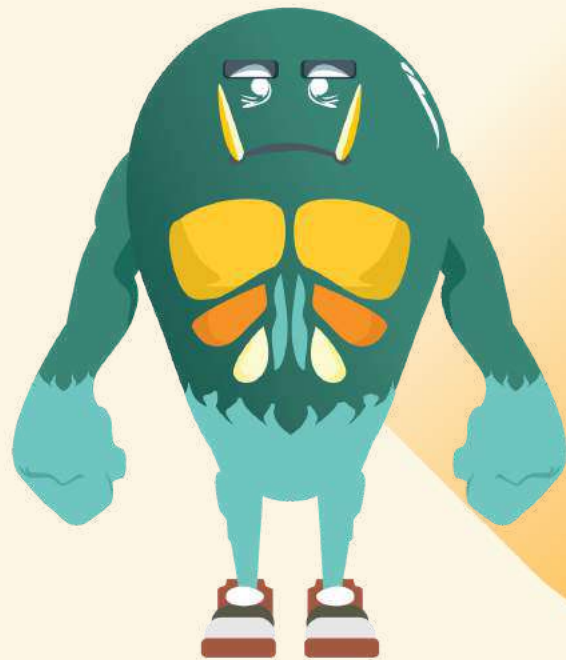
Nama

Organisasi

Hal unik

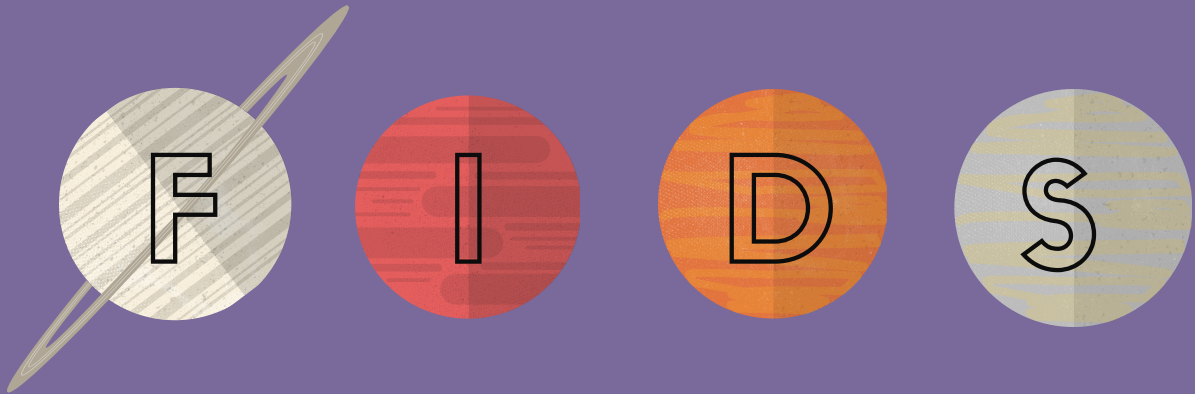


Pilih Avatarmu



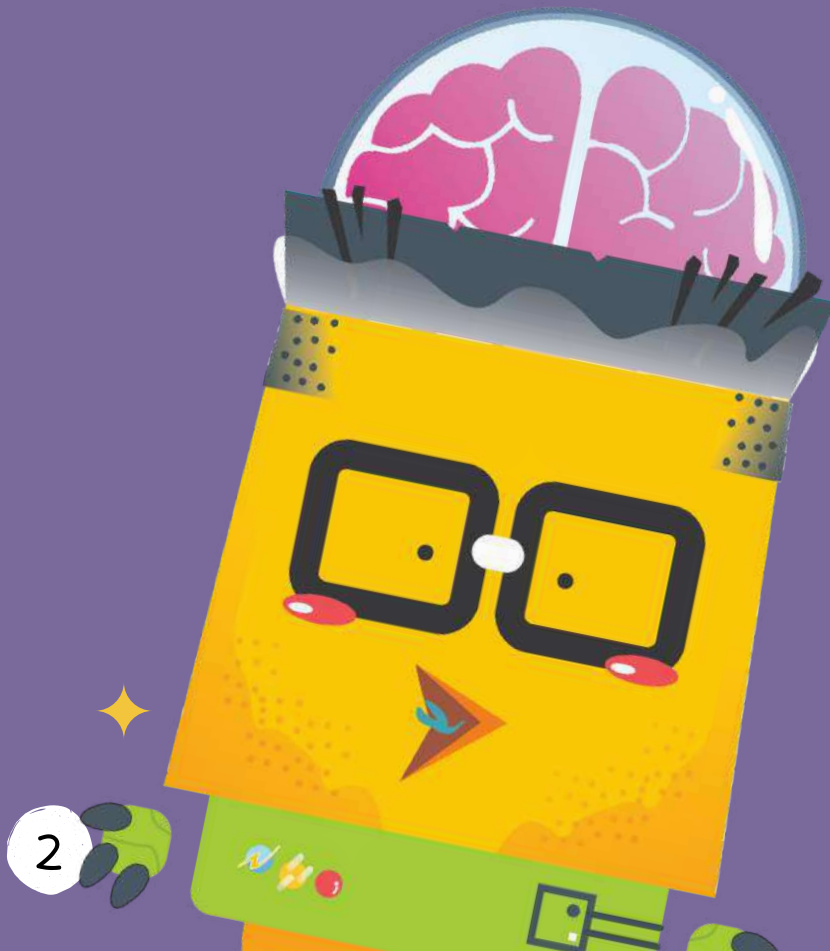
MAIN





FEEL

Agar kamu bisa menyelesaikan misi dengan baik, ayo kita merasakan dan memahami (feel) masalah terlebih dahulu.



6 Masalah yang Diangkat

MASALAH #1

MASALAH #2

MASALAH #3

MASALAH #4

MASALAH #5

MASALAH #6



WAKTU	SESI:
TANGGAL	DATE:



Krisis Lingkungan dan Peran Umat Beragama

Pastor Ferry

Eco Learning Camp, pemuka agama Katolik



- 1 _____

- 2 _____

- 3 _____

- 4 _____

- 5 _____

- 6 _____

- 7 _____

- 8 _____

- 9 _____

- 10 _____

WAKTU	SESI:
TANGGAL	DATE:



Problematika sosial dan Peran Umat Beragama

I Ketut Wiguna

Technopreneur, pemuka agama Hindu



- 1 _____

- 2 _____

- 3 _____

- 4 _____

- 5 _____

- 6 _____

- 7 _____

- 8 _____

- 9 _____

- 10 _____

WAKTU	SESI:
TANGGAL	DATE:



Fiqih Lingkungan

Ayi Yunus R
Muhammadiyah



- 1

- 2

- 3

- 4

- 5

- 6

- 7

- 8

- 9

- 10

WAKTU	SESI:
TANGGAL	DATE:



Pola Konsumsi dan Kelestarian Lingkungan

Rini Rahmawati,
Mutti Institute, Fatimiyah IJABI



- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

WAKTU	SESI:
TANGGAL	



Diskriminasi terhadap Perempuan

Neng Hanah
Fatayat NU



- 1 _____

- 2 _____

- 3 _____

- 4 _____

- 5 _____

- 6 _____

- 7 _____

- 8 _____

- 9 _____

- 10 _____

WAKTU	SESI:
TANGGAL	



Diskriminasi terhadap Minoritas

Mudiyati. R
FISIP UNPAD



- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

WAKTU	SESI:
TANGGAL	



Tantangan Ekonomi Ummat

Nia Kurniawati
Aktivias dan sosial analis
Al-Wasilah



- 1 _____

- 2 _____

- 3 _____

- 4 _____

- 5 _____

- 6 _____

- 7 _____

- 8 _____

- 9 _____

- 10 _____

WAKTU	SESI:
TANGGAL	



Masalah Kesejahteraan Mental

Yulianti Hamdani
Tasawuf dan Psikoterapi UIN SGD Bandung
Alumni Persis



- 1 _____

- 2 _____

- 3 _____

- 4 _____

- 5 _____

- 6 _____

- 7 _____

- 8 _____

- 9 _____

- 10 _____

POHON MASALAH

Siapa yang dirugikan oleh masalah ini?

Apa masalah yang terlihat, terdengar, terasa

Apa akibatnya jika masalah ini dibiarkan?

Bagaimana masalah ini terjadi?

MASALAH



AKAR MASALAH

Mengapa masalah ini muncul, mengapa dia nggap masalah?

Siapa yang berandil menyebabkan masalah ini?

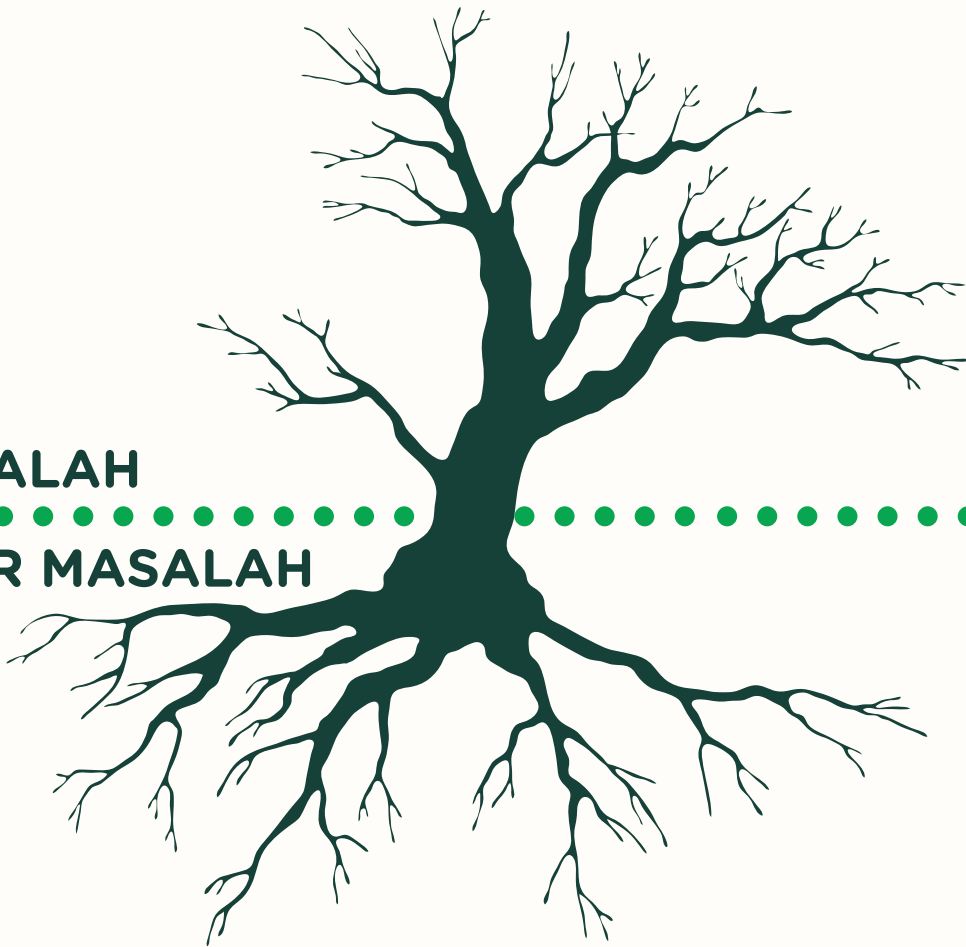
Apa faktor penyebab masalah ini muncul?

POHON MASALAH

MASALAH



AKAR MASALAH

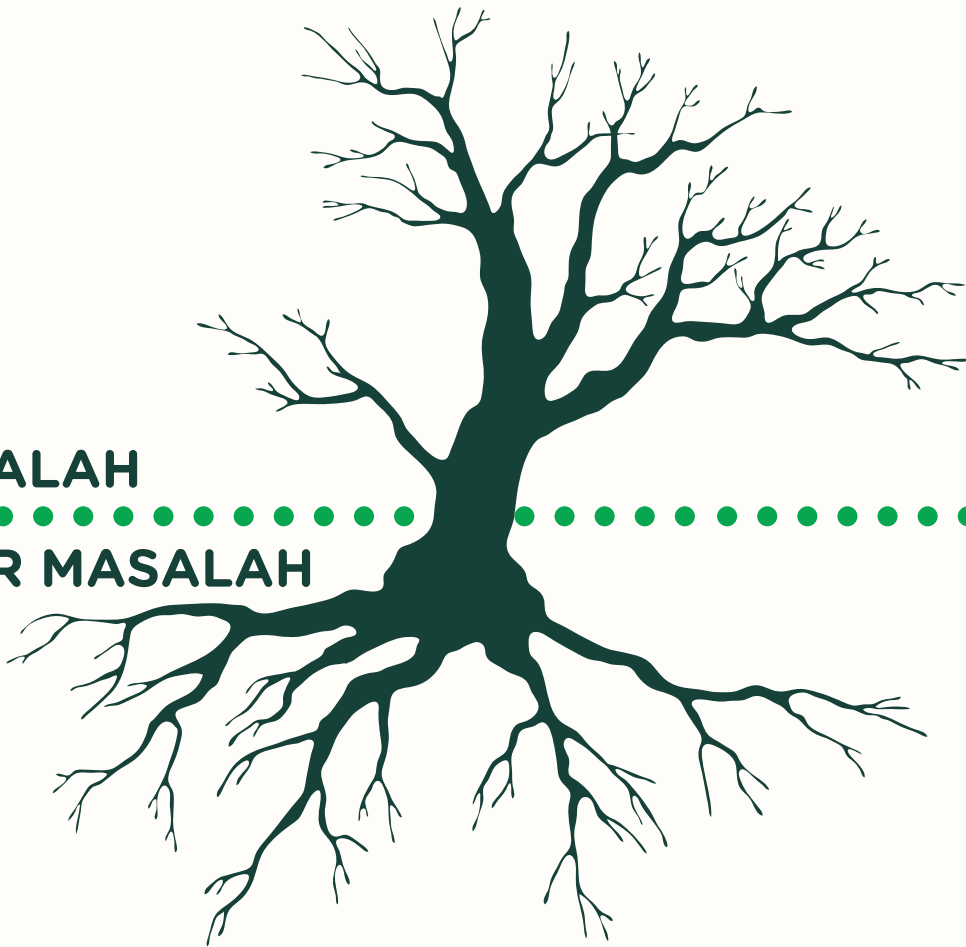


POHON MASALAH

MASALAH



AKAR MASALAH





PERKUAT DENGAN DATA

Agar masalah yang diangkat terasa mendesak untuk diselesaikan, kita perlu meyakinkan audiens dengan data, fakta, hasil observasi atau wawancara.

DATA

FAKTA

OBSERVASI

WAWANCARA



Lembar Wawancara

Yang diwawancarai: _____

?	
_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	

?	
_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	

?	
_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	

?	
_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	

?	
_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	

?	
_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	

NAME _____

DATE _____

CLASS _____

TEACHER _____

Lembar Wawancara

Yang diwawancarai: _____

?	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

?	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

?	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

?	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

?	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

?	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

NAME

DATE

CLASS

TEACHER

NAME:

DATE:

Hasil Observasi



NAME:

DATE:

Fakta



NAME:

DATE:

Data

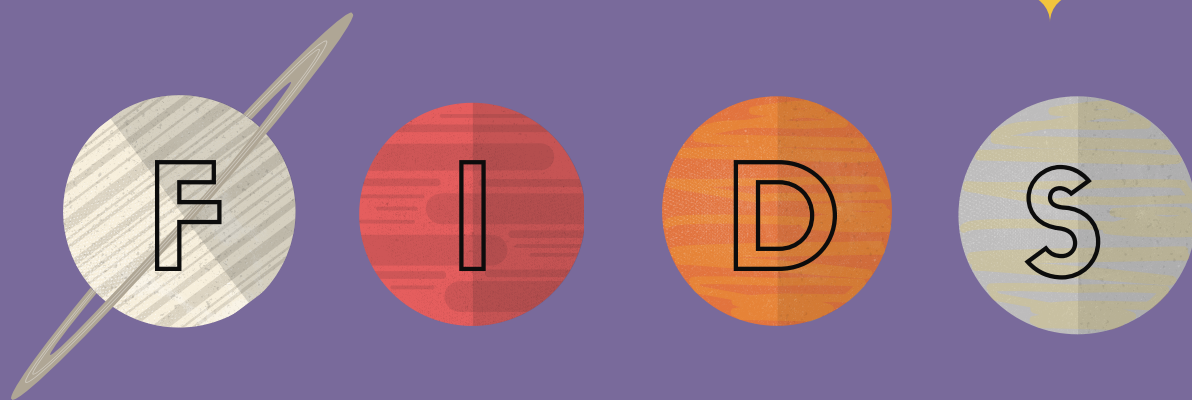


SELAMAT!

Kamu sudah menyelesaikan Quest #1

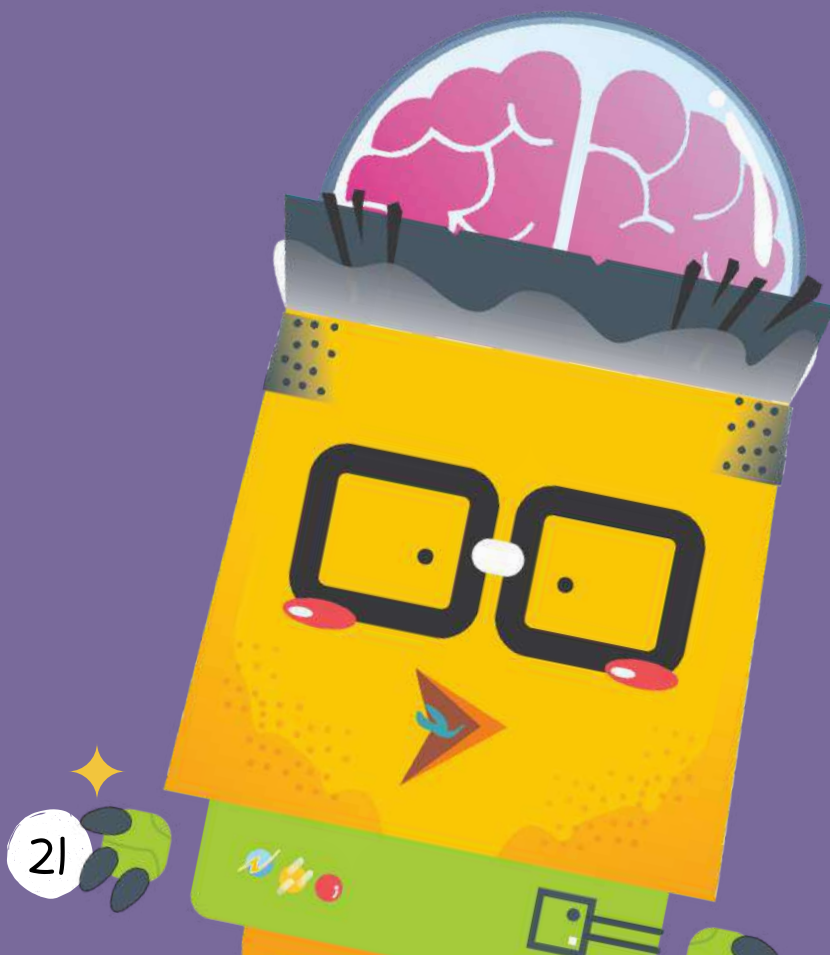


Dapatkan Badge dan Giftnya. Hubungi Fasilitatormu!



IMAGINE

Setelah mengamati dan merasakan masalahnya, kini kamu siap untuk membayangkan (imagine) solusinya.



WAKTU	SESI:
TANGGAL	



Social Entrepreneurship

Irfan Amalee
PeaceGen Indonesia



- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

WAKTU	SESI:
TANGGAL	



Video and Social Change

Amelia Hapsari
Ashoka, inDocs



- 1

- 2

- 3

- 4

- 5

- 6

- 7

- 8

- 9

- 10

WAKTU	SESI:
TANGGAL	



Music and Social Change

Kang Egi dan Teh Upit,
Pendiri Komuji



- 1 _____

- 2 _____

- 3 _____

- 4 _____

- 5 _____

- 6 _____

- 7 _____

- 8 _____

- 9 _____

- 10 _____

WAKTU	SESI:
TANGGAL	



Story telling & Social Change

Kalis Mardiasih
Gusdurian



- 1 _____

- 2 _____

- 3 _____

- 4 _____

- 5 _____

- 6 _____

- 7 _____

- 8 _____

- 9 _____

- 10 _____

WAKTU	SESI:
TANGGAL	



Digital Campaign & Social Change

Usman Hamid
Change.org



- 1 _____

- 2 _____

- 3 _____

- 4 _____

- 5 _____

- 6 _____

- 7 _____

- 8 _____

- 9 _____

- 10 _____

WAKTU	SESI:
TANGGAL	DATE:



Game & Social Change

Tim Kumara
Gusdurian



- 1 _____

- 2 _____

- 3 _____

- 4 _____

- 5 _____

- 6 _____

- 7 _____

- 8 _____

- 9 _____

- 10 _____

WAKTU	SESI:
TANGGAL	DATE:



Design Thinking

Andi Abdul Qodir
Tujusemesta



- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

Title _____

Name _____

Grade _____

TEMPLATE KALIMAT IMAGINE

Bagaimana agar

**Bagaimana agar masjid mampu
mengelola limbah dan hemat energi?**

Bagaimana agar

Bagaimana agar

Title _____

Name _____

Grade _____

TEMPLATE KALIMAT IMAGINE

Bagaimana agar

Bagaimana agar

Bagaimana agar

TEMPLATE CURAH GAGASAN



IMAGINE



Unik dan kreatif



Bermanfaat



Mungkin dilakukan



Mudah diperbanyak

TEMPLATE CURAH GAGASAN



IMAGINE



Unik dan kreatif



Bermanfaat



Mungkin dilakukan



Mudah diperbanyak

TEMPLATE CURAH GAGASAN



IMAGINE



Unik dan kreatif



Bermanfaat



Mungkin dilakukan



Mudah diperbanyak

TEMPLATE CURAH GAGASAN



IMAGINE



Unik dan kreatif



Bermanfaat



Mungkin dilakukan



Mudah diperbanyak

TEMPLATE CURAH GAGASAN



IMAGINE



Unik dan kreatif



Bermanfaat



Mungkin dilakukan



Mudah diperbanyak

GAGASAN TERPILIH

NAME:

SECTION:

DATE:

SCORE:

Dari hasil curah gagasan tadi, pilihlah satu ide yang akan kamu eksekusi

SELAMAT!

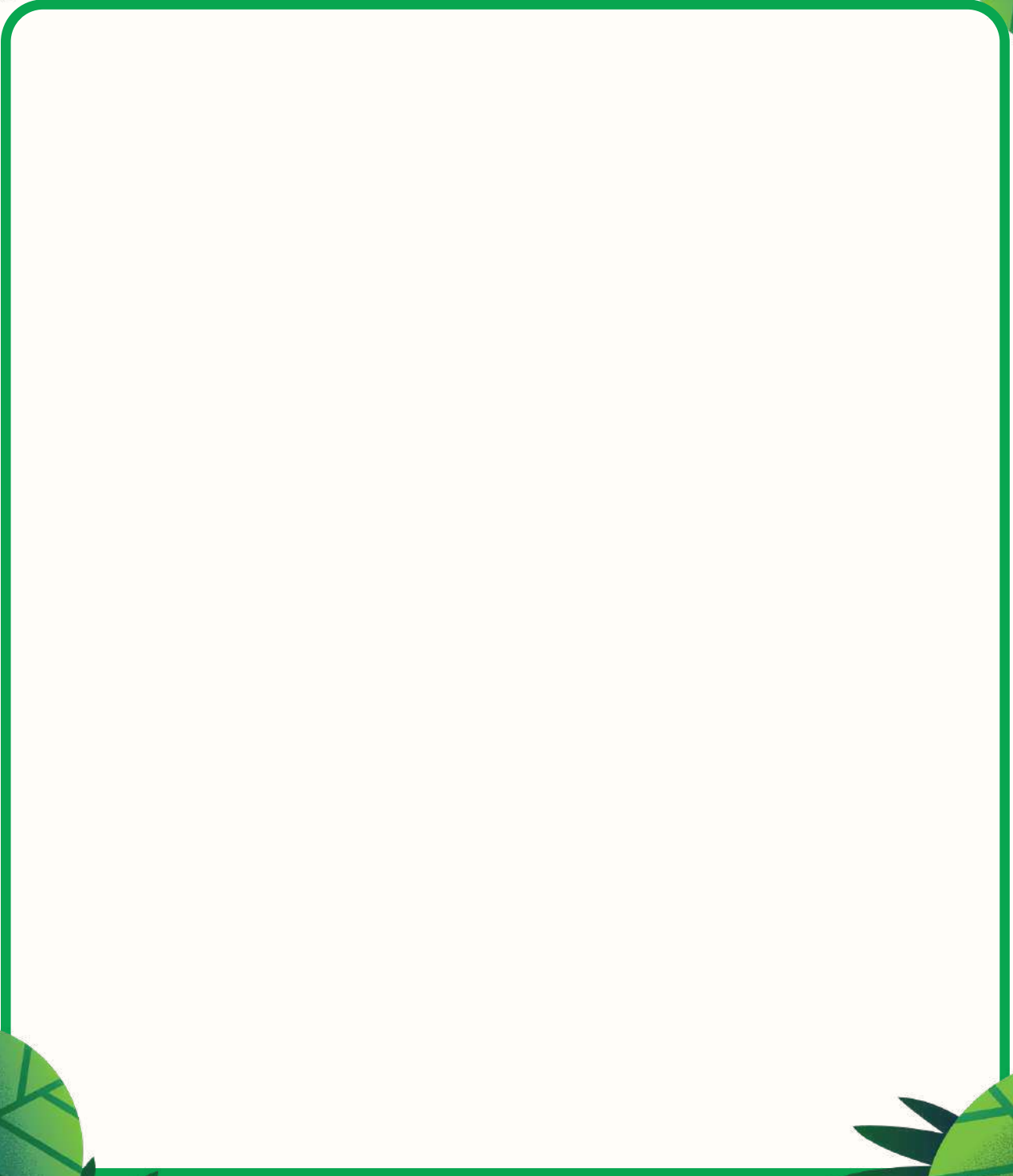
Kamu sudah menyelesaikan Quest #2



Dapatkan Badge dan Giftnya. Hubungi Fasilitatormu!

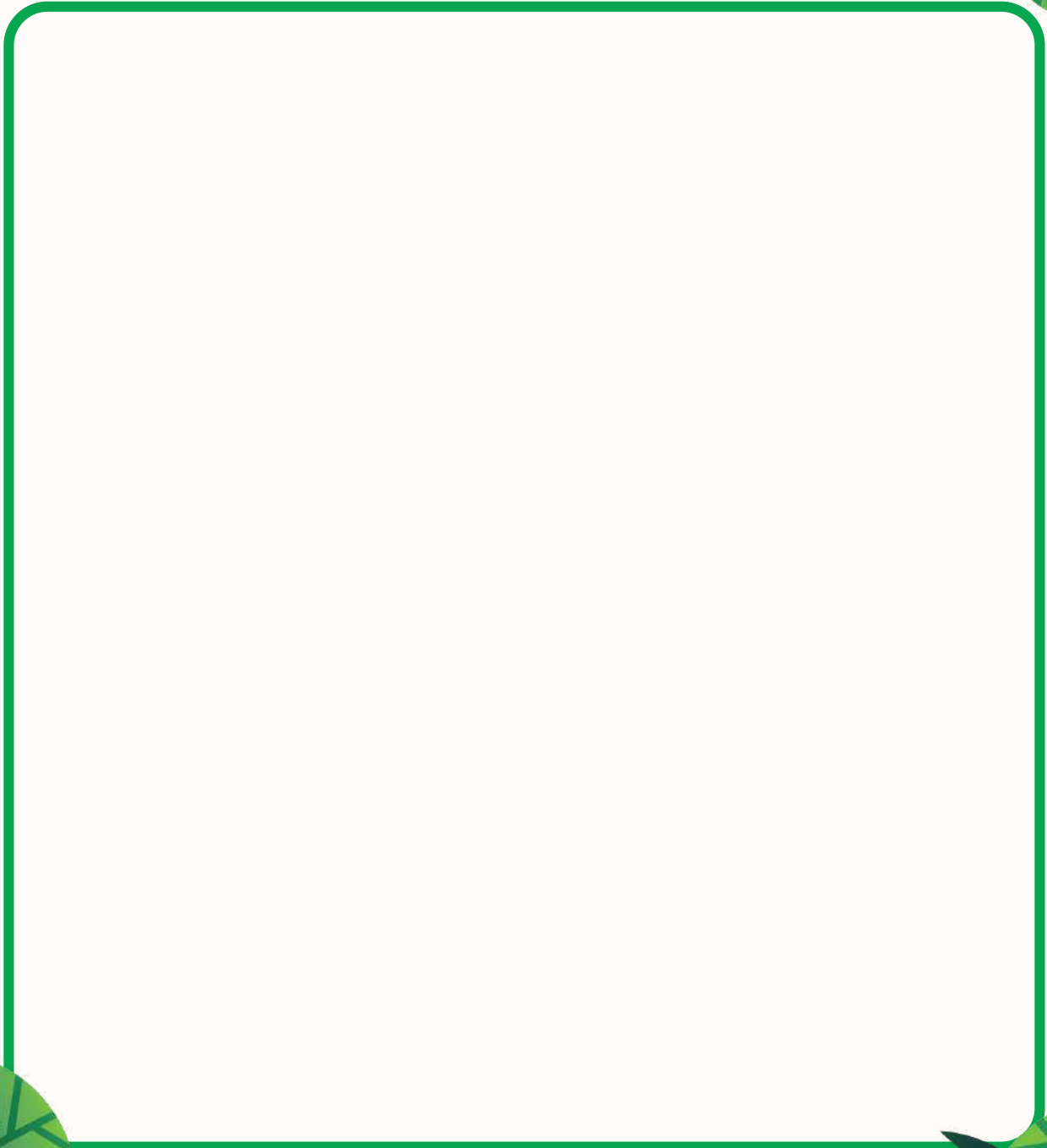


Bahan yang Diperlukan



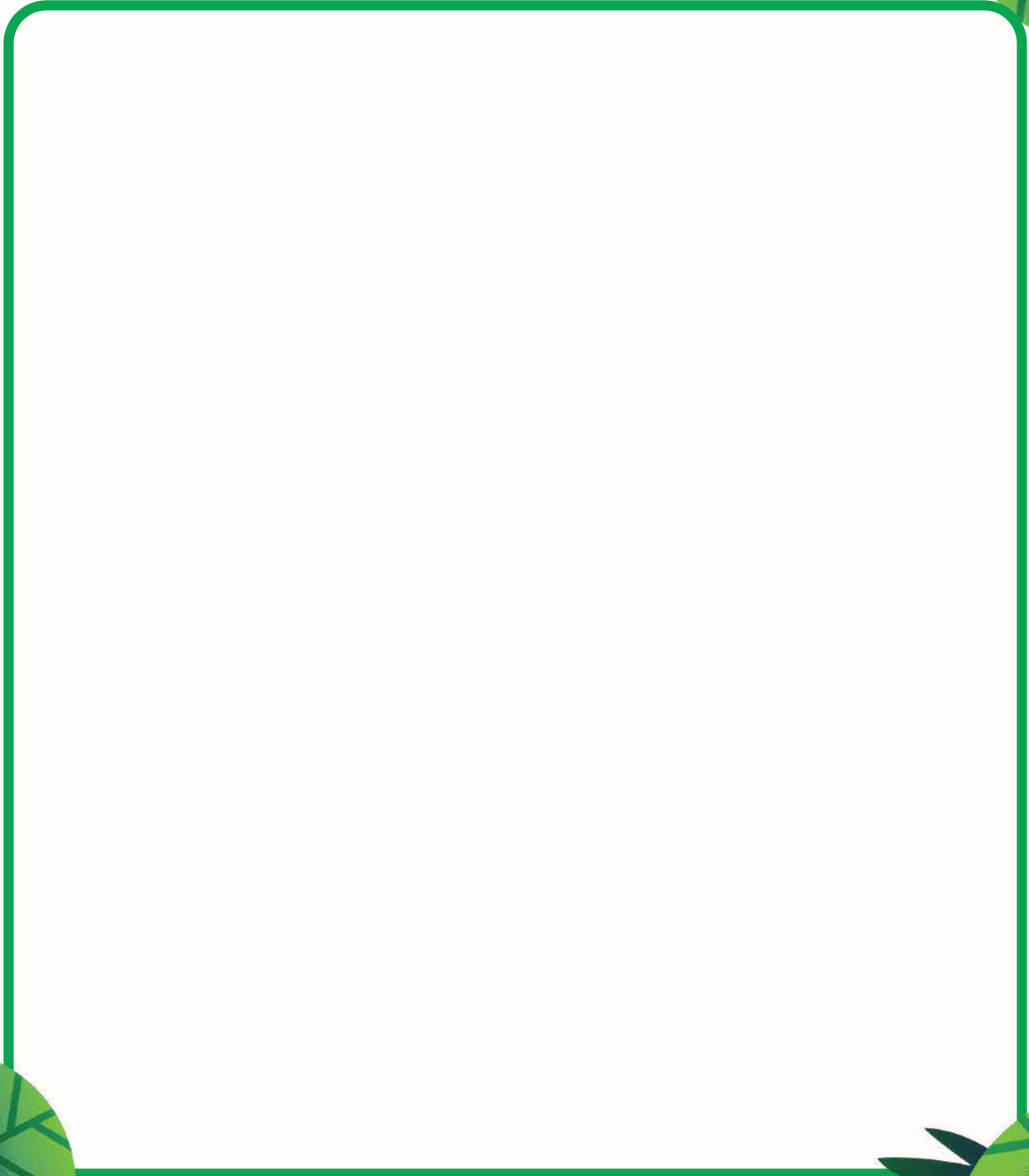


Tim yang Diperlukan





Biaya yang Diperlukan





Jadwal Pengerjaan

--	--	--

SELAMAT!

Kamu sudah menyelesaikan Quest #3

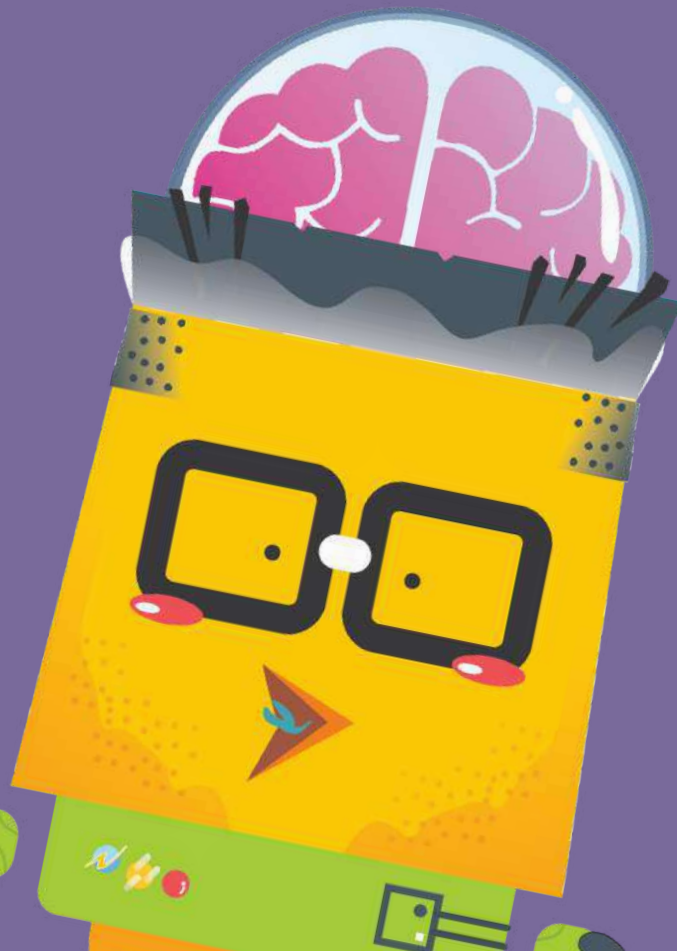


Dapatkan Badge dan Giftnya. Hubungi Fasilitatormu!

F I D S

SHARE

Bagikan karyamu kepada dunia.
Agar perubahan bisa menular!





RENCANA UJICOBA PRODUK/PROGRAM





Hasil dan feedback ujicoba





RENCANA SOSIALISASI





Kepada siapa kita akan membagikan/
mempresentasikan karya ini





Event apa yang dibuat untuk mempresentasikan karya





Media apa yang digunakan untuk mempresentasikannya





Jika dibagikan melalui media online,
sebutkan chanel atau akunnya



SELAMAT!

Kamu sudah menyelesaikan Quest #4



Dapatkan Badge dan Giftnya. Hubungi Fasilitatormu!

Name:

Section:

Date:

Refleksi

Saya sebelum mengikuti acara PSA



