



PANDUAN

**LOMBA KRENOVA
TAHUN 2022**

**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
BAPPEDA
KOTA SEMARANG**

PANDUAN LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT (KRENOVA) KOTA SEMARANG TAHUN 2022

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Pembangunan ekosistem riset dan inovasi menjadi fokus Pemerintah dan Pemerintah Daerah pada tahun 2022. Hal ini sebagai upaya Pemerintah untuk mengubah paradigma dari ekonomi yang berbasis Sumber Daya Alam (SDA) menjadi ekonomi berbasis inovasi, sebagai salah satu jalan bagi Indonesia untuk mencapai visi Indonesia menjadi negara maju pada tahun 2045. Penciptaan ekosistem inovasi yang mendorong komersialisasi melalui penguatan kerja sama penta helix meliputi Pemerintah, Akademisi, Bisnis, Masyarakat dan Media.

Presiden Joko Widodo menekankan untuk menjadi Negara maju, dibutuhkan kerja yang luar biasa dari semua pihak dan tidak boleh lagi terjebak pada rutinitas, bangsa Indonesia harus terus mengembangkan cara-cara baru, nilai-nilai baru. "Jangan sampai kita terjebak dalam rutinitas yang monoton. Harusnya inovasi bukan hanya pengetahuan. Inovasi adalah budaya". Pada kesempatan lain, Presiden Joko Widodo menyatakan bahwa investasi di bidang riset dan inovasi adalah kunci Indonesia menjadi negara maju. Karena melalui riset dan inovasi dapat dilahirkan gagasan inovatif yang terkoneksi dengan dunia usaha, dengan dunia industri, yang memberikan manfaat bagi masyarakat dan pada akhirnya meningkatkan daya saing ekonomi nasional.

Dalam Visi Walikota Semarang terbaru "Terwujudnya Kota Semarang yang SEMAKIN HEBAT berlandaskan PANCASILA dalam Bingkai NKRI Yang Ber-Bhinneka Tunggal Ika", salah satu misi yang dijalankan untuk mencapai visi tersebut adalah meningkatkan Meningkatkan potensi ekonomi lokal yang berdaya saing & stimulasi pembangunan industri, berlandaskan riset & inovasi berdasar prinsip demokrasi ekonomi pancasila. Kota Semarang sebagai kota metropolitan dengan berbagai potensinya yang luar biasa menjadikan tantangan untuk dikelola dan didayagunakan bagi pembangunan dan kemajuan kota. Menyikapi persaingan dunia global yang semakin ketat, kualitas sumber daya manusia Kota Semarang dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) perlu dipacu agar berdaya saing, dan kata kunci untuk memenangkan persaingan adalah inovasi.

Dalam upaya mengembangkan sikap kreatif dan inovatif di tengah masyarakat, Pemerintah Kota Semarang melalui Badan Perencanaan Pembangunan Kota Semarang menyelenggarakan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenova). Lomba Krenova Kota Semarang yang secara rutin diselenggarakan setiap tahun merupakan suatu ajang guna mengakomodir semangat berkreasi dan berinovasi dari masyarakat Kota Semarang melalui kegiatan penelitian, pengembangan dan penerapan teknologi.

2. Dasar

- a. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
- b. Keputusan Presiden Nomor 71 Tahun 1995 tentang Hari Kebangkitan Teknologi Nasional;
- c. Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2005 tentang Alih Teknologi Kekayaan Intelektual serta Hasil Penelitian dan Pengembangan oleh Perguruan Tinggi dan Lembaga Penelitian dan Pengembangan (Lembaran Negara Tahun 2005 Nomor 43, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4497);
- d. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 206);
- e. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 546);
- f. Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Inovasi Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- g. Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2016 tentang Peraturan Daerah tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Semarang;
- h. Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 13 Tahun 2021 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Kota Semarang Tahun 2022;
- i. Peraturan Walikota Semarang Nomor 78 Tahun 2021 tentang Penjabaran Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Kota Semarang Tahun 2022.

3. Tujuan

- a. Mendorong terbentuknya budaya kreatif dan inovatif di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka meningkatkan daya saing serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat, khususnya di Kota Semarang.
- b. Memilih dan memberikan penghargaan kepada masyarakat Kota Semarang, baik perorangan atau kelompok yang mampu menghasilkan temuan teknologi yang kreatif dan inovatif.

4. Ruang Lingkup Kegiatan

Ruang lingkup kegiatan Lomba Krenova Kota Semarang tahun 2022 adalah sebagai berikut :

- a. Penyiapan Panduan Lomba Krenova
- b. Sosialisasi Panduan Lomba Krenova
- c. Pengumpulan proposal temuan Lomba Krenova
- d. Seleksi administrasi dan proses verifikasi
- e. Penentuan pemenang
- f. Pengumuman pemenang
- g. Pemberian penghargaan kepada pemenang

5. Bidang Kreatifitas dan Inovasi

Kegiatan ini mencakup semua hasil kreativitas dan inovasi yang dilakukan oleh individu, kelompok dan atau masyarakat di Kota Semarang di bidang teknologi dan penerapan yang telah dilakukan pada aspek :

- a. Agribisnis dan pangan
- b. Energi baru dan terbarukan
- c. Pembangunan kota dan lingkungan
- d. Kelautan dan perikanan
- e. Kesehatan, obat-obatan, dan kosmetika

- f. Pendidikan
- g. Material maju
- h. Rekayasa teknologi dan manufaktur
- i. Industri kreatif
- j. Teknologi Informasi (*game*, aplikasi, *coding*, robotik)
- k. Sosial Humaniora

B. Tata Cara Pengajuan, Proses Penilaian, Dan Pemberian Penghargaan

1. Tata Cara Pengajuan

- a. Proposal atau profil temuan/inovasi ditulis maksimal 20 halaman, ukuran kertas A4, huruf tahoma 12, dilampiri gambar sesuai kebutuhan, dengan sistematika penulisan sebagai berikut :
 - 1) Halaman Judul
 - 2) Abstrak
 - 3) Latar Belakang
 - 4) Tujuan
 - 5) Manfaat
 - 6) Metode/ model/ spesifikasi teknis
 - 7) Keunggulan bila dibandingkan dengan penemuan yang terdahulu
 - 8) Penerapan pada masyarakat dan dunia industri (lampirkan bukti/testimoni bila ada)
 - 9) Prospek bisnis (potensi pasar, perhitungan biaya produksi, dan harga jual)
- b. Pengajuan oleh individu atau kelompok melalui proposal/profil temuan dalam bentuk *hardcopy* sebanyak 3 (tiga) buku yang ditujukan kepada Kepala Bappeda Kota Semarang cq. Bidang Litbang, Jl. Pemuda No. 148 Semarang dan *file* format pdf yang dikirimkan melalui e-mail ke alamat litbang.bappeda.smg@gmail.com , cc : litbang.bappeda@semarangkota.go.id
- c. Pengajuan proposal dalam bentuk kelompok maksimal beranggotakan 5 (lima) orang dan mencantumkan nama dosen/ guru pembimbing bila ada.
- d. Lampiran :
 - 1) Foto copy KTP/ Kartu Pelajar/ Kartu Mahasiswa
 - 2) Daftar Riwayat Hidup
 - 3) Surat Pernyataan Keorisinilan Temuan dan Tidak Sedang Mendapat Fasilitas dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dan lembaga litbang lainnya.
 - 4) Foto-foto temuan yang diusulkan
 - 5) Berita di media cetak dan elektronik jika temuan pernah dipublikasikan
 - 6) Tautan video proses pembuatan produk dengan durasi maksimal 5 menit

2. Proses Penilaian

- a. Penilaian Administrasi
Proposal yang masuk akan diseleksi dalam kelengkapan profil temuan dan lampiran.
- b. Proses Verifikasi
Proposal yang lolos penilaian administrasi selanjutnya melalui proses verifikasi dan penilaian yang dilakukan oleh Tim Juri Lomba Krenova Kota Semarang. Proses ini menentukan nominator dari tiap-tiap kategori.
- c. Nominator dari masing-masing kategori kemudian melakukan presentasi di depan Tim Juri untuk menentukan 3 (tiga) pemenang.

- d. Aspek-aspek penilaian meliputi :
 - 1) Orisinalitas/kepioniran
 - 2) Penerapan di masyarakat
 - 3) Manfaat
 - 4) Keberlangsungan/komersialisasi
- e. Penilaian dilakukan oleh Tim Juri Lomba Krenova Kota Semarang yang terdiri dari unsur Pemerintah, Akademisi dan Praktisi.
- f. Keputusan Tim Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

3. Peserta

- a. Peserta Lomba Krenova dapat berupa individu atau kelompok, yang berdomisili atau bersekolah/ bekerja di Kota Semarang dan memiliki Kartu Tanda Penduduk (KTP) Jawa Tengah terbagi ke dalam 3 (tiga) kategori, yaitu :
 - 1) Pelajar, yaitu tingkat SMA/SMK/MA/SLB dan yang sederajat
 - 2) Mahasiswa
 - 3) Masyarakat umum yang berasal dari nonakademisi (bukan dosen)
- b. Tidak sedang mendapatkan fasilitasi dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dan lembaga litbang lainnya.
- c. Produk inovasi yang sudah pernah menjadi juara pada lomba sejenis tidak diperkenankan untuk diajukan kembali.

4. Penghargaan

- a. Pemenang Lomba Krenova dari masing-masing kategori adalah sebanyak 3 (tiga) pemenang, akan mendapatkan piagam penghargaan, piala dan uang pembinaan pengembangan dari Walikota Semarang.
- b. Pemenang Lomba Krenova Kota Semarang Tahun 2022 akan diajukan sebagai calon peserta Lomba Krenova Provinsi Jawa Tengah dan pendampingan *start up* (pengusaha pemula)

5. Batas Waktu

6. Lain – lain :

Keterangan/informasi lebih lanjut dapat menghubungi : Bidang Litbang Bappeda Kota Semarang, Gedung Moch. Ichsan Lantai VII, Jl. Pemuda No. 148 Semarang.
Email: litbang.bappeda.smg@gmail.com , cc : litbang.bappeda@semarangkota.go.id.
Website Bappeda Kota Semarang : www.bappeda.semarangkota.go.id

Contact person :

- Bpk. Yunan (No. HP 0812 2816 850)
- Ibu Nanik (No. HP 0817 4179 529)
- Bpk. Aji (No. HP 0895 3617 57111)

C. Penutup

Panduan ini disusun sebagai pedoman pada Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenova) Kota Semarang Tahun 2022.

**JADWAL PELAKSANAAN LOMBA KRENOVA
KOTA SEMARANG TAHUN 2022**

No.	Kegiatan	Jadwal	Keterangan
1	Penyiapan Panduan Krenova	Januari 2022	
2	Sosialisasi/distribusi Panduan Krenova	Februari 2022	
3	Penyerahan proposal Krenova ke Bappeda Kota Semarang	Februari – 30 Juni 2022	
4	Seleksi administrasi proposal temuan	Juli 2022	
5	Seleksi tahap 1/penilaian proposal temuan	Juli 2022	Tentatif
6	Seleksi tahap 2/presentasi	26, 27, 28 Juli 2022	Tentatif
7	Penentuan pemenang	Agustus 2022	Tentatif
8	Pengumuman kepada pemenang	Agustus 2022	Tentatif
9	Penyerahan hadiah kepada pemenang	Agustus 2022	Tentatif

LAMPIRAN PANDUAN LOMBA KRENOVA KOTA SEMARANG TAHUN 2022

A. Batasan Operasional Unsur Penilaian

1. Orisinalitas/ Kepioniran

- Temuan benar-benar asli, artinya belum pernah ditemukan di lingkup Provinsi Jawa Tengah, belum terpublikasikan, dan atau merupakan pengembangan produk yang telah ada
- Pencetus ide temuan individu, kelompok, artinya yang menemukan ide pertama kali dalam menemukan temuan teknologi dalam lingkup Provinsi Jawa tengah
- Pengembangan ide orang lain, artinya mengembangkan atau merekayasa sehingga menjadi lebih produktif, efisien, dan berlanjut dari hasil temuan teknologi yang sudah ada dalam lingkup Provinsi Jawa Tengah.

2. Penerapan di masyarakat industri

- Sedang dilaksanakan implementasi di masyarakat dan industri
- Dipakai dalam skala terbatas, yaitu tingkat Kota Semarang dan secara luas adalah dipakai tingkat Provinsi Jawa Tengah/ nasional.
- Terimplementasi, artinya hasil temuan teknologi telah berhasil diujicobakan dan telah berhasil diterapkan di masyarakat dan industri.

3. Manfaat

- Penyerapan potensi lokal (bahan baku), artinya hasil temuan teknologi dapat memanfaatkan bahan baku yang berada di lingkungan sekitar sehingga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat.
- Peningkatan kapasitas produksi secara signifikan
- Penyerapan tenaga kerja, artinya hasil temuan teknologi telah memanfaatkan tenaga kerja yang ada di masyarakat sekitar, sehingga mengurangi pengangguran. Tenaga kerja tersebut dimanfaatkan untuk memproduksi temuan teknologi.

4. Keberlangsungan

- Potensi pengembangan, artinya hasil temuan dapat dikembangkan ke arah yang lebih besar, lebih cepat, dan lebih murah.
- Keberlimpahan bahan baku, artinya potensi bahan baku baik lokal maupun nasional sehingga menjamin bahwa teknologi yang ditemukan akan bermanfaat dalam jangka waktu yang relatif lama.
- Berorientasi pada kebutuhan masa depan, artinya temuan teknologi tersebut akan masih dapat dimanfaatkan secara luas dan besar di waktu yang akan datang
- Potensi bisnis

B. Sistematika Penulisan Proposal

1. Halaman Judul
2. Abstrak
3. Latar Belakang
4. Tujuan
5. Manfaat
6. Metode/model/spesifikasi teknis
Jika temuan berupa alat, agar dilengkapi dengan :
 - a. Spesifikasi teknis
 - b. Proses operasional alat
 - c. Gambar alat
7. Keunggulan bila dibandingkan dengan penemuan yang terdahulu
8. Penerapan pada masyarakat dan dunia industri
9. Prospek bisnis (potensi pasar, perhitungan biaya produksi, dan harga jual)
10. Lampiran :
 - a. Daftar Riwayat Hidup/Biodata Penemu
 - Nama Lengkap
 - Jenis Kelamin
 - Pekerjaan
 - Alamat (alamat rumah, alamat kantor, atau sekolah)
 - E-mail
 - Nomor Telepon (rumah, kantor), Nomor HP
 - Penghargaan yang pernah diterima
 - b. Copy KTP/ Kartu Pelajar/ Kartu Mahasiswa
 - c. Surat Pernyataan Pernyataan Keorisinilan Temuan dan Tidak Sedang Mendapat Fasilitas dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, dan Lembaga Penelitian Lainnya

C. Surat Pernyataan

Saya/ kami yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Pengusul :
Tempat/Tgl.Lahir :
Alamat :
No.KTP/Kartu Pelajar :
No.HP :
E-mail :
Judul Temuan :

Menyatakan bahwa :

1. Karya yang saya/kami usulkan adalah murni hasil karya temuan/pengembangan kami dan tidak mengandung unsur penjiplakan/plagiasi
2. Tidak sedang mendapat fasilitas dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, dan lembaga penelitian lainnya.

Data dan informasi sebagaimana isi dalam formulir, saya/kami sampaikan dengan sebenarnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Semarang, 2022

Tanda tangan bermaterai 10.000

(Nama Pengusul)