



Panduan Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia 2025

SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat



PANDUAN AJANG FESTIFAL INOVASI DAN KEWIRASAHAAN INDONESIA (FIKSI) TINGKAT NASIONAL TAHUN 2025

Diterbitkan oleh:

Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Pengarah:

Suharti
Mariman Darto
Maria Veronica Irene Herdjiono

Penanggung Jawab:

Retno Juni Rochmaningsih
Kus Ani Andayani

Tim Penyusun:

Dr. Wisnu Sakti Dewobroto, S.T., M.Sc.
Dr. Asep Taryana Sujana, S.TP., M.M.
Dr. Wachyu Hari Haji, S.Kom., M.M.
Dr. Ika Suhartanti Darmo, S.E., M.M.
Wulan Ayodya, S.E., M.M.
Sonny Rustiadi SE., MBA., PhD.

Penyunting:

Tim Kerja Bidang Vokasi dan Kewirausahaan BPTI

Desain dan Layout:

Muhamad Nafi' Rizaldi
Achmad Latif

Maret 2025

©2025 Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Hak cipta dilindungi Undang-Undang. All rights reserved.

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Balai Pengembangan Talenta Indonesia dengan bangga mempersembahkan **Panduan Ajang Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) Tahun 2025**. Panduan ini hadir sebagai acuan yang komprehensif bagi para siswa, pendamping, juri, dan pemangku kepentingan lainnya dalam mengikuti ajang bergengsi di bidang kewirausahaan untuk siswa jenjang menengah. FIKSI bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kreativitas generasi muda Indonesia, menjadikannya sebagai salah satu ajang penting dalam mendukung pencapaian visi Indonesia Emas 2045.

FIKSI Tahun 2025 dirancang dengan mengedepankan prinsip inklusivitas, keberlanjutan, dan inovasi. Berlandaskan pada program Manajemen Talenta Nasional, ajang ini menjadi wadah strategis bagi para siswa SMA/MA dan SMK/MAK untuk berkompetisi secara sehat dalam berbagai bidang yang relevan dengan tantangan global. Pendekatan yang mengintegrasikan ekonomi hijau, ekonomi kreatif, dan ekonomi digital diharapkan dapat melahirkan solusi kewirausahaan yang memberikan dampak positif, baik secara sosial maupun lingkungan.

Kami menyadari bahwa keberhasilan penyelenggaraan FIKSI Tahun 2025 tidak terlepas dari kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, para mitra, juri, serta seluruh tim yang telah bekerja keras dalam menyusun Panduan ini. Kerja sama dan dedikasi mereka menjadi fondasi penting bagi terlaksananya FIKSI Tahun 2025 secara optimal.

Akhir kata, kami berharap Panduan ini dapat menjadi acuan yang jelas dan memotivasi seluruh peserta untuk berprestasi dengan semangat inovasi dan kewirausahaan. Semoga ajang ini tidak hanya menjadi kompetisi, tetapi juga inspirasi bagi generasi muda untuk terus berkarya dan membawa Indonesia menuju masa depan yang lebih gemilang.

Jakarta Maret 2025

Plt. Kepala,



Dr. Maria Veronica Irene Herdjiono, S.E., M.Si
NIP. 198103292012122001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI	4
BAB I PENDAHULUAN	6
A. Latar Belakang	6
B. Dasar Hukum.....	7
C. Tujuan.....	8
D. Hasil Yang Diharapkan	8
E. Luaran yang diharapkan	8
BAB II KONSEP DASAR DAN PRINSIP PENYELENGGARAAN.....	9
A. Nilai-Nilai Dasar	9
B. Prinsip Penyelenggaraan	9
C. Logo dan Tema FIKSI Tahun 2025	10
BAB III PENYELENGGARAAN	11
A. PRA-AJANG.....	11
B. PELAKSANAAN AJANG	14
C. Daftar Cabang Ajang Talenta.....	14
D. PASCA PELAKSANAAN AJANG	18
BAB IV MEKANISME AJANG FIKSI	19
A. Proses Seleksi	19
B. Penilaian dan Penentuan Juara	19
C. Tahap Penilaian	20
D. Pengiriman Purwarupa/Produk.....	24
BAB V PENGHARGAAN DAN PEMBIAYAAN	26
BAB VI PENUTUP	27
LAMPIRAN	28
Lampiran A: Format Karya Ilmiah.....	28
Lampiran B: Penjelasan Detail Cabang Ajang Talenta.....	29
1. Agribisnis, Agroteknologi dan Kemaritiman	29
2. Kesehatan	30
3. Kewirausahaan Sosial.....	31
4. Pariwisata	32
5. Teknologi Digital	33

6.	Kuliner.....	34
7.	Fashion (Fesyen)	35
8.	Games.....	36
9.	Kriya.....	37
10.	Industri Musik, Film, Video, dan Animasi.....	38
11.	Seni Rupa dan Desain.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) 2025 hadir sebagai sebuah platform strategis untuk mencetak generasi muda Indonesia yang unggul dalam inovasi dan kewirausahaan. Penyelenggaraan FIKSI kali ini menjadi lebih relevan dan visioner karena selaras dengan visi besar **Asta Cita** Presiden Prabowo yang bertumpu pada kemandirian nasional melalui kreativitas dan inovasi. Visi ini diterjemahkan dalam 17 Program Prioritas pemerintah yang menekankan pada pembangunan sumber daya manusia unggul, penguatan ekonomi kreatif, serta keberlanjutan lingkungan hidup. FIKSI, dalam konteks ini, memainkan peranan penting sebagai wahana pengembangan talenta siswa SMA/MA, dan SMK/MAK di seluruh Indonesia.

Dalam implementasinya, FIKSI Tahun 2025 berlandaskan pada Peraturan Presiden No. 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional. Peraturan ini menggariskan pentingnya identifikasi, pengembangan, dan optimalisasi potensi talenta muda sebagai bagian dari strategi besar untuk membangun bangsa yang kompetitif. FIKSI menjadi salah satu perwujudan nyata dari kebijakan tersebut dengan memberikan ruang bagi siswa untuk berinovasi, berkreasi, dan berkompetisi secara sehat di berbagai bidang yang relevan dengan perkembangan zaman.

FIKSI Tingkat Nasional pertama kali dilaksanakan di tahun 2016, yang diselenggarakan oleh direktorat teknis Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah pada Direktorat Pembinaan SMK, untuk jenjang SMK dan Direktorat Pembinaan SMA untuk jenjang SMA. Meskipun dilaksanakan oleh dua Direktorat yang berbeda, namun kedua nya memiliki tujuan yang sama, untuk pengembangan prestasi siswa dibidang kewirausahaan.

Pada Penyelenggaraan FIKSI tahun 2025 terjadi penggabungan FIKSI SMA dan FIKSI SMK menjadi FIKSI jenjang Pendidikan menengah yang diselenggarakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI), Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. FIKSI tahun 2025 difokuskan pada pengembangan solusi inovatif yang sejalan dengan prinsip ekonomi sirkular, ekonomi hijau, ekonomi biru, dan ekonomi kreatif. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan siswa pada konsep keberlanjutan, tetapi juga mendorong mereka untuk menghasilkan dampak positif yang nyata bagi masyarakat dan lingkungan.

Fokus utama FIKSI pada 11 bidang usaha, yaitu: Agribisnis, Agroteknologi, Kemaritiman, Kesehatan, Wirausaha Sosial, Pariwisata, Teknologi Digital, Kuliner, Fashion, Games, Kriya, Video, Musik, Film, dan Animasi. Untuk memastikan bahwa inovasi yang dihasilkan mampu memberikan kontribusi signifikan pada pengembangan sektor-sektor strategis nasional.

Dengan tema besar yang menekankan pada inovasi dan keberlanjutan, FIKSI Tahun 2025 diharapkan mampu menginspirasi siswa untuk menjadi agen perubahan yang kreatif, adaptif, dan peduli terhadap tantangan global. Melalui kolaborasi dengan mitra strategis, pembinaan intensif, dan kompetisi yang berstandar tinggi, FIKSI memberikan kesempatan emas bagi siswa untuk mengasah keterampilan, memperluas wawasan, dan membangun jaringan. Semua ini dilakukan demi mendukung misi besar menciptakan

generasi muda yang mampu membawa Indonesia menuju masa depan yang lebih cerah dan berdaya saing global.

B. Dasar Hukum

1. Peraturan Presiden No. 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional;
2. Undang-undang Indonesia 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5157);
4. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintah Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang 9 Tahun 2015 tentang perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2015 tentang Pemerintah Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);
5. Peraturan Pemerintah RI Indonesia. 41 Tahun 2011 tentang Pengembangan kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan;
6. Peraturan Presiden Indonesia. 2 Tahun 2022 tentang Pengembangan Kewirausahaan Nasional;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah;
8. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler;
10. Permendikbud Indonesia. 27 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata kelola Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
11. Permendikbudristek Indonesia. 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
12. Kepmendikbudristek RI Nomor 455/O/2022 tahun 2023 tentang Rincian Tugas Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
13. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional
14. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah No. 1 tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah;
15. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI Nomor 71 Tahun 2024 tentang Manajemen Talenta Peserta Didik;
16. DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran) Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2025.

C. Tujuan

1. Menumbuhkan generasi wirausaha muda kreatif dengan wawasan sosial;
2. Merupakan wahana bagi peserta didik jenjang pendidikan menengah yang berbasis kearifan lokal untuk mengasah kepedulian, karakter positif dan strategis, produktif, kreatif, dan inovatif;
3. Mempersiapkan peserta didik jenjang pendidikan menengah untuk tangguh dan mampu bersaing secara global;
4. Memberikan bekal pengalaman, pengetahuan dan pembinaan kewirausahaan agar siswa kelak dapat memulai dan mengakselerasi wirausaha mandiri;
5. Mengaktivasi empati, daya inovasi, dan membangun rasa tanggung jawab, serta kemandirian ekonomi pada peserta didik;
6. Membentuk jejaring dan kolaborasi yang dapat mendukung kegiatan wirausaha, terutama dalam mempertahankan keberlanjutannya;
7. Mendorong terbentuknya model praktik pembelajaran kewirausahaan di tingkat SMA/MA dan SMK;
8. Menjadi media sosialisasi/diseminasi hasil karya wirausaha muda kreatif kepada masyarakat.

D. Hasil Yang Diharapkan

1. Terwujudnya generasi wirausaha muda kreatif dengan wawasan sosial secara berkelanjutan;
2. Terciptanya wahana bagi peserta didik jenjang pendidikan menengah yang berbasis kearifan lokal untuk mengasah kepedulian, karakter positif dan strategis, produktif, kreatif, dan inovatif;
3. Terbentuknya peserta didik jenjang pendidikan menengah untuk tangguh dan mampu bersaing secara global;
4. Adanya bekal pengalaman, pengetahuan dan pembinaan kewirausahaan agar siswa kelak dapat memulai dan mengakselerasi wirausaha mandiri;
5. Terbentuk empati, daya inovasi, dan membangun rasa tanggung jawab, serta kemandirian ekonomi pada peserta didik;
6. Terbentuknya jejaring dan kolaborasi yang dapat mendukung kegiatan wirausaha, terutama dalam mempertahankan keberlanjutannya;
7. Terbentuknya model praktik pembelajaran kewirausahaan di jenjang pendidikan menengah;
8. Terwujudnya media sosialisasi/diseminasi hasil karya wirausaha muda kreatif kepada masyarakat.

E. Luaran yang diharapkan

Pelaksanaan FIKSI Tahun 2025 memiliki luaran pada setiap kategori ajang. Di antaranya:

1. Kategori Perencanaan Usaha: Menghasilkan gagasan produk yang ditampilkan dalam bentuk purwarupa dan juga karya ilmiah dari ide inovasi tersebut.
2. Kategori Pengembangan Usaha: Menghasilkan inovasi produk yang ditampilkan dalam bentuk profil usaha dan juga karya ilmiah dari pengembangan inovasi produk tersebut.

BAB II

KONSEP DASAR DAN PRINSIP PENYELENGGARAAN

A. Nilai-Nilai Dasar

Nilai-nilai dasar yang melandasi ajang talenta ini untuk menciptakan kegiatan yang bermakna, berintegritas, dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dengan memadukan nilai, norma, dan asas penyelenggaraan, ajang ini diharapkan dapat menjadi wadah yang mendukung pengembangan karakter, kreativitas, dan prestasi peserta didik secara inklusif dan berkelanjutan.

1. Nilai

Nilai-nilai yang dikandung dalam pelaksanaan ajang talenta tidak bertentangan dengan nilai-nilai pendidikan, seperti pembelajaran, objektivitas, produktivitas, estetika, keteladanan, kedisiplinan, kejujuran, dan nilai-nilai karakter positif lainnya. Nilai-nilai tersebut perlu disosialisasikan kepada seluruh komponen yang terlibat dalam penyelenggaraan agar dipahami dan diaktualisasikan dalam berbagai aspek kegiatan.

2. Norma

Norma ajang talenta mencakup norma etika yang tidak tertulis, yang berlaku sesuai dengan kebudayaan setempat, serta norma tertulis yang berwujud ketentuan atau peraturan, termasuk tata tertib acara seremonial dan kegiatan ajang itu sendiri. Selain untuk mengatur berlangsungnya kegiatan yang tertib, lancar, dan aman, penegakan norma diharapkan dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya motivasi berprestasi para peserta, mengekspresikan kreativitas dan keindahan, serta keterbukaan. Selain itu, penyelenggaraan ajang talenta juga harus mengikuti asas dan prinsip penyelenggaraan yang ditentukan dalam dokumen ini.

3. Asas penyelenggaraan

- a. diselenggarakan dalam kerangka pembangunan pendidikan Nasional;
- b. menjadi bagian dari gerakan perubahan menuju kemajuan;
- c. menjadi wadah bagi aktualisasi prestasi talenta peserta didik;
- d. terbuka bagi peserta didik dari semua jenjang dan jenis Pendidikan.

B. Prinsip Penyelenggaraan

Penyelenggaraan Ajang Talenta mengikuti prinsip Inklusif, Bertumbuh, Partisipatif, dan Berkelanjutan yang diwujudkan dengan upaya-upaya berikut:

- a. pemerataan kesempatan bagi seluruh peserta didik Indonesia tanpa membedakan suku, agama, rupa, dan ras;
- b. pemberian kebebasan pengenalan diri dan kesempatan tumbuh-kembang peserta didik tanpa intervensi yang eksplotatif;
- c. pembinaan yang membuka peluang peserta didik untuk berprestasi internasional dan berkarya sebagai pelopor perubahan bangsa meraih keunggulan kompetitif (*competitive advantage*);
- d. tata kelola penyelenggaraan yang objektif, efisien, akuntabel dan transparan;
- e. intensifikasi pembinaan di daerah dalam rangka mengupayakan pemerataan prestasi melalui kegiatan pencarian dan pemanduan bakat (*talent scouting*) yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan;
- f. partisipasi seluruh pemangku kepentingan di semua aspek penyelenggaraan;
- g. perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang konsisten dan berkesinambungan;

h. implementasi penjaminan mutu yang berkelanjutan.

C. Logo dan Tema FIKSI Tahun 2025

Logo FIKSI Tahun 2025 adalah sebagai berikut:



TEMA UMUM :

“Talenta Wirausaha, Majukan Bangsa”

TEMA KHUSUS :

**“Kewirausahaan Hijau: Solusi Lokal untuk Masa Depan
Berkelanjutan”**

Tema FIKSI Tahun 2025 ini menempatkan generasi muda sebagai motor penggerak perubahan melalui penggabungan kreativitas, inovasi, dan empati sosial. Melalui ajang FIKSI Tahun 2025, para siswa SMA/MA dan SMK didorong untuk menciptakan solusi kewirausahaan yang tidak hanya berorientasi pada keuntungan, tetapi juga membawa dampak positif bagi masyarakat dan lingkungan. Dengan pendekatan ini, FIKSI menjadi wadah yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal, teknologi digital, dan prinsip-prinsip ekonomi berkelanjutan untuk menjawab tantangan sosial di tingkat lokal hingga global. Tema ini mencerminkan komitmen untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia yang tangguh, kreatif, dan berdaya saing di tengah perubahan dunia yang semakin kompleks.

Dampak dari pelaksanaan FIKSI Tahun 2025 tidak hanya dirasakan oleh para peserta, tetapi juga memiliki pengaruh luas bagi masyarakat dan perekonomian Indonesia. Dengan mengasah potensi inovatif dan keterampilan kolaborasi siswa, kegiatan ini berkontribusi pada terciptanya ekosistem kewirausahaan yang inklusif dan berkelanjutan. Generasi wirausaha muda yang terbentuk melalui FIKSI diharapkan mampu menjadi agen perubahan, menciptakan lapangan kerja baru, serta mendukung penguatan ekonomi berbasis kreativitas dan keberlanjutan. Selain itu, FIKSI juga berperan dalam membangun budaya inovasi yang mendorong sinergi antara pendidikan, dunia usaha, dan masyarakat, sehingga mempercepat tercapainya visi Indonesia sebagai pusat inovasi di tingkat regional maupun global.

BAB III

PENYELENGGARAAN

A. PRA-AJANG

I. Penyelenggara

1. Balai Pengembangan Talenta Indonesia

Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) bertanggung jawab sebagai penyelenggara utama Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) 2025. Sebagai Unit Pelaksana Teknis, Pusat Prestasi Nasional, Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, BPTI memiliki peran strategis dalam merancang dan mengelola seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari penyusunan Panduan hingga pelaksanaan kompetisi di tingkat nasional. Peran utama BPTI mencakup koordinasi antar pihak terkait, seperti dinas pendidikan provinsi, sekolah, juri, dan mitra pendukung lainnya. BPTI juga memastikan bahwa setiap aspek kegiatan, seperti sistem pendaftaran, seleksi, dan penilaian, dilakukan secara transparan, adil, dan profesional. Dalam upaya mendukung kompetisi yang inklusif dan berkelanjutan, BPTI berkomitmen untuk menyediakan fasilitas, sarana, dan sumber daya yang memadai agar peserta dapat mengikuti ajang ini dengan optimal.

2. Panitia

- a. Panitia merupakan orang atau sekelompok orang yang ditunjuk oleh penyelenggara untuk melaksanakan pengelolaan Ajang Talenta dalam urusan teknis dan administratif.
- b. Pembentukan panitia dilakukan dengan ketentuan:
 - 1) Ketua tim kerja mengusulkan susunan panitia dan pembagian tugas dalam kepanitiaan.
 - 2) Kepanitiaan terdiri atas:
 - a) Panitia Pengarah (*Steering Committee*) beserta uraian tugas dan fungsinya;
 - b) Panitia Penyelenggara (*Organizing Committee*) beserta uraian tugas dan fungsinya terdiri atas ketua, sekretaris, bendahara, dan penanggung jawab ajang yang diduduki oleh orang yang berbeda.
 - 3) Panitia dapat berasal dari internal dan eksternal Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI).
 - 4) Panitia ditetapkan oleh Kepala BPTI melalui Surat Keputusan

3. Tim Pengembang Aplikasi

- a. Membangun aplikasi pendaftaran dan penilaian;
- b. Berkoordinasi dengan tim penyusun Panduan FIKSI Tahun 2025 terkait dengan sistem penilaian;
- c. Melakukan pemantauan dan pembaruan data peserta, hasil karya dan menyampaikan kepada Koordinator FIKSI Tahun 2025;
- a. Melaporkan permasalahan yang terjadi terkait aplikasi ajang kepada Koordinator FIKSI Tahun 2025 dan memberikan solusi permasalahan tersebut.

4. Tim Narahubung

- a. Memberikan layanan informasi kepada setiap peserta, Dinas Pendidikan Provinsi dan guru pembimbing tentang kegiatan FIKSI Tahun 2025;

- b. Melaporkan permasalahan teknis dari peserta, Dinas Pendidikan Provinsi dan guru pembimbing serta menyampaikan solusi atas permasalahan tersebut;
- c. Sebagai administrator pada layanan ULT atau Whatsapp Group untuk memudahkan layanan informasi dan koordinasi kepada peserta dan guru pembimbing.

5. Juri

- a. Juri adalah individu atau sekelompok yang melaksanakan penjurian sesuai pedoman yang telah dipublikasikan; dan bertanggung jawab memberikan penilaian terhadap Talenta dalam pelaksanaan kompetisi Ajang Talenta.
- b. Juri harus memiliki:
 - 1) kompetensi, yakni memiliki kepakaran yang relevan dengan Cabang Ajang Talenta yang dinilai dan harus dibuktikan dengan sertifikat, rekam jejak (CV), lisensi/penyetaraan, dan/atau pengakuan lain yang dapat dipertanggungjawabkan; dan
 - 2) profesionalitas, yakni tidak memiliki konflik kepentingan, tidak menjadi pembina peserta pada Ajang Talenta dan institusi yang sama, dan memiliki rekam jejak tidak profesional dalam melaksanakan penjurian pada cabang ajang talenta
- c. Pemilihan juri memperhatikan aspek keterwakilan wilayah dan organisasi yang berkepentingan sesuai dengan Ajang Talenta dan Cabang Ajang Talenta.
- d. Setiap juri yang ditunjuk wajib menandatangani Pakta Integritas (format terlampir).
- e. Juri yang ditunjuk tidak sebagai tim penyusun Panduan dan panduan pada Cabang Ajang Talenta yang sama.
- f. Juri tidak berasal dari unsur penyelenggara dan panitia pada Ajang Talenta yang sama.
- g. Juri pada setiap Cabang Ajang Talenta ditentukan, ditetapkan, dan dievaluasi oleh Kepala BPTI.

6. Dinas Pendidikan Provinsi

- a. Melakukan Sosialisasi Panduan Pelaksanaan FIKSI Tahun 2025 Tingkat Provinsi dan Tingkat Nasional secara daring/*online* kepada Dinas Pendidikan Kab/Kota, Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) Provinsi/Kabupaten/Kota, dan Kepala SMA/MA dan SMK;
- b. Mendistribusikan informasi kepada seluruh SMA/MA dan SMK di wilayahnya;
- c. Mendorong, mendukung, dan membina calon peserta untuk berprestasi di ajang FIKSI Tahun 2025.

7. Sekolah

- a. Memastikan peserta memiliki akses internet, sarana, dan prasarana ajang;
- b. Menunjuk guru sebagai pembimbing, yang membantu peserta dalam memastikan kepatuhan administratif, kualitas dan validitas karya yang dilombakan. dibuktikan dengan surat tugas;
- c. Memastikan guru pembimbing dan peserta memahami Panduan FIKSI tahun 2025;
- d. Meminta izin kepada orang tua/wali peserta didik untuk diikutsertakan dalam FIKSI Jenjang SMA/MA dan SMK;
- e. Menerbitkan surat keterangan siswa aktif di sekolah bersangkutan;

- f. Memastikan peserta berhasil mendaftar sebagai peserta dengan memenuhi segala persyaratan;
- g. Mendampingi peserta didik dalam menyiapkan kegiatan taping (bukan *live streaming*) atau pengambilan audio/video, dengan memperhatikan protokol kesehatan yang berlaku;
- h. Membantu peserta didik dalam mengunggah karya berupa video, naskah, foto, dan dokumen.

8. Peserta Didik

- a. Membaca dan memahami Panduan FIKSI Jenjang SMA/MA dan SMK tahun 2025;
- b. Melakukan pendaftaran secara daring/*online* melalui laman <https://daftar-bpt.kemdikbud.go.id/>
- c. Melakukan perekaman video sesuai Cabang Ajang Talenta yang diikuti berdasarkan mekanisme yang sudah ditentukan, didampingi oleh orangtua/guru pembimbing;
- d. Mengunggah hasil karya sesuai ketentuan ajang.

9. Orang Tua/Wali

- a. Membuat Surat Pernyataan izin sebagai orangtua/wali peserta didik (sebagaimana format terlampir);
- b. Mendukung peserta didik dalam menyiapkan kebutuhan ajang;
- c. Membantu peserta didik dalam mengunggah karya sesuai ketentuan ajang.

II. Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan FIKSI Tahun 2025 direncanakan sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Waktu
1	Publikasi Pedoman FIKSI Tahun 2025	19 Maret 2025
2	Sosialisasi Pedoman dan Tatacara Pendaftaran	25 April 2025
3	Periode Pendaftaran peserta dan Unggah Proposal	22 April - 2 Agustus 2025
4	Periode Penilaian Tahap 1 (Seleksi Berkas)	4 - 23 Agustus 2025
5	Pleno Penilaian Tahap 1	24-29 Agustus 2025
6	Publikasi Pengumuman Finalis FIKSI Tahun 2025	1 September 2025
7	Periode Unggah Bahan Presentasi dan Karya Ilmiah	1 September - 11 Oktober 2025

No.	Kegiatan	Waktu
8	Batas akhir penerimaan purwarupa/produk di BPTI	9 Oktober 2025
9	Penilaian Tahap 2 (Final) dan Pengumuman Juara FIKSI Tahun 2025	13-18 Oktober 2025

*) Jika ada perubahan jadwal akan diberitahukan kemudian

III. Sosialisasi Ajang Talenta

Sosialisasi dilakukan melalui berbagai media seperti media sosial, laman resmi, dan surat pemberitahuan resmi kepada Peserta Didik, Satuan Pendidikan, Pemerintah Daerah, dan kelompok/organisasi pendidikan lainnya yang terkait dengan pelaksanaan Ajang Talenta.

B. PELAKSANAAN AJANG

I. KATEGORI DAN Cabang Ajang Talenta

A. Kategori Ajang

1. Rencana Usaha

Kompetisi rencana usaha adalah kompetisi yang bisa diikuti peserta didik jenjang SMA/MA dan SMK yang baru memiliki ide usaha dan dapat dituangkan dalam format perencanaan usaha dan memiliki purwarupa.

2. Pengembangan Usaha

Kompetisi pengembangan usaha adalah kompetisi yang ditujukan kepada peserta didik jenjang SMA/MA dan SMK yang sudah menjalankan usaha pribadi (bukan merupakan produk usaha sekolah) sesuai dengan Cabang Ajang Talenta yang diambil; setidaknya sudah melakukan penjualan dan berjalan minimal selama 3 (tiga) bulan sebelum pendaftaran. Penjelasan lebih detail akan diuraikan pada masing-masing Cabang Ajang Talenta.

C. Daftar Cabang Ajang Talenta

No.	Cabang Ajang Talenta	Penjelasan Umum
1	Agribisnis, Agroteknologi dan Kemaritiman	Bidang ini berfokus pada inovasi berbasis sektor pertanian, peternakan, kehutanan, dan kelautan untuk menciptakan produk dengan nilai tambah. Peserta diharapkan dapat menghadirkan solusi inovasi keberlanjutan yang relevan dengan teknologi terkini, efisiensi proses, dan pemanfaatan sumber daya lokal secara optimal. Inovasi yang diajukan dapat berupa produk baru, model bisnis, atau strategi distribusi yang mendukung pertumbuhan ekonomi lokal dan nasional.

No.	Cabang Ajang Talenta	Penjelasan Umum
2	Kesehatan	Bidang ini mendorong pengembangan solusi kreatif di sektor kesehatan termasuk layanan medis, farmasi, alat kesehatan, kecantikan, dan teknologi kesehatan berbasis digital. Fokus Cabang Ajang Talenta ada pada inovasi produk, peningkatan kualitas layanan kesehatan, dan transformasi digital dalam ekosistem kesehatan. Peserta dapat menghadirkan ide yang membantu masyarakat dalam meningkatkan kesehatan fisik, mental, atau preventif, serta solusi berbasis teknologi seperti aplikasi kesehatan.
3	Wirausaha Sosial	Bidang ini merupakan pengembangan solusi kewirausahaan yang berorientasi pada dampak sosial. Peserta diharapkan menciptakan usaha yang tidak hanya menguntungkan, tetapi juga mampu menyelesaikan masalah sosial di komunitas dan lingkungannya. Ide-ide seperti pemberdayaan masyarakat, pendidikan, pengelolaan lingkungan, atau peningkatan kesejahteraan menjadi fokus utama. Pendekatan kreatif dan inovatif sangat didorong dalam kompetisi ini.
4	Pariwisata	Kompetisi ini menitikberatkan pada pengembangan layanan wisata, penginapan, atraksi, atau destinasi yang kreatif dan berkelanjutan. Peserta diharapkan mampu mengangkat budaya lokal, menciptakan pengalaman wisata yang unik, serta memperkenalkan solusi digital untuk kebutuhan industri pariwisata. Ide-ide yang relevan dapat mencakup pengembangan destinasi berbasis komunitas, aplikasi wisata, konsep penginapan inovatif ataupun aktivitas yang berkorelasi dengan pengalaman wisata yang unik dan kreatif.
5	Teknologi Digital	Teknologi Digital adalah kategori kompetisi yang bertujuan untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan teknologi digital untuk berwirausaha dan/atau mendukung jalannya wirausaha. Kategori ini dirancang untuk menantang peserta dalam menciptakan, mengembangkan, atau menerapkan solusi digital yang relevan dan berdampak, baik dalam bentuk perangkat lunak , perangkat keras , aplikasi mobile/web, maupun ide teknologi yang inovatif.

No.	Cabang Ajang Talenta	Penjelasan Umum
6	Kuliner	Peserta diajak untuk menciptakan inovasi dalam pengolahan makanan dan minuman berbasis ketersediaan bahan lokal atau dengan nilai tambah. Kreasi dapat mencakup inovasi citarasa, olahan bahan yang sudah layak dan aman dikonsumsi, aroma, tampilan/tekstur produk, kemasan beserta informasinya, ketahanan produk, dengan strategi pemasaran konvensional atau via media digital yang menarik. Selain itu, kompetisi ini mendorong pengembangan produk kuliner yang berkelanjutan dan dapat memperkenalkan keunikan daerah ke pasar yang lebih luas, baik secara nasional maupun internasional.
7	<i>Fashion</i> (Fesyen)	Peserta diharapkan menciptakan usaha yang bergerak di bidang fesyen yang memadukan estetika, etika, keberlanjutan, kolaboratif, inovasi, orisinalitas, dan kreativitas. Kategori produk barang dapat berupa busana dan aksesoris, untuk produk jasa dapat berupa jasa menggambar teknik/produksi dan ilustrasi fesyen yang disertai detail material, ukuran dan lainnya. Nilai potensi lokal dipadukan dengan isu industri fesyen global menjadi tema yang diintegrasikan dalam tahapan perancangan, produksi, dan hasil akhir berupa produk bernilai jual.
8	Games	Kompetisi di bidang game digital fokus pada upaya kreatif membangun kolaborasi elemen desain, teknologi, dan narasi interaktif dengan memenuhi aspek estetik, <i>gameplay</i> , tantangan, dan penghargaan. Game dapat berupa hiburan, edukasi, atau media promosi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Peserta didorong untuk menghadirkan ide yang kreatif, inovatif, dan menarik dengan memanfaatkan teknologi terkini untuk menciptakan pengalaman pengguna yang unik.
9	Kriya	Kriya berfokus pada karya kerajinan tangan yang mengutamakan nilai keindahan, keunikan, dan keterampilan pengolahan material lokal. Peserta diharapkan dapat menghasilkan produk yang tidak hanya bernilai estetik tinggi, tetapi juga memiliki daya saing di pasar. Ide-ide inovatif yang menggabungkan teknologi dan seni tradisional sangat didorong untuk memberikan dampak ekonomi yang nyata.

No.	Cabang Ajang Talenta	Penjelasan Umum
10	Industri Musik, Film, Animasi, & Video	Inovasi di bidang musik, film, animasi, & video yang menonjolkan nilai-nilai atau pesan-pesan positif. Kompetisi ini memberikan ruang bagi karya <i>content creator</i> kreatif yang memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan cerita atau menciptakan pengalaman audio-visual yang menginspirasi. Kolaborasi antara seni tradisional dan teknologi digital menjadi nilai tambah yang signifikan.
11	Seni Rupa & Desain	Mengembangkan kreativitas peserta dalam menciptakan karya seni visual dan desain yang inovatif, estetis, dan fungsional. Fokusnya adalah pada karya yang dapat diaplikasikan di berbagai bidang, seperti komunikasi visual, produk konsumen, atau seni publik. Bidang wirausaha Desain Grafis menuntut kolaborasi dua kemampuan kreatif dan inovatif, antara kewirausahaan (<i>entrepreneurship</i>) dan kerja desain grafis. Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang menjadi dasar untuk membaca kebutuhan/peluang pasar/pengguna dan menciptakan dampak yang lebih luas di masyarakat.

II. Persyaratan Peserta

Persyaratan administrasi peserta FIKSI Tahun 2025 dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Berstatus peserta didik aktif maksimal kelas 11 pada saat mendaftar sebagai peserta FIKSI 2024;
2. Memiliki NISN (Nomor Induk Siswa Nasional) dan terdaftar di Data Pokok Pendidikan (Dapodik);
3. Jumlah Peserta Ajang dengan kategori:
 - Rencana Usaha: Perorangan atau Kelompok (maksimal 2 Orang);
 - Pengembangan Usaha: Perorangan atau Kelompok (maksimal 2 Orang);
4. Setiap siswa hanya boleh ada dalam 1 kelompok, baik sebagai ketua tim atau anggota tim pada sekolah yang sama;
5. Cabang Ajang Talenta yang diikuti tidak harus sesuai dengan program keahlian yang diselenggarakan sekolah masing-masing;
6. Mengunggah Surat Rekomendasi dari Kepala Sekolah ke laman <https://smk.pusatprestasinastional.kemdikbud.go.id/fiksi/>;
7. Mengunggah Surat Persetujuan yang ditandatangani oleh Orang Tua/Wali tentang persetujuan mengikuti ajang ke laman <https://smk.pusatprestasinastional.kemdikbud.go.id/fiksi/>
8. BILA pada tahap 2, Peserta Finalis memutuskan untuk tidak mengirimkan purwarupa/produk kepada BPTI maka WAJIB mengunggah Surat Pernyataan yang ditandatangani bersama guru pendamping ke laman <https://smk.pusatprestasinastional.kemdikbud.go.id/fiksi/>
9. Peserta tidak diperbolehkan mengajukan produk sekolah/*teaching factory* (TEFA), usaha keluarga/orang lain

10. Peserta tidak diperbolehkan mengikut-sertakan produk/materi karya yang pernah menjuarai perlombaan lain pada tingkat/jenjang yang sama.
11. Peserta/sekolah yang terindikasi melakukan tindakan kecurangan, plagiarisme, ketidakjujuran akan dikenakan sanksi tegas oleh BPTI sesuai dengan tingkat pelanggaran.

D. PASCA PELAKSANAAN AJANG

1. Publikasi Peserta dan Pemenang

Puspresnas melalui BPTI mempublikasikan penyelenggaraan ajang FIKSI Tahun 2025 dan juga mengumumkan secara luas para pemenang ajang FIKSI 2025. Diharapkan dengan mempublikasikan kegiatan dan pemenangnya dapat membuka peluang kolaborasi dengan stakeholder, industri atau Kementerian/Lembaga lain yang terkait.

2. Evaluasi Penyelenggaraan

Puspresnas melalui BPTI melakukan evaluasi pelaksanaan tahapan ajang, penyelenggaraan Final dan Expo FIKSI Tahun 2025 untuk mengetahui ketercapaian program serta kualitas pelaksanaan ajang, dan hasil dari evaluasi tersebut akan menjadi bahan perbaikan untuk penyelenggaraan FIKSI yang lebih baik dan berkelanjutan

BAB IV

MEKANISME AJANG FIKSI

A. Proses Seleksi

Tahapan Proses seleksi adalah sebagai berikut:

1. Siswa mengisi dan mengunggah form secara langsung di portal FIKSI 2025
2. Penilaian Tahap 1 (Seleksi Administrasi dan Karya)
3. Pengumuman peserta lolos Tahap 1
4. Peserta Lolos Tahap 1, wajib unggah Video, Slide Presentasi dan Karya Ilmiah sesuai format dalam Lampiran
5. Peserta mengirimkan purwarupa/produk ke BPTI
6. Penilaian Tahap 2 (Final)
7. Pengumuman Pemenang FIKSI 2025

B. Penilaian dan Penentuan Juara

Materi, Komponen dan Bobot Penilaian FIKSI Tahun 2025

Tahapan mekanisme penilaian dalam FIKSI Tahun 2025 dimulai dengan proses pendaftaran dan verifikasi administrasi yang terintegrasi secara daring melalui laman resmi BPTI. Proses ini bertujuan memastikan bahwa seluruh peserta telah memenuhi persyaratan yang ditetapkan untuk mengikuti kompetisi ini.

Setelah lolos verifikasi administrasi, peserta dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu persiapan, pendaftaran, dan pengunggahan data ajang sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, peserta diwajibkan untuk mengunggah proposal inovasi atau rencana usaha mereka yang mencakup aspek-aspek tertentu sesuai Panduan.

Penilaian dilakukan secara bertahap berdasarkan materi, komponen, dan bobot yang telah ditentukan. Komponen penilaian meliputi:

1. **Orisinalitas Ide:** Sejauh mana ide usaha yang diajukan merupakan hasil kreativitas peserta yang unik dan belum banyak dikembangkan di pasaran.
2. **Inovasi dan Keberlanjutan:** Inovasi dalam memanfaatkan teknologi, sumber daya lokal, dan dampak usaha terhadap keberlanjutan lingkungan, sosial, dan ekonomi.
3. **Kelayakan Bisnis:** Potensi ide untuk direalisasikan menjadi usaha yang berkelanjutan, baik dari segi strategi, pasar, maupun aspek finansial.
4. **Keterkaitan dengan Tema:** Kesesuaian ide usaha dengan tema besar dan subtema FIKSI Tahun 2025.
5. **Presentasi dan Penyampaian:** Kemampuan peserta dalam menyampaikan ide melalui video, karya ilmiah dan presentasi langsung di hadapan juri.

Bobot penilaian dari setiap komponen diatur untuk mencerminkan pentingnya setiap aspek dalam menentukan kualitas ide dan usaha yang diusulkan peserta. Tabel komponen dan bobot penilaian akan dilampirkan dalam Panduan untuk memberikan informasi yang lebih rinci.

Penilaian dilakukan oleh tim juri profesional yang berasal dari berbagai latar belakang, termasuk akademisi, praktisi, dan pelaku industri, untuk menjamin proses seleksi yang objektif dan kredibel. **Keputusan dewan juri bersifat mutlak tidak bisa diganggu gugat.** Dengan mekanisme ini, diharapkan FIKSI Tahun 2025 dapat melahirkan wirausahawan muda berbakat yang siap memberikan kontribusi positif bagi bangsa.

C. Tahap Penilaian

Adapun tahap penilaian FIKSI 2025 adalah sebagai berikut:

1. Kategori Perencanaan Usaha:

Penilaian pada Kategori Perencanaan Usaha terdiri dari 2 (dua) tahapan yaitu:

Tahap 1: Seleksi Administrasi dan Karya

No.	Komponen	Deskripsi	Bobot
1	Ringkasan Eksekutif	Ringkasan Eksekutif terdiri 500-700 kata. Berisi deskripsi singkat: <ul style="list-style-type: none"> - Latar belakang masalah - Solusi yang ditawarkan - Target Pelanggan - Deskripsi Produk/Jasa - Keunggulan produk/jasa - Peluang usaha 	20%
2	Purwarupa Produk/Jasa	Purwarupa produk/jasa Lampiran: (pilih salah satu) <ul style="list-style-type: none"> - Desain purwarupa produk/jasa untuk memberikan gambaran konsep visual rencana usaha (.jpg, atau .png) - Visualisasi, ilustrasi, gambar, foto, sketsa, diagram, skema alur, dsb (.jpg, atau .png) - Video ringkas: durasi minimal 1 menit, maksimal 2 menit memperlihatkan dan menjelaskan purwarupa produk/jasa 	25%
3	<i>Bisnis Model Canvas</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Value propositions</i> (keunggulan & keunikan produk/jasa bisnis); - <i>Customer segments</i> (target pelanggan); - <i>Customer relationship</i> (hubungan dengan pelanggan); - <i>Channels</i> (rencana pemasaran dan penjualan); - <i>Key activities</i> (aktivitas atau proses utama bisnis) - <i>Key partners</i> (mitra utama); - <i>Key resources</i> (kebutuhan sumber daya usaha); - <i>Cost structure</i> (perhitungan biaya dan pendanaan); - <i>Revenue streams</i> (rencana sumber pendapatan dan alternatifnya). 	20%
4	Analisis SWOT	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Strength</i> (maks. 50 kata) - <i>Weakness</i> (maks. 50 kata) - <i>Opportunity</i> (maks. 50 kata) - <i>Threat</i> (maks. 50 kata) 	15%
5	Analisis Kelayakan Usaha	<ul style="list-style-type: none"> - Analisis Pasar - Strategi Operasional - Analisis Keuangan - Keberlanjutan Usaha - Manajemen Risiko 	20%

Tahap 2: Final

No.	Komponen	Deskripsi	Bobot
1	Produk/Jasa	<p>Produk:</p> <p>Menampilkan secara langsung produk/jasanya di depan dewan juri; termasuk poster promosi, penampilan produk/jasa, video teaser, pernak-pernik pendukung (contoh: kemasan produk, flyer, atau alat peraga lainnya).</p> <p>Jasa:</p> <p>Menampilkan video (2-3 menit) pelayanan jasa yang telah dilakukan dan menampilkan alat bantu yang digunakan ke dewan juri</p>	20%
2	Implementasi Usaha	<p>Implementasi usaha yang telah dilakukan, proses produksi, distribusi, pemasaran, penjualan awal dan kerjasama berbagai pihak</p> <p>Data pendukung:</p> <p>Jumlah produksi atau penjualan awal dan data kolaborasi</p>	20%
3	Evaluasi dan Dampak	<p>Dampak usaha terhadap pelanggan, masyarakat, atau lingkungan.</p> <p>Bukti:</p> <p>Testimoni, umpan balik pelanggan, atau data kuantitatif (misalnya: peningkatan penjualan atau kepuasan pelanggan).</p>	20%
4	Keberlanjutan dan Rencana Pengembangan Usaha	<p>Strategi keberlanjutan usaha dalam jangka panjang. .</p> <p>Rencana pengembangan usaha di masa depan, termasuk inovasi produk/jasa, perluasan target pasar, atau peningkatan teknologi yang digunakan.</p>	20%
5	Karya Ilmiah	<p>Artikel disusun secara sistematis berdasarkan kajian ilmiah untuk menyampaikan hasil karya merujuk pada penelitian, observasi, atau analisis terhadap suatu permasalahan.</p>	10%
6	Kemampuan presentasi dan tanya jawab	<p>Penilaian keterampilan presentasi dan sesi tanya jawab (Q&A) akan fokus pada kejelasan penyampaian, struktur presentasi yang logis, kedalaman konten, serta kemampuan peserta dalam merespons pertanyaan dengan relevan dan mendalam. Selain itu, aspek komunikasi seperti kepercayaan diri, kreativitas, dan keterlibatan audiens juga menjadi faktor penting dalam menentukan nilai akhir.</p>	10%

2. Penilaian Kategori Pengembangan Usaha

Penilaian pada kategori Pengembangan Usaha terdiri dari 2 (dua) tahapan, yaitu:

Tahap 1: Seleksi Administratif dan Karya;

Tahap 2: FINAL

Tahap 1: Seleksi Administrasi dan Karya

No.	Komponen	Deskripsi	Bobot
1	Ringkasan Eksekutif	<p>Ringkasan Eksekutif terdiri 500-700 kata. Berisi deskripsi singkat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Latar belakang masalah - Solusi yang ditawarkan - Target Pelanggan - Deskripsi Produk/Jasa - Keunggulan produk/jasa - Peluang usaha 	20%
2	Produk/Jasa	<p>Lampirkan foto, video:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Visualisasi produk/jasa untuk memberikan gambaran visual produk usaha (.jpg, atau .png) b. Visualisasi, ilustrasi, gambar, foto, sketsa, diagram, skema alur, dsb (.jpg, atau .png) c. Video profil usaha dan produk: durasi 1-3 menit memperlihatkan dan menjelaskan purwarupa produk/jasa (simpan pada portal FIKSI 2025). d. Tambahan bukti usaha, berupa: <ul style="list-style-type: none"> ● Bukti transaksi penjualan ● Laporan keuangan usaha ● Uji laboratorium atau sejenisnya (bagi yang diperlukan) ● Pendaftaran HaKI ● dsb (sesuai kebutuhan per Cabang Ajang Talenta) 	25%
3	<i>Business Model Canvas (BMC)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Value propositions</i> (keunggulan & keunikan produk/jasa bisnis); - <i>Customer segments</i> (target pelanggan); - <i>Customer relationship</i> (hubungan dengan pelanggan); - <i>Channels</i> (rencana pemasaran dan penjualan); - <i>Key activities</i> (aktivitas atau proses utama bisnis); - <i>Key partners</i> (mitra utama); - <i>Key resources</i> (kebutuhan sumber daya usaha); - <i>Cost structure</i> (perhitungan biaya dan pendanaan usaha); - <i>Revenue streams</i> (rencana sumber pendapatan dan alternatifnya). 	20%

No.	Komponen	Deskripsi	Bobot
4	<i>SWOT Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Strength (maks. 50 kata) b. Weakness (maks. 50 kata) c. Opportunity (maks. 50 kata) d. Thread (maks. 50 kata) 	15%
5	Analisis Kelayakan Usaha	<p>Aspek keuangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analisis Pasar - Strategi Operasional - Analisis Keuangan - Keberlanjutan Usaha - Manajemen Risiko <p>(maks. 300 kata, siapkan template asumsi,exe)</p>	20%

Tahap 2: Final

No.	Komponen	Deskripsi	Bobot
1	Produk/Jasa	<p>Produk:</p> <p>Menampilkan secara langsung produk/jasanya di depan dewan juri; termasuk poster promosi, penampilan produk/jasa, video teaser, pernak-pernik pendukung (contoh: kemasan produk, flyer, atau alat peraga lainnya).</p> <p>Jasa:</p> <p>Menampilkan video (2-3 menit) pelayanan jasa yang telah dilakukan dan menampilkan alat bantu yang digunakan ke dewan juri</p>	20%
2	Implementasi Usaha	<p>Implementasi usaha yang telah dilakukan, proses produksi, distribusi, pemasaran, penjualan awal dan kerjasama berbagai pihak</p> <p>Data pendukung:</p> <p>Jumlah produksi atau penjualan awal dan data kolaborasi</p>	20%
3	Evaluasi dan Dampak	<p>Dampak usaha terhadap pelanggan, masyarakat atau lingkungan.</p> <p>Bukti:</p> <p>Testimoni, umpan balik pelanggan, atau data kuantitatif (misalnya: peningkatan penjualan atau kepuasan</p>	20%

No.	Komponen	Deskripsi	Bobot
		pelanggan).	
4	Keberlanjutan dan Rencana Pengembangan Usaha	Strategi keberlanjutan usaha dalam jangka panjang. . Rencana pengembangan usaha di masa depan, termasuk inovasi produk/jasa, perluasan target pasar, atau peningkatan teknologi yang digunakan.	20%
5	Karya Ilmiah	Artikel disusun secara sistematis berdasarkan kajian ilmiah untuk menyampaikan hasil karya merujuk pada penelitian, observasi, atau analisis terhadap suatu permasalahan	10%
6	Kemampuan Presentasi dan tanya jawab	Penilaian keterampilan presentasi dan sesi tanya jawab (Q&A) akan fokus pada kejelasan penyampaian, struktur presentasi yang logis, kedalaman konten, serta kemampuan peserta dalam merespons pertanyaan dengan relevan dan mendalam. Selain itu, aspek komunikasi seperti kepercayaan diri, kreativitas, dan keterlibatan audiens juga menjadi faktor penting dalam menentukan nilai akhir.	10%

D. Pengiriman Purwarupa/Produk

Bagi para finalis yang telah lolos ke tahap akhir kompetisi, diwajibkan untuk mengirimkan purwarupa dan/atau produk fisik ke alamat panitia. Purwarupa dan/atau produk tersebut harus sudah diterima oleh panitia paling lambat pada tanggal yang telah ditentukan sesuai jadwal pelaksanaan pada bagian sebelumnya. Pastikan untuk mempertimbangkan waktu pengiriman agar tidak terlambat, mengingat batas waktu yang telah ditetapkan.

Pastikan alamat ditulis dengan jelas dan lengkap untuk menghindari kesalahan pengiriman. Purwarupa dan/atau produk harus dikemas dengan aman dan rapi menggunakan bahan kemasan yang sesuai untuk mencegah kerusakan selama proses pengiriman. Selain itu, sertakan dokumen pendamping yang berisi informasi penting seperti nama tim, nama sekolah, judul proyek, serta kontak yang dapat dihubungi (nomor telepon atau email). Dokumen ini akan membantu panitia dalam mengidentifikasi dan mengelola pengiriman dengan lebih efisien. Jika diperlukan, tambahkan label "**Fragile**" pada kemasan. Alamat pengiriman yang dituju:

“Panitia FIKSI (Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia) 2025
 Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI)
 Jalan Gardu RT.10 / RW.02, Srengseng Sawah, Jagakarsa
 Jakarta Selatan 12640.”

Seluruh biaya pengiriman menjadi tanggung jawab peserta. Pastikan untuk memilih jasa pengiriman yang terpercaya dan dapat diandalkan. Setelah mengirimkan purwarupa dan/atau produk, harap segera mengkonfirmasi pengiriman kepada panitia melalui email atau telepon yang telah disediakan, dengan menyertakan nomor resi pengiriman sebagai bukti. Panitia tidak bertanggung jawab atas kerusakan atau kehilangan yang mungkin

terjadi selama proses pengiriman. Oleh karena itu, pastikan purwarupa dan/atau produk dikirim dengan hati-hati dan tiba dalam kondisi baik.

Panitia memahami bahwa terdapat kemungkinan finalis tidak dapat mengirimkan purwarupa dan/atau produk fisik diantaranya karena kendala logistik (misal ukuran purwarupa/produk yang terlalu besar), resiko kualitas (misal purwarupa/produk kuliner yang mudah rusak atau kadaluarsa), biaya, atau alasan lain yang dapat diterima. Apabila hal ini terjadi, finalis diharuskan mengunggah Surat Pernyataan yang menjelaskan alasan ketidakmampuan pengiriman purwarupa dan/atau produk tersebut. Pernyataan tersebut ditandatangani juga oleh guru pendamping yang dilengkapi stempel sekolah dan diterima oleh panitia sebelum tenggat waktu penerimaan Purwarupa/Produk sesuai ketentuan jadwal pelaksanaan kompetisi FIKSI 2025.

BAB V

PENGHARGAAN DAN PEMBIAYAAN

A. Penghargaan untuk Pemenang

Penghargaan akan diberikan kepada pemenang terdiri dari Kategori Rencana Usaha dan Pengembangan usaha untuk Juara I, II, dan III dengan rincian sebagai berikut

1) Kategori Rencana Usaha

No	Cabang Ajang Talenta	Juara
1.	Agribisnis, Agroteknologi dan Kemaritiman	I, II, III
2.	Kesehatan	I, II, III
3.	Wirausaha Sosial	I, II, III
4.	Pariwisata	I, II, III
5.	Teknologi Digital	I, II, III
6.	Kuliner	I, II, III
7.	Fashion (Fesyen)	I, II, III
8.	Games	I, II, III
9.	Kriya	I, II, III
10.	Industri Musik, Film, Animasi, & Video	I, II, III
11.	Seni Rupa & Desain	I, II, III

2) Kategori Pengembangan Usaha

No	Cabang Ajang Talenta	Juara
1.	Agribisnis, Agroteknologi dan Kemaritiman	I, II, III
2.	Kesehatan	I, II, III
3.	Wirausaha Sosial	I, II, III
4.	Pariwisata	I, II, III
5.	Teknologi Digital	I, II, III
6.	Kuliner	I, II, III
7.	Fashion (Fesyen)	I, II, III
8.	Games	I, II, III
9.	Kriya	I, II, III
10.	Industri Musik, Film, Animasi, & Video	I, II, III
11.	Seni Rupa & Desain	I, II, III

B. Sumber Pembiayaan

Biaya pelaksanaan FIKSI Tahun 2025 dibebankan pada Anggaran Pendapatan Belanja Nasional (APBN) Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2025.

BAB VI PENUTUP

Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) jenjang SMA/MA dan SMK Tahun 2025 yang diselenggarakan oleh BPTI, Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas), dan Kemendikdasmen bertujuan untuk mencetak generasi wirausaha muda yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing tinggi. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak untuk memanfaatkan keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran di sekolah untuk menciptakan solusi inovatif berbasis teknologi digital, mengangkat potensi sumber daya lokal, dan memberikan kontribusi nyata dalam membangun kehidupan yang lebih baik, inklusif, dan berkelanjutan. Penekanan pada nilai-nilai kearifan lokal diharapkan dapat memberikan dampak ekonomi sekaligus memperkuat rasa cinta terhadap budaya bangsa.

Keberhasilan penyelenggaraan FIKSI tidak terlepas dari kolaborasi dan dukungan berbagai pihak yang melaksanakan tugasnya dengan disiplin, tertib, dan penuh tanggung jawab. Dengan kerja sama yang solid, ajang ini diharapkan dapat menjadi platform yang optimal untuk mengaktualisasikan minat dan bakat siswa di bidang vokasi, sekaligus membuka jalan bagi mereka untuk berprestasi di tingkat nasional maupun internasional. FIKSI menjadi bagian integral dari upaya mencetak generasi emas Indonesia 2045 yang kompeten, adaptif, dan siap menghadapi tantangan global. Panduan ini diharapkan membantu seluruh pihak terkait dalam menjalankan tugasnya, sehingga penyelenggaraan FIKSI Tahun 2025 dapat mencapai hasil yang maksimal.

Kami menyadari bahwa Panduan ini mungkin masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, masukan berupa kritik dan saran yang konstruktif sangat kami harapkan untuk menjadi bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas penyelenggaraan FIKSI di masa mendatang. Semoga kegiatan ini dapat berjalan dengan sukses dan memberikan manfaat besar bagi seluruh peserta, penyelenggara, dan masyarakat luas.

LAMPIRAN

Lampiran A: Format Karya Ilmiah

Judul Artikel Nama usaha yang dikembangkan (singkat, jelas, mencerminkan isi karya ilmiah).

Penulis Nama Peserta, Nama Sekolah, Alamat Sekolah, Tahun Kompetisi: 2025

ABSTRAK

Abstrak memuat ringkasan yang meliputi latar belakang usaha, tujuan pengembangan, metode implementasi, hasil utama, dan kesimpulan. Bagian ini harus jelas, padat, dan dapat memberikan gambaran keseluruhan karya ilmiah. Sertakan 3–5 kata kunci di akhir abstrak untuk menggambarkan topik utama artikel. (Panjang: 150–200 kata.)

Kata kunci: Kewirausahaan, Inovasi, Digitalisasi, Pemasaran, Keberlanjutan.

1. PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan memberikan gambaran tentang latar belakang usaha yang dikembangkan, termasuk masalah atau kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan usaha. Penulis menjelaskan relevansi usaha dengan tema besar FIKSI Tahun 2025 dan bagaimana usaha ini memberikan solusi inovatif. Pendahuluan juga mencakup rumusan masalah yang menjadi inti pembahasan, tujuan utama implementasi usaha, dan manfaat yang diharapkan, baik dari sisi sosial, ekonomi, maupun lingkungan [1].

2. TINJAUAN LITERATUR

Tinjauan literatur membahas teori atau konsep yang mendukung pengembangan usaha, seperti kewirausahaan, strategi pemasaran, atau inovasi keberlanjutan. Penulis juga mengulas penelitian sebelumnya yang relevan untuk memberikan konteks ilmiah bagi ide usaha yang dikembangkan [2]. Referensi yang digunakan harus disusun sesuai format kutipan ilmiah.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam implementasi usaha, Penulis merinci tahapan implementasi usaha, mulai dari produksi, pemasaran, hingga distribusi. Teknik pengumpulan data, seperti wawancara, survei, atau observasi, diuraikan dengan jelas [3]. Bagian ini juga menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengembangan usaha.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil yang dicapai selama implementasi usaha. Data yang relevan, seperti penjualan, umpan balik pelanggan, atau dampak sosial, disajikan dalam bentuk tabel, grafik, atau diagram. Hasil tersebut kemudian dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan usaha dan dibandingkan dengan target awal atau literatur sebelumnya [4]. Penulis juga

menguraikan tantangan yang dihadapi selama implementasi dan solusi yang diterapkan untuk mengatasinya. Dampak usaha terhadap keberlanjutan, termasuk aspek sosial, ekonomi, dan lingkungan, juga dibahas secara mendalam.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan merangkum hasil utama dari implementasi usaha, termasuk kontribusi produk/jasa terhadap solusi masalah yang diidentifikasi sebelumnya. Penulis juga menguraikan potensi pengembangan usaha di masa depan, baik dalam hal inovasi produk maupun perluasan pasar. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut atau kolaborasi dengan pihak lain dapat disertakan di bagian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Kotler dan G. Armstrong, *Principles of Marketing*, 17th ed. Boston: Pearson, 2018.
- [2] C. R. Kothari, *Research Methodology: Methods and Techniques*, 2nd ed. New Delhi: New Age International, 2004.
- [3] U. Sekaran dan R. Bougie, *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*, 7th ed. New York: Wiley, 2016.
- [4] D. Cooper dan P. Schindler, *Business Research Methods*, 12th ed. New York: McGraw-Hill, 2014.

LAMPIRAN

Pada bagian ini dapat ditambahkan dokumen yang memberikan informasi pendukung atau penjelasan lebih lanjut, seperti foto produk, perijinan usaha, data tambahan, gambar, tabel, atau dokumen lain yang terkait dengan isi dokumen utama.

Catatan:

- Gunakan referensi akademik terbaru yang relevan dengan topik penelitian.
- Sesuaikan daftar pustaka dengan sumber yang digunakan dalam penelitian.
- Pastikan kutipan dalam teks sesuai dengan standar *Institute of Electrical and Electronics Engineers/IEEE* (nomor dalam tanda kurung siku).
- Deteksi penggunaan bantuan AI (kecerdasan buatan) maksimal 30% untuk keseluruhan karya ilmiah.
- Penulisan badan karya tulis 4-8 halaman dan lampiran maksimal 3 halaman

Lampiran B: Penjelasan Detail Cabang Ajang Talenta

1. Agribisnis, Agroteknologi dan Kemaritiman

Agribisnis, agroteknologi, serta kemaritiman mencakup beragam kategori berdasarkan jenis produk atau jasa yang dihasilkan. Pengelompokannya meliputi berbagai sektor utama, seperti pertanian, kehutanan, peternakan, perikanan, hingga kelautan. Pada FIKSI Tahun 2024, bidang ini menitikberatkan pada peningkatan nilai tambah bahan baku melalui pemanfaatan teknologi yang inovatif. Penekanannya tidak hanya pada proses produksi, tetapi juga pada optimalisasi teknologi pasca panen yang dapat menghasilkan produk turunan berkualitas tinggi dan berdaya saing di pasar lokal maupun internasional.

Peserta ajang pada bidang ini diharapkan berasal dari siswa yang memiliki rencana usaha atau usaha berjalan minimal tiga bulan sejak proses pendaftaran FIKSI dimulai. Kompetisi ini dirancang untuk mendorong kreativitas dan inovasi peserta dalam memanfaatkan sumber daya agraris dan maritim yang melimpah di Indonesia. Ruang lingkup Cabang Ajang Talenta mencakup Manajemen Bisnis, Pengolahan Pascapanen, Produksi Tanaman, Produksi Ternak, Kehutanan, Kesehatan Hewan, Teknik Pertanian, Perkapalan, Perikanan, serta bidang-bidang lain yang relevan. Dengan cakupan yang luas ini, FIKSI Tahun 2024 menjadi platform strategis bagi generasi muda untuk berkontribusi dalam pengembangan sektor agribisnis dan kemaritiman, sekaligus menciptakan peluang usaha berkelanjutan yang dapat mendukung perekonomian daerah dan nasional.

Contoh Produk/Jasa bidang Agribisnis seperti dibawah ini namun tidak terbatas pada contoh, dipersilahkan dengan produk atau jasa lain sepanjang tidak masuk pada bidang usaha lain pada FIKSI Tahun 2025

- a. Produk Olahan Pangan Berbasis Tanaman Lokal
- b. Penggunaan mekanisasi seperti drone dan lainnya
- c. Sensor tanah
- d. Produk Pupuk Organik Berbasis Limbah
- e. Hidroponik dan Aeroponik
- f. Sistem Penyiraman Pintar (Smart Irrigation Systems)
- g. Perangkat wearable pada ternak
- h. Formulasi Pakan
- i. Proses penanganan pascapanen
- j. Sistem manajemen pakan otomatis
- k. Bioteknologi Tanaman
- l. biopestisida
- m. Sistem Pertanian Cerdas (Smart Agriculture)
- n. Smart greenhouse
- o. Precision farming platform
- p. Sistem budidaya Ikan dan komoditas laut berbasis teknologi
- q. Pengelolaan Sampah Laut
- r. Kapal Tanpa Awak (Autonomous Ships)
- s. Akuakultur Terintegrasi dengan Sistem Bioteknologi
- t. Pemanfaatan Alga untuk Biofuel
- u. Pembangkit Listrik Tenaga Ombak (Wave Energy) dan lainnya

2. Kesehatan

Kesehatan merupakan wadah untuk mendorong inovasi, kolaborasi, dan pengembangan ide kreatif di sektor kesehatan. Peserta ajang akan berkompetisi untuk memberikan solusi dalam berbagai aspek ekosistem kesehatan yang mencakup layanan medis, farmasi, alat kesehatan, kecantikan, dan teknologi kesehatan berbasis digital. Ajang ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mempromosikan ide-ide inovatif produk kesehatan, peningkatan kualitas layanan kesehatan, memperkuat industri lokal, dan mendukung transformasi digital di sektor ini.

Industri kesehatan di Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang menjadi sektor yang lebih maju, mandiri, dan berdaya saing global. Dengan populasi yang besar dan kebutuhan akan layanan kesehatan yang terus meningkat, berbagai peluang terbuka lebar bagi para pelaku industri. Berikut adalah beberapa potensi utama dan upaya pengembangan yang dapat memperkuat sektor ini:

Indonesia memiliki potensi pasar yang besar di sektor kesehatan, dengan pembelanjaan tahunan mencapai Rp. 560-580 triliun. Angka ini mencerminkan tingginya kebutuhan masyarakat akan layanan kesehatan, obat-obatan, alat kesehatan, serta inovasi baru di bidang teknologi kesehatan. Potensi ini membuka peluang besar bagi pelaku usaha untuk menghadirkan solusi yang relevan dan berkualitas, sekaligus mendukung pertumbuhan ekonomi nasional.

Transformasi digital telah menjadi pengubah permainan di sektor kesehatan. Digitalisasi layanan, seperti telemedicine, aplikasi kesehatan, dan sistem rekam medis elektronik, telah membuka peluang baru untuk meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi layanan kesehatan. Inovasi teknologi seperti *Artificial Intelligence* (AI) juga membantu meningkatkan akurasi diagnosis dan pengobatan. Dengan transformasi ini, sektor kesehatan dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas, terutama di daerah terpencil. Salah satu langkah strategis yang tengah didorong adalah pembangunan industri farmasi dan alat kesehatan dalam negeri. Pemerintah menargetkan untuk mengurangi ketergantungan pada impor dengan memperkuat produksi lokal. Inisiatif ini tidak hanya mendukung kemandirian industri, tetapi juga menciptakan lapangan kerja baru dan meningkatkan daya saing produk-produk kesehatan Indonesia di pasar global.

Contoh Produk/Jasa

- a. Layanan medis langsung: Homecare services, Telemedicine dll
- b. Farmasi: Farmasi herbal, Produksi obat generik
- c. Alat kesehatan: Alat diagnostik, alat bantu mobilitas dll
- d. Teknologi kesehatan: Aplikasi kesehatan, Penggunaan AI (Kecerdasan buatan untuk analisis medis), Wearable devices dll.
- e. Pendidikan dan Pelatihan: Pendidikan kesehatan masyarakat, Pelatihan tenaga medis dll.
- f. Kesehatan mental: Psikoterapi , Aplikasi pendukung kesehatan mental, Klinik kesehatan mental dll.
- g. Kesehatan preventif: Pusat kebugaran , Program imunisasi dll
- h. Pengolahan limbah medis: Sistem pengelolaan limbah , Recycling bahan medis dll
- i. Industri Kesehatan Tradisional dan Alternatif: Produk kesehatan tradisional, Pengobatan alternatif
- j. Manajemen dan Infrastruktur Kesehatan: Sistem Manajemen Kesehatan, Fasilitas kesehatan ramah lingkungan.
- k. Industri Kecantikan
- l. Industri Kebugaran dan lain-lain

3. Kewirausahaan Sosial

Wirausaha sosial adalah bentuk kewirausahaan yang tidak hanya berorientasi pada keuntungan finansial, tetapi juga berkomitmen untuk memberikan dampak sosial atau lingkungan yang positif. Wirausaha sosial berupaya menyelesaikan masalah sosial atau lingkungan melalui solusi yang inovatif dan berkelanjutan. Usaha ini sering kali mengintegrasikan model bisnis dengan misi sosial, sehingga nilai yang dihasilkan tidak hanya berdampak pada pelaku usaha, tetapi juga pada masyarakat luas. Wirausaha sosial menciptakan perubahan dengan cara yang holistik, misalnya melalui pemberdayaan masyarakat, pendidikan, akses kesehatan, atau pelestarian lingkungan. Keberlanjutan merupakan elemen penting dalam wirausaha sosial, di mana bisnis dirancang untuk terus

memberikan dampak positif tanpa tergantung sepenuhnya pada donasi atau bantuan eksternal.

Ciri khas wirausaha sosial adalah fokusnya pada keseimbangan antara misi sosial dan keberlanjutan finansial. Pelaku wirausaha sosial biasanya menggunakan pendekatan kreatif, seperti memanfaatkan teknologi atau bekerja sama dengan komunitas lokal, untuk memaksimalkan dampak dari usahanya. Contohnya adalah bisnis yang memberikan pelatihan kerja untuk kelompok rentan, usaha yang mendaur ulang limbah menjadi produk bernilai tinggi, atau platform digital yang memperluas akses pendidikan. Dengan demikian, wirausaha sosial tidak hanya menciptakan produk atau layanan, tetapi juga berkontribusi pada perubahan sosial yang lebih luas.

Contoh Wirausaha sosial sebagai inspirasi:

- a. Mengelola bank sampah berbasis aplikasi digital untuk mengumpulkan dan mendaur ulang sampah plastik
- b. Membuat pupuk organik dari limbah organik rumah tangga atau pertanian.
- c. Membuat lampu bertenaga surya sederhana untuk masyarakat yang belum memiliki akses listrik
- d. Mengelola perpustakaan keliling menggunakan sepeda motor atau sepeda untuk membawa buku ke desa-desa yang minim akses pendidikan
- e. Mengubah limbah, seperti kain perca, plastik bekas, atau botol kaca, menjadi kerajinan bernilai tinggi, seperti tas, dompet, atau dekorasi rumah
- f. Mengembangkan kebun hidroponik sederhana di sekolah atau rumah untuk menyediakan sayuran segar bagi masyarakat.
- g. Membangun platform online atau media sosial untuk mempromosikan dan menjual produk lokal dari desa, seperti kerajinan tangan, makanan khas, atau hasil tani.
- h. Memberikan pelatihan dasar tentang pemasaran digital, penggunaan media sosial, atau fotografi produk kepada UMKM lokal.
- i. Mengorganisir kegiatan edukasi lingkungan di sekolah atau masyarakat, seperti workshop daur ulang, penghijauan, atau pengelolaan limbah

4. Pariwisata

Bidang Pariwisata adalah sektor usaha yang berfokus pada penyediaan berbagai jasa dan produk untuk memenuhi kebutuhan wisatawan selama perjalanan mereka. Ruang lingkup bidang ini mencakup penginapan, pelayanan perjalanan wisata (*travel agent*), pengembangan destinasi wisata lokal, penciptaan fasilitas rekreasi, dan kreasi atraksi wisata. Peserta didik diharapkan untuk mengembangkan ide atau usaha yang tidak hanya kreatif dan inovatif, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan pasar pariwisata lokal maupun global dengan pendekatan yang berkelanjutan. Penekanan pada bidang Pariwisata adalah ide-ide yang mampu menciptakan daya tarik baru dalam pariwisata dengan tetap menjaga kelestarian budaya dan lingkungan, mendukung ekonomi lokal, serta memberikan dampak positif terhadap komunitas.

Ruang Lingkup dan Fokus Kompetisi Bidang Pariwisata:

- a. Penginapan dan Akomodasi: Pengembangan konsep penginapan yang unik, seperti eco-lodge, glamping, atau penginapan tematik berbasis budaya lokal

- b. Layanan Perjalanan Wisata: Inovasi dalam penyediaan layanan perjalanan, termasuk perencanaan perjalanan yang disesuaikan (customized tour packages), layanan transportasi wisata, atau aplikasi digital untuk pemesanan perjalanan.
- c. Pengembangan Destinasi Wisata Lokal: Ide atau usaha yang fokus pada pengembangan daerah tujuan wisata berbasis budaya, sejarah, atau alam.
- d. Fasilitas Rekreasi: Penciptaan tempat hiburan, taman rekreasi, atau fasilitas olahraga berbasis wisata.
- e. Kreasi Atraksi Wisata: Pengembangan atraksi unik seperti festival budaya, seni pertunjukan, atau kegiatan berbasis pengalaman (experience-based tourism).

Contoh Produk/Jasa Bidang Pariwisata:

- a. Paket perjalanan wisata tematik (misalnya, wisata edukasi atau petualangan).
- b. Aplikasi digital untuk pemesanan hotel, tiket, atau panduan wisata.
- c. Penginapan tematik berbasis kearifan lokal (misalnya, homestay adat atau glamping berbasis ekowisata).
- d. Penyediaan jasa pemandu wisata profesional berbasis cerita budaya lokal.
- e. Pengembangan destinasi wisata berbasis komunitas (community-based tourism).
- f. Kreasi festival budaya tahunan untuk menarik wisatawan.
- g. Pengadaan jasa fotografi dan videografi wisata dengan konsep storytelling.
- h. Restoran atau kafe tematik yang menawarkan pengalaman lokal autentik.
- i. Taman bermain edukatif dengan tema budaya atau alam.
- j. Event *organizer* untuk kegiatan wisata seperti *trekking*, *snorkeling*, atau *diving*.

5. Teknologi Digital

Teknologi Digital adalah kategori kompetisi yang bertujuan untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan teknologi digital untuk berwirausaha dan/atau mendukung jalannya wirausaha. Kategori ini dirancang untuk menantang peserta dalam **menciptakan, mengembangkan**, atau **menerapkan** solusi digital yang **relevan** dan berdampak, baik dalam bentuk **perangkat lunak, perangkat keras**, aplikasi mobile/web, maupun ide teknologi yang inovatif.

Definisi dari teknologi digital sendiri adalah: berbagai alat, sistem, perangkat, dan sumber daya yang menggunakan data dalam bentuk digital untuk memproses, menyimpan, dan mentransmisikan informasi. Teknologi ini mengubah data analog menjadi format digital (biasanya dalam bentuk biner) sehingga dapat digunakan oleh komputer atau perangkat elektronik lainnya.

Peserta ajang perlu memperhatikan dan menyajikan salah satu dari unsur yang ada dalam membangun sebuah Solusi Teknologi Digital antara lain: Inovasi dan Ide, Perangkat Keras, Perangkat Lunak, Data, Jaringan dan Infrastruktur, Desain Penggunaan (UI/UX), Keamanan dan Privasi, Team Work, Pengujian dan Validasi, Regulasi dan Etika, dan *Sustainability* (Keberlangsungan).

Teknologi Digital memiliki ciri ciri:

- a. Berbasis Data Digital: Informasi direpresentasikan dalam bentuk angka biner (0 dan 1).
- b. Cepat dan Efisien: Proses data lebih cepat dibandingkan dengan teknologi analog.

- c. Dapat Dikombinasikan: Berbagai fungsi seperti komunikasi, komputasi, dan pengolahan data dapat digabungkan.
- d. Kemampuan untuk Dikembangkan: Teknologi ini terus berkembang dengan inovasi seperti kecerdasan buatan, *blockchain*, dan *Internet of Things* (IoT).

Contoh pengembangan yang bisa dilakukan di dalam teknologi digital adalah:

- a. Pengembangan Perangkat Lunak/Aplikasi
- b. Inovasi pada IoT (Internet of Things)
- c. Teknologi yang mendukung Ramah Lingkungan /Green Technology
- d. Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) atau *Machine Learning* (ML)

6. Kuliner

Kegiatan Kuliner adalah proses kreasi/olahan bahan makanan atau minuman, dengan memahami teknik pengolahan, penggunaan peralatan masak, estetika, kualitas, cita rasa, tekstur dan tampilan menarik, aroma, dan juga mempertimbangkan nilai gizi, sehingga tersaji masakan yang dinikmati dengan baik. Di kegiatan usaha atau industri makanan atau resto, ruang lingkupnya lebih luas lagi dengan persyaratan kitchen management, dapur memasak yang bersih, kehalalan bahan dan proses, higienis, layout ruangan sesuai proses produksi, manajemen persediaan bahan makanan, manajemen restoran, tim dapur yang solid dan handal, dan juga strategi penjualan dan pelayanan pelanggan. Nah, di perkembangan era sekarang kata Kuliner bisa diartikan jenis masakan khas daerah tertentu baik itu tradisional maupun modern (terkini).

Indonesia sangat kaya dengan ragam kuliner dari Sabang sampai Papua. Konon, dalam suatu publikasi, tertulis lebih dari 3000an ragam kuliner di Indonesia. Masing-masing wilayah memiliki kekayaan ragam kuliner, sehingga makanan dan minuman daerah setempat menjadi daya tarik ketika berkunjung ke suatu kota/daerah. Sebagai contoh Rendang Padang, Pempek Palembang, Soto Betawi Jakarta, Rawon Surabaya, Gudeg Jogja, Soto Madura, Ayam Betutu Bali, Coto Makasar, Bubur Manado, Ayam Woku, Papeda Papua dan masih ribuan lagi ragamnya.

Pada era terkini revolusi industri 4.0, usaha kuliner makin marak dan berkembang dengan cara menjual makanan dan minuman lebih mudah dengan memanfaatkan teknologi dan aplikasi digital, sosial media dan saluran penjualan marketplace, baik kuliner tradisional maupun kekinian, sehingga penjualan makanan dan minuman menjadi sangat atraktif dan interaktif tidak hanya terjadi di lingkup lokal, namun juga antar pulau atau nasional, bahkan global lintas negara. Kompetensi produk makin diperkuat dengan penyempurnaan *branding* (penjenamaan) yang kuat dan *packaging* (pengemasan) yang praktis, aman dan menarik.

Di ajang FIKSI para siswa tidak saja membuktikan dan mempresentasikan ide bisnis kuliner yang unik, layak makan, enak, aman dikonsumsi, ketahanan produk yang baik, tampilan kemasan menarik, mudah dijual, halal, namun juga menguntungkan, memiliki potensi bisnis yang berkelanjutan dan layak jual. Khusus bagi kategori Pengembangan Usaha mengembangkan inovasi produknya sendiri sesuai tema dan telah terbukti berjalan dipasarkan 3 bulan (ada bukti transaksi dan laporan keuangan).

Contoh – Contoh Produk di Bidang Kuliner :

a. Kuliner Tradisional

Usaha kuliner yang berbasis karya/budaya tradisional sesuai aslinya, baik, bahan, olahan, rasa, tampilan, dan sebagainya. Sebagai contoh produk diantaranya: Keripik Balado Padang, Bakpia Pathuk Yogyakarta, Pia Medan, Serundeng dan Enting-enting Gepuk Solo, Dodol Picnic Garut, Jenang Kudus, Pie susu dan kacang Bali, dll.

b. Kuliner Modern (kekinian)

Usaha kuliner yang merupakan perpaduan citarasa tradisional dan tampilan kekinian, inovasi rasa serta kemasan yang modern. Peluang ini di era terkini banyak diambil oleh banyak pengusaha contohnya: Bolu Meranti Medan, Kek Pisang Villa Batam, Keripik Maicah Bandung, Malang Strudel, Medan Napoleon, Surabaya Snowcake, Bakpia Tugu Jogja dan sebagainya.

7. Fashion (Fesyen)

Fashion merupakan istilah fesyen yang berasal dari bahasa Inggris memiliki pengertian tampilan, gaya (*style*), mode yang dapat dilihat secara fisik dengan memperlihatkan aspek estetika dan etik. Cara berpenampilan tersebut tertuang dalam visual gaya berbusana yang digunakan sebagai: 1) Media komunikasi sebagai respon dari berbagai peristiwa sosial, politik, ekonomi dan budaya serta teknologi sesuai tempat dan waktunya ; 2) Ekspresi diri menampilkan kepribadian, budaya, gaya hidup, selera, dan status sosialnya; 3) Tren atau mode yaitu pilihan berpenampilan seseorang terhadap hal-hal yang sedang populer pada suatu kurun waktu tertentu, baik secara lokal atau global. Indonesia memiliki keragaman suku budaya, gaya hidup kota dan daerah membuat keragaman selera yang menjadi peluang pasar wirausaha fesyen. Produk fesyen yang diciptakan harus memiliki tujuan untuk menjawab kebutuhan pasar, membuka peluang lapangan kerja bagi masyarakat, dan memberikan kontribusi yang baik bagi lingkungan. Kriteria produk yang dihasilkan harus dapat memiliki nilai jual dan profit serta strategi bisnis yang berkelanjutan sehingga usaha bisa terus berkembang sesuai target.

Isu *slow fashion*, *sustainable fashion*, *recycle*, ramah lingkungan, sirkular ekonomi dengan potensi lokal (*local wisdom*) adalah tema-tema sebagai respon berbagai peristiwa yang terjadi di dunia terutama dalam bidang industri fashion. Wirausaha fashion dapat berupa produk barang dan jasa, seperti:

1. Usaha produk barang fesyen memproduksi dari material hingga menjadi produk fesyen yang siap jual, terdiri atas:
 - a. Produk busana terdiri busana pria, wanita dan anak, meliputi busana atasan (jaket, kemeja, kaos, rompi) dan busana bawahan (celana, rok, sarung).
 - b. Produk aksesoris meliputi produk untuk melengkapi tampilan busana agar seseorang dapat tampil lebih maksimal. Meliputi produk alas kaki, tas, aksesoris kepala (kacamata, topi, kerudung, *hairpiece*), syal, dasi, perhiasan (seperti anting, kalung, gelang), sarung tangan, sapu tangan, *hosiery* (produk bagian dalam seperti kaos kaki dan pakaian dalam).

Pada usaha produk barang fesyen terdapat tahapan yang menjadi aspek penilaian, dengan detail sebagai berikut:

1) Perancangan, meliputi:

- *Moodboard*: kumpulan gambar inspirasi/ide dilengkapi palet warna.
- Deskripsi produk: penjelasan inspirasi/ide, material, teknik penggerjaan/produksi, warna.

- Ilustrasi fesyen atau gambar teknik/produk fesyen (busana/aksesoris tampak depan belakang).
- 2) Produksi yang berisikan dokumentasi proses penggerjaan dari awal (*raw material*), pola, pemilihan material, sample dan produk akhir
 - 3) Hasil akhir produk yang rapi dan berkualitas dengan diberi *visual fashion photography*, kemasan, pemasaran, dan edukasi kepada konsumennya.
2. Usaha jasa desain fesyen: merupakan usaha yang harus terlihat hasilnya dalam bentuk:
- a. Gambar teknis/produk fesyen dalam memproduksi suatu busana dari sisi depan belakang atau disebut juga dengan *fashion technical drawing* dan *tech pack*. Hal ini terkait dengan perancangan produk yang harus mengetahui spesifikasi ukuran, jenis material, *fabric consumption*, *opening*, *trimming*, jenis jahitan, pola (*pattern drafting*).
 - b. Ilustrasi fesyen yang merupakan gambar estetik, berseni dari suatu tampilan seseorang dari atas kepala hingga bawah (*head to toes*) dari sisi depan dan belakang. Hal ini terkait kemampuan *figure drawing*, pose yang dapat menggambarkan jatuhnya material pada badan konsumen, pewarnaan, penggambaran bermacam-macam aksesoris, dengan berbekal pengetahuan gaya, selera pasar, jenis material, varian motif, hingga latar belakang/filosofi motif tradisional. Orisinalitas kemampuan ilustrasi adalah nilai jasa yang dapat diperlihatkan secara digital/*hand drawing*.

Inovasi, orisinalitas, kreatifitas, dan kolaboratif baik dalam membuat produk dan usaha menjadi poin penting dalam kategori fesyen, sehingga menjadikan proses produk fesyen terintegrasi dari proses perancangan, produksi, hingga hasil akhir.

8. Games

Tahukah kalian, bahwa game digital telah menjadi media paling populer di masyarakat saat ini? Bidang game adalah media pendobrak zaman masa kini yang menjadi media untuk menyelesaikan masalah, hiburan (menyenangkan), memberikan pengalaman keindahan (estetik), pemberi makna, memberikan kemudahan kerja, melengkapi informasi, menyuguhkan keragaman interaktivitas, memberikan “penghargaan” pada manusia. Syarat sebuah game digital adalah: Memerlukan medium/wahana (*platform*) untuk menampung kegiatan interaktivitas yang di dalamnya terdapat rancangan/desain berbasis elemen estetik dan elemen pemrograman yang dapat dimainkan pada perangkat digital tertentu dibantu jaringan (*online*) maupun luar jaringan (*offline*) internet; Terdapat tujuan (*objective*) penyelesaian plot permainan *gameplay* (mulai, selesai, gagal, atau mengulang) sesuai *genre game* tertentu; Terdapat mekanisme (*rules*: aturan main) meningkatkan kemampuan (*skill*), melakukan simulasi, dan sarana informasi/konten tertentu (kesehatan, pendidikan, keuangan, sosial, ekonomi, budaya, hiburan, dsb.).

Game digital bertujuan di antaranya sebagai: ***Educational***, membantu memahami suatu konsep keilmuan; ***Exercise***, memfasilitasi latihan fisik dengan memanfaatkan *gamifikasi* untuk; ***Advertising***, media promosi sebuah produk/jasa yang dijual; ***Serious Game***, memberikan pengajaran atau melakukan pelatihan; ***Casual Game***, mengisi waktu dengan permainan sederhana sewaktu-waktu tanpa membutuhkan keahlian dan komitmen khusus; ***Art Medium***, menyajikan keindahan seni tertentu. Game digital adalah wujud semangat **kolaborasi interdisiplin** antara gagasan inovasi-kreatif, ilmu, pengetahuan, dan praktik keterampilan yang ditopang oleh kemampuan rekayasa (teknologi komputer, informasi, telekomunikasi); kemampuan estetik (keindahan audio,

visual: seni rupa, desain, komunikasi visual, grafis, produk, ergonomi, interior/spasial, kriya (*craftsmanship*), budaya, dll.), psikologi; hingga kewirausahaan dan manajemen. Wirausaha game digital yang baik dan berhasil adalah yang memiliki kemampuan untuk mendapat apresiasi maksimal, memiliki efek mengejutkan, unik, menginspirasi, menghasilkan keuntungan (*profit*) bagi pengembangnya, dan memberikan manfaat (*benefit*) bagi konsumen/masyarakat penggunanya. Lingkup inovasi kewirausahaan kreatif di bidang *game* digital dapat meliputi salah satu atau perpaduan di antara: perangkat konsol/gawai (ponsel, tablet, desktop laptop) pintar, kontrol/kendali permainan, gaya desain dan narasi visual, pengelolaan emosi/ekspresi pemain, tipe interaksi (perorangan, sosial, dan publik), dan pemanfaatan teknologi mutakhir untuk dijual secara retail maupun pesanan untuk kebutuhan interaksi di ruang publik (museum, bandara, galeri, hingga pusat perbelanjaan). Beberapa karya wirausaha di bidang *game* digital populer yang lahir di Indonesia seperti: *DreadOut*, *Football Saga*, *Game Nitiki*, *Tahu Bulat*, *Diponegoro-Towers Defense*, *Angkot the Game*, *Warung Chain*, *Animal Pirates*, *Buramato*, dsb.

catatan: karya inovasi wirausaha yang bukan termasuk bidang *game* adalah: board game konvensional (dapat didaftarkan ke bidang desain grafis (seni rupa dan desain)) dan aplikasi digital (dapat didaftarkan ke bidang teknologi digital).

9. Kriya

Kriya adalah cabang irisan antara seni dan desain yang mengutamakan aspek keindahan, keunikan, keterampilan tangan, dan olah material baik untuk ekspresi diri maupun *problem solving*. Wirausaha kriya menjadi ujung tombak geliat perekonomian Indonesia yang mampu bertahan di saat masa krisis ekonomi tahun 1998 hingga saat ini. Di dalam kriya terdapat kegiatan kreasi, produksi, distribusi, dan pemasaran produk berbasis bahan alam (kayu, kulit, tekstil, logam, batu, cangkang, tanduk, tanah/keramik, dsb) atau sintetis (plastik, karet, fiber, akrilik, hingga *new material*) yang dihasilkan oleh individu ataupun komunitas perajin secara manual atau dengan alat bantu produksi. Produk kriya dapat dibagi menjadi: produk yang berbasis olah material bahan baku, produk berbasis keterampilan tangan manusia, atau gabungan dari keduanya.

Kegiatan usaha di bidang kriya mulai dibantu dengan perkembangan teknologi mutakhir dalam konteks mengakomodasi pemilik ide kreatif dengan *stakeholder* lainnya seperti pemilik bahan baku, tenaga kerja/produsen, distributor, pelaku promosi, hingga konsumen, melalui *platform* digital, sehingga fase bisnisnya bisa tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan karakter kekhasannya masing-masing. Keunggulan kriya dipengaruhi oleh faktor ketersediaan potensi bahan baku, keahlian sumber daya manusia yang turun temurun, komunitas yang berkembang di lingkungan sekitar sentra/UMKM, keterbatasan jumlah produksi sehingga memenuhi konsep *limited edition* (eksklusif) untuk pasar *high end* maupun *low end* dengan jumlah massal (industri/pabrik) dalam skala pasar domestik maupun ekspor. Contoh bidang usaha kriya ini antara lain: produk kerajinan, produk cenderamata, produk pelengkap interior dan eksterior, produk mainan anak, utensil/perkakas keseharian, dan lain-lain.

Penting dipertimbangkan bahwa bidang kriya pun merupakan bidang yang dibangun atas kolaborasi atau kemitraan dengan perajin, UMKM, penyedia bahan, komunitas, kolektor, hingga *stakeholder* di lingkungan sekitar yang dapat berkontribusi dalam kegiatan wirausaha yang dijalankan, pun mengangkat tema-tema yang relevan dengan isu atau fenomena di sekitar kita.

10. Industri Musik, Film, Video, dan Animasi

Siapa yang bercita-cita menjadi wirausahawan sebagai filmmaker, content creator berbasis video, animasi, dan musik ternama masa depan di Indonesia? Film, animasi, dan video termasuk dalam sequential art, yaitu karya seni atau desain yang dibangun dari susunan gambar-gambar atau foto-foto berseri ketika diputar/dimainkan pada perangkat tertentu dengan kecepatan khusus sehingga oleh mata manusia ditangkap seolah melihat gambar yang terus bergerak dan hidup untuk menceritakan informasi atau kisah. Film (movie/cinema) diproduksi menggunakan kamera (khusus, handycam, DSLR/mirrorless, atau ponsel) seluloid atau digital, memiliki skema kerja sistematis dan serius, berdurasi 30-180 menit, dikurasi, aktor terlatih, tata cahaya-kostum-latar, sinematografi yang dirancang/direkayasa, skenario/alur, menjadi film akhir yang matang. Video seperti halnya film tetapi lebih sederhana karena cenderung bersifat merekam peristiwa sehari-hari. Karya video dapat bisa bersifat spontan tanpa rancang/rekayasa, meskipun banyak juga yang berkualitas seperti film. Karya video diantaranya: video profil, video klip, dokumentasi, iklan, vlog, podcast, reels/story di media sosial (instagram atau tiktok). Produksi video lebih terjangkau menggunakan ponsel berkamera untuk merekam peristiwa sehari-hari, diunggah sekedarnya di media sosial, mendapat apresiasi (like, share, comment), dan peluang dimonetisasi menghasilkan profit dari adsense atau “sawer”. Animasi adalah hasil kreasi melalui proses menyusun deret gambar yang “dihadirkan” memberikan kesan bergerak. Karya animasi dapat dibangun menggunakan teknik konvensional frame by frame atau stop motion maupun digital menggunakan piranti lunak dalam wujud dua dan tiga dimensional. Seperti film dan video, karya animasi tidak dibatasi oleh ragam jenisnya (animasi bercerita, animasi sebagai profil, animasi klip musik, animasi iklan, motion graphic, projection mapping, konten AR/VR, dsb). Musik adalah cabang seni yang mengolah suara dari sumber suara atau bunyi seperti instrumen atau vokal manusia menjadi komposisi nada sebagai ekspresi keindahan yang dapat dinikmati telinga dan rasa manusia. Industri musik salah satu sumber mata pencaharian popular yang banyak diminati oleh berbagai kalangan.

Kolaborasi di dalam bidang film, video, dan animasi dengan industri musik menjadi salah satu pilihan peluang wirausaha baru yang menarik dan menantang pada FIKSI Tahun 2025 dengan memperhatikan perkembangan contoh karya seperti video klip *Serigala Militia* (Seringai Band & Tromarama), *Sri Rejeki* (Anggun Priambodo), film iklan seri ramadhan Marjan atau BCA, film pendek *Tilik* (*Ravacan Film*), *Bocah Ngapak Ya, Lathi* (*Weird Genius*), kanal *Youtube Nihongo Matappu* (Jerome Polin) dan *Sisi Terang*. Karya animasi seperti: *Dalang Pelo*, *Animasinopal*, *Om Perlente* (*Shark Animation*), *Aniwayang* (Daud Nugraha), *Animasi eksperimental* (Banung Grahita), *Animateutik* (Chandra Tresnadi), *Nusa Rara* (*Little Giant*), *Petualangan Sherina 2* (Miles Pictures), *Kita Usahakan Rumah Itu* (Sal Priyadi), *video mapping sembilaNMatahari* atau *motion graphic* panggung musik Isha Hening. Model kewirausahaan dalam bidang ini, dapat berupa: 1) Berbasis konten, menjual karya film, video, atau animasi (gagasan orisinal sendiri) atau berkolaborasi dalam produksinya (*co-production*) selama konsep/gagasan karyanya hak cipta peserta; dan 2) Berbasis jasa pre-produksi, produksi, atau pasca-produksi melayani pihak-pihak lain dengan konten/tema/kisah khusus sesuai kebutuhan pribadi, lingkungan sekitar, hingga isu umum yang digaungkan oleh pemerintah seperti *Asta Cita*, *humanity*, *circular economy*, *creative industry*, *sustainability*, *heritage*, dsb.

11. Seni Rupa dan Desain

Seni rupa dan desain adalah bidang yang memiliki keserumpunhan keilmuan dengan menekankan pada kreativitas dan estetika dalam bentuk olah visual. Seni rupa memiliki kecenderungan berkarya berdasar ekspresi personal (*personal expression based*) sedangkan desain merupakan rancangan karya berdasar pemecahan masalah (*problem solving based*). Seni rupa memiliki beberapa cabang keilmuan meliputi: seni lukis (*painting*), seni gambar (*drawing*), seni cetak (*printmaking*), seni patung (*sculpting*). Ranah desain memiliki beberapa cabang keilmuan meliputi: Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, dan Desain Produk Industri.

Pada FIKSI Tahun 2025 yang dilombakan adalah kategori bidang wirausaha Desain Grafis merupakan salah satu disiplin keilmuan Desain Komunikasi Visual. Bidang wirausaha Desain Grafis adalah kegiatan usaha kreatif dalam ranah “rekyasa visual” yang menggunakan bahasa komunikasi visual (huruf dan gambar) untuk menyampaikan pesan melalui media (desain) dengan tujuan menyampaikan informasi, identifikasi/memberi identitas, dan mempersuasi, hingga mengubah perilaku khalayak sasaran. Bahasa Komunikasi Visual berwujud gambar grafis, tanda/simbol, dan unsur grafis lainnya (warna, bidang, tipografi, tekstur dll.) yang disusun berdasar prinsip desain. Isi pesan diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung solusi (alternatif) untuk permasalahan yang akan disampaikan (dapat bersifat sosial maupun komersial). Bidang wirausaha Desain Grafis menuntut kolaborasi dua kemampuan kreatif dan inovatif, antara kewirausahaan (*entrepreneurship*) dan kerja desain grafis. Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang menjadi dasar untuk membaca kebutuhan/peluang pasar/pengguna. Sedangkan kemampuan Desain Grafis adalah kemampuan kreatif dan inovatif dalam mengolah komunikasi visual melalui gambar/grafis (tipografi, ilustrasi, elemen grafis, warna, tata letak/*layout* visual) untuk mencapai tujuan komunikasi yang diharapkan. Kemampuan kreatif dan inovatif tersebut biasanya diawali dengan melihat potensi dan permasalahan di masyarakat, menggali ide dan pemikiran sebagai solusi kreatif serta menciptakan sesuatu yang baru untuk diterapkan sebagai bentuk inovasi.

Desainer Grafis dituntut mampu merancang solusi dan konsep komunikasi visual melalui identitas, informasi, dan persuasi yang tepat, sesuai dengan prinsip-prinsip desain dan dikemas menjadi media visual untuk mencapai tujuan komunikasi yang diharapkan dan dimengerti khalayak sasarnya. Adapun luaran dari wirausaha Desain Grafis adalah jasa dan produk komunikasi visual mencakup aktivitas perancangan (desain), pengembangan purwarupa/*prototyping*, dan wirausaha berbasis teknologi cetak dan digital dengan kriteria pada media sebagai berikut:

Graphic Design on Surface (berbasis cetak/printed matter)

- Ilustrasi
- Komik
- *Graphic novel* (novel grafis)
- Buku cerita bergambar
- Desain karakter (berbasis cerita, maskot, mainan/toys)
- Buku *pop-up*, *board game*, *card game*
- Mural/instalasi grafis (contoh pada *cafe* atau kantor)
- Desain kemasan (*packaging*)
- Poster grafis
- *Brand identity* (logo dan aplikasinya)
- *Merchandise* (topi, stiker, kaos, *totebag*)

- Editorial design (buku/majalah cetak)

Graphic Design on Screen (berbasis media digital)

- Ilustrasi digital
- Komik digital
- *Sticker apps*
- *Digital imaging*
- Grafis digital
- *E-book/e-magazine*
- *Stock image/image bank*
- Desain huruf/font
- Infografis digital

Lampiran C: Format Surat Pernyataan Tidak Mengirimkan Purwarupa/Produk
****Kop Sekolah****

(Nama Sekolah)
(Alamat Sekolah)
(Telepon/Email Sekolah)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : [Nama Lengkap Penanggung Jawab]
Jabatan : [Jabatan, misalnya]
sebagai Guru Pendamping

Nama Tim : [Nama Tim Peserta]
Asal Sekolah : [Nama Sekolah]
Kontak : [Nomor Telepon/Email yang Dapat Dihubungi]

dengan ini menyatakan bahwa tim kami **tidak mengirimkan purwarupa dan produk fisik** untuk keperluan penilaian pada Kompetisi Bisnis Nasional [Nama Kompetisi] karena alasan sebagai berikut:

[Jelaskan alasan secara rinci, misalnya kendala logistik, biaya, atau alasan lain yang relevan].

Kami memohon pengertian dan pertimbangan dari panitia terkait hal ini. Apabila diperlukan, kami bersedia memberikan informasi atau dokumen tambahan lain sebagai pendukung.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatian dan kebijaksanaan panitia, kami mengucapkan terima kasih.

Hormat kami,
[Nama Kota, Tanggal Pembuatan Surat]

TTD

[Nama Lengkap Guru Pendamping]
[Stempel Sekolah]

TTD

[Nama Lengkap Ketua Tim]

TTD

[Nama Lengkap Anggota Tim]

Lampiran D: Format Surat Keaslian Karya

Kop Sekolah

(Nama Sekolah)

(Alamat Sekolah)

(Telepon/Email Sekolah)

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Tim : :

Asal Sekolah : :

Alamat Sekolah : :

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya yang saya buat dalam lomba FIKSI 2025 adalah karya asli **hasil tulisan saya sendiri dan bukan hasil plagiat**.
2. Saya tidak sedang mengajukan karya ini dalam lomba atau kompetisi lain yang sedang atau telah berlangsung.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terkait keaslian karya, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan lomba.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh tanggung jawab.

[Tempat], [Tanggal]
Hormat saya,

[Tanda Tangan]
[Nama Lengkap Peserta]

Lampiran E: Format Surat Rekomendasi

Kop Sekolah

Nomor:

Tanggal:

Kepada Yth.
Panitia Lomba FIKSI 2025
[Alamat Panitia]

Dengan hormat,

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Jabatan :

Instansi :

Alamat :

No. Telp :

Email :

Dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

Nama Ketua Tim :

Nama Anggota Tim :

Nama Tim :

Asal Sekolah :

Alamat Sekolah :

Sebagai peserta yang layak dan memenuhi syarat untuk mengikuti Lomba FIKSI 2025. Kami meyakini bahwa peserta ini memiliki kemampuan, dedikasi, dan potensi yang besar dalam mengikuti lomba fiksi, serta mampu bersaing dengan peserta lainnya.

Dengan demikian, kami memberikan dukungan penuh kepada peserta untuk mengikuti lomba ini, dan berharap dapat memberikan kontribusi positif dalam ajang lomba FIKSI 2025.

Demikian surat rekomendasi ini kami buat dengan sebenar-benarnya, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapan terima kasih.

Hormat kami,

[Tanda Tangan]

[Nama Lengkap Pemberi Rekomendasi]
[Jabatan Pemberi Rekomendasi]
[Instansi/Asal Sekolah]

Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Jl. Gardu, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

 bpti@kemdikbud.go.id