

PANDUAN LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT (KRENOVA) KOTA SEMARANG TAHUN 2020

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Dalam pidato pertamanya setelah pelantikan sebagai Presiden Indonesia periode 2019-2024, Joko Widodo mengatakan bahwa untuk mencapai target negara, harus disertai kerja keras, kerja cepat, dan harus disertai kerja-kerja bangsa yang produktif. Menurut Jokowi, dalam dunia yang penuh risiko, yang sangat dinamis dan kompetitif, 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.

Bila dikaitkan dengan pembangunan Kota Semarang, permasalahan yang dihadapi Kota Semarang, sebagaimana tercantum dalam Perubahan RPJMD Kota Semarang tahun 2016-2021 dijabarkan kedalam 4 (empat) pokok hal yaitu kualitas sumber daya manusia masih perlu ditingkatkan; belum optimalnya tata kelola pemerintahan yang baik (*good governance*); belum optimalnya pembangunan tata ruang dan penyediaan infrastruktur dasar; serta inovasi dan daya saing nilai tambah produksi pada sektor perekonomian masih perlu ditingkatkan.

Dalam visi Walikota Semarang "Semarang Kota Perdagangan dan Jasa yang Hebat Menuju Masyarakat Semakin Sejahtera", salah satu misi yang dijalankan untuk mencapai visi tersebut adalah memperkuat ekonomi kerakyatan berbasis keunggulan lokal dan membangun iklim usaha yang kondusif. Kota Semarang sebagai kota metropolitan dengan berbagai potensinya yang luar biasa menjadikan tantangan untuk dikelola dan didayagunakan bagi pembangunan dan kemajuan kota. Mensikapi 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) Kota Semarang. Lomba Krenova Kota Semarang yang secara rutin diselenggarakan setiap tahun merupakan suatu ajang guna mengakomodir semangat berkreasi dan berinovasi dari kegiatan penelitian, pengembangan dan penerapan teknologi dari inventor di Kota Semarang.

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 Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2016 tentang Peraturan Daerah tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Semarang;
- g. Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 8 Tahun 2019 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Kota Semarang Tahun 2020;
- h. Peraturan Walikota Semarang Nomor 86 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Semarang.

3. Tujuan

- a. Mendorong terbentuknya budaya kreatif dan inovatif di bidang iptek 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 2020 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 energi 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
 - 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@semarangkota.go.id , cc : litbang.bappeda.smg@gmail.com
- 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 Kementerian Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan Lembaga Penelitian 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
Semua proposal yang masuk akan diseleksi kelengkapan profil temuan dan lampiran oleh Panitia.
- b. Proses Verifikasi
Proposal yang lolos penilaian administrasi, akan dilakukan proses verifikasi dan penilaian sesuai format dan kriteria penilaian oleh Tim Juri Lomba Krenova Kota Semarang untuk merangking dan menentukan 5 (lima) nominator dari tiap-tiap kategori.

- c. Dari masing-masing kategori, peserta yang masuk 5 (lima) nominator mengikuti tahap 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 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 KTP Jawa Tengah terbagi ke dalam 3 (tiga) kategori, yaitu :
 - 1) Pelajar, yaitu tingkat SMA/SMK/MA
 - 2) Mahasiswa
 - 3) Masyarakat umum yang berasal dari nonakademisi (bukan dosen)
- b. Tidak sedang mendapatkan fasilitasi dari Kementerian Riset Teknologi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 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 dan insentif pembinaan pengembangan dari Walikota Semarang sejumlah total Rp.36.000.000,- (tiga puluh enam juta rupiah).
- b. Pemenang Lomba Krenova Kota Semarang tahun 2020 akan diajukan sebagai peserta Lomba Krenova Provinsi Jawa Tengah Tahun 2021.

5. Batas Waktu

Proposal dari peserta Lomba Krenova diterima mulai tanggal 20 Februari 2020 s/d 03 April 2020 di Bidang Litbang Bappeda Kota Semarang, Gedung Moch. Ichsan lantai VII, Jalan Pemuda No. 148 Semarang.

6. Lain – lain :

Keterangan/informasi lebih lanjut dapat menghubungi : Bidang Litbang Bappeda Kota Semarang, Gedung Moch. Ichsan Lantai VII, Jl. Pemuda No. 148 Semarang
 Nomor Telepon (024) 3562434

Email : litbang.bappeda@semarangkota.go.id. cc : litbang.bappeda.smg@gmail.com

Website Bappeda Kota Semarang : www.bappeda.semarangkota.go.id

Contact person :

- Ibu Atiek (No. HP 0817 952 9069)
- Ibu Titus (No. HP 08128 23456 19)
- Bpk. Aji (No. HP 0895 3617 57111)

C. Penutup

Panduan ini disusun sebagai pedoman pada Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenova) Kota Semarang Tahun 2020.

LAMPIRAN PANDUAN LOMBA KRENOVA KOTA SEMARANG TAHUN 2020

A. Batasan Operasional Unsur Penilaian

1. Orisinalitas/ Kepionoran

- 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 Keorisinalan Temuan dan Tidak Sedang Mendapat Fasilitas dari Kementerian Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 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 Kementerian Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan lembaga penelitian lainnya.

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

Semarang, 2020
Tanda tangan bermaterai 6000

(Nama Pengusul)