

Ketentuan Khusus Kompetisi Kidspreneurship Festival EPIK 2K21

A. Bidang Kompetisi Kriya

Definisi bidang kompetisi kriya ini berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi, dan pemasaran produk yang terbuat dari material alam atau sintetis yang dihasilkan oleh individu ataupun kelompok secara manual atau dengan alat bantu produksi. Dalam konteks karya, produk kriya dapat dibagi dalam tiga kategori berdasarkan pendekatan dalam pembuatan produk yaitu :

- 1) Produk yang berbasis material, baik material lunak seperti tekstil, serat alam, tanah liat, plastik, kulit, dll, maupun material keras seperti kayu, logam, batu, dll.
- 2) Produk yang berbasis keterampilan, dimana yang menjadi aspek utama adalah kondisi sumber daya manusia atau jenis keterampilan yang dimiliki oleh sumber daya manusianya.
- 3) Gabungan dari keduanya.

Proses kreasi sebuah produk kriya mencakup tahapan - tahapan sebagai berikut:

- a) Perancangan : tahap awal yang umumnya dimulai dengan gagasan atau ide dasar untuk kemudian divisualisasikan melalui sketsa bentuk, gambar kerja, hingga mekanisme proses produksinya.
- b) Penyiapan material dan alat : yaitu tahap pengumpulan bahan baku produksi atau material siap pakai atau pengolahan material mentah menjadi material siap produksi, beserta penyiapan berbagai peralatan yang dibutuhkan sesuai dengan mekanisme produksi yang dijalankan.
- c) Proses produksi : merupakan tahapan inti yang berisi rangkaian kegiatan proses produksi mulai dari tahap pembentukan awal hingga tahap finishing produk.
- d) Pengemasan produk : yaitu tahapan mengemas produk akhir agar menjadi produk yang siap untuk didistribusikan.
- e) Distribusi : tahap akhir yang merupakan proses pendistribusian produk dari produsen ke para penjual atau penjualan langsung ke pihak konsumen.

Dalam bidang kriya, yang menjadi pertimbangan dalam penilaian terletak pada:

a. Konsep produk yang berisi antara lain :

- Latar belakang : mengungkapkan alasan utama pemilihan jenis produk atau karya yang sesuai dengan tema Kidspreneurship Festival EPIK 2K21.
- Aspek inovasi : mengungkapkan hal-hal potensial yang merupakan aspek inovasi gagasan/produk (misalkan: temuan teknologi, proses produksi, metode pemasaran baru, peluang segmen pasar yang baru, dll)
- Tujuan : mengungkapkan tujuan penciptaan produk (misalkan: Apakah gagasan/produk yang diajukan dapat menjadi solusi bagi suatu masalah? Atau dapat menjadi wujud ekspresi budaya/kearifan lokal/pemanfaatan sumber daya lokal yang lain? dst.)
- Target pasar/sasaran pengguna produk: menyebutkan segmentasi konsumen yang menjadi sasaran (pengguna) utama dari gagasan/ produk yang diajukan (misalkan: pelajar SMA, anak usia balita, wisatawan mancanegara, dll)
- Kualitas Produk Kriya : antara lain keunggulan properti material, karakter visual, keterampilan, keunikan, utilitas/kegunaan, dll. yang dibuktikan melalui contoh produk.
- Dampak terhadap aspek Lingkungan dan Sosial : antara lain pertimbangan pemilihan material dan kemasan produk, pengelolaan limbah, ekspresi potensi budaya dan sumber daya lokal, dll.

b. Perencanaan usaha :

- Struktur organisasi : seluruh personil dan/atau *stakeholders* yang terlibat dalam unit usaha
- Pengelolaan keuangan : biaya produksi, penentuan harga jual, dll.
- Strategi pemasaran dan pengembangan produk yang diurai dari hasil analisis SWOT.

c. Bidang Kriya dalam Kidspreneurship Festival EPIK 2K21

- Dalam pelaksanaan Kidspreneurship Festival EPIK 2K21, para peserta diharapkan memulai gagasannya dari karya-karya kriya lokal yang menjadi karakter daerah, serta proses produksi dan keterampilan yang telah dipraktikkan di daerah tersebut. Peserta juga perlu memiliki pengetahuan awal mengenai material yang berasal dari daerah tersebut, baik yang telah

banyak dimanfaatkan sebagai bahan baku produksi, maupun temuan/rekayasa material baru yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku produksi tanpa membebani biaya lebih bagi pengrajin.

- Skema kerja sama: akan lebih baik lagi bila peserta dapat bekerja sama dengan pengrajin lokal skala mikro, kecil, atau menengah, dalam melakukan pengembangan produk kriya mereka.
- Skema bisnis dan pengembangan usaha : para peserta dapat mengacu pada operasional UKM & Mikro di daerah tersebut, sehingga perhitungan rencana usaha yang diajukan menjadi lebih realistis.

Ketentuan Khusus Kompetisi Kriya

Peserta menyajikan :

1. Dokumen Presentasi

BAB 1 : Halaman judul/identitas (brand/nama produk, nama, asal sekolah, asal kota/kab provinsi)

BAB 2 : Latar belakang/gagasan/ motivasi pemilihan produk

BAB 3 : Informasi tentang mitra/UKM lokal (yang berpotensi sebagai unit produksi bagi produk yang dirancang

BAB 4 : Konsep produk/karya (fungsi, material, teknik produksi, dimensi, dll

BAB 5 : *Business Plan Model Canvas* (BMC); Cash Flow; Alur Produksi.

BAB 6 : Satu halaman simulasi poster/iklan produk untuk di upload di media sosial misalnya Instagram, facebook, dll.

Ketentuan Dokumen Presentasi :

- Ukuran slide/kertas : A4, posisi kertas landscape (rebah)
- Format file : .pdf
- Jumlah maksimal : 20 halaman
- Ukuran file : maks 10 MB

2. Poster

Bidang Kriya mewajibkan agar peserta mengumpulkan poster seperti pada ketentuan umum.

3. Foto

Ketentuan Foto:

- Karya harus difoto dengan aneka tampak : 1 foto tampak depan (**front view**), 2 foto tampak samping (kanan dan kiri), 1 foto tampak atas (**top view**), 1 foto tampak belakang (**back view**), 1 foto tampak bawah (**bottom view**), 1 foto tampak $\frac{3}{4}$ (**orthogonal view**)
- Ukuran resolusi image : min 150dpi
- Format file : .jpg
- Ukuran file : maks 10MB per foto

4. Video

Bidang Kriya mewajibkan finalis untuk mensubmit **video teaser/profil wirausaha** untuk menampilkan informasi tentang produk seperti : cara kerja/penggunaan produk, peletakan produk di ruang tertentu serta informasi lain yang dianggap penting dan **video presentasi** yang berisi tentang gagasan, material, *unique selling point*/keunggulan, harga.

Ketentuan video profil wirausaha dan video presentasi :

- Mengikuti ketentuan umum
- Video diunggah ke akun Youtube pribadi /perusahaan finalis dengan privasi pengunggahan yang dipilih adalah "tidak publik" dengan format judul Kidspreneurship Festival EPIK 2K21, Bidang Kompetisi, Nama Produk-Teaser Profil/Presentasi. Link Video dikirimkan ke email kidspreneurship@hbics.sch.id pada saat submit kelengkapan ke Panitia Kidspreneurship pada tanggal tanggal 31 Maret – 17 April 2021.
- Finalis melakukan pengisian identitas & upload hasil karya finalis di website Kidspreneurship 2021. Link website akan dikirimkan saat pengumuman kategori 10 besar.
- **Video profil/wirausaha dan video presentasi dikumpulkan apabila peserta dinyatakan masuk KATEGORI 10 BESAR.**

5. Prototipe /Mock up

Produk/purwarupa (prototipe) ditampilkan dalam bentuk video **apabila peserta dinyatakan masuk dalam kategori 10 besar.**

Ketentuan Prototipe /Mock up:

- Prototipe/Mock up harus dipresentasikan dalam bentuk video yang berisi mengenai penjelasan produk/layanan, performa material, bentuk, detail, penggunaan, termasuk kesesuaian antara konsep, masalah, dan target pasar.
- Video diunggah ke akun Youtube pribadi/tim finalis dengan privasi pengunggahan yang dipilih adalah "tidak publik" dengan format judul Kidspreneurship 2021 Festival EPIK 2K21, Bidang, Nama Produk-Teaser Profil/Presentasi. Link Video wajib dikirimkan ke email kidspreneurship@hbics.sch.id saat submit kelengkapan pada tanggal tanggal 31 Maret – 22 April 2021.
- Finalis melakukan pengisian identitas & upload hasil karya finalis di website Kidspreneurship 2021. Link website akan dikirimkan saat pengumuman kategori 10 besar.

6. Data Pendukung

Tidak ada