

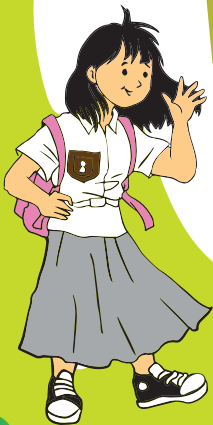


PEDOMAN KEGIATAN



**FESTIVAL INOVASI DAN
KEWIRAUSAHAAN SISWA INDONESIA**

2019



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas
Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas
Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



**FESTIVAL INOVASI DAN
KEWIRAUSAHAAN SISWA INDONESIA**

JAUHI
NARKOBA

RAIH
PRESTASI



Generasi muda selalu menjadi tumpuan harapan keberlanjutan dan peningkatan taraf hidup masyarakat, karena di tangan merekalah masa depan dirancang dan ditentukan. Di era kini, generasi yang tengah tumbuh berkembang adalah mereka yang termasuk ke dalam angkatan *post millennial*. Berbeda dengan generasi sebelumnya, para *post millennial* ini dikenal sebagai orang-orang yang ingin aktif berperan untuk melakukan perubahan, dan terus berupaya untuk menciptakan dunia yang lebih baik. Karakter yang seperti inilah yang menyebabkan generasi muda selalu tertantang untuk menciptakan inovasi-inovasi baru dalam menghadapi tantangan dan permasalahan yang ada di sekitarnya.

Pendidikan Kewirausahaan merupakan salah satu wadah untuk mengembangkan inovasi dan kreatifitas generasi muda. Sehubungan dengan hal tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Pembinaan SMA memfasilitasi para siswa SMA/MA yang mempunyai minat dan bakat berwirausaha dan memulai usaha dengan basis ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui kegiatan Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI). Fasilitas yang diberikan dalam FIKSI meliputi pendidikan dan pelatihan kewirausahaan sosial, penyusunan rencana wirausaha (*business plan*), serta keberlanjutan usaha.

Pedoman ini disusun sebagai panduan dan referensi bagi para pihak yang ingin berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan FIKSI 2019 ataupun ingin mengetahui pelaksanaan kegiatan FIKSI secara lebih mendalam.

Semoga pedoman ini dapat memberikan pengaruh positif dan inspirasi bagi rekan-rekan muda lainnya untuk terus menebarkan hal-hal positif. Majulah generasi Emas Indonesia melalui FIKSI.

Jakarta, Februari 2019
Direktur,



Purwadi Sutanto
NIP 196104041985031003

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang	1
Dasar Hukum	10
Tujuan	10
Hasil yang diharapkan	11

BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN

A. Sasaran	15
B. Persyaratan/Kriteria Lomba	15
C. Kriteria Juri	16
D. Tema	17
E. Kategori dan Bidang Wirausaha	17
F. Bidang Wirausaha	17
1. Kriya	18
2. Desain Grafis	20
3. Fashion	24
4. Aplikasi dan Permainan Interaktif	29
5. Boga	35
6. Bidang Budidaya dan Lintas Usaha	37
G. Mekanisme Pendaftaran dan Pelaksanaan Lomba	38
H. Expo Kewirausahaan	39

BAB III PENILAIAN

A. Mekanisme Penilaian	42
B. Pemenang Rintisan Wirausaha	42

BAB IV PENUTUP

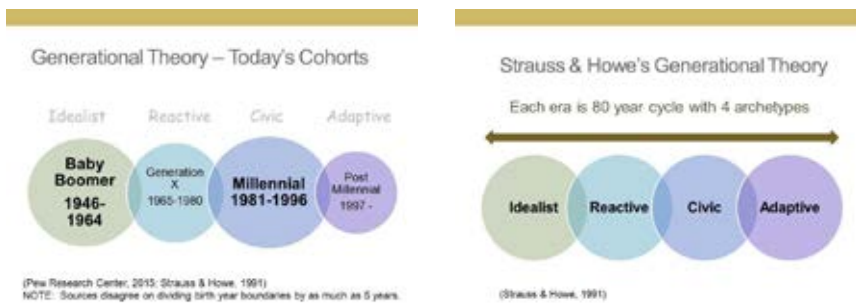
Penutup	44
Lampiran	47 - 56



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Generasi muda selalu menjadi tumpuan harapan keberlanjutan dan peningkatan taraf hidup masyarakat, karena di tangan merekalah masa depan dirancang dan ditentukan. Di era kini, generasi yang tengah tumbuh berkembang adalah mereka yang termasuk ke dalam angkatan *post millennial*. Berbeda dengan generasi sebelumnya, para *post millennial* ini dikenal sebagai orang-orang yang ingin aktif berperan untuk melakukan perubahan, dan terus berupaya untuk menciptakan dunia yang lebih baik. Gambar 1 menunjukkan bagan yang menampilkan karakteristik khusus bagi tiap generasi, di mana *Post Millennial* disebut sebagai generasi yang adaptif.



Gambar 1. Jenis dan karakter generasi (Strauss & Howe, 1991)

Generasi *Post-Millennial* atau kerap juga disebut Generasi Z, *iGeneration*, Generasi Net atau Generasi Internet, memiliki karakteristik umum antara lain sebagai berikut:

- a. **Fasih Teknologi.** Mereka adalah “generasi digital” yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Mereka dapat mengakses berbagai informasi yang mereka butuhkan secara mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pendidikan maupun kepentingan hidup kesehariannya.

- b. **Peka Sosial.** Generasi *post millennial* sangat intens berkomunikasi dan berinteraksi dengan semua kalangan, khususnya dengan teman sebaya, baik melalui dunia maya (*cyberhood*) melalui berbagai situs jejaring, seperti Facebook dan Twitter, maupun melalui interaksi langsung dengan membuat komunitas-komunitas di dunia nyata (*neighbourhood*). Melalui interaksi dengan kedua saluran *cyberhood* dan *neighbourhood* ini, generasi *post millennial* mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya secara spontan. Mereka juga cenderung toleran terhadap perbedaan kultur, mendambakan keadilan, dan sangat peduli pada lingkungan.
- c. **Multitasking.** Mereka terbiasa melakukan beragam aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan. Mereka bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam waktu yang bersamaan. Mereka menginginkan segala sesuatunya dapat dilakukan dan berjalan serba cepat. Mereka tidak menginginkan hal-hal yang bertele-tele dan berbelit-belit.

Sementara itu, data pertumbuhan populasi menunjukkan proporsi jumlah penduduk usia produktif dan angkatan muda cenderung mendominasi, sehingga mengindikasikan terjadinya “**bonus demografi**” bagi Indonesia pada tahun 2020-2030, di mana usia angkatan kerja (15-64 tahun) mencapai 70%; sementara 30% masuk ke usia tidak produktif, yaitu di bawah 14 tahun dan di atas 65 tahun (Presiden Joko Widodo, kumparan.com 7 Februari 2018). Sumber Daya Manusia (SDM) ini tentunya patut dilihat sebagai aset yang sangat berharga, karena energi dan segala potensinya yang dapat bermanfaat untuk turut membangun negeri ini. Dari sini jelas terlihat bahwa SDM ini perlu dibekali dengan asupan pendidikan dan keterampilan yang layak, dan sedapat mungkin memperoleh akses terhadap berbagai kesempatan untuk berkarya dan berprestasi, untuk mencegah agar jangan sampai “bonus demografi” ini justru menjadi “bencana demografi” di mana mayoritas populasi berusia produktif, namun

dengan kualitas rendah yang hanya akan menjadi beban. Selain meningkatkan kualitas SDM ini, tantangan utama lain adalah menjaga agar situasi dan kondisi negara selalu dalam suasana kompetitif yang menyenangkan bagi generasi muda di seluruh pelosok negeri.

Masih menilik masa depan; bagaimana kekuatan ekonomi di masa mendatang? “Diproyeksikan, enam dari tujuh ekonomi terbesar dunia di tahun 2050 berasal dari negara berkembang yang dipimpin oleh China di puncak, India nomer dua, Indonesia nomor empat,” ungkap Kepala Ekonom PwC John Hawksworth. Data yang menunjukkan bahwa **Indonesia akan menjadi negara dengan kekuatan ekonomi terbesar ke-4 dunia di tahun 2050** ini merupakan salah satu motivasi utama dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa ini. Tahun 2050 adalah ketika para siswa peserta program ini akan berusia di kisaran 45-50 tahun, usia produktif yang matang, yang pada saat itu akan memegang tanggung jawab penuh terhadap penyelenggaraan, kemajuan, dan keberlangsungan pembangunan. Sehingga perlu disiapkan inisiatif dan program-program yang turut andil dalam mempersiapkan para pemimpin masa depan ini.

Dengan mengetahui adanya berbagai kecenderungan data dan arah masa depan seperti yang tersebut di atas, dan dengan menimbang kondisi Indonesia kini, dengan segala potensi dan tantangannya, jelas terdapat peluang untuk melihat negeri ini sebagai lahan inovasi yang dapat terus digarap. Indonesia masih sangat memerlukan berbagai pemikiran dan solusi bagi beragam permasalahannya. Dalam skala global, tantangan yang dihadapi oleh seluruh negara di masa mendatang adalah untuk menjawab **Tujuan Pembangunan Berkelanjutan**, atau **Sustainable Development Goal** (SDG) 2030, yang dicanangkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada pertemuan di Markas PBB di New York, Amerika Serikat, pada tanggal 25 September 2015. SDG 2030 meliputi 17 (tujuh belas) aspek kehidupan (Gambar 2), yaitu:

1. **Tanpa kemiskinan:** Pengentasan segala bentuk kemiskinan di semua tempat.
2. **Tanpa kelaparan:** Mengakhiri kelaparan, mencapai ketahanan pangan dan perbaikan nutrisi, serta menggalakkan pertanian yang berkelanjutan.
3. **Kehidupan sehat dan sejahtera:** Menggalakkan hidup sehat dan mendukung kesejahteraan untuk semua usia.
4. **Pendidikan berkualitas:** Memastikan pendidikan berkualitas yang layak dan inklusif serta mendorong kesempatan belajar seumur hidup bagi semua orang.
5. **Kesetaraan gender:** Mencapai kesetaraan gender dan memberdayakan semua perempuan.
6. **Air bersih dan sanitasi layak:** Menjamin akses atas air bersih dan sanitasi untuk semua.
7. **Energi bersih dan terjangkau:** Memastikan akses pada energi yang terjangkau, bisa diandalkan, berkelanjutan dan modern untuk semua.
8. **Pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi:** Mempromosikan pertumbuhan ekonomi berkelanjutan dan inklusif, lapangan pekerjaan dan pekerjaan yang layak untuk semua.
9. **Industri, inovasi dan infrastruktur:** Membangun infrastruktur yang kuat, mempromosikan industrialisasi berkelanjutan dan mendorong inovasi.
10. **Berkurangnya kesenjangan:** Mengurangi kesenjangan di dalam dan di antara negara-negara.
11. **Kota dan komunitas berkelanjutan:** Membuat perkotaan menjadi inklusif, aman, kuat, dan berkelanjutan.
12. **Konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab:** Memastikan

pola konsumsi dan produksi yang berkelanjutan.

13. **Penanganan perubahan iklim:** Mengambil langkah penting untuk melawan perubahan iklim dan dampaknya.
14. **Ekosistem laut:** Perlindungan dan pemanfaatan samudera, laut dan sumber daya kelautan secara berkelanjutan.
15. **Ekosistem daratan:** Mengelola hutan secara berkelanjutan, melawan perubahan lahan menjadi gurun, menghentikan dan merehabilitasi kerusakan lahan, menghentikan kepunahan keanekaragaman hayati.
16. **Perdamaian, keadilan dan kelembagaan yang tangguh:** Mendorong masyarakat adil, damai, dan inklusif.
17. **Kemitraan untuk mencapai tujuan:** Menghidupkan kembali kemitraan global demi pembangunan berkelanjutan.



Gambar 2. Sustainable Development Goal 2030

Belasan tujuan ini telah menjadi fokus program-program pengembangan di berbagai belahan dunia, dan tentunya juga di Indonesia, yang masih sarat dengan berbagai isu dan permasalahan nyata dalam belasan bidang tersebut.

Sementara itu, terdapat pula **Agenda Ilmu Pengetahuan Indonesia** yang tercantum dalam **Sains 45**, di mana karakter ilmu pengetahuan dimanfaatkan sebagai metode atau alat untuk mencari solusi dari berbagai permasalahan kehidupan, sebagai kerangka berpikir yang mengangkat derajat dan kapabilitas manusia, dan sebagai budaya yang memberikan landasan nilai bagi peradaban manusia. Tantangan yang dihadapi oleh tiap negara di dunia selalu mencakup isu-isu ekonomi, kesenjangan, kemiskinan, pengangguran, dan inflasi (Sains 45, Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia/AIPI, 2016). Dalam Sidang Paripurna Akademi Ilmuwan Muda Indonesia (ALMI) yang dilaksanakan pada Bulan November 2018, dengan masih mengacu pada Sains 45, ditetapkan bahwa prioritas penelitian di Indonesia di masa mendatang yang dapat menjadi unggulan adalah yang terfokus pada keanekaragaman hayati (*biodiversity*), dengan perhatian khusus pada potensi kelautan/maritim.

Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) ini pun dapat menjadi salah satu program yang berkontribusi bagi pencapaian SDG 2030. Ditambah dengan potensi kekayaan budaya dan tradisi, keragaman sumber daya alam, serta kemajuan teknologi, para siswa dihadapkan dengan peluang yang sangat lebar untuk dapat mengasah empati mereka, sekaligus menguji daya cipta dan kemampuan mereka dalam hal ilmu pengetahuan, kreativitas, dan perangai wirausaha. Juga dengan mempertimbangkan segala potensi ekonomi kreatif yang telah kita miliki, sudah sepantasnya kita memanfaatkan potensi tersebut secara optimal untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa. Sehingga jelas terlihat bahwa angkatan muda ini, terutama para siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), haruslah memiliki kualitas yang baik, yang akan menjadi penggerak utama dan ujung tombak kegiatan ekonomi di Indonesia.

Adapun generasi *post millennial* ini menyikapi peluang, berikut eksistensi pergaulannya, melalui usaha yang merespon permasalahan

di sekitarnya dengan cara-cara kreatif, sekaligus mengaktivasi teknologi. Sebagai generasi yang dilahirkan dalam era digital dan internet, serta gencarnya pengembangan media sosial elektronik, penerapan teknologi informatika dalam keseharian menjadi sangat alami bagi generasi ini, termasuk pemanfaatannya sebagai alat pengembangan wirausaha yang mereka bangun sendiri. Kepekaan dan empati terhadap permasalahan lingkungan dan sosial pun menjadi perhatian tersendiri, sehingga kesadaran dalam mengangkat potensi sumber daya lokal sebagai solusi pun selaras dengan karakteristik mereka. Mereka merespon berbagai fenomena masa kini dengan menciptakan aktivitas usaha yang mencakup pertimbangan terhadap aspek-aspek sosial budaya, lingkungan hidup, pendidikan, kesehatan, transportasi, penggalangan dana, dll.

Sebagai contoh, **Azizah Assattari**, *Founder* dan *Creative Director* **Lentera Nusantara**, studio yang memproduksi *game* **Ghost Parade** yang dirintis sejak 2015. *Game* ini menceritakan petualangan Suri, seorang siswi yang menjumpai berbagai jenis makhluk halus dalam perjalanannya melewati hutan keramat Svaka sepulang dari sekolah. Suri justru berteman dengan makhluk halus yang meminta bantuan Suri untuk menjaga kelestarian alam dari tangan oknum yang berniat merusak hutan. Melalui *game* ini, Azizah dan Studio Lentera bermaksud mensosialisasikan isu kerusakan lingkungan. *Exposure* Ghost Parade masih berada dalam tahap awal, namun secara bertahap terus berkembang, dan rencananya akan diluncurkan pada tahun 2019 dengan rekanan dan jangkauan skala internasional. Dengan penyempurnaan dan pengembangan *game* ini, yang diharapkan meluas pemakaiannya di kalangan generasi muda, diharapkan pula makin meluasnya isu dan kepedulian terhadap pelestarian lingkungan.

Contoh lain adalah **M. Alfatih Timur**, yang berdasarkan keprihatinannya terhadap kondisi masyarakat sekitarnya, pada tahun 2013 mendirikan **Kitabisa.com**, sebuah *platform* penggalangan dana

online. Sejalan dengan waktu, *platform Kitabisa.com* makin mendapat kepercayaan publik, dan hingga kini telah mendanai lebih dari 2.500 kampanye dengan nilai melampaui Rp.45 miliar. Sejauh ini, *platform* yang telah menghubungkan lebih dari 153 ribu orang ini belum pernah mengalami penipuan (*fraud*). Karena inisiatifnya ini, Alfatih mendapatkan penghargaan sebagai salah satu kategori wirausaha sosial di bawah usia 30 tingkat Asia versi majalah Forbes.

Satu contoh lagi adalah **Piksel Indonesia**, dengan para pendiri antara lain **Nancy Margried** dan **Muhamad Lukman**, yang melestarikan batik melalui perpaduannya dengan perkembangan teknologi dalam dua produk, yaitu Batik Fractal (produk *fashion* yang memanfaatkan *software* khusus untuk mengolah rumus matematis menjadi pola batik yang unik) dan JBatik (piranti lunak yang digunakan dalam proses perancangan pola batik tersebut). Mereka masih terus mengembangkan aktivitasnya, mencakup pelatihan bagi para pebatik di pelosok kampung-kampung produsen batik, pewarna alam untuk komunitas batik, hingga melakukan penelitian ilmiah dan partisipasi di *event* desain dunia.

Azizah, Alfatih, Nancy, dan Lukman adalah contoh-contoh **wirausahawan sosial** yang menawarkan solusi inovatif bagi berbagai permasalahan di masyarakat, yang mampu menawarkan ide-ide baru dengan memanfaatkan kreativitas dan teknologi untuk membawa perubahan yang lebih luas. Usaha yang mereka ampu bukan hanya terfokus pada keuntungan dan pengembangan *brand* mereka saja, namun jelas berdampak nyata bagi kondisi sosial dan lingkungan. Kemajuan usaha mereka akan memperluas dampak positif yang dapat dinikmati oleh seluruh *stakeholders* terkait, termasuk warga dan komunitas lokal yang terlibat di dalamnya.

Dari sisi kebijakan, Rencana Pembangunan Jangka Menengah III (2015-2019) pada peta perjalanan pembangunan pendidikan

bertujuan untuk memantapkan pembangunan secara menyeluruh dengan menekankan pembangunan keunggulan kompetitif perekonomian yang berbasis pada sumber daya alam yang tersedia, sumber daya manusia yang berkualitas, serta kemampuan Iptek. Tema pembangunan pendidikan tahun 2015-2019 adalah Daya Saing Regional. Hal ini senada dengan pentingnya membangun daya saing generasi muda dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN yang nantinya juga dipersiapkan agar berdaya saing internasional. Pemerintah yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui jalan revolusi mental juga menghendaki agar para peserta didik memiliki karakter yang mandiri dan berkepribadian. Atas dasar itulah kewirausahaan menjadi sangat ideal untuk dikembangkan di tingkat SMA.

Data tahun 2012-2013 pada Kementerian Koperasi dan KUKM menunjukkan bahwa industri di Indonesia didominasi oleh skala mikro (sejumlah 98,77%), diikuti oleh skala kecil (1,13%), skala menengah (0,09%), dan skala industri besar (0,01%). Ketimpangan proporsi ini hanya bisa diatasi bila perusahaan/industri skala mikro dan kecil ditingkatkan sehingga mencapai skala menengah. Adalah tugas kaum terdidik dan terampil negeri ini untuk menyiapkan angkatan muda Indonesia menjadi generasi yang dapat berkontribusi bagi kesejahteraan bangsa melalui keterlibatan aktifnya dalam meningkatkan kelas-kelas industri skala mikro dan kecil tersebut. Patut dicatat juga, bahwa segala upaya untuk menyiapkan angkatan muda tersebut harus dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan, bukan sekedar kegiatan sesekali yang bersifat seremonial untuk mendapatkan 'pemenang'.

Terselenggaranya **Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI)** dirintis oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas atas dasar semangat tersebut. Program ini dimaksudkan untuk memfasilitasi para siswa SMA/MA yang mempunyai minat dan bakat

berwirausaha dan memulai usaha dengan basis ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Fasilitas yang diberikan meliputi pendidikan dan pelatihan kewirausahaan sosial, penyusunan rencana wirausaha (*business plan*), serta keberlanjutan usaha.

B. Dasar Hukum

Pelaksanaan Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia didasarkan pada:

- a. Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 33
- b. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- c. Peraturan Pemerintah RI No. 41 Tahun 2011 tentang Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan.
- d. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- e. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan.
- f. DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran) Program Penyediaan dan Layanan Pendidikan Sekolah Menengah Atas Tahun 2019.

C. Tujuan

1. Membangun semangat dan jiwa kewirausahaan sosial kepada siswa;
2. Memberikan bekal pengetahuan dan pembinaan kewirausahaan agar siswa kelak dapat memulai dan mengakselerasi wirausaha sosialnya;
3. Mengaktivasi empati, membangun rasa tanggung jawab, serta kemandirian ekonomi pada siswa;

4. Menumbuhkan generasi wirausahawan muda kreatif dengan wawasan sosial secara berkelanjutan;
5. Membentuk jejaring yang dapat mendukung kegiatan wirausaha sosial, terutama dalam mempertahankan keberlanjutannya;
6. Mendorong terbentuknya model praktik pembelajaran kewirausahaan sosial di tingkat SMA/MA;
7. Menjadi media sosialisasi/diseminasi hasil karya wirausahawan sosial muda kreatif kepada masyarakat.

D. Hasil yang Diharapkan

1. Siswa SMA/MA memiliki semangat, jiwa, dan sikap kewirausahaan;
2. Siswa SMA/MA memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dapat mengakselerasi wirausahanya;
3. Calon wirausaha muda kreatif memiliki ide, aspirasi, dan gagasan yang dapat terakomodasi;
4. Siswa SMA/MA mendapatkan model praktik pembelajaran kewirausahaan;
5. Terbentuknya jejaring yang dapat mendukung kegiatan wirausaha, terutama dalam mempertahankan keberlanjutannya;
6. Terwujudnya aktivasi empati, membangun rasa tanggung jawab, dan kemandirian sosial sampai dengan ekonomi;
7. Terbentuknya kerja sama tim yang baik;
8. Terlatihnya siswa SMA/MA untuk menyusun rencana usaha yang baik;
9. Terwujudnya keberlanjutan kegiatan usaha siswa;
10. Terbimbingnya siswa dalam mempertahankan hasil dan manfaat dari usahanya.

Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) tahun 2019 memasuki pelaksanaan kali ke-4 yang merupakan pengembangan dari festival sebelumnya yang telah berlangsung sejak tahun 2016. FIKSI 2019 berupaya menekankan pada **Bidang Rintisan**, yaitu bidang usaha yang telah menghasilkan produk, sebagai lanjutan dari tahap konsep atau gagasan. Pelaku utama inovasi dan kewirausahaan pada ajang FIKSI ini adalah siswa SMA Indonesia, yang berjiwa *Post Millennial*. Untuk itu tema FIKSI tahun 2019 mencoba mencakup ide “Kewirausahaan Sosial” yang memanfaatkan dan mengangkat “Sumber Daya Lokal” sebagai sumber daya utama inspirasi wirausaha yang dirintisnya.

Tema ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi Pendidikan Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) untuk siswa SMA, yang terdiri atas dua bagian, yaitu Prakarya dan Kewirausahaan. Pendidikan Prakarya meliputi kriya, rekayasa, pengolahan dan budidaya. Pada bidang-bidang Industri Kreatif yang dilombakan dalam FIKSI, pemilahan Prakarya ditentukan sebagai berikut:

Bidang Lomba FIKSI 2019	Kategori PKWU SMA
1. Bidang Kriya	Kerajinan
2. Bidang Fashion	
3. Bidang Desain Grafis	Rekayasa
4. Bidang Aplikasi dan Permainan Aplikatif Digital	
5. Bidang Boga	Pengolahan
6. Bidang Budidaya dan Lintas Usaha*	Budidaya
*Bidang Budidaya dan Lintas Usaha juga meliputi usaha-usaha yang merupakan gabungan antar bidang	

Pendidikan Kewirausahaan ditujukan untuk menciptakan *entrepreneur* atau wirausahawan yang inovatif dan kreatif atas produk-produk yang dihasilkan pada tahap Prakarya, dan juga bermaksud menyiapkan munculnya perilaku dan sikap wirausaha pada generasi muda Indonesia. Terdapat enam tahap pendidikan kewirausahaan, yaitu:

1. Ide,
2. Rencana Bisnis,
3. Rencana Produksi,
4. Pemasaran,
5. Promosi, dan
6. Finansial.

Sesuai dengan kebutuhan kini dan masa mendatang, model kewirausahaan yang diharapkan pada FIKSI 2019 adalah model yang juga memanfaatkan teknologi digital dan informatika, mulai dari sisi produk, proses produksi hingga strategi pemasaran (dari hulu ke hilir).





BAB II

MEKANISME

PENYELENGGARAAN

A. Sasaran

Siswa SMA/MA se-Indonesia yang memiliki minat dan bakat untuk mengembangkan kemampuan wirausaha melalui pembuatan rencana usaha. Rencana usaha disusun secara individual dan/atau kelompok, dengan mengatasnamakan SMA/MA tempat siswa sekolah.

B. Persyaratan/Kriteria Lomba

1. Siswa berkewarganegaraan Indonesia (WNI).
2. Siswa SMA/MA kelas X, XI dan/atau XII, negeri ataupun swasta (yang dapat dibuktikan dengan melampirkan identitas diri (copy KTP/SIM/Paspor/KTM) dan surat pengantar atau surat tugas dari sekolah pada saat tahap final), baik perorangan ataupun kelompok, dengan maksimum 2 (dua) siswa dalam satu kelompok.
3. Rencana usaha (*business plan*) merupakan Usaha Rintisan (pemula atau lanjutan); yang merupakan gagasan sendiri (*original*) dan/atau pengembangan dari ide yang sudah ada yang dikelola sendiri.
4. Finalis tidak boleh digantikan oleh siswa lain.
5. Peserta FIKSI 2019 yang melakukan penyusunan Rencana usaha secara berkelompok harus berasal dari sekolah yang sama.
6. Setiap peserta/kelompok hanya boleh mengajukan 1 (satu) judul Rencana Usaha pada 1 (satu) bidang lomba.
7. Siswa yang pernah menjadi pemenang pada FIKSI 2016-2018 tidak diperkenankan mendaftar sebagai peserta FIKSI 2019.
8. Rencana Usaha (produk dan jasa) belum pernah menang (menjadi kategori pemenang) atau mendapatkan penghargaan di FIKSI 2016-2018 maupun lomba di bidang/kategori sejenis di tingkat nasional atau lebih tinggi (dibuktikan dengan

- melampirkan surat pernyataan).
9. Keaslian karya dan isi/konten produk/jasa merupakan produk inovasi siswa dan tidak sedang dalam sengketa atau klaim dari pihak lain. (dibuktikan dengan melampirkan surat pernyataan)
 10. Panitia berhak mendiskualifikasi produk atau jasa jika:
 - a. Diragukan Hak Atas Kekayaan Intelektual,
 - b. Sedang dalam sengketa,
 - c. Mendapatkan klaim dari pihak lain,
 - d. Tidak terpenuhinya syarat-syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan dalam setiap tahapan seleksi FIKSI 2019
 11. Keputusan Panitia FIKSI 2019 mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
 12. Pendaftaran dilakukan secara online melalui Portal FIKSI dengan alamat <http://olimpiade.p sma.kemdikbud.go.id/olimpiade/fiksi/>

c. Kriteria Juri

1. Terdiri atas unsur akademisi maupun praktisi
2. Memiliki kompetensi di bidang masing-masing
3. Berpengalaman menjadi juri di tingkat nasional atau sesuai dengan bidangnya
4. Komposisi juri pada setiap bidang lomba terdiri dari juri yang mewakili aspek kewirausahaan dan aspek konten produk.

Kewajiban Juri:

1. Mampu bersikap adil
2. Bertanggung jawab terhadap keputusannya
3. Bersedia menandatangani Pakta Integritas sebagai Juri FIKSI

D. Tema

Tema Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia 2019 yaitu:

“SOCIOPRENEURSHIP IN DIGITAL ERA

BASED ON LOCAL RESOURCES”

(Kewirausahaan sosial dalam era digital berbasis sumber daya lokal)

E. Kategori dan Bidang Wirausaha

1. Kategori Usaha:

Kategori Rintisan Pemula

Ideasi + prototip + mulai diupayakan untuk dipasarkan

Gagasan usaha suatu produk/jasa yang telah diwujudkan dalam bentuk susunan konsep sampai dengan purwarupa/prototip (contoh, model, atau simulasi) yang dapat dipresentasikan dan dirasakan (dilihat, disentuh, didengar, dibaui, dicicipi); Prototip tersebut setidaknya pernah dicoba untuk ditawarkan atau dipasarkan ke calon pembeli atau pengguna, baik melalui media *offline* (bazaar/konsinyasi/*door to door*/koperasi, dll) atau media *online* (media sosial/*marketplace*/*website*/*webblog*) dan lain-lain.

Kategori Rintisan Lanjutan

Produk atau jasa + mulai diupayakan untuk mendapat pengakuan dari lembaga standarisasi produk/jasa

Produk atau jasa sudah dipasarkan minimal selama tiga bulan* (sebelum 1 Agustus 2019). Produk atau jasa telah diupayakan untuk mendapatkan pengakuan diutamakan dari lembaga standardisasi kredibel dan resmi (pihak ke-3) sesuai dengan kebutuhan masing-masing bidang lomba, misalnya seperti: surat keterangan pengurusan HKI (Hak Cipta, Hak Paten, dan Hak Merek), sertifikasi halal, surat keterangan perizinan dari Dinas Kesehatan, sni, sertifikasi asosiasi, didaftarkan ke playstore, itunes, marketplace, dan lain sebagainya**.

** melampirkan laporan transaksi penjualan, khusus bidang game & aplikasi interaktif digital ditambah laporan unduhan aplikasi di playstore atau appstore.*

***lihat tabel di lampiran 1*

2. Bidang Wirausaha:

Bidang yang dilombakan terdiri dari:

A. Kriya

Definisi bidang usaha kriya ini berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi, dan pemasaran produk yang terbuat dari material alam atau sintetis yang dihasilkan oleh individu ataupun komunitas perajin secara manual atau dengan alat bantu produksi. Dalam konteks prakarya, produk kriya dapat dibagi dalam tiga kategori berdasarkan pendekatan penciptaan produk yaitu 1) Produk yang berbasis material, baik material lunak seperti tekstil, serat alam, tanah liat, p lastik, 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: perancangan, penyiapan material, proses produksi, hingga pengemasan produk. Bidang usaha kriya umumnya sangat dipengaruhi oleh faktor potensi bahan baku dan potensi sumber daya manusia yang ada di lingkungan sekitar sentra atau lokasi produksi. Pada perkembangannya produk kriya saat ini banyak diproduksi dengan konsep limited edition (eksklusif) untuk pasar high end, dan juga diproduksi secara massal untuk pasar middle- dan low end, baik untuk memenuhi pasar domestik maupun ekspor. Contoh keluaran bidang usaha kriya ini antara lain tidak terbatas pada: produk cinderamata, produk pelengkap interior dan eksterior, produk mainan anak, utensil/perkakas keseharian, dan lain-lain. Dalam bidang kriya, titik berat penilaian terletak pada:

- Konsep Produk
 - Latar belakang: mengungkapkan motivasi utama pemilihan tema/jenis produk
 - Aspek inovasi: mengungkapkan hal-hal yang menjadi potensi faktor inovasi pada 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? Atau merupakan penerapan teknologi material/produksi/utilitas baru? dst.)
 - Target pasar/sasaran pengguna produk: menyebutkan segmen masyarakat yang menjadi sasaran (pengguna) utama dari gagasan/produk yang diajukan (misalkan: pelajar SMA/MA, 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.
 - Perencanaan
 - Struktur organisasi: seluruh personel dan/atau *stakeholders* yang terlibat dalam unit usaha
 - Pengelolaan Keuangan: biaya produksi, penentuan harga jual, dll.
 - Strategi pemasaran dan pengembangan produk
 - Presentasi
 - Materi penyajian: kelengkapan (poster, produk, dll.)
 - Metode penyajian: kejelasan penyajian (artikulasi lisan, sikap, kejelasan, dll.)

B. Desain Grafis

Kategori bidang wirausaha Desain Grafis adalah kegiatan usaha kreatif dalam ranah “rekayasa visual” yang menggunakan bahasa komunikasi visual (huruf dan gambar) untuk menyampaikan pesan dan disampaikan melalui media (desain) dengan tujuan menyampaikan informasi, memberi identitas, dan mempersuasi, hingga mengubah perilaku khalayak sasaran. Bahasa Komunikasi Visual berwujud image grafis, tanda/symbol dan unsur grafis lainnya (warna, bidang 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).

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 sarannya. Menggunakan media “*Graphic Design on Surface*” (dicetak/*printed matter*) atau “*Graphic Design on Screen*” (ditayangkan di gawai/*gadget* atau monitor)

Bidang wirausaha ini 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/pejuang pasar/pengguna. Sedangkan kemampuan Desain Grafis adalah kemampuan kreatif dan inovatif dalam mengolah komunikasi visual melalui gambar/grafis (tipografi, ilustrasi, elemen grafis, warna, fotografi, tata letak/*layout visual*) untuk mencapai tujuan komunikasi yang diharapkan. Kemampuan kreatif dan inovatif tersebut biasanya diawali dengan melihat permasalahan di masyarakat, menggali ide dan pemikiran sebagai solusi kreatif serta menciptakan sesuatu yang baru untuk diterapkan sebagai bentuk inovasi.

1. Jenis Karya Desain Grafis:

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:

a. **Graphic Design on surface** (berbasis cetak/*printed matter*) seperti majalah, surat kabar, buku, kalender, kartu ucapan, poster, brosur, *booklet*, *leaflet*, infografis, komik, cerita bergambar untuk anak-anak, *graphic novel*, ilustrasi untuk lembar peraga atau pelajaran, ilustrasi untuk produk retail: kaos, tas dan sepatu (*silk screen/digital printing*), Desain Karakter: *toys character*, *mascot event (stationary character)*, untuk buku cerita atau komik (*story character*), gamifikasi : *boardgame*, kemasan (*packaging*).

b. **Graphic Design on screen** (media digital) meliputi: *e-magazine*, *e-book*, *webtoon*, desain karakter: *sticker* untuk *apps*, *digital imaging*, *komik digital*, *digital company profile*, *web design*.

2. Model Bisnis

Model bisnis yang dapat diikutsertakan dalam kategori bidang usaha ini yaitu:

a. Bisnis berbasis jasa (*client based oriented*)

Suatu bisnis yang memberikan layanan jasa perancangan

- desain grafis untuk pihak tertentu (berdasarkan pesanan).
- b. Bisnis berbasis produk (product based oriented)
Suatu bisnis yang mengembangkan dan memasarkan produk desain grafis untuk segmen tertentu berdasarkan ide dan konsep sendiri.
3. Syarat dan ketentuan:
- a. Peserta wajib membuat pernyataan tentang:
 - i. Keaslian karya dan isi/konten produk/jasa desain grafis serta tidak sedang dalam sengketa atau klaim dari pihak lain;
 - ii. Belum pernah menang di lomba atau mendapatkan penghargaan di bidang atau kategori sejenis di tingkat nasional atau lebih tinggi.
 - b. Peserta wajib menyertakan dokumen visual rancangan yang meliputi:
 - i. Diagram alur proses perancangan (permasalahan, solusi: ide, khalayak sasaran, konsep komunikasi, konsep visual)
 - ii. Visualisasi dari sketsa sampai finalisasi desain (tipografi, logo, karakter, sistem grafis, skema warna, dsb.);
 - iii. Purwarupa (*prototype*) hasil akhir berupa desain grafis *on surface* (dicetak) atau *on screen* (ditayangkan)
 - c. Terbuka untuk seluruh bentuk jasa/produk desain grafis yang memenuhi kriteria FIKSI 2019

C. Fashion

Fashion pada dasarnya adalah gaya hidup masyarakat di suatu masa tertentu yang cenderung ditentukan, digemari dan digunakan sebagai *style* dalam berpenampilan. Cara berpenampilan tersebut tertuang dalam gaya berbusana yang digunakan sebagai media komunikasi serta ekspresi diri yang hadir sebagai respon dari berbagai peristiwa sosial, politik, ekonomi dan budaya serta teknologi sesuai tempat dan waktunya. Sehingga fashion di Indonesia dapat dikatakan sebagai media komunikasi dan ekspresi bangsa Indonesia yang perkembangannya disesuaikan dengan budaya bangsa serta mengangkat sumber daya lokal lewat cara berbusana.

Melalui pengertian tersebut bila dikaitkan dengan tema FIKSI 2019 yakni **Kewirausahaan Sosial di Era Digital Berbasis Sumber Daya Lokal** maka bidang wirausaha fashion adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain busana, desain alas kaki, dan desain aksesoris siap pakai yang diciptakan selaras dengan perkembangan trend dan berdasarkan potensi sumber daya lokal yang ada di Indonesia. Produk kreasi tersebut juga harus berdaya jual dan diciptakan sesuai perkembangan teknologi digital salah satu contohnya adalah *digital textile printing inovative* yakni penciptaan ragam hias Indonesia pada material dengan memanfaatkan teknologi digital.

Pemanfaatan teknologi dalam berwirausaha tidak berhenti pada pembuatan produk saja namun juga sampai pada tahap pemasaran seperti penggunaan *e-commerce* dalam menjual produk. Pemasaran produk dengan memanfaatkan teknologi bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam berwirausaha seperti menghemat biaya sewa tempat serta dapat menangani banyak konsumen dalam waktu cepat.

Produk prakarya yang terdiri dari dua bidang yakni fashion dan kriya diharapkan mempunyai tambahan manfaat baru yang menunjukkan keberanian dalam berinovasi. Sikap inovasi tersebut juga memiliki nilai sosial karena selain dapat menciptakan pekerjaan bagi dirinya sendiri juga dapat menciptakan lapangan kerja bagi orang lain.

Secara sederhana pengkategorian produk fashion dapat dikelompokkan menjadi:

- Kategori produk busana: produk busana pria, wanita dan anak. Busana meliputi busana atasan (jaket, kemeja, kaos, rompi) dan busana bawahan (celana, rok, sarung).



Gambar 3. Kategori Produk Busana
Sumber : Hledat Googlem

- Kategori produk aksesoris: merupakan produk yang dikenakan untuk melengkapi produk busana agar seseorang dapat tampil lebih maksimal. Aksesoris 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).



Gambar 4. Gambar Kategori Produk Aksesoris
 Sumber : 4 Minds Creative & East Dane Fall Accessories Hostpapa.com

1. Persyaratan Lomba Bidang Fashion

a. Konsep Produk

- Latar belakang, ide/gagasan berupa *Moodboard* (terdiri dari kumpulan gambar inspirasi dilengkapi dengan palet warna), material, sketsa rancangan produk fashion (tampak depan dan belakang untuk setiap produk yang dibuat) dicetak di atas dua lembar A4/27.9x21cm dengan resolusi 300dpi, baik *landscape* maupun *portrait*. *Moodboard* harus mempunyai benang merah dengan sketsa dan konsep yang ingin diusung oleh pendaftar.



Gambar 5. Gambar (kiri) adalah moodboard inspirasi produk dan (kanan) hasil produk yang dibuat.
 Sumber : Nuniek Mawardi butik.



Gambar 6. Gambar ilustrasi rancangan busana/produk fashion yang memanfaatkan sumber daya lokal.
 Sumber : Putrisavu by Yosepin Sri

- Latar belakang, ide/gagasan, tujuan usaha, target market, analisis SWOT berupa Essay/karya tulis (template proposal dapat diunduh bersama dengan formulir pendaftaran yang terdapat di dalam portal).

b. Kualitas Produk Fashion

Keunggulan material/produk, karakter visual, keterampilan, keunikan, dan utilitas/kegunaan produk.



Gambar 7. Pemanfaatan sumber daya lokal dalam produk aksesoris fashion.

Sumber : Putrisavu by Yosepin Sri.

c. Lingkungan dan Sosial

Ramah lingkungan, mempunyai potensi budaya dan sumber daya lokal, dan juga dampak sosial (social entrepreneurship innovation), minimum 50% dari produk. Inovasi kewirausahaan itu sendiri adalah inovasi produk yang dapat dijual dan relevan dibutuhkan oleh banyak orang, juga konsisten untuk berkembang dan hadir ke dalam masyarakat dalam rangka mengembangkan produk tersebut.

d. Perencanaan

Kategori produk prakarya yang dihasilkan tergolong dalam kategori rintisan usaha bidang fashion. Perencanaan kategori rintisan terdiri dari:

- Struktur organisasi: seluruh personel dan/atau *stakeholders* yang terlibat dalam unit usaha
- Pengelolaan Keuangan: biaya produksi, penentuan harga jual, dll.
- Strategi pemasaran dan pengembangan produk
- Produk siap jual

e. Presentasi

Materi penyajian terdiri dari kelengkapan yang telah disebutkan diatas (Moodboard, sketsa, foto produk, dll) disampaikan dengan metode penyajian yakni presentasi mencakup artikulasi lisan, sikap, kejelasan dan penguasaan materi.

D. Aplikasi dan Permainan Interaktif *Digital (Digital Game)*

Bidang wirausaha aplikasi dan permainan interaktif digital hadir sebagai hasil dari **kolaborasi antara bidang rekayasa** (teknologi komputer, telekomunikasi, dan informasi *digital*) dan **bidang desain** sebagai salah satu bagian yang berkembang pesat dalam fenomena global yaitu revolusi industri 4.0.

Bidang wirausaha aplikasi dan permainan interaktif digital mencakup **aktivitas desain, pengembangan purwarupa (*prototyping*), dan upaya kewirausahaan** diharapkan selalu melibatkan aspek inovasi sebagai solusi sosial dari masalah-masalah yang muncul di masyarakat sekitarnya dengan cara memberikan informasi, mempermudah kinerja, menyangguhkan

pengalaman baru, dan memberikan makna baru bagi penggunaannya.

Karya produk atau jasa dari bidang aplikasi dan permainan interaktif digital yang baik jika sebagian besar memenuhi **prinsip usability (kegunaan)** dan memerhatikan **prinsip user-experience (kebaruan pengalaman berinteraksi)** dan yang utama dalam ajang FIKSI 2019 adalah tentunya diapresiasi oleh masyarakat baik dalam artian berpotensi besar sebagai komoditi berdaya jual di pasaran atau banyak digunakan.

Prinsip Desain Interaktif pada Aplikasi dan Permainan interaktif Digital (Preece, dkk., 2002:19)		
Tujuan untuk kegunaan (<i>usability goals</i>):	Tujuan untuk kebaruan pengalaman pengguna (<i>user-experience goals</i>)	
<ul style="list-style-type: none"> • Efektif • Efisien • Keamanan • Kemampuan dipelajari • Kenangan • Kegunaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kenikmatan • Kepuasan • Keceriaan • Bantuan • Hiburan 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivasi • Pemenuhan emosi • Penghargaan • Dukung kreativitas • Pemuasan estetik

FIKSI telah menghasilkan juara-juara tiap tahunnya seperti: aplikasi *Startup Kreatif* (2016), aplikasi *TukaTuku, ease your life with kelontong* (2017), dan *Goodbuy_Id* () yang ketiganya masuk dalam kategori gagasan (bukan rintisan) dalam ajang ini. Di tahun keempat, FIKSI 2019 mengubah skema kategorinya menjadi hanya karya rintisan kewirausahaan untuk menerima hasil **prakarya rekayasa** (desain) aplikasi dan permainan interaktif digital yang diciptakan dan dikelola oleh siswa sekolah menengah atas di sekolahnya masing-masing dan tentunya sesuai dengan tema **Kewirausahaan Sosial di**

Era Digital Berbasis Sumber Daya Lokal.

Aspek sumber daya lokal dalam bidang aplikasi dan permainan interaktif digital dapat diambil dari elemen-elemen yang **terkait dekat secara sosial dengan lingkungan siswa**, misalnya ketersediaan material/bahan baku, kedekatan pengetahuan/keterampilan budaya yang diwariskan secara turun-temurun, aset budaya, kenangan masa lalu di sekitarnya yang dipresentasikan ulang, identitas/karakteristik khas, dan sebagainya yang berawal dari mimpi atau gagasan yang berkaitan dengan kebermainan, keceriaan, imajinasi, petualangan, kepenasaranan yang sangat khas dimiliki oleh usia siswa sekolah menengah atas sebagai generasi milenial (melek digital).

Karya bidang aplikasi dan permainan interaktif digital yang diikutkan dalam FIKSI 2019 merupakan rintisan yang dapat terdiri atas dari beberapa kriteria berikut:

1. Jenis Karya (produk):

a. Aplikasi interaktif digital (*apps*)

Perangkat lunak (*software*) yang diciptakan untuk menyelesaikan suatu masalah, membantu aktivitas penggunanya, atau untuk memenuhi kebutuhan tertentu seperti hiburan, informasi, jasa, dll. Contoh aplikasinya diantaranya: perjalanan (*Traveloka, Pegipegi, GenPI*), ibadah (*Masagi Kartu Shalat 3D*), kesehatan (*Halodoc, Konsula*), pertanian-perikanan (*iGrow, e-Fishery*), kuliner (*JajanYuk, Zomato*), tradisi/budaya (musik: *iAngklung, Degung*), pendidikan (*Ruangguru.com, HarukaEdu*), pemerintahan (*Lapor, Gampil, iJakarta*), lain-lain (stiker *Ma'Onam*), dsb.

b. Permainan interaktif digital

Perangkat lunak yang diciptakan untuk membangkitkan tantangan dan bermain dengan berbagai tujuan seperti hiburan, simulasi, pendidikan, dll misalnya: *DreadOut, Football Saga, Game Nitiki, KlungBot, Tahu Bulat, Diponegoro - Towers Defense, Angkot the Game, Warung Chain, Animal Pirates*, dsb. Bentuk permainan interaktif digital yang diikuti di FIKSI 2019 harus memiliki nilai kebaruan dan berbasis kelokalan yang kuat, serta dapat memberikan manfaat positif bagi penggunaanya juga secara sosial bukan hanya sekedar menghibur.

2. Perangkat

Produk aplikasi dan permainan interaktif digital yang dikembangkan dapat ditujukan untuk *platform* komputer pribadi (PC), perangkat *mobile* (*smartphone* atau komputer tablet), ataupun dikembangkan bersama dengan konsol perangkat keras (*hardware*) atau alat tertentu.

Produk aplikasi dan permainan interaktif digital yang dikembangkan dapat berupa produk yang bekerja dalam sistem jaringan *online*, *offline*, ataupun gabungan dari keduanya.

3. Model Kewirausahaan

Terdapat dua model kewirausahaan yang dapat diikutsertakan yaitu:

- a. Kewirausahaan sosial (produk) berbasis sumber daya lokal yang mengembangkan dan memasarkan aplikasi atau *permainan interaktif digital* (*software*,

hardware, atau keduanya) untuk segmen tertentu berdasarkan ide dan konsep sendiri, dan/atau

- b. Kewirausahaan sosial (jasa) berbasis sumber daya lokal yang memberikan layanan jasa perancangan dan pengembangan aplikasi atau *game* untuk pihak tertentu (berdasarkan pesanan).

4. Tema Karya

Produk aplikasi dan *permainan interaktif digital* yang dikembangkan dapat berupa produk yang bekerja dalam sistem jaringan *online*, *offline*, ataupun gabungan dari keduanya.

Tema FIKSI 2019 mengacu pada tema umum yaitu **“SOCIOPRENEURSHIP IN DIGITAL ERA BASED ON LOCAL RESOURCES”** (*Kewirausahaan sosial dalam era digital berbasis sumber daya lokal*) yang dalam bidang pengembangan aplikasi dan *digital game* dapat diturunkan menjadi sub-sub tema seperti:

- Kesehatan
- Pendidikan
- Pertanian & Agrikultur
- Pemerintahan
- Tradisi dan Budaya
- Perjalanan & Pariwisata
- Dlll

Kewirausahaan aplikasi dan permainan interaktif digital ini sebaiknya merupakan hasil kolaborasi antara dua atau lebih kemampuan maupun minat pada bidang-bidang berikut ini:

- a. **Desain:** mampu mengolah elemen visual untuk kebutuhan artistik karya (desain grafis: tipografi, tata letak, *storyboard*, karakter, latar, komik; desain multimedia: animasi, antarmuka; arsitektur/desain interior, dsb.);
- b. **Teknologi elektronika dan informatika:** mampu menyusun dan membangun konten gagasan dan desain melalui pemrograman perangkat lunak ataupun perangkat keras yang sesuai dengan kemampuan;
- c. **Konten:** mampu mengolah gagasan dalam bentuk penulisan naskah (narasi) atau *storytelling* yang dapat dimengerti dan diterjemahkan menjadi karya nyata oleh poin a, b, dan c;
- d. **Wirausaha:** mampu membaca peluang dan kebutuhan pasar/pengguna dengan memperhatikan aspek operasional (kegiatan produksi/jasa), pemasaran (mencari dan menentukan konsumen), manajemen SDM (tata kelola sumber daya manusia), dan keuangan (tata kelola pengaturan, pengadaan, dan pengontrolan keuangan perusahaan).

5. Syarat dan ketentuan:

- a. Peserta wajib membuat pernyataan tentang:
 - Keaslian karya dan isi/konten produk/jasa aplikasi dan *digital game* serta tidak sedang dalam sengketa atau klaim dari pihak lain;
 - Belum pernah menang di lomba atau mendapatkan penghargaan di bidang atau kategori sejenis di tingkat nasional atau lebih tinggi.

- b. Peserta wajib menyertakan dokumen desain yang meliputi kelengkapan:
- Visualisasi aset desain: sketsa dan desain akhir (tipografi, logo, antarmuka, tata letak, ilustrasi, karakter, properti, simbol, ikon, skema warna, animasi, dsb.);
 - Diagram alur (*flowchart*) cara pakai aplikasi atau permainan interaktif digital;
 - Purwarupa (*prototype*) yang dapat digunakan sebagai alat simulasi aplikasi atau permainan yang dimaksud dengan cara:
 - analog, misalnya menggunakan kartu seukuran layar perangkat telepon genggam atau tablet, atau
 - digital, aplikasi terpasang di perangkat elektronik digital dan dapat dimainkan/dioperasikan;
 - Teaser animasi atau video dengan durasi dibatasi 1-2 menit yang memperlihatkan alur interaksi, fungsi, dan cara pakai produk.
- c. Terbuka untuk seluruh bentuk produk/jasa aplikasi dan *digital game* yang memenuhi kriteria FIKSI 2019.

E. Boga

Kegiatan usaha di bidang boga adalah kegiatan yang terkait dengan produksi, pemasaran dan penjualan produk makanan serta minuman. Kewirausahaan Sosial berbasis sumber daya lokal di era digital menjadi tema dalam FIKSI 2019.

Khusus untuk bidang boga menekankan pada peserta yang dapat menjadi wirausaha inovatif dan memiliki visi mulia untuk membuat kehidupan sosial disekitarnya menjadi lebih baik. Dalam penciptaan produk yang memiliki inovasi, diharapkan peserta juga melakukan pemanfaatan bahan lokal, mengangkat warisan budaya dan mengajak peran serta masyarakat sehingga dapat mengangkat potensi lokal di wilayahnya menjadi sebuah usaha. Usaha yang dirintis peserta diharapkan mampu memberikan nilai tambah dan solusi untuk perekonomian wilayah setempat

Produk yang dikompetisikan merupakan pengolahan makanan atau minuman Siap Masak (*Ready to Cook*) dan makanan atau minuman Siap Saji (*Ready to Eat & Drink*).

Usaha Boga terbagi atas beberapa kategori menurut jenis produknya. Pengkategorian bentuk usahanya dapat dikelompokkan menjadi:

1. Kategori Produk Siap Masak (*Ready to Cook*)

Usaha boga yang mengolah produk makanan dan minuman dalam keadaan setengah jadi atau produk yang masih membutuhkan tahapan pengolahan lanjutan sebelum dapat dikonsumsi. Contoh produk siap masak antara lain adalah:

- a. Aneka bumbu
- b. Aneka olahan tepung
- c. Minuman dalam bentuk serbuk

- d. Makanan dalam proses pembekuan
- e. Jenis produk siap masak lainnya.

2. Kategori Produk Siap Saji (*Ready to Eat & Drink*)

Usaha boga yang mengolah produk makanan dan minuman dalam keadaan siap disajikan atau produk yang tidak membutuhkan tahapan pengolahan lanjutan dan dapat dikonsumsi langsung. Contoh produk siap saji antara lain adalah

- a. Aneka roti
- b. Aneka kudapan kering dan kue basah
- c. Aneka minuman dan es
- d. Aneka makanan berbasis nabati
- e. Aneka makanan berbasis hewani
- 6. Aneka makanan kreasi lainnya

F. Bidang Budidaya dan Lintas Usaha

Kategori pertama bidang usaha budidaya dan lintas usaha adalah bidang usaha yang tidak termasuk dalam kelima bidang usaha sebelumnya (*Kriya, Desain Grafis, Fashion, Pengembangan Game dan Aplikasi, Boga*); di antaranya budidaya, pengolahan dan rekayasa, serta bidang-bidang yang berada pada lingkup ekonomi industrial.

Kategori kedua merupakan usaha yang berada di dalam lingkup subsektor industri kreatif, namun bukan kelima bidang usaha *Kriya, Boga, Fashion, Desain Grafis, atau Aplikasi Game* di atas. Misalnya seperti usaha membuat film, musik, foto, arsitektur, desain produk, galeri seni dan lainnya.

Pada kategori kedua, kegiatan usaha di bidang budidaya dan lintas usaha juga dapat berupa usaha gabungan dari kelima bidang usaha lainnya, misalnya adalah kegiatan usaha yang di luar kelima bidang usaha di atas.

F. Mekanisme Pendaftaran dan Pelaksanaan Lomba

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pedoman Kegiatan	Maret 2019	
2	Kemitraan <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Event Organizer</i> b. <i>Media Partner</i> c. <i>After Event Partner</i> d. <i>Online Portal Team</i> e. <i>Social Media Activation Team</i> 		
3	Update Portal	Akhir Maret 2019	
4	Sosialisasi <ul style="list-style-type: none"> a. Undangan via Dinas Provinsi b. Duta FIKSI c. <i>Media Partner</i> d. <i>Social Media Activation</i> 	Maret - April 2019	
5	Pengumpulan Karya	Awal Mei - 31 Juli 2019	Dilakukan secara online melalui portal FIKSI.
6	Penyusunan Pedoman EXPO	Minggu ke-3 Agustus 2019	
7	Penjurian Tahap 1 (Penilaian Rencana Usaha)	Minggu ke-3 Agustus 2019	

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
8	Pengumuman Finalis	Akhir Agustus 2019	Tim Seleksi akan memilih 150 Finalis terbaik berdasarkan kriteria penilaian yang ditetapkan. Para finalis akan diumumkan melalui surat pemberitahuan resmi kepada sekolah dan di portal FIKSI
9	Pendampingan Finalis	September 2019	Online via Portal oleh Komunitas
10	Penjurian Finalis dan EXPO FIKSI	1-6 Oktober 2019	-

G. Expo Kewirausahaan

Peserta yang lolos seleksi proposal akan diundang dalam *Expo Kewirausahaan* yang akan dilaksanakan di Bandung pada Oktober 2019. Pada saat *Expo*, para finalis diminta menyajikan produk wirausaha termasuk di dalamnya kit pemasaran dan materi presentasi.

1. Pameran dan Poster
 - a. Finalis menyiapkan materi pameran dan poster.
 - b. Finalis memasang poster dan menampilkan rencana usahanya sesuai dengan waktu yang ditentukan.
 - c. Finalis menjawab pertanyaan juri dan pengunjung.
 - d. Ketentuan pameran dan poster terlampir.

2. Presentasi

- a. Finalis harus hadir pada waktu presentasi.
- b. Finalis mempresentasikan dan menjawab pertanyaan Tim Juri pada saat waktu penilaian di stand pamerannya.
- c. Finalis menyiapkan bahan pendukung lainnya untuk dipamerkan.

Penjelasan lebih lanjut mengenai expo akan dituangkan dalam Pedoman khusus expo.



**FESTIVAL INOVASI DAN
KEWIRAUSAHAAN SISWA INDONESIA**

2019





BAB III

PENILAIAN

A. Mekanisme Penilaian



Proposal Rencana Usaha terdiri atas:
9 *item* bisnis plan

B. Pemenang Rintisan Wirausaha

Rintisan Pemula

No	Bidang usaha	Pemenang			Jumlah
		I	II	III	
1	Kriya	1	1	1	3
2	Desain Grafis	1	1	1	3
3	Fashion	1	1	1	3
4	Boga	1	1	1	3
5	Pengembangan <i>Game</i> & Aplikasi	1	1	1	3
6	Bidang Usaha Lain	1	1	1	3
	Jumlah	6	6	6	18

Keterangan:

Hadiah yang diberikan berupa bantuan pendidikan yang dapat digunakan juga sebagai pengembangan wirausaha.

Rintisan Lanjutan

No	Bidang usaha	Pemenang			Jumlah
		I	II	III	
1	Kriya	1	1	1	3
2	Desain Grafis	1	1	1	3
3	Fashion	1	1	1	3
4	Boga	1	1	1	3
5	Pengembangan <i>Game</i> & Aplikasi	1	1	1	3
6	Bidang Usaha Lain	1	1	1	3
	Jumlah	6	6	6	18





BAB IV PENUTUP

Kegiatan Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia dengan tema “Kewirausahaan Sosial dalam Era Digital Berbasis Sumber Daya Lokal” tahun 2019 ini memiliki semangat untuk mendorong tumbuhnya bibit wirausahawan baru yang berkontribusi untuk mewujudkan kehidupan yang lebih baik, toleran terhadap perbedaan kultur, mendambakan keadilan, dan sangat peduli pada lingkungan, melalui penciptaan usaha-usaha inovatif yang memanfaatkan teknologi digital dan informatika, serta mengangkat potensi sumber daya lokal.

Inovasi

FESTIVAL INOVASI DAN
KEWIRAUSAHAAN SISWA INDONESIA

2019

THE MOST INNOVATIVE
SCHOOL LEADERSHIP

#SAATNYABERWIRAUSAHA

1 - 8 Oktober 2019, Hotel SANDI, D.I. Yogyakarta



LAMPIRAN

Lampiran 1

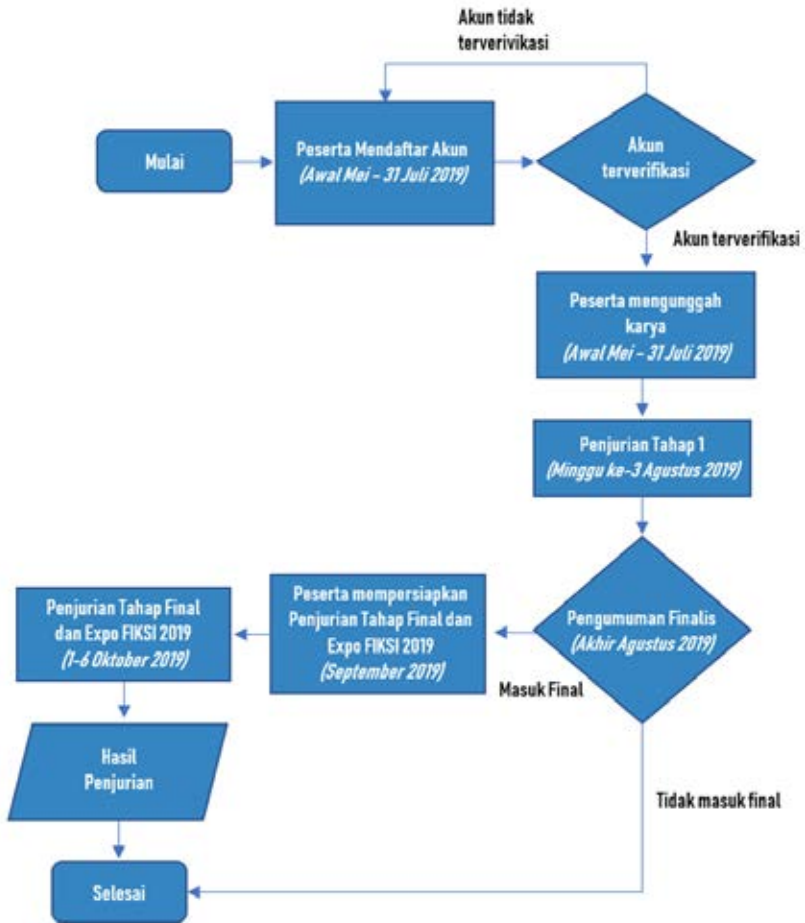
Penjelasan Perbedaan Rintisan Pemula dan Rintisan Lanjutan

Leveling	Kriteria	Kriya	Desain Grafis
Rintisan pemula	<ul style="list-style-type: none"> Ideasi Prototip Online: Medsos – Aplikasi Transportasi Online Offline: bazaar, titip jual 	Media Sosial Bazaar Pre-Order/ Purchase Order	Media Sosial Bazaar Pre-Order/Purchase Order
Rintisan lanjutan	<ul style="list-style-type: none"> Prototip mulai diupayakan untuk mendapat pengakuan dari lembaga standardisasi produk/jasa Online: weblog Marketplace Event Tenant, kios, 	Masuk ke : Bukalapak Tokopedia Endorsement Konsinyasi Sudah memiliki tempat semi permanen Bukti pengurusan HKI/Rekomendasi dari Asosiasi/Surat standardisasi SNI/Surat rekomendasi dari Dekranasda	Masuk ke: envato.com, creativemarket.com, 99design.com, devianart.com dafont.com Seribu.com Endorsement Konsinyasi Bukti pengurusan HKI/Rekomendasi dari Asosiasi* *ADGI (Asosiasi Desain Grafis Indonesia) *AIDIA (Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia)

Leveling	Fashion	Aplikasi dan Permainan Interaktif	Boga	Budidaya dan Lintas Usaha
Rintisan pemula	Media Sosial Bazaar Pre-Order/ Purchase Order	Media Sosial Showcase	Media Sosial Bazaar/Gerai Pre-Order/ Purchase Order Konsinyasi	Media Sosial Bazaar Pre-Order/ Purchase Order
Rintisan lanjutan	Masuk ke : Bukalapak Tokopedia Bobobobo.com Endorsement Bukti pengurusan HKI/ Rekomendasi dari Asosiasi	Masuk ke : Playstore App Store Bukti pengurusan HKI/Rekomendasi dari Asosiasi* *AGDI (Asosiasi Game Developer Indonesia) *AINAKI (Asosiasi Industri Animasi Indonesia) *UXID (User Experience Indonesia)	Masuk ke : Bukalapak Tokopedia Gofood Endorsement Sudah memiliki tempat semi permanen Bukti pengurusan HKI/Izin Dinas Kesehatan- BPOM (PIRT/ MD/ML)/ Sertifikasi Halal/Hasil Uji Laboratorium	Masuk ke : Bukalapak Tokopedia Endorsement Konsinyasi Bukti pengurusan HKI/ Rekomendasi dari Asosiasi/ Lembaga terkait

Lampiran 2

Alur Pendaftaran FIKSI 2019



Lampiran 3

Festival Inovasi dan Kewirausahaan Indonesia (FIKSI) 2019

Sociopreneurship in the Digital Era Based on Local Resources

FORMULIR PENDAFTARAN

<i>Pilih kategori usaha (centang salah satu)</i>					
<input type="checkbox"/> Rintisan Pemula			<input type="checkbox"/> Rintisan Lanjutan		
<i>Pilih bidang usaha (centang salah satu)</i>					
<input type="checkbox"/> Kriya	<input type="checkbox"/> Desain Grafis	<input type="checkbox"/> Fashion	<input type="checkbox"/> Aplikasi interaktif <input type="checkbox"/> Permainan interaktif	<input type="checkbox"/> Boga	<input type="checkbox"/> Budidaya dan Lintas Usaha

1. DATA DIRI		
Name Lengkap Ketua		
Jenis Kelamin	Ketua Anggota <input type="checkbox"/> Laki-laki <input type="checkbox"/> Perempuan <input type="checkbox"/> Laki-laki <input type="checkbox"/> Perempuan	
Tempat, Tanggal Lahir	Ketua : Anggota :	
Kelas	Ketua : Anggota :	
Sekolah		
Kabupaten/kota		
Provinsi		
Alamat Sekolah		
Alamat akun medsos: wirausaha (niaga/produk/brand)	Kode Pos	Telepon
	@	aplikasi
Nomor handphone		email
Simpan foto formal diri anda (berwarna) di sini dengan format 100 - 200 Kb JPEG format.		

2. PENJELASAN KONSEP dan KARYA	
Mohon diisi dengan jujur dan cermat.	
Latar belakang karya berdasarkan permasalahan sosial, sumber daya lokal, fenomena digital di sekitar anda	(maksimum 300 kata)
Tema/ide/gagasan/inspirasi karya dan kewirausahaan	(maksimum 100 kata)
Aspek inovasi karya dan wirausaha	(maksimum 300 kata)
Penjelasan produk/jasa terkait sumber daya lokal seperti material/bahan baku, konten budaya, perilaku dan pengalaman masyarakat, nilai-makna kearifan lokal	(maksimum 500 kata)
<p>Meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Lampirkan sketsa produk dan image board atau gambar-gambar inspirasi produk. · teknik, material, ukuran, visualisasi (bentuk, warna, tekstur, dsb); · performa: kegunaan, cara pakai, cara saji, dsb; · kesan/ekspresi/impresi: indah, lucu, gairah, nyaman, tenang, imajinatif, dsb 	
	Lampirkan file foto di sini (ukuran file maksimum 100MB)
	Lampirkan file poster infografis di sini (ukuran file maksimum 100MB)
	Lampirkan tautan file animasi atau video (durasi: 1-2 menit)
Analisis SWOT	(maksimum 300 kata)
	<i>*Template SWOT silahkan unduh di halaman selanjutnya</i> Simpan file table SWOT (ukuran file maksimum 10MB)

Perencanaan bisnis dan manajemen:	(maksimum 100 kata)
<p>Produksi (proses dari bahan baku, teknik, alur, efisiensi, teknologi, dll),</p> <p>SDM (struktur organisasi, analisa dan deskripsi pekerjaan, kemitraan, dll),</p> <p>Pemasaran (<i>product, place, price, promotion</i>, dll), dan</p> <p>Keuangan (ukuran kelayakan, perkiraan biaya produksi, penentuan harga, efektifitas dan efisiensi)</p>	<p>(maksimum 500 kata)</p> <p><i>*Unduh template Business Canvas di halaman selanjutnya</i></p> <p>Simpan file <i>Business Canvas</i> (ukuran file maksimum 10MB)</p>
Target pasar	(maksimum 100 kata)
Berkelanjutan: potensi sumber daya lokal, lingkungan (green, eco-friendly), nilai-nilai sosial, budaya	(maksimum 200 kata)

Lampiran 4

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap Ketua :
Tempat/Tanggal Lahir :
Jenis Kelamin :
Sekolah :
Alamat :
No. Telp/Hp :
Email :

Menyatakan bahwa karya dan isi/konten produk/jasa dengan judul
.....
..... yang diikutsertakan dalam Lomba FIKSI merupakan karya yang belum pernah menang (mendapat kategori pemenang) di lomba atau mendapatkan penghargaan di bidang atau kategori sejenis di tingkat nasional atau lebih tinggi. Karya tersebut adalah karya inovasi asli atau pengembangan dari ide yang sudah ada yang dikelola sendiri, tidak menjiplak/mencontek dan tidak sedang dalam sengketa atau klaim dari pihak lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebagaimana mestinya. Apabila terbukti telah melanggar ketentuan tersebut, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surat pernyataan ini dibuat secara sadar, sehat jasmani dan rohani

.....,2019

Yang membuat pernyataan,

Materai 6000

(Nama Ketua)

**surat pernyataan di scan dan upload di portal pendaftaran FIKSI*

Lampiran 5

BUSINESS MODEL CANVAS

Customer Segments		Revenue Streams
Customer Relationships	Channels	
Value Propositions		Cost Structure
Key Activities	Key Resources	
Key Partners		

Lampiran 6

Template Matrik SWOT

	S Tentukan faktor kekuatan internal (maksimal 5 faktor)	W Tentukan faktor kelemahan internal (maksimal 5 faktor)
O Tentukan faktor peluang eksternal (maksimal 5 faktor)	<p>Bagaimana strategi yang anda buat agar kekuatan dapat menangkap peluang</p> <p>Bagaimana strategi yang anda buat agar peluang dapat meningkatkan kekuatan</p>	<p>Bagaimana strategi yang anda buat untuk mengatasi kelemahan agar tetap dapat memperbesar kemungkinan menggunakan peluang yang ada</p>
T Tentukan faktor ancaman eksternal (maksimal 5 faktor)	<p>Bagaimana strategi yang anda buat untuk menggunakan kekuatan agar mengurangi dampak dan/atau mencegah hadirnya suatu ancaman</p>	<p>Bagaimana strategi yang anda buat untuk mengatasi kelemahan yang akan menahan ancaman agar tidak benar-benar terjadi</p>

Sumber: penyesuaian dari Rangkuti (2009) dari buku Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis. PT Gramedia Pustaka Utama

**Desain dibebaskan namun harus sesuai dengan ketentuan tata letak diatas*

Lampiran 7

Template Infografis Usaha

Logo Kemendikbud dan FIKSI

Logo Kemendikbud dan FIKSI

Judul Proposal Wirausaha

Identitas Tim : 1. 2.

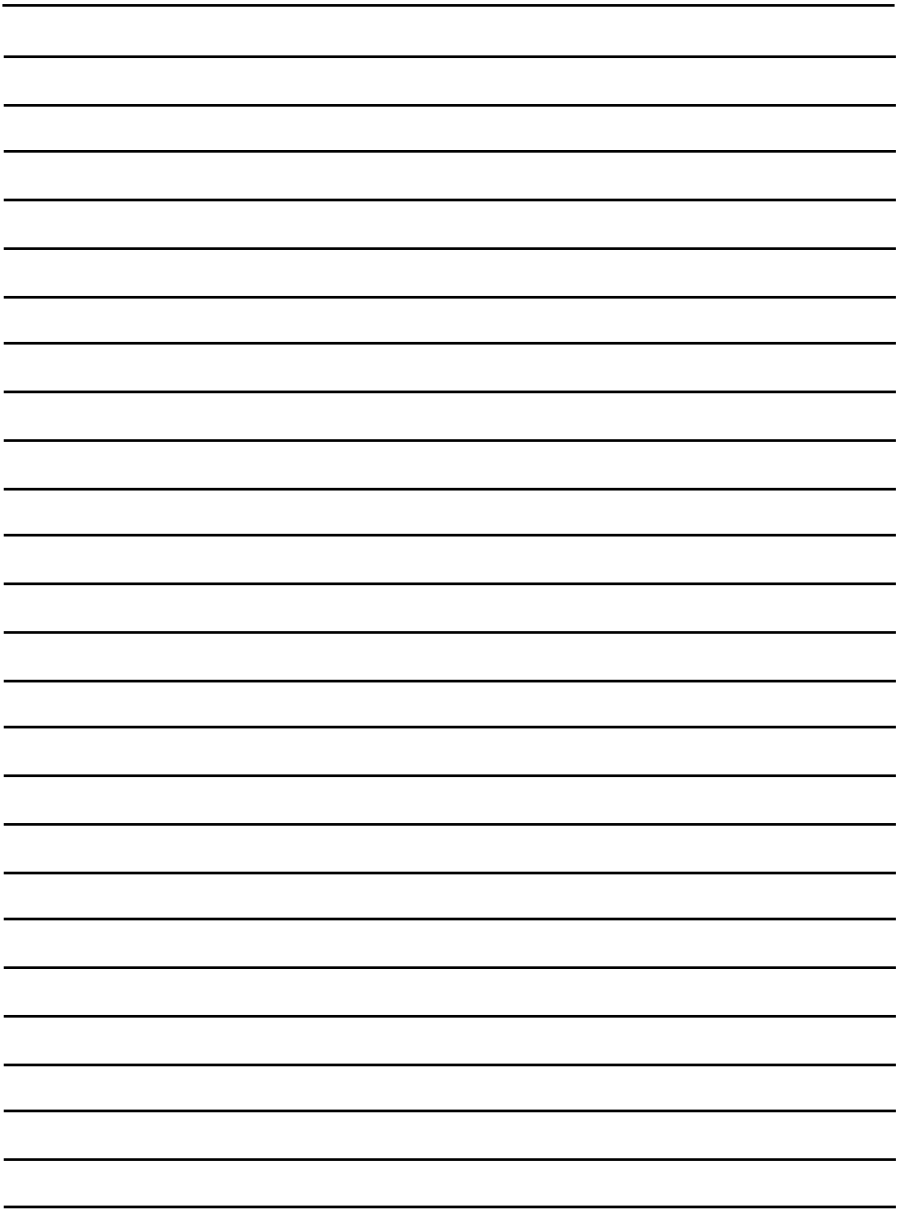
Panel 1
Beri penjelasan tentang latar belakang, permasalahan dan solusi (melalui produk atau jasa yang ditawarkan)

Panel 2
Beri Gambar atau Foto berupa: Sketsa, Foto Produk, dan keterangan yang diperlukan.

Panel 3
Beri Gambar atau Foto berupa: Foto simulasi produk dengan User, dan keterangan yang diperlukan.

Panel 4
Beri Diagram Pemasaran: Product, Place, Price, Promotion.

**Desain dibebaskan namun harus sesuai dengan ketentuan tata letak diatas*





psma.kemdikbud.go.id

 Direktorat PSMA

 direktorat.psma

 @dit_psma

 DITPSMA KEMDIKBUD