



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Sekretariat Jenderal Pendidikan dan Kebudayaan
Pusat Prestasi Nasional



PEDOMAN



**FESTIVAL INOVASI DAN
KEWIRAUSAHAAN SISWA INDONESIA
TAHUN 2020**

JAUHI
NARKOBA
RAIH
PRESTASI



KATA PENGANTAR

Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, maka telah dibentuk Pusat Prestasi Nasional yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Menteri melalui Sekretaris Jenderal. Salah satu fungsi Pusat Prestasi Nasional adalah pelaksanaan pengembangan prestasi satuan pendidikan dan peserta didik.

Sehubungan dengan hal tersebut, Pusat Prestasi Nasional bertugas untuk melaksanakan penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang pengembangan prestasi satuan pendidikan dan peserta didik yang diimplementasikan antara lain adalah pelaksanaan Lomba, Festival, dan Kompetisi.

Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Nasional (FIKSI) pada tahun 2020 akan dilaksanakan oleh Pusat Prestasi Nasional dan untuk tingkat nasionalnya akan diselenggarakan di Bandung, Provinsi Jawa Barat.

Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) hadir untuk memastikan Indonesia di masa depan siap menjadi tonggak kemandirian ekonomi global. FIKSI diselenggarakan karena setiap anak Indonesia memiliki keunikan dan harus dididik untuk yakin bahwa menjadi *entrepreneur* adalah pilihan yang bijak dan menekuninya secara sungguh-sungguh dapat menjadi modal untuk meraih kesuksesan di masa depan. Melalui FIKSI, generasi muda

Indonesia, khususnya siswa SMA/MA diharapkan dapat terus meningkatkan kepercayaan diri dan kecakapan dalam berinovasi menghasilkan berbagai ide dan kreasi wirausaha. Seleksi FIKSI dilaksanakan secara bertahap, yaitu seleksi rencana bisnis, seleksi presentasi dan wawancara, serta EXPO/Pameran produk inovasi. EXPO merupakan puncak pembuktian dan selebrasi hasil inovasi dan kreativitas siswa dan memiliki nilai jual.

Buku ini akan menjelaskan informasi mengenai prosedur, peraturan, dan mekanisme kegiatan FIKSI sebagai pedoman bagi penyelenggara FIKSI Tahun 2020. Akhir kata, semoga penyelenggaraan KSN tahun 2020 makin baik dari tahun-tahun sebelumnya.

Jakarta, Maret 2020

Plt. Kepala Pusat Prestasi Nasional,



Asep Sukmayadi, M.Si

NIP. 197206062006041001

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	3
B. Dasar Hukum	9
C. Tujuan	10
D. Hasil Yang Diharapkan	10
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN FESTIVAL INOVASI DAN KEWIRAUSAHAAN SISWA INDONESIA	13
A. Sasaran	13
B. Persyaratan/Kriteria Lomba	13
C. Kriteria Juri	15
D. Tema	16
E. Kategori dan Bidang Wirausaha	16
1. Kriya	18
2. Desain Grafis	22
3. <i>Fashion</i>	39
4. Aplikasi dan Permainan Interaktif Digital	45
5. Boga	59
6. Bidang Budidaya dan Lintas Usaha	64

F. Mekanisme Pendaftaran dan Pelaksanaan Lomba ...	66
G. Expo Kewirausahaan	67

BAB III PENILAIAN 69

A. Mekanisme Penilaian	69
B. Pemenang Rintisan Wirausaha	69

BAB IV PENUTUP 71

LAMPIRAN - LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) tahun 2020 memasuki pelaksanaan kali ke-5 yang merupakan pengembangan dari festival sebelumnya yang telah berlangsung sejak tahun 2016. FIKSI 2020 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 2020 mencoba mencakup ide “5Ppreneur (People, planet, prosperity, peace, & partnership)”

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 2020	Kategori PKWU SMA
1. Bidang Kriya	Kerajinan
2. Bidang Fashion	

Bidang Lomba FIKSI 2020	Kategori PKWU SMA
3. Bidang Desain Grafis	Rekayasa
4. Bidang Aplikasi dan Permainan Aplikatif Digital	
5. Bidang Boga	Pengolahan
6. Bidang Budidaya dan Lintas Usaha*	Budidaya
<i>*Bidang Budidaya dan Lintas Usaha juga meliputi usaha-usaha yang merupakan gabungan antar bidang</i>	

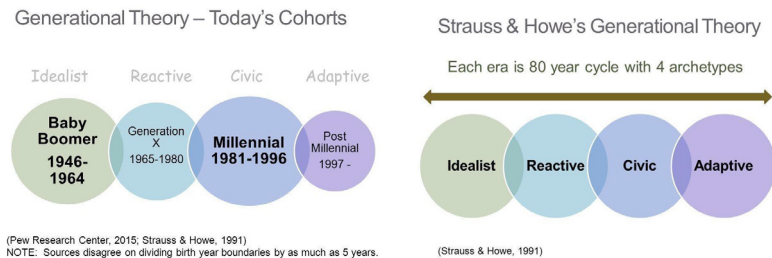
Pendidikan Kewirausahaan ditujukan untuk menciptakan *entrepreneur* atau wirausahawan yang inovatif dan kreatif atas produk-produk yang dihasilkan pada tahap Prakarya, dan juga bermaksud menyiapkan munculnya perilaku dan sikap wirausaha pada generasi muda Indonesia. Terdapat enam tahap pendidikan kewirausahaan, 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 2020 adalah model yang juga memanfaatkan teknologi digital dan informatika, mulai dari sisi produk, proses produksi hingga strategi pemasaran (dari hulu ke hilir).

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). Bonus demografi perlu disikapi dengan segala potensinya yang dapat bermanfaat untuk turut membangun negeri ini, sehingga tentunya diperlukan peningkatan kualitas SDM. Apalagi Indonesia diproyeksikan menjadi enam dari tujuh ekonomi terbesar dunia di tahun 2050 yang dipimpin oleh China di puncak, India nomer dua, Indonesia nomor empat. Maka perlu disiapkan inisiatif dan program-program yang turut andil dalam mempersiapkan para pemimpin masa depan ini.

Sementara itu, terdapat kesepakatan global terkait penciptaan masa depan yang berkelanjutan melalui **Tujuan Pembangunan Berkelanjutan**, atau Sustainable Development Goals (SDG) 2030, yang memuat 17 tema (Gambar 2). Dalam penerapannya, seluruh pemimpin dunia dari tingkat regional, nasional, hingga lokal, berkewajiban mengarahkan strategi pembangunannya untuk menjawab tantangan SDG 2030 tersebut, bersama-sama dengan seluruh *stakeholders* yang berperan dalam pembangunan suatu wilayah.



Gambar 2. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (<http://sdgsindonesia.or.id>)

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.

Dari sisi kebijakan, Rencana Pembangunan Jangka

Menengah 2020-2024 mencanangkan pentingnya ide-ide, gagasan-gagasan yang segar, kreatif dan inovatif. Untuk itu para generasi Z diharapkan mampu memakai modal budaya dan tradisi yang telah dimiliki, sekaligus pemanfaatan teknologi canggih, sehingga memungkinkan melakukan inovasi dan proses kreatif dari mana saja. Generasi Z perlu mencari cara-cara baru yang *out of the box* agar Indonesia dapat meningkatkan daya saing, untuk mengejar ketinggalan di berbagai aspek, untuk dapat berperan penuh dan berkontribusi secara signifikan bagi kemajuan dan peradaban dunia. Atas dasar itulah muatan kewirausahaan menjadi sangat ideal untuk dikembangkan di tingkat SMA.

Generasi *post millennial* perlu menyikapi peluang, berikut eksistensi pergaulannya, melalui usaha yang merespon permasalahan di sekitarnya dengan cara-cara kreatif, sekaligus mengaktivasi teknologi. Kepekaan dan empati terhadap permasalahan 5P (*People, planet, prosperity, peace, & partnership*) menjadi perhatian tersendiri, sehingga kesadaran dalam mengangkat potensi sumber daya lokal sebagai solusi pun selaras dengan karakteristik mereka. Generasi ini perlu 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.

Terselenggaranya **Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI)** dirintis oleh Pusat Prestasi

Nasional atas dasar semangat tersebut kreativitas dan kemandirian tersebut. Program ini dimaksudkan untuk memfasilitasi para siswa SMA 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.

Sebagai program yang harus selalu mengikuti perkembangan zaman, dan berupaya agar selalu menjadi relevan bagi kondisi kini dan masa mendatang, penyelenggaraan FIKSI di tahun 2020 ini pun turut memperhitungkan pandemi COVID-19, yang dampaknya sangat mempengaruhi perikehidupan manusia, bagi segala kalangan, di seluruh penjuru dunia. Sangat diperlukan wawasan kaum muda terkait perkembangan gaya hidup, pengelolaan sumber daya, dan sebagainya, yang telah sangat berubah sebagai konsekuensi dari pandemi ini, terutama dalam konteks berbagai wilayah di Indonesia. Kondisi yang memaksa sebagian besar masyarakat untuk #dirumahaja, yaitu berdiam/ bekerja/ berkarya/ belajar di rumah masing-masing, dapat menjadi sasaran pasar potensial untuk diaktivasi dengan konten-konten edukasi, sekaligus didorong untuk berusaha dengan model bisnis tertentu. Hal-hal seperti inilah yang justru dapat menjadi peluang yang memerlukan beragam solusi yang inovatif, yang terbuka bagi para siswa yang dapat dengan jeli melihat peluang, sekaligus memetakan mitra potensial dalam kolaborasi

strategis, dalam upaya membentuk wirausaha yang berdampak luas dan berkelanjutan. Siswa juga dapat dimotivasi untuk mengkampanyekan hal-hal seputar pola hidup sehat, nilai-nilai kemanusiaan, dan solidaritas antar sesama, dalam bahasa dan rupa/ visual yang akrab dengan budaya di daerah masing-masing.³

B. Dasar Hukum

Pelaksanaan Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia didasarkan pada:

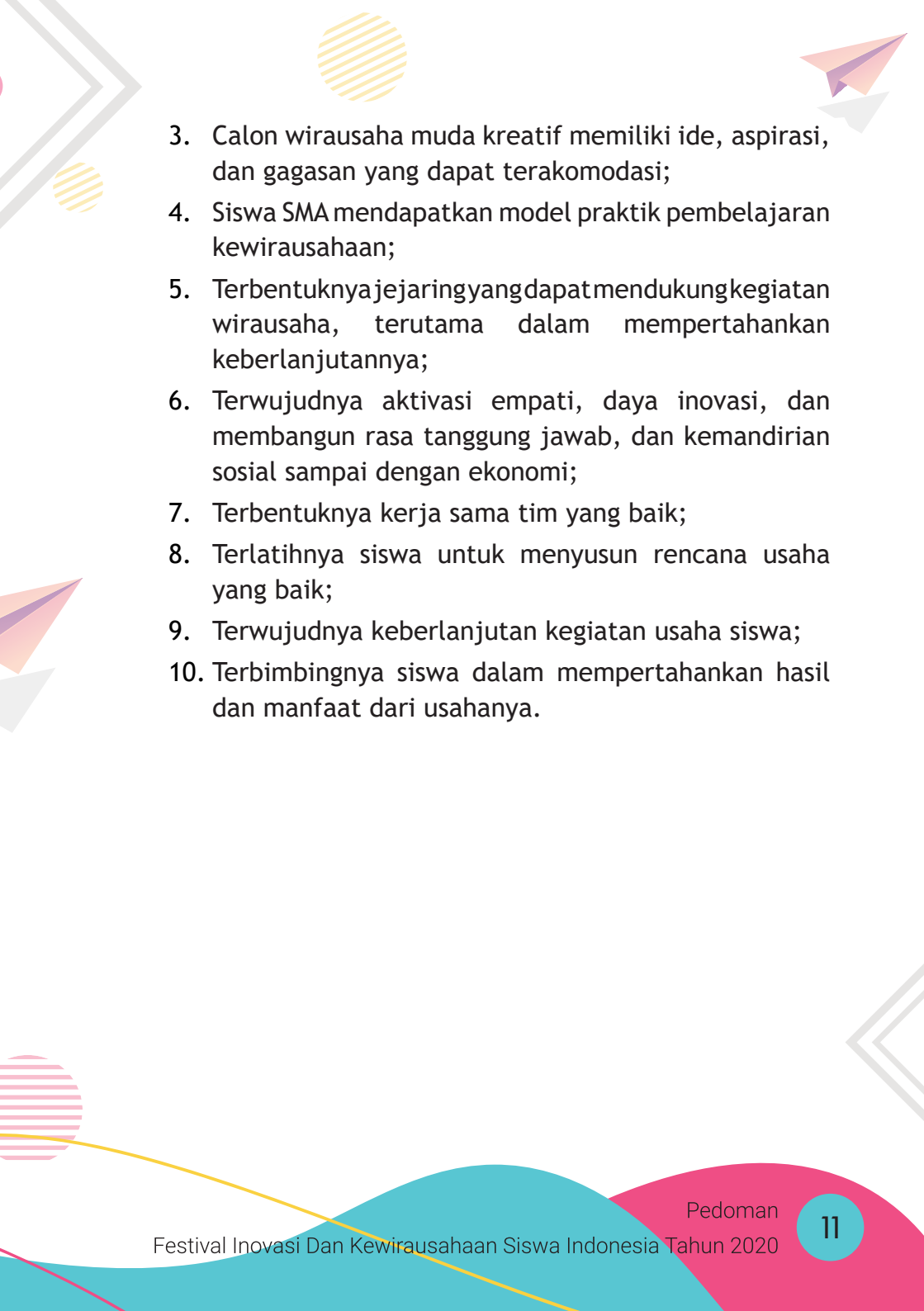
- a. Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 33
- b. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- c. Peraturan Pemerintah RI No. 41 Tahun 2011 tentang Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan.
- d. Peraturan Menteri Pendidikan 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) Pada Pusat Prestasi Nasional Tahun 2020.

C. Tujuan

1. Membangun semangat dan jiwa kewirausahaan sosial kepada siswa;
2. Memberikan bekal pengalaman, pengetahuan dan pembinaan kewirausahaan agar siswa kelak dapat memulai dan mengakselerasi wirausaha sosialnya;
3. Mengaktivasi empati, daya inovasi, dan 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;
7. Menjadi media sosialisasi/diseminasi hasil karya wirausahawan sosial muda kreatif kepada masyarakat.

D. Hasil yang Diharapkan

1. Siswa SMA memiliki semangat, jiwa, dan sikap kewirausahaan;
2. Siswa SMA memiliki pengalaman, pengetahuan dan keterampilan yang dapat mengakselerasi wirausahanya;

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

BAB II
MEKANISME PENYELENGGARAAN
FESTIVAL INOVASI DAN KEWIRAUSAHAAN SISWA
INDONESIA

Tilisi

BAB II

MEKANISME PENYELENGGARAAN FESTIVAL INOVASI DAN KEWIRAUSAHAAN SISWA INDONESIA

A. Sasaran

Siswa SMA 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 tempat siswa sekolah.

B. Persyaratan/Kriteria Lomba

FIKSI merupakan kompetisi kewirausahaan siswa SMA tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Berikut kualifikasi persyaratan yang harus dipenuhi oleh seluruh peserta :

1. Siswa berkewarganegaraan Indonesia (WNI).
2. Siswa SMA kelas X, XI dan/atau XII (sampai tahap final), 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 2020 yang melakukan penyusunan Rencana usaha secara berkelompok harus berasal dari sekolah yang sama.
6. Setiap peserta perorangan/kelompok hanya boleh mengajukan 1 (satu) judul Rencana Usaha.
7. Setiap peserta perorangan/kelompok yang pernah menjadi pemenang (peraih medali emas, perak, dan perunggu) pada FIKSI 2016-2019 tidak diperkenankan mendaftar sebagai peserta FIKSI 2020.
8. Rencana Usaha (produk dan jasa) yang dapat didaftarkan merupakan karya yang belum pernah menang/ masuk kategori pemenang pada FIKSI 2016-2019 maupun lomba di bidang/kategori sejenis di tingkat nasional (yang diselenggarakan oleh Kementerian) 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. Karya terbukti tidak orisinil atau menjiplak karya lain,

- 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 2020
11. Keputusan Panitia dan juri FIKSI 2020 mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
 12. Pendaftaran dilakukan secara online melalui Portal FIKSI dengan alamat <http://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/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 2020 yaitu:

“5Preneur (People, planet, prosperity, peace, & partnership)”

(Kewirausahaan yang bermanfaat untuk manusia, lingkungan, kemakmuran, perdamaian, dan terciptanya kemitraan)

FIKSI 2020 mengusung tema 5Preneurship dimana para wirausahawan dituntut untuk dapat bekerja sama dengan memanfaatkan teknologi yang tepat guna, inovatif, realistis/mudah diwujudkan, dan efisien dalam menghasilkan produk bagi kesejahteraan, kemakmuran dan perdamaian dunia.

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) maupun media *online* (media sosial/*marketplace*/*website*/*webblog*) dan lain-lain.

Kategori Rintisan Lanjutan

Produk atau jasa + dikembangkan dengan waktu

- lebih dari 3 bulan (bidang usaha fashion, kriya, desain grafis, aplikasi dan permainan interaktif digital) sebelum pengunggahan rencana usaha
- lebih dari 6 bulan (bidang usaha boga, budidaya dan lintas usaha) sebelum pengunggahan rencana usaha

Produk atau jasa sudah dipasarkan minimal selama tiga bulan untuk bidang usaha fashion, kriya, desain grafis, aplikasi dan permainan interaktif digital dan minimal selama 6 bulan untuk bidang usaha bogadan bidang budidaya dan lintas usaha) * (sebelum 1 Agustus 2020). Produk/jasa tersebut telah ditawarkan atau dipasarkan ke 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 dengan pelaporan transaksi setiap bulan.

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 karya, 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, 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 pengolahan 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 akhir.
- 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.

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, yang menjadi pertimbangan dalam penilaian terletak pada:

a. Konsep Produk yang berisi antara lain:

- Latar belakang: mengungkapkan motivasi utama pemilihan jenis produk atau karya yang sesuai dengan tema FIKSI 2020 “**5Ppreneur (People, planet, prosperity, peace, & partnership)**”.
- 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? Atau merupakan penerapan teknologi material/produksi/utilitas baru? 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 personel 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. Presentasi

- Materi penyajian: kelengkapan (poster, produk, dll.)
- Metode penyajian: kejelasan penyajian (artikulasi lisan, sikap, kejelasan, dll.)
- Dokumentasi hasil-hasil produk yang berupa prototipe maupun produk kriya yang ditawarkan.

d. Bidang Kriya dalam FIKSI 2020

- Wawasan seputar produk-produk kriya oleh UKM & Mikro lokal: dalam pelaksanaan FIKSI 2020, para peserta diharapkan memulai gagasannya

dari karya-karya kriya lokal yang telah 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.

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, identifikasi / memberi identitas, dan mempersuasi, hingga mengubah perilaku khalayak sasaran. Bahasa Komunikasi Visual berwujud image grafis, tanda/symbol, multimedia 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).

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:

- a. Graphic Design on surface (berbasis cetak/printed matter) seperti majalah, surat kabar, buku, T-Shirt, kalender, billboard, 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, web design, multimedia interaktif, desain karakter, sticker untuk apps, digital imaging, komik digital, digital company profile, dll.

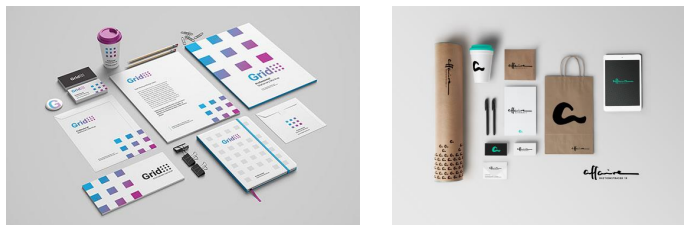
Bidang wirausaha Desain Grafis menuntut kolaborasi dua kemampuan kreatif dan inovatif, antara kewirausahaan (entrepreneurship) dan kerja desain grafis. Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang menjadi dasar untuk membaca kebutuhan/peluang pasar/pengguna. Sedangkan kemampuan Desain Grafis adalah kemampuan kreatif dan inovatif dalam mengolah komunikasi visual melalui gambar/grafis (tipografi, ilustrasi, elemen grafis, warna, 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.

Jenis Karya Desain Grafis :

1. Desain Grafis Sebagai Sarana Identifikasi

Sebagai sarana identifikasi, desain grafis bertujuan untuk memberi identitas pada produk, jasa, perusahaan maupun perorangan sehingga mampu menjawab pertanyaan tentang apa, siapa, dimana, dan bagaimana hal (produk, jasa, perusahaan, atau personal) yang dimaksudkan tersebut. Identitas dapat mencerminkan kualitas ataupun karakteristik dari produk, jasa, perusahaan ataupun personal yang diidentifikasi (dirancang). Sebagai contoh adalah penggunaan logo atau visual identity/corporate identity/brand identity yang dipergunakan untuk membedakan antara satu perusahaan dengan perusahaan lain atau satu brand dengan brand yang lainnya.

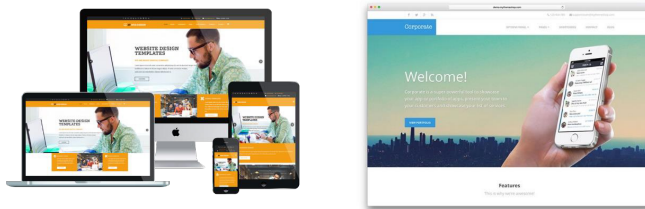
Desain Grafis Sebagai Sarana Identifikasi meliputi : Perancangan Logo (Visual Identity / Corporate Identity), aplikasi Logo pada media : Gedung, Kendaraan, Stationary, Seragam, website, company profile, dll



Gambar 3. Contoh Aplikasi Perancangan Visual Identity / corporate identity (corporate stationery)



Gambar 4. Contoh Aplikasi Perancangan Visual Identity pada media kendaraan (vehicle graphic)



Gambar 5. Contoh Aplikasi Perancangan corporate Identity pada media website (corporate web design)

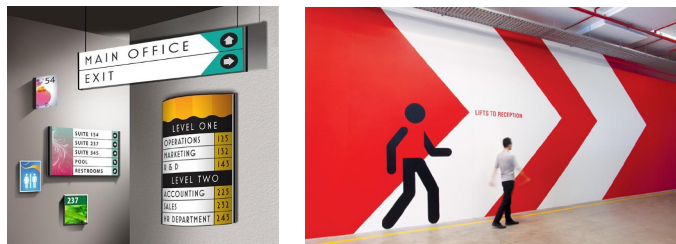
2. Desain Grafis Sebagai Sarana Informasi dan Instruksi

Sebagai sebuah sarana informasi dan instruksi karya Desain Grafis dalam hal ini bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara suatu hal yang ada dengan hal yang lainnya, yang fungsi akhirnya berkaitan dengan petunjuk, arah, posisi, dan skala, contoh : desain penunjuk arah (sign system/signage/wayfinding design, infografis lokasi/kawasan.

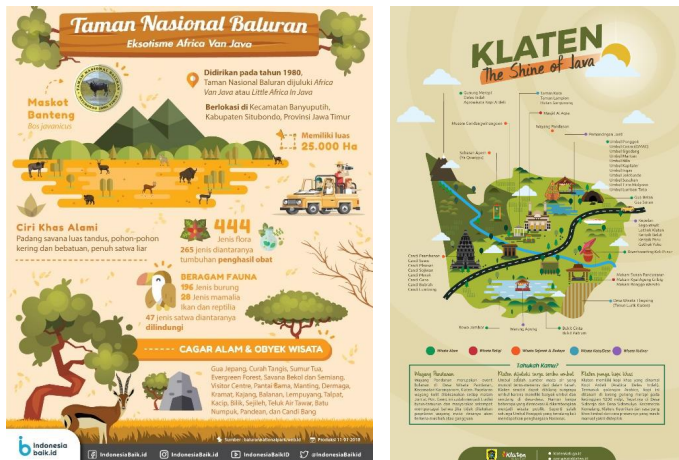
Informasi melalui grafis yang disampaikan akan sangat berguna jika dikomunikasikan kepada orang dalam waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk

yang dapat dimengerti dan dipresentasikan secara menarik, simple, logis dan konsisten, mengikuti aturan baku yang telah ditetapkan sebelumnya. Sehingga karya desain grafis yang dihasilkan tersebut bersifat universal (dapat dimengerti oleh semua orang).

Contoh Desain Grafis sebagai sarana informasi dan instruksi :



Gambar 6. Contoh Sign System / Wayfinding Design



Gambar 7. Contoh Desain Infografis Kawasan

3. Desain Grafis Sebagai Sarana Presentasi dan Promosi / Pemasaran

Sebagai bagian dari sarana presentasi dan promosi karya desain grafis lebih bertujuan sebagai penyampai pesan. Dimana pesan tersebut haruslah diolah sehingga mendapat perhatian dari mata (secara visual) dan akan membuat pesan tersebut dapat diingat selama mungkin. Oleh karenanya tampilan visual yang digunakan harus bersifat persuasif dan menarik. Contohnya adalah poster, brosur, billboard, grafis media luar ruang, dan lain-lain.

Dalam media tersebut perlu adanya pembatasan gambar dan tulisan, teks yang ada harus mempunyai satu makna dan mengesankan. Tujuan akhir daripada karya / produk ini adalah untuk merangsang sasaran yaitu konsumen agar memahami produk serta melakukan pembelian terhadap produk yang diiklankan atau dirancang.

Contoh Desain Grafis sebagai sarana presentasi dan promosi / pemasaran :



Gambar 8. Contoh Desain Brosur



Gambar 9. Contoh Iklan Majalah



Gambar 10. Contoh Poster

4. Desain Grafis Antar Muka (Interface Design)

Desain antar muka adalah bagaimana pengguna berinteraksi dengan perangkat atau aplikasi (User Interface / UI). Desainer User Interface (UI) merancang interface antarmuka untuk membuatnya mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang ramah bagi pengguna. UI mencakup semua hal yang

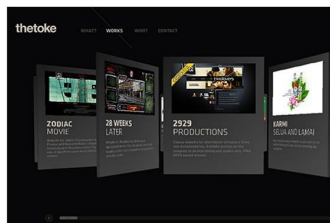
berinteraksi dengan penggunaan layar / screen, keyboard, dan mouse. Tetapi dalam konteks desain grafis, desain UI berfokus pada pengalaman visual pengguna dan desain elemen grafis di layar seperti tombol, icon, menu, mikro-interaksi, dan banyak lagi.

Adalah tugas seorang desainer UI untuk menyeimbangkan daya tarik estetika dengan fungsi teknis. Desainer UI berspesialisasi dalam aplikasi desktop, aplikasi seluler, aplikasi web, dan game. Mereka bekerja sama dengan desainer UX (User Experience / pengalaman pengguna) yang menentukan cara kerja aplikasi dan pengembang UI (yang menulis kode untuk membuatnya berfungsi).

Contoh : Desain halaman web (Web Design), Theme Design For Website (WordPress, Shopify, dll), Game Interface, Desain aplikasi (Apps, software, dll), Multimedia Interaktif.



Gambar 11. User Interface Design (UI)



Gambar 12. Multimedia Interaktif

5. Desain Grafis Publikasi (Publishing)

Desain Publikasi adalah karya (Cetak maupun Digital) yang berkomunikasi dengan audiens melalui distribusi publik. Mereka secara tradisional menjadi media cetak, buku, koran, majalah, dan katalog. Seiring dengan kemajuan teknologi karya-karya publishing merambah kedalam penerbitan digital.

Contoh desain grafis publikasi : Buku, Majalah/Koran, Direktori (cetak maupun digital), Laporan Tahunan (Annual Report), Company Profile, Katalog, E-Book.



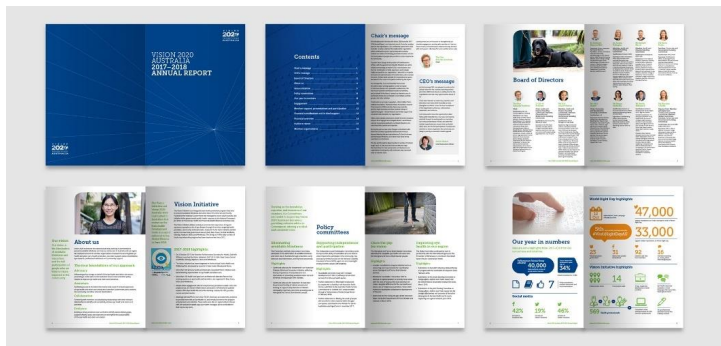
Gambar 13.

Contoh Desain Cover Buku



Gambar 14.

Contoh Desain Majalah



Gambar 15. Contoh Desain Annual Report

6. Desain Grafis Kemasan (Packaging Design)

Sebagian besar produk memerlukan beberapa bentuk kemasan untuk melindungi dan menyiapkannya untuk disimpan, didistribusikan, dan dijual. Namun desain kemasan juga dapat berkomunikasi langsung dengan konsumen, yang menjadikannya alat pemasaran yang sangat berharga. Setiap kotak, botol dan tas, setiap kaleng, wadah, atau tabung adalah kesempatan menceritakan kisah sebuah merek dan produk.

Desainer kemasan membuat konsep, mengembangkan dummy (prototype) dan membuat file siap cetak untuk suatu produk. Ini membutuhkan pengetahuan ahli tentang proses cetak dan pemahaman yang tajam tentang desain, bentuk, material dan manufaktur industri. Karena desain kemasan menyentuh begitu banyak disiplin ilmu, tidak jarang bagi perancang menemukan diri mereka menciptakan aset lain

untuk suatu produk seperti fotografi, ilustrasi, dan identitas visual.

Contoh :



Gambar 16. Desain Packaging (Kemasan)

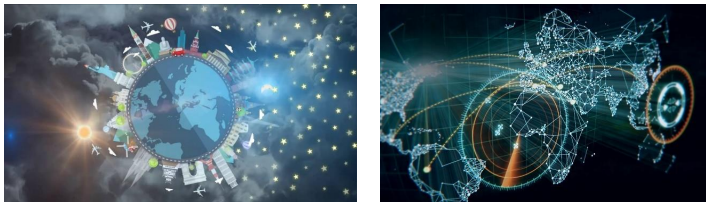
7. Motion Graphic

Motion Graphic mencakup animasi, audio, audiovisual, tipografi, image/footage, video, dan visual effects yang digunakan dalam media online, televisi, video dan film. Popularitas media telah meroket dalam beberapa tahun terakhir karena

teknologi meningkat dan konten video menjadi raja.

Desainer motion graphic adalah spesialisasi baru untuk bidang desain. Secara formal sangat dibutuhkan pada industri media, TV, video, film, dan konten video digital. Kemajuan teknologi telah mengurangi waktu dan biaya produksi, membuat bentuk seni dan kreatifitas lebih mudah diakses dan terjangkau. Sekarang, motion graphic / grafik gerak dapat ditemukan di semua platform digital, yang telah menciptakan segala macam bidang dan peluang baru.

Contoh : Logo animasi, Trailer, Film Opening, Video Presentasi, Video promosi, Video tutorial, Situs web, Aplikasi, video motion graphic, Video Bumper.



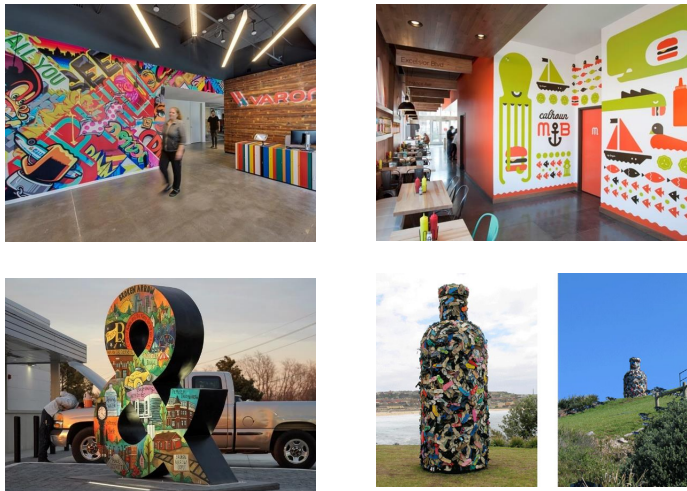
Gambar 17. Contoh Motion Graphic

8. Environment Graphic

Environment Graphic / Desain Grafis lingkungan secara visual menghubungkan orang-orang ke tempat-tempat untuk meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan dengan membuat ruang

lebih mudah diingat, menarik, informatif atau lebih mudah dinavigasi.

Contoh Environment Graphic : Signage, Mural dinding, Grafis Ruangan Pameran, Navigasi transportasi umum, Interior toko eceran, Grafis ruang acara dan konferensi



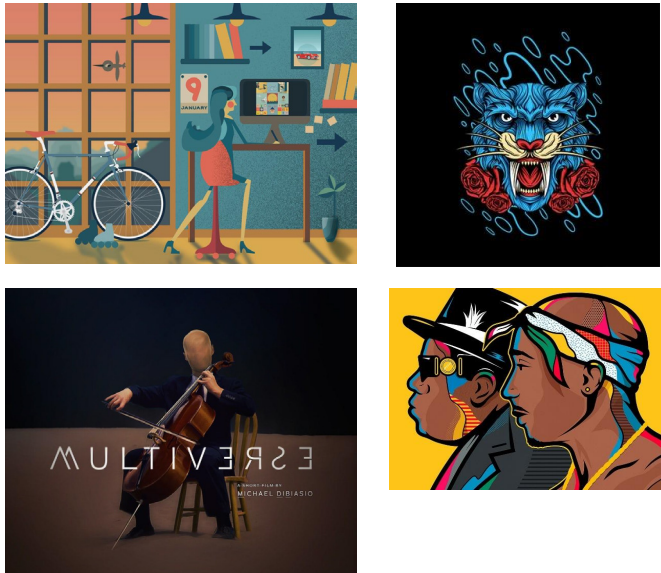
Gambar 18. Contoh Environmental Graphic

9. Desain Grafis Ilustrasi (Illustrator)

Seni grafis ilustrasi sering dianggap sama dengan desain grafis, namun mereka masing-masing sangat berbeda. Desainer membuat komposisi untuk berkomunikasi dan menyelesaikan masalah, seniman grafis (illustrator) membuat karya seni (visual art), seni mereka mengambil sejumlah bentuk, dari seni

rupa hingga dekorasi hingga ilustrasi mendongeng. Walaupun seni grafis dan ilustrasinya bukan jenis desain grafis secara teknis, banyak yang dibuat untuk penggunaan komersial dalam konteks desain grafis.

Contoh : Novel grafis, Komik, ilustrasi (manual dan digital), vector graphic, poster ilustrasi.



Gambar 19. Contoh Vector Graphic, Illustration

Model Bisnis

Model bisnis yang dapat diikutsertakan dalam kategori bidang usaha desain grafis 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.

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. Proposal bisnis / usaha, meliputi konsep usaha, latar belakang ide dan masalah, diagram alur proses perancangan (permasalahan, solusi : ide, khalayak sasaran, analisa SWOT, konsep komunikasi, konsep visual, dll)
- ii. Visualisasi dari sketsa sampai finalisasi desain / rancangan (foto produk / karya, 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 2020

Antisipasi untuk kemungkinan akan dilangsungkan Expo FIKSI 2020 melalui media *virtual/Online*, maka untuk bidang Desain Grafis perlu diperhatikan hal-hal yang terkait karya/produk peserta (dari konsep, perancangan dan hasil akhir/karya) sebagai berikut :

1. Mengingat Expo akan dilaksanakan secara virtual maka peserta yang lolos ke tahap Expo diminta untuk membuat konten video singkat tentang karya yang meliputi konsep karya, proses perancangan dan hasil akhir/karya jadi. Video dibuat menarik dan informatif, tidak perlu menampilkan banyak visual yang tidak relevan, video fokus kepada konsep karya (ide, riset, latar belakang masalah, dll), proses dan perancangan (analisa keuangan, marketing, promosi, dsbnya), serta hasil jadi/karya. Video tersebut akan diakses oleh dewan juri serta pengunjung (*virtual audience*)
2. Peserta yang lolos ke tahap Expo membuat infografis tentang karya (menjelaskan karyanya), sehingga hal-hal yang menjadi keunggulan karya, spesifikasi karya, konsep karya, keunikan karya dapat dinformasikan dalam infografis yang menarik. Infografi ini akan muncul di halaman/page peserta dan dapat diakses oleh dewan juri dan pengunjung (*virtual audience*).
3. Proposal karya dibuat semenarik mungkin (format *powerpoint* atau pdf)
4. Informasi mengenai proses perancangan (berupa

gambar/grafis) perlu ditampilkan, peserta harus menyertakan proses perancangan (berupa gambar, foto atau grafis). Jangan sampai proposal tidak ada / minim gambar karya.

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 keragaman potensi sumber daya lewat cara berbusana.

Melalui pengertian tersebut bila dikaitkan dengan tema FIKSI 2020 yakni **5Ppreneur (People, Planet, Prosperity, Peace, & Partnership)** maka bidang wirausaha fashion adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain busana dan desain aksesoris siap pakai yang diciptakan selaras dengan perkembangan tren dan berdasarkan potensi keragaman sumber daya yang ada di Indonesia. Produk yang dibuat bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan bagi manusia, baik bagi lingkungan (produk dan kemasan), tidak memicu pertikaian, dan

dapat menciptakan peluang kemitraan/kolaborasi.

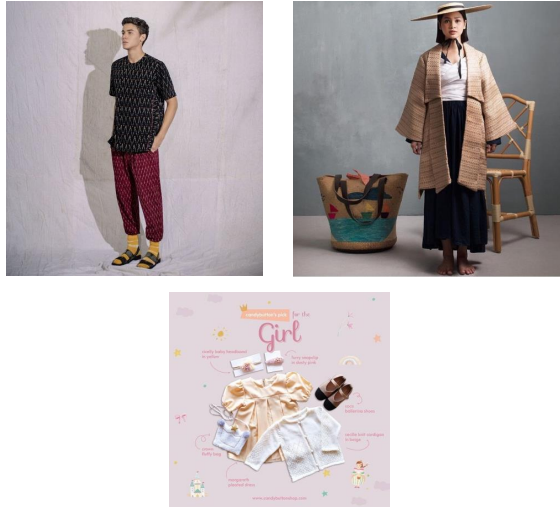
Pada awal tahun 2020 masyarakat dunia juga mengalami pandemi dan tak luput juga di Indonesia yang berdampak pada berbagai bidang utamanya kesehatan dan bidang lainnya seperti pendidikan dan ekonomi industri. Sistem yang dianggap aman adalah sistem yang dapat dilakukan dari rumah dan bermitra secara daring/*online*. Begitu juga dengan bidang industri fashion, sistem produksi menjadi tantangan baru, sebab pengrajin, desainer dan juga manajerial tidak dapat berkumpul secara langsung untuk menghasilkan komoditas. Manajerial dilakukan secara daring dengan memberikan lembar kerja desain yang jelas bagi pengrajin yang terlibat.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, kategori FIKSI bidang Fashion diharapkan dapat terus berjalan. Para calon wirausahawan dituntut untuk kreatif dan dapat membuat produk dengan berbagai keterbatasan. 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.

Secara sederhana pengkategorian produk fashion dapat dikelompokkan menjadi:

1. Kategori produk busana: produk busana pria, wanita dan anak. Busana meliputi busana atasan (jaket,

kemeja, kaos, rompi) dan busana bawahan (celana, rok, sarung).



Gambar 20. Kategori Produk Busana dari kiri ke kanan adalah koleksi busana pria oleh label Ikat Indonesia, busana wanita oleh label Seratuskapas, busana anak oleh label Candybottomshop.

Sumber : Instagram masing-masing label.

2. 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 21. Gambar Kategori Produk Aksesoris Scarf dari Label SejauhMataMemandang dan tas dari Label Mytulisan.

Sumber : Instagram masing-masing label.

Persyaratan Lomba Bidang Fashion

a. Konsep Produk

Persyaratan konsep dalam bidang fashion terdiri dari:

1. Moodboard: kumpulan gambar inspirasi/ide yang dilengkapi dengan palet warna.
2. Deskripsi produk meliputi penjelasan inspirasi/ide, material, teknik pengerjaan, warna.
3. Ilustrasi produk (produk busana tampak depan belakang, produk aksesoris tampak dari berbagai sisi).
4. Dokumentasi proses pengerjaan dan produk akhir.
5. Penjelasan tujuan usaha, target market dan analisis SWOT.



BASAP BERKARYA

Dari pedalaman hutan Kalimantan, Suku Dayak Basap menorehkan karya-karya mereka pada kayu, sebagai wujud syukur yang disampaikan untuk semesta.

Inspirasi desainer:
Oscar De La Renta SS 2019, Marni SS 2015
Formal Chic with Ethnic touch

Palet warna:
Off white, terracotta, soil



Gambar 22. Proses berkarya dalam bidang fashion secara berurutan dimulai dari pembuatan Moodboard, Ilustrasi Busana, Dokumentasi Pembuatan dan Produk Akhir.

Sumber : Label Putrisavu by Yosepin Sri

b. Kualitas Produk Fashion

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

c. Lingkungan dan Sosial

Ramah lingkungan (produk dan kemasan), mempunyai nilai keragaman potensi budaya, dan juga dampak sosial (*social entrepreneurship innovation*), minimum 50% dari produk.

d. Perencanaan

Kategori produk yang dihasilkan tergolong dalam kategori rintisan pemula dan rintisan lanjutan. Kategori rintisan pemula adalah produk yang sudah terdapat *prototype* sedangkan kategori rintisan lanjutan adalah produk yang sudah diperjualbelikan selama minimal 3 bulan. Adapun perencanaan terdiri dari:

1. Struktur organisasi: seluruh personel dan/atau *stakeholders* yang terlibat dalam unit usaha
2. Pengelolaan Keuangan: biaya produksi, penentuan harga jual, BEP (*Break Event Point*).
3. Strategi pemasaran
4. Produk siap jual dan variannya.

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. Peserta dapat menambahkan video singkat tentang produk bila ada. Materi presentasi dapat disajikan dalam format video (bisa menggunakan power point yang dilengkapi dengan suara rekaman penjelasan konsep dan produk) dengan memanfaatkan situs/aplikasi youtube. Link youtube dapat diberikan ke panitia pendaftaran dengan batas waktu upload mengikuti batas waktu dari panitia.

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 (desain grafis, user interface, dan desain interaksi) sebagai salah satu bidang yang berkembang pesat seiring fenomena global yang terjadi saat ini yaitu revolusi industri 4.0.

Bidang wirausaha aplikasi dan permainan interaktif digital mencakup aktivitas perancangan (desain), pengembangan purwarupa (*prototyping*), dan upaya kewirausahaan. Seluruh aktivitas ini harus dilakukan secara kreatif untuk menciptakan inovasi sebagai solusi terhadap masalah-masalah yang muncul di masyarakat sekitar dengan cara memberikan informasi,

mempermudah akses, mempermudah kinerja, mempermudah belajar, dsb.

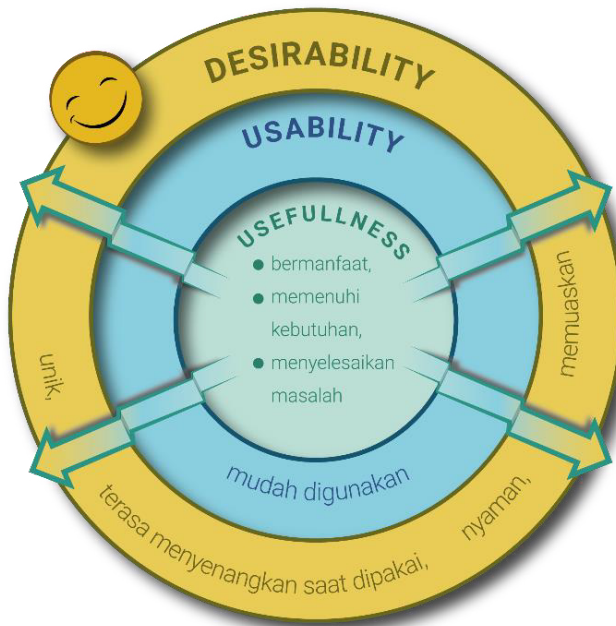
Karya produk atau jasa dari bidang aplikasi dan permainan interaktif digital dikatakan baik jika memiliki manfaat positif (*usefulness*) yaitu dapat menyelesaikan masalah atau memenuhi kebutuhan masyarakat dalam hal tertentu dengan memenuhi dua prinsip berikut:

1. **Prinsip *usability*** (Mudah digunakan): Desain Aplikasi/ game digital tidak cukup hanya memiliki manfaat yang positif, namun dapat dengan mudah digunakan, atau mudah dikuasai/ dipahami cara penggunaannya. Hal ini terkait dengan perancangan antar muka (*interface*) yang informatif.
2. **Prinsip *user experience*** : Desain aplikasi/ game digital juga harus dapat menghadirkan pengalaman yang positif bagi penggunanya. Pengalaman positif tersebut yaitu sebuah pengalaman dalam penggunaan/ bermain yang, menyenangkan, menghibur, memotivasi dan otentik (memenuhi keinginan emosional pengguna). Hal ini terkait dengan desain interaksi dan antar muka yang menarik, unik, dan artistik.

Adapun aspek-aspek penting dalam kedua prinsip ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Prinsip Desain Interaktif pada Aplikasi dan Permainan interaktif Digital (Preece, dkk., 2002:19)	
Tujuan untuk kemudahan-gunaan (usability goals) • Efektif • Efisien • Keamanan • Kemudahan dipelajari • Kemudahan diingat • Kegunaan	Tujuan untuk kebaruan pengalaman pengguna (user-experience goals) • Kenikmatan • Kepuasan • Keceriaan • Bantuan • Hiburan • Motivasi • Pemenuhan emosi • Penghargaan • Dukung kreativitas • Pemuasan estetik

Menciptakan produk yang memiliki manfaat positif, dapat digunakan dengan mudah, dan memberikan pengalaman baru yang otentik merupakan kerangka kerja yang harus dipahami dalam mendesain aplikasi dan game.



Kerangka Kerja Desain Interaksi untuk Aplikasi dan Game.

(Diadaptasi dari Nielsen (2008))

Dengan dipahaminya kerangka kerja, maka diharapkan dalam ajang FIKSI 2019 akan dihasilkan karya aplikasi dan game yang dapat diapresiasi secara positif oleh masyarakat dalam artian berpotensi besar menjadi komoditi berdaya jual atau banyak dimanfaatkan oleh masyarakat.

FIKSI telah menghasilkan juara-juara tiap tahunnya yaitu: aplikasi **Startup Kreatif** (2016-gagasan),

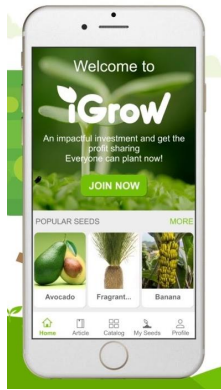
aplikasi *TukaTuku: Ease Your Life with Kelontong* (2017-gagasan), aplikasi *Goodbuy_Id* (2018-gagasan), *Investani* (2019-rintisan awal), dan *Stendi* (2019-rintisan lanjutan). Pada tahun 2019, Fiksi mengubah skema kategorinya menjadi hanya pada **karya rintisan kewirausahaan (awal maupun lanjutan)**, yaitu: hasil prakarya rekayasa (desain) aplikasi dan permainan interaktif digital yang **diciptakan, dikelola, dan sudah mulai dipasarkan** oleh siswa sekolah menengah tingkat atas di sekolahnya masing-masing.

Karya bidang aplikasi dan permainan interaktif digital yang diikuti dalam FIKSI 2020 merupakan rintisan kewirausahaan yang memiliki beberapa kriteria berikut:

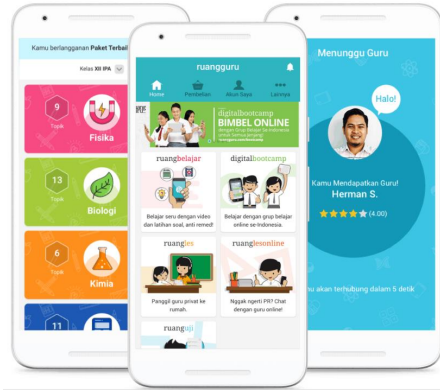
1. Jenis Karya (produk):

a. Aplikasi interaktif digital (*apps*)

Perangkat lunak (*software*) yang diciptakan untuk menyelesaikan suatu masalah, membantu aktivitas penggunaanya, 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, KawalCovid*), pertanian-perikanan (*iGrow, e-Fishery*), kuliner (*JajanYuk, Zomato*), tradisi/budaya (musik: *iAngklung, Degung*), pendidikan (*Ruangguru.com, HarukaEdu*), pemerintahan (*Lapor, Gampil, iJakarta, Sambara*), lain-lain (stiker *Ma'Onam*), dsb.



(a)



(b)

Contoh produk aplikasi. (a) Aplikasi Igrow (sumber: igrow.asia), (b) Aplikasi Ruang Guru (sumber: ruangguru.com)

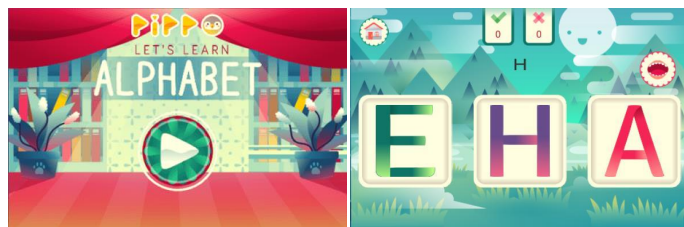
Pada FIKSI 2020 terdapat beberapa ide jenis aplikasi digital yang harus dihindari oleh peserta, seperti:

- Kategori toko online (e-commerce)
- Kategori marketplace (seperti *Tokopedia*, *Bukalapak*, dsj.)
- Kategori transportasi digital (seperti *Gojek*, *Grab*, dsj.)
- Kategori *sosial network* dan *chat*

b. Permainan interaktif digital

Perangkat lunak yang diciptakan untuk mengakomodasi aktivitas bermain melalui serangkaian aturan dan tantangan yang harus diselesaikan pengguna.

Tujuan permainan interaktif digital ini biasanya adalah untuk menghadirkan kesenangan/ hiburan bagi penggunanya. Namun demikian, pada FIKSI 2020, diharapkan karya-karya permainan yang didaftarkan memiliki kebaruan, kelokalan yang kuat, serta mampu memberikan manfaat lebih, **bukan hanya sekedar kesenangan/ hiburan**. Manfaat tersebut dapat berupa manfaat edukasi, pelatihan keterampilan tertentu (simulasi), terapi, atau pengenalan terhadap **nilai lokal/ budaya Indonesia**. misalnya: *Game Nitiki, KlungBot, Tahu Bulat, Diponegoro - Towers Defense, Angkot the Game, Warung Chain atau Pippo Belajar Alphabet*



Game Edukasi: Pippo Belajar Alphabet (sumber: arsanesia.com)



Game Diponegoro Tower Defense (sumber: thewaligames.com)

Di samping itu permainan yang didaftarkan harus berada dalam kategori rating kelompok pengguna semua usia , 3+, 7+ atau 13 +. FIKSI 2020 tidak menerima game dengan rating usia 18 +. Syarat dan kriteria rating game mengacu pada Indonesia Game Rating System/ IGRS (Untuk informasi lebih lanjut silakan baca: www.igrs.id atau Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tanggal 20 Juli 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik)



Kategori rating Game Indonesia berdasarkan kelompok usia (sumber: IGRS.id)

2. Perangkat

Produks Game dan Aplikasi yang dikembangkan peserta dapat memanfaatkan perangkat keras/ teknologi seperti:

- Smartphone & tablet PC
- Komputer/PC
- Robotik/mekatronik
- Multitouchscreen
- Hologram
- Augmented Reality
- Virtual Reality
- Kontrol & Sensor Elektronik
- Smarthome
- Wearable technology
- GPS Tracking
- dll

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 berbasis produk (barang) berupa

aplikasi dan game dalam bentuk software, atau hardware untuk segmen tertentu berdasarkan ide dan konsep sendiri

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

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/komunikasi visual; desain multimedia; 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. Editorial: mampu mengolah gagasan dalam bentuk penulisan naskah (narasi) atau penceritaan yang dapat dimengerti.
- 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).

4. Tema Karya

Tema FIKSI 2020 mengacu pada tema umum yaitu “5Preneur (*People, planet, prosperity, peace, & partnership*)”, kewirausahaan yang bermanfaat untuk manusia, lingkungan, kemakmuran, perdamaian, dan terciptanya kemitraan.

Berikut ide yang dapat menjadi inspirasi pengembangan aplikasi dan digital game dengan tetap mengacu kepada tema umum FIKSI 2020:

- Kesehatan (manusia, hewan, atau tumbuhan) dalam kategori: informasi, pencegahan, perawatan, atau penanggulangan penyakit, wabah, ataupun kebugaran;
- Pendidikan formal maupun pendidikan berkebutuhan khusus (disabilitas, dll.) yang dapat berupa implementasi pengajaran/workshop/kursus dengan platform offline atau online;
- Pertanian, perternakan, perikanan, dan perkebunan di wilayah besar, rumahan, termasuk konsep wilayah urban;
- Lingkungan hidup (darat, air, udara) yang fisik maupun artifisial;
- Tradisi dan budaya yang melingkupi masyarakat/sentra adat, ritual/kegiatan, hingga artefak

dalam konteks lampau, kini, maupun masa depan;

- Sosial dan kemasyarakatan, misalnya meliputi isu-isu untuk mengakomodasi anggota masyarakat (siswa-siswa) non prestatif (minder, nakal, kriminal, *bully*, susah dalam berkomunikasi/berinteraksi) yang perlu dibina dan dimotivasi agar bangkit menjadi insan-insan membanggakan);
- Perjalanan dan pariwisata;
- Home industri/UKM;

Berikut ini adalah rekomendasi untuk aplikasi dan game yang akan didaftarkan ke FIKSI 2020

- Berorientasi ke masa depan (lifetime lebih panjang, dapat dimanfaatkan dalam waktu yang cukup lama),
- Unik, mutakhir, belum/tidak terpikirkan oleh pendahulu-pendahulu,
- Dapat melibatkan interaksi secara fisik, baik verbal, motorik/gerakan, dapat dimainkan secara berkelompok

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;
 - Khusus untuk jenis karya permainan digital, peserta wajib mencantumkan **kategori rating produknya**, (SU, 3+, 7+, atau 13+)
 - **Purwarupa (*prototype*)** yang dapat digunakan sebagai alat simulasi aplikasi atau permainan yang dimaksud dengan cara:
 - **Mock up/ Index card**, yaitu menggunakan kartu seukuran layar perangkat telepon genggam atau tablet yang memperlihatkan setiap antar muka halaman dari aplikasi atau game.
 - **Purwarupa software fungsional**, yaitu aplikasi terpasang di perangkat

elektronik digital dan dapat dimainkan/ dioperasikan;

- **Untuk rintisan lanjutan**, aplikasi mobile harus sudah diupload ke Playstore atau Apstore.



Contoh bentuk mock up atau index card antar muka aplikasi (sumber: justinmind.com)

- 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 2020.

E. Boga

Kegiatan usaha dibidang boga adalah kegiatan yang terkait dengan produksi, pemasaran dan penjualan produk makanan serta minuman. Tema Fiksi 2020 mengusung **5Preneur (People, Planet, Prosperity, Peace, Partnership)** sehingga inovasi produk di bidang boga dapat bermanfaat antar manusia, lingkungan, perdamaian, kesejahteraan dan kemitraan.

Diharapkan di ajang lomba Fiksi ke-5 ini elemen 5 Preneur dapat menjadikan :

- **People** : Inovasi produk yang memiliki nilai tambah baik dari citarasa, layak dikonsumsi, manfaat kesehatan dan kaya nutrisi, sehingga bermanfaat untuk kualitas hidup manusia
- **Planet** : Bahan yang digunakan dalam proses produksi atau yang dijual termasuk kemasan, menggunakan bahan yang ramah lingkungan dan mudah terurai.
- **Prosperity** : dengan meningkatnya kegiatan entrepreneurship/bisnis di bidang boga yang sustainable, diharapkan dapat meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan khususnya masyarakat setempat.
- **Peace** : dengan membuat produk makanan yang baik dan bisa didistribusikan ke berbagai wilayah, sehingga menjadikan hubungan yang baik antar masyarakat di penjuru nusantara
- **Partnership** : kegiatan entrepreneurship dapat

menciptakan kolaborasi/kemitraan yang baik antar produsen, konsumen, serta penyedia bahan baku produk boga, sehingga terjadi percepatan pertumbuhan usaha.

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
- f. Aneka makanan kreasi lainnya

Persyaratan khusus bagi peserta Boga Fiksi 2020 :

- 1. Melengkapi proposal dan lampiran yang dipersyaratkan panitia termasuk link video berisi proses produksi dan infografis yang singkat, jelas, menarik sesuai pedoman umum yang diberikan, dan memastikan telah terkirim dengan baik
- 2. Melampirkan bukti/laporan penjualan yang sudah dilakukan atas produk yang dilombakan
- 3. Membuat akun sosial media beserta kontennya
- 4. Melampirkan uji lab kelayakan konsumsi produk dan Nutrition Fact (Tabel nilai gizi)
- 5. Dikemas secara layak dan aman untuk didistribusikan
- 6. Memiliki izin BPOM untuk produk berbahan dasar susu/krim



Gambar 23. Contoh Foto Produk Boga

Tabel R & D Idea Generation Flowchart

Panduan tambahan untuk proses perencanaan ide usaha bidang boga dapat dilihat pada lampiran

Peserta Boga 2020 juga dapat menggunakan 7 Keys Point berikut sebagai alat bantu dalam penyusunan rencana usaha :



Gambar 24. 7 Keys FIKSI 2020-Boga

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, Aplokasi dan Permainan Interaktif Digital, 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.

Berkenaan dengan kondisi terkini terkait pandemi COVID-19, kategori pada Bidang Budidaya dan Lintas Usaha juga menerima inisiatif jenis wirausaha yang lahir dari perubahan gaya hidup dan perilaku masyarakat sebagai dampak pandemi tersebut. Beberapa perubahan tersebut antara lain adalah **dihentikannya komoditas impor**, sehingga diperlukan **eksplorasi sumber daya lokal** untuk dapat memenuhi kebutuhan terkait.

Perubahan lain, yang dialami langsung oleh para siswa, adalah kegiatan ***School from Home*** atau “bersekolah di rumah”, yang memungkinkan siswa melakukan berbagai eksperimen di rumah dan sekitarnya, sekaligus mengasah kepekaan terhadap kebutuhan di lingkungan terdekatnya. Banyak UMKM konservatif, yang berbisnis secara luring (luar jaringan/ offline) yang merugi, hingga terpaksa menghentikan usaha. Sementara, beberapa sektor justru mengalami peningkatan permintaan, antara lain Alat Pelindung Diri (APD) (masker, *hand sanitizer*, dll.), sayuran segar dan produk-produk holtikultura lain, dan sebagainya. Terkait hal ini, siswa dimotivasi untuk dapat dengan jeli mengasah daya inovasi dan wirausahanya dengan menangkap peluang untuk dapat mengkonsolidasikan sumber-sumber daya tersebut, dengan memanfaatkan platform digital. Dalam hal ini, para siswa juga selayaknya dimotivasi untuk mengajukan model bisnis yang baru, yang menjahit para pelaku usaha, komoditi lokal, dan berbagai sumber daya lokal, untuk berkegiatan ekonomi secara daring (dalam jaringan/ *online*).

F. Mekanisme Pendaftaran dan Pelaksanaan Lomba

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pedoman Kegiatan	Januari 2020	
2	Kemitraan 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	Januari 2020	
4	Sosialisasi a. Undangan via Dinas Provinsi b. Duta FIKSI c. <i>Media Partner</i> d. <i>Social Media Activation</i>	Februari - Maret 2020	
5	Pendaftaran	April - Juli 2020	Dilakukan secara online melalui portal FIKSI.
6	Penyusunan Pedoman EXPO	Agustus 2020	
7	Penjurian Tahap 1 (Penilaian Rencana Usaha)	Awal Agustus 2020	

8	Pengumuman Finalis	minggu ke-3 Agustus 2020	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	Awal September 2020	Online via Portal oleh Komunitas
10	Penjurian Finalis dan EXPO FIKSI	Oktober 2020	-

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

- Finalis menyiapkan materi pameran dan poster.
- 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.

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 Game & Aplikasi	1	1	1	3
6	Budidaya dan Lintas Usaha	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	Budidaya dan Lintas Usaha	1	1	1	3
	Jumlah	6	6	6	18

BAB IV PENUTUP

Kegiatan Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia dengan tema 5Preneur (People, planet, prosperity, peace, & partnership) “Kewirausahaan yang bermanfaat untuk manusia, lingkungan, kemakmuran, perdamaian, dan terciptanya kemitraan” tahun 2020 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.



LAMPIRAN - LAMPIRAN

Tilisi

Lampiran 1

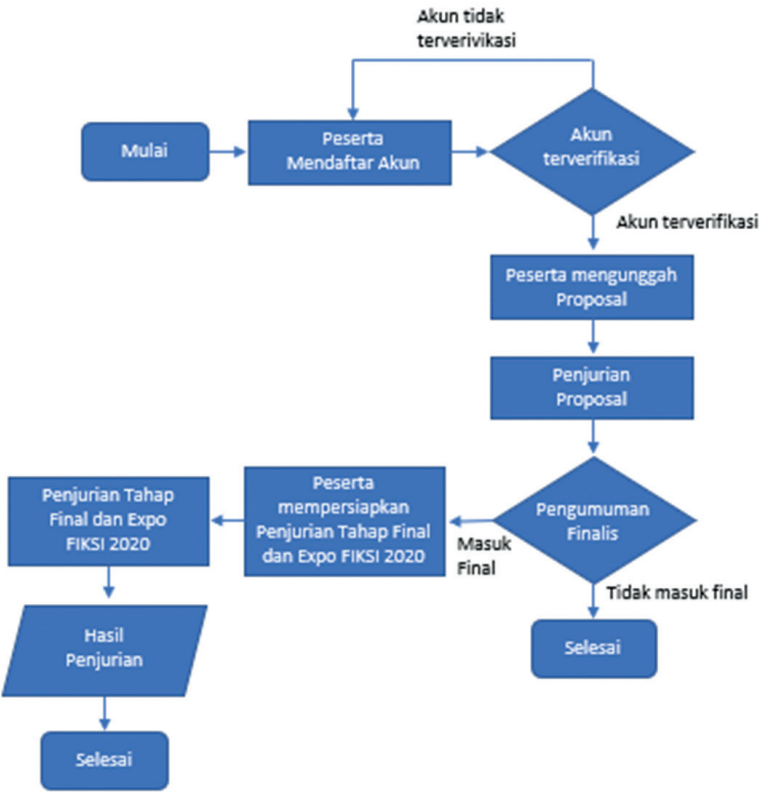
Penjelasan Perbedaan Rintisan Pemula dan Rintisan Lanjutan

Leveling	Kriteria	Kriya	Desain Grafis	Fashion	Aplikasi dan Permainan Interaktif	Boga	Budidaya dan Lintas Usaha
Rintisan pemula	• 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	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

Leveling	Kriteria	Kriya	Desain Grafis	Fashion	Aplikasi dan Permainan Interaktif	Boga	Budidaya dan Lintas Usaha
Rintisan lanjutan	• Prototip • mulai diupayakan untuk mendapat pengakuan dari lembaga standarisasi 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)	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 2020



Lampiran 3

Festival Inovasi dan Kewirausahaan Indonesia (FIKSI) 2020

Sociopreneurship in the Digital Era Based on Local Resources

FORMULIR PENDAFTARAN

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

1. DATA DIRI	
Name Lengkap Ketua	
Jenis Kelamin	Ketua Anggota

	☐ Laki-laki ☐ Perempuan ☐ Laki-laki ☐ Perempuan	
Tempat, Tanggal Lahir	Ketua : Anggota :	
Kelas	Ketua : Anggota :	
Sekolah		
Kabupaten/kota		
Provinsi		
Alamat Sekolah		
	Kode Pos	Telepon
Alamat akun medsos: wirausaha (niaga/produk/brand)	@	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 Meliputi: · 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	(maksimum 500 kata)
	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)
Produksi (proses dari bahan baku, teknik, alur, efisiensi, teknologi, dll), SDM (struktur organisasi, analisa dan deskripsi pekerjaan, kemitraan, dll), Pemasaran (<i>product, place, price, promotion</i>, dll), dan Keuangan (ukuran kelayakan, perkiraan biaya produksi, penentuan harga, efektifitas dan efisiensi)	(maksimum 500 kata) <i>*Unduh template Business Canvas di halaman selanjutnya</i> Simpan file <i>Business Canvas</i> (ukuran file maksimum 10MB)
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

.....2020

Yang membuat pernyataan,

Materai 6000

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

Lampiran 5

BUSINESS MODEL CANVAS

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

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

Diterjemahkan menjadi rencana tindakan/strategi

*peserta diharapkan memahami panduan pembuatan SWOT di (web fiksi)

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

PT Gramedia Pustaka Utama

Lampiran 7

Template Infografis Usaha

 Nama Sekolah		Judul Proposal Wirausaha	
		Identitas Tim : 1. 2.	
Panel 1 Berisi penjelasan tentang latar belakang, permasalahan dan solusi (melalui produk atau jasa yang ditawarkan)	Panel 2 Berisi Gambar atau Foto berupa: Sketsa, Foto Produk, dan keterangan yang diperlukan. 	Panel 3 Berisi Gambar atau Foto berupa: Foto simulasi produk dengan User, dan keterangan yang diperlukan. 	Panel 4 Berisi Diagram Pemasaran: Product, Place, Price, Promotion.

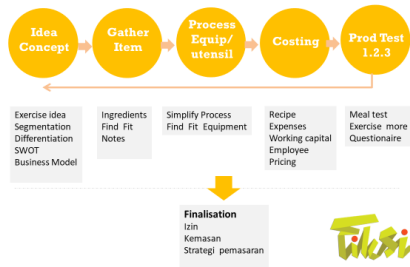
Desain perlu penyesuaian dengan Desain Visual FIKSI 2020

Peserta yang tidak melengkapi kelengkapan berkas persyaratan (rencana usaha, infografis, surat pernyataan orisinalitas, surat pernyataan tidak akan diproses pada penilaian rencana usaha.

Lampiran 8

Tabel R & D Idea Generation Flowchart

R & D Boga Idea Generation Flow



R & D Boga Idea Generation Flow (1)

1. KONSEP IDE
 - Setiap ide yg muncul harus melalui pertimbangan :
 - Riset dengan jelas target pasar/penjualannya
 - Bahan yang mudah didapat, bermanfaat,
 - Unik dibanding produk lain misal bentuk, rasa, ukuran dll
2. PELAJARI KARAKTERISTIK BAHAN BAKU
 - Bahan harus aman, mudah didapat dgn jumlah banyak, dan mengenal karakter bahan
 - Membandingkan keunggulan antar jenis bahan baku yang serupa, misal manga arumansi dengan manga kweni
 - Bahan bisa diproduksi, dikonsumsi, dan menarik utk dijual
 - Segala aktivitas semua dicatat/didokumentasikan
3. PROSES PRODUKSI
 - Merencanakan alur produksi sesimpel mungkin
 - Menggunakan alat-alat yang sesuai, mudah digunakan, efektif dan efisien
 - Menulis resep awal dan ukuran/gramasinya.
 - Proses produksi di tempat yang higienis atau bersih.
4. BIAYA
 - Dari bahan-bahan dan resep yg digunakan diperinci biayanya
 - Memperinci semua biaya yg berhubungan dengan produksi yang dilakukan
 - Menentukan perkiraan modal usaha yang dibutuhkan
 - Produksi harus dapat menghasilkan keuntungan

R & D Boga Idea Generation Flow (2)

5. TEST PRODUK
 - Produk uji konsumsi dengan melampirkan kuesioner ke calon konsumen dengan target yang berbeda, misal : dicoba sendiri, utk rekan, guru, dan umum (dengan pertimbangan kategori baik umur, pendidikan, penghasilan, pekerjaan yang berbeda dll)
 - Hasil kuesioner digunakan utk koreksi ide, bahan dan proses produksi, biaya, harga.
 - Mengulang test produk yg sudah dikoreksi produksinya
6. FINALISASI
 - Produk dianggap sudah matang dan siap dipasarkan secara umum
 - Menambah kompetensi dengan uji lab utk layak konsumsi dan nilai gizi (nutrition fact)
 - Menyempurnakan tampilan kemasan yang apik, ringkas, kuat, irit, mudah didapatkan.
 - Merencanakan strategi marketing baik online maupun offline
 - Mencatat setiap penjualan

Protokol COVID-19 FIKSI 2020

Pada bulan Desember 2019 di Wuhan, China, terdapat kasus infeksi pneumonia misterius yang tingkat penularannya sangat tinggi. Infeksi ini disebabkan oleh adanya sebuah virus, yang diduga dibawa oleh kelelawar dan menular ke manusia. Virus ini disebut Virus Corona atau COVID-19. Penyakit ini memiliki gejala mirip seperti flu, virus Covid-19 berkembang sangat cepat, hal tersebut dapat mengakibatkan infeksi lebih parah sampai kegagalan organ terutama pada pasien yang memiliki masalah kesehatan sebelumnya.

Coronavirus ini dapat menyebar dari manusia ke manusia, infeksi COVID-19 yang sangat cepat mengakibatkan hampir seluruh negara di dunia terjangkit virus ini. Sampai hari ini (30/3/2020), jumlah total kasus yang terkonfirmasi adalah 723,700 kasus di seluruh dunia dengan total kematian 34,018 orang, dan pasien sembuh 152,042 orang. Sayangnya, hingga kini belum ada obat spesifik yang dapat digunakan untuk menangani kasus infeksi virus Corona atau COVID-19.

Hari Senin, tanggal 2 Maret 2020, Presiden republik Indonesia, Ir. Joko Widodo mengemukakan bahwa virus Corona yang dikenal dengan sebutan Covid-19 telah teridentifikasi masuk ke Indonesia. Sejak saat itu, Indonesia masih berjuang melawan Covid-19 hingga hari ini. Jumlah korban atau orang yang terpapar virus ini meningkat secara signifikan di Indonesia. Per tanggal 30 Maret 2020, jumlah kasus yang terkonfirmasi sebanyak 1285 kasus dengan jumlah korban meninggal 114 orang, dan yang sembuh 64 orang.



Virus Corona bukan hanya memberikan dampak kesehatan yang cukup serius, dampak negatif pada bidang perekonomian juga sangat dirasakan oleh rakyat Indonesia. Usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) justru menjadi sektor paling rentan terkena dampak negatif dari pandemi ini.



Menyikapi keadaan tersebut, pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia membuat beberapa aturan tentang pembatasan aktivitas pada berbagai kegiatan guna menghentikan penyebaran virus Corona agar tidak semakin meluas. Walaupun demikian Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia harus tetap diselenggarakan dengan harapan siswa-siswa SMA dapat memberikan ide-ide segarnya untuk membantu mempertahankan perekonomian Indonesia.



PANDUAN TAMBAHAN FIKSI MENYIKAPI PENYEBARAN VIRUS COVID-19 DI INDONESIA.

Hal -hal yang perlu diperhatikan pada calon peserta fiksi adalah :

1. Calon peserta FIKSI dihimbau untuk tetap melakukan *physical distancing* ketika melakukan pembuatan rencana dan/atau produk usaha, panitia menyarankan menggunakan *teleconference* untuk melakukan koordinasi dengan rekan satu tim atau pihak lain.
2. Calon peserta FIKSI dihimbau untuk tidak melakukan perjalanan yang berhubungan dengan pembuatan rencana dan/atau produk usaha ke daerah yang berpotensi atau telah terpapar virus Covid-19.
3. Calon peserta FIKSI yang tidak sehat dan memiliki riwayat perjalanan dari negara atau daerah terpapar Covid-19 cara melakukan *self quarantine* selama 14 hari di rumah.
4. Calon peserta FIKSI yang merasa tidak sehat, tidak perlu memaksakan diri untuk mempersiapkan rencana dan/atau produk usaha, serta disarankan untuk segera memeriksakan diri ke fasilitas pelayanan kesehatan terdekat.
5. Jika pembuatan rencana usaha dan/atau produk dilakukan di sekolah, maka terlebih dahulu harus mendapatkan izin dari orang tua dan pihak sekolah. Sekolah wajib menyediakan fasilitas cuci tangan yang memadai.

6. Fasilitas cuci tangan yang dimaksud adalah sabun, air, dan pencuci tangan berbasis alcohol.
7. jika pembuatan rencana usaha atau produk dilakukan di luar sekolah maka harus mendapatkan izin dari orang tua diketahui oleh guru pembimbing dan dilaksanakan dengan tetap memperhatikan kaidah pencegahan Covid-19.
8. Calon peserta harus menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), seperti mencuci tangan secara teratur menggunakan air dan sabun atau pencuci tangan berbasis alcohol serta menghindari menyentuh area wajah yang tidak perlu.
9. Hindari berjabat tangan dengan rekan/orang lain, dan pertimbangkan untuk mengadopsi alternatif bentuk sapa lainnya.
10. Sampai saat ini, lomba FIKSI akan tetap diselenggarakan dengan mematuhi prosedur pencegahan Covid-19.
11. Peraturan ini dapat berubah sewaktu-waktu sesuai dengan perkembangan kasus COVID-19.