



SMA

MAJU BERSAMA HEBAT SEMUA

MEDIA KOMUNIKASI MEMBANGUN DAN MEMAJUKAN SMA



FIKSI 2019:

KEWIRAUSAHAAN SOSIAL, DIGITAL, BERBASIS LOKAL



DAFTAR ISI

3

**PEMBUKAAN
FIKSI 2019**

5

FIKSI 2019

8

**BIDANG
APLIKASI &
PERMAINAN**

12

**BIDANG
KRIYA**

16

**BIDANG
FASHION**

21

GALERI

4

**SALAM DIREKTUR
PURWADI SUTANTO**

6

**BIDANG
DESAIN GRAFIS**

10

**BIDANG
BUDIDAYA DAN
LINTAS USAHA**

14

**BIDANG
TATA BOGA**

18

KATA MEREKA



SMA Maju Bersama Hebat Semua | Media Komunikasi Membangun dan Memajukan SMA.

Pengarah : Purwadi Sutanto

Pemimpin Redaksi : Winner Jihad Akbar

Dewan Redaksi : Mulyatsyah, Juandanihsyah, Hastuti Mustikaningsih, Ekawati.

Redaktur Ahli : Agus Salim, Augustin Wardhani.

Redaktur Pelaksana : Jim Bar Pen

Redaksi : Nurul Mahfudi, Uce Verijanti, Wiwiet Heriyanto, Tin Suryani, Muhammad Adji SN, Akhmad Supriyatna, Aam Masroni, Erik Herdian Karsana, Joni Faisal.

Fotografer : Whika Cahyo Saputro, Febian

Desain dan Layout : Divia Ganesha Ulma

Sekretariat Redaksi : Widya Hendriani

**Direktorat Pembinaan SMA
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jl. RS Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.**

☎ 021-75911532

Direktorat PSMA

direktorat.pasma

@dit_pasma

DITPSMA KEMDIKBUD

www.pasma.kemdikbud.go.id

Agar Wirausahawan Muda Andal di Era Digital



Purwadi Sutanto,
Direktur Pembinaan SMA

“Melalui penyelenggaraan FIKSI, Direktorat Pembinaan SMA mendorong generasi muda memiliki kepercayaan diri dan kecakapan dalam berinovasi menghasilkan berbagai ide dan kreasi wirausaha.”

Tantangan yang dihadapi di era digital dan industri 4.0 semakin kompleks dan tak mudah. Beban inilah yang ada di pundak generasi muda, termasuk para peserta didik yang kini menempuh jenjang SMA. Mereka yang mampu bertahan dan bahkan menaklukkan tantangan tersebut adalah mereka yang memiliki ide-ide kreatif dan memiliki daya inovasi yang tinggi.

Kreativitas serta daya inovasi tinggi tersebut akan membuat mereka mampu merebut semua peluang dan kesempatan melalui keterampilan yang mereka miliki. Tak hanya mampu memanfaatkan kesempatan tentu, akan tetapi juga akan mampu mengembangkan segala potensi diri untuk menciptakan kreasi dan berbagai macam produk yang bermanfaat baik bagi dirinya maupun bagi orang lain.

Hal itu pula yang menjadi perhatian serius Kemendikbud, melalui Direktorat Pembinaan SMA, menyelenggarakan program yang berorientasi pada pengembangan jiwa dan pelatihan kewirausahaan bagi para siswa usia pendidikan menengah. Langkah nyata dari program tersebut adalah dilaksanakannya Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI).

FIKSI yang pada tahun 2019 ini merupakan penyelenggaraan keempat, diselenggarakan karena setiap anak Indonesia memiliki keunikan dan harus dididik untuk yakin bahwa menjadi wirausahawan adalah pilihan bijak dan menekuninya secara sungguh-sungguh dapat menjadi modal untuk meraih kesuksesan di masa depan. Terlebih para peserta FIKSI merupakan finalis dari berbagai provinsi yang merupakan anak-anak hebat.

Melalui FIKSI 2019 yang bertema “Kewirausahaan Sosial dalam Era Digital Berbasis Sumber Daya Lokal” ini, peserta dituntut untuk menunjukkan inovasi tinggi, kreativitas dan jiwa kewirausahaan tinggi untuk bekal ke depan yang akan membuat mereka tak hanya mampu beradaptasi tetapi menjadi pemenang di era digital. Karena itu, jadilah creator muda yang bisa mempengaruhi teman, saudara, keluarga besar dan bisa memberikan manfaat lebih besar.



FIKSI 2019

Ajang Unjuk Gigi Entrepreneur Milenial



Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia merupakan ajang bagi generasi muda Indonesia untuk unjuk gigi dan keberanian menampilkan beragam keunikan bakat dalam bidang ekonomi khususnya kewirausahaan.

Penampilan Rampak Kandang dari SLB Negeri A Kota Bandung menjadi pembuka Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) tahun 2019 yang dibuka di Hotel Harris, Jalan Peta, Kota Bandung, Rabu, 2 Oktober 2019. Penampilan grup rampak kandang yang sering mengharumkan Jawa Barat ini berhasil memukau 974 siswa peserta FIKSI dan 306 siswa peserta Lomba Keterampilan Siswa Nasional Anak Berkebutuhan Khusus (LKSN-ABK) jenjang SMA.

FIKSI adalah ajang yang digelar oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk memwadahi peserta didik yang berani berinovasi dan memiliki minat tinggi dalam bidang wirausaha. Kompetisi bergengsi ini menjadi bagian dari ikhtiar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk membangun jiwa kewirausahaan.

Tahun ini terdapat dua kategori yang diperlombakan. Pertama, rintisan usaha pemula, yakni gagasan usaha telah diwujudkan dalam bentuk konsep dan prototipe produk

telah dipasarkan, baik secara daring maupun luring. Kedua, rintisan usaha lanjutan, yakni produk usaha yang telah dipasarkan minimal 3 bulan sebelum 1 Agustus 2019 dan telah diupayakan mendapat pengakuan dari lembaga standarisasi produk atau jasa.

Penyelenggaraan FIKSI yang berlangsung sejak 1 s.d. 6 Oktober ini mengangkat tema, "*Sociopreneurship in Digital Era Based on Local Resources*". Melalui tema ini peserta diajak untuk bangga dan mencintai produk lokal serta dapat menciptakan beragam inspirasi yang mampu memberi dampak positif terhadap lingkungan dan masyarakat secara berkelanjutan. Ada enam bidang kategori usaha yang diperlombakan, yakni kriya, desain grafis, fesyen, boga, aplikasi/permainan, dan budidaya/lintas usaha.

Pt Direktur Jenderal Dikdasmen, Didik Suhardi dalam sambutannya yang dibacakan Direktur Pembinaan Pendidikan Khusus, Sanusi menegaskan, ajang FIKSI dirintis Direktorat PSMA dengan semangat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. FIKSI, kata dia, sejalan dengan Revolusi Mental yang menghendaki peserta didik memiliki karakter mandiri dan berkepribadian. Atas dasar inilah kewirausahaan menjadi sangat ideal untuk dikembangkan pada jenjang SMA.

"Melalui ajang ini kita ingin memberi kesempatan peserta didik kita untuk menghasilkan ide baru, tindakan dan kolaborasi yang dapat mendorong inovasi ekonomi yang berbasis nilai-nilai lokal," kata dia.

Setali tiga uang, Direktur Pembinaan PSMA, Purwadi Sutanto mengatakan, FIKSI merupakan sebuah ajang untuk mengasah dan mengembangkan kreativitas serta inovasi generasi muda khususnya peserta didik SMA. "Ajang ini juga untuk membangun kemandirian siswa, sehingga Direktorat PSMA memfasilitasi siswa yang mempunyai minat dan bakat dalam memulai usaha dengan basis ilmu pengetahuan," ujar dia.

Penyelenggaraan FIKSI juga dilatarbelakangi fakta banyaknya peserta didik SMA yang memilih bekerja setelah mereka lulus. Padahal dunia kerja saat ini menuntut kompetensi tinggi. "Salah satu ikhtiar kita untuk menjawab tantangan itu adalah mempersiapkan siswa SMA agar mampu berwirausaha sehingga mampu menciptakan lapangan pekerjaan," ungkap Purwadi.

Entrepreneur Muda

Kewirausahaan diyakini sebagai salah satu jalan membangun bangsa. Contoh di negara-negara maju menunjukkan, jumlah pelaku wirausaha paling sedikit 14 persen dari rasio penduduknya. Di Amerika Serikat misalnya, lebih dari 60 persen generasi milenialnya lebih memilih menjadi pelaku wirausaha ketimbang bekerja di perusahaan. Kondisi ini berbanding terbalik dengan di Indonesia, dimana orang berlomba-lomba menjadi pegawai.

Untuk mendorong lahirnya generasi *entrepreneur* maka, salah satu jalan adalah memberikan pendampingan. Untuk itu, sekolah dan berbagai pihak harus terlibat untuk melakukan pendampingan pada para calon *entrepreneur* muda ini. Pendampingan ini harus dimulai sejak tahap penciptaan sehingga hasil kreasi mereka yang telah mereka ciptakan secara susah payah dapat dikembangkan.

Sebagai bagian dari upaya inilah ajang FIKSI diselenggarakan. Seperti dikatakan Kasubdit Peserta Didik Direktorat PSMA, Juandanilayah, ajang FIKSI didesain untuk membangun jiwa dan semangat kewirausahaan sosial pada siswa SMA sehingga kelak berani dan memiliki bekal untuk menjadi wirausaha muda kreatif, inovatif, berempati, memiliki wawasan sosial, dan keahlian memanfaatkan peran teknologi secara baik dan positif.

Peserta FIKSI, lanjutnya tidak hanya berkompetisi dan memamerkan hasil kreasi mereka melainkan juga dilibatkan dalam berbagai kegiatan terkait pembinaan *entrepreneurship*. Beberapa kegiatan pendampingan dalam FIKSI 2018 ini di antaranya seminar kewirausahaan, *workshop creative innovative*, pelatihan media sosial, seminar kemampuan inovasi dan daya saing hingga wisata edukasi.





BIDANG DESAIN GRAFIS

Unjuk kreatif dalam menuangkan ide menjadi visual yang diaplikasikan dalam beragam media, inilah yang tampak dalam Bidang Usaha Desain Grafis pada perhelatan FIKSI 2019. Soal kompetensi dan bakat peserta tak perlu diragukan lagi, beragam konsep visual dengan apik mereka mampu wujudkan dalam desain yang begitu menarik sekaligus unik.

Satu di antaranya adalah desain permainan Boardgame Mitigasi Bencana dengan judul karya Disaster Hero! Proyek dari siswa SMAN 3 Yogyakarta menyajikan desain konsep pengenalan mitigasi bencana untuk anak-anak melalui permainan yang menyenangkan dan sudah familiar.

Namun bencana yang diangkat baru bencana gempa bumi. Keunikan dan kreativitas desain juga tampak ditunjukkan para peserta lain yang dengan apik mengaplikasikan konsep desain dalam beragam media, mulai dari baju, tas, aneka mug, hingga bantal dan guling.

Secara umum presentasi dan produk yang diajukan peserta sudah sesuai dengan kategori Bidang Usaha Desain Grafis pada FIKSI 2019, yakni kegiatan usaha yang bergerak di bidang jasa dan produksi grafis dimana potensi utama dari karyanya berupa kreativitas dalam mengolah bahasa komunikasi visual pada media cetak (*print media*) dan media digital (*screen/surface*). Dalam wirausaha desain grafis dibutuhkan kemampuan kreatif dan inovatif dalam mengolah unsur komunikasi visual meliputi tipografi, ilustrasi, fotografi dan tata letak visual.

Adapun keluaran dari wirausaha desain grafis terdiri dari media statis (*print media*) meliputi majalah, surat kabar, buku, kalender, kartu ucapan, poster, brosur, booklet, leaflet, cerita bergambar, ilustrasi untuk naskah ilmiah, grafis novel, lembar peraga untuk pelajaran, ilustrasi untuk produk kaos, tas, mainan, maskot, dan lainlain. Media digital (*on screen/on surface*) meliputi *e-magazine*, *e-book*, *webtoon*, komik digital, dan profil digital. Terdapat juga desain grafis untuk keperluan identitas seperti logo (identitas perusahaan/lembaga), branding, dan kemasan.

Sebagaimana bidang lainnya, para peserta Bidang Usaha Desain Grafis juga diberi kesempatan untuk menampilkan karya inovasi mereka dalam gelaran Ekspo FIKSI yang digelar di Click Square Bandung. Pada ajang ekspo, untuk



bidang usaha desain grafis rintisan pemula selain menunjukkan purwarupa juga menunjukkan data dan fakta (*capture* dari media sosial, dan lain-lain) dalam bentuk cetakan berupa poster atau infografis dalam format A3, yang dapat menjelaskan, bahwa kegiatan usaha mereka mulai dirintis.

Sementara untuk bidang usaha desain grafis rintisan lanjutan selain menunjukkan produk juga menunjukkan data dan fakta (*capture* dari media sosial dan lain-lain) dalam bentuk cetakan berupa poster atau infografis (format A3) yang dapat menjelaskan, bahwa kegiatan usaha mereka sudah berlangsung. Pada ekspo, peserta juga menunjukkan aplikasi desain final pada produk usaha yang dikembangkan, seperti pada kaos, merchandise, aneka mainan, termasuk foto produk.





BIDANG APLIKASI & PERMAINAN

Sederhana namun aplikatif. Kesan inilah yang akan ditemui pada karya-karya inovatif yang dipamerkan oleh para peserta FIKSI 2019 bidang Usaha Pengembangan Aplikasi dan Permainan Interaktif Digital yang mengikuti Expo FIKSI di Click Square Bandung.

Karya-karya yang dipamerkan pada ajang tersebut banyak yang terilhami dari kebutuhan sehari-hari. Aplikasi yang dibuat oleh Raihan Putri, misalnya. Aplikasi yang dinamai Verse itu ia buat karena ayah dan ibunya sering bertanya tentang aktivitasnya di sekolah. "Saya banyak mengikuti kegiatan di sekolah, jadi supaya orangtua dapat mengikuti aktivitas, saya bikin aplikasi ini," ungkap siswa SMA 3 Yogyakarta ini.

Melalui aplikasi ini, seluruh warga sekolah dapat terhubung. Beberapa fiturnya pun dapat digunakan untuk keperluan ujian daring, nilai pelajaran siswa, pemberitahuan personal dari perpustakaan, tugas dari guru, format izin resmi dari sekolah, dan pemberitahuan dari tata usaha.

"Pembuatan perangkat lunak ini bertujuan untuk mempermudah komunikasi antara guru, orangtua, dan siswa. Data yang terkait akademis dan nonakademis kita olah sehingga dapat diakses dengan mudah," ujar Raihan.

Pengalaman keseharian juga turut mengilhami Ni Made Adelia Felita dan Ni Putu Mayni Wulaningsih untuk menciptakan aplikasi yang disebut Balikara. Aplikasi penjualan keperluan upacara adat Bali ini lahir setelah keduanya melihat kerepotan orang-orang terdekat mereka dalam membuat banten (sesaji) dan menyiapkan keperluan-keperluan untuk upacara adat.

Dengan menggunakan aplikasi yang mereka buat, orang-orang sibuk tinggal memesan melalui aplikasi, maka keperluan upacara yang mereka butuhkan dapat segera dikirim ke tempat mereka. "Kami bekerja sama dengan pembuat keperluan upacara di Bali, jadi harga yang kami pasang tidak berbeda dengan di pasaran," ungkap Adelia. Selain dua karya inovatif tersebut, masih ada banyak karya yang juga lahir karena diilhami dari aktivitas keseharian. Meskipun harus diakui, karya-karya yang dipamerkan masih berbentuk contoh produk alias purwa rupa produk.

Usaha Aplikasi & Permainan Interaktif Digital menjadi salah satu bidang yang diperlombakan dalam FIKSI 2019. Bidang usaha ini didesain bagi siswa yang memiliki minat membangun usaha





wirusaha berbasis teknologi digital. Panitia membagi dua kategori lomba pada bidang ini, yaitu, kategori Rintisan Lanjutan, dimana peserta dapat menunjukkan bukti usahanya yang sudah berjalan dengan memperlihatkan data bahwa aplikasi atau permainan sebagai media kewirausahaan dapat diunduh dan digunakan. Kategori kedua, Rintisan Pemula. Untuk kategori ini peserta harus dapat menunjukkan purwarupa aplikasi atau game yang dapat difungsikan pada perangkat digital serta mendukung *mock up* desain *interface* dalam bentuk cetak maupun file digital.





BIDANG BUDIDAYA & LINTAS USAHA

Ragam kreasi dan inovasi ditunjukkan oleh peserta FIKSI SMA 2019 di Bidang Budidaya dan Lintas Usaha. Dari tahap presentasi dan juga wawancara yang dilakukan pada hari Rabu, 2 Oktober 2019, di Harris Hotel Ciumbuleuit, Bandung, banyak produk unik dan memperlihatkan ide menarik dan bakat yang dimiliki peserta. Terlebih inovasi dan kreasi yang dipresentasikan berbasis lokal daerah masing-masing.

Bidang Budidaya dan Lintas Usaha pada kategori pertama FIKSI 2019 adalah bidang usaha budidaya dan lintas usaha adalah bidang usaha yang tidak termasuk dalam kelima bidang usaha sebelumnya, yakni Kriya, Desain Grafis, Fashion, Pengembangan Game dan Aplikasi, serta Boga. Bidang usaha yang dimaksud 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 ini, 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.

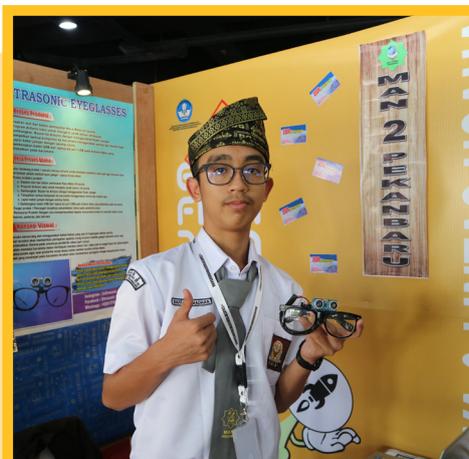
Pada FIKSI SMA 2019, juri Bidang Budidaya dan Lintas Usaha adalah TB Fiki Satari (Ketua Indonesia Creative City Network), Wiji Purwanta (Sudindik Wilayah 2 Jakarta Selatan), Pindi Setiawan (Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB), dan Pratama Raharja (FE Universitas Indonesia). Kriteria penilaian bidang ini meliputi Gagasan Ide, yakni bagaimana konsep kreatif produk beserta pengembangan ide bisnis; Kualitas Produk yang meliputi nilai lebih



produk kreatif seperti kegunaan dan visual.

Selanjutnya adalah kriteria Inovasi Sosial. Dalam konteks ini, peserta harus mampu menunjukkan keberdayaan produk dalam mengangkat sumber daya dan potensi lokal; Perencanaan Produk, yakni terkait perencanaan rintisan dan alur bisnis produk yang dikembangkan; Presentasi Produk Kreatif, yakni penyajian metode dan materi ide bisnis; dan kriteria penilaian terakhir adalah tahap Expo Kewirausahaan yang merupakan ajang puncak pameran dan penilaian finalis FIKSI. Di luar itu, juri juga akan menerapkan kriteria khusus yakni sejauh mana peserta mengembangkan kreativitas produk kreatif.







BIDANG KRIYA



Di tangan Ananda Danti Edristi dan Abdul Khanafy, bonggol jagung yang biasanya dibuang, berubah menjadi *cornblock*. "Kami menamai produk ini *cornblock* karena terbuat dari bonggol jagung. Harga jualnya Rp2.300 per buah," ungkap Abdul.

Keduanya sukses menyulap limbah jagung menjadi *cornblock* buat dengan cara sederhana. Tahap pertama, bonggol jagung dihaluskan, kemudian dicampur dengan sekam padi yang dibakar dan dihaluskan lalu ditambah semen, dan kemudian dicetak sesuai dengan ukuran dan bentuk cetakan.

Menurut Ananda, ide pembuatan *cornblock* ini muncul dari hasil pengamatan di lingkungan tempat tinggal mereka. Masyarakat sekitar banyak memanfaatkan jagung untuk membuat pakan ternak, namun bonggol jagung biasanya dibuang begitu saja sehingga kerap menimbulkan bau dan mengotori lingkungan.

Inovasinya ini menjadi tiket yang mengantarkan siswa SMA Negeri 3 Kota Jambi ini untuk mengikuti Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) 2019 yang digelar di Bandung, Jawa Barat. "Awalnya inovasi ini murni untuk bisnis. Namun setelah mengetahui ada ajang FIKSI, kami ikutkan dan syukur, kami lolos," ungkap Ananda yang ditemui saat Expo Fiksi yang diselenggarakan di Click Square, Bandung, 3 Oktober 2019.

Bahan lokal memang menjadi bagian dari tema yang diangkat pada FIKSI 2019. Peserta wajib menampilkan inovasi yang bersumber dari potensi yang ada di sekitar kehidupan mereka

sehari-hari. Pada bidang kriya, ide usaha yang mengangkat bahan lokal juga tergambar dari usaha yang ditampilkan oleh Kadek Januarta dan Dwi Wahyu. Siswa SMAN 4 Denpasar ini memilih bambu untuk diolah menjadi sedotan pengganti sedotan plastik.

Ide ini muncul seiring munculnya kebijakan pemerintah setempat yang melarang penggunaan sedotan plastik. Keduanya terlecut untuk memanfaatkan bambu yang banyak tumbuh di lingkungan mereka. "Apalagi jenis bambu yang kami miliki cocok untuk dibuat kriya," ungkap Kadek.

Setali tiga uang, banyaknya limbah kain dari konveksi mengilhami Naura Huwaida dan Putri Alfia untuk merintis usaha keset karakter. Limbah konveksi berupa sisa-sisa kain, mereka olah hingga menghasilkan keset cantik bertema karakter kartun.

Inovasi yang ditampilkan oleh siswa peserta FIKSI 2019 ini boleh jadi masih terbilang sederhana. Namun, setidaknya hal itu patut disyukuri karena mereka memiliki keberanian untuk menuangkan ide bisnis mereka menjadi aksi.

Lomba FIKSI pada bidang kriya dibagi dalam tiga kategori yaitu Pertama, produk yang berbasis material, baik material lunak seperti tekstil, serat alam, tanah liat, plastik, kulit, dll, maupun material keras seperti kayu, logam, batu, dll.

Kedua, produk yang berbasis keterampilan, dimana yang menjadi aspek utama adalah kondisi sumber daya manusia atau jenis keterampilan yang dimiliki oleh sumber daya manusianya. Ketiga, gabungan dari keduanya.

Adapun yang menjadi kriteria penilaian adalah kualitas produk, gagasan ide yang di dalamnya juga terdapat konsep kreatif produk dan pengembangan ide bisnis. Kriteria lainnya adalah inovasi sosial. Inovasi diarahkan untuk mengangkat sumber daya dan potensi lokal. Selain itu juri juga menilai berdasarkan kriteria perencanaan produk, presentasi produk kreatif, dan expo kewirausahaan





BIDANG TATA BOGA



Bandung, 1 – 6 Oktober 2019. FIKSI bidang boga memperlombakan bidang usaha di bidang kuliner. Usaha bidang Boga adalah usaha yang terkait dengan produksi dan penjualan produk makanan-minuman. Sesuai dengan misi *Sociopreneur*, bidang boga pada FIKSI mengharapkan pengusaha yang inovatif, bervisi mulia demi kehidupan sosial yang lebih baik, memberdayakan masyarakat, memberikan solusi yang lebih efisien dalam proses pengolahan dan operasional usahanya.

Produk boga perlu memiliki nilai inovasi produk, memanfaatkan bahan lokal, cara pengolahan yang ramah lingkungan dan memanfaatkan limbah (sisa dari suatu usaha) yang ada di sekitar. Setiap produk perlu membawa contoh bahan baku utama yang belum diolah dan contoh produk yang sudah jadi dan dapat dikonsumsi. Peserta diwajibkan membawa alat masak untuk mengolah makanan saat kompetisi dan expo. Banyak peserta yang membawa ide boga dengan membawa ciri khas dari daerahnya untuk dijadikan produk boga yang nantinya diharapkan dapat diterima oleh masyarakat. Untuk jumlah peserta yang diambil untuk babak ini memang mengalami penurunan dari tahun sebelumnya dimana tahun sebelumnya tahun 2018 finalis berjumlah 30 an. Tapi untuk secara keseluruhan menurut penanggung jawab kegiatan FIKSI Cecilia Devita Andini jumlah pendaftar meningkat untuk yang memasukkan proposal berkas tidak hanya secara kuantitas tapi juga secara kualitas juga. Beliau juga melanjutkan bahwa untuk menjadi pengusaha tidak hanya harus bisa menjual produknya tetapi harus bisa menjadi pemerhati sosial yang bisa menjadi pencipta lapangan pekerjaan yang bisa membuat ekonomi warga sekitar menjadi lebih baik.

Hal sangat cocok dengan peserta asal Maluku Utara dari SMAN 12 Halmahera Timur yaitu Samina Salasa dan Nurfadila Lamasin. Mereka berdua membuat kecap dari bahan dasar air

kelapa dimana saat ini di daerah mereka yang sebagai daerah penghasil kelapa, air kelapa masih belum termanfaatkan. Mereka berdua mengatakan bahwa nanti kalau rencana penjualan kecap ini sukses akan bisa meningkatkan pendapatan penduduk sekitar dengan membuat air kelapa lebih berharga dan tidak hanya menjadi sekedar limbah. Ketika ditanya waktu persiapan "Ya sekitar satu atau dua bulanlah, mau dari proposalnya, latihan, kesulitan mencari bahan". Lanjut mereka mengungkapkan ide pembuatan produk ini berasal dari guru pembimbing mereka. "Keunggulan dari produk kami yaitu pastinya sehat, aman untuk dikonsumsi, tidak mengandung bahan kimia berbahaya, kandungan nutrisi cukup lengkap itu menandakan bahwa kecap kami cukup sehat untuk dikonsumsi", sambung mereka. Mengenai tantangan dalam pembuatannya yaitu umur air kelapa yang harus cepat diolah karena bisa asam kalau lewat tempo sekitar 2 hari. "Harus cepat diolah dan dipikirkan untuk pengawetan bahan dasarnya agar tidak mudah terfermentasi", ungkap mereka.



Begitu juga dengan Angelica Nawang Wulan Kinanthi Nugrahaningtyas Peserta asal DI Yogyakarta tepatnya dari SMA Stella Duce 1 Yogyakarta yang menyajikan produknya yaitu Sosis Vegetarian dengan Cita Rasa Nusantara. Produk ini menggunakan bahan dasar sayuran, berbeda dengan sosis yang selama ini menggunakan bahan dasar daging. Gadis yang kerap dipanggil Nawang ini mengatakan bahwa produknya akan membantu ekonomi sekitar yaitu pasar tradisional terutama para penjual sayuran karena bahan yang ia gunakan dari sayuran sehingga bisa membuat peningkatan penjualan pedagang sayuran sekitar. Produk ini masih ada kelemahan yaitu bungkusnya yang masih menggunakan plastik tapi ke depan akan dipikirkan untuk menggunakan bungkus yang lebih ramah lingkungan. Ketika ditanya waktu persiapannya, Nawang menjelaskan, "Untuk waktunya sendiri sekitar satu bulan". Untuk alasan kenapa orang harus membeli produk ini Nawang menyampaikan, "Untuk di zaman moderen ini banyak orang yang beralih ke makanan yang berbahan sayuran tapi mereka bosan karena sayuran itu mentah seperti yang sudah banyak ditemukan. Makannya saya membuat inovasi berupa sosis yang berasal dari kedelai." Dalam hal hambatan Nawang melanjutkan masih mencari komposisi yang pas untuk kualitas yang lebih baik. Sejauh ini sambutan masyarakat atas produknya positif hal itu ditandai dengan meningkatnya permintaan terutama dari masyarakat yang vegetarian. "FIKSI ini adalah ajang untuk belajar bisnis karena saya tidak memiliki latar belakang bisnis dan tempat untuk menemukan teman baru.", Tutup Nawang.





BIDANG FASHION

Untuk keempat kalinya Festival Inovasi dan Kreasi Siswa Indonesia (FIKSI) diselenggarakan dan Bidang Fashion menjadi salah satu bidang yang dilombakan di ajang tersebut. Sebanyak 13 tim lolos seleksi tahap pertama dan diundang ke Bandung, tempat diselenggarakannya kegiatan yang bertujuan untuk membangun semangat kewirausahaan siswa ini. Pada kesempatan ini, peserta akan melakukan presentasi di hadapan tim juri, yang kemudian dilanjutkan dengan wawancara.

Budaya lokal menjadi tema yang dominan pada lomba FIKSI tahun ini. Kepedulian para peserta lomba yang diselenggarakan dari tanggal 1 hingga 6 Oktober ini terlihat menonjol pada produk-produk yang mereka presentasikan dan dipamerkan pada ekspo yang diadakan di Click Square, Bandung. Kreasi tim peserta banyak berangkat dari persoalan yang ada di sekitar mereka. Contohnya, tim peserta dari Bali menampilkan produk berupa tas bergambar cerita rakyat, yang berakar dari kepedulian mereka terhadap kurangnya pengetahuan anak-anak zaman sekarang tentang cerita rakyat.

Selain itu, kepedulian terhadap lingkungan hidup juga mewarnai produk bidang fashion ini, seperti yang diproduksi oleh tim peserta asal Bantul, DIY. Mereka menciptakan tas multifungsi yang menonjolkan inovasi motif kain *ecoprint*, yaitu dengan motif dan pewarnaan daun jati yang menarik dan unik. Menariknya lagi, ada yang memadukan antara kepedulian terhadap budaya dan lingkungan, yang mampu menghasilkan produk yang mereka beri nama TIKUNGNISME, yaitu singkatan dari Batik Lingkungan Mikroorganisme. Produk ini berupa kwain batik dengan motif mikroorganisme yang unik dan beragam, yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat yang kurang familiar dengan mikroorganisme. Hebatnya lagi, tim TIKUNGNISME ini berkomitmen untuk menyisihkan 5% dari hasil penjualan batik mereka untuk aksi peduli sosial membantu anak-anak yang membutuhkan bimbingan mata pelajaran sekolah.

Dalam sesi wawancara, juri bidang fashion yang terdiri dari Yosepin Sri Ningsih (Fakultas Seni Rupa Universitas Maranatha), Siti Kusuma Nugraheni (Islamic Fashion Institute) dan Irfa Rifaah (Sekolah Tinggi Teknologi Textil Bandung) banyak memberikan masukan kepada para peserta agar dapat meningkatkan keunikan, daya tarik dan produk.





KATA MEREKA

"FIKSI merupakan ajang pembelajaran bagi peserta didik untuk berani berinovasi mengolah keunggulan lokal yang dimiliki. Ajang ini sangat penting dan strategis, karena ke depan kita dihadapkan pada era yang menuntut sumber daya manusia yang bukan hanya cerdas, melainkan juga mandiri, berkualitas, dan memiliki daya saing tinggi. Ini artinya, pemerintah harus membuka kesempatan seluas-luasnya bagi generasi muda agar dapat membuahkkan inovasi-inovasi baru. Di Jawa Barat kita sedang fokus membangun kawasan-kawasan ekonomi berdasarkan keunggulan lokal. Untuk mendukung ini, kita juga sedang memadukan berbagai sektor termasuk pendidikan di jenjang SMA dan SMK yang ada di kawasan ekonomi tersebut. Kita sedang mendesain agar kawasan ekonomi yang terbentuk dapat menjadi laboratorium bagi siswa dalam mengembangkan inovasi di bidang ekonomi."



Dewi Sartika
Kepala Dinas Pendidikan Provinsi
Jawa Barat



Juandanilsyah
Kasubdit Peserta Didik Dit. PSMA

"Penyelenggaraan FIKSI antara lain untuk membangun semangat dan jiwa kewirausahaan para siswa SMA agar kelak mampu menjadi wirausahawan muda yang kreatif, inovatif, berempati dan berwawasan sosial. Kompetensi yang unggul dan dilengkapi dengan kemampuan memanfaatkan peran teknologi informasi dengan baik dan positif. Pada perhelatan FIKSI, peserta juga mengikuti beberapa tahap mulai dari presentasi, wawancara, dan ekspe yang akan mengasah sekaligus melatih kemampuan siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan komunikasi dan berkolaborasi bersama pakar wirausaha."



Pribadi Setiyanto
Chairman of the Executive Board
Prestasi Junior Indonesia

"Penyelenggaraan FIKSI 2019 ini sangat menggembirakan. Pertama, dimulai dari pendaftaran, saat calon peserta mengunggah rencana bisnis jumlahnya meningkat. Baik kuantitas maupun kualitas. Untuk tahun ini, berbeda dengan FIKSI 2018, yakni tidak ada kategori Gagasan Usaha, tetapi adanya Rintisan Usaha yang terbagi pada Rintisan Pemula dan Rintisan Lanjutan. Saya melihat pada FIKSI 2019, produk siswa lebih inovatif dan mereka memberdayakan potensi lokal. Ini sesuai dengan harapan kita bahwa mereka ke depan jangan sekadar menjadi pengusaha yang menjual produk tetapi juga pengusaha yang berempati dengan memberdayakan masyarakat sekitar."



Cecilia Devita Andini
Penanggung Jawab
Program FIKSI 2019

"FIKSI ini merupakan hasil kerja yang istimewa dan kreasinya mencengangkan. Saya mengikuti kegiatan serupa, kreasi peserta di sini tidak kalah dengan yang diselenggarakan perguruan tinggi. Dari mereka ini kita akan mendapatkan pengusaha muda baru yang membawa pada kesejahteraan. Saya juga melihat banyak hal sama sekali baru ataupun kreasi yang sudah ada dengan berbagai macam sentuhan memenuhi tuntutan zaman. Saya kira produk peserta FIKSI juga bisa bersaing di pasar, bahkan di level lebih luas lagi."



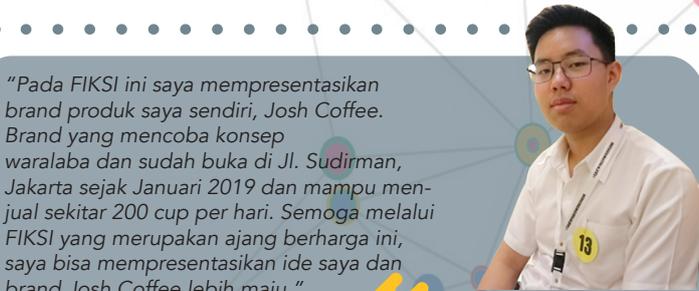
Puji dan Sita
Bidang Boga
SMAN 1 Payakumbuh

"Bangga bisa ikut FIKSI karena di sini kami bisa menunjukkan inovasi berupa "Sate Pare". Pare kan rasanya pahit, namun kami olah sehingga rasanya enak dan bisa menjadi makanan kesukaan semua orang. Kami menemukan formula rasa yang enak sekitar 2 bulan dan sudah kami tawarkan di tempat wisata, komennya positif suka. Jadi biasanya sate hewani, kami buat sate nabati."



Abd. Khanafy & Ananda Danti
Bidang Kriya
SMAN 3 Jambi

"Kesempatan berharga bagi kami bisa mengikuti FIKSI Bidang Kriya. Harapannya kami dapat mengembangkan inovasi cornblockt berbahan dasar bonggol jagung ini. Produk kami ini pertama di Indonesia. Sejah ini produk dengan nama Cornblock ini sudah teruji dan telah digunakan di area sekolah. Bahkan pesanan dari konsumen pun sudah mulai ada."



"Pada FIKSI ini saya mempresentasikan brand produk saya sendiri, Josh Coffee. Brand yang mencoba konsep waralaba dan sudah buka di Jl. Sudirman, Jakarta sejak Januari 2019 dan mampu menjual sekitar 200 cup per hari. Semoga melalui FIKSI yang merupakan ajang berharga ini, saya bisa mempresentasikan ide saya dan brand Josh Coffee lebih maju."

Joshua Tandiono
Bidang Budidaya Lintas Usaha,
SMA British Jakarta



Yulia
Bidang Aplikasi & Permainan
SMA 1 Bantul

"Investasi adalah aplikasi yang menjembatani antara petani dan penyedia modal. Pembuatan aplikasi ini termotivasi dari banyaknya politik diskriminasi terhadap petani oleh oknum tertentu. Dengan aplikasi ini, petani bisa bertemu dengan investor yang akan memperkuat dalam permodalan. Saya ingin menggunakan teknologi untuk membantu petani dalam meningkatkan perekonomian mereka."



Angelica Nawang
Bidang Boga,
SMA Stella Duce 1 Yogyakarta

"FIKSI bagi saya menjadi ajang belajar berbisnis. Saat ini saya membuat sosis yang tidak ada kandungan daging sama sekali. Sosis dengan rasa mengadaptasi citarasa nusantara. Ide membuat sosis organik karena kini banyak yang beralih mengonsumsi makanan sehat. Karena itu, saya berinovasi membuat sosis berbahan kedelai. Ke depan saya akan fokus pada formula yang pas dan packaging."



Nadila Anggraini & Sania Fadila
Bidang Fashion
SMAN 2 Payakumbuh

"Menekuni dunia fashion memang hobi kami. Pada FIKSI 2019 ini kami mempresentasikan kreasi tas dengan merek Sakabag, yang merupakan tas multifungsi, berbasis budaya dan ramah lingkungan. Ramah lingkungan karena kami menggunakan pewarna alami. Semoga melalui event ini Sakabag akan lebih berkembang lagi."



Sabrina & Novia
Bidang Boga,
SMAN 12 Halmahera Timur

"Kami mencoba membuat produk kecap berbahan air kelapa. Dari ide hingga menghasilkan produk sekitar 1 bulan. Idenya karena bahan-bahan banyak di kampung. Keunggulan produk kami, sehat, aman dikonsumsi, tidak mengandung bahan berbahaya, dan kandungan nutrisi lengkap. Semoga melalui FIKSI ini upaya mengembangkan usaha makin terbuka."



Aegil Sherly dan Arifah R.
Bidang Desain Grafis
SMAN 2 Bantul

"Terinspirasi oleh seorang anak yang sejak usia dua tahun sudah menjadi abdi dalem di Keraton Yogyakarta. Di sana dia belajar seni dan budaya. Kami ingin seperti anak kecil itu sehingga kami ingin menampilkan hal tersebut melalui cara yang berbeda, yaitu melalui desain-desain pada produk kami. Melalui scan QR code yang ada pada produk kami bisa diketahui filosofi dan makna di balik gambar desain kami yang akan muncul di website."



Nanda A. dan Arief R.
Bidang Fashion
SMAN 1 Karangmojo

"FIKSI ini bagus dan menarik karena produk kami jadi bisa diketahui banyak orang, padahal kami dari pelosok Gunung Kidul. Kami sebetulnya nekat; orangtua inginnya anaknya belajar dan belajar saja, tapi kami ingin dapat bekal lain agar bisa untuk kuliah. kami ingin punya prestasi lain supaya bisa mengikuti perkuliahan di universitas ternama. Tentunya kami harus terus berpikir untuk lebih inovatif dan mengembangkan bakat lagi."



Reza dan Tifara
Bidang Aplikasi & Permainan
SMA 1 Kendal Ngawi, Jawa Timur

"Filosofi aplikasi Banggi sesuai dengan arti Bahasa Jawa yaitu bangga dengan kebudayaan daerah sendiri, dalam hal ini situs peninggalan sejarah. Aplikasi Banggi berbasis augmented reality yang membuat buku sejarah lebih hidup dan menarik hanya melalui pemindaian QR Code dengan kamera HP yang otomatis akan menampilkan informasi terkait isi buku dengan suara dan gambar bergerak."



M. Adib Alfathin & Arief Firmansyah
Bidang Budaya & Lintas Usaha
MAN Insan Cendekia Jambi

"Sebagai bentuk perhatian atas upaya pengurangan plastik, inilah yang mendorong kami untuk memproduksi sedotan berbahan kulit kayu manis. Produk ini kami namakan D'Korinji Green Straw yang sangat ramah lingkungan. Bahan baku sangat mudah kami dapatkan melalui kerja sama dengan masyarakat sekitar. Dengan harga jual Rp5.500 per batang, respon konsumen sangat positif."



Wardhiatul Fuandina & Riski N. Hasanah
Bidang Fashion
SMAN Unggul Subulussalam

"Mengembangkan fashion kekinian tetapi tidak melupakan kearifan lokal, inilah yang menjadi latar belakang kami memproduksi kalung motif Aceh atau Kalung MOA. Kalung dibuat melalui proses bordir dan bisa diaplikasikan bukan saja sebagai kalung tetapi juga sebagai aksesoris lainnya. Jadi, ini merupakan inovasi dari kalung Aceh yang memang unik."



Satria Yoga & A. Rizki
Bidang Kriya
SMAN Unggul Subulussalam

"Berkreasi menciptakan karya dari bahan bekas sudah kami lakukan jauh sebelum pelaksanaan FIKSI. Jadi ketika berkesempatan mengikuti FIKSI, produk kami ini tinggal dipoles lagi. Dengan bahan rantai dan gear motor bekas, kami membuat empat produk, yakni dua produk pajangan, lampu belajar, dan lampu tidur. Semoga melalui FIKSI ini inovasi kami dalam mengembangkan makin sukses."



Wiwi Nurhayati & Sofia
Bidang Kriya
SMAN 1 Pulung Ponorogo

"Semangat mengangkat potensi dan kekayaan budaya lokal menjadi pendorong kami untuk menciptakan produk wayang Khas Ponorogo. Terinspirasi dari wayang golek, karakter wayang dengan tokoh reog Ponorogo untuk menunjukkan Indonesia itu beragam dan keberagaman itulah yang harus ditunjukkan. Sementara dari bahan karung goni, karena kualitas bagus dan jarang digunakan."



Dafa Ramadan
Bidang Budidaya & Lintas Usaha
MAN 2 Pekanbaru

"Saya menciptakan alat berupa kacamata yang memiliki sensor untuk mengatur jarak mata kita dengan monitor. Nah, sensor ini akan mengingatkan kita akan jarak aman melihat monitor. Proses pembuatan mudah, namun yang menantang adalah pemrograman dan aktivasi sensornya. Semoga melalui FIKSI ini saya dan anak Indonesia yang punya ide makin bisa berkembang."



Neza Aurelia & Tri F. Putri
Bidang Boga
SMAN 2 Unggul Sekayu

"Kami pada FIKSI di Bidang Boga menampilkan inovasi selai Catappa yang terbuat dari biji ketapang yang disangrai bukan digoreng. Pilihan bahan biji ketapang ini selain banyak terdapat di sekitar daerah kami, juga karena kandungan protein tinggi. Apalagi diproduksi dari bahan alami, tanpa pengawet dan pemanis buatan. Pokoknya lezat bergizi."



B'Tari dan Disma,
Bidang Desain Grafis
SMAN 3 Yogyakarta

"Membangun pemahaman dan kesadaran untuk menghadapi bencana harus dilakukan bagi seluruh lapisan masyarakat, tak terkecuali bagi anak-anak. Karena itulah kami berinovasi mengembangkan permainan boardgame dengan nama "Disaster Hero!" Misi kami adalah untuk mengedukasi masyarakat mengenai langkah mitigasi bencana yang benar melalui permainan yang menyenangkan."



GALERI













SAMPAI JUMPA

Wiksi

2020



Direktorat PSMA



direktorat.pdma



@dit_pdma



DITPSMA KEMDIKBUD



www.pdma.kemdikbud.go.id