

PANDUAN PELAKSANAAN ExpoFIKSI 2018

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

1

B. DASAR HUKUM

2

C. TUJUAN

2

TEMA FIKSI 2018

3

TAHAPAN KEGIATAN FIKSI 2018

4

BAB 2 MEKANISME EXPO FIKSI 2018

A. WAKTU & TEMPAT, SELEKSI

5

B. PAMERAN

5

C. KETENTUAN UMUM

5

BAB 3 PRESENTASI & WAWANCARA

-PRESENTASI KATEGORI RINTISAN

DAN GAGASAN USAHA

6

BAB 4 KEBUTUHAN PELAKSANAAN PAMERAN

A. KEBUTUHAN YANG DISIAPKAN OLEH PANITIA

7

B. KEBUTUHAN YANG DISIAPKAN OLEH PESERTA

8

- BIDANG USAHA KERAJINAN

9

- BIDANG USAHA PENGEMBANGAN GAME DAN APLIKASI

10

- BIDANG USAHA BOGA

11

- BIDANG USAHA DESAIN GRAFIS

12

- BIDANG USAHA FASHION

13

- BIDANG USAHA LAINNYA

14

BAB 5 PENUTUP

15



BAB 1

PENDAHULUAN

A.

LATAR BELAKANG

Generasi muda merupakan tumpuan harapan peningkatan taraf hidup masyarakat. Generasi yang tengah tumbuh berkembang kini adalah generasi post millennial (angkatan tahun 1997-sekarang) atau kerap juga disebut Generasi Z, iGeneration, generasi net atau generasi internet. Para post millennial ini dikenal sebagai orang-orang yang ingin aktif berperan untuk melakukan perubahan, dan terus berupaya untuk menciptakan dunia yang lebih baik serta memiliki tingkat adaptasi yang tinggi.

Sementara itu berdasarkan data pertumbuhan populasi, Indonesia memiliki jumlah penduduk usia produktif dan angkatan muda yang mendominasi, sehingga mengindikasikan terjadinya “bonus demografi” pada tahun 2020-2030. Menurut Kepala Ekonom PwC John Hawksworth, Indonesia diproyeksikan akan menjadi negara dengan kekuatan ekonomi terbesar ke-4 dunia di tahun 2050.

Guna menghadapi tantangan tersebut, serta menimbang potensi yang dimiliki, maka Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas berinisiatif memfasilitasi sejak dini para remaja khususnya siswa SMA yang mempunyai minat dan bakat berwirausaha dan memulai usaha dengan basis ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni untuk mengembangkan diri. Bentuk pemfasilitasan tersebut diwujudkan dengan diselenggarakannya Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI).

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.

B.

C.

DASAR HUKUM

Pelaksanaan Pameran Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia didasarkan pada:

- a. Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 33
- b. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- c. Peraturan Pemerintah RI No. 41 Tahun 2011 tentang Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan.
- d. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- e. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan.
- f. DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran) Program Penyediaan dan Layanan Pendidikan Sekolah Menengah Atas Tahun 2018.

TUJUAN

Pameran Kewirausahaan Siswa / EXPO FIKSI SMA 2018 bertujuan untuk:

1. Membangun semangat dan jiwa kewirausahaan sosial kepada siswa SMA/MA;
2. Memamerkan 90 produk inovasi dan kewirausahaan Finalis FIKSI SMA 2018
3. Menjadi ajang sosialisasi hasil karya wirausaha sosial muda kreatif kepada masyarakat
4. Menjadi sarana pembelajaran bagi para peserta FIKSI dalam menjalankan wirausaha ke depan
5. Memperluas jejaring para peserta wirausaha muda
6. Menentukan Peserta terbaik FIKSI SMA 2018 dari masing-masing kategori bidang usaha

THE POWER OF SOCIO PRENEURSHIP

Puncak dari program FIKSI adalah Pameran kewirausahaan SMA. Pameran Kewirausahaan merupakan suatu bentuk kegiatan mempertunjukkan, memperagakan, memperkenalkan, mempromosikan dan menyebar luaskan informasi produk maupun informasi visual hasil karya Finalis FIKSI SMA 2018. Sebanyak 90 Finalis FIKSI yang lolos akan diundang untuk untuk mempresentasikan dan memamerkan produk wirausaha mereka dalam kegiatan Pameran Kewirausahaan. Selain itu, pada Pameran Kewirausahaan, para finalis akan mengikuti challenge yang dapat menambah skill finalis dalam bidang kewirausahaan serta mendapat kunjungan dari masyarakat, termasuk dari kalangan pengusaha dengan tujuan untuk memperkenalkan rencana usahanya kepada masyarakat luas sehingga diharapkan akan memberi peluang pendanaan dari investor yang tertarik untuk mengembangkan ide peserta.

Pedoman ini disusun untuk memberikan gambaran pelaksanaan EXPO FIKSI 2018 dengan tema **“THE POWER OF INNOVATIVE SOCIOPRENEURSHIP”** (Semangat inovasi kewirausahaan untuk visi kehidupan sosial yang lebih baik)



23 MEI - 10 AGUSTUS 2018



PENDAFTARAN FIKSI SECARA ONLINE

14 - 18 AGUSTUS 2018



E NILAIAN RENCANA BISNIS

AKHIR AGUSTUS 2018



PENGUMUMAN FINALIS

1 - 6 OKTOBER 2018



PAMERAN KARYA PEMENANG FIKSI 2018

TAHAPAN KEGIATAN

FESTIVAL DAN INOVASI KEWIRAUSAHAAN SISWA INDONESIA 2018



BAB 2

MEKANISME PAMERAN FIKSI



FESTIVAL INOVASI
& KEWIRAUSAHAAN
SISWA INDONESIA

WAKTU & TEMPAT

**1 - 6
OKTOBER
2018**

HOTEL SAHID, DIY

SELEKSI & PRESENTASI



2 OKTOBER 2018
SAHID, YOGYAKARTA

PAMERAN



3 OKTOBER 2018
J-WALK, YOGYAKARTA

90 KARYA FINALIS YANG
LOLOS TAHAP SELEKSI
TAHAP PERTAMA DAN
KOMUNITAS PENDUKUNG
KEWIRAUSAHAAN

KETENTUAN UMUM

1. Finalis mendapatkan 1 unit booth ukuran 2m X 1.5m yang akan digunakan sebagai tempat finalis memamerkan produk atau contoh produk wirausahanya.
2. Setiap booth terdiri dari 1 buah meja, 1 buah kursi, dan 1 panel listrik dengan 2 colokan.
3. Finalis memamerkan, memperkenalkan dan mendemostrasikan produk atau contoh produk Gagasan/Rintisan Wirausahanya di booth masing-masing.
4. Finalis tidak diperbolehkan menggunakan xbanner sebagai alat pamer
5. Finalis harus siap jika sewaktu-waktu Gagasan/Rintisan Wirausahanya terpilih untuk dipamerkan secara langsung pada sesi Product Show/demo di panggung.
6. Pengunjung mendatangi booth dengan tertib.
7. Pengunjung diperbolehkan bertanya, mengambil foto, hingga menjalin kerja sama dengan finalis jika tertarik.
8. Pengunjung diberikan sticker penilaian untuk ditempel di booth favorit, sebagai salah satu bentuk dukungannya terhadap Gagasan/Rintisan Wirausaha.
9. Finalis diperbolehkan mengadakan fun games atau booth activity untuk menarik perhatian pengunjung selama tidak mengganggu kelancaran Pameran Kewirausahaan.
10. Sesama finalis dianjurkan untuk bergiliran mengunjungi booth temannya.
11. Finalis dengan total sticker penilaian terbanyak akan mendapat penghargaan khusus dari panitia.
12. Booth terkreatif akan mendapat penghargaan khusus dari panitia.
13. Semua pihak dilarang membuang sampah sembarangan di lokasi Pameran Kewirausahaan.

A.

B.

C.



BAB 3

PRESENTASI DAN WAWANCARA FINALIS FIKSI

PRESENTASI KATEGORI GAGASAN & RINTISAN

PESERTA YANG TELAH LOLOS SELEKSI DAN DIUNDANG KE YOGYAKARTA AKAN MELAKSANAKAN PRESENTASI KEPADA TIM JURI. ADA BEBERAPA HAL YANG MENJADI KISI-KISI ISI DARI PRESENTASI YANG HARUS DISIAPKAN OLEH FINALIS, YAITU:

JUDUL KARYA
TEMA, IDE DAN
GAGASAN WIRAUUSAHA

SLIDE 1

ANALISIS
SWOT
DARI WIRAUUSAHA

SLIDE 2

DESKRIPSI PRODUK
UNIQUE SELLING POINT
TARGET PASAR
NILAI TAMBAH PRODUK

SLIDE 3

PERENCANAAN USAHA :
-PETA PROSES
-PERENCANAAN KEUANGAN
-PERENCANAAN PRODUKSI
-PERENCANAAN PEMASARAN

SLIDE 4

-SKETSA-SKETSA DESAIN
-DESAIN FINAL PRODUK

SLIDE 5

KHUSUS KATEGORI
RINTISAN HARUS DILENGKAP
DOKUMENTASI
DARI PROSES USAHA
(FOTO ATAU VIDEO)

SLIDE 6





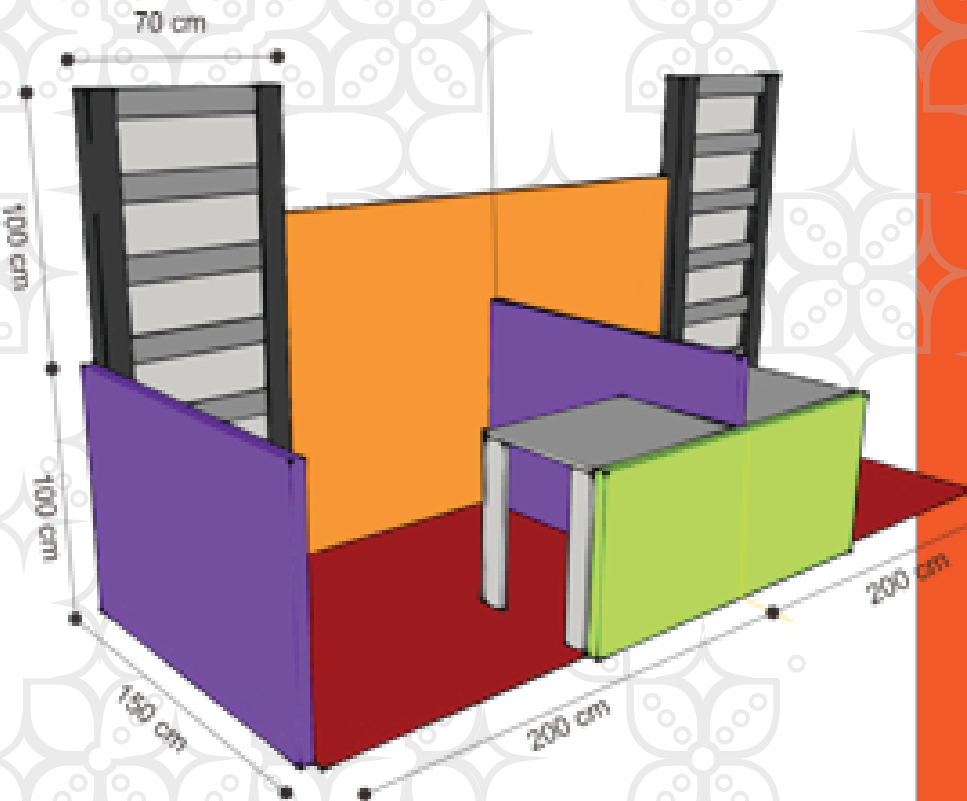
BAB 4

KEBUTUHAN PELAKSANAAN PAMERAN

PESERTA YANG DINYATAKAN LOLOS OLEH TIM JURI DAN DIUNDANG UNTUK MENGIKUTI PAMERAN, DIMINTA UNTUK MENYIAPKAN KEBUTUHAN PAMERAN

A

KEBUTUHAN PAMERAN YANG DISIAPKAN OLEH PANITIA



CATATAN: DILARANG MENGGUNAKAN BAHAN STYROFOAM UNTUK KEPERLUAN DEKORASI BOOTH.

1. Space area 200cm x 150cm
2. Panel khusus yang terdiri dari
 - 1 buah panel kayu tinggi 200cm lebar 70 cm
 - 1 buah panel berupa frame di print ukuran tinggi 150cm lebar 120cm
 - 1 buah panel di samping kiri kanan booth dengan ukuran tinggi 100cm lebar 150cm
 - Meja dengan ukuran 80cm x 60cm tinggi 70 cm
 - 1 buah kursi
3. Lighting 1 buah lampu
4. Fitting listrik dua lubang
5. Untuk beberapa bidang lomba akan disediakan beberapa kebutuhan khusus bila diperlukan yang terdiri dari:
 - Monitor atau LED TV minimal berukuran 24 inch beserta kabel VGA dan HDMI serta untuk Bidang lomba Aplikasi dan Permainan Interaktif Digital (Digital Game)
 - Area khusus memasak untuk bidang lomba boga yang terdiri dari 10 set kompor portable yang akan dipakai bergantian
 - Area khusus presentasi (LED proyektor dan layar) untuk bidang usaha lain, digunakan bersama sesuai kebutuhan
 - Area khusus fashion untuk bidang lomba fashion yang terdiri dari 2 manequin, dan hanger untuk dipakai bersama dengan pengaturan



STANDING HANGER



HANGER



MANEQUIN

pemakaian akan ditentukan kemudian.

- Komponen tambahan (rak pajang yang dapat digunakan oleh bidang lomba usaha lainnya

B

KEBUTUHAN PAMERAN YANG DISIAPKAN OLEH PESERTA

Kebutuhan yang secara khusus disiapkan peserta perkategori adalah sebagai berikut:

Wajib dibuat oleh seluruh peserta

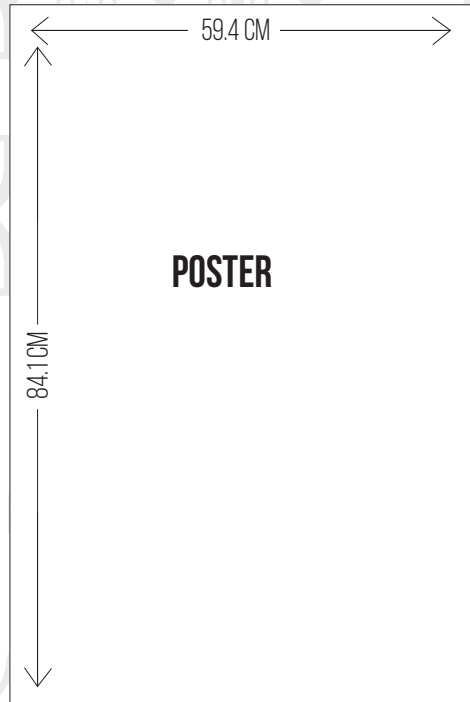
1. Poster berukuran A1 (84,1 cm x 59,4 cm / Potrait) maksimal 2 buah, yang berisi tentang: profil produk, proses produksi, peta proses usaha (dalam bentuk diagram/infografis), Konsep visual (sketsa perancangan/pengembangan produk), Gambar desain final produk, Foto produk, dan informasi penting lainnya mengenai produk dan kontak person.

Keterangan:

- Poster di print di kertas glossy (Art paper 210 gr).
- Bagi yang mengalami kendala dalam proses printing dapat dilakukan secara mandiri di Jogjakarta

2. Nama sekolah ukuran 20 cm x 70 cm (dapat berupa print out yang dibuat semenarik mungkin sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan).
3. Kartu Nama.
4. Kelengkapan/alat bantu display atau dekorasi booth, misalnya alas meja, paku plastik kecil/push pin, gunting, stepler, tali, klip/penjepit, infrab-orad, dll

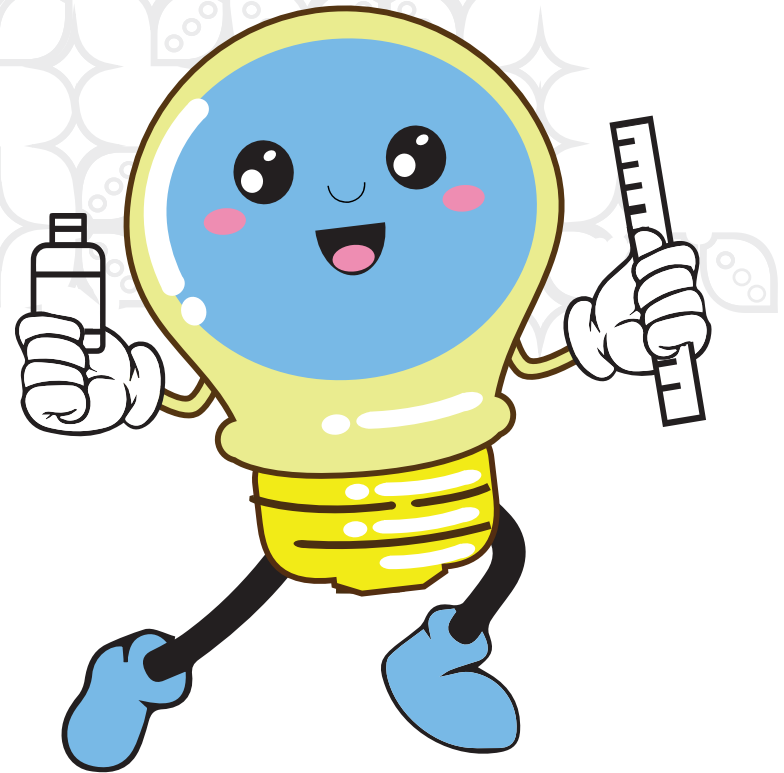
Catatan: **dilarang** menggunakan bahan **styrofoam** untuk keperluan dekorasi booth.



BIDANG USAHA KERAJINAN

A

1. Prototipe produk minimal 2 buah (Kategori gagasan)
2. Produk Jadi minimal 3 buah (Kategori Rintisan)
3. Sampel bahan baku produksi (bila diperlukan).
4. Sampel alat produksi (bila diperlukan).
5. Brosur produk, yang dibuat semenarik mungkin untuk memberikan informasi keseluruhan mengenai produk. Brosur dapat berisi:
6. Laptop (bila diperlukan)
7. Audio system (bila perlu).
8. Soft copy presentasi produk, berisi: Slide presentasi produk, Video informasi produk (bila diperlukan)
9. Konsep Promosi, yang disiapkan untuk interaksi dengan juri dan pengunjung juga untuk sesi Product Show di booth. Konsep promosi terdiri dari: Cara menyapa pengunjung, Games/intermezo untuk menarik pengunjung, Informasi tag line produk, Informasi keunggulan produk, Informasi produk secara keseluruhan, Gimmick (misalnya sticker, pin, dll) (bila diperlukan)



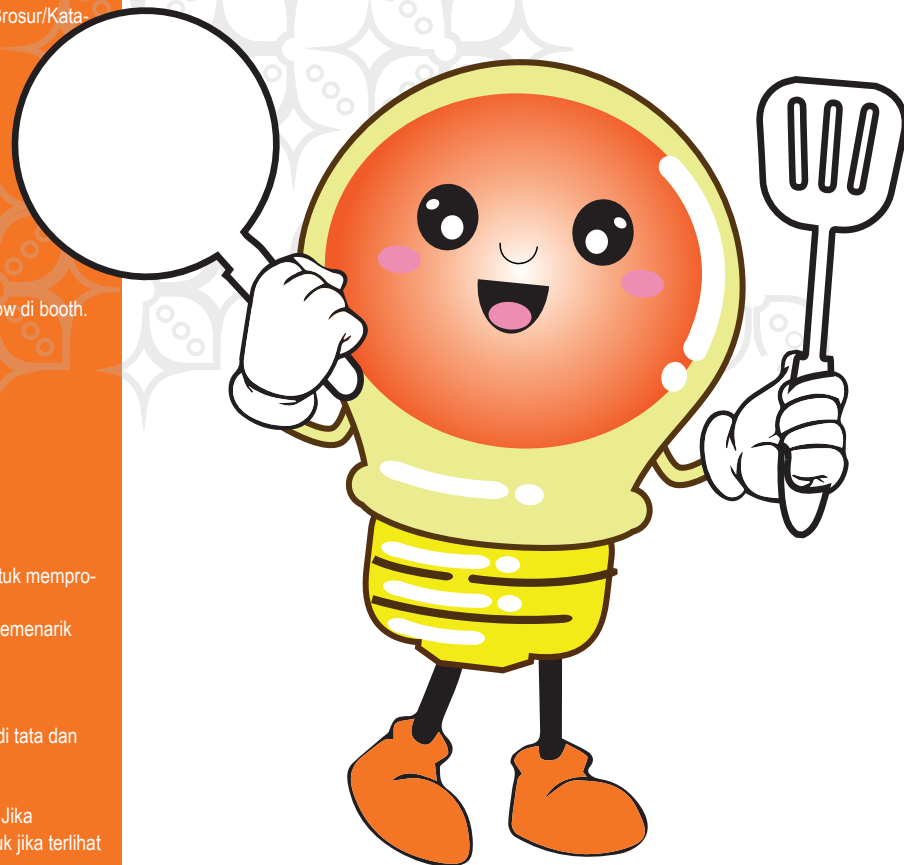


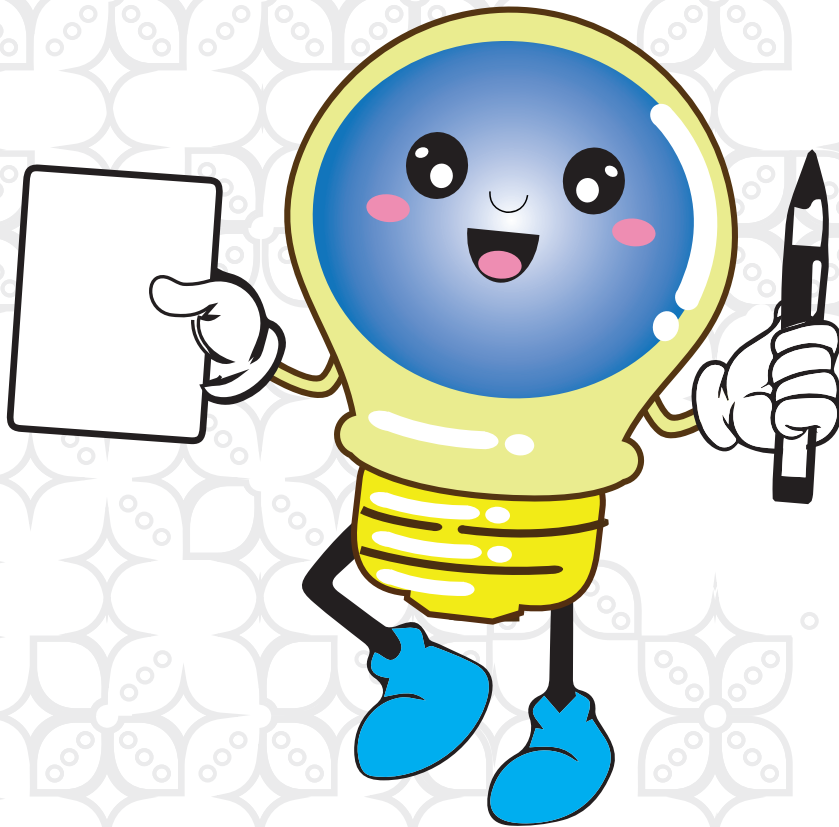
B

BIDANG USAHA PENGEMBANGAN GAME DAN APLIKASI

1. Contoh produk atau purwa rupa (prototype) produk.
 - a. Untuk kategori Rintisan, peserta harus dapat menunjukan produk jadi yang sudah bisa difungsikan baik menggunakan laptop, smartphone, komputer tablet atau perangkat lainnya.
 - b. Untuk kategori Gagasan Wirausaha peserta harus dapat menunjukan prototype produk berupa prototype aplikasi / game yang dapat difungsikan atau berupa contoh interface final produk baik dalam bentuk file gambar (.jpeg, .bmp, .dsb) ataupun dicetak.
2. File presentasi (.ppt) atau video berisi informasi tentang fungsi/ penggunaan produk.
3. Dua buah alat display yang terdiri dari:
 - Satu buah laptop, smartphone, tablet atau perangkat lain untuk memperlihatkan produk jadi atau prototype produk
 - Satu buah laptop, untuk memperlihatkan file presentasi produk dan atau video informasi produk
4. Konsep Promosi, yang disiapkan untuk interaksi dengan juri dan pengunjung juga untuk sesi Product Show di booth. Konsep promosi terdiri dari: Cara menyapa pengunjung, Games/intermezo untuk menarik pengunjung, Informasi tag line produk, Informasi keunggulan produk, Informasi produk secara keseluruhan, Gimmick (misalnya sticker, pin, dll) (bila diperlukan)

1. Contoh produk jadi untuk kategori Rintisan Wirausaha dan prototype produk atau dummy untuk kategori Gagasan Wirausaha
2. Brosur
Brosur dibuat semenarik mungkin untuk memberikan informasi keseluruhan mengenai produk. Booklet/Brosur/Katalog dapat berisi:
 - Profil usaha
 - Peta proses usaha (dalam bentuk diagram/infografis)
 - Konsep visual (sketsa perancangan/pengembangan produk)
 - Foto produk.
3. Laptop dan speaker laptop (bila diperlukan)
4. Soft copy presentasi produk (bila diperlukan)
 - Slide presentasi produk
 - Video informasi produk (proses produksi)
5. Konsep Promosi (bila diperlukan)
Konsep promosi perlu disiapkan untuk interaksi dengan juri dan pengunjung juga untuk sesi Product Show di booth. Konsep promosi terdiri dari:
 - Cara menyapa pengunjung
 - Tester Produk
 - Gimmick yang menarik(kostum / pakaianadat , dll)
 - Games/intermezzo untuk menarik pengunjung
 - Informasi tag line produk
 - Informasi keunggulan produk
 - Informasi produk secara keseluruhan
6. Kebutuhan Demo Produk di panggung dan di booth (disesuaikan dengan kebutuhan)
 - Alat masak (Talenan, pisau, komporportable, lap bersih, dll). Peralatan memasak yang diperlukan untuk memproduksi makanan atau minuman yang disajikan dalam expo.
 - Kemasan / Packaging (food grade). Tidak diperbolehkan menggunakan styrofoam, design kemasan semenarik mungkin sebagai salahsatu ciri khas produk.
 - Piring saji. Untuk penyajian produk kue, roti atau produk kuliner perlu menggunakan piring saji.
 - Taplak meja / kain penutup meja
 - Toples. Untuk penyajian produk makanan kering seperti kerupuk, keripik atau produk lain yang lazim di tata dan dihidangkan dalam toples.
 - Nampan Hidang (Baki). Untuk menata tester produk yang dapat dinikmati pengunjung
 - Gelas Kertas / Gelas plastic. Untuk penyajian produk minuman diperlukan gelas saji untuk penyajian. Jika minuman sudah dalam bentuk kemasan, gelas saji bisa digunakan untuk menambah gambaran produk jika terlihat tanpa kemasan.
 - Kertas Kue. Untuk kelengkapan penghidangan aneka produk makanan contohnya kue kering atau kue potong yang diberi alas kertas kue cantik.
 - Tissue. Kelengkapan untuk pengunjung sebagai tambahan saat pemberian tester
 - Tusuk Gigi. Untuk produk yang dikonsumsi berupa potongan, dapat diberikan alat bantu seperti tusuk gigi agar tidak dipegang tangan secara langsung.
 - Plastik Penutup Berperkat. Untuk menutup produk yang makanan tanpa kemasan.





D

BIDANG USAHA DESAIN GRAFIS

1. Contoh produk atau purwa rupa (prototype) produk.
 - a. Untuk kategori Rintisan, peserta harus dapat menunjukkan produk jadi.
 - b. Untuk kategori Gagasan Wirausaha peserta harus dapat menunjukkan prototype produk atau dummy produk, berupa contoh final produk yang baik dalam bentuk file gambar (.jpeg, .ai, .cdr, .dsb) ataupun dicetak.
2. Brosur (Bila diperlukan)

Brosur dibuat semenarik mungkin untuk memberikan informasi keseluruhan mengenai produk. Brosur dapat berisi:

 - Profil usaha
 - Peta proses usaha (dalam bentuk diagram/infografis)
 - Konsep visual (sketsa perancangan/pengembangan produk)
 - Gambar desain final produk
 - Foto proses teknik produksi (misalnya teknik manual, digital printing, screen printing, laser printing, offset, gravure, dll)
 - Aplikasi desain final pada produk usaha yang dikembangkan (misalnya pada kaos, merchandise, toys, dll)
 - Foto produk
3. File presentasi produk dan atau video informasi produk (Bila diperlukan)
4. Satu buah laptop, untuk memperlihatkan file presentasi produk dan atau video informasi produk (Bila diperlukan)

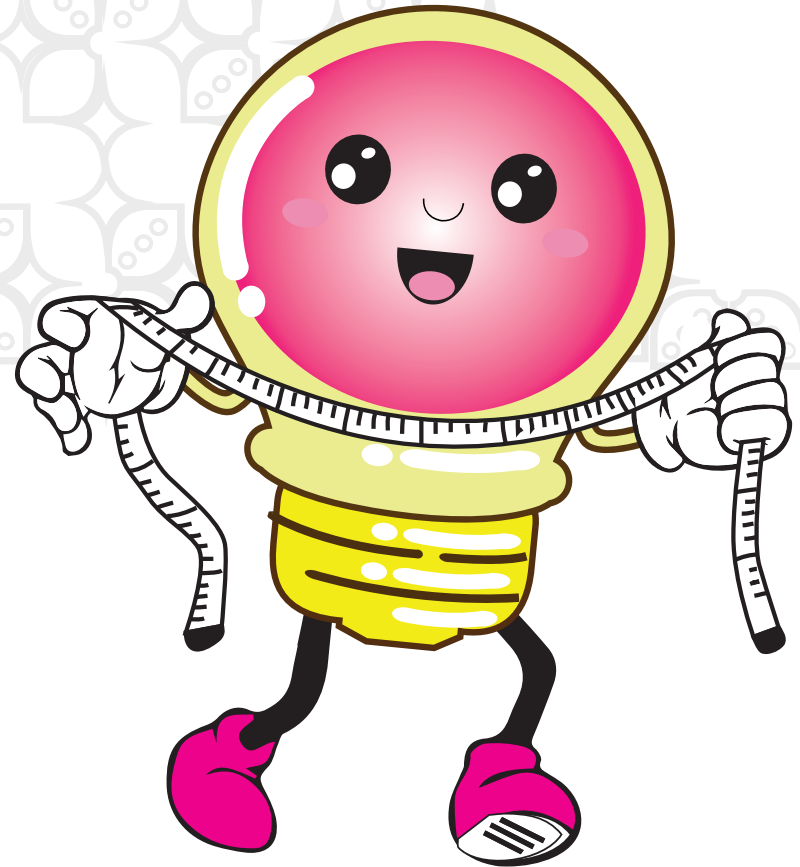
1. Untuk kegiatan presentasi:

- a. Contoh produk jadi untuk kategori Rintisan Wirausaha
- b. Dummy untuk kategori Gagasan Wirausaha
- c. Laptop
- d. Slide presentasi
- e. Video presentasi

2. Brosur (Bila Diperlukan)

Brosur dibuat semenarik mungkin untuk memberikan informasi keseluruhan produk. Isi brosur terdiri atas:

- a. Profil Usaha
- b. Deskripsi produk
- c. Gambar desain final produk
- d. Foto produk/photoshoot
- e. Kontak:
 - Nama peserta (sendiri/berkelompok)
 - No.tlp/alamat email yang bisa dihubungi
 - Asal sekolah

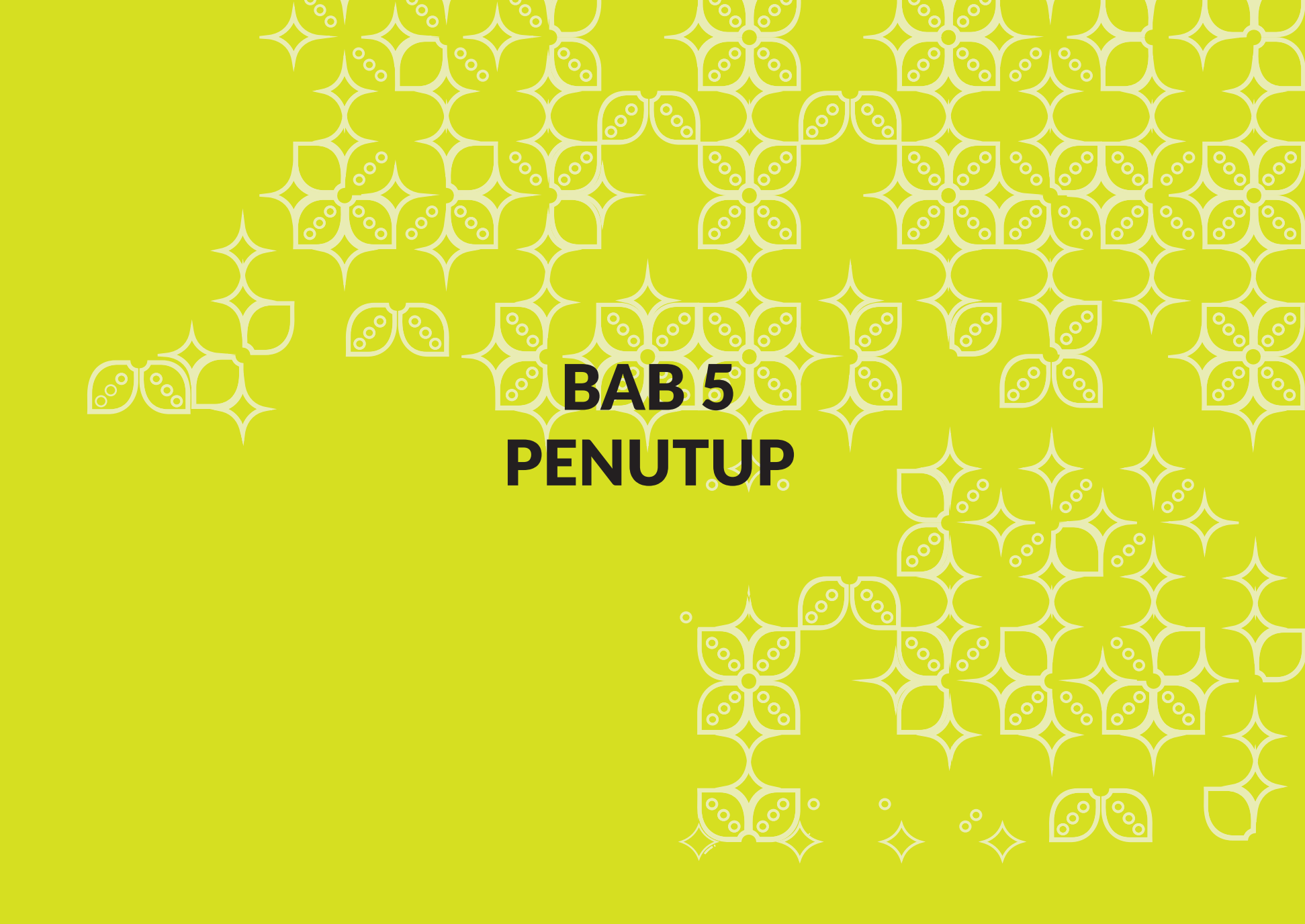




F

BIDANG USAHA LAINNYA

1. Contoh produk atau purwa rupa (prototype) produk.
 - a. Untuk kategori Rintisan, peserta harus dapat menunjukkan produk jadi yang sudah bisa difungsikan baik menggunakan laptop, smart-phone, atau komputer tablet.
 - b. Untuk kategori Gagasan Wirausaha peserta harus dapat menunjukkan prototype produk (model produk).
2. File presentasi produk dan atau video informasi produk (bila diperlukan)
Materi presentasi produk dan atau video informasi produk harus menunjukkan proses atau produk sendiri.
3. Brosur
Brosur dibuat semenarik mungkin untuk memberikan informasi keseluruhan mengenai produk. Brosur dapat berisi:
 - Profil usaha
 - Peta proses usaha (dalam bentuk diagram/infografis)
 - Konsep produk
 - 1) Untuk produk aplikasi dapat meliputi segmentasi pasar
 - 2) Untuk usaha lain yang mempunyai unsur games, konsep dapat meliputi sistem permainan, cara bermain, prosedur/aturan permainan (gameplay) atau game story.
 - Info grafis yang berisi informasi produk
4. Dua buah alat display yang terdiri dari: (bila diperlukan)
 - Satu buah laptop, smartphone atau tablet untuk memperlihatkan prototype produk
 - Satu buah laptop, untuk memperlihatkan file presentasi produk dan atau video informasi produk.



BAB 5

PENUTUP



DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH ATAS
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PENUTUP

Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI) tahun 2018 merupakan kegiatan kedua yang diselenggarakan oleh Direktorat Pembinaan SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang ternyata mendapat apresiasi yang luar biasa dari para siswa sekolah menengah, khususnya SMA dan MA. Keberlangsungan kegiatan ini sesungguhnya merupakan jawaban dari tuntutan akan pentingnya kreativitas dan inovasi bagi siswa sekolah menengah. Kreativitas dan inovasi akan membentuk mind set siswa sebagai problem solver dan mencetak generasi-generasi muda yang mampu menciptakan lapangan pekerjaan, tidak mudah menyerah, dan berpikir kritis.

Semoga kegiatan ini dapat memberikan referensi positif bagi para calon wirausaha muda kreatif Indonesia. Keberhasilan kegiatan ini merupakan kerja keras dan bantuan dari berbagai macam pihak yang telah bersinergi secara harmonis.

Boga 31
kerajinan 18
grafis 7
fashion 10
app game 9
usaha lain 15

RUNDOWN PELAKSANAAN FIKSI, 1 - 6 OKTOBER 2018, D.I. YOGYAKARTA

SOCIAL DAY : SENIN, 1 OKTOBER 2018

No	Waktu	Dur	Peserta	Guru	Uraian	Dresscode	Tempat	Penanggung Jawab
1	14.00 - 17.00	-	Kedatangan	Kedatangan	Peserta tiba di hotel lalu melakukan <i>check-in</i> dan beristirahat hingga mata acara selanjutnya.	Bebas Sopan	Hotel	FIKSI
2	17.00 - 19.00	120	Ishoma	-	Peserta istirahat dan makan malam bersama.		Hotel	FIKSI
3	19.00 - 19.30	30	<i>Ice Breaking</i>		Peserta diberikan <i>challenge</i> untuk saling mengenal dalam waktu 30 menit.	Bebas Sopan	Hotel	FIKSI
4	19.30 - 20.30	120	Generasi Emas Anti Bullying	Generasi Emas Anti Bullying	Talkshow sosial tentang kepedulian terhadap sesama manusia terutama teman sebaya yang mengalami perundungan.	Bebas Sopan	Hotel	FIKSI
5	20.30 - 22.00	90	<i>Technical Meeting</i>	<i>Technical Meeting</i>	Peserta berkumpul untuk diberi arahan tentang pelaksanaan acara selama beberapa hari kedepan. Pengundian nomor untuk presentasi dan nomor booth.	Bebas Sopan	Hotel	FIKSI dan BCCF

Jadwal Tentatif

ENTREPRENEUR DAY : SELASA, 2 OKTOBER 2018

No	Waktu	Dur	Peserta	Guru	Uraian	Pakaian	Tempat	Penanggung Jawab
1	07.00 - 08.00	60"	Sarapan dan persiapan	Sarapan dan persiapan	Peserta sarapan bersama dan bersiap-siap menuju lokasi pembukaan.	Bebas sopan	Hotel	FIKSI
3	08.00 - 11.30	210"	Pembukaan	Pembukaan	Peserta berkumpul untuk menghadiri pembukaan acara.	Batik fiksi 2018	Hotel	FIKSI
4	11.30 - 13.00	90"	Ishoma	-	Peserta istirahat dan makan siang bersama.		Hotel	FIKSI
5	13.00 - 18.00	300"	Penjurian wawancara	Coaching pembelajaran kewirausahaan kreatif	Koordinator juri akan menjelaskan teknis penjurian lalu peserta akan melakukan presentasi berurutan sesuai dengan bidang masing-masing. Acara bebas untuk peserta yang belum dipanggil dan telah melakukan presentasi. Guru akan mengikuti coaching pembelajaran kewirausahaan kreatif.	Seragam sekolah putih abu-abu	Hotel	FIKSI dan BCCF
6	18.00 - 19.00	60"	Ishoma	-	Peserta istirahat dan makan malam bersama.		Hotel	FIKSI
7	19.00 - 21.30	150"	Talk show kewirausahaan	Talk show kewirausahaan	Talkshow dari penggiat sociopreneur.	Bebas sopan	Hotel	FIKSI dan BCCF

Jadwal Tentatif

No	Waktu	Dur	Peserta	Guru	Uraian	Pakaian	Tempat	Penanggung Jawab
1	06:00 - 07:00	60"	Sarapan Dan Persiapan	Sarapan Dan Persiapan	Peserta sarapan bersama dan bersiap-siap menuju lokasi pameran	Bebas Sopan	Hotel	FIKSI
2	07:00 - 07:15	15"	Perjalanan	Perjalanan	Peserta berangkat ke bcw.			FIKSI
3	07:15 - 09:00	165"	Persiapan Pameran	Persiapan Pameran	Peserta dikumpulkan untuk diberi arahan lalu menuju booth masing-masing dan mulai mendekorasi.	Seragam Kontingen	Jogja Expo	BCCF + BMC
4	09:00 - 10:00	60"	Pembukaan Pameran	Pameran	Peserta memamerkan produk mereka di booth.		Jogja Expo	BCCF + BMC
5	10:00 - 12:00	60"	Pameran	Pameran	Peserta memamerkan produk mereka di booth.		Jogja Expo	BCCF + BMC
6	12:00 - 13:00	60"	Challenge 1	-	Peserta diberi tantangan untuk oleh panitia.		Jogja Expo	BCCF + BMC
7	13:00 - 15:00	120"	Pameran	Pameran	Peserta memamerkan produk mereka di booth.		Jogja Expo	BCCF + BMC
8	15:00 - 16:00	60"	Challenge 2	-	Peserta diberi tantangan oleh panitia.		Jogja Expo	BCCF + BMC
9	17:00 - 18:00	60"	Pameran	Pameran	Peserta memamerkan produk mereka di booth.		Jogja Expo	BCCF + BMC
10	18:00 - 20:00	120"	Persiapan Pulang	Persiapan Pulang	Peserta bersiap-siap menuju hotel.		Jogja Expo	BCCF + BMC
11	20:00 - 21:00	60"	Kembali Ke Hotel	Perjalanan	Peserta berangkat ke hotel.		Hotel	FIKSI

Jadwal Tentatif

BASIC SKILL OF SOCIOPRENEUR : KAMIS, 4 OKTOBER 2018

No	Waktu	Dur	Peserta	Guru	Uraian	Pakaian	Tempat	Penanggung Jawab
1	07:00 - 08:00	60"	Sarapan dan persiapan	Sarapan dan persiapan	Peserta sarapan bersama dan bersiap-siap menuju lokasi workshop.	Bebas sopan	Hotel	FIKSI
2	08:00 - 12:00	240"	Workshop <i>creative innovative thinking</i>	Acara bebas	Peserta mengikuti workshop <i>creative innovative thinking</i> .	Batik FIKSI 2018	Hotel	BCCF
3	12:00 - 14:00	120"	Istirahat	Istirahat	Peserta istirahat.		Hotel	FIKSI
4	14.00 - 15.00	60"	<i>Coaching social media</i>	Acara bebas	Peserta bersama-sama mengikuti <i>coaching</i> sosial media marketing.	Batik FIKSI 2018	Hotel	BCCF
5	15.00 - 15.30	60"	Istirahat	Istirahat	Peserta istirahat.		Hotel	FIKSI
6	15.30 - 17.00	60"	Materi pendikar dan wawasan kebangsaan	Materi pendikar	Peserta mengikuti materi tentang pendidikan karakter.	Batik FIKSI 2018	Hotel	FIKSI
7	17.00 - 18.00	60"	Anak muda yang inovatif dan berdaya saing	Anak muda yang inovatif dan berdaya saing	Peserta mengikuti materi tentang wawasan kebangsaan.		Hotel	
8	18.00 - 19.30	60"	Istirahat	-	Peserta istirahat.		Hotel	FIKSI
9	19:30 - 21:30	120"	Temu alumni	-	Peserta melakukan temu alumni dan makan malam bersama.	Pakaian elegan	Hotel	Fiksioner

Jadwal Tentatif

BE A SOCIOPRENEUR : JUMAT, 5 OKTOBER 2018

No.	Waktu	Dur	Peserta	Guru	Uraian	Pakaian	Tempat	Penanggung Jawab
1	06:00 - 07:00	60"	Sarapan dan persiapan	Sarapan dan persiapan	Peserta sarapan bersama dan bersiap-siap menuju venue sesuai bidang.	Bebas sopan	Hotel	FIKSI
2	07:00 - 08:00	60"	Perjalanan	Perjalanan	Peserta berangkat ke venue sesuai bidang.			FIKSI
3	08:00 - 12:00	240"	Half day internship	Half day internship	Peserta melakukan kunjungan ke beberapa industri kreatif di kota yogyakarta sesuai dengan bidang masing-masing. Dalam kunjungan peserta akan mendapatkan pengetahuan dan skill tambahan dari pelaku industri kreatif secara langsung.	Kaos FIKSI 2018	Lokasi internship	BCCF
4	12:00 - 13:00	60"	Istirahat	-	Peserta istirahat dan sholat jum'at (bagi laki-laki)		Masjid sekitar lokasi internship	FIKSI
5	13:00 - 14:00	60"	Perjalanan	Perjalanan	Peserta berangkat ke malioboro			FIKSI
6	14:00 - 16:30	150"	Kunjungan ke lokasi wisata edukasi (jl. Malioboro)	Kunjungan ke lokasi wisata edukasi	Peserta melakukan kunjungan edukasi ke sentra ekonomi kota yogyakarta (jl. Malioboro)	Kaos FIKSI 2018	Jl. Malioboro	FIKSI + BMC
7	16:30 - 17:30	60"	Kembali ke hotel		Peserta melakukan perjalanan menuju ke hotel.			
8	17.30 - 19.00	90"	Istirahat dan persiapan malam apresiasi	-	Peserta istirahat dan persiapan malam apresiasi		Hotel	FIKSI
9	19.00 - 21.30	150"	Malam apresiasi dan penutupan	Malam apresiasi dan penutupan	Peserta berkumpul untuk menghadiri penutupan acara.	Baju daerah sederhana	Hotel	FIKSI

Jadwal Tentatif

KEPULANGAN PESERTA : SABTU 6 OKTOBER 2018

No	Waktu	Dur	Peserta	Guru	Uraian	Pakaian	Tempat	Penanggung Jawab
1	Menyesuaikan	-	Kepulangan	Kepulangan	Peserta pulang ke daerah masing-masing.	Bebas sopan	Hotel	FIKSI

Jadwal Tentatif

DAFTAR NAMA PANITIA FIKSI 2018

No	Nama	Instansi	Kedudukan Dalam Kepanitiaan
I PENGARAH			
1	Drs. Purwadi Sutanto, M.Si	Direktorat Pembinaan SMA	Pengarah
2	Drs. R. Kadarmanta Baskara Aji	Kadisdik Prov D.I. Yogyakarta	Pengarah
3	Dra. Triana Purnamawati, M.M	Kabid Dikmenti, Dinas Pendidikan Provinsi D.I. Yogyakarta	Pengarah
4	Suharlan, SH., MM	Kasubdit Peserta Didik, Direktorat Pembinaan SMA	Pengarah
5	Asep Sukmayadi, M.Si	Kasi Bakat dan Prestasi, Direktorat Pembinaan SMA	Pengarah
6	Alex Firngadi, M.Si	Kasi Kepribadian, Direktorat Pembinaan SMA	Pengarah
7	Janiari, S.Pd	Kasi Seksi SMA, Dinas Pendidikan Provinsi D.I. Yogyakarta	Pengarah
8	Judo Priswanto, SE	Direktorat Pembinaan SMA	Pengarah
9	Agus Mulyana, M.Ed	Direktorat Pembinaan SMA	Pengarah
II PANITIA PELAKSANA			
10	C. Devita Andini, S.IP., MBA	Direktorat Pembinaan SMA	Penanggung Jawab Program
11	Rizal Alfian, MA	Direktorat Pembinaan SMA	Koord. Sekretariat dan Perlengkapan
12	Rosyid Ahmadi, BA	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota Sekretariat
13	Ari Wishnu Wardhana	Dinas Pendidikan Provinsi D.I. Yogyakarta	Anggota Sekretariat
14	Elok Lucyawati	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota Sekretariat
15	Sidik Mulyana, A.Md	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota Sekretariat
16	Hafidh Nurrahman	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota Sekretariat
17	Saiful	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota Perlengkapan
18	Septo Adi	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota Perlengkapan
19	Sugeng G	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota Perlengkapan
20	Nur Ismu Setiono	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota Perlengkapan
21	Esti Lestari, SE	Direktorat Pembinaan SMA	Koordinator Keuangan
22	Indra Dasaningsih, SE	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
23	Rusmana	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota

No	Nama	Instansi	Kedudukan Dalam Kepanitiaan
24	Heruddin, S.Pd	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
25	Surami	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
26	Ahmad Susilo, S.Pd	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
27	Rendi Hermawan, S.I.Kom	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
28	Hartini	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
29	Ihsan Maulana, S.Sos	Direktorat Pembinaan SMA	Koordinator Acara dan Keprotokoleran
30	Yuanita Laraswati, S.I.Kom	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
31	Habib Mailul Afif, S.T	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
32	Shafira Fawzia Ahmad, S.Psi	Universitas Indonesia	Anggota
33	Novi Pristiani	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
34	Ira Shintia	Bandung Creative City Forum	Koordinator EXPO, Design Thinking, dan Internship
35	Dr. Muhammad Ikhsan	FSRD ITB	Anggota
36	Dr. Iman Sudjudi, M.Sn	FSRD ITB	Desainer Kreatif EXPO
37	Gelar Alam Putera	Bandung Creative City Forum	Anggota
38	Getar Kembara	Bandung Creative City Forum	Anggota
39	Rizka Syafitri	Bandung Creative City Forum	Anggota
40	Esza	Bandung Creative City Forum	Anggota
41	Yunan	Bandung Creative City Forum	Anggota
42	Stephani Larasati	FIKSIONER	Teknis EXPO
43	Ayi Mutakin	FIKSIONER	Teknis EXPO
44	Soraya Fajri Yulianti	FIKSIONER	Teknis EXPO
45	Yuniati Ambarsari, S.S	Direktorat Pembinaan SMA	Koordinator Penjurian, Beasiswa, Persidangan dan Penilaian
46	Sulaksono, S.Sos	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
47	Derry Luthfi	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota

No	Nama	Instansi	Kedudukan Dalam Kepanitiaan
48	Jam Jam Muzaki, M.PP	Perkumpulan Kerlip	Penyusun Kriteria Penilaian dan Evaluasi
49	Muhammad Fathii	Tim Staf Khusus Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	Anggota
50	Nurfida	Direktorat Pembinaan SMA	Akomodasi Konsumsi
51	Lilie Hendrarto, SE	Direktorat Pembinaan SMA	Koordinator Kontrak dan Pengadaan
52	Jayani, S.Pd	Direktorat Pembinaan SMA	Koordinator Transportasi
53	Abdul Karim	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
54	Fonda Ambitasari, S.Sos	Direktorat Pembinaan SMA	Koordinator Peserta Bidang Boga
55	Hana Anggita	FIKSIONER	Anggota
56	Yana Febriana Husein	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
57	Laras Andini	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
58	Robin Kristian, S.Pd	Direktorat Pembinaan SMA	Koord. Peserta Bidang Pengembangan Aplikasi dan Game dan Desain Grafis
59	Azizul Husni Mubarak	FIKSIONER	Anggota
60	Maulani Audia, M.B.A	Setditjen Pendidikan Dasar dan Menengah	Anggota
61	Sri Wening	Direktorat Pembinaan SMA	Koordinator Peserta Bidang Fashion dan Kategori Lainnya
62	Mahesa El Ghasanni	FIKSIONER	Anggota
63	Sekar Pratiwi	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
64	Safirah Ghassani Gunawan	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
65	Agus Tomi	Direktorat Pembinaan SMA	Koordinator Peserta Bidang Kerajinan
66	Yongki Purnomo, S.T	FIKSIONER	Anggota
67	Adi Prakoso	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
68	Yosse Ervindy, S.S.T.Par	Direktorat Pembinaan SMA	Koordinator Media Relation
69	Lina Jusuf, M.Si	Direktorat Pembinaan SMA	Anggota
70	Dra. Kusri Mumpuni	Direktorat Pembinaan SMA	Koordinator Kesehatan
71	dr. Ita Rosita	Setditjen Pendidikan Dasar dan Menengah	Anggota

No	Nama	Instansi	Kedudukan Dalam Kepanitiaan
72	Zr. Try Astuti Suciati	Setditjen Pendidikan Dasar dan Menengah	Anggota
73	Yetha Milala	Dua Warna	Koordinator Dokumentasi Video
74	Rino Candra	Dua Warna	Cameraman
75	Dismanto Sembiring	Dua Warna	Cameraman
76	M. Ikbal	Dua Warna	Sutradara
77	Idris Sardi	Dua Warna	Editor
78	Izzatul Mu'minah	Dua Warna	Presenter
79	Rinda Munna Fizzya	POTENSI	Koordinator Peliputan POTENSI
80		POTENSI	Anggota
81		POTENSI	Anggota
82		POTENSI	Anggota
III JURI			
1	Yosepin Sri Ningsih, M.Ds	Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Maranatha	Juri Bidang Fashion
2	Ir. Siti Kusuma Nugraheni	Islamic Fashion Institute	Juri Bidang Fashion
3	Irfa Rifaah, M.Ds	Sekolah Tinggi Teknologi Textil Bandung	Juri Bidang Fashion
4	Chef R. Wulan Ayodya	UKMKU	Juri Bidang Boga
5	Chef Lanny Soechan	Lanny Soechan Kreasi	Juri Bidang Boga
6	Chef Haris Juliandri	Kitchen Lab Indonesia	Juri Bidang Boga
7	Yudi Suhairi	Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia (AIDIA)	Juri Bidang Desain Grafis
8	Hendy Hertiasa, S.Sn., M.I.Kom	Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB	Juri Bidang Desain Grafis
9	Triyadi Guntur, M.Sn	Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB	Juri Bidang Desain Grafis
10	TB Fiki C Satari S.E., M.M., Dipl. A.E.	Ketua Bandung Creative City Forum	Juri Bidang Kategori Lainnya
11	Drs. Wiji Purwanta, M.Pd	Sudindik Wilayah 2 Jakarta Selatan	Juri Bidang Kategori Lainnya
12	Dr. Pindi Setiawan	Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB	Juri Bidang Kategori Lainnya

No	Nama	Instansi	Kedudukan Dalam Kepanitiaan
13	Dr. Prathama Rahardja, M.Sc	FE Universitas Indonesia	Juri Bidang Kategori Lainnya
14	Dr. Chandra Tresnadi, M.Ds	Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB	Juri Pengembangan Aplikasi & Digital Game
15	Eep Maqdir	Studio Masagi	Juri Pengembangan Aplikasi & Digital Game
16	Banung Grahita, M.Ds., Ph.D	Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB	Juri Pengembangan Aplikasi & Digital Game
17	Tyar Ratuannisa, M.Ds.	Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB	Juri Bidang Kerajinan (Craft)
18	Meirina Triharini, M.Ds., Ph.D.	Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB	Juri Bidang Kerajinan (Craft)
19	Dr. Komar Kudiya	Pemilik dan Designer Batik Komar	Juri Bidang Kerajinan (Craft)
IV NARA SUMBER			
1	Dede Ramdhan	SMAN 1 Cisarua	
2	Fajar Sidiq Baihaqi	SMAN 1 Cisarua	
3	Muhammad Naufal Hakim	SMAN 5 Yogyakarta	
4	Nuha Maulana Hakim	SMAN 5 Yogyakarta	
5	Leo Sani Putra Siregar, SH	Leo Siregar and Associates Law Firm	
6	Iwan (asisten)	Leo Siregar and Associates Law Firm	
7	Alamanda Shantika	Vice President of Technology Product GOJEK	
8	Polhukam	Kementerian Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan Republik Indonesia	
9	Polhukam (asisten)	Kementerian Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan Republik Indonesia	
10	Dr. Dwi Purnomo	Universitas Padjajaran	
11	Muchammad Nur Aziz Hanafi, S.Kom	3 M (Muslim Muda Manfaat) - Jogja	
12	Noor Arief	Dagadu Djogja	
13	Ir. Ananto Kusuma Seta, M.Sc, Ph.D	Staf Ahli Bidang Inovasi dan Daya Saing, Kemendikbud	
V MC Opening Closing dan EXPO			
1	Dede Afif Budiharto	Opening, Closing, EXPO	
2	Tri Hestiningsih, SKH	Opening dan Closing	
3	Salsabilla Astari Puteri	EXPO	

