



BAPPEDA
KAB. GUNUNGKIDUL

BUKU PANDUAN

Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat
(Krenovamaskat)

Kabupaten Gunungkidul Tahun 2019

Meningkatkan Kualitas Inovasi dan Kreativitas Masyarakat
Berkbasis Iptek Untuk Membangun Daerah



foto dokumen Bappeda
Tahun 2018

PENGANTAR

Penyelenggaraan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Kabupaten Gunungkidul Tahun 2019, pada hakekatnya merupakan upaya menumbuh kembangkan budaya penelitian dan kinerja pengembangan teknologi.

Kegiatan ini merupakan rangkaian dari peringatan Hari Jadi Kabupaten Gunungkidul ke-188 dan sejalan dengan implementasi Undang – Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;

Dalam rangka memberikan informasi dan pedoman bagi para pemangku kepentingan yang terkait dengan lomba ini, maka disusun buku panduan guna menyamakan persepsi bagi semua pihak dalam penyelenggaraan kegiatan ini.

Kami menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku panduan ini. Saran dan masukan bagi penyempurnaan panduan ini sangat diharapkan dan semoga dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Wonosari, 28 Januari 2019

KEPALA,



SRI SUHARTANTA, S.IP., M.Si

Pembina Utama Muda, Gol. IV/c

NIP. 19720211 199603 1 002

DAFTAR ISI

PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II MEKANISME PELAKSANAAN	6
BAB III PENYELENGGARAAN SELEKSI	10
LAMPIRAN DOKUMEN SELEKSI	11

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahwa pada hakekatnya pembangunan dilaksanakan untuk meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat sebagaimana yang diamanatkan undang-undang. Indikator keberhasilan pembangunan dapat tercermin pada pertumbuhan ekonomi dan juga pemerataan pembangunan untuk mengurangi kesenjangan antar wilayah. Dalam upaya meningkatkan peran serta masyarakat dalam pembangunan pemberdayaan masyarakat perlu ditingkatkan melalui peningkatan kompetensi sumberdaya sehingga mempunyai posisi tawar yang tinggi, sebagai mana misi pembangunan Kabupaten Gunungkidul yaitu mewujudkan peningkatan kualitas sumberdaya manusia yang mempunyai daya saing, penguasaan, pemanfaatan dan penciptaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mempunyai kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan dan pembangunan yang berkelanjutan.

Bangsa yang maju adalah bangsa yang banyak memiliki inovasi, khususnya yang dapat digunakan sebagai alat transformasi sosial dan menggerakkan sektor ekonomi. Sejalan dengan maksud tersebut dalam rangka meningkatkan kualitas sumberdaya manusia melalui pengembangan inovasi, kreativitas masyarakat dan pemanfaatan pengelolaan sumber daya alam serta dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan, maka implementasinya adalah dengan menumbuh kembangkan motivasi, memberi stimulasi dan fasilitasi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menciptakan iklim yang kondusif guna mewujudkan daya kreativitas dan inovasi masyarakat yang dapat digunakan dalam proses produksi barang/jasa.

B. Dasar Penyelenggaraan

1. Undang-Undang Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 23 tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-undang Nomor 2 tahun 2014;
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah;
4. Peraturan Daerah Kabupaten Gunungkidul Nomor 6 Tahun 2016 tentang urusan Pemerintah Daerah;
5. Peraturan Bupati Kabupaten Gunungkidul Nomor 74 Tahun 2016 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi Tugas Fungsi dan Tata Kerja Badan Perencanaan Pembangunan Daerah;
6. Peraturan Daerah Kabupaten Gunungkidul Nomor 10 Tahun 2018 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tahun Anggaran 2019;
7. Peraturan Bupati Kabupaten Gunungkidul Nomor 72 Tahun 2018 Tentang Penjabaran Anggaran dan Belanja Daerah Kabupaten Gunungkidul Tahun Anggaran 2019;

C. Maksud dan Tujuan

Maksud

1. Mengembangkan sumber daya manusia yang trampil, professional dan peduli;
2. Mendorong percepatan upaya penanggulangan kemiskinan melalui peningkatan pemanfaatan kreativitas dan inovasi oleh masyarakat;
3. Meningkatkan kualitas hasil penelitian/hasil karya yang mendayagunakan sumberdaya lingkungan sekitarnya.

Tujuan

1. Memberikan motivasi kepada masyarakat, dunia pendidikan, lembaga, penggiat ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan kinerja dalam mendukung kreativitas dan inovasi masyarakat Kabupaten Gunungkidul;
2. Menumbuhkan, menguatkan, dan memandirikan kelembagaan teknologi tepat guna di Kabupaten Gunungkidul;
3. Memperluas pemanfaatan hasil kreativitas dan inovasi masyarakat sesuai kebutuhan masyarakat.

D. Tolok Ukur Keberhasilan

1. Teridentifikasinya pelaku/penggiat kreativitas dan inovasi masyarakat serta pengguna ilmu pengetahuan dan teknologi yang berwawasan lingkungan;
2. Meningkatnya hasil pemanfaatan kreativitas dan inovasi masyarakat yang menggunakan teknologi tepat guna sesuai kebutuhan masyarakat;
3. Meningkatnya kreativitas dan inovasi masyarakat melalui tulisan, karya ilmiah yang menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi.

E. Sasaran

1. Masyarakat Umum secara individu atau kelompok;
2. Siswa sekolah menengah (SMA, SMK, MA) atau yang sederajat.

F. Pengertian Krenovamaskat

1. Krenovamaskat adalah Kreativitas dan Inovasi Masyarakat yang berupa kegiatan untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi masyarakat Kabupaten Gunungkidul dalam bentuk penelitian, pengembangan, dan atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis dalam konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti ilmu teknik, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial termasuk pemanfaatan teknologi tepat guna;
2. Ilmu pengetahuan adalah rangkaian pengetahuan yang digali, disusun dan dikembangkan secara sistematis dengan menggunakan pendekatan tertentu yang dilandasi oleh metodologi ilmiah, baik yang bersifat kuantitatif, kualitatif maupun eksploratif untuk menerangkan pembuktian gejala alam dan atau gejala kemasyarakatan tertentu;
3. Kreativitas atau Daya Cipta adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau anggitan (*concept*) baru atau hubungan baru antara gagasan dan anggitan yang sudah ada;
4. Inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan dan/atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan iptek yang telah ada kedalam produk atau proses produksi;

5. Teknologi Tepat Guna adalah teknologi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, dapat menjawab permasalahan masyarakat, tidak merusak lingkungan, dapat dimanfaatkan dan dipelihara oleh masyarakat secara mudah, serta menghasilkan nilai tambah dari aspek ekonomi dan aspek lingkungan.

G. Kategori Peserta

Masyarakat Umum : adalah perorangan atau kelompok masyarakat yang melakukan kreasi dan inovasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat.

Siswa Sekolah : adalah perorangan atau kelompok siswa SMA, SMK, MA atau sederajat yang melakukan secara langsung penelitian untuk berkreasi dan berinovasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

BAB II

MEKANISME PELAKSANAAN

A. Persyaratan

Lomba ini berlaku untuk Masyarakat Umum dan Siswa Sekolah Menengah dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Berdomisili di wilayah Kabupaten Gunungkidul sesuai KTP;
- 2) Inovasi merupakan hasil karya asli dari ide sendiri maupun kelompok atau merupakan pengembangan (inovasi) dari hasil penelitian yang sudah ada;
- 3) Hasil karya yang diusulkan belum pernah mendapatkan penghargaan;
- 4) Diusulkan oleh Organisasi Perangkat Daerah terkait, kecamatan/sekolah di Kabupaten Gunungkidul.

B. Dokumen Seleksi

Peserta seleksi wajib melampirkan dokumen sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari usulan yang disampaikan antara lain sebagai berikut :

- 1) Biodata peserta (ditandatangani oleh peserta);
- 2) Formulir pengusulan (ditandatangani oleh Kepala OPD/camat/kepala sekolah)
- 3) Profil Karya Krenovamaskat, hasil penelitian atau inovasi yang diusulkan untuk dinilai. Sistematika penulisan profil sebagai berikut:

JUDUL

BAB I Pendahuluan

- I.1. Latar belakang
- I.2 Rumusan masalah
- I.3 Maksud dan Tujuan
- I.4 Manfaat

BAB II Tinjauan pustaka

- II.1 Landasan Teori

BAB III Metode

- III.1 Jenis kegiatan/usaha/inovasi
- III.2 Alat dan bahan
- III.3. Biaya
- III.4 Operasional kegiatan/langkah kerja

BAB IV Pembahasan dan Hasil

BAB V Kesimpulan

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

- 4) Fotokopi Kartu Tanda Penduduk/identitas yang dimiliki.
- 5) Pada point 1 s.d 4 dijadikan dalam 1 dokumen (softcopy dalam bentuk pdf)

C. Mekanisme Seleksi

1. Peserta Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Tahun 2019 dari kategori masyarakat umum diusulkan oleh Kecamatan atau Organisasi Perangkat Daerah, sedangkan untuk kategori SMA sederajat diusulkan oleh Kepala Sekolah.
2. Dokumen Seleksi disampaikan ke Bappeda Kabupaten Gunungkidul c.q. Bidang Penelitian, Pengembangan, dan Pengendalian mulai tanggal **4 Februari 2019** dan paling lambat tanggal **29 Maret 2019 Jam 15.00 WIB**, dalam bentuk softcopy(format pdf) dan hardcopy dokumen.
3. Berdasarkan atas usulan yang masuk dan diterima Bappeda Kabupaten Gunungkidul, akan dilakukan seleksi terhadap dokumen peserta seleksi oleh Tim Penilai.
4. Peserta yang masuk nominasi akan menyampaikan paparan/presentasi hasil karyanya di hadapan Tim Penilai.

D. Bobot Penilaian

1. Mempunyai nilai manfaat (20%)
2. Keaslian inovasi (20%)
3. Memanfaatkan sumberdaya lokal (15%)
4. Memiliki prospek implementatif (kesinambungan bahan/media), peluang pengembangan, didukung oleh masyarakat (10%)
5. Teknologi bersih/ ramah lingkungan (10%)
6. Ada prototype/ riil/ wujud nyata (10%)
7. Potensi paten/ *copyright* (10%)
8. Sistematika penulisan (5%)

E. Penghargaan dan Hadiah

Peserta Lomba akan memperoleh penghargaan berupa trofi, piagam penghargaan dan uang pembinaan.

Hadiah uang pembinaan berdasarkan kategori, besarnya sebagai berikut :

Masyarakat

Juara I :Rp 3.500.000,00

Juara II :Rp 3.000.000,00

Juara III :Rp 2.500.000,00

Siswa Sekolah Perorangan

Juara I :Rp 2.500.000,00

Juara II :Rp 2.000.000,00

Juara III :Rp 1.500.000,00

Siswa Sekolah Kelompok

Juara :Rp 2.500.000,00

Juara II :Rp 2.000.000,00

Juara III :Rp 1.500.000,00

F. Pengumuman Pemenang

1. Pemenang akan pada minggu **ke - 2** bulan Mei 2019 dan dapat dilihat pada website ***bappeda.gunungkidulkab.go.id***.
2. Keputusan Tim Penilai bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat serta tidak diadakan surat menyurat.
3. Penyerahan trofi dan hadiah dilakukan pada puncak acara Peringatan Hari Jadi Kabupaten Gunungkidul Tahun 2019.

BAB III

PENYELENGGARAAN SELEKSI

A. Ruang lingkup penyelenggaraan

Tahapan penyelenggaraan lomba adalah sebagai berikut:

1. Persiapan pelaksanaan seperti pembuatan buku panduan dan leaflet;
2. Rapat koordinasi dengan OPD, kecamatan dan sekolah terkait rencana pemberian anugerah;
3. Penjaringan calon peserta penerima anugerah;
4. Seleksi peserta calon peserta Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) oleh Tim;
5. Penetapan pemenang Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat);
6. Upacara penerimaan penghargaan dan hadiah.

B. Jadwal Pelaksanaan

Pelaksanaan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Kabupaten Gunungkidul tahun 2019 akan dimulai dengan pengumuman dan sosialisasi mulai tanggal 22 Januari 2019, dan penyerahan anugerah dilaksanakan pada acara puncak Hari Jadi Kabupaten Gunungkidul bulan Mei 2019, di Kompleks Bangsal Sewokoprojo Jl.Pangarsan Wonosari, waktu definitifnya akan disampaikan kemudian.

(Lihat "Tata Kala Kegiatan")

C. Pembiayaan

Penyelenggaraan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Tahun 2019 dibiayai APBD Kabupaten Gunungkidul Tahun Anggaran 2019 melalui Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.

D. Penutup

Buku panduan ini digunakan sebagai acuan operasional dalam penyelenggaraan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Kabupaten Gunungkidul Tahun 2019. Untuk lebih optimalnya penyelenggaraan lomba ini, apabila dipandang perlu dapat bekerjasama dan berkoordinasi dengan lembaga lain.

**DOKUMEN SELEKSI
REKOMENDASI/FORMULIR PENGUSULAN PESERTA
LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT
(KRENOVAMASKAT)
KABUPATEN GUNUNGKIDUL TAHUN 2019**

PENGUSUL	
Nama (Lengkap)	:
Lembaga Instansi	:
Jabatan	:

Dengan ini kami merekomendasikan/mengusulkan nama tersebut dibawah ini dicalonkan sebagai peserta LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI (KRENOVAMASKAT) KABUPATEN GUNUNGKIDUL TAHUN 2019.

Nama Lengkap :

(Jika berkelompok, mohon

nama dicantumkan semua)

Pekerjaan :

Alamat : Rt. Rw. Dusun.....

Desa.....Kecamatan.....

Nomor HP/WA (nama) :

Karya yang diusulkan :

Segi Kemanfaatannya : 1.....

2.....

3.....

4.....

....., 2019
Pengusul,

(.....)
Cap & Tanda tangan oleh
Kepala OPD/Camat/Kepala Sekolah



TATA KALA

Pelaksanaan Lomba Krenovamaskat Tahun 2019

No	Uraian kegiatan	Jan	Febr	Maret	April	Mei
1	Pengumuman dan Sosialisasi	10-15	10-15			
2	Penyampaian Hasil Karya		10-15	10-15	10-15	
3	Seleksi Awal			10-15	10-15	
4	Fact Finding (Presentasi Awal) di Lokasi				10-15	
5	Presentasi Akhir di BAPPEDA GK				10-15	
6	Pengumuman Pemenang (Penerima Anugerah)				10-15	
7	Penyerahan Anugerah IPTEK					10-15



Gunungkidul
Handayani

**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Alamat : Jalan Satria No.3, Wonosari, Gunungkidul 55812
Telp. 0274 - 391761, Fax. 0274-391701, Website : bappeda.gunungkidulkab.go.id
email : litbang-bappeda@gunungkidulkab.go.id