



BAPPEDA
KAB.GUNUNGKIDUL

BUKU PANDUAN

Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat
(KRENOVAMASKAT)

Kabupaten Gunungkidul Tahun 2020

*"Mewujudkan Gunungkidul Sebagai Daerah Terkemuka dan Berbudaya
Melalui Inovasi dan Kreativitas Masyarakat"*



PENGANTAR

Penyelenggaraan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Kabupaten Gunungkidul Tahun 2020, pada hakekatnya merupakan upaya menumbuh kembangkan budaya penelitian dan kinerja pengembangan teknologi.

Kegiatan ini merupakan rangkaian dari peringatan Hari Jadi Kabupaten Gunungkidul ke-189 dan sejalan dengan implementasi Undang-Undang Nomor 11 tahun 2019 tentang Sistem Nasional 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.



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 23 tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-undang Nomor 2 tahun 2014;
2. Undang-Undang Nomor 11 tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
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 14 Tahun 2019 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tahun Anggaran 2020;
7. Peraturan Bupati Kabupaten Gunungkidul Nomor 93 Tahun 2019 Tentang Penjabaran Anggaran dan Belanja Daerah Kabupaten Gunungkidul Tahun Anggaran 2020;

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, ASN, 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. ASN Kategori Inovasi secara individu atau kelompok;
3. Siswa sekolah menengah (SMP, MTS, SMA, SMK, MA) atau yang sederajat (kategori olahan makanan dan teknologi/sains) secara kelompok.

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.

ASN : adalah perorangan atau kelompok yang melakukan kreasi inovasi dalam tata kelola pemerintahan, pelayanan public dan dalam bidang urusan pekerjaan di masing-masing OPDnya.

Siswa Sekolah Kelompok: adalah kelompok siswa SMP, MTS, 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, ASN dan Siswa Sekolah Menengah sederajat dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Berdomisili di wilayah Kabupaten Gunungkidul sesuai KTP/KK;
- 2) Khusus ASN berlaku bagi mereka yang bekerja di lingkup Pemerintah Kabupaten Gunungkidul.
- 3) Inovasi merupakan hasil karya asli dari ide sendiri maupun kelompok atau merupakan pengembangan (inovasi) dari hasil penelitian yang sudah ada;
- 4) Hasil karya yang diusulkan belum pernah mendapatkan penghargaan pada Lomba Krenovamaskat sebelumnya.
- 5) 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 **format terlampir** (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 identitas yang dimiliki (KTP/KK/SIM/Kartu Pelajar).
- 5) **Pada point 1 s.d 4 dijadikan dalam 1 dokumen (softcopy dalam bentuk pdf/word).**
- 6) Wajib mendaftar online di :

bit.ly/KrenovamaskatGunungkidul2020

Yang perlu disiapkan :

- Alamat email dari gmail.com
- Foto/Scan identitas diri (pdf/jpg/jpeg) beri nama :
<namapeserta_kategori>
- File Proposal pada **point ke 5** (pdf/word) beri nama :
<nama_judulproposal>
- File **VIDEO INOVASI** untuk ASN.

C. Mekanisme Seleksi

1. Peserta Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Tahun 2020 dari kategori masyarakat umum dan ASN diusulkan oleh Kecamatan atau Organisasi Perangkat Daerah yang bersangkutan, sedangkan untuk kategori pelajar diusulkan oleh Kepala Sekolah.
2. Dokumen Seleksi disampaikan ke Bappeda Kabupaten Gunungkidul c.q. Bidang Penelitian, Pengembangan, dan Pengendalian mulai tanggal **22 Januari 2020** dan paling lambat tanggal **20 Maret 2020 Jam 15.30 WIB** *hardcopy* dokumen (*softcopy* sudah diupload melalui *online*)
3. Berdasarkan atas usulan yang masuk dan diterima Bappeda Kabupaten Gunungkidul, akan dilakukan seleksi terhadap dokumen peserta seleksi oleh Tim Penilai.
4. Peserta wajib menyampaikan paparan/presentasi hasil karyanya di hadapan Tim Penilai.

D. Bobot Penilaian

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

Juara I	:Rp	3.000.000,00
Juara II	:Rp	2.000.000,00
Juara III	:Rp	1.500.000,00

ASN (Inovasi)

Juara I	:Rp	3.000.000,00
Juara II	:Rp	2.000.000,00
Juara III	:Rp	1.500.000,00

Siswa Sekolah Kelompok (Olahan Makanan)

Juara I	:Rp	5.000.000,00
Juara II	:Rp	3.500.000,00
Juara III	:Rp	2.500.000,00

Siswa Sekolah Kelompok (Sains/Teknologi)

Juara I	:Rp	5.000.000,00
Juara II	:Rp	3.500.000,00
Juara III	:Rp	2.500.000,00

F. Pengumuman Pemenang

1. Pemenang akan diumumkan selambat-lambatnya pada minggu **ke-2** bulan Mei 2020 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 2020.

BAB III

PENYELENGGARAAN SELEKSI

A. Ruang lingkup penyelenggaraan

Tahapan penyelenggaraan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) adalah sebagai berikut:

1. Persiapan pelaksanaan seperti pembuatan buku panduan dan leaflet;
2. Rapat koordinasi dengan OPD, kecamatan dan sekolah terkait sosialisasi lomba;
3. Pendaftaran dan penyampaian dokumen oleh peserta;
4. Seleksi dokumen dan penilaian oleh Tim Penilai;
5. Penetapan pemenang lomba;
6. Upacara penerimaan penghargaan dan hadiah.

B. Jadwal Pelaksanaan

Pelaksanaan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Kabupaten Gunungkidul tahun 2020 akan dimulai dengan pengumuman dan sosialisasi mulai tanggal 22 Januari 2020, dan penyerahan anugerah dilaksanakan pada acara puncak Hari Jadi Kabupaten Gunungkidul bulan Mei 2020, 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 2020 dibiayai APBD Kabupaten Gunungkidul Tahun Anggaran 2020 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 2020. Untuk lebih optimalnya penyelenggaraan lomba ini, apabila dipandang perlu dapat bekerjasama dan berkoordinasi dengan lembaga lain.

**FORMULIR PENGUSULAN PESERTA
KATEGORI ASN DAN MASYARAKAT UMUM
LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT (KRENOVAMASKAT)
KABUPATEN GUNUNGKIDUL TAHUN 2020**

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 2020.

Nama Lengkap :
(bagi yang berkelompok
harap dicantumkan
semua)

Alamat : Rt. Rw. Dusun.....
Desa.....Kecamatan.....

Nomor HP/WA :

Kategori* : Masyarakat Umum/ASN

NIP (bagi ASN) :

Judul karya yang diusulkan :

Manfaat : 1.....
2.
3.
4.
....., **2020**

Pengusul,

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

Keterangan * : coret yang tidak perlu

**FORMULIR PENGUSULAN PESERTA
KATEGORI SISWA SEKOLAH KELOMPOK
LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT (KRENOVAMASKAT)
KABUPATEN GUNUNGKIDUL TAHUN 2020**

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 2020.

Nama Lengkap :
(harap dicantumkan
semua nama anggotanya)

Nomor HP/WA(nama) :

Nama dan Nomor HP Guru
Pembimbing :

Kategori* : Makanan olahan/ Sains/ Teknologi

Judul karya yang diusulkan :

Manfaat :
1.....
2.
3.
4.

....., 2020

Pengusul,

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

Keterangan * : coret yang tidak perlu

TATA KALA
Pelaksanaan Lomba Krenovamaskat Tahun 2020

No	Uraian Kegiatan	Januari	Februari	Maret	April	Mei
1	Pengumuman dan Sosialisasi					
2	Pendaftaran dan Penyampaian Dokumen					
3	Seleksi Dokumen					
4	Presentasi Hasil Karya					
5	Pengumuman Pemenang Lomba Krenovamaskat					
6	Penyerahan Anugerah IPTEK					



**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