



**BAPPEDA KOTA SEMARANG**

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

# PANDUAN LOMBA **KRENOVA**

**Kreativitas dan Inovasi Masyarakat**

**2023**





## PANDUAN LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT (KRENOVA) KOTA SEMARANG TAHUN 2023

### A. Pendahuluan

#### 1. Latar Belakang

Pemerintah telah menetapkan fokus pembangunan tahun 2023. Pemerintah telah menyiapkan strategi besar untuk merespon tantangan ekonomi global serta harus mampu mendorong kelanjutan pemulihan ekonomi lokal. Meskipun tidak secara spesifik menyebutkan tentang riset dan inovasi seperti pada tahun 2022. Semangat menanggulangi inflasi dan perbaikan perekonomian menjadi bahan bakar menggerakkan inovasi dan kreativitas. Untuk itu Presiden meminta seluruh kementerian, lembaga, juga pemerintah daerah agar mengendalikan secara detail belanja-belanja yang ada, tidak terjebak rutinitas, serta memperbesar pembelian produk-produk dalam negeri, khususnya produk usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM).

Presiden Joko Widodo menekankan untuk menjadi negara maju, dibutuhkan kerja yang luar biasa dari semua pihak dan tidak boleh lagi terjebak pada rutinitas, bangsa Indonesia harus terus mengembangkan cara-cara baru, nilai-nilai baru. "Jangan sampai kita terjebak dalam rutinitas yang monoton. Harusnya inovasi bukan hanya pengetahuan. Inovasi adalah budaya". Pada kesempatan lain, Presiden Joko Widodo menyatakan bahwa investasi di bidang riset dan inovasi adalah kunci Indonesia menjadi negara maju. Karena melalui riset dan inovasi dapat dilahirkan gagasan inovatif yang terkoneksi dengan dunia usaha, dengan dunia industri, yang memberikan manfaat bagi masyarakat dan pada akhirnya meningkatkan daya saing ekonomi nasional.

Dalam Visi Wali Kota Semarang terbaru "Terwujudnya Kota Semarang yang SEMAKIN HEBAT berlandaskan PANCASILA dalam Bingkai NKRI Yang Ber-Bhinneka Tunggal Ika", salah satu misi yang dijalankan untuk mencapai visi tersebut adalah "Meningkatkan potensi ekonomi lokal yang berdaya saing dan stimulasi pembangunan industri, berlandaskan riset dan inovasi berdasar prinsip demokrasi ekonomi Pancasila". Kota Semarang sebagai kota metropolitan dengan berbagai potensinya yang luar biasa menjadikan tantangan untuk dikelola dan didayagunakan bagi pembangunan dan kemajuan kota. Menyikapi persaingan dunia global yang semakin ketat, kualitas sumber daya manusia Kota Semarang dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) perlu dipacu agar berdaya saing, dan kata kunci untuk memenangkan persaingan adalah inovasi.

Dalam upaya mengembangkan sikap kreatif dan inovatif di tengah masyarakat, Pemerintah Kota Semarang melalui Badan Perencanaan



Pembangunan Kota Semarang menyelenggarakan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenova). Lomba Krenova Kota Semarang yang secara rutin diselenggarakan setiap tahun merupakan suatu ajang guna mengakomodir semangat berkreasi dan berinovasi dari masyarakat Kota Semarang melalui kegiatan penelitian, pengembangan dan penerapan teknologi.

## **2. Dasar**

- a. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 148, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6374);
- b. Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2005 tentang Alih Teknologi Kekayaan Intelektual serta Hasil Penelitian dan Pengembangan oleh Perguruan Tinggi dan Lembaga Penelitian dan Pengembangan (Lembaran Negara Tahun 2005 Nomor 43, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4497);
- c. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 206);
- d. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 546);
- e. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 3 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Inovasi Daerah Provinsi Jawa Tengah (Lembaran Daerah Provinsi Jawa Tengah Tahun 2019 Nomor 3, Tambahan Lembaran Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 108);
- f. Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 7 Tahun 2022 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tahun Anggaran 2023 (Lembaran Daerah Kota Semarang Tahun 2022 Nomor 7);
- g. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 37 Tahun 2020 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 3 tahun 2019 tentang penyelenggaraan Inovasi Daerah di Provinsi Jawa Tengah (Berita Daerah Provinsi Jawa Tengah tahun 2020 Nomor 37);
- h. Peraturan Wali Kota Semarang Nomor 117 Tahun 2021 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi, serta Sistem Kerja Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Semarang (Berita Daerah Kota Semarang Tahun 2021 Nomor 117);
- i. Peraturan Wali Kota Semarang Nomor 73 Tahun 2022 tentang Penjabaran Anggaran Pendapatan Belanja Daerah Tahun Anggaran 2023.

## **3. Tujuan**

- a. Mendorong terbentuknya iklim kreatif dan inovatif di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka meningkatkan daya saing serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat, khususnya di Kota Semarang.

- b. Memilih dan memberikan penghargaan kepada masyarakat Kota Semarang, baik perorangan atau kelompok yang mampu menghasilkan temuan teknologi yang kreatif dan inovatif.

#### **4. Ruang Lingkup Kegiatan**

Ruang lingkup kegiatan Lomba Krenova Kota Semarang tahun 2023 adalah sebagai berikut :

- a. Penyiapan Panduan Lomba Krenova
- b. Sosialisasi Panduan Lomba Krenova
- c. Pengumpulan Proposal temuan Lomba Krenova
- d. Seleksi Administrasi dan Proses Verifikasi
- e. Penentuan Pemenang
- f. Pengumuman Pemenang
- g. Pemberian Penghargaan kepada Pemenang

#### **5. Bidang Kreatifitas dan Inovasi**

Kegiatan ini mencakup semua hasil kreativitas dan inovasi yang dilakukan oleh individu, kelompok, dan masyarakat di Kota Semarang pada bidang teknologi dan penerapan yang telah dilakukan pada aspek :

- a. Agribisnis dan pangan
- b. Energi baru dan terbarukan
- c. Pembangunan kota dan lingkungan
- d. Kelautan dan perikanan
- e. Kesehatan, obat-obatan, dan kosmetika
- f. Pendidikan
- g. Material maju
- h. Rekayasa teknologi dan manufaktur
- i. Industri kreatif
- j. Teknologi Informasi (*game*, aplikasi, *coding*, robotik)
- k. Sosial Humaniora

### **B. Tata Cara Pengajuan, Proses Penilaian, Peserta, Ketentuan Peserta Dan Pemberian Penghargaan**

#### **1. Tata Cara Pengajuan**

- a. Proposal atau profil temuan/inovasi ditulis maksimal 20 halaman, ukuran kertas A4, huruf Arial 12, spasi 1,5 dan dilampiri gambar sesuai kebutuhan, dengan sistematika penulisan sebagai berikut :
  - 1) Halaman Judul
  - 2) Abstrak
  - 3) Latar Belakang
  - 4) Tujuan
  - 5) Manfaat
  - 6) Metode/ model/ spesifikasi teknis





- 7) Keunggulan dibandingkan penemuan sebelumnya
  - 8) Penerapan pada masyarakat dan dunia industri (lampirkan bukti/ testimoni bila ada)
  - 9) Prospek bisnis (potensi pasar, perhitungan biaya produksi, dan harga jual)
- b. Pendaftaran lomba melalui <https://smg.city/krenova2023> dan proposal/ profil temuan individu atau kelompok (maksimal beranggotakan keseluruhan 5 orang) dan dikumpulkan dalam bentuk **hardcopy sebanyak 1 (satu) eksemplar** yang ditujukan pada Kepala Bappeda Kota Semarang **cq. Bidang Litbang**, Jl. Pemuda No. 148 Semarang.
- c. Pengajuan proposal individu atau kelompok untuk dapat mencantumkan nama dosen/ guru pembimbing (jika ada).
- d. Lampiran :
- 1) Fotocopy KTP/ Kartu Pelajar/ Kartu Mahasiswa
  - 2) Daftar Riwayat Hidup/ CV
  - 3) Surat Pernyataan Keorisinilan Temuan dan Tidak Sedang Mendapat Fasilitas dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) atau lembaga riset dan penelitian lainnya
  - 4) Foto-foto temuan yang diusulkan
  - 5) Berita di media cetak dan elektronik jika temuan pernah dipublikasikan
  - 6) Tautan video proses pembuatan produk dengan durasi maksimal 5 (lima) menit

## 2. Proses Penilaian

- a. Seleksi Administrasi  
Proposal yang masuk akan diseleksi berdasarkan kelengkapan data dari profil temuan dan lampiran.
- b. Verifikasi Nominator  
Proposal yang dinyatakan lolos penilaian administrasi selanjutnya akan mengikuti tahap verifikasi dan penilaian yang dilakukan oleh Tim Juri Lomba Krenova Kota Semarang guna menentukan nominator dari masing-masing kategori.
- c. Presentasi Nominator  
Nominator dari masing-masing kategori melakukan presentasi di hadapan Tim Juri Lomba Krenova Kota Semarang untuk menentukan 3 (tiga) pemenang.
- d. Aspek-aspek penilaian meliputi :
  - 1) Orisinalitas/ Kepioniran
  - 2) Implementasi di masyarakat
  - 3) Manfaat

- 4) Keberlanjutan/ Komersialisasi
- e. Penilaian dilakukan oleh Tim Juri Lomba Krenova Kota Semarang yang terdiri dari unsur Pemerintah, Akademisi, dan Praktisi.
- f. Keputusan Tim Juri Lomba Krenova Kota Semarang bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

### **3. Peserta**

Peserta Lomba Krenova berasal dari individu atau kelompok terbagi ke dalam 3 (tiga) kategori, yaitu :

- 1) Pelajar, yaitu tingkat SMA/ SMK/ MA/ SLB sederajat
- 2) Mahasiswa
- 3) Masyarakat umum

### **4. Ketentuan Peserta**

- a. Peserta berdomisili atau sekolah/ kuliah di Kota Semarang;
- b. Peserta berasal dari pelajar atau mahasiswa dibuktikan dengan Kartu Pelajar/ Kartu Mahasiswa yang masih berlaku dan Kartu Tanda Penduduk (KTP) Jawa Tengah;
- c. Peserta dari masyarakat umum dibuktikan dengan Kartu Tanda Penduduk (KTP) Kota Semarang;
- d. Peserta dari masyarakat umum bukan berprofesi sebagai dosen (akademisi);
- e. Tidak sedang mendapatkan fasilitasi dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), atau Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) atau lembaga riset/ penelitian pemerintah lainnya;
- f. Produk inovasi/ temuan yang pernah menjadi juara pada lomba/ kompetisi/ ajang sejenis tidak diperkenankan untuk diikutsertakan kembali, kecuali ada inovasi baru (novelty).

### **5. Penghargaan**

- a. Lomba Krenova Kota Semarang ini akan mengambil 3 (tiga) pemenang dari masing-masing kategori. Pemenang akan mendapatkan piala, piagam penghargaan, dan uang pembinaan guna pengembangan inovasi/ temuan dari Wali Kota Semarang.
- b. Pemenang Lomba Krenova Kota Semarang Tahun 2023 akan diikutsertakan dalam ajang Lomba Krenova Provinsi Jawa Tengah serta pendampingan *start up* (pengusaha pemula)

### **6. Batas Waktu**

*timeline terlampir*

### **7. Lain – lain :**

Keterangan/ informasi lebih lanjut dapat menghubungi: Bidang Litbang Bappeda Kota Semarang, Gedung Moch. Ichsan Lt. 7, Jl. Pemuda No. 148 Semarang.





Email: [litbang.bappeda.smg@gmail.com](mailto:litbang.bappeda.smg@gmail.com)

Website: [www.bappeda.semarangkota.go.id](http://www.bappeda.semarangkota.go.id)

**Contact person:**

- Aji (0895 3617 57111)
- Indra (0821 3699 9392)
- Syofi'i (0813 9344 0712)

**C. Penutup**

Panduan ini disusun sebagai pedoman pada Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenova) Kota Semarang Tahun 2023. Kami ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan panduan ini. Semoga panduan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

**JADWAL PELAKSANAAN LOMBA KRENOVA  
KOTA SEMARANG TAHUN 2023**

No.	Kegiatan	Jadwal	Keterangan
1	Penyiapan Panduan Krenova	Januari 2023	
2	Sosialisasi/distribusi Panduan Krenova	Februari 2023	
3	Pengumpulan Proposal Temuan	Maret – 28 Juni 2023	
4	Seleksi Administrasi Proposal Temuan	Juli 2023	
5	Seleksi Tahap 1/ Penilaian Proposal Temuan	Juli 2023	Tentatif
6	Seleksi Tahap 2/ Presentasi Nominator	Akhir Juli 2023	Tentatif
7	Penentuan Pemenang	Agustus 2023	Tentatif
8	Pengumuman Pemenang	Agustus 2023	Tentatif
9	Penyerahan Hadiah Pemenang	Agustus 2023	Tentatif







## LAMPIRAN PANDUAN LOMBA KRENOVA KOTA SEMARANG TAHUN 2023

### A. Batasan Operasional Unsur Penilaian

#### 1. Orisinalitas/ Kepioniran

- Keaslian temuan dalam hal ini belum pernah ditemukan dalam lingkup Provinsi Jawa Tengah dan belum terpublikasikan atau merupakan pengembangan produk yang telah ada
- Inventor ide/ gagasan temuan individu atau kelompok dalam hal ini yang menemukan ide pertama kali dalam menemukan temuan teknologi dalam lingkup Provinsi Jawa tengah
- Pengembangan ide/ gagasan orang lain dalam hal ini mengembangkan atau merekayasa ide/ gagasan sehingga lebih produktif, efisien, atau melanjutkan (inovasi) dari hasil temuan teknologi yang telah ada dalam lingkup Provinsi Jawa Tengah.

#### 2. Implementasi dalam Ruang Lingkup Masyarakat dan Industri

- Temuan (invensi)/ Inovasi sedang diimplementasikan baik dalam masyarakat dan industri
- Dipakai dalam skala terbatas, yaitu tingkat Kota Semarang dan secara luas adalah dipakai tingkat Provinsi Jawa Tengah/ nasional.
- Terimplementasi, artinya hasil temuan teknologi telah berhasil diujicobakan dan telah berhasil diterapkan di masyarakat dan industri.

#### 3. Manfaat

- Penyerapan potensi lokal (bahan baku), artinya hasil temuan teknologi dapat memanfaatkan bahan baku yang berada di lingkungan sekitar sehingga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat.
- Peningkatan kapasitas produksi secara signifikan
- Penyerapan tenaga kerja, artinya hasil temuan teknologi telah memanfaatkan tenaga kerja yang ada di masyarakat sekitar, sehingga mengurangi pengangguran. Tenaga kerja tersebut dimanfaatkan untuk memproduksi temuan teknologi.

#### 4. Keberlangsungan

- Potensi pengembangan, artinya hasil temuan dapat dikembangkan ke arah yang lebih besar, lebih cepat, dan lebih murah.
- Keberlimpahan bahan baku, artinya potensi bahan baku baik lokal maupun nasional sehingga menjamin bahwa teknologi yang ditemukan akan bermanfaat dalam jangka waktu yang relatif lama.
- Berorientasi pada kebutuhan masa depan, artinya temuan teknologi tersebut akan masih dapat dimanfaatkan secara luas dan besar di waktu yang akan datang
- Potensi bisnis

## B. Sistematika Penulisan Proposal

1. Halaman Judul
2. Abstrak
3. Latar Belakang
4. Tujuan
5. Manfaat
6. Metode/ model/ spesifikasi teknis, jika temuan berupa alat dimohon agar dilengkapi:
  - a. Spesifikasi teknis
  - b. Proses operasional alat
  - c. Gambar alat
7. Keunggulan bila dibandingkan dengan penemuan yang terdahulu
8. Penerapan pada masyarakat dan dunia industri
9. Prospek bisnis (potensi pasar,perhitungan biaya produksi,dan harga jual)
10. Lampiran :
  - a. Daftar Riwayat Hidup
    - 1) Nama lengkap
    - 2) Jenis kelamin
    - 3) Pekerjaan
    - 4) Alamat (alamat rumah/ instansi)
    - 5) Email
    - 6) Nomor telepon/ Whatsapp
    - 7) Penghargaan yang pernah diterima
  - b. *Fotocopy* KTP/ Kartu Pelajar/ Kartu Mahasiswa
  - c. Surat pernyataan keaslian temuan dan tidak/ sedang mendapat fasilitasi dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), atau Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) atau lembaga riset/ penelitian pemerintah lainnya;





**C. Surat Pernyataan**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Inventor : .....

Tempat/ tanggal lahir : .....

Alamat : .....

Telepon/ Whatsapp : .....

Judul Temuan : .....

Dengan ini saya menyatakan bahwa,

1. Karya yang saya usulkan adalah murni hasil karya temuan/ inovasi/ pengembangan saya dan tidak mengandung unsur plagiasi
2. Saat ini saya tidak sedang mendapat fasilitasi/ bantuan dalam bentuk apapun dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), atau Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) atau lembaga riset/ penelitian pemerintah lainnya
3. Segala konsekuensi yang timbul dikemudian hari sebagai akibat penyalahgunaan informasi yang saya berikan menjadi tanggung jawab saya

Data dan informasi yang terlampir dalam formulir ini saya sampaikan dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Semarang, ..... 2023

Materai 10000

Nama Inventor



**SEMARANG**  
**SEMAKIN HEBAT!**



**BAPPEDA  
KOTA SEMARANG**

Gedung Moch. Ichsan Lantai VII  
Jl. Pemuda No. 148 Semarang  
Email: [litbang.bappeda.smg@gmail.com](mailto:litbang.bappeda.smg@gmail.com)  
Telp/ Fax (024) 3541095  
[www.bappeda.semarangkota.go.id](http://www.bappeda.semarangkota.go.id)

