



SOSIALISASI LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT (KRENOVA) KOTA SALATIGA TAHUN 2026

Disampaikan oleh:
Dr. Siswo Hartanto, SE., M.Si
Kepala Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Daerah
Kota Salatiga





KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT

- KRENOVA adalah penyelenggaraan lomba untuk menjaring inovasi masyarakat sekaligus sebagai bentuk apresiasi kepada inventor/inovator yang telah berkreasi dan berinovasi untuk mengatasi permasalahan dilingkungan dan meningkatkan perekonomian.
- Peserta Perorangan/Kelompok berasal dari Masyarakat Umum, Perguruan Tinggi (Dosen dan Mahasiswa) dan Sekolah (Guru dan Pelajar).
- Penghargaan diberikan oleh Wali Kota kepada para inventor/inovator sebagai apresiasi dalam mendukung produk inovasi sekaligus menggelorakan semangat kreasi dan inovasi pada masyarakat di Kota Salatiga
- Tidak hanya berhenti pada pemberian penghargaan, tetapi diberikan fasilitasi untuk pengiriman Lomba Krenova Tingkat Provinsi Jawa Tengah.

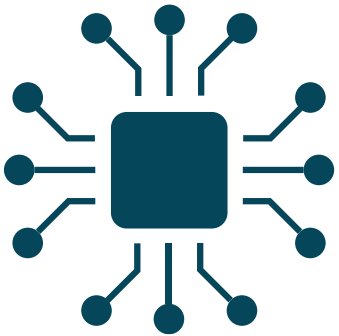


INOVASI MASYARAKAT (KRENOVA)



DASAR HUKUM

1. Peraturan Daerah Kota Salatiga Nomor 3 Tahun 2025 tentang Penyelenggaraan Inovasi Daerah;
2. Peraturan Wali Kota Nomor 8 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Bappeda Kota Salatiga;
3. Peraturan Wali Kota Nomor 10 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Inovasi Daerah



MAKSUD

Meningkatkan kreativitas dan fasilitasi hasil-hasil inovasi/invensi masyarakat dan perangkat daerah di lingkungan Pemerintah Kota Salatiga untuk mendukung percepatan pembangunan di Kota Salatiga secara umum.



TUJUAN

Memberikan penghargaan kepada masyarakat dan perangkat daerah di lingkungan Pemerintah Kota Salatiga baik perorangan maupun kelompok baik dari pelajar, umum dan perangkat daerah yang mampu menghasilkan inovasi/ invensi kreatif dalam bidang IPTEK





BIDANG FOKUS



Pertanian & Pangan

Teknologi untuk produksi benih, bibit unggul tanaman, peternakan, perikanan serta teknologi penanganan, pengolahan dan pengemasan untuk produk pangan. **“Inovasi pangan bukan berupa diversifikasi makanan”**.

Kesehatan

Teknologi produksi sediaan obat dan kosmetik (berbasis bahan baku alam) & bahan baku obat dalam negeri untuk penguatan industri farmasi, penanggulangan stunting, serta alat atau instrument penunjang Kesehatan.



Teknologi Informasi & Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi serta

Industri Kreatif

Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu/kelompok untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan.

Pendidikan

Efisiensi dan efektivitas dalam rangka peningkatan mutu pendidikan atau penyelenggaraan pembelajaran.

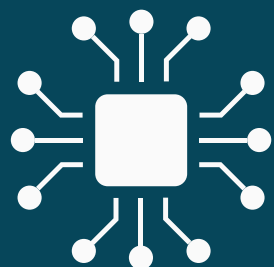
Energi & Rekayasa Manufaktur

Teknologi energi baru terbarukan/alternatif rendah/tanpa karbon, teknologi kelistrikan, manajemen energi, teknologi efisiensi dan energi cerdas. Teknologi konstruksi bangunan, tanggap darurat/kebencanaan, teknologi tekstil, teknologi mesin untuk industri.

PESERTA KRENOVA 2026

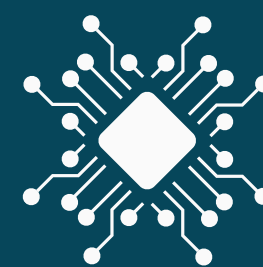
- Masyarakat Kota Salatiga, Perorangan/Kelompok berasal dari Masyarakat Umum, Dosen, Mahasiswa, Guru, Swasta dan Pelajar.
- Untuk Peserta Perorangan Ber KTP Salatiga
- Peserta Kelompok, yang diwajibkan ber-KTP Salatiga adalah Ketua/Koordinator.

KATEGORI KRENOVA TAHUN 2026



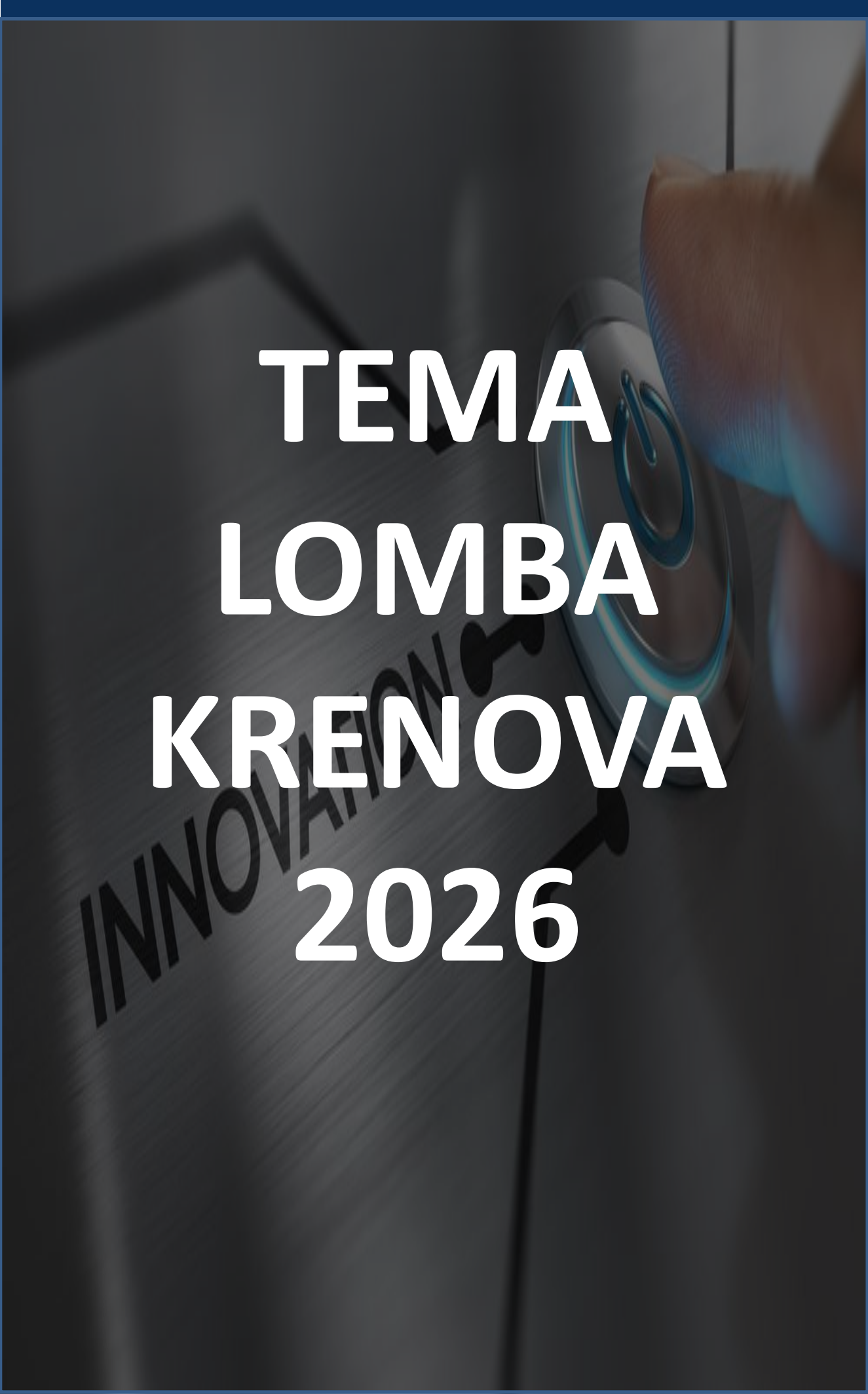
UMUM

(Dosen/Guru/Mahasiswa dan Masyarakat Umum/Swasta)



PELAJAR

(SMA, SMK, MA, SMP, MTS, SD/MI)



**TEMA
LOMBA
KRENOVA
2026**

**LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI
MASYARAKAT (KRENOVA)**

**Peningkatan Pembangunan SDM dan
Pengelolaan Potensi Perekonomian
Daerah dan didukung Pemerintahan
Berintegrasi dan Infrastruktur
Berkualitas**

KRITERIA INOVASI KRENOVA 2026

KATEGORI UMUM

- . Merupakan hasil kreativitas dan inovasi perorangan atau kelompok yang telah di uji coba/ diterapkan dilingkungan masyarakat/ daerah tertentu baik berupa produk, alat, metode dan/ atau sistem;
- 2. Dapat didiseminasikan di masyarakat/ lingkungan/ daerah tertentu;
 - . Bahan baku yang digunakan ramah lingkungan dan mudah didapatkan;
 - . Komitmen Inventor untuk pengembangan dan keberlanjutan produk inovasinya;
- 5. Keberlangsungan ke arah komersialisasi untuk peningkatan daya saing produk inovasi;
- 6. Inovasinya tidak sedang diajukan pada lomba sejenis

KATEGORI PELAJAR

- . Merupakan hasil kreativitas dan inovasi perorangan atau kelompok minimal berupa *prototype* produk, alat, metode/sistem;
- 2. Dapat didiseminasikan dan diterapkan di masyarakat/ lingkungan/daerah tertentu;
 - . Teknologi dan/atau sistem dapat diaplikasikan minimal pada skala laboratorium/rumah tangga;
 - . Bahan baku yang digunakan ramah lingkungan dan mudah didapatkan;
- 5. Komitmen Inventor untuk pengembangan dan keberlanjutan produk inovasinya;
- 6. Inovasinya tidak sedang diajukan pada lomba sejenis

TIMELINE KRENOVA 2026





Matur Nuwun