



MODUL 1.2

DESIGN THINKING & KREATIVITAS BERBASIS KEARIFAN LOKAL

SEKOLAH INOVASI DESA

KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA



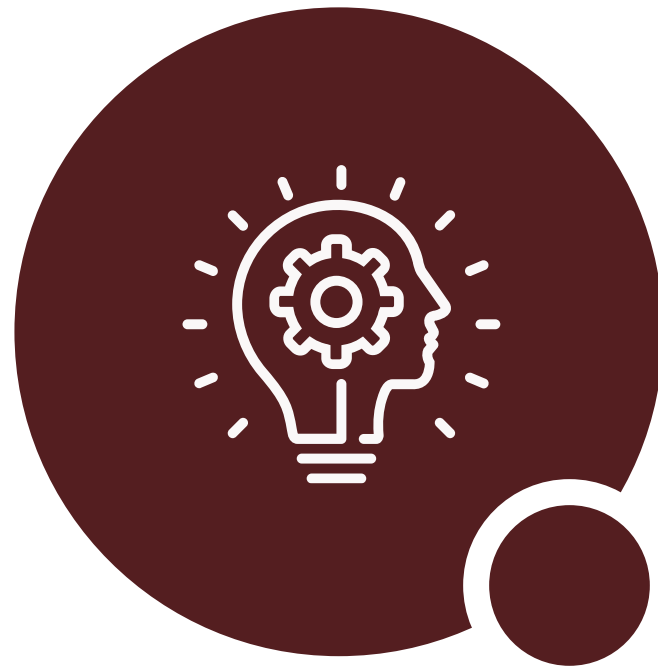
H. Mudyat Noor, S.Hut
Bupati Penajam Paser Utara



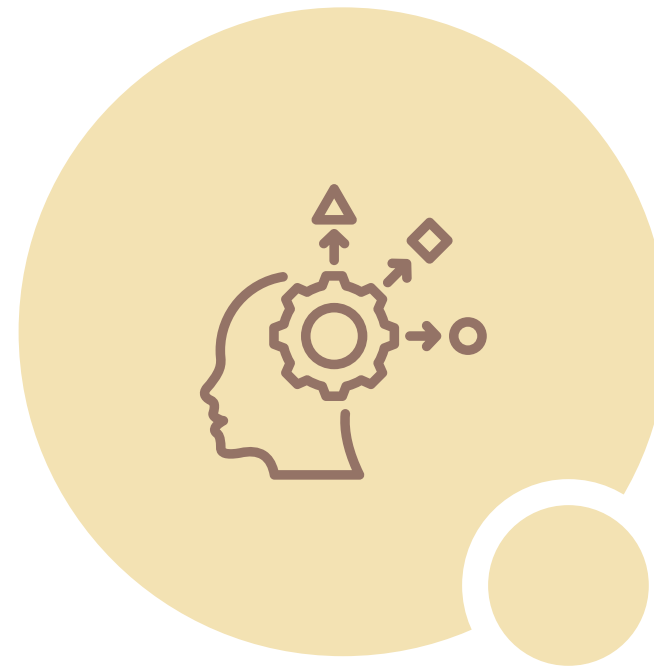
Abdul Waris Muin
Wakil Bupati Penajam Paser Utara

TUJUAN MODUL "*DESIGN THINKING* & KREATIVITAS BERBASIS KEARIFAN LOKAL"

Membekali peserta SID dengan kemampuan merancang inovasi yang:



INOVATIF



ADAPTIF



BERKELANJUTAN

Memahami kebutuhan pengguna;

Mengembangkan solusi kreatif;

Memperhatikan prinsip keberlanjutan dan kelestarian lingkungan;

Membangun kompetensi bagi pemimpin dan penggerak ekonomi desa.

MEMAHAMI KEBUTUHAN PENGGUNA (WARGA DESA)

Mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, dan aspirasi warga desa sebagai penerima manfaat inovasi



Wawancara Mendalam

- **Segmen sasaran:** petani, nelayan, pengrajin, ibu rumah tangga, pemuda, kelompok rentan.
- **Tujuan:** menggali permasalahan, kebutuhan, dan harapan warga.
- **Teknik:** penyusunan panduan wawancara, pertanyaan terbuka, mendengarkan aktif, menggali informasi tersembunyi.

Observasi Lapangan

- Mengamati perilaku, aktivitas, dan interaksi warga dalam kehidupan sehari-hari.
- **Lokasi:** ruang publik, rumah warga, lokasi usaha ekonomi produktif.
- **Teknik:** pencatatan, dokumentasi, analisis hasil observasi.

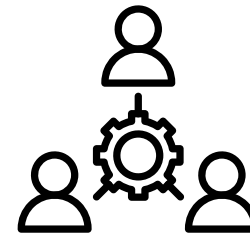
Survei Cepat

- **Tujuan:** memperoleh data kuantitatif yang lebih luas.
- **Aspek:** demografi, sosial-ekonomi, preferensi dan persepsi warga.
- **Teknik:** penyusunan kuesioner, penentuan sampel, analisis dan visualisasi data.

Hasil Akhir Tahap Ini: Identifikasi segmen pengguna berdasarkan karakteristik, kebutuhan, dan perilaku warga desa, sebagai dasar pengembangan solusi inovatif yang kontekstual.

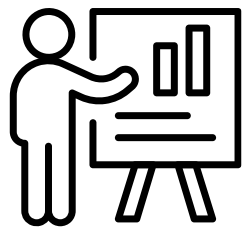
IDEASI SOLUSI KREATIF

Tiga Teknik Berpikir Kreatif



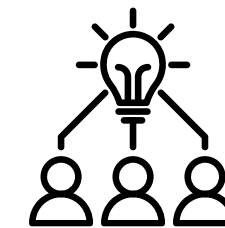
Asosiasi dan Analogi

- Menghubungkan permasalahan desa dengan fenomena/konsep lain yang tampak tidak terkait;
- Mengadaptasi solusi kreatif dari analogi yang relevan.



Brainstorming

- Curah pendapat tanpa kritik.
- Pemanfaatan stimulus visual/verbal;
- **Teknik khusus:** *brainwriting, brain-sketching, brain-mapping*



Kombinasi Ide

- Menggabungkan ide atau konsep berbeda menjadi solusi baru;
- **Teknik:** *morphological analysis, SCAMPER, dll.*



PROTOTYPING CEPAT

TUJUAN

Membuat model sederhana dari ide inovasi untuk diuji dan mendapatkan umpan balik cepat sebelum pengembangan lebih lanjut.

01

Teknik Pembuatan Prototipe

- Bentuk: model fisik, mock-up digital, simulasi layanan.
- Prinsip: sederhana, cepat, murah, efektif merepresentasikan ide.

02

Uji Coba Terbatas

- Dilakukan pada kelompok sasaran (warga desa).
- Meminta umpan balik, masukan, dan evaluasi pengguna.
- Teknik: wawancara, observasi, dokumentasi proses uji coba.

03

Iterasi dan Pembelajaran Cepat

- Melakukan perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan hasil uji coba.
- Memahami pentingnya proses iterasi dan pembelajaran cepat.
- Menyadari bahwa inovasi adalah siklus eksplorasi, pengujian, dan perbaikan berkelanjutan.

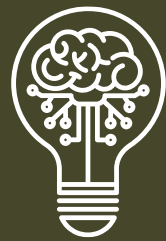
HASIL YANG DIHARAPKAN

Kemampuan mengembangkan solusi inovatif yang adaptif dan berpusat pada pengguna.

PRINSIP BERKELANJUTAN & RAMAH LINGKUNGAN

Tujuan: Memastikan inovasi desa memperhatikan keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan.

01



Konsep Pembangunan Berkelanjutan

- Memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mengorbankan generasi mendatang.
- Mencakup aspek: ekonomi, sosial, lingkungan.

02



Ekonomi Sirkular

- Menghindari limbah dan polusi.
- Memanfaatkan kembali sumber daya secara efisien.
- Penerapan prinsip ekonomi sirkular dalam inovasi desa.

03



Perancangan Ramah Lingkungan

- Penggunaan bahan baku lokal.
- Efisiensi energi.
- Daur ulang limbah.
- Identifikasi potensi inovasi yang mendukung keberlanjutan sumber daya alam dan lingkungan desa.

Hasil yang Diharapkan: Inovasi yang bermanfaat secara ekonomi, berkelanjutan secara sosial, dan ramah lingkungan untuk dampak positif jangka panjang bagi desa.

PRAKTIK: MERANCANG PROTOTIPE IDE SOLUSI UNTUK MASALAH KECIL DI DESA

Tujuan: Peserta mempraktikkan langsung penerapan *design thinking* untuk mengembangkan prototipe solusi inovatif

Tahapan Praktik

Identifikasi Permasalahan Aktual

01

Observasi dan wawancara singkat di desa dan mengidentifikasi tantangan sehari-hari, hambatan usaha, atau isu lokal yang butuh solusi inovatif

02

Ideasi dan Pengembangan Konsep

Brainstorming ide solusi inovatif dan mengaitkan ide dengan potensi dan kearifan lokal

Pembuatan Prototipe

03

Membuat prototipe sederhana (model fisik, mock-up digital, atau simulasi layanan)

04

Uji Coba Terbatas dan Refleksi

Menguji prototipe pada kelompok sasaran di desa; Mengumpulkan umpan balik dan masukan; Melakukan refleksi dan perbaikan solusi.

Hasil yang Diharapkan:

Peserta menerapkan *design thinking* untuk solusi yang berpusat pada kebutuhan warga desa serta **memanfaatkan potensi dan kearifan lokal** untuk inovasi yang berkelanjutan



S T U D I K A S U S

LATAR BELAKANG



Desa Sumber Alam: desa pegunungan, mengandalkan sektor pertanian

Tantangan

Penurunan hasil panen akibat perubahan iklim

Pemasaran terhambat karena jarak jauh dari pusat kota.

Kepala desa (Pak Andi) mengikuti Sekolah Inovasi Desa (SID) – modul "Design Thinking & Kreativitas Berbasis Kearifan Lokal" untuk mencari solusi inovatif.

TAHAPAN *DESIGN THINKING*



01

Tahap Memahami Kebutuhan dan Potensi Desa

Kegiatan: wawancara mendalam, observasi lapangan, survei cepat

Permasalahan utama:

- Penurunan hasil panen.
- Kesulitan pemasaran.
- Terbatasnya lapangan kerja.
- Minimnya aktivitas ekonomi dan hiburan.

Potensi desa:

- Keindahan alam.
- Produk pertanian organik.
- Kekayaan budaya dan tradisi lokal.
- Tenaga kerja di bidang pertanian dan kerajinan.



02

Tahap Menggali Ide Kreatif Berbasis Kearifan Lokal

Teknik: brainstorming, asosiasi, analogi, kombinasi ide.

Ide yang dihasilkan:

- Pengembangan desa wisata.
- Diversifikasi usaha tani.
- Pembentukan koperasi pemasaran.
- Pengolahan hasil pertanian bernilai tambah.

Contoh adaptasi: pemasaran hasil pertanian lewat e-commerce → platform penjualan daring produk desa.

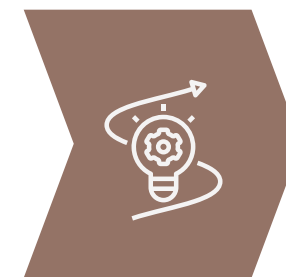


03

Tahap Prototyping dan Uji Coba Terbatas

Pemilihan konsep terbaik → pembuatan prototipe sederhana:

- Mock-up paket wisata edukasi pertanian & budaya.
- Simulasi platform penjualan daring produk desa.
- Uji coba terbatas ke kelompok warga (petani, ibu rumah tangga, pemuda, pelaku usaha lokal).
- Perbaikan dilakukan berdasarkan umpan balik (proses iterasi).



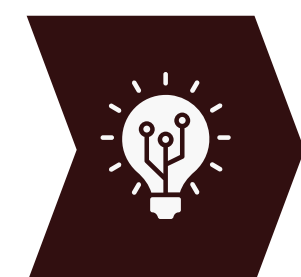
04

Memperhatikan Prinsip Keberlanjutan dan Ramah Lingkungan

- Inovasi selaras dengan konsep pembangunan berkelanjutan (ekonomi, sosial, lingkungan).
- Prinsip ekonomi sirkular: limbah dijadikan pupuk organik/pakan ternak.

Desa wisata:

- Pemanfaatan sumber daya alam secara bijak.
- Bahan lokal ramah lingkungan.
- Edukasi wisatawan tentang kebersihan & kelestarian alam.



05

Implementasi dan Dampak Inovasi

Inovasi utama yang diterapkan:

- Pengembangan desa wisata berbasis partisipasi warga.
- Pembentukan koperasi pemasaran produk desa.
- Diversifikasi usaha tani & pengolahan hasil pertanian.

Dampak:

- Meningkatkan pendapatan masyarakat.
- Memperluas akses pasar, pembiayaan, dan logistik.
- Melestarikan kearifan lokal.
- Mendorong keberlanjutan sosial, ekonomi, dan lingkungan.

TERIMA KASIH

