



MODUL 1.2

DESIGN THINKING & KREATIVITAS BERBASIS KEARIFAN LOKAL

SEKOLAH INOVASI DESA

KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA

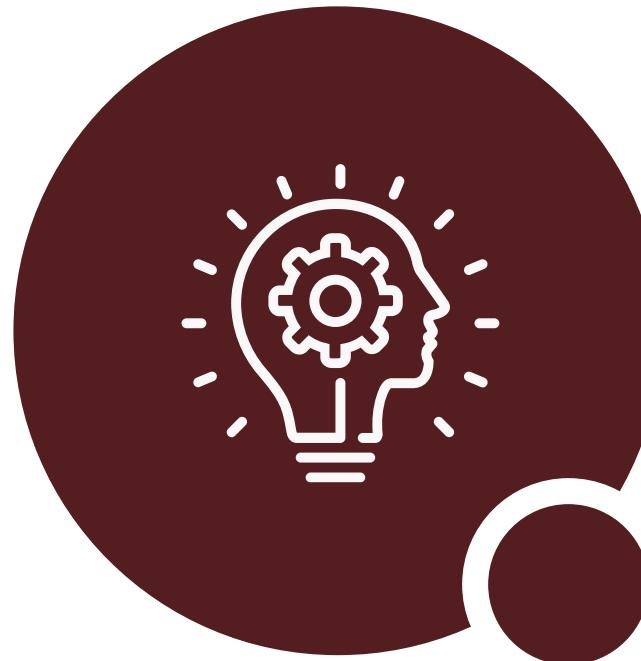


H. Mudyat Noor, S.Hut
Bupati Penajam Paser Utara

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.

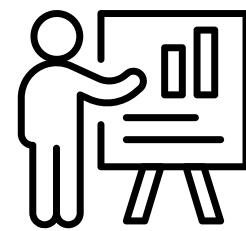
Survei Cepat

- **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

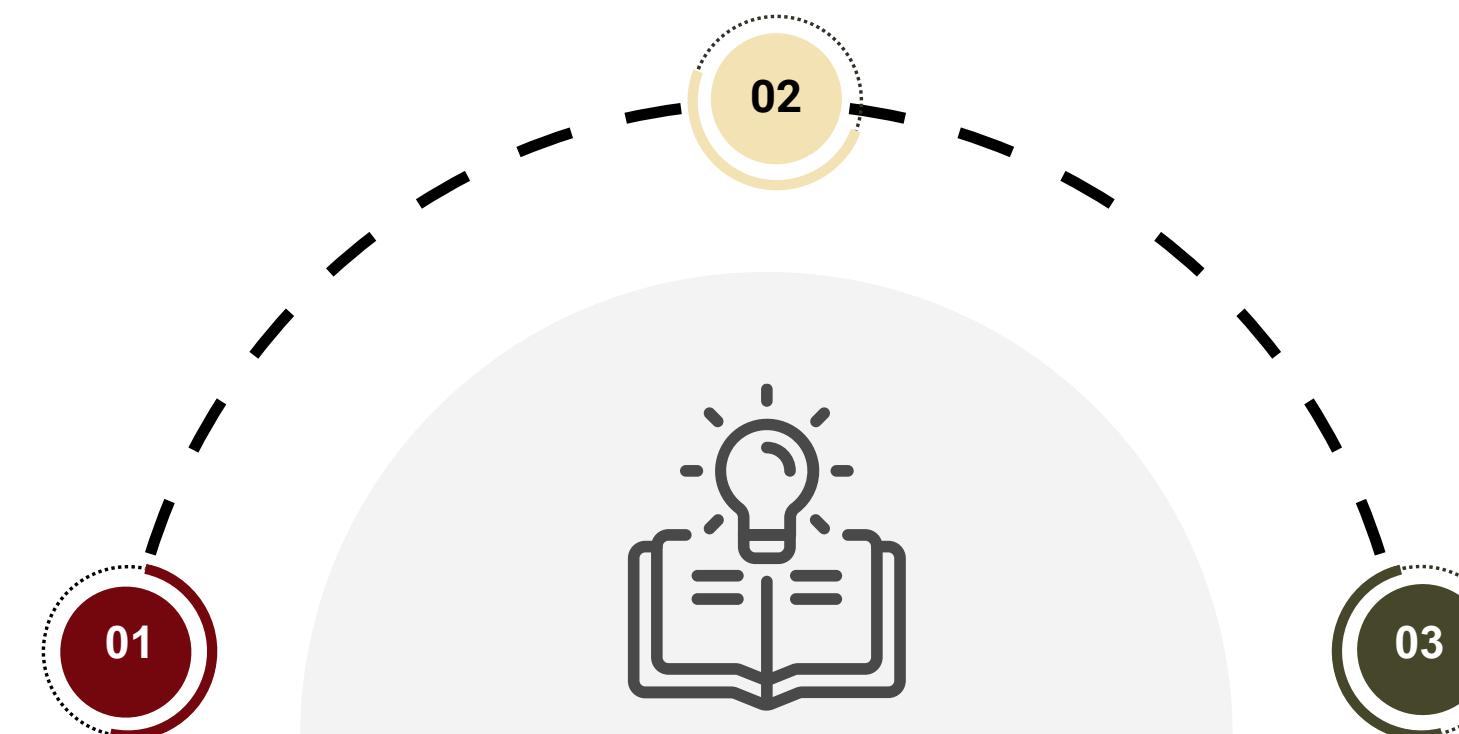
Tiga Teknik Berpikir Kreatif



Brainstorming

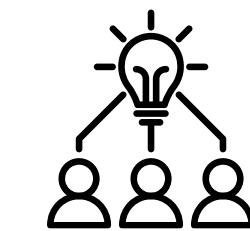
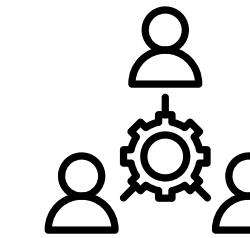
- Curah pendapat tanpa kritik.
- Pemanfaatan stimulus visual/verbal;
- **Teknik khusus:** *brainwriting, brain-sketching, brain-mapping*

01



Asosiasi dan Analogi

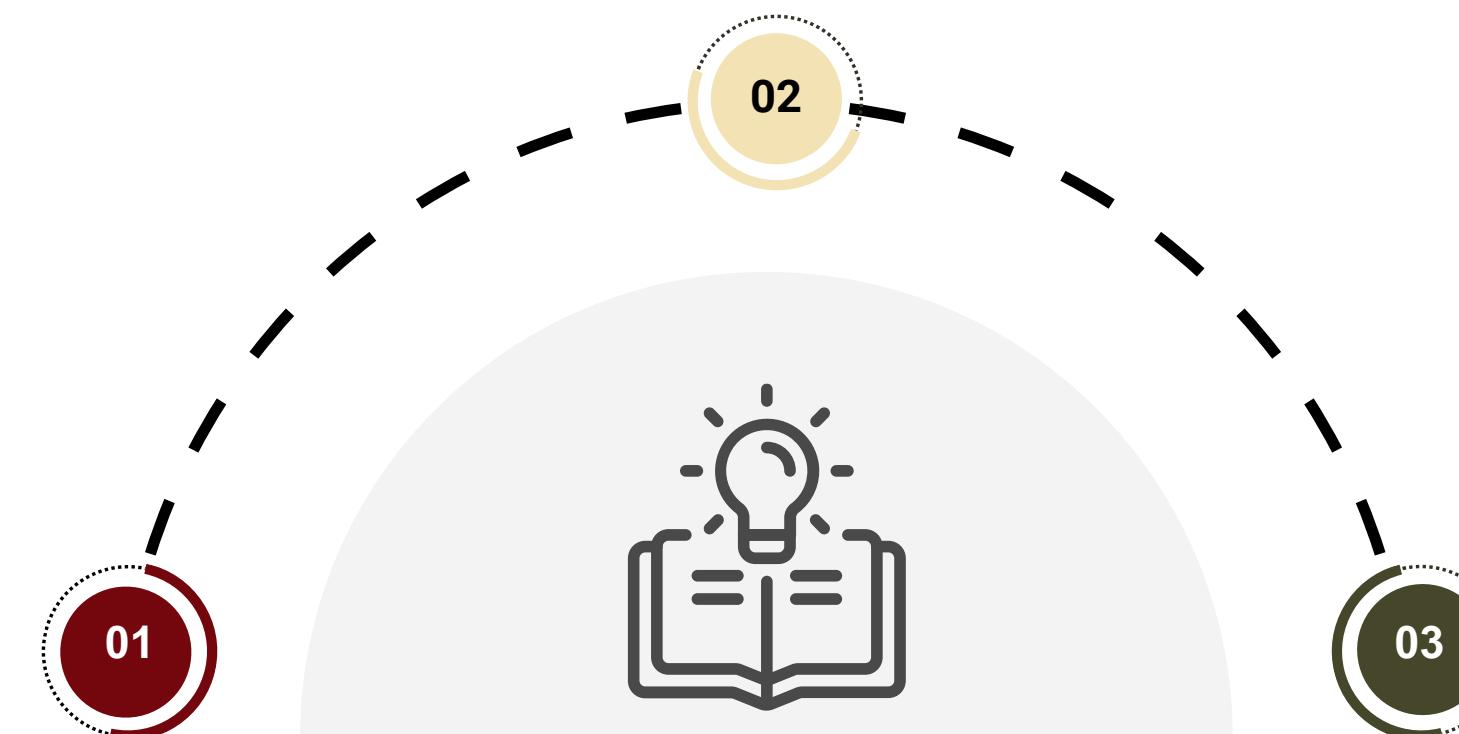
- Menghubungkan permasalahan desa dengan fenomena/konsep lain yang tampak tidak terkait;
- Mengadaptasi solusi kreatif dari analogi yang relevan.



Kombinasi Ide

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

03



PROTOTYPING CEPAT



PRINSIP BERKELANJUTAN & RAMAH LINGKUNGAN

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

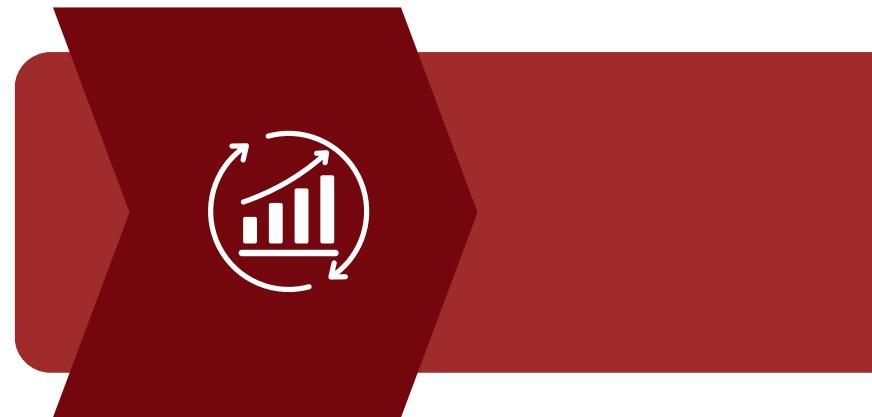
01



Konsep Pembangunan Berkelanjutan

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

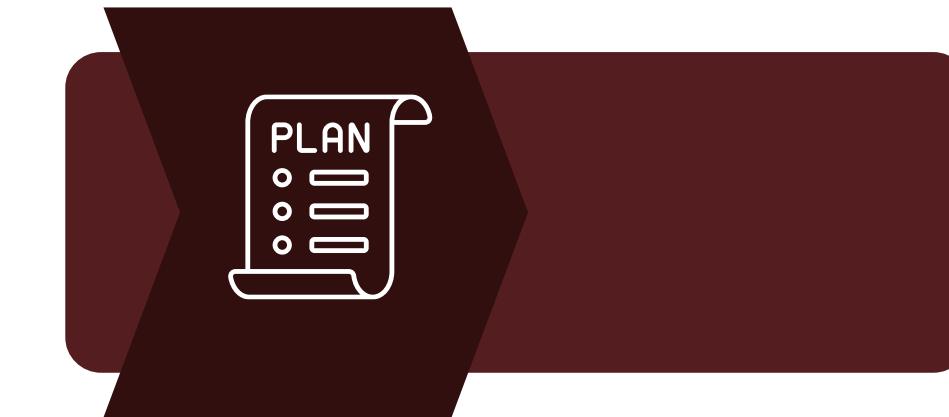
02



Ekonomi Sirkular

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

03



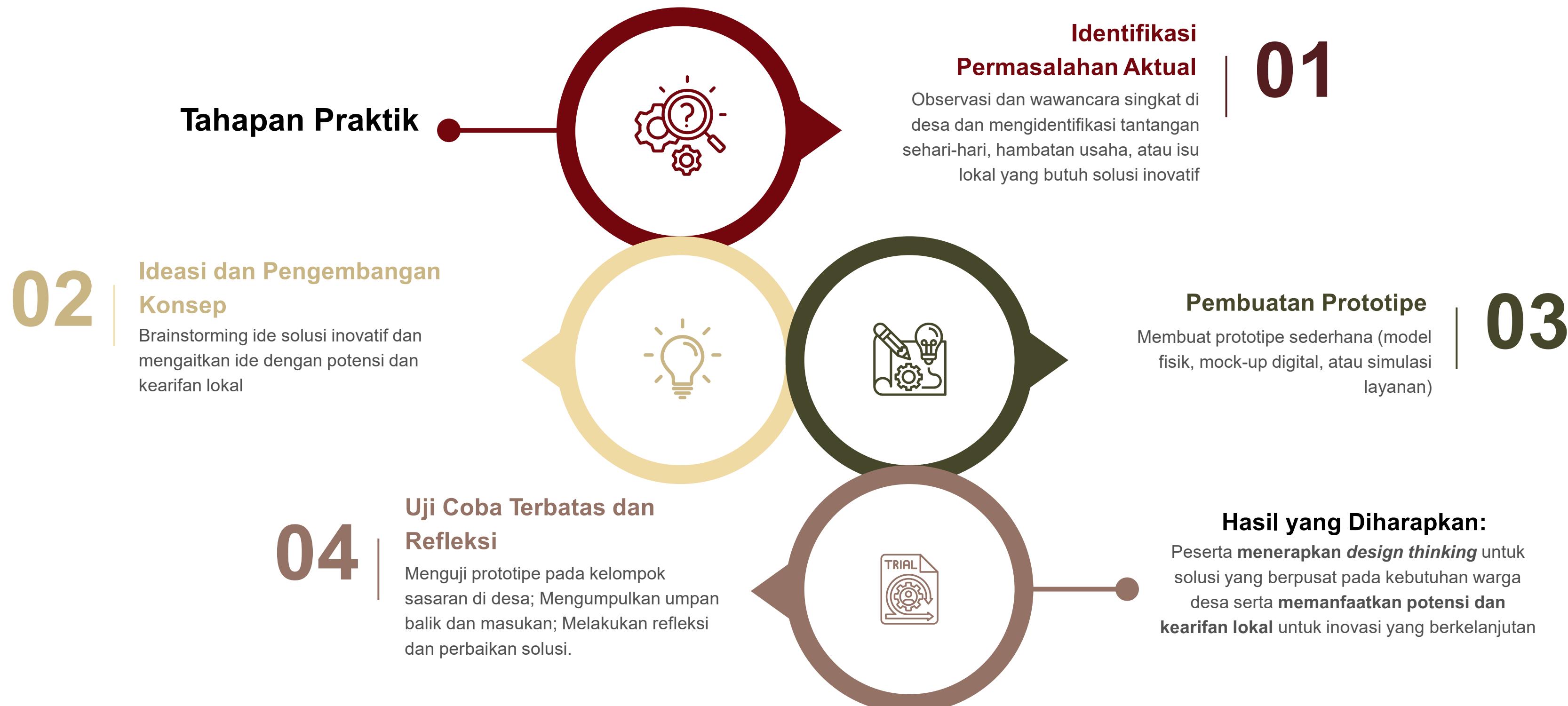
Perancangan Ramah Lingkungan

- 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





STUDI KASUS

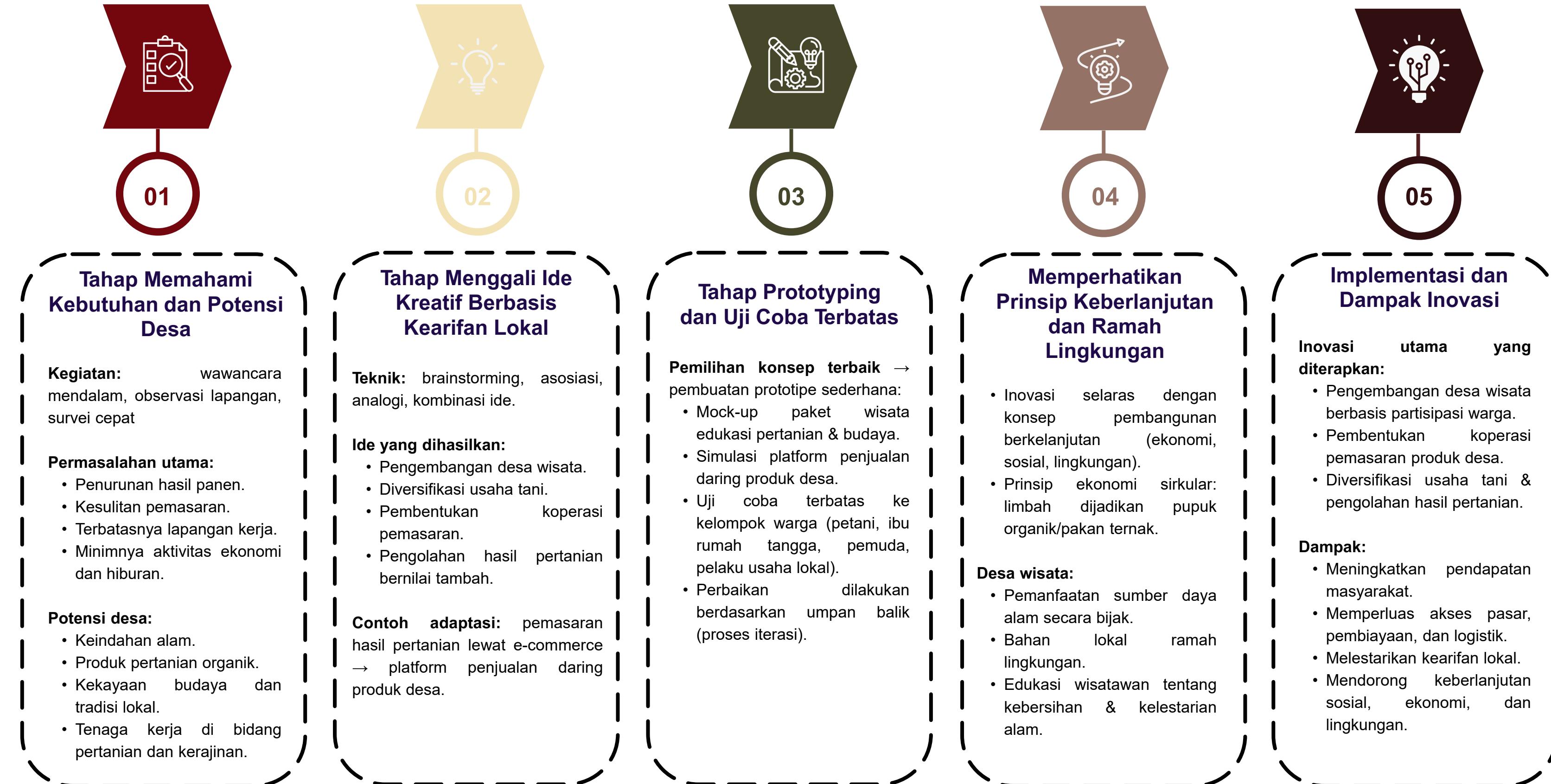
LATAR BELAKANG



Desa Sumber Alam: desa pegunungan, mengandalkan sektor pertanian



TAHAPAN DESIGN THINKING





TERIMA KASIH