



**USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGRAM**

**“CAR PRING”**

**(PEMANFAATAN BAMBU SEBAGAI MEDIA PERMAINAN YANG BERNILAI  
JUAL TINGGI)**

**BIDANG KEGIATAN :**

**PKM- KEWIRAUSAHAAN**

**Dusulkan Oleh :**

**RIDWANTO ARDI KUSUMO      8111415051/2015**

**ROFIQ MULTAZAM GHOZIN    8111415071/2015**

**YUYUN WAHYUNI                8111415055/2015**

**HANUN ROKHMATUN RIZQI    8111413034/2013**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**SEMARANG**

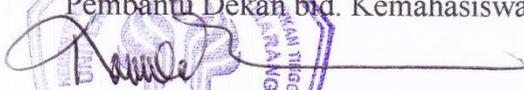
**2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Kegiatan : "CAR PRING"(PEMANFAATAN BAMBU SEBAGAI MEDIA PERMAINAN YANG BERNILAI JUAL TINGGI)
2. Bidang Kegiatan : PKM-Kewirausahaan
3. Ketua Pelaksana Kegiatan/ Penulis Utama
- a. Nama Lengkap : RIDWANTO ARDI KUSUMO
  - b. NIM : 8111415051
  - c. Jurusan : ILMU HUKUM
  - d. Universitas : Universitas Negeri Semarang
  - e. Alamat Rumah : Desa Penanggulan RT.3 RW.1 kec. Pegandon kab. Kendal
  - f. Handphon / tlpn : 087832208100
  - g. Alamat email : ridwantoardi@gmail.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/ Penulis : 4 orang
5. Dosen Pendamping
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Drs. Suhadi, S.H., M.Si.
  - b. NIDN : 0016116703
  - c. Alamat Rumah : Perum Trangkil Sejahtera Blok A No.28 Semarang
  - d. No Tel./HP : 08132576785
6. Biaya Kegiatan Total :
- a. Dikti : Rp. 12.500.000,00
  - b. Sumber lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 5 bulan

Semarang, 21 September 2015

Menyetujui  
Pembantu Dekan bid. Kemahasiswaan



Ubaidillah Kamal S.Pd. M. H.  
NIP. 197505041999031001

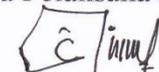
Pembantu Rektor Bidang  
Kemahasiswaan



Dr. Bambang Rudi Raharjo, M.Si.  
NIP. 19610601171086011001



Ketua Pelaksana Kegiatan



Ridwanto Ardi Kusumo  
NIM.8111415051

Dosen Pendamping



Drs. Suhadi, S.H., M.Si.  
NIDN. 0016116703

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
RINGKASAN.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan .....	3
1.4. Luaran yang Diharapkan .....	3
1.5. Kegunaan Program.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT .....	5
BAB III METODE PELAKSANAAN .....	7
BAB IV ANGGARAN BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN .....	8
4.1. Anggaran Biaya.....	8
4.2. Jadwal Kegiatan .....	8
LAAMPIRAN-LAMPIRAN .....	9
Lampiran Biodata Ketua dan Anggota .....	9
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan.....	10
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas .....	14
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Kegiatan .....	15
Lampiran 5. Nota Kesepahaman MOU atau Pernyataan Kesediaan dari Mitra .....	16
Lampiran 6. Gambaran Teknologi yang akan Diterapkembangkan. ....	17
Lampiran 7. Denah Detail Lokasi Mitra Kerja .....	17

## RINGKASAN

“Car Pring” adalah sejenis mainan mobil-mobilan tradisional yang di rancang seperti mobil-mobilan modern saat ini. Alasan kami membuat mainan ini adalah bertujuan agar anak-anak di zaman modern ini tidak menyepelkan nilai-nilai tradisional yang telah di ajarkan lalu. Kemudian dengan produksi ini agar masyarakat memiliki potensi berkewirausahaan terutama di kalangan mahasiswa sendiri. Dengan cara yang agak mudah beserta biaya yang murah masyarakat sekitar khususnya anak-anak tidak akan mengeluh jika membeli permainan mobil-mobilan ini. Bahan baku pembuatannya pun mudah untuk di dapatkan, diantaranya adalah bamboo, papan yang sudah halus, sandal karet dan lain sebagainya. Dengan desainan bambu untuk batang tubuh mobilnya dan di tambah sandal karet di gunakan sebagai rodanya maka seni itu akan terlihat menarik jika apabila di motif gambaran akan papan yang sudah tertempel di batang bambu tersebut. Hal tersebut di lakukan dengan tujuan menarik para konsumen terlebih anak-anak kecil di zaman modern ini. Memang permainan modern di zaman sekarang lebih simpel dan bagus desainnya, tetapi kalau masalah nilai pasti akan lebih menonjol pada permainan tradisional. Selain itu mungkin tidak banyak dari anak-anak untuk memiliki mainan tradisional ini, mereka lebih condong memainkan permainan modern seperti game online, mobil remote ataupun game console. Semua butuh kebiasaan untuk di terapkan kedalam kehidupan masyarakat, tidak semudah itu untuk mengembalikan zaman modern ini kedalam zaman tradisional lalu. Padahal permainan tradisional lebih memberikan banyak manfaat, karena permainan tradisional membuat anak-anak lebih banyak mengerakan tubuh mereka sehinggakan membuat tubuh lebih sehat. Sebenarnya di Indonesia ini sendiri, juga memiliki beragam mainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak zaman dulu. Berbagai permainan tradisional yang terbuat dari bambu atau pring akan membuat sahabat teringat pada masa-masa di mana anak-anak belum terlalu sibuk dengan kecanggihan teknologi sekarang ini. Memang saat ini sudah sangat jarang sekali kita menjumpai mainan yang terbuat dari bambu ini di mainkan oleh anak-anak. Car pring ini kembali muncul dengan trobosan agar anak-anak bisa mengembangkan kreativitas tradisional sebagai media permainan yang tak kalah saing dengan mobil-mobilan modern saat ini. Jadi, dalam keadaan masyarakat yang globalisasi ini masih banyak masyarakat yang menganggur, dan itu bisa kita manfaatkan dengan usaha car pring ini. Dengan berwirausaha para pengangguran di Indonesia bisa mendapatkan penghasilan yang cukup meski hanya dengan sebuah usaha yang kecil dari seni kreativitas tradisional kecil untuk menuju ke usaha yang besar.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar belakang**

Pring atau istilah indonesianya “bambu” adalah tanaman jenis rumput-rumputan dengan rongga dan ruas di batangnya. Pring memiliki banyak tipe. Nama lain dari pring adalah buluh, aur, bambu dan eru. Pring mempunyai kegunaan serta manfaat yang beragam, salah satu di antaranya adalah untuk membuat mainan car pring tradisional. Pada zaman sekarang ini permainan tradisional mulai di tinggalkan. Anak-anak memilih permainan yang lebih modern. Karena pada dasarnya, sekarang teknologi sudah berkembang dan anak-anak mudah untuk memiliki permainan yang dia inginkan. Dengan cara menghidupkan seni kreatifitas tradisional maka kita mendesain car pring atau lebih di kenalnya mobil-mobilan bambu. Dengan desainan bambu untuk batang tubuh mobilnya dan di tambah sandal karet di gunakan sebagai rodanya maka seni itu akan terlihat menarik jika anak-anak memilikinya.

Dilain sisi jika kita berkemauan untuk mengembangkan kreativitas membuat sesuatu yang bercap tradisional maka tidak akan menutup kemungkinan untuk mendapatkan untung yang begitu besar. Kita bisa mendesain car pring tersebut dengan begitu indah, dengan cara itu sasaran untuk distribusi kita dapat menawarkan permainan tradisional tersebut ke toko-toko permainan atau ke masyarakat itu sendiri. Car pring kita tawarkan kepada konsumen dengan harga yang terjangkau, jadi masyarakat tidak akan bersusah payah mengeluarkan kocek yang berlebihan untuk mendapatkan permainan tradisional yang berkualitas. Mungkin tidak banyak dari anak-anak itu sendiri untuk memiliki tradisional ini, mereka lebih condong memainkan permainan modern seperti game online ataupun game console. Semua butuh kebiasaan untuk di terapkan kedalam kehidupan masyarakat, tidak semudah itu untuk mengembalikan zaman modern ini kedalam zaman tradisional lalu. Padahal permainan tradisional lebih memberikan banyak manfaat, karena permainan tradisional membuat anak-anak lebih banyak mengerakan tubuh mereka sehingga membuat tubuh lebih sehat. Kemudian anak-anak akan bisa mengembangkan kreativitas tangannya sendiri untuk bisa menciptakan permainan yang begitu luar biasanya dari pring. Manfaat lainnya adalah anak-anak lebih mudah untuk mendapatkan bahan pring tersebut, apabila ingin membeli itu juga tidak begitu mahal.

Kemudian untuk Indonesia itu sendiri, juga memiliki beragam mainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak zaman dulu. Berbagai permainan tradisional yang terbuat dari bambu atau pring akan membuat sahabat teringat pada masa-masa di mana anak-anak belum terlalu sibuk dengan kecanggihan teknologi sekarang ini. Memang saat ini sudah sangat jarang sekali kita menjumpai mainan yang terbuat dari bambu ini dimainkan oleh anak-anak. Car pring ini kembali muncul dengan trobosan agar anak-anak bisa mengembangkan kreativitas tradisional sebagai media permainan yang tak kalah saing dengan mobil-mobilan modern saat ini. Berkecimpung di dunia kerja penuh dengan warni-warni. Tidak selamanya karier dapat berjalan mulus sesuai harapan walaupun semua kerja keras telah dikerahkan, tetapi tidak untuk kesenian tradisional. Seni kreativitas tradisional ini akan selalu berjalan mulus waktu demi waktu selagi masih ada masyarakat yang mengembangkan. Car pring ini dibuat agar masyarakat bisa mengetahui akan seni-seni tradisional lalu yang diajarkan nenek moyang. Untuk anak-anak yang kondisi orang tuanya menengah kebawah pasti tidak akan keberatan untuk membeli car pring ini, tak lain anak-anak yang orang tuanya menengah keatas dia bisa punya mainan berupa mobil-mobilan remote control atau sekedar tamia, yang waktu itu memang jarang. Anak-anak juga tidak usah minder dengan permainan seperti mobil-mobilan control tersebut, karena car pring atau mobil bambu ini akan didesain seperti mobil-mobilan modern saat ini.

Kemudian dalam keadaan masyarakat yang globalisasi ini masih banyak masyarakat yang menganggur, dan itu bisa kita manfaatkan dengan usaha car pring ini. Dengan berwirausaha para pengangguran di Indonesia bisa mendapatkan penghasilan yang cukup meski hanya dengan sebuah usaha yang kecil dari seni kreativitas tradisional ini, tapi bisa mendapatkan penghasilan yang lumayan besar, itupun jika para masyarakat ini memiliki niat usaha untuk memajukan sebuah usaha yang kecil menjadi besar. Dengan bermodalkan kemampuan kreativitas mengolah bambu maka mereka bisa mendapatkan profit yang cukup menjanjikan dari usaha kecil tersebut. Selain dari keuntungan yang menjanjikan segala hal berkembang di kehidupan manusia saat ini seakan dikuasai oleh kemodernan dan hal-hal yang berbau tradisional banyak disingkirkan padahal belum tentu suatu yang modern itu memiliki nilai yang sebanding dengan nilai yang terkandung dalam hal-hal yang bersifat tradisional. Namun demikianlah zaman telah merubah segala dan itu adalah hal yang lumrah. Untuk itu kita sebagai penerus bangsa hendaknya bisa melestarikan budaya-budaya tradisional, agar semua yang dimiliki Indonesia khususnya permainan car pring tradisional ini tidak diakui oleh Negara lain.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Permasalahan yang menjadi latar belakang proposal ini adalah :

1. Minimnya masyarakat dalam mengembangkan seni kreativitas tradisional.
2. Sedikitnya masyarakat untuk memanfaatkan tanaman pring atau bambu ini ke sebuah media yang di buat untuk permainan mobil-mobilan tradisional.
3. Konsep penyajian produk yang kreatif dan ramah lingkungan sehingga meningkatkan selera konsumen.

## **1.3. Tujuan**

Program ini bertujuan untuk melestarikan nilai tradisional yang ada pada Daerah kita sendiri. Selain itu untuk menambah keragaman nilai budaya yang hampir punah saat globalisasi ini. Di harapkan dengan proposal ini bisa menambah kesemangatan kita untuk selalu melestarikan budaya-budaya tradisional atau seni kekreativaan masyarakat. Kemudian meningkatkan keterampilan (*softskill*) berwirausaha dari kecil menuju berwirausaha yang besar. Yang terakhir adalah membantu anak-anak yang berasal dari orang tua menengah untuk menikmati permainan mobil-mobilan walaupun hanya sekedar dengan media bambu.

## **1.4. Luaran yang Diharapkan**

Car Pring ini di buat dari pemanfaatan bambu sebagai media permainan. Produk yang dihasilkan adalah mobil-mobilan bambu yang di desain seperti mobil-mobilan modern (mobil-mobilan remot). Car pring yang dibuat menyajikan sebagai mobil-mobilan yang terjangkau harganya. Car Pring ini di harapkan nantinya dapat dijalankan atau di buat oleh mahasiswa dan memiliki keuntungan berwirausaha yang menjanjikan.

### **1.5. Kegunaan Program**

Kegiatan ini memiliki kegunaan yang baik diantaranya,kegiatan ini dapat mengasah keterampilan berwirausaha mahasiswa.Kegiatan ini melatih kemampuan bekerja sama dengan anak-anak modern saat ini.Selain itu dapat meningkatkan sosialisasi Nilai Budaya di Daerah kita.Dapat meningkatkan manajemen waktu dan uang mahasiswa.Dan dapat mengenal sebuah produk seni kekreativan tradisional anak-anak yakni “Car Pring”.

Manfaat yang diharapkan dari terlaksanakanya program ini adalah :

a. Bagi Pemerintah

1. Informasi akan lebih cepat tersampaikan kemasyarakat.
2. Masyarakat akan lebih mengerti akan nilai budaya-budaya tradisional.
3. Program ini akan menjadi pembelajaran untuk pemerintah agar tidak terus-menerus mengikuti perkembangan zaman.

b. Bagi Masyarakat (anak-anak)

1. Menambah wawasan ilmu pengetahuan.
2. Menambah kekreatifan imajinasi otak kanan.
3. Dapat meningkatkan daya fikir manusia akan pengembangan suatu media yang sederhana untuk menjadi media yang bernilai jual tinggi.

c. Bagi Akademis

1. Meningkatkan kreatifitas para pelajar.
2. Menjunjung tinggi nilai kebudayaan tradisional.
3. Akan selalu berkarya berdasarkan khas dari masing-masing Daerahnya.

## **BAB II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT**

Rencana program usaha ini awalnya memiliki tujuan yang baik untuk masa depan masyarakat menengah. Tujuannya selain ingin mendapat keuntungan dan tambahan uang saku mahasiswa, usaha ini diharapkan dapat meringankan beban orang tua sehingga tidak perlu mengeluarkan uang banyak untuk membeli permainan, lalu ingin memperbaiki nilai Budaya Tradisional, karena secara manusiawi, masyarakat sekarang ini mengikuti perkembangan zama modern, sehingga apa-apa yang berbau tradisional lama kelamaan masyarakat tinggalkan. Jadi, tujuan dari pembuatan Car Pring ini sendiri agar masyarakat Indonesia menggunakan produk alami dan asli buatan Tradisional Bangsa sendiri

### **1. Produk**

Produk ini merupakan pengembangan dari media bambu yang di buat sebagai bahan permainan alternatif. Keunggulan yang dimiliki produk ini adalah mengangkat keunggulan permainan mobil-mobilan sebagai permainan tradisional dan lebih murah harga yang di tawarkan.

### **2. Harga**

Permainan tradisional car pring ini dijual dengan harga Rp 10.000 per satuan . Penentuan harga Rp 10.000 persatuan ini dengan pertimbangan bahwa sasaran utama produk permainan car pring adalah masyarakat kalangan menengah ke bawah, sehingga harga jual yang tidak terlalu tinggi akan membantu memperlancar proses penjualan. Harga tersebut juga ditentukan berdasarkan perhitungan dengan biaya produksi pembuatan melalui bahan bambu dan sandal jepit, sehingga telah diperhitungkan besarnya nilai keuntungan yang akan diperoleh.

### **3. Tempat/Lokasi Produksi**

Tempat produksi car pring ini di Jalan Sunan Abinawa RT.3 RW.1 Penanggulan Pegandon Kendal, dengan pertimbangan bahwa lokasi tersebut strategis dekat dengan pasar tradisional dan juga dekat dengan perkebunan, sehingga mempermudah dalam mengakses bahan baku dan juga mempermudah untuk pemasaran produk.

#### **4. Promosi**

Secara umum, dalam memasarkan produk yang di nilai tradisional ini, maka sektor promosi merupakan hal yang sangat penting untuk kami perhatikan. Sasaran kami sebenarnya anak-anak yang notabennya dari masyarakat menengah kebawah, karena produk yang kami tawarkan ini dengan jangkauan harga murah, tetapi berkualitas tradisional. Selain itu kita dapat melakukan promosi ini dengan cara pemberian atau penyebaran informasi secara langsung kepada anak-anak, di harapkan dengan langsung ini anak-anak dapat melihat produk yang kami buat. Lalu, kita juga dapat melakukan melalui sarana teknologi informasi dan komunikasi. Cara ini bisa lebih optimal, karena dapat memamerkan produk yang kami buat melalui media sosial entah itu berupa blog ataupun yang lain sejenisnya. Dalam memasarkan produk car pring ini kita di pasarkan oleh ke 3 anggota yang semuanya merupakan PKM Kewirausahaan ini. Jadi, dalam promosi kita terjun bersama-sama dan akhirnya dapat terjadi jual-beli.

#### **5. Bukti Fisik**

Car Pring ini mempunyai ciri-ciri yang unik dalam pendesainan sebagai mobil-mobilan tradisional. Ciri tersebut adalah perbedaan dimana pengemasan yang membedakan antara mobil-mobilan modern dengan mobil-mobilan tradisional.

#### **6. Proses**

Proses pembuatan Car Pring ini di lakukan secara manual dengan menyiapkan desainan mobil dan bahan baku pring atau bambu sebagai batang bodi mobil serta sandal karet yang buat selaknya seperti roda. Penggunaan bahan baku pring dan sandal jepit ini di pilih karena harga yang ekonomis dan mudah di dapatkan.

## **1.2 Pra produksi**

### 1. Tahap perencanaan

- Sebelum kita memasarkan sebuah produk alangkah baiknya kita lakukan survei lapangan. Survei yang dimaksudkan adalah kita melihat kondisi pasar yang akan kita jadikan sebuah usaha untuk memasarkan barang. Kemudian kita juga harus melihat kondisi ekonomi konsumen dan minat konsumen akan produk ini.
- Lalu sebelum kita terjun ke lapangan langsung juga baiknya kita menguji kelayakan akan produk yang di pasarkan, kegiatan ini bertujuan untuk meyakinkan kita akan prospek usaha ke depannya.

### 2. Tahap persiapan

- Dalam tahap ini pastinya kita harus mempersiapkan segala-galanya misal persiapan dalam pemilihan dan penyediaan tempat serta sarana dan prasarana untuk menunjang proses produksi.

### 3. Tahap pengadaan produk

- Di tahap ini hal yang harus di laksanakan adalah bagaimana kita harus mengemas produk tradisional untuk tidak kalah saing dengan produk modern saat ini. Caranya adalah pembuatan sampel barang diperlukan sebagai langkah awal untuk mengetahui kualitas suatu produk sebelum nantinya dipasarkan dalam jumlah besar.

## **1.3 Produksi**

### 1. Tahap pelaksanaan kegiatan

- Proses produksi merupakan kegiatan inti dari aktivitas wirausaha, kegiatan produksi memiliki beberapa tahapan tahapapn tersebut meliputi persiapan bahan baku, kegiatan pengolahan dan pembuatan produk, dan juga pemasaran kepada konsumen. Salah satu kegiatan produksi adalah pemasaran. Pemasaran itu sendiri adalah dimana kita menawarkan sebuah produksi kepada masyarakat (konsumen) atau ke khalayak ramai yang notabennya ke anak-anak. Hal yang harus perlu di fikirkan sebagaimana kita harus punya strategi untuk menawarkan sebuah produk, agar konseumen tertarik. Promosi ini di lakukan dengan tujuan mengenalkan produk dengan konsumen, bukan bearti kita hanya mengenalkan langsung kepada konsumen melainkan kita juga dapat memberi informasi melalui media sosial. Dengan hal tersebut maka pemasaran tidak akan mengalami kesusahan.

## **BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN**

#### 4.1. Anggaran Biaya

NO	JENIS PENGELUARAN	BIAYA (Rp)
1.	Peralatan menunjang	1.000.000
2.	Bahan habis pakai	2.500.000
3.	Perjalanan	4.000.000
4.	Lain-lain	5.000.000
<b>JUMLAH</b>		12.500.000

#### 4.2. Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Bulan				
		1	2	3	4	5
1.	Persiapan		¥	¥		
2.	Survei kondisi sekitar masyarakat	¥				
3.	Jadwal pelaksanaan program :					
	a.pembelian alat	¥				
	b.pembelian bahan	¥				
	c.survei pasar		¥	¥		
	d.pembuatan produk		¥	¥		
	e. penyebaran informasi melalui media sosial	¥				
	f. pemasaran atau promosi			¥	¥	
4.	Evaluasi		¥	¥		
5.	Pembuat laporan			¥	¥	
6.	Penyerahan laporan				¥	¥

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota

#### A. Identitas Diri Ketua

1	Nama Lengkap	Ridwanto Ardi Kusumo
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Ilmu Hukum
4	NIM	8111415051
5	TTL	Sukoharjo, 16 Juli 1997
6	E-mail	<a href="mailto:ridwantoardi@gmail.com">ridwantoardi@gmail.com</a>
7	Nomortelpon/HP	087832208100

#### B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Penanggulan	SMPN 2 Patebon	MAN Kendal
Jurusan	-	-	IPA
Tahun masuk-lulus	2003-2009	2009-2012	2012-2015

#### C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

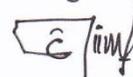
#### D. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Program kreativitas mahasiswa Kewirausahaan.

Semarang, 21 September 2015

Pengusul,



( Ridwanto Ardi Kusumo )

### A. Identitas Diri Anggota 1

1	Nama Lengkap	Yuyun Wahyuni
2	Jenis Kelamin	P
3	Program Studi	Ilmu Hukum
4	NIM	8111415055
5	TTL	Brebes, 11 Januari 1997
6	E-mail	<u>Uyun781@gmail.com</u>
7	Nomortelpon/HP	085742519922

### E. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	MI Ta'mirul wathon 02	MTS Ma'arif NU 11 Temukerep	MAN Babakan Lebaksiu Tegal
Jurusan	-	-	
Tahun masuk-lulus	2003-2009	2009-2012	2012-2015

### F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

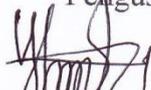
### G. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Program kreativitas mahasiswa Penelitian.

Semarang, 21 September 2015

Pengusul,

  
( Yuyun Wahyuni )

## A. Identitas Diri Anggota 2

1	Nama Lengkap	Rofiq Multazam Ghozin
2	Jenis Kelamin	L
3	Program Studi	Ilmu Hukum
4	NIM	8111415071
5	TTL	Banyumas, 29 november 1997
6	E-mail	<a href="mailto:rofikmultazam@gmail.com">rofikmultazam@gmail.com</a>
7	Nomortelpon/HP	085713260291

## H. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 2 Jingkang	SMP PGRI 2 Ajibarang	MAN 2 Purwokerto
Jurusan	-	-	IPS
Tahun masuk-lulus	2003-2009	2009-2012	2012-2015

## I. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

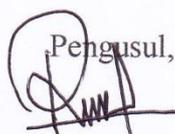
No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

## J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Program kreativitas mahasiswa Kewirausahaan.

Semarang, 21 September 2015

Pengusul,  
  
(Rofiq Multazam Ghozin)

### A. Identitas Diri Anggota 3

1	Nama Lengkap	Hanun Rokhmatun Rizqi
2	Jenis Kelamin	P
3	Program Studi	Ilmu Hukum
4	NIM	8111413034
5	TTL	Brebes, 10 Juli 1994
6	E-mail	<a href="mailto:Hanun88rakhmatunrizqi@gmail.com">Hanun88rakhmatunrizqi@gmail.com</a>
7	Nomortelpon/HP	085713437783

### K. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 1 Rancawuluh	SMPN 2 Bulakamba	SMAN 1 Bulakamba
Jurusan	-	-	IPA
Tahun masuk-lulus	2001-2007	2007-2010	2010-2013

### L. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

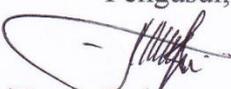
No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

### M. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Program kreativitas mahasiswa Penelitian.

Semarang, 21 September 2015

Pengusul,  
  
(Hanun Rokhmatun Rizqi)

## Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

### 1.Peralatan penunjang

MATERIAL	JUSTIFIKASI PEMAKAIAN	KUANTITAS	HARGA SATUAN (Rp)	KETERANGAN
Sewa mesin penghalus		1	1.000.000	Rp. 1.000.000
SUBTOTAL				Rp. 1.000.000

### 2.Bahan Habis Pakai

MATERIAL	JUSTIFIKASI PEMAKAIAN	KUANTITAS	HARGA SATUAN (Rp)	KETERANGAN
Bambu		2 delujur banbu	100.000	Rp. 200.000
Papan		2 papan panajng	100.000	Rp. 200.000
Benang		3 meter	50.000	Rp. 150.000
Cat& air brush		1 kaleng	950.000	Rp.950.000
Lem kayu		1 lem	300.000	Rp. 300.000
Pisau		1 pisau	100.000	Rp. 100.000
Gergraji		1 graji	500.000	Rp. 500.000
Sandal karet		2 pasang sandal	100.000	Rp. 100.000
SUBTOTAL				Rp.2.500.000

### 3.Perjalanan

MATERIAL	JUSTIFIKASI PEMAKAIAN	KUANTITAS	HARGA SATUAN (Rp)	KETERANGAN
Semarang-Kendal	Perizinan	5 x 4 Orang	200.000	Rp. 4.000.000
SUBTOTAL				Rp. 4.000.000

### 4.Lain-lain

MATERIAL	JUSTIFIKASI PEMAKAIAN	KUANTITAS	HARGA SATUAN (Rp)	KETERANGAN
Makan sehari-hari	Kehidupan sehari-hari	15 x 4 Orang	50.000	Rp. 3.000.000
Beli kuota/pulsa	Promosi	5 x 4 orang	100.000	Rp.2.000.000
SUBTOTAL				Rp. 5.000.000

### Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

NO	NAMA/NIM	PROGR AM STUDI	BIDANG ILMU	ALOKASI WAK TU (JAM/MINGGU)	URAIAN TUGAS
1.	Ridwan/8111415051	ILMU HUKUM	HUKUM	5 Minggu	Pembuatan Produk <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimana segala pembuatan mulai dari pertama sampai clear di lakukan</li> </ul>
2.	Rofiq/8111415071	ILMU HUKUM	HUKUM	6 Minggu	Survei pasar <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanggung jawab atas kelangsungan usaha</li> </ul>
3.	Yuyun/8111415055	ILMU HUKUM	HUKUM	5 Minggu	Promosi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanggung jawab mengenai pemasaran produk</li> </ul>
4.	Hanun/8111413034	ILMU HUKUM	HUKUM	7 Minggu	Evaluasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanggung jawab mengenai pembuatan laporan sampai pengesahan</li> </ul>

#### Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Kegiatan



**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Gedung H : Kampus Sekaran - Gunung Pati ± Semarang

Pembantu Rektor Bidang Kemahasiswaan

Email: [pr3@unnes.ac.id](mailto:pr3@unnes.ac.id) Telp/Fax: (024) 8508003

---

#### **SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI/PELAKSANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridwanto Ardi Kusumo

NIM : 8111415051

Program Studi : Ilmu Hukum

Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa usulan saya dengan judul:

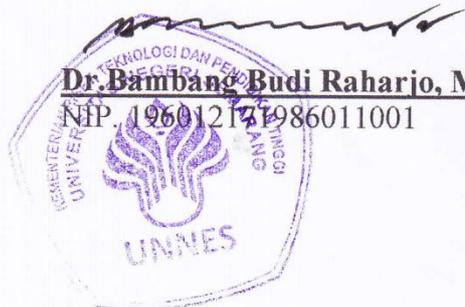
“Car Pring”(Pemanfaatan bambusebagai media permainan yang bernilai jual tinggi) yang diusulkan untuk tahun anggaran Rp.12.500.000 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain. Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Semarang, 21 September 2015

Mengetahui,

Pembantu Rektor Bidang kemahasiswaan,



**Dr. Bambang Budi Raharjo, M.Si**  
NIP. 196012171986011001

Yang menyatakan,



**Ridwanto Ardi Kusumo**  
NIM. 8111415051

**Lampiran 5. Nota Kesepahaman MOU atau Pernyataan Kesiediaan dari Mitra**  
**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA DARI MITRA**  
**USAHA DALAM PELAKSANAAN**  
**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : WIJIYANTO  
Pimpinan Mitra Usaha : YANTO TOYS  
Bidang Usaha : Penjualan Miniatur Mainan  
Alamat : Desa Penanggulan Kec.Pegandon Kab.Kendal

Dengan ini menyatakan Bersedia untuk Bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan  
Program reativitas Mahasiswa ± ----(Kewirausahaan)----

Nama Ketua Tim Pengusul : RIDWANTO ARDI KUSUMO  
Nomor Induk Mahasiswa : 8111415051  
Program Studi : ILMU HUKUM  
Nama Dosen Pembimbing : Drs.Suhadi, S.H.,M.Si  
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Guna menerapkan dan/atau mengembangkan IPTEKS pada tempat usaha kami. Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara pihak Mitra Usaha dan Pelaksana Kegiatan Program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan ikatan usaha dalam wujud apapun juga. Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 21 September 2015

Yang menyatakan,

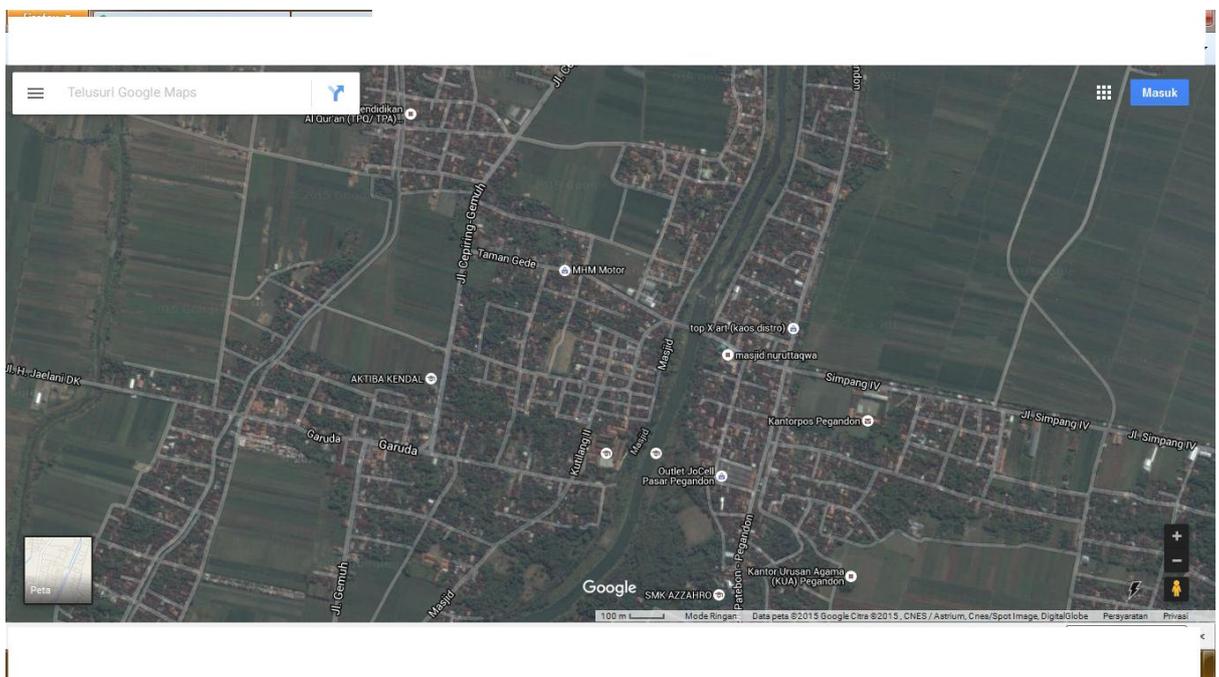


(WIJIYANTO)

## Lampiran 6. Gambaran Teknologi yang akan Diterapkan



## Lampiran 7. Denah Detail Lokasi Mitra Kerja.



<https://www.google.co.id/maps/@-10.015329,60.6867643,4z>