

**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGAM**

**Edupoli sebagai Permainan Edukatif Berbasis Hologram untuk Pengembangan Karakter Politik Masyarakat Indonesia**

**Bidang Kegiatan:**

**PKM GAGASAN TERTULIS**

Diusulkan oleh:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Muhammad Hanif Muflih | 16/395203/TK/44495 | (2016) |
| Afrizal Luthfi Anggara | 14/363408/TK/41535 | (2014) |
| Antonius Yonanda C. N. | 16/400346/TK/45360 | (2016) |
| Brilian Ryan Sadewo | 15/385158/TK/43820 | (2015) |
| Timothy Elia T. | 16/400173/TK/45187 | (2016) |

**UNIVERSITAS GADJAH MADA**

**YOGYAKARTA**

**2017**

**DAFTAR ISI**

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN PENGESAHAN

DAFTAR ISI

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang
2. Tujuan
3. Manfaat

BAB II

GAGASAN

1. Kondisi Kekinian Pencetus Gagasan
2. Solusi yang Pernah Ditawarkan
3. Seberapa Jauh Kondisi Kekinian Pencetus Gagasan Dapat Diperbaiki
4. Pihak-pihak yang Dipertimbangkan
5. Langkah-langkah Strategis

BAB III

KESIMPULAN

1. Gagsan yang Diajukan
2. Teknik Implementasi yang Dilakukan
3. Prediksi Hasil yang Akan Diperoleh

Daftar Pustaka

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota

Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Penyusun dan Pembagian tugas

Lampiran 3. Surat Pernyataan Ketua Tim

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG**

Dewasa ini kita dihadapkan oleh krisisnya rasa toleransi di antara masyarakat. Masyarakat cendrung mengutamakan kepentingan kelompoknya sendiri. Hal ini dapat mengancam kerukunan dan kestabilan negara Indonesia. Rasa tolerasi menjadi hal yang penting untuk dikembangkan sesegara mungkin untuk mencegah hancurnya NKRI. Sikap intoleransi disebabkan karena masyarakat tidak paham secara baik mengenai perbedaan yang ada di Indonesia. Indonesia memiliki banyak perbedaan mulai dari suku, agama, ras dan budaya. Hal ini tentu akan menjadi ancaman bila tidak adanya rasa toleransi dalam kehidupan masyarakat. Toleransi tidak bisa muncul tiba-tiba, diperlukannya suatu pemahaman yang benar. Rasa toleransi dapat diperoleh melalui pengetahuan akan nilai-nilai pendidikan politik dan kecerdasan sosial menjadi faktor penumbuh rasa toleransi yang ada di masyarakat.

Pendidikan politik berpotensi untuk membentuk karakter, watak, dan tanggung jawab warga negara yang demokratis sehingga dapat mencapai peradaban bangsa yang lebih maju. Pendidikan politik memiliki peran sebagai alat penyebar nilai-nilai kebangsaan bagi generasi-generasi yang ada dalam masyarakat. Pendidikan politik memiliki kedudukan yang sangat vital dalam kehidupan keebangsaan, pendidikan politik sangat diperlukan dalam penyelenggarannya. Pendidikan politik berguna dalam menciptakan partisipan yang bertanggung jawab dalam kehidupan bernegara, sehingga masyarakat dapat memahami proses penggunaan kekuasaan yang ada dalam mengakan aturan dalam masyarakat dan masyarakitu sendiri dapat menggunakan hak politiknya.

Kecerdasan sosial merupakan hal yang tidak kalah pentingnya. Kecerdasan sosial merupakan suatu kemampuan untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan orang lain. Kecerdasan ini menuntut orang untuk menyerap dan tanggap terhadap kondisi yang dialami orang. Hal itu bisa berkaitan dengan suasana hati, niat, dan hasrat orang lain. Seorang yang mempunyai kecerdasan ini akan lebih mudah kooperatif dengan masyarakat, menunjukan sikap toleran, menunjukkan rasa empati, menghargai keunggulan orang lain, memiliki sikap gigih, menaati aturan yang berlaku dalam permainan dan menghargai teman.

Pemahaman akan pendidikan politik dan kecerdasan sosial harus dikembangkan dalam suatu pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan perkembangan jaman. Oleh sebab itu gagasan ini menawakan suatu solusi tentang pendidikan politik beserta kecerdasan sosial. Gagasan ini merupakan suatu permainan berbasis hologram yang berisikan nilai-nilai pendidikan politik dan kecerdasan sosial. Permainan ini bernama “Edupoli”, permainan demokrasi, dimana penggunannya akan dapat merasakan atmosfer sebagai pemegang kekuasaan eksekutif, legislatif, dan yudikatif. Konsep ini akan dipadukan dengan sistem berbasis online yang memungkinkan pemainnya berinteraksi dengan orang lain di berbagai wilayah nusantara.

1. **TUJUAN**
2. Meningkatkan pengetahuan akan nilai-nilai pendidikan politik dan kecerdasan sosial
3. Menciptakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan perkemangan jaman
4. Mengubah pola pikir masyarakat agar tidak terlalu terpaku pada kelompoknya masing-masing.
5. Menciptakan media untuk mempertemukan masyarakat dari berbagai daerah.
6. Menumbuhkan nasionalisme
7. **MANFAAT**
8. Bagi Mahasiswa
9. Menumbuhkan rasa peduli akan krisis toleransi yang sedang terjadi di Indonesia.
10. Mengapikasikan ilmu yang didapat melalui permainan ini untuk memberi solusi bagi permasalahan bangsa.
11. Memberikan pengetahuan akan sistem perpolitikan yang berlaku di Indonesia
12. Meningkatkan pengetahuan akan teknologi hologram
13. Bagi Masyarakat
14. Membantu mengubah pola pikir masyarakat kondisi politik di Indonesia
15. Mencerdaskan pola pikir masyarakat dalam menghadapi perbedaan
16. Menjadi media hiburan masyarakat
17. Meningkatkan pengetahuan akan teknologi hologram
18. Menumbuhkembangkan wawasan mengenai nusantara
19. Bagi Pemerintah
20. Menciptakan suasana kondusif di kalangan masyarakat
21. Membantu pemerintah dalam menanamkan pendidikan politik di kalangan masyarakat
22. Menjaga kestabilitasan negara

**BAB II**

**GAGASAN**

1. **Kondisi Kekinian Pencetus Gagasan**

Pemilihan kepala daerah menjadi pesta demokrasi bagi masyarakat Indonesia. Agenda ini dilaksanakan setiap lima tahun sekali oleh Komisi Pemilihan Umum (KPU). Namun tidak semua masyarakat ikut berpartisipasi dalam hal tersebut. Dewasa ini, golangan putih atau yang masyarakat singkat sebagai Golput masih menjadi suatu permasalahan yang marak terjadi di kalangan masyarakat. Salah satu contoh yang terjadi di masyarakat. Kita satu dari daerah Purbalingga. Menurut Komisi Pemilihan Umum, jumlah presentase golongan putih pada Pemilihan Kepala Daerah Purbalingga tahun 2015 sebesar 77.5%. Hal ini menandakan bahwa masih banyak masyarakat yang belum meggunakan hak pilihnya. Golput disebabkan oleh berbagai macam faktor. Malas menjadi salah satu faktor terbesar yang menyebabkan tingginya angka golput di kalangan masyarakat. Rasa malas ini menandakan bahwa kesadarannya sebagai masyarakat demokrasi sangatlah kurang. Kurangnya toleransi menjadi hal yang mendominasi permasalahan ini.

1. **Solusi yang Pernah Ditawarkan**
2. **Seberapa Jauh Kondisi Kekinian Pencetus Gagasan Dapat Diperbaiki**

Hologram adalah teknologi hasil rekayasa optik.Hologram 7D ( 7 dimensi ) saat ini diyakini mempunyai kemampuan interaksi secara langsung dengan public.Hologram 7D,untuk saat ini,sering digunakan untuk hiburan,seperti : bioskop,film,dan pertunjukkan visual. Hologram 7D ini sebenarnya adalah suatu citra 3D ( tiga dimensi ) yang diproyeksikan dengan teknologi *retina display*.

1. **Pihak-pihak yang Dipertimbangkan**
2. **Langkah-langkah Strategis**

**BAB III**

**KESIMPULAN**

1. **Gagsan yang Diajukan**
2. **Teknik Implementasi yang Dilakukan**
3. **Prediksi Hasil yang Akan Diperoleh**

**LAMPIRAN 1. Biodata Ketua dan Anggota**

1. **Biodata Ketua**
2. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap (dengan gelar) | Muhammad Hanif Muflih |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3 | Program Studi | S1 Teknik Kimia |
| 4 | NIM/NIDN | 16/395203/TK/44495 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Bantul, 15 Agustus 1997 |
| 6 | E-mail | m.hanif.muflih@mail.ugm.ac.id |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 085743674268 |

1. Riwayat Pendidikan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | SD | SMP | SMA |
| Nama Institusi | SD Muhammadiyah Bodon | SMP Negeri 9 Yogyakarta | SMA Negeri 1 Yogyakarta |
| Jurusan | - | - | IPA |
| Tahun Masuk-Lulus | 2004-2010 | 2010-2013 | 2013-2016 |

1. Pemakalahan Seminar Ilmiah (*Oral Presentation)*

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

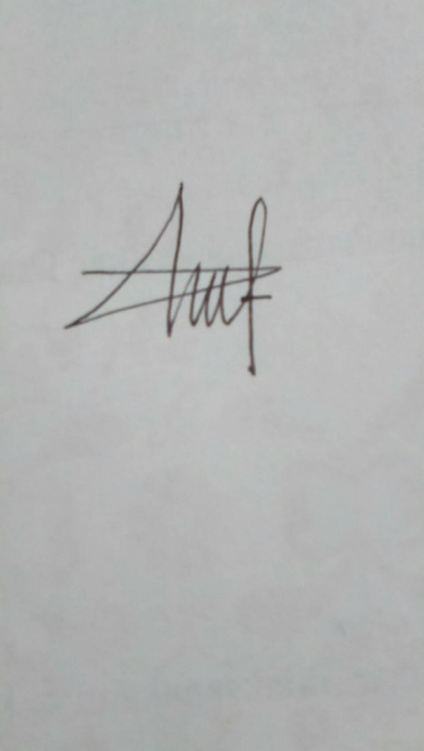
1. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Penghargaan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 | Juara 2 pertolongan pertama PMR | UNY | 2012 |
| 2 | Juara 3 cerdas cermat PMR | UNY | 2012 |
| 3 | Juara 3 Puspanegara Mipa Competition | SMA N 5 Yogyakarta | 2013 |
| 4 | Juara 3 Lomba Baris Berbaris Merah Putih PPI kota Yogakarta | Purna Paskibraka Kota Yogyakarta | 2013 |
| 5 | Juara 1 OSN KIMIA tingkat Kota Yogyakarta | DIKPORA | 2015 |
| 6 | Juara 1 Seleksi Daerah (Farmasi) KOFEIN UNAIR | UNAIR | 2016 |

Semua data yang saya isiskan 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 Proposal Program Kreatifitas Mahasiswa.

Yogyakarta, 21-10-2016

Pengusul

Muhammad Hanif Muflih

**Biodata Anggota 1**

1. Identitas Diri

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap (dengan gelar) | Timothy Elia Tallulembang |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3 | Program Studi | S1 Teknik Kimia |
| 4 | NIM/NIDN | 16/400173/TK/45187 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Cirebon, 06 Juli 1998 |
| 6 | E-mail | timothy.elia.tallulembang@mail.ugm.ac.id |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 089656936112 |

1. Riwayat Pendidikan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | SD | SMP | SMA |
| Nama Institusi | SD Santo Mikail | RSBI SMPN 2 Sindang | SMAN 2 Bogor |
| Jurusan | - | - | MIPA |
| Tahun Masuk-Lulus | 2004-2010 | 2010-2013 | 2013-2016 |

1. Pemakalahan Seminar Ilmiah (*Oral Presentation)*

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

1. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Penghargaan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 | 4th National Olympiad of Chemical Engineering 2016 | ITS | 2016 |

Semua data yang saya isiskan 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 Proposal Program Kreatifitas Mahasiswa.

Yogyakarta, 08-02-2017

Pengusul

Timothy Elia Tallulembang

**LAMPIRAN 2.** **Susunan Organisasi Tim Penyusun dan Pembagian tugas**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama / NIM | Program Studi | Alokasi Waktu (jam/minggu) | Uraian Tugas |
| 1. | Muhammad Hanif Muflih | S1 Teknik Kimia | 10 jam / minggu | -Memimpin jalannya diskusi  -Mengoordinir pembagian tugas  -Merancang konsep gagasan. |
| 2. | Afrizal Luthfi Anggara | S1 Teknik Kimia | 10 jam / minggu |  |
| 3. | Antonius Yonanda C N | S1 Teknologi Informasi | 10 jam / minggu |  |
| 4. | Brilian Ryan Sadewo | S1 Teknik Kimia | 10 jam / minggu |  |
| 5. | Timothy Elia T | S1 Teknik Kimia | 10 jam / minggu | -Membuat gagasan mengenai konsep permainan Edupoli  -Analisa masalah yang ada di masyarakat  -Merancang *gameplay* Edupoli |

**LAMPIRAN 3. Surat Pernyataan Ketua Tim**