

Daftar Isi

Daftar Isi	i
Daftar Tabel	i
Daftar gambar	i
Bab 1. 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	3
Bab 2. Gambaran Umum Rencana Usaha	4
2.1 Tujuan Usaha	4
2.2 Segmentasi Pelanggan	4
2.3 Proposisi Nilai	4
2.4 Kanal	4
2.5 Sumber Daya Kunci	4
2.6 Aktivitas Kunci	4
2.7 Mitra Kunci	5
2.8 Struktur Biaya	5
2.9 Sumber Pemasukan	5
2.10 Aliran Kas (<i>cashflow</i>) selama 1 tahun	5
Bab 3. Metode Pelaksanaan	6
3.1 Proses Produksi dan Pemasaran <i>Paman Sandi</i>	6
3.2 Daftar Beberapa Sastrawan dan Karyanya	7
Bab 4. Biaya dan Jadwal Kegiatan	9
4.1 Anggaran Biaya	9
4.2 Jadwal Kegiatan	9
Daftar Pustaka	10
Lampiran	
Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pendamping	11
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan	19
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas	21
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana	22
Lampiran 5. Ilustrasi Kartu dan Kemasan	23
Daftar Tabel	
Tabel 1. Aliran Kas (<i>cashflow</i>) selama 1 tahun (dalam ribuan)	5
Tabel 2. Daftar Beberapa Sastrawan dan Karyanya yang akan Digunakan dalam <i>Paman Sandi</i>	6
Daftar Gambar	
Gambar 1. Ilustrasi Depan dan Belakang Kartu Permainan <i>Paman Sandi</i>	23
Gambar 2. Desain Kemasan Permainan <i>Paman Sandi</i>	24

Bab 1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Boardgame atau permainan papan merupakan sebuah permainan yang dimainkan menggunakan pion atau karakter yang menggantikan pemain di latar atau papan yang disediakan (Rollins, 2018). Pada umumnya, papan permainan dimainkan oleh dua atau lebih pemain yang masing-masing memiliki tujuan untuk memenangkan permainan. Pada permainan papan terdapat unsur strategi, kerja sama, dan beberapa elemen kesempatan atau keberuntungan. Setiap permainan papan memiliki peraturan yang harus diikuti oleh pemain yang berbeda satu sama lain dan membuat satu permainan tidak akan sama persis dengan permainan lainnya (Wicaksono, 2019).

Sastra adalah suatu hasil kegiatan kreatif yang tergolong pada karya seni, sedangkan studi sastra adalah cabang ilmu pengetahuan (Wellek, 2016). Ilmu Sastra merupakan studi mengenai keunggulan struktur dan makna karya sastra yang ditinjau dari berbagai perspektif keilmuan (Teeuw, 1984). Sastra dapat membesarkan seseorang lewat sebuah ceritayang ditulisnya. Melalui pembacaan karya sastra siapa pun akan mendapat kebahagiaan, kegirangan, pengalaman, dan harapan (Sarumpaet, 2010:1).

Kehadiran karya sastra tentu tidak terlepas dari keberadaan pengarangnya, yaitu para sastrawan. Banyak sastrawan di Indonesia yang menjadi poros utama dalam perkembangan sastra Indonesia sejak awal abad ke-20. Namun, pada kenyataannya, terdapat begitu banyak nama sastrawan yang masih asing dan kurang dikenal oleh masyarakat Indonesia. Kenyataan itu seolah mengelompokkan sastrawan ke dalam struktur tertentu, misalnya, nama-nama sastrawan yang sering muncul di buku pelajaran, seperti Achdiat Karta Mihardja atau Bahrum Rangkuti, namun nama itu kurang dikenal masyarakat termasuk karya-karya sastra yang dihasilkan mereka.

Fakta yang tidak dapat ditampik adalah bahwa masyarakat Indonesia lebih mengenal sastrawan nasional, seperti Chairil Anwar atau Pramoedya Ananta Toer. Namun demikian, sejumlah nama sastrawan yang terkenal di beberapa daerah, seperti Wisran Hadi, John Dami Mukese, Aspar Paturusi, dan Piek Ardiyanto tetapi tidak dikenal masyarakat secara nasional. Hal tersebut disebabkan oleh kurang meratanya pengetahuan masyarakat tentang karya sastra yang dihasilkan mereka sehingga menyebabkan ketimpangan antara sastrawan nasional dan daerah. Sastrawan nasional yang terkenal hingga saat ini salah satunya disebabkan oleh produktivitas mereka berkarya sehingga kerap terekspos media dan bahkan tidak jarang ada sastrawan yang kontroversi sehingga mendapat perhatian lebih dari masyarakat.

Hal inilah yang menjadi titik utama kegelisahan kami sebagai salah satu mahasiswa di bidang sastra yang banyak mengenal nama-nama sastrawan, lebih

dari yang ditampilkan oleh media. Oleh karena itu, kami ingin mengenalkan setiap sosok sastrawan, baik sastrawan nasional ataupun sastrawan daerah, dan sastrawan yang kurang terkenal maupun yang sudah banyak dikenal melalui buku pelajaran. Kami pun menilai target yang tepat untuk mengenalkan para sastrawan ini adalah kepada remaja di usia 13 tahun ke atas, karena pada usia ini remaja cenderung menyukai kegiatan eksplorasi dalam berbagai hal. Di usia ini pula remaja sudah sadar mengenai hal-hal yang mereka sukai. Dengan demikian, jika mengenalkan sastrawan pada usia ini, seakan memberikan doktrin dalam artian baik untuk mendorong mereka menyukai sastra dan bahasa.

Selain alasan edukatif, kami juga ingin mengenalkannya dengan cara rekreatif yang menyenangkan melalui konsep permainan. Untuk memperkenalkan dengan cara yang unik, konsep Papan Permainan Bahasa dan Sastra Indonesia kami singkat menjadi *Paman Sandi*. Permainan papan ini mengusung dua konsep utama, yaitu sastra melalui nama-nama para sastrawan dan karyanya yang kami kenalkan. Pun dengan konsep kebahasaan yang menekankan penggunaan diksi dalam makna tertentu pada kutipan karya sastrawan. Misalnya, kami memberikan kutipan karya Ajip Rosidi yang berjudul *Wayang*, “Bayang-bayang yang digerakkan sang dalang..” dengan penjelasan majas personifikasi yang digunakan.

Paman Sandi adalah salah satu papan permainan inovatif yang kami buat untuk menjawab kurangnya masyarakat mengenai pengetahuan dan informasi tentang sastrawan Indonesia. *Paman Sandi* menghadirkan permainan yang mirip dengan permainan kartu uno, tetapi tetap menggunakan papan sebagai media pelengkap. Permainan ini menggabungkan kartu-kartu berisi nama sastrawan dengan papan permainan peta Indonesia yang mengelompokkan sastrawan tersebut berdasarkan tempat kelahirannya. Dari sini, permainan dilakukan dengan sistem pemain pemenang adalah ia yang memiliki kartu sastrawan terbanyak dalam satu pulau. Permainan ini menghadirkan prinsip kebersamaan, rekreatif, dan kegembiraan dalam sebuah kotak permainan yang menyenangkan.

Berdasarkan kegiatan permainan papan sastra dan kebahasaan ini, kami menemukan ada banyak kecenderungan karya yang dimiliki para sastrawan. Pertama, sastrawan yang berasal dari Indonesia bagian Barat lebih banyak dibandingkan sastrawan di bagian Timur karena kiblat sastra dan kemajuannya lebih pesat di bagian Barat. Kami juga menemukan kecenderungan sastrawan nasional yang lebih banyak dan terkenal dibandingkan sastrawan daerah. Oleh karena itu, permainan ini diharapkan dapat dijadikan sarana untuk mengenalkan informasi sastrawan yang lebih banyak lagi dan mendekatkan jarak ketimpangan antara sastrawan yang terkenal dan kurang terkenal.

Urgensi menciptakan papan permainan ini juga didasarkan pada banyaknya tersebar *cafe* yang menyediakan permainan papan dengan alasan untuk mendekatkan pengunjung dengan rekannya. Hal ini membuat kami menyadari bahwa konsep konvensional yang dibawa papan permainan sedang kembali menjadi sebuah tren. Dengan demikian, diharapkan juga melalui papan permainan

ini kami dapat membawa nilai rekreatif, edukatif, dan kekeluargaan yang dapat tercapai melalui papan permainan ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang di atas, tergambar beberapa permasalahan, yaitu banyaknya sastrawan dan karya mereka yang belum dikenal oleh masyarakat dan belum ditemukan cara inovatif untuk memperkenalkan para sastrawan dan karya-karya mereka. Oleh karena itu, rumusan masalah yang dapat dihimpun adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengenalkan nama dan karya sastrawan kepada masyarakat Indonesia, khususnya remaja usia 13 tahun ke atas?
- b. Bagaimana informasi tentang sastrawan dan wawasan tersebut disampaikan melalui sebuah papan permainan yang menyenangkan?

1.3 Tujuan

Tujuan kegiatan ini adalah memberikan informasi dan pengetahuan mengenai nama-nama sastrawan di Indonesia, baik sastrawan nasional maupun daerah beserta karyanya melalui sebuah permainan yang menyenangkan. Permainan tersebut berupa papan permainan bernama *Paman Sandi*.

1.4 Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini sebagai berikut.

- a. Laporan kemajuan produk *Paman Sandi*
- b. Laporan akhir produk *Paman Sandi*
- c. Produk wirausaha *Paman Sandi*
- d. Artikel ilmiah

1.5 Kegunaan

Paman Sandi menjadi wadah pengenalan karya sastra para sastrawan melalui cara yang menyenangkan, dapat membantu lebih memperkenalkan atau mengekspos nama-nama sastrawan yang kurang terkenal di Indonesia, dan pengenalan materi kebahasaan melalui diksi-diksi yang digunakan sastrawan dalam karyanya.

Bab 2. Gambaran Umum Rencana Usaha

2.1 Tujuan Usaha

Usaha *Paman Sandi* memiliki dua tujuan, yaitu tujuan substansi dan ekonomis. Usaha ini bertujuan untuk membuat varian baru dengan mengusung tema kebahasaan dari papan permainan yang telah ada, seperti *monopoli* dan *ludo* serta mengenalkan nama-nama sastrawan dengan karya-karyanya kepada remaja usia 13 tahun ke atas. Sastrawan yang akan dikenalkan adalah sastrawan nasional yang sudah sering muncul di buku pelajaran dan sastrawan daerah yang namanya jarang muncul di buku pelajaran, bahkan kurang dikenal oleh masyarakat. Selain itu, usaha ini bertujuan untuk meningkatkan nilai tambah ekonomi dan mengembangkan kreativitas perusahaan percetakan lokal yang berfokus pada papan permainan.

2.2 Segmentasi Pelanggan

Target pemasaran *Paman Sandi* adalah para remaja di usia 13 tahun ke atas, para pemerhati sastra serta kebahasaan di Indonesia, dan orang-orang yang tertarik mengoleksi papan permainan.

2.3 Proposisi Nilai

Nilai yang terkandung dalam *Paman Sandi* adalah nilai edukatif dan rekreatif. Nilai edukatif yang ada di dalam permainan ini adalah pengetahuan tentang kesusastraan mengenai sastrawan Indonesia dan diksi kebahasaan karya-karya mereka. Nilai rekreatif yang ada di dalamnya adalah permainan papan sebagai sarana hiburan serta pembangun kebersamaan bagi pemain.

2.4 Kanal

Produk *Paman Sandi* akan dipromosikan melalui jaringan media sosial dan komunikasi dari orang-ke-orang (*person-to-person*). Juga pada laman boardgame.id yang merupakan laman khusus penjualan papan permainan.

2.5 Sumber Daya Kunci

Sumber daya kunci produk *Paman Sandi* tidak dapat lepas dari unit usaha produk, yaitu desain produk berupa kemasan yang dibuat menyatu dengan papan permainan, ilustrasi foto dari para sastrawan dengan riwayat singkat mereka, dan karya sastra para sastrawan di Indonesia.

2.6 Aktivitas Kunci

Aktivitas kunci dalam unit usaha produk *Paman Sandi* adalah riset mengenai nama dan karya sastrawan serta riwayat singkatnya dari seluruh wilayah Indonesia. Setelah itu, proses pengkoleksian sastrawan dilakukan serta dilanjutkan dengan proses pembuatan desain dengan ilustrasi dan pembuatan petunjuk permainan *Paman Sandi*.

2.7 Mitra Kunci

Unit usaha produk *Paman Sandi* akan menjalin hubungan dengan rumah produksi atau percetakan lokal yang menyediakan jasa pembuatan papan permainan.

2.8 Struktur Biaya

Dalam pengerjaan produk *Paman Sandi*, terdapat lima sektor dengan pengeluaran biaya terbesar. Di antaranya adalah biaya hubungan dengan mitra kunci, biaya untuk pembuatan desain, biaya pengemasan, biaya pengiriman, dan biaya honor pekerja.

2.9 Sumber Pemasukan

Penjualan produk *Paman Sandi* akan dilakukan dengan menggunakan dua jenis pemasaran, yaitu per unit satuan untuk pelanggan perorangan serta per unit lusinan untuk toko mainan dengan harga normal, dan per paket penjualan dengan harga diskon.

2.10 Aliran Kas (*cashflow*) selama 1 tahun

Tabel 1. Aliran Kas (*cashflow*) selama 1 tahun (dalam ribuan)

Bulan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
BIAYA												
1. Pencetakan	5.500	5.500	5.500	5.500	5.500	5.500	5.500	5.500	5.500	5.500	5.500	5.500
2. Pembuatan Desain	2.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3. Pengemasan	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
4. Pengiriman	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600	600
Honor Pekerja	900	900	900	900	900	900	900	900	900	900	900	900
Total Biaya	10.000	8.000	8.000	8.000	8.000	8.000	8.000	8.000	8.000	8.000	8.000	8.000
PEMASUKAN												
1. Pesanan per-satuan	5.400	5.400	5.400	5.400	5.400	5.400	5.400	5.400	5.400	5.400	5.400	5.400
2. Pesanan per-paket	3.600	3.600	3.600	3.600	3.600	3.600	3.600	3.600	3.600	3.600	3.600	3.600
Total Pemasukan	9.000	9.000	9.000	9.000	9.000	9.000	9.000	9.000	9.000	9.000	9.000	9.000
TOTAL	-1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
BALANCE KUMULATIF	-1.000	0	1.000	2.000	3.000	4.000	5.000	6.000	7.000	8.000	9.000	10.000

Bab 3. Metode Pelaksanaan

3.1 Proses Produksi dan Pemasaran *Paman Sandi*

a) Proses Produksi Meliputi :

1. Pengumpulan daftar foto, karya, dan biodata singkat sastrawan di Indonesia
2. Pengembangan konsep desain *Paman Sandi*
3. Pendetailan desain *Paman Sandi*
4. Pemilihan bahan dan pengrajin papan permainan
5. Produksi dan pengecekan produk *Paman Sandi*
6. Promosi dan pemasaran *Paman Sandi*

b) Strategi Pemasaran

1. Penyebaran informasi secara langsung

Penyebaran ini dilakukan kepada kelompok atau individu, yaitu dari mulut ke mulut. Penyampaian langsung kepada kelompok dapat dilaksanakan dengan menawarkan produk ke komunitas penggemar papan permainan atau ke lembaga pendidikan terkait. Untuk penyampaian langsung kepada individu dapat dilakukan secara langsung kepada calon pembeli. Pembeli dapat memesan langsung ke alamat rumah kami yaitu di Villa Pertiwi Jl. Revolusi No. 110 Cilodong, Depok; Jalan Masjid Al-Mukhlisin No. 49 Sawangan, Depok; dan Jalan Cipinang Empang Timur No. 30 Jakarta Timur. Pembeli juga bisa menghubungi melalui narahubung di nomor 0895330913745 dan 087889471228 (*Whatsapp*).

2. Penyebaran informasi secara tidak langsung

Penyebaran informasi secara tidak langsung melalui media sosial atau strategi "*Internet Marketing*", seperti media sosial *Facebook*, *Instagram*, dan *Whatsapp*. Produk juga akan dipasarkan melalui *marketplace* seperti *Shopee* dan *Tokopedia*. Selain itu, untuk memudahkan pembeli mencari produk kami di mesin pencari, kami juga mencantumkan kata kunci *papan permainan*, *sastrawan*, dan *kebahasaan*.

c) Membuat Pengemasan dan Jenama (*brand*) yang Menarik

Desain produk dibuat semenarik mungkin dan berbeda dari produk permainan jenama lain. Penamaan produk yaitu *Paman Sandi* juga turut mempermudah pembeli mencari produk ini.

d) Harga Produk *Paman Sandi* adalah Rp90.000,00.

3.2 Daftar Beberapa Sastrawan dan Karyanya

Tabel 2. Daftar Beberapa Sastrawan dan Karyanya yang akan Digunakan dalam *Paman Sandi*

No	Nama	Tempat dan Tanggal lahir	Karya
1	Arifin C. Noer	Cirebon, Jawa Barat, 10 Maret 1941—28 Mei 1995	Mega, mega (1966), Kapai-Kapai (1970), Puisi-Puisi yang Kehilangan Puisi-puisi (1967), Seorang Pengemis (1966)
2	Ariffin Noor Hasby	Barito Kuala, Kalimantan Selatan, 20 Februari 1964	Bunga Api (1994), Jakarta (2000), Perempuan dari Lumbung Padi (2010)
3	Deknong Kemalawati	Meulaboh, Aceh Barat, 2 April 1965	Bayang Ibu (2016), Hujan Setelah Bara (2012), Surat Dari Negeri Tak Bertuan (2006)
4	Motinggo Busye	Kupang Kota, Bandar Lampung, 21 November 1937—18 Juni 1999	Malam Jahanam (1962), Merasuk Malam (1999), Perempuan Itu Bernama Barabah (1963), Tujuh Manusia Harimau (1986)
5	Oka Rusmini	Jakarta, 11 Juli 1967	Kenanga (2003), Patiwangi (2003), Sagra (2001), Tarian Bumi (2000), Tempurung (2010)
6	Pastor John Dami Mukese	Flores, NTT, 24 Maret 1950—26 November 2017	Doa-doa Rumah Kita (1996), Doa-doa Semesta: Kumpulan Puisi (1983), Kupanggil Namamu Madonna: Kumpulan Puisi Doa Maria (2005), Puisi-puisi Jelata (1991)
7	Putu Wijaya	Tabanan, Bali, 11 April 1944	Bila Malam Bertambah Malam (1971), Dag-Dig-Dug: Sandiwara tiga babak

			(1986), Zig Zag (1996)
8	Remy Sylado	Makassar, Sulawesi Selatan, 12 Juli 1945	Kembang Jepun (2000), Kerudung Merah Kirmizi (2002), Parijs Van Java (2003), Puisi Mbeling (2004)
9	Sitor Situmorang	Samosir, Sumatera Utara, 02 Oktober 1923—21 Desember 2014	Dalam Sajak (1955), Danau Toba (1981), Surat Kertas Hijau (1954), Wajah tak Bernama (1956)
10	Umar Kayam	Ngawi, Jawa Timur, 30 April 1932—16 Maret 2002	Jalan Menikung (2000), Lebaran di Karet (2002), Para Priyayi (1992), Seribu Kunang-Kunang di Manhattan (1972)

Bab 4. Biaya dan Jadwal Kegiatan

4.1 Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Perlengkapan yang diperlukan	Rp1.040.000,00
2	Bahan Habis Pakai	Rp5.770.000,00
3	Transportasi Lokal	Rp390.000,00
4	Lain-lain (Honor Jasa Pembuatan Produk dan Desain)	Rp2.800.000,00
	Jumlah	Rp10.000.000,00

4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan				Person Penanggung Jawab
		1	2	3	4	
1	Koleksi daftar sastrawan Indonesia beserta karya dan biodata singkat	v				Suhargo, Adinda, Vinny
2	Pembuatan desain dan bentuk produk		v	v		Adinda
3	Pembuatan produk siap jadi		v	v	v	Suhargo, Vinny
4	Penjualan produk			v	v	Suhargo, Adinda,
5	Pembuatan luaran produk				v	Suhargo, Vinny

Daftar Pustaka

- Budianta, Melani dkk. (2002). *Membaca Sastra: Pengantar Memahami Sastra untuk Perguruan Tinggi*. Depok: Indonesiatera.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2008). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rollins, B. (2018, November 19). *What is a Tabletop Game?* Diakses dari web *Brandon the Game Dev* pada Januari 7, 2021. <https://brandonthegamedev.com/what-is-a-tabletop-game-this-is-everything-that-goes-into-making-a-board-game/>.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. (2001). “Tokoh dalam Bacaan Anak Indonesia” dalam *Makara: Jurnal Penelitian Universitas Indonesia*. Vol. 5. No. 2. Seri Sosial dan Humaniora. Hal. 24—29.
- Sarumpaet, Riris K. Toha. (2010). *Pedoman Penelitian Sastra Anak: Edisi Revisi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. (2016). *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Wicaksono, Ivan Albertus. (2019). “Perancangan Boardgame Augmented Reality” dalam *Tesis Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain*. Hal. 2—3.

Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pendamping

A. Biodata Ketua

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Suhargo
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Program Studi	Sastra Indonesia
4.	NIM	1906390506
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 04 Desember 2000
6.	Alamat e-mail	suhargoargo9@gmail.com
7.	No. Telepon/HP	087889471228

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya 2020	Staf Departemen Advokasi dan Kesejahteraan Mahasiswa	2020 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia
2	HMP Sastra Indonesia IKSI UI 2020	Wakil Ketua Divisi Advokasi dan Kesejahteraan Mahasiswa	2020 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia
3	OKK UI	Staf Keamanan	2020 Universitas Indonesia
4	HMP Sastra Indonesia IKSI UI 2021	Ketua Divisi Advokasi dan Kesejahteraan Mahasiswa	2021 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak 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 PKM-Kewirausahaan.

Depok, 15 Februari 2021
Ketua,



(Suhargo)

B. Biodata Anggota ke-1

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Adinda Rahayu Syam
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Program Studi	Sastra Indonesia
4.	NIM	1906367895
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Depok, 1 Juni 2000
6.	Alamat e-mail	adindarahayu.ar@gmail.com
7.	No. Telepon/HP	081383927829

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

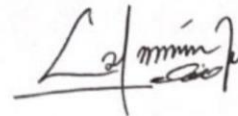
No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1.	Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Indonesia 2019	Anggota Magang Departemen Sosial Masyarakat Pengajar Rumah Belajar BEM UI	2019—2020 Universitas Indonesia
2.	HMP Sastra Indonesia IKSI UI 2020	Desainer Konten Kesehatan Mental Divisi Advokasi dan Kesejahteraan Mahasiswa	2020 Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya, Universitas Indonesia
3.	OKK UI	Mentor	2020 Universitas Indonesia
4.	Tersalur <i>Fundraising</i>	<i>Content Creator</i>	2019—2020 Depok, Indonesia
5.	<i>Student Inspiration Indonesia</i> (STUI)	<i>Researcher</i>	2020 Jakarta, Indonesia
6.	HMP Sastra Indonesia IKSI UI 2021	Ketua Umum	2021 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Nilai Terbaik Praktikum Ujian Akhir Praktik Kerja Akuntansi	SMK PGRI 2 Cibinong	2018
2.	Juara Utama Teater Kelompok (Sebagai Sutradara)	PSA Mabim Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya, Universitas Indonesia	2019

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 PKM-Kewirausahaan.

Depok, 15 Februari 2021
Anggota Tim,



(Adinda Rahayu Syam)

C. Biodata Anggota ke-2

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Vinny Shoffa Salma
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Program Studi	Sastra Indonesia
4.	NIM	1806210363
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	17 Juni 1999
6.	Alamat e-mail	vinnyshoffa6699@gmail.com
7.	No. Telepon/HP	0895330913745

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	BEM FIB UI	Staf Keilmuan dan Kajian Budaya	2019 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia
2	Kopma FIB UI	Staf Divisi Litbang, Manajer Divisi Litbang, dan Personalia 1	2019—2021 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia
3	HMP Sastra Indonesia IKSI UI 2020	Ketua Biro Kedisina	2020 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Finalis Duta Bahasa Jawa Barat 2019	Balai Bahasa Jawa Barat dan Kemendikbud	2019 Balai Bahasa Jawa Barat

	Jawa Barat 2019	Kemendikbud	Balai Bahasa Jawa Barat
2	Juara 3 Lomba Esai <i>Art&Culture Competition</i>	KMHB UNJ	2019 UNJ
3	Juara 2 Lomba Esai <i>Greater Nusantara</i>	Universitas Bina Nusantara	2016 Universitas Bina Nusantara

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 PKM-Kewirausahaan.

Depok, 15 Februari 2021
Anggota Tim,



(Vinny Shoffa Salma)

D. Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Dr. M. Yoesoef, S.S., M.Hum.
2.	Jenis Kelamin	Laki - Laki
3.	Program Studi	Indonesia
4.	NIP/NIDN	0031125822
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Kuningan, 31 Desember 1958
6.	Alamat e-mail	yoesoev@yahoo.com ; yoesoev@ui.ac.id
7.	No. Telepon/HP	0817775973

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Institusi	Fakultas Sastra UI	Fakultas Pascasarjana UI	Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya UI/Program Studi Ilmu Susastra
Jurusan / Prodi	Indonesia	Ilmu Susastra	Ilmu Susastra
Tahun masuk – lulus	1981—1988	1990—1994	2008—2013

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

C.1. Pendidikan / Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib / Pilihan	SKS
1	Pengkajian Drama Indonesia	Wajib	3
2	Kebudayaan Indonesia	Wajib	3
3	Perkembangan Sastra Indonesia	Wajib	3

C.2. Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1	Tradisi Ngalap Berkah di Gunung Kawi: Mitos, Ritual, dan Kreativitas Masyarakat Setempat	FIB UI	2019
2	Legenda Urban dan Identitas Budaya dalam Sandiwara Tradisional Indramayu	DRPM UI	2020

C.1. Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1	Pemberdayaan Kegiatan Ekstrakurikuler Drama dan Literasi Dramatik di Sekolah Menengah Atas di Depok	FIB UI	2019

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 PKM-Kewirausahaan.

Depok, 15 Februari 2021
Dosen Pendamping,



(Dr. M. Yoesoef, S.S., M.Hum)
NIDN. 0031125822

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

1. Jenis Perlengkapan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
Gunting besar	6 set	Rp15.000,00	Rp90.000,00
Mesin plastik <i>wrapping</i>	1 set	Rp950.000,00	Rp950.000,00
SUBTOTAL (Rp)			Rp1.040.000,00
2. Barang Habis Pakai	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
<i>Art carton</i>	100 set	Rp10.000,00	Rp1.000.000,00
Kardus kemasan	100 set	Rp10.000,00	Rp1.000.000,00
Lem serbaguna	150 set	Rp4.600,00	Rp690.000,00
Plastik <i>wrap</i>	50 set	Rp50.000,00	Rp2.500.000,00
Isolasi bening	50 set	Rp8.000,00	Rp400.000,00
Plastik <i>packing</i>	2 set	Rp90.000,00	Rp180.000,00
SUBTOTAL (Rp)			Rp5.770.000,00
3. Transportasi Lokal	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
Perjalanan ke lokasi pembelian bahan	3 set	Rp80.000,00	Rp240.000,00
Perjalanan ke lokasi pembuatan papan permainan	3 set	Rp50.000,00	Rp150.000,00
SUBTOTAL (Rp)			Rp390.000,00
4. Lain-lain	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
Honor desainer untuk desain <i>Paman Sandi</i>	2	Rp600.000,00	Rp1.200.000,00
Honor pekerja untuk pengemasan dan pemasaran	2	Rp.300.000,00	Rp600.000,00
Honor jasa pembuatan produk	1	Rp1.000.000,00	Rp1.000.000,00
SUBTOTAL (Rp)			Rp2.800.000,00

TOTAL 1+2+3+4 (Rp)	Rp10.000.000,00
<i>Sepuluh juta rupiah</i>	

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam / minggu)	Uraian Tugas
1.	Suhargo/ 1906390506	Sastra Indonesia	Linguistik	20 jam/ minggu	Riset data sastrawan, produksi produk, pengidentifikasi
2.	Adinda Rahayu Syam/ 1906367895	Sastra Indonesia	Filologi	20 jam/ minggu	Pembuat desain awal, pengemasan, keuangan
3.	Vinny Shoffa Salma/ 1806210363	Sastra Indonesia	Linguistik	20 jam/ minggu	Administrasi, pemasaran, perencanaan

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suhargo

NIM : 1906390506

Program Studi : Sastra Indonesia

Fakultas : Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-K saya dengan judul **Paman Sandi: Papan Permainan Bahasa dan Sastra Indonesia** yang diusulkan untuk tahun anggaran 2021 adalah asli karya kami 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.

Depok, 15 Februari 2021

Yang menyatakan,



(Suhargo)

NIM.1906390506

Lampiran 5. Ilustrasi Kartu dan Kemasan

Gambar 1. Ilustrasi Depan dan Belakang Kartu Permainan *Paman Sandi*



Gambar 2. Desain Kemasan Permainan *Paman Sandi*