



**USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGRAM  
VIRTUALISASI 3 DIMENSI RAGAM KEBUDAYAAN INDONESIA  
(VISRAYA)**

**BIDANG KEGIATAN :  
PKM - T**

Diusulkan oleh:

1. Selvia Endraputri	Ketua	5302410162	(2010)
2. Aldian Noviyanto	Anggota	5302410098	(2010)
3. Fenty Endradewi	Anggota	5113412025	(2012)

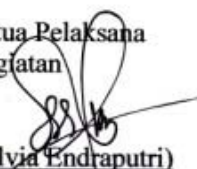
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
SEMARANG  
2012**

1. Judul Kegiatan : Virtualisasi 3 Dimensi Ragam Kebudayaan Indonesia (VISRAYA)
2. Bidang Kegiatan : ( ) PKM-P ( ) PKM-K ( ) PKM-KC  
(pilih salah satu) (√) PKM-T ( ) PKM-M
3. Bidang Ilmu : ( ) Kesehatan ( ) Pertanian  
(pilih salah satu) ( ) MIPA (√) Teknologi dan Rekayasa  
( ) Sosial Ekonomi ( ) Humaniora  
( ) Pendidikan
4. Ketua Pelaksana Kegiatan
- a. Nama Lengkap : Selvia Endraputri
- b. NIM : 5302410162
- c. Jurusan : Teknik Elektro
- d. Universitas/Institusi/Politeknik : Universitas Negeri Semarang
- e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Gang Beringin N0.8A Gombang-Kebumen/  
085747362804
- f. Alamat email : selviaendraputri@yahoo.co.id
5. Anggota Pelaksana : 2 Orang
6. Dosen Pembimbing
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Drs. AgusSuryanto, M.T.
- b. NIP : 196708181992031004
- c. Alamat Rumah : Jl. Cempedak Selatan 20 Semarang
7. Biaya Kegiatan Total
- a. Dikti : Rp. 11.210.000,00
- b. Sumber lain (sebutkan...) : -
8. Jangka Waktu Pelaksana : 4 bulan

Semarang, 11 Oktober 2012

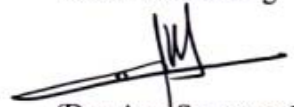
  
Menyetujui  
Ketua Jurusan TE FT UNNES  
(Drs. Suryono, M.T.)  
NIP. 19550316 198503 1 001

Ketua Pelaksana  
Kegiatan

  
(Selvia Endraputri)  
NIM. 5302410162

  
Dosen Pembimbing  
(Drs. AgusSuryanto, M.T.)  
NIP. 19620508 198803 1 002

Dosen Pembimbing

  
(Drs. AgusSuryanto, M.T.)  
NIDN. 0018086708

## Daftar Isi

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Daftar Isi.....	iii
A. JUDUL.....	1
B. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
C. PERUMUSAN MASALAH.....	2
D. TUJUAN.....	2
E. LUARAN YANG DIHARAPKAN.....	2
F. KEGUNAAN.....	2
G. TINJAUAN PUSTAKA.....	3
H. METODE PELAKSANAAN PROGRAM.....	4
I. JADWAL KEGIATAN PROGRAM.....	5
J. RANCANGAN BIAYA.....	5
K. DAFTAR PUSTAKA.....	7
L. LAMPIRAN.....	8
a. Biodata Ketua dan Anggota Kelompok.....	8
b. Biodata Dosen Pembimbing.....	11
c. Surat Pernyataan.....	14

## **A. JUDUL**

Virtualisasi 3 Dimensi Ragam Kebudayaan Indonesia (VISRAYA)

## **B. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan diperlukan banyak perhatian khusus yang diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan. Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan efektivitas metode pembelajaran.

Menurut Nurhadi (2001:1) ada tiga komponen yang perlu disoroti dalam pembaharuan pendidikan yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektivitas metode pembelajaran. Dengan adanya efektivitas metode pembelajaran, siswa akan lebih kreatif, imajinatif dan inovatif dalam menunjukkan berbagai potensi yang dimiliki. Dalam menciptakan keefektivan pembelajaran tersebut, maka peran dari media pembelajaran sangat penting.

Metode pembelajaran dengan media yang tidak menyenangkan akan menimbulkan kejenuhan, monoton, dan kurang bisa dipahami, sehingga akan membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar. Kebudayaan Indonesia sangatlah penting, banyak hal yang belum diketahui siswa tentang ragam kebudayaan Indonesia. Beragamnya budaya Indonesia membuat siswa malas untuk mempelajarinya

Bertitik tolak dari urgennya media pembelajaran dalam keefektivan metode pembelajaran, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih termotivasi untuk memahami ragam budaya Indonesia. Karena itu, peneliti mengembangkan VISRAYA, suatu media berbasis teknologi untuk mempelajari ragam kebudayaan Indonesia agar siswa lebih mengenal ragam kebudayaan Indonesia.

### **C. PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka tentunya mengandung berbagai permasalahan. Permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mempermudah mengenalkan ragam kebudayaan Indonesia?
2. Bagaimana cara membuat siswa tertarik dan cinta kepada kebudayaan negeri sendiri yaitu kebudayaan Indonesia?

### **D. TUJUAN**

Tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah cara mengenalkan ragam kebudayaan Indonesia
2. Agar siswa tertarik dan cinta kepada kebudayaan negeri sendiri yaitu kebudayaan Indonesia

### **E. LUARAN YANG DIHARAPKAN**

Luaran yang diharapkan adalah terciptanya VISRAYA yang berguna sebagai sarana penunjang pembelajaran siswa dan masyarakat umum tentang ragam kebudayaan Indonesia. VISRAYA bisa membuat siswa semakin tertarik untuk belajar mencintai kebudayaannya. Semakin berkembangnya teknologi canggih yang bisa digunakan sebagai sarana penunjang dalam kegiatan belajar mengajar sehingga prosesnya semakin terkondisikan. Pengetahuan masyarakat semakin bertambah dan termotivasi untuk mulai belajar mengenal kebudayaan negeri sendiri. Virtualisasi 3 Dimensi yang nyata dengan dilengkapi objek 3 dimensi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan senjata tradisional yang sangat nyata membuat ketertarikannya mempelajari ragam kebudayaan Indonesia.

### **F. KEGUNAAN**

Berdasarkan uraian luaran hasil yang diharapkan di atas, hasil dari PKMT ini memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kreatifitas dan teknologi pada pengembangan virtualisasi 3 dimensi.
2. Memperkenalkan media pembelajaran baru pada siswa, masyarakat umum, dan tenaga pengajar agar memanfaatkan software tersebut dalam kegiatan belajar.
3. Membuat suatu inovasi yang menyenangkan dalam belajar, agar siswa termotivasi untuk mempelajari serta mempermudah mengenal.

## **G. TINJAUAN PUSTAKA**

Pendidikan IPS selalu mendapat sorotan tajam sebagai kumpulan mata pelajaran yang sangat membebani siswa, khususnya materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia, karena otak kiri siswa dituntut untuk bekerja memahami materi. Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia terkesan membosankan jika hanya dipelajari dengan menggunakan buku teks yang penuh dengan fakta dan terlalu kering, serta media pembelajaran yang sangat monoton. Media pembelajaran yang menyenangkan ini disebut “VISRAYA”.

VISRAYA terinspirasi dari Taman Mini Indonesia Indah (TMII) dimana kita dapat melihat berbagai macam rumah-rumah adat dan ragam kebudayaan Indonesia. Kemudian penulis berkreasi membuat software VISRAYA. VISRAYA adalah software pembelajaran 3 Dimensi yang sangat interaktif karena pengguna serasa menikmati keliling Indonesia secara virtual dan nyata mengunjungi rumah-rumah adat yang didalamnya terdapat objek-objek pakaian adat, tarian adat, dan senjata tradisional 33 provinsi di Indonesia.

Berbagai fitur yang terdapat pada VISRAYA adalah objek-objek rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan senjata tradisional 33 provinsi di Indonesia yang memiliki Graphical User Interface yang nyaman dengan pengguna pemula, dapat muncul berbagai deskripsi singkat ataupun lengkap tergantung kebutuhan pengguna, animasi 3D yang atraktif, dan terdapat voice guider yang membacakan deskripsi yang muncul jika diperlukan.

## H. METODE PELAKSANAAN PROGRAM

Dalam pelaksanaan pembuatan VISRAYA ini terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu :

### 1) Pra Pelaksanaan

Pra pelaksanaan merupakan tahap awal peneliti dalam pembuatan VISRAYA. Dalam tahap ini, peneliti melakukan kajian pustaka untuk mendapatkan materi – materi penunjang VISRAYA dan melakukan identifikasi data.

### 2) Pelaksanaan Program

Bertitik tolak dari permasalahan dan tujuan dari pembuatan VISRAYA ini, peneliti bermaksud memvirtualisasikan kebudayaan Indonesia, khususnya bagi siswa dan tenaga pengajar. Masyarakat umum bisa mendapatkan software ini tanpa terkoneksi dengan internet, karena VISRAYA yang peneliti buat berbentuk file yang siap pakai.

Beberapa software pemodelan 3D menggunakan pointer seperti keyboard ataupun mouse yang dirasakan masih kurang dalam memberikan derajat kebebasan sudut pandang dari model 3D tersebut. Objek-objek virtual 3 Dimensi (3D) seolah-olah terlihat nyata dan menyatu dengan dunia nyata. Pada teknologi virtual, pengguna dapat melihat dunia nyata yang ada di sekelilingnya dengan penambahan objek virtual yang dihasilkan oleh komputer. Dengan teknologi, saat ini jika kita perhatikan, lebih banyak orang yang memilih untuk menonton *video* dibandingkan membaca buku

Berbagai fitur canggih yang akan kami buat untuk melengkapi VISRAYA seperti objek-objek rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan senjata tradisional 33 provinsi di Indonesia, Graphical User Interface yang nyaman dengan pengguna pemula, bisa memunculkan berbagai deskripsi singkat ataupun lengkap tergantung kebutuhan pengguna, animasi 3D yang atraktif, dan terdapat voice guider yang membacakan deskripsi yang muncul jika diperlukan, akan bisa dinikmati masyarakat umum khususnya siswa yang kurang termotivasi untuk belajar Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya

di Indonesia dan tenaga pengajar yang terkesan monoton dalam memberikan contoh media pembelajaran. Di manapun dan kapanpun pengguna bisa menikmati kecanggihan dari VISRAYA yang nyata dan serasa berkeliling ke seluruh Indonesia secara virtual dengan sebuah alat canggih dan pintar yang terinspirasi dari Taman Mini Indonesia Indah (TMII)

### 3) Pasca Pelaksanaan

Pasca pelaksanaan adalah tahap akhir dalam pelaksanaan pembuatan VISRAYA. Dalam tahap ini dilakukan pengevaluasian akhir secara menyeluruh untuk mendapatkan sebuah media canggih yang lengkap dengan berbagai fitur pintarnya. Media pembelajaran ini akan dipromosikan melalui seminar, sosialisasi ke beberapa sekolah, dan memasang iklan di internet.

## I. JADWAL KEGIATAN PROGRAM

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pembuatan VISRAYA

No	JENIS KEGIATAN	Bulan Ke-1	Bulan ke-2	Bulan ke-3	Bulan Ke-4
1.	Persiapan dan pengumpulan materi	√			
2.	Membeli dan order software pengolah	√			
3.	Perancangan media	√			
4.	Pembuatan media	√	√	√	√
5.	Promosi dan sosialisasi	√	√	√	√
6.	Seminar Launching				√

## J. RANCANGAN BIAYA

### a. Tabel Rekapitulasi Biaya

Tabel 2. Rekapitulasi Biaya

No	Jenis	Jumlah
1.	Penyusunan Laporan	Rp. 380.000,00
2.	Dokumentasi	Rp. 640.000,00



3.	Instrumen Penelitian	Rp. 5.890.00,00
4.	Transportasi Kegiatan	Rp. 2.050.000,00
.5.	Promosi	Rp. 2.250.000,00
<b>JUMLAH</b>		<b>Rp. 11.210.000,00</b>

## a. Rincian Pengeluaran

## a) Penyusunan Laporan

1) Kertas 1 rim @ Rp 40.000,00	: Rp	40.000,00
2) ATK	: Rp	50.000,00
3) CD ROM blank 1 pack	: Rp	70.000,00
4) Tinta hitam 1 buah @ Rp 50.000,00	: Rp	50.000,00
5) Tinta warna @ Rp 70.000,00	: Rp	70.000,00
6) Penggandaan dan arsip	: Rp	<u>100.000,00</u> +

**Jumlah : Rp Rp. 380.000,00**

## b) Dokumentasi

1) Sewa Kamera digital 2 buah	: Rp	200.000,00
2) Cetak foto dan pembuatan Video	: Rp	<u>440.000,00</u> +

**Jumlah : Rp 640.000,00**

## c) Instrumen Penelitian

1) Modem 1 buah	: Rp	500.000,00
2) Harddisk external	: Rp	600.000,00
3) 1 Kuota modem 4 bulan	: Rp	440.000,00
4) Sewa desainer grafis	: Rp	1.800.000,00
5) Sewa Komputer Grafis	: Rp	1.500.000,00
6) Mikrofon + Filter	: Rp	300.000,00
7) Speaker	: Rp	<u>750.000,00</u> +

**Jumlah : Rp 5.890.000,00**

## d) Transportasi Kegiatan

1) Pra dan Pasca Kegiatan	: Rp	550.000,00
2) Pelaksanaan Kegiatan 3 bulan	: Rp	<u>1.500.000,00</u> +

**Jumlah : Rp 2.050.000,00**

e) Publikasi dan Pelaksanaan Kegiatan			
1) Banner MMT dan kakinya 2 buah	: Rp	200.000,00	
2) Flyer dan Brosur	: Rp	250.000,00	
3) Pelaksanaan kegiatan			
Snack	: Rp	400.000,00	
Doorprize penyemangat	: Rp	<u>1.400.000,00</u>	+
<b>Jumlah</b>	<b>: Rp</b>	<b>2.250.000,00</b>	
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	<b>: Rp</b>	<b>11.210.000,00</b>	

## K. DAFTAR PUSTAKA

- Anne Ahira. 20011 melalui <http://www.anneahira.com/macam-macam-budaya.htm>. Diakses 9 Oktober 2012 pukul 14.35 WIB.
- Hasan, S. Hamid 2011 melalui [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR.\\_PEND.\\_SEJARAH/194403101967101 - SAID HAMID HASAN/Makalah/Revitalisasi Pendidikan IPS untuk P embangunan Bangsa.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/194403101967101-SAID_HAMID_HASAN/Makalah/Revitalisasi_Pendidikan_IPS_untuk_Pembangunan_Bangsa.pdf). Diakses 21 September 2011 pukul 19.30 WIB
- Komaruddin. 2010. *Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat, dan Senjata Tradisional 33 Privinsi di Indonesia*. Jakarta. Cif
- <http://belajar.kemdiknas.go.id/index2.php?display=view&mod=script&cmd=Bahan%20Belajar/Materi%20Pokok/SD/view&id=568>. Diakses 8 Oktober 2012 pukul 01.17 WIB
- [http://www.ubaya.ac.id/ubaya/news\\_wu\\_detail/2233/Belajar-Kebudayaan-Asli-Indonesia-bersama-Ubaya.html](http://www.ubaya.ac.id/ubaya/news_wu_detail/2233/Belajar-Kebudayaan-Asli-Indonesia-bersama-Ubaya.html). Diakses 9 Oktober 2012 pukul 15.30 WIB
- <http://www.atbbatam.com/portal/index.php/en/blog/arsip-berita/89-arsip-berita/187-presdir-atb--pembelajaran-budaya-indonesia>. Diakses 10 Oktober 2012 pukul 13.45 WIB

**L. LAMPIRAN****a. Biodata Ketua serta Anggota Kelompok****1. Ketua Pelaksana Kegiatan**

- a. Nama Lengkap : Selvia Endraputri  
b. Tempat dan Tanggal Lahir : Kebumen, 25 Februari 1992  
c. Jenis Kelamin : Perempuan  
d. Alamat Rumah : Gang Beringin No.8A Gombang- Kebumen  
e. Alamat Semarang : Kos Donnata, Jalan Pete Raya No.4 Sekaran-  
Gunung Pati  
f. Nomor Telepon / HP : 085747362804  
g. E-mail : selviaendraputri@yahoo.co.id  
h. Pendidikan :
- TK : TK Aissyah Bustanul Atfal 1 Gombang  
SD : SD Negeri 2 Gombang  
SMP : SMP Negeri 2 Gombang  
SMA : SMA Negeri 1 Karanganyar  
PT : Universitas Negeri Semarang

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 11 Oktober 2011



Selvia Endraputri

NIM. 5302410162

---

## 2. Anggota Pelaksana I

- a. Nama Lengkap : Aldian Noviyanto  
b. Tempat dan Tanggal Lahir : Kendal, 8 November 1992  
c. Jenis Kelamin : Laki - laki  
d. Alamat Rumah : Tlangu RT 4/RW 3 Sukorejo - Kendal  
e. Alamat Semarang : Patemon, Gunung Pati, Semarang  
f. Nomor Telepon / HP : 085742935734  
g. E-mail : aldian.noviyanto@gmail.com  
h. Pendidikan :
- TK : TK ABA V Sukorejo - Kendal  
SD : SD 04 Sukorejo  
SMP : SMP Negeri 1 Sukorejo  
SMA : SMA Negeri 1 Sukorejo  
PT : Universitas Negeri Semarang

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 11 Oktober 2012



Aldian Noviyanto

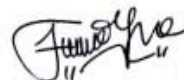
NIM. 5302410098

### 3. Anggota Pelaksana II

- a. Nama Lengkap : Fenty Endradewi  
b. Tempat dan Tanggal Lahi : Kebumen, 6 February 1994  
c. Jenis Kelamin : Perempuan  
d. Alamat Rumah : Gang Beringin No.8A Gombong-Kebumen  
e. Alamat Semarang : Kos Donnata, Jalan Pete Raya No.4 Sekaran-Gunung Pati  
f. Nomor Telepon / HP : 085747003603  
g. E-mail :  
h. Pendidikan :
- TK : TK Aissyah Bustanul Atfal 1 Gombong  
SD : SD Negeri 2 Gombong  
SMP : SMP Negeri 2 Gombong  
SMA : SMA Negeri 1 Karanganyar  
PT : Universitas Negeri Semarang

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 11 Oktober 2012



Fenty Endradewi  
NIM. 5113412025



	<i>Classroom Blogging</i> Berbasis Web Di Jurusan Teknik Elektro Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa		Unnes
2012	Pembuatan Alat Bantu Monitoring Kondisi Tubuh Dan Keberadaan Seseorang Dengan Memakai Teknologi GPS (Global Positioning System)	Anggota	Dipa Unnes
2012	Model Jejaring <i>Social Face Book</i> Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Peralatan Tegangan Tinggi	Anggota	Dipa FT Unnes

#### KARYA TULIS ILMIAH

2010	Perancangan dan Analisis Aplikasi E-Marketing Untuk Meningkatkan Jumlah Pelanggan, di	jurnal REKAYASA
2011	Implementasi Model Analisis Perbaikan Faktor Daya Listrik Rumah Tangga dengan Simulasi Perangkat Lunak	Jurnal Kompetensi Teknik, Vol. 3, No.1 November 2011
2011	Rancang Bangun Alat Pembangkit Gelombang Ultrasonik Untuk Pengendalian Hama Tikus	Jurnal Rekayasa, Vol. 9, No. 2, Desember 2011
2011	Pemberdayaan Pemuda Pedesaan melalui Pelatihan Teknologi Cetak Printing (Sablon)	Jurnal Rekayasa, Vol. 9, No. 2, Desember 2011
2012	Pemanfaatan Isolasi Resin Epoksi Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Penyaluran Energi Listrik Ditinjau Dari Karakteristik Hidrofobik	Jurnal Saintekno, Vo. 10, No. 1 Juli 2012
2012	Aplikasi Teknologi Global Positioning System (GPS) dan Telepon Selular (GSM) Untuk Monitoring Titik Akses Kendaraan Dinas Unnes	Jurnal Saintekno, Vo. 10, No. 1 Juli 2012

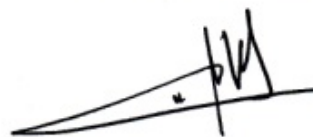
#### KEGIATAN PROFESIONAL/PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

2008	Alat Pengoplos Cat Programabel Sebagai Sarana Peningkatan Kualitas Hasil Industri Kecil Bengkel Cat Mobil
2009	Perancangan Dan Analisis Aplikasi E-Marketing Untuk Meningkatkan Jumlah Pelanggan di C.V. Tirta Aksara Klinik Desain
2009	Pengenalan Aplikasi Sistem Digital Rayon Card Untuk Monitoring Titik Akses Keluarga Miskin di Kabupaten Jepara
2009	Pengembangan Model Jaringan Kemitraan Antara Percetakan Cipta Dengan Toko Elektronik Pada Penyablonan PCB Dengan Teknologi Pelarut Otomatis
2011	Rancang Bangun Alat Pembangkit Gelombang Ultrasonik Untuk Pengendalian Hama Tikus

2011	Upaya Peningkatan Nilai Jual Produksi Sale Pisang Melalui Pelatihan Teknik Kemasan Dan Labeling Produk
2012	Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang
2012	Pelatihan E-learning Menggunakan Moodle Untuk Meningkatkan Kemampuan Proses Belajar Mengajar Secara Elektronik Guru-Guru MTs NU Banat Kudus
2012	Pelatihan Pemanfaatan Face Book Untuk Pembelajaran Pada Guru-Guru SMP Negeri 33 Semarang

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 11 Oktober 2012



Drs. Agus Suryanto, M.T

196708181992031004



### Surat Pernyataan

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan kesediaan untuk bekerja sama dengan kelompok PKM-T ini yang mana akan diwakili oleh Selvia Endraputri (Ketua), untuk membantu dalam proses pelaksanaan dan penyelesaian PKM-T "Virtualisasi 3 Dimensi Ragam Kebudayaan Indonesia (VISRAYA)". Semoga kerja sama ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi kedua belah pihak serta bagi bangsa dan negara ini. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran penuh dan tanpa ada pemaksaan dari pihak manapun.

Semarang, 11 Oktober 2012

Guru TK Lestari Desa Purwosari



Sri Slamet S.Pd

196509112008012001