



LAPORAN

Implementasi program :

TRENDSETTER SAFETY RIDING CAMPAIGN: Mentradisikan budaya tertib berlalu lintas melalui pembuatan konten kreatif

Disusun Oleh :

Fitrah Izul Falaq

NIM. 160121600260 / Angkatan 2016)

Elya Tri Nuraeni

NIM. 160121600255 / Angkatan 2016)

Arvendo Mahardika

NIM. 160121600260 / Angkatan 2016)

#INDONESIAAYOAMANBERLALULINTAS



Untuk bangsa
INDONESIA
yang rindu
akan *Kejayaan*,
meski dalam
Keterbatasan dan
Keterasingan

#Salam1Hati #IndonesiaEmas2045

*Dari sekumpulan mahasiswa,
Yang bercita-cita membangun Negeri dengan Pendidikan & Teknologi
Meski harus berada dibawah jembatan, tempat "pengasingan"
Tapi disitulah: alasan, tujuan, dan perlawanan akan keterbatasan diperjuangkan*

#SETITIK CAHAYA DALAM KEGELAPAN

○○○

Dalam gelapnya malam, bulan masih bersinar, memantulkan cahaya dari sang surya. Cahayanya, masuk kedalam rumah tanpa jendela. Memberi semangat tuk memperjuangkan hidup.

Ibarat bulan, kami sangat berterima kasih kepada *ASTRA International Tbk* yang telah menjadi surya. Memberi kami kesempatan untuk berkontribusi bagi kemajuan Negeri, khususnya dalam bidang Pendidikan dan Teknologi. Melalui perlombaan ini, dengan dana yang diberikan, cita-cita kami yang lama terpendam akhirnya bisa terlaksana. Mencoba berkontribusi nyata, mentradisikan budaya tertib berlalu lintas melalui pembuatan konten kreatif. Memadukan *science, art, dan education* untuk membuat sebuah hitz dan trend. Konsep semacam ini masih belum banyak dilakukan padahal potensinya sangat besar.

Sebagai seorang Teknolog Pendidikan, yang sehari-harinya belajar bagaimana menyelesaikan segala permasalahan pendidikan, kami tergugah untuk membuat teknologi sebagai solusi. Meski dalam "keterbatasan", kami berusaha memaksimalkan alat dan bahan disekitar. Kami berusaha mengolah limbah elektronik serta mempelajari bahasa pemrograman sebagai pendukung keberhasilan karya. "*Menciptakan karya sebaik-baiknya dengan memanfaatkan apa yang dimiliki semaksimal mungkin*" begitulah prinsip yang telah diajarkan seorang guru kepada kami

Hingga akhir deadline pelaksanaan, karya kami boxset safety riding campaign yang berisi Jelajah Nusantara boardgames, Buku "*Be a Good Driver*" berbabis *Augmented Reality*, dan video kreatif #IAABL.

Kami sangat berharap, karya ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan bermanfaat bagi masyarakat luas. Aamiin.

"Pendidikan itu harapan, teknologi itu jawaban". Ibarat rumah tanpa jendela, cahaya surya yang begitu terang memacu kami untuk berkarya. Terima kasih, #semangART #Berkarya

Malang, 10 September 2017

Dalam "Lab" yang penuh akan "Impian"



Presented by :



OUR PROJECT

Nama Tim

EDUCREATION (*Education Creation*) Universitas Negeri Malang

Judul Program

"TRENDSETTER SAFETY RIDING CAMPAIGN: Mentradisikan budaya tertib berlalu lintas melalui pembuatan konten kreatif"

Deskripsi Gagasan

TRENDSETTER *Safety Riding Campaign* merupakan bentuk kampanye *safety riding* melalui pembuatan konten kreatif. Pembuatan konten dilakukan dengan memadukan ilmu pengetahuan, seni, dan pendidikan. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan cara online dan offline. Pertama dengan pembuatan *creative safety riding board games* yang menghadirkan praktek keselamatan berlalu lintas melalui visualisasi dan metode humanis. Permainan akan disosialisasikan ke sekolah sebagai upaya menanamkan karakter tertib sejak dini. Kedua dengan menjadi pegiat sosial media, menjadi *hitz* dan *trendsetter*. Realisasinya berupa pembuatan poster, info grafi, *meme comic*, dan video untuk menarik minat penonton agar melakukan hal yang ditampilkan. Metode tersebut sangat efektif mengingat karakteristik generasi muda sekarang, yaitu generasi z dan *millennial* yang suka mengikuti *trend*, eksis sosial media, melek teknologi, dan cenderung melakukan segala sesuatu menggunakan *smartphone*. Dan langkah terakhir adalah membuat kreasi yang unik, lain dari yang lain. Diantaranya melalui pembuatan *merchandise* dengan konsep *glow in the dark*. Kampanye semacam ini sangat jarang dilakukan. Selain untuk media penyuluhan, melainkan juga dapat menjadi *mode* tersendiri. Harapannya, bentuk kampanye dengan konsep *"make trending make a chance"* ini dapat mentradisikan dan mewujudkan keselamatan berlalu lintas.

Dalam implementasi ini, kami mengemas dalam *boxset safety riding campaign* yang terdiri dari *"Jelajah Nusantara board games"*, sebuah permainan papan dikonseptkan menjelajahi kawasan 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal). Cara bermainnya mirip dengan monopoli, peserta dapat membeli asset dan juga menjawab pertanyaan. Bidak permainan ini terbuat dari bahan fosfor yang mendukung *glow in the dark*. Selain itu juga terdapat buku aman berlalu lintas dengan fitur *Augmented Reality*, dan sebuah keping CD yang berisi konten kreatif video *#Indonesiaayoamanberlalulintas*.

Karya ini juga kami dedikasikan untuk menekan tingginya angka pelanggaran lalu lintas, yang semakin hari menyebabkan tingginya angka kecelakaan. Sebagai mahasiswa di bidang pendidikan, salah satu hal permasalahan yang melatar belakangi kami yaitu kurangnya peran orang tua dalam melakukan pendidikan sejak dini pada anak.



Presented by :



Fakta Permasalahan

1. Pada tahun 2015 Indonesia berada di posisi ketiga se Asia dengan angka kecelakaan lalu lintas tertinggi. Dengan total angka kecelakaan sebesar 38.279 (*World Health Organization* dalam *The Global Report on Road Safety*)
2. Data korlantas tahun 2010 – 2014: 157 ribu anak dibawah umur menjadi korban kecelakaan lalu lintas, (*liputan6.com*)
3. Orang tua menjadi pendidikan pertama dan utama dalam membentuk karakter dan kepribadian seorang anak, namun banyak orangtua yang tidak mengetahui hal ini.
4. Pengaruh teknologi sangat pesat dan tak bisa dihindari. Untuk itu, perlu adanya upaya menyaring dampak negatif dengan pengalihan pemanfaatan teknologi ke arah yang baik yaitu pendidikan.

Dasar Pemilihan Ide

1. Undang-undang no 22 tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan
2. Visi Astra International

Ide yang di Tawarkan

Edukasi dini melalui *3D AND AUGMENTED REALITY TRAFFIC SIGN PROGRAM*. Tahapan yang kami tawarkan dalam ide ini diantaranya :

1. Social Experiment (*Terlaksana*)

Produk : Stiker dan Video Dokumentasi

Pada tahap ini, kami melakukan eksperimen sosial untuk mengetahui seberapa besar kesadaran masyarakat terhadap *safety riding*. Kami juga melakukan sosialisasi pada masyarakat yang melakukan pelanggaran dengan cara memberikan stiker dan pemahaman.

Desain produk



Stiker IAABL ukuran 7x7

#INDONESIA
AYO TERTIB BERLALU LINTAS

Stiker #IndonesiaAyoTertibBerlaluLintas ukuran 10x3

2. Perancangan dan Pembuatan Konten Kreatif *(Terlaksana)*

Perancangan media pembelajaran dilakukan dengan menerapkan 3 karakteristik Teknologi Pendidikan yaitu dengan melalui (1) Pendekatan Sistemik (2) Orientasi Pada Learners (3) Pengoptimalan Sumber Belajar.

Produk yang dihasilkan : *Jelajah Nusantara Board Games*, Buku “*Be a Good Driver*” berbasis *Augmented Reality*, video kreatif #IAABL dan video dokumentasi.

Gambar produk :



Papan permainan Jelajah Nusantara dengan konsep menyuri kawasan 3T di Indonesia



Interface Aplikasi Buku #IAABL berbasis *Augmented Reality*



Desain stiker pesan aman berlalu lintas yang mengajak untuk menjadi Pelopor #IAABL kreatif



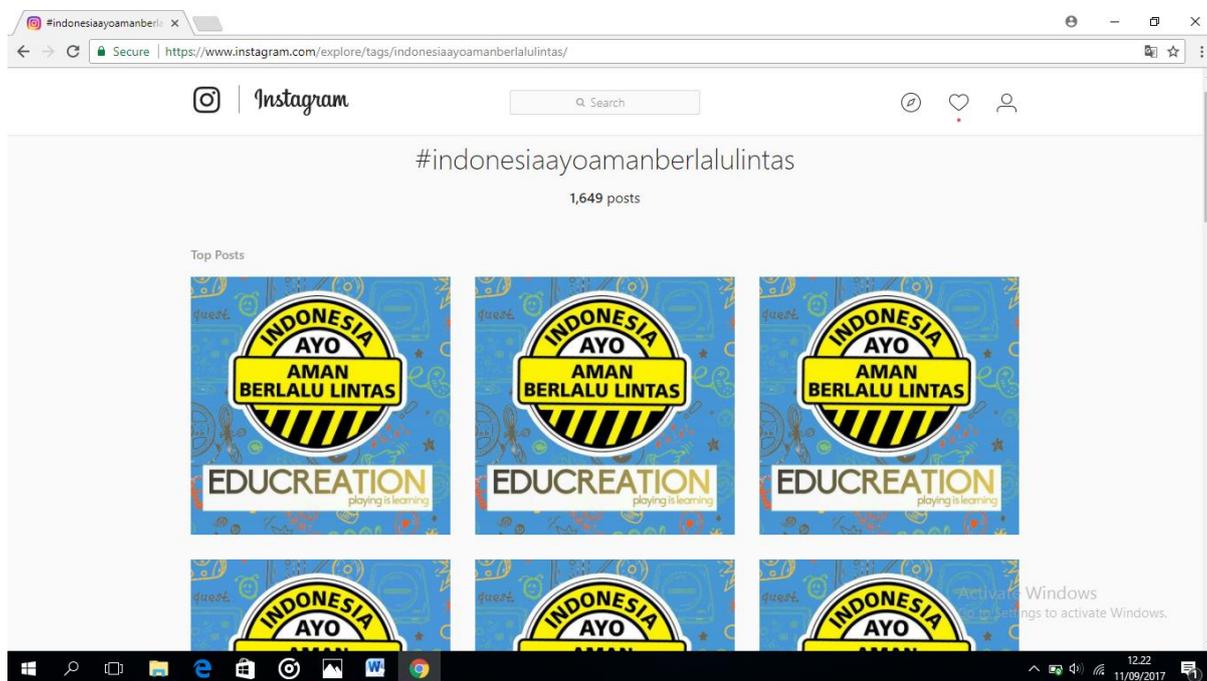
Cover CD kumpulan video kreatif #IAABL

3. Implementasi Trendsetter Safety Riding Campaign *(Terlaksana)*

Dalam tahap evaluasi, kami melakukan implementasi dengan melakukan uji coba pada mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Hal ini untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan program yang telah dijalankan. Dan sebagai bahan diskusi untuk membenahi menjadi karya yang lebih baik lagi.

Selain itu kami juga melakukan promosi dan pembuatan trigger di social media. Kami berusaha untuk menjadi trending topic dengan hastag #Indonesiaayoamanberlalu lintas #IAABL #Trendsafetyriding

Produk yang dihasilkan : *popular search on instagram* dan video dokumentasi



4. Pengembangan dan Tindak Lanjut *(Dalam proses)*

Setelah melalui proses evaluasi, pada tahapan ini kami melakukan pengembangan dengan cara memperbaiki kelemahan versi sebelumnya dan menambahkan fitur-fitur baru.

Selain itu, sebagai bentuk social movement kami akan melakukan pembinaan dan sosialisasi pada tenaga pendidik secara luas dalam lingkup daerah Malang bekerjasama dengan Dinas pendidikan setempat.

Alur Kerja Permainan/Program

1

Pada awal permainan dimulai, masing-masing pemain diberi modal Rp. 500.000,-

2

Pemain melempar dadu memulai permainan dan berjalan sesuai angka di dadu.

3

Ada beberapa ketentuan yang harus dilakukan pemain dalam setiap petak.

1. Petak *asset*, pemain dapat membeli petak tersebut sehingga bisa mendapatkan pajak bila pemain lain berhenti dipetaknya.
2. Petak pertanyaan, pemain mengambil kartu dan menjawab kumpulan pertanyaan. Setiap pertanyaan mempunyai bobot berbeda. Bila pemain dapat menjawab pertanyaan akan diberi uang sesuai nominal pada kartu

4

Permainan dilakukan secara bergiliran.

5

Apabila pemain ingin mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai petak yang tertera pada boardgames. Pemain dapat menginstall aplikasi *Augmented Reality* yang telah disediakan

6

Permainan dilakukan hingga seluruh pemain bangkrut dan tidak bisa melanjutkan permainan lagi.

Informasi Tim

Nama Tim : Educreation (*Education Creation*) Team

Ketua : Fitrah Izul Falaq (NIM. 160121600260 / Angkatan 2016)

Pelaksana 1 : Elya Tri Nuraeni (NIM. 160121600255/Angkatan 2016)

Pelaksana 2 : Arvendo Mahardika (NIM. 160121600260 / Angkatan 2016)



Pembagian Tugas

No	Nama/ NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Uraian Tugas
1	Fitrah Izul Falaq NIM. 160121600260	Teknologi Pendidikan	Ilmu Pendidikan	Koordinator, Pencetus gagasan, Ketua pelaksana dalam proses penyusunan dan pembuatan gagasan
2	Elya Nur Aini NIM.160121600255	Teknologi Pendidikan	Ilmu Pendidikan	Berperan membantu proses pelaksanaan, penyiapan alat dan bahan, survey lokasi, menghubungi dan memastikan mitra.
3	Arvendo Mahardika NIM.150121602853	Pendidikan Teknik Informatika	Teknik Informatika	Fokus perlengkapan kegiatan, survey lokasi, serta dokumentasi, menghubungi dan memastikan mitra.

**Curriculum Vitae Terlampir*

Actual Timeline Pelaksanaan

No	Jenis Kegiatan	Pelaksanaan											
		July				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Eksperimen Sosial												
2	Perancangan & Pembuatan												
3	Implementasi												
4	Evaluasi												
5	Pengembangan & Tindak Lanjut	Dilakukan pada setelah implementasi (pelaksanaan tahap 2)											

Detail timeline pelaksanaan :

- 20 Juli – 25 Agustus : Eksperimen sosial dengan menyebar stiker pada pengguna jalan yang melanggar. Sekaligus pengamatan dan melakukan pematangan konsep berdasar hasil pengamatan
- 26 - 29 Agustus : Pembuatan *Jelajah Nusantara safety riding board games* beserta bidak dan box yang dilengkapi dengan fosfor *glow in the dark*
- 30 Agustus – 3 September : Pembuatan buku kumpulan poster, komik, dan infografis #IAABL berbasis AR (pada tahap ini kami mengalami 10 kali kegagalan dalam menentukan konsep. Hingga kami menemukan bahan yang paling sesuai.). Dan juga merakit alat-alat pendukung.
- 4 – 5 September : Sosialisasi internal untuk mendapat komentar dan masukan. Sosialisasi di lakukan pada grup peneliti di FIP UM, dosen-dosen teknologi pendidikan UM, dan beberapa masyarakat.
- 6 September : Finishing dan pengujian
- 7 – 8 September : Implementasi pada beberapa komunitas pegiat seni, pers sekolah, dan beberapa masyarakat secara umum.
- 9 – 10 September : Analisis hasil pelaksanaan dari awal hingga akhir, editing video, dan pembuatan laporan. Setelah karya memasuki tahap final, diakhiri dengan memulai kampanye digital melalui instagram.

Actual Jumlah Paparan

Pelaksanaan atau implementasi program kami ini yang berjudul *“TRENDSETTER SAFETY RIDING CAMPAIGN: Mentradisikan budaya tertib berlalu lintas melalui pembuatan konten kreatif”* dilakukan kepada beberapa organisasi, komunitas, beberapa pers, dan sosial media dengan rincian sebagai berikut:

- Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang sebanyak 35 orang
- Pengguna sebanyak 20 orang
- Promosi online hingga menjadi pencarian populer dan 2000 total *likes* lebih.
- Jalan raya sebanyak 200 stiker dibagikan

Produk yang dibuat:

- Jelajah Nusantara safety riding boardgames

Instrument permainan berbahan fosfor sehingga bisa menyala di tempat gelap (*glow in the dark*). Selama ini tidak banyak permainan serupa. Selain digunakan untuk bermain, juga dapat dijadikan hiasan unik yang tidak dimiliki kebanyakan orang.

Edukatif. Ditinjau dari aspek pendidikan, permainan ini dirancang melalui pendekatan lima kawasan teknologi pendidikan, yaitu dengan menekankan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, kemudian diwujudkan dalam pendekatan humanis. Hal ini dapat dilihat melalui prosedur, desain, dan konten permainan.

Berbasis kearifan lokal. Referensi petak permainan ini dirancang dengan memasukkan daerah 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal) sebagai komponen utama permainan. Secara tidak langsung dapat menambah pengetahuan pemain. Cara ini cukup efektif dalam mempertahankan kearifan lokal Indonesia.

Petak permainan dapat memberikan penjelasan berupa AR. Apabila pemain ingin belajar lebih lanjut mengenai daerah 3T pada petak, pemain dapat melakukan *scanning* menggunakan aplikasi yang telah disediakan. Secara otomatis akan menampilkan penjelasan berupa video.

Melatih kebersamaan, saling menghargai, dan cinta Indonesia. Melalui permainan *boardgames* harapannya dapat mempererat kebersamaan. Cara bermain yang harus bersabar dapat melatih rasa saling menghargai. Dan dengan konten ke-Indonesia-an dapat menambah rasa cinta tanah air.

Elegan dan canggih. Permainan ini dilengkapi sebuah box ukiran yang dapat menyala di tempat gelap. Ukiran dapat memberikan kesan elegan. Sedangkan *glow in the dark* dapat memberikan kesan menawan. Artinya, *box ukiran glow in the dark* memberikan kesan sebuah harta karun berharga yang dikemas ulang menjadi lebih menawan dan canggih.





Presented by :

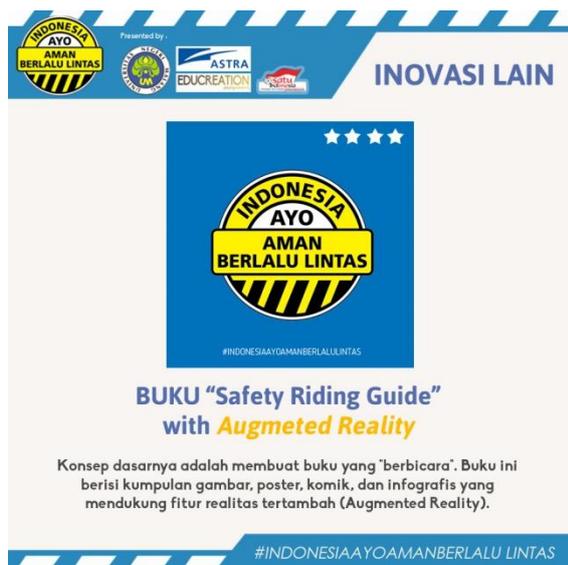


CD Video Kreatif #IAABL

Pembuatan video kreatif ini dimulai berupa *video series* dengan IP character yang disisipi oleh *backstory* menarik. Durasi video sekitar satu menit. Pembuatan video ini masih dalam tahap pengembangan. Pemilihan alur cerita yang tepat akan berdampak pada kualitas video. Secara sederhana video yang dibuat adalah rekaman pendek humor yang kontennya mengajarkan untuk lebih tertib berlalu lintas.

Buku “Be a Good Driver” berbassis *Augmented Reality*

Konsep buku ini adalah menghadirkan gambar yang dapat “berbicara”. Selama ini kita melihat sebuah buku pasti menggunakan tulisan dan gambar. Padahal, saat ini ada salah satu teknologi bernama *augmented reality (AR)*. Teknologi tersebut dapat memberikan visualisasi berupa video dengan cara mengscan tulisan/gambar yang ada pada buku. Pembaca tidak perlu lagi membaca, pembaca hanya perlu mengscan buku dengan aplikasi yang telah disediakan, secara otomatis akan menampilkan penjelasan berupa video. Perlu diketahui, pembuatan teknologi AR ini semakin hari semakin mudah.



KREATIFITAS

1. ***Mudah direalisasikan dan Potensial untuk dikembangkan secara masif***

Penekanan biaya dan penyederhanaan metode mampu mempermudah berbagai pihak mulai dari Polri, perusahaan, komunitas, lembaga pendidikan atau pihak peduli lalu lintas lain untuk menerapkan program ini. Apabila PT Astra berkenan untuk mengembangkan program ini, kami optimis program ini secara masif akan bisa diterima oleh berbagai pihak dan potensial untuk dikembangkan lebih lanjut.

2. ***Dilengkapi dengan Augmented Reality yang mendukung visualisasi secara riil melalui audio dan visual.***

Dengan adanya model pembelajaran secara riil dapat menjadikan anak lebih senang dalam belajar, sehingga materi mudah dipahami dan tersampaikan dengan baik. Serta menurut *kerucut pengalaman dale*, dengan model pembelajaran secara riil tujuan pembelajaran akan mudah diterima oleh anak-anak.

3. ***Memadukan antara peran pendidikan dan teknologi***

Pembuatan game edukasi merupakan salah satu upaya pendidikan yang baik untuk anak-anak terutama bila dipadukan dengan teknologi. Pendidikan akan menanamkan karakter yang baik. Sedangkan teknologi akan memacu minat anak untuk belajar. Tentunya, Teknologi Pendidikan akan memacu minat anak untuk mempunyai karakter baik dengan cara yang menyenangkan.

INOVASI

1. ***Menghadirkan Permainan Tradisional dalam Kemasan Kekinian***

Cara bermain Jelajah Nusantara *safety riding boargames* menyerupai permainan monopoli. Namun lebih ditekankan pada konten ke-Indonesia-an dan pembelajaran keamanan berlalu lintas. Yang menjadi permainan ini berbeda adalah ketika pemain ingin belajar lebih lanjut, pemain dapat melakukan scanning petak permainan menggunakan aplikasi yang disediakan. Secara otomatis aplikasi akan menampilkan penjelasan berupa video. Jadi, permainan tradisional ini juga dikemas dan mendukung teknologi kekinian, yaitu Augmented Reality.

2. ***Boardgames dengan Glow In The Dark***

Di Indonesia, kehadiran boardgames sudah hampir terkisis. Banyak generasi muda tidak lagi tertarik dengan permainan ini. Namun, dengan inovasi instrument permainan yang dapat menyala di tempat gelap harapannya dapat kembali menarik minat generasi saat ini. Permainan ini tak lagi tampak kolot dan kuno.



Presented by :



CASH

Actual Penggunaan Dana

No. Nota	Nama/Jenis Barang	Jumlah Barang	Total Harga
1	Kirim surat pernyataan	1	Rp. 20.500
2	Cat <i>Glow In The Dark</i>	250ml	Rp. 300.000
3	Siku alumunium	6meter	Rp. 30.000
4	Triplek	2m ²	Rp. 150.000
5	Cat aga	250ml	Rp. 25.000
6	Baut, paku, dan mur	5kg	Rp. 20.000
7	Ongkos tukang		Rp. 300.000
8	Paid Promote	3 kali	RP. 150.000
9	Biaya cetak permainan	1	Rp. 46.000
10	Biaya produksi video		Rp. 200.000
11	CD	10	Rp. 50.000
12	CD label	10	Rp. 10.000
13	Casing CD	10	Rp. 30.000
14	Ongkos animator dan videografer		Rp. 200.000
15	Ongkos programmer		Rp. 300.000
16	Transportasi selama 3 hari	Bensin	Rp. 68.500
17	Konsumsi selama 3 hari	Nasi kotak	Rp. 100.000
Total Keseluruhan			Rp. 2.000.000



Presented by :



CV & TEAM WORK

KETUA TIM

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	FITRAH IZUL FALAQ
2	Jenis Kelamin L/P	Laki-Laki
3	Program Studi	S-1 Teknologi Pendidikan
4	NIM	160121600260
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Lumajang , 29 Januari 1998
6	E-mail	fitrahizulfalaq@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	08993848743
8	Alamat	Jalan Danau Tondano Barat A2 E6 Sawojajar, Kedungkandang, Kota Malang

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMK
Nama Institusi	SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo	SMPN 5 Kota Probolinggi	SMKN 2 Kota Probolinggo
Jurusan	-	-	Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)
Tahun Masuk-Lulus	2004-2010	2010-2013	2013-2016

C. PENGHARGAAN DALAM KURUN 10 TAHUN TERAKHIR (*dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya*)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Juara 1 Lomba Karya Tulis Ilmiah Reality Research Competition tingkat Nasional	Universitas Negeri Yogyakarta	2017
2	Juara 3 Lomba Karya Tulis Ilmiah Matrisk tingkat Nasional	Universitas Mumhammadiyah Malang	2017
3	Juara 2 Lomba Karya Tulis Ilmiah Astra Honda Motor Best Student tingkat Jawa Timur	Astra Honda Motor	2014
4	Juara 2 Musabaqah Karya Tulis Al Quran	Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang	2016

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 proposal Astra Road Safety Challenge 2017.

Malang, 1 Juli 2017
Pengusul

FITRAH IZUL FALAQ
NIM. 160121600260

PELAKSANA 1 (IT DEVELOPERS)

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	ARVENDO MAHARDIKA
2	Jenis Kelamin L/P	Laki-Laki
3	Program Studi	S-1 Pendidikan Teknik Informatika
4	NIM	160121600260
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Malang, 2 April 1998
6	E-mail	arvendo@mail.com
7	Nomor Telepon/HP	085233166606
8	Alamat	Jalan Jembawan XII/3E-15, RT 5 RW 19, Desa Mangliawan, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang 65154

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMK
Nama Institusi	SD Negeri Sawojajar I Kota Malang	SMP Negeri 21 Kota Malang	SMK Negeri 8 Kota Malang
Jurusan	-	-	Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)
Tahun Masuk-Lulus	2004-2010	2010-2013	2013-2016

C. PENGHARGAAN DALAM KURUN 10 TAHUN TERAKHIR *(dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)*

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Juara 1 Duta Kesehatan Remaja Kota Malang 2013	Dinas Kesehatan Kota Malang	2013
3	Juara Harapan 2 Lomba Uji Cerdas Sejarah Indonesia SMA Sederajat se-Kota Malang	Perpustakaan Umum dan Arsip Daerah Kota Malang	2014
6	Juara 3 Lomba Kompetensi Siswa SMK (LKS SMK) Bidang Lomba Desain Grafis Tingkat Kota Malang 2015	Dinas Pendidikan Kota Malang	2015

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 proposal Astra Road Safety Challenge 2017.

Malang, 1 Juli 2017
Pengusul

ARVENDO MAHARDIKA
NIM. 160121600260



Presented by :



PELAKSANA 2 (PUBLIC RELATION)

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	ELYA TRI NURAENI
2	Jenis Kelamin L/P	Perempuan
3	Program Studi	S-1 Teknologi Pendidikan
4	NIM	160121600255
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Malang , 12 Mei 1998
6	E-mail	elya.multimedia@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	081945359608
8	Alamat	Jalan Danau Tondano Barat A2 E6 Sawojajar, Kedungkandang, Kota Malang

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMK
Nama Institusi	SDN Kapurharjo	SMPN 1 Karangploso Malang	SMKN 5 Kota Malang
Jurusan	-	-	Multimedia (MM)
Tahun Masuk-Lulus	2004-2010	2010-2013	2013-2016

C. PENGHARGAAN DALAM KURUN 10 TAHUN TERAKHIR *(dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)*

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Pendanaan Pekan Kreativits Mahasiswa Tahun 2016	Kemenristekdikti	2016

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 proposal Astra Road Safety Challenge 2017.

Malang, 1 Juli 2017
Pengusul

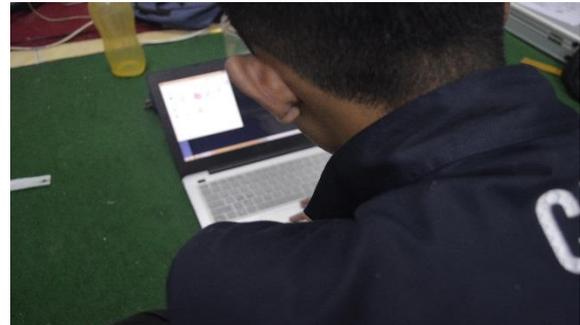
ELYA TRI NURAENI
NIM. 160121600255

DOCUMENTATION

PERANCANGAN, PEMBUATAN DAN UJI COBA



Alat dan bahan implementasi



Proses Desain permainan dan Coding



Membuat papan permainan



Uji coba keseluruhan sebelum implementasi

IMPLEMENTASI



Implementasi pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Malang





Presented by :

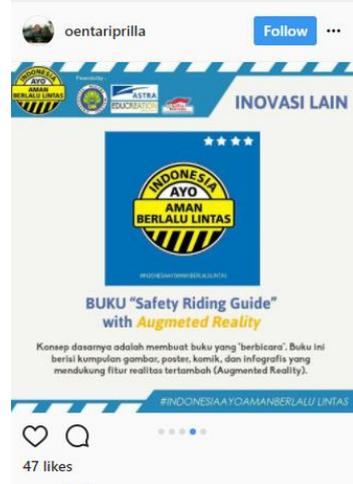
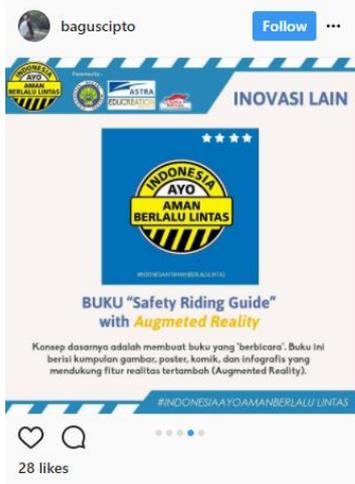


TRENDING ON INSTAGRAM #INDONESIAAYOAMANBERLALULINTAS





Presented by :



EKSPERIMEN SOSIAL



Pembagian dan penempelan stiker ke pengendara