



PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

**“LOGO-MOTIVE” SEBAGAI ALAT MEMOTIVASI MASYARAKAT
UNTUK MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA**

BIDANG KEGIATAN :

PKM PENELITIAN

Diusulkan Oleh :

Ahmad Syaiful Anwar A14.2015.02212

Aster Stephanie A14.2015.02084

Valdi Harris Hibatullah A14.2015.02219

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

SEMARANG


2016

PENGESAHAN USULAN PKM PENELITIAN SOSIAL HUMANIORA


- | | |
|--|---|
| 1. Judul Kegiatan | : Logo-Motive Logo sebagai Alat Memotivasi Masyarakat untuk Membuang Sampah pada Tempatnya |
| 2. Bidang Kegiatan | : PKMPSH - Humaniora |
| 3. Ketua Pelaksana Kegiatan | |
| a. Nama Lengkap | : Ahmad Syaiful Anwar |
| b. NIM | : A14.2015.02212 |
| c. Program Studi | : Desain Komunikasi Visual |
| d. Perguruan Tinggi | : Universitas Dian Nuswantoro |
| e. Alamat Rumah dan No Tel./HP | : Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang 50131, telp. (+6224) 3517261, hp. |
| f. Alamat email | : asyaiful.anwar97@gmail.com |
| 4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis | : 2 orang |
| 5. Dosen Pendamping | |
| a. Nama Lengkap dan Gelar | : BERNADUS ANDANG PRASETYA A |
| b. NIDN | : 0608037202 |
| c. Alamat Rumah dan No Tel./HP | : Perum Dolog Blok H no 129, Rt 01 Rw 01Kelurahan Telogosari Wetan, Kecamatan Pedurungan, telp. , hp. |
| 6. Biaya Kegiatan Total | |
| a. Dikti | : Rp 12,500,000 |
| b. Sumber lain (sebutkan...) | : Rp 0; Sumber lain: - |
| 7. Jangka Waktu Pelaksanaan | : 5 bulan. |

Semarang, 12 - 11 - 2016


Menyetujui
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,


(Ulin Hadi Nugraini M.Kom, Ph.D.)
NIP/NIK. 0686.11.1997.139

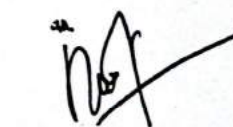
Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan,


(Dr. Kusni Ingsih, MM)
NIP/NIK. 0686.11.1997.029

Ketua Pelaksana Kegiatan,


(Ahmad Syaiful Anwar)
NIM. A14.2015.02212

Dosen Pendamping,


(BERNADUS ANDANG PRASETYA A)
NIDN. 0608037202

DAFTAR ISI

PENGESAHAN PKM PENELITIAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Luaran	2
1.5 Manfaat	2
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	3
BAB 3. METODE PENELITIAN	6
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	8
4.1 Anggaran Biaya	8
4.2 Jadwal Kegiatan	8
DAFTAR PUSTAKA	9

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Biodata Ketua, Anggota dan Dosen Pembimbing	10
Lampiran 2	Justifikasi Anggaran Kegiatan.....	14
Lampiran 3	Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas.....	16
Lampiran 4	Surat Pernyataan Ketua Peneliti/Pelaksana.....	17

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membuang sampah sembarangan masih menjadi salah satu penyakit yang betah melekat di masyarakat Indonesia. Hal buruk itu tidak bisa dibiarkan berlarut-larut, karena dampaknya buruknya sudah terbukti langsung. Banjir yang sering melanda Jakarta, dan kota-kota besar lainnya, tidak disadari sebenarnya ada turut peran dari diri kita sendiri, yaitu membuang sampah sembarangan. Jangka panjang efeknya adalah dapat mempengaruhi kualitas kesehatan masyarakat di sekitarnya.

Sudah banyak cara yang dilakukan agar masyarakat menghilangkan kebiasaan membuang sampah sembarangan. Contohnya melalui penyuluhan, poster-poster, rambu-rambu larangan membuang sampah, bahkan peraturan dari pemerintah daerah maupun pusat yang secara langsung melarang masyarakat untuk membuang sampah sembarangan, tetapi tidak memberikan hasil yang maksimal.

Salah satu undang-undang yang memuat larangan untuk membuang sampah sembarangan adalah UU No.18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah. Pada pasal 14 dijelaskan bahwa “Setiap produsen harus mencantumkan label atau tanda yang berhubungan dengan pengurangan dan penanganan sampah pada kemasan dan/atau produknya”. Dan pada pasal 15 dijelaskan “Produsen wajib mengelola kemasan dan/atau barang yang diproduksinya yang tidak dapat atau sulit terurai oleh proses alam”.

Dari dua peraturan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produsen juga memiliki peran sebagai motivator masyarakat untuk membuang sampah pada tempatnya. Salah satu cara agar produsen dapat memberikan motivasi tersebut adalah dengan cara memberikan logo khusus di kemasan produk. Logo tersebut ditujukan untuk menghimbau masyarakat agar membuang sampah pada tempatnya.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari program kreativitas mahasiswa dibidang penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara memotivasi perilaku msayarakat agar membuang sampah pada tempatnya dengan benar melalui *logo motive*?

1.3 Tujuan

Program kreativitas mahasiswa penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui perilaku masyarakat terkait dengan cara membuang sampah di tempat umum.

2. Merancang suatu sarana yang dapat memotivasi masyarakat agar mau mengubah perilaku mereka untuk membuang sampah pada tempatnya dengan benar.

1.4 Luaran

Luaran dari penelitian ini adalah

1. Terciptanya suatu logo yang dapat memotivasi perilaku masyarakat agar membuang sampah pada tempatnya dengan benar. Terciptanya logo tersebut didasari oleh kenyataan yang terjadi di masyarakat saat ini.
2. Luaran lain adalah berupa publikasi jurnal nasional tentang topik yang serupa dengan penelitian ini, yang diharapkan dapat memunculkan suatu kebijakan baru agar masyarakat termotivasi untuk membuang sampah pada tempatnya.

1.5 Manfaat

1. Bagi mahasiswa
 - a. Melakukan sinkronasi antara teori yang diperoleh pada proses perkuliahan dengan aplikasinya di masyarakat.
 - b. Menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang desain terutama pengaruh desain terhadap perilaku manusia.
2. Bagi masyarakat
 - a. Mengetahui logo yang dapat memotivasi perilaku mereka untuk membuang sampah pada tempat yang benar.
 - b. Mempunyai alat untuk mengajarkan pada orang lain tentang logo motivasi untuk membuang sampah pada tempatnya.
3. Bagi pemerintah
 - a. Membantu pemerintah melakukan kampanye tentang membuang sampah pada tempatnya melalui logo.
 - b. Membantu pemerintah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh desain terhadap perilaku manusia.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Logo

Logo merupakan suatu desain yang spesifik, baik berupa simbol gambar maupun symbol tulisan yang menggambarkan citra suatu perusahaan (Sularko, dkk, 2008 : 6). Logo dapat menggunakan elemen apa saja, berupa tulisan, logogram, gambar, ilustrasi, dan lain-lain. Banyak juga yang mengatakan logo adalah elemen gambar/ simbol pada identitas visual (Rustan, 2009: 13). Menurut John Murphy dan Michael Rowe dalam Gustiady: 2012, salah satu fungsi logo yaitu untuk mengidentifikasi produk, jasa atau perusahaan. Logo bukan hanya sekedar nama tetapi juga berfungsi sebagai:

- a. Mengidentifikasi suatu perusahaan.
- b. Membedakan dari produk atau organisasi yang lain.
- c. Mengkomunikasikan informasi seperti keaslian, nilai dan kualitas.
- d. Menambah nilai.
- e. Mempresentasikan aset yang berharga.
- f. Properti legal suatu produk atau organisasi.

Logo juga merupakan bagian dari Desain Komunikasi Visual, dimana Desain Komunikasi Visual bisa menjadi sarana informasi dan instruksi (Cenadi: 2004). Sebagai sarana informasi dan instruksi, desain komunikasi visual bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi dan skala; contohnya peta, diagram, simbol dan penunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk yang dapat dimengerti, dan dipresentasikan secara logis dan konsisten.

2 .Konsep Motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan entusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan terhadap kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.. Kajian tentang motivasi telah sejak lama memiliki daya tarik tersendiri bagi kalangan pendidik, manajer, dan peneliti, terutama dikaitkan dengan kepentingan upaya pencapaian kinerja (prestasi) seseorang. Dalam konteks studi psikologi, Abin Syamsuddin Makmun (2003) mengemukakan bahwa untuk memahami motivasi individu dapat dilihat dari beberapa indikator, diantaranya: (1) durasi kegiatan; (2) frekuensi kegiatan; (3) persistensi pada kegiatan; (4) ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan; (5) devosi dan pengorbanan untuk mencapai tujuan; (6) tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan

yang dilakukan (7) tingkat kualifikasi prestasi atau produk (out put) yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan; (8) arah sikap terhadap sasaran kegiatan.

3. Teori Skinner (Behaviorisme)

Dalam hubungan dengan kepribadian manusia. Skinner dalam Suryabrata (2004), menolak semua teori yang mengatakan bahwa tingkah laku manusia didasarkan pada agen hipotesis seperti: self, ego dan sebagainya. Skinner juga menolak adanya agen internal dalam diri manusia yang menjadikan manusia memiliki otonomi atau kemandirian dalam bertingkah laku.

Lalu Skinner dalam Satrock (2007) berpendapat kembali bahwa studi mengenai kepribadian itu ditujukan pada penemuan pola yang khas dari kaitan antara perilaku organisme dan berbagai konsekuensi yang diperkuatnya. Dalam situasi yang sama tingkah laku seseorang bisa berbeda-beda kekuatan dan keseringan munculnya. Konsep motivasi yang menjelaskan variabilitas tingkah laku dalam situasi yang konstan bukan fungsi dari keadaan energi, tujuan, dan jenis penyebab sebagainya. Konsep itu secara sederhana dijelaskan melalui hubungan sekelompok respon dengan sekelompok kejadian.

4. Tinjauan Penelitian Logo Sebelumnya

Dalam jurnal Pengaruh Design Logo Baru BUMD Yang Berbasiskan Kearifan Lokal Terhadap Citra Perusahaan, Aat Ruchiat Nugraha (2014) berkesimpulan bahwa logo memiliki pengaruh yang signifikan (nyata) secara bersama-sama dari sifat unik logo, sifat fungsional logo, bentuk logo dan kemampuan logo mempresentasikan perusahaan terhadap citra perusahaan di kalangan pelanggan. Hasil tersebut tercermin dalam logo PDAM Bandung yang mengindikasikan bahwa unsur-unsur sifat unik logo seperti tampilan model tetesan air dan filosofi budaya Sunda (local wisdom), sifat fungsional inilah yang dimanfaatkan oleh pihak perusahaan dalam mempersuasi atau membujuk para konsumen melalui media corporate identity dan media massa, bentuk tetesan air yang ditampilkan dalam logo baru PDAM Kota Bandung yang mengandung keserasian warna, bentuk garis, dan typografi (jenis tulisan) yang terlihat dinamis, maju dan bersahabat pada berbagai media sosialisasi, menjadi salah satu faktor yang diperhatikan dan diminati oleh responden, dan isi kemampuan logo baru yang disampaikan mengandung nilai-nilai ciri khas produk perusahaan dan filosofi budaya perusahaan, berdasarkan pada fakta, pengalaman, pengetahuan materi, sistematika perpaduan unsur-unsur logo yang baik, dan akurasi yang tepat.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian Febriansyah dan Nuzul Inas Nabila (2014) mengenai pengaruh perubahan logo (*rebranding*) terhadap citra merek pada PT Telkom Tbk di Bandar Lampung adalah dari data kualitatif dapat dilihat bahwa logo Telkom terlihat lebih

menarik dengan desain yang baru. Perubahan logo (rebranding) berpengaruh secara signifikan terhadap citra merek pada PT Telkom di Bandar Lampung, semakin melekat logo di benak konsumen dengan desain, warna, huruf dan slogan maka citra merek akan berpengaruh positif di benak konsumen.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian kami terdiri dari dua bagian yaitu metode kualitatif dan kuantitatif dengan rincian sebagai berikut,

1. Metode Observasi

1.1 Waktu dan Tempat

Observasi mengenai perilaku mengenai perilaku membuang sampah pada tempatnya dengan tepat di *public area* di Semarang sebanyak tiga tempat, yaitu kawasan Simpang Lima, Kota Lama, dan Taman KB. Di ketiga tempat tersebut, observasi akan dilakukan selama 6 jam pada hari Sabtu dan Minggu.

1.2. Subjek Penelitian

Pengunjung *public area* di Semarang pada hari Sabtu dan Minggu yang membuang sampah pada tempatnya.

1.3. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data kami adalah alat tulis dan kamera DLSR yang juga berfungsi untuk dokumentasi.

1.4. Rancangan dan Analisis Pengumpul Data

Observasi rencananya akan dilakukan selama 6 jam masing-masing hari untuk melihat seberapa banyak orang yang membuang sampah pada tempatnya dengan tepat, membuang sampah pada tempatnya tidak dengan tepat, dan membuang sampah sembarangan pada area sekitar tempat seluas 3m x 3m.

2. Studi Literatur

Studi literatur juga akan kami lakukan dengan mencari buku-buku dan e-jurnal yang berkaitan dengan motivasi dan juga desain logo agar bisa mendukung dasar penelitian kami.

Data dari observasi dan studi literatur akan kami gunakan sebagai dasar untuk merancang 'LOGO-MOTIVE', yaitu Logo yang akan kami tempatkan di tempat di tempat sampah dan kemasan agar orang termotivasi untuk membuang sampah pada tempatnya.

3. Metode Analisis

Data yang diperoleh pada observasi, akan dianalisis melalui metode tabulasi untuk mengetahui prosentase berdasarkan data sehingga bisa untuk dilanjutkan ke kegiatan selanjutnya. Tabulasi adalah proses menempatkan data dalam bentuk tabel dengan cara membuat tabel yang berisikan data sesuai dengan kebutuhan analisis. Tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas semua data yang akan dianalisis. Pemisahan tabel akan mempermudah peneliti dalam proses analisis data.

4. Sampel dan Variabel

Data Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini masyarakat kota Semarang dari segala umur yang memiliki kepedulian akan lingkungan. Teknik sampling yang digunakan adalah cluster purposive sampling (pengambilan sampel dengan berdasarkan kriteria dan tercluster). Dalam mengefektifkan pengambilan sampel, maka peneliti akan menggunakan snowball sampling dengan dasar sampel awal.

Sedang variabel yang akan digunakan adalah sifat unik logo, sifat fungsional logo, bentuk logo dan kemampuan logo mempresentasikan tujuan. Variabel ini akan mendeskripsikan bagaimana pengaruh logo terhadap perilaku masyarakat.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya	Persentase
1	Peralatan Penunjang	Rp. 2.500.000	20,0%
2	Bahan Habis Pakai	Rp. 6.200.000	49,6%
3	Biaya Perjalanan	Rp. 3.300.000	26,4%
4	Lain-lain	Rp. 500.000	4,0%
Total		Rp. 12.500.000	100 %

4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan																			
		1				2				3				4				5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Literatur I																				
2	Survey Lapangan																				
3	Persiapan Instrumen																				
4	Pengumpulan Data																				
5	Pembuatan Transkrip																				
6	Studi Literatur II																				
7	Analisis Data																				
8	Penarikan Kesimpulan																				
9	Perancangan Logo																				
10	Evaluasi dan Monitoring																				
11	Penulisan laporan																				

DAFTAR PUSTAKA

- Cenadi, C. S. 2004. *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Nirmana Vol 1 No 1. Universitas Petra Surabaya.
- Febriansyah & Nabila, N. I. 2014. Pengaruh Logo Baru PT Telkom Terhadap Citra Perusahaan. *Jurnal Ekonomika-Bisnis* Vol. 5 No.2. Universitas Pekalongan.
- Gustiady, S. 2012, Teori-teori Motivasi. <http://new.edulab.co.id/teori-teori-motivasi/>. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2016.
- Keriting, V.2014. Teori Kepribadian behaviorisme (B.F. Skinner). Vickry keriting.blogspot.co.id/2014/12/teori-kepribadian-behaviorisme-bf.html. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2016.
- Makmun, A. S. 2003. *Psikologi Pendidikan*. PT Rosda Karya Remaja, Bandung.
- Nugraha, A. R. 2014. *Pengaruh Design Logo Baru BUMD Yang Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Citra Perusahaan*. *Jurnal Makna* Vol. 5 No. 1, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Rustan, S. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Satrock, J. W. 2007. *Psikologi Pendidikan*. edisi kedua. Jakarta : PT Kencana Media Group.
- Sudrajat, A. 2008. Teori-teori-motivasi.<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/06/teori-teori-motivasi>. Diakses pada tanggal 07 Oktober 2016.
- Sularko, H., Prawata, V., dan Widranata, M. 2008. *How Do They Think*. Jakarta : Mosher.
- Suryabrata, S. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

**Lampiran 1 Biodata Ketua, Anggota dan Dosen Pembimbing
Biodata Ketua Pelaksana**

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Ahmad Syaiful Anwar
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Program Studi	Desain Komunikasi Visual
4.	NIM	A14.2015.02212
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Rembang, 17 Mei 1997
6.	E-mail	asyaiful.anwar@gmail.com
7.	Nomor Telepon / HP	082183625316

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Karang Harjo	SMP N 1 SULANG	SMA N 1 SULANG
Tahun Masuk-Lulus	2003 – 2009	2009 - 2012	2012 - 2015


C. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Jambore On The Air dan Jambore On Internet International Kwartir Cabang Rembang	Ketua Gerakan Pramuka Kwartir Cabang Rembang	2014
2	Juara I Lomba TUB-BB Kabupaten Rembang	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata pemuda dan Olahraga	2014
3	Juara I Lomba Seni Lukis Putra Porseni Tingkat Kecamatan Sulang	Panitia Porseni UPT PNF TK dan SD Kec. Sulang	2007
4	Juara I Seni Lukis Festival Kompetensi dan Kreativitas Siswa Kec. Sulang	Panitia Lomba Kreatifitas. Keterampilan, keteladanan Siswa Dan Mata Pelajaran Bahasa Jawa SD/MI	2008

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 Kreatif Mahasiswa pada bidang Penelitian.

Semarang, 30 Oktober 2016

Pengusul,



(Ahmad Syaiful Anwar)

Biodata Anggota Pelaksana**A. Identitas Diri**

1.	Nama Lengkap	Aster Stephanie
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Program Studi	Desain Komunikasi Visual
4.	NIM	A14.2015.02084
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Kudus, 6 September 1993
6.	E-mail	astersteph69@gmail.com
7.	Nomor Telepon / HP	089667590213

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD N 2 DEMAAAN KUDUS	SMP N 4 KUDUS	SMK THERESIANA SEMARANG
Jurusan			ANALIS KESEHATAN
Tahun Masuk- Lulus	1998-2004	2004 - 2007	2007 - 2010

C. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

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 Kreatif Mahasiswa pada bidang Penelitian.

Semarang, 30 Oktober 2016

Pengusul,



(Aster Stephanie)

Biodata Anggota Pelaksana**A. Identitas Diri**

1.	Nama Lengkap	Valdi Harris Hibatullah
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Program Studi	Desain Komunikasi Visual
4.	NIM	A14.2015.02219
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Tanjungpinang, 3 Januari 1997
6.	E-mail	valdihibatullah@gmail.com
7.	Nomor Telepon / HP	081215917207

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 2 TANJUNGPINANG	SMP N 4 TANJUNGPINANG	SMA N 1 TANJUNGPINANG
Jurusan			
Tahun Masuk-Lulus	2002- 2008	2008 - 2011	2011 - 2014

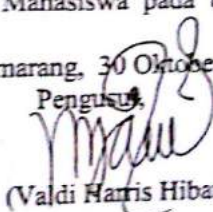
C. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Juara Harapan I Kebumian Olimpiade Sains Nasional Tingkat SMA Kota Tanjungpinang	Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga	2012
2	Juara I Kebumian Olimpiade Sains Nasional Tingkat SMA Kota Tanjungpinang	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan	2013

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 Kreatif Mahasiswa pada bidang Penelitian.

Semarang, 30 Oktober 2016

Pengurus


 (Valdi Harris Hibatullah)

Biodata Dosen Pembimbing**A. Identitas Diri**

1.	Nama Lengkap	Bernardus Andang Prasetya Adiwibawa, ST, M.Si
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Program Studi	Desain Komunikasi Visual
4.	NIDN	0608037102
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 08 Maret 1972
6.	E-mail	andangprast@dsn.dinus.ac.id andangprast@gmail.com
7.	Nomor Telepon / HP	+62-815-750-242-64

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Institusi	Universitas Diponegoro	Universitas Indonesia	-
Jurusan	Arsitektur	PPS Antropologi	-
Tahun Masuk-Lulus	1990-1996	2000-2004	-

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 Kreatif Mahasiswa pada bidang Penelitian.

Semarang, 30 Oktober 2016
Pembimbing,



(Bernardus Andang Prasetya A., ST, M.Si)

Lampiran 2 Justifikasi Anggaran Kegiatan

1. Peralatan Penunjang				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
Sewa Alat Perekam suara	Dokumentasi suara	4 kali	100.000	400.000
Hard Disk 500GB	Penyimpanan data	1 buah	500.000	500.000
USB 16GB	Perpindahan data	3 buah	100.000	300.000
Sewa Kamera DLSR	Dokumentasi gambar	4 kali	200.000	800.000
Modem Wifi 4G	Akses literatur via internet	1 buah	500.000	500.000
SUBTOTAL (Rp)				2.500.000
2. Bahan Habis Pakai				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
Pulsa Internet	Akses literatur via internet	5 kali	110.000	550.000
Pulsa HP	komunikasi antar anggota	15 kali	50.000	750.000
Kertas A4 80 gram	Print laporan, catatan pendataan	3 rim	55.000	165.000
Stop Map Folio	Arsip dokumen	10 buah	5.000	50.000
Stop Map Plastik	Arsip dokumen	10 buah	10.000	100.000
Konsumsi Peneliti	Kebutuhan pokok selama 5 bulan	5 bulan	200.000	1.000.000
Konsumsi Narasumber	Kebutuhan konsumsi narasumber	1 kali	500.000	500.000
Souvenir responden	Kebutuhan souvenir untuk responden	100 buah	5.000	500.000
Pengolahan Data	Proses pengolahan data	1 kali	500.000	500.000
Skecthbook A3	Perancangan logo	3 buah	50.000	150.000
Skecthbook A4	Perancangan logo	3 buah	30.000	90.000
Pensil 2B	Perancangan logo	9 buah	5.000	45.000

Pensil HB	Perancangan logo	9 buah	5.000	45.000
Drawing Pen 0,1	Perancangan logo	9 buah	15.000	135.000
Drawing Pen 0,3	Perancangan logo	9 buah	15.000	135.000
Drawing Pen 0,5	Perancangan logo	9 buah	15.000	135.000
Pensil Warna	Perancangan logo	3 buah	120.000	360.000
Tinta Printer	Mencetak laporan dan dokumentasi	8 buah	105.000	840.000
Alat Tulis (<i>Stationary</i>)	Pencatatan data	3 set	50.000	150.000
SUBTOTAL (Rp)				6.200.000
3. Perjalanan				
Jenis Kegiatan	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
Perjalanan ke lokasi penelitian	Observasi	6 kali	200.000	1.200.000
Perjalanan ke tempat sewa peralatan penunjang	Observasi	3 kali	100.000	300.000
Perjalanan ke perpustakaan	Studi literatur	6 kali	100.000	600.000
Perjalanan untuk wawancara	Studi literatur	6 kali	200.000	1.200.000
SUBTOTAL (Rp)				3.300.000
4. Lain-Lain				
Material	Justifikasi	Kuantitas	Harga satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
Biaya tak terduga	Untuk tak terduga seperti biaya perijinan	1 kali	500.000	500.000
SUBTOTAL (Rp)				500.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SELURUH TAHUN (Rp)				12.500.000

Lampiran 3 Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

Nama / NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
Ahmad Syaiful Anwar	Desain Komunikasi Visual	Desain Grafis	10	Koordinator Observasi Pengumpulan data Penarikan kesimpulan Penulisan laporan
Aster Stephanie	Desain Komunikasi Visual	Desain Grafis	12	Studi literatur Observasi Pengumpulan data Persiapan instrumen Pembuatan transkrip Penulisan laporan
Valdi Harris Hibatullah	Desain Komunikasi Visual	Desain Grafis	11	Studi literatur Observasi Pengumpulan data Analisis data Perancangan logo

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO



SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Syaiful Anwar
 NIM : A14.2015.02219
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM Penelitian Eksakta saya dengan judul :

"LOGO-MOTIVE" SEBAGAI ALAT MEMOTIVASI MASYARAKAT UNTUK MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA

Yang diusulkan untuk tahun anggaran 2017 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana dikemudian 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, 3 November 2016

Yang menyatakan,

Mengetahui
 Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan

(Dr. Kusni Ingsih, MM)
 NIP. 0686.11.1992.029



(Ahmad Syaiful Anwar)
 NIM. A14.2015.02219

Kampus :

Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang 50131 - Telp. (024) 3560567
 Jl. Nakula I No. 5 - 11 Semarang 50131, Indonesia Telp. (024) 3517261, 3520165 Fax. (024) 3569684
 Home Page : <http://www.dinus.ac.id> E-mail : sekretariat@dinus.ac.id