



**Proposal Proyek Aplikasi Game A
SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA**

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

Kamis, 25 Agustus 2022

No. :001/AplikasiGameA/VIII/2022

Lamp. : Satu Bendel Proposal

Perihal : Pengembangan rencana kerja produk

Yth. Ibu Tutik Sunarti, S.Pd., M.Pd

Kepala SMA Negeri 7 Yogyakarta

di tempat,

Dengan hormat,

Salam sejahtera kami sampaikan kepada Ibu Kepala SMA Negeri 7 Yogyakarta, Ibu Tutik Sunarti, S.Pd., M.Pd, semoga ibu selalu dalam kondisi sehat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

Sehubung akan dilaksanakan kegiatan Ekspo Proyek SMA Negeri 7 Yogyakarta, kami selaku anggota Aplikasi Game A memohon ijin untuk Mengembangkan Rencana Kerja berupa:

-Game

Demikian pengembangan ide/produk yang ingin kami buat, atas izin ibu kami ucapkan terima kasih.

Enginer And Chief of Team

Enginer aand Vice Chief of Team

Muhammad Fathan Romiza
NIS.9049

Zulfan Fikri Fanani
NIS.9032



Proposal Proyek APLIKASI GAME A SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami sampaikan kehadirat Allah, Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayahnya-Nya. Sehingga kami dapat menyelesaikan proposal pengembangan rencana kerja produk ini.

Atas dukungan moral dan materiil yang diberikan dalam penyusunan proposal ini. Untuk itu kami menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut andil dalam proses pembuatan proposal ini.

Harapan kami, semoga proposal ini dapat diterima dengan baik oleh Ibu Sunarti, S.Pd., M.Pd selaku Kepala SMA



Proposal Proyek APLIKASI GAME A SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Nama Kegiatan

Produk (*Flappy Bird/manuk cicuit*) Aplikasi game A

B. Tema kegiatan

“kearifan lokal”



Proposal Proyek APLIKASI GAME A SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

C.Latar belakang

Proyek kami merupakan Proyek Game yang bertema kearifan lokal. Game merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga terdapat yang menang dan yang kalah, umumnya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing.

Game berbasis Elektronik adalah permainan yang menggunakan media elektronik, yang merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Bermain game bisa menjadi salah satu sarana pembelajaran

Tema kami yang merupakan kearifan lokal kami sendiri itu merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal (local wisdom) biasanya diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal ada di dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat. Kearifan lokal sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat

Kami menggabungkan antara Gim (flappy bird) dan kearifan lokal yang berupa batik khas Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya dan menghasilkan game yang bernama “manuk cicuit”

Kelas peminatan (proyek) Aplikasi Game nantinya akan ditekankan untuk membuat suatu produk dengan unsur Gim yang akan dipertunjukkan pada event sekolah yaitu Ekspo Proyek yang akan dilaksanakan pada bulan september. Rencananya kelompok Game A sendiri akan membuat produk berjenis Gim flappy bird yang memakai element-element batik lokal



Proposal Proyek APLIKASI GAME A SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

D.Landasan Kegiatan

Adapun landasan dari pengembangan rencana kerja produk adalah sebagai berikut :

1. Pancasila.
2. Undang-Undang Dasar 1945.
3. Tri Dharma Perguruan Tinggi.
4. Kearifan lokal

E.Tujuan Pelaksanaan

Adapun tujuan dari pengembangan rencana kerja produk sebagai berikut :

1. untuk menumbuhkan rasa cinta akan budaya pada setiap anggota kelompok
2. untuk membuat budaya tidak terlihat membosankan kepada anak muda
3. untuk menumbuhkan dan mengembangkan relasi dan koneksi antara setiap anggota
4. untuk menembangkan kreativitas dan imajinasi kelompok



Proposal Proyek APLIKASI GAME A SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

BAB II

RENCANA DAN RANCANGAN PRODUK

A. Bentuk Produk

Adapun bentuk dari produk yang akan kami dibuat yaitu berupa *Game flappy bird* “*manuk cicuit*” dengan tema “kearifan lokal” yang menghadirkan Element-element game “kearifan lokal”, yang bisa dimainkan secara gratis di handphone atau pun dekstop

B. Sasaran Produk

Subjek produk *Gim* ini adalah warga SMA Negeri 7 Yogyakarta, sedangkan objek produk ini adalah meningkatkan rasa cinta budaya Indonesia/kearifan lokal.

1. Target kuantitatif kami adalah : 20 pemain baik eksternal maupun internal
2. Target kualitatif: 75 persen dari konsumen yang memainkan maupun melihat produk Gim Aplikasi game A dapat meningkatkan rasa cinta budaya Indonesia/kearifan lokal



**Proposal Proyek APLIKASI GAME A
SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA**

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

C. Susunan Pengurus

Susunan Pengurus

Aplikasi Game A

No.	Nama	NIS	Jabatan
1.	Arya Bimo Sulistyو	9003	Advisor
2.	Daffa Fadhil Wibowo	9006	Secretary
3.	Gozal Akbar Al Fajri	9010	Documenter
4.	Maliki Rafi Asegaf	9015	Documenter
5.	Muhammad Nabiel Izzulhaq	9016	Head of Element Design
6.	Naryama Affan Kuntadi	9022	Element designer
7.	R. Irwansyah Ahmad Setiawan	9024	Element designer
8.	Zulfan Fikri Fanani	9032	Enginer and Vice Chief of Team
9.	Adi Setyo Prasojo	9033	Element designer
10.	Alya Az Zahra	9034	Element designer
11.	Dimas Rezki Nugraha	9041	Element designer
12.	Muhammad Fathan Romiza	9049	Enginer And Chief of Team
13.	Muhammad Hilman hakim	9050	Element designer
14.	Narotama Alaindrea	9055	Element designer



Proposal Proyek APLIKASI GAME A SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA

Alamat: Jl. MT. Haryono No. 47, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55141

BAB III PENUTUP

Demikian proposal Pengembangan Rencana Kerja Aplikasi Game-A ini kami buat. Kami mengharapkan kerjasama serta dukungan dari fasilitator Bapak Budi luhur Sidik Pramono S.kom beserta staff jajarannya dalam mensukseskan Gim ini. Semoga proposal Pengembangan Rencana Kerja Aplikasi Game-A dapat diterima dengan baik oleh pihak sekolah. Dengan adanya izin dan dukungan Rencana kerja Aplikasi Game-A di SMA Negeri 7 Yogyakarta ini semoga dapat terlaksana seperti yang diharapkan. Atas perhatian dan kerja sama Bapak Budi Luhur Sidik Pramono beserta jajarannya, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Enginer And Chief of
Team

Muhammad Fathan
Romiza

NIS. 9049

Fasilitator Aplikasi Game A

Budi Luhur Sidik
Pramono,S.kom
NIP. 0000

kamis, 25 Agustus 2022

Enginer And Vice Chief of
Team

Zulfan Fikri Fanani

NIS. 9032

Kepala SMAN 7 Yogyakarta

Tutik Sunarti, S.Pd., M.Pd

NIP. 0000