

REpubLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202138884, 14 Agustus 2021

Pencipta

Nama : **Dhany Adhitya Maula, Deka Setiawan dkk**
Alamat : Kajeksan Rt01 / Rw02 Kota Kudus,
Kudus, Jawa Tengah, 59314
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dhany Adhitya Maula, Deka Setiawan dkk**
Alamat : Kajeksan Rt01 / Rw02 Kota Kudus,
Kudus, Jawa Tengah, 59314
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Diorama**
Judul Ciptaan : **Diorama Bertanya Berbasis Keunggulan Lokal**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 12 Agustus 2021, di Kudus
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000267552

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dhany Adhitya Maula	Kajeksan Rt01 / Rw02 Kota Kudus
2	Deka Setiawan	Sawah Besar 2 No 72 Rt 3 Rw 2 Kaligawe, Gayamsari
3	Sekar Dwi Ardianti	Desa Sluke Rt 01 Rw 02 Sluke

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Dhany Adhitya Maula	Kajeksan Rt01 / Rw02 Kota Kudus
2	Deka Setiawan	Sawah Besar 2 No 72 Rt 3 Rw 2 Kaligawe, Gayamsari
3	Sekar Dwi Ardianti	Desa Sluke Rt 01 Rw 02 Sluke



**PANDUAN PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN
DIORAMA BERTANYA BERBASIS KEARIFAN LOKAL**



Tim Penulis

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2021

Cara Pembuatan Media Diorama Bertanya Berbasis Kearifan Lokal

1. Membuat kerangka dasar yang berbentuk persegi panjang yang berfungsi sebagai dasaran diorama yang menggunakan triplek dan kayu list.
2. Mengecat kerangka dasar yang berbentuk persegi panjang tersebut menggunakan cat kayu.
3. Membuat pola miniatur menara
4. Memotong stik es krim sesuai pola untuk membuat miniatur menara
5. Memasang pola stik es krim membentuk miniatur menara kudos



6. Membuat pola miniatur rumah adat kudos
7. Memotong stik es krim sesuai pola untuk membuat miniatur rumah adat kudos
8. Memasang pola stik es krim membentuk miniatur rumah adat kudos



9. Membuat pola miniatur pendopo
10. Memotong stik es krim sesuai pola untuk membuat miniatur pendopo
11. Memasang pola stik es krim membentuk miniatur pendopo



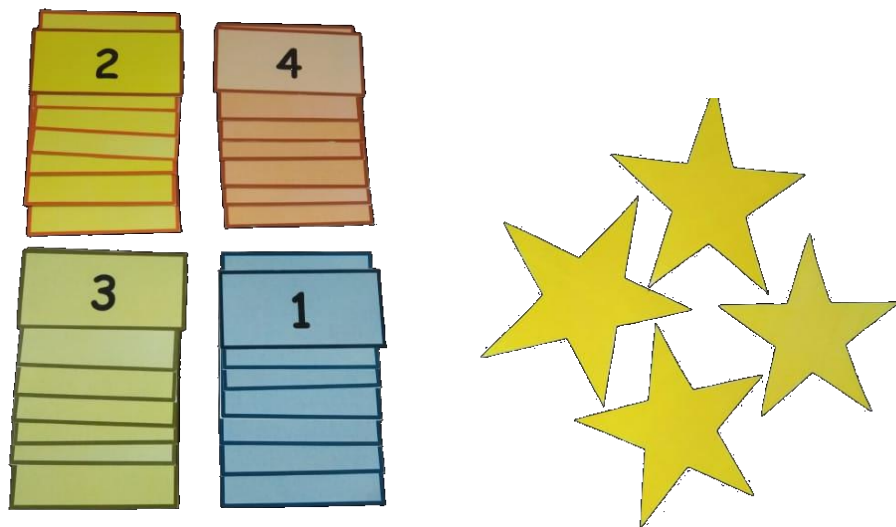
12. Membuat pola miniatur gazebo
13. Memotong stik es krim sesuai pola untuk membuat miniatur gazebo
14. Memasang pola stik es krim membentuk miniatur gazebo
15. Membuat lintingan kertas dengan 2 ukuran kecil dan besar
16. Membuat pola pada duplek untuk membuat kerangka miniatur tugu daun tembakau
17. Memasang dan membentuk lintingan kertas tersebut pada kerangka yang terbuat dari duplek



18. Mengecat semua miniatur tersebut menggunakan cat kayu dan cat akrilik
19. Menempelkan objek-objek miniatur pada kerangka dasar yang sudah di cat
20. Menempelkan kotak kartu pertanyaan
21. Menghias menggunakan daun imitasi sebagai pepohonan dan pernik pernik lainnya
22. Memasang lampu led



23. Menaruh kartu pertanyaan pada tempat yang sudah disediakan



Cara Penggunaan Media Diorama Bertanya Berbasis Kearifan Lokal

1. Siswa melakukan hompimpa untuk mendapatkan urutan.
2. Setelah mendapatkan urutan, siswa urutan pertama mengambil kartu yang bertuliskan nomor (nomor tempat pada diorama)
3. Setelah mendapatkan nomor, siswa mengambil pertanyaan yang ada pada diotanya sesuai nomor yang didapat.
4. Siswa menjawab pertanyaan di depan kelas, agar semua siswa mengetahui jawabannya.
5. Jika siswa benar menjawab pertanyaan, maka akan diberikan bintang
6. Jika siswa salah menjawab pertanyaan maka akan diberikan hukuman
7. Siswa yang mendapatkan bintang terbanyak, maka akan diberikan reward.