

SD TARAKANITA 4

MEMBERIKAN

SERTIFIKAT

kepada

Budi Darmo

sebagai

NARASUMBER

DALAM KEGIATAN

ALUMNI MENGAJAR

BELAJAR SAMBIL BERMAIN DENGAN "REBUS"

6 Desember 2023



Emelina Makaria Tarigan, S.S.

Kepala SD Tarakanita 4

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



BELAJAR SAMBIL BERMAIN DENGAN REBUS

Disusun oleh:

Ketua Tim

Budi Darmo, S.Sn., M.Ds. / 0331037806 / 10607003

Anggota:

Valentino Kendrick Devinci / 625220033
Jason Samuel Wangsaatmaja / 625210071

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
DESEMBER 2023

Halaman Pengesahan
Laporan Pengabdian kepada Masyarakat

1. Judul PKM : Belajar Sambil Bermain Dengan Rebus
2. Nama Mitra PKM : SD Tarkanita IV Pluit, Jakarta
3. Ketua Tim Pelaksana
 - A. Nama dan Gelar : Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
 - B. NIDN/NIK : 0331037806 / 10607003
 - C. Jabatan/Gol. : Lektor
 - D. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - E. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
 - F. Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
 - G. Alamat Kantor : Jl. Letjen S. Parman no. 1
 - H. Nomor HP/Tlp : 08158829825
4. Anggota Tim PKM
 - A. Jumlah Mahasiswa : 2 orang
 - B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Valentino Kendrick Devince, 625220033
 - C. Nama & NIM Mahasiswa 2 : Jason Samuel Wangsaatmaja, 625210071
5. Lokasi Kegiatan Mitra : SD Tarkanita IV Pluit
 - A. Wilayah Mitra : Pluit, Penjaringan
 - B. Kabupaten/Kota : Jakarta Utara
 - C. Provinsi : Jakarta
6. Metode Pelaksanaan : Luring/~~Daring~~
7. Luaran yang dihasilkan : Hak Cipta Poster
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : ~~Januari-Juni~~/Juli-Desember* (pilih salah satu)
9. Pendanaan : Rp. 3.000.000,-
Biaya yang disetujui

Jakarta, 15 Desember 2023

Menyetujui,
Ketua LPPM



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.
NIK:10381047

Ketua Pelaksana

Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
NIDN 0331037805

BAB I Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Dalam menghadapi gempuran perkembangan teknologi dan pengetahuan yang dinamis, terutama dalam ranah kreativitas, pendidikan seni rupa dan desain perlu terus beradaptasi dan berkembang. Adaptasi ini sebaiknya diiringi dengan upaya pengajaran yang mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Pentingnya menanamkan kreativitas dan berpikir kritis sejak dini, bahkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar, menjadi perhatian utama.

Dalam rangka mendukung hal ini, SD Tarakanita IV Pluit Jakarta menginisiasi acara khusus yang melibatkan alumni sekolah dalam memberikan pengajaran yang bermanfaat bagi peserta didik. Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara juga turut serta dalam inisiatif ini dengan mengirimkan dosen yang merupakan alumni SD Tarakanita IV Pluit Jakarta. Dosen tersebut memberikan pengajaran dalam bidang pendidikan seni rupa dan desain.

Tema yang diajarkan dalam acara ini adalah Seni Rebus. Kegiatan pembelajaran ini dapat diaplikasikan dalam berbagai bentuk, salah satunya dengan cara bermain bersama sambil belajar. Seni Rebus adalah sebuah teka-teki gambar atau teks yang menggunakan gambar, simbol, dan kata-kata untuk menyampaikan pesan rahasia. Dalam penerapannya, seni Rebus dikemas dalam bentuk kartu ucapan, yang nantinya akan dihadiahkan kepada siapapun seperti misalnya orang tua siswa/guru/kerabat/teman sebagai bentuk apresiasi.

Melalui kegiatan seni Rebus, siswa dapat belajar sambil bermain dengan harapan dapat serta mengasah kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka dengan mengolah elemen visual dan simbol untuk merepresentasikan kata-kata.

B. Masalah Mitra

Pentingnya melatih kreativitas dan kemampuan berpikir kritis sejak usia dini sangat ditekankan, mengingat banyak anak yang terpaku pada kemudahan teknologi yang memberikan segalanya secara cepat. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya motivasi dan berkembangnya kemalasan, yang pada gilirannya dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memberikan pemahaman dan pengajaran mengenai kreativitas sejak dini tanpa mengurangi rasa bermain yang dimiliki oleh anak-anak. Dengan memperkenalkan konsep Seni Rebus kepada siswa-siswi SD Tarakanita IV Pluit Jakarta, terutama di kelas 6, diharapkan bahwa kemampuan

mereka dalam berpikir kreatif dan kritis dapat terasah, serta mungkin muncul minat yang lebih besar dalam bidang seni.

Bab II Pelaksanaan

A. Deskripsi kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 6 Desember 2023 oleh seorang dosen yang merupakan alumni dari SD Tarakanita IV Pluit Jakarta beserta dua mahasiswa. Dosen memaparkan materi mengenai teknik Rebus serta kemanfaatannya bagi siswa-siswi SD Tarakanita IV. Setelah pemaparan materi oleh dosen, kegiatan kemudian dilanjutkan oleh para mahasiswa dengan membantu peserta didik dengan menerapkan seni Rebus dalam bentuk kartu ucapan yang telah disediakan oleh dosen. Adapun materi pemaparan meliputi berikut:

1. Definisi Rebus
2. Manfaat Rebus
3. Tahapan membuat seni Rebus

B. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan di Aula SD Tarakanita IV Pluit Jakarta pada 6 Desember 2023, dan dilaksanakan pada 07.30 - 09.30 WIB. Kegiatan ini diawali dengan pemaparan materi melalui dosen kepada siswa-siswi SD Tarakanita IV Pluit Jakarta kelas 6 mengenai definisi serta manfaat seni Rebus. Kemudian dilanjutkan dengan penerapan langsung seni Rebus oleh siswa-siswi SD Tarakanita IV Pluit Jakarta.



Materi Paparan mengenai Seni Rebus kepada siswa-siswi SD Tarakanita 4 Pluit Jakarta
(Sumber: Budi Darmo, 2023)



Peserta didik SD Tarakanita IV Pluit Jakarta kelas 6 mencoba mengeluarkan gagasan
Seni Rebus untuk dituangkan kedalam bentuk kartu
(Sumber: Budi Darmo, 2023)



Mahasiswa FSRD sedang membantu peserta didik SD Tarakanita IV Pluit Jakarta kelas 6 dalam mencoba mengeluarkan gagasan Seni Rebus
(Sumber: Budi Darmo, 2023)



Peserta didik SD Tarakanita IV Pluit Jakarta kelas 6 memamerkan hasil karya Seni Rebus dalam bentuk kartu
(Sumber: Budi Darmo, 2023)



Peserta didik SD Tarakanita IV Pluit Jakarta kelas 6 memberikan hasil karya Seni Rebus dalam bentuk kartu kepada salah satu guru kelas 6
(Sumber: Budi Darmo, 2023)



Foto bersama dengan Dosen, Mahasiswa, serta siswa-siswi SD Tarakanita IV Pluit Jakarta kelas 6 setelah berhasil dalam menuangkan gagasan Seni Rebus
(Sumber: Budi Darmo, 2023)



Penyerahan sertifikat oleh Suster SD Tarakanita IV Pluit Jakarta kepada
Dosen FSRD Untar

(Sumber: Budi Darmo, 2023)

C. Luaran

Luaran yang dihasilkan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini adalah Hak Cipta Poster berjudul: “Belajar sambil Bermain dengan Rebus” dengan nomor sertifikat EC002023129176

Bab III Kesimpulan

Belajar sambil bermain merupakan salah satu cara dalam melatih kreativitas serta kemampuan berpikir kritis. Cara ini merupakan salah satu cara yang efektif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan cara membuka wawasan peserta didik, salah satunya melalui penerapan seni Rebus. Seni Rebus sendiri merupakan sebuah teka-teki gambar atau teka-teki yang menggunakan gambar, simbol, dan kata-kata untuk dibentuk menjadi sebuah pesan rahasia. Seni rebus sendiri dapat diterapkan melalui media apapun, salah satunya dalam bentuk kartu ucapan. Siswa-siswi kemudian dilatih untuk mengolah visual serta simbol sehingga dapat merepresentasikan sebuah kata yang dapat dipahami.

Daftar Pustaka

- All About Psychology (2020). Rebus Puzzles: Cognitive Development Puzzles For Adults and Children. Independently published.
- Ferner, S. (2018). Brain Teasers Rebus Puzzles Games: Rebus Puzzle Books Brain Teasers and Games for Adults. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Moran, D. (2017). The Big Book of Rebuses: Brain Training For Kids And Adults. Independently published.
- Zentopia Designs (2017). Big Book of Rebus Puzzles. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Zentopia Designs (2018). Big Book of Rebus Puzzles Vol. 2. CreateSpace Independent Publishing Platform.

LAMPIRAN

PERJANJIAN
PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM PKM100 PLUS 2023 – Periode 2
Nomor: PKM100Plus-2023-2-181-7SPK-KLPPM/UNTAR/XII/2023

1. Pada hari Rabu tanggal 6 bulan Desember Tahun 2023, yang bertanda tangan di bawah ini:

I Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Tarumanagara

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama.**

II Nama : Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
NIDN/NIDK : 0331037806
Fakultas : Fakultas Seni Rupa & Desain

Bertindak untuk diri sendiri dan Anggota Tim Pengusul:

1. Nama : Valentino Kendrick Devinci
NIM : 625220033
2. Nama : Jason Samuel Wangsaatmaja
NIM : 625210071
3. Nama : -
NIM : -

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua.**

2. Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan:

Judul kegiatan : Belajar Sambil Bermain Dengan "Rebus"

Nama mitra : SD Tarakanita 4 Pluit

Tanggal kegiatan : 6 Desember 2023

dengan biaya Rp3,000,000 (Tiga Juta Rupiah) dibebankan kepada anggaran Universitas Tarumanagara.

3. Lingkup pekerjaan dalam tugas ini adalah kegiatan sesuai dengan yang tertera dalam usulan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diajukan oleh Pihak Kedua, dan telah disetujui oleh Pihak Pertama yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam surat tugas ini.

4. Pihak Kedua wajib menyerahkan laporan kegiatan dan luaran kegiatan selambat-lambatnya tanggal 31 Desember 2023, sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku dengan format sesuai ketentuan.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.

Pihak Kedua



Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

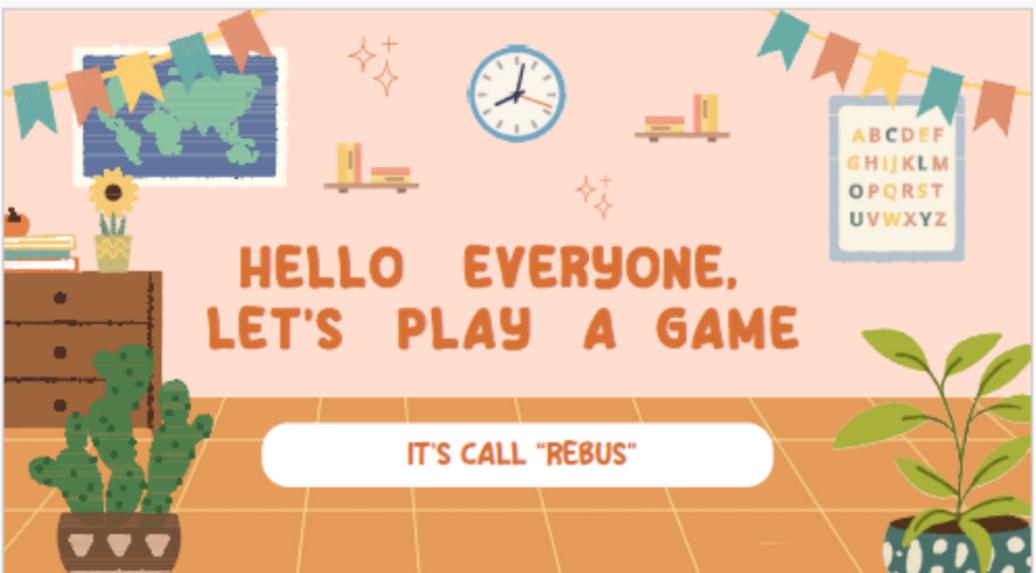
Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

BELAJAR SAMBIL BERMAIN DENGAN "REBUS"

BUDI DARMO, S.SN, M.Ds.

RABU, 6 DESEMBER 2023
SD TARAKANITA 4 PLUIT, JAKARTA



HELLO EVERYONE,
LET'S PLAY A GAME

IT'S CALL "REBUS"

BAGAIMANA CARA MEMAINKANNYA?

Gunakan 3 langkah ini:

1. Kenali setiap gambar, simbol, & huruf
2. Pikirkan tentang apa saja yang dapat diwakili oleh setiap elemen
3. Gabungkan elemen-elemen tersebut untuk membentuk 1 kata atau lebih



ARE YOU
READY ?

LET'S GET STARTED!
WE PLAY IN ENGLISH, OK.



QUESTION NO.1

Guess the Vegetable?



+



Answer : Eggplant

QUESTION NO.2

Guess the Fruit?

○ - ay+



Answer : Grape

QUESTION NO.3

Guess the Thing?



Answer : Necklace

QUESTION NO.4

Guess the Food?



Answer : Pie

QUESTION NO.5

Guess the Sport?



Answer : Archery

ABCDEF
GHIJKLM
OPQRST
UVWXYZ

JADI, APA ITU REBUS?

REBUS MERUPAKAN SEBUAH TEKA-TEKI GAMBAR ATAU TEKA-TEKI YANG MENGGUNAKAN GAMBAR, SIMBOL, DAN KATA-KATA UNTUK DIBENTUK MENJADI SEBUAH PESAN RAHASIA.

Tahukah kamu bahwa teka-teki REBUS memiliki sejarah yang sangat menarik?

REBUS sudah ada sejak lama dan bahkan disebut piktoqram atau teka-teki gambar. Orang-orang menggunakan teka-teki untuk mengirim pesan dan mempermudah komunikasi sepanjang sejarah.

Tetapi baru sekitar 200 tahun yang lalu, pada pertengahan 1800-an, teka-teki REBUS menjadi sangat populer dan ini menjadi cara yang menyenangkan untuk mendapatkan hiburan.

Ini seperti permainan tebak-tebakan yang menyenangkan bukan?

Dalam teka-teki REBUS, kita harus mengamati gambar, simbol, dan kata-kata untuk mencari tahu kata atau frasa apa yang ingin mereka tunjukkan kepada kita.

INI SEPERTI MEMECAHKAN SEBUAH KODE TERSEMBUNYI ATAU PESAN RAHASIA.

(Example in English)



FISH



For example, if there's a picture of a cat and the word 'fish' next to it, it means 'catfish.'

SO, BY PUTTING THE PARTS TOGETHER, YOU CAN REVEAL THE HIDDEN WORD OR PHRASE.

YOU CAN USE MANY METHODS FOR DOING THIS:

1. PICTURE + PICTURE



ANSWER : **EARRING**

2. PICTURE + LETTER / PICTURE - LETTER



ANSWER : **BEAR**

3. PICTURE - LETTER + LETTER

ANSWER : **PLANT**

4. PICTURE WITH CHANGING LETTER + PICTURE + /- LETTER

ANSWER : **FENCE**

5. AND MANY MORE METHODS.

(YOU CAN COMBINE / ADD / SUBTRACT WITH PICTURE / LETTER / WORD OR ELSE)

**JADI, DENGAN MENYATUKAN ELEMEN-ELEMENNYA,
KITA DAPAT MENGUNGKAPKAN KATA ATAU FRASA
APA YANG TERSEMBUNYI.**

**ADA BANYAK METODE UNTUK MEMAINKAN
"REBUS".**

**KITA DAPAT MENCOBA SALAH SATU ATAU
MENGGABUNGKAN METODE APA SAJA UNTUK MEMBUAT
REBUS MENJADI MUDAH ATAU SULIT DIUNGKAPKAN.**

**INI MERUPAKAN CARA YANG BAGUS UNTUK
MENANTANG KEMAMPUAN CARA BERPIKIR
KITA SEKALIGUS BERSENANG-SENANG
DENGAN KATA-KATA DAN GAMBAR.**

MANFAAT DARI REBUS

BERPIKIR KRITIS : dengan memecahkan REBUS, dapat meningkatkan cara berpikir kita secara kritis dan meningkatkan keterampilan kita dalam memecahkan masalah.

KREATIVITAS : dengan membuat dan memecahkan REBUS, memungkinkan kita untuk mengekspresikan dan meningkatkan kreativitas kita.

Abc

LET'S HAVE FUN & PLAY
(IN ENGLISH)

MAKE A REBUS
SENTENCE FOR
YOUR PARENTS.

ABC
GHIJ
OPQ
UVW

ABCDEF
GHIJKLM



1. PIKIRKAN TERLEBIH DAHULU MAU DIBERIKAN KEPADA SIAPA KARTU INI. APAKAH PAPA ATAU MAMA ATAU DUA DUANYA.
2. PILIHKAN KALIMAT/PESAN YANG MAU DIJADIKAN GAMBAR REBUS.

YOU CAN USE ONE OF THESE SENTENCE FOR YOU PARENT.

1. "I love you"
2. "You're the best"
3. "Happy birthday, [Mom/Dad]"
4. "Thank you for everything"
5. "Family forever"
6. "Home sweet home"
7. "You're my hero"
8. "Best parents"
9. "Hugs and kisses"
10. "You're my guiding star"



3. CARILAH REFERENSI GAMBAR-GAMBAR YANG COCOK YANG SESUAI DENGAN BUNYI KALIMAT YANG DIPILIH.

4. BOLEH DITANYAKAN KEPADA GURU ATAU KAKAK PENDAMPING JIKA BINGUNG DENGAN GAMBARNYA.



5. LIPATLAH KERTAS A4 YANG SUDAH DIBERIKAN MENJADI 2 BAGIAN.

**6. PADA BAGIAN DEPAN TULISLAH KALIMAT UNTUK ORANG TUA SEPERTI :
TO DAD / TO MOM / MY LOVELY MOM / MY SUPER DAD ETC. BOLEH MENGGUNAKAN SPIDOL ATAU PENSIL WARNA**

ABCDEF
GHIJKLM



7. PADA BAGIAN DALAM, GAMBARLAH GAMBAR REBUS YANG DIINGINKAN DENGAN MENGGUNAKAN PENSIL.

8. TEBALKAN OUTLINENYA DENGAN SPIDOL HITAM DAN BERILAH WARNA PADA GAMBAR

ABCDEF
GHIJKLM

9. JIKA SUDAH SELESAI, SILAHKAN DIHIAS LEBIH LANJUT PADA BAGIAN DEPAN ATAU BAGIAN DALAM DENGAN MENGGUNAKAN PENSIL WARNA.

10. SELAMAT!!!! KARTU SUDAH SELESAI DAN DAPAT DIBERIKAN KEPADA ORANG TUA TERCINTA.

ABCDEF
GHIJKLM

CONGRATULATIONS





BELAJAR SAMBIL BERMAIN DENGAN REBUS



APA ITU REBUS ?



Permainan gambar atau simbol untuk menyampaikan makna atau pesan secara tidak langsung.



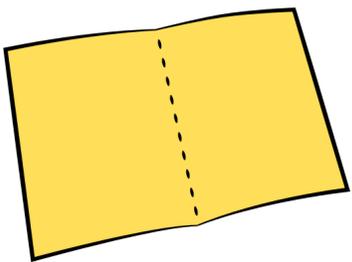
BUAT PESAN DAN TUJUAN PESAN

Tentukan terlebih dahulu isi pesan yang ingin disampaikan dan identifikasi penerima pesan tersebut.



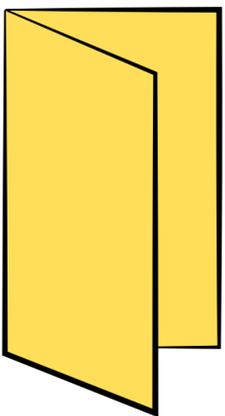
IMAJINASIKAN GAMBAR ATAU SIMBOL DENGAN KREATIF

Pikirkan gambar atau simbol yang dapat menggambarkan dengan baik makna dari kata-kata yang telah dipilih.



LIPAT SELEMBAR KERTAS MENJADI DUA BAGIAN.

Gunakan selembar kertas A4 yang memiliki ketebalan antara 80 - 120 gram, lalu lipat kertas tersebut hingga terbentuk dua bagian, menciptakan bagian luar dan dalam.



BUATLAH GAMBAR OBJEK ATAU SIMBOL.

Di dalam kartu, gunakan spidol berwarna untuk melukiskan objek atau simbol yang telah dipilih. Pastikan gambar tersebut terlihat dengan jelas dan mudah dikenali.

HIASLAH BAGIAN LUAR KERTAS.

Hiasi bagian depan kartu dengan gambar-gambar atau elemen dekoratif yang menarik perhatian.



PENTING UNTUK DIKETAHUI!

1. Hindari kalimat yang panjang agar pembaca tidak kesulitan menebak simbol dari pesan tersembunyi.
2. Sebelum memberikan kartu ucapan, beri petunjuk cara membaca rebus di dalamnya

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 : EC002023129176, 11 Desember 2023

Pencipta

Nama : **Budi Darmo, Valentino kendrick Devinci dkk**
Alamat : Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450, Penjaringan, Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14450
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Budi Darmo, Valentino kendrick Devinci dkk**
Alamat : Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450, Penjaringan, Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14450
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Poster**
Judul Ciptaan : **Belajar Sambil Bermain Dengan Rebus**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 11 Desember 2023, di Jakarta
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 : 000562131

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 Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:

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

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Budi Darmo	Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450, Penjaringan, Jakarta Utara
2	Valentino kendrick Devinci	Jl. Garut Blok D435; RT/RW 006/009, Kelurahan Duren Jaya, Kecamatan Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat 17111, Bekasi Timur, Bekasi
3	Jason Samuel Wangsaatmaja	Muara Karang Blok B2U No.11A, RT/RW 006/002, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450, Penjaringan, Jakarta Utara

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Budi Darmo	Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450, Penjaringan, Jakarta Utara
2	Valentino kendrick Devinci	Jl. Garut Blok D435; RT/RW 006/009, Kelurahan Duren Jaya, Kecamatan Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat 17111, Bekasi Timur, Bekasi
3	Jason Samuel Wangsaatmaja	Muara Karang Blok B2U No.11A, RT/RW 006/002, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450, Penjaringan, Jakarta Utara

