



**REPUBLIK INDONESIA**  
**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**

**SURAT PENCATATAN CIPTAAN**

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan:


- I. Nomor dan tanggal permohonan : EC00201705290, 7 November 2017
- II. Pencipta
- Nama : **Hendro Poerbo Prasetya, ST, M.MT, OCA.**
- Alamat : Jl. Terusan Sigura Gura Blok G-161 Karangbesuki, Sukun ,  
Malang, JAWA TIMUR, 65146
- Kewarganegaraan : Indonesia
- Nama : **Meme Susilowati, S.Kom, MMSI**
- Alamat : Jl. Welirang 72, Kepanjen , Malang, JAWA TIMUR, 65163
- Kewarganegaraan : Indonesia
- III. Pemegang Hak Cipta
- Nama : **Universitas Ma Chung**
- Alamat : Villa Puncak Tidar N-1 , Malang, JAWA TIMUR, 65151
- Kewarganegaraan : Indonesia
- IV. Jenis Ciptaan : Program Komputer
- V. Judul Ciptaan : **GARUDA (Game Ragam Budaya)**
- VI. Tanggal dan tempat diumumkan : 1 November 2017, di Malang  
untuk pertama kali di wilayah  
Indonesia atau di luar wilayah  
Indonesia
- VII. Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut  
pertama kali dilakukan Pengumuman.
- VIII. Nomor pencatatan : 06677

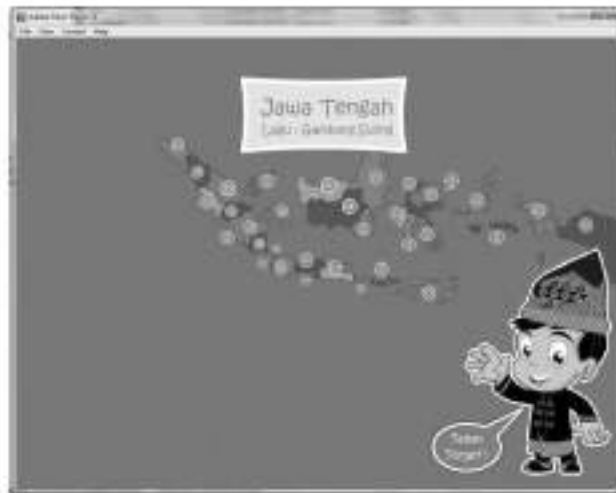
Pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait dalam Daftar Umum Ciptaan bukan merupakan pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dicatat. Menteri tidak bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang terdaftar. (Pasal 72 dan Penjelasan Pasal 72 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
REPUBLIK INDONESIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
u.b.  
DIREKTUR HAK CIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

Dr. Dra. Erni Widhyastari, Apt., M.Si.  
NIP. 196003181991032001

## DESKRIPSI INVENSI

<b>Nama /Judul Kegiatan</b>	Perancangan Game Edukatif GARUDA (Game Ragam Budaya)
<b>Abstraksi</b>	Sebuah software berupa aplikasi game edukatif yang kami beri nama “GARUDA” yaitu Game Ragam Budaya. Game Edukatif ini merupakan upaya tim dalam memperkenalkan budaya Indonesia sejak dini. Upaya ini sekaligus untuk mengenalkan metode pembelajaran berbasis komputer. Game GARUDA terdiri dari 3 menu utama yakni pengenalan ragam propinsi dan ibu kota, ragam lagu daerah gan ragam gallery atau lokasi wisata alam, wisata kuliner serta wisata religi yang ada di propinsi tersebut.
<b>Tim Peneliti</b> 1. Nama Kordinator : 2. Nama Anggota :	1. Meme Susilowati S.Kom.,MMSI. 2. Hendro Poerbo Prasetya S.T.,M.MT. 3. Hadi Nur Wahid.
<b>Waktu pelaksanaan</b>	Maret - Oktober 2016
<b>Nama Invensi</b>	Game Edukatif GARUDA ( Game Ragam Budaya )
<b>Cara Alih Teknologi</b>	Kerjasama - Pelatihan dan Implementasi dengan RA. Baiturachaman, Sumber Sekar Dau, Malang dan TK Tunas Daud, kepanjen Malang
<b>Hasil Penelitian dan Pengembangan</b>	Hasil Pengembangan ini telah di implementasikan di dua Taman Kanak-kanak usia dini yaitu RA. Baiturachaman, Sumber Sekar, Dau, Malang dan TK Tunas Daud, Kepanjen, Malang.
<b>Produk, Spesifikasi, dan Pemanfaatannya</b>	Aplikasi ini berusaha mengembangkan kebutuhan anak-anak terkait teknologi komputer dan aplikasi game edukatif yang tepat untuk anak usia dini. Penerapan aplikasi game edukatif untuk kebutuhan menanamkan jiwa nasionalisme pada anak pada acara “Agustusan” yakni dengan mengimplementasikan game edukatif GARUDA (Game Ragam Budaya) yang mengenalkan anak pada kekayaan ragam budaya Indonesia.game edukatif juga sesuai kebutuhan terkait topik kurikulum TK/RA yang diangkat pada game edukatif. Game edukatif aplikasi grafis komputer ini dibangun menggunakan aplikasi Adobe Flash Player 11. Sedangkan untuk gambar baju daerah, identitas tiap propinsi diambil dari situs google.MP4 lagu daerah diambil dari daring juga dibeberapa lokasi situs blok anak negeri. Sosialisasi dilakukan dengan cara pelatihan dan pendampingan sekaligus mengalihkan teknologi kepada mitra untuk dapat dilanjutkan kepada siswanya.
<b>Gambar/Photo Produk Hasil Penelitian dan pengembangan</b>	
	Gambar 1: Tampilan Menu Propinsi



Gambar 2: Tampilan Menu Lagu Daerah



Gambar 3: Tampilan Menu Gallery

**Sumber Pembiayaan Penelitian dan Mitra Kerja**

Universitas Ma Chung : Rp. 2.000.000

**Pemanfaatan Sarana dan Prasana Penelitian**

- a. Sarana : Peralatan Laboratorium Sistem Informasi Universitas Ma Chung.
- b. Prasarana : Gedung Balai Persada Universitas Ma Chung.

**Pendokumentasian**

Dokumentasi dalam bentuk CD yang bisa langsung dijalankan oleh anak-anak usia dini disertai dengan buku manualnya.