



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 : EC00202241466, 2 Juli 2022

Pencipta

Nama : **Alfons Christian Hardjana, S.Ds., MA., Dhiyan Krishna Wardhani, ST., MUE dkk**

Alamat : Jl. Rejosari Tengah I/5, RT002/RW 010, Rejosari, Semarang Timur, Semarang, JAWA TENGAH, 50125

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **LPPM Universitas Katolik Soegijapranata**

Alamat : Jl. Pawiyatan Luhur IV No 1, Bendan Dhuwur, Semarang, JAWA TENGAH, 50234

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**

Judul Ciptaan : **Kotaku Edisi Kampung Pelangi**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 27 Juni 2022, di Semarang.

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 : 000357108

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
u.b.
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 | Alfons Christian Hardjana, S.Ds., MA. | Jl. Rejosari Tengah I/5, RT002/RW 010, Rejosari, Semarang Timur |
| 2 | Dhiyan Krishna Wardhani, ST., MUE | Jl. Primatama No. 78, Perumahan Taman Setiabudi, Srandol Wetan, Banyumanik |
| 3 | Augustina Sulastri, S.Psi., Ph.D, Psikolog | Jl. Bukit Umbul Barat No. 07/ RT 005, RW.004, Sumurboto, Banyumanik |
| 4 | Dra. Sri Sumijati, M.Si. | Jl. Sendang Gede RT03 RW02 No. 20C Banyumanik |
| 5 | Angela Pancarani Sugianto | Jl. Wates 003/001, Gedong, Patean, Kendal |



BOARDGAME “KOTAKU” EDISI KAMPUNG PELANGI

Sistem permainan pada permainan Pengembangan Media Edukasi Berbasis Boardgame dengan tema Tata Kota dan Pelestarian Lingkungan untuk Anak-Anak Lingkungan Berkualitas Rendah di Semarang Kota adalah sebagai berikut:

1. Pemain bersiap di setiap ujung papan permainan
2. Lempar dadu untuk menentukan berapa langkah yang bisa diambil
3. Pemain hanya dapat melangkah mendatar (horizontal) dan tegak (vertikal) saja sebanyak langkah dari dadu
4. Setelah berjalan maka pemain akan diberikan oleh guru terkait simbol yang ada di dadu, jika benar pemain mendapatkan 1 poin, jika salah poin yang didapat 0. Jika ada pemain lain yang dapat menjawab pemain lain mendapat 1 poin tambahan dan bergerak 1 langkah.
5. Pemain dengan jarak pemain lainnya maksimal 1 petak dari pemain lainnya. Pada saat berjarak 1 kotak pemain dan berjumpa pertama kali, pemain bisa saling menyapa. Lalu menceritakan pengalamannya terkait petak dimana mereka berdiri
6. Permainan selesai ketika keempat pemain sampai ke rumah temannya.

Papan permainan ukuran 250cmx250cm



Dadu 30x30x30cm



Kemasan



Komponen Permainan



PERSIAPAN PERMAINAN

Komponen Permainan :

1. Atak Kota (dari banner)
2. Dadu (dari banner)
3. Papan permainan dan Papan Poin
4. Soal dan jawaban terdiri dari 5 topik terkait lingkungan dan 1 papan kosong untuk membuat soal dan jawaban sendiri (digunakan oleh guru atau orang tua)

Jumlah Pemain : 2-4 murid dan 1 guru atau orang tua

Tujuan Permainan
 Pemain mendapat poin terbanyak dalam perjalanan menuju ke rumahnya. Pemain di Rumah 1 ke Rumah 3, pemain di Rumah 2 ke Rumah 4, pemain dari Rumah 3 ke Rumah 1, dan pemain dari Rumah 4 ke Rumah 2.

Cara Permainan
 Anak-anak baru saja selesai bermain dari rumah tetangganya, mereka sedang berinteraksi dengan lingkungan kota dan mengingat pengalamannya.

ATURAN BERMAIN

1. Pemain harus di tempat yang aman.
2. Pemain harus di tempat yang aman.
3. Pemain harus di tempat yang aman.
4. Pemain harus di tempat yang aman.
5. Pemain harus di tempat yang aman.
6. Pemain harus di tempat yang aman.
7. Pemain harus di tempat yang aman.
8. Pemain harus di tempat yang aman.
9. Pemain harus di tempat yang aman.
10. Pemain harus di tempat yang aman.
11. Pemain harus di tempat yang aman.
12. Pemain harus di tempat yang aman.

TAHAPAN DAH ALAM

1. Tahapan dah alam.
2. Tahapan dah alam.
3. Tahapan dah alam.
4. Tahapan dah alam.

LERENKAN

1. Lerenkan.
2. Lerenkan.
3. Lerenkan.

SAMPAH

1. Sampah.
2. Sampah.
3. Sampah.

LALU LINTAS

1. Lalu lintas.
2. Lalu lintas.
3. Lalu lintas.

AIR

1. Air.
2. Air.
3. Air.

PUN PERMAINAN

| NAMA | POIN | Total Poin |
|------|------|------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

PUN PERMAINAN

| NAMA | POIN | Total Poin |
|------|------|------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

PODI PLANTASI

| NAMA | PODI | TUMBUH |
|------|------|--------|
| AI | UM | 5 |
| | | |
| | | |
| | | |

Kota Ku
Unika
 SOE GIJAPRANATA

Siapa? Perhutangan

Apakah fungsi pohon?
 Agar lebih rindang

ASURANSI KESEHATAN

Asuransi kesehatan adalah perjanjian antara perusahaan asuransi dan pemegang asuransi yang di dalamnya terdapat ketentuan-ketentuan mengenai premi, manfaat, dan syarat-syarat lainnya yang akan diberikan oleh perusahaan asuransi kepada pemegang asuransi.

1. Asuransi kesehatan adalah perjanjian antara perusahaan asuransi dan pemegang asuransi yang di dalamnya terdapat ketentuan-ketentuan mengenai premi, manfaat, dan syarat-syarat lainnya yang akan diberikan oleh perusahaan asuransi kepada pemegang asuransi.
2. Manfaat asuransi kesehatan adalah pembayaran tunai atau biaya pengobatan yang akan diberikan oleh perusahaan asuransi kepada pemegang asuransi.
3. Asuransi kesehatan dapat memberikan perlindungan kepada pemegang asuransi dari risiko sakit dan biaya pengobatan.
4. Asuransi kesehatan dapat memberikan perlindungan kepada pemegang asuransi dari risiko sakit dan biaya pengobatan.
5. Asuransi kesehatan dapat memberikan perlindungan kepada pemegang asuransi dari risiko sakit dan biaya pengobatan.

Kota Ku
Unika
 SOE GIJAPRANATA

Siapa? Perhutangan

1. Asuransi kesehatan adalah perjanjian antara perusahaan asuransi dan pemegang asuransi yang di dalamnya terdapat ketentuan-ketentuan mengenai premi, manfaat, dan syarat-syarat lainnya yang akan diberikan oleh perusahaan asuransi kepada pemegang asuransi.

2. Manfaat asuransi kesehatan adalah pembayaran tunai atau biaya pengobatan yang akan diberikan oleh perusahaan asuransi kepada pemegang asuransi.

3. Asuransi kesehatan dapat memberikan perlindungan kepada pemegang asuransi dari risiko sakit dan biaya pengobatan.

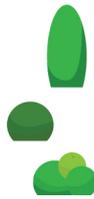
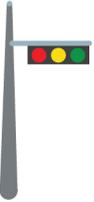
4. Asuransi kesehatan dapat memberikan perlindungan kepada pemegang asuransi dari risiko sakit dan biaya pengobatan.

5. Asuransi kesehatan dapat memberikan perlindungan kepada pemegang asuransi dari risiko sakit dan biaya pengobatan.

LALU LINTAS

REBT





Bank Pertanyaan terkait air:

1. Bagaimana cara mencuci tangan?

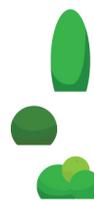
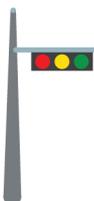
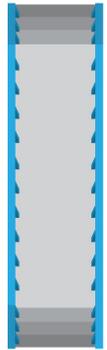
Jawaban: Tangan dibasahi, diberi sabun, digosok-gosok dan dibilas dengan air bersih

2. Kapan saja perlu mencuci tangan?

Jawaban: Saat tangan kita kotor dan saat mau makan

3. Air apa saja yang dapat digunakan untuk dimasak?

Jawaban: Air bersih



Bank Pertanyaan terkait lalu lintas:

1. Apa kegunaan dari lampu lalu lintas?

Jawaban: agar mengatur lalu lintas tertib dan lancar

2. Apa kegunaan zebra cross dan jembatan penyeberangan?

Jawaban: tempat orang menyeberang jalan

3. Kenapa kita menyeberang jalan di zebra cross dan jembatan penyeberangan?

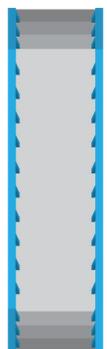
Jawaban: supaya aman

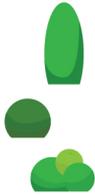
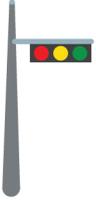
4. Apa fungsi trotoar?

Jawaban: tempat berjalan pejalan kaki

5. Apa kegunaan taman kota?

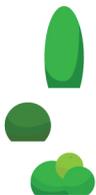
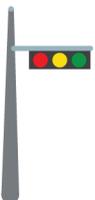
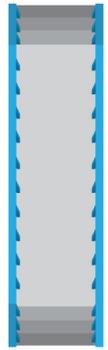
Jawaban: Membuat kota menjadi indah atau tempat rekreasi





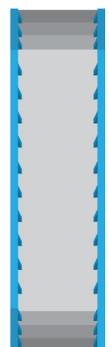
Bank Pertanyaan terkait tanaman & Alam:

1. Sebutkan berbagai jenis tanaman yang dapat mencegah longsor!
Jawaban: Pohon mangga, pohon nangka, pohon beringin dan pohon besar lainnya
2. Bagaimana cara tanaman supaya tumbuh subur?
Jawaban: kita pupuk, kita siram, kita rawat
3. Apa saja kegunaan tanaman di gunung atau lereng bukit?
Jawaban: Menjaga agar tanah tidak longsor
4. Bagaimana cara menjaga air bersih di tanah?
Jawaban: Menghemat penggunaan air dan memelihara sumber air



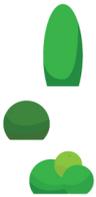
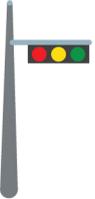
Bank Pertanyaan terkait lerengan:

1. Apakah tebing atau lereng bukit bisa longsor?
Jawaban: Bisa
2. Kenapa tebing atau lereng bukit yang curam berbahaya?
Jawaban: Bisa longsor
3. Bagaimana mencegah tebing atau lereng curam agar tidak longsor?
Jawaban: menanaminya dengan pohon





Bank Pertanyaan



Bank Pertanyaan terkait sampah:

1. Sebutkan dua macam sampah!

Jawaban: sampah organik dan sampah anorganik

2. Apa yang kita lakukan jika ada sampah?

Jawaban: meletakkannya ke tempat sampah

3. Apakah akibat membuang sampah sembarangan?

Jawaban: Tempat menjadi berbau, jorok, banyak lalat dan sumber penyakit

