

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 : EC00202281401, 31 Oktober 2022

Pencipta

Nama : **Ilham Satrio Wibowo, Dwi Nugraheny, S.Kom., M.Cs. dkk**
Alamat : Maredan RT. 001 RW.039, Desa Sendangtirta, Kecamatan Berbah, Yogyakarta, Yogyakarta, DI YOGYAKARTA, 55573
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Ilham Satrio Wibowo, Dwi Nugraheny, S.Kom., M.Cs. dkk**
Alamat : Maredan RT. 001 RW.039, Desa Sendangtirta, Kecamatan Berbah, Yogyakarta, Yogyakarta, DI YOGYAKARTA, 55573
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Permainan Video**
Judul Ciptaan : **Game Drone Race**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 31 Oktober 2022, di Yogyakarta
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000397145

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

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Ilham Satrio Wibowo	Maredan RT. 001 RW.039, Desa Sendangtirto, Kecamatan Berbah, Yogyakarta
2	Dwi Nugraheny, S.Kom., M.Cs.	Tegalrejo Kuncen RT.005, RW.025, Desa Tegaltirto, Kecamatan Berbah, Yogyakarta.
3	Nurcahyani Dewi R., S. Far., Apt.	Wonocatur No.151A, RT.008, Kelurahan Banguntapan, Kecamatan Banguntapan, Yogyakarta
4	Anggraini Kusumaningrum, S.Kom.	Kanoman Tegal Pasar RT.008, Kelurahan Banguntapan, Kecamatan Banguntapan, Yogyakarta
5	Salam Aryanto	Grojokan RT.003, Desa Tamanan, Kecamatan Banguntapan, Yogyakarta.
6	Anton Setiawan Honggowibowo	Jl. Poncowinatan 12, RT.007, RW.002, Kelurahan Cokrodiningratan, Kecamatan Jetis, Yogyakarta

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Ilham Satrio Wibowo	Maredan RT. 001 RW.039, Desa Sendangtirto, Kecamatan Berbah, Yogyakarta
2	Dwi Nugraheny, S.Kom., M.Cs.	Tegalrejo Kuncen RT.005, RW.025, Desa Tegaltirto, Kecamatan Berbah, Yogyakarta.
3	Nurcahyani Dewi R., S. Far., Apt.	Wonocatur No.151A, RT.008, Kelurahan Banguntapan, Kecamatan Banguntapan, Yogyakarta
4	Anggraini Kusumaningrum, S.Kom.	Kanoman Tegal Pasar RT.008, Kelurahan Banguntapan, Kecamatan Banguntapan, Yogyakarta
5	Salam Aryanto	Grojokan RT.003, Desa Tamanan, Kecamatan Banguntapan, Yogyakarta.
6	Anton Setiawan Honggowibowo	Jl. Poncowinatan 12, RT.007, RW.002, Kelurahan Cokrodiningratan, Kecamatan Jetis, Yogyakarta



BUKU PANDUAN

GAME DRONE RACE



TIM:

1. Ilham Satrio Wibowo
2. Dwi Nugraheny
3. Nurcahyani Dewi Retnowati
4. Anggraini Kusumaningrum
5. Salam Aryanto
6. Anton Setiawan H

1. PENDAHULUAN

1.1. Tujuan

Tujuan Pembuatan Dokumen manual *Game Drone Race* ini dibuat adalah sebagai berikut:

1. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan *Game Drone Race* untuk User atau Pemain.
2. Sebagai panduan penggunaan *Game Drone Race*.

2. PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

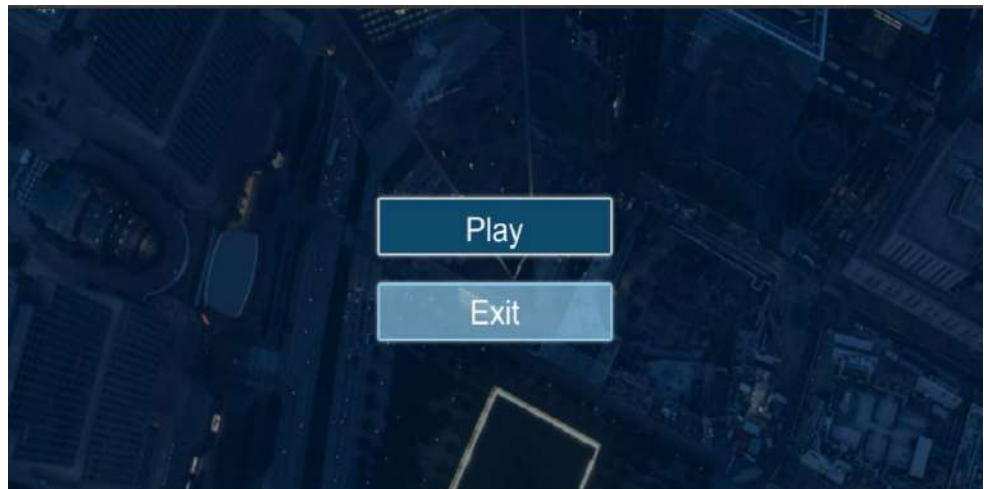
Perangkat yang digunakan untuk mengoperasikan *Game Drone Race* ini adalah *Smartphone* berbasis Android versi 6.0 sampai dengan versi 12.0.

3. MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1. Struktur Menu

Struktur menu pada *Game Drone Race* adalah sebagai berikut:

1. Menu Tampilan Awal



Pada saat menekan tombol Play, maka akan ditampilkan Halaman Umur dan apabila menekan tombol Exit, maka akan keluar dari aplikasi.

2. Halaman Umur

Pengguna/pemain diwajibkan untuk mengisi umur agar dapat berlanjut ke halaman pilihan *Drone*. Apabila pengguna/pemain memasukkan umur dibawah 10 tahun, maka akan diberikan rintangan yang mudah. Namun apabila pengguna memasukkan umur diatas 10 tahun, maka akan diberikan rintangan yang lebih sulit.



Jika pengguna tidak memasukkan umur, maka tidak bisa berlanjut ke halaman selanjutnya lalu tampil peringatan untuk memasukkan umur. Apabila pengguna/pemain memasukkan umur dengan abjad, maka tidak akan bisa masuk ke halaman selanjutnya.

3. Halaman Pilihan *Drone*

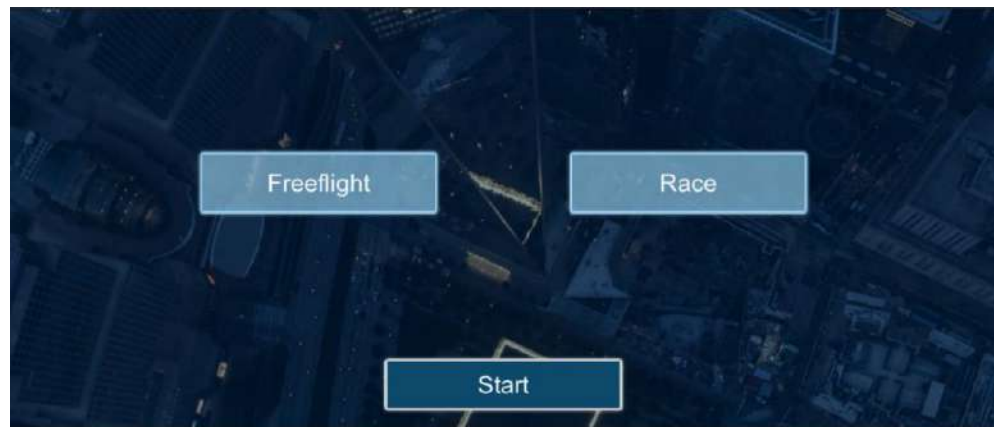
Pada halaman pilih *drone* ini terdapat 3 pilihan, yaitu *drone 1*, *drone 2* dan *drone 3*



Drone 1 yaitu *drone* dengan 4 baling-baling, *Drone 2* yaitu *drone* dengan 4 baling-baling, lalu *Drone 3* yaitu *drone* dengan 3 baling-baling.

4. Halaman Pilih *Freeflight* dan *Race*

Pilihan *Freeflight*, apabila pengguna/pemain hanya ingin berlatih menggunakan *drone* dengan beberapa rintangan. Pilihan *Race*, Apabila pengguna/pemain ingin bermain *drone* dengan *track* yang sudah diberikan rintangan yang akan mendapatkan *score* serta ingin mencari waktu tercepat.

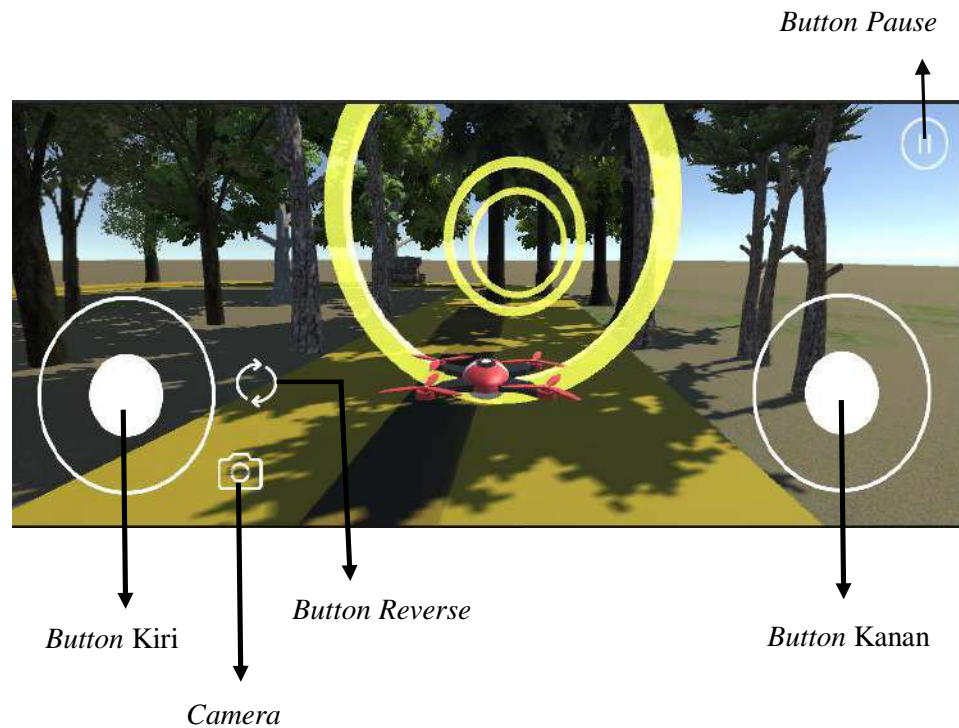


5. Halaman *Freeflight*

Pada halaman *Freeflight*, pengguna/pemain terdapat beberapa komponen:

- a. *Button* lingkaran sebelah kiri, berguna untuk menaikkan posisi *drone*.
- b. *Gambar Camera*, untuk mengubah posisi *preview* pengguna/pemain yang dapat diubah dari *first person preview* menjadi *third persen preview* maupun sebaliknya.
- c. *Button reverse*, untuk mengembalikan *drone* ke posisi awal saat pengguna/pemain memulai *game* yang apabila saat *drone* tersebut jatuh atau oleng, dapat kembali ke posisi semula.
- d. *Button* lingkaran sebelah kanan, berguna agar *drone* dapat bergerak maju.
- e. *Button Pause*, mengatur kecepatan *drone* yang dapat pengguna atur sendiri.

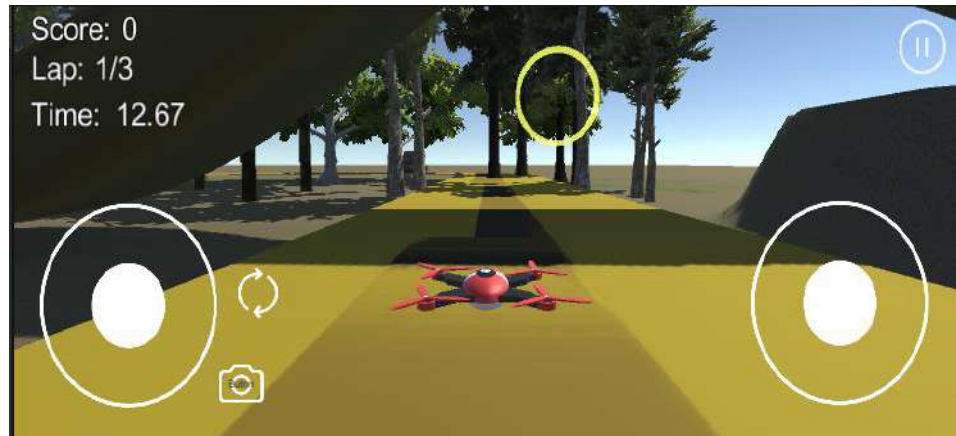
Pada saat *drone* melewati *ring*, tidak ada tambahan *score*, *time*, ataupun *lap*, sehingga dibagian halaman *freeflight* ini digunakan pengguna untuk adaptasi dengan *button* maupun *track*.



Terdapat 4 (empat) ring yang berada di mode *freeflight*. Ring tersebut berguna untuk latihan bagi penggunap/pemain baru yang ingin beradaptasi dengan ring pada mode *race*.

6. Halaman *Race*

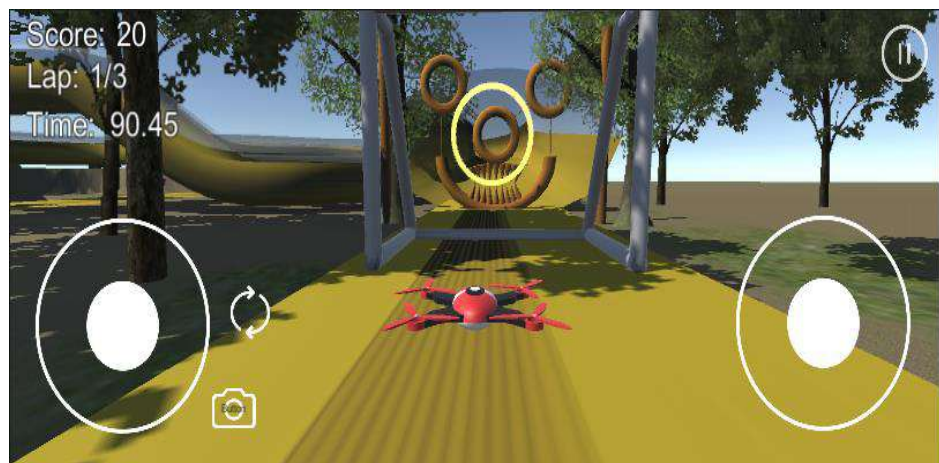
Perbedaan halaman *Freeflight* dan halaman *Race*, bahwa Di dalam permainan *race* ditampilkan informasi mengenai *score*, *time*, dan *lap* serta *button*.



Pada saat *drone* melewati *ring*, maka pengguna akan mendapatkan nilai tambahan 5 dan akan terus bertambah nilainya ketika melewati *ring* tersebut sampai selesai. Total *ring* yang terdapat di dalam *mode race* adalah 39 *ring*. Tombol *Button* pada halaman *Race* ini berfungsi sama pada halaman *Freeflight*.

Pada rintangan umur diatas 10 tahun, *ring* tersebut bergerak arah kanan-kiri sehingga pengguna/pemain harus masuk kedalam *ring* tersebut. Apabila tidak melewati *ring* nya, maka *ring* setelahnya tidak akan muncul.

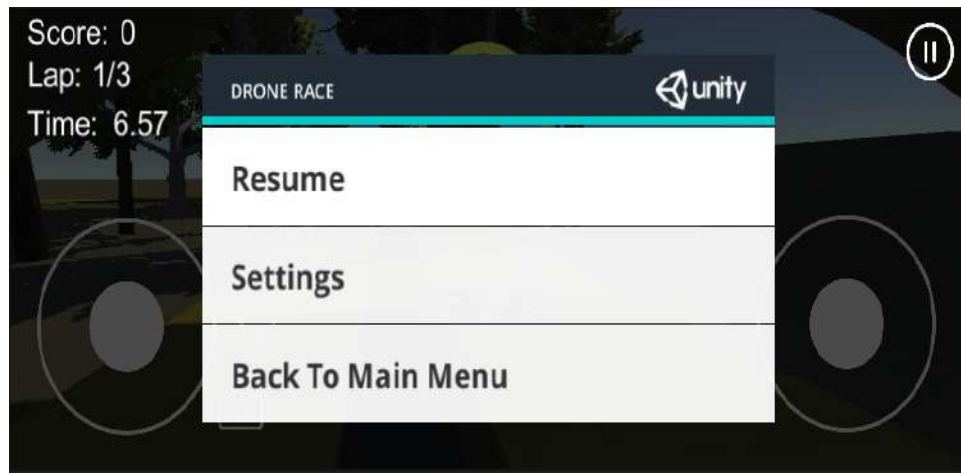
Terdapat *ring* yang berada di tengah gawang, pengguna/pemain harus melewati *ring* tersebut dengan hati-hati karena *drone* dapat menabrak gawang dan oleng.





7. *Setting*

Pada halaman *setting* ini terdapat settingan bagi para pengguna/pemain dapat memilih opsi kecepatan, gerak dan camera. Halaman *setting* ini akan ditampilkan ketika pengguna/pemain menekan *button Pause*.



8. Perolehan *Score*

- a. Kondisi sebelum melewati *ring* dengan *score* 5
- b. Kondisi sesudah melewati *ring* dengan *score* 10
- c. Pada *track freeflight* hanya terdapat 4 ring, dan tidak terdapat informasi mengenai *score*, *lap*, dan waktu.

Sekian.