



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 : EC00202015001, 12 Mei 2020

Pencipta

Nama : **Addin Aditya, Suhendra, , dkk**
Alamat : Perum. Joyo Grand Blok 5 No 65, Kel. Merjosari Kec. Lowokwaru, Malang, Jawa Timur, 65144
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)**
Alamat : Jl. Tidar No.100 Kelurahan Karangbesuki Kecamatan Sukun, Malang, Jawa Timur, 65146
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**
Judul Ciptaan : **Nusantara Rush**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 24 Oktober 2019, di Bandung
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000187379

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

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Addin Aditya	Perum. Joyo Grand Blok 5 No 65, Kel. Merjosari Kec. Lowokwaru
2	Suhendra	Agung Batin, RT 01 RW 01
3	Bagus Aditama Pramana Putra	Pucang Pendowo, RT 01 RW 07 Desa Sumpersuko Kecamatan Purwosari





NUSANTARA RUSH

Disusun oleh:

1. Addin Aditya, S.Kom., M.Kom
2. Suhendra
3. Bagus Aditama Pramana Putra

APRIL , 2020

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER INDONESIA
Jl. Raya Tidar No 100 Kota Malang

Daftar Isi

Daftar Isi.....	i
Nama Aplikasi Permainan	1
Latar Belakang	1
Tujuan dan Manfaat	2
Deskripsi Permainan	2
<i>High Concept Statement</i>	2
<i>Story</i>	3
<i>Player's Role</i>	3
<i>Genre</i>	3
<i>Competition Mode</i>	4
<i>General Summary of Progression</i>	4
<i>Target Audience</i>	4
Gambar Konsep (<i>Aesthetics</i>).....	4
Teknologi dan Target Pengembangan	16
Teknologi.....	16
Target	16
Tahap Rancangan dan Implementasi.....	17

Nama Aplikasi Permainan

Nusantara Rush

Latar Belakang

Negara Indonesia memiliki wilayah perairan dengan luas 5,8 juta km² yang merupakan dua per tiga dari keseluruhan wilayah Indonesia dan telah diakui sebagai Wawasan Nusantara oleh United Nation Convention of The Sea (UNCLOS, 1982). Sebagai negara kepulauan dan maritim terbesar di dunia, kekayaan laut Indonesia yang melimpah berupa sumber daya alam terbarukan seperti perikanan, terumbu karang, hutan mangrove, rumput laut, dan produk-produk bioteknologi maupun tak terbarukan seperti minyak dan gas bumi, emas, perak, timah, bijih besi, bauksit, dan mineral lainnya sangat berperan penting bagi kejayaan dan kemakmuran bangsa Indonesia.

Upaya pelestarian dan perawatan sumber daya alam menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi bangsa Indonesia. Pengeksploitan sumber daya alam yang terus menerus dan tidak teratur telah merusak keseimbangan ekosistem laut. Contoh kerusakan yang telah terjadi adalah kerusakan terumbu karang, polusi laut oleh kapal minyak, limbah pabrik dan lain-lain. Selain kerusakan yang dilakukan oleh penduduk lokal, warga negara asing juga kerap kali melakukan kerusakan di perairan Indonesia misalnya pencurian ikan, penyelundupan benih hewan laut, pengambilan liar terumbu karang dan lain-lain.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Kementerian Kelautan dan Perikanan, selama 5 tahun dari 2014, pemerintah telah menenggelamkan 488 kapal ikan asing (KIA) pelaku illegal, *unreported and unregulated fishing* (IUUF) di berbagai wilayah laut Indonesia. Sepanjang 2019, sudah ada 16 kapal pencuri ikan yang ditangkap, terdiri 12 kapal adalah KIA dan 4 kapal Indonesia.

Hal tersebut membuktikan betapa berharga dan melimpahnya kekayaan laut Indonesia sehingga kesadaran bangsa Indonesia dalam upaya pelestarian sumber daya alam ini sangat diperlukan. Sayangnya kurangnya pengetahuan mengenai pentingnya menjaga sumberdaya laut dari ancaman pencurian ini tidak diajarkan secara intensif dipendidikan tingkat dasar dan menengah. Diharapkan dengan adanya permainan ini dapat memberikan sebuah pandangan dan wawasan baru kepada generasi mendatang bahwa sumberdaya alam laut Indonesia merupakan aset yang sangat strategis dan wajib untuk dikelola dan dijaga untuk keberlangsungan hidup serta menjaga daya saing bangsa dari sektor kelautan.

Tujuan dan Manfaat

Aplikasi permainan ini bertujuan sebagai media pembelajaran bagi masyarakat Indonesia khususnya remaja tentang pentingnya menjaga dan melestarikan sumber daya alam laut Indonesia sekaligus meningkatkan kesadaran akan kekayaan laut tersebut sebagai suatu keunggulan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang disampaikan secara menarik.

Manfaat yang dapat diperoleh yaitu dengan pengetahuan dari aplikasi permainan ini, maka kesadaran remaja akan kekayaan sumber daya alam laut Indonesia dan bahaya yang dihadapi akan semakin meningkat sehingga mereka akan dapat turut serta mencegah dan berkontribusi dalam pemeliharaan kekayaan Indonesia tersebut.

Deskripsi Permainan

a. *High Concept Statement*

Selamatkan perairan Indonesia dari kapal-kapal musuh yang mencuri sumber daya alam dan merusak ekosistem laut. Jelajahi laut

Indonesia dari Sabang sampai Merauke dengan armada laut Indonesia untuk memusnahkan musuh. Selesaikan misi dan dapatkan poin untuk meningkatkan kekuatan armada kapalmu.

b. **Story**

Perairan Indonesia diserang oleh kapal-kapal asing. Kapal-kapal tersebut mencuri dan merusak sumber daya alam laut Indonesia yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Ibu Lussie sebagai laksamana kelautan Indonesia memerintahkan unit khusus untuk memusnahkan mereka.

Unit khusus berhasil menyingkirkan kapal-kapal musuh, namun mereka kembali dengan lebih banyak kapal yang lebih kuat. Armada kapal unit khusus memerlukan *upgrade* untuk memusnahkan musuh lagi.

c. **Player's Role**

Pemain memiliki sebuah kapal perang yang siap digunakan untuk mulai menjelajahi perairan Indonesia yang diserang. Setiap menyelesaikan misi, pemain dapat meningkatkan daya dan kekuatan kapal perang untuk menjadi lebih kuat.

d. **Genre**

Permainan ini memanfaatkan *genre* permainan **strategi** dan **aksi** sebagai inti utama permainan. Strategi meliputi bagaimana pemain dapat memanfaatkan *resources* yang didapatkan setelah menyelesaikan sebuah misi untuk meningkatkan kekuatan armada kapal mereka dan pemilihan titik *deploy* kapal untuk melawan musuh. Sedangkan aksi terdapat pada *gameplay* utama ketika pemain melawan musuh pada setiap misi yang dipilih.

e. **Competition Mode**

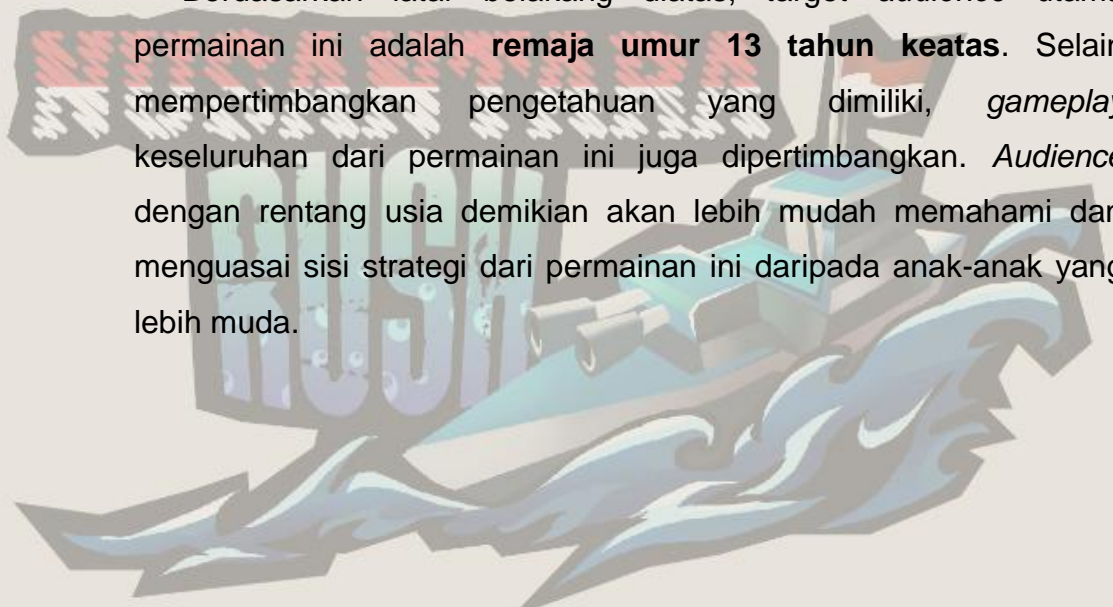
Mode kompetisi permainan ini adalah pemain tunggal (**singleplayer**) dimana pemain dapat menyelesaikan seluruh misi dalam permainan ini tanpa interaksi dengan pemain lain.

f. **General Summary of Progression**

Pemain memilih *chapter* yang ada dalam misi. Tujuan utamanya yaitu menyelesaikan misi dengan menghancurkan seluruh kapal musuh yang ada secepat mungkin. Semakin sedikit waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu misi, maka semakin besar juga poin yang akan didapatkan oleh pemain. Setiap kapal yang berhasil dihancurkan, pemain mendapatkan *resources* yang dapat digunakan untuk membeli kapal baru dan meningkatkan daya kapal.

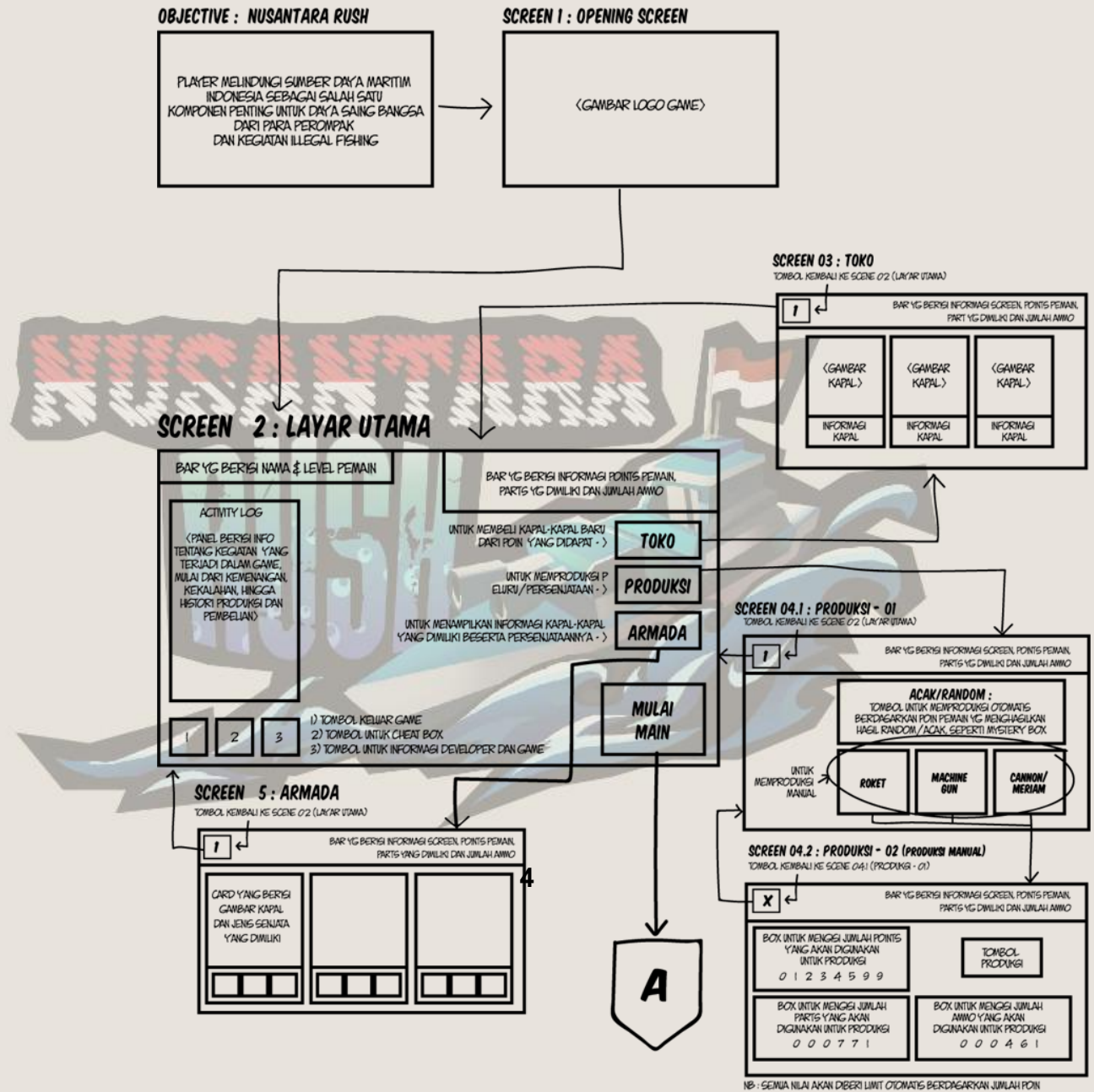
g. **Target Audience**

Berdasarkan latar belakang diatas, target *audience* utama permainan ini adalah **remaja umur 13 tahun keatas**. Selain mempertimbangkan pengetahuan yang dimiliki, *gameplay* keseluruhan dari permainan ini juga dipertimbangkan. *Audience* dengan rentang usia demikian akan lebih mudah memahami dan menguasai sisi strategi dari permainan ini daripada anak-anak yang lebih muda.



h. Gambar Konsep (Aesthetics)

- Storyboard



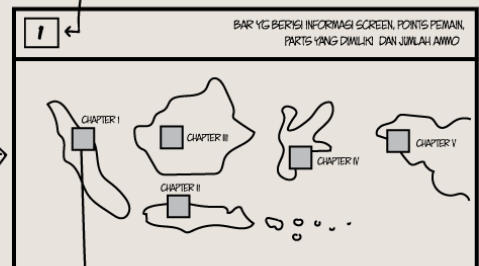
SCREEN 06.1 : INDOONESIAN MAP - DIALOG KARAKTER -
TOMBOL KEMBALI KE SCENE 02 (LAYAR UTAMA)



DIALOG ANTARA KARAKTER_A DAN KARAKTER_B
KARAKTER_A AKAN MENJELASKAN MISI & OBJECTIVE KE KARAKTER_B (PLAYER)

SCREEN 06.2 : INDOONESIAN MAP - PILIH CHAPTER -
TOMBOL KEMBALI KE SCENE 02 (LAYAR UTAMA)

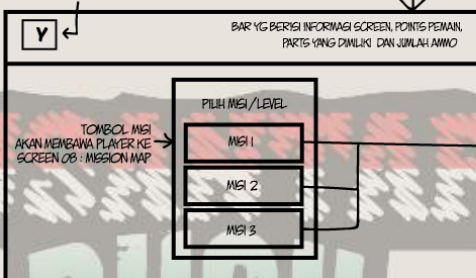
GAME TERDIRI DARI BEBERAPA CHAPTER, TAP CHAPTER TERDAPAT BEBERAPA LEVEL / MISI



☐ : TOMBOL CHAPTER YANG BISA DIPILIH

SCREEN 07 : PILIH LEVEL/MISI

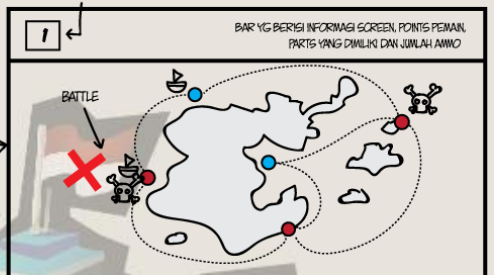
TOMBOL KEMBALI KE SCREEN 06.2 (INDONESIAN MAP - PILIH CHAPTER)



TOMBOL MISI AKAN MEMBAWA PLAYER KE SCREEN 08 : MISSION MAP

SCREEN 08 : MISSION MAP / PULAU

TOMBOL KEMBALI KE SCENE 02 (LAYAR UTAMA)



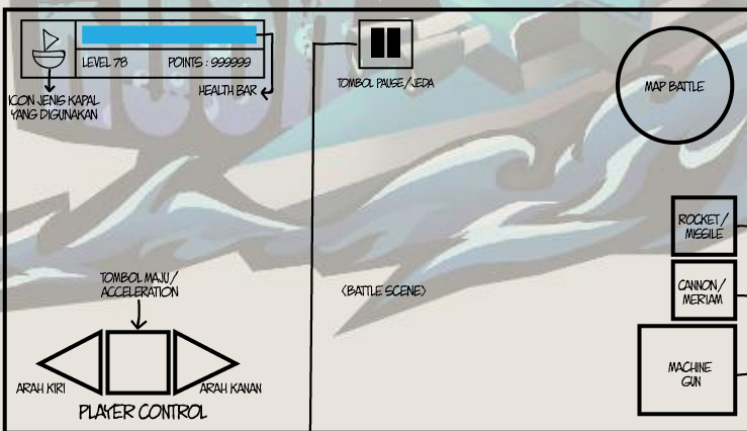
PLAYER AKAN MELIHAT SCREEN BERISI PULAU DAN RUTE-RUTE YANG ADA UNTUK MENENTUKAN STRATEGI DALAM MEREKUT NODE-NODE YG DIJAJAH PERONPAK

LALU SAAT KAPAL PLAYER BERTEMU PERONPAK MAKA PLAYER AKAN DIGUNAKAN KE BATTLE SCREEN

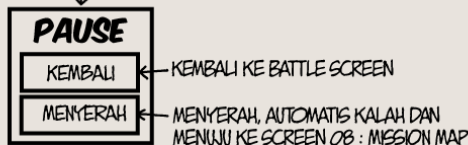
*PLAYER DAPAT MEMBAWA LEBIH DARI SATU ARMADA / KAPAL

- : NODE / WILAYAH PERONPAK
- : NODE / WILAYAH YG SUDAH DIREKUT
- ☐ : ARMADA PLAYER
- ☠ : PERONPAK
- ✖ : PERTEMUAN PERONPAK & PLAYER (BATTLE)

SCREEN 09 : BATTLE SCREEN

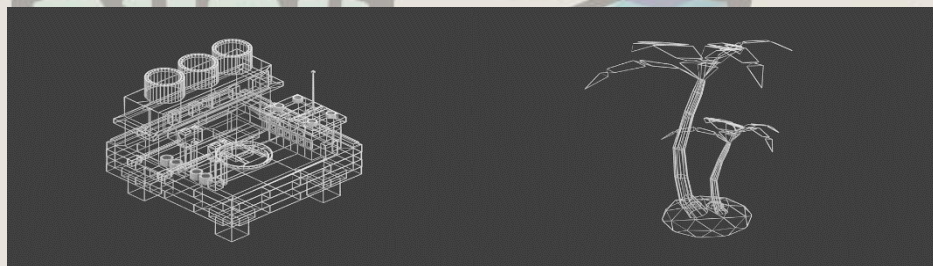
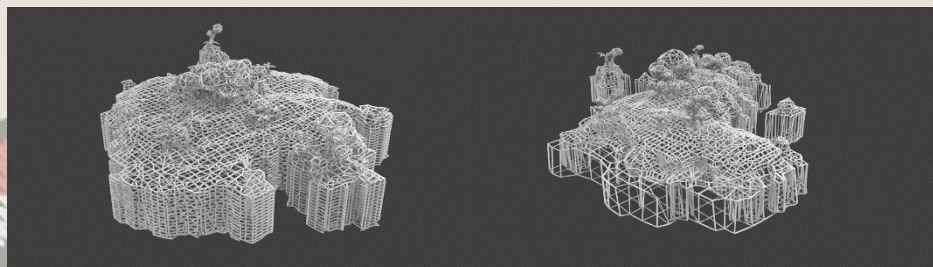
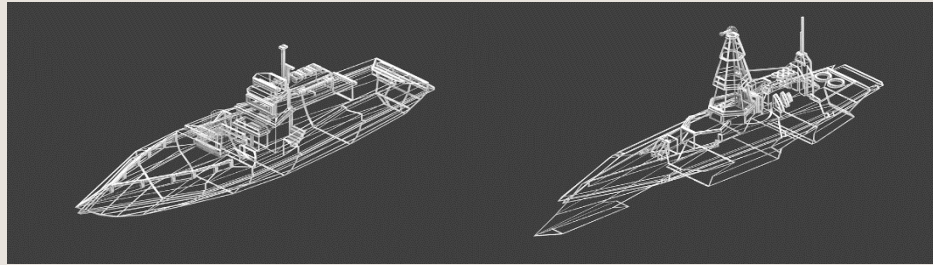


TOMBOL SENJATA YANG DIGUNAKAN JUGA BERFUNGSI UNTUK MENAMPILKAN JUMLAH PELURU



- *Wireframe* 3D Model

Berikut ini beberapa *wireframe* model permainan:



- *Prototype Tampilan*
 - Tampilan menu utama



- Tampilan menu toko



- Tampilan menu produksi



- Tampilan menu produksi lain



- Tampilan menu armada



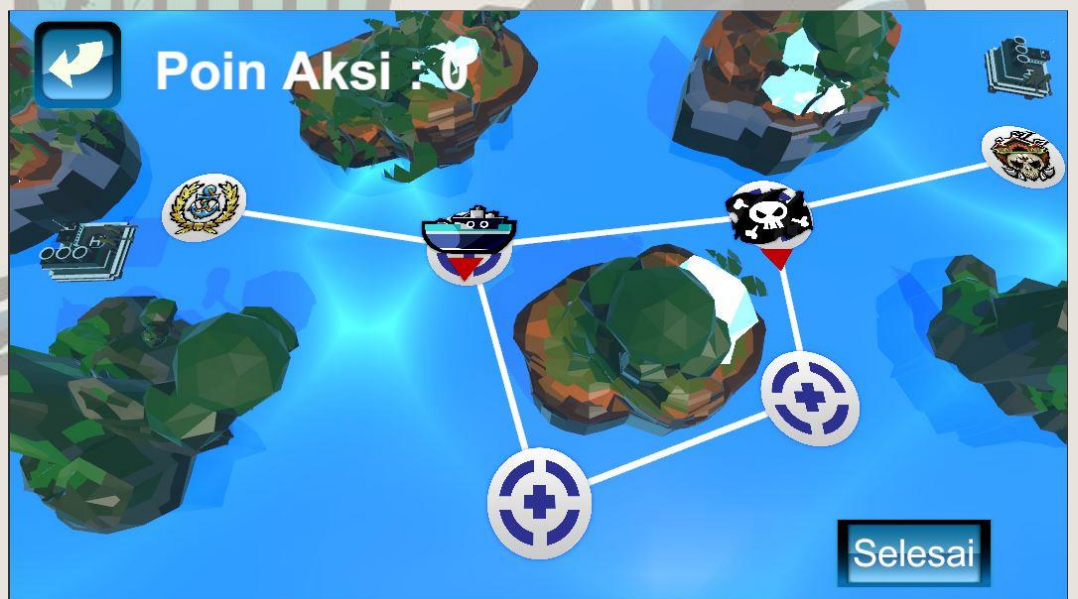
- Tampilan dialog cerita misi



- Tampilan pilihan misi pada chapter



- Tampilan strategi misi



- Tampilan aksi misi



Tautan unduh aplikasi: <http://tiny.cc/unduhNusantaraRush>

