

**BUKU PANDUAN PENGGUNAAN
ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN STATISTIKA**

**STATO ADVENTURE
(Statistika Hero Adventure)**



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga Buku Panduan Penggunaan Animasi Interaktif Pembelajaran Statistika STATO Adventure dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Buku panduan ini dibuat sebagai pendukung karya cipta berupa animasi interaktif berbentuk game. Buku pedoman ini dapat digunakan untuk membantu pengguna memahami penggunaan aplikasi animasi interaktif pembelajaran statistika STATO Adventure.

Penyusun buku panduan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan buku panduan ini di masa yang akan datang.

Akhir kata, penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian buku panduan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Sukabumi, Desember 2023

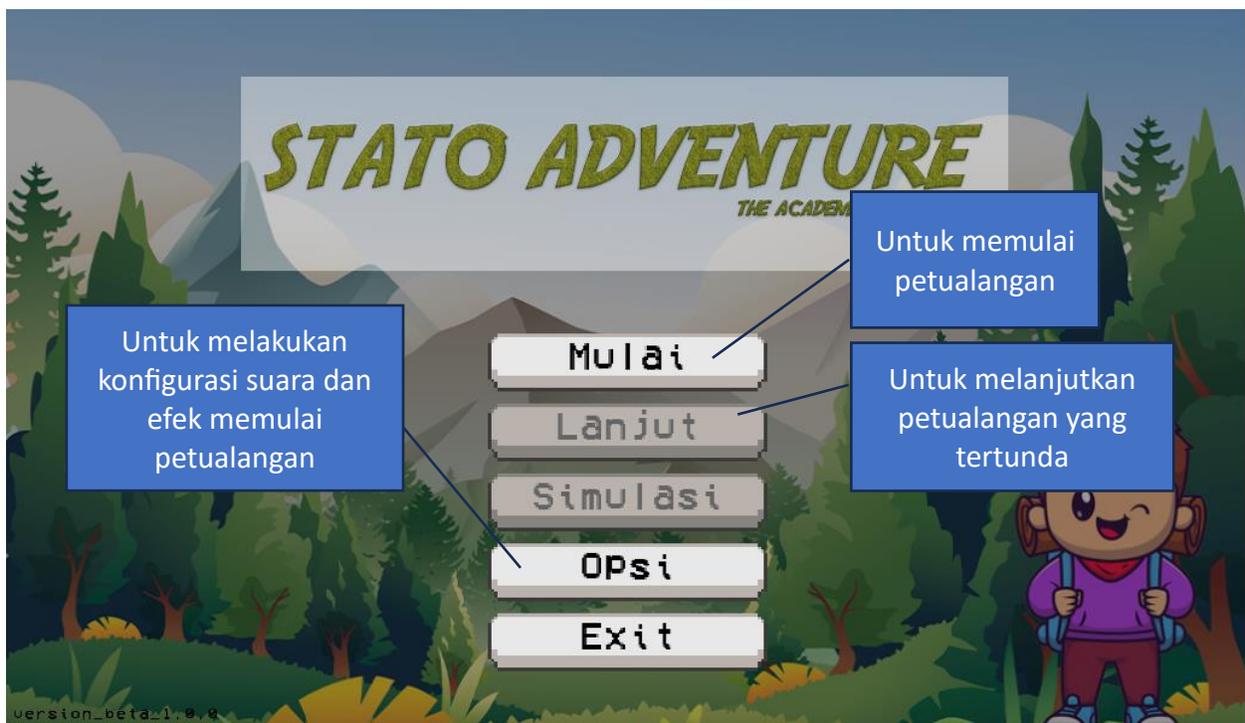
Penyusun

Deskripsi

STATO ADVENTURE merupakan singkatan dari STATisTika herO Adventure. STATO sendiri merupakan salah satu nama karakter utama dalam animasi interaktif ini. Selain Stato dalam animasi interaktif ini terdapat dua karakter lain yaitu professor Datastra sebagai tutor dari karakter utama Stato dan Datastra sebagai pengawas atau penjaga kompetensi. Dalam animasi interaktif ini mahasiswa diberikan pengalaman belajar statistika yang menyenangkan melalui animasi interaktif berupa game.

1. Halaman Utama

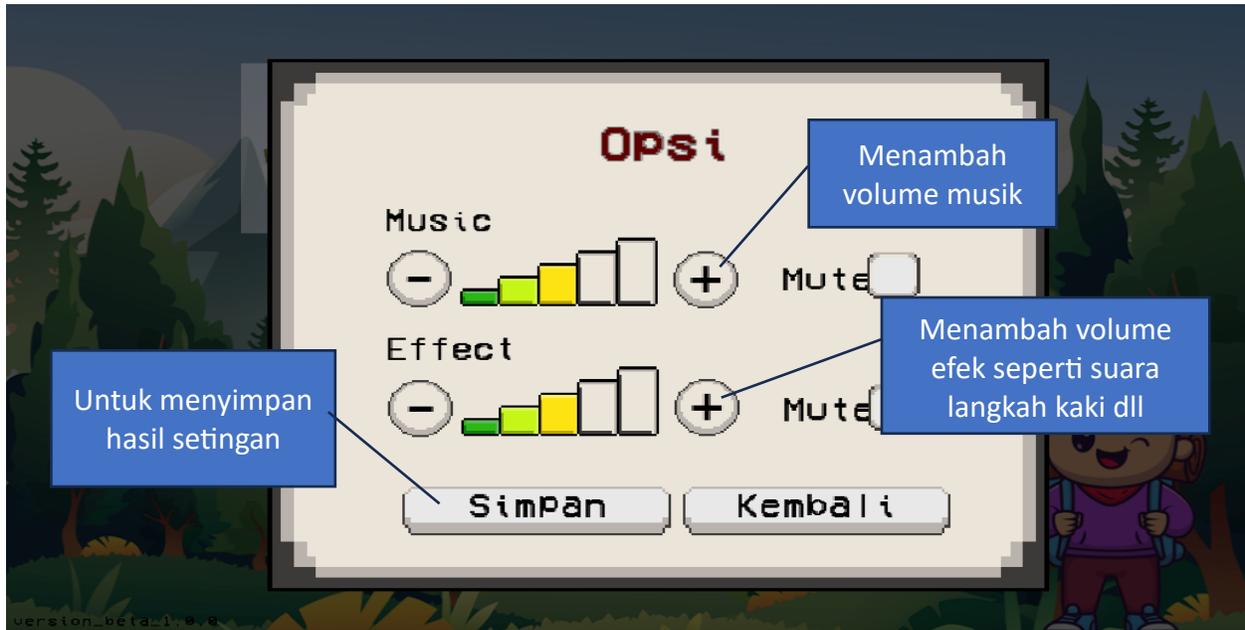
Pada halaman ini terdapat beberapa tombol yang akan dijelaskan pada petunjuk berikut:



- **Tombol Mulai** digunakan untuk memulai petualangan
- **Tombol Lanjut** digunakan untuk melanjutkan petualangan yang tertunda
- **Tombol Ops** digunakan Untuk melakukan konfigurasi suara dan efek memulai petualangan
- **Tombol Exit** untuk keluar dari permainan

2. Scene Opsi

Scene ini digunakan oleh user untuk melakukan kostumisasi suara seperti efek dan musik yang terdapat didalam animasi interaktif ini.



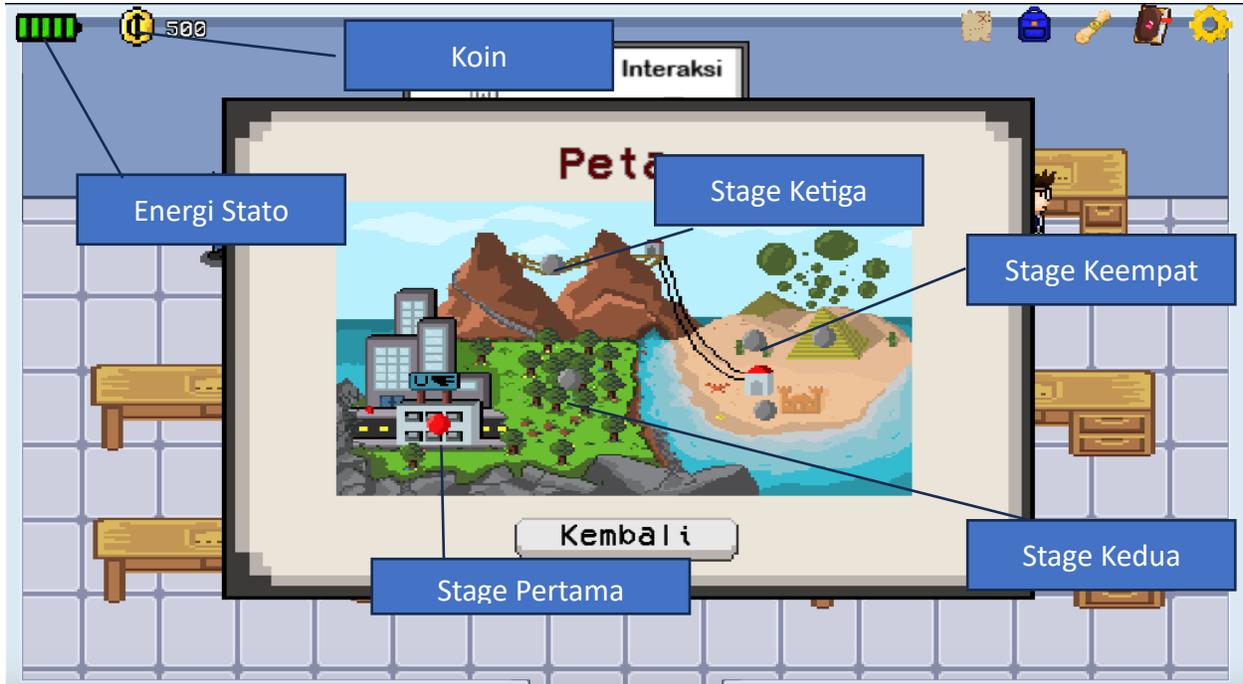
3. Scene Utama

Scene utama menyajikan dialog utama dan sedikit alur cerita tentang perjalanan karakter utama dalam animasi interaktif ini.



4. Scene Peta

Stato memiliki sebuah peta sebagai acuan dalam menuntun perjalanan mencari pengetahuan selama petualangan. Pada peta terdapat beberapa stage, stage berwarna merah menandakan stage yang telah dikunjungi.



5. Scene Tantangan

Pada setiap stage akan menampilkan scene yang berisi tantangan dengan menjawab soal dan papan pengetahuan untuk menambah khasanah keilmuan dan pengetahuan karakter utama.



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 : EC002023124604, 5 Desember 2023

Pencipta

Nama : **Denny Pribadi, Desi Susilawati dkk**

Alamat : Gg. Sriwidari III RT. 003 RW. 001 Kel. Selabatu, Cikole, Sukabumi, Jawa Barat, 43114

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia**

Alamat : Gedung D Lantai 7, Kemdikbudristek Jalan Jenderal Sudirman, Pintu Satu Senayan, Jakarta, Tanah Abang, Jakarta Pusat, Dki Jakarta 10270

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Permainan Video**

Judul Ciptaan : **Animasi Interaktif Pembelajaran Statistika "STATO Adventure"**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 5 Desember 2023, di Sukabumi
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000557559

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

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Denny Pribadi	Gg. Sriwidari III RT. 003 RW. 001 Kel. Selabatu , Cikole, Sukabumi
2	Desi Susilawati	Kp. Cijagung RT. 026 RW. 07 Kel. Gedepangrango , Kadudampit, Sukabumi
3	Yusti Farlina	Perumahan Cemerlang Permai Blok C5 No. 6 Kel. Sukakarya , Warudoyong, Sukabumi
4	Lis Saumi Ramdhani	Kp. Cibat Nagrak RT. 002 RW. 001 Kel. Nagrak , Cisaat, Sukabumi
5	Erika Mutiara	Kp Ciangsana 2 RT. 005 RW. 006 Kel. Sukamulya , Cikembar, Sukabumi
6	Dede Wintana	Kp. Kadupugur RT. 025 RW. 09 Kel. Undrus Binangun , Kadudampit, Sukabumi
7	Gunawan	Kp. Muaradua RT. 025 RW. 005 Desa Muaradua , Kadudampit, Sukabumi

