



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

SERTIFIKAT DESAIN INDUSTRI

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia atas nama Negara Republik Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, memberikan hak Desain Industri kepada :

Nama dan Alamat Pemegang Desain Industri : **UNIVERSITAS SURABAYA**
Jalan Ngagel Jaya Selatan 169
Surabaya, Jawa Timur 60284 (ID)

Nama Pendesain : **Brian Kurniawan Jaya, S.Ds.**
Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.
Gunawan, S.Si., M.B.A., Ph.D.

Judul Desain Industri : **MAINAN RUMAH ADAT**

Perlindungan diberikan untuk : **Bentuk dan Konfigurasi**

Nomor Pendaftaran : **IDD000056284**

Sertifikat ini berlaku 10 (sepuluh) tahun terhitung sejak tanggal penerimaan permohonan **09 Agustus 2019**.

Sertifikat Desain Industri ini dilampiri dengan gambar, uraian atau keterangan yang tidak terpisahkan dari sertifikat ini.



a.n. **MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL**

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001



(12) DESAIN INDUSTRI INDONESIA

(11) IDD000056284

(19) DIREKTORAT HAK CIPTA DAN DESAIN INDUSTRI
DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

(43) 22 November 2019

(21) Nomor Permohonan Desain Industri : **AID201902499**

(22) Tanggal Penerimaan Permohonan Desain Industri : **09 Agustus 2019**

(54) Judul Desain Industri : **MAINAN RUMAH ADAT**

(51) Klasifikasi Internasional Desain Industri : **21-01**

(74) Nama dan Alamat Konsultan HKI :

-
-
-

(71) Nama dan Alamat yang Mengajukan Permohonan Desain Industri :

UNIVERSITAS SURABAYA

Jalan Ngagel Jaya Selatan 169

Surabaya, Jawa Timur 60284 (ID)

(30) Data Prioritas :

(31) Nomor :

-

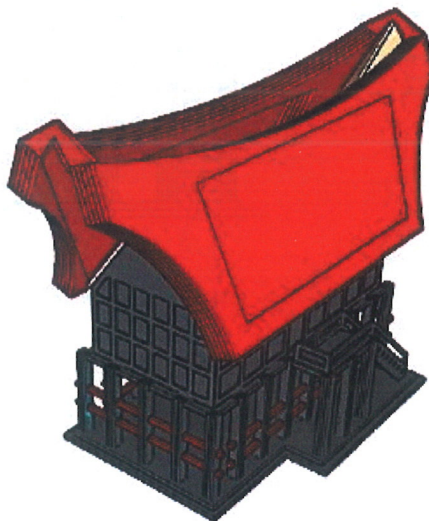
(32) Tanggal :

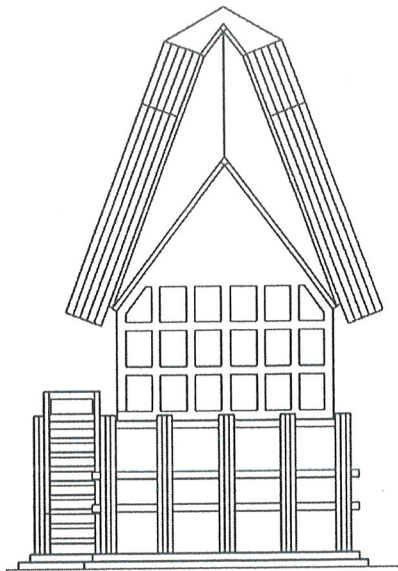
-

(33) Negara :

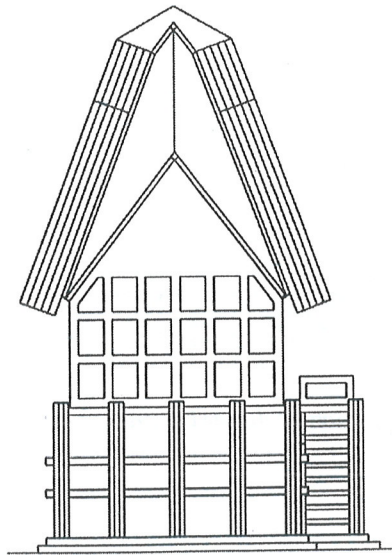
-

Sedangkan kata dan/atau angka tidak termasuk yang dilindungi dalam lingkup Desain Industri

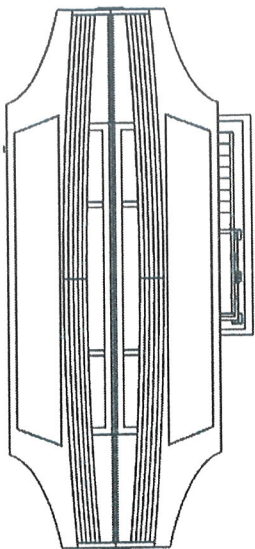




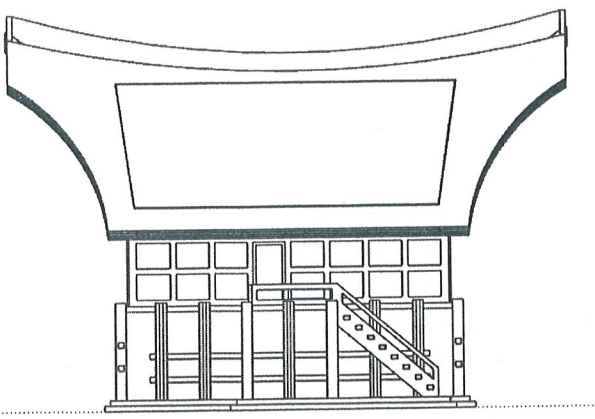
Gambar 1. Tampak Depan



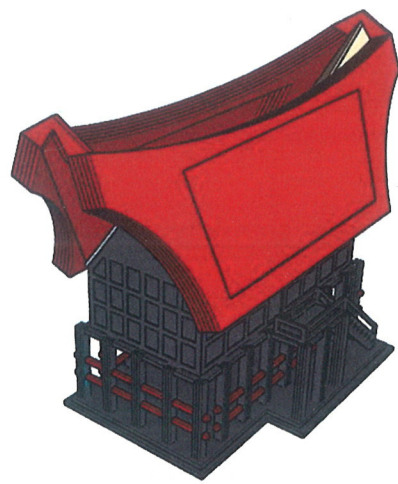
Gambar 2 Tampak Belakang



Gambar 3 Produk Tampak Atas



Gambar 4 Tampak Samping



Gambar 5 Gambar Perspektif



Gambar 6 Referensi Gambar Perspektif

JURAIAN DESAIN INDUSTRI

Judul : MAINAN RUMAH ADAT

Keterangan Gambar :

- Gambar 1. Tampak Depan
- Gambar 2. Tampak Belakang
- Gambar 3. Tampak Atas
- Gambar 4. Tampak Samping
- Gambar 5. Tampak Perspektif
- Gambar 6. Tampak Referensi

Kegunaan :

Mainan Koleksi Rumah Adat Sulawesi Selatan

Klaim :

Bentuk dan Konfigurasi

Mainan Rumah Adat

Brian Kurniawan jaya, Guguh Sujatmiko, Gunawan

I. Pendahuluan

Dalam rangka mengapresiasi kekayaan budaya Indonesia, khususnya rumah adat di Sulawesi, telah dirancang sebuah mainan edukatif yang menggambarkan keindahan dan keunikannya. Mainan ini bertujuan untuk memperkenalkan anak-anak pada usia dini tentang ragam budaya dan arsitektur rumah adat di Indonesia, sambil merangsang kreativitas dan pemahaman mereka terhadap keanekaragaman budaya.

II. Konsep Desain

Mainan ini dirancang sebagai replika miniatur rumah adat Sulawesi yang mencakup berbagai elemen desain dan arsitektur khas daerah ini. Konsep desain yang diusung adalah memadukan keakraban rumah adat dengan fungsi edukatif. Bentuk mainan menggambarkan rumah adat Toraja, Bugis, dan Makassar, menggabungkan elemen-elemen khas dari setiap budaya tersebut.

III. Spesifikasi Teknis

Bahan Utama: Mainan ini dibuat dari bahan kayu berkualitas tinggi, memberikan nuansa alami dan ramah lingkungan. Detail-detail kecil diukir dan dicat dengan teliti.

Rumah Adat Toraja: Menghadirkan bentuk rumah panggung dengan atap berlapis-lapis menjulang ke atas. Aksen ukiran khas Toraja menghiasi dinding dan tiang rumah. Bagian dalam rumah dapat dibuka, mengungkapkan interior sederhana dengan miniatur perabotan.

Rumah Adat Bugis: Desain rumah panggung dengan bentuk atap melengkung khas Bugis. Warna-warna cerah dan detail ukiran khas Bugis memberikan kesan hidup pada mainan ini. Jendela-jendela besar memperlihatkan interior rumah yang sederhana.

Rumah Adat Makassar: Mengusung gaya rumah panggung dengan atap berbentuk pelana. Detil ukiran halus menghiasi tiang-tiang rumah dan atap. Bagian atap dapat dilepas untuk mengamati interior rumah yang didekorasi dengan miniatur anyaman khas Makassar.

IV. Fungsi Edukatif

Pembelajaran Budaya: Anak-anak dapat belajar mengenali rumah adat dari Sulawesi dan ciri khas budayanya melalui mainan ini. Ini mendorong rasa kebanggaan dan toleransi terhadap keberagaman budaya di Indonesia.

Stimulasi Motorik: Mainan ini melibatkan kegiatan membuka dan menutup bagian rumah, merangsang perkembangan motorik halus anak-anak.

Peningkatan Kreativitas: Anak-anak dapat bermain dengan memasang dan mengatur ulang elemen-elemen rumah, mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka.

Pembelajaran Ruang dan Dimensi: Melalui manipulasi mainan, anak-anak dapat memahami konsep ruang, dimensi, dan perbandingan ukuran.

V. Kesimpulan

Mainan rumah adat Sulawesi ini menjadi alat edukatif yang menghibur sekaligus memberi pengenalan awal pada budaya Indonesia kepada anak-anak. Dengan menggabungkan nilai-nilai pendidikan dan cinta akan budaya, mainan ini diharapkan dapat membangun apresiasi generasi muda terhadap kekayaan budaya Indonesia.