



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SERTIFIKAT DESAIN INDUSTRI

Menteri Hukum 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**
Jl. Ngagel Jaya Selatan No. 169, RT: 008/RW: 002
Baratajaya, Gubeng, Kota Surabaya, Jawa Timur
60284, Indonesia (ID)

Nama Pendesain : **Clarence Natawijaya,**
Hairunnas, S.Ds., M.MT.,
3. (lihat lampiran)

Judul Desain Industri : **Mainan Edukasi untuk Anak Diskalkulia**

Pelindungan diberikan untuk : **Bentuk, Konfigurasi, Komposisi Garis dan Komposisi Warna**

Nomor Pendaftaran : **IDD000082964**

Sertifikat ini berlaku 10 (sepuluh) tahun terhitung sejak tanggal penerimaan permohonan **06 Agustus 2025**.

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



a.n MENTERI HUKUM REPUBLIK INDONESIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b

Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damar Sasongko, S.H., M.H.
NIP 196912261994031001



(12) DESAIN INDUSTRI INDONESIA

(11) IDD000082964

(19) DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

(45) 29 Januari 2026

(21) Nomor Permohonan: **A00202504481**

(22) Tanggal Penerimaan Permohonan: **06 Agustus 2025**

(54) Judul: **Mainan Edukasi untuk Anak Diskalkulia**

(51) Klasifikasi Locarno : **21-01**

(74) Nama dan Alamat Konsultan HKI :

(71) Nama dan Alamat Pemohon :

UNIVERSITAS SURABAYA

Jl. Ngagel Jaya Selatan No. 169, RT: 008/RW: 002 Baratajaya, Gubeng, Kota Surabaya, Jawa Timur 60284, Indonesia (ID)

(30) Data Prioritas :

(31) Nomor :

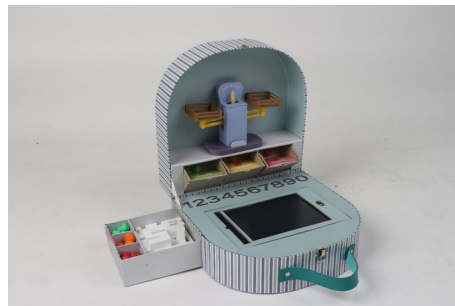
-

(32) Tanggal :

-

(33) Negara :

-



URAIAN DESAIN INDUSTRI

Judul : Mainan Edukasi untuk Anak Diskalkulia

Keterangan Gambar

Gambar 1 - Tampak Perspektif

Gambar 2 - Tampak Depan

Gambar 3 - Tampak Belakang

Gambar 4 - Tampak Samping Kanan

Gambar 5 - Tampak Samping Kiri

Gambar 6 - Tampak Atas

Kegunaan :

Mainan edukatif interaktif yang dirancang untuk membantu anak dengan gangguan diskalkulia dalam memahami konsep dasar matematika. Dengan mengusung tema food market, produk ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui tiga aspek utama, yaitu menyusun, berhitung, dan menulis angka. Aktivitas berhitung dikembangkan dalam tiga tingkat kesulitan untuk belajar secara bertahap sesuai dengan kemampuan dan perkembangan masing-masing. Mainan ini dirancang untuk pembelajaran di rumah, peran pembimbing, sangat penting dalam mendampingi proses belajar agar lebih terarah dan efektif.

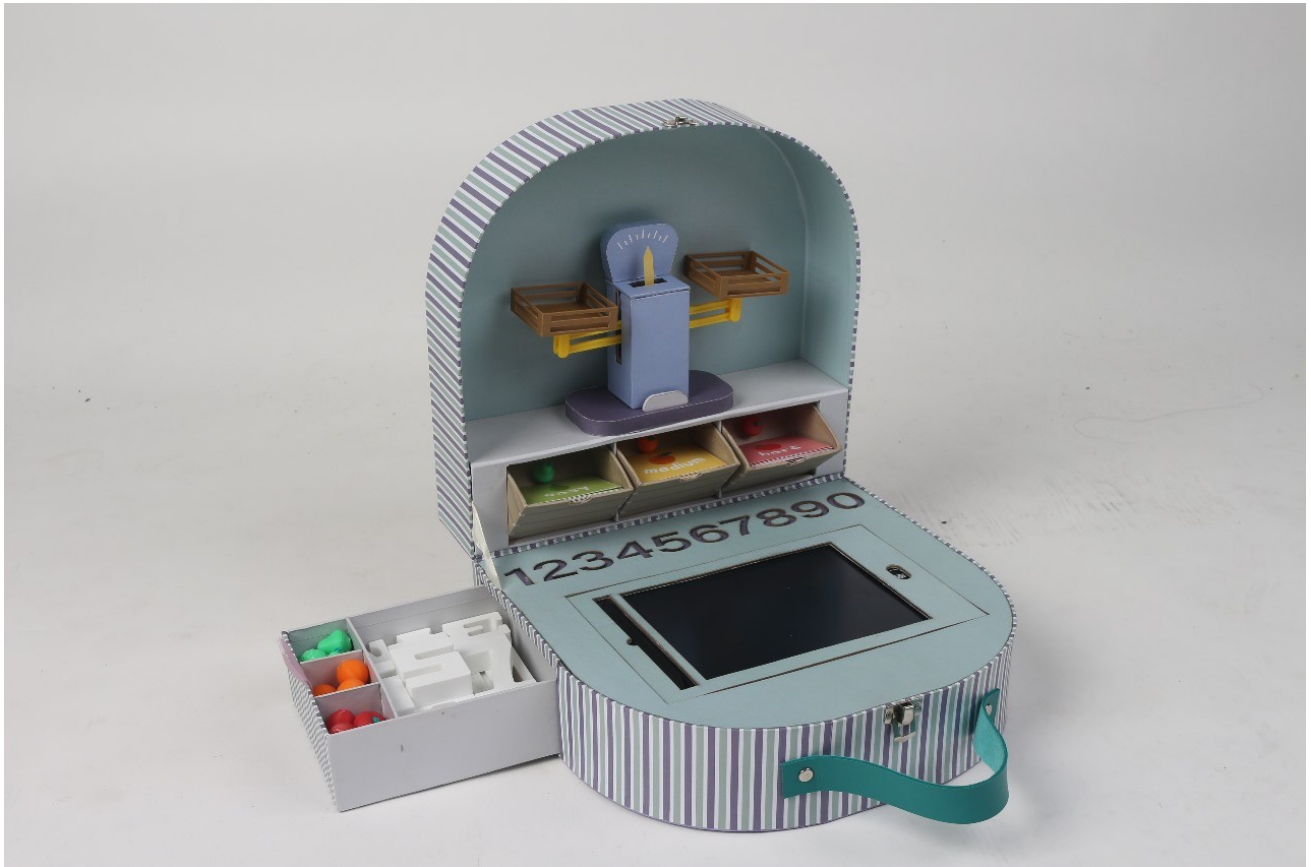
Pelindungan diberikan untuk :

Bentuk, Konfigurasi, Komposisi Garis dan Komposisi Warna

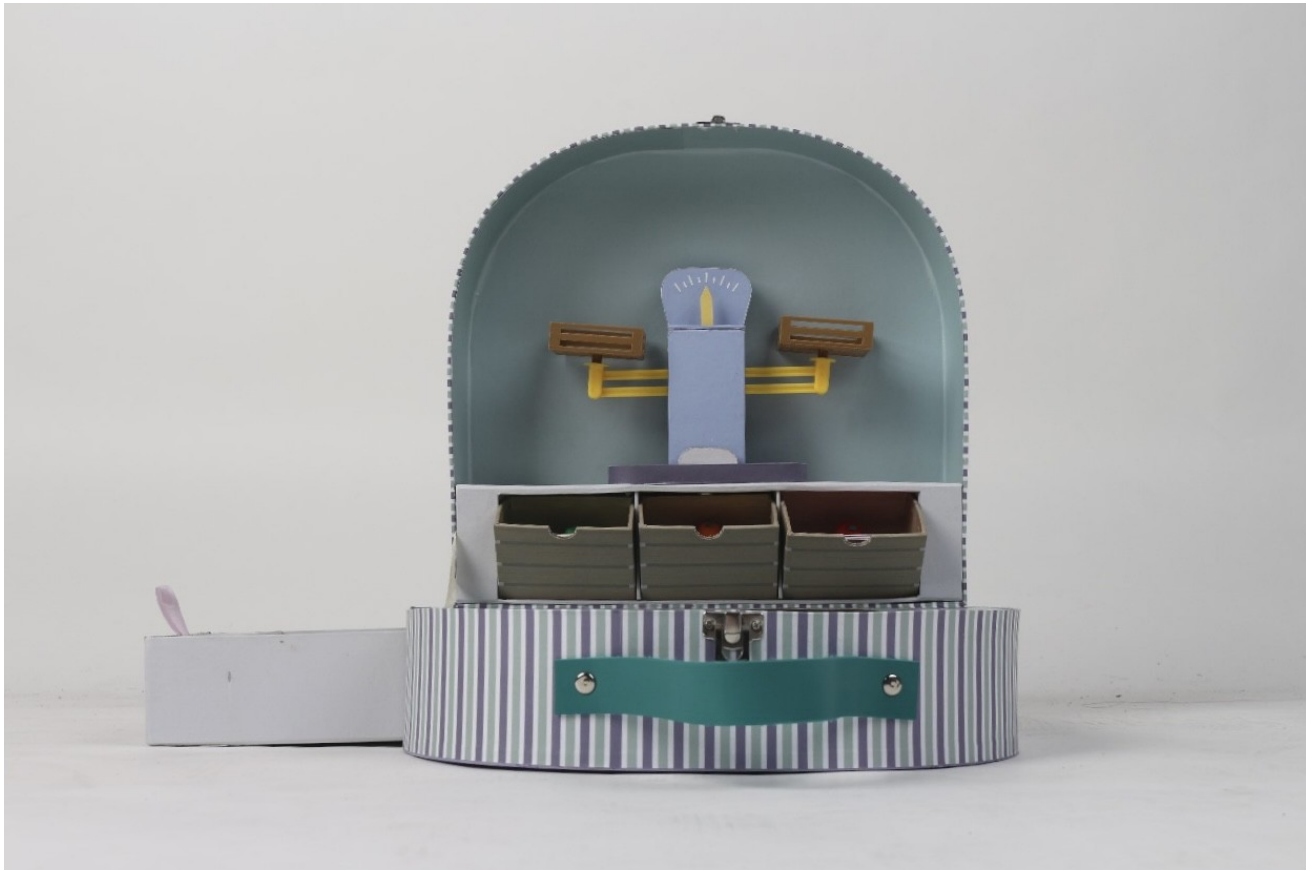
Catatan :

Apabila terdapat huruf, kata, angka dan/atau gambar yang merupakan unsur merek, tidak termasuk yang dilindungi dalam desain industri ini.

GAMBAR DESAIN INDUSTRI



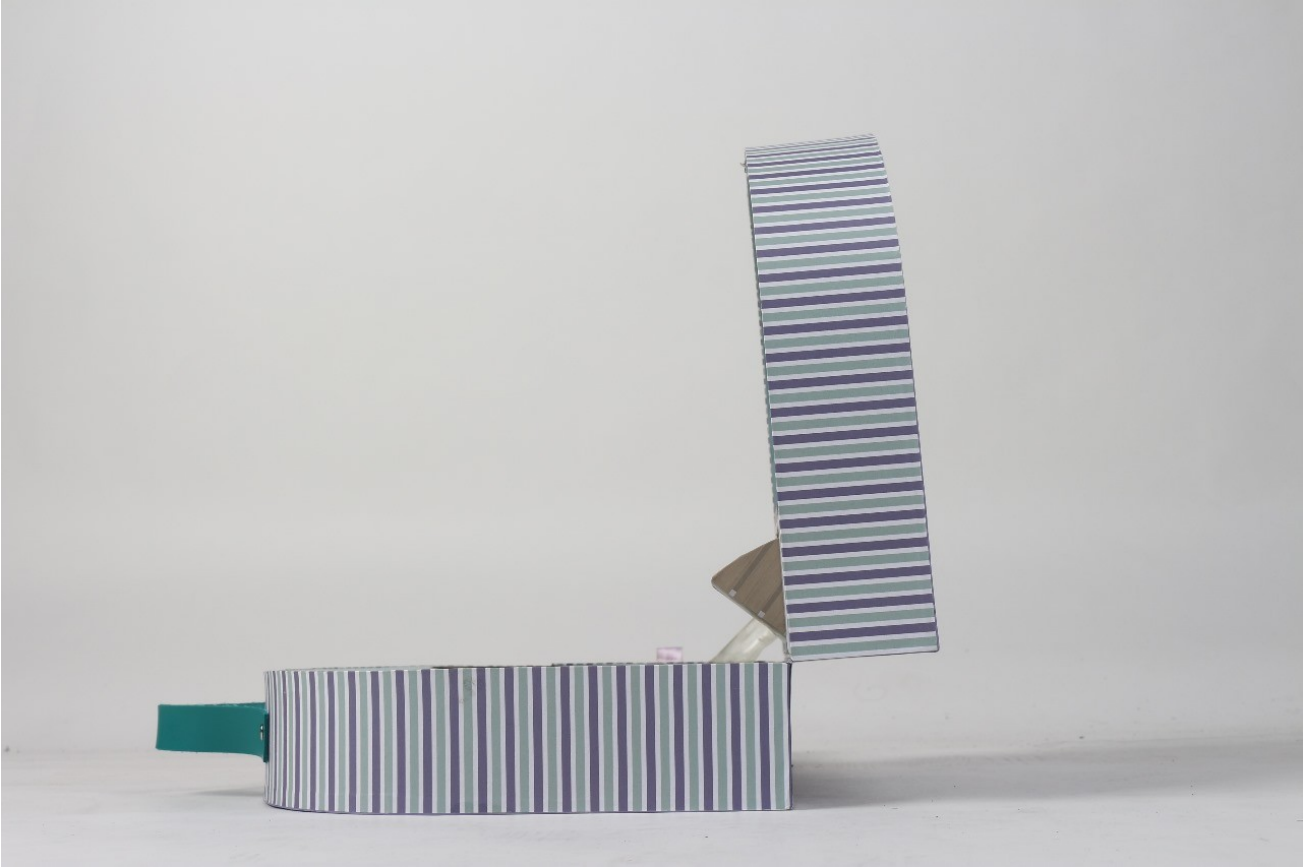
Gambar 1 - Tampak Perspektif



Gambar 2 - Tampak Depan



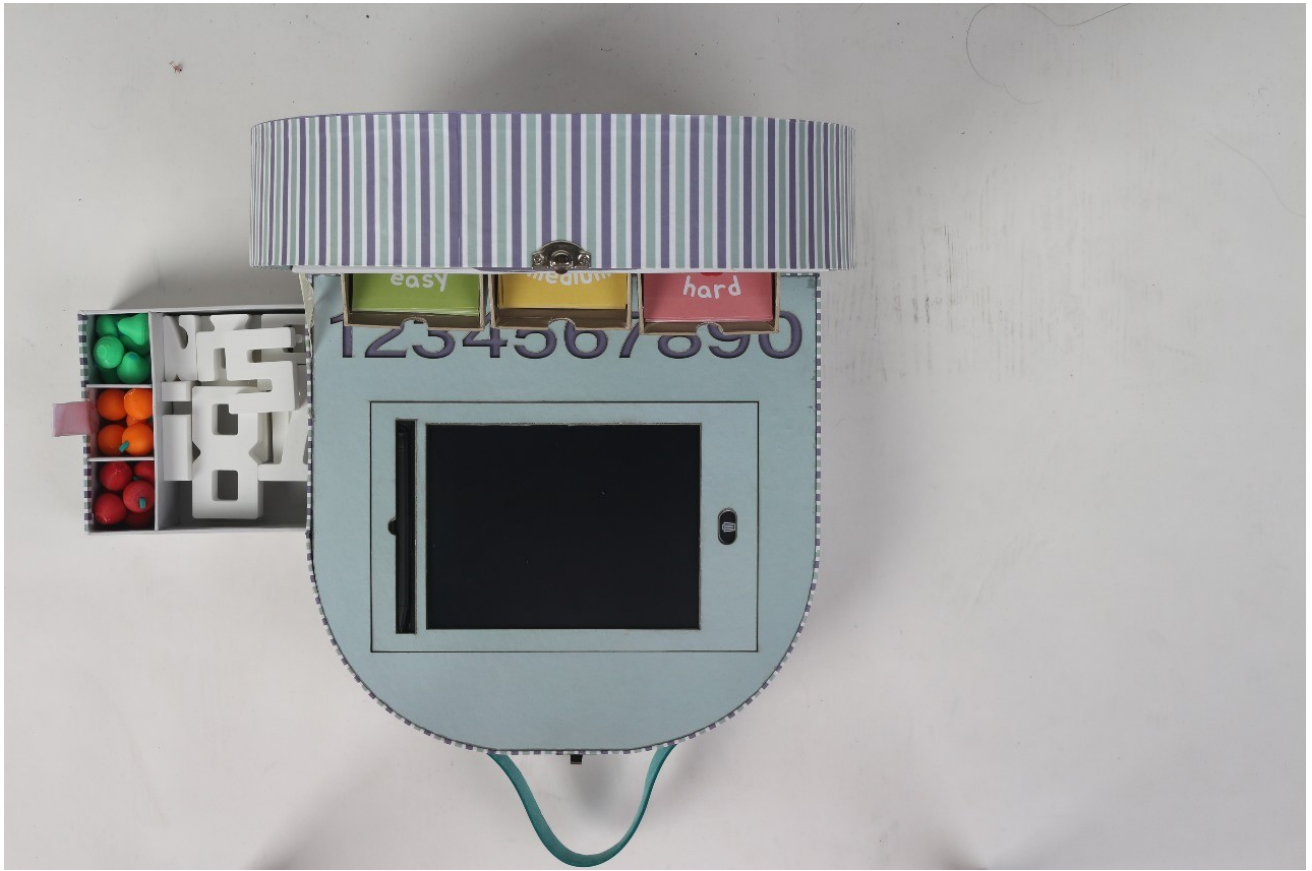
Gambar 3 - Tampak Belakang



Gambar 4 - Tampak Samping Kanan



Gambar 5 - Tampak Samping Kiri



Gambar 6 - Tampak Atas

LAMPIRAN

Nomor Permohonan : A00202504481
Tanggal Penerimaan : 06 Agustus 2025
No Pendaftaran : IDD000082964
Pemohon : **UNIVERSITAS SURABAYA**
Jl. Ngagel Jaya Selatan No. 169, RT: 008/RW: 002 Baratajaya,
Gubeng, Kota Surabaya, Jawa Timur 60284, Indonesia (ID)

Nama Konsultan : -
Judul Desain Industri : Mainan Edukasi untuk Anak Diskalkulia
Pendesain Lainnya : Clarence Natawijaya
Hairunnas, S.Ds., M.MT.
Florentina Tiffany