



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 : EC00202129491, 23 Juni 2021

## Pencipta

Nama : **Marvin Chandra Wijaya, S.T., M.T.**  
Alamat : Jl. Moch. Toha No. 154, Bandung, JAWA BARAT, 40243  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Kristen Maranatha**  
Alamat : Jl. Surya Sumantri No. 65, Bandung, JAWA BARAT, 40164  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**  
Judul Ciptaan : **Program Komputer Permainan (Game) Bola Pantul Dengan Menggunakan Borland Delphi 7.0**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 12 Juni 2021, di Bandung  
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 : 000256291

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

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

# MANUAL PENGGUNAAN

## “Program Komputer Permainan (Game) Bola Pantul Dengan Menggunakan Borland Delphi 7.0”

### DAFTAR FILE

File yang dibutuhkan dalam program aplikasi ini adalah

- Bola.bmp
- Meja.bmp
- Papan.bmp
- Pantul.cfg
- Pantul.dof
- Pantul.dpr
- Pantul.exe
- Pantul.res
- U\_Pantul.dcu
- U\_Pantul.ddp
- U\_Pantul.dfm
- U\_Pantul.pas

Obyek-obyek gambar dalam game ini adalah sebagai berikut:

- Bola.bmp



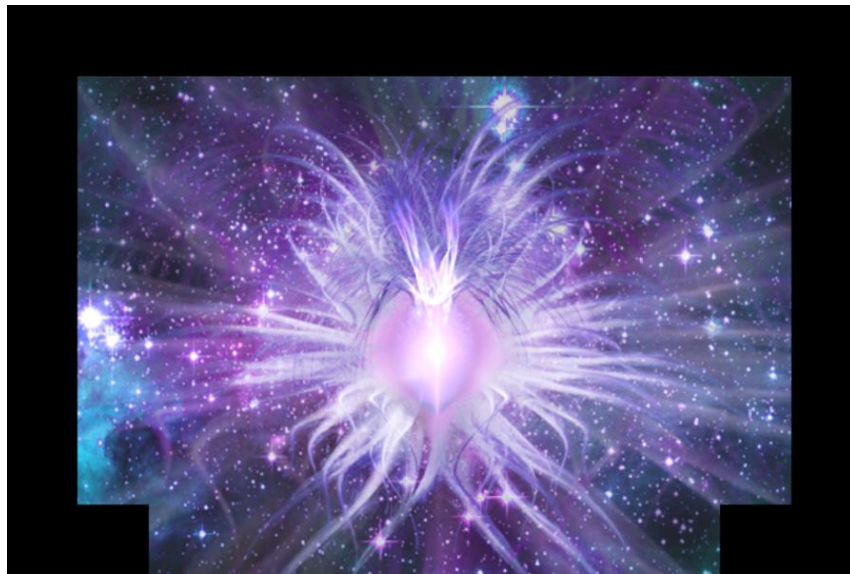
**Gambar 2.** Tampilan bola

- Papan.bmp



**Gambar 2.** Tampilan Papan

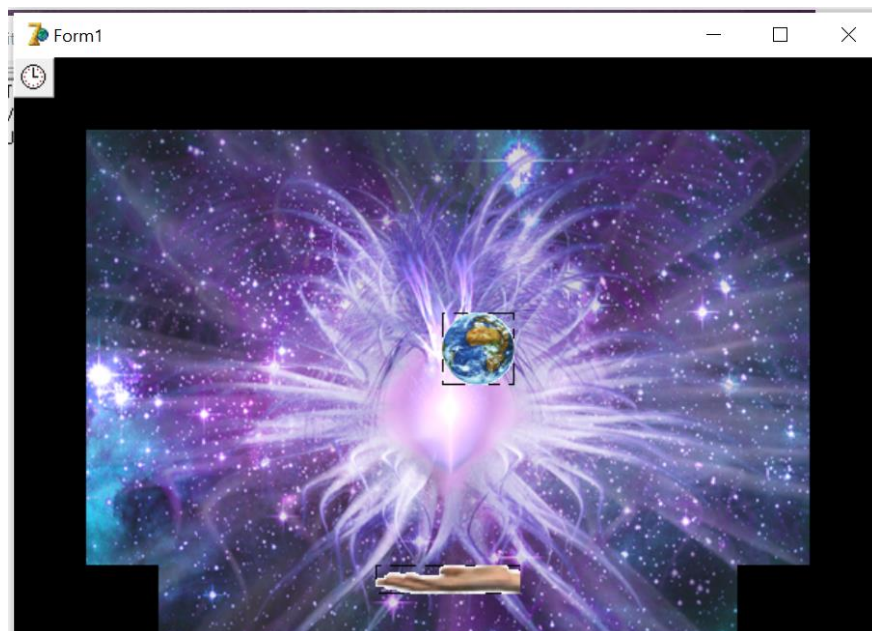
- Meja.bmp



**Gambar 3.** Tampilan Meja

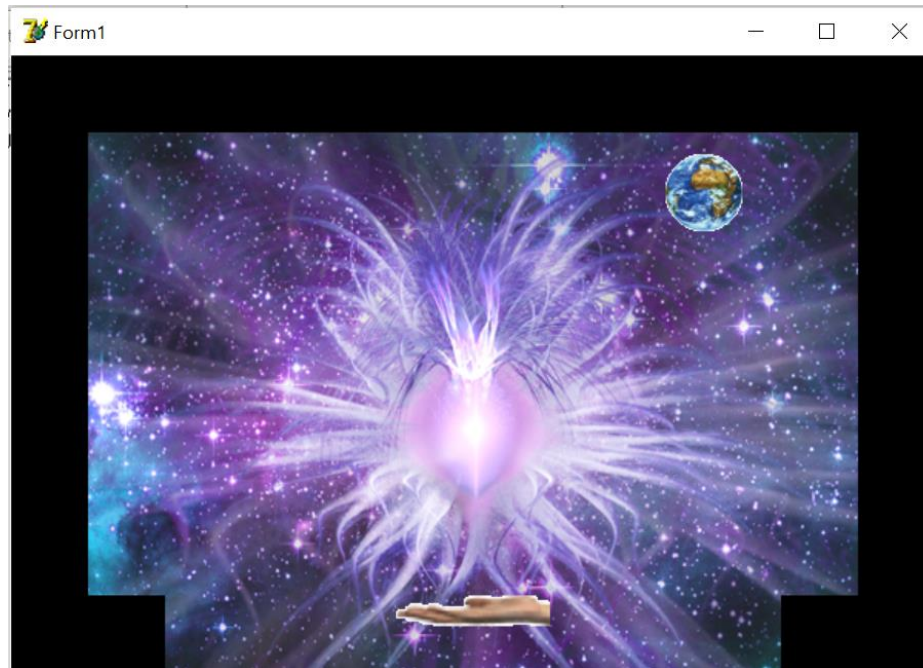
### **CARA PENGGUNAAN**

1. Bentuk form dalam program komputer permainan ini adalah seperti pada gambar 4.



**Gambar 4.** Tampilan formulir permainan

2. Pada program Pantul.exe dijalankan, maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 5.



**Gambar 5.** Tampilan Awal

Pada gambar 5 merupakan tampilan awal dari permainan / game bola pantul, pada tampilan tersebut terdapat background berupa “meja permainan”, “papan” yang bisa digerakan ke kanan dan ke kiri dan sebuah “bola”.

Papan tersebut dapat digerakan dengan menggunakan tombol :

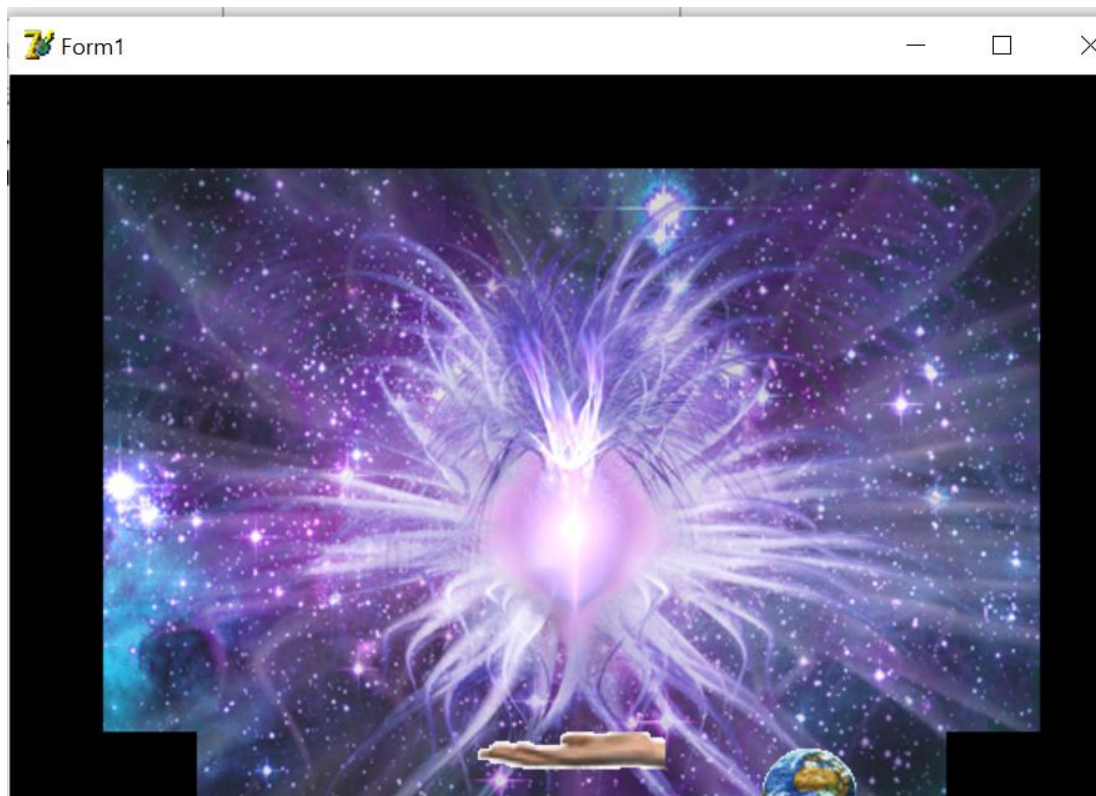
- a = untuk menggerakkan papan ke kiri
- d = untuk menggerakkan papan ke kanan

3. Bola akan dipantulkan oleh papan, dan akan terpantulkan kembali ke atas seperti pada gambar 6.



**Gambar 6.** Pemantulan bola

4. Pada saat bola tidak terkena papan, maka bola akan meluncur terus ke bawah dan akan menyebabkan permainan terhenti, seperti pada gambar 7.



**Gambar 7.** Bola tidak terpantul dan permainan terhenti