



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 : EC00202018082, 16 Juni 2020

Pencipta

Nama : **Dr. P. Tommy Y. S. Suyasa, M.Si., Psikolog, Dr. Zamralita, M.M., Psikolog, , dkk**

Alamat : Jalan Kertanegara No. 19, RT 004/RW 002, Kelurahan Selong, Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, Dki Jakarta, 12110

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dr. P. Tommy Y. S. Suyasa, M.Si., Psikolog**

Alamat : Jalan Kertanegara No. 19, RT 004/RW 002, Kelurahan Selong, Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, Dki Jakarta, 12110

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Karya Ilmiah**

Judul Ciptaan : **Tarumanagara College Interest Inventory (TCII)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 25 April 2020, di Jakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000190313

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	Dr. P. Tommy Y. S. Suyasa, M.Si., Psikolog	Jalan Kertanegara No. 19, RT 004/RW 002, Kelurahan Selong, Kecamatan Kebayoran Baru
2	Dr. Zamralita, M.M., Psikolog	Jalan Utama VII/3, RT 009/RW 001, Kelurahan Cengkareng Barat, Kecamatan Cengkareng
3	Indah Setiawan	Jalan Dwiwarna Ujung Gang I/12, RT 007/RW008, Kelurahan Karang Anyar, Kecamatan Sawah Besar



Tarumanagara College Interest Inventory (TCII)

Instruksi Pengerjaan Tes

1. **Pilihlah pernyataan yang paling sesuai** dengan diri Anda, dengan cara melingkari pilihan jawaban yang ada di lembar jawaban (Jangan mencoret-coret lembar soal)
 2. **Bila tidak ada pilihan yang sesuai** dengan diri Anda, Anda silakan meneruskan ke nomor berikutnya.
 3. **Bila kedua pilihan sesuai** dengan diri Anda, Anda harus memilih salah satu saja yang kira-kira paling sesuai dengan diri Anda.
-

- | | | |
|---|---|---|
| 1 | A | Senang membaca buku-buku tentang kesehatan |
| | B | Ingin belajar membuat rancangan suatu bangunan/gedung |
| 2 | A | Ingin mempelajari teknik-teknik pembuatan konstruksi jembatan |
| | B | Senang menggambar rancangan/sketsa suatu bangunan/rumah |
| 3 | A | Berminat mempelajari bahan-bahan dasar mebel/perabotan rumah tangga |
| | B | Senang menggambar konstruksi bangunan/rumah dari berbagai sisi |
| 4 | A | Berminat mempelajari teknik perencanaan kota |
| | B | Senang menggambar bentuk-bentuk ruang dengan perspektif 3 dimensi |
| 5 | A | Senang membahas dan membaca kasus-kasus dalam bidang hukum |
| | B | Senang mengamati keindahan bentuk-bentuk bangunan |
| 6 | A | Mempelajari Matematika dan Statistika (Kalkulus, Aljabar, Matriks, Data Mining) |
| | B | Berminat mempelajari komposisi garis, warna & tekstur suatu bentuk |
| 7 | A | Senang membaca/membahas hal-hal tentang perekonomian |
| | B | Berminat mempelajari teknik-teknik pembuatan gambar denah |
| 8 | A | Ingin menekuni mata pelajaran kimia |
| | B | Ingin memahami alasan/penyebab orang lain melakukan sesuatu |
| 9 | A | Senang mempelajari ilmu matematika (kalkulus, differensial) |
| | B | Ingin lebih memahami tahapan perkembangan anak |

- 10 A Senang menata ruangan (r. tamu, r. keluarga, r. tidur, dsb)
B Ingin memahami permasalahan-permasalahan dalam pendidikan anak
- 11 A Berminat merancang sistem transportasi penduduk kota
B Senang membantu orang lain dalam berkonsultasi & menangani masalah
- 12 A Berminat mempelajari pasal-pasal suatu peraturan/undang-undang
B Berminat membaca buku mengenai tokoh-tokoh psikologi
- 13 A Mempelajari Algoritma dan Pemrograman (Struktur Data, Image Processing, PHP, ASP.Net)
B Berminat mempelajari pengaruh kondisi tubuh terhadap tingkah laku manusia
- 14 A Berminat mempelajari perkembangan dan keberhasilan suatu perusahaan
B Berminat mempelajari kelainan-kelainan kejiwaan/tingkah laku manusia
- 15 A Ingin memahami lebih lanjut tentang anatomi tubuh manusia
B Berminat mempelajari gambar/model suatu peralatan/mesin
- 16 A Senang mempelajari ilmu fisika (hidrolik/fluida)
B Senang mata pelajaran matematika (aljabar, vektor, diferensial)
- 17 A Berminat mempelajari rancangan mebel/perabotan rumah
B Senang mempelajari ilmu mekanika dinamis (rotasi, kecepatan, percepatan benda)
- 18 A Berminat mempelajari bagaimana memanfaatkan lahan perkotaan
B Berminat mempelajari perancangan sistem transmisi (roda gigi) suatu mesin
- 19 A Berminat mempelajari dampak/konsekwensi suatu undang-undang
B Senang mempelajari ilmu termodinamika (perpindahan kalori, konduksi kalori, dsb)
- 20 A Mempelajari Sistem Operasi, Sistem Digital, Sistem Komputer
B Berminat mempelajari bahan, kekuatan dan cara kerja mesin
- 21 A Ingin memahami cara kerja yang efektif dan efisien dari suatu organisasi
B Senang mengutak-ngatik mesin (mobil/motor)
- 22 A Berminat menolong orang dalam melakukan usaha penyembuhan
B Senang merancang gambar-gambar suatu produk/barang
- 23 A Senang mata pelajaran mekanika statis (kesetimbangan gaya, resultan gaya, dsb)
B Senang berpikir tentang suatu ide dan menuangkan ide tersebut dalam bentuk gambar

- 24 A Senang merancang hiasan untuk sebuah ruangan
B Senang membuat gambar-gambar komik
- 25 A Senang menganalisa data kependudukan di suatu wilayah
B Senang membuat gambar-gambar untuk halaman depan buku
- 26 A Berminat mengetahui konsep dasar/landasan peraturan suatu perusahaan
B Ingin mempelajari pembuatan kartu, brosur, leaflet untuk periklanan
- 27 A Mempelajari Jaringan Komputer (Local Area Network, WAN)
B Berminat mempelajari/menekuni kegiatan fotografi (pemotretan, pencetakan film, dsb)
- 28 A Ingin mempelajari bagaimana mengatur suatu organisasi/perusahaan
B Senang menceritakan sesuatu dalam bentuk gambar
- 29 A Ingin tekun dalam mempelajari/memahami berbagai jenis obat
B Senang mengutak-ngatik peralatan listrik
- 30 A Berminat mempelajari struktur bahan bangunan (beton, baja, logam, kayu, dsb)
B Senang membetulkan peralatan listrik yang rusak
- 31 A Senang membuat rancangan dekorasi ruangan
B Senang terhadap pelajaran matematika (kalkulus, fungsi linier, persamaan differensial)
- 32 A Ingin mempelajari penyusunan anggaran suatu proyek di wilayah perkotaan
B Berminat mempelajari dasar-dasar elektronika (rangkaiian transitor, diode, power supply, dsb)
- 33 A Ingin mempelajari jenis-jenis peraturan dan logika yang mendasarinya
B Senang terhadap mata pelajaran fisika (muatan medan listrik, potensi listrik kapasitor)
- 34 A Mempelajari Robotics berdasarkan Inteligensia Buatan (Artificial Intelligence)
B Berminat mempelajari sistem kelistrikan alat telekomunikasi (jaringan komputer, radar, TV)
- 35 A Menerapkan konsep-konsep statistik/matematika untuk mengetahui kondisi perusahaan
B Berminat mempelajari cara kerja sistem dan sinyal digital dari suatu peralatan
- 36 A Senang membaca hal-hal yang menyebabkan timbulnya suatu penyakit
B Senang melakukan pencatatan keuangan pada buku kas
- 37 A Ingin mempelajari bagaimana konstruksi pembuatan terowongan
B Ingin mempelajari teknik pembukuan keuangan suatu perusahaan

- 38 A Senang membaca sejarah, filsafat estetika/kesenian
B Berminat mempelajari aplikasi matematika dalam ekonomi dan bisnis
- 39 A Berminat mempelajari proses pengelolaan *real estate*
B Ingin bekerja sebagai petugas pemeriksa laporan keuangan
- 40 A Ingin memahami proses penyelesaian suatu perselisihan berdasarkan hukum
B Berminat terhadap sistem keuangan: modal kerja, aktiva tetap, aktiva tdk. berwujud
- 41 A Mengembangkan Program Aplikasi (Software, Game, e-Business Application)
B Berminat mempelajari perhitungan-perhitungan biaya (cost analysis) perusahaan
- 42 A Tertarik terhadap cara-cara memimpin suatu organisasi
B Berminat mempelajari neraca keuangan, laporan rugi-laba, laporan arus kas
- 43 A Senang pada mata pelajaran biologi
B Senang merancang program-program (software) komputer
- 44 A Berminat mengenali berbagai alat-alat berat untuk pekerjaan konstruksi bangunan
B Senang memahami bahasa-bahasa program komputer
- 45 A Berminat mempelajari hal-hal yang membuat nyaman suatu perabotan (kursi, meja, dsb)
B Senang mencoba program-program komputer terbaru
- 46 A Berminat mempelajari kebijakan dalam pembangunan perumahan
B Senang memahami sesuatu dalam bentuk simbol
- 47 A Berminat mempelajari cara/teknik membuat perjanjian dagang
B Senang mengutak-katik (bahasa) program komputer
- 48 A Mempelajari sistem pengenalan wajah/pola secara otomatis (pattern recognition)
B Berminat mempelajari bahasa *operasional system* (komputer)
- 49 A Berminat mempelajari penyusunan kelayakan proyek badan usaha
B Berminat membuat aplikasi rumus-rumus matematika dengan program komputer
- 50 A Mempelajari bagaimana mengelola suatu acara (menjadi *event organizer*).
50 B Mempelajari bagaimana melakukan otomatisasi dari suatu sistem produksi.
- 51 A Mempelajari bagaimana menjalin relasi komunikasi dengan masyarakat.
51 B Merancang suatu proyek industri kecil menengah.

- 52 A Memahami komunikasi yang efektif dalam suatu organisasi.
52 B Merancang tata letak sarana/fasilitas dalam sistem industri.
- 53 A Mempelajari proses komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication*).
53 B Mengelola sistem persediaan barang (*supply chain*) di suatu perusahaan/industri.
- 54 A Menuliskan berbagai keunggulan suatu produk agar laku dijual (*advertising*).
54 B Merancang sistem kerja pegawai dalam suatu perusahaan/industri.
- 55 A Menganalisis gaya komunikasi para politikus (komunikasi politik).
55 B Merancang ruang dan peralatan kerja yang nyaman (*user friendly/ergonomis*).
- 56 A Menyusun naskah/tulisan untuk keperluan pemberitaan (jurnalistik).
56 B Mempelajari sistem/cara bekerja di suatu pabrik (manufaktur).