

# **VISUALISASI GAME RPG DENGAN CERITA RAMAYANA BERBASIS WINDOWS PHONE**

Isma Iffatus Saaihah  
(10.04.1.1.1.00039)

Pembimbing I : Yonathan Ferry Hendrawan, S.T., MIT.  
Pembimbing II : Moh. Kautsar Sophan, S.Kom, M.MT

## **ABSTRAK**

Pada tugas akhir sebelumnya terdapat sebuah *game RPG* berlatar cerita Ramayana. *Gameplay* pada *game* ini terdiri dari *mode* jalan – jalan dan *mode battle*. Pada *mode* jalan – jalan, terkadang secara tiba – tiba akan ada pemberitahuan yang menyatakan pemain menemukan *item* atau pemain bertemu musuh. Pada *mode battle*, untuk giliran tiap karakter memiliki urutan yang tetap. Namun, *game* ini masih berbasis *text*. Tugas akhir ini melanjutkan tugas akhir sebelumnya dengan membuat tampilan dari *game* cerita Ramayana berbasis *Windows phone*. Pada *game* ini, juga ada dua *mode*, yaitu *Mode Jalan-jalan* dan *Mode Battle*. Untuk *item* akan disembunyikan di balik asset seperti batu, semak dan pohon, sehingga pemain harus mencari *item* tersebut. Untuk giliran penyerangan pada *game* ini menggunakan konsep *ATB (Active Time Battle)*. Tiap karakter memiliki isi waktu yang terus bertambah dan panjang waktu yang telah ditentukan. Karakter akan mendapatkan giliran ketika isi panjang waktunya telah terpenuhi dan setelahnya, isi panjang waktu karakter akan menjadi nol lagi. Proses tersebut akan berulang hingga *mode battle* berakhir. Hasil pengujian *game* ini dapat berjalan dengan baik pada *emulator* dan *smartphone windows phone*. Untuk hasil pengujian pada pengguna, 80% pengguna mengatakan *game* ini memiliki tampilan yang menarik. 90% pengguna menyukai memahami cerita Ramayana dengan cara bermain *game* dan 70%nya ingin untuk melanjutkan bermain *game* ini hingga akhir.

**Kata kunci:** *Game, Role Playing Game, ATB (Active Time Battle), Ramayana, Windows Phone.*

# **VISUALIZATION GAME RAMAYANA STORY BASED RPG WITH WINDOWS PHONE**

Isma Iffatus Saaihah  
(10.04.1.1.1.00039)

Pembimbing I : Yonathan Ferry Hendrawan, S.T., MIT.  
Pembimbing II : Moh. Kautsar Sophan, S.Kom, M.MT

## **ABSTRACT**

*From the previous research there is a RPG game set in the Ramayana story. The Gameplay in this game consist of road mode and battle mode. On the road mode, sometimes unexpectedly there will be notification that States the player finding an item or enemy players. And on the battle mode, for each character have a fixed order. However, the game is still based on text. In this research is continuing the last research with make a display of Ramayana story game based on windows phone. In this game also have two modes. There are road and battle mode. For the items will be hidden behind the asset such as rocks, shrubs and trees, so that the player must search for these items. To turn the attack on this game uses ATB (Active Time Battle) concept. Each character has a time which continues to rise and the length of time that has been determined. The character will get a turn when the time has fulfilled and afterwards the length of time of the characters will be the zeroes again. The process will be repeated until battle mode is over. The result of testing from this game is can be running on emulator and windows phone. And the result of testing from the users is 80 % of users said the game is have a interesting display. 90 % of users likes to understand the Ramayana story from the way of playing this games and 70 % of them want to continue playing this game until the end.*

**Keywords :** Game, Role Playing Game, ATB (Active Time Battle), Ramayana, Windows Phone.