



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 : EC00202053201, 25 November 2020.

Pencipta

Nama : **ALBERTO YOHANES GUNAWAN, MARCELLINUS FERDINAND SUCIADI, S.T., M.Comp. dkk**

Alamat : JL. NIAGA 48 RT 001 RW 002 KELURAHAN SENTANAN KELURAHAN KRANGGAN, MOJOKERTO , JAWA TIMUR, 61312

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **UNIVERSITAS SURABAYA**

Alamat : JALAN NGAGEL JAYA SELATAN NO. 169 SURABAYA , SURABAYA , JAWA TIMUR, 60284

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Program Komputer Game Cerita Pewayangan Ramayana Kisah Rama Dan Sinta**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 5 November 2020, di SURABAYA

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000221851

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	ALBERTO YOHANES GUNAWAN	JL. NIAGA 48 RT 001 RW 002 KELURAHAN SENTANAN KELURAHAN KRANGGAN
2	MARCELLINUS FERDINAND SUCIADI, S.T., M.Comp.	RUNGKUT MEJOYO SELATAN I/KS RT 001 RW 001 KELURAHAN KALIRUNGKUT KECAMATAN RUNGKUT
3	NG MELISSA ANGGA, S.T., M.M.Comp	GENTENG CANDIREJO 28 RT 003 RW 008 KELURAHAN GENTENG KECAMATAN GENTENG



USER MANUAL
Program Komputer Game Cerita
Pewayangan Ramayana Kisah
Rama dan Sinta

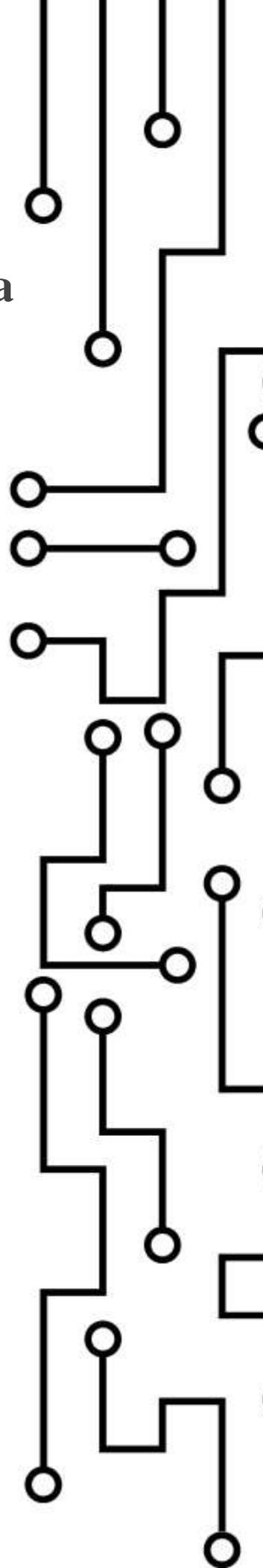


UBAYA
UNIVERSITAS SURABAYA

Alberto Yohanes Gunawan

Marcellinus Ferdinand Suciadi, S.T., M.Comp.

Ng Melissa Angga, S.T., M.M.Comp.



MANUAL PENGGUNAAN
GAME CERITA PEWAYANGAN RAMAYANA
KISAH RAMA DAN SINTA

A. KEBUTUHAN SISTEM

Beberapa kebutuhan yang dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan baik, antara lain :

1. Permainan dapat dimainkan pada komputer atau laptop dengan sistem operasi Windows 7 / 8/ 8.1 /10 (32bit/64bit).
2. RAM 2 GB atau lebih.
3. Processor i3 atau lebih.
4. Free disk space 700 MB.
5. DirectX 9.1/ OpenGL 3.2 atau lebih.
6. Resolusi layar 1920 x 1080.
7. Dibutuhkan mouse atau keyboard untuk bermain.

B. INSTALASI

Berikut merupakan langkah-langkah untuk instalasi game :

1. Buka folder Game.
2. Setelah itu, jalankan file Ramayana.exe untuk memulai permainan.

C. PENGGUNAAN

Berikut merupakan penjelasan untuk memainkan permainan :

1. Menu utama merupakan menu yang pertama kali dibuka ketika permainan dijalankan. Pada menu utama terdapat 4 tombol yang memiliki fungsi yang berbeda-beda, antara lain tombol main, galeri, informasi, dan keluar. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Tampilan menu utama

2. Menu informasi akan terbuka ketika pemain menekan tombol informasi pada menu utama. Dalam menu informasi akan menampilkan kumpulan logo dari karakter yang ada dalam permainan. Setiap logo dari karakter dapat ditekan untuk mengetahui informasi lebih detail dari karakter tersebut. Tampilan menu informasi dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Menu informasi (kiri : menu informasi, kanan : menu informasi setelah gambar ditekan)

3. Menu galeri akan terbuka ketika pemain menekan tombol galeri pada menu utama. Menu galeri menampilkan kumpulan gambar dari permainan Ramayana. Setiap gambar dapat diperbesar dengan cara menekan gambar tersebut. Tampilan menu galeri dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Menu galeri (kiri : menu galeri, kanan : menu galeri setelah gambar ditekan)

4. Tombol main pada menu utama berfungsi untuk memulai permainan. Ketika permainan dijalankan akan dimunculkan dialog antar karakter, pemain dapat menekan tombol lanjut untuk melanjutkan isi dialog. Tampilan dialog permainan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Tampilan dialog permainan

5. Permainan Ramayana merupakan genre *action platform* yang memiliki 9 level dalam permainannya. Pemain diharuskan untuk menyelesaikan misi pada setiap level sambil menghindari rintangan dan melawan musuh yang ada. Pemain dapat memainkan 2 karakter yang berbeda pada setiap level, namun pada level tertentu pemain diharuskan menggunakan 1 karakter saja.

6. Pemain menggunakan keyboard dan mouse untuk bermain. Berikut merupakan kontrol yang digunakan ketika bermain :

- Tombol A untuk bergerak ke kiri
- Tombol D untuk bergerak ke kanan
- Tombol W untuk melompat
- Tombol Q untuk mengganti karakter
- Tombol H untuk menyembuhkan nyawa
- Tombol Esc untuk menghentikan permainan sejenak
- Tombol Alt kiri untuk menghindar
- Klik kiri mouse untuk menyerang dengan jarak pendek
- Klik kanan mouse untuk menyerang dengan jarak jauh

Gambar 5 merupakan kontrol yang digunakan untuk memainkan permainan ini.



Gambar 5 Kontrol permainan