

**PERANCANGAN *GAME* RADEN KAMANDAKA SEBAGAI MEDIA
EDUKASI DALAM MELESTARIKAN CERITA RAKYAT**

Skripsi



Disusun oleh

Tegar Aji Pratama
20SA3040

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2024**

**PERANCANGAN *GAME* RADEN KAMANDAKA SEBAGAI MEDIA
EDUKASI DALAM MELESTARIKAN CERITA RAKYAT**

Skripsi

Untuk *memenuhi* sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Tegar Aji Pratama

20SA3040

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2024**

PERSETUJUAN

Skripsi

PERANCANGAN GAME RADEN KAMANDAKA SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MELESTARIKAN CERITA RAKYAT

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tegar Aji Pratama

20SA3040

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 16 Juli 2024

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.
NIDN. 0611118204

Dani Arifudin, M.Kom.
NIDN. 0609109202

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 26 Juli 2024

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Teknologi Informasi

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.
NIK. 2014.02.1.018

PENGESAHAN

Skripsi

**PERANCANGAN GAME RADEN KAMANDAKA SEBAGAI MEDIA
EDUKASI DALAM MELESTARIKAN CERITA RAKYAT**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tegar Aji Pratama

20SA3040

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 26 Juli 2024

Dr. Taqwa Hariguna, S.T., M.Kom.
NIDN. 0618098301

Abdul Azis, M.Kom.
NIDN. 0620059003

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.
NIDN. 0611118204

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 26 Juli 2024

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Tegar Aji Pratama
NIM : 20SA3040
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Perancangan *Game* Raden Kamandaka Sebagai Media Edukasi Dalam Melestarikan Cerita Rakyat

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Dani Arifudin, M.Kom.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 16 Juli 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Tegar Aji Pratama
NIM. 20SA3040

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji penulis panjatkan bagi Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Tidak lupa pula sholawat serta salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis ingin mempersembahkan skripsi ini sebagai bentuk rasa terima kasih kepada mereka yang telah menyertai dan memberi dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini. Saya persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tua yang saya cintai, Bapak SugiHarsono dan Ibu Tri Murni, terima kasih atas segala bentuk dukungan serta tiada henti doa-doa yang selalu kalian curahkan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kepada Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku dosen pembimbing 1. Saya ingin mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingan yang diberikan selama ini dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
3. Kepada Bapak Dani Arifudin, M.Kom., selaku dosen pembimbing 2. Saya ingin mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingan yang diberikan selama ini dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
4. Kepada Bapak Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan berbagai ilmu, wawasan, dan dukungan kepada penulis.

5. Kepada teman-teman seperjuangan yang rutin berkumpul di kamar Kost, Alfian Hudaloh, Rifqi Setiadi, Khoerul Anam, Bagas Sutiono, dan Youka Ezzat El Buna terima kasih telah memberikan dukungan, semangat, dan sebagai tempat berkeluh kesah selama perkuliahan sampai menyelesaikan tugas akhir.
6. Kepada teman-teman 1 angkatan yaitu Kelas TI20C, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan.
7. Kepada Ibu ari Puspawardani, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Kradenan, terima kasih atas kerja samanya dan dukungannya kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
8. Dan terakhir untuk diri saya sendiri Tegar Aji Pratama yang sudah berjuang tanpa putus asa sampai sejauh ini, terima kasih sudah bertahan, terima kasih sudah berusaha.

HALAMAN MOTTO

“The only things we are allowed to do..is to believe that we won’t regret the choice we made”.

-Johan Liebert



KATA PENGANTAR

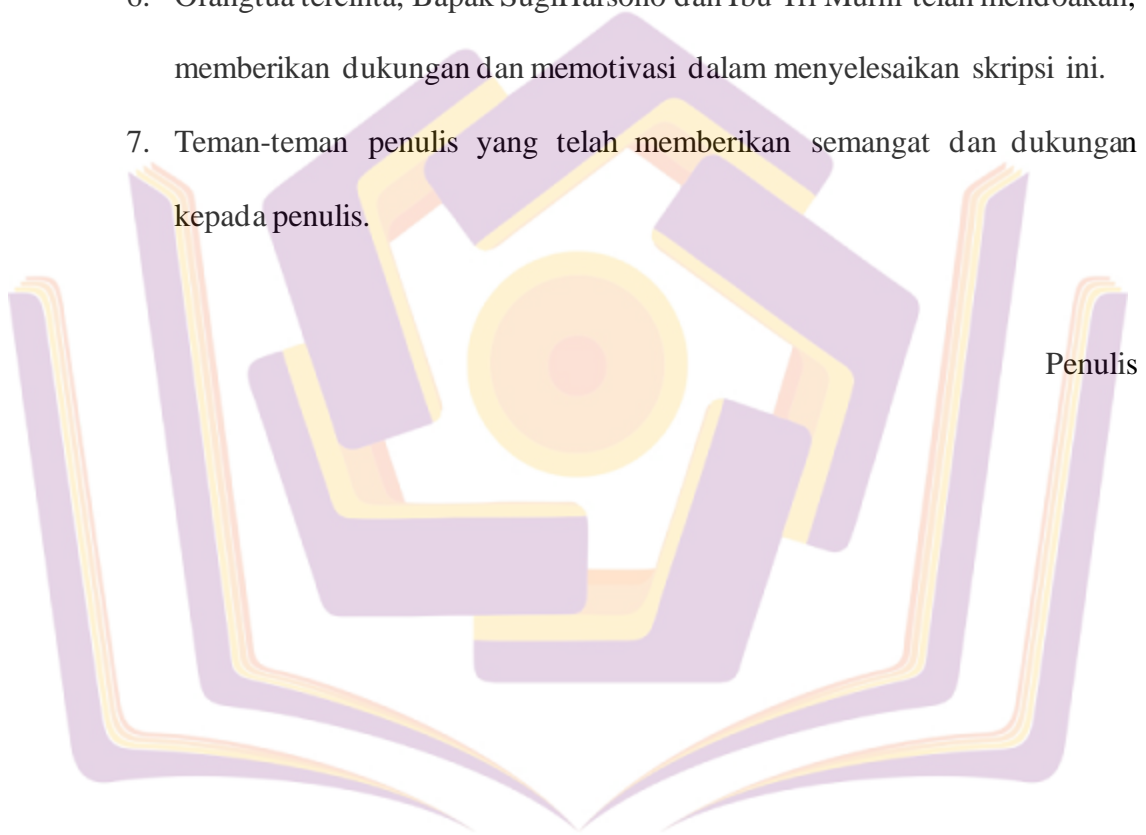
Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan seluruh rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul “PERANCANGAN *GAME* KAMANDAKA SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MELESTARIKAN CERITA RAKYAT” dengan lancar.

Skripsi ini disusun untuk *memenuhi* tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto. Dalam penyusunan skripsi ini, tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, arahan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Iman Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto dan dosen pembimbing 1. Terima kasih atas bimbingan, masukan, dan arahan yang telah diberikan dan telah berkenan dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik
4. Bapak Dani Arifudin, M.Kom., selaku dosen pembimbing 2. Terima kasih atas bimbingan, masukan, dan arahan yang telah diberikan dan telah

berkenan dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

5. Bapak Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Purwokerto.
6. Orangtua tercinta, Bapak SugiHarsono dan Ibu Tri Murni telah mendoakan, memberikan dukungan dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman penulis yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.



Penulis