

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI CERITA RAKYAT SEBAGAI
MEDIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA PADA
ANAK-ANAK**

Skripsi



Disusun oleh

Tegar Subekti

20SA3044

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

2024

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI CERITA RAKYAT SEBAGAI
MEDIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA PADA
ANAK-ANAK**

Skripsi

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



Disusun oleh

Tegar Subekti

20SA3044

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

2024

PERSETUJUAN

Skripsi

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI CERITA RAKYAT SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA PADA ANAK-ANAK

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tegar Subekti
20SA3044

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 13 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si.
NIDN. 0602127301

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 19 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

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI CERITA RAKYAT SEBAGAI
MEDIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA PADA
ANAK-ANAK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tegar Subekti

20SA3044

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 19 Juli 2024

Didit Suhartono, M.Kom.
NIDN. 0626018004

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si.
NIDN. 0602127301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 19 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 Subekti
NIM : 20SA3044
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Edukasi Cerita Rakyat
Sebagai Media Untuk Meningkatkan Literasi
Membaca Pada Anak-Anak

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si.

Dosen Pembimbing 2 : -

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, 19 Juli 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Tegar Subekti
NIM. 20SA3044

HALAMAN PERSEMBAHAN

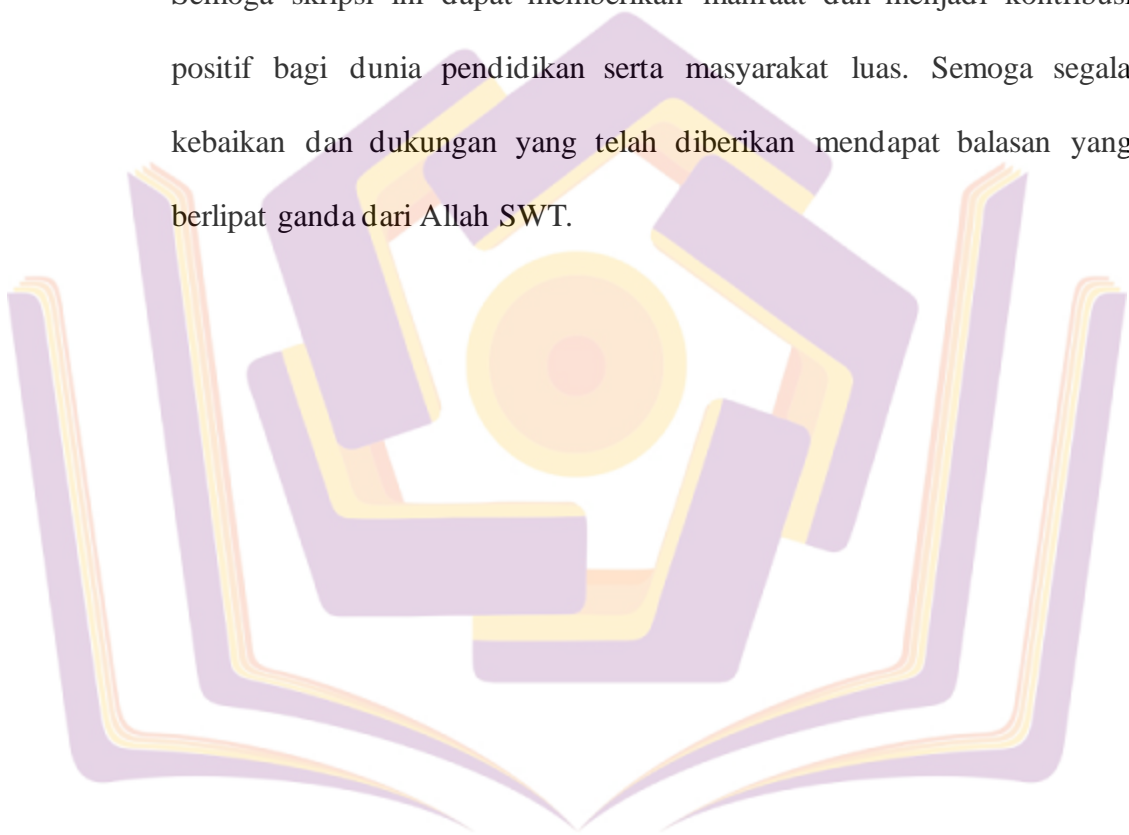
Puji Syukur Alhamdulillah saya panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang tiada terhingga, yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua Orang Tua Tercinta, Bapak Siyam Marsito dan Ibu Sarikem, yang telah memberikan cinta, doa, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas sepanjang hidup saya. Terima kasih atas semua nasihat, kesabaran, dan kasih sayang yang telah diberikan. Tanpa kalian, saya tidak akan berada di titik ini.
3. Kakak Tersayang, Kiki Wahyudi dan Feti Solikhah, yang selalu memberikan semangat, dukungan moral, dan keceriaan di saat-saat sulit. Terima kasih atas kebersamaan dan doa yang tulus.
4. Dosen Pembimbing, Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan arahan dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Terima kasih atas semua waktu dan perhatian yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini.
5. Para Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Komputer, yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama masa studi. Terima kasih atas semua pengetahuan dan pengalaman yang berharga.

6. Teman-teman Seperjuangan di Kontrakan Fun-Tat, yang telah menjadi teman diskusi, berbagi suka dan duka, serta memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan dan bantuan yang telah diberikan.
7. Kepada musisi tanah air khususnya Hindia dan Bernadya berkat lagu-lagu indahnya yang menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua Pihak yang Telah Membantu, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam berbagai bentuk selama penulisan skripsi ini.
9. Almamater Tercinta, Universitas Amikom Purwokerto, yang telah memberikan wadah untuk belajar, berkembang, dan meraih mimpi. Terima kasih atas segala fasilitas dan kesempatan yang diberikan.
10. Dan yang terakhir terima kasih kepada laki-laki sederhana namun terkadang sangat sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis dari sebuah karya tulis ini, diri saya sendiri, Tegar Subekti. Seorang laki-laki yang berumur 22 tahun saat menciptakan karya tulis ini namun terkadang sifatnya masih seperti anak kecil pada umumnya. Terima kasih telah hadir didunia walaupun mungkin tidak sedikit yang tidak ikut serta dalam merayakan hadirmu di dunia namun selalu bersyukur karena banyak pula manusia yang dengan bahagia merayakan kehadiranmu di dunia. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini melewati banyaknya rintangan hidup yang tidak tertebak adanya. Terima kasih tetap memilih hidup dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walaupun seringkali merasa putus asa atas apa yang telah

telah diusahakan tidak tercapai sesuai harapannya. Terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Berbahagialah selalu dimanapun kamu berada, Tegar. Rayakan selalu kehadiranmu di dunia atas semua hal yang membuatmu hidup. Pastikan jiwamu selalu menjadi bagian dari hal-baik di alam semesta.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi positif bagi dunia pendidikan serta masyarakat luas. Semoga segala kebaikan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.



HALAMAN MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya...,”

(Q.S Al – Baqarah: 286)

“Tidak perlu bermimpi terlalu tinggi, Hiduplah dengan rasa cukup, sehingga kamu dapat menikmati indahny rasa bersyukur”

(My Father – Siyam Marsito)

“Hidup bukan saling mendahului, Bermimpilah sendiri – sendiri”

(Hindia – Baskara Putra)

“I tried..., In the end..., I did...”

(Red Dead Redemption 2 – Arthur Morgan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Rancang Bangun Game Edukasi Cerita Rakyat Sebagai Media Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Pada Anak-Anak" ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Infomasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, saya telah menerima banyak dukungan, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dengan penuh kesabaran dan keikhlasan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan dukungan dan kemudahan selama masa studi.
3. Bapak, Ibu, dan Rekan-rekan serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah banyak memberi bantuan dan dorongan moral, material, yang tak ternilai demi keberhasilan penulis.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi dunia pendidikan serta masyarakat luas.

Penulis,

