

**PERANCANGAN *GAME* GALANG THE ECORESCUE BERBASIS
PLATFORMER SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEBERSIHAN
LINGKUNGAN**

Skripsi



Disusun oleh

Yusif El Fakhry

21SA3048

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

2026

**PERANCANGAN *GAME* GALANG THE ECORESCUE BERBASIS
PLATFORMER SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEBERSIHAN
LINGKUNGAN**

Skripsi

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



Disusun oleh

Yusif El Fakhry

21SA3048

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

2026

PERSETUJUAN

Skripsi

PERANCANGAN GAME GALANG THE ECORESCUE BERBASIS PLATFORMER SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEBERSIHAN LINGKUNGAN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusif El Fakhry

21SA3048

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 08 Januari 2026

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 19 Febuari 2026

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Kaprodi Teknologi Informasi

Prof. 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 GALANG THE ECORESCUE BERBASIS
PLATFORMER SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEBERSIHAN
LINGKUNGAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusif El Fakhry

21SA3048

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 19 Febuari 2026

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

Irma Darmayanti, M.Kom.
NIDN. 0606059102

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

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 19 Febuari 2026

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Yusif El Fakhry
NIM : 21SA3048
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : PERANCANGAN *GAME* GALANG THE
ECORESCUE BERBASIS *PLATFORMER*
SEBAGAI MEDIA EDUKASI
KEBERSIHAN LINGKUNGAN

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, 08 Januari 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000

Yusif El Fakhry
NIM. 21SA3048

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT, dan atas doa dan dukungan orang tercinta, pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya lah maka skripsi ini dapat selesai tepat waktu.
2. Kedua orang tua (Ibu Ratna Wijayati dan Bapak Sulis Priyono) tercinta beserta seluruh anggota keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, nasihat, dan semangat selama perjalanan perkuliahan, khususnya dalam proses penyusunan skripsi.
3. Diri saya sendiri, terima kasih sudah berjuang hingga akhir.

HALAMAN MOTTO

"What is better? To be born good, or to overcome your evil nature through great effort?"

Paarthurnax (Skyrim)

"It always seems impossible until it's done."

Nelson Mandela



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "PERANCANGAN GAME GALANG THE ECORESCUE BERBASIS PLATFORMER SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEBERSIHAN LINGKUNGAN"

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto. Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro M.Kom., selaku dosen pembimbing 1 yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang sangat berharga selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dani Arifudin, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan ilmu, inspirasi, dan motivasi selama masa perkuliahan.
6. Orang tua saya, keluarga, dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral, material, dan doa yang tiada henti.
7. Ibu Sulis Priyani, S.Pd.SD. sebagai kepala sekolah SDN 3 tambaksogra yang sudah memperbolehkan untuk dilakukannya penelitian.
8. Ibu Rr. Retno Diah Suprobowati, S.Pd. selaku walikelas 6 yang sudah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan kebaikan yang diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT. Saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri saya sendiri maupun bagi pembaca secara umum.

Purwokerto, 10 Februari 2026

Penulis