

**ASSET ANIMASI 3D PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL
ANAK-ANAK BUDAYA BANYUMAS
(Studi Kasus: Pusat Studi Media *Game* dan *Mobile*)**

Skripsi



Disusun oleh

**Febri Kartiwa
19SA3007**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2023**

**ASSET ANIMASI 3D PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL
ANAK-ANAK BUDAYA BANYUMAS
(Studi Kasus: Pusat Studi Media *Game* dan *Mobile*)**

Skripsi

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



Disusun oleh

Febri Kartiwa

19SA3007

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

2023

PERSETUJUAN

Skripsi

ASSET ANIMASI 3D PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK BUDAYA BANYUMAS

(Studi Kasus: Pusat Studi Media *Game* dan *Mobile*)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Febri Kartiwa
19SA3007

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 18 Juli 2023

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

Hellik Hermawan, M.Kom.
NIDN. 0610058503

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 01 Agustus 2023

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Teknologi Informasi

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

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

PENGESAHAN

Skripsi

**ASSET ANIMASI 3D PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL
ANAK-ANAK BUDAYA BANYUMAS
(Studi Kasus: Pusat Studi Media *Game* dan *Mobile*)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Febri Kartiwa

19SA3007

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 01 Agustus 2023

Yuli Purwati, M.Kom.
NIDN. 0617078701

Aulia Hamdi, M.Kom.
NIDN. 0628128702

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 01 Agustus 2023

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Febri Kartiwa
NIM : 19SA3007
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : *ASSET ANIMASI 3D PENGENALAN
PERMAINAN TRADISIONAL
ANAK-ANAK BUDAYA BANYUMAS*

Dosen Pembimbing 1 : Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom

Dosen Pembimbing 2 : Hellik Hermawan, 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, 18 Juli 2023

Yang menyatakan,

Bermaterai

6000

Febri Kartiwa

NIM. 19SA3007

HALAMAN PERSEMBAHAN

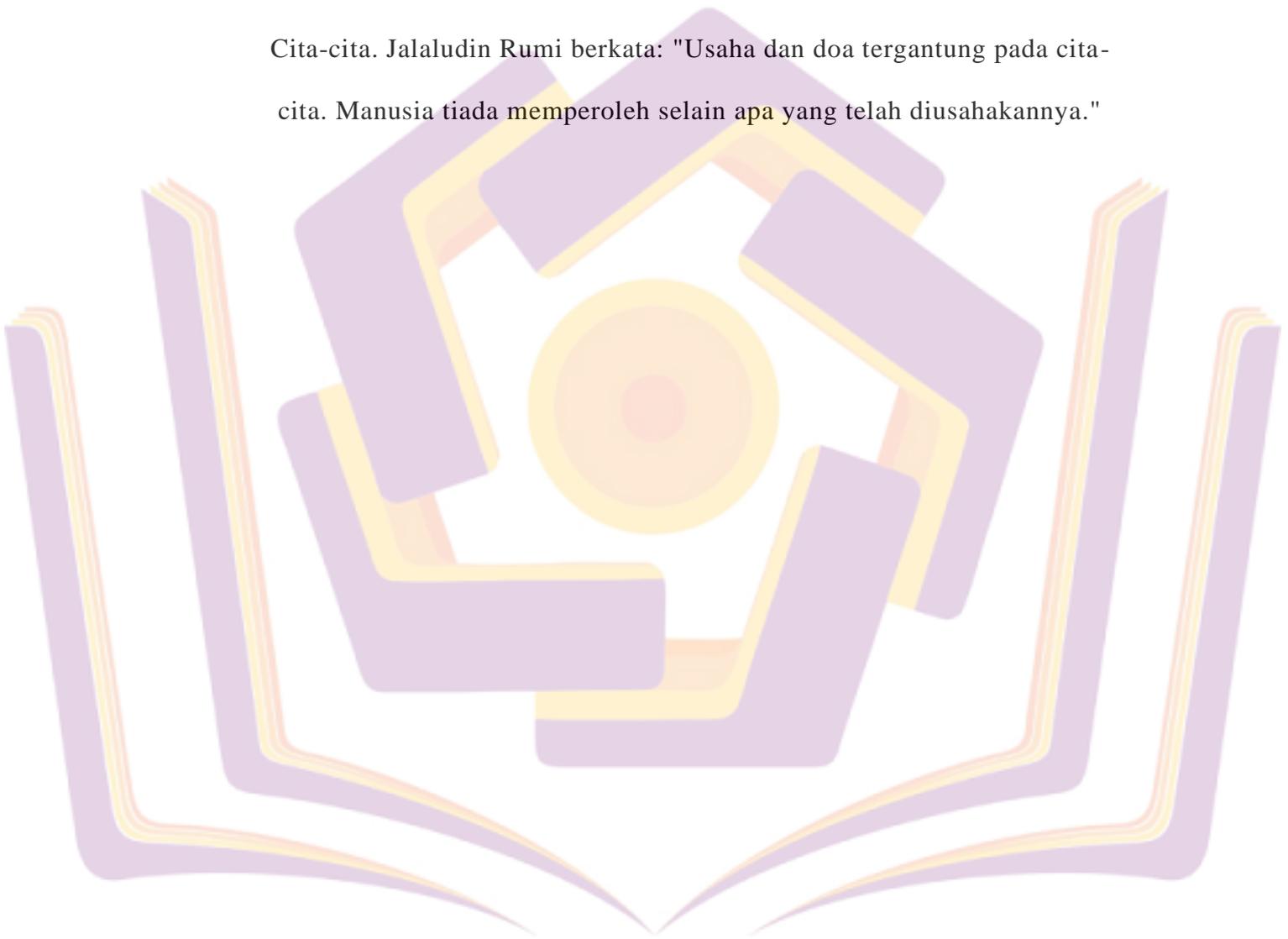
Dengan rasa syukur yang mandalam, dengan telah diselesaikannya Skripsi ini penulis mempersembahkannya kepada:

1. Allah SWT Pencipta semesta alam yang telah membantu hidup dan berkah rizki-Nya.
2. Ayah dan Ibu tercinta terima kasih atas dukungannya dan pengorbanannya sungguh cinta kasih sayang ayah dan ibu yang tulus, doa serta kasih sayangnya tak akan pernah penulis lupakan.
3. Untuk seluruh keluarga penulis, dan saudara penulis terima kasih doa dan dukungannya.
4. Segenap Universitas Amikom Purwokerto, staf pengajar, karyawan, dan seluruh mahasiswa semoga tetap semangat dalam beraktivitas dalam mengisi hari-harinya di kampus Universitas Amikom Purwokerto.
5. Untuk kating kedua angkatan 2018 yang bernama mas ganang dan mba Rahmah. Terima kasih sudah mau meluangkan waktunya untuk membantu, memberi saran dan sudah mau sabar dalam pengerjaan skripsi penulis.
6. Untuk kawan-kawan seangkatan skripsi, Nuria Puji Hapsari dan Nurul Melin Lestari, semoga persahabatan kita tetap abadi, perjuangan masih panjang kawan

HALAMAN MOTTO

Jangan Menyia-nyiakan Waktu. Dalam sebuah hadis, Rasulullah SAW bersabda: “Waktu bagaikan pedang. Jika kamu tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu.” (HR Muslim)

Cita-cita. Jalaludin Rumi berkata: "Usaha dan doa tergantung pada cita-cita. Manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya."



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “*Asset Animasi 3D* Pengenalan Permainan Tradisional Anak-anak Budaya Banyumas” ini dengan baik. Sholawat dengan salam tak lupa sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi teladan bagi umat manusia.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu tahapan penting dalam menyelesaikan Pendidikan sarjana di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidaklah mungkin terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi dalam proses penelitian ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Berlianan, M,Kom,.M.Si. Selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan motivasi serta inspirasi selama penulis menempuh Pendidikan di Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom. selaku Ketu Program studi Teknologi Informasi.
4. Bapak Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom dan Bapak Hellik Hermawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan kesabaran yang telah diberikan selama penulisan skripsi.

5. Seluruh Dosen Universitas Amikom Purwokerto yang sudah berkenan memberikan dan pengembangan ilmu pengetahuan selama masa studi.
6. Semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih dalam bidang Ilmu Komputer. Penulis juga menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna, Oleh karena itu penulis terbuka dan sangat mengharapkan kritik dan saran konstruktif guna perbaikan di masa depan.

Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi pijakan untuk penelitian lebih lanjut di bidang Ilmu Komputer

Penulis,