

**GAME PLATFORMER 2D “ANOMAN OBONG” SEBAGAI SARANA
REVITALISASI BUDAYA WAYANG KULIT DI ERA DIGITAL**

Skripsi



Disusun oleh

Rofi Azhar

21SA1150

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2025

**GAME PLATFORMER 2D “ANOMAN OBONG” SEBAGAI SARANA
REVITALISASI BUDAYA WAYANG KULIT DI ERA DIGITAL**

Skripsi

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



Disusun oleh

Rofi Azhar

21SA1150

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2025

PERSETUJUAN

Skripsi

GAME PLATFORMER 2D “ANOMAN OBONG” SEBAGAI SARANA REVITALISASI BUDAYA WAYANG KULIT DI ERA DIGITAL

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rofi Azhar

21SA1150

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 18 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Dwi Krisbiantoro, M.Kom.
NIDN. 0617048301

Ely Purnawati, M.Kom.
NIDN. 0620028703

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 05 Agustus 2025

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Informatika

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

Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.
NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

***GAME PLATFORMER 2D “ANOMAN OBONG” SEBAGAI SARANA
REVITALISASI BUDAYA WAYANG KULIT DI ERA DIGITAL***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rofi Azhar

21SA1150

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 05 Agustus 2025

Primandani Arsi, SST., M.Kom.

NIDN. 0602108801

M. Syaiful Amin, M.Kom.

NIDN. 0622059002

Dwi Krisbiantoro, M.Kom.

NIDN. 0617048301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 05 Agustus 2025

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 : Rofi Azhar
NIM : 21SA1150
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : *Game Platformer 2D “Anoman Obong”*
sebagai Sarana Revitalisasi Budaya Wayang
Kulit di Era Digital
Dosen Pembimbing 1 : Dwi Krisbiantoro, M.Kom.
Dosen Pembimbing 2 : Ely Purnawati, 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 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000

Rofi Azhar
NIM. 21SA1150

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, yang atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan perjuangan ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Orang tua penulis, sumber kekuatan dan inspirasi terbesar. Terima kasih atas setiap doa yang tak pernah putus, pengorbanan yang tiada batas, serta cinta dan dukungan moril maupun materiil yang tak akan pernah bisa ananda balas.
2. Adik penulis, Alya Difa Azzahra, terima kasih untuk segala dukungan, semangat, dan canda tawa yang selalu mewarnai hari-hari dan meringankan beban selama proses ini.
3. Bapak Dwi Krisbiantoro, M.Kom., dan Ibu Ely Purnawati, M.Kom., selaku dosen pembimbing. Terima kasih sebesar-besarnya atas segala waktu, ilmu, bimbingan, dan kesabaran yang telah Bapak dan Ibu berikan dalam mengarahkan penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Sahabat seperjuangan dan teman-teman semua, yang saling memberikan semangat di kala lelah dan menjadi saksi perjalanan ini. Terima kasih untuk setiap diskusi, bantuan, dan kenangan yang tak terlupakan.

HALAMAN MOTTO

“Jadilah bagian dari perubahan yang ingin kamu saksikan di dunia ini”

(Adolf Hitler)

“Labor omnia vincit”

(Publius Vergilius Maro)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan tanpa henti, baik moril maupun materiil, serta doa yang tidak pernah putus.
3. Bapak Dwi Krisbiantoro, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga selama proses pengerjaan skripsi ini.
4. Ibu Ely Purnawati, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, memberikan semangat, dan dukungan kepada penulis.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

6. Seluruh staf dan dosen Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
7. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, bantuan, dan menjadi teman berbagi dalam suka dan duka selama masa studi.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembaca serta pihak-pihak yang berkepentingan.

Purwokerto, 18 Juli 2025

Penulis