

**IMPLEMENTASI TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* DALAM  
PERANCANGAN ASET VISUAL *GAME* INTERAKTIF  
UNTUK EDUKASI PENTINGNYA KESEHATAN  
SISTEM PENCERNAAN**

**Skripsi**



Disusun oleh

**Wiqor Furqoni**

**22SA11A127**

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

**2026**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* DALAM  
PERANCANGAN ASET VISUAL *GAME* INTERAKTIF  
UNTUK EDUKASI PENTINGNYA KESEHATAN  
SISTEM PENCERNAAN**

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Wiqor Furqoni**

**22SA11A127**

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

**2026**

## **PERSETUJUAN**

### **Skripsi**

#### **IMPLEMENTASI TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* DALAM PERANCANGAN ASET VISUAL *GAME* INTERAKTIF UNTUK EDUKASI PENTINGNYA KESEHATAN SISTEM PENCERNAAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wiqor Furqoni**

**22SA11A127**

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 10 Januari 2026

**Dosen Pembimbing 1,**

**Dosen Pembimbing 2,**

**Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.**  
**NIDN. 0606029101**

**Agung Prasetyo, M.Kom.**  
**NIDN. 0412037602**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 26 Januari 2026

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan,**

**Kaprodi Informatika**

**Prof. 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**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* DALAM  
PERANCANGAN ASET VISUAL *GAME* INTERAKTIF  
UNTUK EDUKASI PENTINGNYA KESEHATAN  
SISTEM PENCERNAAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wiqor Furqoni**

**22SA11A127**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 26 Januari 2026

**Aulia Hamdi, M.Kom.**  
**NIDN. 0628128702**

---

**Banu Dwi Putranto, M.Kom.**  
**NIDN. 0621058705**

---

**Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.**  
**NIDN. 0606029101**

---

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal 26 Januari 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 : Wiqor Furqoni  
NIM : 22SA11A127  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Implementasi Teknik *Shape Language* dalam Perancangan Aset Visual *Game* Interaktif Untuk Edukasi Pentingnya Kesehatan Sistem Pencernaan

Dosen Pembimbing 1 : Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Agung Prasetyo, 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 10 Januari 2026

Yang menyatakan,

Bermaterai  
10000

**Wiqor Furqoni**  
NIM. 22SA11A127

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan terimakasih atas doa dan dukungan sehingga tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu penulis persembahkan sekripsi ini kepada:

1. Allah SWT

Atas karunia dan izin yang diberikan sehingga diberikan diberikan kemauan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi tepat waktu.

2. Orang tua dan keluarga

Terima kasih kepada orang tua tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan, serta peran sebagai tempat kembali. Tidak lupa pula terima kasih kepada seluruh keluarga besar atas *support* yang diberi.

3. Teman-teman IF22F dan teman-teman seperjuangan

Terima kasih banyak kepada Eka, Anas, Fara, Nur, Setya dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu atas motivasi dan kenangan yang diberikan selama kuliah di Universitas Amikom Purwokerto

4. Teman-teman group “RESTU PALA”

Terima kasih kepada Agyl, Ari, Dandi, Hamid, Viki, Yusdi, Ella, Ika, Ratih, Rivani, Riska yang memberikan dukungan serta sebagai tempat bertukar tawa, canda dan duka atas berbagai cerita dalam proses kuliah maupun saat penyusunan skripsi ini.

5. Diri saya sendiri

Terima kasih karena sudah mau percaya atas segala keraguan yang ada dan mau berjuang hingga akhir.

## HALAMAN MOTTO

*“Lakukan apa yang kau mau, sekarang  
Saat hatimu bergerak, jangan kau larang”*

Hindia – Karir Ini Tak Ada Artinya



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Teknik *Shape language* Dalam Perancangan Aset Visual *Game* Interaktif Untuk Edukasi Pentingnya Kesehatan Sistem Pencernaan” dengan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari doa, bantuan serta dukungan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Prof. Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Kepala Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom. dan Bapak Agung Prasetyo, M.Kom. selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan yang berarti bagi penulis.
5. Pihak SD Negeri 01 Jepara Wetan dan Ibu Ari Miwarsih S, Pd. yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
6. Seluruh pihak yang terlibat dan memberi dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik

Selain itu, penulis juga sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang diberikan akan sangat membantu di masa mendatang. Penulis juga berharap dari tugas akhir skripsi ini dapat membantu dan bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Purwokerto, 11 Januari 2026

Penulis

