

**PERANCANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK VISUALISASI
KARAKTER *GAME MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA*
SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PADA
E-SPORT ARENA COMMUNITY**

Skripsi



Disusun oleh

Gigih Oktavian

22SA31A018

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2026**

**PERANCANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* UNTUK VISUALISASI
KARAKTER *GAME MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA*
SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PADA
E-SPORT ARENA COMMUNITY**

Skripsi

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



Disusun oleh

Gigih Oktavian

22SA31A018

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2026**

PERSETUJUAN

Skripsi

PERANCANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK VISUALISASI KARAKTER GAME MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PADA E-SPORT ARENA COMMUNITY

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gigih Oktavian
22SA31A018

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 01 Agustus 2026

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0616019301

Agus Pramono, M.T.
NIDN. 0608088007

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 11 Agustus 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 MEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK VISUALISASI
KARAKTER GAME MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA
SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PADA
E-SPORT ARENA COMMUNITY**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gigih Oktavian

22SA31A018

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 11 Agustus 2026

Hellik Hermawan, M.Kom.
NIDN. 0610058503

Retno Waluyo, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0622038602

Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0616019301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 11 Agustus 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 : Gigih Oktavian
NIM : 22SA31A018
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Perancangan Media *Augmented Reality* Untuk Visualisasi Karakter *Game Multiplayer Online Battle Arena* Sebagai Media Interaktif pada E-Sport Arena Community

Dosen Pembimbing 1 : Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI.
Dosen Pembimbing 2 : Agus Pramono, M.T.

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, 01 Agustus 2026

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Gigih Oktavian
NIM. 22SA31A018

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil‘alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, serta memberikan kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Sucipto, almarhumah Ibu Aspiyah, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan semangat sejak awal menempuh pendidikan di perguruan tinggi hingga penulis berhasil mencapai tahap ini.
3. Pihak E-Sport Arena Community yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian serta menjadikan komunitas tersebut sebagai objek penelitian.
4. Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI., dan Bapak Agus Pramono, M.T., yang senantiasa memberikan arahan, masukan, serta bimbingan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, semangat, bantuan, dan kebersamaan selama menempuh pendidikan serta dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan doa, bantuan, dukungan, dan kontribusi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri karena telah memilih untuk terus melangkah dalam setiap keadaan, tetap percaya ketika menghadapi kesulitan, serta terus berusaha hingga penelitian dan proyek ini dapat diselesaikan. Meskipun perjalanan yang dilalui tidak selalu mudah, terima kasih karena tidak memilih untuk menyerah. Semoga setiap proses yang telah dilalui menjadi bekal bagi penulis untuk terus berkembang, mempertahankan integritas, mengamalkan ilmu yang diperoleh, serta memberikan manfaat bagi agama, bangsa, dan masyarakat.

HALAMAN MOTTO

“Genius is one percent inspiration and ninety-nine percent perspiration.”

“Thomas Alva Edison”



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Media *Augmented Reality* Untuk Visualisasi Karakter *Game Multiplayer Online Battle Arena* Sebagai Media Interaktif pada E-Sport Arena Community”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini, penulis memperoleh banyak arahan, bimbingan, dukungan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Prof. Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto.
4. Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Agus Pramono, M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Kedua orang tua, keluarga, teman-teman, serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas segala doa, dukungan moral, bantuan, dan semangat yang sangat berarti bagi penulis.

Semoga segala kebaikan, bantuan, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan karya ini pada masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, peneliti selanjutnya, serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam pengembangan media interaktif berbasis *Augmented Reality*.

Purwokerto, 01 Agustus 2026

Penulis,