

**DIGITAL GAME UNTUK MEDIA PENGENALAN WAYANG GOLEK
BERBASIS APLIKASI ANDROID**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FPSD



Diajukan oleh:
Rizwan Fauzi
1401492

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2018**

**DIGITAL GAME UNTUK MEDIA PENGENALAN WAYANG GOLEK
BERBASIS APLIKASI ANDROID**

Oleh

Rizwan Fauzi

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Rizwan Fauzi 2018

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2018

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

RIZWAN FAUZI

**DIGITAL GAME UNTUK MEDIA PENGENALAN WAYANG GOLEK
BERBASIS APLIKASI ANDROID**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dr. Zakaria S. Soeteja, M.Sn.
NIP. 196707241997021001

Pembimbing II



Arif Johari, M.Ds
NIP. 020160919810122101

Mengetahui:

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

Universitas Pendidikan Indonesia



Bandi Sobandi, M.Pd.
NIP 1972061311999031001

RIZWAN FAUZI

**DIGITAL GAME UNTUK MEDIA PENGENALAN WAYANG GOLEK
BERBASIS APLIKASI ANDROID**

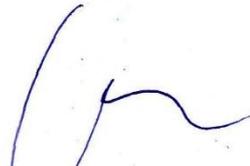
Disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



Dr. Ayat Suryatna, M. Si.
NIP 196401031989011001

Penguji II



Dr. Taswadi, M. Sn.
NIP 196501111994121001

Penguji III



Gumilar Pratama, M. Pd.
NIP 020160919861107101