

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Nomor : 107/EKS-BP/UPJ/03.22
Perihal : **Permohonan Penelitian**

Tangerang Selatan, 6 Maret 2023

**Kepada Yth,
Bapak Narwan Riyadi
Sekretaris Jenderal
Forum Pelestari Pencak Silat Keris Indonesia (FPPSKI)
Jl. Taman Mini I, RT.4/RW.2, Pinang Ranti, Kec. Makasar
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13560**

Dengan hormat,

Dengan ini, Universitas Pembangunan Jaya mengajukan permohonan kepada Forum Pelestari Pencak Silat Keris Indonesia untuk dapat kiranya menerima mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Luh Aninda Ratna Dewi
NIM : 2019061042
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dalam melaksanakan pengumpulan data dan wawancara observasi guna penyelesaian Skripsi/ Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KONSEP PERMAINAN BERBASIS VIRTUAL REALITY "KRIS" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KERIS NUSANTARA**. Untuk kebutuhan tersebut di atas, mahasiswa mengajukan permohonan ijin melakukan wawancara dan observasi pencak silat keris serta koreografi pencak silat yang akan dibutuhkan dalam pembuatan tugas akhir.

Penelitian dan pelaksanaan pengumpulan data akan disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh Forum Pelestari Pencak Silat Keris Indonesia. Semua data yang diperoleh sepenuhnya dijaga kerahasiaannya dan digunakan semata-mata untuk keperluan penelitian.

Demikian permohonan ini kami sampaikan dan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Forum Pelestari Pencak Silat Keris Indonesia.

Hormat kami,
Universitas Pembangunan Jaya



Yunus Widjaja, S.Kom., M.M.
Kepala Biro Pendidikan

Contact Person Dosen Pembimbing : Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.. (087814923466)

Universitas Pembangunan Jaya
Jl. Cendrawasih Raya, Blok B7/P, Bintaro Jaya, Sawah Baru, Ciputat, Tangerang Selatan, 15413
Phone: 021.745 5555 | Fax: 021.298 615 25 (Marketing) | Fax: 021.298 615 45 (Rektorat) | Website: www.upj.ac.id

Lampiran 1. 1 Surat Permohonan Penelitian



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413
 Website : www.upj.ac.id / e-Mail : info@upj.ac.id (mailto:info@upj.ac.id) / Telepon : 021 - 7455555

REKAP PERCAKAPAN BIMBINGAN

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU KONSEP PERMAINAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL NUSANTARA

Sesi / Bahasan : ke-1 / Poin pembahasan: 1. Penjelasan tentang Keris 2. Bela diri di Indonesia: tangan kosong, ada yang pakai senjata 3. Bandingkan dengan senjata tradisional dari luar negeri, c/o: Katana dari Jepang 4. Pencak silat: tangan kosong, senjata, jurus, gerakan-gerakan 5. Pelajari immersive 6. Buat tujuan permainan dan gameplay

Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Mahasiswa
 Minggu, 4 Juni 2023, 21:44:24
 Selamat malam Pak, saya sudah mencari poin-poin diatas dan dimasukkan ke dalam laporan. Saya akan lanjut untuk mencari referensi mengenai game mechanicsnya. Terima kasih

Sesi / Bahasan : ke-2 / Poin bimbingan: 1. Sistematika perancangan 2. metode pengumpulan data 3. paparan hasil data 4. hasil
Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 21:52:01
 Laporan untuk preview 1 sudah direvisi sesuai arahan dan poin yang tadi dibahas sudah dimasukkan ke dalam PPT. Terima kasih sebelumnya.

Sesi / Bahasan : ke-3 / Poin Bimbingan: 1. Revisi bab 2.2. Bahas produksi VR gim seperti apa 3. Literatur: teknik praktis, tata letak, tipografi, warna 4. Pelajari gear VR

Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 22:29:19
 Selamat malam Pak Desi, berikut poin bimbingan hasil preview 1 yang sudah dibahas. Poin tersebut sudah direvisi sesuai arahan dan dimasukkan ke dalam laporan. Terima kasih.

Sesi / Bahasan : ke-4 / Poin bimbingan: 1. Sasaran user 2. Perdalam game theory dan mechanics 3. Game design theory: tujuan, game asset dan mechanic 4. Avatar, environment, dll

Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 22:32:48
 Selamat malam Pak, berikut poin bimbingan yang sudah dibahas. Saya sudah merevisi dan lanjut untuk mencanangkan wawancara kepada narasumber. Terima kasih.

Sesi / Bahasan : ke-5 / Poin bimbingan: 1. Observasi gerakan pencak silat keris 2. Tambahkan gambar di bab 2.3. Mulai garap data observasi yang ada 4. Batas durasi game 5. Visual development dan teori desain

Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 22:37:49
 Selamat malam Pak Desi, berikut rekap bimbingan yang sudah dilakukan. Poin tersebut sudah saya tambahkan ke dalam laporan. Pertanyaan wawancara akan saya susun dan diasistensikan besok. Terima kasih.

Sesi / Bahasan : ke-6 / Poin: 1. Gerakan dasar pencak silat 2. Teori dan praktek pencak silat

6/4/23, 11:55 PM

Rekap Percakapan Bimbingan

Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 22:47:09

Selamat malam Pak, hasil wawancara yang telah dilakukan hari ini dan poin referensi dari Bapak akan segera saya masukkan ke dalam laporan. Terima kasih sebelumnya.

Sesi / Bahasan : ke-7 / Poin bimbingan: 1. Cari literatur yang membahas tentang keris 2. Key message yang ingin disampaikan dalam gim diperdalam 3. Maukkan pakem pakem pencak silat keris ke dalam gameplay

Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 23:23:50

Selamat malam Pak, untuk literatur mengenai keris hanya ditemukan beberapa referensi saja mengenai bentuk dan nama keris. Key message sudah diperdalam dan ingin menunjukkan bahwa keris bukan hanya senjata yang sakral, melainkan juga bisa dipakai menjadi senjata untuk melindungi diri. Pakem pencak silat keris juga sudah dimasukkan ke dalam gameplay. Terima kasih

Sesi / Bahasan : ke-8 / Poin bimbingan: 1. Membahas alur game 2. Wireframe 3. Splash screen 4. Gerakan pencak silat yang akan diimplementasikan

Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 23:33:03

Selamat malam Pak, alur dan wireframe sudah dibuat. Splash screen gim sedang dalam proses perancangan. Untuk rencana gerakan pencak silat yang akan diimplementasikan adalah gerakan sabetan, kuda-kuda, dan tusukan. Terima kasih

Sesi / Bahasan : ke-9 / Poin bimbingan: 1. Pemaparan data observasi 2. Pemaparan data studi referensi 3. Perancangan gameflow

Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 23:38:39

Selamat malam Pak, poin revisi yang sudah diberikan dan gameflow akan segera saya buat untuk dimasukkan ke dalam ppt dan laporan. Terima kasih.

Sesi / Bahasan : ke-10 / Poin bimbingan: 1. Penambahan fitur "Keris Showroom" 2. Menu-menu dalam gim 3. Perancangan visual 4. Pembuatan fitur fitur dalam gim dan demo gameplay

Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 23:43:13

Selamat malam Pak, untuk poin bimbingan tadi sudah saya revisi dan ditambahkan ke dalam laporan. Terima kasih.

Sesi / Bahasan : ke-11 / Asistensi pemilihan judul gim. Alternatif yang diajukan adalah SANKRIS: A Cultural Beat.

Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 23:47:57

Selamat malam Pak, selain nama yang tadi sudah saya ajukan, saya sudah mencoba mencari di bussines name generator yang diberikan tetapi tetap tidak ada judul yang cocok untuk gim yang saya rancang. Oleh karena itu, saya akan tetap menggunakan judul pertama yaitu Sankris. Terima kasih.

Sesi / Bahasan : ke-12 / Poin bimbingan: 1. Cari moodboard ball 2. Tambahkan studi referensi Tanah Lot 3. Gunakan google cardboard untuk test prototype in-game 4. isi artbook: flow, desain, dan environment

Mahasiswa : 2019061042 - LUH ANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 23:50:57

Selamat malam Pak, untuk poin bimbingan hari ini akan saya kerjakan secepatnya. Terima kasih.

6/4/23, 11:55 PM

Rekap Percakapan Bimbingan

Sesi / Bahasan : ke-13 / Laporan: 1. Tampilan in-game 2. perancangan video untuk gameflow 3. Blueprint di indesign 4. 3D keris
Mahasiswa : 2019061042 - LUHANINDA RATNA DEWI **Dosen Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Minggu, 4 Juni 2023, 23:53:25

Selamat malam Pak, untuk progress akan segera saya lanjutkan dan diasistensikan kembali. Terima kasih.



Lampiran 1. 3 Foto Bersama Narasumber Bapak Narwan Riyadi