

RINGKASAN

Perancangan Konsep Permainan Berbasis Virtual Reality “SANKRIS” Sebagai Media Pengenalan Keris Nusantara

Luh Aninda Ratna Dewi.¹⁾, Desi Dwi Kristanto S. Ds., M. Ds.²⁾.

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾ Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Keris adalah senjata tikam yang sudah ada sejak zaman dahulu dan telah mengalami perubahan fungsi. Keris telah diakui UNESCO sebagai salah satu warisan budaya tak benda dunia dari Bangsa Indonesia (World Heritage of Humanity) pada November tahun 2005 silam. Walaupun telah diakui oleh UNESCO, popularitas keris di kalangan anak muda masih sangat minim karena eksistensinya mulai tergerus akibat efek modernisasi. Oleh karena itu, berdasarkan masalah yang terdapat di masyarakat, perancangan konsep permainan interaksi *virtual reality* untuk pengenalan keris kepada anak muda diusulkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan. Usulan produk akhir yang akan dibuat adalah konsep permainan berbasis *virtual reality* berjudul “SANKRIS” yang menggabungkan penggunaan keris ke dalam koreografi Pencak Silat Keris. Konsep ini akan disusun dalam bentuk *art book* dan video demonstrasi permainan yang berisi gambaran visual, *game mechanics* dan *3D art asset* senjata yang dapat digunakan oleh *developer*. Elemen desain di dalam permainan akan mengimplementasi unsur budaya Indonesia dan akan ditargetkan untuk pengguna pria dengan rentang umur 20 – 25 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran antara kualitatif dan kuantitatif. *Art asset* dan video demonstrasi permainan “SANKRIS” yang diusulkan sebagai solusi diharapkan dapat menjadi arahan bagi *developer* yang ingin mengembangkan permainan berbasis *virtual reality* sebagai media pengenalan senjata tradisional di kalangan anak muda.

Kata kunci: Senjata Tradisional, Keris, *Virtual Reality Game*

Pustaka : 45

Tahun Publikasi: 2009 - 2023