

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki salah satu kekayaan budaya yang mulai tergerus oleh zaman, yaitu senjata tradisional. Nama dan bentuk senjata tradisional yang tersebar di seluruh Indonesia sangat beragam dan memiliki filosofinya masing-masing. Salah satu yang diwariskan oleh leluhur kita adalah Keris. Pada zaman dahulu, Keris sebagai senjata tradisional digunakan untuk berbagai aktivitas penting dalam kehidupan sehari-hari seperti berburu, bahkan digunakan untuk melindungi diri dari serangan musuh pada saat berperang. Di era modernisasi seperti sekarang, eksistensinya mulai dilupakan karena orang-orang lebih mengenal senjata dari luar negeri seperti Katana dari Jepang dan senjata yang jauh lebih modern. Akibatnya, masyarakat khususnya generasi muda kurang mengetahui senjata tradisional khas milik bangsanya sendiri. Hal ini juga dikarenakan modernisasi yang dilakukan lebih condong meniru budaya barat daripada mengembangkan budaya yang sudah diwariskan oleh para pendahulu. Terlebih lagi, saat ini orang-orang hanya mengetahui senjata tradisional khas Nusantara dalam upacara adat keagamaan yang tentunya hanya dapat diketahui oleh orang-orang tertentu saja. Oleh karena itu, harus ada solusi yang dapat mengatasi masalah ini agar Keris tidak kehilangan eksistensinya di era modernisasi.

Kepopuleran teknologi *VR* sudah merambah ke Indonesia. Trennya semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan di berbagai bidang, salah satunya adalah pendidikan. Hal ini menurut Direktur Umum Shinta *VR*, Andes Rizky, kunci dari penggunaan *VR* adalah konten. Ia juga mengatakan bahwa teknologi *VR* sangat membantu mewujudkan akses yang berkualitas dan merata di Indonesia. Hal ini juga berhubungan dengan keuntungan *VR* yaitu dapat memungkinkan peserta didik dan tenaga pengajar untuk melakukan praktik atau eksperimen tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar. Contohnya adalah

membantu siswa dan guru di SMK untuk melakukan praktik reparasi mobil dan melakukan *forum group discussion (FGD)* tanpa harus bertatap muka (Rahardian, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi VR sudah mulai diterapkan ke dalam dunia pendidikan di Indonesia. Metode pembelajaran di Indonesia terbilang masih cukup standar. Contohnya adalah minat siswa dalam mempelajari hal yang berkaitan dengan teori dan sejarah. Hal ini dikarenakan pembelajaran dan pendekatan yang digunakan terbilang masih cukup kaku dan sudah tidak sesuai dengan hal yang menarik bagi generasi muda. Sekelompok mahasiswa UNY berhasil menemukan solusi dari permasalahan ini yaitu dengan cara membuat media pembelajaran yang diberi nama “Maze of History” dan aplikasi ini berfungsi untuk meningkatkan minat belajar sejarah melalui Android. Permainan digunakan sebagai media pembelajaran karena dianggap dapat menjadi solusi dari edukasi sejarah yang sampai saat ini cara belajarnya cenderung membosankan untuk tetap diterapkan (Kasih, 2022). Berangkat dari permainan Maze of History ini, ditunjukkan bahwa terdapat potensi peningkatan minat belajar siswa dengan mengaplikasikan pelajaran sejarah ke dalam sebuah permainan.

Oleh karena itu, peneliti merasa bahwa senjata tradisional Indonesia harus diperkenalkan kembali dengan konsep yang lebih modern dan menyenangkan sehingga berpotensi untuk menarik minat anak muda untuk mengetahuinya. Dari fakta ini, saya berencana untuk merancang sebuah konsep permainan berbasis *virtual reality* dengan tema penelitian adalah implementasi koreografi Pencak Silat Keris ke dalam permainan berbasis *virtual reality* sebagai media pengenalan Keris Nusantara. Penelitian akan fokus terhadap pengalaman dan persepsi yang ada pada waktu saat ini untuk peserta dan literatur yang digunakan untuk menghindari misinformasi. Hasil akhir dari rencana penelitian yang akan diwujudkan oleh program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya adalah berupa *visual art asset* dalam bentuk *art concept book* dan demo VR video dari permainan “SANKRIS”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Senjata tradisional mulai tergerus oleh zaman.

2. Generasi muda lebih mengetahui senjata tradisional dari bangsa lain daripada bangsa sendiri.
3. Metode pengenalan senjata tradisional masih kaku dan sedikit yang mengangkat konsep senjata tradisional Indonesia ke dalam media populer.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang konsep permainan dengan tema senjata tradisional Indonesia yang digabungkan dengan koreografi Pencak Silat Keris?
2. Bagaimana desain visual dan mekanik permainan agar anak muda tertarik untuk memainkan permainan “SANKRIS”?

1.4 Tujuan

1. Memberikan pengalaman interaktif yang mendalam bagi pemain dalam memahami dan menghargai budaya Keris Nusantara.
2. Memperkenalkan keris kepada generasi muda secara menyenangkan dan mendidik.

1.5 Manfaat

1. Manfaat bagi anak muda adalah turut serta melestarikan senjata tradisional khas Indonesia dan menambah wawasan baru
2. Manfaat bagi peneliti adalah mampu memanfaatkan media dan teknologi modern untuk mengenalkan budaya tradisional Indonesia yaitu senjata tradisional khas Nusantara.
3. Manfaat bagi universitas adalah dapat dijadikan referensi dan dikembangkan bagi mahasiswa yang ingin mengangkat topik budaya Indonesia, dengan spesifikasinya adalah senjata tradisional Keris Nusantara.