

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	v
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	vii
SURAT PERNYATAAN	ix
ABSTRACT	xi
RINGKASAN	xiii
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	27
1.1 Latar Belakang	27
1.2 Identifikasi Masalah	28
1.3 Rumusan Masalah.....	29
1.4 Tujuan	29
1.5 Manfaat	29
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	30
2.1 Keris Nusantara.....	30
2.1.1 Pengertian dan Sejarah Keris	30
2.1.2 Anatomi, Jenis, dan Pembuatan Keris	31
2.1.3 Makna, Fungsi, dan Filosofi Keris	36
2.2 Seni Bela Diri dan Pencak Silat Keris di Indonesia	38
2.3 <i>Game</i> dan Virtual Reality.....	44
2.4 Desain Game VR.....	48
2.5.1 Konsep Imersif.....	48
2.5.2 Desain Interaktif.....	49
2.5.3 <i>Fun Theory, Game Mechanics & Design</i>	54
2.5 <i>Game Art Concept Design Development</i>	58
BAB III METODOLOGI DESAIN	63
3.1 Sistematika Perancangan.....	63
3.2 Metode Pengumpulan Data	63

3.3	Paparan Data	64
3.3.1	Data Wawancara	64
3.3.2	Data Observasi	67
3.3.3	Studi Referensi	72
3.3.4	Data Kuesioner	88
BAB IV ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN		91
4.1	Analisis	91
4.1.1	Analisis Permasalahan	91
4.1.2	Analisis Konsep Perancangan	91
4.1.3	Strategi Penyampaian Pesan	93
4.1.4	Konsep <i>Gameplay</i> VR “SANKRIS”	94
4.1.5	Konsep Visual	96
4.2	Hasil Perancangan	100
4.2.1	Proses Perancangan Konsep Gim	100
4.2.2	Proses Perancangan Buku	106
4.2.3	Proses Perancangan Media Pendukung	114
BAB V PENUTUP		124
5.1	Kesimpulan	124
5.2	Saran	125
Daftar Pustaka		129
LAMPIRAN-LAMPIRAN		136