

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Relief Candi Borobudur .....	30
Gambar 2. 2 Bagian-bagian Keris.....	32
Gambar 2. 3 Hiasan atau Ricikan pada Keris .....	33
Gambar 2. 4 Jenis-jenis Keris .....	34
Gambar 2. 5 Keris Kamardikan dhapur Naga Raja.....	35
Gambar 2. 6 Proses pembuatan Keris oleh Mpu.....	36
Gambar 2. 7 Keris dalam upacara Adat Ngaben dan Meroras di Bali.....	37
Gambar 2. 8 Keris dengan Hulu Tunggak Semi .....	38
Gambar 2. 9 Pesilat ganda putri Indonesia, Ayu Sidan Wilantari dan Ni Made Dwiyanti bertanding dalam laga final yang berlangsung di Padepokan Pencak Silat Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta, Rabu (29/8/2018). .....	40
Gambar 2. 10 Persebaran Silat di Derah Indonesia.....	42
Gambar 2. 11 Peraga Pencak Silat Keris .....	44
Gambar 2. 12 In-game Permainan VR Beat Saber .....	47
Gambar 2. 13 Contoh Penggunaan Teknologi VR untuk Edukasi .....	49
Gambar 2. 14 Contoh Prototipe Low Fidelity.....	51
Gambar 2. 15 Elemen Game Mechanics.....	56
Gambar 2. 16 Contoh Environment Design.....	60
Gambar 2. 17 Elemen dalam Desain.....	61
Gambar 3. 1 Panorama Pura Tanah Lot ketika Air Surut .....	73
Gambar 3. 2 Cover Buku "How Did You Die?" .....	74
Gambar 3. 3 Permainan VR Beat Saber.....	75
Gambar 3. 4 Grafik Tingkat Popularitas Keris di Kalangan Anak Muda. 88	
Gambar 3. 5 Grafik Tingkat Kepemilikan Keris di Kalangan Anak Muda .....	88
.....	88
Gambar 3. 6 Grafik Minat Anak Muda untuk Mengetahui Keris dengan Media Cetak .....	88

Gambar 3. 7 Grafik Minat Anak Muda untuk Mengetahui Keris dengan Media Interaktif .....	89
Gambar 3. 8 Diagram Tingkat Popularitas Pencak Silat Keris di Kalangan Anak Muda .....	89
Gambar 3. 9 Diagram Pengalaman Responden dalam Memainkan Gim Berbasis VR.....	89
Gambar 3. 10 Diagram Tingkat Kebutuhan Responden Berkunjung ke Tempat Wisata.....	90
Gambar 3. 11 Grafik Tingkat Minat Responden Memainkan Memainkan Gim Berbasis VR di Tempat Wisata .....	90
Gambar 4. 1 Color Palette Menu Sebelum Permainan.....	98
Gambar 4. 2 Mood Board Bali .....	98
Gambar 4. 3 Font yang Digunakan dalam Perancangan Konsep Gim VR SANKRIS .....	99
Gambar 4. 4 Wireframe Menu Utama Antarmuka SANKRIS.....	100
Gambar 4. 5 Wireframe HUD jika Pemain Berhasil Menyelesaikan Tantangan .....	101
Gambar 4. 6 Logo Gim VR "SANKRIS: A Cultural Beat" .....	101
Gambar 4. 7 Pembuatan Splash Screen VR SANKRIS di Adobe After Effects.....	102
Gambar 4. 8 Ikon untuk Gim VR SANKRIS .....	102
Gambar 4. 9 Environment Gim VR SANKRIS.....	103
Gambar 4. 10 Gambaran Environment Pilihan Tema Tanah Lot pada Gim VR SANKRIS .....	103
Gambar 4. 11 Tampilan blueprints dari VR SANKRIS pada Adobe XD.....	104
Gambar 4. 12 Aset Keris untuk VR SANKRIS .....	105
Gambar 4. 13 Proses Pembuatan Aset Rintangan di Aplikasi Blender 3D .....	105
Gambar 4. 14 Hasil Desain Obstacle Cube dengan Elemen Ornamen Bali .....	106

Gambar 4. 15 Sketsa Desain Buku Konsep .....	106
Gambar 4. 16 Perancangan Buku dengan Adobe InDesign.....	107
Gambar 4. 17 Mockup Buku "The Art Book of "SANKRIS" .....	107
Gambar 4. 18 Cover dari Artbook SANKRIS .....	108
Gambar 4. 19 Bagian Awal Buku .....	109
Gambar 4. 20 Bagian Pertama Isi Buku.....	110
Gambar 4. 21 Bagian Tampilan UI.....	111
Gambar 4. 22 Bagian Environment dan Art Asset.....	113
Gambar 4. 23 Bagian Penutup Buku.....	114
Gambar 4. 24 Mockup Kaus .....	115
Gambar 4. 25 Mockup Topi.....	115
Gambar 4. 26 Mockup Notebook A5.....	116
Gambar 4. 27 Mockup Mug.....	116
Gambar 4. 28 Mockup Totebag .....	117
Gambar 4. 29 Mockup Button Pin .....	117
Gambar 4. 30 Mockup Mouse Pad.....	118
Gambar 4. 31 Mockup LED Gaming Mouse Pad.....	119
Gambar 4. 32 Mockup Kipas Tangan .....	120
Gambar 4. 33 Mockup Gantungan Kunci .....	121
Gambar 4. 34 Mockup X-Banner.....	121
Gambar 4. 35 Mockup Feeds Instagram VR SANKRIS .....	122
Gambar 4. 36 Mockup Video Demo VR SANKRIS .....	123