PERANCANGAN *ADVENTURE GAME* TENUN *GERINGSING* UNTUK REMAJA

Morinta Rosandini - 27110017

ABSTRAK

Desa Tenganan Bali mewarisi tenun *Geringsing* secara turun-temurun. Tenun *Geringsing* mengandung nilai budaya yang tinggi karena memiliki keistimewaan: tekniknya yang unik, yaitu teknik tenun ikat ganda yang hanya ditemukan di Jepang, India, dan Indonesia satu-satunya ada di Desa Tenganan Pegeringsingan; ragam hiasnya yang beragam; mitos yang melatarbelakangi penciptaannya. *Geringsing* bermakna sebagai kain penyembuh sering diapakai pada upacara ritual keagamaan perlambangan tolak bala. Penelitian ini mencoba membawa ragam hias tenun *Geringsing* serta maknanya ke dalam media dalam *game* ber-*genre adventure game*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskrptif-kualitatif, teori komunikasi yang berhubungan dengan penyampaian pesan dan teknologi informasi serta tenun *Geringsing* pembentuk tema dan konten dalam game. Teknik yang dilakukan adalah observasi dari data dan fakta dilapangan kemudian dikembangkan menjadi sebuah bertemakan tenun *Geringsing* yang baru.

Tujuan penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan karya alternatif berupa aplikasi *adventure game* yang memiliki karakteristik budaya Desa Tenganan Pegeringsingan, dan tenun Geringsing khususnya.

Hasil penelitian berupa rancangan *adventure game* berjudul *Geringsing Game*. *Adventure game* dengan ragam hias dan mitos penyembuh tenun *Geringsing* sebagai konten utama sebagai upaya pengenalan tenun *Geringsing* kepada remaja Indonesia.

Kata kunci: *adventure game*, tenun *Geringsing*, ragam hias, mitos.