

## ABSTRAK

Fidia Sutrisno Dewi, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom, Juni 2020, Perancangan Aset Visual Game “Jumangkring” untuk Mengenalkan Wedang, Dosen Pembimbing : Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds.

Angkringan merupakan sebuah perangkat penting untuk membangun kohesi sosial bagi paguyuban Jogja dan sekitarnya. Dengan bangku yang menyapit gerobak, pengunjung duduk berhadapan dan berimpitan. Konsep ruang seperti ini dapat menghapus sekat-sekat sosial. *Paguyuban* antara pedagang dan pengunjung mudah terikat diawali dengan basa-basi hingga berbincang dengan siapa saja, mengenai apa saja sembari menikmati wedang dan kudapan khas angkringan.

Namun kearifan lokal semacam ini tidak menarik bagi kebanyakan kalangan remaja, tergeser dengan zaman karena gaya hidup. Hal ini terjadi karena wedang identik dengan kuno dan kurangnya wawasan tentang khasiat wedang. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan perkembangan *game* saat ini pengetahuan tentang wedang dapat disampaikan melalui *game casual* yang berfokus pada aset visualnya.

Perancangan aset visual dari *game* yang mengangkat tema wedang ini bertujuan untuk menumbuhkan kembali rasa kearifan lokal yang mulai pudar dan memberikan pemahaman tentang wedang kepada kalangan muda. Metode observasi digunakan pada beberapa angkringan untuk mendapatkan data kebutuhan konsep visual, seperti mengamati suasana angkringan mulai dari peralatan/properti khas dari tempat tersebut, serta mengamati pengunjung angkringan yang memiliki karakteristik beragam.

**Kata kunci :** Angkringan, Wedang, Aset Visual, Kearifan Lokal