

BAB V

PENUTUP

H. Kesimpulan

Sejarah dan budaya merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Sejarah memberikan kerangka berupa alur waktu dari kejadian-kejadian dimasa lalu, sedangkan budaya memberikan nyawa berupa tradisi yang berasal dari pemikiran nenek moyang di masa lampau yang turun-temurun hingga kini. Kegunaan sejarah dan budaya bukan hanya untuk mengetahui kejadian dimasa lampau, namun salah satu manfaatnya juga dapat diaplikasikan untuk mengetahui jati diri tentang siapa kita sebenarnya, darimana kita berasal dan apa saja yang telah kita capai dimasa lampau.

Kota Malang sendiri menyediakan berbagai sumber dan referensi tentang sejarah dan budayanya yang begitu melimpah dan menarik untuk dikuak. Keberadaan Kota Malang sendiri yang kini tumbuh dan berkembang menjadi kota pendidikan dan pariwisata, tak terlepas dari sejarah dan budayanya dimasa lalu yang begitu gemilang. Walaupun begitu banyaknya objek penelitian yang dapat diangkat, namun objek yang paling menarik justru datang dari semboyan kota ini yang berbunyi Malangucecwara. Semboyan indah yang sangat representatif akan kota ini ternyata memiliki akar sejarah dan budaya yang sangat panjang dan bercabang.

Sebagai sebuah semboyan, Malangucecwara memiliki arti yang luhur yang bermakna “Tuhan Menghancurkan Yang Bathil”. Namun setelah dilakukan penelitian dan penyebaran *Consumer Journey* berupa kuisisioner kepada masyarakat, berbagai makna tentang Malangucecwara mulai bermunculan, ada yang mengatakan bahwa Malangucecwara adalah nama sebuah candi yang tersembunyi, ada yang mengatakan bahwa itu adalah nama seorang raja, ada yang memahaminya sebagai nama sebuah gunung hingga ada yang mengatakan bahwa itu adalah nama

sebuah desa. Setelah dilakukan penelitian lebih lanjut, akhirnya ditemukan sebuah sumber yang cukup meyakinkan tentang asal-usul nama ini, yakni tertera pada sebuah prasasti batu bernama Prasasti Mantyasih II yang berangka tahun 908 Masehi. Disini dijelaskan bahwa Malangkucecwara adalah salah satu dari kelima Bhatara yang dahulu dipuja dan diagungkan. Tentang seperti apa sebenarnya wujud dari Bhatara tersebut, belum ada penelitian sejarah yang dapat mengungkapkannya.

Dengan berbagai sumber referensi dan berbagai pertanyaan tersebutlah akhirnya tercipta ide untuk memperkenalkan kembali kepada masyarakat tentang makna dari Malangkucecwara ini yang diambil dari sudut pandang berbeda dan dibawakan dengan menarik dan komunikatif. Dari situlah sebuah buku *concept art* cocok untuk di aplikasikan kedalam objek Malangkucecwara ini. *Concept art* erat hubungannya dalam sebuah industri kreatif sebagai sebuah media awal dalam pembuatan hampir seluruh karya Desain Komunikasi Visual seperti Baik berupa *video game*, komik, film, animasi, iklan, dll.

Concept art game Malangkucecwara *The Ruins of War* ini dirancang dengan menggabungkan berbagai referensi verbal dan visual, kemudian dikemas serta disampaikan dalam wujud visual yang menarik. Agar dapat lebih bereksplorasi dalam pembuatan karyanya, sengaja ditetapkan bahwa genre dari perancangan *Concept art game* ini memiliki genre fantasi agar kreatifitas dalam eksekusi karya tidak terbatas dan tidak terjebak dalam lingkaran fakta-fakta sejarah saja. Dalam bentuk jadinya, diharapkan *Concept art game* Malangkucecwara *The Ruins of War* ini akan siap dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni ke tahap produksi dan pembuatan video game.

I. Saran

Perancangan *Concept art game* Malangkucecwara *The Ruins of War* ini secara tidak langsung juga memperkenalkan sudut pandang baru bagi masyarakat dan pembacanya tentang Malangkucecwara. Sudut pandang yang menyatakan bahwa Malangkucecwara adalah sesosok Bhatara dan bukan berbentuk candi, raja, gunung, maupun desa. Sudut pandang Malangkucecwara sebagai sebuah Bhatara ini didukung oleh sumber tertulis berupa sebuah prasasti batu bernama prasasti Mantyasih II.

Perancangan *Concept art game* ini juga diharapkan dapat mejadi sebuah referensi untuk para generasi berikutnya, terutama bagi mahasiswa DKV yang sedang menjalani tugas akhir. Karena selain dapat berkarya dalam media *Concept art game* ini yang berupa ilustrasi dan desain, kita juga dapat mengemukakan pendapat dan sudut pandang kita tersendiri mengenai suatu objek di masyarakat.

Walaupun sejarah dan budaya kita didominasi oleh budaya oral atau lisan, diharapkan kedepannya masyarakat juga dapat lebih memilah-milah sumber informasi yang mereka dapat, dan bila perlu informasi tersebut harus ditelusuri ke akarnya. Akar informasi tersebutlah yang dapat menentukan layak atau tidaknya informasi tersebut untuk dipercaya.

Daftar Pustaka

- Graaf. 1986. *Puncak Kekuasaan Mataram*. Jakarta: Pustaka Grafitipers
- Kartodirjo, Sartono, et al. 2013. *700 Tahun Majapahit, Suatu Bunga Rampai*. Surabaya : Dinas Pariwisata Daerah Propinsi Daerah Tingkat I Jawa Timur.
- Kasdi, Aminudin, et al. 2009. *Konservasi Budaya Panji*. Malang: Dewan Kesenian Jawa Timur.
- Pramono, Ki Soleh Adi. 2004. *Paseban, Cikal-bakalipun Kitha Malang*. Malang : Sava Media.
- Siswanto, Wahyudi. 2008. *Cerita Rakyat Dari Malang Jawa Timur*. Jakarta : Grasindo
- Soekmono. 2005. *Candi, Fungsi dan Pengertiannya*. Jakarta : Jendela Pustaka
- Supriyanto, Hendri & Pramono, M. Soleh Adi. 1997. *Drama Tari Wayang Topeng Malang*. Malang: Padepokan Seni Mangun Dharma
- Supriyanto, Hendri. 2004. *Wayang Topeng Panji Malang*. Bali : Museum Topeng Kubu Bingin.
- _____, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang. 2013. *Manwacarita, Kesejarahan Desa-Desa Kuno di Kota Malang*. Malang : Penerbit Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang
- _____, Humas Pemerintah Kotamadya Daerah tingkat II Malang. 1980. *Malang Kota Indah, Dulu Kini dan Nanti*. Malang: Penerbit Hubungan Masyarakat Pemerintah Kotamadya Malang.
- _____, Pemerintah Kotamadya Malang. 1964. *Kotapradja Malang 50 Tahun*. Malang : Seksi penerbitan 50 Tahun Kotapradja Malang.
- _____, Pemerintah Kotamadya Malang. 1969. *Buku Petunjuk (Guide Book) Kota Malang*. Malang : Seksi Penerbitan Buku Panitia Peringatan H.U.T. Ke-55 Kotamadya Malang.
- _____, Pemerintah Kotamadya Malang. 1974. *60 Tahun Kotamadya Malang*. Malang : Seksi penerbitan 60 Tahun Kotapradja Malang

Pertautan:

http://budpar.malangkota.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=6:sejarah-kota-malang&catid=5:website&Itemid=6 , diakses pada 31 Mei 2015

http://digilib.malangkota.go.id/sejarah_malang.php, diakses pada 30 Mei 2015

<http://malangan.com/sejarah-topeng-malangan/>, diakses pada 28 Mei 2015

<http://ngalam.web.id/read/413/malangkuseswara/>, diakses pada 30 Mei 2005

<http://pramuka.umm.ac.id/home.php?lang=id&c=39071610>, diakses pada 15 Maret 2015

<http://www.agungkepanjen.blogspot.com>, diakses pada 28 Mei 2015

<http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>, diakses pada 31 Mei 2015

<http://www.enjoymalang.com>, diakses pada 28 Mei 2015

<http://www.kemendagri.go.id/pages/profil-daerah/kabupaten/id/35/name/jawa-timur/detail/3573/kota-malang>, diakses pada 30 Mei 2015

<http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>, diakses pada 31 Mei 2015

<https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>, diakses pada 31 Mei 2015

<https://jawatimuran.wordpress.com/2013/06/10/asal-mula-kota-malang-2/>, diakses pada 30 Mei 2015

<https://suhailykamil.wordpress.com/2011/11/06/apa-itu-video-game/>, diakses pada 31 Mei 2015