

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Perkembangan media di jaman muda ini dan kecepatan informasi munculnya efek globalisasi memberikan eksposur kepada masyarakat Indonesia terhadap budaya luar negeri yang memakan eksposur budaya Indonesia itu sendiri, stigma-stigma seperti “kampungan” pun mulai muncul terutama Pencak Silat Betawi yang mengakibatkan daya tarik masyarakat muda Indonesia untuk mempelajari, mempraktikkan dan juga melestarikan budaya menurun.

Dengan globalisasi itu juga naiknya daya minat anak muda terhadap permainan digital atau Video Game. Minat ini dapat di manfaatkan untuk menjadikan media penyampaian untuk meningkatkan daya tarik itu kembali. Hal ini menjadi tujuan dan batasan masalah di balik ‘Perancangan *Concept art game* Pencak Silat Betawi’ Perancangan ini dimulai dengan mencari titik-titik batas permasalahan menggunakan metode 5w1h yang diterapkan menjadi konsep art ‘Si Pitung Jakarta 2120’.

Konsep seni Si Pitung Jakarta 2120 dari segi permainan berbentuk *action-rpg* dimana pemain akan mengasumsikan diri mereka sebagai karakter yang dimainkan dengan aktivitas yang beranah di dunia aksi yang ditambahkan elemen sains-fiksi seperti pedang yang bernyala dengan api atau tangan terbuat dari besi yang dapat menyetrunkan listrik lalu demi tetap menyampaikan aspek Pencak Silat Betawi akan ditambahkan elemen jurus berdasarkan sekolah dari Pencak Silat Betawi dijabarkan pada bagian *skill tree* yang berdasarkan pilihan pemain akan berpengaruh terhadap pengalaman permainan secara keseluruhan.

Dari segi cerita konsep seni Si Pitung Jakarta 2120 terinspirasi oleh karakter serta cerita dari cerita rakyat Si Pitung yang diubah secara estetis, setting, dan tema, mencampurkan tradisi dan budaya dengan elemen sub-genre sains fiksi ‘Cyberpunk’ demi menyampaikan pesan lebih terkerucutkan kepada target audien yang mencakupi remaja dan juga pemuda paruhbaya. Proses ini menghasilkan karakter yang mencampurkan estetika mesin yang terlibat secara dalam dengan

kehidupan sehari-sehari seperti tangan yang terbuat dari prostetik demi memberikan operasi bedah secara akurat. Selain secara penampilan, waktu dan beberapa tokoh penting disesuaikan dengan tema Cyberpunk itu sendiri, menghasilkan setting dimana Jakarta yang sudah tenggelam pada tahun 2120 dikarenakan pemanasan global yang terjadi akibat perang dunia ketiga di tahun 2060. Karakter seperti Schout Heyne yang berasal dari masa kolonial belanda diubah menjadi kolongmerat dari barat yang memanfaatkan kondisi rakyat korban perang Jakarta, menjalankan praktisi tidak etis demi mencari profit tinggi. Perubahan ini juga dibatasi demi media yang tetap dapat menyampaikan pesan utama dari budaya Pencak Silat Betawi itu sendiri.

Konsep seni ini dicetak menjadi buku yang akan melampirkan segala aspek dari permainan secara visual dari karakter, suasana, perlengkapan, UI serta proses sketsa yang berjumlah 54 halaman menjadikan buku konsep pedoman pembuatan permainan.

Kesulitan utama dalam perancangan ini adalah menyeimbangkan sisi sains-fiksi dengan aspek-aspek budaya dari Pencak Silat Betawi. Memberikan kesan menarik dan juga menghibur tanpa meninggalkan pesan-pesan, dari maka itu kostum tokoh utama dan terutama bagian barang di desain dengan aspek sains yang minim.

B. Saran

Saran selanjutnya untuk pencak silat betawi mungkin dapat diadaptasikan menjadi media lain selain video game, menggunakan media-media yang dapat bersaing dengan majunya globalisasi ini seperti melalui media komik atau animasi yang diharap dapat mencapai audiens yang luas yang alhasil menyebar budaya lebih luas dan mungkin keuntungan finansial.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal

Amanat, Tri, 2019. *Eksistensi Cerita Rakyat Si Pitung Di Kalangan Anak-Anak Betawi*.

CD PROJEKT RED, 2020. *The Official Digital Artbook of Cyberpunk 2077*.
<https://www.cyberpunk.net/artbook/en/>. Terakhir di akses 10 November 2024

Garjon, 2011. *Si Pitung Jawara Betawi*.

Gomo Attas, Siti, 2017. *Seni Pertunjukan Cerita Si Pitung: Pertarungan Inedntitas Dan Represenatsi Budaya Betawi*.

Kompas, 2020. *Silat Betawi, Warisan Budaya yang Mulai Terpinggirkan*.
<https://megapolitan.kompas.com/read/2020/12/15/09265361/silat-betawi-warisan-budaya-yang-mulai-terpinggirkan?page=all>. Terakhir di akses 20 Desember 2023

Nahak, Hildigardis M. I., 2019. *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi*.

Nawi, G.J., 2016. *Maen Pukulan: Pencak Silat Khas Betawi*

Rässa, J. 2018, *Concept Art Creation Methodologies : Visual Development of “Rock Boy”* (Skripsi Sarjana, South-Eastern Finland University of Applied Scienses)
<https://www.theseus.fi/handle/10024/146949>

Ridyasmara, Rizki, 2018. *Pitung*.

Tautan

Event Hub, 2022. *Street Fighter 6 Director shares beautiful concept art for four of the game's characters*. <https://www.eventhubs.com/news/2022/sep/16/sf6-director-shares-concept-art/>. Terakhir di Akses 15 Agustus 2024.

Grimdark Magazine, 2022. *What is Cyberpunk?*.
<https://www.grimdarkmagazine.com/what-is-cyberpunk/>. Terakhir di akses 5 Januari 2023.

Nashivlle Institue of Art, 2021. *Concept Art – Everything You Need to Know*.
<https://www.nfi.edu/concept-art/>. Terakhir di akses 5 Januari 2024.

Tech Target, 2023. *Definition role-playing game (RPG)*.
<https://www.techtarget.com/whatis/definition/role-playing-game-RPG>. Terakhir di akses 25 Januari 2023

Kumparan, 2023. *Pencak Silat Sebagai Representasi Budaya Betawi*.
<https://kumparan.com/fito-wahyu/pencak-silat-sebagai-representasi-budaya-betawi-20gPBRu3o1c>. Terakhir di akses 28 Desember 2023.

