

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dalam proses perancangan ini, penulis mendapatkan banyak ilmu tentang proses pembuatan karakter didalam sebuah *video game* melalui penyusunan berupa karya *Concept ArtBook* sebagai sebuah pendamping game *Bengawan : Throne Wars*, Selama perosesnya terdapat tantangan untuk membangun karakter dari seni budaya dan cerita masalalu khususnya berasal dari Jawa yang memiliki keanekaragaman yang dikemas menjadi sebuah desain baru yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh penikmat *game* khususnya di Indonesia.

Indonesia khususnya tanah Jawa merupakan sebuah inspirasi yang sangat melimpah dengan beragam budaya, kepercayaan serta berbagai cerita-cerita rakyat yang hingga kini masih menyimpan misteri. Sebagai generasi muda sudah sepatutnya kita menjaga dan mau mempelajari keunikan budaya serta sejarah leluhur, agar di masa yang akan datang anak cucu kita dapat merasakan manfaatnya. Kearifan lokal tentang cerita rakyat merupakan sumber inspirasi tak terbatas bagi para kreator yang tertarik untuk mengenalkan kepada dunia modern saat ini. Namun masih banyak keunikan kearifan lokal yang belum diketahui oleh masyarakat. Salah satunya adalah kisah pertempuran tahta antara Jaka Tingkir dan Arya Penangsang yang saat ini peninggalannya hanya tinggal reruntuhan serta beberapa artefak dari dua kadipaten yang dulunya sempat mengalami kejayaan. Kearifan lokal pada cerita rakyat ini mulai terlupakan, padahal dari kearifan lokal yang terdapat di dalamnya dapat kita manfaatkan sebagai salah satu wujud kebanggaan kita sebagai generasi bangsa.

Untuk mencapai sebuah hasil yang maksimal dalam proses perancangan ini, kemampuan mengeksplorasi materi yang diberikan harus sejajar dengan proses pembuatan karakter dalam *video game*. Proses eksplorasi ini, dimulai dalam berbagai bentuk sketsa sampai mencapai bentuk desain yang diinginkan agar terlihat menarik serta memiliki nilai jual yang mampu menyaingi pasar di dunia game menjadi tanggung jawab besar yang dibebankan kepada concept artist dalam sebuah tim yang ingin mengembangkan sebuah *game*.

Dalam proses perancangan *concept artbook* sebagai media pendukung game strategi online Bengawan: Throne wars, Sikap disiplin menjadi tolak ukur etos kerja selama waktu yang ditentukan oleh team yang bekerja dalam pembuatan game, karena setiap sketsa dan desain yang dikerjakan harus memiliki susunan yang rapi agar mudah untuk diolah dalam proses pembuatan layout video game sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.

Proses materi *concept art* yang sudah dikerjakan ditata untuk menjadi sebuah kesatuan dalam bentuk buku yang menarik untuk dibaca dan dapat memberikan wawasan baru serta mudah untuk dipahami bagi pembaca, proses penyusunan yang baik adalah sebuah tahapan akhir yang harus dikerjakan pada bagian *concept art* pada project game strategi online Bengawan: Throne wars.

Dengan menggunakan *concept art* ini diharapkan mampu menambah semangat khususnya dikalangan generasi muda untuk memahami serta melestarikan kearifan lokal sebagai tanggung jawab yang sudah semestinya kita emban bersama.

## **B. Pesan dan Saran**

Pada perancangan ini penulis hanya memvisualkan konsep cerita, karakter, senjata dan tempat saja, sebenarnya masih banyak elemen yang ingin disampaikan dan dimasukkan dalam *concept art game* ini. Akan tetapi seperti tujuan yang telah disampaikan, perancangan ini hanya menyampaikan tujuan awal untuk mengisahkan konflik antara Sultan Hadiwijaya (Pajang) dan Arya Penangsang (Jipang) yang diberi judul Bengawan : Throne Wars.

Proses perancangan ini merupakan sebuah upaya untuk memperkenalkan kembali cerita lokal yang dulu pernah terjadi di tanah jawa yaitu pertarungan Sultan Hadiwijaya (Pajang) dan Arya Penangsang (Jipang) di daerah sungai Bengawan Sore yang tetap memiliki berbagai kelemahan dan kekurangan pada proses pembuatannya. Salah satu kelemahan perancangan ini adalah dipilihnya buku sebagai media utama yang dicetak secara konvensional ditengah-tengah era digital yang saat ini sedang menjamur. Meskipun media buku dipilih sebagai media yang kurang diminati saat ini, namun penulis menyajikan bentuk buku dengan visual yang unik dan memiliki pembeda dari buku lainnya.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu untuk memberikan warna baru pada dunia akademisi maupun industri lokal tentang perancang *concept art game* pada media buku. Faktor lainnya adalah ketidaksempurnaan dalam proses produksi sampai dengan eksekusi menjadi sebuah karya. Oleh sebab itu sebagai generasi muda yang baik sudah sepatutnya kita sadar untuk lebih menghargai karya dan kearifan lokal dan budaya bangsa sendiri, serta berhenti untuk melakukan tindakan pembajakan pada sebuah karya khususnya *video game*.



## Daftar Pustaka

### Buku :

- Abimanyu, Soedjipto. (2013). *Babad Tanah Jawi*. Laksana. Yogyakarta
- Adji, Krisna Bayu.(2014). *Sejarah Panjang Perang di Bumi Jawa*. Araska Publisher. Yogyakarta
- B. Setiawan.(1989). *Ensiklopedia Nasional Indonesia 2 An-Az*. PT. Cipta Adi Pustaka. Jakarta
- Eiji Anuma, Shigeru Miyamoto Akira Himekawa . (2013). *Hyrule Historia: The Legend of Zelda Artbook*. Tokyopop Gmbh. Tokyo
- Hasmi. (1986). *Komik Jaka Tingkir jilid 1-4*.penerbit Misurind. Tangerang
- PurwOkartun, NasSirun. (2010). *Penangsang: Tembang Rindu Dendam*. Tiga Kelana. Jakarta

### Internet :

- Carrotacademy  
(<http://www.carrotacademy.com/battle-kuska-concept-art-mark-bulahao/>, diakses 15 agustus 2015)
- creativebloq what is conceptart ?  
(<http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>, diakses 2 agustus 2015)
- gameloft  
([www.gameloft.com](http://www.gameloft.com), diakses 18 agustus 2015)
- idgameinasia  
(<http://www.idgameinasia.com>, diakses 12 agustus 2015)

## Lampiran

### Dokumentasi Pameran

