





























## IV. 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 prosesnya terdapat tantangan untuk membangun karakter dari seni budaya dan cerita masalah 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. 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. Namun masih banyak keunikan kearifan lokal yang belum diketahui oleh masyarakat. 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. 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*. 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)