

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kehidupan kita tak lepas dari pengaruh budaya tradisi dan aturan aturan turun-temurun dari nenek moyang, Dimana para leluhur, nenek moyang, kakek-nenek atau orangtua mempunyai banyak cara untuk menyampaikan segalamacam informasi penting dari masalah. Kebudayaan yang sampai sekarang masih terlihat kental di negri kita, sungguhlah sangat baik dan berperan penting dalam membentuk generasi mudanya. Salah satu cara yang menyenangkan dan menarik warisan nenekmoyang kita dalam menyampaikan ilmu-ilmu tersebut adalah dengan hiburan. Hiburan rakyat tradisional yang beraneka ragam bukan semata-mata untuk bersenang-senang dan menghibur saja, namun digunakan sebagai sarana memberi pelajaran tentang kehidupan. Tak semua salah dan tak semua benar, tersurat dengan gamblang di setiap kesenian yang ada di bumi nusantara.

Cerita Panji tak hanya sekedar cerita, berbagai macam ilmu tentang kehidupan, ekonomi, bahkan sampai pertanian terdapat disana. Kumpulan Cerita Panji ini adalah cerita asli Jawa yang sudah menyebar di nusantara bahkan sampai Kamboja, Thailand dan beberapa wilayah Asia Tenggara lainnya. Cerita Panji, sangat digemari rakyat di jamannya, menceritakan kisah-kisah kepahlawanan dan kehidupan masyarakat di era tersebut. Cerita Panji juga disebutkan dalam kakawin (sastra kuno berupa syair) yang ditulis oleh Mpu Dharmaja pada abad ke-12 berjudul 'Smaradhana'. Syair ini ditulis pada saat pemerintahan raja Kerajaan Kediri bernama Sri Kamesvara dan permaisurinya Sri Krirana yang diyakini kedua tokoh ini menjadi sumber ide dalam penulisan naskah Panji. Cerita panji menjadi bahan di banyak pertunjukan Tari Topeng Malang, yang kini pamornya tak sebagus pada masa jayanya dulu.

Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap sastra Panji dan kesenian Wayang Topeng Malang di atas menjadi alasan perancangan ini dibuat. Pesan moral dan nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian tradisional patut diajarkan kepada generasi muda Indonesia. Dengan berbagai sumber referensi dan berbagai pertanyaan tersebutlah akhirnya tercipta ide untuk memperkenalkan kembali kepada masyarakat tentang Cerita Panji ini yang diambil dari sudut pandang berbeda dan dibawakan dengan menarik dan komunikatif. Media pertunjukan modern seperti film animasi bisa menjadi perantara bagi remaja yang menjadi target *audience* untuk menyampaikan kembali kisah petualangan Panji dengan bentuk baru tanpa merubah esensi dari cerita aslinya. Dari situlah sebuah buku *concept art* cocok untuk di aplikasikan kedalam objek Cerita Panji ini. *Concept art* karakter 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* film animasi 2D ‘Smaradhana’ 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* karakter ini memiliki genre fantasi agar kreatifitas dalam eksekusi karya tidak terbatas dan tidak terjebak dalam lingkaran fakta-fakta sejarah saja. Dalam bentuk jadinya, diharapkan Perancangan *Concept Art* Karakter Film animasi 2D ‘Smaradhana’ ini akan siap dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni ke tahap produksi dan pembuatan film animasi.

## **B. Saran**

Perancangan *Concept Art* Karakter Film animasi 2D ‘Smaradhana’ ini secara tidak langsung juga memperkenalkan sudut pandang baru bagi

masyarakat dan pembacanya tentang Cerita Panjidan Tari Topeng malang. Bahwa Cerita Panji tidak hanya berupa sebuah cerita saja, namun juga kumpulan dari banyak ide masyarakat indonesia yang mengandung nilai-nilai luhur dan mengandung banyak pelajaran yang bisa diambil bagi kehidupan. Serta, karyaseni Tradisional bisa diolah dengan media-media baru, agar tak ada pendiskriminasian antara budaya atau kesenian lama dan baru.

Perancangan *concept art* karakter film animasi 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* karakter film ini yang berupa ilustrasi dan desain karakter beserta elemen pendukungnya, 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

### Buku:

- Bacher, Hans. *Dream Worlds Production Design For Animation*. Oxford: Focal Press, 2008.
- Mulan Style Guide*. Walt Disney, 1997.
- Blair, Preston. *Cartoon Animation*. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, 1994.
- Djoenaid, Denny A. "Draft Kompetensi Animasi 2D." *Standar Kompetensi Animasi 2D*. Jakarta: AINAKI, 2007.
- Ghertner, Ed. *Layout and Composition for Animation*. Oxford: Focal Press, 2010.
- Hidajat, Robby. "Makna Simbolik Wayang Topeng Malang." In *Makna Simbolik Wayang Topeng Malang*, by Robby Hidajat. Malang: Surya Pena Gemilang, 2015.
- Kasdi, Aminudin, et al. *Konservasi Budaya Panji*. Surabaya: Dewan Kesenian Jawa Timur, 2009.
- Katz, Steven D. *Film Directing Shot by Shot*. Los Angeles: Michael Wiese, 1991.
- Munandar, Agus Aris, and Ninie Susanti. "Cerita Panji sebagai Warisan Dunia." *Seminar Naskah Kuna Nusantara*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2014. 5-368.
- Munoz, Paul Michel. *Kerajaan-Kerajaan Awal Kepulauan Indonesia dan Semenanjung Malaysia*. Yogyakarta: Media Abadi, 2009.
- Nurchahyo, Henri. *Memahami Budaya Panji*. Sidoarjo: Pusat Konservasi Budaya Panji, 2015.
- Poerbatjaraka, Prof. Dr. R. M. Ng. *Tjerita Panji Dalam Perbandingan*. Jakarta: Gunung Agung, 1968.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Sal Murgiyanto, A.M. Munardi. "Topeng Malang pertunjukan Drama Tradisional di Daerah Kabupaten Malang." 1979.

Supriyanto, Henri. *Wayang Topeng Panji Malangan*. Denpasar: Museum Topeng Kubu Bingin, 2004.

*The Elder Scrolls V Skyrim*. n.d.

Thomas, Frank, and Ollie Johnston. *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney, 1981.

Webster, Chris. *Animation The Mechanics of Motion*. Oxford: Focal Press, 2005.

White, Tony. *How to Make Animated Films*. Oxford: Focal Press, 2009.

Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit*. USA: Faber and Faber, 2001.

#### **Tautan:**

Wikipedia. *Danyang*. 04 21, 2014. <https://id.wikipedia.org/wiki/Danyang> (diakses 06 2016, 20).

"Kakawin Smaradhana." *Wikipedia*. 5 15, 2015. <http://www.wikipedia>. (diakses 18, 2016).

wikipedia. *Wikipedia 'Panji (prince)'*. n.d. [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Panji \(prince\)](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Panji_(prince)) (diakses september 16, 2015).

*Wikipedia 'Smaradhana'*. n.d. <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Smaradhana> (diakses september 14, 2015).

#### **Narasumber:**

Nama: Ririn Budi

Usia: 43 tahun

Pekerjaan: Guru dan pendidik di Paguyuban Tari Topeng Asmarabangun

Domisili: Malang

Waktu wawancara: 3 Maret 2016