

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil analisis terhadap relief Kresnayana dalam perancangan *concept art* ini menunjukkan bahwa pemahat pada masa lalu ternyata telah menerapkan prinsip penokohan karakter melalui *archetype*. Hal ini terlihat dari bagaimana mereka menggambarkan peran setiap tokoh memiliki ciri visualnya sendiri. Karakter protagonis digambarkan dalam pose-pose yang heroik seperti membantu karakter di sekitarnya ketika diganggu oleh karakter antagonis. Karakter antagonis memiliki karakteristik wajah yang beralis tebal dan mengerut, mata yang melotot, memiliki taring, rambutnya gimbal dan berantakan, dan bahkan memakai atribut yang berhubungan dengan simbol tengkorak. Karakter mentor memiliki karakteristik fisik berjanggut panjang dan membawa tasbih.

Perancangan ini dibuat dalam bentuk *Concept Art Book* berorientasi *landscape* yang berisikan konsep karakter adaptasi cerita Kresnayana pada Relief Candi Wisnu di Kompleks Candi Prambanan. Media *Concept Art* ini dicetak dalam bentuk buku fisik dengan total 149 halaman yang berisikan konsep karakter, desain lingkungan, dan *performing scene*.

Adapun dalam proses perancangan ini, terdapat beberapa kendala yang perancang alami, seperti sulitnya mendapatkan sumber cerita Kresnayana yang konsisten, karena kisah tersebut memiliki banyak versi dan alur. Selain itu, referensi tertulis yang secara khusus membahas cerita dan relief Kresnayana sangat terbatas dan sulit ditemukan. Bahkan ketika sumber tersebut tersedia, penggunaan bahasa Jawa Kuno atau bahasa asing menyulitkan proses pemahaman dan penafsiran isi cerita secara menyeluruh.

B. Saran

Perancang memahami bahwa masih banyak pengetahuan terkait

relief Kresnayana yang belum dapat digali secara mendalam karena keterbatasan akses sumber, waktu, dan biaya dalam proses perancangan ini. Oleh karena itu, penelitian dan eksplorasi lanjutan sangat dianjurkan, terutama dalam memperluas kajian ikonografi, ragam visual, serta konteks historis yang melatarbelakangi relief. Perancang juga menyarankan agar studi-studi terkait adaptasi budaya visual Nusantara terus dilakukan secara berkelanjutan, sehingga warisan tersebut dapat tetap hidup melalui karya yang relevan dan mudah diterima oleh generasi masa kini.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arif, Zulfan. (2020). *Epos Baratayudha: Perang Besar Pandawa dan Kurawa*. Yogyakarta: Penerbit PUSTAKA JAWI
- Banindro, Suryo B., Zacky, A., & Widya Ardilla, R. (2021). *Perancangan Buku Concept Art Arok Dedes Berdasarkan Novel Pramoedya Ananta Toer*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Hutcheon, Linda dan Siobhan O'Flynn. (2013). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Ibrahim, M. (1996). *Kompleks Candi Prambanan dari masa ke masa*. Direktorat perlindungan dan pembinaan peninggalan sejarah dan purbakala.
- Ions, Veronica. (1967). *Indian Mythology*. Italy: Paul Hamlyn
- Joshi, Nilakanth P. (1979). *Iconography of Balarama*. New Dehi: Shakti Malik Abhinav Publications
- Junaidi & Sukistono, D. (2018). *Anatomi Wayang Kulit Purwa*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Kasudhan, R, K. (2024). *The Flute in Indian Music: Historical Evolution, Cultural Significance, and Performance Practices*. Bilaspur: Crown Publishing.
- Miles, M. B., & Huberman, M. (1994). *Qualitative data analysis second edition*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
- Moertjipto dan Prasetyo, Bambang. (2001). *The Kresnayana Reliefs of The Visnu Temple*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2009). *Nirmana: Elemen-elemen seni dan desain*.

Yogyakarta:Jalasutra.

Suwasono, Arif. A. (2018). *Konsep seni dalam film animasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Soekmono (1973). *Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Yogyakarta: Penerbitan Yayasan Kanisius.

Soemarno. (1988). *Ringkasan Sejarah Budaya*. Yogyakarta: PT Mitra Gama Widya.

Tillman, Bryan. (2019). *Creative character design*.

Yulianaa, E. D., & Watra, I. W. (2022). *Lotus Flower Symbolizes Beautiful Women in Hindu Literature*. 8th ICIIS, 680. Denpasar-Bali: UNHI Press.

Jurnal

Chatterjee, S. (2017). *The Art of Spatial Flexion in Ancient Indian Sculpture Fabrication*. Mewdin Publishers: Ergonomic International Journal

Ekawardhani, Y. A., Santosa, I., Ahmad, H. A., & Irfansyah, I. (2020). *Modification of visual characters in Indonesia animation film*. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(2), 167-175.

Fathoni, A. F. C. A., Renata, P., Syamsuddin, D., & Mahardhika, S. (2021). *The Application of Physiognomy for Comic Character Development in Menjelajah Negeri Rempah Comic*. *Humaniora*, 12(2), 99-106.

Herlyana, E. (2013). *Pagelaran Wayang Purwa sebagai Media Penanaman Nilai Religius Islam pada Masyarakat Jawa*. *THAQAFIYYAT: Jurnal Bahasa, Peradaban dan Informasi Islam*, 14(1), 127-144.

Hidajat, H. (2020). *Kajian Tokoh Dan Alur Cerita Pada Relief Kresnayana Candi Prambanan Dengan Pendekatan Psikologi Analitis Carl G. Jung*.

Titik Imaji, 2(2).

Idris, M., Saputra, R., Anugrah, G. T., & Faqih, A. A. (2022). *Atribut Pakaian Pada Arca Klasik Hindu-Budha Sebagai Simbol Akulturasi Kebudayaan*. In SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN IPS" Transformasi Pendidikan IPS Menyongsong Era Society 5.0" Diselenggarakan Oleh Universitas PGRI Palembang (Vol. 1, No. Maret).

Indra, V. M. L., & Budiman, A. (2018). *Perancangan Concept Art Karakter Animasi 2d Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Wanita Remaja-dewasa*. eProceedings of Art & Design, 5(1).

Josefin, A., Damajanti, I., & Irianto, A. J. (2016). *Ketidaksadaran kolektif akan warna dan bidang*. Journal of Visual Art and Design, 8(1), 65.

Iskandar, A. D., & Supandi, F. P. (2023). *Bahasa Rupa Relief Cerita Kresnayana Candi Prambanan*. Jurnal Bahasa Rupa, 7(1), 29-42.

Karmadi, A. D. (2007). *Budaya Lokal Sebagai Warisan Budaya dan Upaya Pelestariannya*. Dialog Budaya Daerah Jawa Tengah, 1–6.

Kaur, R., & Gupta, I. (2016). *Peacock motif in Phulkari: a comprehensive analysis*. History Reviews of New Books, 242, 253.

Kinney, M. (2013). *A Review of Linda Hutcheon's A Theory of Adaptation*. Critical Voices: The University of Guelph Book Review Project, 3(3), 7-15.

Kurniawan, A., & Patria, A. S. (2021). *Perancangan Concept Art Karakter Si Buta Dari Goa Hantu Reborn*. BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual, 2(1), 31-40.

Lelono, H. (1996). *Kualitas Pentatahan Relief Di Kompleks Candi Prambanan*. Berkala Arkeologi, 16(2), 50-61.

Majaya, I. D. G. J., & Putra, I. G. M. D. (2023). *Visualisasi Rupa Dan Ciri*

Khas Tokoh Raja, Dewa, dan Punakawan Pada Wayang Kulit Bali.
JURNAL DAMAR PEDALANGAN, 3(2), 104-112.

Ong, N. S. (2019). *The unfolding of the play: Javanese social structure in the reliefs of Borobudur and Loro Jonggrang* (Doctoral dissertation, National University of Singapore (Singapore)).

Osup, C. (2014). *Imej Arketaipal Raja Dalam Pemikiran Kosmologi dan Ideologi Hindu-Buddha.* Rumpun Jurnal Persuratan Melayu, 2(1), 163-179.

Paksi, D. N. F. (2021). *Warna dalam Dunia Visual.* Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta, 12(2), 90-97.

Rahmawati, N. D. (2024). *Peran Orang Tua Siswa SMAN 1 Tenganan Kelas XI IPS 1 dalam Pembelajaran Gambar Modifikasi Objek Secara Daring.* Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni, 13(1), 9-18.

Restiyadi, A. (2011). *Penokohan Krsna Dan Balarä€Ma Dalam Relief Cerita Krsna Di Candi Lara Jonggrang.* Berkala Arkeologi , 31(2), 135–148.
<https://doi.org/10.30883/jba.v31i2.394>

Riyani, M. R. (2015). *Local genius masyarakat Jawa kuno dalam relief Candi Prambanan.* SEUNEUBOK LADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan, 2(1), 9-20.

Setiawan, B. (2022). *Candi Prambanan: Kejayaan, Keruntuhan, Dan Kebangkitannya Kembali.* Veda Jyotih: Jurnal Agama dan Sains, 1(1), 69-82.

Setyawan, H. (2022). *Identifikasi dan pemanfaatan tanaman masa Jawa Kuna: Studi kasus relief Ramayana dan Kresnayana Candi Prambanan.* Naditira Widya, 16(1), 1-22.

Soedjono, S. (2015). *Creative by way of adaption: Ramayana relief of prambanan temple.* Journal of Urban Society's Arts, 2(2), 104-110.

Sukrawan, W. (2023). *Trimurti: Konsep ketuhanan Hindu Nusantara*. ŚRUTI: Jurnal Agama Hindu, 4(1), 110-117.

Sutanto, Yusuf M., et al. "Perancangan Buku Concept Art Adaptasi Dari Novel *Ancient Realm Karya Michael Chandra*." Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna, vol. 1, 2017.

Suwasono, A. A. (2017). *Konsep art dalam desain animasi*. DeKaVe, 10(1), 1-19.

WANG, R. W., CHOU, M. C., YANG, T. H., & HSU, C. C. (2011). *Design of a Character's Negative Personality and Recognition of Facial Profile*. Bulletin of Japanese Society for the Science of Design, 57(5), 1-10.

Website

Daniswari, Dini. (2022). *Relief Candi Prambanan: Cerita, Letak, dan Corak*. Diakses pada 14 Februari 2025 dari <https://regional.kompas.com/read/2022/07/19/194316778/relief-candi-prambanan-cerita-letak-dan-corak?page=all>

Ladage, Rutu. (2016). *Do you know why Lord Krishna wears a peacock feather on his crown?*. Diakses pada 15 April 2025 dari <https://www.india.com/news/india/do-you-know-why-lord-krishna-wears-a-peacock-feather-on-his-crown-1430810/>

Sethi, Dr. Cristin McKnight. (2021). *Understanding divine "blueness" in South Asia*. Diakses pada tanggal 18 Maret 2025 dari <https://smarthistory.org/understanding-divine-blueness-in-south-asia/>

Soni, Dinesh. (2024). *Balarama: The Unsung Hero of Hinduism*. Diakses pada tanggal 19 Maret 2025 dari <https://indiantemples.in/2024/08/25/balarama-the-unsung-hero-of-hinduism/>

Vredeveld, Peter. (n.d). *Lord Krishna: A Hindu Deity*. Diakses pada 15 April 2025 dari <https://www.originalbuddhas.com/blog/lord-krishna?srsltid=AfmBOoo4WF3QmpKRY4F036Y5JHdsxQCIwg8foEcnA5g-t53PEGaA9o50>

