

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Perancangan concept art berjudul “Dhanaraja” merupakan upaya kreatif untuk mengangkat kembali kisah-kisah pewayangan klasik, khususnya lakon Alap-alapan Sukei dan Bedhah Lokapala, agar lebih relevan dan menarik bagi generasi muda. Wayang sebagai warisan budaya kaya makna mulai terpinggirkan akibat perkembangan teknologi dan perubahan minat masyarakat. Oleh karena itu, visualisasi ulang melalui media film animasi dipilih sebagai strategi untuk menjembatani nilai-nilai tradisional dengan pendekatan modern yang diminati saat ini.

Dalam proses perancangan concept art ini, dilakukan penggalian makna filosofis dari kedua lakon yang sarat pesan moral tentang ambisi, kekuasaan, kebijaksanaan, serta konsekuensi tindakan manusia. Pesan-pesan tersebut diwujudkan dalam bentuk desain karakter, lingkungan, dan visual pendukung lainnya untuk menciptakan representasi yang kuat, menarik, dan tetap mengandung esensi budaya wayang.

Perancangan “Dhanaraja” tidak hanya bertujuan untuk memperkaya estetika visual film animasi, tetapi juga sebagai media edukasi budaya yang memperkenalkan kembali kisah pewayangan kepada mahasiswa, institusi pendidikan, serta masyarakat luas. Dengan menggabungkan tradisi dan kreativitas modern, concept art ini diharapkan dapat menjadi langkah untuk melestarikan budaya lokal sekaligus menjawab tantangan rendahnya minat generasi muda terhadap wayang.

2. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk perancangan concept art “Dhanaraja” adalah agar perancang terus memperkuat riset budaya dan visual guna menjaga autentisitas kisah pewayangan. Pendalaman terhadap kostum, ornamen, simbol, nilai filosofis, serta estetika tradisional sangat penting dilakukan melalui literatur, wawancara, maupun pengamatan langsung pada pertunjukan wayang. Selain itu, konsep visual perlu dieksplorasi dengan gaya yang lebih modern dan adaptif agar sesuai dengan selera generasi muda, misalnya melalui pendekatan semi-realistis atau sinematik tanpa meninggalkan identitas budaya Jawa. Penyusunan storytelling yang kuat juga

diperlukan untuk memperkuat keterhubungan emosi penonton dengan cerita, sehingga pesan moral dari lakon Alap-alapan Sukei dan Bedhah Lokapala dapat tersampaikan secara efektif. Kolaborasi dengan seniman wayang, dalang, atau ahli budaya dianjurkan untuk menjaga akurasi dan menghindari distorsi makna. Setelah concept art selesai, karya ini sebaiknya dikembangkan dalam bentuk media turunan seperti film animasi, komik digital, atau media interaktif agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, hasil perancangan perlu dipublikasikan melalui platform digital dan media sosial yang banyak diakses generasi muda sehingga upaya pelestarian budaya pewayangan dapat lebih efektif dan menarik perhatian masyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Adnyana, I. B. (2019). *Desain properti visual dalam penciptaan karakter animasi*.
ISI Denpasar.

Bastomi, S. (1995). *Gemar wayang*.
Dahara Prize.

Bastomi, S. (1995). *Seni pertunjukan dan seni rakyat*.
IKIP Semarang Press.

Bustaman, I. (2001). *Teknik animasi komputer*.
Elex Media Komputindo.

Hariwidjoyo, A. (2011). *Wayang dan karakter manusia dalam kehidupan sehari-hari*.
Absolut.

Ivan. (2002). *Animasi dan grafika komputer*.
Dian Rakyat.

Jones, M. (2019). *The art of animation and stylized worlds*.
Titan Books.

Kelly, H. (2022). *Environment art in the game industry: A guide to rich and realistic environments*.
CRC Press.

Lu, H. (2017). *Realistic concept art techniques*.
3DTotal Publishing.

Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed ink: Drawing and composition for visual storytellers*.
Design Studio Press.

Mertosedono, A. (1994). *Sejarah wayang: Asal-usul, jenis, dan cirinya*.

Ras, J. J. (1992). *The shadow play as cultural expression in Java*.

KITLV Press.

Soetarno. (2003). *Wayang dan budaya Jawa*.

UNS Press.

Solichin, dkk. (2016). *Ensiklopedi Wayang Indonesia* (Jilid 1).

Sujamto. (1992). *Wayang dan budaya Jawa*.

Dahara Prize.

Wells, P., & Moore, S. (2016). *The fundamentals of animation* (2nd ed.).

Bloomsbury Academic.

Wibisana, B., & Herawati, N. (2010). *Mengenal wayang: Klasik dan aspek kepercayaan*.

Balai Pustaka Seni.

Jurnal

Johnny. (2021). Concept art: The essential part of visual pre-production in the entertainment industry.

Acta Ludologica, 4. <https://actaludologica.com/>

Larasati, W. D. P. (2020). Perancangan concept art environment untuk film animasi pendek 2D “Escape”.

E-Proceeding of Art & Design, 7(2).

Parvulescu, C., & Rosenstone, R. (2013). A contentious genre: Defining the historical film genre.

<https://papers.iafor.org/>

Patnode, J. (2012). Concept art. Dalam *Game art complete*.

Routledge. <https://www.oreilly.com/>

Sari, P. D. (2017). Pengenalan dasar animasi.

Jurnal Desain Komunikasi Visual, 5(2), 33–40.

Subiyantoro, S. (2020). A visual semiotics study on Wayang Purwa characters.

<https://pdfs.semanticscholar.org/>

Suwasono, A. A. (2017). Konsep art dalam desain animasi.

Jurnal Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta.

Wahidah, L. N., Atsa, D. M., & Mubin, N. (2020). Nilai-nilai pendidikan multikultural dalam kisah wayang Semar Bodronoyo.

Al Jabiri: Jurnal Ilmiah Studi Islam, 3(2).

<https://doi.org/10.53866/aljabiri.v3i2.608>

Yu, K. (2022). A study of character design method.

International Journal of Organizational Innovation. <https://ijoi-online.org/>

Website

Akukelana. (2010). *Kumpulan cerita wayang*.

<https://akukelana.wordpress.com/>

Arc Academy. (2023). *What are the different types of game concept art?*

<https://arc.academy/>

ArtStation Blog. (2024). *What is concept art?*

<https://www.artstation.com/>

Carrot Academy. (2021). *Apa itu concept art?*

<https://www.carrotacademy.com/>

CG Spectrum. (2022). *Concept artist career pathways*.

<https://www.cgspectrum.com/>

Detik.com. (2024, 22 Mei). *Wayang kulit yang dulu masif, kini eksklusif*.

<https://www.detik.com/>

IAMAG Masterclasses. (n.d.). *Environment design for concept art*.

KBM Indonesia. (2023). *Wayang dan nilai kehidupan*.

<https://kbm.id/>

Kompas.com. (2022, 10 September). *Wayang: Pengertian, asal-usul, dan fungsinya*.

<https://www.kompas.com/>

MasterClass. (2021). *What is concept art*.

<https://www.masterclass.com/>

Media Neliti. (n.d.). *Perumusan falsafah pewayangan dalam norma budaya Jawa*.

<https://media.neliti.com/>

Parboaboa. (2023). *Alasan wayang kurang diminati anak muda*.

<https://parboaboa.com/>

Radarmadiun. (2023). *Lakon wayang Alap-Alapan Sukei & Bedah Lokapala (Seri 1–5)*.

<https://radarmadiun.jawapos.com/>

Sarah Clarity Studios. (2025). *Vehicle design for concept artists*.

<https://sarahclaritystudios.com>

Tokoh Pewayangan Jawa. (2014, 5 Mei). *Alap-Alapan Sukei*.

<https://tokohpewayanganjawa.blogspot.com>

YouTube. (2022). *Lakon wayang Alap-Alapan Sukei* [Video].

<https://youtu.be/>