

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Budaya Indonesia memang terkenal dengan multikulturalnya, cerita-cerita secara tidak langsung membentuk watak bangsa Indonesia disetiap suku dan ras yang ada di Indonesia memiliki karakternya masing-masing, meskipun cerita tersebut berawal dari kebudayaan yang lahir di luar Indonesia, namun semakin lama suatu cerita menyesuaikan dengan kondisi sosial dan budaya asli warga daerah tersebut.

Dalam pewayangan, penyerapan seperti di atas juga terjadi, dengan lakon Dewaruci sebagai cermin landasan budaya Jawa yang membaaur dengan budaya India. Sebagai *lakon*, Dewaruci tidak bersumber dari naskah Mahabarata, meskipun tetap memakai karakter yang muncul pada *canon* Mahabarata. Itu menunjukkan bahwa manusia Jawa memiliki konsep budaya yang unik. Lakon Dewaruci oleh beberapa sumber ahli disebutkan berbasis pada nilai Islam, namun cerita serupa juga ditemukan pada epik Gilgamesh di kerajaan Sumeria yang notabene lebih awal daripada kemunculan Islam itu sendiri, walaupun kemunculan lakon Dewaruci ini masih simpang siur, namun bisa diambil kesimpulan bahwa lakon ini tetaplah lakon yang lahir dan populer di kalangan orang-orang Jawa.

Kata Dewaruci sendiri pada akhir-akhir ini lebih populer untuk sebutan kapal KRI Dewaruci yang memang terinspirasi oleh kisah Bima yang menyelam di laut untuk mencapai Ilmu Kasampurnan, lebih dari itu, hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan masyarakat, khususnya Jawa dalam memahami kisahnya sendiri mulai pudar. Sedangkan lakon Dewaruci sendiri mengajarkan manusia untuk terus belajar hingga kita tahu kebenaran yang sesuai untuk diri kita sendiri, dan setelah kebenaran itu kita dapatkan, tidak menjadikan kita memusuhi orang atau guru yang mempunyai pemahaman berbeda tentang cara mereka memandang dunia. Karena mungkin orang lain atau Guru tersebut juga melakukan laku yang sama dengan orang sebelum mereka.

Dengan berbagai sumber referensi dan berbagai kenyataan itu akhirnya tercipta ide untuk memperkenalkan kembali kepada masyarakat tentang lakon Dewaruci ini, berbeda dan dibawakan dengan gaya realistis dan sinematik. Dari situlah sebuah buku *concept art* cocok untuk di aplikasikan kedalam objek Dewaruci ini. *Concept art* 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.

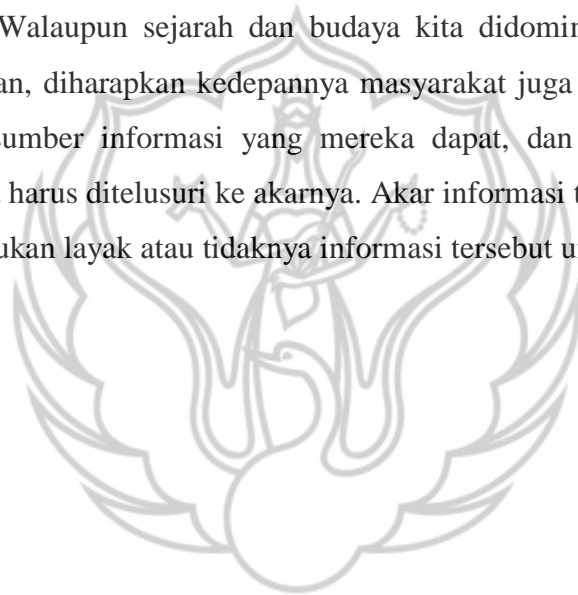
*Concept art game* Dewaruci ini dirancang dengan menggabungkan berbagai referensi verbal dan visual. Agar dapat lebih bereksplorasi dalam pembuatan karyanya, sengaja ditetapkan bahwa genre dari perancangan *Concept art game* ini memiliki genre *action adventure* selaras dengan petualangan Bima mencari Tirtaprawitasari yang dilalui dengan melawan berbagai macam halang rintang dan musuh yang berbahaya. *Concept art* ini juga menggunakan pendekatan realistis dan sinematik demi memberikan pengalaman yang baru dalam melihat dan mengalami (*experiencing*) suatu lakon wayang, tanpa membuang unsur-unsur aslinya. Dalam bentuk jadinya, diharapkan *Concept art game* Dewaruci ini akan siap dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni ke tahap produksi dan pembuatan *video game*.

## B. Saran

Perancangan *Concept art video game* Dewaruci ini secara tidak langsung juga memperkenalkan sudut pandang baru bagi masyarakat dan pembacanya tentang Lakon Dewaruci dalam wajah yang baru. Serta tidak lupa secara tidak langsung memberi

Perancangan *Concept art video game* ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah referensi untuk para generasi berikutnya, terutama bagi mahasiswa DKV yang sedang menjalani tugas akhir. Karena selain dapat berkarya dalam media *Concept art video game* ini yang berupa ilustrasi dan desain, 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

- Adams, Ernest. 2009. *Fundamentals Of Game Design*. Berkeley, California : New Riders.
- Aizid Rizem. 2012. *Atlas tokoh-tokoh wayang*. Yogyakarta : Diva Press.
- AW, Yudhi. 2012. *Serat Dewaruci, Pokok Ajaran Tasawuf Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- BA, Soekatno. 1992 .*Wayang Kulit Purwa Klasifikasi Jenis Dan Sejarah*. Semarang : Penerbit Aneka Ilmu.
- Proyek Pembinaan Kesenian, Direktorat Pembinaan Kesenian, Dit. Jen. Kebudayaan Departemen P. & K. 1979. *Ensiklopedi Wayang Compendium I*. Indonesia : Proyek Pembinaan Kesenian, Direktorat Pembinaan Kesenian, Dit. Jen. Kebudayaan, Departemen P & K.
- Shasangka Dhamar.2013. *Ilmu Jawa kuno: Sanghyang Tattwajñāna Nirmala Nawaruci*. Jakarta: Dolphin.
- Supardi, Imam. 1960. *Dewarutji Winardi (Andaran, Gantjacan lan Surasaning Tjarita)*. Surabaya: Badan Penerbit Panjebar Semangat.
- Susilamadya, Ki Sumanto. 2014. *Mari Mengenal Wayang, Tokoh Wayang Mahabarata* . Yogyakarta: Adiwacana.
- Wahyudi, Aris. 2012. *Lakon Dewa Ruci Cara menjadi Jawa, Sebuah Analisis Strukturalisme Levi-Strauss dalam Kajian Wayang*. Yogyakarta: Bagaskara Publishing.
- Universitas Negeri Yogyakarta, Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa Seni. 2006. *Kejawen: jurnal kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Narasi.

## Pertautan

<https://wayang.files.wordpress.com/2010/07/werkudara-bertemu-dewaruci.jpg>  
akses 11 Februari 2016

<http://artistryingames.com/concept-art-concept-art-important/> Akses 11 Februari 2016

[http://www.gamasutra.com/view/feature/2917/designing\\_and\\_integrating\\_puzzles\\_.php?page=2](http://www.gamasutra.com/view/feature/2917/designing_and_integrating_puzzles_.php?page=2) diakses 12 Februari 2016

<http://budaya.heck.in/raden-werkudara.shtml>, akses 5 Maret 2016

<https://www.trueachievements.com/genres.aspx> diakses 7 Mei 2016

<http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>, diakses pada 12 mei 2016

