

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Wayang merupakan salah satu bentuk budaya yang ada di Indonesia. Wayang diturunkan oleh para leluhur dari masa-kemasa yang terus berkembang hingga saat ini. Kisah-kisah pewayangan yang kaya akan makna disetrai tokoh-tokoh yang dapat mencerminkan sifat manusia, saat ini menjadi salah satu hal yang patut untuk diteladani dan menjadi sebuah pelajaran hidup dan terus dilestarikan keberadaannya. Salah satu cara melestarikan Wayang adalah dengan cara memunculkan kembali kisah-kisah pewayangan tersebut.

Banyak cara untuk memunculkan kembali kisah pewayangan kedalam bentuk yang lebih menarik kepada masyarakat terutama masyarakat yang kurang atau belum pernah mengetahui kisah tersebut. Berkat kecanggihan teknologi saat ini, banyak media-media yang dapat dijadikan sarana untuk memunculkan kembali kisah-kisah bertema pewayangan kedalam bentuk yang berbeda. Media-media tersebut bisa berupa game, komik, maupun sebuah film animasi. Film animasi menjadi salah satu media yang cukup efektif untuk menyampaikan pesan dimana didalamnya terdapat unsur verbal dan visual.

Mengembangkan konsep dalam film animasi bertema pewayangan tentunya diperlukan suatu proses dimana dilakukan sebuah riset dari tema yang diangkat kemudian diolah menjadi bentuk verbal dan ditransformasikan kedalam bentuk visual yang tentunya mengalami pembaruan dengan versi aslinya tetapi tidak merubah inti dari tema itu sendiri. *Concept art* berperan penting dalam pengembangan konsep animasi tersebut. *Concept art* yang diolah menggunakan kreativitas didukung dengan data berdasarkan tema yang diangkat, serta munculnya keinginan tentang sesuatu dengan unsur kebaruan akan melahirkan sebuah inovasi yang akan membuat tema yang di angkat menjadi lebih menarik. Konsep tersebut selanjutnya dapat diolah menjadi sebuah film animasi dalam bentuk yang berbeda dari segi cerita maupun visualisasinya, sehingga dapat

dinikmati oleh masyarakat serta menjadi sarana hiburan dan edukasi terutama tentang dunia pewayangan.

Perancangan ini merupakan suatu proses kreatif dalam merancang *concept art* film animasi bertema pewayangan dan diharapkan dapat dijadikan salah satu pedoman dalam produksi film animasi dan tentunya menjadi sebuah bentuk pelestarian budaya Wayang yang ada di Indonesia, serta menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan anggapan Wayang adalah hal yang membosankan.

B. Saran

1. Wayang adalah suatu kebudayaan yang patut untuk dilestarikan banyak cara yang dapat dilakukan untuk melestarikan Wayang. Kita sebagai generasi penerus bangsa memiliki hak untuk melestarikan budaya tersebut. Berbagai Pcara dapat dilakukan untuk melestarikan Wayang yang salah satu adalah menggunakan media-media yang sekiranya dapat mengubah Wayang menjadi bentuk yang berbeda agar masyarakat dapat menikmati Wayang kembali sebagai bentuk hiburan yang menarik.
2. Pemilihan media juga perlu diperhatikan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Pemilihan media yang tepat juga akan berpengaruh terhadap bagaimana *target audience* menangkap pesan yang disampaikan dan diharapkan dapat memunculkan rasa keingintahuan yang lebih tentang dunia Wayang.
3. Diperlukan kreatifitas berinovasi dalam perancangan *concept art* bertamakan pewayangan. Inovasi berguna untuk pembaruan visual maupun dari segi cerita Wayang itu sendiri. Dengan visualisasi dan penceritaan yang baru diharapkan dapat menarik serta menjembatani masyarakat untuk lebih mengenal dunia pewayangan.
4. Referensi, riset, dan data dari tema yang diangkat sangatlah diperlukan guna mendukung serta mempermudah proses pengembangan dan perancangan *concept art* tersebut sehingga hasilnya akhirnya nanti baik berupa game, komik, maupun animasi tetapi memberikan sesuatu yang baru dan tidak monoton baik dari segi desainya visualisasinya maupun ceritanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Bambi Bambang, (2013). *Nganimasi Bareng Mas Bel*, Elek Media Komputindo: Jakarta
- Harjowigoro, 1965. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta : Balai Pustaka
- Junaidi, 2011. *Wayang, Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Bagi Generasi Muda*. Yogyakarta : CV Arindo Nusa Media
- Kelola, Akbar. 2010. *Mengenal Tokoh Wayang Mahabharata*. Jakarta : Gramedia
- Komandoko, Gamal. 2009. *BHARATAYUDHA : Banjir di Tegal Kurusetra*. Yogyakarta: NARASI
- Mertosedono, Amir. 1986. *Sejarah Wayang*. Semarang : Dahara Prize
- Mulyono, Sri. 1992. *Wayang, Asal-usul, Filsafat dan masa depannya*. Yogyakarta : Kanisius
- Nurgiyantoro, 2005. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta : ANDI
- Saleh, M, 1986. *MAHABHARATA*. Jakarta : Balai Pustaka
- Soetarno, Sarwanto, Sudarko, 2007, *Sejarah Pedalangan*. ISI Surakarta dan CV : Cenderawasih
- Sujanto, 1993. *Wayang dan Budaya Jawa*. Semarang : Dahara Prize

JURNAL

- Andry Setiawan, Heru Dwi Waluyanto², Anang Triwahyudi. “PERANCANGAN ENTERTAINMENT CONCEPT ART BERDASARKAN NOVEL THE SCAR KARYA CHINA MIEVILLE”. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia, 2015.
- Subandi. “BARATAYUDA SULUHAN GATOTKACA GUGUR SEBAGAI PAHLAWAN : KAJIAN DARI ASPEK ETIS DAN ESTETIS”. Staf pengajar jurusan pedalangan ISI Surakarta.

WEBTOGRAFI

- <http://www.panduaji.net/2012/02/pra-produksi-animasi-3d.html>
- <http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>
- <https://Wayang.wordpress.com/2010/07/20/raden-Gatotkaca/>
- <https://www.akibanation.com/puppeeter-lee-concept-art-dimulai-diri-sendiri/>
- <http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>

<https://Wayang.wordpress.com/2010/07/28/Bharatayudha-6-suluhan-Gatotkaca-gugur/>
<http://pixar-animation.weebly.com/character-design.html>
<http://www.jurirakyat.net/2013/07/legenda-gatot-kaca.html>
<https://Wayangku.wordpress.com>
<http://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/>
<http://www.creativebloq.com/digital-art/how-design-sci-fi-weapons-111413361>
<http://www.parkablogs.com>

