

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dalam dunia Desain Komunikasi Visual peranan *concept art* sangatlah dibutuhkan dalam proses mewujudkan ide kreatif ke dalam berbagai Produk Desain Komunikasi Visual itu sendiri. Baik berupa *video game*, komik, film, animasi, iklan, dll. Dalam proses perancangan *Concept Art video game* yang berjudul “The Art of Rwa Bhineda” ini dapat diselesaikan melalui beberapa proses sehingga mampu menghadirkan sebuah *entertainment design* yang bisa dinikmati masyarakat umum. Dari beberapa proses tersebut dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. *Concept art* merupakan sebuah proses representasi dari ide maupun pemikiran kreatif yang divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi. Dalam perkembangan, *concept art* menjadi sebuah elemen wajib dalam proses pra produksi pembuatan *video game*. Dengan mengangkat tema Rwa Bhineda yang sarat akan nilai-nilai filosofi kehidupan dan menggunakan pendekatan visual bergaya *Sci-fi* membuat *concept art* ini semakin menarik. *Concept art* ini berfokus kepadakonsep cerita, desain karakter, senjata, jurus, tempat, dan beberapa ilustrasi adegan yang merupakan elemen-elemen dasar yang penting dalam proses pembuatan *video game* pada tahap selanjutnya. Strategi menggunakan *concept art* sebagai media promosi ini mencoba memberikan tawaran baru dalam dunia Desain Komunikasi Visual, bagaimana sebuah karya yang pada hakikatnya tidak terpakai lagi setelah dipakai untuk proses produksi, bisa digunakan kembali menjadi sebuah media promosi yang artistik, kreatif, imajinatif, inovatif dan komunikatif dalam bentuk buku yang mudah dicerna oleh masyarakat. Dengan adanya *concept art* ini semoga mampu menambah kasanah tentang media yang mampu bersaing di industri kreatif dengan

mengkomunikasikan pesan secara visual sehingga mampu menggugah, menarik dan menimbulkan minat yang lebih besar terhadap pesan yang disampaikan.

2. Rwa Bhineda merupakan sebuah konsep keseimbangan dimana dua kekuatan yang selalu berbeda namun berdampingan. Secara logika, kedua kekuatan tersebut ada untuk saling menyeimbangkan seperti putih dan hitam, terang dan gelap, senang dan sedih, laki-laki dan perempuan, dsb. Dalam kisah Mitologi Barong vs Rangda yang diangkat juga memiliki konsep yang sama, yaitu Rwa Bhineda. Selain itu dari segi visual, mitologi ini memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri dan memiliki filosofi-filosofi pada setiap jenisnya, kearifan-kearifan lokal inilah yang menarik untuk dimunculkan dalam *concept art video game* ini. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah *concept art* yang bisa mengangkat budaya lokal Indonesia, melestarikan dan mengenalkannya kembali kepada masyarakat luas tentang Mitologi Barong vs Rangda yang memiliki nilai filosofi dan keunikan dari segi visual yang tidak kalah dengan budaya-budaya lain di Indonesia maupun luar negeri. Namun pada perancangan kali ini hanya menitik beratkan kepada cerita, karakter, senjata, jurus dan *setting* tempat yang divisualisasikan dengan gaya ilustrasi semi realis, *fantasy*, *science-fiction* yang berkesan modern agar lebih mengikuti zaman dan diminati generasi muda. Dengan menggunakan *concept art* ini diharapkan mampu menggugah hati untuk tetap senantiasa melestarikan kearifan lokal dan sebagai tanggung jawab kita bersama, bahwasanya kebudayaan itu bukan hanya untuk dinikmati saja namun dibutuhkan perhatian khusus agar apa yang kita miliki tetap terjaga sebagai manifestasi para leluhur.

## B. Saran

Perancangan *concept art* ini hanya memvisualkan konsep cerita, karakter, senjata, jurus dan tempat saja, sebenarnya masih banyak elemen-elemen yang bisa dimasukkan dalam proses pra produksi pembuatan *video game*. Namun seperti tujuan yang telah disampaikan, perancangan ini adalah upaya memperkenalkan kembali konsep Rwa Bhineda yang disimbolkan dengan Mitologi Barong vs Rangda yang memiliki nilai filosofis dan keunikan dari segi visual seperti halnya budaya-budaya lain yang berada di Indonesia.

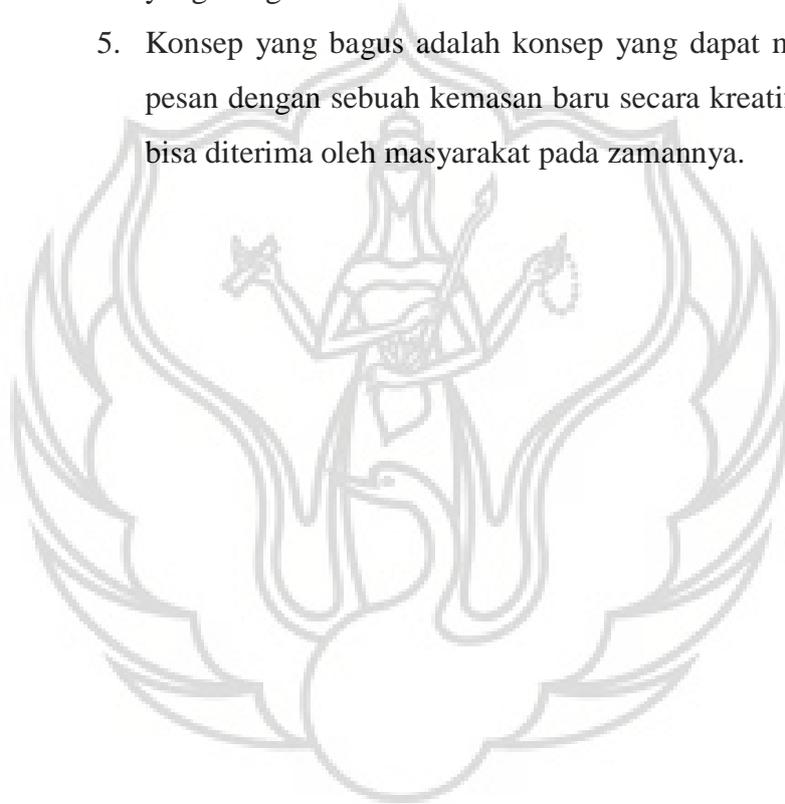
Proses perancangan ini merupakan sebuah upaya memperkenalkan kembali Mitologi Barong vs Rangda yang tetap memiliki kelemahan dan kekurangan. Salah satunya adalah *concept art* ini menggunakan media buku dalam memasarkannya ditengah zaman yang serba digital. Selain itu bentuk medianya yang umum cenderung membosankan dan akan bersaing dengan buku-buku ilustrasi sejenis dari luar negeri. Tapi dengan keunikan dari segi visual diharapkan mampu bersaing dan menjadi pembeda abadi dengan produk lain. Bentuk bukunya pun dibuat semenarik mungkin agar terlihat eksklusif dan layak untuk dikoleksi. Hal ini diharapkan mampu memberikan tawaran baru di Industri *Game* dan Ilustrasi Indonesia. Faktor lainnya adalah ketidak sempurnaan dalam proses produksi, mulai dari analisis, konsep, sampai pada proses eksekusi karya yang sangat dipengaruhi oleh subyektifitas penulis.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis memberikan saran bagi siapa saja yang berminat untuk merancang sebuah *concept art* sebagai media dalam menyampaikan pesannya, seperti:

1. Dalam proses riset data atau konten yang akan digunakan haruslah bersumber dari data yang validasinya dapat dipertanggungjawabkan.
2. Dalam menganalisis data dan menggabungkan ide-ide kreatif haruslah cermat, jangan sampai ide-ide tersebut menghilangkan makna filosofis dari data yang dikumpulkan. Kadang kita harus

memilah mana ide-ide yang pantas untuk dimasukkan dan mana ide-ide yang tidak sesuai dengan tema yang diangkat.

3. Perlunya mengumpulkan data visual sebanyak-banyaknya dalam proses produksi agar mendapatkan imajinasi yang lebih luas.
4. Dalam proses produksi, haruslah membuat alternati-alternatif desain, agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan konsep yang diinginkan.
5. Konsep yang bagus adalah konsep yang dapat menyampaikan pesan dengan sebuah kemasan baru secara kreatif, inovatif dan bisa diterima oleh masyarakat pada zamannya.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Astra, I. G. S, I Wayan Bawa. (1978). *Geguritan Calonarang*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Dana, I. W. (2011). *Paruman Barong di Pura Pucak Padang Dawa Baturiti Tabanan: Persepektif kajian budaya*. BP ISI Yogyakarta. Yogyakarta.
- Hadiwijono, Harun. (2008). *Agama Hindu dan Buddha*. BPK Gunung Mulia. Jakarta.
- Kresna, Ardian. (2010). *Semar & Togog : Yin Yang dalam Budaya Jawa*. Narasi. Yogyakarta.
- Sanyoto, Sadjiman E. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Arti Bumi Intaran. Yogyakarta
- Segara, Nyoman Y. (2000). *Mengenal Barong & Rangda..* Paramita.Surabaya.

### Skripsi:

- Beny. 2010. Pengembangan Software Game Menggunakan RPG Maker VX. Universitas Sumatra Utara. Sumatra: Tidak diterbitkan.
- Iman, Nurul. 2013. Pembangunan aplikasi game hybrid shooter side-scrolling destroyer Garuda berbasis desktop. Teknik Informatika pada FTIK Unikom Bandung: Tidak diterbitkan.

Wirawan, Asief Akbar. 2012. Perancangan *artbook* koleksi karakter untuk *game visualisasi* Budaya Indonesia “Arka”. Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta: Tidak diterbitkan.

**Surat Kabar:**

Herawati, Maya. 2014. “Pemain Game Online di Indonesia Capai 25 Juta Orang”. *Harian Jogja* (29 Januari 2014).

**E-book:**

Purwa, Aditya. 2009-2010. *Astral Projection Avaga*. Online

**Internet:**

Carrot Academy. (2013). Apa itu *Concept Art*?. (online). Tersedia: <http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/> ( 20 Maret 2014).

Ranbin, Randy. (2012). What is Concept Art. (online). Tersedia: <http://www.randbin.com/what-is-concept-art/> (20 Maret 2014),