

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

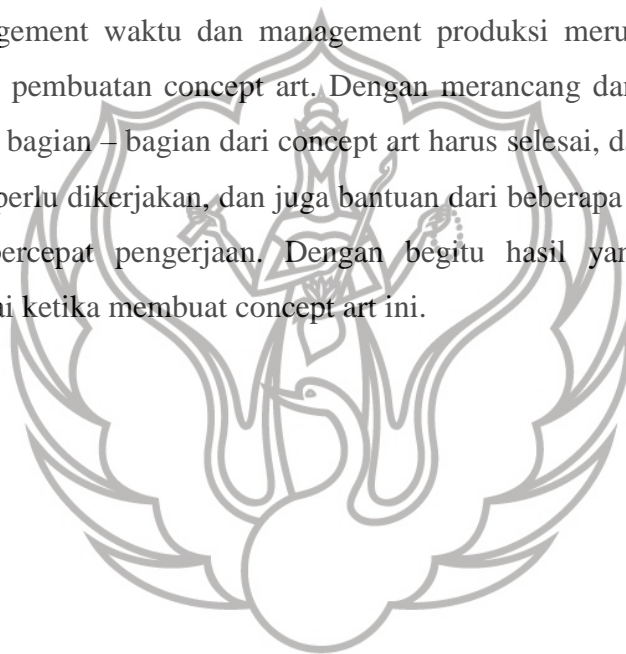
Cerita rakyat memang tak bisa dipisahkan dari masyarakat Indonesia. Hal ini karena cerita rakyat adalah salah satu warisan budaya bagi negeri Indonesia. Jika masyarakat kehilangan budaya – budaya seperti cerita rakyat bisa dikatakan kehilangan identitasnya sebagai bangsa Indonesia. Dengan mengemas cerita rakyat secara menarik diharapkan bisa memberikan ruang eksistensi di masyarakat Indonesia. Salah satunya dengan membuat *concept art game* “The Adventure of SAKA” yang nantinya akan dijadikan patokan untuk pembuatan gamenya itu sendiri. Dengan begitu para masyarakat umum terutama masyarakat modern yang dimana dalam hal ini sudah hampir tidak mengenal budaya – budaya seperti cerita rakyat itu sendiri. Dengan membuat *concept art game* ini produsen bisa memberikan pengetahuan dan juga hiburan yang mengedukasi masyarakat umum. Dan tentunya sebagai bangsa Indonesia kita bisa menjaga eksistensi cerita rakyat tersebut dengan media lain.

Dalam hal ini tentu memerlukan waktu dan juga perjalanan panjang ketika membuat buku *concept art game*. Dari ketika mencari data cerita rakyat Aji Saka yang berhubungan dengan siapa saja karakter yang akan digunakan, setting tempat, kostum dan senjata. Setelah itu masuklah ketahap pemilihan media, yang dilanjutkan ketahap sketsa karakter, environment, senjata, kostum, bangunan. Setelah itu masuklah keproses coloring dan finishing. Tidak hanya sampai situ saja, setelah semua aset *concept art* jadi, masuklah ketahap layouting dan juga pembuatan cover. Selain hal teknis seperti drawing dan layout tentunya ketika proses menggambar memerlukan waktu untuk memberikan kesan – kesan fantasi agar bisa mengikuti selera genre yang diinginkan generasi muda saat ini. Setelah semua proses tersebut terlewati terciptalah buku *concept art game* The Adventure Of SAKA, yang nantinya diharapkan bisa mengenalkan

kembali cerita rakyat Aji Saka pada generasi muda, dan selanjutnya diproduksi dalam bentuk game.

B. Saran

Pembuatan concept art game bukanlah suatu pekerjaan mudah. Dari berbagai perjalanan pembuatan tersebut bisa dibayangkan, sebagai creator concept art harus mempertimbangkan beberapa aspek. Dari segi untuk apa benda ini dibuat, harga, penggalan ide, pencarian data, lamanya waktu yang dibutuhkan ketika produksi, alat yang dibutuhkan dan juga tenaga yang dibutuhkan. Hal ini perlu dipertimbangkan ketika mahasiswa Dkv sedang menjalani tugas akhir membuat sebuah concept art. Management waktu dan management produksi merupakan kunci utama ketika pembuatan concept art. Dengan merancang dan memberi deadline kapan bagian – bagian dari concept art harus selesai, daftar urutan apa saja yang perlu dikerjakan, dan juga bantuan dari beberapa ilustrator lain untuk mempercepat pengerjaan. Dengan begitu hasil yang maksimal dapat dicapai ketika membuat concept art ini.



Daftar Pustaka

Bunanta, Murti.1998. *Problematika: Penulisan Cerita Rakyat Di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Crut, Rudy dan Hendry Iwanaga.2015. *MIX*. Jakarta.

Danandjaja, James.2007. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: PT. Temprint.

Kosasih, E.2003 *Kompetensi Ketatabahasaan dan Kesusateraan Cermat Berbahasa Indonesia*. Bandung: Yerma Widya.

Soedarsono. 1978. *Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari*. Yogyakarta : ASTI Yogyakarta.

Widjiningsih, 1982, *Desain Hiasan dan Lenan Rumah Tangga, Yogyakarta :* FPTK IKIP Yogyakarta.



<http://www.beritabanten.co.id/serang/dinas-pendidikan-akan-terbitkan-buku-cerita-rakyat-bantendiakses,diakses pada>

<http://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.d>
i.urutan.ke-60.dunia,diakses pada

<http://www.goodreads.com/topic/show/1427653-body-types-shapes-men-and-wome>

<http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>