

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan *Concept Art* berbasis Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara ini, dilakukan untuk mencoba media *concept art game* dalam proses edukasi sejarah, yang didukung dengan riset dan data yang terpercaya. Proses pengumpulan data dari museum dan melalui literatur yang mendukung narasi yang disajikan dalam perancangan. Semua data yang terkumpul maka dilanjutkan dengan penggambaran kreatif, untuk menjadikannya sebuah asset *video game*. Perancangan karakter, narasi, senjata, latar, dan simbol akan dibelakangi oleh data yang dapat dipertanggung jawabkan. Media penyampaian sejarah yang dimuat dengan visual dan kesempatan bermain sebagai karakter bersejarah yang terkait.

Video Game sebagai sebuah media sudah diterima diberbagai kalangan, entah itu sebagai hobi, atau hanya sekedar pengisi waktu luang belaka. Aksesnya mudah pada masa kini mulai dari telfon genggam hingga komputer pribadi. Upaya penggunaan media ini, yang salah satu perancangannya dimulai dari *concept art* dalam usaha untuk dapat mencoba menarik minat dan mengedukasi dalam peristiwa sejarah penting bangsa Indonesia ini.

Perancangan ini mencoba menyeimbangkan keakuratan sejarah dan sentuhan kreatif pada karya akhir untuk tetap menggambarkan autentisitas kesejarahannya. Menyampaikan peristiwa demi peristiwa dalam bentuk yang dapat diterima banyak orang dengan lebih mudah. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah *visual book* yang berisi visualisasi peristiwa sejarah yang terkait dan poin-poin penting yang terjadi pada masa itu. Dengan memasukan informasi kedalam buku visual *concept art* itu diharapkan akan bermanfaat dan membangun minat untuk mempelajari lebih lanjut mengenai peristiwa pada masa ini.

B. Saran

Sejarah adalah asal identitas bangsa, untuk dapat menghargai dan berbangga atas negerinya. Seorang harus mengerti darimana datangnya dan asal usul tempat tinggal/negerinya. Pembelajaran sejarah harus melihat dari kedua belah sisi untuk dapat menghindari *bias* dari penulis artikel/buku atau media tersebut. Penggunaan *concept art ini* tentu bukan yang terbaik dalam upaya pengenalan terhadap sejarah yang terkait secara mendetil, tetapi dapat membangun ketertarikan dan rasa ingin tahu yang lebih lanjut.

Dalam proses perancangan tentunya tidak akan luput dari kendala. Proses visualisasi dari data yang didapat menjadi sebuah karya. Visualisasi dari data harus menyeimbangkan gaya gambar yang menarik untuk dapat dijadikan karakter dan tetap menjaga keakuratan sejarah. Sulitnya pencarian data mengenai Sultan Agung dari sisi Indonesia yang tidak dikaitkan dengan hal gaib juga menjadi kendala. Data visual yang terbatas mengenai Mataram Islam pada masa Sultan Agung juga menjadi kendala. Proses visualisasi secara runtut diawali dengan penggambaran sketsa, penggambaran outline, dilanjutkan dengan pengisian warna dan value dari ilustrasi.

Perancangan *concept art* memakan waktu dan tenaga yang tidak sedikit. Dibutuhkan disiplin dan konsistensi dalam gaya gambar untuk dapat memproduksi *concept art*. Karya ini sudah pasti belum sempurna dan masi banyak memiliki kekurangan. Para pembaca dari tugas akhir ini diharapkan dapat melebihi perancangan ini dan berinovasi lebih lanjut dalam bidang *concept art ini*.

Daftar Pustaka

- Bown, Stephen R. (2010). *Merchant Kings: When Companies Ruled the World, 1600--1900*. Northwest. New York. Thomas Dunne Books St.Martin press.
- Burgun, Keith. (2013). *Game Design Theory A New Philosophy for Understanding Games*. Northwest. Taylor & Francis Group, LLC CRC Press
- Creswell, John W. (2009). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Third Edition*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Evers, Hans-Dieter. (Januari 2016). "Nusantara: History of a Concept" dalam jurnal JMBRAS, Vol 89 bagian, Nomer 310.
- Hadi, Amirul. (1992). *Aceh and Portugese: A Study of Struggle of Islam in South East Asia*. Faculty of Graduate Study and Research. Institute of Islamic Study McGill University. Montreal.
- Hellekson, Karen. (2001). *The Alternate History: Refiguring Historical Time*. Kent, Ohio. The Kent State University Press
- Heuken, Adolf, S.J. (2001). *Historical Sites of Jakarta*. Jakarta. Cipta Loka Caraka.
- Kuntowijoyo. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta : Bentang.
- Love, Ronald S. (2006). *Maritime Exploration in the Age of Discovery, 1415–1800*. Westport. Greenwood Press.
- Male, Alan. (2007). *Illustration A Theoretical and Contextual Perspective Second Edition*. London. Bloomsbury Publishing plc.
- Muljana, Slamet. (1967). *Perundang-undangan Majapahit*. Jakarta. Bhratara.
- Raffles, S. Thomas. (1817). *The History of Java*. Yogyakarta. Penerbit Narasi.
- Shaw, Henry E. (1983). *The Forms of Historical Fiction: Sir Walter Scott and His Successors*. Cornell University Press.
- Ricklefs, Merle Calvin. (2001). *A History of Modern Indonesia since c.1200*. Hampshire. Palgrave.
- Singles, Kathleen. (2013). *Alternate History: Playing with Contingency and Necessity*. Berlin. Walter de Gruyter.
- Sylvester, Tynan. (2013). *Designing Games A Guide to Engineering Experiences*. Sebastopol. O'Reilly Media, Inc.