Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penulis sudah melalui proses panjang dalam membuat moderenisasi tiga jenis gunungan.Keterbatasan buku dan materi seputar perwayangan menjadi salah satu hambatan selama proses ini. Untuk melengkapinya, penulis juga sudah melakukan observasi baik secara lapangan maupun digital. Seluruh Informasi yang didapatkan baik melalui buku dan observasi sudah penulis terapkan dalam tiga kali revisi dari keseluruhan desain yang dibuat.

Ketiga desain wayang gunungan ini telah menyesuaikan dengan teori budaya untuk mengambil esensi wayang kulit tradisional. Bentuk dan desain ketiga gunungan ini sudah disesuaikan bentuk gunungan yang asli. Gunungan Gapuran Lanag untuk Gunungan Pusaka, Gunungan Klowong untuk Gunungan Terbakar dan Gunungan Hakikat untuk Gunungan Kreasi. Agar bisa menyampaikannya, ketiga gunungan ini sudah menerapkan teori persepsi visual, desain, dan *prop* sebagai teknis pembuatannya. Tak luput ketiga wayang ini sudah dirancang menyesuaikan asset dan alur cerita yang ada di dalam animasi Kalakayon. Sehingga, dapat disimpulkan ketika properti gunungan yang penulis rancang sudah menunjukan bentuk modernisasi budaya di dalam animasi Kalakayon.

Dari proses yang panjang tersebut, penulis menyimpulkan bahwa, untuk bisa membuat sebuah moderenisasi budaya diperlukan:

Perancangan Properti Wayang..., Ignatia Listyandini, FSD UMN, 2019

1. Pesan utama atau tujuan utama apa yang ingin disampaikan.

   Ketiga gunungan yang dibuat menceritakan pengalaman transisi hidup Kajikarsa. Pengalaman ini merupakan pokok pesan utama yang menerapkan konsep ilusi kehidupan yang dijelaskan di dalam tinjauan pustaka

2. Penyesuaian dengan pakem

   Ketiga gunungan yang dibuat disesuaikan dengan pakem budaya yang ada. Ketiga desain tersebut dibuat dengan menyesuaikan gambar-gambar yang ada pada Gunungan Gapuran Lanang. Gunungan tersebut adalah gunungan yang paling umum dipakai sebagai pakem.

3. Penerapan cirikhas kebudayaan

   Gambar ketiga desain gunungan yang dibuat terbentuk dari pola pola tatah sungging. Tatah sungging sendiri merupakan tehnik asli pembuatan wayang kulit sehingga pola pola yang dihasilkan sendiri mencerminkan cirikhas kesenian tersebut.

4. Penyesuaian fungsi moderen

   Dalam konteks penulisan ini, Animasi Kalakayon yang penulis buat merupakan bentuk moderen dari kebudayaan perwayangan. Ketiga desain gunungan yang dibuat akan digunakan sebagai property di dalam animasi ini. Fungsi gunungan sebagai simbol pergantian babak disesuaikan dengan

teori continuity pada props agar desain gunungan yang dibuat bisa menyampaikan alur cerita dengan baik.

5.2. Saran

Kebudayaan baik itu lokal ataupun asing merupakan harta karun yang memilki nilai yang tinggi. Berbeda dengan sejarah, kebudayaan bisa bertahan dengan memperkenalkannya secara turun-menurun ke generasi selanjutnya. Karena zaman terus berubahm perkenalan ini tidak bisa dilkaukan dengan tehnik yang sama setiap waktunya. Untuk itu, perlu adanya kepekaan untuk memodifikasi tradisi lama ini agar bisa disesuaikan dengan perkembangan waktu tanpa merubah nilai-nilai luhur yang ingin disampaikan. Penulis berharap orang yang membaca penelitian ini bisa terinspirasi untuk mengetahui lebih dalam mengenai kebudayaannya serta memiliki inovasi lebih untuk mengembangkannya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA