

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi membawa kebahagiaan umat manusia dan memberikan kenyamanan terhadap hidup manusia. Tetapi disini lain membawa dampak yang membahayakan dan juga mengancam kehidupan umat manusia. Demikian juga pembangunan yang dilaksanakan dewasa ini, juga tidak lepas dari ekses-ekses yang timbul akibat pembangunan. Berbagai masalah yang timbul akibat modernisasi khususnya dalam bidang sosial-budaya adalah timbulnya ketegangan antara mutu dan pemerataan, antara kualitas dan kuantitas.

Wayang dan game bisa dikatakan sebagai interaksi manusia dengan teknologi sebagai wujud transisi kebudayaan yang dinilai positif. Sebagai pembawa pesan moral dalam visual wayang, juga sebagai representasi dari figur wayang golek itu sendiri.

"Game Pertama Indonesia", merupakan titik awal perkembangan game Indonesia modern, roda perkembangan game Indonesia yang statis dan banyak orang tidak tahu tentang keberadaan game Indonesia, dikejutkan awalnya dengan adanya pro dan kontra GPI, kemudian masyarakat mulai sadar akan keberadaan Game Indonesia, kemudian orang akan berlomba-lomba membuat game Indonesia, dan

akhirnya diharapkan dapat bersaing dengan game-game asing. Demikianlah harapan penulis dalam memajukan game Indonesia.

B. Saran

Mencermati mutu seni dan kandungan isinya, maka wayang pantas dipelajari dan dimanfaatkan bagi keperluan hidup dan kehidupan manusia. Mempelajari dan memahami pewayangan ini akan menemukan falsafah yang terkandung didalamnya. Dan dari pertunjukan wayang dapat disusun suatu ilmu tersendiri yaitu **Filsafat Wayang** sebagai ilmu pengetahuan lengkap dengan obyek, metode, sistem dan substansi serta aplikasinya.

Wayang sangat bermanfaat bagi keutuhan kebudayaan Indonesia dengan syarat kita sebagai bangsa Indonesia harus pandai-pandai mengolahnya.

Untuk sisi Game dan Seni di Indonesia memang belum begitu mencuat seperti di negara-negara maju. Tetapi dengan bekal ilmu dan kebudayaan kita yang kaya, bangsa kita pun pasti mampu bersaing. Dengan demikian saran-saran yang diberikan antara lain:

1. Mengadakan seminar-seminar tentang wayang berkolaborasi dengan seni dan teknologi untuk kalangan mahasiswa dan umum.
2. Mengadakan mata pelajaran seni 3 dimensi digital di sekolah-sekolah menengah kejuruan.
3. Mengadakan workshop tentang Wayang di sekolah-sekolah.
4. Mengadakan workshop tentang 3D game beserta *Rating*-nya.

5. Membangun kreatifitas dalam komunitas pecinta wayang seperti SENAWANGI di setiap daerah, terlebih di kota-kota besar.
6. Spesifikasi untuk jurusan animasi dan game di kampus seni.
7. Mengadakan event-event perlombaan membuat game.

Demikian apa yang ingin disampaikan oleh penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia untuk selalu menjunjung tinggi nilai-nilai seni dan budaya bangsa Indonesia tercinta ini.

MERDEKA!



DAFTAR PUSTAKA

3D World Magazine, 2009. *THE GAMES ISSUE*. FUTURE Media with Passion: London.

Activision, Vivendi (2007-12-02). "VIVENDI AND ACTIVISION TO CREATE ACTIVISION BLIZZARD – World's Largest, Most Profitable Pure-Play Video Game Publisher". Press release. Retrieved on 2007-12-02.

Cahya Hedy, S.Sen, Asep Sunandar Sunarya Tokoh dan Kreator Pedalangan Sunda, STSI Bandung, 1999.

Ganjar Kurnia. 2003. *Deskripsi Kesenian Jawa Barat*. Dinas Kebudayaan & Pariwisata Jawa Barat, Bandung.

Gazali, 1958, *Langgam Sastra Lama*: Jakarta

HotGame Vol. 143, 2005. Gramedia.

Masagung 1989. *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang*. Jakarta : Masagung.

Peter Buurman, 1991. "Wayang Golek" The Entancing World of Classical West Javanese Puppet Theatre. Oxford University Press, Singapore, Oxford New York 1991.

Poerbatjaraka. 1957. *Kapustakan Jawi*. Jakarta : Djambatan.

Rene Wellek dan Austin Werren. 1955. *Theory Of Literature*. New York: Brace Company.

Salmoen, M.A., 1948. *Padalangan di Pasundan*. Bale Pustaka, Jakarta.

Sri Mulyono. 1982. *Wayang Asal Usul dan Masa Depan*. Jakarta

ToyMagz Vol. 17, 2007. #1 Indonesia Toy Magazine, Surabaya.

WEBSITE

<http://www.3Dcafe's.com>

<http://www.3DLuVr.com>

<http://www.3Dtotal.com>

<http://www.3Dtutorials.com>

<http://www.everflowstudios.com>

<http://www.indigomoontheatre.com/Jati Sampurna>

<http://www.indoCG.com>

<http://www.mayapada-indah.net>

<http://www.sakenake.com>

<http://www.the123d.com>

<http://www.thesouherngraphics.com>

<http://www.wayanggolek.net>

