

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Wayang merupakan salah satu bentuk warisan leluhur yang tak boleh dilupakan begitu saja. Dilihat dari perannya dalam tatanan masyarakat, wayang selain berfungsi sebagai sebuah hiburan juga dapat berfungsi sebagai bentuk identitas bangsa, karya seni, bahkan bagi sebagian kalangan atau golongan tertentu (khususnya Jawa), wayang juga dapat berfungsi sebagai panutan budi pekerti maupun pedoman hidup.

Namun sayang seiring perkembangan jaman, kesenian wayang (terutama wayang kulit) semakin tersingkir dan lambat laun terlupakan dari perhatian oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan oleh banyak sebab, salah-satunya adalah anggapan bahwa kesenian semacam ini sudah tidak cocok untuk dipertunjukkan di jaman yang sudah serba modern ini, sebagian lainnya mengatakan bahwa kesenian wayang hanya merupakan konsumsi untuk generasi tua, dan banyak alasan lainnya.

Dengan adanya multimedia interaktif “Mari Mengenal Pandawa Lima” diharapkan dapat menjadi sebuah sarana pengenalan mendasar dan sebuah pintu gerbang bagi generasi penerus untuk mengenal atau mendalami kisah pewayangan secara lebih mendalam, juga sebagai penyambung garis kehidupan kesenian wayang yang sudah semakin tipis ini. Dengan adanya suguhan interaktif yang dipenuhi visualisasi, animasi, dan berbagai games

yang menarik, diharapkan dapat merangsang rasa ingin tahu dan dapat meningkatkan kembali minat akan pengetahuan budaya-budaya Indonesia, baik wayang secara khusus, maupun bentuk kesenian atau budaya Indonesia lainnya secara luas.

B. Saran

Multimedia Interaktif dalam perancangan ini masih memiliki banyak kekurangan, dan disadari tentu masih belum mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dengan baik dan efektif sebagaimana mestinya.

Oleh karena itu diperlukan peran besar bagi para orang tua untuk membimbing putra-putri mereka dalam menjajaki pengetahuan dasar para tokoh pewayangan ini. Selain itu peran pemerintah juga dibutuhkan untuk mendukung perkembangan media-media serupa agar metode pembelajaran ini dapat menjangkau berbagai kalangan masyarakat Indonesia yang sangat beragam secara lebih luas, dengan harapan pengetahuan dan kesenian tradisional memperoleh posisi yang lebih baik di benak masyarakat luas, sehingga kesenian dan budaya nasional dapat bertahan dengan lebih baik dan lestari di jaman modern ini.

Lebih dari itu, perancangan dan pengembangan media-media interaktif lain yang mempunyai tujuan serupa juga diharapkan dapat terus bermunculan dan berkesinambungan agar berbagai kebutuhan dan keingin tahuan masyarakat dari berbagai kalangan dapat terpenuhi, sehingga kelestarian seni dan budaya bangsa dapat lebih terjamin.

DAFTAR PUSTAKA

Ismunandar K, RM. *Wayang Asal-Usul Dan Jenisnya*, Dahara Prize, Semarang, 1994.

Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi, 2003

P. Dwijo Carita, *Ringkasan Pengetahuan Wayang*, Sukoharjo - Surakarta: Cendrawasih, 1993.

Sri Mulyono Ir.: *Wayang asal-usul, Filsafat, dan Masa depannya*. Penerbit Gunung Agung, Jakarta 1978.

Suyanto, M, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Andi, 2003.

Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jakarta: Cipta adi Pustaka, 1994.

Ensiklopedi Wayang Indonesia 5, Jakarta: Sena Wangi Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia, 1999.

Indonesian Heritage-Seni Pertunjukan, Penerbit Buku Antar Bangsa untuk Grolier International, Inc 2002.

www.elexmedia.co.id

<http://yogapw.wordpress.com/>

<http://boboyzcool.blogspot.com>