

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Generasi muda sekarang banyak yang kian asing dengan gamelan, bahkan banyak yang beranggapan bahwa gamelan adalah hal yang kuno, tidak gaul, dan berkesan orang tua berdampak pada masa depan gamelan yang seharusnya menjadi kebanggaan bangsa Indonesia. Dengan adanya multimedia interaktif pengenalan alat musik Gamelan Jawa ini, diharapkan mampu memberikan pengetahuan tentang gamelan Jawa. Diharapkan juga dapat merubah penilaian tentang gamelan berkesan kuno.

Selain itu pada perancangan ini ternyata juga membuktikan bahwa gamelan juga bisa dibuat multimedia interaktif.

B. Saran

Perancangan multimedia interaktif pengenalan alat musik gamelan ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi materi (pengetahuan seputar gamelan sangat luas) maupun penyajiannya. Oleh karena itu diharapkan ada kerjasama dari berbagai pihak, terutama yang bergerak di bidang seni dan budaya agar masa depan hasil seni dan budaya (gamelan) lebih baik dan lebih dicintai oleh seluruh kalangan.

Selain itu diharapkan juga ada media-media lain yang juga mengangkat gamelan sebagai objeknya seperti game, video, buku cergam, komik, dll, agar pengenalan gamelan jadi lebih variatif sumber medianya. Juga diharapkan pada hasil seni dan budaya yang lain juga diperhatikan dan dibuatkan media-media pengenalannya, agar hasil seni dan budaya Indonesia tetap lestari dan dicintai oleh bangsanya.

Daftar Pustaka

- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : CV. Andi Offset
- Darma, dkk. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta : Media Kita.
- Ferdiansyah, Farabi. 2010. *Kesenian Karawitan Gamelan Jawa*. Yogyakarta : Gara Ilmu.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Game*. Yogyakarta : Pilar Media Indonesia, Jurnal Seni Pertunjukan. 2000. *Global/Lokal*. Bandung : MSPI
- Kasali, Rhenald. *Manajemen Periklanan Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*, Jakarta : PAU Universitas Indonesia
- Kristoff, Ray., & Amy Satran. 2001. *Interactivity by Design*, California: Adobe Press.
- Mardimin, Johanes. 1994. *Jangan Tangisi Tradisi*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Moeliono, Anton, dkk. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka, edisi ketiga.
- Nuradi, dkk. 1996. *Kamus Istilah Periklanan Indonesia*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Redana, Bre. 2002. *Potret Manusia Sebagai Si Anak Kebudayaan Massa*. Jakarta : Lembaga Studi Pers Dan Pembangunan.
- Sihombing, Danton MFA. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sutardi, Tedi. 2007. *Antropologi : Mengungkap Keragaman Budaya*. Bandung : PT. Setia Purna Inves.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yudoyono, Bambang. 1984. *Gamelan Jawa*. Jakarta : PT. Karya Unipress.