

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media komunikasi visual yang sesuai dengan selera target konsumen, memerlukan strategi dan konsep perancangan yang tepat dan menarik agar tujuan dari suatu hal yang ingin disampaikan mendapat respon yang bagus dari konsumen. Media dan teknik visual yang tepat diperlukan karena mempunyai peran sendiri-sendiri dan mampu memberikan ide, pesan dan gagasan yang kurang tersampaikan dengan baik melalui bahasa verbal.

Mengikuti perkembangan jaman, media modern dan teknologi modern sesuai untuk menyampaikan kembali cerita wayang, terlebih target konsumen adalah generasi muda yang menyukai video *game*. Dalam merancang sebuah Video *game* yang bertemakan pewayangan, dengan target konsumen generasi muda, diperlukan konsep visual yang sesuai dengan selera konsumen dengan strategi yang tepat di tahap merancang konsep visual.

B. Saran

Penyampaian dan media penceritaan wayang dalam media komunikasi visual yang menggunakan teknologi modern memang telah dilakukan dalam berbagai media dan teknik. Namun yang kurang diperhatikan adalah pengolahan visual karakter wayang tersebut yang kurang mengikuti selera target konsumen terutama generasi muda. Terkadang hanya digunakan sebagai penarik perhatian saja, tanpa memberikan perhatian yang lebih terhadap target konsumen khususnya generasi muda. Sudah saatnya untuk melaestarkan budaya Indonesia, yaitu wayang dengan media dan teknik yang sesuai dengan generasi muda.

DAFTAR SUMBER ACUAN

A. Tercetak

Bastomi, Suwadji, 1998, *Ramayana, Tranformasi Pengembangan dan Masa Depan*, Yogyakarta: Lembaga Studi Jawa Yogyakarta dan Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa FPBS IKIP Yogyakarta

Bates, Bob, 2004, *Game Design second edition*, Boston: Thompson Course Technology PTR

Darby, Jason, 2008, *Game Creation For Teens*, Boston: Thompson Course Technology PTR

Irvine, David, 2005, *Leather Gods & Wooden Heroes Java Clessical Wayang*, Times Editions

Mertosedono, Amir, 1986, *Sejarah Wayang*, Semarang: Dahara Prize

Mulyono, Sri, 1992, *Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan*, Yogyakarta: Kanisius

Sanyoto, Sadjiman Edi, 2005, *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*, Yogyakarta: CV Arti Bumi Intiran

Soedarsono, 1974, *Beberapa Catatan Tentang Seni Pertunjukan Indonesia*, Konservatori Tari Indonesia

Soetarno, Sarwanto, Sudarko, 2007, *Sejarah Pedalangan*, ISI Surakarta dan CV. Cenderawasih

B. Internet

<http://www.conceptart.org/forums/showpost.php?p=1089226&postcount=2>

http://rpgtalk.wikia.com/wiki/Old_school_role-playing_games

<http://www.pong-story.com/intro.htm>

<http://sosbud.kompasiana.com/2010/01/18/wayang-kulit-purwa-3-dalang-seniman-serba-bisa-yang-tidak-ada-tandingannya>

mrlollige.com/2009/what-is-pixel-art/

[RPG Fantasy.web.id](http://RPGFantasy.web.id)

www.indiavivine.org

setyanara.webnode.com