

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Ditengah-tengah berkembangnya perindustrian game di Indonesia, buku Wayang Purwa dalam Disain Karakter Game ini memberikan referensi bagi ilustrator dan 2d artist untuk mendisain karakter game. Mengangkat salah satu mitos Jawa yaitu Wayang Purwa untuk dijadikan referensi dalam mendisain karakter game dengan nuansa lokal. Referensi itu penting, dan perancangan ini memberikan referensi bagi developer lokal dalam hal mendisain karakter game, ditengah-tengah perindustrian game Indonesia yang sedang berkembang.

Ada beberapa kendala yang ditemui dalam pembuatan buku ini. Mungkin ini sering juga dijumpai oleh ilustrator lain. Yang pertama, sulit sekali mencari buku tentang karakter game atau buku yang menjelaskan tentang game terbitan Indonesia untuk dijadikan literatur. Yang ada buku terbitan luar Indonesia. Kedua, referensi tentang mitologi Indonesia juga minim sekali. Dengan hadirnya buku ini diharapkan menjadi pertimbangan bagi disainer game Indonesia untuk bisa menghadirkan karakter game yang tidak kalah saing dengan yang lain, tentunya karakter game yang mempunyai ciri khas Indonesia.

#### **B. SARAN**

Indonesia memiliki banyak sekali cerita, mitos, budaya dan legenda. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk bisa mengenalkan kembali sesuatu yang sudah lama membudaya di tanah air ini. Kita bisa memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada untuk melestarikannya. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, memberikan daya tarik bagi kaum muda untuk bisa mengerti dan menikmatinya. Walaupun banyak kendala dalam prosesnya, itu semua bisa diatasi dengan adanya kemauan untuk bisa memahami lebih dalam lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

Pardew, Les, *Game Character Animation All In One*, Boston, Thomson Course Technology PTR, 2007.

Jim Leggitt, AIA. *Teknik Menggambar Cepat*, Erlangga, 2007.

Budiono Herusaloto, Drs. *Mitologi Jawa*, Onkor, Jakarta, 2012.

Surianto Rustan, *Layout dasar dan penerapannya*, PT. Gramedia, 2009.

### Jurnal dan media massa

Drs. Baskoro Suryo Banindro, *ARS Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, edisi 4/Januari - April, 2007, hal. 3.

Iqbal Muhtarom, "Tentang Industri Game di Indonesia" dalam *Tempo*, Edisi 215, Sabtu 31 Maret 2012

### Tautan

- <http://www.studentsite.gunadarma.ac.id>, diakses 24 Maret 2012.
- <http://dailysocial.net/2012/01/02/potensi-industri-gaming-di-indonesia/>, diakses 24 Maret 2012.
- <http://travel.kompas.com/read/2012/09/21/2357221/Indonesia.Krisis.Tenaga.Ahli>. Diakses 24 September 2012.
- <http://bintangsitepu.wordpress.com/2010/10/12/penyusunan-buku-pelajaran/> diakses 26 November 2012.
- <http://www.gramediapustakautama.com/>, diakses 12 November 2012.
- [www.sastrajawa.com/teori-mitologi/](http://www.sastrajawa.com/teori-mitologi/), diakses 21 Februari 2013.
- [techterms.com](http://techterms.com)
- [www.media-kertosono.blogspot.com](http://www.media-kertosono.blogspot.com)