

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan cara observasi, pencarian, dan pengumpulan data dan perancangan yang telah dilakukan diketahui bahwa remaja yang secara geografis bertempat tinggal di perkotaan Bandung ini secara umum kebanyakan telah mengetahui tentang kesenian tradisional wayang golek. Namun pengetahuan remaja tersebut pada kesenian wayang golek ini masih sedikit dan belum terlalu mengerti apa saja unsur-unsur yang ada didalam kesenian wayang golek khususnya pada unsur-unsur tentang pementasannya karena sejatinya kesenian tradisional wayang golek ini adalah kesenian yang melakukan sebuah kegiatan pementasan atau pertunjukan. Para remaja tersebut pada saat ini hanya mengidentikan kesenian wayang golek ini dengan salah satu tokoh yang sering ada dalam cerita yang suka dimainkan yaitu tokoh Cepot. Remaja ini banyak yang tidak tahu unsur kesenian wayang golek yang lainnya seperti bagaimana alur pementasannya, siapa saja pelaku pementasannya, apa saja alat musik yang digunakannya, kapan saja pementasan wayang golek digelar dan berapa durasinya, dan dimana tempat kesenian wayang golek tersebut digelar padahal beberapa unsur yang telah disebutkan tersebut merupakan unsur-unsur terpenting dalam kesenian wayang golek sehingga setidaknya remaja ini harus mengetahui unsur-unsur tersebut agar para remaja ini dapat lebih paham dan mengetahui tentang kesenian tradisional khususnya kesenian tradisional khas daerahnya sendiri.

Agar para remaja ini dapat mengetahui dan paham tentang kesenian tradisional khas daerahnya sendiri khususnya kesenian tradisional wayang golek maka dirancanglah media informasi mengenai unsur-unsur pementasan wayang golek ini agar dapat digunakan oleh para remaja yang menjadi target sasaran dari perancangan media informasi ini. Perancangan media informasi tentang unsur wayang golek ini telah disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan kebiasaan remaja perkotaan Bandung pada saat ini dimana para remaja tersebut di era digital saat ini lebih sering menggunakan perangkat *gadget* seperti laptop dan komputer untuk bermain maupun untuk mencari sebuah informasi. Penggunaan perangkat *gadget* tersebut karena menurut remaja ini lebih mudah, praktis, dan menarik. Berdasarkan hal tersebut maka media

informasi yang dirancang adalah media interaktif berbasis aplikasi Windows. Pemilihan media ini agar media informasi tentang kesenian tradisional yang sebagian remaja menganggap bahwa hal-hal yang sifatnya tradisional itu sifatnya kuno, tertinggal, membosankan tersebut dapat dihilangkan sehingga hal-hal yang sifatnya tradisional khususnya pada kesenian wayang golek ini dapat lebih menarik kaum remaja.

Media informasi interaktif berbasis aplikasi windows ini meskipun formatnya mengikuti era digital pada saat ini namun didalamnya masih banyak menggunakan hal-hal yang sifatnya tradisional agar tidak menghilangkan nilai-nilai dasar dari kesenian wayang golek itu sendiri. Didalam media interaktif ini terdapat menu-menu tentang unsur terpenting dari kesenian wayang golek seperti unsur tentang bagaimana alur pementasan wayang golek, siapa saja pelaku pementasannya, ada apa saja alat musik yang digunakan, kapan dan berapa durasi sebuah pementasan wayang golek, dimana tempat pementasannya, dan juga tentang boneka wayangnya agar para remaja ini dapat membaca, mengerti, dan memahami lebih dalam lagi tentang kesenian tradisional wayang golek khas daerahnya sendiri supaya dengan lebih mengetahui dan memahami maka akan timbul rasa cinta akan budaya kesenian tradisional khas daerahnya sendiri.

V.2 Saran

Dengan adanya media informasi tentang kesenian tradisional wayang golek yang telah dirancang menyesuaikan dengan kondisi remaja di era digital pada saat ini diharapkan dapat digunakan oleh kaum remaja di Bandung Raya agar generasi muda pada saat ini dapat lebih mengerti dan memahami tentang kesenian tradisional khas daerahnya sendiri agar setidaknya jika telah memahami maka muncul rasa cinta dan bangga akan budayanya sendiri karena dikhawatirkan jika para remaja saat ini tidak mengerti tentang kesenian tradisional khas daerahnya maka kesenian tradisional ini lama-lama akan sedikit peminatnya atau bahkan hilang. Kendala dalam perancangan ini adalah terdapat pada saat pencarian narasumber untuk komunikasi personal untuk mencari dan mendapatkan data-data tentang kesenian wayang golek padahal cukup banyak yang dapat menjadi narasumber namun harus

melewati beberapa tahap dan kegiatan yang memakan waktu dan sedikit menyulitkan sehingga harus mencari calon narasumber yang bersedia untuk dilakukan komunikasi personal secara langsung namun tetap ahli dalam bidang kesenian wayang golek ini. Harapannya dikemudian hari jika sedang mencari informasi mengenai khususnya tentang kebudayaan khas daerah sendiri dapat lebih dipermudah agar lebih banyak yang dapat mendapatkan informasi mengenai kebudayaan tradisional ini. Selain kaum remaja itu sendiri yang diharuskan memahami tentang kesenian tradisional wayang golek ini peran pemerintah dan lembaga kebudayaan juga penting dalam menyebarkan media-media informasi tentang kesenian tradisional khususnya kesenian tradisional wayang golek ini.