BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Dalam Desain Komunikasi Visual wayang golek sangat erat dengan sebutan menyampaikan pesan, dengan cara apapun seorang desainer visual harus menyampaikan pesannya dengan baik. Para desainer komunikasi visual ini kerap kali susah dalam mendapatkan referensi untuk membuat sebuah desain karakter pewayangan

Berdasarkan analisis mengenai wayang golek, secara umum pembuatan wayang golek banyak menggunakan unsur rupa dalam pembuatannya, namun ternyata selain unsur rupa yang terkandung, didalam karakter wayang juga memiliki unsur rupa seperti titik, garis, bidang, ruang, raut, tekstur dan cahaya. Berdasarkan teori estetika rupa Jajang Suryana, dapat disimpulkan bahwa karakter wayang protagonis termasuk kedalam kelompok wayang satria wayang tersebut memiliki warna putih pada raut mukanya, memiliki kepala yang tertunduk kebawah mata yang menyerupai butir padi sehingga melambangkan karakter yang ramah dan penuh kesopanan, semakin memperkuat karakter protagonis pada wayang golek Arjuna Sasrabahu.

Sedangkan karakter Antagonis dapat dilihat dari bentuk kepala yang terlihat menengadah karena melambangkan keangkuhan dan keserakahan, memiliki warna merah, hidung besar, mata melotot, mulut gusen dengan gigi-gigi yang menonjol semakin memperkuat karakter tersebut sebagai karakter antagonis dalam seuah cerita pewayangan. Karakter antagonis ini biasa digunakan pada kelompok wayang yang menggambarkan buta atau raksasa seperti wayang golek Rahwana.

V.2 Saran

Dalam analisis mengenai karakter visual wayang golek Arjuna Sasrabahu dan Rahwana sebuah karya seni rupa diharapkan mampu menjadi referensi dalam pembuatan sebuah desain karakter wayang golek. Karena pakem-pakem yang sesuai

dengan wayang golek aslinya akan menciptakan karakter dengan makna yang sesuai. Makna yang terkandung dalam wayang golek sangat dibutuhkan untuk memperkuat desain karakter yang akan dibuat. Dalam analisis ini menjelaskan bentuk-bentuk yang terkandung dalam sebuah wayang golek dengan menggunakan teori estetika rupa kemudian dikaitkan dengan desain komunikasi visual, sehingga analisis ini dapat dijadikan referensi atau acuan untuk pembuatan sebuah desain karakter protagonis dan antagonis dalam tokoh pewayangan.

Analisis ini juga masih memiliki banyak kekurangan. Objek yang diteliti serta teori pendukungnya masih terbatas, tidak menjelaskan secara keseluruhan dari bentuk wayang golek mulai dari kepala hingga pakaian yang dikenakannya. Namun tidak menutup kemungkinan apabila analisis ini akan menjadi referensi untuk analisis ataupun penelitian mengenai visual karakter pewayangan yang lebih mendetail membahas keseluruhan mulai dari karakter, asesoris, dan pakaian yang dikenakan.