

BAB 5.

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Atas terlaksananya perancangan ini, perancang dapat menarik beberapa kesimpulan, diantaranya adalah alasan mengapa budaya pewayangan mulai ditinggalkan bukan karena generasi muda tidak tertarik terhadapnya, namun karena generasi muda tidak sering bersinggungan dengan hal itu, maka tidak ada muncul pengetahuan yang akan menimbulkan ketertarikan.

Dengan dilakukannya pendekatan yang sesuai, maka ketertarikan generasi muda akan pewayangan akan muncul. Pendekatan yang bisa dilakukan adalah dengan menyematkan kebudayaan pewayangan lewat hal-hal yang mereka lakukan sehari-hari. Dalam perancangan ini perancang menangkap bahwa bermain adalah hal yang sering dilakukan para generasi muda. Selain itu, bermain juga mampu menanamkan hal dengan cukup lama, karena saat bermain, kecerdasan kognitif manusia bekerja.

5.2 Saran

Melalui permainan kartu ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik generasi muda terhadap cerita pewayangan, dan jenis-jenis kebudayaan Indonesia lainnya. Semoga cerita pewayangan yang menjadi identitas bangsa Indonesia dapat diadaptasi menjadi lebih banyak aspek modern dan bisa dikonsumsi secara luas dan berkelanjutan baik bagi warga negara Indonesia maupun warga mancanegara.

Bagi perancang lain yang hendak menindaklanjuti perancangan ini, diharapkan untuk mengkaji lebih dalam terkait perkembangan kognitif anak dan remaja dan kaitannya terhadap visualisasi tokoh pewayangan secara modern. Diharapkan juga mampu melengkapi perancangan ini terkait branding dan kemampuannya bersaing dalam pasar.

Bagi generasi muda Indonesia, untuk tidak melupakan sejarah, dan kebudayaan bangsa. Berbanggalah pada kekayaan Indonesia, sebab apabila tidak ada yang meneruskan, tidak akan ada yang mewariskan, dan kelak kebudayaan akan hilang seiring bergantinya generasi.