

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Wayang kulit telah ditetapkan sebagai warisan budaya Indonesia yang diakui oleh dunia terutama UNESCO. Wayang kulit sendiri identik dengan pertunjukannya yang menonjolkan bayangan dari karakter wayang itu sendiri sebagai ciri khas yang melekat di benak masyarakat. Pertunjukan wayang biasanya menampilkan kisah-kisah atau lakon dalam bahasa Jawa. Salah satu kisah yang terkenal adalah kisah *Mahabharata*, yang mengisahkan tentang perselisihan antara Pandawa dan Kurawa. Selain pertunjukan dan kisahnya, tentu saja bintang utama dalam wayang kulit adalah karakter wayang kulit itu sendiri. Mulai dari bentuk, warna, motif, cara dimainkan, hingga penokohan yang akan ditunjukkan pada saat dimainkan dalam sebuah pertunjukan lakon menjadi suatu keunikan tersendiri dari wayang kulit. Pembuatan karakter wayang kulit sendiri terdapat sebuah proses yang dinamakan Tatah Sungging, di mana wayang akan diberikan pahatan dan pewarnaan pada setiap bagian dari wayang, termasuk hiasan pada atributnya. Pengetahuan berkaitan dengan informasi lebih dalam mengenai karakter wayang kulit itu sendiri sangat minim, terutama dari asal medianya yaitu media cetak berupa buku yang sulit didapatkan, bisa dikatakan semakin tertelan oleh perkembangan zaman yang semakin digital.

Penulis melakukan pengumpulan data mulai dari pencarian melalui buku, digital, dan juga wawancara bersama seorang dalang sekaligus dosen dalam bidang seni dan pewayangan. Dari data yang terkumpul didapatkan bahwa informasi berkaitan dengan karakter wayang kulit lebih banyak dijumpai pada media cetak yaitu buku, akan tetapi cara mendapatkan informasi tersebut yang susah, karena sulit didapatkan ditempat umum seperti perpustakaan, bahkan penjual *online* menjualnya dengan harga yang mahal. Buku cetak dinilai tidak menarik oleh para generasi Z yang lebih dekat dengan teknologi, karena teknologi dinilai lebih fleksibel dan praktis dalam mendapatkan informasi yang mereka

inginkan. Ditambah dengan hasil wawancara bersama narasumber, bahwa wayang akan selalu berubah-ubah seiring perkembangan zaman, akan tetapi tidak sebanding dengan dokumentasi pada setiap perubahan tersebut. Penulis mengambil kesimpulan permasalahan dengan kata kunci pelestarian, mulai dari permasalahan cara mendapatkan informasi tersebut yang terbilang sulit, ditambah dengan perlu adanya dokumentasi pada setiap perubahan yang ada pada wayang. Akhirnya penulis memutuskan untuk membuat media informasi digital yang akan memecahkan masalah tersebut, sebuah media yang cocok bagi generasi Z dengan informasi karakter wayang kulit dan disajikan dengan interaktif untuk menambah minat dan motivasi.

Penulis merancang sebuah media informasi dalam bentuk *website* yang bisa di akses dari mana saja dan kapan saja, dengan ditambahkan interaktivitas di dalamnya untuk menambah pengalaman pengguna selama mengakses *website* tersebut. Penulis memperhatikan *UX (User Experience)* apa yang akan penulis diberikan dan dirasakan oleh pengguna. Dengan menggunakan metode *Design Thinking Process* yang diambil dari Interaction-design.org, penulis memulai proses perancangan dari data yang sudah dikumpulkan. Dengan mengikuti 5 tahapan di dalamnya, penulis mulai dengan melakukan empati terhadap target sasaran sehingga bisa ikut berpikir solusi terbaik mana yang paling cocok dengan target. Dilanjutkan dengan mulai melakukan *brainstorming* untuk menemukan kata kunci, ide utama dan berbagai pelengkapannya.

Akhirnya penulis menemukan satu ide besar dengan kata kunci *Experience, Treasure, dan Heritage*. Kemudian penulis mulai membuat sedikit demi sedikit, logo, aset, ikon, tombol, karakter, hingga mulai masuk kepada tahap perancangan. Menggunakan *Figma* sebagai aplikasi utama dalam pembuatan *prototype*. mulai dilanjutkan pembuatan sketsa kasar *Low-Fidelity* dan *wireframe* interaktivitas yang akan ada. Kemudian sketsa tersebut dimasukkan ke dalam *Figma*, disusun dengan menggunakan *layouting*, pengisian konten, penyambungan interkativitas hingga akhirnya karya sudah siap untuk dilanjutkan dengan uji kelayakan. Untuk menguji kelayakan dan kegunaan, penulis melakukan 2 jenis uji coba, yang

pertama adalah *Alpha Test* yang menguji *prototype* pertama dan menghasilkan banyak masukan untuk pengembangan *website*. Setelah dilakukannya perbaikan dilakukanlah uji coba kedua yaitu *Beta Test* yang menjadi uji coba terakhir dari kelayakan dan kegunaan *website*. Masukan yang didapatkan dari 2 jenis uji coba menjadi masukan berharga bagi penulis terutama dari segi visual, konten, dan interaktivitas dalam *website*. Semua masukan yang diterima oleh penulis dipilah dan diterapkan ke dalam perkembangan media, hingga akhirnya jadilah *website* berisikan informasi yang interaktif sebagai pengenalan karakter wayang kulit kisah *Mahabharata*.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman dari seluruh proses yang telah dilalui oleh penulis, penulis mendapatkan banyak pengalaman berharga terutama dari kritik dan masukan yang diterima untuk perkembangan media dan juga perkembangan diri sendiri. Berikut merupakan beberapa saran yang penulis dapatkan selama perancangan *website* Dakon sebagai pengenalan karakter wayang kulit kisah *Mahabharata*:

- 1) Perancangan secara visual bisa ditingkatkan lebih baik, terutama pada bagian lakon/ cerita dan desain karakter agar lebih ditampilkan lebih megah dan kompleks terutama pada penggunaan warna yang bisa dibuat lebih bervariasi.
- 2) Informasi yang diberikan mengenai karakter dapat lebih diperinci mulai dari detail pada setiap bagian atribut hingga ditambahkan informasi lain yang jauh lebih banyak lagi.
- 3) Pada bagian tampilan ikon, bentuk dan jenis dapat dibuat lebih seragam agar lebih terlihat harmonis.

Berikut merupakan beberapa saran dari penulis bagi pembaca yang sedang dan akan berada diposisi yang serupa dengan penulis:

- 1) Disarankan memilih topik penelitian yang sesuai dengan minat, keahlian, dan kesanggupan pribadi, terutama pada bidang yang dikuasai sehingga dasar atau fondasi penelitian dan perancangan menjadi lebih kuat.
- 2) Melakukan pengumpulan data dengan selengkap mungkin dan dari berbagai sudut pandang yang berbeda, sehingga dapat menemukan ide menarik pula.
- 3) Jangan takut untuk mencoba hal baru, dan rajin-rajinlah bertanya.
- 4) Jangan takut untuk memanfaatkan semua yang ada disekitar, terutama pertolongan.
- 5) Dalam pengerjaan harus bisa mengatur dan membagi waktu dengan baik, fokus terhadap apa yang sedang dikerjakan.
- 6) Dalam pengerjaan karya dan penyusunan karya sebaiknya dikerjakan dengan berhati-hati dan perlahan mengikuti *timeline* yang berlaku, serta tetap menjaga kesehatan tubuh selama proses pembuatan.
- 7) Sebagai seorang yang sedang meneliti dan merancang sesuatu, tentu saja kita akan menerima kritik dan masukan dari berbagai arah, manfaatkan semua kritik dan masukan tersebut, karena sebagai seorang desainer kita harus bisa berpikir kritis dan berpikiran terbuka.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA