

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa mengenalkan filosofi jawa agar menarik bagi anak muda, khususnya yang berada di pulau jawa salah satunya dapat dicapai dengan cara mengkonversi sebuah nasehat turun-temurun yang erat hubungannya dengan filosofi jawa yang biasa disebut *pitutur* jawa menjadi sebuah jawaban dari suatu masalah dalam sebuah cerita yang permasalahan dan cerita-ceritanya relevan dengan masalah yang dihadapi anak muda sehari-hari, contohnya adalah pencarian jati diri, narsisme, materialistis dan terutama pada usia dewasa adalah konflik dengan diri sendiri.

Cara penyampaian cerita juga mempengaruhi ketertarikan anak muda, penyampaian sebuah pesan serius yang dikemas dalam unsur komedi cenderung lebih mudah untuk diterima oleh anak muda khususnya pada usia dewasa awal.

Pemilihan media berupa *game digital* adalah salah satu cara menciptakan media yang menarik bagi anak muda pada zaman ini karena hampir semua anak muda saat ini pernah dan aktif bermain *game* di berbagai *platform*.

Game dengan *genre role-playing* yang berfokus pada pemilihan aksi dan dialog cocok untuk membuat penyampaian *pitutur* jawa menjadi efektif, disamping itu dialog dan perilaku menjadi cermin bagi dunia saat ini yang bertentangan dengan pertarungan skala besar atau pertarungan fisik yang intensif.

5.2 Saran

Topik-topik yang mengangkat sesuatu yang bersifat abstrak atau yang terkait dengan sebuah pemikiran baiknya dapat disampaikan secara praktikal sehingga apa yang disampaikan dapat diterapkan dan berpengaruh pada kehidupan sehari-hari.

Ada baiknya ketika peneliti ingin mengangkat topik tentang filosofi sebuah kelompok atau daerah, menemui pegiat seni tradisional dari daerah tersebut dapat menambahkan informasi yang signifikan terutama dalam hal cara penyampaian sebuah filosofi ke masyarakat umum.

Masih banyak hal yang bisa dijelajahi dari filosofi Jawa, seperti pengaruhnya ke dalam cara berbicara masyarakat, pengaruhnya terhadap cerita rakyat, simbolisme pada cerita mitologi Jawa, kepercayaan kejawen, penciptaan karakter wayang asli Jawa, ataupun mitos-mitos yang terkesan mistis namun memiliki arti yang sangat praktikal dan logis.

