

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Indonesia memiliki banyak permainan tradisional anak yang bisa dijelajahi, seperti permainan tradisional anak di Yogyakarta yang bisa dilakukan di dalam rumah atau lahan yang sempit. Anak tidak hanya *up to date* dengan gadget yang serba bisa tetapi harus tetap berkomunikasi dengan orang-orang terdekat. Karena akan berpengaruh dalam tumbuh kembang anak. Selain itu permainan tradisional anak di Yogyakarta bisa terus dilestarikan.

Kurangnya kesadaran anak-anak mengenai permainan tradisional anak di Yogyakarta bukan karena sedikitnya variasi permainan, namun berbagai variasi permainan membutuhkan lahan yang cukup luas, bahkan menggunakan senjata tajam dan bersinggungan dengan hal mistis. Selain banyak juga permainan tradisional anak di Yogyakarta yang memiliki manfaat untuk pengembangan diri anak dan sesuai dengan kondisi sekarang.

Kemudian perancangan ini dikembangkan sebagai buku petunjuk cara sebuah permainan berjalan dan juga untuk memperkenalkan permainan tradisional anak di Yogyakarta yang dapat dimainkan di rumah yang memiliki keuntungan psikologis dan fisik untuk anak-anak, serta memberikan alternatif hiburan untuk anak dan dapat mengurai penggunaan gadget, melalui buku petunjuk.

Buku 'Ayo Bermain Bersama! Permainan Tradisional Anak Yogyakarta' ini dibuat dengan menampilkan visual jalannya permainan tradisional anak di Yogyakarta dengan bantuan ilustrasi karakter anak-anak dan alat-alat yang digunakan agar mempermudah pembaca memahami tata cara permainan dan menarik minat dengan visual yang menyenangkan.

Langkah pertama dalam pembuatan buku petunjuk permainan tradisional anak di Yogyakarta adalah menentukan permainan mana yang akan dijadikan konten utama dari buku ini. Selanjutnya melakukan riset kepada anak-anak untuk mengetahui permainan apa saja yang dapat diperkenalkan. Lalu melakukan pengumpulan data tentang permainan tradisional anak agar lebih banyak informasi yang bisa didapat, mulai dari arti nama permainan

hingga alat pengganti permainan. Langkah selanjutnya adalah mengembangkan gaya penulisan supaya mudah dipahami oleh anak-anak. Buku ini, menawarkan visual yang ringan dan ceria, dengan menampilkan ilustrasi menggunakan *style* kartun. agar memiliki kesan yang *friendly* terhadap anak-anak, sehingga mereka merasa *relate* dengan visual yang ditampilkan, salah satunya dengan memunculkan karakter-karakter yang mewakili anak Indonesia. Pemilihan *layout* yang minimalis, agar tujuan dari buku ini tersampaikan, yakni sebagai buku petunjuk permainan tradisional, karena berisi instruksi dan pemahaman singkat tentang permainan-permainan tradisional Yogyakarta. Dengan pemilihan warna yang warna cerah akan menampilkan kesan ceria, sehingga sesuai dengan *target audience* yang telah di tetapkan yaitu anak-anak usia 7-14 tahun. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga anak-anak lebih muda mengerti.

Salah satu kendala dalam pembuatan buku petunjuk permainan tradisional anak Yogyakarta ini adalah data yang cukup sulit karena topik yang di angkat cukup lampau sehingga sumber pustaka terkait topik tersebut cukup minim dan banyak pengembangan terkait cara bermain dari masa ke masa, sehingga tidak memiliki acuan sumber yang baku karena seiring berjalannya waktu, mengalami pergeseran sesuai dengan kondisi saat itu. Selain itu banyak responden dalam wawancara yang dilakukan melalui survei secara langsung dan *google forms* tidak mengetahui bahwa Yogyakarta memiliki berbagai variasi permainan tradisional yang dapat dimainkan di rumah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menunjukkan kepada *target audience* permainan tradisional apa saja yang dapat dimainkan di rumah.

Selain media utama, terdapat media pendamping seperti totebag, sticker, note dan lain-lain yang digunakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya bermain permainan tradisional.

B. Saran

Buku petunjuk permainan tradisional anak di Yogyakarta ini tentunya masih jauh dari istilah sempurna. Kedepannya dibutuhkan keberagaman pembahasan tentang permainan tradisional anak yang dapat dimainkan di luar rumah. Selain itu penerapan permainan tradisional kedalam pembelajaran pastinya akan menjadi inovasi menarik. Tidak hanya menjadi selingan setelah belajar.

Untuk desainer atau ilustrator keberagaman permainan tradisional di Yogyakarta tentunya tidak akan habis untuk bisa menjadi bahasan. Maksimalkanlah waktu yang ada untuk menggali data hingga perumusan ide. Agar konten dan media yang dipilih lebih atraktif untuk target audience tanpa menghilangkan makna dari permainan tradisional.

