

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Permainan anak tradisional Jawa merupakan salah satu warisan budaya yang sudah ada sejak jaman dahulu, yang kini sudah mulai hilang. Di Daerah Istimewa Yogyakarta, tumbuhnya permainan rakyat khususnya permainan anak tradisional ini jauh lebih tua dari terbentuknya pemerintahan Daerah Istimewa Yogyakarta, yang pada saat itu ditempati oleh orang-orang suku Jawa. Oleh karena itu, permainan tradisional anak tumbuh dan berkembang berunsurkan kebudayaan Jawa. Permainan anak tradisional ini terbagi atas tiga kategori berdasarkan sifat dari permainan-permainannya, yaitu : kategori bermain dan bernyanyi, dan atau berdialog; kategori bermain dan olah pikir; kategori bermain dan adu ketangkasan.

Dalam perkembangannya, permainan anak tradisional semakin lama semakin punah karena persaingan mainan anak pada jaman modern seperti ini yang pengemasannya lebih menarik. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan perancangan buku ensiklopedia visual permainan anak tradisional yang dikemas secara menarik dan tidak membosankan. Buku ensiklopedia visual permainan anak tradisional ini tidak hanya untuk anak-anak tetapi juga memberikan wacana baru bagi para peminat budaya dan masyarakat luas tentang permainan tradisional Jawa secara lengkap dari jenis permainan, sejarah permainan, hingga nilai-nilai

budaya yang terkandung dalam permainan sebagai salah satu wujud pelestarian budaya.

Buku ensiklopedia visual permainan anak tradisional ini disampaikan dengan informatif, singkat, dan jelas. Keseluruhan grafis menggunakan wujud, warna, ilustrasi; dan bentuk huruf atau tipografi yang digabungkan dengan gaya desain yang sederhana dan eksklusif. Warna dasar yang digunakan adalah warna putih kertas agar teks mudah terbaca ditambahi dengan warna-warna tradisi di Daerah Istimewa Yogyakarta, seperti warna-warna pada batik untuk elemen-elemen grafisnya. Ilustrasi yang dipakai berupa foto-foto dokumentasi, ilustrasi ikonik, ilustrasi instruksional, dan ilustrasi karakter.

Pada perancangan buku ensiklopedia visual permainan anak tradisional ini terdapat beberapa tahap konsep desain, yaitu konsep kreatif dan konsep media. Media sebagai pendukung peluncuran buku ensiklopedia visual permainan anak tradisional tersebut terbagi atas 3 bagian, yaitu media pendukung yang disertakan dalam produk, media promo yang menginformasikan tentang peluncuran produk, dan media pendukung yang dijual sebagai merchandise. sehingga diharapkan dengan menggunakan ensiklopedi visual serta didukung dengan media yang lain seperti yang diuraikan di atas, tujuan dan maksud perancangan ensiklopedi visual permainan anak tradisional Jawa ini akan tercapai.

Selain secara tampilan fisik, perancangan ensiklopedia visual ini dapat dijadikan sebagai media pendidikan bagi orantua dan dapat mensosialisasikan kembali akan adanya permainan anak tradisional Jawa ini. Dengan adanya ensiklopedia visual ini maka kita dapat mengetahui lebih lanjut lagi mengenai

berbagai macam permainan anak tradisional Jawa, manfaat, gambaran permainan, dan penjelasan mengenai prosedur permainan

## B. Saran

Untuk mengatasi kepunahan dan keasingan budaya sendiri, maka diperlukan pengenalan budaya yang nantinya mempengaruhi pelestarian budaya itu sendiri, seperti halnya dalam perancangan buku ensiklopedia visual permainan anak tradisional Jawa ini. Untuk mendukung upaya tersebut maka sangatlah perlu mengoptimalkan media pendukung dan promosi yang ada. Oleh sebab itu diperlukan media yang tepat bagi *target audience* untuk lebih mengenal dan mendapatkan informasi yang lengkap dan jelas. Berbagai media pendukung dan promosi yang dibuat diharapkan dapat menjangkau tujuan perancangan yang diinginkan.

Agar perancangan buku ensiklopedia visual permainan anak tradisional Jawa di Yogyakarta ini dapat terlaksana dengan baik, maka diperlukan sebuah bentuk sosialisasi agar informasi ini dapat diterima secara meluas oleh para audience dan melakukan kerjasama yang baik dengan pihak-pihak yang terkait. Kini, sudah saatnya masyarakat mempercayakan penggarapan materi komunikasi visualnya kepada desainer yang profesional, supaya program-program strategis mampu sampai ke masyarakat dengan baik dan menghasilkan *feed back* yang baik pula.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku Bacaan :

- Ambrose, Gavin dan Paul Harris. 2003. *The Fundamentals of Creative Design*. Singapore: AVA Book Production PTE Ltd.
- Ambrose, Gavin dan Paul Harris. 2005. *Layout*. London: AVA Publishing SA.
- Andriese, H.G. dkk. 1980. *Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 1992. *Pelestarian, Pembinaan, dan Pengembangan Dolanan Anak-anak; Makalah dalam Lokakarya Dolanan Anak-anak*. Yogyakarta: Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Museum Sonobudoyo, Pusat Wanita Taman Siswa.
- Ariani, Dra. Christriyati, dkk. 1998. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Danandjaya, James. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- De Bono, Edwars. 1991. *Six Action Shoes*. New York: Harper Business.
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press. Cetakan ketiga.
- Graves, Maitland E. 1951. *The Art of Color and Design*. New York: McGraw-Hill Custom Publishing.
- Heller, Steven dan Anne Fink. 1999. *Less is More: The New Simplicity in Graphic Design*. Cincinnati: North Light Books.
- Krisdyatmiko, S.Sos. 1999. *"Dolanan Anak" Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta: Plan Internasional Indonesia.
- Poerwadarminta. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. Edisi ketiga.
- Prawira, Dra. Sulasmi Darma. 1989. *Warna, Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout-Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Sanyoto, Drs. Sadjiman Ebd. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Sihombing MFA, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Swan, Allan. 1987. *How to Understand and Use Design and Layout*. Cincinnati: North Light Books.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Permainan, dan Mainan*. Jakarta: PT. Grasindo. Cetakan ketiga.
- Yunus, Drs. Ahmad. 1982. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

#### **Internet**

- [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/fb/Christian prayerson palm leaves.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/fb/Christian_prayerson_palm_leaves.jpg)
- <http://images.google.co.id/imgres?imgurl=http://indonesian.cri.cn/mmsource/images/2006/01/12/cl1.jpg>
- <http://www.tipsdesain.com/sejarah.html>
- <http://mainantempodoeloe.wordpress.com/2007/12/18/kearifan-lokal-permainan-tradisional/>
- <http://www.kompas.com/read/xml/2008/10/22/21070226/anak-anak.tak.lagi.kenal.permainan.tradisional>
- <http://www.banjarmasinpost.co.id/content/view/42523/72/>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Tradisional>
- <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>
- <http://www2.kompas.com/kompas-cetak/0712/06/Jabar/29891.htm>
- <http://www.expats.org.id/info/games.html>
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Ensiklopedia>

<http://www.ibvh.com>

<http://www.britannica.com>

<http://www.bazarsham.com>

<http://www.chipput.com>

<http://domesticchurch.files.wordpress.com>

