

BAB V

PENUTUP

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai bentuk tanggungjawab atas karya-karya yang sudah diciptakan. Kegundahan hati dan keinginan mengulang masa-masa kecil dulu dengan segala kesederhanaan yang sangat indah. Segala unsur di bumi dapat menyatu dalam satu kekuatan pikiran yang sangat kreatif. Membentuk pribadi yang tangguh, sehat jasmani dan rohani dengan permainan tradisional.

Masa kecil adalah masa dimana seseorang mengalami proses tumbuh kembang. Masa dimana semua kegiatan terasa begitu menyenangkan, terlebih pada saat bermain bersama. Kebersamaan adalah suatu hal yang mahal untuk diraih di masa kini. Adanya kemajuan teknologi dapat mempermudah komunikasi dengan orang di manapun, kapanpun.

Gadget salah satunya, perangkat canggih yang membuat seseorang jarang mengobrol dengan saudara ataupun tetangga karena asyik sendiri dengan *gadget*. *Gadget* menyediakan hal baru seperti *game* yang mudah untuk diunduh dan dimainkan tanpa melibatkan orang lain secara langsung. Bermain dengan *gadget* sudah menjadi hobi baru bahkan kebiasaan ketika waktu senggang. Di sisi lain, kini permainan tradisional seperti *ingkling*, *dakon*, *ancak-ancak alis*, atau *cublak-cublak suweng* jarang dapat ditemui lagi di sekitar kita.

Permainan tradisional tersebut mempunyai lebih banyak manfaat daripada sebuah *game online* ketika dimainkan. Manfaat yang diperoleh seperti kesehatan, baik kesehatan jasmani atau rohani. Kerukunan dalam berteman juga lebih erat karena permainan tradisional memerlukan pemain lebih dari 1 anak dan tentunya mengedepankan kebersamaan. Zaman sudah berkembang. Kita hidup di zaman yang serba mudah. Kita dapat bermain sendiri hanya dengan memandangi sebuah layar virtual. Permainan-permainan tradisional kini hanya bisa ditemui pada saat diselenggarakan festival permainan tradisional.

Semua karya yang sudah diciptakan dalam Tugas Akhir ini adalah berbagai macam permainan yang sudah pernah dimainkan oleh penulis. Penulis juga pernah merasakan apa yang terjadi ketika melakukan permainan itu. Indahnnya kebersamaan dengan tertawa bersama sahabat, sehatnya badan ketika keringat mengalir deras kesekujur tubuh dan darah mengalir lancar. Karya-karya yang diciptakan juga membahas persoalan kekinian mengenai realita sosial terhadap dolanan tradisional, perbandingan antara sikap dan pribadi anak-anak pada zaman dulu yang belum mengenal istilah *gadget* dengan anak-anak yang sudah ketergantungan dengan *gadget*.

Penulis sangat prihatin dengan kenyataan yang terjadi pada permainan tradisional, untuk itulah penulis menciptakan beberapa gambar permainan tradisional sebagai media penyadaran untuk masyarakat sekaligus nostalgia bagi penulis sendiri. Penulis juga

menjadi *voulenteer* di Kampung Dolanan Pandes sebagai pendamping sebagai upaya mengenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi sekarang karena saat ini permainan tradisional tidak lagi menarik perhatian anak-anak.



- Berger Peter dan Luckman, Thomas. 1990. *Tafsiran Sosial Atas Kenyataan Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*. LP3E5, Jakarta
- Bennett, Neville. 2005. *Teaching Through Play Teachers Thinking and Classroom Practice*. (Terjemahan Nur Adi Trastria). USA: Open University press. (Buku asli diterjemahkan 1998).
- Bungin, Burhan. 2010. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskusi Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Persada Media Group.
- Cahyono, Nuri. 2009. *Dolanan Ancak-ancak Alis (incak-incak alis)*, (Online), (<http://permata-nusantara.blogspot.co.id/2009/03/dolanan-ancak-ancak-alis-incak-incak.html>, diakses tanggal 21 April 2016 pukul 21:56 WIB)
- Herawati, Enis Niken. Jurnal *Imaji Vol. 13 No. 1*, Februari 2015:13-27. (Online <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=307537&val=488&title=NILAI-NILAI%20KARAKTER%20YANG%20TERKANDUNG%20%20DALAM%20ODOLANAN%20ANAK%20%20PADA%20FESTIVAL%20DOLANAN%20ANAK%20SE-DIY%202013> diakses pada 22 April 2016 pukul 11.43 WIB)
- Marianto, M. Dwi. 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*. Yogyakarta: Balai Penerbit ISI Yogyakarta.
- _____. 2015. *Art & Levitation Seni dalam Cakrawala*. Yogyakarta: Penerbit Pohon Cahaya (Anggota IKAPI).
- Nurliawati, Herlinda. 2015. Makalah Tugas Mata Kuliah Pendidikan Jasmani dan Olahraga : *Permainan Tradisional Congklak*. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung (Online). (<http://herlindanurliawati.blog.upi.edu/2015/10/19/permainan-tradisional-congklak-2/> diakses pada 21 April 2016 pukul 17:09 WIB)
- Semiawan, Conny. (2008). *Belajar Dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Spencer, Herbert. 1856. *The Principles of Psychology Third Edition*. London: William and Norgate Publisher.

Sujarno. 1996/1997. *Persepsi Orang Tua Terhadap Memudarnya Permainan Anak-Anak Tradisional: Kasus di Desa Cipari, Cilacap*. Depdikbud. Dirjen Kebudayaan. Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional

Yanuarita, Andri. 2011. *Tes Buta Warna*. Yogyakarta: Rona Publishing.

Website

<https://candlelight229.wordpress.com/2011/11/18/permainan-tradisional-memberikan-manfaat-lebih-besar-bagi-perkembangan-anak-daripada-permainan-modern/> (diakses pada 7 April 2016 pada pukul 12:54 WIB)

<http://laksono333.mwb.im/jamuran-permainan-tradisional-yang-mulai.xhtml> diakses 22 April 2016 pukul 13.45

<http://www.marneskliker.com/2015/01/manfaat-permainan-engklek-untuk-kecerdasan-anak.html#> (diakses pada 20 April 2016 pada pukul 18:34 WIB)

<https://mainantradisionalindonesia.wordpress.com/2013/08/23/permainan-congklak-dakon/> (diakses tanggal 21 April 2016 pada pukul 16:54 WIB)

<http://kabarpermainan.blogspot.com/2014/11/permainan-cublak-cublak-suweng.html> (diakses pada 21 April 2016 pukul 18:24 WIB)

<https://wisuda.unud.ac.id/pdf/1104505083-3-BAB%202.pdf> (diakses pada 22 April 2016 pukul 20.04 WIB)

<http://lib.unnes.ac.id/20749/1/5302410191-S.pdf> (diakses pada 22 April 2016 pukul 21.32 WIB)