

V . PENUTUP

A. KESIMPULAN

Permainan anak-anak tradisional dalam buku perancangan grafis merupakan wujud dari bagian pelestarian warisan budaya Yogyakarta, dan merupakan keinginan masyarakat, para pemerhati, pecinta, pengamat, dan penulis buku terdahulu.

Berkenaan dengan proses globalisasi yang bertambah kuat di masyarakat, permainan anak-anak tradisional dapat dipandang sebagai salah satu aset budaya, warisan budaya, yang dapat membantu melestarikan jati diri seorang individu, sebuah komunitas, ataupun suatu bangsa.

Dalam perspektif inilah permainan anak-anak tradisional sebagai sebuah unsur budaya tetap dianggap memiliki relevansi, memiliki fungsi positif bagi kehidupan seorang individu ataupun kehidupan sebuah komunitas, bagaimanapun bentuknya dan seberapa besarnya. Oleh karena itu pula tidaklah terlalu mengejutkan jika permainan anak-anak dianggap sebagai sebuah warisan yang perlu dipertahankan keberadaannya. Sehubungan hal itu langkah yang lebih realistis untuk ditempuh adalah saya mencoba menelaah kembali berbagai permainan anak-anak tradisional yang masih mungkin dikembangkan dan dilestarikan dimasa sekarang untuk pendidikan anak-anak, dengan memperhatikan kebutuhan anak, kesukaan anak, dan lingkungan tempat mereka tinggal. Penyajian kembali permainan anak-anak tradisional dalam sebuah buku yang disukai dan diminati anak-anak sekarang serta, bagaimana upaya keinginan tersebut dapat terpenuhi.

Wujud buku permainan yang dikemas baik dengan dominasi foto dan ilustrasi drawing akan mempermudah komunikasi antara penulis dan pembaca.

B. SARAN

Permainan anak-anak tradisional adalah sebuah aset warisan budaya. Indonesia yang terkenal dengan beraneka budaya, memiliki banyak permainan tradisional, tetapi belum banyak lembaga pendidikan maupun institusi yang mendokumentasikan dan mengangkat kembali budaya daerah tersebut.

Terkait untuk melestarikan budaya permainan anak-anak tradisional tersebut, salah satu upaya paling mendasar dalam melestarikan warisan budaya dimulai dari diri sendiri yaitu sering membaca buku. Bacaan buku yang menarik tentu akan diminati, maka perlu diberikan buku yang berkualitas bagi anak-anak, salah satunya buku yang baik adalah dikemas menarik agar anak-anak tergugah untuk membaca dan punya rasa memiliki budaya daerahnya. Peranan desainer grafis sangat penting untuk menyuguhkan efektifitas komunikasi.

Diharapkan tidak hanya perancangan grafis buku permainan anak-anak tradisional di Yogyakarta, tetapi buku permainan tradisional di setiap daerah di Indonesia bisa dikemas dengan komunikasi visual yang lebih baik dan menarik. Sehingga menjadi tantangan bagi desainer komunikasi visual dalam upaya ikut melestarikan warisan budaya daerah di Indonesia.

Kepustakaan

- Ariani, Christiyati, dkk. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998
- Bakker, A..(1992) *Antropologi Metafisik*, Stensilan, Yogyakarta
- Basari, Hasan, *Fungsi dan Hakekat Permainan Dalam Budaya*, Jakarta, LP3ES, 1990
- Budisantoso, (1993) *Arti Pentingnya Permainan Anak-anak Dalam Memajukan Kebudayaan Nasional*, Makalah Lokakarya "Dolanan Anak-anak" Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional, Yogyakarta
- Dameria, Anne, *Digital Workflow dalam Industri Grafika*, Jakarta, Link & Match, 2003
- Dewantara, Ki Hajar, *Taman Indrya(Kindergarten)*, Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Jogjakarta, 1959
- Dharmamulya, Sukirman. *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1982
- Huizinga, J. *Homo Ludens : Study of Play Element in Culture*, Boton, Beacon, 1955
- Krisdyatmiko, *Dolanan Anak, Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak*, Yogyakarta, Plan International Indonesia, 1999
- Malinowski, *A Scientific Theory of Culture*, New York, Oxford University Press, 1960
- Mayer, Ralph, *A Dictionary of Art Term and Techniques*, New Yor ,Thomas Y Crowel Company, 1975
- Marsono, dkk, *Berbagai Permainan Tradisional Masyarakat Jawa*, Yogyakarta Kerjasama LSY dan PIIY, 1999
- Muryantoro, Hisbaron, *Dolanan Anak-anak*, Naskah Stensilan, Yogyakarta Lembaga Studi Jawa, 1995
- Mead.G.H, *Mind Self and Society*, Chicago, University of Chicago Press, 1934
- Overbeck, H., *Javaansche Meisjesspelen en Kinderliedjes*, Java Instituut Jogjakarta, 1938

Robert, J.N. dan B. Sutton-Smith, *Child Training and Game Involvement*,
Ethnology 2: 166-185, 1962

Scwatzman, H.B, *The Anthropological Study of Children's Play*
Annual Review of Anthropology 5: 289-328, 1976

Sedyowati, Edi. *Permainan Anak-anak Sebagai Aspek Budaya*,
Naskah seminar Nasional "Dolanan Anak" Yogyakarta
Graha Sabha Pramana UGM, 13 Juli 1999

Shri Ahimsa-Putra, Heddy, *Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak*
Naskah Seminar "Dolanan Anak" Graha Shaba Pramana UGM, 13 Juli 1999

Sujarno, *Persepsi Orang Tua terhadap Memudarnya Permainan anak-anak Tradisional*
: Kasus di Desa Cipari, Cilacap. Dedikbud, Dirjen Kebudayaan,
Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, 1997

Tashadi, Ed. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah*
Istimewa Yogyakarta, Yogyakarta : Balai Kajian Sejarah dan
Nilai Tradisional, 1993

Thomson, Peter. (1996), *The Secrets of Communication*,
terjemahan S. Maimoen (1998), Yayasan Obor Indonesia, Jakarta