



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Kekayaan permainan tradisional bukan hanya soal kesenangan semata, namun adanya kekayaan ajaran nilai-nilai moral dalam kearifan budaya yang ditradisikan oleh generasi pendahulu. Menurut Zaini Alif selaku peneliti permainan tradisional Indonesia, permainan tradisional memang menyimpan ajaran budi pekerti yang perlu dipahami oleh anak, selain itu memang penting bagi tiap orang untuk mengetahui kearifan lokal budayanya sendiri. Selain pendidikan karakter, permainan tradisional mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap nilai-nilai budaya bangsa pada generasi muda. Hal ini sudah diketahui oleh para tenaga pengajar di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa Kepala Sekolah, penulis menemukan bahwa Permainan Tradisional memang disajikan di lingkungan sekolah untuk mendukung program pendidikan karakter budaya bangsa. Namun dukungan hanya sebatas fasilitas semata karena kurangnya wawasan tenaga pengajar dalam memberikan informasi terkait Permainan Tradisional. Para Kepala Sekolah yang juga tenaga didik di sekolah sekaligus orang tua di rumah, sepakat bahwa Pendidikan Karakter Budaya Bangsa adalah hal yang bersifat kualitatif maka perlu kerjasama antara guru dan orang tua dalam memantau tumbuh kembang karakter budaya bangsa pada anak.

Di saat yang sama, kondisi Permainan Tradisional Indonesia juga sudah mulai terkikis. Menurut Endi Aras selaku Bapak Gasing Indonesia, Dalam pembaharuan permainan tradisional ke dalam permainan moderen seperti pada

gasing, ada degradasi nilai moral didalamnya. Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan teknologi juga menuntut anak untuk memainkan sesuatu yang sifatnya individualistik. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan buku edukasi mengenai Permainan Tradisional Jawa Barat sebagai media penunjang wawasan bagi orangtua.

Setelah melakukan berbagai tahapan pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan studi eksisting, Penulis mulai merancang sebuah media yang sesuai dan tepat dengan tujuan dan target audiens. Penulis memberikan batasan dengan memuat permainan tradisional Jawa Barat sebagai konten dari seri buku pertama. Hal ini dikarenakan Jawa Barat adalah provinsi dengan jumlah kepadatan penduduk yang paling banyak. Penulis menentukan tiga kata kunci berdasarkan data yang terkumpul dan diolah melalui *mindmap* yaitu budaya, alam, dan edutainment. Gaya ilustrasi, *layout*, warna, dan *typeface* yang akan digunakan dalam konsep dan isi buku disesuaikan melalui kata kunci yang telah disebutkan sebelumnya.

Ilustrasi dalam buku bersifat infografik atau sajian informasi yang sebagian besar diutarakan dalam bentuk grafik, sehingga buku edukasi permainan tradisional Jawa Barat dikategorikan dalam *Image Driven Book*. Konten dari buku terdiri dari beberapa fitur seperti peraturan, tingkatan permainan, istilah, dan lain-lain sehingga penyajian tata letak buku dikategorikan sebagai konten yang kompleks. Maka dari itu penulis menggunakan *Modular Grid* untuk memudahkan pembaca menikmati sajian informasi yang tertata dalam sebuah komposisi visual.

Warna yang digunakan diadaptasi dari lingkungan alam kampung yang masih asri dan semarak akan kebahagiaan anak-anak yang bermain yaitu Kampung Komunitas Hong. Warna-warna tersebut menggambarkan suasana hangat dari alamnya bermain di lapangan dengan banyak tumbuhan asri. Warna-warna tersebut tidak hanya digunakan untuk mewarnai ilustrasi-ilustrasi tapi juga digunakan sebagai *directory* pada halaman-halaman cerita. Semua proses tersebut akhirnya menghasilkan sebuah buku edukasi yang berisikan Pendidikan karakter berbentuk “Karunda Heula: Kaulinan Barudak Sunda Baheula” sebagai buku penunjang wawasan bagi orangtua.

## **5.2. Saran**

Baik itu budaya Indonesia maupun pendidikan karakter, keduanya adalah hal penting yang harus diperhatikan tenaga didik baik orangtua maupun guru untuk membuat generasi muda tumbuh menjadi generasi berkualitas yang bangga dengan identitasnya warga negara Indonesia. Tenaga didik harus tetap memberikan fasilitas penunjang pembelajaran pendidikan karakter budaya bangsa di sekolah, maupun di rumah. Orangtua dapat memantau anak-anaknya dalam menyeleksi mana yang bermanfaat dan mana yang tidak bagi tumbuh kembang anak. Terlepas dari tanggung jawab orangtua dan guru, seluruh masyarakat juga harus menaruh perhatian pada tumbuh kembang karakter budaya bangsa pada generasi muda dengan memberikan contoh yang baik dalam keseharian.