



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

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, kesimpulan disusun berdasarkan tujuan untuk merancang media kampanye sosial yang tepat untuk memperkenalkan kembali mainan tradisional yang menunjang perkembangan sosial anak usia 6-12 tahun.

5.1. Kesimpulan

Dalam bab ini, peneliti akan menarik kesimpulan dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini mengenai dampak permainan modern dan permainan tradisional terhadap perkembangan sosial anak-anak. Hasil dari observasi inilah yang kemudian dijadikan landasan dalam merancang media kampanye yang tepat. Dari semuanya itu dapat disimpulkan:

- 1. Anak-anak yang sering mengkonsumsi permainan digital memiliki kecenderungan bersifat egois, ingin mendominasi, suka mengatur dan tidak sabar. Mereka juga sering lupa waktu saat bermain, menjadi malas dan menjadi kurang peduli terhadap kondisi sekitarnya. Hal ini tentu saja tidaklah baik bagi perkembangan sosial anak, karena dapat membuat mereka tidak memiliki teman bermain, tidak percaya diri dan kurang pergaulan.
- 2. Permainan modern hanya mengembangkan sisi kognitif pada anak tetapi tidak dengan psikis dan motoriknya. Berbeda dengan permainan

tradisional yang bertujuan untuk kesenangan si pemainnya. Dalam permainan tradisional juga, anak-anak melakukan interaksi dan membangun kesadaran kolektif dalam bersosialisasi dengan anak-anak lain. Selain itu juga, permainan tradisional berperan sebagai media pembelajaran dalam penanaman sikap dan perilaku dalam kebersamaan.

- 3. Permainan tradisional sekarang ini telah ditinggalkan oleh anak-anak yang beralih ke permainan modern. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain:
- 4. Tempat bermain sudah tidak tersedia lagi
- 5. Waktu bermain anak semakin sempit akibat tuntutan perkembangan zaman.
- 6. Generasi terdahulu tidak mewarisi budaya bermain permainan tradisional ke generasi selanjutnya.

5.2. Saran

- 1. Bagi para orang tua, guru, dan pembimbing anak-anak, mari bersamasama memperkenalkan kembali permainan tradisional yang sangat baik bagi perkembangan sosial anak dengan mengajari anak-anak cara bermain permainan tradisional ini.
- 2. Bagi para desainer grafis, sangatlah penting melakukan observasi yang mendalam terahadap target *audience*. Hal ini akan mempermudah desainer

dalam menentukan media kampanye yang tepat dan sekaligus menjawab kebutuhan dari target *audience*.



UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA