

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Perancangan Ensiklopedia Digital tentang Permainan Tradisional Jawa Tengah bertujuan untuk melestarikan dan mendokumentasikan kembali permainan tradisional yang mulai jarang dikenal oleh generasi muda. Penulis meyakini bahwa ensiklopedia digital ini tidak hanya berfungsi sebagai media dokumentasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang efektif dan berkelanjutan. Berdasarkan data lapangan dan proses perancangan yang telah dilakukan, media digital dinilai sebagai sarana yang paling sesuai dengan kebiasaan dan karakter anak-anak saat ini. Melalui penyajian informasi yang terstruktur, visual yang menarik, serta antarmuka yang dirancang ramah pengguna, ensiklopedia ini mampu menjembatani pelestarian budaya tradisional dengan perkembangan teknologi digital. Perancangan yang dilakukan oleh penulis mengacu pada metode The Basics of User Experience Design dari Soegaard (2018), yang mencakup tahapan empathize, define, ideate, prototype dan test.

Seluruh proses desain dalam perancangan ini didasarkan pada hasil pengumpulan dan pengolahan informasi yang diperoleh melalui berbagai metode, seperti studi referensi, observasi, FGD, wawancara dan analisis kebutuhan pengguna. Informasi tersebut kemudian dirumuskan dan dikembangkan menjadi konsep utama yang menjadi landasan dalam perancangan. Berdasarkan konsep tersebut, penulis merancang seluruh halaman buku ensiklopedia digital secara menyeluruh, mulai dari struktur informasi, tata letak, hingga elemen visual, serta mengembangkan media sekunder yang berfungsi sebagai pendukung agar pesan dan tujuan perancangan dapat tersampaikan secara lebih efektif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan serta masukan dari dosen penguji, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan saran untuk pengembangan Ensiklopedia Digital Permainan Tradisional Jawa Tengah ke depannya. Konten perlu disesuaikan dengan karakter anak-anak yang cenderung cepat bosan terhadap teks yang panjang, sehingga jumlah tulisan sebaiknya dikurangi dan digantikan dengan visual, ilustrasi, atau elemen interaktif yang lebih dominan. Penyajian informasi yang terlalu banyak tulisan dengan visual yang minim dapat menurunkan minat anak, oleh karena itu keseimbangan antara teks dan visual perlu lebih diperhatikan.

Selain itu, struktur navigasi pada website ensiklopedia digital perlu disederhanakan karena terlalu banyak langkah dan proses dapat menyulitkan anak-anak dalam memahami alur penggunaan. Navigasi harus dirancang lebih intuitif dengan tombol yang jelas dan konsisten agar tidak membingungkan pengguna, khususnya menghindari fungsi tombol yang justru membawa pengguna kembali ke halaman sebelumnya secara tidak disengaja.

Konsep big idea “exploration” juga dapat dikembangkan lebih jauh, misalnya dengan menghadirkan peta visual Jawa Tengah yang interaktif, di mana anak-anak dapat mengklik kota atau daerah tertentu untuk melihat permainan tradisional yang berasal dari wilayah tersebut. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan pengalaman eksplorasi yang lebih menyenangkan.

Pengembangan media sekunder juga sangat disarankan, salah satunya melalui pembuatan *starter kit* permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pendukung. Dengan adanya *starter kit*, anak-anak dapat memperoleh gambaran yang lebih nyata mengenai bentuk, alat, dan cara bermain permainan tradisional, seperti contoh *starter kit* congklak lengkap dengan papan dan bijinya. Kehadiran media fisik ini dapat membantu anak memahami permainan secara langsung, tidak hanya melalui layar digital. Dengan demikian, keterhubungan antara ensiklopedia digital dan pengalaman bermain di dunia nyata menjadi lebih kuat, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Terakhir, meskipun pendokumentasian permainan tradisional sebelumnya banyak dilakukan melalui media buku, pemilihan media digital perlu terus dipertegas sebagai upaya adaptasi terhadap kebiasaan generasi saat ini yang lebih dekat dengan teknologi. Dengan pengembangan yang berkelanjutan, ensiklopedia digital ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang lebih efektif, menarik, dan relevan bagi anak-anak sekaligus mendukung pelestarian permainan tradisional Jawa Tengah.

Pada bagian penjelasan manfaat permainan, perlu diperjelas sasaran audiensnya. Istilah seperti manfaat emosional dan kognitif cenderung sulit dipahami oleh anak-anak, sehingga penyajiannya perlu disesuaikan. Penjelasan tersebut dapat disederhanakan menggunakan bahasa yang lebih ringan dan visual yang komunikatif jika ditujukan untuk anak-anak, atau dipisahkan secara jelas sebagai informasi khusus bagi orang tua dan guru. Dengan demikian, setiap kelompok pengguna dapat memahami manfaat permainan sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.

Selain itu, pada bagian cara bermain, penyajian visual perlu lebih diutamakan dibandingkan teks. Penggunaan ilustrasi langkah demi langkah, ikon, atau gambar pendukung akan membantu anak-anak memahami aturan permainan dengan lebih mudah dan cepat. Pendekatan visual ini tidak hanya mengurangi kebosanan akibat teks yang panjang, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakter anak-anak sebagai target utama perancangan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA