

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Permainan Engklek merupakan permainan yang diturunkan oleh nenek moyang. Permainan ini dikenal di beberapa daerah di Indonesia seperti Sumatera, Bali, Jawa, Kalimantan dan Sulawesi, bahkan di beberapa tempat di dunia seperti India, Belanda dan Inggris. Permainan Engklek diartikan sebagai usaha manusia untuk memperoleh serta membangun tempat ataupun rumah yang ingin ditinggalkannya, selain itu juga mempunyai arti sebagai usaha manusia untuk menggapai suatu kekuasaan. Permainan ini juga memiliki manfaat membantu pembentukan karakter anak dengan cara belajar bersosialisasi, menghargai orang lain, dan melatih kesabaran dalam menaati peraturan permainan.

Berkembangnya teknologi yang pesat seharusnya tidak menutup kemungkinan bagi sebagian masyarakat Yogyakarta atau orang tua untuk memperkenalkan permainan tradisional Engklek kepada anak-anak generasi sekarang, agar anak-anak mengenal budaya yang ada di daerahnya. Oleh sebab itu, maka perlu adanya media edukasi untuk membantu orang tua untuk mengenalkan permainan Engklek tersebut. Media tersebut adalah buku cerita, *youtube*, dan *google*. Namun dari ketiga media tersebut, buku cerita yang paling efektif digunakan baik untuk anak maupun orang tua.

Buku cerita memiliki daya tarik tersendiri bagi pembaca, selain sebagai media hiburan, buku ini juga menampilkan gambar yang menarik, judul buku, dan informasi didalamnya juga telah di pertimbangkan saat pembuatannya. Dalam perancangan ini penulis menampilkan lima karakter anak yang sedang memainkan permainan Engklek sesuai dengan peraturan yang ada pada permainan Engklek bahwa permainan ini dapat dimainkan dua atau lebih anak.

Dalam perancangan buku cerita ini penulis juga menambahkan teknik interaktif guna membuat *target audience* tertarik saat membaca dan berimajinasi dengan baik. Buku ini dikemas dengan nuansa *childish* dengan

gaya ilustrasi dan warna yang menarik bagi anak-anak. Karakter yang ada didalam buku juga telah melewati tahapan survey dengan pendekatan terhadap anak sehingga karakter yang disajikan sesuai dengan *target audience*. Pemilihan jenis kertas dan teknik penjilidan juga telah dipertimbangkan, mengingat *budget* dari target *market* memiliki batasan tertentu.

B. Saran

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, buku cerita interaktif hendaknya perlu dikemas secara lebih menarik dan sesuai dengan *target audience*. Pengemasan cerita dan penggambaran ilustrasi juga harus menarik guna membantu dalam penyampaian informasi. Pengembangan penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan penambahan media interaktif serta memperluas cerita sesuai dengan daerah masing-masing untuk mengenalkan permainan tradisional Engklek. Selain itu bisa juga merubah karakter pada cerita sesuai dengan *target audience* yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atta. (2021, Maret 19). Pengurus Museum Anak Kolong Tangga. (R. M. Dyah, Pewawancara)
- Azizah, I. (2016). Efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar materi gaya di kelas IV Mingronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian*, 284.
- Chorina, A. F. (2020). Perancangan Buku Visual Interaktid Tari Tradisional Jaranan Blitar Jawa Timur.
- Dharmamulya, S. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hasan, M. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia : Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kamsia. (1997). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika.
- Kurnia, O. D. (2015). Permainan Sunda Manda dan Kecerdasan Interpesonal.
- Kurnia, O. D. (2015). Permainan Sunda Mandan dan Kecerdasan Interpersonal (Studi tentang Makna Permainan Sunda Manda di Kalangan Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Nanggulan Maguwoharjo).
- Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Predamedia Grup*, 2.
- Kusvitaningrum, M. (2019). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda "Reyog Ponorogo" Untuk Anak Usia 4-6 Tahun.
- Montolalu. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurhadiat, D. (2009). Rata-rata Penggunaan Ilustrasi Dalam Buku Bentuk Gambar Kartun. Vol 8.
- Nursalam. (2018). *Journal Of Chemical Information and Modeling*.
- Oey, F. W. (2013). Peracangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. Vol 1 Hal 4-6.
- PlayPlus, T. (2014). *PlayPlus Indonesia Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Percetakan Centra Grafindo.

- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2011). *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Rustan, S. (2019). *Buku Warna*. Jakarta: PT. Lintas Kreasi Imaji.
- Rustan, S. (2019). *Buku Warna*. Jakarta: PT. Lintas Kreasi Imaji.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Visual Communication Design BINUS University*, Vol 5 Nomor 2.
- Sugiarto, E. (2009). *Mengenal Dongeng dan Prosa Lama*. Jakarta: Pustaka Widyatama.
- Suprianto. (2013). *Universitas Pasudan*, 022, 1-47.

LAMPIRAN

A. Kuisisioner

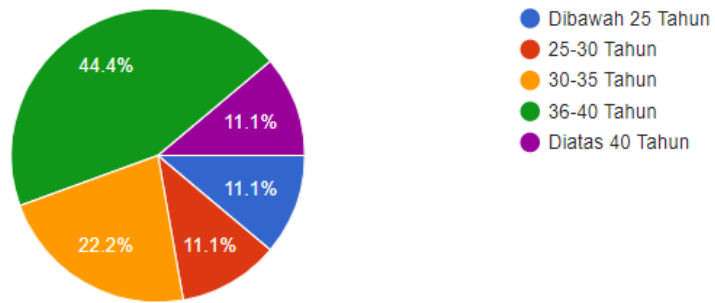
Jenis Kelamin

10 responses



Umur

9 responses



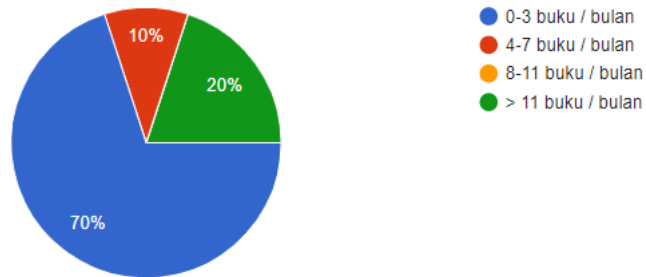
Apakah anda pernah membelikan anak anda buku cerita Interaktif (khususnya pada saat usia 4-10 tahun)?

10 responses



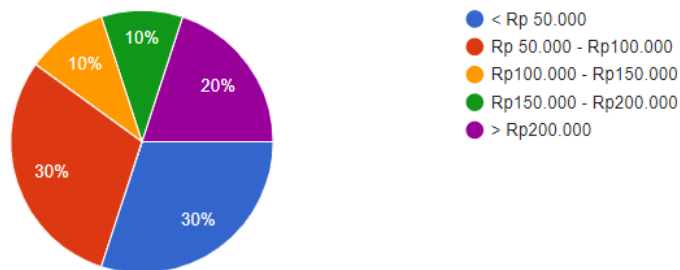
Pada saat anak anda berumur 4-10 tahun, seberapa sering anda membelikan buku cerita interaktif untuk anak anda?

10 responses



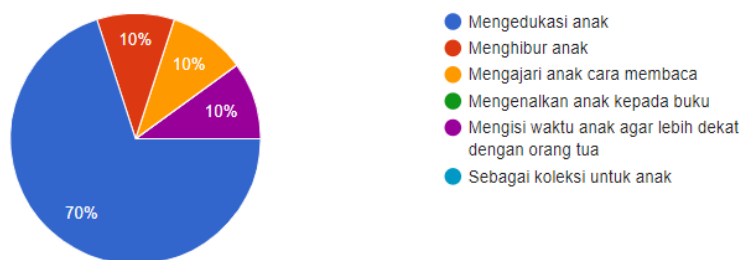
Berapakah biaya yang anda keluarkan untuk membeli buku cerita interaktif untuk anak anda?

10 responses



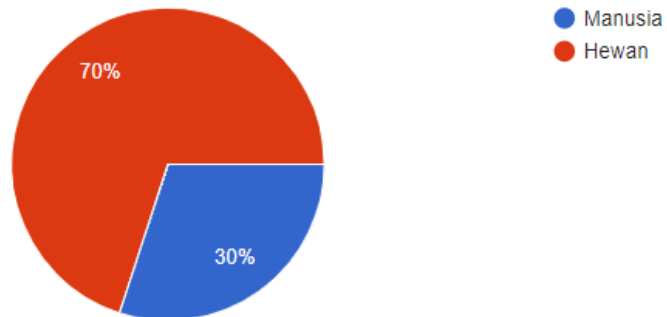
Menurut anda, apakah tujuan anda membeli buku cerita interaktif untuk anak?

10 responses



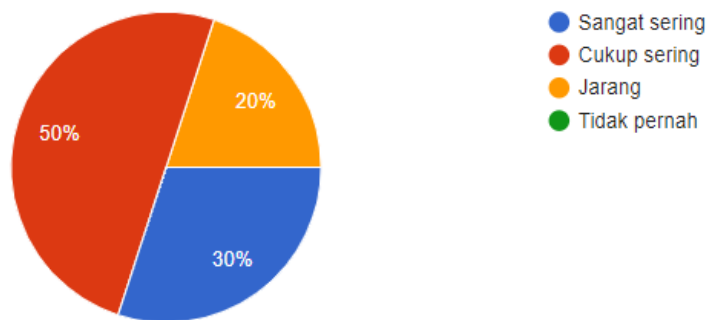
Karakter seperti apa yang disukai anak-anak di dalam buku cerita Interaktif?

10 responses



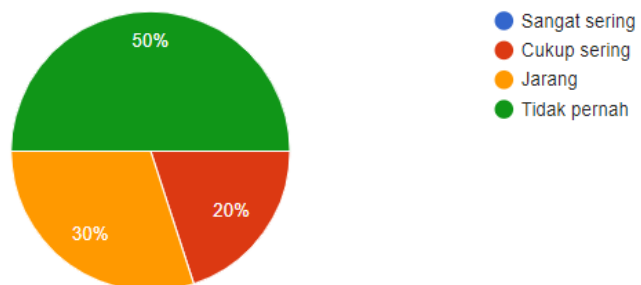
Bagaimana aktivitas anak-anak membaca selama ini?

10 responses



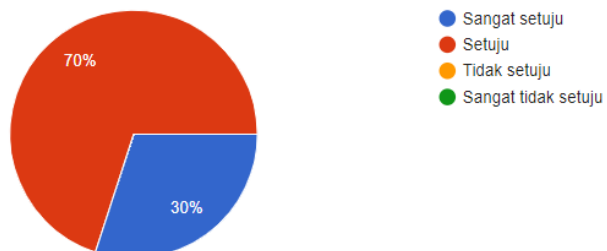
Apakah bapak/ibu pernah memberikan informasi tentang permainan tradisional Engklek

10 responses



Apakah permainan tradisional engklek perlu dikenalkan kepada anak usia 4-10 tahun melalui buku cerita interaktif

10 responses



Masukan dalam perwujudan fisik pada buku cerita interaktif? Misal : gambar menarik / menggunakan warna yang cerah

9 responses

- cerita yang simpel
- sangat setuju karna supaya anak tertarik dalam cerita tersebut
- Gambar yang lucu dan warna yang cerah
- dua duanya
- Gambar semenarik mungkin,dan cerita tidak perlu terlalu panjang
- Gambar
- gambar dan cerita
- menggunakan karakter yang sering dijumpai anak anak

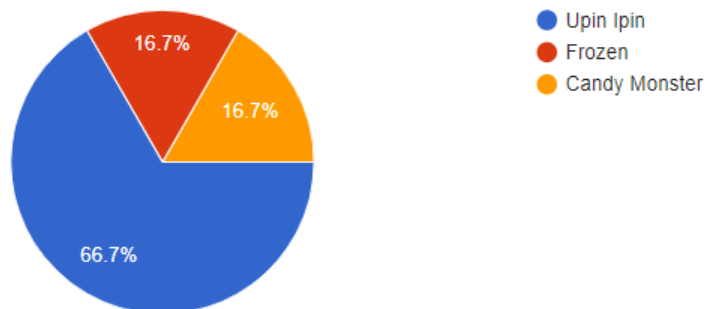
Bagaimana menurut anda buku cerita interaktif yang baik untuk anak-anak? Misal : alur yang mudah dipahami

9 responses

- tidak banyak berbelit belit
- yang dapat dipahami si anak tsb dan gambar yg menarik
- Isi cerita yg bisa di contoh anak dan di terapkan di kehidupan sehari-hari
- gambar yg jelas dan mudah dipahami
- Cerita yang sesimpel mungkin dan mudah dimengerti sama anak anak,gunakan bahasa yang familiar,
- Buku cerita yang di sertai gambar
- cerita yg menarik
- tidak banyak halaman

Manakah dibawah ini yang lebih disukai anak-anak?

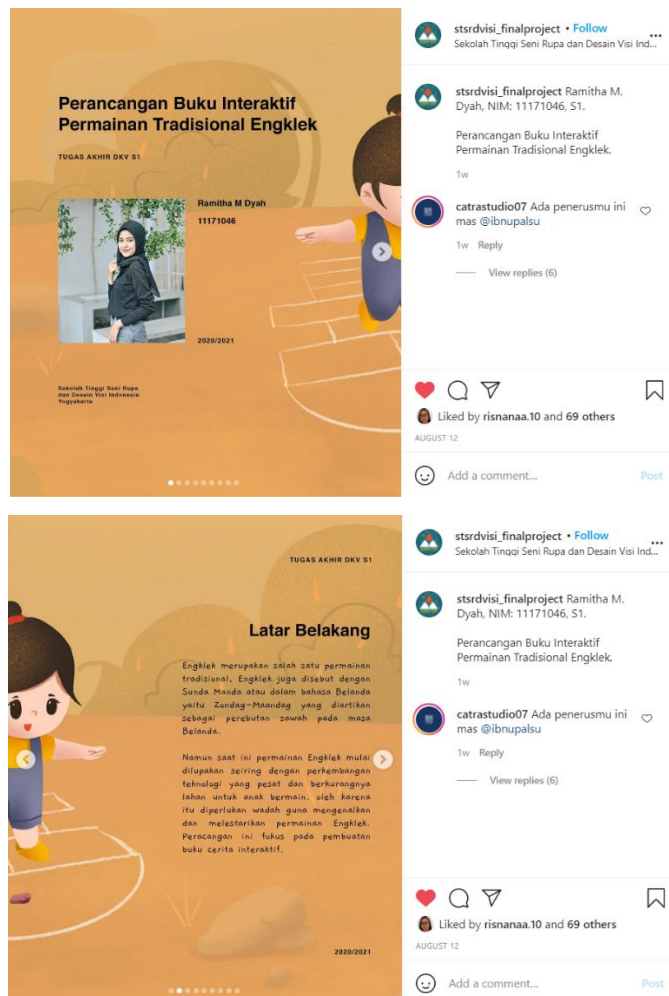
6 responses



B. Dokumentasi Sidang TA



C. Dokumentasi Pameran TA



D. Lembar Konsultasi



F.STSRD VISI/B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : RAMITHA MAWANGI DYAH AYU S NIM 11171046
SEMESTER : 08 TAHUN AKADEMIK : 2020/2021
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PERMAINAN TRADISIONAL
"ENGKLEK"

PEMBIMBING : DANU WIDIANTORO, M.Sn.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
9 Mar 2021	BAB I Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">- Menghilangkan kata proposal pada judul.- Latar belakang permasalahan ditulis menggunakan bahasa sendiri.	
22 Mar 2021	BAB I Revisi	<ul style="list-style-type: none">- Perubahan penulisan pada rumusan masalah perancangan.- Perubahan penulisan pada tujuan perancangan.- Lanjut BAB II	
5 April 2021	BAB II Revisi	<ul style="list-style-type: none">- Menambahkan data lapangan dengan foto anak-anak yang sedang bermain Engklek dan dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan ilustrasi pada buku interaktif.- Perubahan penulisan analisa SWOT menjadi objek perancangan sebagai bahan perancangan.- Penulisan landasan teori berkaitan dengan pengertian buku interaktif, teori warna, layout, dll.	

Ketua Jurusan :




Pembimbing,

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

(Danu Widiantoro, M.Sn)

LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN SKRIPSI S1
 PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : RAMITHA MAWANGI DYAH AYU S NIM 11171046
 SEMESTER : 08 TAHUN AKADEMIK : 2020/2021
 JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PERMAINAN TRADISIONAL
 "ENKLEK"
 PEMBIMBING : DANU WIDIANTORO, M.Sn.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
26 April 2021	BAB II Revisi	<ul style="list-style-type: none"> - Jangan terjebak dengan teori yang umum karena teori yang terlalu luas dapat menjadi bumerang. - Mempersingkat penulisan teori sehingga teori yang disampaikan lebih padat dan berisi. - Detail teori yg tidak terlalu penting bisa diabaikan atau tdk usah detail. - Lanjut BAB berikutnya. 	
2 Juni 2021	BAB III Revisi	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan judul harus sesuai dengan data yang ingin disampaikan. - Membuat karya terlebih dahulu agar mempermudah pada saat penulisan. - Melanjutkan sketsa karya pada proses coloring 	
8 Juni 2021	Konsultasi Karya	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan proses coloring 	

Ketua Jurusan :

Pembimbing,

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

(Danu Widiantoro, M.Sn)





LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN SKRIPSI S1
 PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : RAMITHA MAWANGI DYAH AYU S NIM 11171046

SEMESTER : 08 TAHUN AKADEMIK : 2020/2021

 JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PERMAINAN TRADISIONAL
 "ENKLEK"

PEMBIMBING : DANU WIDIANTORO, M.Sn.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
22 Juni 2021	Konsultasi Karya	<ul style="list-style-type: none"> - Merubah warna gacuk dari abu-abu menjadi merah terakota. - Menghilangkan balon kata pada isi cerita. - Pemindahan karakter pada isi buku maze game. - Menambahkan penanda-penanda pada maze game. 	
1 Juli 2021	Konsultasi Karya	<ul style="list-style-type: none"> - Merubah font judul menggunakan satu jenis font saja. - Merubah ukuran font dan penggalan kalimat pada baris satu dan lainnya tidak terpotong ditengah. 	
5 Juli 2021	Konsultasi Karya	<ul style="list-style-type: none"> - Membedakan penanda dalam maze game. 	
13 Juli 2021	BAB IV dan BAB V	<ul style="list-style-type: none"> - BAB IV tata letak dan penjelasan halaman antara judul dengan isi jangan pindah halaman. - BAB V kesimpulan menggunakan metode analisa SWOT karya yang telah di share kepada target audience. 	

Ketua Jurusan :

Pembimbing,




(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

(Danu Widiantoro, M.Sn)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : RAMITHA MAWANGI DYAH AYU S NIM 11171046
SEMESTER : 08 TAHUN AKADEMIK : 2020/2021
JUDUL SKRIPSI: PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PERMAINAN TRADISIONAL
"ENKLEK"

PEMBIMBING : DANU WIDIANTORO, M.Sn.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
29 Juli 2021	Presentasi tidak harus power point.	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu presentasi tidak lebih dari 10 menit - Menjelakan point-poin latar belakang, rumusan masalah, analisis masalah, konsep karya, ditutup dengan kesimpulan. - Presentasi tidak harus dalam bentuk power point. 	
31 Juli 2021	Memperbaiki tata cara penulisan	<ul style="list-style-type: none"> - Judul TA menggunakan fon 14/16pt - Jenis font menggunakan Times New Roman - Penulisan BAB 1 Pendahuluan pada kata pengantar menjadi 1 baris. - Menghilangkan kata masalah perancangan pada sub judul laporan 	
1 Agst 2021	Memperbaiki lembar konsultasi	<ul style="list-style-type: none"> - Diharuskan untuk melengkapi lembar konsultasi hingga BAB terakhir 	

Ketua Jurusan :

Pembimbing,

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

(Danu Widiantoro, M.Sn)

Acc....

Siap diujikan