

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Permainan tradisional adalah suatu aktivitas bermain dan olahraga yang tumbuh dan berkembang pada daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional adalah aktivitas bermain yang menyenangkan, sarana hiburan dan sebagai sarana komunikasi sosial. Contoh permainan tradisional yaitu egrang, layangan, lompat tali, bola bekel, congklak, petak umpet dan lain sebagainya.

Egrang adalah salah satu permainan tradisional nusantara yang memiliki berbagai macam nama di berbagai daerah. Egrang di Tanah Sunda disebut dengan Jajangkungan, asal kata Jajangkungan yang artinya tinggi jadi jajangkungan yaitu membuat jadi tinggi. Permainan Egrang sendiri adalah permainan tradisional yang terbuat dari sepasang bambu dengan panjang sekitar 1,5 sampai 2,5 Meter, dan diberi pijakan untuk kaki. Cara memainkannya juga terbilang sederhana, yaitu berjalan menggunakan bambu tersebut, namun membutuhkan keseimbangan tubuh yang baik.

Namun seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional egrang sudah mulai sulit ditemukan dikarenakan berbagai faktor, dimulai dari fasilitas dan sarana yang kurang memadai terdiri dari lapangan tempat bermain dan alat egrang itu sendiri yaitu bambu. Kemudian kurangnya pengetahuan dan informasi anak-anak tentang permainan tradisional egrang membuat egrang semakin hilang keberadaannya dibenak anak-anak. Kurangnya minat anak-anak untuk mencari tahu tentang permainan tradisional egrang dipengaruhi oleh kurangnya media informasi yang menarik dan kreatif untuk menarik minat anak-anak.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya perancangan media informasi yang menarik dan kreatif, berupa multimedia interaktif yang dimana memiliki sejumlah keunggulan diantaranya visual yang menarik, audio yang dapat didengarkan, animasi dan inteaktifitas. Selain itu juga multimedia interaktif ini akan *publish* dalam bentuk Apk dan dapat dimainkan melalui perangkat *smartphone*, sehingga

dapat memudahkan bagi anak-anak maupun masyarakat dalam mencari informasi tentang permainan tradisional egrang, selain itu juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada, yaitu *smartphone* ke dalam hal yang baik dan bermanfaat bagi masyarakat.

Diharapkan juga perancangan ini dapat menjadi sebuah terobosan baru yang kreatif dan tentunya menarik, dimana dengan memanfaatkan teknologi kearah yang benar, maka itu akan menjadi senjata yang kuat untuk membagikan informasi dan pengetahuan tentang kebudayaan dan lain sebagainya.

V.2 Saran

Dalam perancangan informasi multimedia interaktif permainan tradisional egrang, diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik yaitu menambah wawasan dan pengetahuan anak-anak maupun masyarakat tentang permainan tradisional egrang, yang terdiri dari pengertian egrang itu sendiri, manfaat dan nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalam permainan tradisional egrang, termasuk makna dan filosofi, egrang di Nusantara, cara membuat egrang dan cara bermain egrang. Selain itu juga dengan perancangan ini, akan menjadi terobosan baru dalam menyampaikan informasi yang menarik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi kearah yang baik dan bermanfaat. Pada perancangan media informasi permainan tradisional egrang ini.