

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Dipicu oleh keresahan penulis ketika melihat eksistensi permainan tradisional menurun, serta keinginan dalam mempertahankan eksistensi kearifan lokal di dalamnya, menjadikan ide pembuatan novel anak *Usang yang Berkilau* ini muncul. Seiring melakukan penelusuran untuk kebutuhan tulisan, ternyata ide yang muncul tadi merupakan refleksi dari tindakan untuk mengamalkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Di dalam Undang-Undang tersebut salah satu aspek yang menjadi objek pemajuan kebudayaan adalah Permainan Rakyat.

Melalui metode *Arts-Based Research* (ABR) penulis akhirnya merampungkan penciptaan karya. Proses penciptaan karya mengacu pada garis besar tiga pendekatan utama dalam *Arts-based research* (ABR), yaitu pengumpulan data, pembuatan karya, dan penyelidikan terkait kesesuaian dengan pertanyaan pembuatan karya atau tujuan penciptaannya (Leavey, 2017: 197). Proses pengumpulan data mengacu pada hasil wawancara, observasi dan studi pustaka (Leavey, 2018). Observasi dilakukan di tempat-tempat yang berkaitan langsung dengan cerita. Di antaranya penulis melakukan observasi di Komunitas Hong dan Kel. Tomang tepatnya di Jl. Tanjung Gedong, Tomang, Kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat. Penulis melakukan observasi di Komunitas Hong bertujuan untuk menambah wawasan visual mengenai permainan tradisional yang akan dituangkan ke dalam cerita.

Selama observasi di Komunitas Hong, penulis juga melakukan tahap wawancara dengan Bapak Cecep Imansah, salah satu pengurus Komunitas Hong. Penulis mendapatkan wawasan secara verbal dari penjelasan seputar sejarah, dampak, dan harapan Komunitas Hong yang dipaparkan oleh Bapak Cecep Imansah. Sementara itu, tahap observasi yang dilakukan penulis di Jl. Tanjung Gedong, Tomang, Kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat, bertujuan untuk menelusuri kondisi sosial dan lingkungan di daerah tersebut. Sebab, wilayah tersebut penulis jadikan sebagai lokasi tokoh utama tinggal. Untuk menambah data

dan referensi, penulis juga telah melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka.

Proses selanjutnya setelah data terkumpul adalah tahap penciptaan karya. Proses ini dimulai dengan membuat bab 1 novel, kemudian berlanjut ke bab 2, lalu langsung dilanjutkan ke bab 3, dan seterusnya hingga bab 7. Meski begitu, sebetulnya dalam tahap ini penulis menerapkan proses fleksibilitas yang cukup tinggi. Sebab, ketika data belum cukup untuk menunjang cerita, penulis melakukan serangkaian proses pengumpulan data kembali untuk lebih memperkuat cerita yang digarap. Tahap akhir dari proses penggarapan karya kreatif ini adalah penyelidikan. Berdasarkan hasil penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penciptaan karya yang sudah penulis buat telah mengandung unsur revitalisasi atau menghidupkan kembali permainan tradisional sesuai dengan tujuan awal dalam penciptaan karya dan pertanyaan penciptaan karya.

## **5.2 Saran**

Harapannya, dengan terciptanya karya novel anak yang berjudul *Usang yang Berkilau* ini menjadikan harapan-harapan di atas tadi, yaitu eskistensi permainan tradisional mulai tumbuh kembali menjadi benar-benar terwujud. Meski tak sesuai harapan itu pun, paling tidak para pembaca, khususnya anak-anak lebih mengenal kearifan lokal bangsa Indonesia yang tercermin dalam permainan tradisional yang didapatkan dari novel ini. Selain itu, penulis juga berharap lewat karya ini, para pembaca mulai tergerak hatinya untuk berinovasi dan membuat karya serupa maupun beda berdasar pada kepedulian untuk melestarikan permainan tradisional.