

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Semakin berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), permainan yang ada pada zaman sekarang berbeda dengan mainan tradisional pada masa kecil dulu karena permainan atau game sekarang memanfaatkan teknologi yang berkembang seperti halnya *handphone* maupun *PC*, di mana anak jarang atau tidak sering melakukan aktivitas fisik karena cenderung diam menatap layar *handphone* atau *PC*. Hal tersebut tidak hanya mempengaruhi pertumbuhan fisik mereka, namun juga dalam hal bersosialisasi dengan orang lain karena bermain permainan di layar teknologi tidak langsung bertatap muka dengan lawan main.

Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang mudah dimengerti dan juga populer sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dimana dalam komik ini memuat tentang tata cara bermain permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Topik permainan yang dibahas dalam komik ini diambil dari permainan yang mudah untuk dimainkan dan beberapa juga bisa dimainkan di dalam ruangan yang tidak begitu besar seperti lapangan, dan juga permainan yang diambil melibatkan interaksi antar individu atau berkelompok.

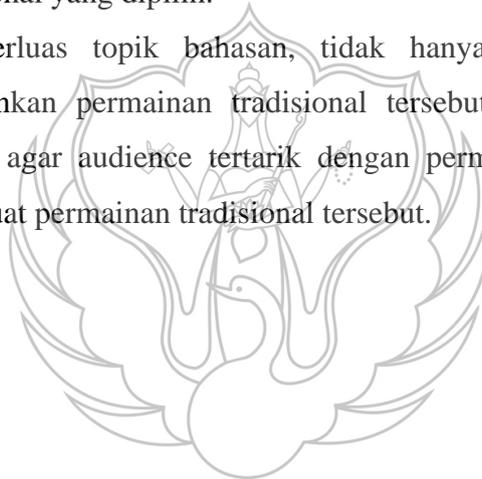
Buku komik ini diawali dengan sketsa tradisional yang kemudian diselesaikan dalam bentuk digital. Warna yang digunakan menggunakan warna yang *colourful* sehingga terlihat ceria dan lebih menarik dengan penggambaran karakter chibi dan penggunaan bahasa sehari-hari yang ringan diharapkan dapat menarik minat para pembaca.

B. Saran

Perancangan komik strip “Ayo Bermain Permainan Tradisional” sebagai media edukasi dalam mengajak pembaca untuk ikut mengenal dan memainkan permainan tradisional yang sudah jarang kita jumpai pada masa

sekarang ini masih memiliki banyak kekurangan. Harapan kedepannya bagi penulis adalah dapat diperluasnya topik pembahasan dalam komik permainan tradisional ini karena permainan tradisional di Indonesia masih banyak berbagai macam, dan semoga perancangan komik ini dapat bermanfaat dalam mengenalkan permainan tradisional Indonesia. Penulis memberikan saran untuk perancangan komik yang serupa agar dapat menghasilkan karya komik yang lebih baik lagi, dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Survei audience mengenai permainan tradisional apa saja yang mereka ketahui dan pernah mereka mainkan sebelum menentukan permainan tradisional yang dipilih.
2. Memperluas topik bahasan, tidak hanya berfokus kepada cara memainkan permainan tradisional tersebut, bisa ditambah dengan ajakan agar audience tertarik dengan permainan tersebut atau cara membuat permainan tradisional tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bonneff, Marcel, *Komik Indonesia*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 1998
- Maharsi, Indiria, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batasan*, Yogyakarta: Kata Buku, 2011
- McCloud, Scott, *Memahami Komik. Edisi Revisi*, Terjemahan dari *Understanding Comics*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001
- Mulyani, Novi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: DIVA Press, 2016
- Rustan, Suriyanto, 2008. *Layout, Dasar, dan Penerapannya*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra, 2017
- Yani, Huri, *Permainan Tradisional Anak Negeri*, Jakarta: Balai Pustaka, 2019

Jurnal

- Anggita, GM. 2019. *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Diakses dalam journal.unesa.ac.id/>downloadPDF Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan...-Jurnal Unesa
- Marzoan, Hamidi. 2017. *Permainan Tradisional*. Diakses dalam Jurnal n-nafs: Vol.2 No.1 Juni 2017

Skripsi

- Ardiansyah, Eka Candra Arista. 2012. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah*. Diakses pada Jumat, 11 September 2020 pukul 06.50 WIB.
- Darmawan, Sigit Dwiki. 2017. *Perancangan Buku Komik Permainan Tradisional dengan Teknik Digital Painting untuk Anak Usia 6-12 Tahun Sebagai Upaya Pelestarian Budaya*. Diakses pada Kamis, 10 September 2020 pukul 23.40 WIB.

Webtografi

- Admin. 2016. *Definisi Permainan dan Manfaat Bermain Bagi Pembelajaran Anak*. URL: <https://pustakapaud.blogspot.com/2016/08/definisi-permainan-manfaat-bermain-bagi-pembelajaran-anak.html>
- Admin. 2020. 8 *Manfaat Permainan Tradisional Bagi Anak*. URL: <https://edukasi.kompas.com/read/2020/01/14/23365621/8-manfaat-permainan-tradisional-bagi-anak?page=1>
- Annisa, Amany Balqis. 2019. *Pengertian Bermain dan Permainan*. URL: <https://www.kompasiana.com/amany09483/5c94b56d3ba7f7282c020f74/pengertian-bermain-dan-permainan>
- Arafah. 2019. *Kaidah 5w + 1h dalam Penulis Proposal Penelitian*. URL: www.laduni.id/post/read/51678/kaidah-5w-1h-dalam-penulis-proposal-penelitian
- Ilham, Mughnifar. 2020. *Pengertian Ilustrasi-Manfaat, Fungsi, Tujuan, Jenis-Jenis, dan Contoh*. URL: <https://materibelajar.co.id/pengertian-ilustrasi/>

