BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Bermain merupakan bagian dari anak-anak untuk tumbuh dan mengembangkan fisik, nalar, serta sosial anak. Apabila anak tidak diberi kesempatan untuk bermain, maka dikhawatirkan anak tidak dapat mengembangkan fisik serta kemampuan bersosialnya dengan baik. Permainan tradisional adalah jenis permainan yang memiliki banyak nilai-nilai bermakna yang dapat mengajarkan anak-anak tentang moral, kerja keras, dan pentingnya bersosial. Namun karena perkembangan zaman, permainan tradisional mulai tergantikan dengan bentuk hiburan digital yang lebih mudah diakses. Maka dari itu, langkah pengenalan permainan tradisional kepada anak penting untuk dilakukan. Sementara itu, komik menjadi salah satu media yang terbukti dapat meningkatkan rasa ketertarikan anak untuk mempelajari sesuatu. Stimulasi visual dari komik dapat membuat informasi di dalamnya menjadi lebih mudah untuk diserap. Komik juga dapat hadir dalam bentuk digital yang mudah untuk diakses.

Berdasarkan uraian tersebut, berangkat dari pertanyaan bagaimana cara merancang komik yang relevan untuk mengenalkan nilai-nilai permainan tradisional kepada generasi Z dan *Alpha*? Pengenalan nilai-nilai pada komik dapat dilakukan dengan pendekatan narasi *slice of life.* Pendekatan ini memungkinkan pembaca untuk lebih mudah menyerap pesan dari cerita, dan memunculkan keterikatan terhadap latar dan tokoh pada cerita karena *slice of life* sendiri sejatinya adalah jenis narasi yang menceritakan kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan menggunakan gaya gambar kartun dapat membantu penulis dalam menggambarkan adegan-adegan yang lebih ekspresif dan tidak kaku, serta lebih disukai oleh anak-anak. Berdasarkan uji pembaca terhadap purwarupa komik yang penulis lakukan, terdapat 30 responden dengan 15 di antaranya merupakan anak dengan rentang umur 9-14 tahun. Kemudian ditemukan beragam tanggapan yang menunjukkan bahwa anak-anak

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

memberikan kesan yang positif terhadap cerita serta gaya gambar yang diangkat, atau bahkan pernah mengalami atau melihat masalah yang sama dari cerita tersebut. Selain itu, responden dengan rentang umur 15 tahun hingga 20 tahun ke atas juga memberikan kesan positif terhadap cerita yang ditampilkan, dan berpendapat bahwa cerita tersebut mengingatkan dengan masa kecil mereka, dan berhubungan dengan kejadian di kehidupan sehari-hari. Hal ini sekaligus menunjukan potensi komik yang dapat menjadi bacaan bersama antara orang tua dan anak.

Menurut komikus Kurnia Harta Winata dalam ulasannya terhadap komik "Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain", komik yang dirancang dinilai berhasil untuk menyajikan serunya permainan tradisional yang melibatkan fisik dan menunjukkan manfaatnya dalam hidup keseharian. Bermain bukanlah hal yang percuma, melainkan sebuah bentuk latihan untuk menjalani kehidupan.

Komik yang dirancang menawarkan kebaruan berupa tema budaya lokal sehari-hari berupa permainan tradisional dan mengajarkan pentingnya nilai-nilai dari permainan tradisional kepada anak-anak terhadap kehidupan mereka. Dua hal tersebut kemudian dikemas ke dalam sebuah narasi *slice of life* yang padat dan kohesif namun ringan. Sebuah penelitian yang menjadi landasan dibuatnya perancangan ini adalah penelitian yang ditulis oleh Kusumadewi, Gunartha & Ariawan yang berjudul "Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan di Sekolah Dasar" di mana fokus dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa penggunaan format komik sederhana dinilai bagus untuk pembelajaran materi pecahan kelas V SD di Gugus II Untung Surapati Kecamatan Mendoyo Kabupaten Jembrana.

B. Saran

Dalam perancangan ini, perancang menyadari pentingnya tahapan pra produksi dan memperdalam referensi untuk membuat komik yang baik. Dikutip dari ulasan komikus Kurnia Harta Winata terhadap komik "Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain", tahapan pra produksi sangatlah penting karena akan berpengaruh kepada hasil akhir komik nantinya. Pra produksi yang dimaksud

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

meliputi pendalaman referensi, pengonsepan cerita, dan penulisan naskah. Kemudian juga sangat penting untuk menentukan jenis komik yang akan dibuat, baik dari teknis, format, maupun tema. Selain itu, proses pengeditan naskah, susunan panel, balon kata, sudut pandang, dan komposisi juga dapat mempengaruhi narasi dan jumlah halaman komik.

Diharapkan dengan perancangan ini dapat menjadi panduan dan referensi kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang memiliki minat dan ketertarikan untuk merancang komik. Adapun saran terhadap perancang berikutnya adalah untuk memperhatikan proses pra produksi dan memperdalam referensi kultural dan tema yang akan di angkat. Dengan begitu, komik yang dirancang dapat menjadi lebih relevan dengan kondisi sosial yang sedang terjadi.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Abdulsyani. 1994. *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terap*an. Jakarta: Bumi Aksara.

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

Bajraghosa, Terra, M.Sn. 2020. *Onomatope Komik Indonesia.* Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Bakry, Noor MS. 1986. Logika Praktis. Yogyakarta: Liberty.

Bangsawan, I. P. R. 2019. *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin Sumatra Selatan*. Banyuasin: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin.

Baridwan, Zaki. 2010. *Intermediate Accounting.* Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Boneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia, Terjemahan Rahayu S. Hidayat.* Jakarta: KPG.

Danandjaya, James. 1987. *Floklore Indonesia*. Jakarta : Gramedia.

Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Yogyakarta Kerpel Press.

Esner, Will. 1985. *Comics & Sequential Art.* Florida: Poorhouse Press.

Kaelan. 2010. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Penerbit Paradigma.

Kusrianto, Adi. 2006. *Panduan Desain Komunikasi Visual.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

----------. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: Andi Offset.

Kinsella, Sharon. 2000. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society.* Honolulu: University of Hawaii Press.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Lestari, Sri. 2013. *Psikologi Keluarga*. Jakarta: Kencana.

Lutan, Rusli. 2001. *Asas-asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.

Maarif, Syamsul. 2007. *Revitalisasi Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Maharsi, Indira, M.Sn. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas.* Yogyakarta: Kata Buku.

Mascelli, J. V. 2010. *The Five C's Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simpliefied (Lima Jurus Sinematografi), Terjemahan H.Misbach Yusa Brian.* Jakarta: FFTV IKJ.

----------. 2014. *Komik: dari Wayang Beber sampai Komik Digital.* Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics.* Northampton, MA: Kitchen Sink Press.

----------. 2006. *Making Comics*. New York City: William Morrow Paperbacks.

Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Puspa, P., & Lestariningrum, A. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.

Rosdiana, Dini. 2012. Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai. Bandung: Alfabeta.

Set, Sony & Sita, Sidharta. 2003. *Menjadi Penulis Skenario Profesional.* Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Stuvi School of Film and Television. 13-14 Agustus 2005. "Juru Kamera" dalam Seminar dan Workshop Juru Kamera Angkatan 11, Yogyakarta.

Sumardjo, Jacob. 2007. Ekologi Sastra Lakon Indonesia. Bandung: Kelir.

Supriyono, Andreas. 2018. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu.* Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Umardin, Yeni. 2015. *Menjadi Orang Tua dari Generasi Alpha.* Jakarta: Family Guide Indonesia.

Walker, Mort. 2000. *The Lexicon of Comicana*. Indiana: iUniverse.

Waluyo, H. J. 2001. *Drama Teori dan Pengajarannya.* Yogyakarta: Hanindita.

Jurnal

Adityara, S, & Rakhman, R. T. 2019. Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak Melalui Visual. *Seminar Nasional Seni dan Desain Universitas Negeri Surabaya.*

Adriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya. 9*(1).

Choironi, Merry. 2013. Analogi (qiyas) Menurut Ahli Bahasa Modern dan Hasil Ketetapan Lembaga Bahasa Arab Dalam Analogi. *Jurnal Alfaz*. *1*(1).

Citraningrum, D. M. 2020. Pemanfaatan Permainan Tradisional Pada Masa Pandemi*". Jember University Press, 1*(1).

Darmawan, A., & Yunanto, A. Cerita dalam Komik. *Mata Baca. 3*(11).

Fajrin, O. R. 2015. Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Esistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*. *2*(6).

Glynn, S. M. 2007. Methods and strategies: Teaching with analogies. *Science and Children.*

Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, W. I., & Ariawan. I. P. W. 2022. Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Citra Bakti*. *9*(1).

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Lamb, A., & Johnson, L. 2009. Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 1. *Teacher Librarian*. *36*(5).

Misbach, I. H. 2006. Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa. *Laporan Penelitian*.

Nurastuti, M. F., Murti, S. M., & Yuliadi, I. 2015. Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Interaksi Sosial Anak Asuh di Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo. *Jurnal Wacana. 7*(2).

Paradisa, Tria. 2017. Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage di SD Negeri 94 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa FISIP Universitas Riau. 4*(2).

Pranowo, T. A. 2020. Komik Edukasi Sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan*. *2*(1).

Putra, G. L. A. K. P., & Yudha, A. A. N. B. K. 2021. Penggunaan Komik Digital Sebagai Sarana Bisnis Digital Pada Media Sosial Instagram. *Jurnal Imagine. 1*(2).

Rizky, J. D., Sabil, M. I., Syaepi. S. N. G., & Ramadani, G. 2022. Melestarikan Kembali Permainan Rakyat Tradisional Betawi Yang Mulai Tersingkir (oleh Permainan Modern). *Karya Tulis Ilmiah ke 6 Dinas Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta.*

Siregar, N. M. 2016. Pengembangan Model Permainan Tradisional Tali Merdeka Daerah Riau. *Prosiding Seminar FIK UNJ. 1*(1).

Suryawan, I. G. A. J. 2018. Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya. 2*(2).

Tedi, William. 2015. Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Anak Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu. *Jurnal Sociologique. 3*(4).

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Widaty, C., Apriati, Y., & Asmin, T. 2021. Pergeseran Permainan tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 di Kota Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi, 3(*2).

Wijayanti, Rina. 2014. Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini. 5*(1).

Laman

Azura, Mutia. 2023. *Genre Slice of Life: Makna hingga Rekomendasi Tontonan. https://www.inilah.com/slice-of-life-makna-rekomendasi-tontonan.* Diakses 27 Juli 2023.

Bayu, Dimas. 2022. *Remaja Paling Banyak Gunakan Internet di Indonesia pada 2022. https://dataindonesia.id/internet/detail/remaja-paling-banyak-gunakan-internet-di-indonesia-pada-2022.* Diakses 20 Oktober 2023.

Dibya, Nikki. *Make Your One Shot Count. https://karyakarsa.com/dewe/make-your-one-shot-count.* Diakses 24 April 2024.

Karina, Sitta. 2021. *Bagaimana Cara Menentukan Nama Tokoh yang Bagus untuk Cerita. https://blog.sittakarina.com/cara-menentukan-nama-tokoh-yang-bagus-untuk-cerita/* . Diakses 17 Juli 2024.

Natasya, A. R. *Genre yang Biasa Ada dalam Kategori Buku Fiksi. https://www.gramedia.com/blog/genre-yang-biasa-ada-dalam-kategori-buku-fiksi/?srsltid=AfmBOoplO7l_eEtCnLgV8JtHG8YhOqoXQdC-xX4BQj_ZCZ23C9EEAPsa.* Diakses 24 April 2024.

NeuroSerum Indonesia Consumers Trend 2021: Social Media Impact in Kids. https://neurosensum.com/indonesian-consumer-trends-2021/. Diakses 20 Oktober 2023.

Permainan Tradisional Gobak Sodor. https://smpn2tuntang.sch.id/permainan-tradisional-gobak-sodor/. Diakses 17 Juli 2024.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Rozy, M. F. 2022. *Rekomendasi Bacaan Komik Slice of Life untuk Menemani Harimu*. *https://www.gramedia.com/blog/rekomendasi-bacaan-komik-slice-of-life-untuk-menemani-harimu/?srsltid=AfmBOoqn2HG826ZdbD3uFho42CXBVH7FPRMC0cMTklygsEtynAnHA3Ku.* Diakses 27 Juli 2023.

Sarosa, A. P. 2018. *Pentingnya Anak Berinteraksi dengan Teman Sebaya dari Kecil*. *https://www.tempo.co/arsip/pentingnya-anak-berinteraksi-dengan-teman-sebaya-dari-kecil--789336.* Diakses 28 Juli 2024.

Yusuf, A. E. 2020. *Kedudukan Manusia Sebagai Makhluk Sosial*. *https://binus.ac.id/character-building/2020/12/kedudukan-manusia-sebagai-makhluk-sosial/.* Diakses 27 Juli 2024.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta