

# PERANCANGAN KOMIK PERMAINAN TRADISIONAL

Oleh

**Stefan Ulrich Kraemer**

**NPM:1401111394**

## ABSTRAK

Permainan tradisional di Indonesia merupakan salah satu bentuk *folklore* yaitu berupa permainan yang beredar secara lisan di antara anggota tradisi budaya tertentu, diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Menurut Misbach (2006) terdapat 8 aspek yang menstimulasi perkembangan anak-anak yaitu: aspek motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral. Selain dari nilai-nilai budaya yang terkandung dan diajarkan dalam permainan tradisional, menurut Dharmamulya (1996) permainan tradisional dapat melatih perkembangan motorik anak-anak yang penting untuk membantu perkembangan otot dan tulang. Kita dapat melihat perkembangan permainan modern, jenis permainan seperti *video game* dan *gadget* populer di kalangan anak-anak zaman sekarang.

Pemakaian *gadget* yang berlebihan di usia dini dapat mengganggu perkembangan berempati, sosial, dan pemecahan masalah yang biasanya diperoleh anak dengan menjelajahi, bermain, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Salah satu aspek yang paling penting dalam perkembangan anak adalah perkembangan motorik dan interaksi sosial. Dalam umur 6-12 tahun, anak-anak memerlukan stimulasi perkembangan motorik dan sosial agar dapat berkembang dengan optimal. *Video game* kurang mendukung perkembangan aspek motorik dan sosial karena kurang adanya pergerakan fisik, latihan empati dan relasi sosial langsung. Hal-hal tersebut dapat diakomodir dengan memainkan permainan tradisional yang melibatkan gerakan fisik dan interaksi sosial antara teman bermain lainnya. *Gadget* dan *video game* hanyalah beberapa dari banyak sarana hiburan dan edukasi yang digunakan oleh anak-anak dan remaja. Komik cetak adalah salah satu sarana yang populer tersebut.

Pada perancangan tugas akhir ini Penulis bekerja sama dengan penerbit buku m&c! sebagai lembaga terkait guna membantu perancangan tugas akhir pada tahap *budgeting* dan penjualan serta distribusi buku.

Hasil akhir karya adalah buku komik yang ditujukan untuk anak berusia 6 sampai 12 tahun. Komik bertujuan untuk memberikan informasi dan mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional.

Kata Kunci: Komik, Permainan Tradisional, Perkembangan Anak