

## ABSTRAK

### **Melisa Putriadi : Perancangan Komik Permainan Tradisional *Sipak Tekong* di Kecamatan Patamuhan Kabupaten Padang Pariaman.**

Permainan tradisional *Sipak Tekong* adalah permainan yang telah diturunkan oleh masyarakat Indonesia sejak dahulunya. Permainan ini berbentuk sebuah permainan petak umpet yaitu ada yang bersembunyi dan ada yang mencari. Bagi yang mencari akan menutup mata di area *Tekong* yang menjadi pusat perebutan dan pertahanan antara pesembunyi dengan pencari selama permainan berlangsung. Permainan ini umumnya ada di beberapa daerah di Indonesia, namun disini penulis melakukan survey di daerah kecamatan Patamuhan kabupaten Padang Pariaman.

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak berumur 7—15 tahun baik laki-laki maupun perempuan. Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan *Sipak Tekong* ini biasanya menggunakan *Tekong* atau kaleng bekas minuman atau makanan lalu diisi batu kerikil hingga saat pesembunyi memiliki kesempatan untuk menendang *Tekong* ketika pencari sedang asik mencari lawan yang lain sedang bersembunyi, kaleng tersebut akan mengeluarkan bunyi. Maka pesembunyi yang lain yang sudah ditemukan akan dapat kembali bersembunyi.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di kalangan masyarakat, permainan *Sipak Tekong* ini sudah hampir dilupakan oleh anak-anak karena lebih banyaknya minat anak-anak terhadap permainan-permainan baru yang lebih modern. Dan belum adanya promosi yang lebih baik mengenai permainan ini yang mampu mengingatkan kembali masyarakat terutama anak-anak bahwa permainan tradisional *Sipak Tekong* ini sangat banyak manfaatnya jika terus dimainkan.

Perancangan komik mengenai permainan tradisional *Sipak Tekong* ini bertujuan untuk mempelajari secara dalam dan dapat mengingatkan kembali masyarakat akan tradisi serta kebudayaan yang pantas untuk dipertahankan. Selain media komik promosi ini juga didukung oleh media-media lainnya seperti baju kaos, kartu bergambar, pin, tas, stiker, kalender, mug, buku catatan, dan toples permen.

Perancangan media ini berdasarkan teori analisis data 5W1H, dengan mengikuti jalur analisis data tersebut dapat diketahui secara rinci mengenai bagaimana perancangan media yang lebih baik dan menarik untuk promosi permainan tradisional *Sipak Tekong*. Berdasarkan hasil perancangan komik ini dapat menjadi sarana atau media yang mampu menyita perhatian dari masyarakat luas terutama anak-anak terhadap pantasnya permainan tradisional *Sipak Tekong* ini kembali dimeriahkan.

Kata Kunci: *Sipak Tekong*, Tradisi, Komik.