

**PERANCANGAN KOMIK PERMAINAN TRADISIONAL *SIPAK TEKONG*  
DI KECAMATAN PATAMUAN KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Studi Desain Komunikasi Visual*



Oleh  
**MELISA PUTRIADI**  
53174/2010

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2014**

**PERSETUJUAN KARYA AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK PERMAINAN TRADISIONAL  
SIPAK TEKONG DI KECAMATAN PATAMUAN KABUPATEN  
PADANG PARIAMAN**

Nama : Melisa Putriadi  
NIM : 53174/2010  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Juni 2014

Disetujui dan Disahkan oleh,

Pembimbing I



**Drs. Syaifwan, M. Si**  
NIP.19570101.198103.1.010

Pembimbing II



**Drs. Syafril R, M. Sn**  
NIP. 19590420.198503.1.004

**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan Seni Rupa**



**Dr. Yahya, M. Pd**  
NIP. 19640107.199001.1.001

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah berhasil dipertahankan didepan Tim Penguji Karya  
Akhir/Skripsi Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul: Perancangan Komik Permainan *Sipak Tekong* di Kecamatan Patamuan  
Kabupaten Padang Pariaman

Nama : Melisa Putriadi  
NIM : 53174/2010  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Juni 2014

Tim Penguji,

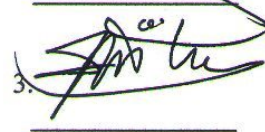
Nama/ NIP

Tanda Tangan

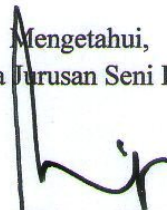
1. Ketua : **Ishakawi, S. Pd., M.Ds**  
NIP.19621115.198911.1001
2. Sekretaris : **San Ahdi, S. Sn., M.Ds**  
NIP.19791216.200812.1.004
3. Anggota : **Riri Trinanda, S. Pd**  
NIP.19801023.200812.1.002

1.   
\_\_\_\_\_

2.   
\_\_\_\_\_

3.   
\_\_\_\_\_

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Seni Rupa



**Dr. Yahya, M.Pd**  
NIP. 19640107.199001.1.001

**SURAT PERNYATAAN  
KEASLIAN NASKAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melisa Putriadi  
NIM : 53174  
Jurusan : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis saya, Karya Akhir dengan judul “Perancangan Komik Permaianan *Sipak Tekong* di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya Tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari Pembimbing.
3. Di dalam Karya Tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis ataupun dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juni 2014

  
Melisa Putriadi  
NIM. 53174/10

## PASAMBAHAN

(Asyhadu allaa illaha illaAllah, waasyhadu anna Muhammadarrasulullah, Allahumma shaaliala sayidina Muhammad, waala aly sayidina Muhammad S.A.W)

Malam telah usai diiringi satu cahaya bintang yang teramat benderang,

Cahaya itu bersinar dari ufuk timur...

Gelap telah memudar diujung fajar, sinarnya mengintip berlahan

Membangunkan ku dari mimpi... mimpi yang teramat panjang,

Saat terjaga selimut tidak lagi ada di sisi...

Rasa dingin ini hanya bisa diobati bersama cahaya mentari yang baru menghampiri...

Siap untuk melangkah menerpa panasnya matahari,

Untuk mewujudkan mimpi hingga akhir tetesan keringat di senja hari...

Lalu berakhir dalam tidur lelap bersama hangatnya sinar rembulan...

Semuanya terasa mudah, hanya dengan menjalani...

Special Thank's to Mama (Almh. Jaminar)

TERIMA KASIH untuk Papa (Jahardi) and his wife, brother Uda (Ridho Virgonal), my grandma Mak uwo (Munah), Amak (Jamini) and Abak, Ndetek (Jasmaliar) and Apak (Rafli), Tante elok (Jarumis) and bang Jeki Irwanto, sister Ayank (Refnita Febriani), Teti (Nurmiyeti) damen, Medrikah Sagra, daris (Nurrisman) sebagai Produsen. Laskar Sipak Tekong Fagel, Dikhal, Adrian and Friends, Fadil, Wirangga, Ikim, Nasywa, Nasya, Ipir, Babang Dedek, Farisa, maktam Budin, mak Godok, dan kampung Sungai Durian, sebagai Artistik. My Bestfriends Enno-Nilam and Ibu Latifa, Ami-xan and Ama, sebagai dubbing. Tia Edek, Bundo Wati, Titi Rina Ica Gendut dan Mama, Dewi and mbayu (rahma dewi wahyuni), Iren Nelvi, Popi, Oci Iwit, Wiwi Winda Imel, sebagai cameramen, and Furi Dila Nunuk, Mutia Sari, Oya Mami, Merry Ema Memi, Vita Uci, Afni Rahma dan semua keluarga besar KSR PMI Unit UNP, sebagai musical. And Saidati sebagai Naskah. And thanks to my new family Love (Mama Frenti Zurni, Ayah Wedrizal, Elsa Fajri Arief +moci<kucing> dan karaci<kura-kura>) sebagai Lighting... and Finally my Angel Dori Fedriwel (chiiedori Qinoy) sebagai Editting.. LOVE U AND LOVE U ALL ^ \_\_\_\_\_ ^ .:\* .:\* .:\*

## 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.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmad dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Akhir yang berjudul **“Perancangan Komik Permainan Tradisional *Sipak Tekong* di Kecamatan Patamuhan Kabupaten Padang Pariaman”**.

Laporan perancangan Karya Akhir diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang pendidikan Strata I (S1). Dalam laporan ini nantinya dapat memberikan wawasan tentang bagaimana melakukan promosi dengan baik dan benar, yang sesuai dengan konsep yang ada di dalam komunikasi visual.

Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Drs. Syafwan, M. Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis serta memberikan kritik, saran, ide dan gagasan tentang pembuatan serta penulisan karya akhir yang baik dan benar.
2. Drs. Syafril R., M. Sn. (Alm) sebagai Dosen Pembimbing II yang telah menolong dan melengkapi kekurangan dalam membuat Laporan Karya Akhir ini.
3. Drs. Ady Rosa, M. Sn. (Alm) sebagai Pembimbing Akademik. Dr. Yahya, M.Pd. Ketua dan Drs. Ariusmedi, M.Sn. Sekretaris Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah membantu kelancaran penulisan Karya Akhir ini.

4. Para dosen pengajar yang telah mengajarkan serta memberikan banyak ilmu mengenai desain komunikasi visual hingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini.
5. Ayahanda dan Ibunda beserta keluarga tercinta yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini.
6. Teman-teman penulis baik satu program studi Desain Komunikasi Visual, Unit Kegiatan KSR-PMI Unit UNP maupun teman-teman luar kelas.

Padang, Juni

2013

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING</b>	
<b>PENGESAHAN DOSEN PENGUJI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Perancangan .....	5
F. Orisinalitas.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Praksis.....	7
1. Permainan <i>Sipak Tekong</i> .....	7
a. Pengertian.....	7
b. Sejarah.....	7
c. Pemain Sipak Tekong.....	9
d. Peralatan .....	9
e. Cara Bermain.....	10
f. Manfaat Bermain.....	12
g. Tanggapan Mengenai Permainan .....	13
2. Kecamatan Patamuan .....	14
3. Dokumentasi.....	16
B. Kajian Toritis.....	21
1. Kebudayaan Minangkabau .....	21

a.	Asal Usul Minangkabau .....	22
b.	Aturan Adat Minangkabau .....	23
c.	Wilayah Minangkabau .....	24
2.	Permainan .....	24
3.	Permainan Tradisional .....	25
4.	Permainan Tradisional Minangkabau .....	25
5.	Komik .....	32
a.	Pengertian Komik .....	32
b.	Sejarah Komik .....	33
c.	Macam-Macam Komik .....	34
d.	Jenis-Jenis Komik .....	36
e.	Gaya/Bentuk Komik .....	38
f.	Metode Berpikir dalam Merancang Komik .....	39
g.	Aksi dalam Komik .....	39
h.	Teknik Menggambar Komik .....	40
i.	Hari Komik Sedunia .....	41
6.	Ilustrasi .....	41
7.	Proporsi Anatomi dan Karakter Tubuh .....	45
8.	Pengerjaan dalam Adobe Photoshop .....	46
C.	Karya Relevan .....	47
D.	Kerangka Konsptual .....	51
<b>BAB III</b>	<b>METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>52</b>
A.	Metode Pengumpulan Data .....	52
B.	Analisis Data .....	52
C.	Pendekatan Kreatif .....	56
1.	Tujuan Kreatif .....	56
2.	Strategi Kreatif .....	57
3.	Program Kreatif .....	58
D.	Media Utama dan Pendukung .....	63
E.	Jadwal kerja .....	65
<b>BAB IV</b>	<b>PERANCANGAN VISUAL.....</b>	<b>66</b>

A. Teori Media .....	66
1. Konsep Visual .....	66
2. Konsep Verbal .....	67
3. Unsur-Unsur Media .....	68
B. Program Kreatif .....	71
1. Media Utama .....	71
2. Media Pendukung .....	101
C. Layout .....	105
1. Layout Kasar .....	105
2. Layout Eksekusi .....	111
3. Layout Komprehensif .....	120
4. Final Desain .....	125
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>126</b>
A. Simpulan .....	126
B. Saran .....	126

**DAFTAR RUJUKAN**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Membuat lingkaran letak Tekong .....	16
Gambar 2.	Menemukan kaleng bekas .....	16
Gambar 3.	Mengisi kaleng dengan kerikil .....	17
Gambar 4.	Hompimpa untuk memulai permainan .....	17
Gambar 5.	Menutup mata bagi yang kalah .....	17
Gambar 6.	Bersembunyi .....	18
Gambar 7.	Mencari pesembunyi .....	18
Gambar 8.	Menendang <i>Tekong</i> .....	18
Gambar 9.	Menemukan pesembunyi .....	19
Gambar 10.	Berebut <i>Tekong</i> .....	19
Gambar 11.	Semua pesembunyi ditemukan .....	19
Gambar 12.	Berpacu main Layang-layang .....	26
Gambar 13.	Mengulur benang .....	26
Gambar 14.	Selesai bermain Layang-layang .....	26
Gambar 15.	Meloncati Tali .....	28
Gambar 16.	Mengait tali dengan kaki .....	28
Gambar 17.	Mencoba menggeser kelereng lawan .....	30
Gambar 18.	Menembak kelereng lawan .....	30
Gambar 19.	Poster komik Detective Conan .....	36
Gambar 20.	Poster komik Giant Killing .....	36
Gambar 21.	Bayblade .....	46
Gambar 22.	Tokoh 1 .....	75
Gambar 23.	Ilustrasi Ajeo .....	75
Gambar 24.	Tokoh 2 .....	75
Gambar 25.	Ilustrasi Uda Icing .....	75
Gambar 26.	Tokoh 3 .....	76
Gambar 27.	Ilustrasi Mak Etek Ijon .....	76
Gambar 28.	Tokoh 4 .....	76
Gambar 29.	Ilustrasi Cuniang .....	76

Gambar 30.	Tokoh 5 .....	77
Gambar 31.	Ilustrasi Amaik .....	77
Gambar 32.	Tokoh 6 .....	77
Gambar 33.	Ilustrasi Udin-Udan .....	77
Gambar 34.	Tokoh 7 .....	78
Gambar 35.	Ilustrasi Cidah .....	78
Gambar 36.	Tokoh 8 .....	78
Gambar 37.	Ilustrasi Inyiak Tamudin .....	78
Gambar 38.	Tokoh 9 .....	79
Gambar 39.	Ilustrasi Amak .....	79
Gambar 40.	Tokoh 10 .....	79
Gambar 41.	Ilustrasi Pak Joko .....	79
Gambar 42.	<i>Storyboard 2</i> .....	80
Gambar 43.	<i>Storyboard 3</i> .....	80
Gambar 44.	<i>Storyboard 9</i> .....	80
Gambar 45.	<i>Storyboard 10</i> .....	80
Gambar 46.	<i>Storyboard 12</i> .....	81
Gambar 47.	<i>Storyboard 13</i> .....	81
Gambar 48.	<i>Storyboard 14</i> .....	81
Gambar 49.	<i>Storyboard 21</i> .....	81
Gambar 50.	Sampel 1 penentuan latar komik .....	82
Gambar 51.	Sampel 2 penentuan latar komik .....	82
Gambar 52.	Sketsa 1 .....	83
Gambar 53.	Sketsa 2 .....	83
Gambar 54.	Sketsa 3 .....	83
Gambar 55.	Sketsa 4 .....	83
Gambar 56.	Sketsa 5 .....	84
Gambar 57.	Sketsa 6 .....	84
Gambar 58.	Sketsa 7 .....	84
Gambar 59.	Sketsa 8 .....	84
Gambar 60.	Sketsa 9 .....	85

Gambar 61.	Sketsa 10 .....	85
Gambar 62.	Sketsa 11 .....	85
Gambar 63.	Sketsa 12 .....	85
Gambar 64.	Sketsa komputer 1 .....	86
Gambar 65.	Sketsa komputer 2 .....	86
Gambar 66.	Sketsa komputer 3 .....	86
Gambar 67.	Sketsa komputer 4 .....	86
Gambar 68.	Sketsa komputer 5 .....	87
Gambar 69.	Sketsa komputer 6 .....	87
Gambar 70.	Sketsa komputer 7 .....	87
Gambar 71.	Sketsa komputer 8 .....	87
Gambar 72.	Sketsa komputer 9 .....	88
Gambar 73.	Sketsa komputer 10 .....	88
Gambar 74.	Sketsa komputer 11 .....	88
Gambar 75.	Sketsa komputer 12 .....	88
Gambar 76.	Sketsa komputer 13 .....	89
Gambar 77.	Sketsa komputer 14 .....	89
Gambar 78.	Sketsa komputer 15 .....	89
Gambar 79.	Sketsa komputer 16 .....	89
Gambar 80.	Warna 1 .....	90
Gambar 81.	Warna 2 .....	90
Gambar 82.	Warna 3 .....	90
Gambar 83.	Warna 4 .....	90
Gambar 84.	Warna 5 .....	91
Gambar 85.	Warna 6 .....	91
Gambar 86.	Warna 7 .....	91
Gambar 87.	Warna 8 .....	91
Gambar 88.	Warna 9 .....	92
Gambar 89.	Warna 10 .....	92
Gambar 90.	Warna 11 .....	92
Gambar 91.	Warna 12 .....	92

Gambar 92.	Warna 13 .....	93
Gambar 93.	Warna 14 .....	93
Gambar 94.	Warna 15 .....	93
Gambar 95.	Warna 16 .....	93
Gambar 96.	Dialog 1 .....	94
Gambar 97.	Dialog 2 .....	94
Gambar 98.	Dialog 3 .....	94
Gambar 99.	Dialog 4 .....	94
Gambar 100.	Dialog 5 .....	95
Gambar 101.	Dialog 6 .....	95
Gambar 102.	Dialog 7 .....	95
Gambar 103.	Dialog 8 .....	95
Gambar 104.	Dialog 9 .....	96
Gambar 105.	Dialog 10 .....	96
Gambar 106.	Dialog 11 .....	96
Gambar 107.	Dialog 12 .....	96
Gambar 108.	Dialog 13 .....	97
Gambar 109.	Dialog 14 .....	97
Gambar 110.	Dialog 15 .....	97
Gambar 111.	Dialog 16 .....	97
Gambar 112.	Dialog 17 .....	98
Gambar 113.	Dialog 18 .....	98
Gambar 114.	Dialog 19 .....	98
Gambar 115.	Dialog 20 .....	98
Gambar 116.	<i>Editing 1</i> .....	99
Gambar 117.	<i>Editing 2</i> .....	99
Gambar 118.	<i>Editing 3</i> .....	99
Gambar 119.	<i>Editing 4</i> .....	99
Gambar 120.	<i>Editing 5</i> .....	100
Gambar 121.	<i>Editing 6</i> .....	100
Gambar 122.	<i>Editing 7</i> .....	100

Gambar 123.	<i>Editing 8</i> .....	100
Gambar 124.	<i>Editing 9</i> .....	101
Gambar 125.	<i>Editing 10</i> .....	101
Gambar 126.	<i>Editing 11</i> .....	101
Gambar 127.	<i>Editing 12</i> .....	101
Gambar 128.	<i>Editing 13</i> .....	102
Gambar 129.	<i>Editing 14</i> .....	102
Gambar 130.	<i>Editing 15</i> .....	102
Gambar 131.	<i>Editing 16</i> .....	102
Gambar 132.	<i>Editing 17</i> .....	103
Gambar 133.	<i>Editing 18</i> .....	103
Gambar 134.	<i>Editing 19</i> .....	103
Gambar 135.	<i>Editing 20</i> .....	103
Gambar 136.	<i>Lay Out kasar Kartu Bergambar ALTERNATIF I</i> .....	107
Gambar 137.	<i>Lay Out kasar Kartu Bergambar ALTERNATIF II</i> .....	108
Gambar 138.	<i>Lay Out kasar Baju Kaos ALTERNATIF I</i> .....	108
Gambar 139.	<i>Lay Out kasar Baju Kaos ALTERNATIF II</i> .....	108
Gambar 140.	<i>Lay Out kasar Tas ALTERNATIF I</i> .....	109
Gambar 141.	<i>Lay Out kasar Tas ALTERNATIF II</i> .....	109
Gambar 142.	<i>Lay Out kasar Kalender ALTERNATIF I</i> .....	109
Gambar 143.	<i>Lay Out kasar Kalender ALTERNATIF I</i> .....	109
Gambar 144.	<i>Lay Out kasar X Banner ALTERNATIF I</i> .....	110
Gambar 145.	<i>Lay Out kasar X Banner ALTERNATIF II</i> .....	110
Gambar 146.	<i>Lay Out kasar Buku Catatan ALTERNATIF I</i> .....	111
Gambar 147.	<i>Lay Out kasar Buku Catatan ALTERNATIF II</i> .....	111
Gambar 148.	<i>Lay Out kasar Cover CD ALTERNATIF I</i> .....	112
Gambar 149.	<i>Lay Out kasar Cover CD ALTERNATIF II</i> .....	112
Gambar 150.	<i>Lay Out kasar Pin ALTERNATIF I</i> .....	113
Gambar 151.	<i>Lay Out kasar Pin ALTERNATIF II</i> .....	113
Gambar 152.	<i>Lay Out kasar Mug ALTERNATIF I</i> .....	113
Gambar 153.	<i>Lay Out kasar Mug ALTERNATIF II</i> .....	113

Gambar 154.	<i>Lay Out</i> kasar Stiker ALTERNATIF I.....	114
Gambar 155.	<i>Lay Out</i> kasar Stiker ALTERNATIF II .....	114
Gambar 156.	<i>Lay Out</i> kasar Toples Permen ALTERNATIF I.....	114
Gambar 157.	<i>Lay Out</i> kasar Toples Permen ALTERNATIF II.....	114
Gambar 158.	Alternatif Kartu Bergambar I.....	115
Gambar 159.	Alternatif Kartu Bergambar II.....	115
Gambar 160.	Alternatif Baju Kaos I.....	116
Gambar 161.	Alternatif Baju Kaos II.....	116
Gambar 162.	Alternatif Tas I.....	117
Gambar 163.	Alternatif Tas II.....	117
Gambar 164.	Alternatif Kalender I.....	117
Gambar 165.	Alternatif Kalender II.....	117
Gambar 166.	Alternatif X Banner I.....	118
Gambar 167.	Alternatif X Banner II.....	118
Gambar 168.	Alternatif Buku Catatan I.....	119
Gambar 169.	Alternatif Buku Catatan II.....	119
Gambar 170.	Alternatif Cover CD I.....	120
Gambar 171.	Alternatif Cover CD II.....	120
Gambar 172.	Alternatif Pin I.....	120
Gambar 173.	Alternatif Pin II.....	120
Gambar 174.	Alternatif Mug I.....	121
Gambar 175.	Alternatif Mug II.....	121
Gambar 176.	Alternatif Stiker I.....	121
Gambar 177.	Alternatif Stiker II.....	121
Gambar 178.	Alternatif Toples Permen I.....	121
Gambar 179.	Alternatif Toples Permen II.....	121
Gambar 180.	<i>Lay Out</i> Komprehensif Kartu Bergambar.....	122
Gambar 181.	<i>Lay Out</i> Komprehensif Baju Kaos.....	122
Gambar 182.	<i>Lay Out</i> Komprehensif Tas.....	123
Gambar 183.	<i>Lay Out</i> Komprehensif Kalender.....	123
Gambar 184.	<i>Lay Out</i> Komprehensif X Banner.....	124

Gambar 185.	<i>Lay Out</i> Komprehensif Buku Catatan.....	124
Gambar 186.	<i>Lay Out</i> Komprehensif Cover CD .....	125
Gambar 187.	<i>Lay Out</i> Komprehensif Pin .....	125
Gambar 188.	<i>Lay Out</i> Komprehensif Mug .....	125
Gambar 189.	<i>Lay Out</i> Komprehensif Stiker .....	126
Gambar 190.	<i>Lay Out</i> Komprehensif Toples Permen.....	126
Gambar 191.	Final Desain Buku Catatan.....	126

## DAFTAR TABEL

Table 1.	Biaya Produksi Komik.....	62
Table 2.	Biaya Produksi Mdia Pendukung .....	62
Table 3.	Jadwal Kerja .....	65
Table 4.	Psikologi Warna.....	70

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Permainan merupakan suatu kegiatan yang memiliki ide-ide dan aturan menarik yang menyenangkan untuk semua kalangan terutama anak-anak. Permainan dilihat secara umum dapat dijelaskan sebagai suatu pekerjaan yang melibatkan keseimbangan otak kanan dan otak kiri yang berkolaborasi untuk melakukan hal-hal tertentu dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu sarana belajar untuk mengembangkan akal dan fisik secara bersamaan. Menurut pengamatan penulis dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering menjadikan permainan sebagai selingan dalam waktu istirahat dari tugas-tugas wajib. Dengan adanya permainan, manusia dapat lebih santai dalam menghadapi ketegangan masalah-masalah yang sedang dihadapi.

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang telah ada semenjak dahulunya, kemudian diturun-temurunkan. Permainan tradisional merupakan permainan yang menggunakan alat seadanya atau alami. Permainan tradisional ada di setiap daerah Indonesia, namun ada yang masih mempertahankan tanpa merubah cara-caranya, dan ada yang meninggalkannya oleh sebab perkembangan zaman. Kemudian ada yang menyesuaikan permainan tradisional mengiringi perkembangan zaman. Dibalik itu ada hal-hal yang perlu diperhatikan terhadap permainan tradisional, sebagaimana tujuan permainan tradisional yaitu untuk hiburan, berkompetisi, dan berguna untuk

melatih panca indera, bahasa, atau anggota tubuh lainnya. Sedangkan permainan modern melatih konsentrasi dan kecekatan anggota tubuh saja dalam merespon masalah yang sedang dihadapi. Akan tetapi ada hal penting yang tidak ditemukan pada permainan modern seperti sosialisasi, kreatifitas anak, objektivitas serta keaktifan pergerakan seluruh (Herron dan Sutton dalam Fainka Putra, Rabu 04/03/2009 - 15:33 WIB: [www.padang-today.com](http://www.padang-today.com)). Permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan, tentunya permainan tradisional juga mengalami perubahan sesuai dengan perubahan budaya di masyarakat.

Permainan tradisional Minangkabau juga sudah teralihkan dengan munculnya permainan-permainan modern yang berdampak negatif terhadap permainan tradisional, permainan tradisional Minangkabau tersebut seperti permainan *Sipak Tekong*, layang-layang, gundu, *kajai*, patok lele, dan lain sebagainya. Sangat memperhatikan jika beberapa tahun lagi permainan tradisional Minangkabau ini hanya tinggal nama dan cerita bagi anak-anak Minangkabau. Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, bisa dikatakan bahwa permainan tradisional Minangkabau sudah mulai memudar dan tidak terlihat lagi masyarakat dan anak-anak memainkan. Hal itu dikuatkan oleh pendapat Jonni (2010: 4) bahwa “...yang menyebabkan kita merasa takut kalau tidak diinventarisasikan permainan rakyat ini banyak yang sudah dilupakan orang dan akan lenyap sebagai warisan budaya kita yang tidak sedikit nilainya”. Maka dari itu penulis bermaksud untuk mengangkat permainan tradisional Minangkabau agar dapat berperan pada perkembangan

teknologi canggih seperti layaknya permainan-permainan *Playstation* yang beberapa di antaranya berangkat dari tradisi misalnya seperti *Bayblade*, yang berawal dari permainan tradisional *Gasing*. Disini penulis ingin membahas mengenai salah satu permainan tradisional di Minangkabau yaitu *Sipak Tekong* karena menurut pengamatan penulis di lingkungan masyarakat, permainan *Sipak Tekong* merupakan permainan yang melengkapi tujuan diatas.

Permainan tradisional *Sipak Tekong* adalah permainan yang telah diturun-temurunkan oleh masyarakat Indonesia sejak dahulunya. Permainan ini berbentuk sebuah permainan petak umpet yaitu ada yang bersembunyi dan ada yang mencari. Permainan ini umumnya ada di beberapa daerah di Indonesia, namun disini penulis melakukan survey di daerah kecamatan Patamuan kabupaten Padang Pariaman. Dilihat dari namanya permainan ini sangat menarik dan bersemangat, baik pemainnya, cara bermain, dan makna yang tersirat dalam permainan tersebut. Oleh sebab itu penulis akan membuat sebuah media komunikasi visual agar permainan tradisional ini tidak punah dan hanya menjadi cerita-cerita legenda bagi masyarakat dan anak-anak sekarang maupun yang akan datang, yakni dengan cara melestarikan permainan tradisional *Sipak Tekong* melalui media Komik.

Komik merupakan media menarik hingga saat ini untuk anak-anak, remaja bahkan dewasa, karena bahasa gambar mampu memunculkan karakter dan ciri khas tokoh-tokoh yang ada dalam cerita hingga cerita mudah diingat dan dipahami. Komik akan dibuat dalam bentuk cerita seri yang menarik dan

menceritakan bentuk permainan tradisional *Sipak Tekong* serta sejarah yang dikaitkan dengan adanya permainan ini. Ceritanya penulis khususkan pada permainan tradisional *Sipak Tekong* di Kecamatan Patamuan, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat. Kecamatan Patamuan terletak dekat perbukitan yang menghubungkan kabupaten Padang Pariaman dengan kabupaten Agam. Oleh karena itu, penulis mengangkat karya akhir ini dengan judul **“Perancangan Komik Permainan Tradisional *Sipak Tekong* di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari berbagai hal yang disebutkan pada latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah:

1. Hadirnya permainan modern yang dapat menggeser minat anak-anak untuk memainkan permainan tradisional.
2. Permainan tradisional Minangkabau sudah terlihat jarang dimainkan dan diminati anak-anak.
3. Permainan tradisional *Sipak Tekong* sebagai salah satu permainan tradisional Minangkabau merupakan permainan menarik serta banyak manfaat yang hampir tidak lagi digemari anak-anak.
4. Permainan tradisional *Sipak Tekong* di Minangkabau selama ini belum memiliki media promosi yang menarik hingga semakin kurang diminati anak-anak.
5. Belum adanya perancangan media Komik mengenai permainan tradisioanal *Sipak Tekong*.

### **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah perancangan media komik permainan tradisional Minangkabau *Sipak Tekong* di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas penulis merumuskan permasalahan, bagaimana visualisasi dan proses perancangan komik permainan tradisional Minangkabau *Sipak Tekong* di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman dilakukan?

### **E. Tujuan Perancangan**

Perancangan Komik ini bertujuan untuk menciptakan serta menjelaskan proses perancangan sebuah karya komik yang menarik tentang permainan *Sipak Tekong* sebagai salah satu permainan tradisional anak Minangkabau yang terdapat di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman.

### **F. Orisinalitas**

Sesuai penelusuran penulis, karya Akhir dengan judul “**Perancangan Komik Permainan Tradisional *Sipak Tekong* di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman**” yang penulis selesaikan ini adalah sebuah perancangan yang asli dari ide penulis, dan belum pernah menjadi sebuah pembahasan utama untuk pembuatan media Komik dari perancangan-perancangan yang telah ada sebelumnya. Perancangan ini adalah karya yang

dapat dipublikasikan karena memiliki ide kreatif, inovatif, serta komunikatif.

Maka dari itu dapat penulis katakan bahwa perancangan ini adalah *Original*.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan apa yang telah diuraikan pada masing-masing bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional Minangkabau *Sipak Tekong* ini mampu memasuki era permainan modern dengan hadirnya media-media yang temanya akan menjadi pembicaraan anak-anak. Dengan hadirnya Komik permainan *Sipak Tekong*, permainan ini juga dapat menjadi suatu permainan menarik yang harus dimainkan oleh anak-anak Minangkabau pada tiap-tiap daerah khususnya Sumatera Barat sebagai wujud pelestarian permainan tradisional yang kaya akan manfaat.

Perancangan media komik mengenai permainan tradisional *Sipak Tekong* ini, diharapkan mampu membawa dampak yang besar dalam membangun minat anak-anak untuk berpartisipasi dan belajar dalam melestarikan kebudayaan bangsa terutama permainan tradisional *Sipak Tekong*. Karena dilihat dari dampak media komik dikalangan anak-anak sangat besar pengaruhnya serta dengan mudah memposisikannya di pemikiran anak-anak dalam mengingat serta melakukan apa yang dilihat dalam komik tersebut.

### **B. Saran**

Dirancangnya media komik ini tidak hanya diharapkan dapat melestarikan permainan tradisional *Sipak Tekong* saja tetapi dapat menjadi pembelajaran kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa untuk lebih memperhatikan tradisi yang ada juga dapat mengambil makna serta manfaat

dalam tradisi yang telah ada hingga tetap mempertahankannya. Permainan tradisional *Sipak Tekong* seharusnya menjadi permainan wajib anak-anak sebagai pengganti olah raga dan dapat diperhatikan masyarakat dengan mengadakan semarak permainan *Sipak Tekong* pada tiap tahunnya di kecamatan Patamuan. Serta diharapkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dapat ikut serta menerbitkan Komik *Sipak Tekong* ini untuk dapat dibaca anak-anak di perpustakaan sekolah khususnya Sumatera Barat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman. 2011. *Nilai-Nilai Budaya dalam Kaba Minangkabau, Suatu Interpretasi Semiotik*. Padang: UNP Press.
- Apriyatno, Veri. 2013. *Cepat dan Mudah Belajar Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Kita.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Permuseuman. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dt. Sanggoeno Dirajo, Ibrahim. 2009. *Tambo Alam Minangkabau, Tatanan Adat Warisan Nenek Moyang Orang Minang*. Bukittiggi: Kristal Multimedia.
- Jonni. 2010. *Bahan Ajar Permainan Rakyat / Tradisional*. Padang: UNP Press
- Kiram, Abdul dan Kiram, Yeyen. 2003. *Raja Minangkabau dalam Lintasan Sejarah*. Padang: Museum Aditiyawarman.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Maharsi, Indiria. 2010. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Rohman, Abdul. 2010. *Drawing Magic Menggambar Manga*. Jakarta: AR Studio.
- Sarwono, Jhonatan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual* Yogyakarta: Andi Offset.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Susanto, Mike. 2002. *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah Seni Rupa)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Zain, Muhammad, Sutan. 1971. *Minangkabau dan Sejarah Ringkasnya*. Padang: Sri Darma.
- . 2012. *Manajemen Suku*. Jakarta: Solok Saiyo Sakato.
- . 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi ke Dua*. Jakarta: Balai Pustaka.