

**PERANCANGAN BUKU KOMIK PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN TEKNIK DIGITAL
PAINTING UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN SEBAGAI UPAYA
PELESTARIAN BUDAYA.**

Sigit Dwiki Darmawan¹, Siswo Martono², Dhika Yuan Yurisma³

S1 Desain Komunikasi Visual

Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 13420100038@stikom.edu, 2) Siswo@stikom.edu, 3) Dhika@stikom.edu

Abstract: *Traditional games, a game that has existed since antiquity, and is one of the many cultures that exist in Indonesia. Traditional game is often used as an activity to fill the spare time in antiquity. However, today traditional games are rarely encountered in many places, due to the declining interest of children today against traditional games. Thus the researchers made a comic book that themed traditional games, remember the children who still love the media of comics in the present day. Data collection techniques that will be used in searching for things related to traditional games are through observation, questionnaires, interviews, literature studies, competitor studies, and documentation. The data obtained will have an important role to the problems that arise on The design of traditional game comic books with digital painting techniques for children aged 6-12 years as an effort to preserve the culture, thus requiring a lot of accurate data so that the results obtained can be accounted for. This data is used to find out the initial concept in traditional game comic book design. The result of the design of traditional game comic books as well as the implementation of the media already contains informative and educative elements about the traditional game being lifted, namely the umper plot and the castles. Based on the keyword concept used that is delightfull. So it is expected to be a medium of entertainment as well as a fun learning media for the target audience, ie children aged 6-12 years.*

Kata Kunci: Perancangan, Buku komik, Permainan tradisional, Petak umpet, Benteng-bentengan, Delightfull, Digital painting.

Latar Belakang Masalah

Pengertian permainan tradisional menurut Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BP-PLSP, 2006), didalam buku yang berjudul “Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia” (2006:3). Permainan tradisional merupakan salah satu hasil dari budaya yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan, permainan tradisional lebih dominan dimainkan oleh lebih dari satu orang alias berkelompok sehingga mampu melatih interaksi dan kerjasama tim. Selain itu, alat atau perlengkapan yang digunakannya pun relatif sederhana.

permainan tradisional sangatlah populer pada jaman dahulu ketika teknologi masih belum berkembang. Masyarakat pada waktu itu lebih sering menggunakan waktunya untuk beraktivitas, salah satunya yakni dengan memainkan permainan tradisional untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional seringkali dimainkan oleh anak-anak pada saat itu, biasanya permainan dimulai ketika sepulang sekolah sampai petang.

Menurut santoso, pada jaman sekarang sudah jarang sekali dijumpai permainan tradisional yang biasa dilakukan oleh anak-anak karena proses memudarnya minat anak terhadap permainan tradisional, karena anak-anak jaman sekarang lebih tertarik dengan permainan modern (www.kompasiana.com).

Berdasarkan pernyataan diatas yang dikutip dari beberapa sumber, maka diangkatlah permainan tradisional dalam tugas akhir ini sebagai upaya pelestarian budaya agar tidak dilupakan oleh generasi penerus khususnya anak-anak.

Segmentasi yang digunakan dalam tugas akhir ini yaitu anak-anak berumur 6-12 tahun. Karena dalam usia 6-12 tahun, anak akan mampu mengasah dan menyerap banyak hal melalui permainan yang mereka mainkan. Antara lain, melatih interaksi dan komunikasi, keterampilan motorik, kemampuan sosialisasi, melatih kerjasama tim jika permainan yang dilakukan secara berkelompok, dan kompetisi yang membuat tumbuhnya rasa persaingan kepada anak (www.gemalaananda.sch.id).

Media yang digunakan dalam penyampaian informasi yaitu melalui komik. Pengertian komik menurut RA.Kosasih, merupakan media atau alat untuk bercerita. dan komik merupakan salah satu bacaan yang banyak digemari oleh anak-anak karena cerita yang asik untuk dibaca oleh mereka dan bersifat menghibur (Migotuwio, 2013:2). Di dalam komik juga terdapat gambar-gambar yang menarik sebagai penunjang untuk memikat hati si pembaca. Komik juga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi berfungsi sebagai media pembelajaran dan merupakan media komunikasi yang cukup kuat untuk menyampaikan suatu pesan melalui nilai karakter yang ada didalam komik tersebut Karena pada dasarnya, anak-anak memang suka meniru perilaku dari karakter yang mereka sukai (Nugraha,dkk, 2013:62,67).

Menurut Seto Mulyadi, membaca komik merupakan media yang menyenangkan bagi anak, karena komik mampu menyediakan sarana hiburan sekaligus pembelajaran bagi mereka. Banyak manfaat yang didapatkan dari membaca komik bagi anak-anak selain menjadi media pembelajaran, anak akan dituntut untuk berimajinasi dan membayangkan pergerakan tiap tokoh pada komik yang ia baca. Dan terutama untuk anak yang belum bisa membaca, media komik dapat membantu dalam memvisualisasikan imajinasi mereka melalui gambar yang disajikan (Amalia, 2014).

Dalam proses pembuatan buku komik, juga akan menggunakan teknik *Ditigal Painting*. *Digital Painting* merupakan metode penciptaan sebuah seni lukisan digital yang membentuk garis, gambar, dan warna yang berbentuk dari point / titik yang ada didalam monitor digital (Anjar , 2012:3). *Digital painting* merupakan media kreatif modern yang berkembang pesat, digital painting sering digunakan didalam sebuah industri seperti komik, buku ilustrasi, dan lainnya (Greenway,dkk, 2009:8).

Digital Painting memiliki beberapa kelebihan, selain karena peneliti lebih menguasai media Digital Painting sehingga hasil yang didapat lebih maksimal. Selain itu, kelebihan digital painting yang paling menonjol adalah warna yang dihasilkan lebih jelas, rata dan mudah dalam mencari pilihan warna, serta apabila terjadi kesalahan, proses Editing akan lebih mudah. Dan juga digital painting rata-rata

sering dipakai para komikus untuk membuat komik pada jaman sekarang, karena dinilai lebih minim pengeluaran biayanya, karena tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membeli peralatan seperti pensil, drawing pen, pewarna seperti cat air, dan lainnya. Karena semua fasilitas tersebut tersedia didalam software (Migotuwio, 2016:82).

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa buku komik dipilih sebagai media utama dalam pelestarian permainan tradisional. Dengan demikian, maka diangkatlah judul “Perancangan Buku Komik Permainan Tradisional Dengan Teknik *Digital Painting* Untuk Anak Usia 6-12 Tahun Sebagai Upaya Pelestarian Budaya”. yang akan dibuat dengan menerapkan pesan moral yang berupa kerjasama tim, kekompakan, kebersamaan, gotong royong. Sehingga memiliki banyak manfaat bagi anak-anak yang membacanya.

Jenis Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. menurut Moleong didalam bukunya yang berjudul “Metodologi penelitian kualitatif“ (2001:7). Metode kualitatif merupakan ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental pada tradisi tertentu bergantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang dalam bahasanya. Pendekatan yang dimaksud pada definisi tersebut diantaranya observasi, kuesioner, wawancara, dokumentasi, dan pengambilan data-data terkait.

Objek penelitian

Objek yang akan diteliti yakni melalui penggalian informasi seputar permainan tradisional yang diangkat yaitu petak umpet dan benteng-bentengan. Yang akan didiskusikan dengan pakar permainan tradisional dari DISPORA (Dinas Pemuda dan Olahraga) kota Surabaya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam mencari hal yang berkaitan dengan permainan tradisional adalah melalui observasi, kuesioner, wawancara, studi literatur, studi Eksisting, dan dokumentasi.

1. Wawancara:

Dalam penelitian ini, pihak yang akan berinteraksi langsung untuk diwawancara adalah Ibu Indah Sriutami, SE, MM selaku ketua KOTI (Komunitas Olahraga Tradisional Indonesia) dan selaku Kepala Bidang Olahraga Rekreasi dari DISPORA (Dinas Pemuda dan Olahraga) kota Surabaya. Didalam pertanyaan pada wawancara tersebut, akan diajukan beberapa pertanyaan yang bersifat umum mengenai seputar permainan tradisional seperti; definisi permainan tradisional, manfaat permainan tradisional petak umpet dan benteng-bentengan bagi anak-anak, permainan apa saja yang digemari anak-anak, upaya apa saja yang pernah dilakukan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional, dan lainnya.

2. Kuesioner:

Kuesioner akan disebar ke 50 siswa SDN Medokan Ayu 2, sebagai proses pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap buku komik permainan tradisional. Kuesioner tersebut akan dibuat dengan menerapkan skala guttman, skala gutman adalah sebuah metode kuesioner yang bersifat kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang tegas dari responden, dengan memberikan pilihan jawaban yang to the point seperti (Iya / Tidak, Setuju / Tidak setuju, Pernah / Belum pernah, dll).

3. Studi Literatur:

Pada metode ini akan digunakan berbagai sumber literatur baik jurnal, buku, dan internet yang bertujuan untuk mencari data-data yang berhubungan dengan permainan tradisional yang diangkat, yakni petak umpet dan benteng-bentengan.

4. Studi Eksisting:

Pada tahapan ini akan diterapkan proses perbandingan antara data penelitian terdahulu dan penelitian saat ini, salah satu yang menjadi objek pembandingan dalam penelitian kali ini adalah "Penciptaan Buku Komik Sebagai Upaya Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Remaja" oleh Rohry Dinda Pinasti karena kesamaan

topik yang diangkat didalam penelitiannya. Perbandingan akan dilakukan dari menganalisa karya yang telah dibuat, baik permainan yang diangkat didalam buku komiknya, alur cerita, serta teknik yang digunakan dalam menciptakan buku komiknya.

5. Dokumentasi:

Data-data yang berkaitan dengan perancangan buku komik permainan tradisional yang berupa hasil wawancara, foto, video, dan hasil observasi yang akan dicatat sebagai bahan pembahasan.

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono didalam bukunya yang berjudul "metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d" (2011:88). Teknik analisis data merupakan proses yang mencari serta menyusun data secara sistematis data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, studi literatur, dan observasi. Sehingga dapat mempermudah untuk diinformasikan kepada orang lain melalui reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah sebuah rangkuman, rangkuman yang dilakukan dari pemilihan hal-hal yang terpenting untuk dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang diperoleh akan memberikan gambaran yang cukup jelas sehingga mempermudah peneliti untuk pengumpulan data selanjutnya.

2. Penyajian Data

Setelah melalui proses reduksi data, maka langkah selanjutnya yakni penyajian data yang dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya dengan menggunakan teks yang bersifat naratif.

3. Penarikan Kesimpulan

Setelah melakukan metode reduksi data dan penyajian data, maka selanjutnya adalah menyimpulkan dan menverifikasi data-data yang diperoleh. Kesimpulan awal biasanya masih bersifat sementara, dan akan dirubah ketika menemukan bukti-bukti yang lebih kuat. Tetapi jika kesimpulan yang diambil pada tahap awal memiliki dukungan oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten, maka

kesimpulan yang dikemukakan tadi merupakan kesimpulan yang kredible.

Hasil dan Analisis Data

1. Wawancara dan Observasi

Berdasarkan wawancara dengan Indah Sriutami, SE, MM selaku Kepala Bidang Olahraga Rekreasi dari DISPORA (Dinas Pemuda Dan Olahraga), sekaligus ketua KOTI Surabaya (Komunitas Olahraga Tradisional Indonesia) cabang Surabaya. Maka diperoleh data mengenai permainan tradisional sebagai berikut:

- A. Bermula dari minat masyarakat terhadap permainan tradisional yang saat ini sedang mulai tumbuh. Hal tersebut dapat diketahui dari sebuah event yang diadakan oleh DISPORA di berbagai tempat yang mendapatkan respon positif dari masyarakat. Pada event tersebut diadakan total 11 permainan yakni: gobak sodor, benteng-bentengan, bakiak, egrang, bambu dorong, sumpitan, kasti, lari balok, lari batok, gepuk bantal, dan gasingan. Sedangkan untuk petak umpet masih belum bisa dilaksanakan karena faktor lokasi dan ketersediaan tempat yang cocok untuk bermain.
- B. Selanjutnya beberapa faktor penyebab penurunan jumlah anak yang bermain menurut Indah Sriutami, SE, MM. Yang beranggapan bahwa faktor penyebab permainan tradisional adalah kurangnya lahan yang luas untuk bermain. Saat ini lahan yang luas memang susah untuk dicari dibandingkan jaman dahulu, bahkan dikampung pun sekarang sudah sulit untuk mendapatkan lahan kosong untuk bermain karena banyak dipakai untuk keluar masuk kendaraan, oleh karena itu saat ini jarang sekali dijumpai anak-anak yang memainkan permainan tradisional dikampung. Disamping itu perilaku orang tua yang membatasi anaknya untuk bermain juga menjadi salah satu faktor. Padahal permainan tradisional memiliki banyak manfaat positif bagi anak-anak yang memainkannya.
- C. Menurut Indah Sriutami, SE, MM, beberapa manfaat yang akan didapatkan anak dalam bermain permainan tradisional khususnya petak umpet dan benteng-bentengan adalah:

- 1) Petak Umpet:
 - a) Melatih insting
 - b) Melatih saraf otak, pendengaran, dan penglihatan
 - c) Bersifat olahraga yang baik untuk tubuh.
 - d) Melatih kreativitas dalam menemukan tempat persembunyian
- 2) Benteng-Bentengan:
 - a) Melatih strategi dan pola berpikir
 - b) Motorik akan bekerja dari ujung kaki sampai ujung kepala
 - c) Melatih kerjasama tim
 - d) Bersifat olahraga
 - e) Melatih kesabaran
 - f) Menumbuhkan rasa persaingan
- D. Menurutnya juga, permainan tradisional tidak dikhususkan untuk suatu golongan, baik tua, muda, dan anak-anak bisa memainkannya. kecuali beberapa permainan yang memang tidak bisa dimainkan anak-anak seusia TK, seperti lari balok dan lari batok dikarenakan fisik mereka yang belum memumpuni untuk memainkan permainan tersebut.

2. Kuesioner

Kuesioner yang disebarakan yakni mengenai data2 terkait mengenai permainan tradisional kepada para murid SDN Medokan Ayu 2 yang bertujuan untuk mendapatkan data-data terkait mengenai minat mereka terhadap permainan tradisional, dari data tersebut akan menjadi acuan dalam pembuatan buku komik seperti desain karakter, dan lainnya.

3. Studi Literatur

Dalam studi literatur yang akan digunakan adalah beberapa jurnal pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai penurunan minat anak-anak terhadap permainan tradisional:

- a. Jurnal pertama Yang pertama adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Okky Rachma Fajrin pada tahun 2015 yang berjudul "Eksistensi Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Kalangan Anak Sekolah Dasar di SDNU-1 Trate Gresik". merupakan sebuah jurnal pendukung sebagai pembuktian bahwa permainan tradisional saat ini sedang menurun peminatnya.

- b. Pada penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Nugraha dan Yevi Pratama pada tahun 2016 yang berjudul “Memudarnya Minat Anak-Anak Terhadap Permainan Tradisional di Desa Rejasari Kecamatan Langensari Kota Banjar”, yang bertujuan untuk menganalisa faktor apa saja penyebab pemudaran minat anak-anak terhadap permainan tradisional.

4. Studi Eksisting

Studi Eksisting yang digunakan yaitu buku komik karya Rohry Dinda Pinasti yang merupakan mahasiswa STIKOM Surabaya jurusan DKV 2011, dalam penelitiannya yang berjudul “Penciptaan Buku Komik sebagai Upaya Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Remaja” dia menciptakan buku komik yang berjudul “AGILITY”. Pemilihan buku komik ini berdasar pada kesamaan tema yang diangkat yaitu permainan tradisional, serta kesamaan media yang dibuat yaitu buku komik. Dalam buku ini, mengangkat permainan kelereng dan gobak sodor. Buku ini memiliki target audiens para remaja SMP yang bertujuan sebagai upaya pengenalan.

Konsep dan Keyword

Analisis STP (*Segmentasi, Targeting, Positioning*)

1. Segmentasi

a. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.
 Usia : 25 hingga 50 tahun.
 Status Keluarga : Sudah menikah.
 Profesi : Pegawai negeri/swasta, dan wiraswasta.
 SES : Tipe A dengan pengeluaran lebih dari Rp 3.000.000 / bulan.

b. Geografis

Wilayah : Kota Surabaya.
 Populasi : Metropolis.

c. Psikografis

Orang tua yang memiliki anak berusia 6-12 tahun yang belum mengetahui / belum pernah memainkan permainan tradisional (petak umpet dan benteng-bentengan), serta memiliki ketertarikan terhadap buku komik bertema permainan tradisional.

2. Targeting

Berdasarkan segmentasi pasar yang telah disebutkan diatas, maka target market dari buku komik permainan tradisional dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b) Usia : 6 – 12 tahun
- c) Profesi : Pelajar SD

3. Positioning

buku komik permainan tradisional akan memposisikan diri sebagai media dalam melestarikan budaya khususnya permainan tradisional melalui buku komik yang banyak digemari oleh anak usia 6-12 tahun.

USP (*Unique Selling Proposition*)

Unique Selling Proposition yang dimiliki dalam buku komik ini adalah. Buku ini memberikan informasi mengenai permainan tradisional khususnya petak umpet dan benteng-bentengan. Mulai dari tata cara bermain yang dilakukan melalui pengkomunikasian karakter yang akan ditampilkan, baik dari menjelaskan tata cara bermain serta memperagakannya agar audiens lebih paham mengenai permainan yang diangkat, yakni petak umpet dan benteng-bentengan..

Analisis SWOT

Dengan menganalisa SWOT akan mampu menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi didalam penelitian ini, dari pengidentifikasian yang ditemukan tersebut akan mampu menentukan strategi yang tepat dalam proses perancangan buku komik. berikut ini merupakan tabel S.W.O.T yang digunakan didalam penelitian ini:

Tabel 4.1 Analisis SWOT

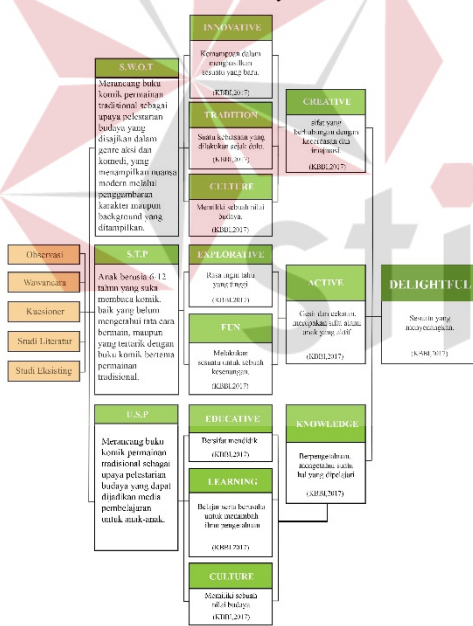
	Strength	Weakness
Internal	<ul style="list-style-type: none"> Buku komik tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga mampu dijadikan sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak melalui pesan moral yang terkandung didalamnya. Banyak anak-anak yang gemar membaca buku komik. 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak semua anak tertarik dengan permainan tradisional.
Eksternal	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan penajuk cara bermain sekaligus informasi mengenai permainan tradisional (petak umpet dan benteng-bentengan), sehingga dapat mengenalkan permainan tersebut kepada anak-anak. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan cerita yang tidak hanya berfokus pada tema kebudayaan saja, tetapi dengan menambahkan genre lain, seperti komedi dan aksi. Sehingga membuat pembaca menjadi tidak bosan.
Opportunities	<ul style="list-style-type: none"> Buku komik mampu dijadikan sebagai koleksi fisik. Dapat dijadikan sarana untuk memperkenalkan permainan tradisional melalui buku komik. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebabkan buku komik bertema permainan tradisional yang mampu memberikan wawasan modern melalui penggambaran karakter maupun background yang ditampilkan.
Threat	<ul style="list-style-type: none"> Hadirnya komik Jepang yang lebih disukai oleh anak-anak. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebabkan buku komik bertema permainan tradisional akan kurang diminati.

STRATEGI UTAMA: Merancang buku komik permainan tradisional sebagai upaya pelestarian budaya yang disajikan dalam genre aksi dan komedi, yang menampilkan mawana modern melalui penggambaran karakter maupun background yang ditampilkan.

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017)

Key Communication Message

Tabel 4.2 Keyword



Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

Berdasarkan analisis keyword yang didapat, maka konsep yang telah ditetapkan dalam perancangan buku komik permainan tradisional ini adalah “DELIGHTFUL” yang bisa diartikan sebagai suatu hal yang menyenangkan / mengembirakan menurut KBBI. Dari keyword yang didapatkan, maka selanjutnya akan dijadikan sebagai konsep dasar untuk pembuatan karya. Berdasarkan konsep yang didapat yaitu

“DELIGHTFUL”, peneliti akan berfokus untuk membuat buku ini menjadi media pengenalan jenis permainan tradisional yang menyenangkan untuk anak usia 6-12 tahun.

Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan buku komik ini adalah untuk melestarikan budaya khususnya permainan tradisional, serta memberi pengetahuan mengenai permainan tradisional yang diangkat yaitu permainan petak umpet dan benteng-bentengan melalui media komik. Yang diharapkan juga dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap permainan tradisional.

Strategi Kreatif

1. Ukuran dan Halaman Buku

- Jenis buku : Buku komik
- Dimensi buku : 148 x 210 mm
- Jumlah halaman : 60 Halaman
- Gramatur isi buku : 150 gram
- Gramatur cover : 310 gram
- Finishing : Jilid soft cover, dan laminasi doff.

2. Ukuran Buku Komik

Dalam perancangan buku komik permainan tradisional akan menggunakan ukuran kertas A5 (14.8 x 21cm) dengan posisi potrait. Ukuran tersebut merupakan ukuran yang umum dipakai dalam pembuatan komik. Serta ukuran tersebut merupakan ukuran yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana karena tidak banyak memakan tempat.

3. Struktur buku

- Cover depan
- Halaman copyright
- Pengenalan Karakter
- Daftar isi
- Halaman pembuka
- Isi
- Halaman penutup
- Cover belakang

4. Bahasa

Bahasa yang digunakan pada buku komik permainan tradisional ini akan menggunakan Bahasa Indonesia komunikatif yang mudah dipahami oleh target audiens sehingga

penyampaian isi cerita dapat diterima dengan baik.

5. Teknik Visualisasi

Dalam proses pengerjaan buku komik, akan menggunakan teknik digital painting. Yang dimana dalam teknik ini akan menggunakan media digital secara menyeluruh, mulai dari sketsa, pewarnaan, layout, dan editing akan dilakukan secara digital. Yang akan disusun dari penggabungan antara ilustrasi dan teks yang akan ditampilkan secara menarik serta penggunaan layout panel yang simple agar mudah dipahami. Dan di tiap halaman akan ditampilkan secara full color dengan menggunakan teknik digital painting yang memiliki kelebihan dari segi kerataan warna dan kecerahan yang dihasilkan.

6. Tipografi

Jenis huruf yang dipilih adalah jenis sans serif, jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki ekor dan bersifat solid. Alasan memilih jenis font ini adalah karena sifatnya yang fungsional.



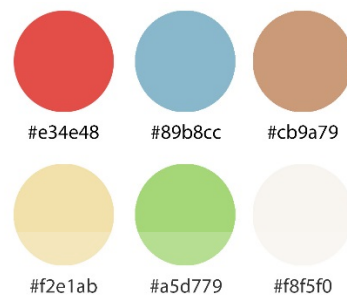
Gambar 4.13 Font Comic sans dan Font SlapstickComic.

Sumber Hasil Olahan Peneliti 2017

7. Warna

Warna yang dipakai dalam perancangan buku komik permainan tradisional ini berdasar pada konsep “Delightful”, maka dari itu

dipilihlah warna yang mampu menggambarkan konsep delightful yakni adalah warna berjenis pastel. Warna pastel merupakan warna yang mendekati warna terang atau warna putih. Warna pastel juga sering disebut warna lembut dan menyenangkan untuk dilihat. Jenis warna ini merujuk kepada warna-warna muda, seperti merah muda, hijau muda, coklat muda, dan lainnya. Penggunaan warna muda ini dirasa sesuai untuk buku komik ini, mengingat target audiens adalah generasi muda / anak-anak.



Gambar 4.12 warna pastel
Sumber Hasil Olahan Peneliti 2017

Strategi Media

1. Media Utama
Media utama yang di gunakan dalam penelitian ini adalah buku komik permainan tradisional dengan ukuran A5 (14.8 x 21cm)
2. Media Pendukung
 - a. X-Banner.
 - b. Poster
 - c. Stiker

Implementasi Karya

1. Desain Cover Depan dan Cover Belakang

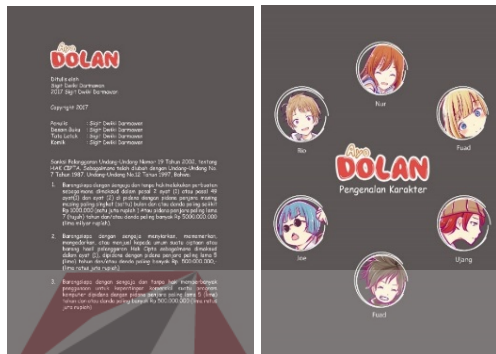


Gambar 4.19 Desain Halaman Cover dan Cover Belakang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

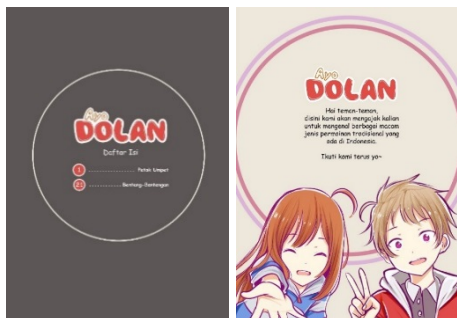
Halaman cover depan dan belakang ini menampilkan keseluruhan dari semua tokoh yang ada didalam buku komik. penataan tokoh yang berjajar didepan dimaksudkan sebagai sebuah sambutan kepada para pembaca dengan memperlihatkan ekspresi gembira yang sesuai dengan keyword yang didapatkan yakni “Delightful”.

2. Desain Halaman Isi Buku



Gambar 4.20 Desain Halaman Hak Cipta dan Pengenalan Karakter
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

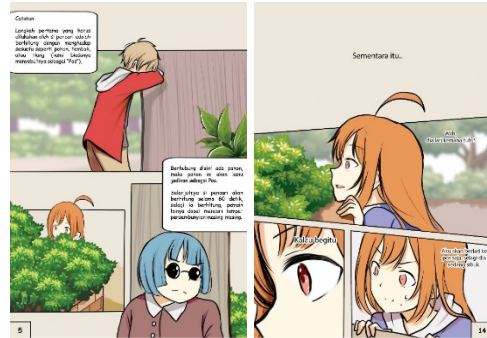
Pada halaman ini, berisi copyright dan pengenalan pada tiap karakter yang ada pada buku komik permainan tradisional ini. alasan memilih pemakaian warna abu-abu gelap yang hampir menyerupai warna hitam yakni, agar background warna pada buku terlihat kontras, sehingga tidak terlihat membosankan untuk anak-anak yang membacanya.



Gambar 4.21 Desain Halaman 1 dan 2
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

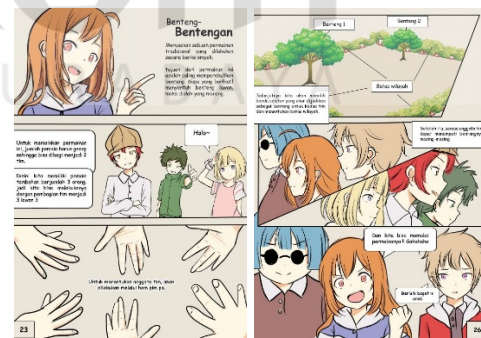
Pada halaman ini berisi daftar isi dan sebuah sambutan untuk menyambut para pembaca, serta memberikan penjelasan sekilas mengenai isi

konten dari buku komik ini. Dengan pemakaian warna yang terlihat kontras antara halaman daftar isi dan halaman pembuka, untuk halaman daftar isi, menggunakan layout merah dan putih untuk menyesuaikan dengan warna judul “AyoDolan” yang menggunakan warna yang serupa.



Gambar 4.22 Isi Buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

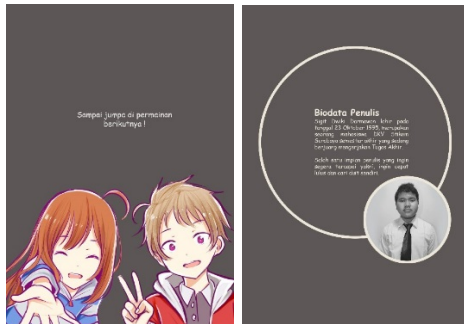
Pada bagian ini menampilkan penggalan dari isi cerita yang menampilkan permainan petak umpet yang sedang berlangsung, Pada bagian ini permainan akan dimulai dengan menampilkan 3 karakter yaitu, Rio, Nur dan Joe. Yang akan memeragakan permainan petak umpet dengan memberikan penjelasan mengenai tata cara bermainnya melalui sebuah balon teks.



Gambar 4.23 Isi Buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

Pada bagian ini menampilkan penggalan dari isi cerita yang menampilkan karakter yang sedang menjelaskan mengenai langkah-langkah dan syarat-syarat untuk bermain benteng-bentengan melalui sebuah balon teks yang ditampilkan. Disinilah seluruh karakter akan

terekspos, seluruh pemain yang berjumlah 6 orang akan dibagi menjadi 2 tim (3 lawan 3). Pembagian tim dilakukan melalui Hom Pim Pa. Tim 1 akan berisi Rio, Nur, dan Joe sedangkan tim 2 akan berisi Ujang, Fuad, dan Yemima, mereka akan saling bersaing untuk menguasai benteng lawan.



Gambar 4.24 Isi Buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

Pada bagian ini menampilkan halaman penutup yang menampilkan penggalan karakter yang ada pada cover depan, dengan penambahan tulisan “sampai jumpa dipertandingan berikutnya”. Pada lembar selanjutnya berisi mengenai biodata penulis. Alasan memilih pemakaian warna abu-abu gelap yang hampir menyerupai warna hitam yakni, agar background warna pada buku terlihat kontras, sehingga tidak terlihat membosankan untuk anak-anak yang membacanya.

3. Media Pendukung



Gambar 4.25 Desain X-Banner
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

Media X-Banner didesain dengan tampilan menyerupai poster. Hanya saja dengan ukuran yang diperpanjang mengikuti ukuran X-Banner pada umumnya yakni 160 x 60cm. Media ini merupakan media yang sangat penting untuk publikasi buku komik permainan tradisional, karena media ini dipergunakan sebagai stand yang akan menjadi first impression saat target audiens melihatnya.



Gambar 4.46 Desain Sticker
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

Media sticker didesain dengan tampilan menyerupai cover depan dan cover belakang pada buku komik permainan tradisional. Hanya saja ada beberapa perubahan yang terletak pada bagian background yang ditampilkan secara transparan, karena nantinya sticker akan dicetak melalui proses cutting.



Gambar 4.47 Desain Poster
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017

Media poster didesain dengan tampilan menyerupai cover depan pada buku komik permainan tradisional. Hanya saja ada beberapa perubahan yang terletak pada bagian background yang menampilkan penggalan dari isi yang ada didalam buku komik dengan penyusunan

sedemikian rupa sebagai penekanan identitas yang menunjukkan bahwa ini merupakan poster untuk mempromosikan buku komik.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada Perancangan Buku Komik Permainan Tradisional Dengan Teknik Digital Painting Untuk Anak Usia 6-12 Tahun Sebagai Upaya Pelestarian Budaya, maka melalui buku komik permainan tradisional ini dapat menjadi salah satu media yang dapat menginformasikan tentang permainan tradisional kepada generasi muda yang belum mengetahuinya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai "Perancangan Buku Komik Permainan Tradisional Dengan Teknik Digital Painting Untuk Anak Usia 6-12 Tahun Sebagai Upaya Pelestarian Budaya", terdapat beberapa saran yang dapat diberikan demi kelancaran perancangan media pengenalan yang lain yang lebih baik lagi, yakni:

1. Menambah referensi buku komik berbasis tradisional, khususnya permainan tradisional. Mengingat masih banyak permainan-permainan tradisional yang belum terekspos.
2. Dengan pembuatan buku komik permainan tradisional ini, diharapkan dapat mengembalikan minat anak-anak usia 6-12 tahun terhadap permainan tradisional. Mengingat saat ini permainan tradisional jarang dijumpai diberbagai tempat.

Daftar Pustaka

Sumber Buku :

- Aisyah. 2006. Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia. Jakarta : Cerdas Interaktif (Penebar Swadya Group).
- Anjar. 2012. Digital dan desain karakter menggunakan adobe photoshop. Yogyakarta : Andi.
- Laksito. 2014. Metode Perencanaan & Perancangan Arsitektur. Jakarta : Griya Kreasi (Penebar Swadya Group).

Moleong. 2001. etodologi penelitian kualitatif. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.

Scout, McCloud. 2001. Understanding Comics. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Sugiyono. 2011. metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. Bandung : Alfabeta.

Sutardi, Tedi. 2007. Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya. Bandung : PT Setia Purna Inves.

Tom, Greenway, dkk. 2009. Digital painting techniques. London : Elsevier.

Sumber Jurnal :

Amirah, Amalia. 2014. Pengaruh Membaca Komik Terhadap Peningkatan Kecerdasan Anak.

Nugraha, dkk. 2013. Pengembangan Nilai Karakter Di Dalam Komik Digital..

Nugraha, Yevi, Pratama. 2016. Memudarnya Minat Anak-Anak Terhadap Permainan Tradisional di Desa Rejasari Kecamatan Langensari Kota Banjar.

Pinasti, Rohry. 2015. Penciptaan Buku Komik Sebagai Upaya Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Remaja.

Internet :

http://www.academia.edu/6992644/Komik_Indonesia_oleh_Namuri_Migotuwio (diakses pada 12 Maret 2017).

http://www.academia.edu/permainan_tradisional_petak_umpet (diakses pada 12 Maret 2017)

<http://www.faculty.petra.ac.id> (diakses pada 12 Maret 2017).

<http://www.forum.liputan6.com/t/12-permainan-tradisional-anak-anak-yang-hampir-punah/40807>. (diakses pada 28 februari 2017).

<http://www.gemalaananda.sch.id/2014/06/02/bermain-dan-perkembangan-anak-6-12-tahun>. (diakses pada 12 Maret 2017).

<http://www.kbbi.web.id/dokumentasi> (diskases pada 4 April 2017).

<http://www.Koran.bisnis.com> (diakses pada 28 februari 2017)

<http://www.kompasiana.com/nasib-permainan-tradisional>. (diakses pada 28 februari 2017).

<http://www.mallakmlsr.upi.edu/2015/10/21/permainan-tradisional-bentengan-2/Oleh-Neneng-Komalasari> (diakses pada 10 maret 2017).

<http://www.porosbumi.com/pengertian-permainan-tradisional>. (diakses pada 28 februari 2017).

<http://www.reoncomics.com>. (diakses pada 7 maret 2017).

<http://www.seputarpengetahuan.com/2015/03/pengertian-budaya-menurut-para-ahli>. (diakses pada 24 maret 2017).

