

**PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR  
PERMAINAN TRADISIONAL MINANGKABAU CAK BUR**

**JURNAL**

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



Oleh :

**DIKI HERDIAN  
15027083**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN  
JURNAL  
PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR  
PERMAINAN TRADISIONAL MINANGKABAU *CAK BUR*

Diki Herdian

*Artikel disusun berdasarkan karya akhir Diki Herdian "Perancangan Cerita Bergambar Permainan Tradisional Minangkabau Cak Bur" untuk persyaratan wisuda periode September 2019 dan telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing*

Padang, 12 Agustus 2019

Disetujui dan disahkan oleh :

Dosen Pembimbing



Drs. Svafwah, M.Si  
NIP. 19570101.198103.1.010

Mengetahui :  
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Svafwah, M.Si  
NIP. 19570101.198103.1.010

# PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR PERMAINAN TRADISIONAL MINANGKABAU *CAK BUR*

Diki Herdian<sup>1</sup>, Syafwan<sup>2</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa,  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang  
Email : [dikiherdian11@gmail.com](mailto:dikiherdian11@gmail.com)

## ABSTRAK

Tujuan perancangan cerita bergambar permainan tradisional Minangkabau *Cak Bur* adalah mempromosikan permainan *Cak Bur* kepada diri anak-anak untuk termotivasi kembali mengenal, memperagakan permainan dan mencintai permainan ini. Cerita bergambar bukan hanya bisa didapatkan melalui buku, tetapi sekarang dapat melalui media digital.

Metode *glass box* merupakan metode yang berfikir secara logis dan rasional yang digunakan dalam perancangan cerita bergambar permainan tradisional Minangkabau *Cak Bur*. Teori cerita bergambar, media, media baru, buku, desain komunikasi visual, ilustrasi, *layout*, warna, tipografi dan psikologi anak termasuk dalam teori dalam perancangan cerita bergambar pada permainan *Cak Bur*. Dengan menggunakan analisis SWOT untuk memperoleh data-data yang didapat pada perancangan cerita bergambar.

Perancangan cerita bergambar berbasis digital sebagai media utama juga disertai dengan media pendukung untuk menarik perhatian orang pada proses *lauching* cerita bergambar, seperti buku, poster, *x-banner*, *t-shirt*, *totebag* dan stiker.

**Kata kunci** : permainan, tradisional, cerita, media

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis karya akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup>Pembimbing, dosen Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR  
PERMAINAN TRADISIONAL MINANGKABAU *CAK BUR*

**Diki Herdian<sup>1</sup>, Syafwan<sup>2</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa,  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang  
e-mail : [dikiherdian11@gmail.com](mailto:dikiherdian11@gmail.com)

**ABSTRACT**

The purpose of designing the tradisional Minangkabau *Cak Bur* picture game is to promote the *Cak Bur* game to children to be motivated to get to know, play the game and love the game. Picture stories can not only be obtained through books, but now can be through digital media.

*Glass Box* method is a method that thinks logically and rationally used in the design of tradisional Minangkabau *Cak Bur* picture games. Pictorial story theory, media, new media, books, visual communication designs, illustrations, layouts, colors, typography and childrens psychology are included in the theory in the design of picture stories in *Cak Bur* games. By using SWOT analysis to obtain data obtained in the design of picture stories.

Digital based picture story design as the main media is also accompanied by supporting media to draw peoples attention to the process of launching picture stories, such as books, posters, x-banners, t-shirt, totebags and stickers.

**Keywords :** games, tradisional, stories, media

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis karya akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup>Pembimbing, dosen Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

## A. Pendahuluan

Indonesia memiliki anekaragam permainan tradisional, dimana permainan tradisional merupakan permainan turun temurun dan dapat dilestarikan karena mengandung unsur budaya. Setiap daerah di Indonesia memiliki khas masing-masing permainan tradisional.

*Cak Bur* merupakan permainan tradisional yang berasal dari Sumatra Barat. Permainan ini dimulai dengan mengatakan *Cak* sambil berlari memasuki lapangan dan diakhiri dengan *Bur* ketika permainan selesai. Pada permainan ini banyak manfaat yang didapatkan, seperti melatih kekompakkan sesama tim, sportivitas, melatih dalam kreatifitas, melatih konsentrasi pada setiap pemain, melatih keterampilan dan berolahraga. Permainan *Cak Bur* saat ini sudah mulai menghilang dan kurangnya publikasi yang menyebabkan permainan kurang diketahui oleh anak-anak sekarang.

Manusia menggunakan media dalam kebutuhan sehari-hari untuk berkomunikasi, baik berupa media audio dan media cetak. Cerita Bergambar merupakan contoh dari salah satu media cetak, menurut Damayanti (2016:14) mengenai cerita bergambar adalah menjelaskan gambar dan kata-kata yang dibentuk dalam buku yang memiliki keterkaitan sehingga menjadikan buku cerita. Dengan perkembangan teknologi dan kemajuan pada bidang pengetahuan, dibutuhkan media inovasi untuk mempopulerkan kembali permainan tradisional *Cak Bur*, menggunakan media berbasis digital pada cerita bergambar dengan harapan membuat anak-anak mengetahui tentang permainan ini dengan tata cara bermain dan dapat memotivasi anak-anak untuk terus membaca dan berinteraksi melalui gambar yang ada dalam cerita bergambar.

Perkembangan teknologi yang semakin maju, membuat cerita bergambar lebih modern dan mudah didapatkan, membuat penulis untuk melakukan perancangan dengan judul “Perancangan Cerita Bergambar Permainan Tradisional Minangkabau *Cak Bur*” dengan menjelaskan tata cara bermain pada permainan *Cak Bur*.

Selain menggunakan cerita bergambar berbasis digital pada media utama untuk mempokerkan kembali permainan *Cak Bur*, terdapat beberapa media pendukung untuk mempromosikan cerita bergambar yaitu buku, poster, *x-banner*, *t-shirt*, *totebag* dan stiker.

## **B. Metode Perancangan**

### a. Metode Perancangan

Metode dalam perancangan sesuatu yang berkaitan dengan desain, diantaranya metode *black box* dan *glass box*. Menurut Syafwan, Masykura dalam jurnal google scholar (2018:40) metode perancangan adalah paparan dari proses perancangan. Dalam perancangan cerita bergambar permainan tradisional Minangkabau *Cak Bur*, metode yang digunakan adalah metode *glass box* (kotak kaca). Metode *glass box* merupakan metode yang berfikir secara rasional dan logis. Metode yang merancang berdasarkan analisis dan data yang dihasilkan oleh output desain.

Metode yang digunakan dalam perancangan cerita bergambar ini dilakukan dengan cara pengumpulan data yang didapatkan melalui secara langsung yaitu observasi serta dokumentasi dan secara tidak langsung melalui buku, jurnal dan *e-book*.

### b. Metode Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam perancangan cerita bergambar permainan dengan menggunakan analisis SWOT, *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *oppurtinity* (kesempatan) dan *threat* (ancaman).

#### 1. *Strength*

Kekuatan yang diperoleh dari data-data perancangan cerita bergambar adalah :

- 1) Dalam permainan terdapat pesan moral dan nilai budaya
- 2) Anak-anak peduli terhadap satu sama lain, kecerdasan, melatih kekompakkan, melatih keterampilan.

## 2. *Weakness*

Data-data yang diperoleh juga memiliki kelemahan yaitu kurangnya publikasi pada permainan ini saat sekarang yang mengakibatkan anak-anak kurang mengetahui permainan *Cak Bur*.

## 3. *Oppurtinity*

Semakin besar anak-anak untuk kembali meragakan, membaca dan mengambil nilai yang terdapat pada cerita bergambar berbasis digital.

## 4. *Threat*

Untuk menarik perhatian anak-anak dari permainan modern ke permainan tradisional dan kembali membaca cerita bergambar menggunakan waktu yang lama.

# C. Pembahasan

## 1. Media Utama

Perancangan cerita bergambar pada karya akhir ini menggunakan media berbasis digital pada pemilihan media utama. Penjelasan tentang tata cara bermain permainan *Cak Bur* yang disajikan dalam cerita bergambar mulai dari awal permainan sampai permainan selesai.

Proses cerita bergambar dimulai dengan layout kasar, dilanjutkan dengan layout eksekusi dan diakhiri dengan finishing berupa komprehensif.

Ukuran : 21cm x 21cm

Warna : *Full Color*

Teknik : *E-book*

### a. Pendekatan Verbal

Menggunakan Bahasa baku, tidak berbelit-belit dan sesuai ejaan Bahasa Indonesia yang dapat memudahkan anak-anak untuk mencerna dan mengerti pada cerita bergambar *Cak Bur*.

b. Pendekatan Visual

Perancangan terlebih dahulu diawali dengan penentuan konsep, dengan meragakan permainan *Cak Bur* mulai dari membuat garis permainan, penentuan lawan yang seimbang, memilih ketua tim dan menentukan tim yang pertama yang akan bermain. Perancangan cerita bergambar dengan menggunakan background alam di sekitar pantai.

Perancangan cerita bergambar terdiri dari 9 halaman dengan penjelasan tata cara bermain pada permainan *Cak Bur*.

c. Ilustrasi

Jenis ilustrasi yang digunakan dalam pendekatan visual pada perancangan cerita bergambar adalah ilustrasi naturalis, berupa nyata, menyenangkan dan dapat menghibur anak-anak untuk membaca cerita bergambar tersebut.

d. Warna

Warna merupakan kepekaan penglihatan yang begitu mencolok pada sebuah cerita. Warna-warna yang digunakan pada perancangan cerita bergambar adalah warna hijau, coklat dan biru.

e. Tipografi

Pada perancangan cerita bergambar *Cak Bur*, font yang digunakan ada 2, yaitu *font fernanta* dan *font butler*.

1) Judul

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan cerita bergambar adalah jenis *sans serif* dengan *font fernanta*. Ciri khas pada font fernanta yaitu lengkungan disetiap huruf menyerupai kaluak paku menandakan ciri khas Minangkabau dan berbentuk kelincahan dalam bermain.

# CAK BUR

*Font pada cover permainan tradisional Minangkabau Cak Bur*



## 2) Narasi

Penyampaian bacaan atau isi teks dalam cerita bergambar menggunakan jenis huruf sans serif dengan *font butler*. Layout dibuat dengan sesimple mungkin dalam cerita bergambar dan menggunakan ilustrasi full color sebagai background cerita bergambar.

# Butler

*Font butler* untuk isi cerita bergambar

## f. *Layout*

*Layout* yang dibuat dengan simple dan tidak membuat orang susah membacanya. *Layout* dapat menarik perhatian pembaca jika dibuat dengan rapid an seimbang.

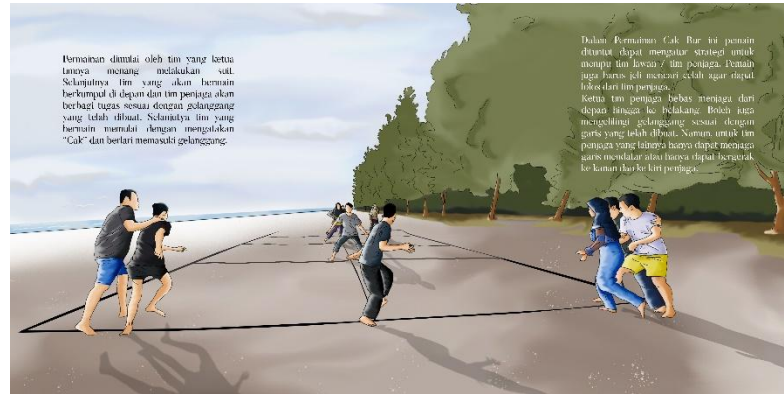
## 2. Media Utama

### a. *Cover*

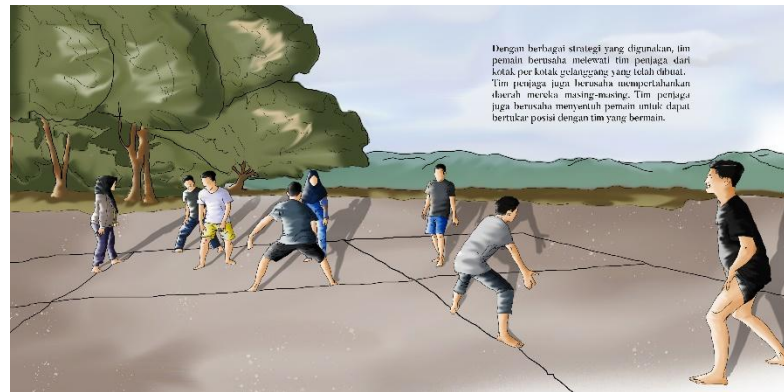


Gambar *Cover*

## b. Isi Cerita Bergambar

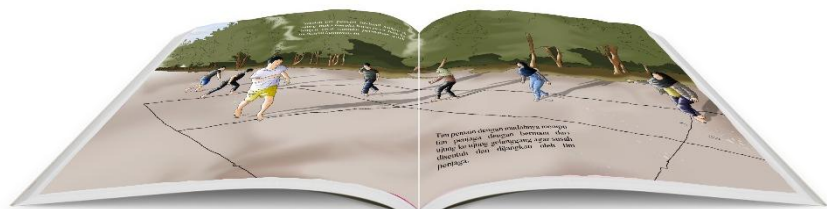


Cerita Bergambar hal 3

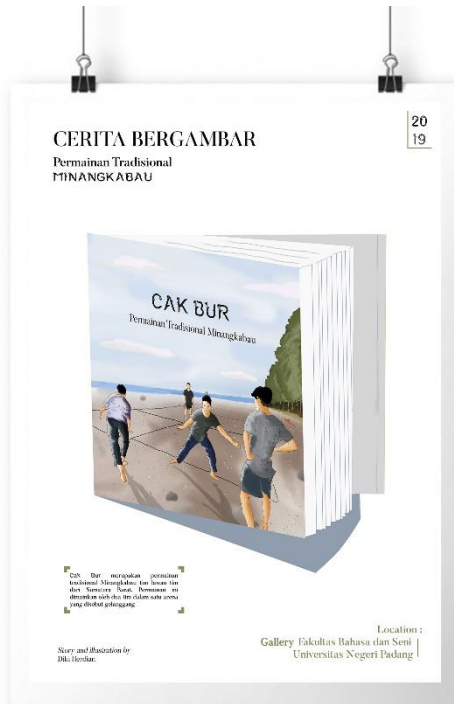


Cerita Bergambar hal 4

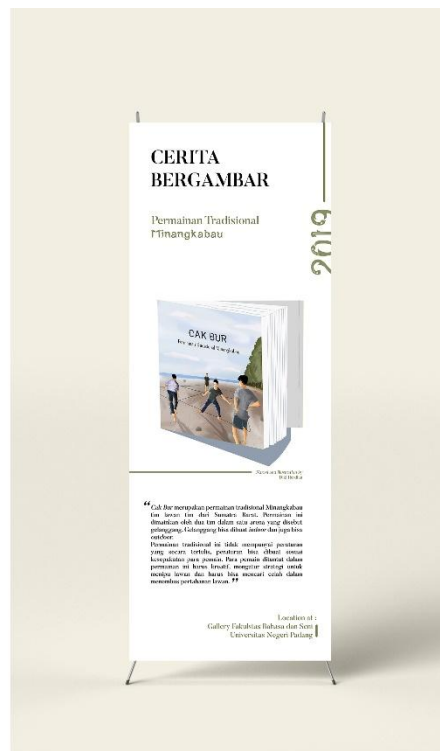
## 3. Media Pendukung



Buku Cerita Bergambar



Podter



X-Banner



*T-Shirt*



*Totebag*



*Stiker*

## **D. Kesimpulan dan Saran**

### **1. Kesimpulan**

Hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan, bahwa anak-anak saat sekarang ini kurang mengetahui permainan tradisional *Cak Bur* ini, penyebabnya kurang publikasi serta tidak banyak orang yang memainkan permainan tersebut, dikarenakan oleh permainan yang lebih modern. Pembuatan cerita bergambar berbasis digital tentang permainan *Cak Bur*, dapat menarik perhatian anak-anak untuk membacanya, mengetahui dan meragakan kembali permainan tradisional Minangkabau ini. Publikasi melalui cerita bergambar ini bertujuan kepada masyarakat Indonesia untuk kembali mengenalkan budaya dan nilai-nilai tradisi yang didapatkan pada permainan tradisional *Cak Bur*.

### **2. Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan perancangan cerita bergambar permainan tradisional Minangkabau *Cak Bur*, saran yang dikemukakan yaitu :

- 1) Dapat kembali dikenal mengenai permainan *Cak Bur* bagi masyarakat Indonesia pada anak-anak.
- 2) Dinas kebudayaan ikut serta dalam promosi pada permainan *Cak Bur* karena permainan tradisional.

**Catatan :**

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan Pembimbing Drs. Syafwan, M.si

**Daftar Rujukan**

Damayanti, Lely. 2016. *Pengaruh Media Cerita Bergambar terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun*". Jurnal PG PAUD IKIP PGRI, Vol 3, No 2.

Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Prenamedia Group.

Jurnal Google Scholar Masykura Sahadi, Drs. Syafwan, M.Si. 2018. *Perancangan Media Buku Pop-Up Cerita Rakyat Rambun Pamenan Sumatra Barat*.