

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

JURNAL



MELISA PUTRIADI

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Wisuda Periode September 2014

PERSETUJUAN JURNAL

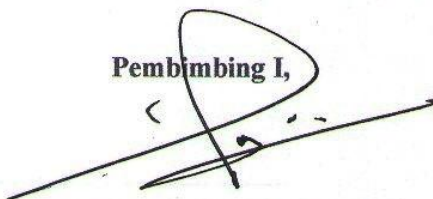
**PERANCANGAN KOMIK PERMAINAN SIPAK TEKONG DI KECAMATAN
PATAMUAN KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

MELISA PUTRIADI

Artikel ini disusun berdasarkan Laporan Karya Akhir “Perancangan Komik Permainan Sipak Tekong di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman” untuk persyaratan wisuda periode September 2014 yang telah diperiksa dan disetujui oleh kedua dosen pembimbing.


Padang, Juni 2014

Pembimbing I,



Drs. Syafwan, M. Si
NIP.19570101.198103.1.010

Pembimbing II



Drs. Syafril R, M. Sn
NIP.19590420.198503.1.004

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

Melisa Putriadi¹, Drs. Syafwan, M. Si², Drs. Syafril R, M. Sn³

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email : melisa.putriadi@yahoo.co.id

Abstrak

Permainan tradisional *Sipak Tekong* adalah permainan yang telah diturunkan oleh masyarakat Indonesia sejak dahulunya. Bentuk permainannya 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 Patamuhan kabupaten Padang Pariaman Sumatera Barat. Berdasarkan pengamatan penulis, permainan *Sipak Tekong* ini sudah hampir dilupakan oleh anak-anak karena lebih banyaknya minat anak-anak terhadap permainan 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.

Perancangan komik mengenai permainan tradisional *Sipak Tekong* ini bertujuan untuk 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 menarik untuk promosi permainan tradisional *Sipak Tekong*. Berdasarkan hasil perancangan komik ini diharapkan dapat menjadi sarana atau media yang mampu menyita perhatian masyarakat terutama anak-anak terhadap pantasnya permainan tradisional *Sipak Tekong* ini kembali dimeriahkan.

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

¹Mahasiswa penulis Laporan Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode September 2014

²Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

ABSTRACT

Traditional games Sipak Tekong is the game that has been passed down by Indonesian society since the former. Forms of the game that there is nothing to hide and seek. The game is common in some parts of Indonesia, but here the authors conducted a survey in the districts Patamuan in regency Padang Pariaman Sumatera Barat. Based on the author's observation, the game *Sipak Tekong* has been almost forgotten by the children as more interest in the children of the modern game. And there is no better promotion of the game which is able to remind the public, especially the children that traditional game *Sipak Tekong* is very much useful.

The design of the traditional game comics Sipak Tekong aims to remind people of tradition and culture that deserves to defended. In addition to comic media promotion is also supported by other media such as T-shirts, picture cards, pins, bags, stickers, calendars, mugs, notebooks, and candy jars. The design is based on the theory of media data analysis 5W1H, by following the path of the data analysis can be seen in detail on how to design an attractive of media for the promotion of traditional games Sipak Tekong. Based on a comic design is expected to be medium or media that is able to seize the attention of the public especially children to the traditional game pantasnya Sipak Tekong back toned.

Keywords: *Sipak Tekong*, Tradition, Comics.

A. Pendahuluan

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.

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang telah ada semenjak dahulunya dan 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. 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. Ada hal penting yang tidak ditemukan pada permainan modern seperti sosialisasi, kreatifitas anak, objektifitas serta keaktifan pergerakan seluruh (Herron dan Sutton dalam Fainka Putra, Rabu 04/03/2009 - 15:33 WIB: www.padang-today.com).

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, 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*.

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 Patamuhan 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 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. Metode Analisis Data

Analisis data Perancangan Komik ini menggunakan 5W1H menurut R. Tague dalam P. Paramita (2012: dkv-unpas.blogspot.com) sebagai berikut:

1. **What**, Permasalahannya adalah Permainan Tradisional *Sipak Tekong* yang akan dijadikan tema perancangan komik.
2. **Where**, Permainan tradisional *Sipak Tekong* ditentukan di daerah Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman sebagai latar komik.
3. **When**, Permainan *Sipak Tekong* sudah ada sejak puluhan tahun yang lalu. Semenjak masuknya berbagai macam permainan modern, permainan *Sipak Tekong* sudah semakin kurang diminati anak-anak

mulai tahun 2013 penulis mengadakan pengamatan di lapangan, dan tidak ditemukan lagi di kecamatan Patamuian permainan *Sipak Tekong* ini dimainkan anak-anak.

4. **Who**, Perancangan permainan tradisional *Sipak Tekong* ini melibatkan seluruh masyarakat dan anak-anak Minangkabau sebagai penerus generasi kebudayaan suku bangsa.
 - a. **Why**, Permasalahan permainan tradisional *Sipak Tekong* ini sangat menarik untuk diangkat karena Permainan tradisional Minangkabau sudah mulai mendekati masa kepunahan, permainan tradisional Minangkabau merupakan permainan yang menyenangkan, memiliki ke-khasan yang unik serta bermanfaat untuk mengajarkan nilai-nilai sosial bagi anak-anak, dan permainan tradisional *Sipak Tekong* merupakan salah satu permainan tradisional Minangkabau yang mengajarkan anak-anak sikap ketelitian, kekompakan, keberanian, kedermawanan, ketelihan, dan olah raga lari.
5. **How**, Permasalahan permainan tradisional *Sipak Tekong* ini dapat dikatakan tidak memiliki media sebagai tempat pengenalan hingga dapat ditanamkan di kalangan anak-anak untuk dapat kembali memainkannya. Maka dari itu penulis mulai mengenalkan kembali permainan tradisional yang sudah hampir punah ini di kalangan anak-anak khususnya yang diawali dengan media Komik, yaitu cerita dengan gambar-gambar yang menarik untuk diikuti anak-anak, serta menambahkan beberapa media pendukung yang dapat digunakan

anak-anak dalam keseharian, seperti kartu bergambar, baju, tas, pin, X Banner, buku catatan, Cover CD dan pernak-pernik beberapa macam tekong yang menarik.

C. Pembahasan

Melalui analisis data diatas maka dapat dirancang beberapa media menjadi sebuah karya yang mampu mempromosikan kembali permainan tradisional *Sipak Tekong* dengan nama media sebagai berikut : *Buku komik, desain kartu bergambar, desain baju kaos, desain tas, desain kalender, desain x banner, desain note book, desain cover cd, desain pin, desain mug, desain stiker, dan desain toples permen.*

1. Media utama

a. Buku Komik

Gambar di bawah ini beberapa proses perancangan media utama, dan hanya ditampilkan 6 halaman dari 80 halaman komik. Proses tersebut berawal dari penentuan naskah, karakter komik, *Layout* kasar dengan menggunakan kertas dan pensil, kemudian di-*scan* untuk diperjelas dalam komputer menggunakan *Adobe Photoshop*, lalu diberi warna, dan terakhir diedit serta pemberian dialog. Proses tersebut sebagai berikut:



Gambar 1. Lay Out Kasar Komik



Gambar 2. Lay Out Komputer Komik



Gambar 3. Warna Komik



Gambar 4. Editing Komik

2. Media Pendukung

a. Kartu Bergambar



Gambar 5. Kartu Bergambar

b. Baju Kaos



Gambar 6. Baju Kaos

c. Tas



Gambar 7. Tas

d. Kalender



Gambar 8. Kalender

e. X Banner



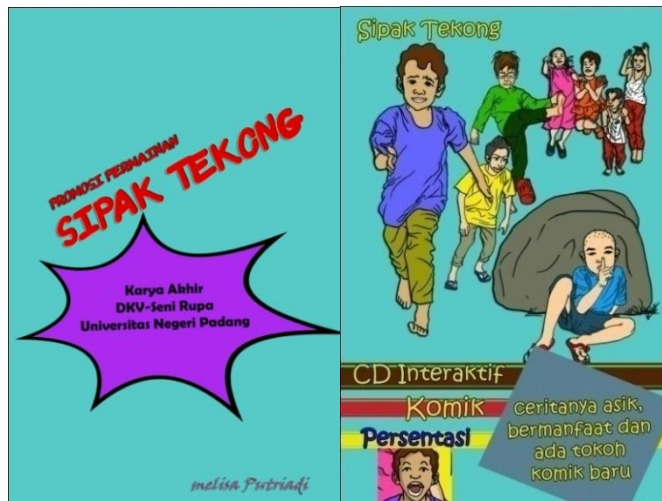
Gambar 9. X Banner

f. *Note Book*



Gambar 10. Buku Catatan

g. *Cover CD*



Gambar 11. Cover CD

h. Pin



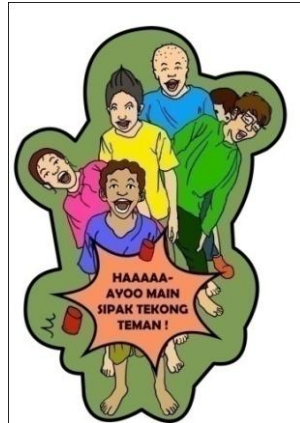
Gambar 12. Pin

i. Mug



Gambar 13. Mug

j. Stiker



Gambar 14. Stiker

k. Toples Permen



Gambar 15. Toples Permen

D. Kesimpulan dan Saran

1. 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 memosisikannya di pemikiran anak-anak dalam mengingat serta melakukan apa yang dilihat dalam komik tersebut.

2. 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

Jonni. 2010. Bahan Ajar Permainan Rakyat / Tradisional. Padang: UNP Press

Putra, Yuka, Fainka. Rabu, 04/03/2009 - 15:33 WIB.

<http://padang-today.com/index.php?mod=artikel&today=detil&id=334>.

<http://dkv-unpas.blogspot.com/2012/04/5w2h-memahami-persoalan-sebelum-solusi.htm>