

**PERANCANGAN KOMIK STRIP PERMAINAN
TRADISIONAL MASA KECIL**



PENCIPTAAN

Oleh:

Safira Putri Aisyiah

NIM: 1612389024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN KOMIK STRIP “PERMAINAN
TRADISIONAL MASA KECIL”**



PENCIPTAAN

Oleh:

Safira Putri Aisyiah

NIM: 1612389024

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2023**

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

PERANCANGAN KOMIK STRIP PERMAINAN TRADISIONAL MASA KECIL diajukan oleh Safira Putri Aisyiah, NIM 1612389024 Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 03 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/ NIDN 0012048103

Pembimbing II/ Penguji



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001/ NIDN 0013118201

Cognate/ Penguji Ahli



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/ NIDN 0030198507

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/ Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

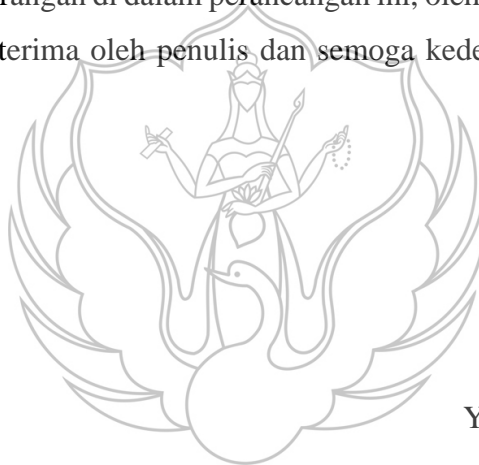
Prof. Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha penyayang, kami panjatkan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Komik Strip Permainan Tradisional Masa Kecil” yang merupakan salah satu syarat dalam kelulusan S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis akan merancang sebuah komik cetak yang berfungsi sebagai media dalam menyampaikan informasi tata cara bermain permainan tradisional kepada anak zaman sekarang. Adapun, penulis menyadari masih banyak kekurangan di dalam perancangan ini, oleh karena itu kritik dan saran pembaca sangat diterima oleh penulis dan semoga kedepannya dapat bermanfaat bagi pembaca.



Yogyakarta, 03 Juli 2023

Penulis,

Safira Putri Aisyiah

NIM 1612389024

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir perancangan ini dapat selesai tidak luput dari bantuan, dan juga bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu dengan hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Argus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR). ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn., dan Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I dan II, yang selalu meluangkan waktu dan bersabar dalam membimbing dan memberi masukan serta saran dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini dari awal sampai akhir.
6. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku *cognate* yang telah memberi masukan dan sarannya dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah membimbing dalam selama mengenyam Pendidikan di ISI Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta yang telah membimbing dan membagi ilmunya selama ini.
9. Seluruh staf Karyawan di Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
10. Keluarga yang berada di kampung halaman, kedua orang tua saya, nenek, dan juga adik-adik saya atas segala doa yang dipanjatkan, motivasi, dukungan, serta kasih sayang tak terhingga yang telah diberikan selama ini.
11. Teman-teman seangkatan yang selalu mendukung dan membantu dalam menyelesaikan karya ini serta selalu mengingatkan untuk makan, terutama Widya dan juga Beatrice, serta Anindra yang mendukung dari jauh, tanpa kalian mungkin karya ini tidak akan selesai.

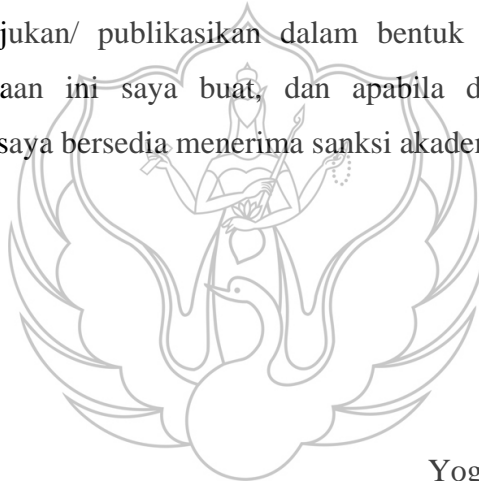
12. Teman-teman di kampung halaman yang tidak berhenti memberi motivasi dan semangat dari jauh.
13. Teman-teman Kidang Alas DKV 2016 atas kenangannya selama ini.
14. Orang terkasih yang menyemangati dan juga menemani pengerjaan Tugas Akhir ini walaupun dari jauh.
15. Kucing-kucing saya yang telah menjadi motivasi saya untuk segera pulang ke kampung halaman dan melepas rindu.
16. Dan semua pihak yang selalu menjadi motivasi dan membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih untuk kalian semua.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini atas nama Safira Putri Aisyiah, NIM 1612389024, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Program Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul:

PERANCANGAN KOMIK STRIP “PERMAINAN TRADISIONAL MASA KECIL” yang dibuat untuk melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelas Sarjana Desain dalam Program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan/ publikasikan dalam bentuk apapun oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat, dan apabila dikemudian hari terdapat kecurangan, maka saya bersedia menerima sanksi akademik.



Yogyakarta, 03 Juli 2023

Penulis,

Safira Putri Aisyiah

NIM 1612389024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safira Putri Aisyiah

NIM : 1612389024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK STRIP “PERMAINAN TRADISIONAL MASA KECIL”** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan.

Yogyakarta, 03 Juli 2023

Penulis,

Safira Putri Aisyiah

NIM 1612389024

ABSTRAK

Semakin berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), permainan yang ada pada zaman sekarang berbeda dengan permainan yang ada pada masa kecil dulu karena permainan atau game sekarang memanfaatkan teknologi yang berkembang seperti halnya *handphone* maupun *PC*, sedangkan permainan zaman dulu masih mengandalkan interaksi antar pemain secara langsung dan seringkali hanya dapat dimainkan secara berkelompok sehingga saat ini sudah jarang dijumpai. Untuk meningkatkan pengetahuan tentang permainan tradisional, media komik dipilih sebagai sarana edukasi untuk memperkenalkan karena merupakan media visual yang disajikan secara informatif dengan tulisan dan juga gambar.

Tujuan dari perancangan komik ini adalah memperkenalkan dan memberikan gambaran permainan tradisional melalui komik kepada masyarakat khususnya generasi muda yang sekarang ini jarang mengetahui/ memainkan permainan tradisional. Data yang dipakai dalam pembuatan komik diambil dari literatur yang membahas tentang berbagai macam permainan tradisional, serta data visual didapatkan dari dokumentasi maupun internet.

Cerita pada komik berpusat tentang penjelasan mengenai tata cara permainan tradisional dan juga penjelasan singkat tentang permainan tradisional tersebut yang disertai gambar permainan tradisional yang diantaranya adalah gasing, gundu, lompat tali karet, bola bekel, petak umpet, egrang batok kelapa, telepon kaleng, dan juga layang-layang.

Kata kunci: Komik, komik strip, permainan tradisional, kelompok bermain, Desain Komunikasi Visual

ABSTRACT

The development of Science and Technology, games that exist today are different from games that existed in childhood because games now utilize technology that develops such as mobile phones and PCs, while games in the past still relied on interaction between players directly and often can only be played in groups so that now it is rarely found. To increase knowledge about traditional games, comic media was chosen as an educational means to introduce because it is a visual media that is presented informatively with writing and images.

The purpose of designing this comic is to introduce and provide an overview of traditional games through comics to the public, especially the younger generation who nowadays rarely know/ play traditional games. The data used in making comics is taken from literature that discusses various kinds of traditional games, and visual data is obtained from documentation and the internet.

The story in the comic centers on an explanation of traditional game procedures and also a brief explanation of the traditional game accompanied by pictures of traditional games including tops, gundu, jumping rubber rope, bekel balls, hide and seek, coconut shell stilts, canned telephones, and also kite.

Keywords: Comics, comic strips, traditional games, playgroups, Visual Communication Design

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------------------------|------|
| KATA PENGANTAR | ii |
| UCAPAN TERIMA KASIH | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA | vi |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI | vii |
| ABSTRAK | viii |
| ABSTRACT | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusah Masalah | 2 |
| C. Tujuan Perancangan | 2 |
| D. Batasan Masalah | 3 |
| E. Manfaat Perancangan | 3 |
| F. Metode Perancangan | 4 |
| G. Skematika Perancangan | 5 |
| BAB II | 6 |
| IDENTIFIKASI DAN ANALISIS | 6 |
| A. Tinjauan Tentang Perancangan | 6 |
| B. Tinjauan Tentang Komik | 6 |
| D. Tinjauan Tentang Permainan Tradisional | 16 |
| E. Tinjauan Tentang Masa Kecil | 23 |
| F. Tinjauan Tentang Desain | 24 |
| G. Analisis Data | 35 |
| H. Kesimpulan | 36 |
| BAB III | 37 |
| KONSEP PERANCANGAN | 37 |
| A. Tujuan Perancangan | 37 |
| B. Konsep Kreatif | 37 |

| | |
|---------------------------------|-----|
| C. Program Kreatif | 41 |
| D. Biaya Kreatif | 58 |
| BAB IV | 59 |
| PROSES DESAIN | 59 |
| A. Data Visual | 59 |
| BAB V | 100 |
| PENUTUP | 100 |
| A. Kesimpulan | 100 |
| B. Saran | 100 |
| DAFTAR PUSTAKA | 102 |
| LAMPIRAN | 104 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1. Contoh komik bersambung series Benny & Mice | 9 |
| Gambar 2. 2. Contoh kartun komik..... | 10 |
| Gambar 2. 3. Permainan petak umpet | 19 |
| Gambar 2. 4. Bola bekel..... | 20 |
| Gambar 2. 5. Ilustrasi bermain gundu karya Irah Mahmudah | 20 |
| Gambar 2. 6. Bermain egrang | 21 |
| Gambar 2. 7. Permainan gobak sodor | 21 |
| Gambar 2. 8. <i>Hue, shades of color (value), dan tint</i> | 25 |
| Gambar 3. 1. Sketsa awal karakter Mentari | 52 |
| Gambar 3. 2. Sketsa awal karakter Abian | 53 |
| Gambar 3. 3. Sketsa awal karakter Mina | 54 |
| Gambar 3. 4. Sketsa awal karakter Doni..... | 54 |
| Gambar 3. 5. Sketsa awal karakter Arin | 55 |
| Gambar 3. 6. Contoh pemberian warna <i>colourful</i> pada komik | 56 |
| Gambar 3. 7. Contoh pemberian warna saat penjelasan suatu objek..... | 56 |
| Gambar 3. 8. Contoh font yang merupakan jenis huruf <i>Sans Serif</i> | 57 |
| Gambar 3. 9. Layout sampul depan dan sampul belakang komik | 58 |
| Gambar 4. 1. Permainan gasing tradisional 1 | 59 |
| Gambar 4. 2. Permainan gasing tradisional 2 | 60 |
| Gambar 4. 3. Permainan gundu..... | 60 |
| Gambar 4. 4. Bola bekel dengan biji pengganti | 60 |
| Gambar 4. 5. Bola bekel dengan biji bekel | 61 |
| Gambar 4. 6. Permainan egrang batok kelapa..... | 61 |
| Gambar 4. 7. Detail egrang batok kelapa | 62 |
| Gambar 4. 8. Lompat tali yang terbuat dari karet | 62 |
| Gambar 4. 9. Lompat tali dengan desain modern | 62 |
| Gambar 4. 10. Permainan lompat tali..... | 63 |
| Gambar 4. 11. Permainan petak umpet | 63 |
| Gambar 4. 12. Telepon kaleng | 64 |
| Gambar 4. 13. Bermain layangan..... | 64 |
| Gambar 4. 14. Referensi karakter Mentari yang ceria | 65 |
| Gambar 4. 15. Proses desain karakter Mentari | 65 |
| Gambar 4. 16. Proses desain karakter Abian | 66 |
| Gambar 4. 17. Proses desain karakter Mina..... | 67 |
| Gambar 4. 18. Referensi rambut kriwil Doni..... | 67 |
| Gambar 4. 19. Proses desain karakter Doni | 68 |
| Gambar 4. 20. Referensi pakaian Arin..... | 68 |
| Gambar 4. 21. Proses desain karakter Arin..... | 69 |
| Gambar 4. 22. Referensi panel komik strip tahilalat..... | 69 |
| Gambar 4. 23. Ilustrasi layout sampul depan komik..... | 70 |
| Gambar 4. 24. Layout komik chapter 3..... | 70 |
| Gambar 4. 25. Sketsa layout halaman penjelasan singkat | 70 |
| Gambar 4. 26. Final art sampul depan komik | 71 |

| | |
|------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 27. Final art sampul belakang komik | 71 |
| Gambar 4. 28. Halaman sampul depan komik | 72 |
| Gambar 4. 29. Daftar Isi..... | 72 |
| Gambar 4. 30. Halaman perkenalan tokoh..... | 73 |
| Gambar 4. 31. Halaman sampul prolog | 73 |
| Gambar 4. 32. Isi prolog halaman 2..... | 74 |
| Gambar 4. 33. Isi prolog halaman 3 | 74 |
| Gambar 4. 34. Isi prolog halaman 4..... | 75 |
| Gambar 4. 35. Halaman sampul chapter 1 | 75 |
| Gambar 4. 36. Isi chapter 1 halaman 6..... | 76 |
| Gambar 4. 37. Isi chapter 1 halaman 7..... | 76 |
| Gambar 4. 38. Halaman penjelasan..... | 77 |
| Gambar 4. 39. Halaman sampul chapter 2 | 77 |
| Gambar 4. 40. Isi chapter 2 halaman 10..... | 78 |
| Gambar 4. 41. Isi chapter 2 halaman 11..... | 78 |
| Gambar 4. 42. Halaman penjelasan..... | 79 |
| Gambar 4. 43. Halaman sampul chapter 3 | 79 |
| Gambar 4. 44. Isi chapter 3 bagian 1 halaman 14..... | 80 |
| Gambar 4. 45. Isi chapter 3 bagian 1 halaman 15..... | 80 |
| Gambar 4. 46. Isi chapter 3 bagian 2 halaman 16..... | 81 |
| Gambar 4. 47. Isi chapter 3 bagian 2 halaman 17..... | 81 |
| Gambar 4. 48. Halaman penjelasan..... | 82 |
| Gambar 4. 49. Halaman sampul chapter 4 | 82 |
| Gambar 4. 50. Isi chapter 4 halaman 20..... | 83 |
| Gambar 4. 51. Isi chapter 4 halaman 21..... | 83 |
| Gambar 4. 52. Halaman penjelasan..... | 84 |
| Gambar 4. 53. Halaman sampul chapter 5 | 84 |
| Gambar 4. 54. Isi chapter 5 halaman 24..... | 85 |
| Gambar 4. 55. Isi chapter 5 halaman 25..... | 85 |
| Gambar 4. 56. Halaman penjelasan..... | 86 |
| Gambar 4. 57. Halaman sampul chapter 6 | 86 |
| Gambar 4. 58. Isi chapter 6 halaman 28..... | 87 |
| Gambar 4. 59. Isi chapter 6 halaman 29..... | 87 |
| Gambar 4. 60. Halaman penjelasan..... | 88 |
| Gambar 4. 61. Halaman sampul chapter 7 | 88 |
| Gambar 4. 62. Isi chapter 7 halaman 32..... | 89 |
| Gambar 4. 63. Isi chapter 7 halaman 33..... | 89 |
| Gambar 4. 64. Halaman penjelasan..... | 90 |
| Gambar 4. 65. Halaman sampul chapter 8 | 90 |
| Gambar 4. 66. Isi chapter 8 halaman 36..... | 91 |
| Gambar 4. 67. Isi chapter 8 halaman 37..... | 91 |
| Gambar 4. 68. Halaman penjelasan..... | 92 |
| Gambar 4. 69. Halaman sampul epilog..... | 92 |
| Gambar 4. 70. Isi epilog halaman 40 | 93 |
| Gambar 4. 71. Isi epilog halaman 41 | 93 |
| Gambar 4. 72. Halaman sampul belakang komik | 94 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 73. Mockup buku komik, sampul depan dan halaman isi | 94 |
| Gambar 4. 74. Media pendukung pembatas buku..... | 95 |
| Gambar 4. 75. Media pendukung post card | 96 |
| Gambar 4. 76. Media pendukung sticker | 96 |
| Gambar 4. 77. Sampul depan dan belakang <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i> ... | 97 |
| Gambar 4. 78. Poster pameran tugas akhir | 98 |
| Gambar 4. 79. Sampul dan isi katalog pameran tugas akhir | 99 |



DAFTAR TABEL

| | |
|-------------------------------|----|
| Tabel 3.1. Storyline..... | 51 |
| Tabel 3.2. Biaya Kreatif..... | 58 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan kegiatan dalam perkembangan fisik, bersosialisasi dengan teman di mana anak mulai mengenal permainan pada umur 2-5 tahun yang mana merupakan periode emas. Menurut Coni R. Semiawan (2008: 19-20), mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Bermain sendiri menurut Elizabeth Hurlock (1993: 323) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir. Pada definisi umumnya, dalam term psikologi, didefinisikan oleh Joan Feeman dan Utami Munandar (dalam Andang Ismail, 2009: 27) bahwa permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik segi fisik, moral, intelektual, sosial, dan emosional.

Semakin berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), permainan yang ada pada zaman sekarang berbeda dengan mainan tradisional pada masa kecil dulu karena permainan atau game sekarang memanfaatkan teknologi yang berkembang seperti halnya *handphone* maupun *PC*, di mana anak jarang atau tidak sering melakukan aktivitas fisik karena cenderung diam menatap layar *handphone* atau *PC*. Hal tersebut tidak hanya mempengaruhi pertumbuhan fisik mereka, namun juga dalam hal bersosialisasi dengan orang lain karena bermain permainan di layar teknologi tidak langsung bertatap muka dengan lawan main.

Berbeda dengan zaman dulu atau masa kecil kita, di mana permainan dilakukan secara tradisional tanpa melibatkan teknologi dan cenderung dilakukan secara berkelompok sehingga melatih kemampuan fisik anak dan sosialisasi anak, seperti permainan gobak sodor di mana dalam bermain anak dilatih untuk bekerja sama dengan teman sekelompoknya agar bisa

memenangkan pertandingan, begitu juga dengan permainan lompat tali yang hanya bisa dimainkan jika pemain lebih dari 2 orang.

Media yang dipilih adalah buku komik strip karena selain lebih mudah memahami sesuatu dengan visual atau gambar, isi buku juga akan tampak lebih menarik sehingga menarik minat pembaca. Bahasa sehari-hari yang digunakan dalam komik juga mempermudah untuk memahami maksud dari cerita yang disampaikan. Tema permainan tradisional masa kecil dipilih karena mainan tradisional mulai dilupakan oleh anak zaman sekarang di mana mereka sudah mengenal permainan teknologi sehingga penulis ingin memperkenalkan dan mengingatkan lagi permainan tradisional yang dulunya tidak kalah populer dengan mainan teknologi zaman sekarang, dan upaya dalam melestarikan budaya permainan tradisional.

B. Rumusah Masalah

Berdasarkan pemaparan bahasan di atas, dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah:

Bagaimana merancang komik strip “Permainan Tradisional Masa Kecil” dengan visual dan bahasa sehari-hari guna memperkenalkan permainan tradisional kepada anak zaman sekarang?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk:

1. Memperkenalkan dan memberikan gambaran permainan tradisional melalui komik kepada masyarakat khususnya generasi muda yang sekarang ini jarang mengetahui/ memainkan permainan tradisional.
2. Untuk upaya melestarikan permainan tradisional agar tidak dilupakan dan selalu diingat oleh masyarakat
3. Menghasilkan perancangan komik strip yang menarik, mampu mempresentasikan jenis permainan tradisional yang informatif dan juga mudah dipahami, sehingga dapat menarik perhatian generasi muda untuk mencoba memainkan permainan tradisional tersebut.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar pembahasan yang dilakukan dalam perancangan tidak terlalu luas, mencakup sebagai berikut;

1. Media dalam perancangan merupakan buku yang berisi kumpulan komik strip yang mencakup permainan tradisional yang berada di Jawa Tengah, isi dari komik ini menjelaskan secara singkat tata cara bermain permainan tradisional.
2. Permainan yang diambil adalah permainan tradisional anak pada masa kecil penulis saat SD-SMP di mana teknologi belum secanggih sekarang dan masih bermain permainan tradisional seperti gobak sodor, petak umpet, lompat tali, gundu, dll.
3. Permainan tradisional melibatkan pergerakan fisik anak dan kelompok.
4. Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah umum dijumpai dan juga masih mudah untuk didapatkan atau dibuat sendiri.

E. Manfaat Perancangan

1. Perancang

Untuk mempelajari dan menambah wawasan mengenai permainan tradisional melalui komik strip.

2. Institusi

Untuk dijadikan referensi bagi perancangan berikutnya, baik dari segi komik strip atau dari segi permainan tradisional.

3. Masyarakat

a. Untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional sehingga permainan ini dapat terus dilestarikan dan tidak tergantikan oleh mainan dari luar.

b. Menanamkan dan meningkatkan kecintaan pada budaya lokal.

F. Metode Perancangan

1. Metode pengumpulan data

a. Observasi

Akan mengumpulkan dan mempelajari data pustaka yang relevan dengan objek yang akan dirancang, yang berkaitan dengan ilustrasi, komik, jenis permainan tradisional pada masa kecil, dan apa yang didapat dari permainan tersebut. Sumber yang dikumpulkan dan juga dipelajari dari berbagai sumber; buku, skripsi, jurnal, makalah, internet, dll, kemudian observasi dapat dilanjutkan di toko buku, perpustakaan, maupun pihak lain terkait dengan perancangan yang akan dilakukan.

b. *Google Form*

Google Form berisi seputar pertanyaan mengenai komik dan juga permainan tradisional yang akan diberikan kepada *Target Audience* guna mengetahui seberapa banyak dari mereka yang mengenal permainan tradisional dan memainkannya.

2. Analisis data

Analisis data yang digunakan adalah 5W+1H. Dalam metode ini, fokus dengan permasalahan dan tujuan dari buku yang sedang dirancang. Pemaparan analisis adalah sebagai berikut;

- a. *What*: Apa yang dihasilkan dari perancangan ini?
- b. *Who*: Siapa *Target Audience* dari perancangan komik strip ini?
- c. *Where*: Dimana hasil dari perancangan ini akan dipublikasikan/diterbitkan?
- d. *When*: Kapan perancangan komik strip ini perlu dibuat?
- e. *Why*: Mengapa perancangan komik strip ini dibuat?
- f. *How*: Bagaimana menyampaikan komik strip yang menarik dan tepat dengan *Target Audience*?

G. Skematika Perancangan

