

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PENGENALAN NILAI-
NILAI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
ANAK-ANAK**



Oleh:

Stefanus Cahya Verdian

NIM : 1912569024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PENGENALAN NILAI-
NILAI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
ANAK-ANAK**



Oleh:

Stefanus Cahya Verdian

NIM : 1912569024

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PENGENALAN NILAI-NILAI
DALAM PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP ANAK-ANAK**
diajukan oleh Stefanus Cahya Verdia, NIM 1912569024, 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 8 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi
syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP 198104122006041004 / NIDN 0012048103

Pembimbing II/Anggota



FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 197507102005011001 / NIDN 0010077504

Cognate / Penguji Ahli



Andi Maryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 198011252008121003 / NIDN 0025118007

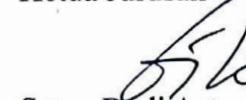
Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018 / NIDN 0015029006

Ketua Jurusan



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Insititut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M. T.

NIP 19701019 199903 1001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefanus Cahya Verdian
NIM : 1912569024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PENGENALAN NILAI-NILAI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP ANAK-ANAK** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, Januari 2025



Stefanus Cahya Verdian
NIM 1912569024

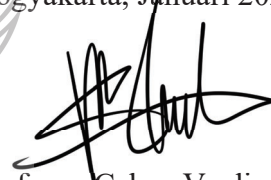
KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat anugerah dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Perancangan Komik Digital Pengenalan Nilai-Nilai Dalam Permainan Tradisional Terhadap Anak-Anak ini dengan tepat waktu.

Laporan ini membahas tentang komik digital sebagai media untuk mengenalkan nilai-nilai permainan tradisional kepada anak-anak, serta informasi mengenai proses kreatif pembuatan komik digital. Adapun alasan komik ini dibuat adalah untuk membantu melestarikan budaya permainan tradisional melalui nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kepada anak-anak.

Karya ini merupakan karya yang jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi bagi penulis. Namun terlepas dari itu, diharapkan hadirnya perancangan ini dapat bermanfaat dan menjadi sumber referensi bagi pembaca dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, Januari 2025



Stefanus Cahya Verdian
NIM 1912569024

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses perancangan, penulis menyadari hadirnya doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah menemani dan membantu penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku tektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku dosen wali.
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I, atas segala dukungan dan bimbingannya dalam menuntun penulis selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
7. Bapak FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II, atas segala dukungan dan bimbingannya dalam menuntun penulis selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku *Cognate* telah memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat.
9. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan arahan yang diberikan selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir ini.
10. Kedua orang tua penulis, Ayah dan Ibu yang sudah senantiasa sabar menunggu dan memberi dukungan kepada penulis dengan penuh kasih sayang.
11. Adik serta seluruh kerabat yang sudah membantu mendoakan untuk kelancaran Tugas Akhir penulis.
12. Kepada Kurnia Harta Winata, selaku komikus dari komik “Sangkan Paran” yang menginspirasi penulis dalam merancang Tugas Akhir ini, serta atas

ketersediaannya untuk mengulas dan membeti kritik yang membangun kepada penulis.

13. Kepada teman-teman seperjuangan *discord* “*Diapet Against Diarrhea*” dan *whatsapp* “*aswahswehawhs Ha?*” yang senantiasa menghibur dan membantu memberi komentar dan kritikan kepada penulis, serta sebagai tempat penulis berkeluh kesah selama pengerjaan perancangan Tugas Akhir ini.
14. Kepada teman-teman *Facebook* dan *Instagram*, terkhusus para pegiat industri kreatif yang sudah senantiasa memberikan dukungan dan komentar membangun kepada penulis.
15. Kepada teman-teman Randatapak yang selalu penulis banggakan.
16. Kepada semua teman-teman perkuliahan di ISI Yogyakarta.
17. Kepada jajaran petugas Puskesmas Sewon II yang sudah membantu penulis untuk sembuh dari sakit selama mengerjakan perancangan Tugas Akhir ini.
18. Kepada teman-teman alumni SMA Bruderan Purworejo yang senantiasa mendukung dan mendoakan yang terbaik untuk penulis.
19. Kepada Fransisca Lintang, sahabat penulis yang berpulang sebelum Tugas Akhir ini selesai, yang semasa hidupnya senantiasa mendukung penulis dan membantu untuk mengumpulkan responden dalam perancangan Tugas Akhir ini.
20. Dan kepada seluruh pihak yang senantiasa membantuk serta mendukung penulis dari awal hingga selesai yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefanus Cahya Verdian
NIM : 1912569024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan terkhusus di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PENGENALAN NILAI-NILAI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP ANAK-ANAK** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, Januari 2025



Stefanus Cahya Verdian
NIM 1912569024

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PENGENALAN NILAI-NILAI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP ANAK-ANAK

Oleh: Stefanus Cahya Verdian

NIM:1912569024

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang menyebar dan diwarisi secara turun-temurun. Namun pada era modern ini, permainan tradisional mulai ditinggalkan dikarenakan pandemi covid-19 dan hadirnya *gadget* serta hiburan digital seperti *game online* dan hiburan lainnya yang lebih diminati oleh anak khususnya *Gen Z* dan *Alpha*. Permainan tradisional sendiri memiliki banyak nilai dan berguna untuk membantu pertumbuhan anak, mulai dari perkembangan jasmani, moral, emosional, sampai sosial anak, di mana hal-hal tersebut dibutuhkan oleh anak. Melalui metode analisis *5W+1H*, komik digital sebagai media diharapkan dapat membuat anak menjadi lebih tertarik untuk mengetahui nilai-nilai permainan tradisional. Komik adalah sebuah media penyampaian informasi visual yang menggabungkan teks dan gambar. Informasi pada komik lebih mudah diserap karena penyampaiannya dibantu dengan gambar. Selain itu, informasi pada komik dapat diolah menjadi sebuah cerita dengan berbagai *genre* dan membuatnya menjadi lebih menarik untuk dibaca. Komik pada perancangan ini akan mengangkat permainan galasin, bentengan, dan lompat karet. Nilai-nilai dari permainan tersebut akan digambarkan melalui hasil refleksi dari rintangan yang dihadapi tokoh saat bermain dengan rintangan yang terjadi di kehidupan sehari-harinya. Hasil dari uji pembaca pada perancangan ini menunjukkan bahwa pembaca anak-anak menyukai serta dapat memahami tema dan cerita yang diangkat. Selain itu juga terdapat pembaca umum yang menganggap komik pada perancangan ini cukup relevan, baik terhadap masa kecil mereka maupun anak-anak sekarang.

Kata Kunci: Anak, *gen Z*, *gen Alpha*, nilai, *gadget*, permainan tradisional, komik digital.

ABSTRACT

THE CREATION OF DIGITAL COMIC INTRODUCING VALUES IN TRADITIONAL GAMES FOR CHILDREN

By: Stefanus Cahya Verdian

Student ID:1912569024

Traditional games are types of games that are spread and inherited from generation to generation. However, in this modern era, traditional games are starting to be abandoned due to the COVID-19 pandemic and the presence of gadgets and digital entertainment such as online games and other entertainment that are more popular with children, especially Gen Z and Alpha. Traditional games themselves have many values and are useful for helping children's growth, starting from children's physical, moral, emotional, and social development, where these things are needed by children. Through the 5W+1H analysis method, it is hoped that digital comics as a medium can make children more interested in knowing the values of traditional games. Comics are a medium for conveying visual information that combines text and images. Information in comics is easier to absorb because it is conveyed using pictures. Apart from that, the information in comics can be processed into a story with various genres and make it more interesting to read. The comic in this project will highlight the games of galasin, bentengan, and lompat karet. The values of the game will be depicted through reflections of the obstacles the characters face when playing with obstacles that occur in their daily lives. The results of the reader test on this project show that child readers like and can understand the themes and stories given. Then there are also general readers who consider the comics in this project to be quite relevant, both to their childhood and to today's children.

Keyword: Children, gen Z, gen Alpha, value, gadget, traditional games, digital comics

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Batasan Masalah	6
E. Tujuan Perancangan.....	7
F. Manfaat Perancangan	7
G. Definisi Operasional.....	8
H. Metode Perancangan.....	10
I. Metode Analisis Data	11
J. Konsep Perancangan.....	13
K. Sistematika Perancangan	15
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	17
A. Tinjauan Komik	17
1. Pengertian Komik	17
2. Fungsi dan Peranan Komik.....	17
3. Sejarah Perkembangan Komik.....	19
4. Bentuk dan Jenis Komik.....	20
5. Basis Media Komik	24
6. Elemen Komik	26
7. Kategori Teknik Pembuatan Komik.....	40

B. Tinjauan Permainan Tradisional	51
1. Pengertian Permainan Tradisional	51
2. Fungsi Permainan Tradisional	51
3. Jenis Permainan Tradisional	52
4. Tinjauan Permainan Bentengan	52
5. Tinjauan Permainan Galasin	54
6. Tinjauan Permainan Lompat Karet	57
7. Nilai dan Substansi dari Permainan Tradisional	59
C. Tinjauan Komik yang Akan Dirancang	61
1. Tinjauan Ide dan Tema	61
2. Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis	62
3. Tinjauan Faktor Sosial	64
4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik	65
D. Tinjauan Buku Komik	66
E. Analisis Data Lapangan	76
F. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	81
BAB III KONSEP DESAIN	85
A. Konsep Kreatif	85
B. Program Kreatif	89
1. Judul Buku	89
2. Sinopsis	89
3. Storyline	92
4. Deskripsi Karakter Tokoh	124
5. Gaya <i>Layout</i> Panel	128
6. Gaya Balon	128
7. Tipografi	128

8. Sampul Depan dan Sampul Belakang.....	130
9. <i>Finishing</i>	130
BAB IV PROSES DESAIN	131
A. Penjaringan Ide Media Utama	131
1. Studi Visual Media Utama.....	131
2. Studi Visual Unsur Properti	132
3. Studi Visual Karakter Tokoh.....	138
4. Studi Visual Permainan Tradisional.....	150
5. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon	153
6. <i>Layout</i> Komik Secara Keseluruhan	155
7. <i>Layout</i> Sampul Depan dan Sampul Belakang	157
8. Storyboard.....	158
9. <i>Final Design</i> Buku Komik.....	197
B. Media Pendukung.....	262
C. <i>Graphic Standard Manual</i>	264
D. Poster Pameran Tugas Akhir.....	276
E. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	277
BAB V PENUTUP	278
A. Kesimpulan.....	278
B. Saran	279
DAFTAR PUSTAKA	281

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Anak-Anak yang Sedang Bermain Bentengan.....	3
Gambar 1. 2 Anak yang Sedang Bermain Game “Free Fire” di Ponselnya	4
Gambar 1. 3 Skema Perancangan.....	15
Gambar 2. 1 Komik Edukasi.....	18
Gambar 2. 2 Komik Promosi oleh Si Juki.....	18
Gambar 2. 3 Komik Strip Lelucon Sukribo	21
Gambar 2. 4 <i>Web Comic “Morgana and Oz”</i>	22
Gambar 2. 5 Komik Pendidikan “Kuark Komik Sains”	23
Gambar 2. 6 Komik Promosi produk es krim Paddle Pop	23
Gambar 2. 7 Layanan Webtoon yang tersedia dalam smartphone berbasis Android dan iOS.....	26
Gambar 2. 8 Panel Komik “Pluto” Karya Naoki Urasawa	27
Gambar 2. 9 Sudut Pandang Mata Burung Pada Komik “Wanted”	28
Gambar 2. 10 Sudut Pandang <i>High Angle</i> Pada komik “Dandadan”	28
Gambar 2. 11 Sudut Pandang <i>Low Angle</i> Pada Komik “One Punch Man”	29
Gambar 2. 12 Sudut Pandang <i>Eye Level</i> Pada Komik “Batman #86” Oleh James Tynion IV dan Tony S. Daniel.....	29
Gambar 2. 13 Sudut Pandang <i>Frog Eye</i> Pada Komik “Eyeshield 21”	29
Gambar 2. 14 Ukuran Gambar <i>Close Up</i> Pada Komik “Death Note”	30
Gambar 2. 15 Ukuran Gambar <i>Extreme Close Up</i> Pada Komik “Death Note”....	30
Gambar 2. 16 Ukuran Gambar <i>Medium Shot</i> Pada Komik “Naruto”	31
Gambar 2. 17 Ukuran Gambar <i>Long Shot</i> Pada Komik “Vinland Saga”	31
Gambar 2. 18 Ukuran Gambar <i>Extreme Long Shot</i> Pada Komik “Naruto”	32
Gambar 2. 19 Penggunaan Ruang Sela Atau Parit Antar Panel Pada Komik “Naruto”	32
Gambar 2. 20 Penggunaan Balon Kata Pada Komik “Spider-Man”	33
Gambar 2. 21 Berbagai Jenis Balon Kata	34
Gambar 2. 22 Bunyi Huruf Dari Jaring <i>Spider-Man</i> Pada Komik “Spider-Man”	34
Gambar 2. 23 <i>Screentone</i>	35

Gambar 2. 24 <i>Splash</i> Panel Pada Komik “Naruto”	37
Gambar 2. 25 <i>Splash</i> Ganda Pada Komik “One Punch Man”	38
Gambar 2. 26 Garis Gerak Pada Komik “One Punch Man”	38
Gambar 2. 27 <i>Symbolia</i> “squeans” Oleh Mort Walker.....	39
Gambar 2. 28 Kop Komik Pada Komik “Kang Dedi”	40
Gambar 2. 29 Font “Smack Attack”.....	50
Gambar 2. 30 Pemain Bentengan yang Bersiaga Pada Bentengnya Masing-Masing	53
Gambar 2. 31 Pemain Bentengan yang Tertangkap Menjadi Tawanan	53
Gambar 2. 32 Permainan gobak sodor	55
Gambar 2. 33 Permainan gobak sodor sebagai perlombaan	55
Gambar 2. 34 Denah lapangan untuk bermain galasin.	56
Gambar 2. 35 Permainan lompat tali merdeka.....	58
Gambar 2. 36 Pemegang Karet Menjunjungkan Tangannya ke Udara Seperti Sikap “Merdeka”	58
Gambar 2. 37 Komik “Waspodo ing Margi” oleh Verdian Tri Ristanto	66
Gambar 2. 38 Cuplikan isi dari komik “Waspodo ing Margi” oleh Verdian Tri Ristanto	68
Gambar 2. 39 Komik “Sangkan Paran” oleh Kurnia Harta Winata	69
Gambar 2. 40 Cuplikan halaman komik “Sangkan Paran”	72
Gambar 2. 41 Cuplikan halaman komik “Sangkan Paran”	73
Gambar 2. 42 Tampilan slide pada komik matematika digital.....	74
Gambar 2. 43 Diagram survei umur responden	77
Gambar 2. 44 Diagram Survei Aktivitas Permainan Tradisional.....	77
Gambar 2. 45 Diagram Responden Dewasa Tentang Penggunaan Smartphone Pada Anak-Anak	78
Gambar 2. 46 Diagram Pengguna Smartphone pada Anak-Anak.....	78
Gambar 2. 47 Diagram Aplikasi Smartphone yang Sering Digunakan oleh Anak-Anak	78
Gambar 2. 48 Diagram Seberapa Sering Anak-Anak Bermain Permainan Tradisional.....	79

Gambar 2. 49 Diagram Minat Anak-Anak Untuk Memainkan Permainan Tradisional.....	79
Gambar 2. 50 Diagram Minat Responden Dewasa Untuk Mengenalkan Permainan Tradisional Kepada Anak-Anak	80
Gambar 2. 51 Diagram Responden Dewasa yang Memiliki Kerabat Anak-Anak	80
Gambar 3. 1 <i>Typeface</i> Sodaqoh Smarak Minton <i>Bold</i>	129
Gambar 3. 2 <i>Typeface</i> Patrick <i>Hand</i>	129
Gambar 3. 3 <i>Typeface</i> Gabarito.....	129
Gambar 3. 4 <i>Typeface</i> Darumadrop <i>One</i>	130
Gambar 4. 1 Komik “Hirayasumi” oleh Shinzo Keigo.....	131
Gambar 4. 2 Kolase Lingkungan Sekolah SDK Sang Timur Semarang, SD Fransiskus Gisting, dan SMP Bruderan Purworejo.....	132
Gambar 4. 3 Latar Sekolah Pada Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	132
Gambar 4. 4 Suasana Ruang Kelas SMPN 16 Purworejo.....	133
Gambar 4. 5 Latar Kelas Pada Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”..	133
Gambar 4. 6 Lapangan Sekolah SD Fransiskus Gisting dan Halaman Balai Desa Condongcatur	134
Gambar 4. 7 Latar Lapangan Pada Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	134
Gambar 4. 8 Referensi Mobil dan <i>Interior</i> Mobil.....	135
Gambar 4. 9 Latar Mobil Pada Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”.	135
Gambar 4. 10 Referensi Rumah dan Halaman.....	136
Gambar 4. 11 Latar Rumah dan Halaman Pada Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	136
Gambar 4. 12 Referensi Interior Rumah	137
Gambar 4. 13 Latar Interior Rumah Pada Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	137
Gambar 4. 14 Desain Karakter Dika	138
Gambar 4. 15 Referensi Atribut Dika	138

Gambar 4. 16 Desain Karakter Izal (Kiri) dan Arya (Kanan)	139
Gambar 4. 17 Desain Karakter Mama Dika	140
Gambar 4. 18 Referensi Karakter Mama Dika	140
Gambar 4. 19 Desain Karakter Jonathan	141
Gambar 4. 20 Referensi Atribut Jonathan	141
Gambar 4. 21 Desain Karakter Ayu	142
Gambar 4. 22 Referensi Atribut Ayu	142
Gambar 4. 23 Referensi Karakter Adi (Kiri) dan Farhan (Kanan)	143
Gambar 4. 24 Desain Karakter Silvi (Kiri) dan Nana (Kanan)	144
Gambar 4. 25 Desain Karakter Ketua Regu	145
Gambar 4. 26 Referensi Seragam Olahraga Milik Ketua Regu	145
Gambar 4. 27 Desain Karakter Ika Kecil	146
Gambar 4. 28 Referensi Atribut Ika Kecil	146
Gambar 4. 29 Desain Karakter Ika Remaja	147
Gambar 4. 30 Referensi Atribut Ika Remaja	147
Gambar 4. 31 Desain Karakter Cindy	148
Gambar 4. 32 Referensi Atribut Cindy	148
Gambar 4. 33 Desain Karakter Ibu Ika	149
Gambar 4. 34 Permainan Galasin	150
Gambar 4. 35 Permainan Galasin Pada Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	150
Gambar 4. 36 Permainan Bentengan	151
Gambar 4. 37 Permainan Bentengan Pada Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	151
Gambar 4. 38 Permainan Lompat Karet	152
Gambar 4. 39 Permainan Lompat Karet Pada Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	152
Gambar 4. 40 Komik “Short Program” Oleh Mitsuru Adachi	153
Gambar 4. 41 Halaman Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	153
Gambar 4. 42 Balon Kata Pada Komik “Hirayasumi” Oleh Shinzo Keigo	154
Gambar 4. 43 Balon Kata Pada Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	154
Gambar 4. 44 Halaman Pada Komik “Hirayasumi” Oleh Shinzo Keigo	155

Gambar 4. 45 Halaman Pada Komik Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	156
Gambar 4. 46 Smapul Depan dan Sampul Belakang Pada Komik Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	157
Gambar 4. 47 Sampul Depan dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	197
Gambar 4. 48 Sampul Hitam Putih dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	197
Gambar 4. 49 Halaman Hak Cipta dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	198
Gambar 4. 50 Halaman Pembatas Bagian 1 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	198
Gambar 4. 51 Halaman 1 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	199
Gambar 4. 52 Halaman 2 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	199
Gambar 4. 53 Halaman 3 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	200
Gambar 4. 54 Halaman 4 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	200
Gambar 4. 55 Halaman 5 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	201
Gambar 4. 56 Halaman 6 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	201
Gambar 4. 57 Halaman 7 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	202
Gambar 4. 58 Halaman 8 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	202
Gambar 4. 59 Halaman 9 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	203
Gambar 4. 60 Halaman 10 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	203
Gambar 4. 61 Halaman 11 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	204
Gambar 4. 62 Halaman 12 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	204
Gambar 4. 63 Halaman 13 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	205
Gambar 4. 64 Halaman 14 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	205
Gambar 4. 65 Halaman 15 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	206
Gambar 4. 66 Halaman 16 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	206
Gambar 4. 67 Halaman 17 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	207
Gambar 4. 68 Halaman 18 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	207
Gambar 4. 69 Halaman 19 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	208
Gambar 4. 70 Halaman 20 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain” ..	208

Gambar 4. 71 Halaman 21 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	209
Gambar 4. 72 Halaman 22 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	209
Gambar 4. 73 Halaman 23 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	210
Gambar 4. 74 Halaman 24 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	210
Gambar 4. 75 Halaman 25 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	211
Gambar 4. 76 Halaman 26 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	211
Gambar 4. 77 Halaman 27 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	212
Gambar 4. 78 Halaman 28 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	212
Gambar 4. 79 Halaman 29 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	213
Gambar 4. 80 Halaman 30 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	213
Gambar 4. 81 Halaman 31 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	214
Gambar 4. 82 Halaman 32 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	214
Gambar 4. 83 Halaman 33 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	215
Gambar 4. 84 Halaman 34 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	215
Gambar 4. 85 Halaman 35 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	216
Gambar 4. 86 Halaman 36 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	216
Gambar 4. 87 Halaman 37 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	217
Gambar 4. 88 Pembatas Bagian 2 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	217
Gambar 4. 89 Halaman 39 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	218
Gambar 4. 90 Halaman 40 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	218
Gambar 4. 91 Halaman 41 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	219
Gambar 4. 92 Halaman 42 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	219
Gambar 4. 93 Halaman 43 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	220
Gambar 4. 94 Halaman 44 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	220
Gambar 4. 95 Halaman 45 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	221
Gambar 4. 96 Halaman 46 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	221
Gambar 4. 97 Halaman 47 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	222
Gambar 4. 98 Halaman 48 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	222
Gambar 4. 99 Halaman 49 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	223
Gambar 4. 100 Halaman 50 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	223

Gambar 4. 101 Halaman 51 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	224
Gambar 4. 102 Halana 52 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”..	224
Gambar 4. 103 Halaman 53 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	225
Gambar 4. 104 Halaman 54 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	225
Gambar 4. 105 Halaman 55 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	226
Gambar 4. 106 Halaman 56 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	226
Gambar 4. 107 Halaman 57 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	227
Gambar 4. 108 Halaman 58 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	227
Gambar 4. 109 Halaman 59 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	228
Gambar 4. 110 Halaman 60 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	228
Gambar 4. 111 Halaman 61 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	229
Gambar 4. 112 Halaman 62 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	229
Gambar 4. 113 Halaman 63 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	230
Gambar 4. 114 Halaman 64 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	230
Gambar 4. 115 Halaman 65 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	231
Gambar 4. 116 Halaman 66 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	231
Gambar 4. 117 Halaman 67 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	232
Gambar 4. 118 Halaman 68 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	232
Gambar 4. 119 Halaman 69 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	233
Gambar 4. 120 Halaman 70 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	233
Gambar 4. 121 Halaman 71 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	234

Gambar 4. 122 Halaman 72 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	234
Gambar 4. 123 Halaman 73 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	235
Gambar 4. 124 Halaman 74 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	235
Gambar 4. 125 Halaman 75 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	236
Gambar 4. 126 Halaman 76 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	236
Gambar 4. 127 Halaman 77 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	237
Gambar 4. 128 Halaman 78 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	237
Gambar 4. 129 Halaman 79 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	238
Gambar 4. 130 Halaman 80 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	238
Gambar 4. 131 Halaman 81 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	239
Gambar 4. 132 Halaman 82 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	239
Gambar 4. 133 Halaman 83 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	240
Gambar 4. 134 Halaman 84 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	240
Gambar 4. 135 Halaman 85 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	241
Gambar 4. 136 Halaman 86 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	241
Gambar 4. 137 Halaman 87 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	242

Gambar 4. 138 Halaman 88 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	242
Gambar 4. 139 Halaman 89 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	243
Gambar 4. 140 Pembatas Bagian 3 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	243
Gambar 4. 141 Halaman 91 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	244
Gambar 4. 142 Halaman 92 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	244
Gambar 4. 143 Halaman 93 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	245
Gambar 4. 144 Halaman 94 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	245
Gambar 4. 145 Halaman 95 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	246
Gambar 4. 146 Halaman 96 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	246
Gambar 4. 147 Halaman 97 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	247
Gambar 4. 148 Halaman 98 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	247
Gambar 4. 149 Halaman 99 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	248
Gambar 4. 150 Halaman 100 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	248
Gambar 4. 151 Halaman 101 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	249
Gambar 4. 152 Halaman 102 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	249
Gambar 4. 153 Halaman 103 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	250

Gambar 4. 154 Halaman 104 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	250
Gambar 4. 155 Halaman 105 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	251
Gambar 4. 156 Halaman 106 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	251
Gambar 4. 157 Halaman 107 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	252
Gambar 4. 158 Halaman 108 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	252
Gambar 4. 159 Halaman 109 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	253
Gambar 4. 160 Halaman 110 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	253
Gambar 4. 161 Halaman 111 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	254
Gambar 4. 162 Halaman 112 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	254
Gambar 4. 163 Halaman 113 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	255
Gambar 4. 164 Halaman 114 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	255
Gambar 4. 165 Halaman 115 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	256
Gambar 4. 166 Halaman 116 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	256
Gambar 4. 167 Halaman 117 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	257
Gambar 4. 168 Halaman 118 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	257
Gambar 4. 169 Halaman 119 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	258

Gambar 4. 170 Halaman 120 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	258
Gambar 4. 171 Halaman 121 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	259
Gambar 4. 172 Halaman 122 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	259
Gambar 4. 173 Halaman 123 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	260
Gambar 4. 174 Halaman 124 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	260
Gambar 4. 175 Halaman 125 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	261
Gambar 4. 176 Halaman 126 dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	261
Gambar 4. 177 Smapul Belakang dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	262
Gambar 4. 178 Tangkapan Layar Unggahan Facebook dan Instagram Penulis..	262
Gambar 4. 179 Poster dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	263
Gambar 4. 180 Sampul GSM dari Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	264
Gambar 4. 181 Halaman 1 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	264
Gambar 4. 182 Halaman 2 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	265
Gambar 4. 183 Halaman 3 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	265
Gambar 4. 184 Halaman 4 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	266
Gambar 4. 185 Halaman 5 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	266
Gambar 4. 186 Halaman 6 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	267

Gambar 4. 187 Halaman 7 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	267
Gambar 4. 188 Halaman 8 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	268
Gambar 4. 189 Halaman 9 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	268
Gambar 4. 190 Halaman 10 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	269
Gambar 4. 191 Halaman 11 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	269
Gambar 4. 192 Halaman 12 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	270
Gambar 4. 193 Halaman 13 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	270
Gambar 4. 194 Halaman 14 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	271
Gambar 4. 195 Halaman 15 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	271
Gambar 4. 196 Halaman 16 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	272
Gambar 4. 197 Halaman 17 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	272
Gambar 4. 198 Halaman 18 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	273
Gambar 4. 199 Halaman 19 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	273
Gambar 4. 200 Halaman 20 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	274
Gambar 4. 201 Halaman 21 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	274
Gambar 4. 202 Halaman 22 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	275

Gambar 4. 203 Halaman 23 dari GSM Komik “Tu! Wa! Ga! Cerita Seusai Bermain”	275
Gambar 4. 204 Poster Pameran Tugas Akhir Komik	276
Gambar 4. 205 Katalog Bagian Luar	277
Gambar 4. 206 Katalog Bagian Dalam	277



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> Bagian 1	170
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> Bagian 2	187
Tabel 4. 3 <i>Storyboard</i> Bagian 3	196



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan tradisional adalah sebuah permainan yang diwariskan turun-temurun dari nenek moyang. Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu genre atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi (James Danandjaja, 1987). Pada era modern ini, permainan tradisional mulai jarang terlihat. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah tingkat penggunaan *smartphone* dan penetrasi internet yang meningkat di kalangan anak-anak sampai remaja. Berdasarkan data dari DataIndonesia.id pada tahun 2021-2022, tingkat penetrasi internet pada anak berumur 13-18 tahun (generasi Z dan Alpha) mencapai 99,16%, dan untuk dewasa umur 19-34 tahun sebesar 98,64%.

Kemudian faktor lainnya juga adalah dengan munculnya *game online*. Dengan sering memainkan *game online*, anak cenderung kurang mendapat pengalaman bersosial seperti yang didapatkan apabila bermain langsung bersama teman-teman. Permasalahan ini juga muncul didukung oleh diberlakukannya *social distancing* dikarenakan wabah virus Covid-19 pada 2020 lalu. Pemerintah membatasi berbagai aktivitas sosial masyarakat untuk mencegah penyebaran virus. Pembatasan kegiatan yang diberlakukan pemerintah memaksa masyarakat melakukan aktivitas di rumah saja. Salah satu aktivitas tersebut adalah permainan, banyak orang tua yang khawatir jika anaknya melakukan permainan tradisional karena permainan tradisional lebih banyak dilakukan di luar rumah, dan melibatkan interaksi dengan anak-anak lainnya. Sehingga dengan adanya permainan virtual bisa menjadi alternatif lain untuk menggantikan permainan tradisional di tengah pandemi Covid-19. Padahal permainan tradisional memiliki makna simbolis dibalik ucapan, gerakan, serta alat-alat yang digunakan. Amanat yang tersirat dalam budaya

tersebut juga bermanfaat bagi perkembangan anak dari segi sosial, emosional, dan kognitif sebagai persiapan belajar menuju kehidupan di masa dewasa (Citraningrum, 2020). Menurut Jurnal yang ditulis oleh Cucu Widaty, dkk berjudul “Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin” dihasilkan sebuah kesimpulan yaitu pembatasan sosial berskala besar atau *social distancing* berpengaruh besar terhadap ditinggalkannya permainan tradisional. Selama proses *social distancing*, masyarakat memanfaatkan media digital sebagai sarana berinteraksi dengan sesama, tak terkecuali anak-anak dan remaja yang semakin sering bermain *game online* sebagai sarana hiburan. Selain itu, unsur tantangan dan kompetisi serta berbagai hadiah virtual yang ditawarkan oleh *game online* semakin membuat anak-anak dan remaja betah untuk bermain.

Bermain *game online* dapat membuat anak kurang mendapat ruang gerak untuk tumbuh kembang fisiknya. Lutan (2001: 17) menyatakan perkembangan jasmani anak tidak semata-mata bergantung pada proses kematangan. Perkembangan itu juga dipengaruhi oleh pengalaman gerak anak baik ditinjau dari aspek mutu maupun banyaknya pengalaman itu. Anak harus memperoleh kesempatan yang banyak untuk bergerak dan bermain. Oleh karena itu, seiring dengan adanya kemajuan IPTEK tersebut tidak semata-mata diterima tetapi harus ada pengendalian guna meminimalisir dampak negatif yang terjadi dalam kehidupan khususnya bagi generasi penerus bangsa atau anak-anak. Slamet Suyanto (2005: 119-121) menyatakan bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Beberapa contoh permainan tradisional yang dapat menjadi ruang gerak dan interaksi untuk mengembangkan fisik serta sosial anak adalah bentengan, galasin, dan lompat karet.

Selain bermain *game online*, anak-anak juga memanfaatkan *smartphone* untuk mengakses berbagai media sosial. Menurut sebuah survei oleh *NeuroSensum Indonesia Consumers Trend 2021: Social Media Impact in Kids* terhadap 269 responden di empat kota besar di Indonesia (Jakarta, Medan, Bandung, dan Surabaya) terdapat berbagai informasi tentang seberapa besarnya

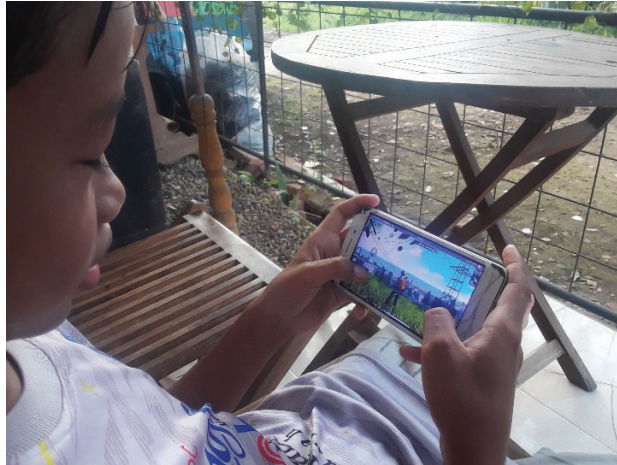
konsumsi media sosial oleh anak-anak. Dalam survei tersebut, ditunjukkan bahwa 87% anak-anak di Indonesia sudah dikenalkan media sosial sebelum menginjak usia 13 tahun. Bahkan sebanyak 92% anak-anak dari rumah tangga berpenghasilan rendah mengenal media sosial lebih dini yaitu di usia 7 tahun. Sejumlah *platform* media sosial seperti YouTube (78%), WhatsApp (61%), Instagram (54%), Facebook (54%), dan Twitter (12%) adalah *platform* daring yang paling banyak digunakan oleh anak-anak baik dari kalangan berpenghasilan rendah maupun tinggi.

Berdasarkan uraian data di atas, dapat diketahui bahwa menurunnya minat *Gen Z* dan *Alpha* terhadap permainan tradisional sangat dipengaruhi oleh adanya pergeseran media hiburan baru yang dibawa oleh internet dan *gadget* seperti ponsel pintar atau *smartphone*. Padahal permainan tradisional mengandung beragam nilai yang tidak hanya dapat membantu proses perkembangan jasmani anak, melainkan juga sosial dan karakter anak. Menurut Misbach (2006), permainan tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral.



Gambar 1. 1 Anak-Anak yang Sedang Bermain Bentengan

(Sumber: <https://www.majalahsuarapendidikan.com/2018/10/menumbuhkan-karakter-anak-didik-melalui.html>)



Gambar 1. 2 Anak yang Sedang Bermain Game “Free Fire” di Ponselnya

(Sumber: <https://www.kompasiana.com/sultanrizky1775/6163762b06310e6b2c6e3632/fenomena-bocil-ep-ep-dampak-dari-anak-anak-kecanduan-game-online-yang-tidak-sesuai-dengan-usia>)

Keunggulannya yang praktis dan mudah diakses dimana saja membuat media hiburan berbasis internet menjadi sangat populer. Dari sekian banyak bentuk media hiburan yang tersebar, *Game online* dan media sosial adalah beberapa contoh praktisnya. Perkembangan internet juga dapat menjadi sebuah pintu masuk bagi berbagai bentuk hiburan dan media informasi konvensional yang dulu kita kenal, untuk muncul dengan bentuk yang baru. Beberapa contohnya adalah koran dan televisi yang kini muncul dalam bentuk artikel dan video *streaming*, sama halnya juga dengan komik yang kini muncul dalam bentuk *web comic* dan komik digital. *Web Comic* atau Komik daring adalah komik yang menggunakan media internet dalam publikasinya (Indira Maharsi, 2011: 20).

Menurut Indira Maharsi (2011: 7) komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang dapat merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita menjadi mudah diserap. Teks membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat. Dalam penelitian yang ditulis oleh Kusumadewi, Gunartha & Ariawan yang berjudul “Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan di Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa media komik merupakan salah satu media

Visual yang dapat menyajikan lebih banyak materi menarik, ambisius, mampu dengan menyajikan materi yang lebih spesifik, dan materi yang mudah untuk diserap. Komik dapat memberikan stimulasi visual mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran komik matematika digital untuk pembelajaran materi pecahan kelas V SD di Gugus II Untung Surapati Kecamatan Mendoyo Kabupaten Jembrana. Kemudian pada akhir penelitian, dihasilkan kesimpulan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran matematika memiliki predikat sangat baik untuk siswa SD.

Komik digital dapat digunakan untuk menjadi media pembelajaran dikarenakan keunggulannya dalam meningkatkan minat membaca. Selain itu, dengan menggunakan komik, informasi yang akan diangkat dapat dengan bebas diolah menjadi cerita yang menarik sehingga dapat menciptakan suatu relasi emosional antara karakter dengan pembaca, yang secara tidak langsung juga dapat mempererat hubungan pembaca dengan topik yang diangkat. Selain itu, komik digital berbasis internet juga memudahkan pembacanya untuk mengaksesnya dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan data yang didapat, dapat disimpulkan bahwa minat anak-anak dan remaja, khususnya pada lingkup umur generasi Z dan *Alpha* terhadap permainan tradisional sudah mulai luntur. Lunturnya minat tersebut dipengaruhi oleh munculnya internet, *smartphone*, dan *game online*, serta adanya pembatasan sosial berskala besar saat pandemi Covid-19 yang membuat masyarakat harus beralih dan beradaptasi dengan media digital sebagai sarana berkomunikasi, bekerja, dan hiburan. Perancangan ini ditujukan sebagai salah satu metode untuk mengenalkan nilai-nilai permainan tradisional galasin, bentengan, dan lompat karet beserta cerminannya pada kehidupan sehari-hari kepada anak-anak di tengah masifnya pengaruh media digital. Dipilihnya tiga permainan tersebut berdasarkan cara bermain yang harus dimainkan di luar ruangan, serta membutuhkan banyak pemain, sehingga anak-anak bisa berinteraksi tanpa adanya batasan visual. Pengenalan nilai-nilai tersebut akan lebih efektif dilakukan dengan memanfaatkan tingginya penggunaan internet dan *smartphone* pada rentang umur anak-anak sampai

dewasa, selain itu, media yang dipilih juga harus mudah diakses melalui perangkat digital yang dimiliki oleh target audiens dimana saja dan kapan saja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijadikan fondasi permasalahan yang harus diselesaikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Menurunnya minat permainan tradisional terhadap anak-anak dan remaja.
2. Kehadiran *smartphone* dan *game online* semakin menutup minat anak-anak terhadap permainan tradisional.
3. *Smartphone* sebagai media yang sering digunakan oleh *target audience* perlu dimanfaatkan sebagai sarana pengenalan permainan tradisional, di antaranya galasin, bentengan, dan lompat karet.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang komik yang relevan untuk mengenalkan nilai-nilai permainan tradisional kepada generasi Z dan *Alpha*?

D. Batasan Masalah

1. Batasan Komik Digital

Komik digital akan mengangkat ragam cerita dengan gaya narasi *slice of life*. Fokus cerita terdapat pada permainan galasin, bentengan, dan lompat karet, beserta relasi nilai-nilai yang terkandung pada permainan tersebut terhadap tokoh.

2. Batasan Media

- a. Media Utama

Komik digital akan dibagi menjadi tiga episode *one shot* berdasarkan masing-masing permainan. Komik digital akan dipublikasikan ke *website* karyakarsa.com, serta media sosial Facebook.

- b. Media Pendukung

Media pendukung yang dibutuhkan untuk melengkapi rancangan adalah ilustrasi-ilustrasi untuk mempromosikan komik kepada pembaca. Ilustrasi ini akan diunggah di media sosial Facebook dan Instagram.

3. Batasan *Target Audience*

a. *Audience Primer*

Anak-anak dengan rentang umur 8-14 tahun yang tinggal di Indonesia dan aktif menggunakan internet dan media sosial.

b. *Audience Sekunder*

Pengguna aktif internet dan media sosial di Indonesia dari segala usia.

E. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang komik digital untuk mengenalkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional galasin, bentengan, dan lompat karet kepada generasi Z dan *Alpha*.

F. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai proses perancangan komik yang menjadi media pengenalan nilai-nilai permainan tradisional kepada anak-anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi *Target Audience*

Mengenalkan nilai-nilai permainan tradisional galasin, bentengan, dan lompat karet kepada anak-anak dan remaja, serta sebagai referensi untuk menambah wawasan orang tua mengenai permainan tradisional untuk diajarkan kepada anak-anaknya sebagai bacaan bersama.

b. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Memperluas referensi mengenai proses perancangan komik digital yang memiliki gaya narasi *slice of life* serta mengenalkan suatu informasi.

c. Bagi Masyarakat Umum

Mengenalkan permainan tradisional galasin, bentengan, dan lompat karet, serta meningkatkan kesadaran untuk melestarikan permainan tradisional sebagai salah satu bentuk kebudayaan Nusantara.

d. Bagi Akademik

Menyumbang sebuah referensi kepustakaan bagi kalangan akademik mengenai media perancangan narasi untuk menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.

G. Definisi Operasional

1. Komik

Komik adalah kumpulan gambar (lambang visual) dan teks (lambang verbal) yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang terjukstaposisi (berdekatan atau bersebelahan) dalam ukuran tertentu sehingga membentuk sebuah cerita. (McCloud, 1993:20)

2. Komik Digital

Komik digital menurut Lamb & Johnson (2009) merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.

3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah sebuah permainan yang diwariskan turun-temurun dari nenek moyang. Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi (James Danandjaja, 1987)

4. Permainan Bentengan

Olahraga tradisional Permainan bentengan adalah permainan yang memerlukan dua tim untuk bermain. Permainan ini tidak diketahui siapa

pencetusnya dan sudah dimainkan sejak lama. Bentengan merupakan bentuk pertandingan dan bersifat kompetisi (Nurastuti, 2015). Permainan ini disebut "Benteng", karena masing-masing regu pada hakekatnya berusaha saling menyerang dan mempertahankan bentengnya, juga berusaha menghindarkan diri dari tangkapan/sentuhan musuhnya agar tidak tertawan.

5. Permainan Galasin

Permainan gobak sodor dikenal pula dengan nama galasin atau galah asin. Permainan gobak sodor dapat dimainkan di tanah yang lapang atau pelataran semen. Gobak sodor merupakan permainan kelompok. Jumlah permainan dalam permainan ini harus genap, antara 6 hingga 10 orang. Permainan dibagi menjadi dua kelompok. Jika yang bermain 10 anak, masing-masing kelompok beranggotakan 5 anak. Masing-masing kelompok atau tim memilih salah seorang anggotanya untuk menjadi pemimpin tim. (Achroni, 2012: 55-57)

6. Permainan Lompat Karet

Permainan lompat karet adalah jenis permainan tradisional yang populer oleh anak-anak era 80 dan 90-an di berbagai daerah di Indonesia. Permainan ini membutuhkan kekuatan dan kelincahan fisik. Permainan ini juga biasa disebut "lompat tali merdeka" oleh masyarakat Riau. Inti dari permainan ini adalah melompati tali-karet yang tersimpul. Penamaan permainan ini ada kaitannya dengan tingkah laku yang dilakukan oleh pemain itu sendiri, khususnya pada lompatan yang terakhir. Pada lompatan ini tali diregangkan oleh pemegangnya setinggi kepala tangan yang diacungkan ke udara. Kepala tangan tersebut hampir mirip dengan apa yang dilakukan oleh para pejuang ketika mengucapkan kata "merdeka". (Novi Marlina Siregar, 2018:85-86)

7. Nilai

Menurut Lauis D. Kattsof yang dikutip Syamsul Maarif (2007) mengartikan nilai sebagai berikut: Pertama, nilai merupakan kualitas empiris yang tidak dapat didefinisikan, tetapi kita dapat mengalami dan memahami cara langsung kualitas yang terdapat dalam objek itu. Dengan

demikian nilai tidak semata-mata subjektif, melainkan ada tolok ukur yang pasti terletak pada esensi objek itu. Kedua, nilai sebagai objek dari suatu kepentingan, yakni suatu objek yang berada dalam kenyataan maupun pikiran. Ketiga, nilai sebagai hasil dari pemberian nilai, nilai itu diciptakan oleh situasi kehidupan.

8. Generasi Z dan *Alpha*

Generasi Z yang juga sering disebut dengan generasi digital adalah generasi yang lahir pada perkembangan teknologi dan mempunyai ketergantungan besar terhadap teknologi, generasi ini lahir pada kurun waktu 1995 sampai 2010 (Sarah Adityara, 2019). Sedangkan generasi *Alpha* adalah mereka yang terlahir sejak tahun 2010. Menurut Yeni (2015) istilah ini pertama kali dikemukakan oleh Mark Mc Crindle, seorang peneliti sosial. Generasi *Alpha* (Gen A) adalah lanjutan dari generasi Z. Mereka adalah anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 dan menjadi generasi yang paling akrab dengan internet.

9. *Smartphone*

Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk mengirim pesan singkat dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon (Zaki Baridwan, 2010: 83).

H. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan:

Survei akan berisikan mengenai seberapa jauh anak-anak mengetahui permainan tradisional beserta nilai-nilainya, dan untuk mengetahui media digital apa saja yang relevan terhadap target audiens.

Data akan dibagi menjadi dua, yaitu primer dan sekunder.

a. Primer

1) Verbal

Melakukan survei menggunakan google form terhadap target audiens primer yang berumur 8-14 tahun atau bagi orang tua dan yang memiliki saudara dengan rentang umur 8-14 tahun.

2) Visual

Menggunakan berbagai media yang mendokumentasikan kegiatan permainan galasin, bentengan, dan lompat karet. Serta menggunakan berbagai karya komik dan ilustrasi yang dapat ditemukan di internet dengan sumber yang jelas.

b. Sekunder

Diperoleh dari berbagai karya tulis dan kajian pustaka yang membahas tentang lunturnya permainan tradisional di Indonesia, karya komik dengan unsur kearifan lokal, dan berbagai karya tulis yang membahas tentang perancangan komik sebagai sarana memperkenalkan suatu topik.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Survei terhadap target audiens primer anak-anak yang berumur 8-14 tahun atau bagi orang tua dan yang memiliki saudara dengan rentang umur 8-14 tahun.

b. Kajian pustaka baik yang bisa didapatkan secara fisik atau melalui internet.

3. Instrumen Pengumpulan Data

a. Survei menggunakan layanan Google Forms.

b. Kajian kepustakaan menggunakan buku, laptop, dan internet.

I. Metode Analisis Data

Untuk menciptakan proses mendesain yang baik, data yang telah didapat harus dianalisis untuk memperkuat proses visual, salah satunya adalah metode analisis 5W+1H yang meliputi:

1. *What* : Apa permasalahan yang diangkat?

Permasalahan yang diangkat adalah mengenai lunturnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional, padahal permainan tradisional memiliki banyak nilai yang berguna untuk tumbuh kembang sosial dan karakter anak. Penggunaan media digital dengan basis internet yang akrab digunakan oleh anak-anak dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan nilai-nilai dari permainan tradisional.

2. *Who* : Siapa *target audience* dari perancangan ini?

Target dari perancangan ini adalah untuk *Gen Z* dan *Alpha* , yakni anak-anak berumur 8-14 tahun sebagai target primer dan pengguna internet dari segala usia sebagai target sekunder. *Gen Z* dan *Alpha* dipilih karena keduanya merupakan generasi yang akrab dan bergantung dengan teknologi.

3. *Where* : Di mana permasalahan terjadi?

Lunturnya minat anak terhadap permainan tradisional cukup dirasakan di berbagai daerah di Indonesia. Berdasarkan survei “Jejak Pendapat Kampanye *Traditional Game Return #TGRCampaign*” oleh *Traditional Game Return Community* bersama *U-Report* Indonesia pada November 2017 lalu dengan 4963 responden dari seluruh Indonesia, menghasilkan data berupa 50% anak dengan rentang umur di bawah 14 tahun menyukai permainan tradisional dan 50% sisanya menyukai permainan digital karena mudah diakses dan sudah terfasilitasi keluarga.

4. *When* : Kapan perancangan akan dilaksanakan?

Perancangan dilaksanakan dalam jangka waktu 12 bulan pengerjaan.

5. *Why* : Mengapa perancangan ini harus dilakukan?

Perancangan dilakukan karena kian menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional, dan semakin meningkatnya minat anak terhadap *game online* dan media sosial, serta hiburan-hiburan berbasis internet lainnya. Dengan tergantikannya permainan

tradisional oleh permainan digital tersebut menyebabkan anak-anak melewatkan beragam nilai yang berguna untuk pertumbuhan sosial dan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional.

6. *How* : Bagaimana masalah akan diatasi?

Tingginya pengguna *smartphone* dan internet oleh anak-anak di Indonesia dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengenalkan nilai-nilai dari permainan tradisional dengan pendekatan yang lebih relevan, menarik, populer, dan mudah dimengerti.

J. Konsep Perancangan

Perancangan ini mengacu pada 5 pilihan dalam apa saja yang dibutuhkan untuk mengkomunikasikan cerita melalui komik oleh Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, yaitu:

1. Pilihan Momen

Tujuannya adalah untuk menghubungkan titik-titik, memperlihatkan momen yang penting dan memotong momen yang tidak penting. Untuk menghubungkan momen dalam panel komik, terdapat 6 jenis transisi, di antaranya adalah:

- a. Momen ke momen
- b. Aksi ke aksi
- c. Subjek ke subjek
- d. Adegan ke adegan
- e. Aspek ke aspek
- f. *Non sequitur* atau konklusi yang melenceng dari premisnya.

Sebagai contoh, penulis komik dapat mengurangi jumlah panel agar lebih efisien, atau menambahkan panel untuk menekankan suatu momen, karakter, dan ide.

2. Pilihan *Frame*

Tujuannya adalah untuk menunjukkan kepada pembaca tentang apa saja yang harus mereka lihat dan untuk menciptakan fokus. Hal ini dapat dicapai dengan mengeksplorasi ukuran dan bentuk *frame*, *angle* atau sudut pandang, jarak, ketinggian, keseimbangan, dan *centering*. Sebagai contoh, teknik *establishing shot* atau *long shot* digunakan untuk membuka / memperlihatkan dan menahan informasi untuk mengarahkan fokus pembaca.

3. Pilihan Gambar

Tujuannya adalah untuk membangkitkan pemahaman pembaca tentang penampilan suatu karakter, objek, lingkungan, dan simbol secara jelas dan efektif. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan keterampilan penulis komik dalam menggambarkan sesuatu menggunakan berbagai alat atau perangkat untuk menggambar. Poin ini menentukan bagaimana penulis komik menciptakan suatu kekhususan, sesuatu yg saling terkait atau mirip, bahasa tubuh, dan dunia alami. Sebagai contoh adalah pemilihan gaya gambar yang *stylistic* dan sangat ekspresif untuk mempengaruhi *mood* dan emosi pembaca.

4. Pilihan Kata

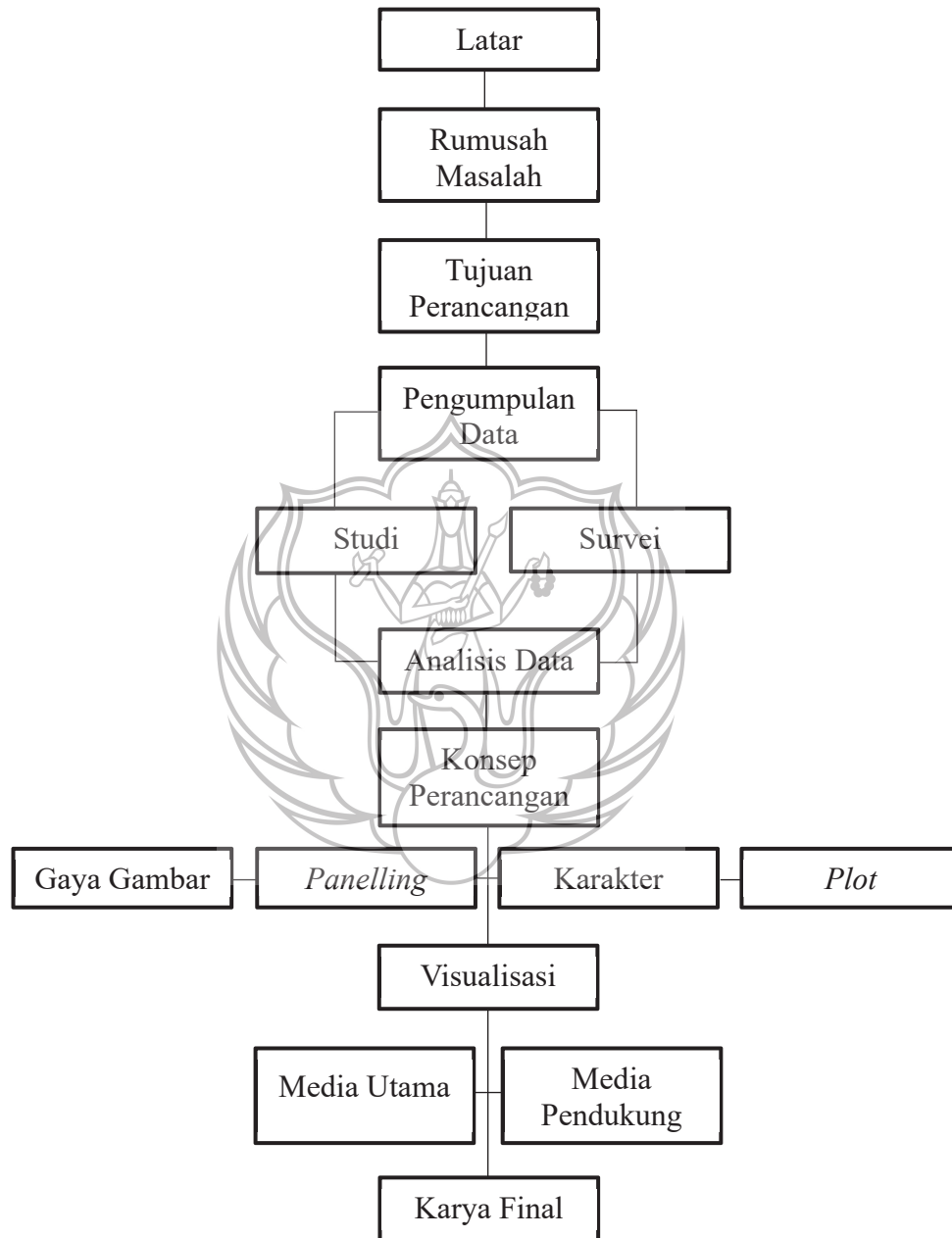
Tujuannya adalah untuk mengkomunikasikan ide, kata, dan suara secara jelas dan persuasif dengan kombinasi gambar. Hal ini bisa dicapai dengan mempelajari berbagai literatur dan berbagai perangkat linguistik yang ada. Kata dalam komik dapat digunakan untuk menekankan sebuah aspek jangkauan, kekhususan, suara manusia, konsep abstrak, dan penginderaan lainnya. Contoh penggunaan kata dalam komik adalah balon dialog, efek suara dan kata atau *onomatopoeia*.

5. Pilihan Alur

Bertujuan untuk menuntun pembaca baik antar panel maupun di dalam panel, dan menciptakan pengalaman membaca yang transparan dan intuitif. Hal ini dapat dicapai dengan penataan panel dalam satu halaman atau layar, dan penataan elemen di dalam panel. Sebagai contoh, penulis komik dapat menciptakan alur membaca dengan kombinasi momen, *frame*, dan pemilihan kata.

K. Sistematika Perancangan

Berikut merupakan skema perancangan Komik Digital Pengenalan Nilai-Nilai Permainan Tradisional Terhadap Anak-Anak.



Gambar 1. 3 Skema Perancangan