

## Perancangan Komik Webtoon Permainan Egrang Sebagai Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Indonesia

Stefvany<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Putra Indonesia YPTK padang  
stefvany@upiypk.ac.id

### Abstract

*Indonesia is rich in culture that should be proud of because it has a very large diversity of cultures and languages. Of the many interesting cultures, there are traditional games. Several forms of traditional games in Indonesia need to be inherited and maintained, namely stilts. Along with advances in technology, traditional games that have been entrenched among Indonesian children have begun to erode, even if there are only very few of them. Traditional children's games are being replaced by modern games such as online games, video games and playstation. Therefore, traditional games will be introduced to technology, namely in the form of webtoon comics. In this design the method used is 4D (Four D) which includes define, design, develop and disseminate. The results of designing webtoon comics for traditional games will become educational media to introduce various forms of business and media design to attract the current generation of teenagers, traditional games on stilts that are starting to become extinct to today's teenagers.*

*Keywords: Traditional Games, Egrang, Comics, Webtoon, Children*

### Abstrak

Indonesia kaya akan budaya yang patut untuk dibanggakan karena memiliki keanekaragaman budaya dan bahasa yang sangat banyak. Dari sekian banyak budaya yang menarik adalah permainan tradisional. Dari beberapa bentuk permainan tradisional yang ada di Indonesia perlu diwariskan dan dipertahankan keberadaannya yaitu egrang. Seiring dengan kemajuan teknologi permainan tradisional yang selama ini membudaya pada kalangan anak Indonesia sudah mulai terkikis, walaupun ada hanya sedikit sekali. Permainan tradisional anak mulai tergantikan oleh permainan modern seperti game online, *video games* dan *playstation*. Maka dari itu, permainan tradisional akan dikenalkan kepada anak-anak dengan teknologi, yaitu dalam bentuk komik webtoon. Dalam perancangan ini metode yang digunakan adalah 4D (*Four D*) yang didalamnya terdapat *define, design, develop* dan *disseminate*. Hasil dari perancangan komik *webtoon* permainan tradisional akan menjadi media edukasi untuk mengenalkan berbagai bentuk usaha dan perancangan media untuk menarik remaja generasi sekarang permainan tradisional egrang yang sudah mulai punah kepada anak-anak remaja zaman sekarang.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Egrang, Komik, Webtoon, Anak-anak.

*Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### 1. Pendahuluan

Indonesia kaya akan budaya yang patut untuk dibanggakan karena memiliki keanekaragaman budaya dan bahasa yang sangat banyak. Dari sekian banyak budaya yang menarik adalah permainan tradisional [1]. Permainan tradisional anak sudah ada sejak zaman dahulu yang mengandung unsur adat dan budaya. Selain melatih anak dalam bersosialisasi dalam lingkungan sebayanya, permainan tradisional juga menyisipkan nilai-nilai kebaikan. Permainan tradisional anak memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, kepribadian anak, sosial dan emosi [2].

Dari beberapa bentuk permainan tradisional yang ada di Indonesia perlu diwariskan dan dipertahankan keberadaannya yaitu egrang. Alat yang digunakan untuk bermain egrang memiliki ciri khas yaitu bambu, bambu tersebut digunakan agar seseorang bisa

berdiri di atasnya dalam posisi yang seimbang sehingga bisa melangkah [3]. Terkandung nilai budaya dalam permainan tradisional egrang yaitu kerja keras, keuletan dan sportivitas [4].

Permainan tradisional egrang merupakan salah satu yang terkenal di berbagai wilayah di nusantara [5]. Kegunaan bermain egrang adalah untuk sebagai hiburan yang memberikan dampak cukup banyak, seperti mengakrabkan anak-anak dengan lingkungan bermain serta dapat melatih keseimbangan tubuh dan otak. Peraturan dalam bermain egrang itu bervariasi seperti digunakan untuk perlombaan balap egrang, atau pun sekedar berjalan dan menari dengan didampingi musik.

Saat ini permainan tradisional hampir tergantikan dengan permainan modern yang menggunakan alat serba modern. Hal ini dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi yang mendukung dan memproduksi berbagai jenis permainan anak. Sehingga

banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan tradisional, padahal permainan tradisional mempunyai nilai-nilai positif yang baik untuk perkembangan anak-anak yang harus dilestarikan keberadaannya [6]. Seiring dengan kemajuan teknologi permainan tradisional yang selama ini membudaya pada kalangan anak Indonesia, saat ini sudah mulai terkikis, walaupun ada hanya sedikit sekali. Saat ini permainan tradisional anak tergantikan oleh permainan modern seperti *video games*, *playstation* dan *game online* [7].

Melihat permasalahan yang ada, perlu adanya pengenalan tentang permainan tradisional egrang kepada anak-anak generasi sekarang adalah dengan merancang komik *webtoon* permainan tradisional egrang, karena komik *webtoon* merupakan media yang populer pada era modern saat ini. *Webtoon* merupakan sebuah media komik digital dimana semua orang dapat mengakses dan membaca komik secara gratis [8]. Perancangan komik *webtoon* ini diharapkan dapat mengenalkan permainan tradisional egrang yang sudah mulai punah kepada anak-anak remaja zaman sekarang.

## 2. Metodologi Penelitian

Dalam perancangan media komik *webtoon* menggunakan model pengembangan 4D (*Four D*). Dalam merancang karya menggunakan 4 tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) [9].

a. *Define*: Pada tahap ini yaitu mendeskripsikan mengenai masalah perancangan komik *Webtoon*, mulai dari ide sampai konsep garapan yang akan diciptakan. Berikut alur analisis :

- 1) Analisis awal-akhir: menetapkan permasalahan yang melatar belakangi penciptaan ini, kemudian pengumpulan data yang mendukung penciptaan ini.
- 2) Analisis Target Audiens: pada tahapan ini, dilakukan analisis target audiens dimulai dari penentuan secara geografis, demografis, dan psikografis.
- 3) Analisis Konsep: pada tahapan ini yaitu menetapkan konsep yang bertujuan menentukan isian materi-materi. Konsep ditentukan dari data yang sudah dianalisis dan dipilah dalam menghasilkan karya.
- 4) Analisis Media: menetapkan media utama sampai media pendukung yang menarik, agar tersampaikan kepada target audiens, yang dapat dijangkau target dan mudah untuk menyampaikan pesan informasi.

b. *Design*: Tahapan selanjutnya adalah perancangan. Ada beberapa tahapan yang dilakukan:

- 1) Tujuan Kreatif: menentukan target kreatif yang ingin dicapai.
- 2) Mind Mapping: dalam tahapan ini menggunakan mind mapping dalam mengembangkan poin-poin penting yang diperlukan.

3) Strategi Kreatid: cara pencipta mencapai tujuan kreatif yang sudah ditentukan sebelumnya.

c. *Develop*: Pada tahapan pengembangan, dilakukan evaluasi hasil dari penciptaan komik *webtoon* dengan cara melihat komik *webtoon* ke beberapa ahli mater dan ahli media sehingga dapat diketahui apakah layak diterapkan atau tidak. Setelah divalidasi selanjutnya dilakukan uji coba ke beberapa responden yaitu remaja untuk mengetahui respon *target audience* seperti apa.

d. *Disseminate*: Tahap yang dilakukan selanjutnya adalah penyebarluasan karya/ komik *webtoon* yang sudah sempurna dan sesuai dengan konsep kedalam beberapa media promosi pada khalayak ramai. Disebarkan ke *target audience* dan *social media* agar lebih luas penyebarannya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Tahaan dalam proses perancangan ini mulai dari konsep verbal, konsep visual sampai pembuatan karakter atau modelling. Dalam konteks desain komunikasi visual, bahasa visual lebih punya kesempatan dibanding verbal, sehingga pesan lebih cepat dipahami [10].

### 3.1. Konsep Verbal

Konsep verbal digunakan pada semua informasi yang terkait dengan komik *webtoon*. Konsep verbal yang digunakan dalam komik *webtoon* permainan tradisional egrang ini menggunakan bahasa sehari-hari anak muda agar mudah dimengerti dan di pahami oleh *target audience* yaitu generasi muda atau remaja. Penggunaan bahasa dibuat sederhana, lugas tidak berbelit-belit tetapi pesan dan makna yang dikandung tersampaikan. Penulis mendeskripsikan karakter anak kecil dan latar belakang di era 90-an yang unik dan bergaya, agar tidak terlihat membosankan.

### 3.2. Konsep Visual

Dalam membuat sebuah desain, diperlukan konsep visual yang matang dalam proses pembuatannya, karena konsep visual akan menjadi panduan dalam mendesain [11]. Konsep visual digunakan untuk mendukung visualisasi dari sebuah tema ataupun cerita yang terkandung di komik *webtoon*. Konsep visual yang dihadirkan adalah layout panel kotak-kotak yang tersusun seperti komik online yang akan dibaca scroll kebawah agar panel yang disusun tidak sulit dibaca,

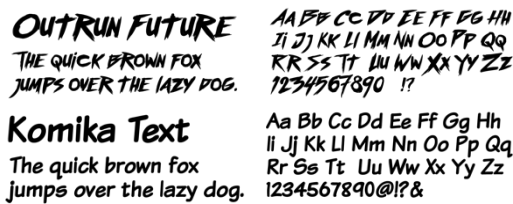
Kunci keberhasilan komik adalah menggunakan ilustrasi yang menarik pembaca, sehingga mampu menyampaikan maksud ceritanya. Ilustrasi merupakan bentuk visual dan kalimat yang bertujuan menjelaskan suatu adegan cerita. Gambar ilustrasi berfungsi untuk menjelaskan keseluruhan isi cerita yang ada untuk membuat para pembaca tertarik [12]. Ilustrasi yang disajikan menggunakan gaya kartun simple dan dalam pewarnaan memakai gambar komik sedikit bergaya komik amerika. Konsep yang dibuat dimaksudkan untuk menarik perhatian target yang berada di

perkotaan, dan menyesuaikan gambar komik luar negeri yang sedang digemari di perkotaan.

### 3.3. Tipografi

Pada perancangan komik webtoon, tipografi yang diaplikasikan adalah jenis tipografi yang mudah dibaca dan menarik perhatian, memiliki kesan yang simpel, supaya yang disampaikan informatif dan efektif kepada target audiens. Tipografi adalah proses dalam menggarap bahan publikasi dengan menggunakan huruf cetak [13].

Tipografi yang digunakan menggunakan 2 jenis font yaitu font Outrun Future dan Komika Text terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alternatif Tipografi

### 3.4. Warna

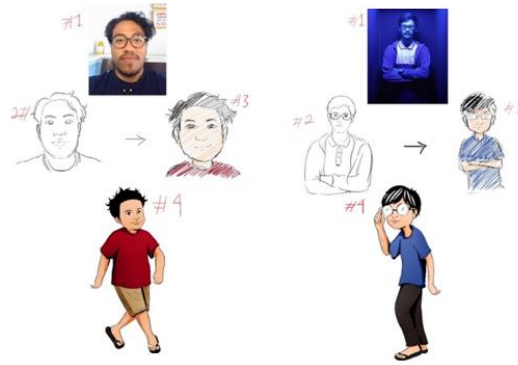
Hal yang pertama dilihat oleh seseorang adalah warna, maka dari itu warna merupakan hal yang sangat penting dalam menentukan respon seseorang. Setiap warna mempunyai makna dan kesan yang berbeda-beda [14]. Pada gambar akan dibuat desain, elemen visual yang digunakan bertemakan ceria yaitu menggunakan warna biru, menggunakan warna cokelat untuk menggambarkan kesan tradisional. Warna hijau menggambarkan lingkungan yang bersahabat, warna merah menggambarkan semangat dan tindakan. Terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2. Warna yang akan diterapkan

### 3.5. Media Utama

Media komik ini akan dirancang dengan ukuran 2000x1400 pixels pada media *Adobe Photoshop Professional CS6* dan *Manga Studio*. Media yang digunakan adalah komik *webtoon*. *Webtoon* berasal dari kata “web dan *cartoon*” yang berarti kartun atau komik, bisa dibaca secara daring dalam bentuk website ataupun aplikasi [15]. Aplikasi *webtoon* dapat diakses melalui *devices* seperti *handphone*, laptop atau *gadget* mendukung lainnya. Berikut sketsa rancangan mulai dari sketsa sampai *Inking*, terdapat pada gambar 3.



Gambar 3. Ilustrasi Studi Karakter Randy dan Romy

#### a. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan atau bayangan dari alur atau jalan cerita [16]. Berikut sinopsis dari komik webtoon permainan tradisional egrang.

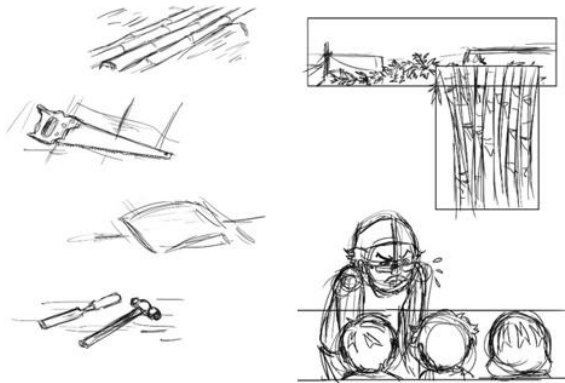
Randy, Romy, dan Fika adalah tiga bersahabat yang suka bermain bersama. Suatu hari, mereka menemukan beberapa potong bambu. tak tahu apa yang harus dibuat dengan bambu tersebut, merekapun menggunakannya untuk bercanda.

Lalu, datanglah Pak Alif yang melihat mereka dan memberikan sebuah ide untuk bambu tersebut. Ia menyarankan bambu tersebut untuk dijadikan enggrang untuk dimainkan. Ternyata, Randy, Romy dan Fika tidak mengetahui tentang egrang dan bagaimana cara memainkannya.

Apakah kamu tahu apa egrang itu? Dan bagaimana cara memainkannya? Temukan jawabannya di Komik Sobeg Permainan Tradisional Enggrang! Ayo ikuti petualangan tiga bersahabat Randy, Romy dan Fika hanya di *Line Webtoon!*

#### b. Layout Sketsa Komik

Layout merupakan suatu kegiatan mengatur, menyusun dan memadukan unsur grafis berupa teks dan gambar menjadi komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik [17]. Sketsa merupakan gambaran kasar atau kerangka dari gambar [18]. Sketsa ini dibuat menggunakan *graphic tablet* atau secara digital menggunakan warna biru dan hitam karena akan lebih memudahkan dalam proses tahap selanjutnya yaitu penintaan. Sketsa ini dibuat menggunakan *Adobe Photoshop 2020*, terdapat pada gambar 4.



Gambar 4. Layout dan sketsa komik

c. Penintaan Komik

Penintaan dilakukan dengan menebalkan dan membuat ulang garis-garis pada karakter dan background dari gambar sketsa sebelumnya. Terdapat pada gambar 5.



Gambar 5. Ilustrasi penintaan komik

d. Final Desain Media Utama

Media utama ini adalah komik chapter dua dari episode permainan Hompimpah. Warna yang dibuat berdasarkan acuan dari studi warna. Gaya pewarnaan terinspirasi dari komik-komik amerika dan gaya ilustrasi terinspirasi dari komik Indonesia lainnya. Final Desain Media Utama terdapat pada gambar 6.



Gambar 6. Ilustrasi pewarnaan komik

e. Aplikasi Media Utama

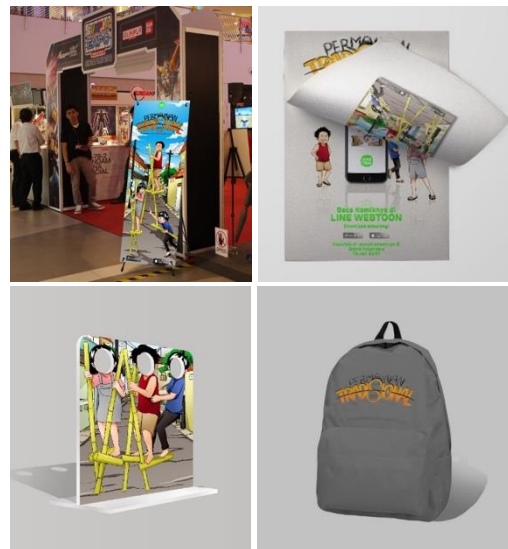
Media utama adalah komik *webtoon*. *Webtoon* merupakan sebuah media komik digital dimana semua orang dapat mengakses dan membaca komik secara gratis. Aplikasi *webtoon* ini bisa kita baca dalam satu strip panjang (satu halaman website) yang tiap halamannya berwarna [19]. Aplikasi *webtoon* dapat diakses melalui *devices* seperti *handphone*, *laptop* atau *gadget* mendukung lainnya. Terdapat pada Gambar 7.



Gambar 6. Aplikasi Media Utama

3.6. Media Pendukung

Media pendukung dari komik *webtoon* dipilih yang efektif dan menarik sehingga media utama bisa sampai pada target audiens. Sehingga media-media tersebut dapat menyokong tujuan dari rancangan dan segmentasi target audiens. Terdapat pada Gambar 8.



Gambar 7. Aplikasi Media Utama

4. Kesimpulan

Perancangan ini adalah suatu upaya untuk mengenalkan kembali mengenai keberadaan permainan tradisional egrang serta nilai-nilai positif dan manfaat dari permainan tradisional egrang kepada anak-anak remaja melalui media komik *webtoon*. Komik *webtoon* tentang permainan tradisional egrang ini menjadi media alternatif bagi anak-anak agar mengetahui tata cara bermain dalam permainan

tradisional egrang yang akan digunakan. Sehingga lebih mudah dalam memahami bahwa permainan itu merupakan hal yang sangat penting untuk perkembangan seseorang dari mental maupun fisik. Dalam bermain kita bisa mengukur kekurangan dan kelebihan diri dalam bersosialisasi dan dapat mengukur suatu hal positif ataupun negatif.

### Daftar Rujukan

- [1] Ranciu, J. C., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional dan Penanaman Nilai Etika Dasar. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.
- [2] Iswinarti, 2010. *Nilai-Nilai terapeutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- [3] Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111-1121.
- [4] Junaedi, J., & Suardi, S. (2018). Permainan Tradisional Egrang Sebagai Media Edukasi Anak. *Jurnal Ilmiah Publipreneur*, 6(2), 9-16.
- [5] Andrian, I. L., & Ehan, E. Egrang Batok Untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Tunanetra. *Jassi Anaku*, 17(2), 29-34.
- [6] Ja'far, A. (2014). *TA: Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional sebagai Upaya Melestarikan Warisan Budaya Lokal* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- [7] Lioni, A., & Heri, R. (2015). Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia. *Inosains Jurnal*, 10(1).
- [8] Riady, J., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). Perancangan Komik Webtoon” Eksplor Jajananku” Untuk Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9.
- [9] Hadma, O. A. (2022). Board Game Edukatif tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 26-31.
- [10] Tinarbuko, Sumbo. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- [11] Afdhal, V. E., & Aswara, H. P. (2021). Perancangan Pop Up Book tentang Perjuangan Pejuang Perempuan Siti Manggopoh. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 31-36.
- [12] Armisha, V.D., & Abidin, M.R. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. *Jurnal Barik*, 30-43.
- [13] Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- [14] Nugoho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Adi
- [15] Sisprasajo, N. R., Alamsyah, R., & Murti, I. W. Perancangan Komik Digital Webtoon “The Story Behind Damar Kurung” Sebagai Media Edukasi.
- [16] Hidayah, N., Damayanti, F. P., Hidayah, I. N., Ainiyah, K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Rancang bangun film animasi 3D sejarah terbentuknya kerajaan Samudra Pasai menggunakan software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(3), 164-176.
- [17] Hendratman, Hendi. 2008. *Computer Graphics Design*. Bandung: Informatika Bandung
- [18] Verdiana, E. O., & Afif, Z. (2022). " Bajeng Dan Manusia Desa Pasir" Sebuah Buku Ilustrasi Cerita Tradisi Manusia Pasir Di Pulau Madura. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 5(2), 102-113.
- [19] Tanjung, D. P., & Darmansa, F. (2020). Hubungan Antara Kualitas Gambar dan Jalan Cerita Terhadap Nilai Estetika pada Webtoon (Studi Pada Webtoon Periode Januari–Juni 2019). *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 12(01), 1-9.