

Perancangan Buku Cerita Bergambar Permainan Tradisional *Sipak Rago*

Melisa Suardi^{1✉}, Anggeka Saputra², Vernanda Em Afdhal³
¹²³Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
chanuk2891@gmail.com

Abstract

Traditional games are games that have existed since and are passed down from generation to generation, traditional games are games that use simple or natural tools from nature, traditional games still maintain authenticity and keep up with the times. *Sipak rago* is one of the traditional Minangkabau games that has existed for a long time, the game of *sipak rago* is often played the following afternoon at sunset while waiting for the evening call to prayer, *sipak rago* is played by up to five people who form a circle, the movements of the silat movement, the clothes used in playing *sipak rago* black clothes or Minangkabau silat clothing, in playing *sipak rago* ball, you must pass it from one friend to another without touching the ground. In designing a picture story book with the traditional game of *Sipak Rago*, it aims to create educational media innovations in introducing the *Sipak Rago* game. The data analysis method used in designing the picture book of the traditional game of *Sipak Rago* is the SWOT method. The theory used in this design is visual communication design, design principles, design elements and traditional games. Supporting media used in this design are posters, tote bags, t-shirts, story books, x-banners, study desks, instagram, banners, t-shirt kids, bags, stickers, pins, key chains.

Keywords: Traditional Games, Picture Storybooks, *Sipak Rago*, Design.

Abstrak

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang telah ada semenjak dahulunya dan diturun-temurunkan dari generasi ke generasi berikutnya, Permainan tradisional merupakan permainan yang menggunakan alat seadanya atau alami dari alam, permainan tradisional ada yang masih mempertahankan keaslian dan ada juga yang mengikuti perkembangan zaman. *Sipak rago* merupakan salah satu permainan tradisional Minangkabau yang sudah ada semenjak zaman dahulu, permainan *sipak rago* sering dimainkan sore hari menjelang magrib sambil menunggu azan magrib, *sipak rago* dimainkan berjumlah lima sampai sepuluh orang yang membentuk lingkaran, gerakan diambil dari gerakan silat, pakaian yang digunakan dalam bermain *sipak rago* pakaian hitam atau pakaian silat Minangkabau, dalam bermain *sipak rago* bola harus di opor ke teman satu ke teman lain tanpa menyentuh tanah. Pada perancangan buku cerita bergambar permainan tradisional *sipak rago* ini bertujuan untuk menciptakan inovasi media edukatif dalam memperkenalkan permainan *sipak rago*. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar permainan tradisional *sipak rago* ini adalah metode SWOT. Teori yang digunakan dalam perancangan ini adalah desain komunikasi visual, prinsip-prinsip desain, unsur-unsur desain dan permainan tradisional. Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah poster, tote bag, t-shirt, buku mewarnai, x-banner, meja belajar, instagram, spanduk, t-shirt kid, tas, stiker, pin, gantungan kunci.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Buku Cerita Bergambar, *Sipak Rago*, Perancangan.

Judikatif is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Permainan secara umum adalah sebuah kerjasama dan keseimbangan antara otak kanan dan otak kiri yang berkolaborasi untuk menyelesaikan suatu tujuan tertentu. Dalam kehidupan sehari-hari manusia menjadikan permainan tradisional sebagai sarana pengisi selingan waktu istirahat dari tugas-tugas wajibnya [1]. Permainan tradisional adalah permainan yang menggunakan alat atau media alami yang bersumber dari daerah asal dari permainan itu sendiri. Permainan tradisional yang sudah diturunkan dari generasi ke generasi penerusnya, namun, permainan tradisional tersebut ada yang dipertahankan keasliannya ada juga mengalami perubahan dan perkembangan [2]. Permainan tradisional minangkabau dewasa ini juga sudah teralihkan oleh hadirnya berbagai jenis

permainan modern yang berbasis digital. Perkembangan permainan digital yang tidak diimbangi oleh pengawasan orang tua, baik itu dari kebijakan pemerintahan maupun berbagai pihak yang terkait dalam pengawasan sehingga permainan digital banyak menimbulkan sisi negatif. Dampak negatif tidak hanya dirasakan oleh siusernya langsung tetapi juga berdampak negatif terhadap permainan tradisional. Berikut ini ada beberapa jenis permainan tradisional minangkabau yang sudah mulai terkerus seperti *sipak tekong*, *layangan*, *gundu*, *patok lele*, *kajai* dan lain sebagainya. Dan hal ini tidak menutup kemungkinan akan terjadi pada permainan *sipak rago* jika tidak di kembang dan dilestarikan kedalam berbagai inovasi media perkenalan dan promosi [3]. *Sipak rago* adalah salah satu permainan tradisional khas minangkabau yang sekarang masih ada dan

dimainkan oleh para pemuda disore hari sebagai sarana pengisi waktu istirahat [4]. *Sipak rago* hanya berkembang di wilayah minangkabau khususnya Kota Padang. Menurut budayawan minangkabau Mak Katik mengemukakan bahwa *sipak rago* adalah sebuah permainan yang dikembangkan dari gerakan silek. Sehingga gerakan pada pola permainan terasa estetik dan dinamis [5]. Permainan tradisional *sipak rago* sarat akan filosofi kehidupan, ragam pesan, budi pekerti, moral dan ajaran perilaku bijak dan arif. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nasrul Mansur Rajo Sampono bahwa bola rago adalah sebuah symbol dari raga manusia [6]. Bola *rago* yang terdiri dari dua lapis melambangkan tubuh manusia yang terdiri dari jasmani dan rohani. Melalui permainan tradisional seseorang bisa menyadari bahwa hidup ditengah masyarakat tidak bisa hidup sendiri, segala sesuatu keputusan diambil berdasarkan kemupakatan dan musyawarah bersama. Pada hakekatnya permainan tradisional secara kelompok, hal ini dapat membantu dalam proses pertumbuhan karakter diri, yang berjiwa kepemimpinan, sportivitas, mealtih konsentrasi, membangun jiwa sosial dan kebersamaan yang tinggi [7].

Dengan demikian untuk memperkenalkan kekhlayak umum khususnya masyarakat minangkabau diperlukan nya inovasi media informasi yang berbasis media komunikasi visual. Agar permainan tradisional ini tidak hilang dan hanya dijadikan cerita legenda bagi masyarakat dan anak-anak sekarang maupun generasi yang akan datang. Maka dari itu, Melalui media buku cerita bergambar permainan tradisional *sipak rago* akan tetap terlestarikan. Buku cerita bergambar adalah salah satu media yang fleksibel dalam menyampaikan pesan [8]. Berbagai gaya ilustrasi yang di muat kedalam halaman buku, hingga menciptakan karakter dan ciri khas tokoh-tokoh yang kuat pada ceritanya hingga media ini digemari anak-anak, remaja hingga dewasa. Buku cerita bergambar *sipak rago* dikemas dengan ilustrasi dengan alur yang menarik dalam menyampaikan pola permainan.

2. Metode Penelitian

2.1. Metode Pengumpulan Data

2.1.1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung ke organisasi *sipak rago* Kota Padang yang beralamat di Batipuh Panjang, Kecamatan Koto Tengah, Pauh IX, Kota Padang, Sumatera Barat. Riset dilakukan secara bertahap dan berkala untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan perkembangan, gerakan, teknik dan pola pada permainan *sipak rago*.

2.1.2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung ke beberapa narasumber untuk memperkuat data yang telah ditemukan dilapangan. Narasumber tersebut adalah lagnsung dari ketua ikatan *sipak rago* Kota Padang dan Budayawan Minangkabau.

2.1.3. Studi pustaka

Studi pustakan pada perancangan ini adalah memperkuat semua data yang telah dikumpulkan serta menambah sumber referesni lain yang tidak ditemukan dilapangan. Disamping itu untuk mempertahankan keaslian data baik secara verbal maupun visual tentang objek permainan *sipak rago* minangkabau.

2.1.4. Data visual

Data visual pada metode pengumpulan data ini adalah sebuah hasil pemotretan dilapangan baik sebagai dokumentasi maupun sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan konsep, strategi kreatif dan desain ilustrasi pada toko utama pada buku cerita bergambar ini. Seperti yang tersaji pada gambar 1 sampai gambar 4.



Gambar 1. Diskusi ketua ikatan *sipak rago* Kota Padang



Gambar 2. Tetua *sipak rago* Kota Padang



Gambar 3. Para pemain *rago* Kota Padang



Gambar 4. Ketua Ikatan *Sipak Rago* Pauh IX Kota Padang

2.2. Metode Analisis Data

Analisis yang digunakan pada perancangan ini adalah metode SWOT.

2.2.1. Strenght

- Tampilan buku cerita bergambar permainan tradisional *sipak rago* dikemas menggunakan konsep fantasi dengan ilustrasi yang menarik
- Inovasi pembaruan promosi permainan tradisional *sipak rago* dalam bentuk buku cerita bergambar.
- Originalitas karya dipertahankan baik dalam bentuk alur cerita, karakter utama, kostum, latar, warna dan background adalah suasana daerah minangkabau

2.2.2. Weakness

- Kurangnya tingkat literasi masyarakat akan media cetak seperti buku gambar cerita
- Biaya produksi buku cerita bergambar terbilang besar.
- Bahan utama pada buku cerita bergambar tidak tahan air

2.2.3. Opportunity

- Menyederhanakan cerita yang panjang menjadi gambar fantasi yang mudah untuk dipahami.
- Menjadi salah satu media utama dalam pengenalan dan pembelajaran permainan tradisional minang kabau.

2.2.4. Threat

- a. Pertumbuhan dan perkembangan komik digital dengan berbagai cerita fiktif yang mudah diakses.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Target Audience

Pendekatan kreatif merupakan pencapaian media terhadap target *audience* sebelum menentukan tujuan kreatif, strategi kreatif dan program kreatif terlebih dahulu ditentukan karakter target *audience*. Berikut keterangan secara geografis, demografis, psikografis, dan behavioral [9].

3.2. Strategi Kreatif

3.2.1. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar *sipak rago* ini adalah bahasa Indonesia dengan gaya nonformal. Hal ini berdasarkan target *audience* adalah masyarakat Indonesia Khususnya Sumatera Barat.

3.2.2. Tipografi

Tipografi pada perancangan *sipak rago* ini adalah *font* yang mudah dibaca dan sesuai dengan gaya ilustrasi pada gambar [10].

3.2.3. Layout

Perancangan pada buku cerita ini dengan *layout* khusus antara ilustrasi gambar dan teks dan beberapa informasi tambahan [11].

3.2.4. Warna

Warna yang digunakan pada perancangan ini adalah colour full. Dominasi menggunakan warna yang cerah.

3.3. Konsep perancangan

3.3.1. Konsep Verbal

Konsep verbal pada perancangan ini adalah berdasarkan dari fenomena di era modern dewasa ini anak-anak yang akrab dengan permainan game online.

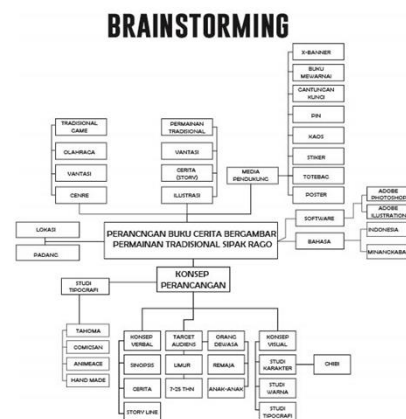
Yang dijadikan sumber pada perancangan ini dari permainan game online antara lain adalah bentuk karakter, misi permainan, dan style ilustrasinya dengan gaya fantasi. Alur cerita pada buku bergambar ini adalah mengisahkan tentang dua sahabat yang terlempar ke dunia permainan tradisional, mereka bisa kembali ke dunia asal setelah menyelesaikan suatu permainan tradisional *sipak rago*.

3.3.2. Konsep Visual

Konsep visual pada buku cerita bergambar ini adalah fantasi. Setiap halaman disajikan dengan gaya ilustrasi dan full warna dengan gaya *layout* dan bahasa yang tidak formal. Pemilihan tipografi pada perancangan ini menggunakan *font handmade*. *Font* ini bersumber dari pola rajutan pada bola rago. *Font* pada teks cerita menggunakan *font tahoma*. Penerapan warna pada perancangan ini adalah warna original lingkungan *sipak rago* di kota padang dengan dominasi warna hijau dan bendera marawa.

3.4. Brainstorming

Brainstorming pada perancangan ini adalah membantu perancang menetapkan inovasi dan ide baru dalam memecahkan masalah baik untuk mendorong kreativitas maupun memfokuskan pada sebuah perancangan [12] seperti yang tersaji pada gambar tabel 1.



Tabel 1. brainstorming

3.4. Pradesain

3.4.1. Studi Tipografi

Tipografi yang digunakan pada perancangan ini adalah *font hand made*. Jenis *font handmade* ini yang menyesuaikan dengan karkter dari bola rago dan karakter pola permainan. Keterbacaan dari *font handmade* baik, jelas dengan kesan yang harmonis simple dan menarik. Sedangkan *font* pada cerita buku gambar menggunakan *font tahoma*. Seperti yang tersaji pada gambar 5 dan tabel 2.

Tahoma

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 . , ! ? - _ : ;

Gambar 5. *Font* tahoma

jenis	kesesuaian	estetika	tata letak	keterbacaan
Tahoma	X	✓	X	X
ComicSans	✓	X	✓	✓
ANIME ACE	X	X	X	X
handmade	✓	✓	✓	X

Tabel 2. Font handmade

3.4.2. Studi warna

Warna merupakan unsur penting dalam komunikasi visual kepada target *audience*. Disamping sebagai unsur nilai estetika, keindahan dan pendekatan berdasarkan dari makna dan filosofi dari warna itu sendiri [13] seperti yang tersaji pada tabel 3.

Visual	Jenis	Kode
	Hijau	#008000
	Merah	#FF0000
	Biru	#0000FF
	Hitam	#000000
	Biru langit	#87cefa
	Kuning	#FFFF00
	Abu-abu	#808080
	Coklat	#964b00

Tabel 3. Warna

3.4.3. Desain

3.4.3.1. Studi panel

Merupakan frame yang digunakan untuk membingkai suatu adegan, sehingga menjadi suatu alur cerita. Disamping itu Baju silat atau dalam bahasa Minang Kabau baju silek biasa digunakan masyarakat Minang Kabau dalam acara tertentu, seperti silat, randai, dan *sipak rago* [14]. Dan beberapa latar pendukung pada buku ini seperti bangunan rangking, background, rumah, dan bola rago. seperti yang tersaji pada gambar 6 sampai dengan gambar 7.



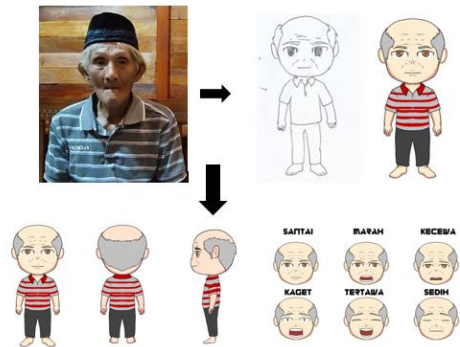
Gambar 6. Baju silek



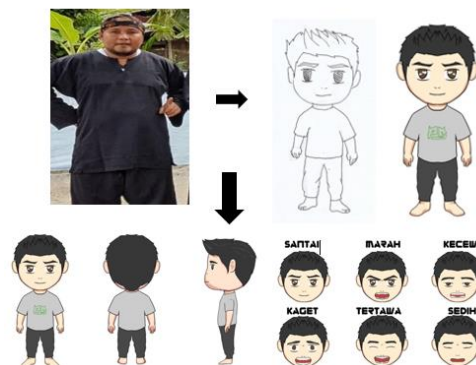
Gambar 7. Latar pendukung

3.4.3.2. Studi karakter

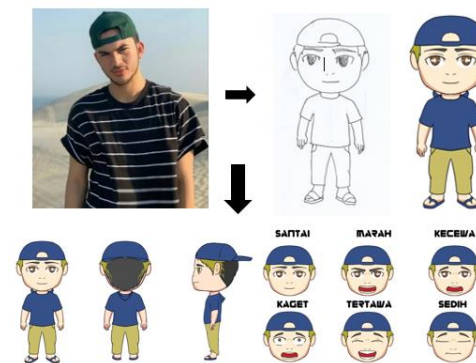
Studi karakter pada perancangan ini adalah mengembangkan ilustrasi pada toko utama baik pada ekspresi wajah, bentuk keseluruhan, costum, action pada setiap halamannya. Seperti yang tersaji pada gambar 8 sampai dengan gambar 10.



Gambar 8. Kakek



Gambar 9. Dul



Gambar 10. Ijad

3.4.3.3. Layout

Pada buku cerita bergambar ini *layout* yang perancang gunakan adalah dengan gaya bebas, baik dalam

penempatan gambar, teks narasi maupu informasi tambahan [15].

3.4.4. Media utama

Media utama pada perancangan ini adalah buku cerita bergambar seperti yang tersaji pada gambar 11 sampai dengan gambar 13.



Gambar 11. Cover



Gambar 12. Halaman buku



Gambar 13. Halaman buku 2

3.4.5. Media Pendukung

Media pendukung pada buku cerita bergambar ini berfungsi untuk mempermudah dalam promosi. Baik pada saat launching maupun promosi jangka panjang. Seperti yang tersaji pada gambar 14 sampai dengan gambar 23.



Gambar 14. Poster



Gambar 15. Tota bag



Gambar 16. T-shirt



Gambar 17. Buku mewarnai



Gambar 18. Meja belajar



Gambar 19. X-banner



Gambar 20. Spanduk



Gambar 21. Tas



Gambar 22. Stiker



Gambar 23. Gantungan kunci

4. Kesimpulan

Dengan adanya perancangan buku cerita bergambar permainan *sipak rago* ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi generasi muda dalam melestarikan permainan tradisional *sipak rago* khususnya di daerah perkotaan Sumatera Barat. Sikap peduli dengan warisan budaya salah satunya permainan tradisional harus diberikan sejak dini, dengan cara yang menarik, agar anak muda lebih tau tentang permainan tradisional. Buku cerita bergambar ini dapat menjadi wadah kreatifitas dan media pembelajaran yang baik bagi anak-anak, dengan adanya buku

cerita bergambar ini dapat meningkatkan minat dan apresiasi khalayak muda untuk selalu melestarikan permainan tradisional.

1 Daftar Rujukan

- [1] Melisa Putriadi, D., Syafwan, M. S., & SyafrilR, M. S. (2015). Perancangan Komik Permainan Tradisional Sipak Tekong Di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(1). <https://doi.org/10.24036/dekave.v3i1.5634>
- [2] Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). Permainan tradisional. *Salam Insan Mulia*.
- [3] Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 385-396. <http://dx.doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173>
- [4] Budiman, Y. S. (2021). Sipak Rago Dalam Karya Seni Grafis. *Serupa The Journal of Art Education*, 9(3). <https://doi.org/10.24036/sr.v9i3.112302>
- [5] Gusmarlina, S. (2019). Galiek Rago (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Padangpanjang).
- [6] Rahmadani, S., & Hasrul, H. (2021). Program Dinas Kebudayaan Sumatera Barat dalam Melestarikan Budaya Minangkabau. *Journal of Civic Education*, 4(2), 163-172. <https://doi.org/10.24036/sr.v3i2.5572>
- [7] Herdian, D., & Syafwan, M. S. (2019). Perancangan Cerita Bergambar Permainan Tradisional Minangkabau Cak Bur. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1). <https://doi.org/10.24036/dekave.v9i1.105706>
- [8] Miranda, D. (2018). Pengembangan buku cerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan kreativitas AUD. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18-30. <http://dx.doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>
- [9] Astuti, A. (2020). Strategi Komunikasi Pemasaran iNews TV Sumut dalam Meningkatkan Segmentasi Pemirsa (Doctoral dissertation).
- [10] Satria, G., Iskandar, R., & Usman, R. (2020). Perancangan Buku Cerita Bergambar Permainan Sipak Tekong. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 10-17.
- [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. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i2.19>
- [12] Wicaksono, I. S. (2019). Perancangan Interior Kompleks Wisma PSIM Yogyakarta (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- [13] Basuki, A. (2015). Makna warna dalam desain. Retrieved April, 30, 2017.
- [14] Noer, S. (2018). Aktualisasi konsep Pendidikan Islam kontemporer: telaah pemikiran Sayyid Naquib Al Attas dan Buya Hamka (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- [15] Arfa, D. F. (2020). TA: Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Kayangan Api di Bojonegoro Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).