



PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA KOMIK

Setyoko Herlambang[✉], Arif Fiyanto

Prodi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2023

Disetujui November 2023

Dipublikasikan Januari 2024

Keywords:

Permainan tradisional,
Egrang, komik

Abstrak

Permainan tradisional egrang merupakan kebudayaan Bangsa Indonesia yang memiliki nilai kebudayaan kerja keras dan tekun. Kerja keras dan tekun merupakan sifat – sifat yang penting untuk dimiliki setiap orang di jaman sekarang ini yang lebih senang dengan hal – hal yang sifatnya instan. Tingginya nilai – nilai yang dimiliki oleh permainan tradisional egrang memberikan inspirasi penulis untuk membuat karya komik. Tujuan proyek studi ini adalah sebagai sarana penuangan ide penulis terkait permainan tradisional egrang menggunakan media karya komik. Selain itu proyek studi ini diharapkan mampu memberikan informasi dan edukasi terkait permainan tradisional kepada banyak orang sehingga eksistensi permainan tradisional egrang dapat meningkat. Teknik yang digunakan dalam berkarya komik pada proyek studi ini adalah teknik hybird atau kombinasi teknik manual egrang dan digital. Proses pembuatannya melalui tahapan pra produksi, produksi dan pra produksi. Hasil dari proyek studi ini adalah sebuah karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang yang terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pertama yang berisi tentang proloq cerita, bagian dua tentang cara bermain permainan tradisional egrang dan bagian ketiga tentang cara membuat egrang. Dalam upaya meningkatkan eksistensi permainan tradisional egrang karya komik yang telah dibuat dipublikasikan melalui media sosial dan dipamerkan di galeri B9 Unnes. Saran dari penulis (1) Desain karakter yang baik akan sangat mempermudah proses pembuatan karya komik. (2) Pemilihan palet warna dengan lebih serius dan matang. (3) Gunakan jenis pen yang sesuai dan mudah digunakan (3) Kelompokkan layer secara rapi dan informatif pada aplikasi menggambar komik sehingga memudahkan proses revisi karya.

Abstract

The traditional game of egrang is the culture of the Indonesian nation which has a cultural value of hard work and diligence. Hard work and perseverance are important traits for everyone to have nowadays who prefer instant things. The high values of the traditional egrang game inspired the writer to make comics. The purpose of this study project is as a means of conveying the author's ideas regarding the traditional game of egrang using comic works as media. In addition, this study project is expected to be able to provide information and education related to traditional games to many people so that the existence of traditional egrang games can increase. The technique used in making comics in this study project is hybrid technique or a combination of manual and digital egrang techniques. The manufacturing process goes through pre-production, production and pre-production stages. The result of this study project is a comic work inspired by the traditional game of egrang which consists of three parts, namely the first part which contains story prologue, part two about how to play the traditional game of egrang and the third part about how to make egrang. In an effort to increase the existence of the traditional game of egrang, the comic works that have been made are published via social media and exhibited in the Unnes B9 gallery. Suggestions from the author (1) Good character design will greatly facilitate the process of making comic works. (2) Choose a color palette more seriously and maturely. (3) Use a pen type that is suitable and easy to use (3) And group layers neatly and informatively in the comic drawing application so that it facilitates the process of revising works.

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: nawang@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Dr. H. Yat Rospia Brata, dalam Wibowo (2007:15) menjelaskan bahwa budaya merupakan kegiatan manusia yang sistematis diturunkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki banyak sekali keanekaragaman budaya (Nahak,2019.) Koentjaraningrat, (2005) menyebutkan bahwa kebudayaan terbagi menjadi tiga wujud yaitu kebudayaan sebagai gagasan, aktivitas, dan artefak. Salah satu contoh kebudayaan yang berwujud aktivitas adalah permainan tradisional.

Secara hafiah permainan tradisional merupakan permainan-permainan yang membutuhkan aktivitas fisik untuk memaininya, seperti berlari, meloncat, melompat, berjinjit dan lain-lain (Yuudiwinata & Handoyo, 2014). Menurut Jame Danandjaja (1991: 171), permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kelompok tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi.

Berbeda dengan kebudayaan lainnya dimana orang dewasa yang menjadi pelaku utama, budaya permainan tradisional cenderung dilakukan oleh anak-anak. Ningsih (2021) dalam tulisannya menyebutkan dunia kanak-kanak merupakan masa main. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang menjadi kebutuhan untuk setiap anak terutama anak usia dini. Adanya permainan tradisional sangat bermanfaat untuk pertumbuhan anak-anak. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai budaya yang mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal yang luhur (Suryawan, 2018)

Salah satu jenis permainan tradisional adalah egrang. Egrang sendiri berasal dari bahasa Lampung yang memiliki arti terompah pancung (Putria, 2020). Untuk dapat bermain permainan tradisional Egrang diperlukan alat berjalan yang terbuat dari bambu. Memainkannya pun harus dengan keterampilan sehingga alat bambu tersebut dapat digunakan untuk berjalan. Melalui permainan tradisional Egrang anak-anak dilatih agar memiliki sifat kerjakeras dan ulet.

Perkembangan komik di Indonesia dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dunia. Putro & Irwansyah (2021) dalam tulisannya menyebutkan bahwa saat ini perkembangan komik sudah memasuki era *Webtoon*, *Caiyo Comics*, dan komik-komik digital lainnya. Komik-komik tersebut memiliki

beberapa tujuan dan manfaatnya. Listiyani (2021) menyebutkan bahwa di Negara maju komik banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, maupun sebagai media penyuluhan bagi masyarakat mengenai topik-topik tertentu.

Tingginya nilai-nilai kebudayaan yang terkandung dalam Permainan Tradisional egrang kemudian memberikan inspirasi kepada penulis untuk membuat sebuah karya komik. Penulis merasa sangat dekat dengan karya komik. Apabila melihat kembali kehidupan masa kanak-kanak, sebenarnya sejak duduk di bangku sekolah dasar penulis sudah memiliki rasa senang untuk mencoret-coret. Melalui proyek studi ini selain sebagai sarana penuangan ide juga diharapkan mampu memberikan informasi dan edukasi terkait permainan tradisional egrang.

METODE BERKARYA

Penyiapan Alat dan Bahan

Metode berkarya pertama kalinya menyiapkan alat dan bahan. Adapun alat untuk membuat karya komik digital adalah pen tablet dan computer dengan perangkat lunak gambar *Clip Studio Painting*. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang adalah kertas. Kertas berfungsi sebagai media untuk membuat sket awal. Kertas yang digunakan untuk sket awal berbeda-beda sesuai kebutuhan. Untuk gambar detail seperti latar tempat menggunakan kertas ukuran A3 dengan ketebalan kertas 90 gram. Untuk gambar karakter-karakter sederhana menggunakan kertas ukuran F4 dengan ketebalan kertas 70 gram.

Teknik berkarya

Dalam pembuatan karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional erang, penulis menggunakan *Hybrid Technique* atau Teknik gabungan. Teknik gabungan dipilih karena dirasa paling efisien dan memiliki banyak kelebihan. Beberapa kelebihannya adalah dengan menggunakan teknik gabungan, hasil akhir karya komik berbentuk softfile yang dapat langsung dipublikasikan di Internet dan dinikmati oleh banyak orang menggunakan sosial media seperti *Webtoon* dan yang lainnya. Kemudian dengan menggunakan teknik gabungan, biaya yang dibutuhkan untuk berkarya seni komik menjadi jauh lebih murah karena tidak membutuhkan cat warna seperti cat poster, cat air, cat akrilik dll. Selain itu dengan menggunakan teknik gabungan, waktu yang dibutuhkan juga menjadi lebih efisien karena apabila karya komik yang dikerjakan secara digital mengalami kesalahan atau dirasa kurang pas, kita dapat dengan

cepat mengoreksinya atau memperbaikinya.

Tahapan Proses Berkarya

1. Pra Produksi

Pra produksi adalah proses awal yang perlu dilakukan oleh penulis sebelum karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang benar-benar dibuat atau diproduksi. Hal-hal yang penulis lakukan dalam tahap pra produksi adalah menganalisis cerita, membuat naskah, dan membuat desain karakter.

2. Produksi

Proses produksi adalah proses bagaimana karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang dibuat atau diproduksi. Jika pada proses sebelumnya kita mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan sebelum membuat karya komik, pada proses kali ini karya komik benar-benar dibuat hingga nantinya dapat dibaca dan dinikmati. Dalam proses produksi komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang, penulis membagi proses pembuatannya menjadi 5 tahapan utama yaitu tahap sket, tahap scanning, tahap pewarnaan, tahap pemberian teks dan tahap finishing.

3. Pasca Produksi

Setelah karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang selesai, selanjutnya adalah tahap publikasi. Atau membagikannya kepada semua orang agar karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional ini dapat dinikmati. Penulis memilih aplikasi bernama *webtoon* sebagai media publikasi karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional ini. *Webtoon* sendiri merupakan sebuah portal penerbitan komik yang lahir pada tahun 2004 namun baru tahun 2010 *webtoon* dapat digunakan secara global.

Beberapa *webtoon* mendapatkan 5 juta tampilan permingu di Asia, *webtoon* telah berkembang hingga lebih dari 100 miliar tampilan setiap tahunnya. Dengan menggunakan aplikasi *webtoon* sebagai media untuk publikasi diharapkan karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional ini dapat menjangkau pembaca sebanyak banyaknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang berjudul “Dolanalan” dihadirkan dalam bentuk digital dan dipublikasikan melalui aplikasi *Webtoon*. Komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pertama yang berisi pengenalan

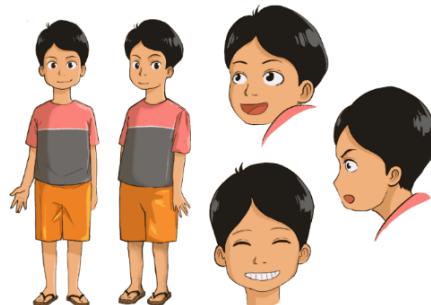
tokoh, latar tempat dan permainan tradisional egrang itu sendiri. Kemudian bagian kedua yang berisi tentang bagaimana cara memainkan permainan tradisional egrang. Dan yang terakhir bagian ketiga berisi cara membuat sepasang egrang menggunakan bambu.

Hasil karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang ini akan dibahas atau dianalisa karakter tokoh dan panel panel komik bagian pertama.

Analisis Karakter Tokoh Karya Komik yang Terinspirasi Dari Permainan Tradisional Egrang

Tokoh utama yang hadir pada karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang adalah sebagai berikut.

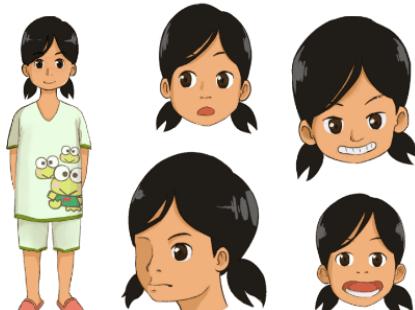
1. Radit



Gambar 1: Tokoh Radit
Sumber : Penulis

Radit adalah seorang anak laki – laki berumur 11 tahun. Ia lahir di Jakarta. Rambutnya berwarna hitam dan kulitnya berwarna coklat cerah. Ia memakai kaos berwarna merah muda dan abu – abu di bagian depan. Celananya pendek berwarna jingga. Ia adalah anak yang baik dan pintar.

2. Mentari

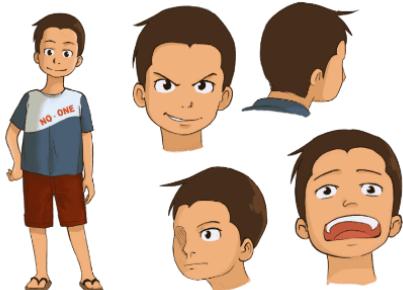


Gambar 2: Tokoh Mentari
Sumber : Penulis

Mentari adalah seorang anak perempuan berumur 11 tahun. Ia lahir di Desa Rosobumi. Rambutnya

berwarna hitam dan kulitnya berwarna coklat cerah. Ia memakai kaos berwarna hijau muda. Celananya pendek berwarna hijau muda. Mentari suka menonton kartun di TV.

3. Bandu



Gambar 3: Tokoh Bandu
Sumber : Penulis

Bandu adalah seorang anak laki – laki berumur 11 tahun. Ia lahir di desa Rosobumi. Rambutnya berwarna coklat tua dan kulitnya berwarna coklat cerah. Ia memakai kaos berwarna biru tua dan putih di bagian depan. Celananya pendek berwarna merah tua. Ia adalah anak yang kuat dan pemberani.

4. Hanif

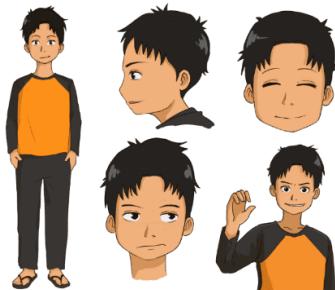


Gambar 4: Tokoh Hanif
Sumber : Penulis

Hanif adalah seorang anak laki – laki berumur 11 tahun. Ia lahir di Desa Rosobumi. Rambutnya berwarna hitam dan kulitnya berwarna coklat cerah. Ia memakai kaos berwarna biru dan motif garis putih. Celananya pendek berwarna biru. Hanif suka mencari perhatian temannya.

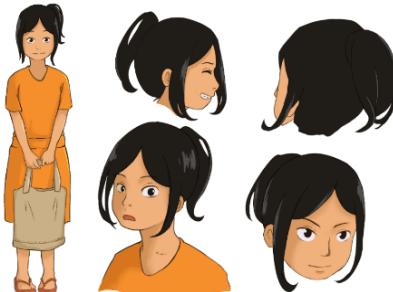
5. Alif

Alif adalah seorang anak laki – laki berumur 17 tahun. Ia lahir di desa Rosobumi. Rambutnya berwarna hitam dan kulitnya berwarna coklat cerah. Ia memakai kaos jingga dengan kombinasi warna hitam di bagian. Celananya panjang berwarna hitam. Alif adalah kakak dari Hanif.



Gambar 5: Tokoh Alif
Sumber : Penulis

6. Bu Asih



Gambar 6: Tokoh Bu Asih
Sumber : Penulis

Bu Asih adalah seorang ibu rumah. Ia lahir dan dibesarkan di desa Rosobumi. Rambutnya berwarna hitam dan kulitnya berwarna coklat cerah. Ia memakai baju berwarna jingga. Ia adalah ibu dari Radit.

7. Mbah Marijan



Gambar 7: Tokoh Mbah Marijan
Sumber : Penulis

Mbah Marijan adalah seorang laki – laki berumur 74 tahun. Ia lahir di Jakarta. Rambutnya putih dan kulitnya berwarna coklat cerah. Ia memakai kaos berwarna hijau muda. Celananya panjang berwarna hitam. Ia memakai kain hijau di pinggangnya. Mbah marijan adalah kakek – kakek yang aktif di kebun bambu.

Analisis Panel yang Terinspirasi dari Permainan Tradisional Egrang

Total Panel Karya Komik

Karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang memiliki total panel berjumlah 115 dengan dibagi menjadi beberapa bagian. Bagian pertama berjumlah 47 panel yang berisi pengenalan atau proloq. Bagian kedua berjumlah 33 panel yang berisi tentang bagaimana cara bermain egrang. Dan bagian 3 berjumlah 35 panel yang berisi tentang cara membuat egrang. Masing – masing bagian diawali dengan sebuah ilustrasi dan ditambah satu cover paling depan.

1. Panel Komik Bagian Pertama Nomor 1



Gambar 8: Panel komik bagian satu no.1

Sumber : Penulis

A. Spesifikasi Karya

Ukuran : 800 X 2000 px
Jenis : Panel Komik
Media : Digital Drawing
Tahun : 2022
Software: Clip Studio painting, Photoshop

B. Deskripsi Karya

Panel nomor 1 bagian pertama ini berbentuk potrait persegi panjang. Ukurannya di bagian kiri dan kanan panel penuh tanpa garis pemisah panel. Namun bagian atas dan bawah memiliki garis panel berwarna hitam. Panel nomor 1 berisi gambaran latar tempat dalam cerita komik yang terinspirasi dari permainan tradisional ergang. Objek yang terdapat di dalamnya adalah pohon, rumah, langit, tanah dan lain-lain.

C. Analisis Estetik

Langit digambarkan menggunakan teknik gradasi warna dari warna biru ke warna putih hingga bagian paling bawah berwarna jingga. Objek - objek yang lainnya seperti rumah dan pohon digambarkan menggunakan pendekatan semi realis. Pewarnaan pada objek – objek tersebut menggunakan prinsip gelap terang. Sebagai contoh atap rumah berwarna merah terang dan bagian bawah berwarna gelap karena penggunaan teknik gelap terang sehingga memunculkan kesan 3 dimensioal pada gambarnya.

Sesuai dengan prinsip perspektif, objek – objek yang dekat digambarkan lebih besar dibandingkan dengan objek – objek yang letaknya lebih jauh. Terlihat dari objek pohon yang sangat besar dan rumah – rumah dibelakangnya yang lebih kecil.

D. Analisis Komunikasi

Pada panel pertama karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional ergang berisi gambar suatu tempat dengan rumah - rumah dan pohon yang rimbun disekitarnya. Maksud dari panel ini adalah untuk memberitahukan kepada pembaca latar tempat dari cerita komik yang berjudul "Dolanlan Permainan Tradisional Egrang". Oleh karena itu objek pohon sengaja digambarkan berulang ulang sehingga menimbulkan kesan pedesaan. Selain menginformasikan tentang latar tempat dalam panel pertama ini juga menginformasikan waktu kepada pembaca. Hal ini dapat dilihat dari warna langit yang berwarna biru ke kuning kuningan yang mewakilkan cahaya matahari terbit. Untuk menguatkan informasi – infmasi dan pembaca tidak salah mengarikan di bagian pojok atas kanan panel terdapat narasi bertuliskan "Desa Rosobumi dan 06:44 dibawahnya"

2. Panel Komik Bagian Pertama Nomor 4



Gambar 9: Panel komik bagian satu no.4

Sumber : Penulis

A. Spesifikasi Karya

Ukuran : 800 x 1000 px
Jenis : Panel Komik
Media : Digital Drawing
Tahun : 2022
Software : Clip Studio painting, Photoshop

B. Deskripsi Karya

Panel nomor 4 merupakan panel kelanjutan dari panel sebelumnya. Dengan ukuran panel 800 x 1000 px. Pada panel nomor 4 hanya terdapat dua objek yaitu gambar sapu dan typografi bertuliskan "Sraaaak dibawahnya".

C. Analisis Estetik

Warna yang digunakan dalam panel ini monokrome dengan didominasi warna coklat muda.

Keseimbangan gambar simetris dengan objek utama berada di tengah - tengah panel. Dalam panel ini tidak terdapat unsur ruang sehingga tidak menggunakan prinsip perspektif. Prinsip gelap terang juga tidak terlalu ditonjolkan sehingga kesan dua dimensional sangat terasa di panel ini.

D. Analisis Komunikasi

Pada panel nomor 4 ini menceritakan bahwa pada adegan saat itu ada seseorang yang sedang menyapu. Sengaja digambarkan hanya sapunya saja dan tidak diperlihatkan sama sekali pelakunya agar pembaca penasaran. Kegiatan menyapu juga dapat dijadikan indikasi waktu di pagi hari karena kegiatan menyapu dilakukan dipagi hari. Tipografi bertuliskan "sraak" merupakan efek suara dari ayunan sapu. Hal ini dimaksudkan agar pembaca dapat lebih merasakan kesan dari kegiatan menyapu.

3. Panel Komik Bagian Pertama Panel Nomor 6



Gambar 10: Panel komik bagian satu no.6

Sumber : Penulis

A. Spesifikasi Karya

Ukuran	: 800 X 1000 px
Jenis	: Panel Komik
Media	: Digital Drawing
Tahun	: 2022
Software	: Clip Studio painting, Photoshop

B. Deskripsi Karya

Panel nomor 6 bagian pertama ini berbentuk landscape persegi panjang dengan garis panel berwarna hitam. Dalam panel tersebut terdapat 1 buah balon kata dan 1 kotak dialog narasi. Dalam panel ini terdapat tiga buah karakter yaitu Eneng, Radit dan ibunya, Bu Asih. Eneng memiliki baju motif kotak - kotak berwarna biru. Kulitnya berwarna coklat cerah dan rambutnya berwarna hitam. Ia sedang memegang sapu menggunakan kedua tangannya. Bu Asih memiliki baju berwarna jingga. Kulitnya coklat cerah dengan rambut berwarna hitam. Ia sedang menengok ke arah Eneng. Sedangkan Radit memiliki kulit berwarna coklat cerah dan rambut berwarna hitam. Bajunya berwarna merah muda. Ia

berada tepat di sebelah ibunya, Bu Asih.

C. Analisis Estetik

Pada panel ini terdapat 3 karakter dari karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang. Mereka digambarkan menggunakan pendekatan kartunal. Dengan penggunaan warna yang sederhana dan tidak terlalu mementingkan prinsip gelap terang. Pada panel ini menggunakan garis line art yang kuat berwarna hitam. Walaupun pada panel ini latar belakang tempat tidak digambarkan namun prinsip perspektif tetap digunakan. Terlihat dari ukuran objek satu dengan yang lain memiliki ukuran yang berbeda. Radit dan ibunya digambarkan dengan ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan Neneng yang berada jauh dibelakangnya. Warna coklat muda yang hadir dibelakang panel membuat panel terlihat menjadi lebih seimbang.

D. Analisis Komunikasi

Pada panel ini untuk pertamakalinya karakter utama yaitu Radit diperlihatkan dengan jelas. Begitu juga dengan ibu Radit yang bernama bu Asih. Informasi tersebut didapat dari percakapan ibu – ibu tetangga yang memanggil namanya. Selain itu infomrasi terkait identitas karakter ditampilkan secara gamblang di kotak narasi yang berada di bawah panel.

4. Panel Komik Bagian Pertama Nomor 9



Gambar 11: Panel komik bagian satu no.9

Sumber : Penulis

A. Spesifikasi Karya

Ukuran	: 800 X 2000 px
Jenis	: Panel Komik
Media	: Digital Drawing
Tahun	: 2022
Software	: Clip Studio painting, Photoshop

B. Deskripsi Karya

Panel nomor 9 memiliki ukuran 800 x 2000 px dengan jenis layout portrait. Objek yang hadir pada panel ini adalah karakter komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang yaitu Radit. Ia memiliki

kulit coklat cerah dan rambut berwarna hitam. Bajunya berwarna merah muda. Ia sedang memandang ke arah atas. Dan tangannya menutupi cahaya dari sinar matahari. Di wajahnya terdapat keringat yang berada di bagian pipi. Di panel ini juga terdapat kotak narasi yang bertuliskan "07:25 WIB".

C. Analisis Estetik

Pada panel 9 yang menjadi point of interest gambar adalah objek karakter Radit. Radit digambarkan menggunakan pendekatan kartunal. Prinsip gelap terang pada penel ini sangat ditonjolkan, dapat dilihat dari bagian wajah karakter yang memiliki kesan 3 dimensional akibat pemberian warna coklat tua di bagian yang tidak terkena cahaya. Di bagian atas panel terdapat objek berupa dedaunan yang digambarkan menggunakan warna monocrome. Daun tersebut digambarkan secara samar-samar dikarenakan terkena efek cahaya.

D. Analisis Komunikasi

Pada panel ini menampilkan sosok Radit secara lebih jelas. Panel ini menerangkan kelanjutan dari panel sebelumnya. Dimana radit menunggu ibunya yang sedang mengobrol dengan tetangga. Radit yang sedang merasa kepanasan dapat dilihat dari pose tangannya yang menutupi wajahnya sendiri dari terik panas matahari. Selain itu keringat di pipi Radit juga memberikan indikasi yang cukup kuat bahwa Radit sedang kepanasan. Gradiasi gradasi warna putih juga mewakili adanya terik matahari yang menyengat. Kotak narasi di atas panel dibuat untuk mengkonfirmasi bahwa waktu pada adegan saat itu adalah pukul 07:25 pagi hari dimana matahari sudah mulai meninggi.

5. Panel Komik Bagian dua Nomor 3



Gambar 12: Panel komik bagian dua no.3
Sumber : Penulis

A. Spesifikasi Karya

Ukuran	: 800 X 1000 px
Jenis	: Panel Komik
Media	: Digital Drawing
Tahun	: 2022
Software	: Clip Studio painting, Photoshop

B. Deskripsi Karya

Penel nomor 3 ini memiliki bentuk layout landscape dengan garis panel berwarna coklat tua. Di dalam panel terdapat 2 objek kaki yang memakai sandal berwarna coklat tua. Kaki pertama berada di sebelah kiri dengan posisi yang condong kedepan. Sedangkan kaki kedua berada di sebelah kanan dengan posisi lebih condong ke belakang selain itu kaki kedua juga terlihat lebih samar-samar dibandingkan dengan kaki pertama. Pada panel terdapat garis-garis lurus yang muncul dari sebelah kanan panel dan perlahan hilang saat menuju kesisi sebelah kiri. Hampir setengah panel di bagian bawah terdapat bidang berwarna coklat untuk menggambarkan tanah. Dipanel nomor 3 ini juga terdapat typografi bertuliskan "sseet" berwarna coklat tua dengan ukuran yang cukup besar hingga ada bagian yang keluar dari garis panel.

C. Analisis Estetik

Objek kaki pada panel ini digambarkan sangat sederhana dengan pendekatan kartunal. Prinsip gelap terang pada panel ini tidak terlalu ditonjolkan sehingga objek terlihat datar. Namun beberapa bagian diberikan warna-warna terang untuk menggambarkan cahaya datang. Prinsip perspektif pada penel ini juga tidak terlalu diperlihatkan. Keseimbangan pada panel ini cukup baik dengan menggunakan typografi sebagai salah satu pendukungnya. Angle camera pada panel ini adalah normal angle atau eye level. Normal angle adalah angka paling mudah dibuat dan paling mudah diidentifikasi.

D. Analisis Komunikasi

Panel ini merupakan panel lanjutan dari panel sebelumnya. Walaupun pada panel ini tidak diperlihatkan secara jelas siapa karakter yang diceritakan pada adegan namun pembaca akan paham apabila digabungkan dengan panel sebelumnya. Pada panel ini menceritakan atau memberikan informasi bahwa Radit berusaha menggerakkan kakinya. Hal ini ditunjukkan oleh objek utama yang berupa sebuah kaki. Untuk menciptakan sebuah kesan gerakan, pada objek kaki diberi garis-garis lurus atau garis aksi. Di sebelah kanan panel juga digambarkan kaki yang terlihat samar-samar yang dimaksudkan kaki tersebut adalah posisi kaki sebelum bergerak. Pada panel juga terdapat typografi "sseet" yang digunakan sebagai efeksuara dari gerakan kaki.

6. Panel Komik Bagian Dua Nomor 23

A. Spesifikasi Karya

Ukuran	: 800 X 2000 px
Jenis	: Panel Komik
Media	: Digital Drawing
Tahun	: 2022
Software	: Clip Studio painting, Photoshop



Gambar 13: Panel komik bagian dua no.23
Sumber : Penulis

B. Deskripsi Karya

Pada panel nomor 23 panel memiliki layout portrait berbentuk persegi panjang. Pada panel tersebut terdapat 2 objek utama yaitu anak-anak yang menaiki egrang dan orang dewasa yang memegang egrang yang dinaiki anak-anak. Anak yang menaiki egrang memiliki kulit berwarna coklat terang dan rambut berwarna hitam. Ia memakai baju berwarna merah muda dan corak abu-abu di bagian depan. Kemudian celananya pendek berwarna jingga. Sedangkan orang dewasa memiliki kulit berwarna coklat muda dan rambut berwarna hitam. Ia memakai baju berwarna orange dengan kombinasi warna hitam di bagian lengan. Celananya panjang berwarna hitam.

Latar belakang pada panel ini hanya bidang di bagian bawah berwarna coklat dan di bagian atas terdapat gradasi warna coklat muda dan putih. Pada panel ini terdapat balon kata berjumlah dua yang saling terhubung. Di dalam balon kata pertama terdapat kalimat "usahakan agar egrang sedikit condong ke depan". Sedangkan kalimat yang berada pada balon kedua adalah "Hal ini akan membuatmu jauh lebih seimbang". Ekor balon kata tersebut mengarah ke orang dewasa. Kedua balon kata tersebut berada di sisi atas orang dewasa hingga sebagian balon kata keluar dari garis panel.

C. Analisis Estetik

Objek pada panel ini digambarkan menggunakan pendekatan kartun. Proporsinya digambarkan sederhana namun masih menyerupai manusia pada umumnya. Terlihat pada bentuk kaki dari anak-anak yang digambarkan sangat sederhana namun lekukan betis masih dapat dihadirkan. Pada

panel ini tidak menggunakan prinsip perspektif karena latar belakang hanya dihadirkan dengan gradasi warna coklat dan putih saja. Angle camera pada panel ini adalah normal angle atau eye level. Keseimbangan gambar pada panel ini cukup baik dengan penempatan objek berada di tengah.

D. Analisis Komunikasi

Pada panel ini Afif berusaha mengajari Radit bermain egrang. Pada panel ditampilkan bagaimana Afif mengajari Radit dengan membantu menyeimbangkan egrang dengan cara memegangnya. Selain itu Afif juga memberikan saran kepada Radit yang ditunjukkan menggunakan dua balon kata dengan ekor yang mengarah ke wajah Afif. Saran yang diberikan Afif kepada Radit adalah agar egrang diposisikan sedikit condong ke depan sehingga saat berdiri di atasnya dapat lebih seimbang. Untuk menyampaikan hal ini juga pada panel digambarkan egrang sedikit condong ke arah depan.

7. Panel Komik Bagian Tiga Nomor 10



Gambar 13: Panel komik bagian tiga no.10
Sumber : Penulis

A. Spesifikasi Karya

Ukuran	: 800 X 1000 px
Jenis	: Panel Komik
Media	: Digital Drawing
Tahun	: 2022
Software	: Clip Studio painting, Photoshop

B. Deskripsi Karya

Panel nomor 10 memiliki bentuk panel persegi dengan garis panel berwarna coklat tua. Di dalam panel tidak terdapat objek manusia. Objek objek yang ada pada panel ini adalah tumbuhan-tumbuhan. Di bagian sisi kiri panel terdapat pohon bambu berjumlah empat dengan 2 diantaranya hanya anakannya saja. Pohon bambu digambarkan menggunakan warna hijau. Latar belakang panel didominasi oleh objek objek pohon menggunakan satu warna coklat. Pada panel ini

terdapat banyak garis garis tipis. Tidak seperti panel panel sebelumnya, panel ini tidak memiliki balon kata maupun kotak narasi.

C. Analisis Estetik

Pada panel ini objek yang ditampilkan adalah alam, namun alam tersebut digambarkan menggunakan pendekatan kartunal dengan lineart berwarna coklat tua. Di bagian belakang dapat kita lihat pohon pohon yang datar dan tidak memiliki kesan tiga dimensional. Pada panel ini prinsip perspektif digunakan dengan baik, hal ini terlihat dari objek yang berada di tempat yang lebih jauh memiliki ukuran yang lebih kecil. Angle camera pada panel ini adalah *low angle*. Hal ini menjadikan panel lebih menarik dan tidak membosankan.

D. Analisis Komunikasi

Panel ini merupakan kelanjutan dari panel sebelumnya. Panel ini menampilkan suasana yang ada di kebun mbah marijan. Banyak pohon yang terlihat dalam panel hampir semua digambarkan menggunakan satu warna coklat. Namun ada satu pohon yang digambarkan menggunakan warna yang berbeda yaitu pohon bambu yang berada di depan. Hal ini dimaksudkan agar pembaca lebih fokus terhadap objek tersebut. Dimana di kebun tersebut terdapat pohon bambu dan diantara pohon bambu tersebut sudah ada yang dipotong atau digunakan.

8. Panel Komik Bagian Ketiga Nomor 19



Gambar 13: Panel komik bagian tiga no.19
Sumber : Penulis

A. Spesifikasi Karya

Ukuran	:800 X 1000 px
Jenis	:Panel Komik
Media	:Digital Drawing
Tahun	:2022
Software	:Clip Studio painting, Photoshop

B. Deskripsi Karya

Panel nomor 19 memiliki bentuk persegi dengan warna garis panel cokat tua. Di dalam panel hanya

terdapat satu objek yaitu bambu yang saling menyilang. Bambu pertama berukuran kecil berposisi tegak keatas. Sedangkan bambu kedua berukuran lebih besar dan berposisi menyilang tegak lurus dengan bambu pertama. Bambu tersebut berwarna hijau. Terdapat paku yang masih setengah menancap di tengah bambu tersebut. Paku tersebut berwarna putih. Latar belakang pada panel ini hanyalah gradasi warna coklat dan warna putih. Pada panel ini terdapat satu balon kata dengan ekor yang mengarah kedalam. Terdapat kalimat “ikat atau paku bambu agar tidak bergeser dan lepas di dalam balon kata tersebut”.

C. Analisis Estetik

Pada panel ini terdapat bambu yang digambarkan menggunakan pendekatan kartunal namun dengan detail yang baik. Prinsip perspektif juga tidak dihadirkan dikarenakan hanya terdapat satu objek saja. Angle camera pada panel ini adalah normal angle atau eye level dengan tampilan objek bing close up. Hal ini membuat panel lebih fokus.

D. Analisis Komunikasi

Panel ini masih menjelaskan langkah langkah membuat egrang. Di panel ini menerangkan cara menyatukan bambu untuk pijakan kaki dengan bambu utama. Untuk itu di dalam panel dihadirkan dua bambu yang saling menyilang dengan diameter yang berbeda. Bambu dengan diameter yang lebih besar adalah bambu untuk pijakan kaki. Dan bambu dengan diameter kecil merupakan bambu utama yang panjang. Untuk menyatukan keduanya diperlukan sebuah paku seperti yang digambarkan pada panel. Untuk memperjelas hal itu, pada panel ini terdapat balon kata yang di dalamnya terdapat kalimat “ikat atau paku bambu agar tidak bergeser dan lepas”. Balon kata dengan ekor yang masuk kedalam berarti orang yang berbicara tidak ada di dalam panel. Seperti pada panel dimana Afif selaku orang yang berbicara tidak ditampilkan di dalam panel.

Upaya Meningkatkan Ekistensi Permainan Tradisional Egrang

Dalam upaya meningkatkan eksistensi permainan tradisional egrang karya komik yang telah dibuat dipublikasikan melalui media sosial dan dipamerkan di galeri B9 UNNES.

Media sosial yang digunakan sebagai media publikasi karya komik adalah aplikasi *Webtoon* yang dapat diakses melalui bit.ly/dolanlan. Pada tanggal 06 Januari 2023, jumlah pembaca karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang sudah lebih dari 300 pembaca dan terus bertambah seiring berjalannya waktu.

Selain itu, pelaksanaan pameran di galeri B9 UNNES juga berjalan dengan baik. Total karya yang

disajikan adalah 12 karya. 7 karya ukuran A2 adalah desain karakter dari tokoh – tokoh yang ada dalam karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang. 4 karya ilustrasi dari karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang. Dan 1 karya komik yang dapat diakses melalui barcode yang telah disiapkan di ruang galeri. Selain itu di dalam pameran juga terdapat 2 pasang egrang.

Melalui upaya – upaya yang telah dilakukan, salah satu keberhasilan proyek studi ini dapat dilihat dari jumlah pembaca karya komik yang terus bertambah di media sosial. Hal ini dapat meningkatkan eksistensi permainan tradisional egrang. Selain itu para pembaca juga mendapatkan edukasi terkait permainan tradisional melalui informasi di dalam karya komik. Para pembaca juga dapat menjadi lebih baik dalam bersikap, karena pesan mural yang terkandung dialam karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang. Kemudian melalui kegiatan pameran, banyak para pengunjung yang mencoba memainkan permainan tradisional egrang menggunakan egrang yang telah disediakan. Hal ini menunjukkan bahwa banyak orang yang kembali tertarik dengan permainan tradisional egrang.

Pesan Mural Karya Komik yang Terinspirasi Dari Permainan Tradisional Egrang

Karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang mengandung pesan moral untuk para pembacanya. Pesan moral tersebut berupa nilai – nilai dan norma – norma yang dapat dijadikan pegangan dalam mengatur tingkah laku dalam kehidupan bermasyarakat. Pesan moral karya komik disampaikan secara tersirat dan juga tersurat. Berikut pesan moral dari karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang :

- a. Tetaplah menjaga tali silaturahmi terhadap saudara dan tetangga.
- b. Berbuat baiklah kepada semua orang
- c. Jangan pernah berburuk sangka terhadap orang lain
- d. Kebaikan yang diberikan kepada orang lain akan selalu kembali kepada diri sendiri
- e. Hormati orang yang lebih tua dan sayangi orang yang lebih muda
- f. Selalu bekerja keras dan tekun untuk mencapai kesuksesan
- g. Segala sesuatu pasti ada hikmahnya

SIMPULAN

Proyek studi ini menjadi sebuah sarana bagi

penulis dalam menciptakan sebuah karya komik yang terinspirasi dari permainan tradisional egrang. Selain itu juga bertujuan untuk meningkatkan eksistensi budaya permainan tradisional egrang di Indonesia.

Proses penggerjaan karya dimulai dari tahapan pra produksi dimana segala keperluan untuk proses pembuatan komik dilakukan. Kemudian dilanjutkan pada tahap Produksi yang dilakukan dengan teknik tradisional dan digital. Dan terakhir tahapan pasca produksi dimana karya komik dipublikasikan secara online.

Karya komik terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian pertama prolog, bagian kedua yang membahas tentang cara bermain permainan tradisional egrang dan bagian ketiga membahas tentang cara membuat egrang menggunakan bambu. Karya komik bagian pertama berjumlah 46 panel, bagian kedua berjumlah 34 panel, dan bagian ketiga berjumlah 36 panel. Di dalam karya komik juga terdapat 4 ilustrasi pendukung yaitu 1 ilustrasi cover dan 3 ilustrasi di setiap bagian komik.

Melalui proyek studi ini penulis dapat menuangkan ide terkait permainan tradisional egrang menggunakan media karya komik. Kemudian pada akhirnya keinginan penulis untuk benar – benar dapat membuat karya komik dapat terwujud. Dengan dilaksanakannya pameran yang dilakukan di galeri B9 Unnes pada tanggal 03 – 05 Januari 2023 banyak orang berkunjung dan mengapresiasi. Tidak jarang juga para pengunjung mulai mencoba permainan tradisional egrang menggunakan egrang yang disediakan di ruang pameran. Selain itu karya komik yang dipublikasi di aplikasi *webtoon* telah dilihat oleh lebih dari 300 pembaca. Jumlah pembaca terus bertambah sehingga dapat meningkatkan eksistensi permainan tradisional egrang di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, J. (1984). Folklor Indonesia. Ilmu gossip, dongeng dan lain-lain. Jakarta: grafiti press.
- Koentjaraningrat. (2005). Pengantar Antropologi Pokok-Pokok Etnografi II. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Listiyani, I. M. (2021). pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensidasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa sma kelas XI. Jurnal pendidikan akuntansi indonesia, 80-94
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. sosiologi nusantara, 3.
- Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat permainan tradisional bolabekel terhadap perkembangan anak usia dini. PAUD untirta, 1-8.

- Putria, D. T. (2020, Desember 11). Egrang Permainan Tradisional yang Sudah Mulai
- Putro, D. A., & Irwansyah. (2021). Perkembangan tren membaca komik pada era digital di Indonesia. SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi, 115-126.
- Suryawan, A. J. (2018). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. Sekolah tinggi agama hindu negeri mpu kuturan singaraja, 1-10
- Wibowo. (2019). Komik Iklan Komik. Jurnal Dekave, 52-64.
- Yuudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. Jurnal mahasiswa universitas negeri surabaya, 1-5.