

**PERANCANGAN KOMIK PERMAINAN TRADISIONAL  
GOBAK SODOR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN UNTUK  
ANAK USIA 7-12 TAHUN**



**Dirancang oleh:**

**Nama : ANDI SETIAWAN ARI SUSWANTO**

**Nim : 18.L1.0002**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIKA SOEGIJAPRANATA**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andi Setiawan Ari Suswanto

Nim : 18.L1.0002

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Komik Permainan Tradisional Gobak Sodor Sebagai Media Pengenalan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 19 Juli 2022



Perancang  
Andi Setiawan Ari Suswanto

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN KOMIK PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK  
SODOR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN UNTUK ANAK USIA 7-12  
TAHUN

Diajukan oleh : Andi Setiawan Ari Suswanto

NIM : 18.L1.0002

Tanggal disetujui : 29 Juni 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

Penguji 1 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Penguji 2 : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Ketua Program Studi : Bayu Widiantoro S.T., M.Sn

Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0002](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0002)

## **HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andi Setiawan Ari Suswanto

Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan komik bertema permainan tradisional

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Komik Permainan Tradisional Gobak Sodor Sebagai Media Pengenalan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 19 Juli 2022



Perancang  
Andi Setiawan Ari Suswanto

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatnya yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan perancangan dengan baik dan tepat pada waktunya. Tujuan dari perancangan proyek akhir yang disusun adalah sebagai syarat kelulusan dalam mengampu jenjang sarjana. Perancangan yang sudah dilakukan yaitu “PERANCANGAN KOMIK PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN”.

Selama penyusunan perancangan banyak dibantu oleh pihak yang terlibat dalam pelaksanaan proyek akhir. Terimakasih kepada bapak Louis Cahyo Kumolo Buntaran, S.Ds., MM. Selaku dosen pembimbing di proyek akhir yang sudah membantu untuk mengarahkan perancangan dapat tersusun dengan baik dan terimakasih kepada para dosen yang menjadi penguji dalam review maupun sidang yang telah memberikan arahan untuk proyek akhir, sehingga perancang dapat mendapatkan pengetahuan dalam membuat media perancangan proyek akhir ini.

Dalam penyusunan perancangan ini perancang menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari kata sempurna baik dalam segi desain, konsep, bahasa dan penulisan. Karena hal tersebut perancang akan sangat menghargai adanya masukan kritik dan saran yang membangun agar untuk kedepannya dapat membuat perancangan yang lebih baik. Di akhir kata penulis mengharapkan semoga laporan ini dapat memenuhi kelulusan dalam menempuh gelar sarjana.

Semarang, 17 Juni 2022



Perancang  
Andi Setiawan Ari Suswanto

## **ABSTRAK**

Seiring perkembangan zaman permainan tradisional mulai tergantikan dengan permainan modern yang dimudahkan dalam segala penggunaannya. Padahal permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat dan kelebihan salah satunya dari permainan tradisional Gobak Sodor yaitu dapat melatih gerak tubuh, melatih komunikasi dan kekompakan dalam tim. Anak - anak sebagai generasi yang sangat dekat dengan perubahan zaman dan permainan harus mulai dikenal dengan permainan tradisional, untuk mengatasi permasalahan tersebut komik menjadi media yang tepat dalam penyampaian pesan. Komik adalah media yang cukup dekat dengan anak – anak karena memiliki keunggulan dalam visual sehingga anak – anak dapat mengimajinasikan mengenai cerita yang disampaikan. Komik akan didesain menggunakan gaya gambar yang sangat dekat dengan target dan sasaran yaitu style manga jepang, seta komik akan bergenre action agar target dapat mengimajinasikan dan mencoba permainan tradisional Gobak Sodor.

Kata kunci : Permainan Tradisional, Gobak Sodor, komik

## **ABSTRACT**

Along with the development of the times, traditional games have begun to be replaced with modern games that are facilitated in all their uses. Whereas traditional games have many benefits and advantages, one of which is the traditional game of Gobak Sodor, which is to train body movements, and train communication and cohesiveness in a team. Children as a generation who are very close to changing times and games must begin to be known as traditional games, to overcome these problems comics are the right medium in conveying messages. The comic is a medium that is quite close to children because it has advantages in visuals so that children can imagine the story being told. The comics will be designed using an image style that is very close to the target, namely the Japanese manga style, and the comic will be in the action genre so that the target can imagine and try the traditional game of Gobak Sodor.

Keywords: Traditional Game, Gobak Sodor, comic

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 1.2 Idenifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Perancangan.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Kerangka Perancangan.....	7
1.7 Metode Perancangan.....	8
<b>BAB 2 TINJAUAN UMUM</b> .....	10
2.1 Studi Komparasi.....	10
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Gobak sodor.....	12
2.2.2 Komik.....	13
2.2.3 Elemen Komik.....	14
2.2.4 Clousure Dalam Komik.....	16
2.2.5 Desain Karakter Pada Komik.....	17
2.2.6 Storytelling Dalam Komik.....	18
2.2.7 Teori Warna.....	19
2.2.8 Teori Tipografi.....	20

2.2.9 Teori AISAS.....	21
<b>BAB 3 STRATEGI KOMUNIKASI.....</b>	<b>22</b>
3.1 Data Observasi .....	22
3.2 Analisis Data.....	32
3.2 Sasaran Khalayak.....	33
3.3 Strategi Komunikasi.....	31
3.4 Strategi Media.....	32
3.5 Perencanaan biaya kreatif.....	34
<b>BAB 4 STRATEGI KREATIF.....</b>	<b>36</b>
4.1 KONSEP .....	36
4.1.1 KONSEP VERBAL.....	36
4.1.1.1 Konsep judul.....	36
4.1.1.2 Konsep isi cerita.....	36
4.1.1.3 Konsep Gaya bahasa.....	39
4.1.2 KONSEP VISUAL.....	39
4.1.2.1 Infografis.....	40
4.1.2.2 Moodboard.....	40
4.1.2.3 Konsep karakter.....	41
4.1.2.4 Konsep gaya gambar.....	42
4.1.2.5 Konsep warna.....	43
4.1.2.6 konsep tipografi.....	45
4.1.2.7 Storyboard.....	46
4.1.2.8 Konsep media pendukung.....	47
4.2 VISUALISASI DESAIN.....	48
4.2.1 Desain karakter.....	48
4.2.2 Cover depan dan belakang.....	50
4.2.3 Isi komik.....	51
4.2.4 Merchandise.....	53
4.2.5 Poster.....	54
4.2.6 Media sosial.....	55
4.2.7 Motion komik.....	56



4.2.8 Spot pameran.....	57
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARA.....</b>	<b>58</b>
5.1 KESIMPULAN.....	58
5.2 SARAN.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 berita pengaruh gadget.....	1
Gambar 2 buku tema 1 kelas 4.....	2
Gambar 3 data penduduk kabupaten pati.....	4
Gambar 4 Aturan permainan tradisional <i>Gobak sodor</i> .....	13
Gambar 5 bermain tradisional usir kejenuhan dikala pandemi.....	22
Gambar 6 Komik next G.....	24
Gambar 7 isi Komik next G.....	24
Gambar 8 Target sasaran Komik Next G.....	25
Gambar 10 Arena permainan tradisional <i>Gobak sodor</i> .....	26
Gambar 11 permainan tradisional gawai <i>Galasin</i> .....	26
Gambar 12 Anak - anak sedang bermain <i>Gobak sodor</i> .....	27
Gambar 13 Data anak menggunakan internet.....	28
Gambar 14 Infografis.....	40
Gambar 15 Moodboard.....	40
Gambar 16 Contoh gambar.....	44
Gambar 17 Storyboard komik.....	47
Gambar 18 Desain Karakter.....	49
Gambar 19 Cover depan.....	50
Gambar 20 cover belakang.....	50
Gambar 21 isi komik.....	52
Gambar 22 pembatas buku.....	53
Gambar 23 baju.....	53
Gambar 24 tumblr.....	53
Gambar 25 poster Online untuk feed instagram.....	54
Gambar 26 poster cetak.....	54
Gambar 27 mini X banner.....	54
Gambar 28 linktree.....	55
Gambar 29 profil instagram.....	55
Gambar 30 profil tiktok.....	56

Gambar 31 motion komik.....	56
Gambar 32 spot pameran.....	57
Gambar 33 hasil antiplagiasi.....	64



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 kerangka perancangan .....	8
Tabel 2 Anggaran .....	35

