

ABSTRAK
PERANCANGAN VISUALISASI *PAPERCRAFT*
WAYANG GOLEK JAWA BARAT
SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN *ENTERTAINMENT*
UNTUK ANAK-ANAK

Oleh
Yosan Darma Saputra
NRP 0964084

Dalam perkembangan jaman ini Wayang Golek sudah mulai dilupakan oleh masyarakat karena pengaruh-pengaruh dari budaya barat yang masuk ke negara Indonesia. Padahal Wayang Golek merupakan salah satu kebudayaan warisan nenek moyang yang perlu dilestarikan agar tidak punah.

Maka dari itu, tujuan dari penulisan karya tulis ini adalah mengenalkan kebudayaan Wayang Golek Jawa Barat dengan visualisasi dengan tehnik *papercraft* sebagai bentuk *education* dan *entertainment* untuk anak-anak. Manfaat dari ini adalah untuk melatih konsentrasi motorik anak dan mempopulerkan *papertoys* wayang sebagai figur tokoh yang dapat dimainkan oleh anak. *Papercraft* merupakan bentuk *education toys* karena mengasah tiga kemampuan pokok yaitu kemampuan fisik – motorik (psikomotor), kecerdasan kognitif, afektif. Keunggulan dari *Papercraft* adalah memiliki bentuk 3 dimensi (pop-up) yang dapat memberikan sebuah cerita, bersifat interaktif dan mampu membangkitkan keingintahuan anak.

Metode yang digunakan adalah dengan merancang media buku *papercraft* dan promosi melalui media berupa poster, brosur, flyer, *website*, *postcard*, *x-banner* dan *merchandise*. Perancangan media promosi ini akan membantu menarik perhatian masyarakat khususnya anak-anak.

Kata kunci : Buku cerita , *papercraft* , Wayang Golek Jawa Barat , anak-anak

ABSTRACT
THE DESIGN OF WEST JAVA'S WAYANG GOLEK PAPER CRAFT
VISUALIZATION AS AN EDUCATION AND ENTERTAINMENT MEDIA FOR
CHILDREN

By
Yosan Darma Saputra
NRP 0964084

In the development of this era, Wayang Golek is beginning to be forgotten by the society because of the influences of the west culture in Indonesia. Whereas, Wayang Golek is one of the Indonesian heritages which has to be conserved so it will not extinct.

Therefore, the purpose of this final paper is to introduce the West Java's Wayang Golek with the papercraft visualization as an education and entertainment for children. The benefits of this design are to practice children's motoric sensor and popularize the puppets papertoy as a figure which can be played by the child. Papercraft is an educational toy because its sharpen the three basic skills which are physical – motoric, cognitive intelligence, and affective. The superiorities of Papercraft are the form is in 3 dimensions which can tell a story, interactive, and it can build the curiosity of the child.

The methods are by designing the papercraft book media and the promotion media such as posters, brochures, flyer, website, postcard, x-banner and merchandise. The design of this promotion media will help gaining the attention of the society especially children.

Keywords: story book, papercraft, West Java's Wayang Golek, children.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan Dan Ruang Lingkup	2
1.2.1. Identifikasi Masalah	2
1.2.2. Rumusan Masalah	3
1.2.3. Ruang Lingkup Masalah	3
1.3. Tujuan Perancangan	3
1.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5. Skema Perancangan	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Teori Bermain.....	5
2.1.2. Manfaat Bermain.....	6
2.2. Perkembangan Kognitif	8
2.3. Wayang.....	9
2.3.1. Definisi Wayang Golek.....	10
2.3.2. Jenis-Jenis Wayang	11

2.3.3. Tokoh-Tokoh Wayang Golek.....	12
2.3.3.1. Gatot Kaca.....	12
2.3.3.2. Arjuna.....	13
2.3.3.3. Bima.....	14
2.3.3.4. Srikandi.....	15
2.3.3.5. Hanoman.....	16
2.4. Papercraft	17
2.4.1. Sejarah Papercraft.....	17
2.4.2. Kategori Papercraft.....	17
2.4.3. Jenis-Jenis Papercraft.....	18
2.4.4. Alat dan bahan untuk membuat Papercraft.....	19
2.4.5. Jenis kertas Papercraft.....	20
2.4.6. Cara membuat Papercraft.....	22

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1. Data Dan Fakta	23
3.1.1. Komunitas Peri kertas	23
3.1.4.1. Sejarah Peri Kertas.....	24
3.1.4.2. Kegiatan Peri Kertas.....	24
3.1.4.3. Media Coverage Papercraft.....	24
3.1.2. PT. Gramedia Asri Media	25
3.2. Kesimpulan Hasil Observasi.....	26
3.3. Data Kuesioner.....	26
3.4. Kesimpulan Data Kuesioner Fakta	29
3.5. Tinjauan Terhadap Proyesk Sejenis.....	30
3.6. Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	30
3.7.1. SWOT (<i>Strenght Weakness Oppurtunities Threat</i>)	31
3.7.2. STP (<i>Segmentasi, Targerting, dan Positioning</i>)	32

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1. Konsep Komunikasi	33
4.2. Konsep Kreatif	33

4.2.1. Gaya Desain	33
4.2.2. <i>Layout</i>	34
4.2.3. <i>Typography</i>	34
4.2.4. Warna	34
4.2.4. <i>Timeline</i>	35
4.3. Konsep Media	36
4.4. Hasil Karya	37
4.4.1 Logo	37
4.4.2 Buku <i>papercraft</i> Wayang Golek Jawa Barat.....	38
4.4.3 Poster	43
4.4.4 Brosur	45
4.4.5 Flyer	46
4.4.6 Merchandise	47
4.4.7 X-banner	48
4.4.8 <i>T-shirt</i>	48
4.4.9 <i>Name tag</i>	49
4.4.10 Media Sosial	49
4.4.11 <i>Budgeting</i>	50
 BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	51
5.2. Saran	51
 DAFTAR PUSTAKA	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skema Perancangan	4
Gambar 2.1. Wayang Golek Gatot Kaca	12
Gambar 2.2. Wayang Golek Arjuna	13
Gambar 2.3. Wayang Golek Bima.....	14
Gambar 2.4. Wayang Golek Srikandi....	15
Gambar 2.5. Wayang Golek Hanoman... ..	16
Gambar 2.6. <i>Paper Toys</i>	18
Gambar 2.7. Alat dan Bahan <i>papercraft</i>	19
Gambar 2.8. Cara membuat <i>papercraft</i>	22
Gambar 3.1. Logo Komunitas Peri Kertas	23
Gambar 3.2. Logo PT. Gramedia Asri	23
Gambar 3.3. Event-Event dari komunitas <i>Papercraft</i> Bandung	24
Gambar 4.1. Logo Produk	37
Gambar 4.2. Cover Buku <i>Papercraft</i> Wayang Golek Jawa Barat	39
Gambar 4.3. Isi Buku <i>Papercraft</i> Wayang Golek Gatot Kaca.....	39
Gambar 4.4. Isi Buku <i>Papercraft</i> Wayang Golek Hanoman	40
Gambar 4.5. Isi Buku <i>Papercraft</i> Wayang Golek Bima	40
Gambar 4.6. Isi Buku <i>Papercraft</i> Wayang Golek Arjuna.....	41
Gambar 4.7. Isi Buku <i>Papercraft</i> Wayang Golek Srikandi	41
Gambar 4.8. <i>Papercraft</i> Wayang Golek Jawa Barat.....	42
Gambar 4.9. Poster <i>Launhing Product</i>	43
Gambar 4.10. Poster <i>Awerness</i>	44
Gambar 4.11. Poster <i>Reminding</i>	44
Gambar 4.12. Poster <i>Reminding</i>	45
Gambar 4.13. Brosur tampak luar	45
Gambar 4.14. Brusor tampak dalam	46
Gambar 4.15. Flyer	46
Gambar 4.16. Pin.....	47

Gambar 4.17. <i>Sticker</i>	47
Gambar 4.18. X-banner.....	48
Gambar 4.19. <i>T-shirt</i>	48
Gambar 4.20. <i>Name-Tag</i>	49
Gambar 4.21. Media Sosial <i>Yahoo</i>	49
Gambar 4.22. Media Sosial <i>Facebook</i>	50

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Timeline	35
Tabel 4.2. Budgeting	50