

ABSTRAK
PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK ANAK-ANAK

Oleh
Peter Wahyudi
NRP 0864103

Dalam perkembangan jaman yang sangat pesat ini teknologi berkembang semakin canggih. Perkembangan juga dialami dalam media massa yaitu gadget. Dengan semakin banyaknya pengguna gadget dari kalangan anak-anak, sehingga kesempatan anak untuk bersosialisasi secara langsung pun akan terbatas, karena kemudahan komunikasi sudah difasilitasi dengan adanya gadget ini. Akan tetapi, gadget ini juga membuat dunia anak semakin sempit, anak seolah-olah terjebak dalam dunia maya sehingga hal ini akan memberikan efek kepada perkembangan dari berbagai aspek seperti motorik pada anak.

Maka dari itu, tujuan dari penulisan karya tulis ini adalah mengenalkan media pembelajaran dengan cara bermain yang dapat meningkatkan kemampuan motorik anak dan kreatifitas anak. Manfaat dari ini adalah untuk melatih konsentrasi motorik anak dan mempopulerkan *papertoys* tokoh anak itu sendiri 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* , anak-anak

ABSTRACT

STORY BOOK DESIGN WITH PAPERCRAFT TO IMPROVE MOTOR SKILLS CHILDREN

**Peter Wahyudi
NRP 0864103**

Gadget is a medium that cannot be separated from our everyday life. With the increasing number of children using gadgets, the opportunity for children to socialize within their social environment is limited, and also affecting their motor skill development. This is because they tend to perform limited movements. If this continues, the motor skills of children will deteriorate. Therefore, it is important to have media that can train children in motor skills to compensate for this occurring phenomenon.

Accordingly, the purpose of this design is to present a learning medium through playing. The benefit of this design is that it can be used to train the child's motor concentration and develop their creativity in telling stories using paper toys. Papercraft is a type of educational toys for developing three basic abilities namely physical ability - motor (psychomotor), intelligence cognitive, and affective. The main advantage of Papercraft is that it has a 3-dimensional form that can provide a story, is interactive, and is able to arouse children's curiosity.

The method used in designing this papercraft book media is through observing children from an intended age group, the use of child psychology theories and theories of book design, and media applications in Visual Communication Design to promote the book through media such as posters, brochures, flyers, websites, postcards, x-banner and merchandise. Designing a campaign media will help draw the attention of the public, especially children.

Keywords: Children, books, story, papercraft.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTARTABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan Dan Ruang Lingkup	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 Psikologis Mengenai Bermain	5
2.1.1. Ciri - ciri Bermain.....	6
2.1.2. Manfaat Bermain.....	7
2.2. Metode Bermain Sambil Belajar.....	9
2.3. Desain Buku.....	10
2.3.1. Jenis-Jenis Buku Anak.....	11
2.4. Papercraft.....	13
2.4.1. Sejarah Papercraft.....	13
2.4.2. Kategori Papercraft.....	14
2.4.3. Jenis-Jenis Papercraft.....	15

2.4.4. Alat dan bahan untuk membuat Papercraft.....	16
2.4.5. Cara membuat Papercraft.....	17
2.4.6. Jenis kertas Papercraft.....	18
2.5. Tahap Perkembangan Motorik.....	20
2.5.1. Prinsip Perkembangan Motorik.....	21

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1. Data Dan Fakta	24
3.1.1. Perusahaan / lembaga terkait.....	24
3.1.2. Data tentang gejala.....	27
3.2. Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	31
3.2.1. SWOT.....	31
3.2.2. Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	32
3.2.3. STP.....	33

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1. Konsep Komunikasi	35
4.2. Konsep Kreatif	35
4.2.1. Gaya Desain	35
4.2.2. <i>Layout</i>	34
4.2.3. <i>Typography</i>	34
4.2.4. Warna	34
4.2.5. <i>Timeline</i>	35
4.3. Konsep Media	37
4.4. Hasil Karya	39
4.4.1. Logo	39
4.4.2. Buku Papercraft	40
4.4.3. Poster	43
4.4.4. Flyer	44
4.4.5. <i>Merchandise</i>	45
4.4.6. X-banner	46

4.4.7. <i>T-Shirt</i>	46
4.4.8. <i>Media Sosial</i>	47
4.4.9. <i>Budgeting</i>	48

BAB V PENUTUP

4.1. Kesimpulan	50
4.2. Saran	50

DAFTAR PUSTAKA	51
----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skema Perancangan	4
Gambar 2.1. Bermain	5
Gambar 2.2. Contoh Karakter <i>Papercraft</i>	15
Gambar 2.3. <i>Papercraft</i>	16
Gambar 2.4. Alat dan bahan <i>Papercraft</i>	17
Gambar 2.5. Cara membuat <i>Papercraft</i>	18
Gambar 3.1. Logo Komunitas PeriKertas	41
Gambar 3.2. Logo PT.Gramedia Pustaka Utama	42
Gambar 3.3. Diagram mengenai <i>gadget</i>	28
Gambar 3.4. Diagram mengenai buku	28
Gambar 3.5. Diagram mengenai tipe buku	29
Gambar 3.6. Diagram mengenai prakarya	29
Gambar 3.7. Diagram mengenai <i>papercraft</i>	30
Gambar 3.8. Diagram mengenai berapa <i>papercraft</i> yang pernah dibuat	30
Gambar 3.9. Diagram mengenai jenis <i>papercraft</i>	31
Gambar 3.10. Diagram mengenai hobi <i>papercraft</i>	31
Gambar 3.11. <i>Event-event</i> dari komunitas <i>Papercraft</i> di Bandung	36
Gambar 4.1. Logo Produk	39
Gambar 4.2. <i>Font</i> Logo	39
Gambar 4.2. Cover buku <i>Papercraft</i>	41
Gambar 4.3. Isi buku <i>papercraft</i> latar rumah	41
Gambar 4.4. Isi buku <i>papercraft</i> latar sekolah	42
Gambar 4.5. Isi buku <i>papercraft</i> latar perjalanan	42
Gambar 4.6. Isi buku <i>papercraft</i> latar halaman bermain	43
Gambar 4.7. Isi buku <i>papercraft</i> latar pulang ke rumah	43
Gambar 4.8. Poster <i>Launching</i> Produk	44
Gambar 4.9. Poster <i>Awareness</i>	44
Gambar 4.10. <i>Flyer Event</i>	45
Gambar 4.11. Pin	45

Gambar 4.12. <i>Sticker</i>	46
Gambar 4.13. <i>X-Banner</i>	46
Gambar 4.14. <i>T-Shirt</i>	47
Gambar 4.15. Media Sosial Facebook	47
Gambar 4.21. Media Sosial Yahoo	48

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>Timeline</i>	36
Tabel 4.2. <i>Budgeting</i>	48

DAFTAR LAMPIRAN

Sketsa logo	1x
Sketsa media digital	1x