BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Julius Perdana (2008) Webmaster dan Designer di Paper-replika.com. Kerajinan merupakan karya yang dibuat oleh manusia yang memiliki fungsi juga keindahan. Salah satu kerajinan yang banyak dikenal yaitu kerajinan dengan bahan kertas. Banyak yang mengira kertas hanya berfungsi sebagai media tulis menulis saja, padahal potensi kertas sungguh tak terbatas dan pada hakekatnya sifat kertas sungguh unik karena dapat diubah tampilan fisiknya dengan beragam teknik sesuai jenis kertasnya. Kertas dapat diubah tampilannya dengan berbagai cara, seperti diremas, dipotong, dibuat bubur kertas, digulung, dilubangi, dilipat, dijalin bahkan dijahit.

Julius Perdana (2008) Webmaster dan Designer di Paper-replika.com, kerajinan berbahan kertas disebut *Papercraft. Papercraft* merupakan suatu seni merakit kertas yang menggunakan beberapa lembar kertas yang di cetak dengan desain tertentu dan menggunakan beberapa teknik seperti menggunting, melipat, mengelem, dan membentuk kertas. Pada awalnya *papercraft* bernama 3D *Papercraft*, tapi sekarang biasa disebut *papercraft* saja karena lebih sederhana dan lebih mudah diucapkan. *Papercraft* adalah pengembangan dari seni origami. Di Indonesia bentuk *papercraft* beberapa tahun belakangan ini telah berkembang, sehingga kita dapat melihat begitu banyak wujud *papercraft*, mulai dari papercraft dengan teknik yang sederhana hingga suatu bentuk papercraft dengan model replika yang memerlukan teknik rumit dan keterampilan serta kesabaran untuk membuatnya, dimana hampir menyerupai bentuk asli suatu benda, yang hanya bisa dikerjaakan oleh para desainer dan pembuat *papercraft* yang sudah sangat paham dan menguasai segala macam teknik pengerjaan. Ada beberapa kategori *papercraft* yang dikenal di Indonesia, yaitu pepakura, *papertoy*, paper automata dan papermodel.

Kategori *papercraft* yang paling umum dan dikenal masyarakat adalah *papertoy*. *Papertoy* memiliki bentuk model yang sederhana namun sangat

menonjolkan desain pada model itu sendiri, *papertoy* lebih ke arah karakter kartun yang dibuat lebih sederhana dan lucu. Dengan bentuknya yang sederhana, mudah dibuat, tidak menggunakan teknik yang sulit dan bahan yang sedikit dalam pembuatan dan umumnya merupakan bentuk karakter-karakter yang lucu juga menggemaskan membuat *papertoy* banyak diminati dikalangan pencinta *papercraft*.



Gambar I.1. Contoh *Papertoy*

Sumber : http://www.t-shirtmagazineonline.com (1 November 2013)

Ada beberapa kegunaan *papertoy* yang umumnya menarik minat masyarakat, yaitu beberapa diantaranya yang sering terjadi adalah *papertoy* dijadikan sebagai souvenir atau hadiah dikarenakan bentuk *papertoy* sederhana dan dapat dibuat menyerupai karakter yang diinginkan pembuatnya. Tetapi hal itu pada akhirnya membuat *papertoy* hanya dijadikan sebagai hiasan dan pajangan semata.

Sering kali juga diadakan pameran dan workshop *papertoy* untuk memamerkan hasil-hasil karya *papertoy* guna menarik minat masyarakat akan *papertoy*. Tetapi itu tidak terlalu efektif untuk menarik perhatian, masyarakat cenderung hanya melihat *papertoy* lagi-lagi hanya sebagai barang untuk dipamerkan saja tanpa melihat fungsi lainnya yang lebih bermanfaat. Ada juga *papertoy* yang dibuat lengkap dengan diorama sehingga dapat menambah kesan

artistik dari suatu *papertoy* itu sendiri. Dengan adanya diorama membuat seakan-akan suatu *papertoy* memiliki suatu cerita yang mewakili satu adegan.

Cerita diartikan sebagai tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal atau kejadian, baik yang sungguh terjadi ataupun hanya rekaan. Dari cerita tersebut dapat diketahui dimana, bagaimana dan apa yang dialami oleh pelaku cerita dari awal sampai akhir. Pelaku cerita dapat berupa tumbuhan, binatang maupun manusia. Pada zaman dahulu cerita dapat dituturkan secara lisan . Di tempat yang biasanya diramaikan oleh tukang cerita . Fungsinya sebagai penghibur. Cerita merupakan hal yang menarik untuk disampaikan ataupun didengar. Apalagi bila menggunakan cara yang menarik dalam menyampaikannya. Cerita mengandung berbagai macam informasi, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, kemampuan mendengar, berkomunikasi verbal, konseptual, memecahkan masalah, meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas, kecerdasan emosi, wawasan, pengetahuan ragam budaya, menjadi relaksasi jiwa dan raga, mengakrabkan emosi antara pembicara dan pendengar dan menambah nilai moral.

Suatu cerita umumnya dibacakan oleh sang pencerita dan didengarkan oleh para pendengarnya. Ada juga cerita yang menggunakan ilustrasi untuk menggambarkannya. Para pendengar hanya dapat membayangkan dan menerka-nerka adegan per adegan dari suatu cerita yang dibacakan. Cara bercerita yang seperti itu membuat pembaca maupun pendengarnya menjadi lelah dan tidak bersemangat untuk menceritakan ataupun mendengarkan cerita tersebut. Tidak terlalu berkembangnya gaya bercerita dan tidak adanya alternatif cara bercerita yang baru membuat cerita-cerita semakin ditinggalkan, anak-anak lebih memilih hal-hal lain yang lebih seru seperti bermain *vidio game* ataupun hal-hal lainnya yang bisa dimainkan padahal hal tersebut belum tentu memiliki dampak positif.

Lidwina (2013) di Indonesia sendiri belum pernah ada suatu bentuk cerita yang diceritakan menggunakan media *papertoy*, padahal itu merupakan sesuatu yang menarik karena suatu cerita akan tampak lebih hidup bila diceritakan menggunakan karakter-karakter *papertoy*, dan sebuah *papertoy* akan menjadi lebih fungsional, sehingga para pembaca dan pendengarnya juga akan lebih tertarik.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat diperoleh beberapa masalah. Adapun masalah-masalah yang teridentifikasi tersebut, yaitu :

- Anak-anak lebih memilih hal-hal lain yang lebih seru seperti bermain *video game* dibandingkan mendengarkan cerita.
- Para pendengar tidak bersemangat mendengarkan cerita.
- Tidak terlalu berkembangnya gaya bercerita membuat cerita-cerita semakin ditinggalkan.
- Cerita yang hanya dibacakan hanya membuat lelah pembaca dan pendengarnya.
- Tidak adanya alternatif cara bercerita yang baru.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ada pada identifikasi masalah mengenai pengetahuan dan pemahaman akan cerita yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diambil suatu perumusan masalah yang berhubungan dengan bidang desain komunikasi visual yaitu,

“Bagaimana mengembangkan alternatif cara bercerita yang baru sehingga dapat menarik perhatian”

I.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan menyimpang dari permasalahan yang ada, maka batasan masalah dari media informasi mengenai alternatif cara bercerita yang baru dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

- Pembatasan masalah dari sisi subjek, dan subjek yang dimaksud tersebut adalah yang membacakan cerita dan pendengarnya usia 10 tahun keatas dikarenakan anak pada usia tersebut telah memahami akan sifat-sifat kertas.
- Pembatasan masalah dari sisi permasalahan, yaitu pada alternatif cara bercerita yang baru.
- Pembatasan masalah dari sisi geografis, dibatasi pada wilayah kota Bandung

- Pembatasan masalah dari sisi objek, adalah pada kategori cerita rakyat Indonesia.

I.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan media tugas akhir kali ini berupa suatu perancangan alternatif cara bercerita yang baru yang dimaksudkan agar para pembaca dan pendengar cerita menjadi lebih tertarik dalam memainkan dan mendengarkan suatu cerita bahkan mungkin bisa mengajak para pembaca dan pendengar semakin tertarik dengan *papertoy* sehingga memunculkan ketertarikan untuk merakit suatu bentuk *papertoy*.