BAB II
PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI PERANCANGAN *PAPERTOY* SEBAGAI MEDIA UNTUK BERCERITA

II.1 *Paper*

II.1.1 Definisi *Paper*

Ari Sudaryatno (2010) penulis Science Magazine, p*aper* merupakan bahasa Inggris dari "kertas". Kertas adalah barang ciptaan manusia berwujud lembaran-lembaran tipis yang dapat dirobek, digulung, dilipat, direkat, dicoret mempunyai sifat yang berbeda dari bahan bakunya, yaitu tumbuh-tumbuhan. Kertas dibuat untuk memenuhi kebutuhan hidup yang sangat beragam.

Kertas dikenal sebagai media utama untuk menulis, mencetak serta melukis dan membuat suatu kerajinan yang dapat dilakukan dengan kertas misalnya kertas pembersih (tissue) yang digunakan untuk hidangan, kebersihan ataupun toilet. Adanya kertas merupakan revolusi baru dalam dunia tulis-menulis yang menyumbangkan arti besar dalam peradaban dunia. Sebelum ditemukan kertas, Bangsa-Bangsa dahulu menggunakan lempengan dari tanah lempung yang dibakar. Hal ini bisa dijumpai dari peradaban Bangsa Sumeria, prasasti dari batu, kayu, bambu, kulit atau tulang binatang, sutra, bahkan daun lontar yang dirangkai seperti dijumpai pada naskah-naskah Nusantara beberapa abad lampau.

II.1.2 Sejarah *Paper* / Kertas

Hans Kung (1998) dalam bukunya *The Complete Book Of Papercraft, p*ada masa awal-awal keberadaan kertas sangat dekat dengan kegiatan menulis. Dapat dikatakan bahwa sebuah peradaban mulai bersentuhan dengan kertas maka dapat diketahui kegunaan kertas sangat berkaitan dengan fungsinya sebagai media untuk menulis. Walaupun kertas dekat dengan dunia tulis-menulis ternyata tidak sesuai dengan kelahiran budaya tulis. Saat budaya tulis mulai dikenal oleh manusia, kertas bukanlah media pertama yang digunakan sebagai media untuk menulis. Sebelumnya, manusia menggunakan media lainnya seperti : tulang, batu, tanah liat, logam, kulit pohon, dan lembaran-lembaran kayu.

Mesir merupakan negeri yang pertama kali bersentuhan dengan budaya kertas. Kertas pertama kali dibuat dari sejenis tanaman, *Cyperus papyrus*. Setelah kertas produk Mesir hilang dari peredaran, muncul kertas produk baru dari Cina. Produk Cina mulai dikenalkan pada abad ke-2 M oleh seorang pegawai pemerintahan Cina. Orang yang berjasa mengenalkan kertas sebagai produk peradaban manusia adalah Ts'ai Lun, pegawai biasa pada kerajaan Cina semasa Kaisar Ho Ti. Kertas produk Ts'ai Lun yang berbahan dasar pohon murbei dalam waktu singkat menggantikan fungsi berbagai media tulis yang telah digunakan sebelumnya oleh Negara tersebut seperti, bambu dan kain sutera. Berkat jasanya menemukan kertas, Kaisar Ho Ti kemudian memberi gelar Bangsawan kepada Ts'ai Lun.



Gambar II.1. Ts'ai Lun Penemu Kertas
Sumber : http://english.cntv.cn (17 Mei 2013)

Pada awal abad ke-7, terjadilah transfer pertama kali dalam hal teknologi perakitan kertas. Negeri pertama yang menerima transfer perakitan kertas adalah Jepang. Setelah Jepang menyusul Korea, Nepal dan India pada abad ke-9. Pada 793, kertas pertama kali dibuat di Baghdad, bertepatan dengan zaman keemasan budaya Islam. Dari sana pengetahuan tentang perakitan kertas menyebar lebih jauh ke barat, dan pada abad keempat belas sejumlah pabrik kertas bermunculan di seluruh Eropa.

Secara bertahap menyebar ke arah barat Eropa seperti Spanyol, pada pertengahn abad ke-12, kemudian Prancis, Italia, Jerman dan Swiss.

Seiring dengan perkembangan peradaban, perakitan kertas terus mengalami penyempurnaan baik dalam hal penggunaan bahan mentah, proses perakitan, maupun teknologi perakitan. Setelah menyebar ke Negara Eropa perakitan kertas tidak lagi dilakukan secara manual melainkan secara mekanis. Pohon murbei bukan lagi satu-satunya bahan mentah kertas, sebab digunakan pula bahan-bahan mentah lainnya seperti rumput esparto, jerami, dan kayu. Dalam kaitannya dengan inovasi dalam proses perakitan kertas dengan menggunakan mesin, kiranya perlu dicatat nama-nama penemu dan pengembang mesin perakit kertas, seperti Nicolas Louis Robert dan St. Leger Didot dari Prancis (1798) serta Henry dan Sealy Fourdriner dari Inggris.

Persentuhan budaya tulis di Indonesia dimulai pada abad ke-5, sebagaimana dibuktikan oleh temuan-temuan dari prasasti kerajaan tarumanegara dan yupa dari Kutai. Kertas belum menjadi media yang digunakan untuk menulis. Mereka menggunakan batu sebagai alat untuk menulis. Dengan demikian, kertas bukan media yang pertama kali digunakan sebagai alat untuk menulis di Indonesia.

Meski demikian, disebut-sebut ada dua jenis kertas pada masa awal-awal persentuhan Indonesia dengan kertas, yaitu kertas tradisional dan kertas pabrik. Kertas Tradisonal adalah kertas hasil kreasi Bangsa Indonesia yang dibuat melalui cara-cara yang tradisional dengan bahan mentah yang umumnya terbuat dari kulit kayu. Contoh kertas tradisional yang bernama “daluang” yang dibuat dengan menggunakan bahan dasar dari kulit kayu pohon paper mulberry “ Broussonetia papyrifera vent” atau yang dalam tradisi masyarakat sunda dikenal dengan nama pohon saeh, Jawa (glulu/glugu), Madura (dhalubnag/dhulubang) dan di Sumba Timur dikenal kembala.

Di Indonesia kertas pada awalnya diproduksi dengan cara manual kemudian menggunakan mesin, dapat dikatakan bahwa persentuhan Indonesia dengan kertas sangat mungkin baru dimulai saat ada kontak dengan budaya asing yang telah menjadikan kertas sebagai media untuk kegiatan menulis.

Berdasarkan bukti-bukti sejarah sangat mungkin persentuhan Indonesia dengan kertas telah dimulai sejak abad ke-13. Adapun kertas pabrik yang pertama

kali masuk ke Indonesia didatangkan oleh para pedagang muslim yang berasal dari Arab. Selanjutnya persentuhan Indonesia dengan kertas pabrik semakin mendalam pada zaman VOC.

II.1.3 Sifat *Paper* / Kertas

Achmad ruhiyat (2009) 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 diremas, dilinting, dipotong (lurus/ panjang), dilem, *interlock*/berkaitan, saling menutup, dibuat bubur kertas/ *paper mache*, digulung, digores/ditoreh, dilubangi, dilipat, dirobek, dijalin bahkan dijahit.

Bahan utama kertas adalah selulosa sehingga sifat kertas pun dipengaruhi oleh sifat selulosa. Berikut adalah sifat-sifat utama selulosa yang mempengaruhi kertas:

1. Menyerap air
   Umumnya kertas dapat menyerap air.
2. Berwarna putih
   Warna kertas adalah putih kecuali kertas yang mengandungi lignin (sebagai impurity) atau pencelup.
3. Lentur
   Kertas bersifat lentur atau artinya bisa di ubah ubah bentuknya.
4. Mudah terbakar
   Kertas mudah terbakar.

Kertas merupakan media yang menarik untuk dieksperimentasikan, mulai dari berkreasi dengan kertas berukuran terkecil hingga mural kertas berukuran sangat besar, baik dengan bentuk 2D (lembaran) kertas maupun bentuk 3D. Kualitas dan tipe kertas yang digunakan mempengaruhi aktivitas dan keberhasilan yang dicapai. Beragam jenis kertas dapat digunakan untuk fungsi yang berbeda baik sebagai bahan dasar perakitan produk fungsional seperti; bungkus kado, buku tulis, tas kertas, poster, atau sebagai bahan-bahan dasar perakitan produk kriya, bahkan media artistik dapat dimanfaatkan sebagai bahan perakitan karya.

II.1.4 Jenis *Paper* / Kertas

Mahameru (2012) jenis kertas yang dipasarkan umumnya terbagi menjadi 3 (tiga) bagian utama, yaitu :

1. Kertas berdasarkan jenis serat, terbagi menjadi 2 yaitu :
   a. Kertas mengandung kayu, dengan ciri-ciri :
      Terdiri dari serat mekanis, tidak tahan disimpan lama, mudah berubah warna jika terkena matahari.
      Contoh : Koran, HHI
   b. Kertas bebas kayu, dengan ciri-ciri :
      Terdiri dari serat kimia, tahan disimpan lama.
      Contoh : HVS, HVO
2. Kertas berdasarkan pekerjaan akhir (Finishing), yaitu :
   a. Kertas coated, dengan ciri-ciri :
      Terdiri dari kertas dasae dan lapisan kapur dengan bahan perekat, permukaannya halus dan mengkilap, daya serap terhadap minyak lemah.
      Contoh : Art paper, konstruk
   b. Kertas uncoated, dengan ciri-ciri :
      Tidak diberi lapisan kapur, permukaan kertas kasar tapi bisa juga dihaluskan, daya serap minyak kuat.
      Contoh : HHI, HVS, HVO
3. Kertas berdasarkan penggunaannya, yaitu :
   a. Kertas cetak, seperti HVO, koran, art paper.
   b. Kertas tulis, seperti HVS, kertas gambar.
   c. Kertas bungkus, seperti kertas sampul, kertas Samson.
   d. Kertas khusus, seperti kertas uang, kertas sigaret, kertas tisue.

II.2 Craft

II.2.1 Definisi Craft

Simon Olding (2003) *Director, Crafts Study Centre, Farnham, Surrey "An expression of human endeavour creatively realised on the borders of utility, design, architecture, sculpture and art. Craft is specific, recognizable and broad enough to carry loaded meaning with good cheer. It means little without its association to the individual maker and the organisations that give it life and value",* yang berarti "Sebuah ekspresi manusia yang berusaha untuk kreatif, yang meliputi desain, arsitektur, seni pahat dan seni lainya."

Mark Jones (2011) *Director, Victoria & Albert Museum "Craft is remembering that art is seen, felt and heard as well as understood, knowing that not all ideas start with words, thinking with hands as well as head"*, yang berarti "Kerajinan merupakan seni yang terlihat, dirasakan dan didengar serta dipahami. Tidak semua ide-ide mulai dengan kata-kata, berpikir dengan tangan yang sama seperti kepala".

II.2.2 Kategori Craft

(Sumber : Buku BSE, Seni budaya dan keterampilan kelas IV SD/MI). Craft yang dalam bahasa Indonesia berarti kerajinan disebut kriya. Ada banyak jenis karya kriya. Jenis kerajinan dibedakan menjadi 3:

1. Berdasarkan bahan baku

   Berdasarkan bahan bakunya ada berbagai jenis karya kerajinan, diantaranya sebagai berikut.

   a. Karya kerajinan tekstil
   b. Karya kerajinan kulit
   c. Karya kerajinan bambu
   d. Karya kerajinan rotan
   e. Karya kerajinan kayu
   f. Karya kerajinan tembikar

2. Berdasarkan sifat bahannya

   Berdasarkan sifat bahannya, karya kerajinan dapat dibedakan menjadi tiga jenis.

a. Karya kerajinan bahan lunak

Bahan-bahan lunak meliputi bahan-bahan yang mudah dibentuk, misalnya tanah liat. Contoh peralatan rumah tangga dari gerabah dan berbagai hiasan keramik.

b. Karya kerajinan bahan keras

Bahan keras adalah bahan yang sifatnya keras dan sulit dibentuk. Untuk membentuknya diperlukan teknik dan alat khusus. Contoh mebel kayu, tas rotan, dan cindera mata dari bahan batu atau kayu.

c. Karya kerajinan bahan semi keras

Bahan semi keras adalah bahan yang sifatnya tidak lunak, tetapi juga tidak keras. Contoh hiasan dari foam atau gabus, kreasi bunga dari kertas dan kelobot jagung, serta kreasi benda pakai dari kain perca.

3. Berdasarkan fungsi

Jenis karya kerajinan berdasarkan fungsinya sebagai berikut.

a. Karya kerajinan benda pakai

Kerajinan benda pakai meliputi segala bentuk kerajinan yang dipakai sebagai alat, wadah, atau dikenakan pada tubuh manusia. Contoh pakaian, tas, sepatu, sandal, kain sprei, ikat pinggang, dompet, dan peralatan makan.

b. Karya kerajinan benda hias

Kerajinan benda hias meliputi segala bentuk kerajinan yang dibuat dengan tujuan untuk dipajang atau digunakan sebagai hiasan. Contoh patung, kaligrafi hiasan dinding, lukisan, dan kipas hias.

II.3 Papercraft

II.3.1 Definisi Papercraft

Julius Perdana (2008) Webmaster dan Designer di Paper-replika.com, papercraft adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas yang dicetak 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 origami, perbedaannya yaitu, origami adalah seni melipat kertas dengan menggunakan 1 lembar kertas berwarna yang berbentuk persegi dan tidak menggunakan lem. Sementara papercraft adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas yang di cetak dengan desain tertentu dan menggunakan beberapa teknik dibuat menjadi lebih kompleks dan realistis (mendekati bentuk aslinya).

Origami biasa berbentuk 2D atau semi 3D karena cuma bisa diliat dari 1 sisi saja. Sedangkan Papercraft adalah kerajinan kertas yang berbentuk 3 dimensi yang berarti bisa diliat dari berbagai sisi.

II.3.2 Sejarah Papercraft

Veroze Waworuntu Saad (2011) penulis kompasiana.com, sejarahnya dimulai dari paper model, berupa kendaraan perang atau bangunan pada tahun 1940an, di Amerika Serikat, Inggris dan Eropa. Awalnya papercraft ini dicetak di majalah yang dikenal sebagai card modeling. Biasa terdapat pada majalah berupa sebuah gambar atau poster yang mengharuskan pembacanya untuk melipat dan menggunting, inilah masa awalnya papercraft. Lalu sangat berkembang di Jepang sampai muncul jenis baru selain paper model, yaitu di sebut pepakura, miniatur dari kertas tapi tanpa skala. Tidak selalu bangunan dan kendaraan, tapi juga manusia, binatang bahkan makanan. Tahun 2000an muncul jenis baru lagi yaitu papertoys.

Popularitas papercraft juga di mulai semenjak perang dunia ke II dimana kertas pada saat itu tidak ada batasan dalam produksinya, dimana banyak orang membuat berbagai model peralatan perang seperti pesawat, tank, dan kapal tempur dengan bahan kertas. Pada tahun 1941, Inggris menerbitkan 100 model yang berbeda dan sangat populer termasuk papercraft arsitektur, kapal laut, dan pesawat.

Menurut Julius Perdana bahwa papercraft sudah ada di Indonesia sejak tahun 1970an tapi sangat terbatas orang tertentu, dibawa dari Jepang. Di tahun 1980an majalah Bobo seringkali memberikan bonus “prakarya”, membuat kerajinan dari kertas, gunting dan lem. Di tahun 1990an majalah Angkasa mempunyai rubrik model kertas (paper model) yang terbit tiap bulan dengan jenis pesawat model terbaru. Pembaca diberikan kesempatan untuk mendesain sendiri model pesawat dan mengirimkannya untuk dimuat. Booming papermodel sendiri

mulai terasa sejak tahun 2000-an dimana template model kertas mulai dibagikan gratis melalui internet, hingga kini hampir 80% template model kertas dapat diperoleh secara gratis di website-website papercraft. Bahkan tiap-tiap orang dapat membuat papercraft tanpa harus bersusah-susah memikirkan desain bentuk suatu papercraft, karena ada salah satu cara membuat papercraft adalah dengan cara online.

II.3.3 Kategori Papercraft

Ada cukup banyak *craft* yang berbahan kertas, baik yang berbentuk 2D, semi 3D ataupun berbentuk 3D. Pada pengkategorian *papercraft* ini akan membahas khususnya *papercraft* yang berbentuk 3 dimensi. Julius Perdana (2008) ada 4 pengkategorian papercraft 3D dilihat dari sisi peminat, dan bentuk fisik papercraft yang memang memiliki perbedaan sehingga memberikan kemudahan untuk memilah-milah kategorinya, yaitu :

a. Pepakura

Pepakura adalah pengucapan kata papercraft dalam bahasa Jepang. Model-model pepakura sendiri lebih sebagai model-model yang lucu sesuai dengan bentuk aslinya, kebanyakan menggunakan model-model anime atau karakter dari komik Jepang.



Gambar II.2. Contoh Pepakura

Sumber : http://www.ufunk.net (3 November 2013)

b. Papertoy

Memiliki bentuk model yang sederhana namun sangat menonjolkan desain pada model itu sendir, papertoy lebih ke arah karakter kartun yang dibuat lebih sederhana dan lucu. Dengan kata lain papertoy sama seperti pepakura hanya lebih luas tidak hanya terbatas pada jenis anime/komik jepang.



Gambar II.3. Contoh Papertoys

Sumber : http://www.paper-toy.fr/ (3 November 2013)

c. Paper Automata

Paper automata adalah salah satu kategori papercraft dimana model yang digunakan dapat bergerak dengan konstruksi mekanik yang juga terbuat dari kertas, dan bisa bergerak. Biasanya berupa hiasan yang unik.



Gambar II.4. Contoh Paper Automata

Sumber : http://crafting.squidoo.com (17 Mei 2013)

d. Papermodel

Atau dikenal juga dengan Paper-Replika, adalah model kertas yang merupakan replika dari benda asli, umumnya memiliki tingkat detail yang tinggi dan tingkat kerumitan yang juga tinggi, umumnya berbentuk perangkat militer, kendaraan, robot-robot dari anime/film, dengan rangkaian yang rumit.



Gambar II.5. Contoh Paper Model

Sumber : http://www.toxel.com (17 Mei 2013)

II.4 *Papertoy*

II.4.1 Definisi *Papertoy*

Papertoy Merupakan kategori lain dari jenis *papercraft*. Papertoy merupakan sebuah gambaran berbagai mainan lucu yang terbuat dari kertas dalam bentuk tiga dimensi. perakitan paper toys tidak mudah dan membutuhkan ketelitian serta imajinasi yang tinggi. *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, umumnya menyerupai karakter-karakter yang dibuat sederhana.

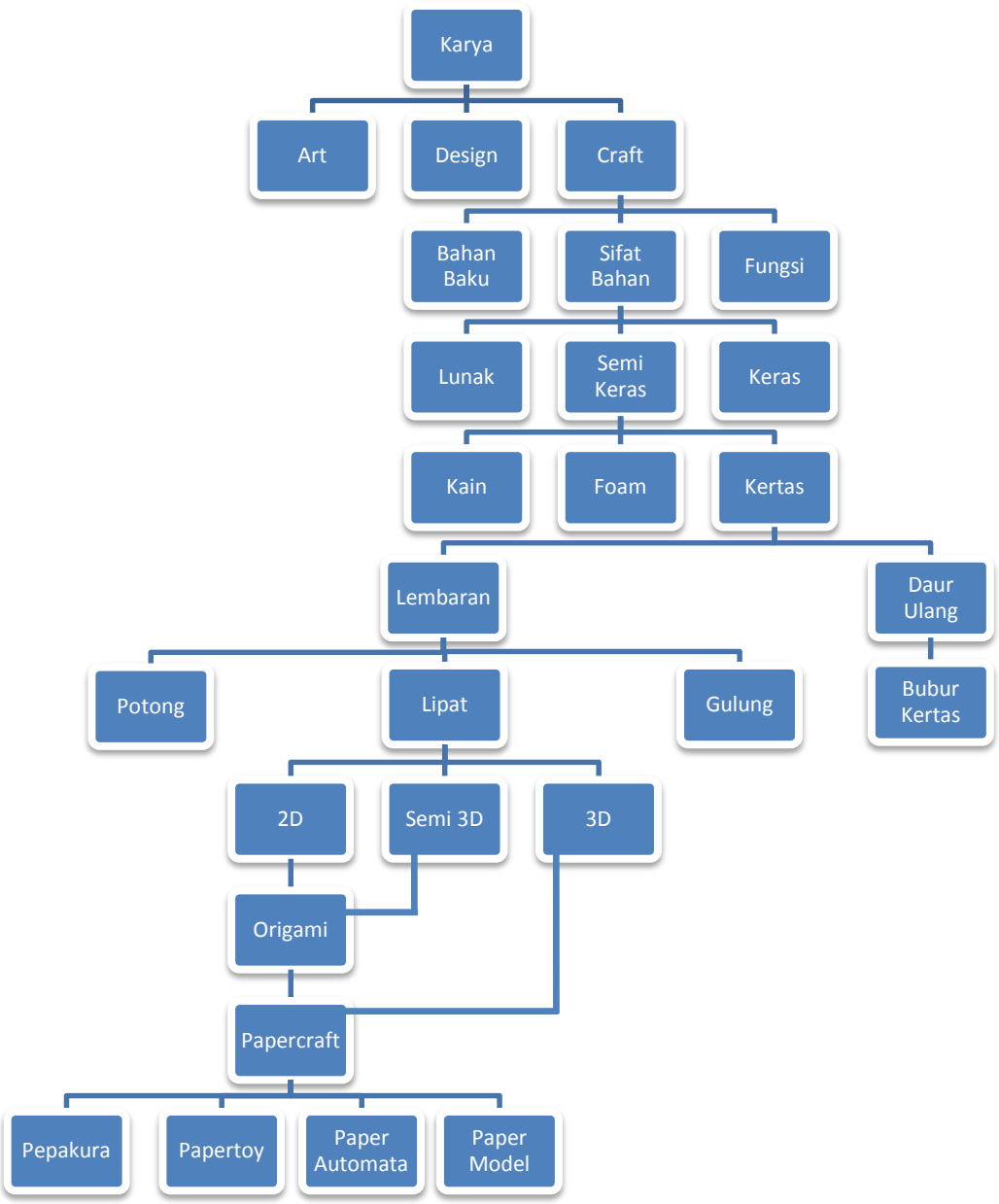
Ada karakter *papertoy* yang dikenal didunia, yaitu DANBO. Danbo sendiri adalah kependekan dari Danboard, yang berarti dibuat dari kertas karton board. Danbo merupakan boneka yang melakukan aksi dengan penampilan seperti manusia. Ekspresi dari boneka kardus ini menjadi daya tarik utamanya . (sumber : collectiondx.com)



Gambar II.6. *Papertoy* Danbo

Sumber : http://www.hongkiat.com (3 Novermber 2013)

Dilihat dari bentuk *papertoy* sudah cukup berkembang, seperti hal nya *papertoy* Danbo yang sudah menggunakan teknologi tinggi berupa sistem mekanik robot disetiap persendiannya dan juga telah menggunakan sistem kelistrikan yang membuat matanya bisa menyala. Dilihat dari sejarahnya, papertoy berada pada kategori akhir dari suatu kerajinan kertas yang muncul pada sekitar tahun 2000an. Berikut adalah pola perkembangan *papertoy* berdasarkan sejarahnya :



Tabel II.1. Kerangka Perkembangan *Papertoy* yang dikembangkan oleh penulis

Sumber : Narasumber

II.4.2 Manfaat *Papertoy*

Anang Irawan (2013) desainer dan perakit, membuat suatu bentuk *papertoy* merupakan hobi yang positif, karena mayoritas orang lebih suka menghabiskan waktu dengan hal-hal yang tidak efektif, *papertoy* bisa jadi alternatif pengisi waktu luang untuk berbagai kalangan usia, dan sangat bermanfaat. Berikut adalah manfaat-manfaat dari mendesain dan membuat suatu *papertoy* :

- Mengembangkan kreatifitas dan kepekaan terhadap seni.
- Melatih untuk berfikir sistematis. Dalam membentuk *papertoy* dilatih untuk berfikir bagian mana yang dikerjakan terlebih dahulu.
- Melatih kesabaran. Karena perakitan *papertoy* memerlukan waktu dan proses.
- Melatih ketelitian, logika, dan motorik halus dari bentuk 3D.
- Lebih ekonomis karena hanya menggunakan kertas.
- Mengembangkan imajinasi, dapat dibentuk sesuai dengan keinginan.
- Meningkatkan pemahaman 3D suatu objek, karena dengan membuat *papertoy* dilatih untuk mengimajinasikan 3D suatu objek yg masih berupa pola 2D atau latihan membuat objek 3D dari objek 2D.
- Mendapatkan sensasi kepuasan setelah menyelesaikan *papertoy*.

II.4.3 Keunggulan Dan Kekurangan *Papertoy*

Keunggulan *papertoy* antara lain :

- Lebih ekonomis dari model plastik, besi atau resin.
- Warna dan bentuk yang menarik.
- Flexible, dapat dimodifikasi sesuai keinginan.
- Pola mudah didapat.
- Mudah untuk dibentuk.
- Banyak bentuk yang bisa dibuat.
- Hasil perakitan bisa menjadi hiasan, pajangan, menjadi media bercerita ataupun sarana edukasi hingga bisa dipamerkan dalam suatu pameran.

Kekurangannya *papertoy* antara lain :

- Hasil akhir mudah rusak dan tidak kokoh dikarenakan berbahan dasar kertas.
- Tingkat kerapihan tergantung kemampuan perakit..
- Tidak tahan air.
- Butuh kesabaran dan ketelatenan dalam proses perakitan.

II.5 Cerita

II.5.1 Definisi Cerita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga, 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.

II.5.2 Jenis Cerita

Menurut Subyantoro penulis Kajian Linguistik dan Sastra, Vol. 18 2006, terdapat jenis-jenis cerita yang diklasifikasikan menurut asal-usulnya yaitu:

1. Berdasarkan Isi, berupa cerita anak-anak dapat berasal dari satra tradisional, fantasi modern, fiksi realitas, fiksi sejarah, dan puisi.

   Fantasi modern adalah cerita yang ditulis oleh pengarang. Cerita ini berupa dongeng-dongeng modern yang banyak mengambil elemen-elemen cerita rakyat, fantasi ilmiah ataupun cerita fantasi lain mengenai hewan atau robot. Fiksi realitas berisi tentang cerita petualangan, detektif, misteri atau humor dan sebagainya. Kemudian cerita tersebut dibedakan lagi dalam fiksi realistis komtemporer yang berisi masalah-masalah yang dahulu bersifat tabu seperti, perceraian, kematian, seksual, narkoba dan lainnya.
2. Berdasarkan Bentuk Penulisan, berupa buku bacaan bergambar, komik, buku ilustrasi, dan novel.

3. Berdasarkan Fungsi, berupa buku untuk pemula disebut sebagai buku konsep, buku pertisipasi, dan toybooks. Jenis-jenis ceritanya berupa mite, legenda, dan dongeng.
4. Berdasarkan Bahan Pembuatan, buku cerita yang dibedakan berdasarkan bahan pembuatnya.

II.5.3 Hubungan Cerita dengan *Papertoy*

Menurut erlanggaforkids.com, cerita merupakan hal yang menarik untuk disampaikan ataupun didengar. 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.

Salah satu cara bercerita adalah dengan menggunakan media *papertoy*. Dengan *papertoy* para pendengar tidak cuma bisa mendengarkan cerita tetapi dapat melihat tiap alur cerita, bagaimana latarnya hingga bentuk tiap-tiap karakter bahkan dapat menyentuh hingga memainkan *papertoy* tersebut. Dengan cerita maka karakter-karakter yang dibuat dalam bentuk *papertoy* akan lebih berfungsi.

Veroze Waworuntu Saad (2011) penulis kompasiana.com, di Eropa, para perakit *papertoy* sudah menggunakan *papertoy* sebagai media pembelajaran untuk anak-anak. Anak-anak diajak belajar sambil bermain, mengenal bentuk-bentuk binatang dengan menggunakan *papertoy* ataupun menghafal angka dan huruf menggunakan *papertoy*. Bentuk *papertoy* yang lucu dengan warna yang beragam sangat menarik perhatian anak-anak. Dengan demikian maka dapat terlihat fungsi lain dari suatu *papertoy* yang sangat bermanfaat.

Hubungan cerita dengan *papertoy* sangatlah erat dan saling berkaitan, 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.

II.6 Pembahasan Permasalah

Ada suatu ungkapan ”Seorang Guru yang tidak bisa bercerita, ibarat orang yang hidup tanpa kepala”. Betapa tidak, bagi para pembaca cerita keahian bercerita merupakan salah satu kemampuan yang wajib dikuasai. Melalui metode bercerita inilah para pencerita mampu menularkan pengetahuan dan menanamkan nilai budi pekerti luhur secara efektif, dan anak-anak menerimanya dengan senang hati. Pada saat ini begitu banyak cerita yang tersebar, namun masih jarang tulisan dari para praktisi ahli cerita yang mampu mengarahkan secara khusus untuk ditujukan kepada anak-anak usia dini, sehingga penceritaan yang disampaikan kurang mengena. Apalagi model cerita yang secara khusus didasarkan pada material kurikulum pengajaran di TPA/KB/RA/BA/TK yang berlaku. Padahal panduan praktis semacam ini sangat dibutuhkan oleh tenaga pendidik di seluruh Nusantara. Pada umumnya mereka masih terbatas pengetahuannya tentang metode bercerita. Laporan ini disusun dengan maksud agar menjadi salah satu media informasi ketrampilan bercerita bagi para pembaca cerita.

Umumnya cerita dibacakan oleh sang pencerita dan didengarkan oleh para pendengarnya., padahal ada banyak cara lain untuk bercerita agar suatu cerita menjadi lebih menarik. Untuk itu, peneliti melakukan pengumpulan data melalui media *online,* melalui forum-forum yang membahas tentang cara-cara bercerita.

Bambang Bimo Suryono (2010) Di Inggris pernah diadakan penyebaran angket kepada orang-orang dewasa. Kepada mereka ditanyakan pada saat apa mereka benar-benar merasa bahagia di masa kanak-kanak dulu. Jawaban mereka : “Pada saat orang tua mereka membacakan buku atau Cerita” Apabila pertanyaan yang sama diajukan kepada orang-orang dewasa di Indonesia, kiranya jawaban tak akan jauh berbeda. Bahkan, khusus mengenai cerita, sampai orang dewasapun masih tetap menggemarinya. Obrolan juga akan semakin menarik bila saling bercerita dengan penuh semangat, semua orang tak pandang usia, menyukainya. Bercerita adalah metode komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia. Bahkan dalam teks kitab sucipun banyak berisi cerita-cerita. Tuhan mendidik jiwa manusia menuju keimanan dan kebersihan rohani, dengan mengajak manusia berfikir dan merenung, menghayati dan meresapi pesan-pesan moral yang

terdapat dalam kitab suci, mengetuk hati manusia antara lain dengan cerita-cerita. Karena metode ini sangat efektif untuk mempengaruhi jiwa anak-anak.

Penelitian ini juga menggunakan metode wawancara terhadap responden. Adapun salah satu target wawancara tersebut adalah seorang admin di forum www2.perikertas.com, seorang perempuan bernama Lidwina dengan *user id "*dilaniw" yang berlokasi di Jakarta. Wawancara menggunakan media *online*, yaitu melalui forum Seputar Peri dan Papermodel di website www2.perikertas.com dan dengan seorang pendongen di blog paud-anakbermainbelajar.blogspot.com, seorang admin bernama Asolihin skb.

Berikut ini adalah sebagian dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk mengetahui persepsi tentang hubungan antara cerita dan *papertoy*.

- Bagaimana pendapat anda tentang papercraft khususnya papertoy yang dijadikan sebagai suatu media untuk bercerita?

  Itu akan menambah daya tarik akan suatu papertoy itu sendiri. Jadi lebih fungsional. Bisa menjadi alternatif yang lebih baik ketimbang hanya menjadi pajangan. Sejauh ini hanya berupa diorama bukan cerita, hanya mewakili 1 adegan.

- Bagaimana cerita dengan menggunakan alat peraga?

  Mendongeng dengan menggunakan bantuan alat peraga, seperti wayang kulit yang dimainkan oleh seorang dalang, wayang golek yang terbuat dari kayu juga dimainkan oleh dalang, "Laptop Si Unyil", film pendidikan yang ditayangkan pada salah satu stasiun televisi swasta. Tokoh yang dimainkan dengan tangan yang digerakkan oleh jari-jari tangan. Semua cerita yang menggunakan alat peraga tampak lebih hidup dan lebih menarik. Membuat para pembaca dan yang mendengarkan lebih antusias dan lebih menikmati suatu cerita.

Dari hasil wawancara diatas dapat diambil kesimpulan bahwa bercerita dengan menggunakan *papertoy* merupakan sesuatu yang sangat menarik dan belum pernah ada.

II.7 Solusi Permasalah

Solusi untuk permasalah mengenai permasalahan bagaimana mengembangkan alternatif cara bercerita yang baru sehingga dapat menarik perhatian yang cukup tepat salah satunya adalah dengan mengembangkan *papertoy* menjadi suatu media untuk bercerita. Bercerita tidak hanya dapat dilakukan dengan hanya membaca buku cerita, melainkan dapat juga dengan menggunakan media *papertoy* yang sederhana, maka suatu cerita yang diceritakan tidak lagi hanya merupakan cerita yang hanya bisa didengar tetapi menjadi suatu cerita yang dapat dilihat melalui karakter-karakter *papertoy* yang dibuat untuk mewakili karakter yang ada dalam suatu cerita. Dengan adanya pengembangan dari cara untuk bercerita dengan menggunakan *papertoy* dimaksudkan agar para pembaca dan pendengar cerita menjadi lebih tertarik dalam memainkan dan mendengarkan suatu cerita.