

## PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PAPER CUTTING BERTEMA KISAH RAKYAT INDONESIA BERJUDUL PAPER CUTTING: KISAH RAKYAT INDONESIA

### *The Making of Paper Cutting Interactive Book from Indonesia Folklore Paper Cutting: Indonesia Folklore*

Gaby Aurellia<sup>1)</sup>, Ika Resmika Andelina<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Graphic Communication Specialists at IKEA

<sup>2)</sup> Dosen DKV Universitas Bunda Mulia

Diterima 30 Juni 2022 / Disetujui 25 Juli 2022

#### ABSTRACT

*The use of art activity for relaxation is starting to grow in the form of interactive books, for example colouring book for adult. This case opens up an opportunity for other interactive art book, such as paper cutting, which is known and enjoyed by people, as well as innovation to deliver Indonesia folk tale. Unfortunately, it still lacks availability in the market, therefore this research purposely to inform paper cutting, as well as relaxation medium, and conserving Indonesia folk tale. This research uses qualitative descriptive method, with observation (direct observation and indirect observation), literature studies (journal, book, website, news, and article), and questionnaire (random questionnaire and purposive questionnaire) techniques to collect the data. The results are, paper cutting quite known and enjoyed by people, especially women from 17 years old and above, social economic class A, and living an urban life. The Conclusion from this research is, paper cutting has positive benefits as a relaxation medium and also innovation to deliver Indonesia folk tale. Hopefully, there will be more innovation for Indonesia interactive book development in the future.*

**Keywords:** *Paper cutting, Indonesia folk tale, relaxation.*

#### ABSTRAK

Pemanfaatan kegiatan seni untuk relaksasi mulai berkembang di masyarakat dalam bentuk buku interaktif, contohnya buku mewarnai dewasa. Hal ini membuka peluang inovasi buku interaktif seni lainnya, seperti *paper cutting*, yang cukup dikenal dan diminati masyarakat, serta dapat menjadi media inovasi penyampaian kisah rakyat Indonesia. Sayangnya ketersediaannya di pasar masih minim, sehingga perancangan buku *paper cutting* ini bertujuan untuk menginformasikan kegiatan *paper cutting*, sebagai media relaksasi dan pelestarian kisah rakyat Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan metode pengumpulan data: observasi (langsung dan tidak langsung), data pustaka (jurnal, buku, *website*, dan artikel) dan kuesioner (*random* dan *purposive*). Didapatkan hasil, *paper cutting* cukup dikenal dan diminati masyarakat, khususnya perempuan di atas 17 tahun, kelas sosial A dan berdomisili di perkotaan. Kesimpulan yang didapat dari perancangan ini adalah, *paper cutting* memiliki manfaat positif sebagai media relaksasi dan inovasi penyampaian kisah rakyat Indonesia. Sehingga diharapkan, kedepannya semakin banyak inovasi bagi perkembangan buku interaktif berbahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** *Paper cutting, kisah rakyat Indonesia, relaksasi.*

#### PENDAHULUAN

##### Latar Belakang

Kegiatan seni pada umumnya dikaitkan sebagai penciptaan karya seni oleh seorang seniman. Padahal, kegiatan

seni dapat dilakukan siapa saja dan memiliki dampak positif bagi kesehatan. Kegiatan seni telah banyak dimanfaatkan dalam terapi seni, contohnya dalam meditasi *mindfulness-based art therapy*,

---

\*email: iandelina@bundamulia.ac.id

yang bermanfaat dalam mengurangi stres dan kegelisahan, serta secara umum membantu menjaga kesehatan mental. Melakukan kegiatan kriya selama 45 menit secara rutin, mampu mengurangi stres, meningkatkan suasana hati dan perasaan relaksasi (Cuncic, 2020; Kaimal, Ray, & Muniz, 2016; Nicholls, 2020; Scott, 2020). Menurut WHO, stres sendiri adalah sebuah gangguan kesehatan yang paling sering menyerang di dunia (Martin et al., 2018). Menurut Tara de Thouars, seorang psikolog, di Indonesia, stress ini paling sering menyerang terutama usia dewasa awal, 20 hingga 29 tahun (Cahya, 2018).

Hal ini mengakibatkan permintaan hiburan untuk mengurangi tingkat stress meningkat, termasuk dalam format buku interaktif. Buku jenis ini menjadi tren global dengan penjualan tinggi, karena manfaatnya sebagai media relaksasi yang mampu meningkatkan *mood* (Eaton & Tieber, 2017; Mantzios & Giannou, 2018).

Dengan menurunnya tren buku mewarnai dewasa (Rowe, 2018), justru memunculkan peluang inovasi buku interaktif seni lainnya, seperti *paper cutting*, yaitu budaya kesenian memotong kertas dari Cina (Bodolec, 2017), yang ternyata cukup dikenal dan diminati masyarakat Indonesia.

Perkembangan seni *paper cutting* di Indonesia dapat dilihat dari perkembangan *brand* Cutteristic milik seniman *paper cutting* Dewi Kocu, yang telah berdiri selama 9 tahun, dan aktif mengadakan kelas serta *workshop* dengan lebih dari 650 murid, di lebih dari 20 kelas loka karya (Kocu, n.d.). Serta tingginya penjualan (*best selling*) buku *hobby & craft* berbahasa Jepang, di toko buku Kinokuniya Indonesia, pada bulan Januari dan Februari 2020 ("Kinokuniya," n.d.). Gaya ilustrasi yang umumnya diangkat dalam karya *paper cutting* adalah siluet, sehingga menampilkan kesan bayangan dan mempermudah kesatuan pola antar objek.

Sayangnya, berdasarkan hasil observasi, ketersediaan buku *paper cutting* berbahasa Indonesia dan bersifat interaktif masih minim di pasar Indonesia.

Umumnya, buku yang telah ada berbahasa asing dan berupa buku informasi teknik pembuatan. Beberapa buku menyertakan pola dalam bentuk CD, QR/link, atau harus difotokopi/jiplak dari halaman buku. Sedangkan pola yang ditemukan di internet harus diunduh dan dicetak sendiri, sehingga tidak efisien menjadi media relaksasi, karena tidak praktis.

Selain itu, kebanyakan pola dari buku interaktif bersifat ilustrasi secara umum (misalnya bertema bunga) dan didesain hanya 1 lapis. Masih sulit ditemukan buku interaktif *paper cutting* berbahasa Indonesia yang mengangkat tema kisah rakyat Indonesia dan mempraktekannya dalam beberapa lapisan *paper cutting*. Padahal kisah rakyat Indonesia memiliki banyak korelasi budaya dengan kehidupan masyarakat Indonesia, dan beberapa di antaranya bahkan jarang diketahui masyarakat, seperti kisah Cindelaras, Bunga Teratai, Ular n'Daung, dan Telaga Biru.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk merancang buku interaktif "Paper Cutting: Kisah Rakyat Indonesia", dengan gaya ilustrasi siluet dan bertema kisah rakyat Indonesia–Cindelaras, Bunga Teratai, Ular n'Daung, dan Telaga Biru. Perancangan ini dibuat sebagai bentuk pelestarian kisah rakyat Indonesia dan inovasi media interaktif penunjang kegiatan relaksasi, berbasis konsep meditasi *mindfulness-based art therapy*, dengan batasan diluar keakuratan efektifitasnya secara psikologi terapi seni.

### Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan yang telah dirumuskan dalam latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah utama yang melandasi topik ini adalah:

1. Menurunnya penjualan buku interaktif yang bermanfaat sebagai media relaksasi.
2. Minimnya ketersediaan buku *paper cutting* berbahasa Indonesia dan bersifat interaktif di pasaran (mayoritas berbahasa asing, seperti Bahasa Jepang atau Inggris, dan

hanya mengajarkan teknik), padahal *paper cutting* cukup dikenal dan diminati masyarakat Indonesia, serta dapat menjadi media relaksasi dan pembelajaran yang efektif.

3. Minimnya buku interaktif *paper cutting* yang mengangkat tema kisah rakyat Indonesia.

### Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan buku interaktif *paper cutting* yang mampu menjadi media penunjang relaksasi dan penyampaian kisah rakyat Indonesia.
2. Menghasilkan inovasi dari buku interaktif *paper cutting* dengan tema kisah rakyat Indonesia.

Kegunaan akademik dari penelitian ini antara lain:

1. Memberikan informasi seputar *paper cutting* kepada masyarakat. Kegunaan non-akademik dari

penelitian ini antara lain:

2. Menjadi media penunjang relaksasi.
3. Melestarikan dan mengenalkan kisah rakyat Indonesia

## KAJIAN PUSTAKA

### Teori Desain Grafis

Desain grafis merupakan cabang ilmu Desain Komunikasi Visual, yang terbentuk dari gabungan elemen visual (seperti garis, bentuk, ukuran, arah, warna) dan prinsip desain (Ambrose & Harris, 2019; Hughes, 2019). Berikut prinsip-prinsip desain (Dabner, Stewart, & Zempel, 2017; Hughes, 2019; Williams, 2015):

1. Keseimbangan: Penempatan elemen harus menghasilkan kesan seimbang dan stabil bagi keseluruhan desain. Keseimbangan terbagi menjadi keseimbangan simetris (pembagian berat setiap elemen sama rata) dan keseimbangan asimetris (terdapat kontras yang membuat desain terkesan seimbang).

2. *Alignment*: Penempatan setiap elemen desain harus saling memiliki keterkaitan visual.
3. Repetitif: Pengulangan elemen (baik bentuk, warna, dan lainnya) dapat memperkuat kesatuan desain.
4. Kedekatan: Sebuah elemen memiliki kedekatan visual dengan elemen lainnya, sehingga tercipta relasi dan kejelasan informasi.
5. Kontras: Perbedaan (kecerahan, arah, ukuran, warna, dll) setiap elemen mampu menarik perhatian audiens kepada elemen utama desain, sehingga tercipta *emphasis*, kejelasan komunikasi, dan struktur desain.

6. *Space*: Jarak antara setiap elemen membantu informasi tersampaikan dengan lebih jelas dan terfokus. *Space* terbagi menjadi *positive space* (mengandung konten desain) dan *negative space* (area kosong di antara konten).

Penerapan elemen dan prinsip desain menghasilkan hirarki visual, yang memperjelas elemen/pesan utama yang ingin disampaikan (Hughes, 2019).

Kesimpulannya, perancangan akan menerapkan prinsip desain dan elemen visual untuk membentuk hirarki visual, sehingga informasi dari buku dapat tersampaikan dengan jelas dan efektif.

### Teori Warna

Warna merupakan elemen penting yang menarik perhatian, menghidupkan, mengkomunikasikan serta mempengaruhi suasana dan emosi dalam desain (Hughes, 2019).

Setiap warna juga memiliki persepsi psikologi berbeda satu dengan yang lain. Warna-warna yang akan dipakai di sini memiliki makna psikologis sebagai berikut (Adams, 2017; Eiseman, 2017):

1. Biru, diasosiasikan dengan warna air, yang mempersepsikan ketenangan dan kesetiaan. Biru terang memiliki persepsi lebih dalam akan kedamaian dan nilai positif bagi jiwa dan raga.

Sedangkan biru gelap memiliki persepsi ketenangan.

2. Kuning, umum diasosiasikan dengan cahaya yang memberi pengharapan, kebahagiaan, keceriaan, dan optimisme.
3. Ungu, terbentuk dari perpaduan warna merah dan biru. Secara umum, ungu dikonotasikan sebagai warna spiritual, namun warna ungu kebiruan memiliki makna lebih menenangkan, sedangkan warna ungu kemerahan tampil lebih hangat dan terkesan drama.
4. Merah melambangkan warna api dan memiliki makna keberanian, semangat, dan energi kehidupan.
5. Hijau, sebagai warna daun, melambangkan kesegaran alam.
6. Toska, merupakan pencampuran warna hijau dan biru, yang memberi kesan menyegarkan, ketentraman, dan digunakan untuk penyembuhan dan menjaga keseimbangan emosional.
7. Pink melambangkan kasih, kelembutan, serta memberikan efek menenangkan.

Meski begitu, perpaduan *value*, dan saturasi dalam warna dapat membangun persepsi psikologi yang berbeda (Adams, 2017; Eiseman, 2017; Gorn 1997 as cited in Zhang, Bao, & Xiao, 2019), seperti:

1. Warna dengan *value* tinggi/ *tint* cenderung memberikan nuansa relaksasi.
2. Gradasi tajam antara *tint* dan *shade* dapat memberikan kesan drama, atraktif dan membentuk pusat atensi/*focal point*.
3. Warna dengan saturasi tinggi secara psikologis dapat meningkatkan ketertarikan dan bersifat responsif.
4. Warna bersaturasi rendah terkesan lembut dan menenangkan.

Perpaduan antara dua warna atau lebih dapat membangun konsep dan komunikasi pada audiens. Seperti (Eiseman, 2017; Hughes, 2019):

1. Monokromatik



**Gambar 1. Monokromatik**  
(Sumber: Hughes, 2019)

Variasi *tint* dan *shade* dari satu warna yang sama. Perpaduan ini memberikan kesan yang lembut.

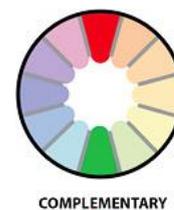
2. Analog



**Gambar 2. Analog**  
(Sumber: Hughes, 2019)

Terbentuk dari warna-warna yang letaknya bersebelahan dalam roda warna. Disebut perpaduan warna yang harmonis.

3. Komplementer



**Gambar 3. Komplementer**  
(Sumber: Hughes, 2019)

Perpaduan dua warna yang letaknya saling berseberangan dalam roda warna. Perpaduannya memberikan efek kontras.

4. *Split* Komplementer



**Gambar 4. Split komplementer**  
(Sumber: Hughes, 2019)

Kombinasi antara 1 warna dengan 2 warna yang letaknya bersebelahan dengan warna komplementernya. Perpaduan ini memberikan warna kontras yang lebih lembut, dibanding kombinasi warna komplementer.

Kesimpulannya, perancangan akan menggunakan kombinasi warna monokromatik, analog, komplementer, dan *split* komplementer, serta perpaduan *value* dan saturasi dari warna biru, kuning, ungu, merah, hijau, toska, dan pink, untuk mengkomunikasikan persepsi psikologi relaksasi dan atraktif, dari desain dan ilustrasi kisah rakyat.

### Teori Penjilidan

Penjilidan adalah proses penyatuan sejumlah halaman menjadi buku. Pemilihan metode penjilidan didasarkan atas fungsi, kualitas visual, ketahanan, dan biaya produksinya.

*Case binding* adalah salah satu metode penjilidan dengan sampul *hard cover*, dan menggunakan teknik jahit (Ambrose & Harris, 2019). Penjilidan ini memiliki kelebihan dalam sisi ketahanan dan bukaan halaman yang lebih lebar dibanding penjilidan *perfect binding*.

Dapat disimpulkan, perancangan buku akan menggunakan penjilidan *case binding*, sehingga mempermudah buku untuk dibuka lebar saat dipotong.

### Teori Paper Cutting

*Paper cutting* merupakan kesenian memotong kertas dari Cina, yang telah berkembang sejak ditemukannya kertas pada masa Dinasti Han Timur, abad pertama masehi. Hingga abad ke-18, *paper cutting* telah menyebar ke benua Asia,

Eropa, hingga Amerika, dan menjadi semakin bervariasi (Gildersleeve, 2014). Contohnya *layered paper cutting*, yaitu *paper cutting* berlapis yang saling bertumpuk membentuk kesatuan karya *paper cutting*, dengan persepsi kedalaman.



**Gambar 5. Layered Paper Cutting**  
(Sumber: Internet, 2020)

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah kualitatif deskriptif, untuk mengukur kedalaman suatu data, dan mempertimbangkan pendapat dari masyarakat atas perancangan buku interaktif *paper cutting*.

Metode perancangan yang digunakan dimulai dari tahap pencarian ide mengenai buku interaktif yang bermanfaat sebagai media relaksasi dan *paper cutting*. Tahap berikutnya adalah permasalahan mengenai minimnya ketersediaan buku interaktif *paper cutting* di pasar Indonesia, dan tujuannya sebagai media relaksasi, informasi, dan pelestarian kisah rakyat Indonesia. Lewat tahapan tersebut, barulah dapat diperoleh data primer dan sekunder sebagai landasan analisis, dan konsep perancangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah data pustaka, observasi, dan kuesioner:

#### 1. Data Pustaka

Pengumpulan data dilakukan lewat media pustaka buku, website, artikel dan jurnal. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai

- acuan teori perancangan dan konten dari buku.
2. Observasi  
Observasi dilakukan secara langsung (mengunjungi toko buku, perpustakaan, dan pameran buku) dan tidak langsung (mengunjungi website toko buku online, dan mengumpulkan informasi dari internet) guna menganalisis keadaan lapangan serta karakteristik segmentasi dan objek penelitian.
  3. Kuesioner  
Penyebaran kuesioner untuk mengetahui minat masyarakat terhadap *paper cutting* dan segmentasinya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis S.W.O.T.

#### **Strength (kekuatan):**

1. Bersifat interaktif.
2. Dapat menjadi media relaksasi.
3. Kisah rakyat yang diangkat belum banyak diketahui masyarakat umum.
4. Kisah rakyat memiliki korelasi budaya atau tempat dengan Indonesia.
5. Buku didekorasi laminasi *doff & gold foil*.
6. Karya *paper cutting* dapat dilepas dari buku, dan dikreasikan menjadi dekorasi ruangan.
7. Instruksi pembuatan diperjelas dengan foto.

#### **Weakness (kekurangan):**

1. Kisah rakyat yang diangkat hanya 4 cerita.
2. Buku tidak disertai peralatan *cutting*.
3. Beberapa kisah rakyat menceritakan kebiasaan yang tidak sesuai dengan moral Bangsa Indonesia saat ini.

#### **Opportunities (peluang):**

1. Minimnya buku interaktif *paper cutting* berbahasa Indonesia.

2. Minimnya buku interaktif *paper cutting* yang mengangkat kisah rakyat Indonesia.
3. Minimnya buku kisah rakyat Indonesia yang menggunakan *paper cutting* sebagai ilustrasinya.
4. Minimnya buku interaktif *paper cutting* dengan teknik *paper cutting* 2 dimensi berlapis, di pasar Indonesia.
5. Menurunnya penjualan buku mewarnai dewasa, membuka peluang inovasi buku relaksasi terapi seni lainnya.
6. Kondisi 'tinggal di rumah' yang diakibatkan pandemi Corona, memunculkan tips-tips kegiatan pelepas stres dan terapi seni yang dapat dilakukan di rumah.

#### **Threat (ancaman):**

1. Munculnya buku bertema serupa.
2. Pembajakan.
3. Banyak kisah rakyat yang mudah dicari di internet.
4. Terdapat pola *paper cutting* yang dapat diunduh gratis di internet.

## Segmentasi

### 1. Demografi:

Usia : 20-29 tahun.  
Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki.  
Pekerjaan : Desain.  
Kelas sosial : A.  
Kebangsaan : Warga Negara Indonesia.

### 2. Geografi

Domisili : Perkotaan Jabodetabek.  
Kebangsaan : Indonesia.

### 3. Psikografi

Pembaca yang memiliki hobi, ketertarikan, belajar atau bekerja di bidang kriya, seni, dan desain, khususnya *paper cutting*, tertarik dengan tren terapi seni dan *mindfulness*, menyukai inovasi dan terbuka dengan hal-hal baru, menyukai hal detail, dan ingin mengurangi/menghindari stres/kejenuhan sosial.

## Strategi Komunikasi

### 1. Pendekatan emosional

Pemilihan warna yang secara psikologis memberikan nuansa relaksasi dan atraktif.

## 2. Pendekatan budaya

Tema *paper cutting* mengangkat budaya Indonesia berupa kisah rakyat Indonesia yang masih jarang diketahui masyarakat umum, antara lain: Cindelaras dan Bunga Teratai dari Jawa Tengah, Ular n'Daung dari Bengkulu, dan Telaga Biru dari Maluku Utara.

## 3. Pendekatan artistik

Ilustrasi *paper cutting* menerapkan persepsi kedalaman, *shading*, gaya siluet dan teknik gradasi vektor.

## 4. Pendekatan kreatif

Inovasi penyampaian kisah rakyat Indonesia lewat kegiatan *paper cutting*, yang dapat dikerjakan langsung di dalam buku.

## 5. Pendekatan rasional

Memperkenalkan *paper cutting* lewat kegiatan interaktif, dan informasi tertulis, berupa pengenalan, alat, bahan, teknik, dan instruksi pembuatan, yang diambil dari kumpulan sumber pustaka.

## 6. Pendekatan *unique selling point*

Ilustrasi terbentuk dari *paper cutting* berlapis 2 dimensi dengan persepsi kedalaman, dapat dikerjakan langsung di dalam buku dan mengangkat tema kisah rakyat Indonesia.

### Identitas Buku

Paper Cutting  
*Kisah rakyat  
Indonesia*

Gambar 6. Logo  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Identitas buku "*Paper Cutting*" bermaksud menjelaskan jenis dari buku, dengan menggunakan *font* Clarendon yang memberikan kesan klasik kontemporer yang bersih dan jelas terbaca.

Sedangkan judul "Kisah Rakyat Indonesia" menggambarkan tema kisah rakyat Indonesia yang diangkat, dengan *font* Jane Austen yang terkesan elegan, dekoratif dan akrab, serta dapat membuat judul tampil lebih menonjol.

Desain logo menggunakan warna kuning, yang mana adalah warna utama, dan memberi kesan atraktif dan pengharapan.

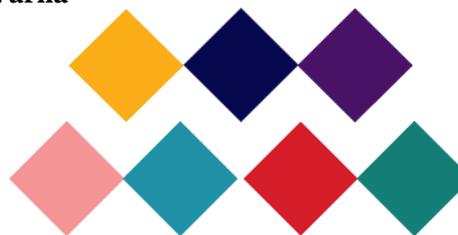
### Tagline Buku

44 Paper Cutting Relaksasi  
dari Kisah Rakyat Indonesia

Gambar 7. Tagline  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Tagline menjelaskan deskripsi produk, yaitu buku berisi 44 halaman *paper cutting* bertema kisah rakyat Indonesia, sebagai media penunjang kegiatan relaksasi.

### Warna



Gambar 8. Warna  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Warna-warna yang digunakan berikut, bermaksud menunjang nuansa relaksasi dan atraktif dari buku, dengan warna utama dari perancangan antara lain:

1. Warna biru tua memberi kesan bayangan dan langit malam yang memberi ketenangan, istirahat, dan relaksasi.
2. Warna kuning menciptakan kontras warna yang atraktif dan kesan gemerlap cahaya atau bintang, yang memberi makna pengharapan.

Serta berikut warna pendukung yang merepresentasikan setiap kisah:

1. Warna ungu dari kisah Cindelaras yang merefleksikan nilai spiritual.
2. Warna pink dari kisah Bunga Teratai, melambangkan kasih sayang dan kelemahan lembut.
3. Warna biru muda pada kisah Bunga Teratai memberi ketenangan.

4. Warna merah merepresentasikan energi hidup dan keberanian dalam kisah Ular n'Daung.
5. Warna toska pada kisah Telaga Biru memberi kesegaran alam dan ketentraman.

### Tipografi

Perancangan menggunakan 3 jenis font, yang terbagi menjadi:

## Clarendon

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Font jenis *slab serif* seperti Clarendon, berukuran lebar dan berkesan klasik kontemporer, sehingga digunakan sebagai judul dan judul halaman informasi.

## Gotham

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Font jenis *sans serif*, Gotham, tampil bersih, jelas terbaca dan lebih ringan, sehingga digunakan dalam *body copy*.

## Jane Austen

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Font jenis *script* seperti *Jane Austen*, menyerupai tulisan tangan, terkesan elegan, dekoratif, akrab, dan mampu memberikan *emphasis* pada judul kisah rakyat.

### Key Visual



Gambar 9. Key Visual  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Key visual terbentuk atas elemen visual setiap kisah:

1. Cindelarar: Ayam dan bulu ayam.
2. Bunga Teratai: Bunga Teratai dan permukaan air.
3. Ular n'Daung: Ular dan api.
4. Telaga Biru: Perempuan dan telaga. Beserta dekorasi kerlip dan *outline* kuning yang terbentuk dari pola *paper cutting*.

### Ikon

Berikut adalah ikon yang merepresentasikan setiap kisah:

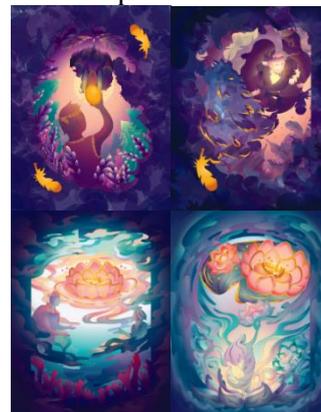


Gambar 10. Desain Ikon  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

1. Cindelarar: ayam.
2. Bunga Teratai: bunga teratai.
3. Ular n'Daung: ular.
4. Telaga biru: perempuan.

### Konsep Imagery

Setiap kisah terbagi menjadi 2 bagian, prolog dan klimaks-epilog. Agar kisah dapat disampaikan dengan tepat, ilustrasi hanya menggambarkan scene utama dari setiap bagian secara simbolik. Ilustrasi menggunakan gaya siluet dan teknik gradasi vektor, untuk memberi kesan clean dan modern, serta mempermudah objek dan background menjadi satu kesatuan pola *paper cutting*. Berikut ilustrasi dari setiap kisah:





**Gambar 11. Ilustrasi**  
 (Sumber: Data pribadi, 2020)

**Grid & Layout**

Buku terbagi menjadi bagian informasi dan interaktif, dengan *grid* dan *layout* sebagai berikut:

1. Halaman Informasi



**Gambar 12. Grid & Layout Informasi 2**  
 (Sumber: Data pribadi, 2020)



**Gambar 13. Grid & Layout Informasi 3**  
 (Sumber: Data pribadi, 2020)

*Grid: Modular*

*Layout: Picture window dan storyboard*

Gambar menjadi elemen utama agar informasi tersampaikan lebih menarik dan jelas.

2. Halaman Interaktif



**Gambar 14. Grid & Layout Interaktif**  
 (Sumber: Data pribadi, 2020)

*Grid: Manuscript/Single Column*

*Layout: Frame*

*Layout frame* membentuk persepsi kedalaman antara halaman *paper cutting* setelah dipotong.



**Gambar 15. Mock Up Paper Cutting Cindelaras**  
 (Sumber: Data pribadi, 2020)



**Gambar 16. Mock Up Paper Cutting Bunga Teratai**  
 (Sumber: Data pribadi, 2020)



**Gambar 17. Mock Up Paper Cutting Ular n'Daung**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)



**Gambar 18. Mock Up Paper Cutting Telaga Biru**  
(Sumber: Data pustaka, 2020)

### Cover Buku



**Gambar 19. Cover Slipcase**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)



**Gambar 20. Cover Buku**

(Sumber: Data pribadi, 2020)

Cover tampil atraktif dengan menggabungkan elemen setiap kisah rakyat, pola *paper cutting* dan *key visual*, untuk menampilkan gambaran isi buku. Warna biru tua dipilih untuk menciptakan tampilan yang lebih netral, kesan bayangan, serta secara psikologis memberi makna ketenangan.

Pemilihan *hardcover* dan *slipcase* selain menjaga ketahanan buku, juga memberi nilai atraktif, dengan *layout frame* dari *slipcase*, yang sesuai dengan *layout paper cutting* dalam buku. *Slipcase* dipilih menggunakan *art carton 260 gsm*, agar tetap dapat menjaga ketahanan buku, namun tidak terlalu menambah ketebalan *cover*. *Case binding* dipilih agar mempermudah buku dibuka lebar saat dipotong.

Cover belakang menampilkan informasi buku beserta ilustrasi *paper cutting*, untuk memperjelas informasi dan menarik perhatian.

Pada punggung buku terdapat judul, penulis dan penerbit buku, dengan ikon kerlip kuning sebagai *key visual*.

*Finishing laminasi doff, gold foil* pada *cover* dan *slipcase* dipilih untuk menambah kesan berkelas dan atraktif dari buku.



**Gambar 21. Kertas Keterangan**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Pada kemasan nantinya, juga akan diselipkan keterangan bahwa buku tidak disertai alat *cutting*, dan alat *cutting* dapat dibeli di toko buku.

## Isi Halaman



**Gambar 22. Halaman Isi**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Buku terbagi menjadi 2 bagian, halaman informasi dan halaman interaktif.

Poin utama dari halaman informasi adalah, penyampaian informasi yang jelas, dengan desain yang ringan namun menarik. Sehingga digunakan foto dengan background meja kayu yang berkesan hangat dan akrab.

Sedangkan poin utama dari halaman interaktif adalah desain interaktif yang fungsional, efisien, dan menonjolkan sisi estetika. Sehingga digunakan ilustrasi imajinatif sesuai kisah rakyat yang diceritakan, dengan pembagian area positif dan negatif pola yang jelas, dan layout frame yang membentuk kedalaman pada paper cutting.

Kertas matte paper 150 gsm digunakan untuk halaman informasi, sedangkan kertas cardstock 160 gsm digunakan dalam halaman interaktif, untuk mempermudah proses pemotongan.

## Media Promosi

Berikut adalah media promosi perancangan:

## Display Launching Live Streaming



**Gambar 23. Display Launching Live Streaming**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Mengingat kondisi *new normal* saat ini, *launching* buku diadakan secara *virtual*, lewat *live streaming* YouTube penerbit gramedia pustaka utama. Acara yang diadakan berupa, diskusi buku dan *live paper cutting* bersama seniman *paper cutting* Dewi Kocu. *Event* ini bertujuan untuk mempromosikan sekaligus mengajarkan cara pengerjaan *paper cutting* dari buku. *Event* ini diadakan setelah masa *pre-order*, sehingga konsumen yang telah membeli buku beserta *gimmick* secara *pre-order* juga dapat mempraktekkannya secara langsung. Media YouTube dipilih karena lebih mudah diakses bagi seluruh kalangan, terutama target pasar. Pada *event* ini juga akan ditampilkan kreasi *paper cut shadow box* yang dapat dibuat dari buku.

## Media Sosial



**Gambar 24. Desain Media Sosial**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Media sosial menjadi media utama pemasaran dalam seluruh tahapan *awareness*, *pra-launching*, *launching*, dan

pasca *launching*, karena dinilai mampu menyebarkan informasi secara luas dan minim biaya, terkhususnya pada target pasar usia 20 hingga 29 tahun. Desain menggunakan *layout frame*, dengan pola *paper cutting* dan *background* bertekstur kertas, untuk menampilkan konsep *image* buku, dan informasi secara jelas. Keseluruhan informasi lengkapnya dijelaskan di kolom *caption* setiap media sosial.

### Poster



Gambar 25. Poster  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Poster ditampilkan pada masa *pra-launching*, *launching*, dan pasca *launching*. Penggunaan poster ditunjukkan menyeluruh kepada pengunjung toko buku, sehingga dapat mengenalkan buku kepada konsumen secara langsung.

Desain poster menyesuaikan dengan desain media sosial dan berisi informasi perilsan buku, *event pre-order*, *launching (discussion & live paper cutting)*, dan *special offer*.

### Web Banner



Gambar 26. Web Banner  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

*Web banner* ditampilkan pada masa *pra-launching*. Penggunaan *web banner* dapat menarik konsumen yang secara langsung bertujuan membeli buku di *website* Gramedia.com.

Desain *web banner* disesuaikan dengan desain media sosial, dan berisi informasi *pre-order*, harga dan tanggal terbit buku.

### Poster



Gambar 27. Poster  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Poster ditampilkan pada masa *pra-launching*, *launching*, dan pasca *launching*. Penggunaan poster ditunjukkan menyeluruh kepada pengunjung toko buku, sehingga dapat mengenalkan buku kepada konsumen secara langsung.

Desain poster menyesuaikan dengan desain media sosial dan berisi informasi perilsan buku, *event pre-order*, *launching (discussion & live paper cutting)*, dan *special offer*.

### Shelf Talker



Gambar 28. Shelf Talker  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

*Shelf talker* dipasang pada rak toko agar buku tampil lebih menonjol di antara produk sejenisnya, dan menarik atensi.

*Shelf talker* menginformasikan buku baru dirilis dengan tampilan *key visual* yang atraktif.

### Gimmick

Berikut adalah desain gimmick, yang disertakan dalam pembelian *pre-order* dan *special offers*:

### Cutting Kits



**Gambar 29. Cutting Kits**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Seluruh media dilabeli logo buku sebagai identitas *gimmick* dengan bahan *sticker vinyl* yang memiliki ketahanan baik, terhadap air dan goresan.

### Paper Cut Shadow Box



**Gambar 30. Paper Cut Shadow Box**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

*Gimmick* ini merupakan kreasi *paper cutting* yang dapat dipajang sebagai dekorasi. Kreasi ini juga dapat dibuat sendiri oleh konsumen, menggunakan pola *paper cutting* dari buku, dengan mengikuti instruksi yang dijelaskan di dalam buku.

Bahan kertas dan *finishing* yang digunakan menyesuaikan dengan yang digunakan dalam buku.

### Gantungan Kunci



**Gambar 31. Gantungan Kunci**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Terdiri atas 4 desain dari setiap kisah, dan diberikan satu secara *random*. Bahan akrilik putih dipilih karena dapat menampilkan ilustrasi dan logo buku dengan jelas, serta lebih menghemat biaya perancangan.

### Pouch



**Gambar 32. Pouch**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

*Pouch* bergambar *key visual* dan logo buku. Bahan dan ukuran *pouch* menyesuaikan dengan ukuran buku dan *cutting kits*, sehingga dapat digunakan untuk menyimpan keduanya.

### Postcard



**Gambar 33. Postcard**

(Sumber: Data pribadi, 2020)

Berbentuk *accordion* 4 lipatan, yang membentuk ilustrasi *paper cutting* dari buku. Terdapat 4 desain dari setiap kisah, yang diberikan satu secara random.

Bahan kertas dan finishing menyesuaikan dengan buku.

### Sticker



**Gambar 34. Sticker**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Terdiri atas ikon dan elemen visual dari ilustrasi buku. Bahan *sticker vinyl* dipilih, karena memiliki ketahanan baik, terhadap air dan goresan.

### Kartu Ucapan



**Gambar 35. Kartu Ucapan**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Berisi kutipan kisah dan ucapan terima kasih telah membeli buku secara *pre-order*. Terdapat 4 desain dari masing-masing kisah, yang diberikan 1 secara *random*. Bahan menyesuaikan dengan bahan dari buku.

### Pembatas Buku



**Gambar 36. Pembatas Buku**  
(Sumber: Data pribadi, 2020)

Berfungsi untuk menandai halaman. Terdapat 2 lapisan dengan lapisan pertama sebagai *frame* dan lapisan kedua *background*. Ketebalan bahan *art carton* dipilih karena lebih kaku dan dapat menjaga ketahanan *gimmick* lebih baik.

### SIMPULAN

Lewat perancangan ini, disimpulkan manfaat positif yang dapat diperoleh dari kegiatan *paper cutting*, sebagai media relaksasi, serta media inovasi dalam menyampaikan kisah rakyat

Indonesia, sehingga menjadi sebuah terobosan baru di tengah minimnya ketersediaan buku interaktif *paper cutting* berbahasa Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bodolec, C. (2017). The Chinese Paper-Cut: From Local Inventories to the UNESCO Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. *Heritage Regimes and the State*, 2013, 249–264.  
<https://doi.org/10.4000/books.gup.392>
- Cahya, K. D. (2018). Hati-hati, “Dewasa Muda” adalah Usia Rawan Stres. Retrieved from <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/03/13/193000620/hati-hati-dewasa-muda-adalah-usia-rawan-stres?page=all>
- Cuncic, A. (2020). The Benefits of Mindfulness-Based Art Therapy. Retrieved May 20, 2020, from Verywell mind website: <https://www.verywellmind.com/mindfulness-based-art-therapy-4588189>
- Eaton, J., & Tieber, C. (2017). The Effects of Coloring on Anxiety, Mood, and Perseverance. *Art Therapy*, 34(1), 42–46.  
<https://doi.org/10.1080/07421656.2016.1277113>
- Kaimal, G., Ray, K., & Muniz, J. (2016). Reduction of Cortisol Levels and Participants’ Responses Following Art Making. *Art Therapy*, 33(2), 74–80.  
<https://doi.org/10.1080/07421656.2016.1166832>
- Kinokuniya. (n.d.). Retrieved February 27, 2020, from Kinokuniya website: <https://www.kinokuniya.co.id/>
- Kocu, D. (n.d.). Workshop and Class. Retrieved May 12, 2020, from Cutteristic website: <https://cutteristic.com/paper-cutting-workshop-and-class/>
- Mantzios, M., & Giannou, K. (2018). When did coloring books become mindful? Exploring the effectiveness of a novel method of mindfulness-guided instructions for coloring books to increase mindfulness and decrease anxiety. *Frontiers in Psychology*, 9(JAN), 1–9.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00056>
- Martin, L., Oepen, R., Bauer, K., Nottensteiner, A., Mergheim, K., Gruber, H., & Koch, S. C. (2018). Creative arts interventions for stress management and prevention—a systematic review. *Behavioral Sciences*, 8(2).  
<https://doi.org/10.3390/bs8020028>
- Nicholls, K. (2020). From Slow Sewing to Paper Cutting, We Explore The Wonderful World of Mindful Crafts and How They Benefit our Mental Health. Retrieved May 19, 2020, from happiful website: <https://happiful.com/4-mindful-crafting-activities>
- Putra, W. A., Natadjaja, L., Y, E. C., Studi, P., Komunikasi, D., Seni, F., ... Surabaya, J. S. (2019). *Perancangan Buku Mewarnai dengan Tujuan untuk Mengurangi Stres pada Kalangan Milenial*. 1–7.
- Rowe, A. (2018). If The Adult Coloring Book Craze Is Dead, It Needs A Postmortem. Retrieved January 6, 2020, from Forbes website: <https://www.forbes.com/sites/adamrowe1/2018/05/31/if-the-adult-coloring-book-craze-is-dead-it-needs-a-postmortem/>
- Scott, E. (2020). How to Relieve Stress With Art Therapy. Retrieved May 21, 2020, from Verywell mind website: <https://www.verywellmind.com/art-therapy-relieve-stress-by-being-creative-3144581>