

ABSTRAKSI

Dalam perkembangannya seorang anak sangatlah senang untuk mencoba hal – hal baru dalam bermain atau berkreasi dalam menciptakan suatu hal. Salah satu contohnya adalah kegemaran anak – anak dalam menggambar dan melipat, seperti halnya mereka gemar dalam menggambar dan merakit sebuah *Papercraft*. *Papercraft* merupakan seni melipat kertas yang hampir mirip dengan *Origami*, tapi yang membuat beda yaitu hasil yang dihasilkan berupa bentuk 3 dimensi dan hampir mirip dengan model aslinya dan *Papercraft* lebih membutuhkan banyak kertas ketimbang *Origami*. Untuk membuat sebuah *Papercraft* selain bahan – bahan seperti kertas, gunting, dan perekat, diperlukan juga sebuah desain pola dari karakter atau benda yang ingin kita buat *Papercraft*nya. Pada saat ini untuk mendesain sebuah pola *Papercraft* banyak digunakan aplikasi – aplikasi pendukung seperti *Adobe Illustrator* dan *3DS MAX*, serta melalui aplikasi pendesain *Papercraft* langsung seperti *Pepakur Designer*. Namun, kebanyakan aplikasi perancang *Papercraft* yang sudah ada sangat susah untuk dioperasikan oleh anak – anak. Dari permasalahan yang ada tersebut, maka dibuatlah sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk para anak dalam berkreasi membuat sebuah karakter *Papercraft*.

Aplikasi yang dibuat merupakan sebuah aplikasi multimedia untuk anak – anak yang memiliki beberapa proses, yaitu proses pendesainan karakter dan proses pencetakan pola *Papercraft*. Dalam proses pendesainan *Papercraft*, pengguna dapat memilih berbagai macam bentuk kepala, mata, hidung, mulut, badan, kaki, tangan, dan aksesoris yang sudah disediakan. Setelah melakukan proses pendesainan, pengguna dapat langsung mencetak hasil dari pola dan kemudian dapat dirakit menjadi sebuah *Papercraft*. Selain proses – proses tersebut aplikasi ini juga dirancang agar pengguna tidak mengalami kejenuhan dalam pendesainan dengan membuat desain tampilan yang cukup akrab dengan mereka dan menggunakan suara – suara lucu yang menarik untuk mereka.

Melalui ujicoba yang terdiri dari demo aplikasi kepada anak – anak dan pengisian kuisioner oleh 25 orang responden yang terdiri dari orang tua siswa, orang yang sering berinteraksi dengan anak, dan beberapa anak seusia SD, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu pengguna dalam mendesain sebuah *Papercraft*. Fitur dan jenis komponen untuk merancang *Papercraft* juga sudah mencukupi kebutuhan. Aplikasi ini juga sangat mudah untuk dioperasikan oleh siapa saja, khususnya anak – anak.