

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PAPER-CRAFT SET UNTUK
MENINGKATKAN PROMOSI PADA KAFE BILIK KUCING

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh

Gelar Ahli Madya Diploma III



Disusun oleh :

NADHIF RASENDRA SESAR

NIM: 2390442117

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Papercraft Set Untuk Meningkatkan Promosi Pada Kafe Bilik Kucing
Penulis : Nadhif Rasendra Sesar
NIM : 2390442117
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

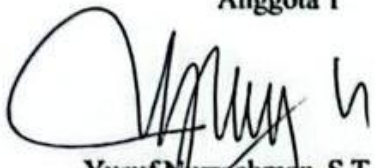
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 16 Juli 2026

Disahkan Oleh :
Ketua Penguji,



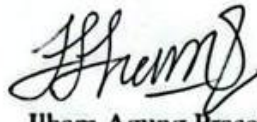
Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Yusuf Nurachman, S.T., MMSI.
NIP. 197711132010121001

Anggota 2



Ilham Agung Prasetyo, M.Pd.
NIP. 199503282025061006

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Yusuf Nurachman, S.T., MMSI.
NIP. 197711132010121001

-LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN PAPER CRAFT SET
UNTUK MENINGKATKAN PROMOSI PADA KAFE BILIK KUCING
DEPOK

Penulis : Nadhif Rasendra Sesar

NIM : 2390442117

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada ~~tanggal~~ 7 Juli 2026.

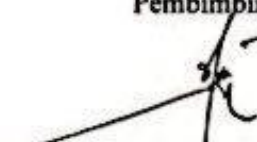
Pembimbing 1



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn

NIP. 197602012002122001

Pembimbing 2



Muhammad Syukri Faiz, M.Ds

NIP. 199608212024061001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn..

NIP. 198201042023211009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nadhif Rasendra Sesar
NIM	: 2390442117
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Papercraft Set Untuk Meningkatkan Daya Tarik Pada Kafe Bilik Kucing Depok **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 7 Juli 2026



Nadhif Rasendra Sesar
NTM. 2390442117

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academia Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhif Rasendra Sesar
NIM : 2390442117
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Papercraft Set Untuk Meningkatkan Daya Tarik Pada Kafe Bilik Kucing Depok beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Juli 2026



Nadhif Rasendra Sesar

NIM. 23904421117

ABSTRACT

Bilik Kucing, a business specializing in cat supplies and accessories, primarily relies on digital promotional media, such as social media, and therefore does not yet have a physical promotional medium capable of providing an interactive experience while strengthening its brand identity. The objective of this design project is to enhance the promotional activities of Bilik Kucing Café by creating a promotional medium that not only delivers information but also provides an engaging experience for consumers. The design process employed several data collection methods, including observation, interviews, and documentation, followed by concept development, moodboard creation, sketching, digital illustration, production, and finishing. The final outcome is a papercraft book that combines illustrations, information about Bilik Kucing, and papercraft accessory sheets that users can assemble, creating an interactive experience that cannot be achieved through conventional promotional media. This promotional medium is expected to serve as an effective visual communication tool for introducing Bilik Kucing, increasing consumer engagement, strengthening its brand image, and providing an enjoyable experience that makes the promotional message more memorable to the target audience.

Keywords: *papercraft, character design, cats, promotional media, visual identity.*

ABSTRAK

Bilik Kucing sebagai usaha yang bergerak di bidang kuliner dan tempat adopsi kucing hanya mengandalkan media promosi digital, seperti media sosial, sehingga belum memiliki media promosi fisik yang dapat memberikan pengalaman interaktif sekaligus memperkuat identitas merek. Kondisi tersebut menyebabkan promosi yang dilakukan belum memiliki nilai pembeda yang mampu menarik perhatian konsumen secara lebih mendalam. Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk meningkatkan promosi pada kafe Bilik Kucing yang bukan hanya dapat dilihat tetapi juga memanfaatkan pengalaman kepada konsumen. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan yang meliputi penyusunan konsep kreatif, pembuatan moodboard, sketsa, digitalisasi desain, hingga produksi dan finishing. Hasil dari perancangan ini berupa media promosi berbentuk buku papercraft yang memadukan ilustrasi, informasi mengenai Bilik Kucing, serta lembar aksesoris papercraft yang dapat dirakit oleh. Kehadiran media ini diharapkan mampu menjadi sarana komunikasi visual yang efektif dalam memperkenalkan Bilik Kucing, meningkatkan keterlibatan konsumen, memperkuat citra merek, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diingat oleh target audiens.

Kata Kunci: *papercraft, desain karakter, kucing, media promosi, identitas visual.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Papercraft Karakter Kucing sebagai Media Promosi dan Suvenir pada Bilik Kucing Depok” dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Desain Grafis, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, serta sebagai bentuk penerapan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media promosi yang kreatif, menarik, dan mampu memberikan pengalaman interaktif kepada pengunjung. Papercraft dipilih sebagai media perancangan karena memiliki nilai estetika, edukatif, serta mampu merepresentasikan karakter suatu objek dalam bentuk tiga dimensi. Dengan mengangkat karakter kucing-kucing yang berada di Bilik Kucing Depok sebagai konsep utama, perancangan ini diharapkan mampu menghasilkan produk papercraft yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat menjadi media promosi dan *menchandise* yang memperkuat identitas Bilik Kucing.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan di bidang Desain Grafis, serta menjadi referensi bagi pengembangan karya dan penelitian selanjutnya.

Di dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.

3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Meidy, selaku narasumber dan owner Bilik Kucing.
7. Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir.
8. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Ayah dan Bunda serta Keluarga yang setiap saat mendukung dan mendoakan.
11. Teman-teman terkhusus kepada Khalda Luthfiah, Quank dan teman teman degradia yang memberikan motivasi dan bantuan dalam hal apapun selama menempuh masa perkuliahan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan tugas akhir ini.

Jakarta, 29 Juni 2026

Penulis,



Nadhif Rasendra Sesar

NIM: 2390442117

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Media Promosi	6
1. Pengertian Media Promosi	6
2. Fungsi Media Promosi	7
3. Kelemahan Media Promosi Konvensional.....	7
B. Interaktivitas dalam Komunikasi Visual	8
1. Pengertian Interaktivitas.....	8
2. Interaktivitas dalam Media Promosi	9
C. Papercraft	9
1. Pengertian Papercraft	9
2. Jenis-Jenis Papercraft	10
3. Elemen Desain dalam Papercraft	16
D. Produk dan Promosi.....	16
1. Pengertian Produk.....	16
2. Pentingnya Media Promosi untuk Produk.....	17

E. Papercraft sebagai Media Promosi Produk	18
BAB III METODE PERANCANGAN	19
A. Data Klien	19
B. Teknik Pengumpulan Data	22
1. Observasi	22
2. Wawancara	23
C. Ruang Lingkup.....	24
1. Peran Penulis.....	24
2. Kategori Karya	24
3. Ide Kreatif	24
D. Langkah Kerja.....	25
1. Pra Produksi	25
2. Produksi.....	25
3. Pasca Produksi	25
BAB IV PEMBAHASAN	26
A.Pra Produksi	26
1. Konsep.....	26
2. Mindmapping	26
3.Moodboard	27
4.Sketsa	28
5.Strategi Pemilihan Warna	29
6. Pemilihan software dan hardware	29
B. Produksi.....	31
1. Media Utama.....	31
BAB V KESIMPULAN	41
A.Kesimpulan	37
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Papertoy	11
Gambar 2 Contoh Papercraft Scale Model.....	12
Gambar 3 Contoh Origami.....	13
Gambar 4 Contoh Kirigami.....	14
Gambar 5 Contoh Quilling.....	15
Gambar 6 Contoh Papercraft di Koko Krunch.....	18
Gambar 1 Logo Bilik Kucing.....	19
Gambar 2 Maps Bilik Kucing	19
Gambar 3 Foto Gedung.....	20
Gambar 4 Ruang Kucing.....	21
Gambar 5 Suasana Ruang Kucing.....	22
Gambar 6 Dokumentasi Wawancara dengan Pemilik.....	23
Gambar 1 Mindmap	27
Gambar 2 Moodboard	28
Gambar 3 Color Pallete	29
Gambar 4 Logo Adobe Illustrator	30
Gambar 5 Logo Blender.....	30
Gambar 6 Proses bagian Cover	31
Gambar 7 Perancangan di Software Blender	32
Gambar 8 Perancangan di Software Adobe Illustrator	33
Gambar 9 Totebag.....	35
Gambar 10 Desain Stiker	36
Gambar 11 Keychain.....	37
Gambar 12 Pin.....	37
Gambar 13 Kipas.....	38
Gambar 14 Kaos.....	39
Gambar 15 Banner	39
Gambar 16 Pouch.....	40
Gambar 17 Poster.....	41
Gambar 18 Tumbler	41