

**PERANCANGAN BUKU KREATIF  
KOLEKSI LOKOMOTIF  
MUSEUM KERETA API AMBARAWA**



**SKRIPSI**

Oleh:

**FARID ARDHIAN MAULANA**

**NIM 2112751024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

**PERANCANGAN BUKU KREATIF  
KOLEKSI LOKOMOTIF  
MUSEUM KERETA API AMBARAWA**



**SKRIPSI**

Oleh:

**FARID ARDHIAN MAULANA**

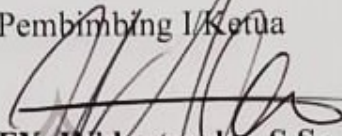
**NIM 2112751024**

Skripsi ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
Genap 2026

Skripsi berjudul:


**PERANCANGAN BUKU KREATIF KOLEKSI LOKOMOTIF MUSEUM KERETA API AMBARAWA** diajukan oleh Farid Ardhian Maulana NIM 2112751024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 2 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

  
**FX. Widvatmoko, S.Sn., M.Sn.**

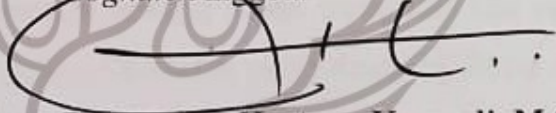
NUPTK 3042753654130173

Pembimbing II/Anggota

  
**Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.**

NUPTK 4445760661130153


Cognate/Anggota

  
**Dr. Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.**

NUPTK 1541743644130072

Mengetahui,

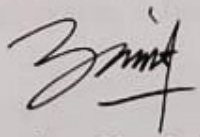
Dekan, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Muhaffid Sholahuddin, S.Sn., M.T.**

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi

Desain Komunikasi Visual

  
**Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.**

NUPTK 9547768669230302

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Farid Ardhian Maulana  
NIM : 2112751024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU KREATIF KOLEKSI LOKOMOTIF MUSEUM KERETA API AMBARAWA** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah diajukan maupun dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang tercantum sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikian pernyataan ini dibuat dengan kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 2 Juni 2026



**Farid Ardhian Maulana**

NIM 2112751024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian dengan judul “Perancangan Buku Kreatif Koleksi Lokomotif Museum Kereta Api Ambarawa”. Karya tulis ini disusun sebagai tugas akhir untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis sangat bersyukur berkesempatan mendalami berbagai aspek dalam desain komunikasi visual melalui perancangan ini. Proses ini memberikan pengalaman berharga, mulai dari penerapan metodologi *Design Thinking*, penyusunan strategi komunikasi sejarah, eksplorasi estetika visual klasik lewat detail lini dan arsiran, hingga eksperimen mekanis *paper engineering*. Seluruh proses tersebut memperkaya pemahaman penulis dalam mengintegrasikan narasi sejarah dan lokomotif Museum Kereta Api Ambarawa ke dalam media informasi yang interaktif dan fungsional. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pelestarian sejarah perkeretaapian Indonesia serta menjadi referensi bagi penelitian berikutnya.

Penulis pun menyadari bahwa penelitian ini memiliki banyak keterbatasan, baik dari segi cakupan maupun kedalaman analisis. Oleh karena itu, saran dan masukan sangat diharapkan demi penyempurnaan karya penelitian ini.

Yogyakarta, 2 Juni 2026



**Farid Ardhian Maulana**

NIM 2112751024

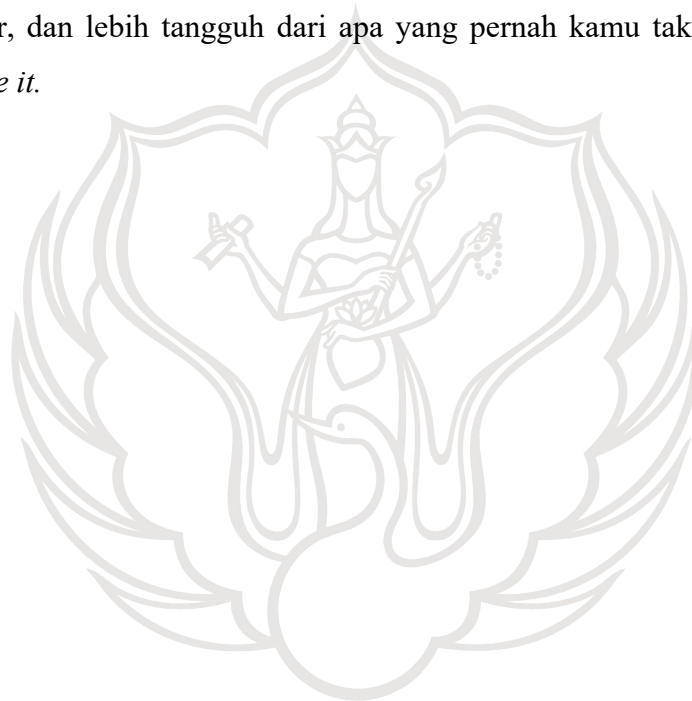
## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penulisan karya penelitian ini, penulis sepenuhnya menyadari bahwa tugas akhir perancangan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang turut berkontribusi dalam menyediakan waktu, memberikan bimbingan, ilmu, tenaga, serta dukungan emosional kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan tulus ingin mengucapkan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Wali, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., yang telah hadir dan mendampingi, mengarahkan, dan menyemangati penulis selama masa perkuliahan serta membantu dalam proses persetujuan sidang.
6. Dosen Pembimbing I, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, serta kritik membangun yang sangat berharga dalam mengasah kepekaan estetika dan konseptual saya, sehingga proyek buku kreatif ini dapat terwujud dengan matang.
7. Dosen Pembimbing II, Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., yang telah memberikan bimbingan secara penuh kesabaran, memberikan waktu, tenaga, pandangan metodologis, serta membantu mematangkan konsep perancangan yang luar biasa ini.
8. Penguji Ahli, Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. yang telah berkenan menguji, memberikan evaluasi komprehensif, serta arahan yang sangat berharga bagi penyempurnakan laporan tugas akhir ini.

9. Seluruh Staf Pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan, dan bantuan.
10. Kedua orang tua tersayang dan tercinta, tersayang dan tercinta yang senantiasa menjadi sumber kekuatan terbesar saya. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tulus, pengorbanan yang tak terhitung, serta dukungan moral dan material yang luar biasa hingga saya bisa menyelesaikan studi ini. Karya ini saya dedikasikan sepenuhnya untuk Bapak dan Ibu.
11. Para adik kandung saya, isa, Syifa, Ridho dan Wishnu yang selalu memberikan keceriaan, semangat, serta bantuan-bantuan kecil di rumah yang sangat berarti di kala saya sedang berproses menyelesaikan tugas akhir ini. Tetaplah bersemangat dalam mengejar mimpi-mimpi kalian.
12. Sneigia yang selalu ada sebagai *support system* paling setia sepanjang proses kuliah dan penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih telah menjadi pendengar yang baik di kala jenuh, memberikan ketenangan saat saya merasa buntu dan hampir menyerah, serta selalu percaya pada kemampuan saya bahkan ketika saya meragukannya sendiri. Terima kasih atas segala doa, waktu, dan ruang diskusi yang telah kita lewati bersama.
13. Teman-teman angkatan 2021, Mayura, yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah menjadi teman belajar selama empat tahun di DKV ISI Yogyakarta.
14. Teman-teman Kontrakan PandesMan (Hendra, Wasil dan Tegar), Kelompok Nogosari (Husein, Rastra, Syarif, Pica, Elok, Lele, Bowo, Maya), dan teman-teman lainnya yang sudah bersedia untuk bertukar ide, teman begadang, saat mengejar *deadline*, serta saksi hidup perjuangan dari semester awal hingga titik akhir ini. Sejarah kebersamaan kita tidak akan pernah pudar.
15. Yoga Cokro Prawiro sebagai narasumber ahli sejarah kereta api Indonesia yang telah membuka pintu diskusi luas, memberikan validasi data sejarah, serta membagikan wawasannya yang sangat berharga demi menjaga keakuratan konten dalam proyek buku kreatif ini.

16. Pihak Pengelola Museum Kereta Api Ambarawa (PT. Kereta Api Indonesia & KAI Wisata), yang telah memberikan izin riset, akses terhadap data linimasa sejarah pada saat proses pengumpulan data berlangsung.
17. Diri saya sendiri, Farid Ardhan Maulana. Terima kasih karena tidak pernah memilih untuk menyerah, bahkan ketika punggung sudah terlalu lelah menggambar dan kepala terlalu penuh dengan tumpukan revisi. Terima kasih telah bertahan menjadi nahkoda yang tangguh bagi diri sendiri, menuntaskan tanggung jawab besar perkuliahan ini dengan kepala tegak. Karya ini adalah bukti nyata bahwa kamu jauh lebih kuat, lebih sabar, dan lebih tangguh dari apa yang pernah kamu takuti. *We finally made it.*



# LEMBAR PERNYATAAN

## PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Nama : Farid Ardhian Maulana  
NIM : 2112751024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI YOGYAKARTA, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU KREATIF KOLEKSI LOKOMOTIF MUSEUM KERETA API AMBARAWA**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 2 Juni 2026



METERAI TEMPEL  
23733ANX362429960

**Farid Ardhian Maulana**

NIM 2112751024

## ABSTRAK

Museum Kereta Api Ambarawa memiliki nilai historis tinggi sebagai cagar budaya yang menyimpan koleksi lokomotif uap dan diesel masa kolonial. Namun kekayaan sejarah serta keunikan mekanis tersebut belum tersampaikan secara optimal kepada generasi muda karena minimnya media informasi visual yang interaktif. Guna mengatasi masalah tersebut, perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media informasi alternatif berupa buku kreatif dwilogi yang mengulas sejarah Stasiun Willem I dan katalog koleksi lokomotif sebagai sarana informasi sekaligus apresiasi visual yang menarik. Melalui metode analisis *5W+1H* dan uji coba media, perancangan ini merumuskan solusi komunikasi visual dengan mengintegrasikan teknik *paper engineering*, seperti *pop-up*, *lift the flap*, dan *pull-tab*, *volvelle*, *physical ephemera* dan *tip on* demi memberikan pengalaman membaca yang dinamis dan eksploratif bagi audiens. Dari segi estetika Desain Komunikasi Visual, buku ini mengusung pendekatan gaya *vintage-industrial* melalui teknik ilustrasi *hand-drawn* dengan kombinasi *hatching* dan *blocking* menggunakan drawing pen bernuansa sepia untuk menghidupkan kembali atmosfer masa lampau secara kuat. Hasil uji coba menunjukkan bahwa perancangan buku kreatif ini berhasil mentransformasi penyampaian materi sejarah menjadi lebih komunikatif, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga diharapkan mampu menciptakan standar baru dalam publikasi cagar budaya nasional. Sekaligus memicu kontribusi desainer maupun ilustrator lokal dalam upaya pelestarian sejarah bangsa melalui pendekatan desain yang segar.

**Kata kunci:** Buku Kreatif, Lokomotif, Museum Ambarawa, *Paper Engineering*, *Vintage-Industrial*.

## ***ABSTRACT***

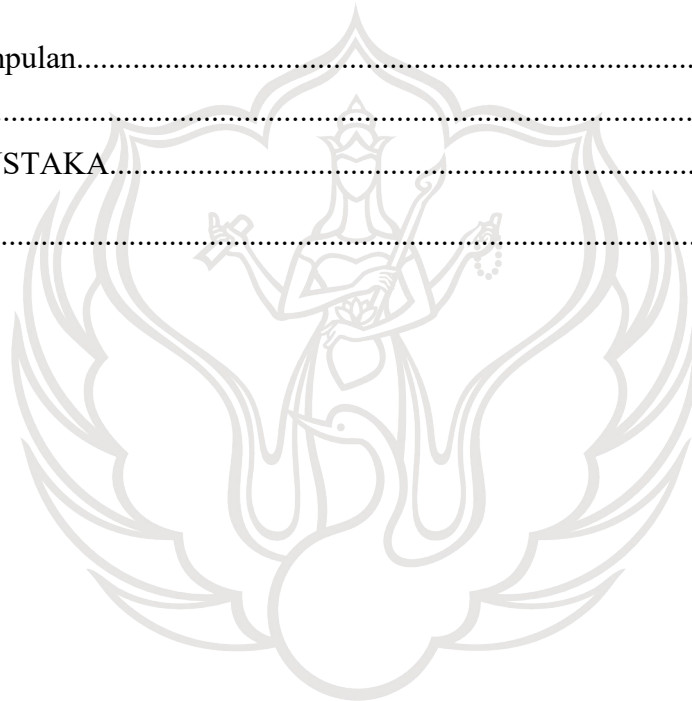
*The Ambarawa Railway Museum holds significant historical value as a cultural heritage site that preserves colonial-era steam and diesel locomotive collections. However, the rich history and unique mechanical aspects of these antiquities have not been optimally conveyed to the younger generation due to a lack of interactive visual information media. To address this issue, this design aims to create an alternative informational medium in the form of a dilogy creative book—covering the history of Willem I Station and a catalogue of the locomotive collection—serving as both an informational tool and an engaging visual appreciation. Through the 5W+1H analysis method and media testing, this design formulates a visual communication solution by integrating paper engineering techniques, such as pop-up, lift-the-flap, pull-tab, volvelle, physical ephemera, and tip-on, to provide a dynamic and explorative reading experience for the audience. In terms of Visual Communication Design aesthetics, the book adopts a strong vintage-industrial approach through hand-drawn illustration techniques, combining hatching and blocking using a drawing pen in sepia tones to powerfully revive the atmosphere of the past. The media testing results indicate that this creative book design successfully transforms the delivery of historical material to be more communicative, interactive, and easily understood. Thus, it is expected to establish a new standard in national cultural heritage publication, while simultaneously triggering the contribution of local designers and illustrators in efforts to preserve national history through a fresh design approach.*

**Keyword:** *Creative Book, Locomotive, Ambarawa Museum, Paper Engineering, Vintage-Industrial.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	viii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Perancangan.....	2
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan.....	8
H. Metode Analisis Data.....	10
I. Skematika Perancangan.....	14
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	15
A. Tinjauan Objek Perancangan.....	15
B. Analisis Kebutuhan Target Audiens.....	20
C. Tinjauan Media <i>Output</i> .....	23
D. Tinjauan Unsur-unsur Dalam Buku.....	39
E. Tinjauan Pustaka.....	44

F. Kesimpulan Analisis Data.....	46
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	48
A. Konsep Media.....	48
B. Konsep Kreatif.....	53
C. Strategi Kreatif.....	55
D. Biaya Perancangan.....	91
BAB IV PROSES DESAIN.....	94
A. Media Utama.....	94
B. Media Pendukung.....	132
BAB V PENUTUP.....	135
A. Kesimpulan.....	135
B. Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA.....	140
LAMPIRAN.....	143



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika perancangan buku kreatif koleksi lokomotif Museum Kereta Api Ambarawa.....	14
Gambar 2.1 Halaman depan Museum Kereta Api Ambarawa.....	16
Gambar 2.2 Lokomotif uap C2407 koleksi Museum Kereta Api.....	17
Gambar 2.3 Gerbong Ketel HSD, salah satu koleksi sarana Museum Kereta Api Ambarawa.....	19
Gambar 2.4 Rel bergerigi.....	19
Gambar 2.5 Artefak administrasi.....	20
Gambar 2.6 Alasan mengunjungi museum melalui kuesioner.....	21
Gambar 2.7 Masalah yang ditemui melalui kuesioner.....	22
Gambar 2.8 Contoh buku fiksi, novel Harry Potter.....	24
Gambar 2.9 Contoh buku non fiksi, buku National Geografi.....	25
Gambar 2.10 Contoh buku referensi, buku ensiklopedia yang menjadi referensi pengetahuan .....	26
Gambar 2.11 Contoh <i>pictured book</i> .....	27
Gambar 2.12 Contoh <i>illustrated book</i> .....	27
Gambar 2.13 Contoh buku fotografi.....	28
Gambar 2.14 Contoh <i>art book/coffee table book</i> .....	28
Gambar 2.15 Contoh buku kreatif.....	29
Gambar 2.16 Contoh halaman <i>Pop Up</i> .....	30
Gambar 2.17 Contoh interaktif <i>Lift The Flap</i> .....	31
Gambar 2.18 Contoh interaktif <i>Pull Tab</i> .....	32
Gambar 2.19 Contoh interaktif <i>Volvelle</i> .....	33
Gambar 2.20 Contoh <i>Physical Ephemera</i> .....	34
Gambar 2.21 Contoh <i>Tip On</i> .....	35
Gambar 2.22 Ilustrasi yang menggunakan teknik <i>hatching</i> dan <i>blocking</i> .....	39
Gambar 3.1 <i>Typeface</i> Lovera sebagai headline dan judul pada karya.....	55
Gambar 3.2 <i>Typeface</i> Averia sebagai <i>body text</i> pada karya.....	56
Gambar 3.3 Palet warna sepia pada karya.....	57

Gambar 3.4 Penggunaan grid manuskrip.....	58
Gambar 3.5 Penggunaan grid kolom.....	58
Gambar 3.6 Referensi gaya visual.....	60
Gambar 3.7 Tampilan permukaan kertas BC.....	89
Gambar 3.8 Contoh <i>Diecut</i> pada sampul buku.....	90
Gambar 3.9 Contoh pengaplikasian jilid benang.....	91
Gambar 4.1 Penggunaan ornamen bergaya Victorian.....	93
Gambar 4.2 Proses pembuatan sketsa - <i>line art</i> teknik <i>mirroring</i> .....	94
Gambar 4.3 Final frame untuk bagian <i>cover</i> depan buku kreatif.....	95
Gambar 4.4 Referensi gaya ilustrasi gaya <i>engraving</i> .....	96
Gambar 4.5 Sketsa gaya ilustrasi gaya <i>engraving</i> .....	96
Gambar 4.6 Hasil final ilustrasi lokomotif untuk buku kreatif.....	97
Gambar 4.7 Implementasi <i>Pop Up V Folding</i> .....	97
Gambar 4.8 Implementasi <i>Lift The Flap</i> .....	98
Gambar 4.9 Implementasi <i>Pull Tab</i> .....	98
Gambar 4.10 Implementasi <i>Volvelle</i> .....	99
Gambar 4.11 Implementasi <i>Physical Ephemera</i> .....	100
Gambar 4.12 Implementasi <i>Tip On</i> .....	100
Gambar 4.13 Final <i>layout design cover</i> depan dan belakang pada karya buku kreatif Seri I.....	101
Gambar 4.14 Final <i>layout design</i> halaman sampul dalam dan Informasi Buku pada karya buku kreatif Seri I.....	101
Gambar 4.15 Final <i>layout design</i> halaman Kata Pengantar dan halaman kosong pada karya buku kreatif Seri I.....	102
Gambar 4.16 Final <i>layout design</i> halaman Daftar Isi pada karya buku kreatif Seri I.....	102
Gambar 4.17 Final <i>layout design</i> halaman 1 dan halaman 2 pada karya buku kreatif Seri I.....	103
Gambar 4.18 Final <i>layout design</i> halaman 3 dan halaman 4 pada karya buku kreatif Seri I.....	103
Gambar 4.19 Final <i>layout design</i> halaman 5 pada karya buku kreatif Seri I.....	104

Gambar 4.20 Final <i>layout design</i> halaman 6 dan halaman 7 pada karya buku kreatif Seri I.....	104
Gambar 4.21 Final <i>layout design</i> halaman 8 dan halaman 9 pada karya buku kreatif Seri I.....	105
Gambar 4.22 Final <i>layout design</i> halaman 10 dan halaman 11 pada karya buku kreatif Seri I.....	105
Gambar 4.23 Final <i>layout design</i> halaman 12 dan halaman 13 pada karya buku kreatif Seri I.....	106
Gambar 4.24 Final <i>layout design</i> halaman 14 dan halaman 15 pada karya buku kreatif Seri I .....	106
Gambar 4.25 Final <i>layout design</i> halaman 16 dan halaman 17 pada karya buku kreatif Seri I.....	107
Gambar 4.26 Final <i>layout design</i> halaman 18 dan halaman 19 pada karya buku kreatif Seri I.....	107
Gambar 4.27 Final <i>layout design</i> halaman 20 dan halaman 21 pada karya buku kreatif Seri I .....	108
Gambar 4.28 Final <i>layout design</i> halaman 20 interaktif <i>folding</i> pada karya buku kreatif Seri I.....	108
Gambar 4.29 Final <i>layout design</i> halaman 22 dan halaman 23 pada karya buku kreatif Seri I.....	109
Gambar 4.30 Final <i>layout design</i> halaman 24 dan halaman 25 pada karya buku kreatif Seri I.....	109
Gambar 4.31 Final <i>layout design</i> halaman 26 dan halaman 27 pada karya buku kreatif Seri I .....	110
Gambar 4.32 Final <i>layout design</i> halaman 28 dan halaman 29 pada karya buku kreatif Seri I .....	110
Gambar 4.33 Final <i>layout design</i> halaman 30 dan halaman 31 pada karya buku kreatif Seri I .....	111
Gambar 4.34 Final <i>layout design</i> halaman 32 dan halaman 33 pada karya buku kreatif Seri I .....	111
Gambar 4.35 Final <i>layout design</i> halaman 34 pada karya buku kreatif Seri I.....	112

Gambar 4.36 Final <i>layout</i> design halaman 35 dan halaman 36 pada karya buku kreatif Seri I.....	112
Gambar 4.37 Final <i>layout</i> design halaman 37 dan halaman 38 pada karya buku kreatif Seri I.....	113
Gambar 4.38 Final <i>layout</i> design cover depan dan belakang pada karya buku kreatif Seri II.....	113
Gambar 4.39 Final <i>layout</i> design halaman sampul dalam dan Informasi Buku pada karya buku kreatif Seri II.....	114
Gambar 4.40 Final <i>layout</i> design halaman Kata Pengantar pada karya buku kreatif Seri II.....	114
Gambar 4.41 Final <i>layout</i> design halaman Daftar Isi pada karya buku kreatif Seri II.....	115
Gambar 4.42 Final <i>layout</i> design halaman kosong pada karya buku kreatif Seri II .....	115
Gambar 4.43 Final <i>layout</i> design halaman 1 dan halaman 2 pada karya buku kreatif Seri II.....	116
Gambar 4.44 Final <i>layout</i> design halaman 3 dan halaman 4 pada karya buku kreatif Seri II.....	116
Gambar 4.45 Final <i>layout</i> design halaman 5 dan halaman 6 pada karya buku kreatif Seri II.....	117
Gambar 4.46 Final <i>layout</i> design halaman 7 dan halaman 8 pada karya buku kreatif Seri II.....	117
Gambar 4.47 Final <i>layout</i> design halaman 9 dan halaman 10 pada karya buku kreatif Seri II.....	118
Gambar 4.48 Final <i>layout</i> design halaman 11 dan halaman 12 pada karya buku kreatif Seri II.....	118
Gambar 4.49 Final <i>layout</i> design halaman 13 dan halaman 14 pada karya buku kreatif Seri II.....	119
Gambar 4.50 Final <i>layout</i> design halaman 15 dan halaman 16 pada karya buku kreatif Seri II.....	119
Gambar 4.51 Final <i>layout</i> design halaman 17 dan halaman 18 pada karya buku kreatif Seri II.....	120

Gambar 4.52 Final <i>layout</i> design halaman 19 dan halaman 20 pada karya buku kreatif Seri II.....	120
Gambar 4.53 Final <i>layout</i> design halaman 21 dan halaman 22 pada karya buku kreatif Seri II.....	121
Gambar 4.54 Final <i>layout</i> design halaman 23 dan halaman 24 pada karya buku kreatif Seri II.....	121
Gambar 4.55 Final <i>layout</i> design halaman 25 dan halaman 26 pada karya buku kreatif Seri II.....	122
Gambar 4.56 Final <i>layout</i> design halaman 27 dan halaman 28 pada karya buku kreatif Seri II.....	122
Gambar 4.57 Final <i>layout</i> design halaman 29 dan halaman 30 pada karya buku kreatif Seri II.....	123
Gambar 4.58 Final <i>layout</i> design halaman 31 dan halaman 32 pada karya buku kreatif Seri II.....	123
Gambar 4.59 Final <i>layout</i> design halaman 33 dan halaman 34 pada karya buku kreatif Seri II.....	124
Gambar 4.60 Final <i>layout</i> design halaman 35 dan halaman 36 pada karya buku kreatif Seri II.....	124
Gambar 4.61 Final <i>layout</i> design halaman 37 dan halaman 38 pada karya buku kreatif Seri II.....	125
Gambar 4.62 Final <i>layout</i> design halaman 39 dan halaman 40 pada karya buku kreatif Seri II.....	125
Gambar 4.63 Final <i>layout</i> design halaman 41 dan halaman 42 pada karya buku kreatif Seri II.....	126
Gambar 4.64 Final <i>layout</i> design halaman 43 dan halaman 44 pada karya buku kreatif Seri II.....	126
Gambar 4.65 Final <i>layout</i> design halaman 45 dan halaman 46 pada karya buku kreatif Seri II.....	127
Gambar 4.66 Final <i>layout</i> design halaman 47 dan halaman 48 pada karya buku kreatif Seri II.....	127
Gambar 4.67 Final <i>layout</i> design halaman 48 beserta fitur interaktifnya pada karya buku kreatif Seri II.....	128

Gambar 4.68 Final <i>layout</i> design halaman 49 dan halaman 50 pada karya buku kreatif Seri II.....	128
Gambar 4.69 Final <i>layout</i> design halaman 51 dan halaman 52 pada karya buku kreatif Seri II.....	129
Gambar 4.70 Final <i>layout</i> design halaman 53 dan halaman 54 pada karya buku kreatif Seri II.....	129
Gambar 4.71 Final <i>layout</i> design halaman 55 dan halaman 56 pada karya buku kreatif Seri II.....	130
Gambar 4.72 Final <i>layout</i> design halaman 57 dan halaman 58 pada karya buku kreatif Seri II.....	130
Gambar 4.73 <i>Slipcase</i> .....	131
Gambar 4.74 <i>Postcard</i> .....	131
Gambar 4.75 <i>Bookmark</i> .....	132
Gambar 4.76 <i>Stickerpack A6</i> .....	132
Gambar 4.77 Poster.....	133
Gambar 6.1 Hasil cek plagiasi turnitin.....	142
Gambar 6.2 Hasil kuisioner.....	152
Gambar 6.3 Dokumentasi Booth Pameran.....	152
Gambar 6.4 Dokumentasi Sidang Ujian Tugas Akhir.....	153
Gambar 6.5 Lembar Dokumentasi dengan Dosen Pembimbing I.....	153
Gambar 6.6 Lembar Dokumentasi dengan Dosen Pembimbing II.....	154
Gambar 6.7 Kunjungan ke Museum Kereta Api Ambarawa.....	154
Gambar 6.8 <i>Test dummy</i> kepada sampel target audiens.....	154
Gambar 6.9 Bersama Yoga Cokro Prawiro selaku penulis buku Kereta Api.....	155
Gambar 6.10 Stasiun Jambu.....	155
Gambar 6.11 Koleksi arsip foto sejarah di Museum Kereta Api Ambarawa.....	155
Gambar 6.12 Koleksi administrasi tanpa keterangan informasi.....	156
Gambar 6.13 Stasiun Bedono.....	156
Gambar 6.14 Jalur rel bergerigi menuju Stasiun Bedono.....	157
Gambar 6.15 Koleksi lokomotif tanpa keterangan informasi di Museum Kereta Api Ambarawa.....	157
Gambar 6.16 Keterangan informasi yang tidak layak.....	158

Gambar 6.17 Surat Persetujuan Penelitian Tugas Akhir Mahasiswa Institut Seni  
Indonesia Yogyakarta oleh KAI Wisata..... 158



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Naskah Buku Seri 1: "Di Balik Megahnya Stasiun Willem I".....	56
Tabel 3.2 Naskah Buku Seri 2: "Legenda Yang Istirahat".....	67
Tabel 3.3 Estimasi Harga Perancangan Media Utama.....	87
Tabel 3.4 Estimasi Harga Perancangan Media Pendukung.....	88



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Museum pada hakikatnya bukan sekadar ruang penyimpanan artefak, melainkan sistem komunikasi yang menyampaikan pesan sejarah kepada publik. International Council of Museums (2022) menegaskan bahwa museum berfungsi meneliti, melestarikan, dan memamerkan warisan budaya untuk tujuan edukasi.

Museum Kereta Api Ambarawa merupakan salah satu museum perkeretaapian bersejarah di Indonesia yang berdiri di bekas Stasiun Willem I tahun 1873. Museum ini menyimpan koleksi lokomotif uap yang memiliki nilai historis dan teknologis tinggi, termasuk kereta uap bergerigi yang keberadaannya terbatas di dunia. Secara konten, museum ini memiliki potensi naratif yang kuat karena merepresentasikan perkembangan transportasi rel serta dinamika sosial-politik masa kolonial.

Berdasarkan observasi lapangan, sistem penyajian informasi koleksi belum sepenuhnya mendukung fungsi komunikasi tersebut. Informasi pada beberapa koleksi lokomotif masih terbatas, penyampaian visual bersifat statis, serta tidak terdapat media interpretatif yang mengarahkan pengunjung dalam memahami konteks sejarah maupun mekanisme teknisnya. Tiket kunjungan hanya berupa nomor dan *barcode* tanpa dilengkapi media informatif pendamping. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan dalam aspek komunikasi visual, khususnya pada strategi interpretasi, hierarki informasi, dan pengalaman pengguna (*user experience*).

Bagi remaja sebagai target audiens, kompleksitas sistem lokomotif uap tidak cukup dipahami melalui *display* fisik semata. Tanpa pendekatan visual yang terstruktur dan narasi yang komunikatif, informasi berpotensi tidak tersampaikan secara optimal. Dalam perspektif DKV, hal ini menandakan adanya kesenjangan antara isi sejarah dan teknologi dengan

media penyampaiannya. Melihat fenomena tersebut, fungsi desain komunikasi visual menuntut adanya strategi penyampaian informasi yang efektif, terstruktur, dan mudah dipahami, tidak hanya bagi remaja tetapi juga oleh audiens lintas usia.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan media yang mampu menginterpretasikan informasi teknis dan historis secara visual, sistematis, dan interaktif. Buku kreatif dipilih sebagai pemecahan masalah karena dapat mengintegrasikan teks, ilustrasi, serta elemen interaktif yang dapat membangun pengalaman belajar yang lebih menarik. Melalui pendekatan desain yang tepat, buku ini diharapkan mampu berfungsi sebagai media interpretatif yang menjembatani koleksi museum dengan pemahaman pengunjung, sekaligus memperkuat peran museum sebagai ruang edukasi yang komunikatif dan relevan.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku kreatif sebagai media komunikasi visual yang dapat menginformasikan dan merepresentasikan informasi koleksi lokomotif Museum Kereta Api Ambarawa bagi remaja?

## **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan yang dihasilkan untuk menjawab rumusan masalah adalah untuk menciptakan sebuah buku kreatif koleksi lokomotif Museum Kereta Api Ambarawa yang mampu menyampaikan data historis koleksi lokomotif serta nilai edukatif kepada pengunjung melalui pendekatan visual yang interaktif, komunikatif, dan mudah dipahami.

Tujuan khusus perancangan ini adalah:

1. Merancang konsep visual dan konten buku kreatif yang sesuai dengan karakteristik Museum Kereta Api Ambarawa serta kebutuhan pengunjung.
2. Menyajikan informasi sejarah, koleksi lokomotif secara terstruktur, sistematis, dan komunikatif.

3. Menciptakan desain buku kreatif yang menggabungkan fungsi informatif, edukatif, dan estetis agar menarik minat pembaca.
4. Memberikan alternatif media komunikasi visual yang mendukung promosi museum dan pelestarian nilai budaya serta sejarah perkeretaapian Indonesia.
5. Menghasilkan buku kreatif yang dapat meningkatkan pengalaman wisata pengunjung Museum Kereta Api Ambarawa.

#### **D. Batasan Lingkup Perancangan**

Untuk penelitian yang fokus pada perancangan buku kreatif koleksi lokomotif Museum Kereta Api Ambarawa, maka batasan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

##### **1. Tempat**

Penelitian ini membatasi variabel penelitian dan objek secara spesifik meliputi:

- a. Penelitian ini terbatas pada koleksi lokomotif di Museum Kereta Api Ambarawa.
- b. Penelitian ini hanya membahas koleksi lokomotif Museum Kereta Api Ambarawa.
- c. Informasi yang diolah terbatas pada data yang tersedia dan relevan dengan koleksi lokomotif, sejarah, dan fasilitas yang terdapat di Museum Kereta Api Ambarawa.
- d. Perancangan ini menggunakan metode analisis data *5W+1H* (*What, Who, When, Where, Why, dan How*) untuk menyusun konten dan konsep visual buku kreatif.
- e. Penelitian ini membahas aspek teknis operasional perkeretaapian secara umum dan dapat dipahami oleh pengunjung awam.
- f. Fokus perancangan diarahkan pada media buku kreatif, sehingga tidak mencakup media digital interaktif seperti aplikasi maupun *website*.

## 2. Waktu

Batasan ini mengatur konteks lokasi dan ruang lingkup penelitian.

- a. Penelitian ini hanya dilakukan di Museum Kereta Api Ambarawa, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah.
- b. Data yang digunakan berasal dari observasi langsung di lokasi museum, wawancara tertulis dengan pihak terkait, serta literatur pendukung yang berhubungan dengan museum dan perkeretaapian Indonesia.
- c. Lingkup objek penelitian dibatasi pada elemen visual, informasi, dan pengalaman wisata yang ada di dalam kawasan museum.

## 3. Tempat

Adapun batasan jangkauan dalam penelitian ini:

- a. Penelitian ini dilaksanakan mulai tahun 2025 dengan rentang waktu terbatas sesuai jadwal penelitian akademis yang berlaku.
- b. Data yang digunakan merupakan data terbaru yang diperoleh dari 2025 hingga tahun 2026, sehingga informasi yang dikaji dan ditampilkan pada buku kreatif dapat dipertanggungjawabkan sesuai konteks waktu penelitian.

## 4. Target Audiens

Agar perancangan buku kreatif ini tepat sasaran dalam menyampaikan media informasi berupa buku kreatif, batasan masalah yang berkaitan dengan usia target audiens ditetapkan sebagai berikut:

- a. Remaja awal, dengan rentang usia 12-15 tahun.
- b. Pembatasan usia ini memengaruhi seluruh konsep buku kreatif. Gaya visual, kompleksitas *layout*, serta cara penyajian informasi umum di dalam buku akan disesuaikan dengan preferensi audiens muda yang dinamis, menyukai estetika dan tertarik dengan sejarah.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Manfaat Teoritis

Perancang dapat mengetahui pentingnya penyajian informasi dari komunikasi yang efektif dalam merancang buku kreatif koleksi

lokomotif Museum Kereta Api Ambarawa dan dapat memperdalam ilmu tentang perkeretaapian.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peneliti atau Akademis**

Karya ini dapat menjadi referensi serta bahan acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perancangan media informasi berbasis museum. Selain itu, penelitian ini turut memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian Desain Komunikasi Visual, khususnya pada bidang perancangan buku kreatif, serta menambah literatur mengenai integrasi antara aspek edukasi, sejarah, dan pariwisata melalui media cetak.

### **b. Bagi Praktisi Desain Komunikasi Visual**

Perancangan ini bermanfaat sebagai inspirasi dalam menghasilkan media komunikasi visual yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara estetis. Perancangan ini dapat menjadi contoh nyata penerapan desain yang menggabungkan nilai edukatif dengan pengalaman wisata, sekaligus memperluas wawasan praktisi mengenai potensi desain buku kreatif sebagai sarana promosi wisata dan pelestarian budaya.

### **c. Bagi Industri**

Kehadiran buku kreatif ini mendukung pengembangan sektor pariwisata melalui penyediaan media promosi yang berkualitas dan edukatif. Hal ini juga memberikan nilai tambah bagi industri percetakan, penerbitan, dan industri kreatif yang terlibat dalam produksi buku kreatif. Lebih jauh, karya ini diharapkan mampu meningkatkan daya saing industri pariwisata dengan menghadirkan media informasi yang profesional.

### **d. Bagi Lembaga atau Pemerintah**

Perancangan ini membantu museum serta instansi terkait dalam menyampaikan informasi sejarah dan nilai budaya kepada pengunjung secara lebih efektif. Buku kreatif ini juga dapat

dijadikan sebagai media promosi wisata yang mendukung program pemerintah dalam meningkatkan minat masyarakat terhadap pariwisata sejarah, serta berkontribusi terhadap upaya pelestarian warisan budaya nasional melalui edukasi publik yang terstruktur.

**e. Bagi Masyarakat**

Keberadaan buku kreatif ini memberikan kemudahan dalam memahami informasi tentang koleksi lokomotif yang tersimpan di Museum Kereta Api Ambarawa dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Buku kreatif ini juga dapat menambah wawasan masyarakat mengenai pentingnya melestarikan warisan budaya bangsa, serta berfungsi sebagai sarana edukasi yang sekaligus menjadi hiburan yang mampu meningkatkan pengalaman wisata secara menyeluruh.

**F. Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini disusun untuk memberikan batasan makna terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam proses perancangan. Pembatasan ini diperlukan agar tidak terjadi perluasan interpretasi yang terlalu umum maupun abstrak, sehingga setiap konsep yang digunakan memiliki kejelasan konteks sesuai dengan fokus penelitian. Serta selaras dengan kebutuhan desain, ruang lingkup pembahasan, serta tujuan komunikasi visual yang ingin dicapai.

**1. Sejarah**

Menurut Carr (1961) dalam bukunya yang berjudul *What is History?* berkata bahwa sejarah merupakan dialog antara masa lalu dan masa kini yang dikonstruksi melalui interpretasi terhadap fakta. Dalam penelitian ini, sejarah dimaknai sebagai narasi perkembangan lokomotif uap serta transformasi fungsi Stasiun Ambarawa menjadi museum yang disusun berdasarkan arsip, dokumentasi visual, dan sumber literatur resmi. Sejarah yang dimaksud tidak mencakup seluruh sejarah perkeretaapian Indonesia, tetapi dibatasi pada aspek yang berkaitan

langsung dengan koleksi lokomotif dan konteks Museum Kereta Api Ambarawa sebagai objek perancangan buku.

## 2. **Museum**

Menurut International Council of Museums (2022) museum adalah institusi permanen, non-profit, yang melayani masyarakat melalui pengumpulan, pelestarian, penelitian, dan pameran warisan budaya. Dalam penelitian ini, museum yang dimaksud adalah Museum Kereta Api Ambarawa sebagai institusi pelestari sejarah perkeretaapian Indonesia yang menjadi sumber data primer dan sekunder dalam proses perancangan buku. Museum berperan sebagai objek kajian visual, sumber arsip koleksi lokomotif, serta konteks naratif utama dalam buku kreatif yang dirancang.

## 3. **Buku Kreatif**

Menurut De Bono (1970) dalam bukunya yang berjudul *Lateral Thinking: Creativity Step by Step* mengatakan bahwa pendekatan kreatif mendorong cara berpikir lateral yang tidak linear. Dalam penelitian ini, buku kreatif adalah media publikasi berbasis visual yang dirancang dengan pendekatan desain komunikasi visual, menggabungkan ilustrasi interpretatif, tipografi ekspresif, fotografi arsip, dan tata letak dinamis untuk menyampaikan informasi sejarah lokomotif secara edukatif sekaligus menarik. Buku ini ditujukan bagi pembaca usia 12–15 tahun dengan minat pada sejarah, desain, dan perkeretaapian, serta berfungsi sebagai media interpretasi visual koleksi museum.

## 4. **Layout**

Menurut Rustan (2008:11-13) layout dapat dipahami sebagai usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemen-elemen visual menjadi satu kesatuan yang serasi dan komunikatif. Dalam penelitian ini, *layout* diartikan sebagai sistem pengorganisasian elemen visual pada halaman buku yang meliputi *grid system*, hierarki tipografi, komposisi ilustrasi, penggunaan ruang kosong (*white space*), serta ritme visual antar halaman. *Layout* dirancang untuk memperjelas alur

narasi sejarah, membangun atmosfer visual yang sesuai dengan karakter lokomotif uap, serta meningkatkan kenyamanan baca dan daya tarik estetis buku.

## **G. Metode Perancangan**

### **1. Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Data Primer**

##### **1) Observasi Langsung**

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung koleksi lokomotif yang terdapat di museum. Observasi ini bertujuan untuk memahami karakter visual, kondisi fisik, serta tata penyajian koleksi lokomotif sebagai objek utama yang akan disajikan dalam media buku kreatif.

##### **2) Dokumentasi Arsip Museum**

Dokumentasi dilakukan melalui dokumentasi visual, baik berupa foto maupun arsip, dari berbagai fasilitas dan koleksi yang terdapat di Museum Kereta Api Ambarawa, seperti koleksi lokomotif, rel, interior museum, serta aktivitas wisatawan. Dokumentasi ini akan menjadi bahan referensi untuk studi visual dalam perancangan buku kreatif. Data dokumentasi ini digunakan sebagai sumber informasi utama yang akan diolah dan disajikan dalam bentuk buku kreatif sebagai media informasi bagi wisatawan. Data primer yang diperoleh selanjutnya menjadi dasar dalam penyusunan konten dan konsep visual buku kreatif agar informasi yang disampaikan bersifat akurat, informatif, dan sesuai dengan konteks museum.

#### **b. Data Sekunder**

##### **1) Studi Literatur**

Pengumpulan data tertulis berupa literatur yang bersumber dari referensi mengenai teori desain komunikasi visual, penelitian tentang museum, serta berbagai dokumen lainnya seperti berita, jurnal, majalah, dan artikel yang

membahas Museum Kereta Api Ambarawa maupun sejarah perkeretaapian di Indonesia. Studi literatur juga dapat diperoleh melalui data elektronik seperti *website* resmi, arsip digital, dan sumber daring lainnya.

## 2) Wawancara

Pengumpulan data sekunder juga dilakukan melalui wawancara mendalam dengan Yoga Cokro Prawiro, seorang sejarawan sekaligus penulis buku sejarah perkeretaapian di Indonesia. Pemilihan narasumber ini didasarkan pada kompetensi dan kredibilitas beliau di bidang perkeretaapian, baik dari segi historis dan teknis. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh insight mendalam, validasi fakta sejarah, serta pemahaman komprehensif mengenai linimasa Stasiun Willem I dan karakteristik teknis mekanis lokomotif uap kolonial. Data yang diperoleh dari tahapan ini akan digunakan sebagai landasan pendukung dalam penyusunan narasi sejarah dan akurasi visual ilustrasi pada perancangan buku kreatif ini.

## 2. Instrumen Perancangan

Instrumen perancangan merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pengumpulan data agar berjalan secara sistematis dan terstruktur. Instrumen yang digunakan dalam tugas akhir perancangan ini meliputi:

### a. Lembar Analisis Literatur

Digunakan untuk mencatat informasi penting yang diperoleh dari berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal, arsip, serta dokumen terkait sejarah perkeretaapian dan koleksi lokomotif di Museum Kereta Api Ambarawa.

### b. Lembar Analisis Arsip Visual / Foto Sejarah

Digunakan untuk menganalisis foto-foto arsip yang berkaitan dengan lokomotif, stasiun, serta aktivitas perkeretaapian pada masa lalu. Analisis ini membantu memahami bentuk visual, konteks

lingkungan, serta situasi historis yang menjadi referensi dalam proses perancangan.

**c. Lembar Observasi**

Digunakan untuk mencatat hasil pengamatan terhadap koleksi lokomotif, meliputi aspek visual, kondisi fisik, serta tata penyajian objek di museum.

**d. Panduan Wawancara**

Berupa daftar pertanyaan yang disusun secara terstruktur untuk mempermudah proses wawancara dengan penulis buku sejarah perkeretaapian di Indonesia Yoga Cokro Prawiro. Dengan tujuan memvalidasi informasi seputar sejarah dan lokomotif.

**e. Kamera / Perangkat Dokumentasi**

Digunakan untuk mengambil foto koleksi lokomotif, arsip visual yang tersedia di museum, serta aktivitas di lingkungan museum sebagai bahan dokumentasi dan referensi visual dalam perancangan.

**f. Alat Tulis Dan Catatan Lapangan**

Digunakan untuk mencatat informasi penting yang diperoleh selama proses observasi dan wawancara, baik berupa temuan lapangan, kutipan narasumber, maupun data tambahan yang relevan dengan perancangan

**H. Metode Analisis Data**

**1. Metode 5W + 1H**

Menurut Lasswell (dalam Effendy, 2003:62), komunikasi adalah proses menjawab pertanyaan “*Who says What in Which Channel to Whom with What Effect*”. Dalam konteks perancangan ini, kerangka kerja Lasswell digunakan untuk menghasilkan proses Desain Strategis yang Berorientasi Komunikasi. Hal ini mendorong perancang untuk menyelaraskan identitas sumber pesan dengan fungsi konten melalui saluran media yang optimal guna mencapai tujuan yang terukur pada audiens spesifik.

Analisis data berperan dalam menetapkan konsep perancangan guna menentukan bentuk visual, isi, serta media yang tepat untuk digunakan. Pada perancangan buku kreatif ini, analisis dilakukan dengan menggunakan model kualitatif pendekatan 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*) yang dijabarkan sebagai berikut:

**a. *What* (Apa)**

Apa esensi informasi sejarah Stasiun Willem I serta koleksi lokomotif uap di Museum Kereta Api Ambarawa yang perlu diangkat, dan materi krusial apa saja yang harus termuat di dalam media perancangan?

**b. *Who* (Siapa)**

Siapa institusi yang bertindak sebagai komunikator utama dalam penyampaian informasi ini, dan bagaimana karakteristik spesifik target audiens (remaja awal usia 12–15 tahun) yang disasar agar pesan dapat diterima secara tepat guna?

**c. *Where* (Dimana)**

Dimana media informasi ini nantinya akan ditempatkan, didistribusikan, atau diakses oleh audiens di lingkungan Museum Kereta Api Ambarawa?

**d. *When* (Kapan)**

Kapan momentum atau situasi kunjungan yang paling ideal bagi audiens untuk mengonsumsi informasi tersebut?

**e. *Why* (Kenapa)**

Mengapa terjadi kesenjangan dalam penyampaian informasi sejarah di lapangan saat ini, sehingga memicu kejenuhan dan memerlukan solusi berupa perancangan media komunikasi visual baru?

**f. *How* (Bagaimana)**

Bagaimana strategi komunikasi visual dan pendekatan interaktif (*paper engineering*) yang efektif untuk mengemas kompleksitas data teknis perkeretaapian menjadi media edukasi yang menstimulasi aspek kognitif dan emosional audiens?

## 2. Metode *Design Thinking*

Penelitian perancangan Buku Kreatif Koleksi Lokomotif Museum Kereta Api Ambarawa menggunakan pendekatan *Design Thinking*. *Design Thinking* dipilih karena mampu mengakomodasi proses kreatif, problem solving, serta menempatkan kebutuhan pengguna sebagai fokus utama dalam perancangan. Metode ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Melalui pendekatan ini, proses merancang tidak lagi hanya berorientasi pada hasil akhir visual yang estetis. Proses eksplorasi mendalam ini, menurut Brown (2009:18), berfungsi untuk memastikan bahwa narasi sejarah dan fitur interaktif dalam buku kreatif selaras dengan kapasitas kognitif serta pengalaman emosional pengguna.

### a. *Empathize*

Tahap awal ini dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik, kebutuhan, pengalaman, serta harapan dari target audiens selaku pengunjung Museum Kereta Api Ambarawa. Pengumpulan data awal direncanakan melalui observasi lapangan, studi literatur, serta penyebaran kuesioner kepada sampel pengunjung (pelajar usia 10–15 tahun). Melalui tahap ini, perancang mencari data riil mengenai bagaimana audiens berinteraksi dengan informasi koleksi museum serta kendala apa saja yang mereka hadapi selama kunjungan, guna memperoleh pemahaman empati yang mendalam.

### b. *Define*

Pada tahap ini, seluruh data hasil observasi dan kuesioner yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk merumuskan akar permasalahan (*core problem*). Masalah yang disintesis berfokus pada bagaimana mengemas materi sejarah koleksi lokomotif peninggalan masa lampau di Museum Kereta Api Ambarawa ke dalam sebuah konsep media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu memicu keterlibatan aktif audiens muda. Rumusan masalah

yang objektif ini nantinya akan menjadi dasar utama dalam menetapkan batasan perancangan.

**c. Ideate**

Setelah akar permasalahan ditetapkan, tahap ini digunakan untuk melakukan eksplorasi ide, penentuan alternatif media, dan pengembangan konsep komunikasi visual. Proses *brainstorming* dan *mind mapping* akan diterapkan untuk melahirkan berbagai gagasan kreatif, mulai dari pemilihan jenis media yang representatif, penyusunan struktur konten, gaya ilustrasi, tipografi, hingga visualisasi tata letak (*layout*) yang sesuai dengan karakter pesan dan preferensi target audiens.

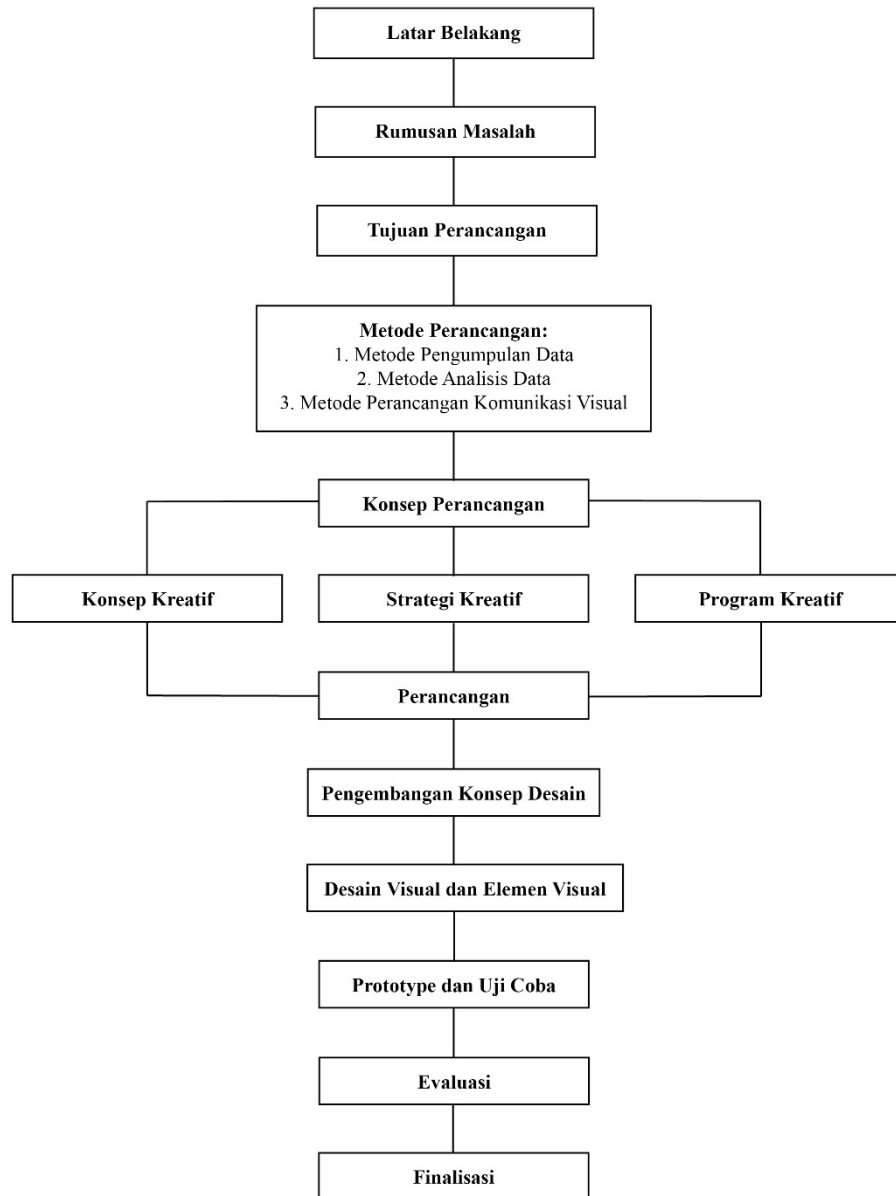
**d. Prototype**

Gagasan dan jenis media terbaik yang telah terpilih pada tahap sebelumnya akan diwujudkan ke dalam bentuk fisik atau rupa. Proses ini mencakup pembuatan sketsa manual, pengembangan aset visual, penyusunan dummy atau prototipe awal, hingga uji coba mekanisme interaksi fisik pada media. Pembuatan prototipe ini bertujuan untuk memvisualisasikan konsep abstrak menjadi bentuk nyata yang dapat dievaluasi secara teknis.

**e. Test**

Tahap akhir dari metode ini adalah mengujicobakan prototipe media yang telah dibuat kepada target audiens serta ahli materi. Evaluasi dan umpan balik (*feedback*) yang diperoleh dari uji coba ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan final, sehingga produk komunikasi visual yang dihasilkan benar-benar efektif, komunikatif, dan siap diproduksi.

## I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika perancangan buku kreatif koleksi lokomotif  
Museum Kereta Api Ambarawa  
Sumber: Farid Ardhian Maulana, 202