

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Merujuk pada rumusan masalah yang dipaparkan pada Bab I mengenai perancangan buku kreatif koleksi lokomotif Museum Kereta Api Ambarawa, hal tersebut telah terjawab melalui terbitnya buku kreatif “Di Balik Megahnya Stasiun Willem I” dan “Legenda Yang Istirahat”. Buku ini hadir sebagai bagian dari aktivasi di Museum Kereta Api Ambarawa untuk memperkenalkan sejarah lini masa museum sekaligus ragam koleksi lokomotif uap maupun diesel dengan pendekatan visual.

1. Dinamika Lapangan dan Adaptasi Proses Perancangan

Dalam eksekusi nyatanya, proses perancangan buku kreatif ini menghadapi berbagai tantangan operasional dan teknis yang menuntut adaptasi strategi di lapangan. Pada tahap pralapangan, kendala birokrasi dalam pengurusan surat pengantar riset memakan waktu hingga satu bulan, yang secara langsung berdampak pada efisiensi waktu kerja. Hambatan ini diperparah oleh keterbatasan akses data sejarah dan kelangkaan foto arsip perkeretaapian di Museum Kereta Api Ambarawa sendiri dan lembaga domestik seperti ANRI (Arsip Nasional Republik Indonesia) yang kurang lengkap. Sebagai solusi, dilakukan perluasan penelusuran secara mandiri melalui repositori digital dan laman arsip Belanda guna menjaga keaslian data yang digunakan sebagai jangkar realitas (*anchoring reality*) pada buku.

Selanjutnya pada tahap eksekusi fisik, ditemukan perbedaan teknis antara hasil *dummy* dengan produk akhir, terutama pada kekuatan jilid benang dan ketepatan presisi fitur *paper engineering*. Hal ini diatasi dengan melakukan penyesuaian ulang pada teknik penjilidan serta mengalihkan material mekanik interaktif dari kertas HVS ke kertas BC demi menjamin durabilitas taktil saat buku dioperasikan secara intensif oleh pengunjung museum.

Berdasarkan berbagai kendala yang dihadapi selama proses realisasi proyek, terdapat beberapa saran strategis yang dapat diterapkan untuk pengembangan atau replikasi riset serupa di masa mendatang. Pertama, terkait manajemen waktu dan birokrasi, pengurusan perizinan administrasi serta koordinasi dengan lembaga arsip sebaiknya dilakukan jauh sebelum lini masa proyek inti dimulai (*pre-project planning*), disertai dengan pembuatan daftar inventarisasi repositori internasional sejak awal sebagai langkah mitigasi kelangkaan data domestik. Kedua, pada aspek teknis produksi, disarankan untuk melakukan uji coba material secara berkala sejak tahap awal *dummy*, serta membangun komunikasi yang lebih intensif dengan pihak vendor percetakan. Penggunaan material dengan gramasi tinggi seperti kertas BC terbukti cukup efektif untuk fitur interaktif, sehingga penggunaan material dapat dikembangkan lagi dengan jenis kertas dan gramasi yang lebih tebal demi menghindari inkonsistensi pada produk akhir.

2. Hasil Evaluasi Ahli Sejarah

Media ini telah melalui tahap uji coba bersama Yoga Cokro Prawiro sebagai penulis sejarah kereta api serta railfans (penggemar kereta api). Berdasarkan hasil uji coba dan wawancara mendalam bersama narasumber ahli, buku kreatif ini dinilai berhasil menghadirkan diferensiasi produk yang kuat melalui pendekatan visual yang segar dan interaktif, sekaligus menghindari penyajian data teknis yang kaku. Implementasi elemen *pop-up* dan *paper engineering* terbukti efektif sebagai inovasi fitur yang mampu mendobrak stigma membosankan dalam belajar sejarah menjadi sebuah pengalaman taktil yang menyenangkan. Dari segi konten dan estetika, media ini dinilai sukses merepresentasikan 75% sejarah perkeretaapian nasional yang dikemas secara ringkas dan fokus pada konteks Museum Ambarawa. Visualisasi desain serta gaya ilustrasinya pun dinilai sangat autentik dalam menangkap esensi era kolonial serta membangun *mood* nostalgia yang kuat bagi pembaca.

Lebih lanjut, narasumber menyatakan bahwa pembagian buku ke dalam format dua seri dan penggunaan sistem *chapter* sangat efektif dalam menjaga fokus, memecah kepadatan informasi, serta berfungsi sebagai alternatif pengarsipan sejarah yang valid melalui jalur kreatif. Meskipun demikian, terdapat beberapa catatan optimasi untuk pengembangan media ke depan. Pada aspek konten, diperlukan kedalaman informasi yang lebih spesifik pada bagian lokomotif diesel hidrolik dengan tetap menyesuaikan kapasitas imajinasi audiens remaja awal (12–15 tahun). Selain itu, narasumber menyarankan penambahan kuantitas ilustrasi yang bersifat "ringan" namun informatif, guna mempermudah audiens dalam menangkap esensi konteks sejarah secara cepat tanpa harus terbebani oleh narasi teks yang terlalu berat.

3. Hasil Uji Coba Target Audiens

Sedangkan hasil uji coba langsung terhadap sampel target audiens, media ini dinilai sangat efektif dari aspek visual, estetika, dan ergonomi fisik. Kombinasi antara ilustrasi manual dan foto arsip berhasil membangun atmosfer nostalgia yang merepresentasikan suasana era kolonial secara kuat di mata audiens. Selain itu, dimensi fisik buku yang dirancang secara ergonomis terbukti memberikan kenyamanan ekstra ketika audiens membaca serta membedah lembar demi lembar materi. Dari segi kematangan konten, alur penyampaian data yang disusun secara kronologis sangat membantu audiens memahami narasi sejarah secara runtut dan mudah terhubung dengan isi cerita. Buku ini pun sukses memberikan wawasan baru yang mengedukasi mereka mengenai sejarah Stasiun Willem I serta aspek teknis cara kerja lokomotif serta menyajikan fakta-fakta menarik di dalamnya.

Pada aspek pengalaman interaktif, integrasi fitur mekanik dan elemen taktil seperti sisipan arsip foto fisik terbukti signifikan meningkatkan keterlibatan audiens sepanjang membaca. Kehadiran elemen fisik tersebut berhasil mengubah peran mereka dari pembaca pasif menjadi eksplorator aktif yang terlibat langsung dengan media. Lebih jauh lagi, halaman-halaman interaktif dalam buku ini mampu memberikan jeda baca

yang rekreatif sekaligus menstimulasi antusiasme serta semangat belajar audiens remaja awal untuk mengeksplorasi materi sejarah perkeretaapian secara lebih mendalam.

B. Saran

Berdasarkan proses perancangan dan hasil akhir media informasi ini, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak:

1. Bagi Peneliti

a. Pendekatan Narasi dan *Copywriting*

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi gaya penceritaan sejarah yang lebih bervariasi agar tidak terpaku pada satu sudut pandang saja. Jika saat ini narasi berfokus pada fakta kronologis, peneliti berikutnya bisa mencoba teknik narasi dari sisi 'saksi mata', misalnya melalui sudut pandang tokoh sejarah atau bahkan penggambaran suasana di masa lalu yang lebih hidup. Hal ini bertujuan agar pembaca remaja tidak hanya sekadar tahu angka dan tahun, tetapi juga bisa membayangkan peristiwa yang terjadi. Dengan mencoba berbagai perspektif narasi sejarah, diharapkan informasi yang disampaikan menjadi lebih mendalam dan mampu membawa pembaca masuk ke dalam suasana zaman tersebut secara lebih imersif.

b. Pengembangan Media Interaktif Digital

Perancangan ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* (AR). Peneliti selanjutnya dapat mencoba menghidupkan ilustrasi lokomotif seri menjadi model 3D yang dapat berinteraksi dengan buku fisik melalui perangkat *smartphone*.

c. Eksperimen Visual dan Teknik Ilustrasi

Peneliti dapat mencoba menerapkan gaya visual selain *vintage-industrial* untuk membandingkan efektivitas penyampaian pesan sejarah kepada audiens muda. Eksperimen dengan teknik

pewarnaan digital yang lebih dinamis atau gaya ilustrasi kontemporer lainnya dapat menjadi peluang riset yang menarik.

d. Eksplorasi *Paper Engineering*

Mengingat buku ini menggunakan banyak mekanisme interaktif, disarankan bagi desainer berikutnya untuk melakukan riset material dan teknik yang lebih mendalam. Pengujian terhadap berbagai jenis gramasi kertas dan teknik potong (*die-cut*) sangat diperlukan untuk memastikan durabilitas mekanisme *pop-up* atau *pull-tab* saat digunakan secara intensif oleh target audiens remaja.

2. Bagi Museum dan Instansi Terkait

a. Disverifikasi Media Informasi

Disarankan bagi pengelola museum untuk mulai beralih dari pola komunikasi searah menuju media informasi yang bersifat *tactile-learning* (pembelajaran berbasis sentuhan). Implementasi media *hands-on* seperti buku kreatif atau modul interaktif dapat menjadi instrumen vital dalam memecah kebekuan informasi sejarah, sehingga mampu menarik minat serta meningkatkan retensi memori pengunjung dari kalangan generasi muda.

b. Sinergi dan Kolaborasi Multisektoral

Pihak museum perlu menjalin kerja sama yang lebih intensif dengan praktisi desain, akademisi, dan komunitas sejarah untuk memperbarui cara penyampaian konten. Melalui kolaborasi ini, museum dapat secara rutin menyelenggarakan lokakarya atau pameran temporer yang memanfaatkan media kreatif hasil riset terbaru, sehingga museum tetap relevan dengan perkembangan tren komunikasi visual.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ambrose, G., & Harris, P. (2008). *The Production Manual: A Graphic Design Handbook*. AVA Publishing.
- Birmingham, D. (2006). *Pop-Up Design and Paper Mechanics*. Guild of Master Craftsmans Publications.
- Black, A., Luna, P., Lund, O., & Walker, S. (2014). *Information Design: Research and Practice*. Routledge.
- Bluemel, N. L., & Taylor, R. H. (2012). *Pop-Up Books: A Guide for Teachers and Librarians*. Libraries Unlimited.
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperBusiness.
- Carr, E. H. (1961). *What is History?*. Macmillan Publishers.
- De Bono, E. (1970). *Lateral Thinking: Creativity Step by Step*. Harper & Row.
- Effendy, O. U. (2003). Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi. *PT Citra Aditya Bakti*.
- Gani, M. (1978). *Kereta Api Indonesia*. Jakarta: Departemen Penerangan Republik Indonesia.
- Haslam, A. (2006). *Book Design*. Laurence King Publishing.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Edward Arnold.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design: The New Basics (2nd ed.)*. Princeton Architectural Press.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.
- Prayogo, Y. B., Prabowo, Y. S., & Radityo, D. (2017). *Sejarah Kereta Api Indonesia: Sejarah Lokomotif Uap*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher.
- Prayogo, Y. B., Prabowo, Y. S., & Radityo, D. (2023). *Merekam Jejak Lokomotif Diesel di Indonesia*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Pusat Pelestarian, P. dan D. A. (2015). *Selayang Pandang Sejarah Perkeretaapian Indonesia 1867—2014*. PT Kereta Api Indonesia (Persero).
- Rustan, S. (2008). *Layout: Dasar & Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan. (2017). Sekretariat Negara.

Wb, I. (2007). *Anatomi Buku*. Kolbu.

Widoyoko. (2024). *De Bergkoningin*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

Jurnal

Burton, R. D. (2008). Newsletter of The Movable Book Society: Volvelles. *Movable Stations*, 16(4), 18.

Crupi, G. (2019). Volvelles of knowledge. Origin and development of an instrument of scientific imagination (13th-17th centuries). *JLIS.it*, 10(2), 1–27. <https://doi.org/10.4403/jlis.it-12534>.

Hanum, Farida & Saragih, Marice. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal Of Applied Linguistics*, 2(1), 56-58.

Jufri, D, Samsudin, S.A. (2023). An Exploration Of Participants Views And Experiences of Cultural Museums And Their Challenges. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 21(2), 141-151.

Limanto, D.A, & Bangsa, P.G. (2015). Perancangan Buku Pembelajaran Interaktif Sejarah Peringatan Hari – Hari Perjuangan Nasional Untuk Anak Usia 6 – 11 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 1-12.

Mangen, A. (2008). Hypertext fiction reading: Haptics and immersion. *Journal of Research in Reading*, 31(4), 404–419. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9817.2008.00380.x>.

Novitasari, S, Hermansyah & Noviati. (2022). Pengembangan Media Lift the Flap Book Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 209-215.

Rahman, A. (2024). Penerapan Teknologi Rel Kereta Api di Sumatera Barat. *Jurnal Analisis Sejarah*, 14(2), 63-68.

Spence, C. (2011). Crossmodal correspondences: A tutorial review. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 73(4), 971–995. <https://doi.org/10.3758/s13414-010-0073-7>.

Skripsi

- Hasanah, U. (2019). *Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu* [Skripsi Thesis]. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Nuri, S. R. (2017). *Perancangan Buku Kreatif Tentang Pengenalan Meditasi Bagi Anak Muda* [Skripsi Thesis]. Universitas Katolik Soegijapranata.
- Ridwan, I. N. (2015). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Dan Perkembangan Perkeretaapian Di Indonesia* [Skripsi Thesis]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Wati, A. S. (2020). *Perancangan Buku Pop-Up Tentang Kereta Api Di Indonesia Untuk Anak-Anak* [Skripsi Thesis]. Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Website

- Dewantari, A. A. (2014). *Sekilas tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan Movable Book* [Website]. Desain Grafis Indonesia. <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>
- International Council of Museums. (2022). *Museum Definition* [ICOM Website]. ICOM. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- Oxford English Dictionary*. (2023). Oxford University Press. <https://www.oed.com/museum>
- Seiler, B. (2010). *Java & Sumatra: The Last Great Steam Show on Earth*. FarRail Tours. <https://www.farrail.net/pages/touren-engl/java+sumatra-steam-2010.php>