Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Mgr. Albertus Soegijapranata, SJ. adalah uskup Semarang sekaligus uskup pribumi pertama di Indonesia. Hidup pada masa penjajahan, ia banyak dikenal dalam melakukan upaya untuk mempertahankan kemerdekaan. Karena jasanya, ia dimakamkan di Makam Pahlawan Semarang dan diangkat oleh Ir. Soekarno sebagai pahlawan nasional. Sayangnya, kisah heroiknya ini masih belum dikenal oleh banyak orang. Adapun masyarakat yang sudah mengetahui Mgr. Soegijapranata hanya mengenalnya sebagai seorang uskup atau imam saja. Hal ini disayangkan, karena berdasarkan hasil wawancara bersama Romo Aloysius Budi Purnomo selaku Romo *Campus Ministry* UNIKA Soegijapranata, banyak nilai-nilai moral dan persaudaraan yang dapat kita ambil dari sosok beliau.

Dari observasi yang telah dilakukan, penulis menemukan bahwa kisah Mgr. Albertus Soegijapranata ini telah dipublikasikan ke beberapa buku. Namun buku-buku ini memiliki teks yang panjang dengan jumlah gambar yang sedikit sehingga tidak sesuai dengan selera anak-anak. Kisah beliau juga pernah dibuatkan film berjudul "Soegija" oleh Garin Nugroho pada tahun 2012. Namun, terdapat beberapa tokoh lain pada cerita yang dinilai menutupi Romo Soegija sebagai pemeran utama (Laowo, 2017). Maka dari itu, penulis merancang buku ilustrasi interaktif *paper engineering* yang merupakan buku favorit dari anak-anak berumur 8-11 tahun berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan.

Penulis menggunakan metodologi perancangan desain Lauer dan Pentak (2007) serta Haslam (2006) untuk metodologi perancangan buku. Dengan *big idea* bertajuk "Aurora dalam Perang, Pengisi Candramawa Perbedaan", Mgr. Soegijapranata digambarkan sebagai sosok pembawa perubahan dalam situasi yang hitam putih. Konsep ini diterapkan pada elemen-elemen visual dalam buku. Terdapat dua palet warna yang penulis gunakan, yaitu *color palette* cerah dan

color palette gelap. Seiring bertambahnya halaman, *color palette* dengan warna cerah akan bertambah dan *color palette* berwarna gelap akan berkurang untuk menggambarkan sosok Mgr. Soegijapranata sebagai pembawa terang. Pribadi beliau yang berani dan kuat digambarkan juga pada penggunaan *font* yang tebal dan tegas. Untuk ilustrasi, penulis menggunakan *style* komik yang merupakan *style* favorit anak-anak berdasarkan data kuesioner yang telah didapatkan. Dalam menentukan bagian interaksi, penulis menggunakan mekanisme berjenis *multiple mechanisms* menurut Dyk dan Hewitt (2007) yang diletakkan pada halaman-halaman buku sesuai dengan alur cerita. Mekanisme pada buku dibuat dari ukuran kecil ke besar untuk menggambarkan sosok Mgr. Soegijapranata sebagai seorang pembawa perubahaan.

5.2 Saran

Penulis mendapatkan beberapa hal yang kiranya dapat digunakan sebagai masukan kepada pembaca dan juga kepada penulis sendiri apabila akan melaksanakan perancangan buku ilustrasi interaktif.

Pengumpulan data metodologi penelitian sangat berpengaruh pada proses perancangan karya. Penulis menyebarkan kuesioner kepada komunitas yang sesuai dengan target sasaran, yaitu sekolah dasar yang berlokasi di daerah Jabodetabek. Dengan melakukan hal ini, data yang penulis dapatkan menjadi lebih akurat. Adapun penyebaran ini dapat dimaksimalkan jika dilakukan di lebih dari satu sekolah, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih cepat didapatkan.

Menentukan target demografis sangatlah berpengaruh terhadap kejelasan perancangan karya yang dibuat. Dengan merancang buku ilustrasi interaktif mengenai pahlawan nasional, maka target sasaran agama yang dituju adalah semua agama di Indonesia. Penulis menyarankan agar untuk konten buku, penggunaan kata seperti uskup, monsinyur, dan istilah Katolik lainnya dikurangkan ataupun diganti agar isi buku dapat dimengerti oleh semua agama. Selain itu, penulis juga menyarankan untuk mengganti nama dari “Mgr. Albertus Soegijapranata” menjadi “Soegija” saja agar lebih mudah diingat oleh pembaca.

Dengan menggunakan berbagai sumber seperti dari hasil observasi dan menanyakan saran langsung kepada narasumber wawancara, penulis mendapatkan banyak informasi lengkap untuk isi konten buku. Adapun penulis menyarankan untuk melakukan pengecekan ulang kepada narasumber yang bersangkutan kembali setelah buku selesai dibuat. Verifikasi ini mencakup kebenaran data tanggal-tanggal penting, ilustrasi anak yang ada dalam buku, serta penggunaan kata-kata yang lebih umum digunakan pada buku anak-anak. Pemeriksaan ini bertujuan agar tidak adanya kesalahan informasi yang ada pada hasil karya.

Dalam membuat buku interaktif berbasis *paper-engineering*, proses pencetakan buku dilakukan lebih awal. Dengan demikian, penulis memiliki waktu yang cukup dalam menyiapkan mekanisme kertas untuk ditempelkan dalam buku. Adapun penulis menyarankan untuk sudah menyiapkan secara matang hasil *file* yang ingin dicetak agar tidak terjadi kesalahan warna saat dicetak.

Penulis berharap laporan ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian mengenai perancangan buku ilustrasi interaktif, terutama pada topik yang membahas tentang Mgr. Albertus Soegijapranata dan pahlawan nasional.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA