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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan buku tentang fiksi ilmiah Indonesia didasari kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat akan fiksi ilmiah Indonesia walaupun fiksi ilmiah merupakan sebuah *genre* buku Indonesia yang sudah ada sejak tahun 1960'an. Mayoritas menganggap fiksi ilmiah sebagai *genre* luar negeri dan tidak mengenal karya fiksi ilmiah Indonesia. Hal ini dibuktikan penulis melalui wawancara pada pihak-pihak yang bergerak di bidang fiksi dan fiksi ilmiah serta melalui survey pendahuluan pada pasar. Tenggelamnya fiksi ilmiah Indonesia pada pasar juga membuat *genre* tersebut kurang populer di antara penulis dan penerbit, sehingga sebuah dorongan pada popularitas fiksi ilmiah Indonesia akan berdampak positif bagi konsumen maupun produsen. Hal tersebut dapat dicapai dengan merancang sebuah buku tentang fiksi ilmiah Indonesia yang ditujukan pada kalangan pencinta buku. Dengan konten yang membahas sejarah dan keunikan fiksi ilmiah Indonesia, buku tersebut dapat menjadi sumber informasi dan referensi yang membantu mengenalkan fiksi ilmiah Indonesia pada pembaca dan membantu mereka menemukan judul fiksi ilmiah Indonesia yang mereka sukai.

Untuk merancang buku tentang fiksi ilmiah Indonesia penulis harus menghadirkan kesan canggih dan futuristik yang identik dengan teknologi tinggi pada sebuah buku tercetak yang merupakan media yang relatif primitif. Hal tersebut dicapai dengan menggunakan pendekatan desain yang beracuan pada media digital

dan dengan melakukan eksplorasi bahan dan teknik produksi khusus. Visual yang digunakan menciptakan kesan dan nuansa dunia fiksi ilmiah masa depan yang sering ditemui *target audience* pada film dan game. Kesan canggih yang dihasilkan diperkuat dengan pengunaan bahan dan teknik produksi yang membuat buku memiliki dimensi interaksi tambahan dan menjadi berbeda dari buku pada umumnya.

Desain *layout* halaman buku dibuat menyerupai tampilan layar *interface* grafis yang identik dengan fiksi ilmiah bagi *target audience*. Penulis menggunakan teks dengan huruf bergaya *techno*-futuristik dan elemen desain lainnya pada bidang halaman berbentuk geometris khusus yang identik dengan tampilan *interface* fiksi ilmiah. Elemen desain disusun menggunakan *grid modular* yang fleksibel dan rapi. Skema warna mennggunakan warna-warna yang paling mencirikan tampilan layar dalam fiksi ilmiah. Pada bagian-bagian buku yang sesuai, penulis menerapkan tiga aspek visual yang membuat tampilan layar fiksi ilmiah unik, yaitu: *glow*, transparansi, dan susunan yang berlapis (*multi-layered*).

Pada halaman-halaman yang sesuai, penulis menggunakan bahan plastik mika untuk menciptakan halaman transparan dan visual yang berlapis. Tinta perak digunakan untuk menciptakan kesan berteknologi tinggi dan efek menyala yang lebih kuat dari *glow*. Sesuai dengan kebutuh konten, penulis menggunakan *paper engineering* sederhana seperti *flaps* dan *gatefold*.

Seluruh proses desain yang dilakukan penulis melalui tahap *trial-and-error* dan revisi berkali-kali. Hal tersebut memastikan desain yang dihasilkan sesuai

dengan target dan konten, dengan hasil akhir sebuah buku tetang fiksi ilmiah Indonesia yang dapat membuat pembaca tertarik dengan dunia fiksi ilmiah Indonesia dan memandu mereka dalam dunia tersebut.

5.2. Saran

Selama 50 tahun terakhir fiksi ilmiah karya penulis Indonesia telah mewarnai dunia sastra Indonesia. Berbagai penulis terus berkarya dan menerbitkan karya fiksi ilmiah. Sebagai sebuah buku yang merupakan dokumentasi sejarah dan perkembangan fiksi ilmiah Indonesia, informasi yang terkandung dalam buku yang penulis rancang harus selalu diperbaharui untuk mengakomodasi karya-karya fiksi ilmiah Indonesia yang terbaru. Oleh karena itu, menurut penulis pengembangan suatu portal informasi yang yang bersifat digital merupakan hal yang baik. Informasi dalam portal tersebut dapat terus ditambah untuk mendata hal-hal baru atau yang lebih mendalam tentang fiksi ilmiah Indonesia yang tidak perlu atau bisa dibahas dalam buku. Sebagai sebuah media digital, portal tersebut juga dapat berintegrasi dengan media online lainnya. Dengan adanya kombinasi buku dan portal informasi tersebut, penulis berharap masyarakat akan lebih menyuarakan pendapatnya tentang fiksi ilmiah. Hal tersebut akan membuat kesadaran masyarakat akan fiksi ilmiah Indonesia meningkat dan membuat dunia fiksi ilmiah Indonesia semakin hidup.

Dalam melakukan perancangan buku, penulis bertujuan utama mengenalkan fiksi ilmiah Indonesia. Karena hal itu, pembahasan yang terdapat dalam buku bersifat relatif singkat dan tidak mendalam. Topik seperti sejarah dan unsur-unsur budaya lokal pada fiksi ilmiah Indonesia memiliki potensi besar untuk

dibahas secara lebih dalam. Bagi pembaca yang telah menemukan dunia fiksi ilmiah Indonesia yang baru, informasi tersebut mungkin merupakan sesuatu yang dicari. Bila kedepannya dihasilkan buku yang membahasnya secara menarik, buku tersebut dapat melengkapi hasil usaha penulis dan tentunya akan berdampak baik bagi dunia fiksi ilmiah Indonesia.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA