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.

PERANCANGAN BUKU TENTANG

FIKSI ILMIAH INDONESIA

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nama : Rabin Joseph Gosal

NIM : 14120210285

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rabin Joseph Gosal

NIM : 14120210285

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN BUKU TENTANG FIKSI ILMIAH INDONESIA

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 25 Juni 2018

Rabin Joseph Gosal

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU TENTANG

FIKSI ILMIAH INDONESIA

Oleh

Nama : Rabin Joseph Gosal

NIM : 14120210285

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

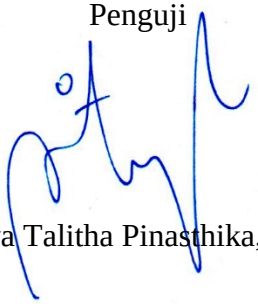
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 13 Juli 2018

Pembimbing

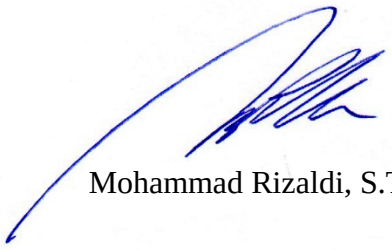
Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Penguji



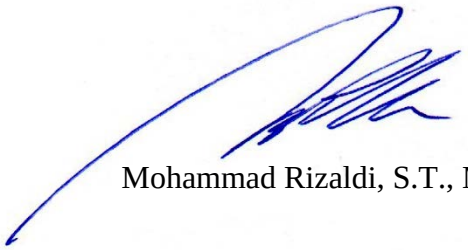
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Ketua Sidang



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Sejak kecil penulis merupakan anak yang suka membaca novel. Salah satu jenis novel yang paling disukai adalah fiksi ilmiah. Beberapa tahun lalu, penulis menemukan bahwa ternyata ada fiksi ilmiah karya penulis lokal, dan ceritanya tidak kalah dengan fiksi ilmiah luar. Sejak itu, penulis terus berpikir, "Kenapa *genre* ini tidak populer di Indonesia? Kenapa sedikit sekali penulis lokal yang membuat buku fiksi ilmiah?"

Ketika penulis menghadapi tugas akhir, penulis merasa bahwa ini adalah topik yang menarik untuk diangkat. Orangtua penulis, yang juga memiliki latar belakang pendidikan desain, pernah berpesan, bahwa nanti jangan asal memilih topik tugas akhir. Topik yang baik adalah topik yang memiliki tujuan mulia, dan penulis rasa, ini adalah topik yang sesuai. Setiap hari, kata-kata yang para novelis curahkan dari hati mereka membawa kebahagiaan ke dalam hati para pembaca. Bila fiksi ilmiah Indonesia ini juga bisa lebih mengembangkan sayapnya seperti *genre* lainnya tentu akan banyak orang yang merasakan dampak positifnya.

Dengan merancang buku tentang fiksi ilmiah Indonesia, penulis berusaha untuk mengenalkan masyarakat pembaca Indonesia tentang dunia-dunia baru yang diciptakan para penulis Indonesia ini. Penulis sendiri juga merasakan sulitnya menemukan judul-judul fiksi ilmiah Indonesia, sehingga penulis juga membuat buku yang dapat memudahkan mereka menemukan cerita yang sesuai dengan selera mereka.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Setelah menyelesaikan tugas akhir ini, penulis merasa perlu berterimakasih pada pihak-pihak berikut yang telah membantu penulis:

1. Tuhan yang Maha Esa, untuk telah memberikan kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. sebagai ketua program studi DKV UMN yang telah memungkinkan penulis untuk melaksanakan proses perkuliahan sampai selesai dengan tugas akhir ini dan karena telah menuntun di sidang judul, kelas seminar, dan sidang akhir.
3. Dosen pembimbing penulis, Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds. yang sudah memberikan banyak masukan yang berguna dan telah membuat setiap sesi bimbingan menjadi waktu yang menyenangkan
4. Falissa Putri, Oni Suryaman, Teddy Kusuma, dan Christina Udiani yang telah bersedia memberikan waktunya untuk dihubungi dan berdisuksi tentang tugas akhir saya.
5. Salma Safia, teman-teman dekat, dan teman-teman satu bimbingan yang telah bersama menghadapi suka dan duka pengerjaan tugas akhir ini.
6. Ayah dan ibu penulis yang senatiasa mendukung segala usaha saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Tangerang, 29 Juni 2018

Rabin Joseph Gosal

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

ABSTRAKSI

Fiksi ilmiah bukan merupakan *genre* literatur yang baru di Indonesia. Buku fiksi ilmiah pertama karya penulis Indonesia diterbitkan pada tahun 1968, tetapi sampai sekarang banyak yang tidak tahu akan adanya fiksi ilmiah Indonesia. Walaupun jumlahnya relatif sedikit, penulis Indonesia terus menerbitkan karya fiksi ilmiah. Namun *genre* tersebut dikenal sebagai *genre* luar negeri. Dengan merancang buku tentang fiksi ilmiah Indonesia, kesadaran masyarakat akan fiksi ilmiah Indonesia dapat ditingkatkan. Selain mengenal bahwa fiksi ilmiah Indonesia itu ada, masyarakat juga perlu referensi yang lengkap akan fiksi ilmiah yang ada, sehingga dibutuhkan sebuah sumber informasi yang meliputi katalog penerbitan dan pembahasan tentang fiksi ilmiah Indonesia. Dengan meningkatnya minat masyarakat, pasar fiksi ilmiah Indonesia dapat berkembang menjadi lebih besar dan lebih hidup.

Kata kunci: perancangan buku, fiksi ilmiah, fiski sains, *science fiction*, sci-fi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Science fiction is not a new genre in Indonesian literature. The first Indonesian sci-fi was published in 1968, but until now many still don't know of the existence of Indonesian sci-fi. Even though the numbers are relatively low, Indonesian writers do still publish sci-fi works, but these are overshadowed by translated titles as sci-fi is still considered a western genre. By designing a book about Indonesian sci-fi, public awareness could be raised. To support their interest, the public needs a source of information about published Indonesian sci-fi, encompassing discussions of the genre and a catalog of published works. A raise in public awareness of Indonesian scif-fi would create a raise in demand which, in turn, would result in a better development of Indonesian sci-fi.

Keywords: book design, science fiction, sci-fi

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT II

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR IV

KATA PENGANTAR V

ABSTRAKSI VII

***ABSTRACT* ..... VIII**

DAFTAR ISI IX

DAFTAR GAMBAR XII

DAFTAR TABEL XVI

DAFTAR LAMPIRAN XVII

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Rumusan Masalah 2

1.3. Batasan Masalah 2

1.4. Tujuan Tugas Akhir 3

1.5. Manfaat Tugas Akhir 3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5

2.1. Buku 5

2.1.1. Definisi dan Fungsi Buku 5

2.1.2. Jenis Buku 5

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.1.3. Komponen Buku 6
2.1.4. Struktur Halaman Buku 12
2.1.5. Desain Buku 16
2.1.6. Produksi Buku 21
2.2. Infografis 27
2.2.1. Definisi dan Fungsi 27
2.2.2. Penyajian Informasi dalam Infografis 28
2.3. Desain Visual Fiksi Ilmiah 30
BAB III METODOLOGI 33
3.1. Metodologi Pengumpulan Data 33
3.1.1. Observasi 33
3.1.2. Studi Pustaka 40
3.1.3. Wawancara 48
3.1.4. Survey 55
3.1.5. Studi Ekisting 59
3.2. Metodologi Perancangan 71
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS 74
4.1. Perancangan Buku 74
4.1.1. Konsep Umum Perancangan 75
4.1.2. Perancangan Format Buku 77
4.1.3. Perancangan Alur Buku 80
4.1.4. Perancangan *Layout* Buku 84

4.1.5. Perancangan Warna Buku 99
4.1.6. Perancangan Elemen Visual Pendukung pada Buku 102
4.1.7. Perancangan *Cover* Buku 105
4.1.8. Perancangan Tipografi Buku 106
4.2. Analisis 112
4.3. Perancangan Media Promosi dan *Merchandise* 122
4.4. Rincian Biaya 126
BAB V PENUTUP 129
5.1. Kesimpulan 129
5.2. Saran 131
DAFTAR PUSTAKA XVIII
LAMPIRAN XXI

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. *Book block* 8
Gambar 2.2. *Page* 10
Gambar 2.3. *Grid* 12
Gambar 2.4. Klasifikasi *typeface* 19
Gambar 2.5. *Grid* berdasarkan geometri 20
Gambar 2.6. *Grid* berdasarkan pengukuran 20
Gambar 2.7. *Grid* modular 21
Gambar 2.8. Warna *Additive* dan *Subtractive* 24
Gambar 2.9. Jenis *binding* 26
Gambar 2.10. Jenis dan fungsi infografis 29
Gambar 2.11. *Typeface* pada desain *interface* fiksi ilmiah 30
Gambar 2.12. Spektrum warna pada desain *interface* fiksi ilmiah 31
Gambar 3.1. Beberapa buku fiksi ilmiah Indonesia koleksi penulis 34
Gambar 3.2. Buku yang sejenis di pasaran 38
Gambar 3.3. Wawancara bersama Retno Kristy 48
Gambar 3.4. Wawancara bersama Teddy W. Kusuma 50
Gambar 3.5. Wawancara bersama Oni Suryaman 52
Gambar 3.6. Wawancara bersama Falissa Putri 54
Gambar 3.7. Pengetahuan masyarakat tentang fiksi ilmiah 56
Gambar 3.8. Judul fiksi ilmiah yang dikenal masyarakat 57
Gambar 3.9. Minat masyarakat akan fiksi ilmiah Indonesia 58
Gambar 3.10. Media bacaan pilihan masyarakat 58

Gambar 3.11. *Cover* buku Ensiklopedia Sastra Indonesia Modern 59
Gambar 3.12. Isi buku Ensiklopedia Sastra Indonesia Modern 60
Gambar 3.13. *Cover* buku Sci-fi Chronicles 62
Gambar 3.14. Bagian dalam buku Sci-fi Chronicles 63
Gambar 3.15. *Cover* buku 500 Essential Cult Books 65
Gambar 3.16. Isi buku 500 Essential Cult Books 66
Gambar 3.17. *Cover* buku Desain Grafis Indonesia dalam
Pusaran Desain Grafis Dunia 69
Gambar 3.18. Isi buku Desain Grafis Indonesia dalam
Pusaran Desain Grafis Dunia 70
Gambar 4.1. *Mindmap* konsep 74
Gambar 4.2. Contoh bentuk *polygon* dalam *interface* fiksi ilmiah 77
Gambar 4.3 Bentuk halaman dengan semua sudut dipotong 78
Gambar 4.4. Bentuk *spread* yang terganggu 79
Gambar 4.5. Bentuk final buku 79
Gambar 4.6. *Page plan* bab I-III 81
Gambar 4.7. *Page plan* bab IV 82
Gambar 4.8. *Flatplan* buku 83
Gambar 4.9. *Modular grid* pada halaman 84
Gambar 4.10. Sketsa *digital* pertama bab 1, *spread* 1 85
Gambar 4.11. Sketsa *digital* pertama bab 1, *spread* 2 86
Gambar 4.12. Dua alternatif sketsa bergaya *interface* layar fiksi ilmiah 87
Gambar 4.13. Halaman pada bab I dengan porsi teks terlalu besar 88

Gambar 4.14. Desain *spread* halaman bab I 88
Gambar 4.15. Desain *spread* halaman bab I dengan diagram dan halaman transparan..... 89
Gambar 4.16. Contoh tampilan yang menggambarkan orbit pada fiksi ilmiah 90
Gambar 4.17. Penempatan elemen pada halaman bab II (biasa dan bebas) 91
Gambar 4.18. Penggunaan diagram teks pada bab II..... 92
Gambar 4.19. *Framing* berbentuk oval dan lingkaran pada fiksi ilmiah 92
Gambar 4.20. Desain *spread* halaman bab III bagian 1..... 93
Gambar 4.21. Desain spread timeline bab III 94
Gambar 4.22. Desain spread halaman bab III bagian 2 94
Gambar 4.23. Sketsa awal desain halaman bab 4 95
Gambar 4.24. Desain *spread* halaman bab IV dengan *flap* yang terbuka..... 96
Gambar 4.25. Desain *spread* halaman pergantian bab..... 98
Gambar 4.26. Teks sebelum dan setelah efek teleportasi 98
Gambar 4.27. Variasi palet warna pada bagian-bagian buku yang berbeda 99
Gambar 4.28. Hasil cetak warna CMYK (kiri) dan RGB (kanan)..... 101
Gambar 4.29. Contoh elemen dekoratif fiksi ilmiah..... 102
Gambar 4.30. Bagan garis..... 103
Gambar 4.31. Peta tiga dimensi 103
Gambar 4.32. Peta orbit 104
Gambar 4.33. Indikator horison 104
Gambar 4.34. Penerapan elemen dekoratif pada halaman 104
Gambar 4.35. Penanda navigasi pada pojok kanan atas halaman..... 105

Gambar 4.36. *Cover* buku dan *slipcase* dengan efek kinegram 105
Gambar 4.37. *Font* Eurostile 106
Gambar 4.38. Alternatif *font* dengan kesan fiksi ilmiah,
termasuk lima *font* yang terpilih 108
Gambar 4.39. Penggunaan huruf bertipe serif yang memberikan kesan kuno.... 109
Gambar 4.40. *Font display-type* bab I 109
Gambar 4.41. *Font display-type* bab II 110
Gambar 4.42. *Font display-type* bab III 110
Gambar 4.43. *Font display-type* bab IV 110
Gambar 4.44 *Font* yang digunakan pada *cover* 111
Gambar 4.45. Penggunaan *font pixelated* pada halaman pergantian bab..... 111
Gambar 4.46. Iklan *web banner* gramedia.com 123
Gambar 4.47. Iklan Instagram (urutan adegan video animasi) 123
Gambar 4.48. *Wobbler* 124
Gambar 4.49 *X-banner* dengan bahan transparan 124
Gambar 4.50. *Book sleeve* 125
Gambar 4.51. *Reading log* 125

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar buku fiksi ilmiah Indonesia..... 35

Tabel 4.1. Susunan konten 80

Tabel 4.2. Analisis desain halaman buku..... 112

Tabel 4.3. Analisis warna..... 118

Tabel 4.4. Analisis elemen visual pendukung..... 120

Tabel 4.5. Analisis tipografi..... 121

Tabel 4.6. Rincian biaya desain 126

Tabel 4.7. Rincian biaya produksi buku 126

Tabel 4.8. Rincian biaya promosi 127

Tabel 4.9. Rincian biaya *merchandise* 127

Tabel 4.10. Rincian harga jual buku 128

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: FORM BIMBINGAN XXI

LAMPIRAN A: FOTO *DISPLAY* TUGAS AKHIR XXIV

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA