



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.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Perancangan menggunakan metode riset campuran yang terdiri dari riset kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan metode riset campuran menghasilkan pemahaman situasi yang lebih menyeluruh ketimbang pendekatan yang murni kualitatif atau kuantitatif (Creswell, 2014). Penulis menggunakan metode kualitatif berupa observasi, studi pustaka, dan wawancara untuk menyusun konten perancangan buku. Sebagai acuan, saran, dan pengembangan perancangan, penulis menggunakan metode kualitatif observasi dan wawancara yang didukung oleh metode kuantitatif berupa survey pada *target audience* perancangan.

3.1.1. Observasi

Untuk mengumpulkan data yang berguna untuk penyusunan konten buku dan sebagai acuan perancangan, penulis melakukan observasi pada pasar buku dalam dan luar negeri.

3.1.1.1. Daftar Buku Fiksi Ilmiah Indonesia

Penulis berusaha untuk mengumpulkan data seluruh buku fiksi ilmiah yang pernah terbit di Indonesia dengan menggunakan kombinasi antara kajian pustaka dan observasi langsung di pasar penjualan buku baru dan bekas Indonesia. Metode ini merupakan metode yang sama dengan yang digunakan oleh Budiaju (1992) karena minimnya dokumentasi yang memuat data yang diperlukan.

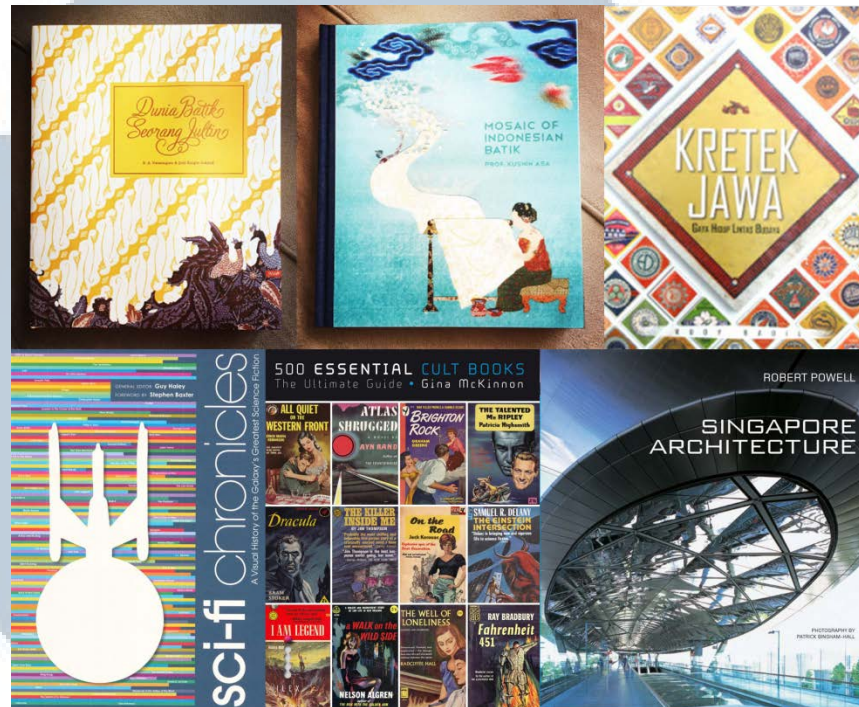
Tabel 3.1. Daftar buku fiksi ilmiah Indonesia

No.	Tahun	Judul	Pengarang
1	1968	Getaran	Djokolelono
2	1971	Terlontar ke Masa Silam	Djokolelono
3	1971	Jatuh ke Matahari	Djokolelono
4	1973	Prim dan Prim-3 dalam Petualangan Ruang Angkasa	Djokolelono
5	1980	Kamar Dua Ratus Empat Belas	Dali S. Naga
6	1981	Bintang Hitam	Djokolelono
7	1983	Petualangan ke Planet Tau Ceti	H. Zubir Mukti
8	1985	Panggung Shakespeare	Wisnu Brata
9	1985	Bencana di Planet Poa	Djokolelono
10	1985	Opera Bulu Tangkis	Titi Nguning
11	1986	Sekoci Penyelamat Antariksa	Djokolelono
12	1986	Kunin Bergolak	Djokolelono
13	1987	Pengkhianatan dari Planet Venturion	Lia Cyntia
14	1987	Sabotase di Bulan	Lia Cyntia
15	2001	Ksatria, Puteri, dan Bintang Jatuh	Dee Lestari
16	2001	Bisikan dari Langit	Galang Lufityanto
17	2002	Petir	Dee Lestari
18	2002	Narapidana Luar Galaksi	Rahmat Ali
19	2003	Satu Abad Sekejap Masa	Agnes Jessica
20	2003	Area X: Hymne Angkasa Raya	Eliza V. Handayani
21	2004	Akar	Dee Lestari
22	2004	Anomali	Santopay
23	2005	Mesin Waktu	Agnes Jessica
24	2005	Alpha Veta: Awal dari Akhir	Sulung Haryanto
25	2005	Lost in Teleporter	Tria Barmawi
26	2005	Rhadamantus The #1 Campus Hacker	Nafta S. Meika
27	2006	Transpondex	Ronny Fredila
28	2006	Hozzo: Ferres yang Hilang	I.B.G. Wiraga
29	2007	Night of Chaos	Joffry H.S.
30	2007	The Independent	Efi Arifin
31	2007	Mumi Legenda	Efi Arifin
32	2007	Cinta Andromeda	Tria Barmawi

33	2007	Goran: Sembilan Bintang Biru	Imelda A. Sanjaya
34	2008	Lanang	Yonathan Rahardjo
35	2008	Quantum Leap	Bimo & Gerry S. Nimpuno
36	2008	Orb	Galang Lufityanto
37	2008	Java Joe: Rahasia Kebangkitan Roro Jonggrang	J.H. Setiawan
38	2008	Chimera	Donny Anggori
39	2009	Kemamang	Koen Setyawan
40	2009	Giganto	Koen Setyawan
41	2009	The Otherspace	Emma Vixel
42	2009	Lacrimosa	Dinar Rahayu
43	2009	Incognito	Windhy Puspitadewi
44	2009	Konspirasi Nuklir	Jodhy P. Giriarmo
45	2009	Iluminasi	Lisa Febriyanti
46	2009	Seribu Tahun Cahaya	Mad Soleh
47	2009	Sci-fi 1.0	Ismanto Hadi Saputro (ed.)
48	2009	Menanti Pahlawan Kembali	KUMPULAN
49	2010	Betelgeuse Incident	Toba Beta
50	2010	Fantasy Fiesta 2010	KUMPULAN
51	2012		Dee Lestari
52	2012	Frea	Thee & Rien
53	2012	The Lost Java	Kun Geia
54	2013	Everyday Adventure 1	Arief Rachman
55	2014	Gelombang	Dee Lestari
56	2014	Gerbang Trinil	Riawani Elyta & Syila Fatar
57	2014	Spora	Alkadri
58	2014	Everyday Adventure 2	Arief Rachman
59	2015	Kudeta Putri Gradi	Djokolelono
60	2015	Rainbow Android	Auliasoma
61	2015	Rainbow Android: Virus Pelangi	Auliasoma

62	2015	Alpha	Nathalia Theodora
63	2015	Galaxy Andromeda	Diana Rizky M
64	2015	Stealth Galaxy: The Beginning	Muhammad Syarif Hidayat
65	2015	Planet Impian	Darso Widodo
66	2015	Konspirasi Kiamat	Darso Widodo
67	2015	Musyawaharah Ikan	Darso Widodo
68	2015	Seribu Tahun Cahaya	Lia Heliana
69	2016	Kapten Raz	Djokolelono
70	2016	Kunin Bergolak (Lagi)	Djokolelono
71	2016	Through the Limit	Vira Eka
72	2016	Intelegensi Embun Pagi	Dee Lestari
73	2017	Kepingan	Dee Lestari
74	2017	Obladimariadiabla	Muhammad Anugrah Utama
75	2017	Lucid Temptation	Loka S. Ratimaya
76	2017	Scorpia	Dini Sinta Dewi
77	2017	Lost World	Rania Thahirah
78	2017	Fearless	Queen Rex
79	2017	Stealth Galaxy: Hero	Muhammad Syarif Hidayat
80	2017	Favicon	Aminudin Azsad
81	2017	Ratu Sekop	Iksaka Banu
82	2018	Planet Biru	Djokolelono

3.1.1.2. Karakteristik Buku Sejenis



Gambar 3.2. Buku yang sejenis di pasaran

Untuk mengetahui karakteristik buku yang sesuai dengan pembahasan, penulis melakukan observasi buku sejenis yang pernah diterbitkan. Penulis mengambil beberapa contoh buku dalam dan luar negeri untuk melihat kecenderungan tampilan, penjuridan, ukuran, dan layout keseluruhan. Buku yang dijadikan contoh merupakan buku yang mengenalkan dan membahas suatu hal yang memiliki wujud fisik yang nyata. Buku terbatas pada yang menyajikan konten secara visual, sehingga merupakan sejenis dokumentasi dan eksposisi dari artefak yang ada.

Berdasarkan hasil observasi penulis, buku dengan jenis tersebut umumnya berukuran relatif besar dan memiliki format yang lebih mendekati kotak ketimbang persegi panjang seperti buku bacaan novel. Ukuran buku

bepengaruh pada penyajian gambar pada konten. Buku terkecil yang diobservasi oleh penulis berukuran 15.5 x 20 cm dan buku terbesar mencapai ukuran 25 x 31 cm. Diantaranya terdapat ukuran 24.5 x 28 cm, 24 x 29 cm, 23 x 29 dan 23 x 24 cm. Walaupun berbentuk mendekati kotak, format yang digunakan tetap persegi panjang dengan orientasi portrait.

Ukuran dan format buku berhubungan dengan layout dan penggunaan visual pada buku. Buku dengan ukuran yang lebih besar cenderung lebih memiliki *layout* yang bervariasi dan cara penyusunan visual yang lebih eksploratif. Dari segi visual pada isi, penulis menemukan bahwa kebanyakan buku tidak menggunakan *artwork* khusus. Karena buku merupakan sebuah media dokumentasi artefak visual, *layout* buku dipenuhi oleh gambar atau foto artefak visual tersebut. *Artwork* tambahan berupa ilustrasi hampir tidak digunakan. Salah satu penggunaan yang penulis temukan adalah sebagai pemisah bab dalam buku Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia.

Banyak buku dengan jenis referensi seperti yang diobservasi oleh penulis menggunakan jilid *hardcover*. Jenis jilid tersebut memberikan kesan eksklusif dan lebih kuat. Kekuatan menjadi penting karena halaman pada buku jenis tersebut sering dibuka-tutup dan ukurannya yang besar membuat buku menjadi berat. Walaupun demikian, beberapa buku seperti *Sci-fi Chronicles*, Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia, dan Kretek Jawa, juga terbit dalam edisi *softcover*. Edisi *softcover* tersebut

menggunakan jilid *perfect binding* yang tetap terlihat berkelas karena *finishing* dan kertas yang digunakan.

3.1.2. Studi Pustaka

Sebagian dari konten untuk buku didapatkan penulis melalui studi pustaka.

3.1.2.1. Definisi Fiksi Ilmiah

Definisi yang tepat untuk fiksi ilmiah merupakan hal yang terus diperdebatkan (Roberts, 2006). Setiap ahli dan penulis yang aktif di bidang fiksi ilmiah memiliki definisi tersendiri dengan konteks yang berbeda. Suvin (seperti dikutip dalam Roberts, 2006) mendefinisikan fiksi ilmiah sebagai:

“Sebuah *genre* literatur atau konstruksi verbal yang didasari oleh pemisahan dari realitas dan cara berpikir yang baru, yang menggunakan *plot device* berupa kerangka imajinatif yang berbeda dengan yang ada pada dunia nyata tempat penulis berada.”

Untuk mengarahkan definisi tersebut ke arah yang lebih ilmiah, Suvin (seperti dikutip dalam Roberts, 2006) menamakan kebaruan dan perbedaan dengan realitas pada fiksi ilmiah dengan istilah “*novum*”. *Novum* pada fiksi ilmiah merupakan sesuatu yang berakaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebuah *novum* bisa memiliki wujud fisik seperti sebuah alat atau merupakan sebuah konsep abstrak baru yang mendasari kehidupan. Roberts (2006) menambahkan bahwa sains dan teknologi pada

fiksi ilmiah memiliki arti luas yang tidak hanya berkutat dengan fenomena umum yang identik dengan I di dunia masa kini. Kebaruan yang ada dalam fiksi ilmiah didasari pada prinsip dasar IPTEK sebagai sesuatu yang bisa terus berkembang melampaui realita dan imajinasi.

Dua penulis besar fiksi ilmiah, Ray Bradbury dan Jack Williamson menjabarkan fiksi ilmiah sebagai cabang dari fiksi fantasi (Anders, 2010). Pada dasarnya fiksi ilmiah merupakan fiksi fantasi dengan pendekatan yang berbeda, yaitu sebuah pendekatan berbasis sains yang membuat fantasi dalam bentuk fiksi ilmiah memiliki basis realita dan mungkin terjadi.

Definisi fiksi ilmiah bervariasi dengan sangat besar. Diantara definisi yang ada, Spinrad (dalam Roberts, 2006) menawarkan definisi yang paling liberal dan luas “fiksi ilmiah merupakan apa saja yang diterbitkan dengan label fiksi ilmiah.”

3.1.2.2. Subgenre dalam Fiksi Ilmiah

Menurut Haley (2014) pembagian *subgenre*, merupakan hal yang subjektif dan bisa bervariasi sangat besar. Fiksi ilmiah juga banyak meminjam dari *genre* literatur lain dan suatu judul bisa menjadi bagian dari berbagai *genre*, *subgenre*, dan *sub-subgenre*. Haley (2014) menentukan 35 *subgenre* paling umum yang cukup lengkap untuk mengklasifikasi sebagian besar fiksi ilmiah yang ada:

1. *Alien invasion*

Cerita yang membahas bumi yang diserang oleh kawanan alien. Baik dalam proses penyerangannya maupun setelah diserang sebagai bumi yang sudah tidak lagi dikuasai oleh manusia.

2. *Alternative worlds*

Cerita yang membahas dunia dan peradaban selain bumi dan manusia.

3. *Apocalypse*

Cerita dengan kejadian utama suatu bencana atau kekacauan besar yang menghancurkan suatu peradaban.

4. *Creature feature*

Cerita dengan bahasan utama sebuah makhluk raksasa hasil rekayasa ilmiah.

5. *Cyberpunk*

Cerita hasil dari perkembangan teknologi informasi yang memiliki dampak yang luas pada kehidupan masyarakat. Sering kali termasuk peran sebuah perusahaan yang membawa kehancuran.

6. *Dystopia*

Cerita dengan latar peradaban kehidupan yang tidak ideal. Suatu sistem masyarakat yang tidak seimbang dan tidak berjalan dengan baik.

7. *Eco*

Cerita yang membahas isu atau keunikan lingkungan di bumi maupun dunia lainnya.

8. *Erotic*

Cerita dengan konten seksual yang eksplisit.

9. *Future history*

Cerita yang membahas kemajuan dan keadaan peradaban manusia di masa depan yang sangat jauh.

10. *Ghost in the machine*

Cerita dengan karakter penting yang bukan merupakan makhluk alamiah. Misalnya robot, *cyborg*, atau sebuah karakter dalam wujud apapun yang memiliki *artificial intelligence*.

11. *Hard science fiction*

Cerita fiksi ilmiah yang didasari perkembangan konsep sains yang nyata. Cerita dengan jenis *hard science fiction* merupakan perkiraan masa depan teoritis yang mungkin terjadi dan sangat mematuhi kaidah ilmiah yang berlaku. Jenis cerita ini merupakan cerita yang menjadi inti dari fiksi ilmiah dan bisa dianggap sebagai fiksi ilmiah murni.

12. *Lost worlds*

Cerita yang membahas ekplorasi bagian dari bumi yang tersembunyi dan belum pernah dijamah manusia sebelumnya.

13. *Literary*

Cerita dengan pendekatan sastra yang berfokus pada penggunaan bahasa.

14. *Military*

Cerita dengan tema dan latar utama perang yang menggunakan tokoh dari jajaran militer.

15. *Planetary romance*

Cerita dengan latar suatu planet menarik yang membahas kehidupan dan petualangan tokoh utama dalam keunikan planet tersebut.

16. *Post-apocalyptic*

Cerita tentang tokoh yang bertahan hidup dengan latar sebuah dunia yang sudah mengalami kehancuran.

17. *Science fantasy*

Fiksi ilmiah dengan konten yang menyerupai fantasi, termasuk elemen supernatural dan hal yang tidak bisa dijelaskan ilmu pengetahuan.

18. *Comedy*

Cerita dengan pendekatan yang humoris.

19. *Horror*

Cerita dengan alur yang dibuat untuk menakuti pembaca.

20. *Soft science fiction*

Juga dikenal sebagai *subgenre social science fiction*, fokus *soft science fiction* merupakan bahasan tentang peradaban masa depan bukan ilmu pengetahuan yang mendasari kemajuan peradaban tersebut.

21. *Space exploration*

Cerita yang membahas kehebatan dan kesulitan dalam penjelajahan luar angkasa dan dunia yang mereka kunjungi dalam perjalanan tersebut.

22. *Space opera*

Cerita rumit dengan latar luar angkasa yang membahas hubungan dan konflik antara berbagai kerajaan atau peradaban besar.

23. *Space western*

Cerita bergaya *western* dengan latar luar angkasa.

24. *Speculative*

Nama lain yang bisa digunakan untuk semua fiksi ilmiah dan fantasi.

Cerita jenis ini merupakan hasil dari imajinasi penulis dalam memikirkan pertanyaan dasar “Apa jadinya bila?”. Biasanya nama tersebut digunakan untuk cerita yang mencampurkan *hard* dan *soft*

science fiction dan merupakan karya tulis dengan standar bahasa yang tinggi.

25. *Spy-fi*

Cerita tentang espionase dengan menggunakan teknologi canggih

26. *Steampunk*

Cerita dengan nuansa fiksi ilmiah, fantasi, dan horror yang didasari perkembangan teknologi dari masa lalu.

27. *Superhero*

Cerita dengan tokoh utama yang memiliki kekuatan khusus yang menakjubkan.

28. *Techno-thriller*

Cerita menegangkan yang memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai elemen utama dalam alur.

29. *The unexplained*

Cerita yang diawali oleh suatu kejadian aneh yang bisa bersifat sains atau supernatural.

30. *The uninvited*

Cerita tentang masuknya alien dalam jumlah kecil yang tidak atau belum berencana mengambil alih perdaban manusia dan tidak mengakibatkan kekacauan.

31. *Time travel*

Cerita yang membahas perjalanan lintas waktu ke masa depan atau masa lalu.

32. *Unreality*

Cerita tentang runtuhnya realitas menjadi sebuah hal yang fantastis atau surealis.

33. *Utopia*

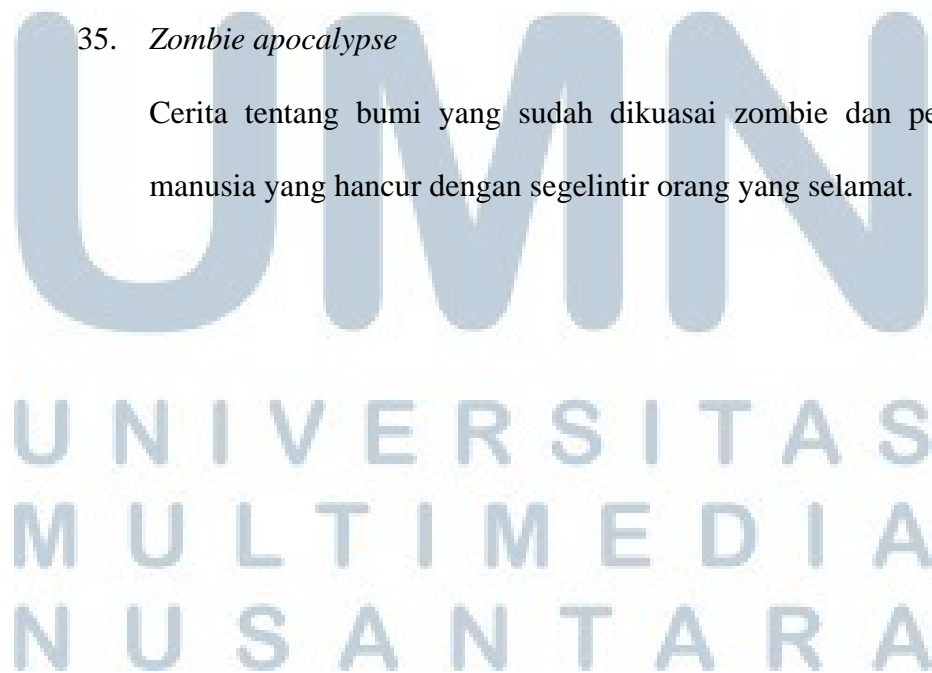
Cerita yang membahas kehidupan atau petualangan di dunia yang ideal.

34. *Voyages extraordinaires*

Cerita tentang perjalanan ke tempat baru di bumi yang belum terlalu dikenal.

35. *Zombie apocalypse*

Cerita tentang bumi yang sudah dikuasai zombie dan peradaban manusia yang hancur dengan segelintir orang yang selamat.



3.1.3. Wawancara

3.1.3.1. Wawancara dengan editor buku



Gambar 3.3. Wawancara bersama Retno Kristy

Untuk memahami industri dan pasar buku Indonesia buku secara lebih dalam, penulis melakukan wawancara dengan Retno Kristy, seorang editor buku senior di Elex Media Komputindo. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 7 Februari 2018 di rumah yang terletak di daerah Kelapa Dua, Gading Serpong.

Menurut Retno, ukuran standar bagi buku adalah antara 14 x 21, 15 x 22, 19 x 23, 18 x 24 atau 21.5 x 27.5 cm. Setiap ukuran buku cocok untuk konten dan pasar yang berbeda. Ukuran kecil cocok untuk buku dengan jumlah teks yang banyak sedangkan ukuran yang lebih besar umumnya digunakan untuk buku dengan visual yang lebih banyak.

Dari segi bahan, untuk konten buku berwarna yang mengandung banyak gambar disarankan untuk menggunakan kertas jenis *art paper* dengan gramatur 80 gsm. Kertas tersebut memiliki kemampuan menampilkan warna dengan baik dan memastikan warna tidak akan tembus

dari satu sisi ke sisi lainnya. Penggunaan kertas jenis *art paper* juga memberikan kesan yang lebih berkelas ketimbang *book paper*.

Menurut Retno, pada pasar buku Indonesia buku dengan harga murah tidak akan terjual dengan baik. Pembelian buku bukan merupakan kebutuhan primer sehingga unsur prestise dan gengsi berperan besar. Umumnya, harga minimal untuk buku yang laku adalah Rp. 50,000. Unsur prestise ini juga berpengaruh pada adanya penerbitan *hardcover* yang memiliki harga yang jauh lebih mahal. Biasanya buku terbit dalam bentuk *softcover* karena biaya yang murah penyimpanan yang efisien, namun terdapat pasar tersendiri untuk buku *hardcover* dengan nilai estetika tinggi yang cenderung menjadi benda *collectible*.

Dari segi konten, Retno menyarankan penggunaan layout yang minimalis, tetapi menggunakan warna-warna yang *eye catching* dan mencantumkan visual yang mendukung. Hal tersebut menjaga agar konten dalam buku tetap menarik. Sama halnya dengan isi, penggunaan warna dan *layout* pada *cover* harus mampu menarik perhatian pembaca diantara buku-buku lain di toko buku. Selain itu, Retno juga menyarankan untuk mencantumkan sepatah kata testimoni dari seorang tokoh yang populer pada bidangnya karena hal tersebut dapat menjadi *selling point* bagi pembeli.

3.1.3.2. Wawancara dengan pemilik dan pengelola toko buku

independent POST Bookshop



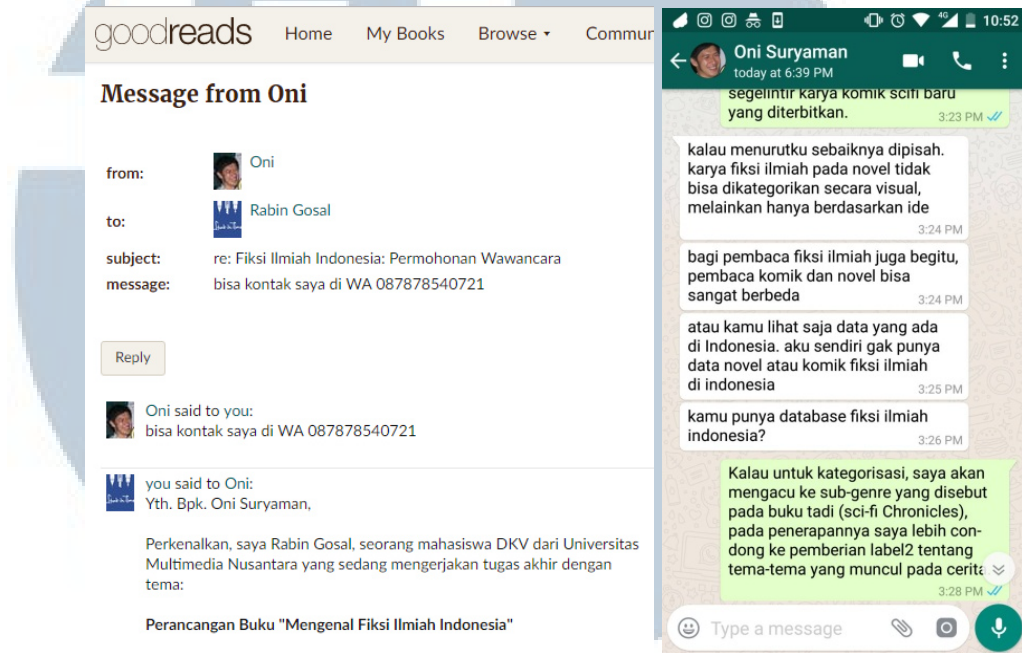
Gambar 3.4. Wawancara bersama Teddy W. Kusuma

Untuk memahami *trend* yang ada pada penikmat fiksi Indonesia, penulis melaksanakan wawancara dengan Teddy W. Kusuma, salah satu pemilik dan pengelola toko buku *indie* POST Bookshop yang berlokasi di Pasar Santa, Jakarta selatan. Wawancara dilakukan secara langsung pada hari Sabtu, 3 Maret 2018 di lokasi toko buku. POST Bookshop merupakan toko buku *independent* yang disorot oleh theculturetrip.com (Putri, 2017) dan gogirl.com (Rahardja, 2016) sebagai salah satu toko buku *indie* yang wajib dikunjungi di Indonesia. POST Bookshop sering mengadakan acara yang berkaitan dengan dunia sastra fiksi, dan pada tanggal 13 Januari 2018 POST Bookshop bekerja sama dengan Vice Indonesia dalam menyemarakkan Vice Fiction Week 2018 dengan tema “Indonesia 2038”. Acara tersebut membahas fiksi ilmiah dan mendorong penulis Indonesia untuk menulis cerita fiksi ilmiah.

Menurut Teddy, Vice Fiction Week tersebut sangat berhasil karena jumlah peserta yang datang pada acara *open talk* sangat banyak. Hal tersebut menunjukkan minat masyarakat yang tinggi akan fiksi ilmiah. Sayangnya fiksi ilmiah karya lokal yang diterbitkan kurang dikenal sehingga pembaca yang datang banyak yang mencari fiksi ilmiah namun tidak mengenal fiksi ilmiah Indonesia. Hal tersebut mungkin disebabkan karena masyarakat kurang memahami dan kurang dekat dengan fiksi ilmiah. Oleh karena itu, menurutnya sebuah buku yang membahas fiksi ilmiah Indonesia secara khusus merupakan hal yang sangat menarik.

POST Bookshop merupakan toko yang berfokus pada literatur fiksi, terutama yang diterbitkan penerbit *independent*. Salah satu tujuan POST Bookshop adalah untuk menyediakan buku yang tidak bisa ditemui di toko buku besar. Pelanggan POST Bookshop kebanyakan merupakan orang yang sudah suka membaca dan mulai mencari judul-judul yang menarik. Dari pengamatan Teddy, secara demografis, pelanggan dengan tipe tersebut umumnya berumur 20-30 tahun. Biasanya orang mulai suka membaca pada umur 16-17 tahun dan kemudian setelah banyak membaca baru mereka akan berusaha mencari identitas mereka sebagai pembaca dalam bentuk jenis bacaan yang disukai.

3.1.3.3. Wawancara dengan moderator grup “Sci-fi Indonesia” di Goodreads



Gambar 3.5. Wawancara bersama Oni Suryaman

Untuk lebih memahami dunia fiksi ilmiah Indonesia dan penggemarnya, penulis melakukan wawancara dengan Oni Suryaman, seorang penulis dan penerjemah yang merupakan salah satu moderator pada grup “Sci-fi Indonesia” di Goodreads. Kontak pertama dilakukan melalui sistem pesan Goodreads, dan kemudian wawancara dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2018 melalui Whatsapp karena Oni tinggal di Yogyakarta.

Menurut Oni, masalah fiksi ilmiah yang kurang berkembang di Indonesia merupakan suatu kejanggalan, karena kini teknologi sedang berkembang pesat dan salah satu tema yang dibahas fiksi ilmiah adalah teknologi. Bila dibandingkan dengan fantasi, sebuah genre yang umurnya

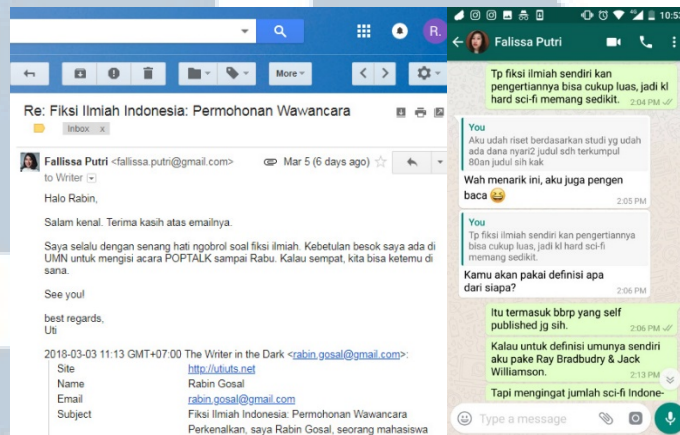
kurang lebih sama dengan fiksi ilmiah di Indonesia, terlihat ketimpangan tingkat perkembangan yang besar.

Sebagai sebuah *genre*, pada masa jayanya di era 1950-1960an fiksi ilmiah dibuat untuk remaja. Tetapi kini, menurut Oni secara keseluruhan fiksi ilmiah merupakan *genre* untuk pasar *young adult* dan *adult*. Dari segi tema, pada dasarnya fiksi ilmiah berkutat dengan “kemungkinan”. Sebuah karya fiksi ilmiah merupakan jawaban imajiner dari pertanyaan “*What if?*” yang ditanyakan penulis berkaitan dengan masa lalu, masa kini dan masa depan. Bagi pembaca, tanya-jawab tersebut dapat menjadi insiprasi yang berpengaruh pada masa depan mereka. Sebagai sebuah karya fiksi, fiksi ilmiah bisa menjadi suatu media yang kritis terhadap isu-isu masa kini dengan tetap memiliki pandangan yang imajinatif.

Dengan kurangnya kesadaran masyarakat dan jumlah buku yang relatif sedikit, menurut Oni sebuah buku yang secara visual menjelaskan dan mengenalkan fiksi ilmiah Indonesia merupakan hal yang menarik. Namun, Oni menyebutkan bahwa dalam situasi yang ideal, hanya mengenal judul yang ada tidak cukup karena seorang pembaca pasti akan lebih senang untuk bisa membaca buku tersebut secara langsung.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.1.3.4. Wawancara dengan pendiri komunitas fiksi ilmiah Serana42



Gambar 3.6. Wawancara bersama Falissa Putri

Untuk lebih memahami dunia dan komunitas fiksi ilmiah di Indonesia, penulis melakukan wawancara dengan Falissa Putri (Uti), seorang *lawyer*, penulis, dan salah satu pendiri komunitas online fiksi ilmiah Indonesia Serana42. Bersama dengan temannya di Vice Indonesia, Uti merupakan salah satu yang mencetuskan fiksi ilmiah sebagai tema Vice Fiction Week 2018. Wawancara direncanakan diadakan setelah acara Pop Talk tanggal 6 Maret 2018 di Universitas Multimedia Nusantara karena Uti merupakan salah satu pembicara pada *workshop* tersebut, tetapi sehubungan dengan perubahan jadwal, wawancara dilakukan melalui Whatsapp pada tanggal 7 Maret 2018.

Menurut Uti, konsep buku yang membahas fiksi ilmiah Indonesia secara visual merupakan hal yang menarik, tetapi konten menjadi hal yang harus dipikirkan dengan sangat baik. Fiksi ilmiah dan jenis jenis media hiburan bertema fiksi ilmiah sangat beragam, sehingga diperlukan sistem

yang baik dan konsisten agar hasilnya tidak membingungkan. Terutama untuk definisi *genre* dan media.

Dengan tujuan untuk mengenalkan fiksi ilmiah Indonesia yang sudah pernah diterbitkan, menurut Uti hal utama yang perlu dicantumkan adalah penulis sinopsis dan penerbit, karena ketiga hal ini merupakan kunci bagi seorang calon pembaca untuk menilai suatu judul. Selain itu, diperlukan bagian konten yang terpisah untuk membahas perkembangan dan sejarah fiksi ilmiah secara keseluruhan. Profil penulis juga bisa dibahas, tetapi sifatnya merupakan tambahan, sehingga bisa disisipkan pada pembahasan tentang karya penulis tersebut.

Berbicara tentang penggemar fiksi ilmiah di Indonesia, Uti mengatakan bahwa saat ini di Indonesia penggemar fiksi ilmiah yang aktif berumur sekitar 20 tahun dan tema fiksi ilmiah yang paling populer merupakan *mecha* atau robot. Hal tersebut mungkin berkaitan dengan popularitas *pop culture* Jepang bernuansa *mecha*.

3.1.4. Survey

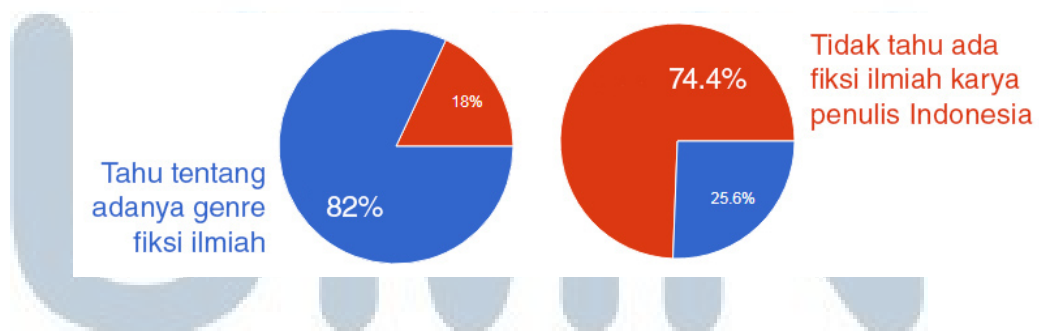
Penyebaran kuesioner dilakukan dengan metode *random sampling* yang memastikan pemilihan sampel yang representatif dari populasi karena setiap individu memiliki kesempatan untuk dipilih yang sama (Creswell, 2014). Jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Cochran. Rumus tersebut berguna untuk menentukan jumlah yang sampel proporsional dan mencukupi dari sebuah jumlah populasi yang sangat besar (Israel, 2003).

$$n = \frac{Z^2 p(1-p)}{e^2} = \frac{(1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}{10\%^2} = 94.04 \approx 94 \text{ responden}$$

Penggunaan nilai $Z=1.96$ untuk *confidence level* 95%, nilai 0.5 untuk tingkat maksimal keberagaman responden, dan *margin of error* 10%, didapatkan hasil ukuran sampel minimal sebesar 94 responden. Dengan *margin of error* 10%, tidak diperlukan penggunaan rumus Cochran yang memperhitungkan jumlah populasi karena untuk jumlah populasi yang besar jumlah sampel yang diperlukan relatif sama.

3.1.4.1. Survey Tema

Untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang fiksi ilmiah di pasar pembaca Indonesia, penulis menyebarkan kuesioner ke seratus responden. Kuesioner berisi pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat yang akan menunjukkan popularitas dan potensi fiksi ilmiah dan fiksi ilmiah lokal.



Gambar 3.7. Pengetahuan masyarakat tentang fiksi ilmiah

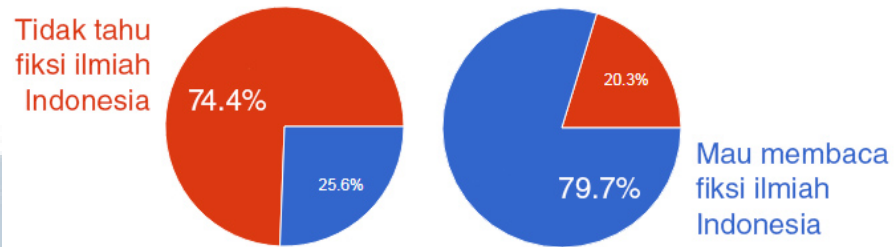
Hasil pertanyaan satu dan dua menunjukkan fiksi ilmiah sebagai genre yang tidak asing bagi masyarakat. Walaupun demikian kebanyakan dari mereka tidak tahu bahwa ada penulis lokal yang menerbitkan karya

fiksi ilmiah. Terlihat jelas bahwa kesadaran masyarakat akan fiksi ilmiah Indonesia masih sangat rendah.



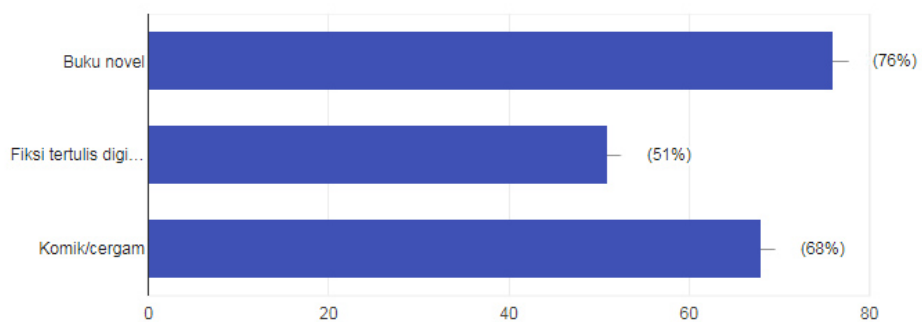
Gambar 3.8. Judul fiksi ilmiah yang dikenal masyarakat

Sesuai dengan pilihan jawaban mereka, responden diminta untuk menyebutkan penulis atau judul fiksi ilmiah yang mereka ketahui, baik yang luar negeri dan lokal. Kumpulan jawaban yang dihasilkan menunjukkan ketimpangan variasi yang drastis antara judul luar dan lokal. Dari segi jumlah, wajar apabila jumlah judul luar negeri lebih banyak, tetapi jawaban responden tentang judul lokal banyak yang menyebutkan judul yang sama. Dari porsi responden yang tahu keduanya, kebanyakan tidak menuliskan judul atau penulis lokal pada bagian pertama. Dari kedua hal tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak judul fiksi ilmiah Indonesia yang kurang mendapat publisitas.



Gambar 3.9. Minat masyarakat akan fiksi ilmiah Indonesia

Jawaban responden menunjukkan potensi pasar yang tinggi akan fiksi ilmiah. Baik responden yang sudah tahu maupun yang belum tahu akan adanya novel *genre* fiksi ilmiah di Indonesia menjawab bahwa mayoritas tertarik untuk membaca fiksi ilmiah Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa suatu media untuk mengenalkan fiksi ilmiah Indonesia ke pasar pembaca Indonesia berpotensi memiliki dampak positif yang cukup besar.



Gambar 3.10. Media bacaan pilihan masyarakat

Jawaban yang dikumpulkan hanya merupakan jawaban dari responden yang suka membaca. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa rata-rata dari masyarakat yang suka membaca tersebut tertarik untuk membaca baik bacaan tercetak maupun digital dan baik novel maupun komik. Fenomena tersebut juga ditunjukkan pada jawaban daftar judul yang mereka

ketahui dengan munculnya beberapa judul komik fiksi ilmiah luar dan dalam negeri.

Untuk mengetahui persepsi pembaca akan fiksi ilmiah, kuesioner menanyakan responden tentang hal yang menurut mereka identik dengan fiksi ilmiah. Jawaban yang terkumpul menunjukkan bahwa penggemar fiksi ilmiah di Indonesia menyukai variasi *subgenre* yang luas. Namun, jawaban tersebut juga menunjukkan bahwa mereka kurang memahami esensi dari fiksi ilmiah sehingga akan lebih baik bila hal tersebut bisa diajarkan.

3.1.5. Studi Eksisting

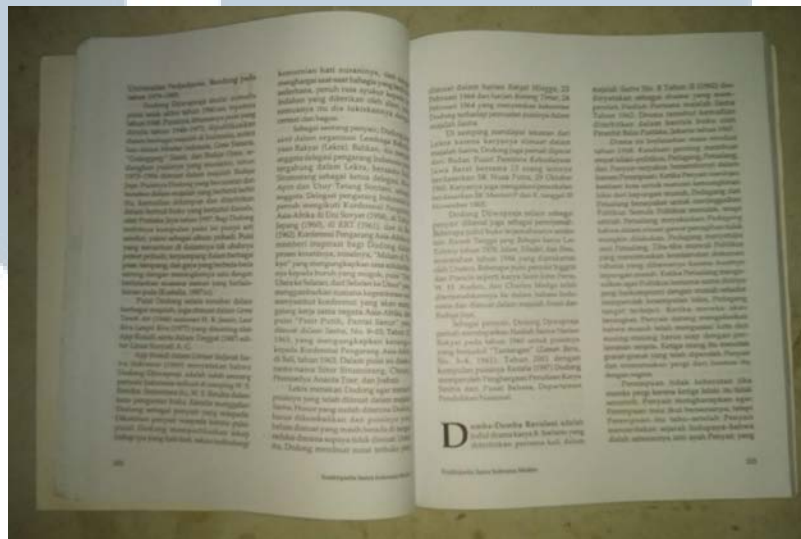
Studi eksisting merupakan hasil analisa penulis terhadap buku yang ada di pasaran. Penulis melakukan studi ekisting pada buku dengan tema, jenis, atau pendekatan yang serupa dengan buku yang akan dirancang. Hasil analisa akan menghasilkan daftar kekurangan dan kelebihan setiap buku yang bisa dijadikan pertimbangan dalam perancangan.

3.1.5.1. Ensiklopedia Sastra Indonesia Modern



Gambar 3.11. Cover buku Ensiklopedia Sastra Indonesia Modern
(bandungbookcenter.com/2014/02/ensiklopedi-sastra-indonesia-modern-dr.html, 2014)

Buku Ensiklopedia Sastra Indonesia Modern adalah satu dari segelintir buku jenis ensiklopedia di Indonesia yang membahas dunia literatur Indonesia. Buku ini membahas berbagai hal yang berkaitan dengan sastra Indonesia Modern, namun titik fokus pembahasannya adalah tokoh sastra. Judul karya sastra modern yang diterbitkan dituliskan sebagai bagian dari pembahasan tentang tokoh penulis.



Gambar 3.12. Isi buku Ensiklopedia Sastra Indonesia Modern

Analisis SWOT buku “Ensiklopedia Sastra Indonesia Modern”:

1. *Strengths:*

- a. Isi yang komprehensif membahas dunia sastra Indonesia modern.
- b. Buku menampung jumlah konten yang banyak secara efisien.

2. *Weaknesses:*

- a. Penyajian konten tidak mengandalkan visual yang menarik sehingga buku menjadi membosankan.
- b. Tidak ada sistem navigasi yang memudahkan pembaca selain nomor halaman.
- c. Buku bersifat akademis. Konten buku lengkap tetapi tidak membuat pembaca ingin membaca buku fiksi dan tidak memudahkan mereka untuk menemukan buku yang mereka sukai.

3. *Opportunities:*

- a. Tidak banyak buku yang membahas topik tersebut. Kebanyakan buku yang ada merupakan esai panjang yang bersifat lebih akademis dan merupakan bacaan berat.

4. *Threats:*

- a. Adanya sumber-sumber yang lebih mendalam untuk setiap bahasan yang disajikan.
- b. Minat baca masyarakat masih harus ditingkatkan.

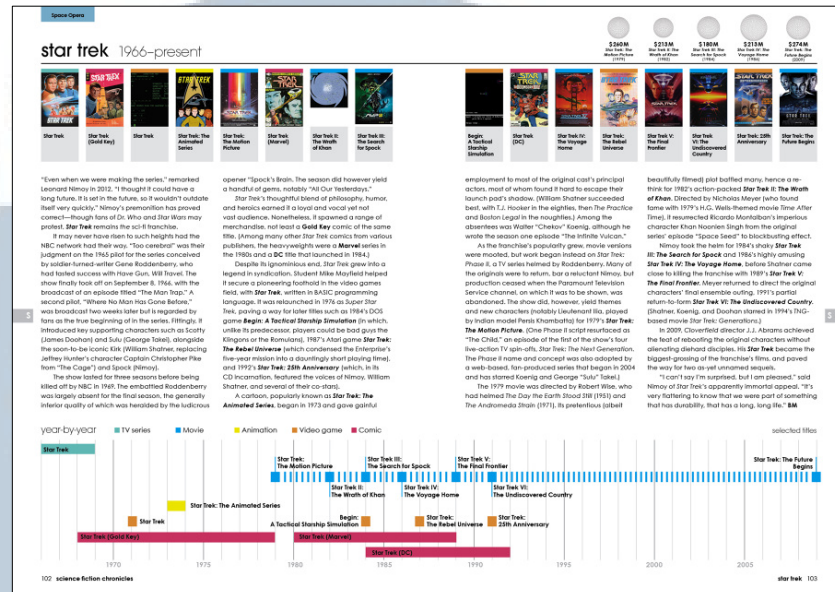
3.1.5.2. Sci-fi Chronicles: A Visual History of the Galaxy's Greatest Science Fiction



Gambar 3.13. Cover buku Sci-fi Chronicles
(www.booktopia.com.au, n.d.)

Buku *Sci-fi Chronicles* merupakan ensiklopedi fiksi ilmiah yang mencakup karya dari seluruh dunia, baik dalam bentuk buku, komik, maupun film. Konten dalam buku disusun secara kronologis dan buku dibagi menjadi beberapa bagian berdasarkan sejarah perkembangan fiksi ilmiah.

Pembahasan buku dilakukan berdasarkan judul seri, tokoh pencipta dan *universe*. Setiap bahasan menempati satu *spread* halaman dengan sebuah visual infografis yang menjadi titik fokus pada halaman. Infografis tersebut membahas secara lebih dalam kronologis penerbitan karya, yang juga dilengkapi kronologis peristiwa penting dalam cerita dan perkembangan tokoh.



Gambar 3.14. Bagian dalam buku Sci-fi Chronicles

(tomhowey.com/SciFi-Chronicles)

Analisis SWOT buku “Sci-fi Chronicles: A Visual History of the Galaxy’s Greatest Science Fiction”:

1. *Strengths:*

- Jumlah konten yang banyak dan bahasan yang meliputi berbagai cabang membuat buku ini menarik bagi berbagai jenis pencinta fiksi ilmiah.
- Pembahasan sejarah fiksi ilmiah dengan pendekatan visual dalam bentuk infografis merupakan hal yang unik dan membuat buku lebih menarik, baik dalam arti menarik bagi pembaca maupun menarik ketika hanya dilihat sekilas oleh calon pembaca.

2. *Weaknesses:*

- a. Sistem infografis yang ditampilkan menggabungkan berbagai dimensi informasi sehingga tidak mudah untuk dimengerti.
- b. Buku menggabungkan pembahasan antara novel, komik, film, serial TV, penulis, dan *universe* dalam bagian yang sama dan menggunakan kelas *heading* yang sama. Tidak ada visual yang digunakan untuk membedakan jenis hal yang dibahas secara jelas. Hal tersebut berpotensi menimbulkan kerancuan dan membingungkan pembaca.
- c. Ukuran gambar cover buku atau poster film yang ditampilkan sangat kecil, sehingga pembaca tidak bisa membaca tulisan yang tertulis di dalamnya. Gambar tersebut hanya berfungsi sebagai ikon untuk mengidentifikasi suatu judul.
- d. Ruang lingkup pembahasan terlalu luas, sehingga pembahasan dan konten yang ditawarkan buku kurang lengkap dan mendalam.

3. *Opportunities:*

- a. Banyak dari penggemar fiksi ilmiah yang memiliki sifat fanatik yang tinggi (kecenderungan untuk menjadi “*geek*”). Penggemar dengan sifat ini cenderung bersemangat untuk terus menggali informasi yang berkaitan dengan fiksi ilmiah.

- b. Fiksi ilmiah merupakan dunia yang rumit dan imajinatif, sehingga sangat ideal untuk dibahas secara visual dan menggunakan sistem yang inovatif.

4. *Threats:*

- a. Banyak sumber informasi serupa di internet yang mudah dicari, karena topik yang dibahas merupakan hal yang sudah dikenal luas di dunia.
- b. Minat baca masyarakat masih harus ditingkatkan.

3.1.5.3. 500 Essential Cult Books (seri The Ultimate Guide)



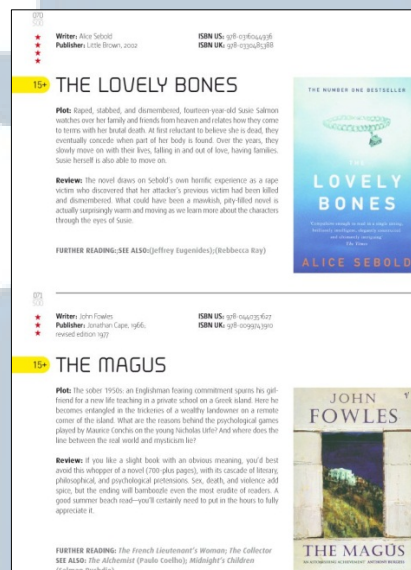
Gambar 3.15. Cover buku 500 Essential Cult Books

(amazon.co.uk/500-Essential-Cult-Books-Ultimate/dp/1905814895, n.d.)

Dari segi tujuan dan fungsi buku, buku seri the ultimate guide merupakan buku yang sangat serupa dengan buku yang akan penulis rancang. Buku tersebut merupakan kumpulan judul dan deskripsi singkat yang bertujuan untuk mengenalkan pembaca pada judul baru yang mungkin akan menarik

bagi mereka. Seri ini membahas berbagai jenis media hiburan, meliputi anime, film, komik dan literatur.

Buku 500 Essential Cult Books merupakan bagian dari seri tersebut yang membahas novel. Judul-judul novel disajikan secara alafabetis dan dibagi dalam kelompok-kelompok seperti “*Top 10 Cult Novels*”. Setiap judul ditampilkan dengan gambar *cover*, deskripsi singkat dan ulasan novel. Seluruh hal tersebut disajikan dalam ruang yang berukuran rata-rata setengah halaman. Novel tertentu yang lebih terkenal mendapatkan porsi halaman yang lebih besar.



Gambar 3.16. Isi buku 500 Essential Cult Books

(amazon.co.uk/500-Essential-Cult-Books-Ultimate/dp/1905814895, n.d)

Secara keseluruhan, buku 500 Essential Cult Novels berfungsi dan berpenampilan seperti indeks rujukan. Desain halaman konten konsisten dari bagian awal sampai akhir dan variasi hanya ada dalam bentuk halaman

pembuka bab dengan warna yang berbeda-beda. Warna juga digunakan sebagai bentuk color coding pada nomor halaman dan info buku.

Buku diawali dengan esai pembuka singkat dan panduan cara pangunaan buku. Panduan ini menjelaskan jenis info yang tercantum tentang setiap buku dan makna sedikit infografis yang ada pada tiap halaman dalam bentuk jumlah bintang dan *rating* umur.

Analisis SWOT buku “500 Essential Cult Books” dari seri “The Ultimate Guide”:

1. *Strengths:*
 - a. Penempatan bagian info buku pada setiap judul yang dibahas membuat pembaca bisa mengidentifikasi beberapa hal penting seperti tahun, penulis, dan penerbit dengan mudah.
 - b. Penggunaan sistem *color-coding* untuk pembagian bab dan *rating* umur.
 - c. Cover buku yang dibahas ditampilkan dengan ukuran yang cukup besar untuk dibaca.
 - d. Sistem rekomendasi buku dengan mencantumkan karya terkait pada akhir setiap pembahasan

2. *Weaknesses:*

- a. Buku terasa monoton karena halaman yang sangat banyak dengan layout yang tidak variatif.
- b. Infografis *rating* buku berukuran sangat kecil sehingga kurang jelas terlihat
- c. Sebagian konten dalam bentuk review merupakan hal yang subjektif
- d. Setiap buku hanya mendapat porsi pembahasan yang kecil.
- e. Buku yang ditampilkan terdiri dari berbagai *genre* yang belum tentu disukai pembaca, sehingga sebagian dari ini bisa menjadi tidak berguna.

3. *Opportunities:*

- a. Membaca fiksi merupakan kebutuhan yang tidak pernah terpuaskan sehingga selalu ada *demand* untuk bacaan baru dan keingintahuan akan judul yang sesuai dengan selera pembaca.
- b. Novel merupakan hal yang tahan lama, sehingga relatif tidak menjadi ketinggalan jaman dan terus bisa dibaca.

4. *Threats:*

- a. Internet merupakan sumber referensi serupa yang baik dan komprehensif.

- b. Minat baca masyarakat masih harus ditingkatkan.

3.1.5.4. Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia



Gambar 3.17. Cover buku Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia

(store.dgi.or.id/product/desain-grafis-indonesia-dalam-pusaran-desain-grafis-dunia, n.d.)

Buku Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia merupakan buku sejarah desain grafis dunia yang menyisipkan situasi desain grafis Indonesia ke dalam konten sesuai kronologi. Hal tersebut merupakan keunikan Desain Grafis Indonesia, karena pembahasan tentang sejarah desain grafis Indonesia merupakan hal yang langka.

Dipasarkan sebagai buku eksklusif, buku Desain Grafis Indonesia terbit dalam dua edisi: *hardcover* dan *softcover*. Keduanya dicetak menggunakan bahan premium untuk isi dan cover dan tinta warna khusus.

Konten buku diawali sebuah *timeline* keseluruhna yang juga berfungsi sebagai daftar isi. Setiap bab dipisahkan menggunakan halaman separator yang dipenuhi ilustrasi. Setiap pemisah bab memiliki ilustrasi dengan gaya visual yang berbeda.



Gambar 3.18. Isi buku Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia

(store.dgi.or.id/product/desain-grafis-indonesia-dalam-pusaran-desain-grafis-dunia/)

Analisis SWOT buku “Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia”:

1. *Strengths:*

- a. Buku menyajikan konten yang unik di pasaran.
- b. Tampilan buku berkesan mewah dan eksklusif
- c. Buku menggunakan sistem *color coding* pada *body text* untuk memisahkan jenis informasi yang berbeda.

2. *Weaknesses:*

- a. Konten yang dibahas buku terlalu luas, sehingga judul tidak sepenuhnya dicerminkan pada isi.

3. *Opportunities:*

- a. Desain grafis Indonesia merupakan topik yang jarang dibahas oleh buku
- b. Diperlukan referensi yang baik tentang desain grafis Indonesia
- c. Konten mentah yang bersifat visual membuka kesempatan yang ideal untuk menciptakan visual *layout* yang menarik.

4. *Threats:*

- a. Dokumentasi lokal untuk mendukung konten kurang
- b. Banyak buku desain serupa dari penerbit luar negeri
- c. Minat baca masyarakat masih ahrus ditingkatkan.

3.2. Metodologi Perancangan

Haslam (2006) membagi perancangan buku menjadi tiga tahap utama: pendekatan desain, *brief* desain, dan identifikasi komponen yang diperlukan (hlm. 23).

1. *Pendekatan Desain*

Pendekatan desain buku terbagi menjadi empat jenis: dokumentasi, analisis, ekspresi, dan konsep. Setiap pendekatan digunakan untuk menyampaikan jenis informasi yang berbeda. Dalam suatu buku biasanya digunakan berbagai pendekatan yang berbeda sesuai dengan keperluan buku dan jenis konten yang

disajikan setiap bagian (Haslam, 2006, hlm. 23). Pada perancangan ini penulis menggunakan tiga pendekatan sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Buku merupakan dokumentasi sejarah fiksi ilmiah Indonesia beserta daftar fiksi ilmiah yang pernah terbit di Indonesia.

b. Analisis

Buku menyajikan data dan fakta dengan cara yang membuat pembaca lebih mudah memahami dan mengenal fiksi ilmiah Indonesia.

c. Konsep

Buku merupakan penjabaran visual dari fiksi ilmiah sendiri secara keseluruhan dalam bentuk media cetak.

2. *Brief Desain*

Sebagai pihak yang bertanggung jawab atas manajemen konten dan desain buku, penulis memiliki kendali penuh atas perancangan buku. Pada proses ini penulis melakukan riset langsung berupa studi pustaka, wawancara, dan penyebaran kuesioner untuk mendapatkan konten dan arahan desain yang tepat. Proses brief desain juga dilengkapi dengan *brainstorming* dan *mind-mapping* yang akan membuat *brief* lebih terarah dan menciptakan konsep dasar keseluruhan desain buku yang kuat.

3. *Identifikasi Komponen*

Pada tahap ini *brief* desain dan konten buku mulai penulis terjemahkan menjadi elemen visual. Penulis mengidentifikasi komponen dan penggambaran visual

yang sesuai dengan tema “fiksi ilmiah Indonesia” dan konten yang akan disajikan, kemudian menerapkannya pada perancangan buku.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA