



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

2.1.1. Definisi dan Fungsi Buku

Haslam (2006) mendefinisikan buku sebagai sebuah media informasi *portable* yang terdiri dari kumpulan lembaran kertas yang dijilid menjadi satu. Berbeda dari media sejenis, buku bersifat tahan lama karena fungsi dasar sebuah buku tidak hanya sekedar untuk menyampaikan informasi. Buku merupakan sarana penyimpanan informasi yang membuat informasi tersebut terus dapat diakses dalam jangka waktu yang panjang (hlm. 9).

Sebagai sebuah media penyampaian informasi, buku dapat menjabarkan dan menguraikan informasi secara mendalam. Informasi yang terkandung dalam buku merupakan sarana yang mampu merangsang pikiran pembaca dengan kuat dan mendorong mereka untuk melakukan aksi yang nyata. (Haslam, 2006, hlm. 9-12).

2.1.2. Jenis Buku

Klasifikasi jenis buku dapat dibagi berdasarkan berberapa aspek. IKAPI (2015), selaku organisasi yang menaungi penerbitan buku di Indonesia membagi buku menjadi 10 kategori yang diurutkan berdasarkan tingkat penjualan:

1. Anak
2. Religi dan spiritual
3. Fiksi
4. Pelajaran atau sekolah

5. Referensi dan kamus
6. Bisnis dan ekonomi
7. Pengembangan diri
8. Ilmu sosial
9. Psikologi
10. Masakan

Dari segi tampilan *layout* konten, Haslam (2006) membagi buku menjadi dua jenis:

1. *Text-driven books*

Buku dengan *layout* yang menampilkan elemen teks bacaan dengan porsi yang lebih besar dari gambar. Teks menjadi penggerak alur buku.

2. *Image-driven books*

Buku dengan dominasi gambar pada *layout*. Gambar menjadi elemen utama yang menggerakkan alur buku.

2.1.3. **Komponen Buku**

Haslam (2006) membagi komponen buku dalam tiga kategori: *book block*, *page*, dan *grid*.

2.1.3.1. **Book block**

Bentuk keseluruhan buku. Komponen dalam kategori *book block* merupakan dasar dari pembentukan suatu buku. Komponen *book block* terdiri dari:

1. *Cover (sampul)*

Bagian terluar buku yang menyatukan *book block* dan melindungi isi buku. *Cover* terbagi menjadi bagian depan (*front*) dan belakang (*back*). Untuk membuat buku lebih kuat, bagian *cover* ditempelkan pada karton lebih keras yang disebut *board*.

2. *Spine (punggung)*

Sisi buku yang dijilid dan dilapisi bahan untuk menutup hasil jilid dan berfungsi sebagai bagian dari sampul buku.

3. *Square*

Bagian pada *cover* yang melebihi ukuran halaman dalam buku dan berfungsi untuk melindungi sisi halaman isi.

4. *Headband*

Bagian terbuat dari benang pada ujung jilid buku yang berfungsi sebagai bagian dari jilid buku dan sebagai penambah nilai estetis.

5. *Endpaper*

Kertas tebal yang menyambungkan *cover* dengan bagian isi. Lipatan pada bagian sambungan membentuk sebuah engsel (*hinge*) yang membuat buku bisa dibuka. Bagian yang ditempelkan pada sisi dalam *cover* disebut *pastedown* (*front* dan *back*) dan bagian yang bisa dibuka untuk menampilkan isi disebut *fly leaf*.

6. *Head*

Bagian atas buku.

7. *Foredge*

Bagian depan buku. Sisi buku yang berlawanan dengan sisi yang dijilid. Sisi ini merupakan bagian yang dibuka oleh pembaca buku.

8. *Tail*

Bagian bawah buku.

9. *Foot*

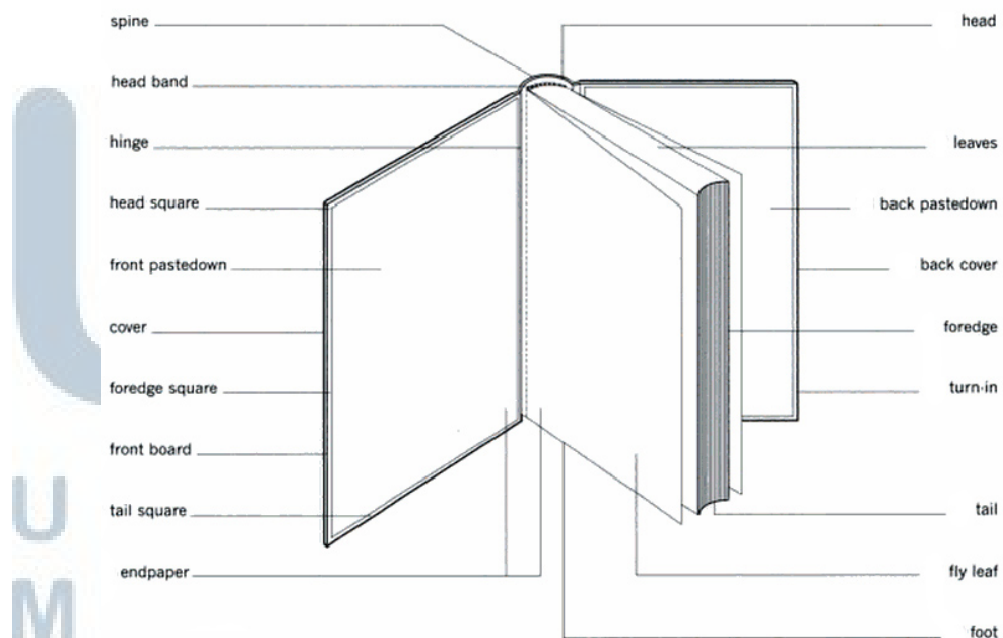
Bagian dasar halaman.

10. *Leaves*

Halaman yang menjadi isi buku.

11. *Signature (katern)*

Kumpulan halaman yang disusun dilipat dan menjadi satu. *Signature* merupakan unit dasar yang disambung dalam proses penjilidan.



Gambar 2.1. *Book block*

(Haslam, 2006)

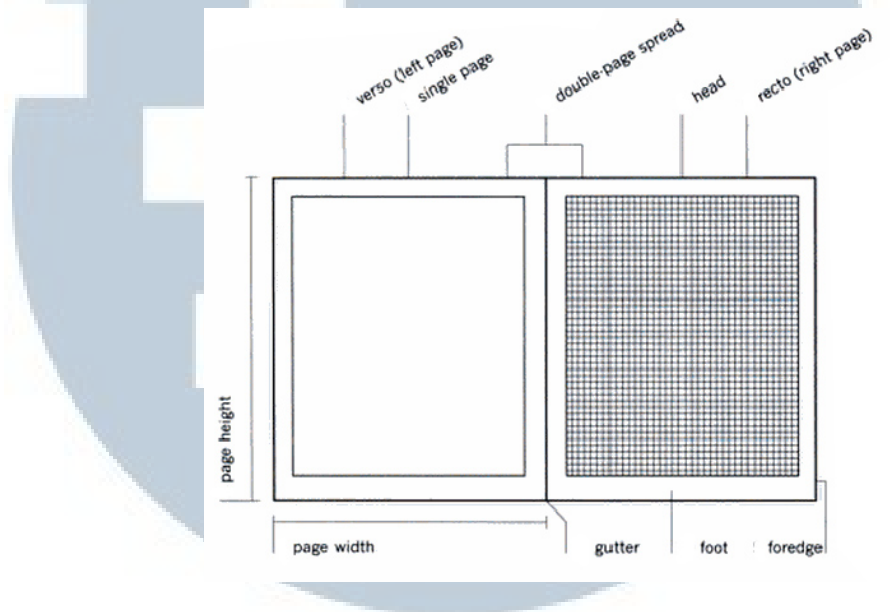
2.1.3.2. *Page* (halaman)

Page merupakan fisik bagian dalam buku. Komponen dalam kategori ini terlihat ketika buku dalam keadaan terbuka. Komponen *page* terdiri dari:

1. *Orientasi halaman*
Format sebuah halaman. *Portrait* atau *landscape*.
2. *Tinggi dan lebar halaman*
Ukuran sebuah halaman.
3. *Recto*
Halaman yang terletak pada sebelah kanan
4. *Verso*
Halaman yang terletak pada sebelah kiri
5. *Single page*
Satu lembar dari isi buku
6. *Double-page spread*
Sepasang halaman yang dianggap sebagai satu kesatuan karena ukuran konten yang lebarnya melebihi satu halaman.
7. *Head*
Bagian atas halaman
8. *Foredge*
Bagian pinggir halaman yang berlawanan dengan *gutter*
9. *Foot*
Bagian bawah halaman

10. *Gutter*

Bagian tengah buku yang terbentuk dari proses penjilidan antar halaman.



Gambar 2.2. *Page*
(Haslam, 2006)

2.1.3.3. *Grid*

Grid merupakan anatomi halaman sebuah buku. *Grid* pada buku terdiri dari:

1. *Folio stand*

Lokasi nomor halaman pada setiap halaman

2. *Title stand*

Lokasi judul halaman pada setiap halaman

3. *Head margin*

Margin bagian atas halaman

4. *Interval*

Jarak antara dua kolom yang membagi isi halaman

5. *Gutter margin*

Margin bagian dalam halaman

6. *Running head stand*

Lokasi *running head* pada halaman

7. *Picture unit*

Satu bagian pada sebuah layout yang menggunakan *grid modernist*

8. *Dead line*

Bidang kosong yang memisahkan *picture unit*

9. *Column width*

Lebar sebuah kolom

10. *Baseline*

Garis imajiner yang menjadi dasar sebuah teks

11. *Column*

Bidang hasil pembagian menggunakan *grid* yang menjadi area penulisan teks

12. *Foot margin*

Margin bagian bawah halaman

13. *Shoulder*

Margin pada bagian pinggir luar halaman

14. *Column depth*

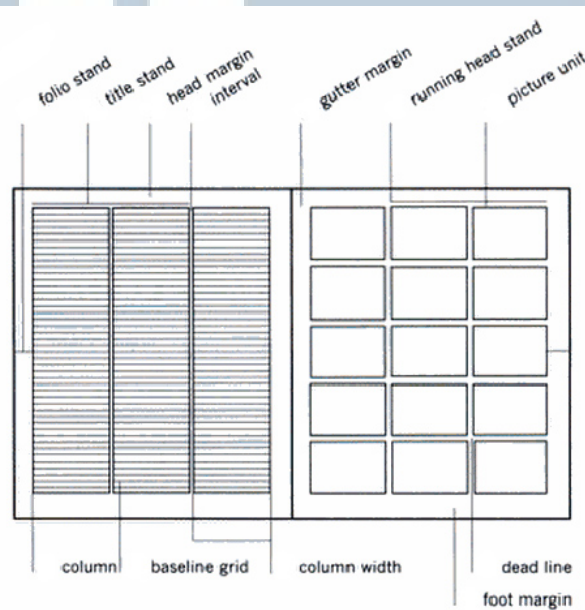
Ketinggian sebuah *column*

15. *Characters per line*

Jumlah rata-rata karakter dalam satu ukuran pada setiap baris teks

16. *Gatefold*

Halaman dengan ukuran lebih besar yang dilipat untuk masuk ke dalam buku dan bisa dibuka ketika dibaca.



Gambar 2.3. *Grid*

(Haslam, 2006)

2.1.4. **Struktur Halaman Buku**

Safanayong (2006) membagi buku berdasarkan urutan kronologis halaman menjadi empat bagian utama dengan variasi isi yang berbeda, sesuai dengan keperluan penerbitan buku:

1. *Cover*

Kulit luar buku yang juga berfungsi sebagai identitas buku:

a. Jaket buku (bila diperlukan)

b. *Cover depan*

- Judul
- Subjudul
- Pembuat buku (pengarang/penulis/editor)
- Judul seri
- Logo penerbit

c. *Punggung buku*

- Judul
- Penulis
- Logo penerbit

d. *Cover belakang*

- Biografi penulis
- *Blurb*
- *Barcode*

e. *Flaps jaket*

- Uraian singkat atau teaser isi buku (*flap* depan)
- Biografi dan foto penulis (*flap* belakang)
- ISBN

f. *Endpaper*

2. *Preliminary* (halaman pendahuluan)

Bagian yang berguna untuk mengenalkan buku pada pembaca:

a. *Preliminary blank*

b. *Half-title* (halaman judul singkat)

- Judul
- Ulasan, uraian singkat, atau *teaser* buku

c. *Frontispiece* (halaman disamping judul)

- Gambar dengan keterangan

d. Halaman judul

- Judul
- Subjudul
- Judul seri
- Penulis
- Penerbit
- Lokasi penerbit

e. Halaman *imprint* (halaman dibalik judul)

- *Copyright* nama pemilik
- Tahun penebitan
- Informasi cetak ulang (nomor dan tanggal)
- ISBN
- Keterangan tentang pihak yang terlibat dalam produksi
- *Colophon* (keterangan tentang produksi dan desain buku, seperti huruf, kertas, proses cetak, edisi, dan fotografi)

f. Dedikasi atau kuotasi

g. Foreword (dibuat oleh penulis tamu)

h. Daftar isi

- i. Kata pengantar
 - j. Penghargaan
 - k. Cara penggunaan buku
 - l. Introduksi
 - m. *Glossary* (alternatif selain diletakan pada bagian isi)
 - n. Daftar singkatan yang digunakan dalam buku
3. Teks
- Bagian yang memuat konten utama buku dan lokasi awal penomoran halaman.
4. *Endmatter*
- Bagian yang memuat konten tambahan yang melengkapi buku:
- a. Informasi tambahan (*supplement*)
 - b. *Appendix*
 - c. Referensi (alternatif: diletakkan pada akhir setiap bab)
 - d. Sumber gambar (alternatif: dituliskan pada *acknowledgments* atau *caption*)
 - e. *Glossary*
 - f. Bibliografi
 - g. Indeks
 - h. *Colophon* (detail produksi dan informasi tambahan opsional)

2.1.5. Desain Buku

2.1.5.1. Format

Format merupakan unsur bentuk dan ukuran buku (Haslam, 2006). Pemilihan format dipengaruhi oleh karakteristik konten dan praktik penggunaan buku. Metode yang digunakan bisa merujuk pada prinsip proporsi ideal atau berdasarkan pendekatan praktis dan ekonomis.

2.1.5.2. Layout

Layout sebuah buku terdiri dari susunan elemen desain pada sebuah halaman. Foto, gambar, ikon, dan elemen visual lainnya disusun bersama dengan berbagai jenis elemen teks. Menurut Samara (2005), elemen teks pada *layout* meliputi:

1. *Headline*

Judul bagian utama pada halaman. *Headline* merupakan teks yang paling dominan dan berukuran paling besar.

2. *Deck*

Teks singkat tambahan setelah *headline* yang menyampaikan informasi tambahan untuk memperjelas *headline*.

3. *Folio*

Nomor halaman yang dapat digunakan pembaca untuk menemukan suatu bagian tertentu dalam buku.

4. *Running text*

Teks yang berisi konten utama dalam suatu halaman.

5. *Sidebar*

Teks tambahan yang dipisahkan dari *running text*. *Sidebar* menampilkan informasi yang bersifat suplemen dan memperjelas informasi pada *running text*.

6. *Caption*

Teks deskriptif yang mencatumkan informasi singkat tentang sebuah gambar, antara lain penjelasan sederhana dan informasi *credit* gambar.

7. *Sub-headline*

Teks yang menandakan awal dari sub-bagian dalam konten. Teks ini membagi konten yang panjang menjadi bagian kecil dengan judul masing-masing.

8. *Runing head, feet, atau side*

Informasi singkat yang mengidentifikasi lokasi pembaca dalam buku. Teks ini selalu berada di tempat yang sama pada setiap halaman agar pembaca mudah menemukannya. Biasanya berisi kombinasi judul buku, judul bagian, atau nama penulis.

9. *Callout*

Kutipan teks menarik dari *running text* yang ditampilkan kembali dalam bentuk lebih besar dan menonjol untuk menarik perhatian pembaca.

2.1.5.3. **Tipografi**

Tipografi merupakan hal yang sangat penting pada buku karena teks umumnya merupakan elemen yang membawa konten yang berusaha

disampaikan. Penggunaan tipografi menentukan bagaimana pembaca menerima dan mempersepsikan informasi dalam buku (Haslam, 2006, hlm. 71-100). Dalam sebuah halaman, teks terbagi menjadi dua jenis berdasarkan kegunaannya (Salz, 2009, hlm.170):

1. *Display-type*

Digunakan pada teks untuk menarik perhatian dan sebagai elemen dekoratif yang menciptakan suasana. Teks jenis ini juga bisa disebut teks dekoratif.

2. *Text-type*

Digunakan pada teks yang memiliki fungsi utama menyampaikan informasi. Teks jenis ini umumnya adalah teks Panjang yang dibuat untuk dibaca dengan relatif seksama.

Landa (2014) membagi *typeface* sebagai penyampai informasi menjadi lima jenis:

1. *Serif*

Typeface bergaya tradisional yang memiliki kaki pada ujung garis yang membentuk huruf.

2. *Sans serif*

Typeface bergaya modern yang tidak memiliki kaki.

3. *Slab serif*

Typeface dengan kaki (*serif*) tebal yang berbentuk balok.

4. *Blackletter*

Typeface yang menyerupai tulisan Jerman dan Inggris jaman dulu yang rapat, tegak, kaku, dan tebal.

5. *Script*

Typeface yang menyerupai tulisan tangan, terutama tulisan bersambung miring.



Gambar 2.4. Klasifikasi *typeface*
(Landa, 2014)

2.1.5.4. Grid

Menurut Haslam (2006), *grid* merupakan elemen yang menjadi dasar dari layout. *Grid* mengatur posisi penyusunan elemen dalam sebuah halaman.

Terdapat dua jenis *grid*:

1. Simetris

Grid simetris menggunakan *gutter* sebagai *line of symmetry* untuk menghasilkan pencerminan *grid* antara halaman kiri dan kanan.

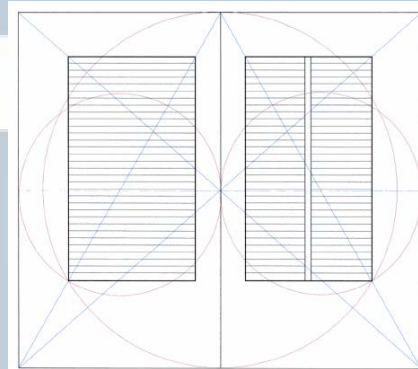
2. Asimetris

Grid asimetris tidak menggunakan pencerminan dan tidak memiliki *line of symmetry*.

Menurut Haslam (2006), setelah memilih jenis *grid* yang diperlukan terdapat 3 jenis pendekatan untuk membentuk *grid*:

1. Geometri

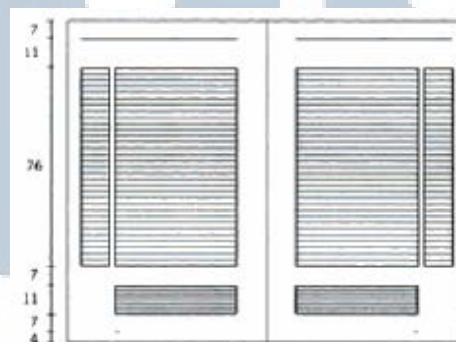
Pendekatan geometri membentuk *grid* pada halaman berdasarkan bentuk halaman dan prinsip geometri ideal.



Gambar 2.5. *Grid* berdasarkan geometri
(Haslam, 2006)

2. Pengukuran

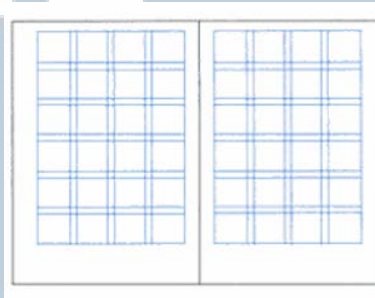
Pendekatan pengukuran menggunakan skala proporsi untuk mendapatkan pola ukuran elemen dalam *grid*.



Gambar 2.6. *Grid* berdasarkan pengukuran
(Haslam, 2006)

3. Pendekatan *modernist*

Pendekatan *modernist* menghasilkan grid modular dengan membagi bidang secara horizontal dan vertikal untuk menghasilkan pola kotak teratur yang disebut *picture unit*. Pada umumnya terdapat 2 sampai 8 kolom pada sebuah *grid modular*.



Gambar 2.7. *Grid modular*
(Haslam, 2006)

2.1.6. **Produksi Buku**

Pada proses produksi buku ada beberapa tahapan pengerjaan yang dilakukan setelah proses penulisan dan perancangan visual (Haslam, 2006). Proses produksi buku meliputi:

2.1.6.1. **Kertas**

Kertas merupakan elemen dasar yang membentuk wujud fisik buku.

Walaupun terpisah dari desain, pemilihan kertas sangat berpengaruh pada

tampilan akhir desain suatu buku (Haslam, 2006, hlm. 191). Dalam memilih

kertas untuk buku terdapat tujuh aspek yang menjadi pertimbangan:

1. Ukuran
2. Berat (gramatur)

3. Ketebalan
4. Arah serat
5. Transparansi
6. Lapisan permukaan (*finish/coating*)
7. Warna

2.1.6.2. *Paper engineering*

Paper engineering adalah teknik khusus yang umumnya digunakan untuk membuat buku *pop-up* (Haslam, 2006). *Paper engineering* terbentuk dari dua teknik dasar: melipat dan memotong. Buku *pop-up* merupakan penerapan teknik *paper engineering* yang canggih. Namun, kedua teknik tersebut dapat diterapkan pada buku manapun untuk menambahkan unsur interaktif pada buku (Avella, 2009).

Buku merupakan media yang memiliki dimensi waktu ketika dinikmati pembaca. *Paper engineering* menyempurnakan pengalaman tersebut dengan mengatur alur secara lebih menarik dan membuat pembaca lebih tertarik membuka halaman berikutnya (Hoffman, seperti dikutip dalam Avella, 2009, hlm 8-9)

2.1.6.3. Pencetakan

Proses pencetakan buku terbagi menjadi empat jenis metode (Haslam, 2006):

1. *Relief printing* (cetak tinggi)

Proses cetak menggunakan plat dengan bidang cetak yang timbul.

Tinta yang dioleskan hanya melekat pada bidang timbul.

2. *Planographic printing* (cetak datar)

Proses cetak menggunakan plat dengan media cetak yang datar. Air

dioleskan plat dengan area yang menolak air, dan ketika tinta dioleskan, tinta hanya menempel pada bagian yang tidak terkena air.

3. *Intaglio printing* (cetak dalam)

Proses cetak menggunakan plat dengan bidang cetak yang menjorok ke dalam. Tinta yang dioleskan memenuhi celah sementara sisa tinta yang berlebih dibersihkan.

4. *Screen printing* (cetak sablon)

Proses cetak menggunakan media *screen* yang dapat ditembus tinta.

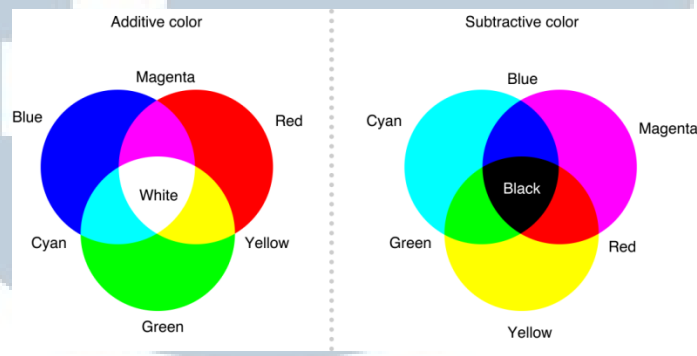
Tinta dioleskan pada *screen*, dan pada bagian yang tidak tertutup, tinta ditekan melintasi *screen* dan menempel pada kertas.

Diantara keempat metode pencetakan, dalam dunia pencetakan buku sistem cetak *planographic* dalam bentuk *offset lithography* merupakan metode yang paling umum digunakan (hlm. 210).

Menurut Haslam (2006), untuk menciptakan buku *full color*, sistem cetak menggunakan kombinasi empat pigmen warna. Pigmen C (*cyan*), M (*magenta*), Y (*yellow*) dan K digunakan untuk menciptakan variasi warna

dan pigmen K (*key/black*) digunakan untuk menciptakan warna hitam yang sempurna.

Sistem warna berdasarkan pigmen disebut warna *subtractive*. Sistem tersebut berbeda dengan sistem pada media digital menggunakan pancaran cahaya untuk menciptakan warna. Media digital menggunakan sistem *additive* yang terdiri dari kombinasi cahaya R (*red*), G (*green*) dan B (*blue*).



Gambar 2.8. Warna *additive* dan *subtractive*

(<http://bahiaimplementos.com/additive-and-subtractive-color/>, n.d.)

Dalam proses pencetakan buku, kombinasi dan intensitas pigmen yang digunakan diatur untuk menciptakan variasi warna. Penggunaan kombinasi pigmen CMYK dalam intensitas yang berbeda menciptakan *tint*, *tone*, dan *shade* sebuah warna.

Selain pigmen CMYK, pencetakan buku bisa menggunakan tinta pigmen dengan warna khusus. Pigmen seperti *Pantone Matching System* menawarkan pilihan warna yang bukan merupakan hasil kombinasi pigmen. Penggunaan pigmen tersebut berguna ketika buku hanya menggunakan jumlah warna yang terbatas. Untuk pencetakan *full color*, penggunaan

pigmen warna khusus tidak ekonomis karena akan memerlukan jumlah plat cetak yang besar (Haslam, 2006, hlm. 176-180).

2.1.6.4. Penjilidan dan Finishing

Proses penjilidan (*binding*) merupakan tahap fundamental terakhir dalam produksi dimana kumpulan kertas berubah wujud menjadi sebuah buku (Haslam, 2006). Proses *binding* terbagi menjadi 2 jenis:

1. *Hand binding*

Proses *binding* manual yang sekarang dianggap sebagai karya seni.

2. *Machine binding*

Proses *binding* menggunakan mesin dalam industri yang bisa menghasilkan jumlah eksemplar yang besar dalam waktu singkat.

Pemilihan jenis *machine binding* yang digunakan dibuat berdasarkan pertimbangan estetis, keawetan, dan biaya (Evans, 2004). Jenis penjilidan

yang tersedia secara umum adalah:

1. *Perfect binding (softcover)*

2. *Case binding (hardcover)*

3. *Saddle stitch*

4. *Side stitch*

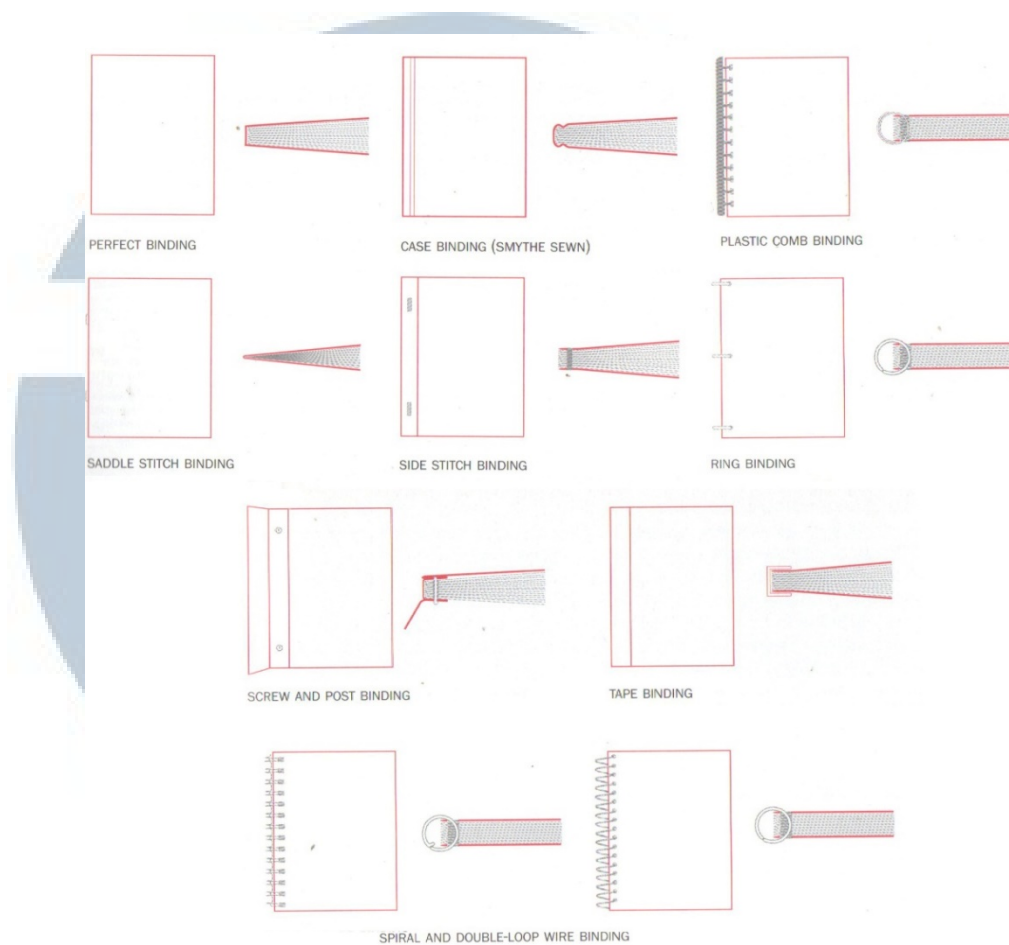
5. *Screw and post*

6. *Tape*

7. *Plastic comb*

8. *Spiral and double-loop*

9. *Ring*



Gambar 2.9. Jenis *binding*

(Evans, 2004)

2.1.6.5. **Finishing**

Finishing merupakan proses tambahan yang dilalui buku dalam tahap produksi (Haslam, 2006). Terdapat berbagai macam teknik yang bisa dikombinasikan untuk membuat buku dengan tampilan yang menarik:

1. *Hand finishing*
2. *Embossing*
3. *Foil blocking*
4. *Stamping*

5. *Die-cutting*
6. *Laser-cutting*
7. *Perforating*
8. *Paper drilling*
9. *Thumb indexes*
10. *Laminating*
11. *Lenticulated images*
12. *Tummy band* atau *corner flag*
13. *Dropping in*
14. *Tipping in*

2.2. Infografis

2.2.1. Definisi dan Fungsi

Infografis merupakan sebuah media untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan pendekatan visual (Lankow, Ritchie, dan Crooks, 2014). Informasi yang terkandung dalam infografis bisa berupa data kualitatif maupun kuantitatif.

Sebagai sebuah media informasi, sebuah infografis memiliki tiga fungsi utama (Lankow, Ritchie, & Crooks, 2014, hlm. 30):

1. Daya pikat

Membuat pembaca tertarik dengan informasi yang disampaikan

2. Komprehensi

Membuat pembaca mudah mengerti informasi yang disampaikan

3. Retensi

Membuat pembaca mudah mengingat informasi yang disampaikan

2.2.2. Penyajian Informasi dalam Infografis

Cara penyajian informasi pada sebuah infografis berbeda tergantung pada bidang aplikasi infografis tersebut. Setiap bidang aplikasi memiliki prioritas tujuan yang berbeda. Berdasarkan bidang aplikasi, Lankow, Ritchie, dan Crooks, (2014, hlm. 39) membagi infografis menjadi tiga:

1. *Academic* atau *scientific*

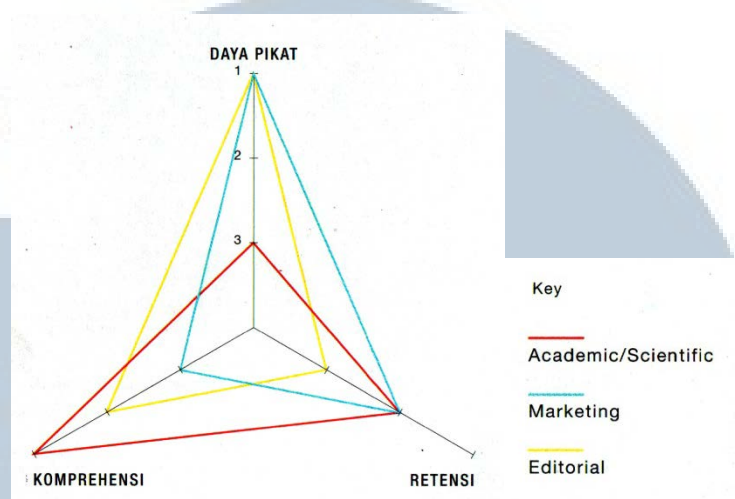
Infografis *academic* atau *scientific* tidak dibuat untuk menjual sesuatu melainkan merupakan sarana penelitian dan edukasi, sehingga titik berat bukan pada daya tarik tetapi pada penyampaian informasi yang baik.

2. Editorial

Infografis editorial adalah sebuah cara penyebaran informasi secara massal seperti sebuah berita. Karena itu daya tarik merupakan hal yang utama. Namun, retensi bukan merupakan hal penting karena yang menjadi prioritas adalah penyebaran informasi tersebut.

3. *Marketing*

Infografis *marketing* bertujuan untuk menjual, sehingga daya pikat dan retensi menjadi sangat penting.



Gambar 2.10. Jenis dan fungsi infografis
(Lankow, Ritchie, & Crooks, 2014)

Dalam menyajikan informasi, infografis menggunakan pendekatan yang disebut *illustrative design* (Lankow, Ritchie, & Crooks, 2014, hlm. 52). Pendekatan tersebut terdiri dari tiga cara:

1. Metafora visual

Menampilkan data dan informasi menggunakan visual yang relevan dengan tema dan konten infografis.

2. Simbol dan ikonografi

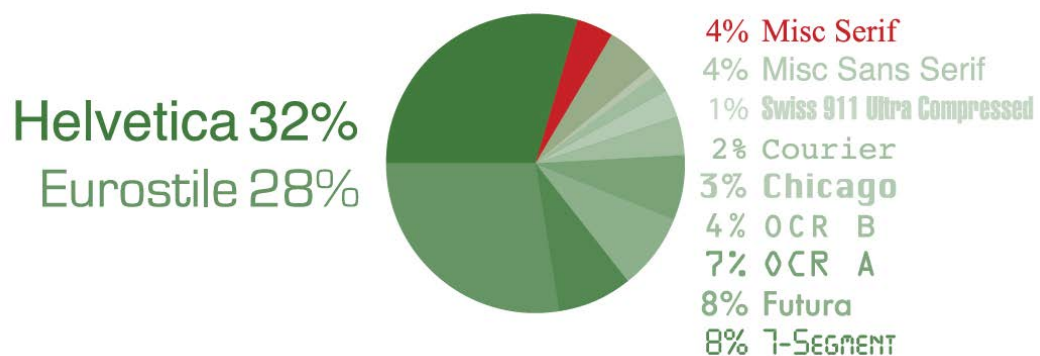
Penggunaan simbol dan ikon untuk menggantikan teks.

3. Pemingkaian dekoratif

Membungkus keseluruhan infografis menggunakan visual yang menarik dan relevan.

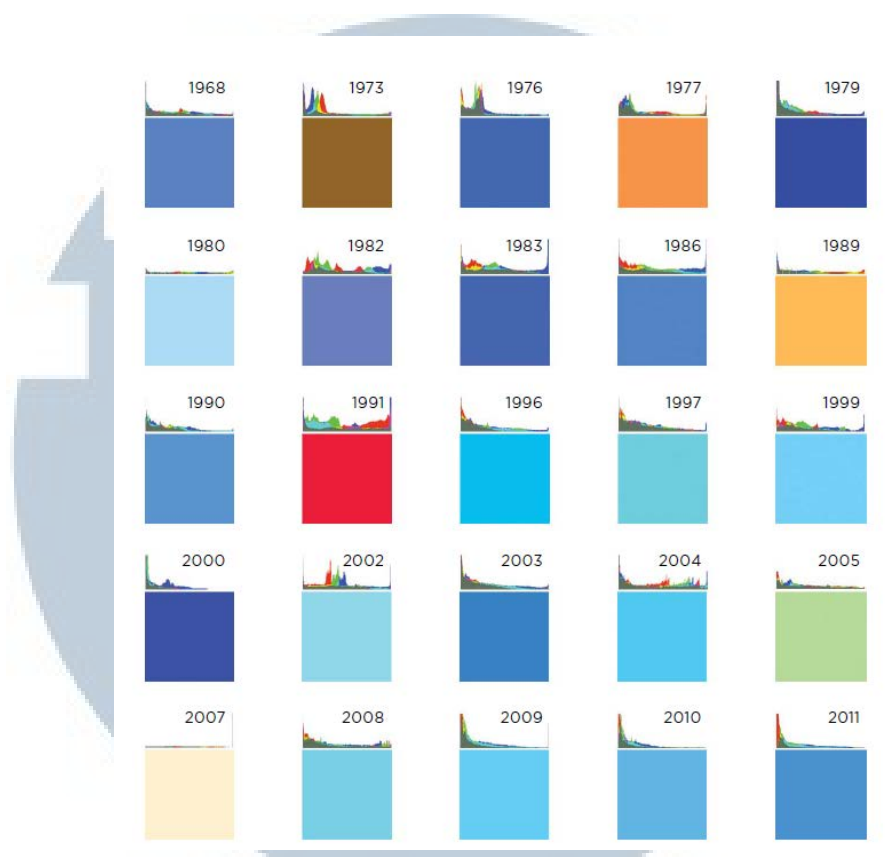
2.3. Desain Visual Fiksi Ilmiah

Menurut Shedroff dan Noessel (2012) dalam mendesain tampilan visual untuk fiksi ilmiah ada beberapa konvensi yang dapat memastikan kesan fiksi ilmiah tersampaikan dengan baik. Konvensi tersebut meliputi pemilihan tipografi, warna dan efek visual yang digunakan.



Gambar 2.11. *Typeface* pada desain *interface* fiksi ilmiah
(Noessel & Shedroff, 2012)

Dalam pemilihan tipografi, untuk mencerminkan kemajuan teknologi yang identik dengan fiksi ilmiah pilihan huruf yang ideal merupakan huruf sans-serif (hlm. 37). Penggunaan huruf sans-serif memberikan kesan futuristik. Jenis huruf sans-serif yang digunakan terbatas pada huruf yang tegas dan modern seperti Helvetica atau yang modular seperti Eurostil dan Microgramma. Selain huruf sans-serif, penggunaan huruf dengan gaya elektronik seperti OCR, 7-segment, dan Courier juga dapat memberikan kesan fiksi ilmiah yang baik.



Gambar 2.12. Spektrum warna pada desain *interface* fiksi ilmiah
(Noessel & Shedroff, 2012)

Warna yang paling identik dengan fiksi ilmiah adalah warna biru (hlm. 42). Menurut Opara dan Cantwell (2012), biru merupakan warna yang melambangkan *knowledge, vastness, intelligence, dan technology*. Empat nilai yang berkaitan dan bisa diaplikasikan pada dunia fiksi ilmiah. Selain warna biru, warna merah dan hijau adalah warna yang bisa memberikan kesan tampilan fiksi ilmiah (Shedroff & Noessel, 2012, hlm. 43-44).

Efek visual *glow* dapat digabungkan dengan penggunaan warna dan tipografi yang sesuai untuk menciptakan tampilan dengan kesan fiksi ilmiah yang lebih kuat (hlm. 40). Efek *glow* menciptakan kesan dunia lain yang lebih superior

dibanding dunia masa kini dan identik pancaran sinar dari bintang dan benda angkasa lainnya.

Framing dalam fiksi ilmiah sebaiknya menghindari bentuk kotak untuk memberikan kesan futuristik yang canggih (hlm. 50). Pada jaman dahulu layar berbentuk kotak merupakan sesuatu yang canggih, namun kini dengan banyaknya alat elektronik berlayar kotak, penggunaan *framing* kotak mengurangi nilai futuristik dari suatu tampilan fiksi ilmiah.

Dalam tampilan *interface* fiksi ilmiah, transparansi menjadi salah satu aspek unik yang membedakannya dari *interface* berbasis layar pada umumnya (hlm. 51). Penggunaan transparansi ini juga dapat membuat beberapa lapis informasi ditampilkan secara sekaligus. Hal tersebut menciptakan efek rumit dan canggih yang sangat sesuai dengan fiksi ilmiah.

