

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya

Referensi karya merupakan sumber karya yang telah diproduksi untuk digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam mengembangkan dan mendukung argumen atau analisis dalam perancangan karya saat ini. Karya terdahulu memberikan konteks, membandingkan temuan, dan menunjukkan perkembangan penelitian di bidang yang relevan, membantu peneliti memahami posisi dan kontribusi karya terdahulu dalam literatur yang ada.

Dalam konteks perancangan buku "*Jelajah Tutur Bambu*", referensi karya yang dipilih mencakup penelitian terkait pengembangan buku nonfiksi berbasis kearifan lokal, perancangan buku wisata budaya, serta penerapan teknik *storytelling* dalam jurnalisme sastra. Keenam jurnal yang dianalisis memberikan wawasan mengenai strategi penyusunan konten edukatif-naratif, pendekatan desain visual untuk buku berbasis budaya, serta efektivitas *narrative journalism* dalam menyampaikan informasi secara mendalam kepada pembaca. Melalui analisis persamaan dan perbedaan dengan karya-karya tersebut, perancangan buku ini menemukan posisinya sebagai karya nonfiksi naratif yang tidak hanya mendokumentasikan kearifan lokal, tetapi juga menghadirkan pengalaman membaca yang immersive melalui pendekatan *storytelling* berbasis riset etnografis.

Tabel 2. 1 Tabel Referensi Karya

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Pengembangan Media Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Menggali Pengetahuan Baru Dari Relevansinya bagi Pelestarian Budaya. Kelas IV SDN Mangundikaran 2	Representasi Kearifan Lokal dalam Novel <i>Tirai Menurun</i> dan Relevansinya bagi Pelestarian Budaya.	Pengembangan Informational Book untuk Pengenalan Budaya Minangkabau melalui Makanan Khas Pesisir Selatan	<i>Textbook Based on Local Wisdom for Learning Text Description in Indonesian Language Subjects for Class IV.</i>	PENGEMBANGAN BUKU NONTEKS PELAJARAN CERITA RAKYATCIREBON SEBAGAI SUPLEMEN BAHAN BACAAN KEGIATAN LITERASI DISMA/SMK	<i>LONGREADS, NONFICTION BOOKS AND LITERATURE JOURNALISM</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Faradina Damayanti Susanto, Rian Damariswara, Erwin Putera Permana, 2023, Journal on Education (Damayanti Susanto et al., 2023)	Wahyu Dian Andriana & Anggoro Abiyuu Ristio Cahyo. 2025, <i>Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</i> , UIN Fatmawati Sukarno	Syartika Sri Wahyuni1, Delfi Eliza, 2022, <i>Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> (Syartika & Delfi, 2022)	Regita Vian Priswanti, Suhartiningsih, Nindya Nurdianasari, Vivi Darmayanti, Trapsila Siwi Hutami, 2024, <i>Jurnal Ilmiah</i>	Syaeful Aprianto, Dede Endang Mascita, Iyay Robia Khaerudin, 2021, <i>Jurnal Tuturan</i> , Vol. 10, No. 1 (Syaeful Aprianto et al., 2021)	Kharchenko O. V. 2022, Research Gate (Kharchenko, 2022)

			Bengkulu. (Andriana & Cahyo, 2025)		<i>Pendidikan dan Pembelajaran,</i> (Regita Vian Priswanti et al., 2024)		
3.	Tujuan Karya	Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada materi teks nonfiksi untuk siswa kelas IV SDN Mangundikaran 2, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks nonfiksi melalui pendekatan yang kontekstual dan budaya lokal.	Menampilkan nilai-nilai kearifan lokal sebagai refleksi kehidupan masyarakat dalam bentuk narasi sastra.	Menciptakan buku fisik berbentuk <i>informational book</i> yang praktis, efektif, dan berguna bagi anak usia dini untuk memperkenalkan budaya lokal, khususnya budaya Pesisir Selatan	Tujuan utama dari karya ini adalah mengembangkan buku ajar berbasis kearifan lokal Situbondo untuk siswa kelas IV SD agar dapat memahami materi teks deskripsi sekaligus mengenal budaya lokal daerahnya. Selain itu, karya ini juga bertujuan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	Jurnal ini bertujuan untuk menghasilkan buku nonteks pelajaran cerita rakyat Cirebon sebagai suplemen bahan bacaan agar kegiatan literasi di SMA/SMK menjadi lebih menarik.	Menjelaskan bagaimana teknik jurnalisme sastra dan <i>longform storytelling</i> diterapkan dalam buku nonfiksi modern agar lebih imersif dan menarik bagi pembaca

					secara lebih menarik dan efektif.		
4.	Konsep	Konsep pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pada pentingnya konteks budaya lokal dalam proses belajar mengajar.	Konsep realisme sosial dengan penekanan pada representasi kearifan lokal masyarakat.	<i>Informational book</i> nonfiksi berbasis kearifan lokal.	Pembelajaran berbasis kearifan lokal, dilengkapi gambar nyata dan latihan.	Buku (fiksi) literasi berbasis kearifan lokal.	<i>Storytelling</i> dalam buku nonfiksi modern menggunakan prinsip jurnalisme sastra: immersion reporting, kronologi naratif, perangkat sastra.
5.	Metode Perancangan Karya	Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) digunakan dalam penelitian ini	Metode kualitatif deskriptif dengan teknik baca-catatan dan analisis hermeneutik.	R&D dengan model ADDIE: Analysis → Design → Development → Implementation → Evaluation. Data dikumpulkan melalui observasi,	Model pengembangan Borg & Gall dengan 10 tahap, namun penelitian ini hanya sampai tahap ke-8.	Research and Development (R&D)	Analisis kualitatif deskriptif terhadap buku nonfiksi dan artikel longreads; pengamatan gaya penulisan, struktur naratif, penggunaan perangkat sastra

U M N
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

				wawancara, dan angket.			
6.	Persamaan	Keduanya menggunakan pendekatan berbasis kearifan lokal dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks nonfiksi.	Keduanya sama-sama mengangkat kearifan lokal sebagai konten inti dan menghubungkan budaya lokal dengan narasi naratif.	Keduanya berfokus pada perancangan buku nonfiksi yang mengangkat budaya lokal dan mengintegrasikan konten edukatif dan nilai budaya untuk pembaca target.	Karya penulis dan buku serupa sama-sama bertujuan mendokumentasikan dan melestarikan budaya lokal, menggunakan bahasa naratif-deskriptif, serta menekankan pentingnya memahami nilai budaya masyarakat	Seperti pengembangan buku nonfiksi berbasis budaya lainnya, buku ini bertujuan untuk melestarikan kearifan lokal melalui media bacaan.	Sama-sama membahas storytelling dalam buku nonfiksi.
7.	Perbedaan	Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk siswa SD, sementara karya penulis merupakan	<i>Novel Tirai Menurun</i> disajikan dalam bentuk fiksi sastra, sedangkan <i>Jelajah Tutur Bambu</i> disusun sebagai buku nonfiksi	Karya Anda adalah buku nonfiksi naratif berbasis kearifan lokal, target pembaca lebih luas dan bentuk narasi lebih kompleks.	Karya penulis menggunakan bahasa lebih kompleks dan ditujukan untuk pembaca umum, sedangkan buku lain	Buku dalam penelitian tersebut dikembangkan untuk menunjang kegiatan literasi di lingkungan pendidikan, karya ini fokus pada	Fokus jurnal ini pada analisis gaya penulisan / literary journalism, sedangkan skripsi

		buku nonfiksi kreatif yang mungkin memiliki audiens yang lebih luas dan pendekatan naratif yang berbeda.	naratif berbasis pengalaman dan observasi budaya.		biasanya lebih sederhana dan diperuntukkan untuk siswa.	diarahkan sebagai media dokumentatif yang mengangkat nilai kearifan lokal dalam bentuk narasi nonfiksi untuk pembaca luas.	efektivitas <i>storytelling</i> dalam menyampaikan informasi kepada pembaca dan dampaknya terhadap pemahaman mereka.
8.	Hasil Penelitian	Media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks nonfiksi, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya budaya lokal dalam proses pembelajaran.	Penelitian menyimpulkan bahwa novel <i>Tirai Menurun</i> efektif sebagai medium representasi dan pelestarian kearifan lokal, karena nilai-nilai budaya muncul secara konsisten melalui tokoh, latar, dan konflik cerita, sehingga pesan budaya dapat dipahami oleh pembaca.	Buku yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai media edukasi budaya untuk anak usia dini. Buku siap digunakan untuk memperkenalkan budaya Minangkabau secara menarik.	Hasil pengembangan menunjukkan buku ini valid (89%), efektif (100%), dan praktis (95,8%), sehingga sangat layak digunakan untuk membantu siswa memahami kearifan lokal Situbondo secara efektif dan menarik.	Produk pengembangan buku nonteks pelajaran cerita rakyat Cirebon dinyatakan layak untuk diujicobakan, dengan skor validasi dari ahli materi sebesar 88,4% dan ahli media sebesar 94,1%.	Menunjukkan bahwa teknik <i>storytelling</i> (narasi, kronologi, perangkat sastra) membuat nonfiksi lebih imersif; pembaca lebih terhubung dengan isi buku secara emosional dan kognitif

2.2 Landasan Konsep

Landasan konsep merupakan kumpulan prinsip, definisi, dan kerangka pemikiran dasar yang menjadi acuan dalam perancangan dan pembuatan suatu karya. Landasan ini berfungsi membangun kerangka konseptual sehingga karya yang dirancang berada dalam konteks yang jelas dan terstruktur, serta dapat dikaitkan dengan aspek komunikasi yang relevan dalam bidang ilmu komunikasi.

Sebelum mengulas lebih jauh mengenai landasan konsep, perlu ditegaskan bahwa istilah filosofi dalam laporan ini digunakan untuk merujuk pada nilai-nilai, cara pandang, serta pemaknaan hidup masyarakat yang tampak dalam penerapan pada keseharian, bukan sebagai pembahasan yang teoritis. Pemaknaan ini berkaitan dengan cara masyarakat Dusun Ngadiprono memahami bambu dalam hubungannya dengan alam dan kehidupan sosial, sebagaimana dihadirkan melalui pendekatan naratif dalam buku *Jelajah Tutur Bambu*.

Pemahaman filosofi tersebut sejalan dengan gagasan Bapak Singgih Susilo Kartono, pendiri Spedagi Movement sekaligus salah satu perumus nilai dasar Pasar Papringan di Ngadiprono. Bapak Singgih memperkenalkan konsep *Cyral-Spiriterial* yang menekankan pentingnya keseimbangan antara kesejahteraan manusia dan keberlanjutan lingkungan, dengan prinsip bahwa kesejahteraan manusia harus berjalan beriringan dengan kesejahteraan alam (Nuswantor, 2019). Filosofi ini bersifat diterapkan dan tercermin dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, di mana bambu tidak semata diposisikan sebagai bahan fungsional, melainkan sebagai bagian dari ekosistem kehidupan yang berkelanjutan. Selanjutnya, gagasan *mletik pager* yang dirumuskan Bapak Singgih merepresentasikan upaya kembali pada nilai-nilai tradisional yang harmonis, sekaligus tetap memberi ruang bagi inovasi (Kartono, 2020). Dalam buku *Jelajah Tutur Bambu*, nilai-nilai tersebut dieksplorasi melalui narasi yang merekam bagaimana masyarakat Ngadiprono menjalani dan merawat relasi mereka dengan bambu dalam keseharian.

Dalam pembuatan buku ini, karya yang dikembangkan bersifat nonfiksi berbasis kearifan lokal, yang disajikan melalui narasi *storytelling*. Penulisan

storytelling mengacu pada Marie L. Shedlock dalam *The Art of Storytelling*, yang menekankan bahwa melalui cerita, pembaca tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memperoleh pengalaman dramatis, pengembangan imajinasi, pemahaman moral, dan teladan perilaku yang dapat diteladani (Shedlock, 1915).

Sebagai dasar referensi utama, penulis menggunakan buku “Kearifan Lokal dan Budaya Organisasi: Arti, Diskursus Teori, dan Contoh” karya Dr. Samad Umarella (2020). Buku tersebut membahas kearifan lokal sebagai gagasan yang muncul dan berkembang secara berkesinambungan dalam masyarakat.

2.2.1 Kearifan Lokal

Kearifan lokal, atau dalam istilah internasional dikenal sebagai *local wisdom*, adalah kebijaksanaan yang berkembang secara terus-menerus dalam suatu kelompok masyarakat (Umarella, 2020). Menurut Dr. Samad Umarella (2020, hlm. 2), kebijaksanaan ini mencakup gagasan, nilai, dan pandangan setempat yang penuh kearifan, bernilai bijak, dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Kearifan lokal muncul dalam bentuk adat, aturan atau norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari. Sebagai produk budaya masyarakat, kearifan lokal memiliki kemampuan untuk bertahan menghadapi arus globalisasi karena mengandung nilai-nilai yang membangun karakter bangsa, sekaligus menjadi identitas yang membedakan masyarakat di tengah perkembangan informasi dan komunikasi modern. Dari segi struktur, kearifan lokal termasuk kategori *culture*, yang didasari oleh skema sosial-budaya masyarakat Indonesia yang majemuk, baik secara struktur sosial, multikultural, maupun ekonomi.

Bentuk-bentuk kearifan lokal dalam masyarakat dapat bervariasi, antara lain:

1. Nilai, norma, dan etika mencakup prinsip-prinsip hidup seperti cinta kepada Tuhan, lingkungan, dan sesama manusia. Nilai-nilai ini melahirkan sifat-sifat luhur seperti tanggung jawab, disiplin, mandiri, jujur, hormat, santun, peduli, percaya diri, kreatif, pantang menyerah, adil, rendah hati, toleran, dan berperan sebagai pemersatu komunitas.

2. Kepercayaan, adat istiadat, dan hukum adat meliputi sistem sosial yang mengatur interaksi masyarakat dan menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kata-kata bijak atau falsafah seperti nasehat, pepatah, pantun, dan *folklores*, yang diwariskan untuk membimbing perilaku anggota masyarakat.
4. Ritus, seremonial, dan upacara tradisi meliputi ritual yang membentuk kebiasaan atau perilaku sehari-hari, misalnya perayaan panen, upacara adat, atau kegiatan keagamaan yang menguatkan nilai-nilai kolektif.
5. Cerita rakyat dan media budaya, di Jawa, kearifan lokal sering diwujudkan melalui cerita rakyat yang disampaikan melalui media benda, seperti wayang, gamelan, atau alat peraga tradisional lainnya.

Di Dusun Ngadiprono, nilai-nilai luhur kearifan lokal juga tercermin dalam kehidupan sehari-hari penduduknya. Misalnya, prinsip tanggung jawab terlihat dari cara warga menjaga lingkungan dan saling membantu sesama penduduk dalam menjalani kehidupan dan melestarikan nilai budaya seperti alam pada dusun mereka, sementara nilai disiplin dan kerja keras tercermin dalam pengelolaan lahan pertanian dan kegiatan gotong royong. Dengan demikian, kearifan lokal tidak hanya menjadi sumber identitas budaya, tetapi juga membentuk karakter individu dan memperkuat kohesi sosial dalam komunitas.

2.2.2 *Narrative Journalism*

Menurut Wielechowski (2021) *Narrative journalism* yang dikutip dari buku adalah bentuk penulisan nonfiksi yang menggabungkan prinsip jurnalistik dengan teknik sastra, sehingga sering dikenal dengan istilah *creative nonfiction*, *literary nonfiction*, atau *new journalism*. Secara sederhana, *narrative journalism* dapat didefinisikan sebagai *storytelling* berbasis penelitian (narasi) yang selalu berfokus pada penulisan nonfiksi atau kisah nyata. Yang membedakan *narrative journalism* (*storytelling*) dari jurnalisme konvensional atau sejarah adalah cara penyajiannya: penulis

menggunakan teknik sastra yang biasanya ditemukan dalam fiksi, seperti tema, karakter, setting, plot, dan sudut pandang, untuk menghadirkan fakta secara dramatis dan naratif. Dengan demikian, meskipun cerita yang disampaikan nyata, pembaca dapat merasakan pengalaman tersebut, bukan sekadar menerima informasi faktual. Pada intinya, *narrative journalism* adalah nonfiksi yang disampaikan dengan cara bercerita seperti fiksi.

Dalam konteks pembuatan buku nonfiksi berbasis kearifan lokal ini, prinsip *narrative journalism* menjadi sangat relevan. Storytelling digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai, norma, dan praktik budaya masyarakat Dusun Ngadiprono, sehingga pembaca tidak hanya memahami adat dan kearifan lokal secara intelektual, tetapi juga mengalami dampak emosional dan reflektif dari praktik budaya tersebut. Misalnya, pengalaman sehari-hari warga yang menanamkan nilai tanggung jawab atau gotong royong dapat disajikan sebagai narasi yang cukup dramatis dan dapat menghidupkan karakter serta merasakan *setting* lokal.

Selain teknik naratif, *narrative journalism* menekankan etika dalam penulisan (Wielechowski, 2021). Ada empat kewajiban utama yang harus diperhatikan penulis:

1. Kewajiban terhadap profesi jurnalistik: Penulis harus menjaga integritas dan kredibilitas, karena keputusan etis yang meragukan dapat merusak kepercayaan publik terhadap jurnalisme secara keseluruhan.
2. Kewajiban terhadap subjek cerita: Penulis harus menceritakan kisah subjek dengan jujur, menyentuh, dan penuh empati, sehingga pengalaman mereka tersampaikan dengan tepat.
3. Kewajiban terhadap pembaca: Pembaca mengharapkan nonfiksi, sehingga penulis tidak boleh mengubah fakta atau membengkokkan cerita demi kepentingan pribadi.

4. Kewajiban terhadap kebenaran: Kebenaran menjadi dasar dari semua kewajiban di atas; penulis harus menyajikan informasi sejajar mungkin berdasarkan penelitian dan observasi.

Dalam *narrative journalism*, penelitian (*research*) menjadi fondasi narasi (Wielechowski, 2021). Penulis mengandalkan *primary research* untuk mendekati sumber cerita secara langsung, misalnya melalui:

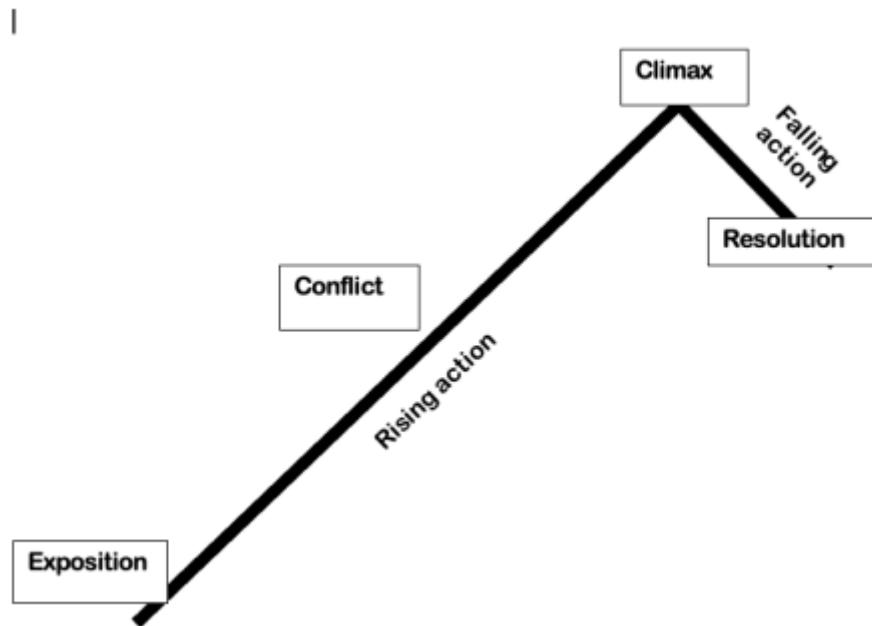
1. Wawancara: Menggali pengalaman manusia secara mendalam, sehingga cerita yang diangkat autentik dan hidup. Wawancara yang baik cenderung seperti percakapan santai, memungkinkan subjek terbuka dan mengungkapkan pengalaman yang relevan.
2. Survei: Digunakan untuk memahami opini atau pengalaman kelompok masyarakat tertentu, misalnya bagaimana nilai kearifan lokal dipraktikkan dan dipahami oleh warga.
3. Eksperimen pribadi: Penulis dapat terlibat langsung dalam praktik budaya atau kehidupan masyarakat untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Contohnya, mengikuti ritual lokal atau kegiatan sehari-hari warga untuk merasakan langsung konteks sosial dan nilai yang ditanamkan.

Integrasi *narrative journalism* ke dalam *storytelling* kearifan lokal memungkinkan buku ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menghidupkan budaya, norma, dan nilai dalam pengalaman naratif yang menyentuh pembaca. Pendekatan ini membuat kearifan lokal Dusun Ngadiprono tampil sebagai pengalaman yang dapat dipahami, dirasakan, dan diinternalisasi pembaca, sekaligus mempertahankan keautentikan dan menghormati nilai-nilai budaya yang ada. Dengan cara ini, *narrative journalism* berperan sebagai jembatan antara fakta budaya dan pengalaman pembaca, menjadikan buku ini sarana edukatif dan inspiratif yang selaras dengan strategi *storytelling* berbasis kearifan lokal.

Dalam konteks *narrative journalism*, genre ini meskipun berbasis nonfiksi atau kisah nyata, mengadopsi teknik-teknik sastra yang biasanya ditemui pada penulisan fiksi. Hal ini dimaksudkan agar penyajian informasi tidak hanya bersifat faktual, tetapi juga menghadirkan pengalaman membaca yang dramatis dan emosional bagi pembaca.

1. Karakter (*Character*): Karakter menjadi pusat dari cerita dan menjadi media bagi pembaca untuk memahami pengalaman dan nilai yang ditransmisikan. Karakter dapat berupa protagonis atau antagonis, *round* (kompleks, berkembang) atau *flat* (sederhana, satu dimensi), serta *dynamic* (mengalami perubahan) atau *static* (tetap). Dalam konteks karya ini, karakter bisa berupa warga yang menjalankan tradisi atau kearifan lokal, misalnya seorang pengrajin bambu atau guru adat, yang menggambarkan transformasi melalui praktik budaya setempat.
2. Tema (*Theme*): Tema merupakan inti pesan atau makna yang ingin disampaikan. Dalam narrative journalism, tema biasanya mengangkat nilai-nilai yang dapat dihubungkan dengan pengalaman manusia secara universal, seperti tanggung jawab, kerja keras, keberlanjutan budaya, dan pelestarian kearifan lokal.
3. Latar (*Setting*): Latar mencakup tempat, waktu, serta konteks sosial dan budaya. Latar bukan sekadar lokasi fisik, tetapi juga menggambarkan interaksi antara karakter dengan lingkungan mereka. Misalnya, sebuah desa di Jawa yang mempertahankan tradisi lokal menjadi setting yang memperkuat nilai-nilai kearifan lokal dalam narasi.
4. Alur (*Plot*): Alur atau *narrative design* merupakan rangkaian kejadian yang membentuk progresi cerita, dimulai dari eksposisi, *rising action*, konflik, klimaks, *falling action*, hingga resolusi. Struktur ini memungkinkan pembaca mengikuti perjalanan karakter dan memahami transformasi yang dialami. Contohnya, perjalanan seorang warga desa

dalam belajar dan menerapkan kearifan lokal untuk memperbaiki kesejahteraannya.



Gambar 2. 1 Graphic Depiction of The Inverted Checkmark Plot Structure

Sumber: *Introduction of Narrative Journalism Book* (2021)

5. Sudut Pandang (*Point of View*): Sudut pandang menentukan perspektif narasi, apakah orang pertama, kedua, atau ketiga. Pilihan sudut pandang memengaruhi kedekatan emosional pembaca dengan cerita. Dalam karya ini, penggunaan sudut pandang orang ketiga terbatas (*limited third-person*) memungkinkan pembaca memahami pengalaman karakter sambil tetap menonjolkan nilai-nilai kearifan lokal. Ini meningkatkan empati dan pemahaman sosial, dengan menceritakan pengalaman nyata warga, pembaca bisa memahami nilai-nilai kearifan lokal dari perspektif pelaku, bukan hanya deskripsi ilmiah.

Dengan menerapkan kelima elemen ini, narrative journalism memungkinkan penulis menghadirkan fakta nyata melalui narasi yang hidup, dramatis, dan emosional. Hal ini relevan dengan karya yang dikembangkan, di mana nilai-nilai kearifan lokal tidak hanya disajikan secara informatif, tetapi juga dialami dan dirasakan pembaca melalui cerita yang terstruktur.

2.2.3 *Science Communication*

Science communication adalah praktik dari komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, penemuan, dan proses ilmiah kepada audiens yang *non-expert*, seperti masyarakat umum dengan tujuan meningkatkan pemahaman serta keterlibatan mereka terhadap isu-isu sains (Hutchins, 2020). Praktik ini berfungsi sebagai jembatan antara pengetahuan ilmiah yang kompleks dengan masyarakat, sehingga informasi sains dapat dipahami, relevan, dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks perancangan buku *Jelajah Tutur Bambu*, *science communication* digunakan sebagai pendekatan untuk menerjemahkan pengetahuan ilmiah dan praktik budaya terkait bambu ke dalam bentuk narasi yang mudah dipahami oleh masyarakat luas. Informasi ilmiah tersebut disampaikan melalui *storytelling* yang komunikatif dan interaktif agar pembaca tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu membangun kedekatan emosional dan pemahaman kontekstual terhadap kearifan lokal Dusun Ngadiprono.

Menurut Hutchins (2020), komunikasi sains yang efektif memerlukan perencanaan strategis agar pesan ilmiah dapat diterima dengan baik oleh audiens sasaran.

1. Kenali audiens, yaitu dengan memahami siapa penerima komunikasi, tingkat pengetahuan awal mereka, serta alasan ketertarikan audiens terhadap topik yang disampaikan. Pemahaman ini penting agar pesan dapat disesuaikan dengan latar belakang dan kebutuhan audiens.
2. Tentukan tujuan komunikasi secara jelas. Penetapan tujuan membantu komunikator memahami hasil yang ingin dicapai, apakah untuk meningkatkan pengetahuan, menumbuhkan kesadaran, atau mendorong perubahan sikap dan pemahaman audiens terhadap suatu isu ilmiah.

3. Memilih format komunikasi, yang juga menjadi aspek penting dalam komunikasi sains. Format penyampaian, baik dalam bentuk tulisan, visual, maupun media lain, perlu disesuaikan dengan kebiasaan dan preferensi audiens agar pesan dapat diterima secara optimal dan tidak menimbulkan hambatan pemahaman.
4. Menyampaikan tujuan informasi atau riset yang dikomunikasikan. Komunikator perlu menjelaskan mengapa informasi tersebut penting dan apa dampaknya bagi kehidupan audiens, sehingga audiens dapat memahami relevansi sains dalam konteks sosial dan budaya mereka.
5. Menggunakan bahasa yang sederhana menjadi kunci dalam komunikasi sains. Hutchins (2020) menekankan pentingnya menghindari jargon ilmiah yang sulit dipahami serta menganjurkan penggunaan analogi, contoh konkret, dan dukungan visual seperti gambar atau diagram untuk memperjelas pesan yang disampaikan kepada audiens *non-expert*.

2.2.4 *Narrative Transportation Theory*

Menurut Green & Brock (2000), *narrative transportation* adalah proses mental di mana seseorang terbawa ke dunia naratif. Artinya, perhatian, imajinasi, dan emosi pembaca terserap penuh oleh cerita sehingga mereka sementara waktu menjauh dari realitas dunia asli. Proses ini bukan sekadar membaca atau menonton cerita secara pasif, melainkan pengalaman psikologis yang mendalam di mana pembaca benar-benar masuk ke dalam dunia yang diciptakan oleh pembuat cerita (Green & Brock, 2000).

Green & Brock menggunakan metafora perjalanan untuk menjelaskan proses *narrative transportation*. Seperti yang dikemukakan oleh Gerrig (1993) sebagaimana dikutip dalam Green dan Brock (2000), prosesnya dapat digambarkan sebagai berikut; pembaca adalah *traveler* yang pergi dari dunia nyata ke dunia cerita, mengalami berbagai peristiwa di sana, dan kemudian kembali ke dunia nyata dengan perspektif yang sedikit berubah.

Untuk memicu *narrative transportation* dalam *Jelajah Tutur Bambu*, strategi teknis yang diterapkan mencakup penggunaan deskripsi sensorik yang kaya, misalnya aroma tanah basah setelah hujan, tekstur dan suara bambu saat diketuk, serta suasana Pasar Papringan yang ramai. Selain itu, penggunaan sudut pandang orang pertama dari pengalaman sehari-hari warga lokal memungkinkan pembaca merasakan perspektif mereka secara langsung. Pendekatan ini dirancang agar pembaca tidak sekadar memahami fakta budaya, tetapi benar-benar masuk ke dunia masyarakat Dusun Ngadiprono, mengalami interaksi sosial, tradisi bambu, dan dinamika pasar, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih mendalam dan emosional.

Selama berada di dunia cerita, beberapa fakta atau realita di dunia nyata menjadi tidak dirasakan bagi pembaca. Ini bisa terjadi pada dua level:

1. Level fisik: Pembaca mungkin tidak menyadari orang lain memasuki ruangan atau tidak mendengar suara di sekitarnya.
2. Level psikologis: Pembaca menjadi kurang kritis terhadap informasi yang disajikan dalam cerita, bahkan jika informasi tersebut bertentangan dengan fakta yang mereka ketahui sebelumnya.

Inilah yang membuat *narrative transportation* dapat dikatakan kuat sebagai alat persuasi, yaitu karena pembaca kehilangan akses sementara pengetahuan mereka yang mungkin akan menolak pesan cerita yang ditulis oleh penulis.

Terdapat perbedaan juga antara *narrative transportation* dengan model-model persuasi yang lampau (*Elaboration Likelihood Model/ELM*). Perbedaan utamanya terletak pada cara pembaca memproses informasi. *Cognitive Elaboration* lebih kepada menganalisis argument secara lebih kritis, membandingkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki dan dapat mengakses opini dan pengalaman pribadi untuk mengevaluasi pesan sehingga bisa muncul adanya potensi untuk terjadinya

counter-arguing yaitu penolakan atas informasi yang disampaikan. *Narrative Transportation* lebih kepada membuat pembaca terhanyut dalam cerita sehingga tidak ada waktu luang untuk menganalisis logika, sehingga lebih fokus kepada cerita, karakter, dan emosi yang dimunculkan, dan mengalami cerita seolah-olah hidup di dalam hidup pembaca.

Terdapat dampak *narrative transportation* terhadap efek *persuasive* melalui tiga acara:

1. Mengurangi *Counter-Arguing*

Pembaca yang tertransportasi lebih menerima pesan cerita karena mereka tidak dalam mode defensif. Mereka tidak sibuk mencari kelemahan argumen atau membandingkan dengan pengetahuan mereka. Akibatnya, pesan yang disampaikan melalui cerita bisa masuk tanpa banyak penolakan.

2. *Mimicry of Experience* (Meniru Pengalaman Nyata)

Narrative Transportation membuat pengalaman naratif terasa seperti pengalaman nyata. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman langsung adalah cara paling kuat untuk membentuk sikap. Menurut (Fazio & Zanna, 1981) dalam penelitian berjudul *The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives* karya Melanie C. Green and Timothy C. Brock (2000), Ketika cerita mampu menciptakan ilusi pengalaman langsung melalui imajinasi yang jelas, dampaknya terhadap sikap dan keyakinan pembaca bisa sangat signifikan.

3. *Emotional Connection* dengan Karakter

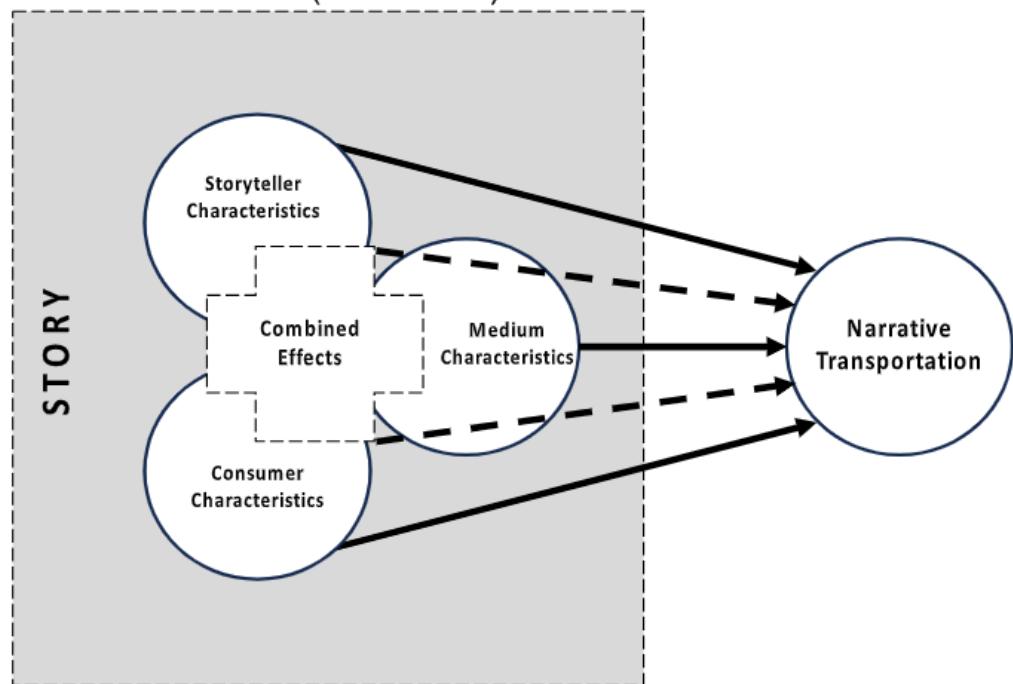
Narrative Transportation menciptakan perasaan yang kuat terhadap karakter cerita. Ketika pembaca berempati dengan karakter, mereka cenderung mengadopsi perspektif, nilai, dan bahkan perilaku karakter tersebut. Ini terjadi karena identification dan perspective-taking yang terjadi selama proses transportation. Misalnya dalam

buku "*Jelajah Tutur Bambu*", pembaca menjadi sangat terhubung dengan penduduk dan pengrajin bambu, pembaca mungkin akan mulai melihat nilai-nilai kesederhanaan dan ketahanan yang dimiliki penduduk dan pengrajin bambu sebagai sesuatu yang relevan dan berharga untuk kehidupan mereka sendiri.

Pemahaman tentang *narrative transportation* terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan cara konsumen mengonsumsi cerita. Berdasarkan *systematic literature review* oleh Green & Brock (2000) dalam Thomas dan Grigsby (2024), model *narrative transportation* telah berevolusi dari model sederhana menjadi kerangka yang lebih komprehensif. Model *The Future* tidak lagi melihat ketiga karakteristik (*storyteller, consumer, medium*) sebagai faktor-faktor yang terpisah dan independen, melainkan sebagai elemen-elemen yang saling tumpang tindih dan berinteraksi untuk menciptakan *narrative transportation* (Green & Brock, 2000 dalam Thomas & Grigsby, 2024).



Part B – The Future (dotted lines)



Gambar 2.2 “The Future” Model of Narrative Transportation
Sumber: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/mar.22011>

Konsumen tidak lagi sekadar membaca cerita, tetapi berpartisipasi dalam penciptaan cerita. Teknologi seperti AI dan interactive platforms memungkinkan setiap konsumen mengalami cerita yang berbeda berdasarkan pilihan dan interaksi mereka. Untuk implementasinya dalam karya buku penulis, terjadi jika pembaca bisa memilih sudut pandang karakter mana yang ingin pembaca ikuti dan setiap pilihan karakter akan menghasilkan cerita dan nilai yang berbeda, yang terpenting adalag pandangannya personal bagi masing-masing pembaca.

Pembaca menjadi karakter utama dalam cerita mereka sendiri. Batas antara *consumer* dan *storyteller* menjadi kabur dan pembaca tidak hanya mengikuti perjalanan karakter, tetapi menjalani perjalanan mereka sendiri di dalam dunia naratif.

Medium tidak lagi hanya dianggap sebagai wadah netral yang menyampaikan cerita, namun medium menjadi ekstensi dari tubuh dan identitas pembaca. Misalnya

buku tentang kerajinan bambu atau memasak tradisional, di mana pembaca diajak mencoba langsung langkah-langkahnya saat membaca.

Narrative transportation adalah proses psikologis yang powerful di mana pembaca terbawa ke dalam dunia cerita, mengalami emosi karakter, dan kembali dengan perspektif yang berubah. Model *narrative transportation* telah berevolusi dari kerangka sederhana menjadi *framework* yang mengakui tiga kategori yaitu; *storyteller characteristics* (kualitas cerita), *consumer characteristics* dan *medium characteristics* (*platform* penyampaian). Model “*The Future*” menunjukkan bahwa ketiga elemen ini tidak bekerja secara terpisah, tetapi saling berinteraksi.

Untuk buku “*Jelajah Tutur Bambu*”, pemahaman tentang *narrative transportation* ini memberikan insight tentang bagaimana kunci utamanya adalah menciptakan kondisi di mana pembaca tidak hanya membaca tentang makna bambu bagi masyarakat, tetapi mengalami dan merasakannya secara personal.

2.2.5 Media Massa sebagai Media Komunikasi Budaya

Secara sederhana, media massa merupakan seperangkat sarana komunikasi yang beroperasi pada skala besar, menjangkau khalayak luas, dan menjadi bagian penting dari kehidupan sosial modern (Suparno, 2016). Media ini mencakup berbagai bentuk seperti surat kabar, majalah, film, radio, televisi, musik rekaman, dan buku yang keseluruhannya kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas masyarakat. Kelekatan manusia terhadap media tampak dari kebiasaan berlangganan surat kabar, menonton televisi, mendengarkan radio, atau membaca buku dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam perkembangannya, muncul dua pandangan utama mengenai hubungan media dan masyarakat. Pandangan pertama menyebut bahwa media merupakan institusi sosial yang mandiri, dengan sistem dan otonomi tersendiri dalam menjalankan aktivitasnya. Sementara pandangan kedua menilai bahwa media justru merupakan bagian dari masyarakat, yang aktivitas dan karakternya ditentukan oleh nilai-nilai sosial di mana media itu beroperasi.

Media memiliki peranan penting dalam berbagai dimensi kehidupan, mulai dari politik, ekonomi, ideologi, hingga sosial budaya. Dalam ranah politik, media berfungsi sebagai jembatan antara masyarakat dan elit politik, menjadi ruang kampanye, pendidikan politik, dan pembentukan budaya demokrasi. Sementara dalam dimensi budaya, media berperan dalam membangun citra, mendefinisikan realitas sosial, serta menjadi ruang ekspresi identitas kultural. Melalui isi dan pesan yang disampaikan, media tidak hanya mencerminkan budaya, tetapi juga membentuknya.

Selain itu, media massa juga memberikan pengaruh besar terhadap pola konsumsi, gaya hidup, hingga kegiatan ekonomi masyarakat. Media telah menjadi industri yang dikelola secara profesional dan berorientasi pada keuntungan, di mana isi dan khalayak diposisikan sebagai komoditas ekonomi. Konvergensi antara media dan teknologi modern membuat penyajian pesan semakin menarik dan bernilai komersial tinggi. Dengan demikian, media menjadi bagian dari arus utama kepentingan manusia yang merepresentasikan dinamika sosial dan budaya yang terus berkembang.

Menurut Suparno (2016) Media massa memiliki berbagai bentuk yang dapat dikategorikan berdasarkan fungsi, teknologi, serta organisasi yang mengelolanya. Berikut beberapa jenis media massa yang berperan dalam komunikasi budaya:

1. Buku

Pada masa awal, buku belum dianggap sebagai alat komunikasi utama, melainkan sebagai sarana penyimpanan pengetahuan dan teks-teks sakral seperti tulisan keagamaan dan filsafat. Seiring perkembangan teknologi cetak, buku berevolusi menjadi media komunikasi yang mampu menyebarkan beragam informasi, mulai dari ilmu pengetahuan, sejarah, biografi, hingga karya sastra secara kompleks.

Kemajuan teknologi percetakan turut mendorong tumbuhnya penerbit dan industri percetakan yang memungkinkan produksi buku secara massal dan komersial. Buku kini berfungsi tidak hanya sebagai media penyimpanan

informasi, tetapi juga sebagai sarana dokumentasi, referensi, dan ekspresi budaya. Sebagai media, buku memiliki ciri khas yaitu bersifat portabel, dapat digandakan, memiliki nilai ekonomi, serta digunakan secara individual maupun publik. Dalam konteks komunikasi budaya, buku memainkan peran penting dalam mendiseminasi pengetahuan, nilai-nilai, dan tradisi yang hidup dalam masyarakat.

2. Surat Kabar

Surat kabar merupakan salah satu bentuk media cetak yang memiliki peran sentral dalam penyebaran informasi publik. Kemunculannya secara reguler dengan tujuan komersial menandai lahirnya era baru komunikasi massa. Surat kabar menyajikan berita, opini, iklan, dan hiburan kepada masyarakat secara teratur.

Selain berfungsi sebagai sumber informasi, surat kabar juga memiliki posisi strategis dalam pembentukan opini publik dan kontrol sosial. Dalam sejarahnya, surat kabar menjadi instrumen penting dalam aktivitas politik, sosial, dan ekonomi. Ia dianggap sebagai kekuatan keempat setelah eksekutif, legislatif, dan yudikatif, karena kemampuannya mengawasi serta mengkritisi kekuasaan. Namun, seiring industrialisasi media, surat kabar juga menjadi bagian dari industri komersial yang bergantung pada pendapatan iklan dan persaingan pasar.

3. Media Penyiaran

Televisi dan radio termasuk dalam kategori media penyiaran yang memanfaatkan gelombang frekuensi untuk mentransmisikan pesan kepada khalayak luas. Keduanya memiliki kekuatan besar dalam mempengaruhi cara masyarakat menerima dan memaknai informasi.

Radio menonjol dalam penyampaian pesan berbasis suara yang mampu membangun imajinasi dan kedekatan emosional dengan pendengar. Sementara televisi menggabungkan unsur audio dan visual sehingga lebih persuasif dan mudah diterima oleh masyarakat. Isi media penyiaran umumnya

mencakup hiburan, berita, pendidikan, dan informasi publik. Karena sifatnya yang massal dan memerlukan regulasi teknis, media penyiaran diatur secara ketat oleh lembaga yang berwenang untuk memastikan keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab sosial.

4. Media Rekaman

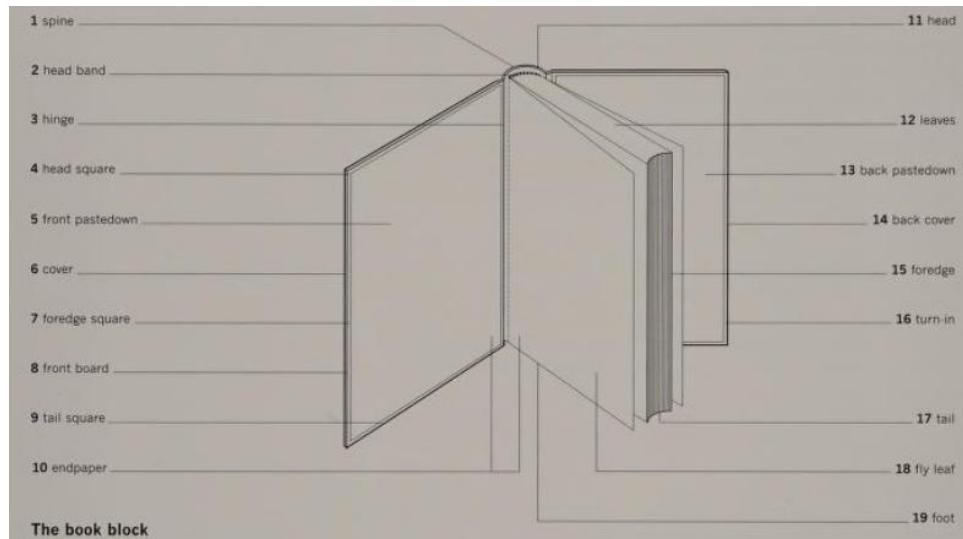
Media rekaman meliputi berbagai bentuk penyimpanan dan distribusi konten seperti musik, film, atau rekaman peristiwa tertentu. Meskipun bersifat lebih privat dibanding media lain, media rekaman tetap memiliki peran penting dalam pembentukan budaya populer. Perkembangan teknologi dari format analog menuju digital seperti CD, DVD, hingga platform digital modern telah mengubah pola konsumsi masyarakat terhadap musik dan film.

Selain fungsi hiburan, media rekaman juga menjadi industri ekonomi global yang kuat, dikuasai oleh perusahaan-perusahaan besar dan berpengaruh terhadap arah selera budaya masyarakat dunia. Dalam konteks komunikasi budaya, media rekaman memiliki peran strategis dalam menyebarkan nilai, gaya hidup, dan representasi identitas kultural yang sering kali menjadi standar global.

2.2.6 Buku

Buku adalah sumber informasi yang penting bagi pembaca. Menurut Sitepu (2012, hlm. 11, dikutip dalam Bima Sakti & Husnul Hotimah, 2020), buku berisi pengetahuan yang memungkinkan pembaca memahami peristiwa masa lalu, mengikuti perkembangan saat ini, dan memperkirakan kemungkinan di masa depan. Dengan demikian, buku tidak hanya memperluas wawasan pembaca tetapi juga menjadi sumber inspirasi untuk mendapatkan ide-ide baru(Bima Sakti & Husnul Hotimah, 2023). Menurut Hesse dan Julier (2023) dalam buku "*Nonfiction, the Teaching of Writing, and the Influence of Richard Lloyd-Jones*", *creative nonfiction* merupakan ragam genre penulisan yang sangat beragam, mencakup memoir, esai pribadi, tulisan tentang alam, tulisan perjalanan, hingga jurnalisme sastra (Hesse D, 2023). Keseluruhan karya tersebut memiliki kesamaan yaitu

berakar pada kejadian atau pengalaman yang sesungguhnya, namun disajikan dengan pendekatan yang artistik dan kreatif. Menurut (Haslam, 2006) dalam bukunya *Book Design* terdapat 19 komponen yang membentuk sebuah buku, bernama *The Book Block*, yaitu:



Gambar 2. 3 The Book Block
Sumber: Haslam (2006)

Bagian Punggung & Kepala Buku:

1. *Spine*: Bagian sampul buku yang menutupi tepi jilid dan menghubungkan cover depan dengan belakang.
2. *Head band*: Pita sempit berwarna yang dijahit pada bagian atas dan bawah punggung buku, berfungsi sebagai elemen dekoratif dan penguat jilid.
3. *Hinge*: Lipatan pada endpaper antara pastedown dan fly leaf, memungkinkan buku terbuka dengan fleksibel.
4. *Head square*: Tepi pelindung kecil di bagian atas buku yang dibentuk oleh cover depan dan belakang yang lebih besar dari book leaves/halaman isi.

Bagian Cover & Board:

5. *Front pastedown*: Endpaper yang direkatkan di bagian dalam cover depan.
6. *Cover*: Kertas tebal atau board yang melindungi dan menempel pada book block.
7. *Foredge square*: Tepi pelindung kecil di bagian foredge (tepi depan) buku yang dibuat oleh cover dan back.
8. *Front board*: Board sampul di bagian depan buku.
9. *Tail square*: Tepi pelindung kecil di bagian bawah buku yang dibentuk oleh cover depan dan belakang yang lebih besar dari book leaves.

Bagian *Endpaper & Leaves*:

10. *Endpaper*: Lembaran kertas tebal yang menutupi bagian dalam cover depan dan belakang. Outer leaf adalah pastedown atau board paper; turning page adalah fly leaf.
11. *Head*: Bagian atas buku.
12. *Leaves*: Lembaran kertas atau vellum yang dijilid, terdiri dari dua sisi (recto dan verso), membentuk halaman-halaman buku.

Bagian Belakang:

13. *Back pastedown*: Endpaper yang direkatkan di bagian dalam back board (cover belakang).
14. *Back cover*: Board sampul di bagian belakang buku.
15. *Foredge*: Tepi depan buku (bagian yang berhadapan dengan spine).
16. *Turn-in*: Tepi kertas atau kain cover yang dilipat dari luar ke dalam covers, menciptakan lipatan rapi.

Bagian Bawah & Halaman:

17. *Tail*: Bagian bawah buku.

18. *Fly leaf*: Halaman pembuka/turning page dari endpaper.

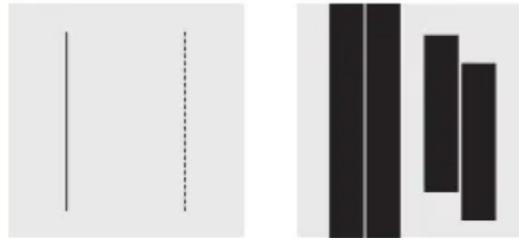
19. *Foot*: Bagian dasar/bawah halaman.

2.2.7 Desain

Samara (2020) menjelaskan bahwa dalam desain grafis terdapat berbagai jenis bentuk visual dasar yang masing-masing memiliki karakteristik dan identitas unik. Setiap bentuk ini berinteraksi dengan ruang dan elemen lain di sekitarnya dengan cara yang berbeda, sehingga menciptakan persepsi makna visual yang spesifik. Menurut Samara (2020) Terdapat 10 kategori *attributes of form*, yang terdiri dari titik, garis, bidang, *mass* dan *volume*, kontur, agregat, bentuk geomteris, bentuk organic, tekstur, dan pola.

Dalam *Jelajah Tutur Bambu*, prinsip *attributes of form* diterapkan melalui **ilustrasi garis**. Garis digunakan untuk membentuk ilustrasi bambu, daun, dan elemen pasar dengan karakter organik yang menekankan kesan natural, hidup, dan fleksibel. Selain itu, variasi ketebalan dan lengkungan garis membantu membimbing mata pembaca, menciptakan ritme visual, serta menonjolkan detail dan tekstur elemen budaya yang diceritakan. Dengan demikian, penggunaan ilustrasi garis tidak hanya mempercantik tampilan visual, tetapi juga mendukung narasi budaya dan nilai bambu yang diangkat dalam buku.

Garis terbentuk ketika beberapa titik disusun secara berurutan atau ketika dua titik dihubungkan. Karakteristik utama garis adalah kemampuannya untuk menunjukkan gerakan, memberikan arah, dan menciptakan koneksi atau pemisahan antar area dalam komposisi. Garis bersifat dinamis dan dapat bervariasi dalam ketebalan (*weight*), bentuk (lurus atau lengkung), dan kontinuitas (solid atau putus-putus), yang masing-masing memberikan karakter visual berbeda.

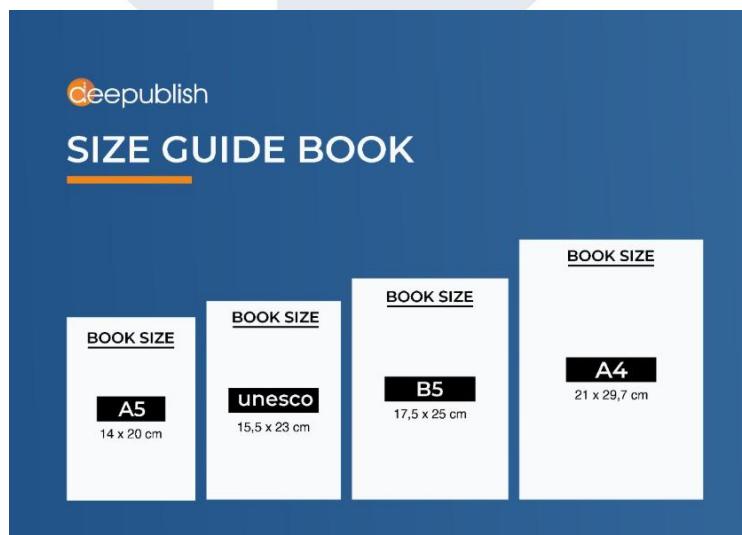


Gambar 2. 4 Contoh *Desain Line*

Sumber: Samara (2020)

2.2.8 Ukuran Buku

Kusumowardhani & Maharani (2022) menyatakan bahwa dalam menentukan ukuran serta spesifikasi buku, diperlukan strategi dengan pertimbangan yang cermat, terutama terkait karakteristik pengguna seperti target pasar, usia pembaca, aspek demografis, dan cakupan wilayah. Namun, dalam penerapannya, ukuran buku tetap dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta konteks khusus dari proses produksi buku tersebut.



Gambar 2. 5 Size Guide Book
Sumber: <https://penerbitdeepublish.com/ukuran-buku/>

2.2.9 Proses Perancangan Buku

Perancangan buku nonfiksi berbasis kearifan lokal ini menggunakan metode perancangan buku yang dikemukakan oleh Kusumowardhani & Maharani

(2022) yang terdiri dari tiga tahap sistematis; Pra-Produksi (*Pre-Production*), Produksi (*Production*), dan Pasca-Produksi (*Post-Production*). Pemilihan metode ini didasarkan pada relevansinya dengan konteks perancangan buku editorial, di mana metode tersebut telah terbukti efektif dalam menghasilkan buku dengan kualitas desain dan layout yang baik. Metode ini juga memberikan struktur yang jelas untuk setiap tahap perancangan, mulai dari riset dan konseptualisasi hingga eksekusi teknis dan finalisasi.

A. Tahap Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan fase persiapan dan perencanaan yang menjadi fondasi bagi keseluruhan proses perancangan. Kusumowardhani & Maharani (2022) menjelaskan bahwa pada fase ini, perancang melakukan serangkaian aktivitas untuk mengklarifikasi konsep, mengumpulkan data, dan menetapkan arah desain yang akan diambil. Berikut aktivitas utama dalam tahap pra-produksi meliputi:

1. Penentuan Kategori dan Spesifikasi Buku

Langkah awal adalah mengidentifikasi jenis buku yang akan dirancang apakah fiksi atau nonfiksi beserta karakteristik fisik dan kontennya. Buku nonfiksi, menurut Kusumowardhani & Maharani (2022), merupakan publikasi yang menyajikan peristiwa atau informasi factual dan sering digunakan sebagai referensi dalam konteks pendidikan, seperti ensiklopedia, buku teks, modul pembelajaran, atau biografi.

2. *Mind Mapping* dan Riset

Setelah kategori buku ditentukan, dilakukan proses mind mapping untuk mengeksplorasi konsep dan ide secara visual. Mind mapping, yang dikembangkan oleh Tony Buzan dan dikenal dengan istilah *Radiant Thinking*, memungkinkan perancang untuk menempatkan konsep utama di pusat dan mengembangkan kata kunci terkait di sekelilingnya

(Kusumowardhani & Maharani, 2022). Pada tahap ini, dilakukan riset melalui observasi, wawancara dengan narasumber, dan penyebaran kuesioner untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

3. Moodboard

Dari data yang terkumpul, disusun moodboard sebagai kumpulan referensi visual yang membantu menentukan arah estetika desain. Kusumowardhani & Maharani (2022) menjelaskan bahwa *moodboard* berfungsi untuk menciptakan *mood* atau suasana tertentu yang diinginkan dalam desain. Moodboard mencakup referensi pilihan warna, gaya ilustrasi, tipografi, dan tata letak yang akan digunakan dalam buku.

4. Sketsa Layout Awal

Berdasarkan moodboard, dibuat sketsa layout awal untuk memvisualisasikan ide dan mendapatkan gambaran komposisi halaman buku. Sketsa ini menjadi referensi dalam pengembangan desain di tahap produksi.

5. Pertimbangan Tipografi

Pemilihan tipografi merupakan aspek krusial dalam desain buku karena berkaitan langsung dengan keterbacaan dan kenyamanan pembaca. Tipografi bukan hanya ilmu memilih dan menata huruf, tetapi juga alat komunikasi visual yang efektif di mana setiap huruf dapat menyampaikan makna dan kesan tertentu. Dalam perancangan ini, pemilihan tipografi mempertimbangkan target audiens dan konteks konten kearifan lokal.

B. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan fase eksekusi di mana konsep yang telah direncanakan ditransformasikan menjadi desain visual yang konkret. Pada fase ini, dilakukan pembuatan seluruh elemen visual dan penyusunan konten buku secara menyeluruh.

1. Pembuatan Ilustrasi

Proses dimulai dengan membuat sketsa ilustrasi secara manual, kemudian dikembangkan menjadi aset digital menggunakan perangkat lunak desain grafis. Ilustrasi memiliki peran vital dalam memberikan bentuk visual pada tulisan dan membangkitkan imajinasi pembaca. Dalam konteks buku nonfiksi ini, ilustrasi berbasis garis (line-based illustration) dipilih untuk menyampaikan informasi secara jelas dan efisien (Kusumowardhani & Maharani, 2022).

2. Penyusunan Struktur Buku

Buku disusun mengikuti struktur standar yang terdiri dari beberapa komponen utama:

- 1) *Cover* (Sampul): Sampul depan dirancang sebagai wajah buku yang menarik perhatian dan mencerminkan isi buku. Sampul belakang memuat ringkasan isi dan informasi ISBN(Kusumowardhani & Maharani, 2022).
- 2) *Preliminaries* (Halaman Pendahuluan): Bagian ini mencakup halaman judul yang memuat informasi penulis dan penerbit, halaman hak cipta yang berisi informasi legal dan tim produksi, kata pengantar, serta daftar isi yang menjelaskan keseluruhan struktur buku.
- 3) *Main Content* (Isi Utama): Bagian inti yang memuat informasi atau materi pokok buku, disusun secara sistematis dengan pembagian bab,

sub-bab, paragraf, dan dilengkapi dengan ilustrasi pendukung.

- 4) *Postliminary* (Penutup): Bagian akhir yang dapat mencakup catatan penutup, glosarium istilah, lampiran, indeks, daftar pustaka, dan biografi penulis.

3. Layout Design

Penataan *layout* dilakukan dengan mempertimbangkan bagaimana elemen visual dan teks disusun agar pesan dapat terbaca dengan efektif. *Layout* adalah proses mengatur aset visual dalam desain sehingga penyampaian pesan dapat terbaca dengan baik, di mana penempatan dan pengaturan elemen visual harus dikontrol dengan baik untuk memperjelas hierarki perhatian pembaca (Kusumowardhani & Maharani, 2022).

C. Tahap Pasca-Produksi

Tahap pasca-produksi merupakan fase finalisasi di mana desain yang telah dibuat dievaluasi secara menyeluruh dan dipersiapkan untuk produksi akhir. Pada tahap ini, naskah buku yang telah selesai dapat diamati secara komprehensif untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam layout dan susunan halaman. Berikut aktivitas utama dalam tahap pasca-produksi:

1. Finalisasi *Layout*

Dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap elemen layout yang terdiri dari tiga komponen utama: elemen teks (*text elements*), elemen visual (*visual elements*), dan elemen tak terlihat (*invisible elements*) seperti margin dan grid. Meskipun margin dan grid tidak terlihat pada hasil akhir, keduanya memiliki peran penting dalam menentukan

keberhasilan sebuah layout(Kusumowardhani & Maharani, 2022).

2. Grid System

Grid berfungsi untuk menjaga harmoni penataan elemen dan memudahkan navigasi layout. Grid dapat dibagi menjadi kolom vertikal atau horizontal, dan buku umumnya menggunakan lebih dari satu jenis grid. Kusumowardhani & Maharani (2022) merujuk pada Tondreau yang mengidentifikasi lima struktur grid: *single-column* grid untuk teks kontinu seperti esai atau buku, *two-column* grid untuk mengorganisasi konten dengan banyak teks, *multicolumn* grid yang sangat fleksibel untuk majalah dan *website*, *modular grid* untuk informasi kompleks seperti koran dan kalender, serta *hierarchical grid* yang membagi halaman menjadi zona-zona kecil.

3. Dummy Printing dan Revisi

Dilakukan pencetakan dummy atau sample buku untuk mengevaluasi hasil desain secara fisik. Proses pencetakan dummy dapat dilakukan beberapa kali sesuai kebutuhan revisi. Dari *dummy* ini dapat terlihat bagian-bagian yang masih kurang dan perlu ditambahkan atau diperbaiki.

4. Proses Cetak Final

Setelah proses revisi selesai dan semua elemen telah final, dilakukan proses pencetakan akhir untuk menghasilkan produk buku yang siap didistribusikan.