

PERANCANGAN ULANG BUKU *THE DESIRE FOR ELSEWHERE* KARYA AGNES CHEW

Tiffany¹, Ellis Melini²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan

²Departemen atau program studi, Fakultas, Institusi

e-mail: tiffy.tiffanyw@gmail.com¹, ellis.melini@uph.edu²

ABSTRAK

The Desire for Elsewhere adalah sebuah buku kumpulan esai refleksi perjalanan yang ditulis oleh Agnes Chew. Buku ini memiliki struktur yang cukup unik yang sayangnya kurang direpresentasikan oleh medium yang digunakannya. Hal ini sangat disayangkan karena potensi buku tidak termaksimalkan sebagai sebuah obyek fisik. Isu ini pun diperkuat oleh fakta bahwa dewasa ini masyarakat Indonesia kurang menggemari membaca buku karena wujudnya yang bersifat repetitif dan membosankan. Padahal, sepanjang sejarah banyak sekali jenis buku menarik dan eksploratif yang telah terciptakan. Maka dari itu, penulis melihat adanya kesempatan untuk merancang ulang buku *The Desire for Elsewhere*, sebuah buku kumpulan esai yang diceritakan secara tidak kronologis dan bersifat individual, dengan pendekatan *ergodic literature* yang memungkinkan proses membaca yang *non-linear*, dengan harapan hasil rancangan ulang dapat menjadi sebuah pengenalan baru bagi masyarakat Indonesia kepada medium buku cetak.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis, Buku, Perancangan Ulang, *The Desire for Elsewhere*

PENDAHULUAN

Situasi *work from home* memaksa hampir seluruh masyarakat Indonesia untuk tinggal di dalam rumah. Hal ini dapat dilihat jelas pada industri pariwisata Indonesia di tahun 2020 yang pendapatannya menurun secara signifikan dari tahun 2019 (Statista, 2020). Laju hidup masyarakat mau tidak mau terhentikan begitu saja, dan hal ini dapat mengakibatkan stress pada masyarakat (McLean, 2020). Namun, ada juga sebagian orang yang mengambil kesempatan ini untuk mengadaptasi gaya hidup mereka menjadi lebih pelan (Eustaquio-Derla, 2020). Filosofi dari *slow living* menekankan pentingnya belajar bagaimana meluangkan waktu untuk berefleksi, dan merupakan salah satu sarana efektif untuk menghilangkan stress (Carlson dan Bailey, 2007, p. 26). Salah satu kegiatan termudah yang dapat dilakukan untuk *slow living* pada masa pandemi ini adalah membaca buku (St. James, 2001, p. 191-192).

Menurut studi yang dilakukan oleh University of Sussex pada tahun 2009, membaca dapat membuat tubuh rileks dengan menurunkan detak jantung dan mengurangi ketegangan pada otot (Tucker, 2014, p. 41). Namun, studi dari Kemendikbud yang dicatat oleh Solihin, Utama, Pratiwi, dan Novirina (2019) menyatakan bahwa kebiasaan perilaku literasi masyarakat Indonesia memiliki angka yang relatif rendah (p. 53-56). Isu ini dapat diasosiasikan dengan wujud konten buku yang

repetitif, yang tidak mendukung kemampuan penglihatan manusia yang eksploratif dan aktif (Arnheim, 1974, p. 42-43). Padahal, sebuah objek adalah ekspresi dari ide tentang bagaimana kita hidup yang diwujudkan sebagai bentuk nyata. Dengan demikian, sebuah objek harus dapat mengkomunikasikan tujuannya, tidak hanya secara visual, melainkan juga melibatkan indra manusia yang lainnya (Heskett, 2002, p. 37-38).

Selaras dengan isu yang ingin disampaikan, Agnes Chew mengingatkan kita kepada perasaan pengalaman tamasya pada buku kumpulan esai berjudul *The Desire for Elsewhere*. Buku tersebut menceritakan tentang pengalaman sang penulis buku bertamasya di berbagai negara beserta refleksinya. Struktur buku tersebut sebenarnya cukup unik, namun buku memiliki format umum. Hal ini disebabkan oleh penerbit Math Paper Press yang memiliki *template* yang diterapkan kepada buku yang ia terbitkan (Leck, 2018). Karena buku sudah memiliki potensi namun belum tercapai, penulis melihat adanya kesempatan untuk mengembangkan buku tersebut.

Menurut Feather dan Sturges (2003), buku merupakan sebuah objek yang merupakan wadah untuk informasi tertulis. Ada banyak bentuk buku, seperti *scroll* dan tablet, namun pada dua milenia terakhir istilah buku merujuk pada kodeks, yang terdiri dari lembaran yang dibungkus dengan penutup pelindung (p. 41). Dewasa ini, banyak desain buku yang unik bermunculan seiring dengan perkembangan gaya penulisan, seperti *ergodic literature*, sebuah gaya literatur yang strukturnya mengikuti sekuens semiotik (Aarseth, 1997, p. 1), dan *epistolary novel*, sebuah gaya penulisan literatur berformat kumpulan dokumen (Bray, 2003, p. 1).

Dengan proyek perancangan ulang buku *The Desire for Elsewhere* yang mengimplementasikan konsep eksperimental seperti *ergodic literature*, penulis harap bahwa solusi komunikasi visual dapat menjadi sebuah eksplorasi sekaligus eksploitasi batasan desain buku cetak agar dapat menjadi sebuah pengenalan baru bagi masyarakat Indonesia dan menjadi sebuah wadah refleksi bagi pembacanya.

KAJIAN TEORI

Buku dan Desain Grafis

Buku merupakan sebuah wadah portabel yang terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak dan dijilid, yang menyimpan dan menyebarkan pengetahuan kepada pembaca terlintas ruang dan waktu (Haslam, 2006, p. 6). Desain buku adalah seni penggabungan konten, format, dan urutan berbagai komponen buku menjadi sebuah objek fisik yang bersifat kolektif secara estetis maupun praktis (Williamson, 1956).

Williamson (1956) menjelaskan bahwa ada beberapa pertimbangan desain ketika mendesain buku. Hal yang paling awal dipertimbangkan adalah format dan/atau ukuran buku, lalu perancangan komposisi dengan tipografi. Yang terakhir adalah material dan cara jilid buku.

Menurut Landa (2014), komposisi merupakan bentuk keseluruhan beserta struktur spasial yang dihasilkan dari penataan elemen grafis, yang dapat berupa tipografi ataupun elemen grafis lainnya yang saling berkaitan dalam sebuah format (p. 143). Sebuah komposisi dapat menggunakan *grid*. Muller-Brockmann (1981) menjelaskan bahwa *grid* bertindak sebagai sebuah panduan (p. 11). Lalu, Landa (2014) menjelaskan bahwa *typeface* adalah desain sekumpulan karakter yang

memiliki kesatuan dari karakteristik visual yang konsisten (p. 44). Ambrose dan Harris (2010) menjelaskan bahwa *typeface* memiliki kepribadian visual masing-masing, sehingga pemilihan *typeface* perlu dipertimbangkan sesuai kebutuhan visual (p. 107).

Hal lain yang perlu diperhatikan selain desain isi buku adalah bagian luar buku, yang mencakup cara menjilid buku dan sampul buku. Menurut Dias, Oliveira, Martins, dan Dantas (2019), ada beberapa metode umum untuk menjilid buku, antara lain dengan menjahit, lem, staples, dan dikaitkan dengan karet ataupun medium lainnya. Lalu, sampul yang umum digunakan ada dua jenis, yaitu *softcover* dan *hardcover*.

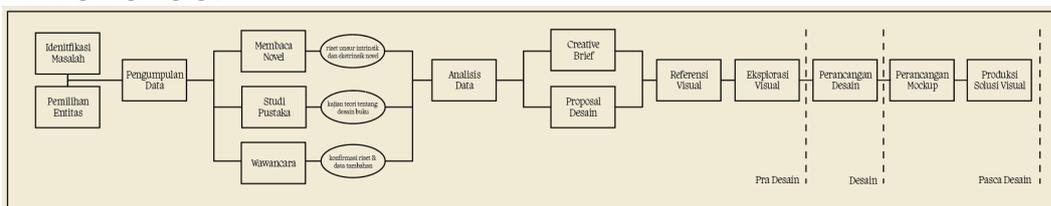
Immersion

Menurut Ahn (2011), *immersion* adalah konsep yang sering digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan yang berfungsi untuk mempertinggi realita konten yang dimediasikannya. Slater dan Wilbur (1997) mendefinisikan *immersion* sebagai sejauh mana media mampu menyampaikan ilusi realita ke indra manusia. Meskipun bidang tersebut belum dapat menentukan definisi kanonik, secara bersama-sama konsep *immersion* menggambarkan bagaimana pengguna dikelilingi oleh informasi sensorik yang disimulasikan dan menciptakan ilusi keberadaan di dunia fisik (p. 12).

Museum

Menurut Feather dan Sturges (2003), museum adalah lembaga permanen yang menyimpan koleksi benda-benda sebagai dokumen korporeal dan menghasilkan pengetahuan tentang dokumen tersebut. Fungsi utama museum meliputi preservasi, konservasi, studi, dokumentasi, komunikasi, dan presentasi dari keilmuan museologi (p.433).

METODOLOGI



Gambar 1. Bagan metodologi proyek desain (dokumentasi penulis)

Pada tahap pra-desain, yang dilakukan adalah identifikasi latar belakang, yang dilanjutkan dengan pengumpulan data entitas yang dilakukan melalui studi pustaka dan wawancara. Lalu, data dianalisis dan disimpulkan dalam sebuah *creative brief* dan proposal desain yang mengakhiri tahap pra desain. Pada tahap desain, perancangan buku beserta kemasannya dilakukan. Setelah perancangan desain, *mockup* fisik akan dibuat dan difinalisasikan.

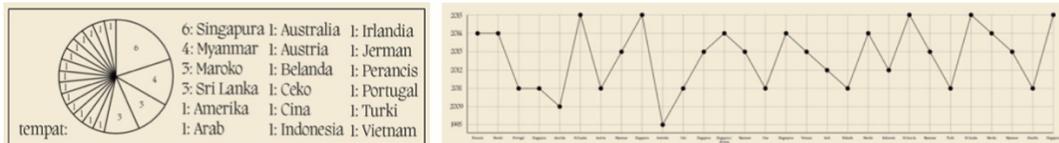
PEMBAHASAN

Pembahasan Data

Buku *The Desire for Elsewhere* merupakan buku debut Agnes Chew. Buku tersebut diterbitkan pada tahun 2016 oleh Math Paper Press, penerbit buku independen asal Singapura ("The Desire for Elsewhere", 2020). Konten terdiri dari *prologue*, *epilogue*, dan tiga bagian yang masing-masing menaungi tiga bab. Bab tersebut

menaungi tiga esai yang berjudul oleh sebuah artefak yang merepresentasikan esai tersebut.

Secara makro, buku ini memiliki tema *travel* dan refleksi. Secara mikro, tema buku dapat dibagi menjadi per bagian. Bagian pertama, *Nostalgia*, memiliki tema umum masa lalu. Bagian kedua, *Parallel Planets*, memiliki tema utama masa kini. Bagian terakhir, *The Vast Unknown*, memiliki tema utama masa depan. Tokoh dan penokohan buku adalah protagonis dan dramatik, dengan sudut pandang orang pertama dan gaya bahasa yang metaforis dan puitis. Buku memiliki alur campuran (secara mikro) dan maju mundur (secara makro).



Gambar 2. (a) diagram latar tempat, (b) diagram latar waktu (dokumentasi penulis)

Latar tempat pada buku ini sangat beragam karena narasi buku terjadi di berbagai negara pada waktu yang berbeda dan tidak kronologis. Walaupun demikian, latar sosial buku tersebut memiliki sebuah benang merah, yaitu kehidupan di berbagai negara. Latar suasana pada buku cenderung reflektif dan kontemplatif. Buku memiliki amanat agar pembaca dapat memiliki apresiasi baru untuk kehidupan.

Per tanggal 12 September 2020, buku *The Desire for Elsewhere* sudah dinilai oleh 141 akun pada situs Goodreads dengan nilai rata-rata 3.67/5 dan 19 ulasan. Dari ulasan tersebut, penulis dapat merangkum bahwa buku tersebut meromantisasi hidup dan merupakan sebuah introspeksi personal bagi penulis, yang mengundang pembaca untuk merefleksi bersamanya. Penulis juga berkesempatan untuk melakukan wawancara pada tanggal 18 September 2018 dengan penulis buku, Agnes Chew. Dari wawancara tersebut, penulis mendapatkan data tambahan. Yang pertama, buku tersebut merupakan cerita tentang perjalanan spasial dan temporal. Lalu, beliau harap pembaca dapat mengalami pengalaman kunjungan ke museum dan mendapatkan refleksi mereka masing-masing ketika membaca buku tersebut.

Jika hasil wawancara dan hasil riset dibandingkan dengan ulasan pembaca, ada beberapa hal yang kurang tersampaikan oleh buku. Yang pertama, pembaca terlalu terpaku kepada konteks esai yang merupakan pengalaman masa lalu sang penulis buku sehingga kurang menyadari perjalanan temporal buku. Selain itu, tidak ada pembaca buku yang membaca buku dengan non-linear, sehingga pengalaman museum yang ingin disampaikan oleh buku kurang terkomunikasikan.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa buku *The Desire for Elsewhere* memiliki konsep dan struktur yang unik, dan sang penulis buku pun mengharapkan pembacanya memiliki pengalaman yang spesial ketika membaca bukunya. Namun kedua objektif ini kurang terkomunikasikan oleh medium yang sudah ada.

Eksplorasi Desain

Buku *The Desire for Elsewhere* memiliki *unique selling point* berupa konsep struktur buku yang unik, dan memiliki tujuan agar pembaca dapat memahami buku dengan pemahaman masing-masing. Target audiens buku dapat dibedah

secara psikologis: berpendidikan, penggemar seni dan budaya, dan kelas sosial menengah ke atas. *Positioning* buku antara lain sebagai suatu sarana refleksi bagi pembacanya. Berdasarkan data yang sudah dianalisis, penulis memilih beberapa kata kunci yang digunakan sebagai dasar eksplorasi visual.

1. Reflektif

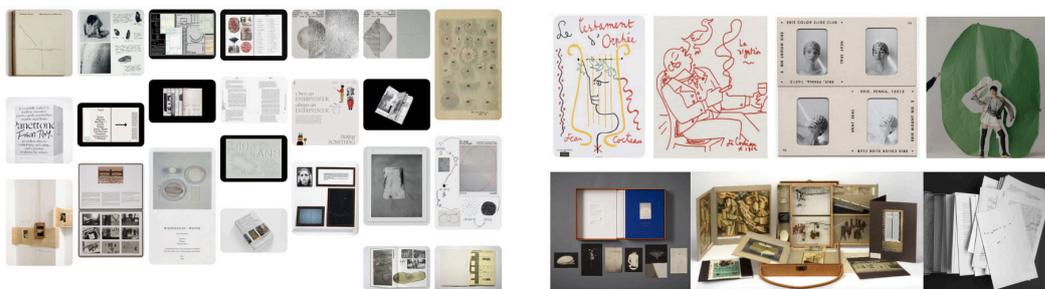
Menurut Boody (2008), refleksi merupakan sebuah analisis retrospektif yang dapat merefleksikan pemikiran untuk menggabungkan pengalaman sebelumnya agar dapat berpengaruh kepada pengalaman berikutnya. Pemikiran reflektif dijadikan kata kunci visual dalam proyek perancangan ini dengan tujuan agar solusi visual dapat mawadahi kegiatan reflektif pembaca.

2. Romantis

Gerakan romantisme adalah salah satu gerakan seni visual yang terjadi pada awal abad ke-19. Menurut Lucie-Smith (1992), gerakan romantisme mencintai alam dan terpesona dengan masa lampau dan budaya asing. Karya seni mengundang penikmat karya untuk melampaui ruang gambar, dan subjeknya bukan hanya apa yang terlihat, tetapi juga emosi yang ditimbulkan (p. 376). Selaras dengan gerakan romantis, Agnes Chew menulis buku *The Desire for Elsewhere* dengan harapan agar pembaca dapat memiliki refleksi masing-masing. Amanat buku pun tidak sebatas bukunya sendiri, namun juga partisipasi dari pembacanya.

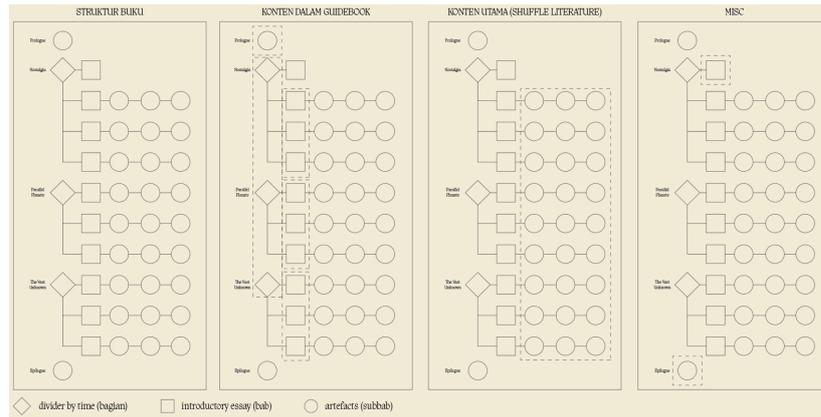
3. *Experiential*

Menurut Cambridge Dictionary, kata *experiential* merupakan kata sifat yang menggambarkan suatu hal yang didasari oleh pengalaman. Pengalaman memiliki peran yang cukup besar pada buku *The Desire for Elsewhere*, karena sang penulis buku ingin pembacanya dapat memiliki sebuah pengalaman yang berbeda dan khas ketika membaca bukunya.



Gambar 3. (a) mood board proyek, (b) reference board proyek (dokumentasi penulis)

Dari analisis data, penulis merancang sebuah *mood board* yang digunakan untuk memperlihatkan suasana atau kesan visual yang ingin dibangun berdasarkan kata kunci yang telah ditetapkan. Sebuah *reference board* pun dirancang dan diharapkan dapat menjadi pedoman visual bagi perancangan wujud buku.



Gambar 4. struktur buku beserta pembagian konten pada tiap medium (dokumentasi penulis)

Konsep yang akan diangkat pada proyek perancangan ulang ini adalah konsep kunjungan ke museum, dan hasil solusi visual dirancang berdasarkan *touchpoint* kunjungan museum dan diharapkan dapat mengikhtisarkan pengalaman tersebut. Berdasarkan studi lokasi yang telah dilakukan, penulis dapat merumuskan bahwa seorang pengunjung museum akan menemui beberapa *touchpoints* ketika berkunjung ke suatu museum, yang secara kronologis adalah media promosi seperti brosur, iklan elektronik, dan spanduk, lalu tiket dan *guidebook*, dan yang terakhir semua unsur interior museum, seperti label karya seni.

Item pertama, yaitu tiket, akan memuat bab *The Archoelogy of Our Beings*, karena konten bab tersebut menjelaskan keseluruhan struktur buku. Lalu, *guidebook* akan dirancang menyerupai *guidebook* pameran museum, yang memuat *prologue*, bagian, esai pengenalan bab, dan *museum directory* yang bertindak sebagai daftar pustaka. Konten utama buku, yaitu esai tiap artefak, akan dipisah menjadi *booklet* masing-masing dan menjadi *non-linear*, agar pembaca dapat memiliki kebebasan membaca buku. Pendekatan yang digunakan diharapkan dapat memberikan pengalaman kunjungan museum yang lebih imersif. Metode penjilidan untuk *booklet* yang cukup sesuai dengan konsep antara lain dengan staples (*perfect binding*), karena umumnya *booklet* distaples, ataupun dengan dijahit, karena sesuai dengan konten buku yang memiliki tema relasi yang kuat. Semua desain yang dirancang akan dikemas dalam sebuah kotak (*book-in-a-box*) agar *item* dapat ditata dengan rapi dan mencegah kehilangannya tiap *item*.

Konsep terakhir adalah desain yang sensorik, yang dapat menjawab kemampuan kelima indera manusia. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan lagu ataupun musik ambien, tekstur dari kertas ataupun teknik pencetakan, wangi yang dibaurkan dengan desain, dan makanan kering yang ditambahkan pada desain.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Kegiatan membaca dapat memberikan pelarian dari dunia nyata dan merupakan salah satu sarana hiburan, terutama pada masa pandemi ini. Seperti halnya buku *The Desire for Elsewhere*, yang selain memberikan wawasan *travelling*, juga memiliki struktur buku yang merupakan suatu pengalamannya tersendiri. Dengan isu yang diangkat, penulis telah melakukan eksplorasi desain yang diharapkan dapat setia kepada tujuan proyek dan entitas.

Rekomendasi

Sepanjang sejarah, banyak jenis wujud buku yang terciptakan untuk mencukupi kebutuhan penyebaran informasi berdasarkan material yang digunakan pada masing-masing zaman. Selain itu, desain visual buku pun ikut berkembang seiring dengan perkembangan gaya literatur. Maka dari itu, baik untuk disadari bahwa sejarah menyediakan referensi yang cukup banyak bagi desain buku dan banyak aspek dari desain buku dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan unik agar dapat memberikan suatu hal yang baru dan berbeda bagi pembacanya.

DAFTAR PUSTAKA

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature* (pp. 1-5). The John Hopkins University Press.

Ahn, S. J. (2011). Embodied experiences in immersive virtual environments: Effects on pro environmental attitude and behaviour (p. 12). Retrieved from <https://purl.stanford.edu/cc320vr3953>

Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Design thinking* (pp. 107-109). Switzerland: AVA Publishing SA.

Arnheim, R. (1997). *Art and visual perception* (pp. 42-43). London: University of California Press, Ltd.

Boody, R. M. (2008). Teacher reflection as teacher change, and teacher change as moral response. *Education*, 128(3).

Bray, J. (2003). *The epistolary novel: Representations of consciousness* (pp. 1-4). London: Routledge.

Carlson, R., & Bailey, J. (2007). *Slowing down to the speed of life* (p. 26). New York: HarperCollins. Retrieved from <https://www.scribd.com/book/163573322/Slowing-Down-to-the-Speed-of-Life-How-To-Create-a-Peaceful-Simpler-Life-F>

Cipollari, R. (2020). *Shuffle literature: The meaning of space and materiality In written literature*. (p. 27). Università Degli Studi Di Udine.

Dias, R. R., Oliveira, R., Martins, F. D., & Dantas, R. (2019). *The book block: Industrial bookbinding techniques* (pp. 1-26). Portugal: 0. itemzero. Eustaquio-Derla, K. C., Barcelona-Suzuki, J., Ayungao, K. L., Pulido, A. C., Pingol,

K. A., Larosa, A. D., ... Gagasa, K. M. C. (2020). *Quarantined thoughts volume 2: Life stories and musings during a pandemic*. Phillipines: HS. Grafik Print.

Experiential. *Cambridge Dictionary*. Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/experiential>

Feather, J., & Sturges, R. P. (2003). *International encyclopedia of information and library science* (2nd ed., p. 41). London: Routledge.

- Haslam, A. (2006). Book design (pp. 6-60). Laurence King Publishing Ltd.
- Heskett, J. (2002). Design a very short introduction (pp. 37-38). Oxford: Oxford University Press.
- How to deal with ongoing stress caused by working from home. (2020, June 18). Retrieved from McLean Hospital website: <https://www.mcleanhospital.org/news/how-deal-ongoing-stress-caused-working-home>
- Indonesia travel and tourism. Retrieved from Statista <https://www.statista.com/outlook/262/120/travel-tourism/indonesia#market-revenue>
- Landa, R. (2014). Graphic design solution (5th ed., p. 143). Canada: Clark Baxter.
- Leck, K. (2018, July 13). Publishing with Math Paper Press and Ethos Books (D. Teo, Interviewer). Retrieved from <https://b-side.city/post/behind-book-publishing/>
- Lucie-Smith, E. (1992). Art and civilization (p. 373). London: Laurence King Publishing Ltd.
- Muller-Brockmann, J. (1981). Grid systems in graphic design (p. 30).
- Slater, M., & Wilbur, S. (1997). A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6). <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>
- Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., & Novirina. (2019). Indeks aktivitas literasi membaca 34 provinsi (pp. 53-56). Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian. Retrieved from http://repositori.kemdikbud.go.id/13033/1/Puslitjakdikbud_Indeks%20Aktivitas%20Literasi%20Membaca%2034%20Provinsi
- St. James, E. (2001). *Simplify Your Life : 100 ways to slow down and enjoy the things that really matter* (pp. 191-192). New York: Hyperion.
- The Desire for Elsewhere. (2020). Goodreads. Retrieved from <https://www.goodreads.com/book/show/32865050-the-desire-for-elsewhere>
- Tucker, E. J. (2014). *Simply stress : stress management exercises, strategies & techniques*. (2nd ed., pp. 41-42). Shepherd Creative Learning.
- Williamson, H. (1956). *Methods of book design* (pp. xi-xiv). London: Oxford University Press.