

Perancangan Light Novel Fantasy Terinspirasi Dari Budaya Nusa Tenggara Timur

Felicia Marlen Manek¹, Maria Nala Damajanti², Luri Renaningtyas³
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra,
Jalan Siwalankerto No. 121 – 131, Surabaya
Email: felicia.marlen@gmail.com

Abstrak

Terdapat banyak macam alat musik tradisional yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia namun belum banyak dikenal oleh masyarakat. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah *light novel* yang unik dan menarik sehingga dapat menjadi media alternatif yang dapat memperkenalkan dan memberikan wawasan kepada anak muda tentang alat musik dan tenun Nusa Tenggara Timur. Pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) dimana hasil dari perancangan ini menjadi sebuah novel dengan ilustrasi bergaya anime yang dapat merepresentasikan budaya asli Nusa Tenggara Timur untuk menarik para remaja dan dewasa muda yang menyukai anime dan senang untuk membaca novel. Dari berbagai media baca yang ada *light novel* menjadi salah satu media yang disukai karena menggunakan gaya anime yang menarik, hasil dari *light novel* yang di rancang ini merupakan sebuah buku dengan ilustrasi dimana ilustrasi yang ada di dalam cerita menjelaskan tentang apa yang tertulis di dalam cerita.

Kata kunci: Budaya, Alat Musik, Nusa Tenggara Timur, Light Novel

Abstract

Title: *Light Novel Fantasy Design Inspired by East Nusa Tenggara Culture*

There are a lot of traditional instruments for music from various regions of Indonesia that are not very well-known by everyone. The purpose of this design is to create a unique and interesting light novel that can be used as an alternative media for educating and informing young people about musical instruments and weaving in East Nusa Tenggara. The method of gathering data used in the design is qualitative research with SWOT analysis (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats), and the results of this design are a novel with anime-style illustrations that could represent the indigenous culture of East Nusa Tenggara to attract teenagers and young adults who love anime and love to read novels. Light novels are one of the preferred reading materials because they use an interesting anime style. The result of this light novel is a book with drawings where the illustrations in the story explain what is said in the story.

Keywords: *Culture, Musical Instruments, East Nusa Tenggara, Light Novel*

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara dengan pulau terbanyak di Asia Tenggara (Fadhilah, 2022), memiliki banyak pulau juga menjadikan Indonesia memiliki budaya yang beragam seperti pakaian adat, alat musik, tenun dan lainnya. Namun dengan kecanggihan teknologi saat ini, sangat sedikit anak muda yang mengenal dan mengenal budaya Indonesia. Salah satu budaya yang belum banyak dikenal adalah budaya Nusa Tenggara Timur, kebudayaan ini tidak banyak ditemukan karena informasi yang tercantum di internet seperti jurnal, buku, ataupun *website* tidak mendeskripsikan dengan lengkap tentang kebudayaan tersebut.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah *light novel* dengan desain karakter anime yang terinspirasi dari budaya Nusa Tenggara Timur. Anime sendiri adalah animasi yang dibuat oleh orang Jepang dengan berbagai macam cerita serta karakter yang menarik sehingga banyak anak muda yang ingin menontonnya, anime juga sering kali dijadikan *light novel* yang digunakan sebagai mereka primosi. Oleh karena itu dibuatlah *light novel* yang ditujukan untuk anak usia 17-25 tahun yang suka membaca novel ringan dengan gaya anime. Desain ini dibuat dengan tujuan untuk memperkenalkan budaya yang belum banyak dikenal oleh remaja dan dewasa muda.

Metode Penelitian

Dalam perancangan buku ini, penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif di mana data yang dikumpulkan melalui tulisan. Pendekatan kualitatif digunakan dengan dua macam metode yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer disini menggunakan kuesioner dimana kuesioner berisikan pertanyaan kepada responden dari usia 15 hingga 25 tahun mengenai seberapa suka responden untuk membaca *light novel* dan seberapa tahukah responden tentang kebudayaan dari Nusa Tenggara Timur serta apa saja yang mereka ketahui tentang Nusa Tenggara Timur.

Data primer juga dikumpulkan dengan mengamati *light novel* untuk melihat gaya desain, layout, dan cara untuk membuat *light novel* yang menarik agar bisa mendapatkan konsep yang rapi serta cerita yang menarik dan bisa dipahami.

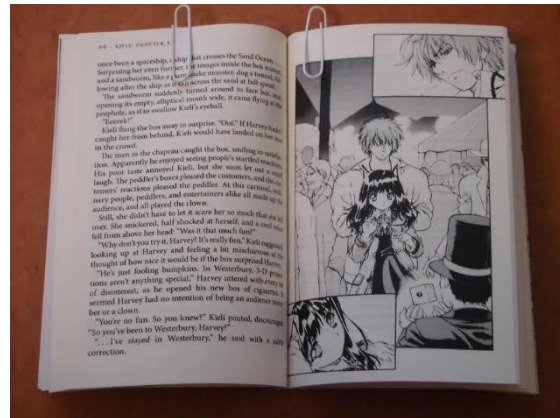
Data sekunder di dapatkan melalui internet atau buku *online* seperti *website* berita serta buku *online* / fisik yang telah dibuat untuk memperkenalkan kebudayaan yang berasal dari Nusa Tenggara Timur.

Pembahasan

Light novel adalah novel berukuran 10.5 cm x 15 cm yang menggunakan ilustrasi bergaya anime dan manga yang ditujukan untuk remaja hingga dewasa muda. Pemilihan media ini adalah karena terdapat banyak remaja hingga dewasa muda yang suka untuk menonton anime dan juga membaca *light novel* yang memiliki cerita yang menarik.



Sumber: AASCII Media Works
Gambar 1. Contoh cover *light novel*



Sumber: Yen On
Gambar 2. Contoh layout *light novel*



Sumber: Fujimi Shobo
Gambar 3. Contoh ilustrasi berwarna *light novel*

Ide dan tema cerita yang digunakan dalam perancangan ini adalah pengenalan budaya alat musik dan tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur. Menceritakan tentang kelompok yang mencoba untuk memperkenalkan kebudayaan Nusa Tenggara Timur yang tidak dikenal lagi karena perkembangan teknologi. Pembaca yang menjadi target audiens adalah remaja dan dewasa muda dari umur 15 hingga 25 tahun yang suka untuk membaca *light novel*. *Light novel* digunakan sebagai media alternatif untuk memperkenalkan kebudayaan Nusa Tenggara Timur karena *light novel* memiliki ilustrasi sehingga bisa menjadi pendukung di dalam cerita untuk memperkenalkan dan memperlihatkan apa yang ingin di sampaikan untuk para pembaca, hal ini bisa menarik bagi target audiens yang tertarik serta ingin tahu seperti apa cerita yang ada dalam *light novel* tersebut. Karakter yang ada di dalam cerita berumur dari 19 hingga 23 tahun, di sesuaikan dengan umur dari responden yang telah menjawab pertanyaan dalam data primer agar pembaca bisa lebih menarik orang untuk membaca.

Kebudayaan alat musik yang disebutkan di dalam cerita adalah Sasando, Heo, Foy Doa, Knobe Oh, dan Leko Boko sedangkan untuk tenun yang disebutkan adalah Sarung Wanita Sotis, Tenun Luka, Tenun Ikat Sikka, Sarung Buna, Tenun Ikat Luka, dan Tenunan Pria. Kesepuluh kebudayaan tersebut dipilih karena

dilihat dari bentuk dan motif dari keduanya sangat mencolok serta unik sehingga akhirnya dipilih menjadi kebudayaan yang akan di perkenalkan pertama di dalam cerita. Meski Sasando adalah alat musik yang paling banyak dikenal, Sasando dipilih sebagai alat musik utama sebagai penarik pertama untuk orang yang ingin membaca, sehingga semakin orang membaca mereka bisa sekaligus mengenal alat musik lainnya.

Dalam penulisan ini, perancang memiliki editor yang memberikan komentar dan juga menunjuk bagian yang perlu diubah selama pembuatan *light novel* ini, editor tersebut sudah memiliki pengalaman untuk menulis novel sehingga tahu cara penulisan yang tepat agar cerita jadi lebih menarik. Editor merupakan seorang anggota dari grup *facebook* yang setuju untuk menjadi *proofread* dari *light novel* ini. Grup tersebut adalah komunitas untuk menulis yang memiliki banyak anggota baik penulis dan juga pembaca dimana mereka mempromosikan karya yang mereka buat dan menjual karya tersebut sehingga *platform* tersebut berpotensi menjadi tempat untuk memperkenalkan atau menjual *light novel* yang telah dibuat.

Storyline

Light novel ini menceritakan tentang Helnia yang terlibat dengan kelompok yang sering lihat di internet, dia bertemu dan diajak untuk bergabung dengan mereka untuk ikut mencoba memperkenalkan kembali kebudayaan Nusa Tenggara Timur yang mereka ketahui melalui sebuah dokumen yang tidak banyak orang miliki. Mereka menunjukkan kebudayaan tersebut melalui rekaman *video* dimana mereka mereka dan mengunggah hasil tersebut ke internet sehingga banyak orang yang melihat apa yang mereka lakukan. Saat Helnia bergabung dia juga mengetahui tentang informasi kebudayaan yang belum pernah dia lihat dan juga mengetahui lebih banyak rahasia dari rencana yang dibuat oleh kelompok itu.

Tipografi

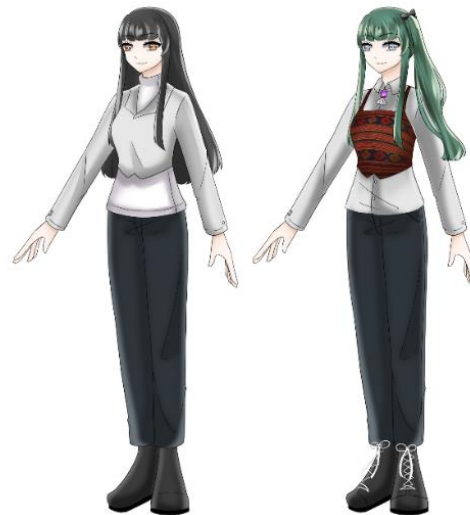
Judul GosmickSans

Teks Bookman Old Style

Keterangan:

Kedua *font* tersebut dipilih setelah melihat bahwa keduanya terlihat menarik dan cocok dengan gaya ilustrasi yang dibuat, bentuk *font* juga mudah untuk dibaca baik dalam ukuran besar dan kecil.

Desain Karakter



Gambar 4. Desain karakter Helnia Radiena Seran, karakter utama

Keterangan:

Mahasiswa yang bekerja sambil kuliah, dia tinggal sendirian di apartemen karena mama dan adiknya yang tinggal di kota sebelah sedangkan kakak tertuanya tinggal di pulau lain.

Helnia adalah karakter yang pendiam tapi dia juga diam-diam memiliki rahasia tentang masa kecilnya dan hal yang dia tahu tentang kebudayaan yang tidak dikenal lagi di tahunnya saat itu. Alat musik yang dimainkan oleh Helnia adalah Sasando dimana alat musik tersebut dimainkan dengan cara dipetik, dia menyukai Sasando karena ayahnya mengajarnya dan orang yang memperkenalkan tentang kebudayaan Nusa Tenggara timur yang sudah lama dilupakan oleh masyarakat. Tenun yang Helnia gunakan adalah Sarung Wanita Sotis, di dalam cerita tenun ini sudah di desain untuknya tapi sebelum itu dia sudah tertarik dengan tenun tersebut karena motif serta warnanya.



Gambar 5. Desain karakter Elle Ishca Dasilva, karakter pendamping

Keterangan:

Salah satu anggota dari kelompok yang memperkenalkan kebudayaan Nusa Tenggara Timur, karakter ini memainkan alat musik Foy Doa dimana alat musik tersebut dimainkan dengan cara ditiup, dia sendiri yang memilih alat musik tersebut karena dia menyukai alat musik tiup dan tertarik dengan Foy Doa yang memiliki bentuk yang unik. Tenun yang dipilih oleh Elle adalah Sarung Buna yang berasal dari desa Oinlasi, kabupaten Timur Tengah Utara, dia memilih tenun ini karena dia suka dengan motif dari Sarung Buna yang unik dengan banyak warna. Elle adalah karakter yang pendiam dan memiliki kesabaran setipis tisu, jadi dia paling mudah untuk dipancing oleh Christo saat diajak bercanda.



Gambar 6. Desain karakter Christo Givano Banunaek, karakter pendamping

Keterangan:

Salah satu anggota dari kelompok yang memperkenalkan kebudayaan Nusa Tenggara Timur, karakter ini memainkan alat musik Knobe Oh dimana alat musik tersebut dimainkan dengan cara ditaruh di mulut dan di mana alat musik itu ditarik sehingga bisa menimbulkan bunyi, dia memilih alat musik tersebut karena dia tertarik dengan cara main Knobe Oh yang ditaruh di mulut dan ditarik sehingga akhirnya dia memilih itu. Tenun yang dia pilih adalah tenun Ikat Luka yang memiliki warna merah gelap, warna itu terlihat cocok dengannya dan membuatnya lebih percaya diri oleh karena itu dia memilih tenun tersebut. Dia memilih dijadikan salempang karena katanya bisa dia lepas dan jadikan ikat kepala juga. Christo adalah karakter yang ribut dan suka untuk bercanda, dia sering mengganggu Elle karena menurutnya Elle harus lebih banyak tertawa dan tersenyum.



Gambar 7. Desain karakter Gasa Samudra Pareira, karakter pendamping

Keterangan:

Salah satu anggota dari kelompok yang memperkenalkan kebudayaan Nusa Tenggara Timur sekaligus pencari informasi tentang kebudayaan yang sedang mereka kenalkan, karakter ini memainkan alat musik Heo yang dimainkan dengan cara di gesek mirip seperti biola, dia memilih alat musik tersebut karena menurutnya mirip dengan biola dan mudah untuk dimainkan walau Heo hanya memiliki 4 senar. Tenun yang dipilih oleh Gasa adalah Tenun Ikat Sikka yang berasal dari Flores, dia memilih tenun ini karena menurutnya cocok untuk dia gabungkan dengan bajunya dan warna dari Tenun Ikat Sikka ini mencolok sehingga bisa menarik penonton untuk penasaran. Gasa adalah karakter yang serius dengan pekerjaan miliknya dan dia pintar untuk membagi kedua pekerjaannya.



Gambar 8. Desain karakter Andino Moreo Samadara, karakter pendamping

Salah satu anggota dari kelompok yang memperkenalkan kebudayaan Nusa Tenggara, karakter ini memainkan alat musik Leko Boko yang dimainkan dengan cara dipetik mirip seperti gitar tapi hanya memiliki 4 senar seperti Heo, dia memilih alat musik tersebut dia suka untuk bermain gitar dan menurutnya dia bisa memainkan alat musik itu dengan baik saat digabungkan dengan alat musik Heo yang dimainkan oleh Gasa. Tenun yang dipilih oleh Moreo adalah Tenunan Pria yang berasal dari desa Oinlasi, Kabupaten Timor Tengah Selatan. Dia memilih tenun ini karena menurutnya cocok untuk dia jadikan sebagai jas karena tenun ini memiliki 2 warna dengan warna putih di tengah sehingga terlihat menarik. Moreo adalah karakter yang bisa beradaptasi dengan mudah di lingkungan baru dan dia bisa akrab dengan semua anggota hanya dalam waktu yang singkat.



Gambar 9. Karakter lainnya di dala cerita

Keterangan:

Karakter pendukung pertama adalah Alea Astrea Lopez yang menjadi karakter pendamping Helnia dimana Alea merupakan sahabat baik Helnia sejak mereka kecil karena orang tua mereka adalah teman baik, Alea lebih tua dari Helnia sehingga dia bertanggung jawab untuk menjaganya saat mereka tinggal jauh dari keluarga mereka.

Alea merupakan karakter yang perhatian tapi hanya pada orang yang menurutnya sudah dekat dengannya.

Karakter pendukung yang kedua adalah Christian Alejandro Da Silva yang merupakan sahabat baik Helnia dan Alea, mereka juga dekat karena orang tua mereka berteman baik. Christian juga lebih tua dari Helnia sehingga dia dan Alea sering menjaga Helnia saat ada keadaan tertentu yang terjadi.

Christian adalah karakter yang tidak banyak bicara dan lebih suka melakukan hal yang dia pikirkan sendirian, dia tidak ingin merepotkan Helnia dan Alea sehingga kadang dia tidak banyak bercerita tentang masalahnya sendiri.

Karakter pendukung ketiga adalah Jethro Arnes Pareira yang merupakan kakak Gasa sekaligus ketua yang membentuk kelompok mereka, dialah yang memberikan Gasa ide dan juga memberikan sedikit info yang ditemukan untuk Gasa mencari tahu lebih dalam tentang kebudayaan yang ingin mereka kenalkan. Jethro tidak ikut mereka untuk memperkenalkan dan hanya bergerak di belakang layar sambil melihat apakah cara yang mereka lakukan ini berhasil atau tidak.

Jethro merupakan karakter yang tenang dan selalu berpikir sebelum dia melakukan rencananya, dia selalu menyiapkan rencananya terlebih dahulu dan membahasnya dengan Gasa agar dia bisa mendapatkan pendapat dari orang lain dalam pengembangan rencananya.

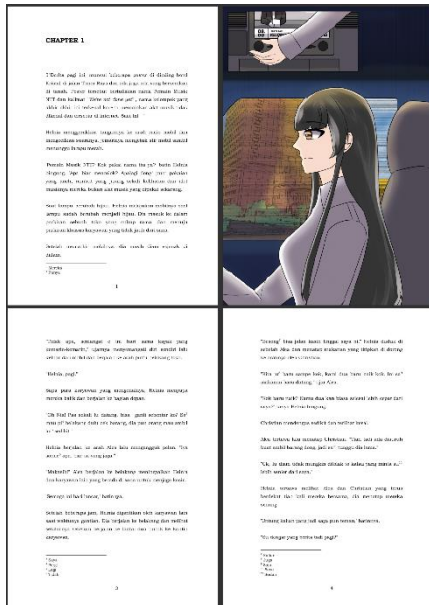
Hasil Final Buku



Gambar 10. Cover depan Light Novel



Gambar 11. Cover belakang Light Novel



Gambar 12. Layout light novel



Gambar 15. Merchandise bookmark Christo, Elle, dan Moreo



Gambar 13. Merchandise photocard Helnia dan Gasa



Gambar 16. Merchandise bookmark Christo, Elle, dan Moreo



Gambar 14. Merchandise photocard Christo, Elle, dan Moreo

Simpulan

Indonesia memiliki banyak sekali kebudayaan yang unik dan bermacam-macam contohnya seperti tenun dan juga alat musik tradisional. Tetapi karena perkembangan teknologi yang semakin cepat, kebudayaan tradisional perlahan tidak terlalu banyak ditemukan lagi, sehingga dirancang *light novel* yang bisa menjadi media alternatif untuk memperkenalkan kebudayaan yang berasal dari Nusa Tenggara Timur.

Light novel dipilih sebagai media alternatif karena memiliki ilustrasi di dalamnya sehingga bisa menarik bagi *target audience* yang suka untuk membaca *light novel*. *Light novel* ini selain memperkenalkan kebudayaan dari Nusa Tenggara Timur, *light novel* ini juga menunjukkan logat yang digunakan oleh orang Nusa Tenggara Timur saat mereka berkomunikasi.

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat buku *light novel* yang bisa menarik agar pembaca tertarik untuk

megenal tentang kebudayaan Nusa Tenggara Timur yang belum banyak dikenal.

Daftar Pustaka

Fadhilah, I. (2022, September 5). 5 Negara Kepulauan Terbesar di Asia Tenggara. Kompas.com.

<https://www.kompas.com/global/read/2022/09/05/213300770/5-negara-kepulauan-terbesar-di-asia-tenggara>.

Solekha, A. (2019, Januari 25). Mengenal 17 Genre Paling Populer dalam Fiksi, Sudah Tahu?. IDN Times.

<https://www.idntimes.com/life/education/amelia-solekha/mengenal-17-genre-paling-populer-dalam-fiksi-c1c2>

Morrissy, K. (2016, Oktober 19). What's A Light Novel?. ANIMENEWSNETWORK.

<https://www.animenewsnetwork.com/feature/2016-10-19/what-a-light-novel/.107843>

Therik, J. (1989). Tenun Ikat Dari Timur: Keindahan Anggun Warisan Leluhur. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Sugiarto, R dkk. (2021) Ensiklopedia Alat Musik Tradisional: Nusa Tenggara Timur hingga Sulawesi Tengah.