

# PERANCANGAN *LIGHT NOVEL* SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN MASYARAKAT AKAN PEKERJAAN *BARISTA*

Stefani Herlianto<sup>1</sup>, Andrian Dektisa H.<sup>2</sup>, Bernadette Dian Arini M.<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra, Surabaya  
Email: stefani.herlianto@gmail.com

## Abstrak

Ide awal dari Tugas Akhir ini disebabkan karena rendahnya kesadaran masyarakat akan pekerjaan barista, padahal melakukan aktivitas di kafe telah menjadi *lifestyle* di kota-kota besar. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengeksposan terhadap pekerjaan tersebut dalam berbagai bentuk. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat sebuah *light novel* yang unik dan menarik dengan tema kehidupan kerja seorang *barista*, menjelaskan realita dan tantangan dalam pekerjaan sebagai *barista*, dan meningkatkan kesadaran sasaran perancangan terhadap pekerjaan *barista*.

Kata kunci: *light novel*, *barista*, kafe, buku novel, ilustrasi.

## Abstract

**Title:** *Light Novel Design as a Medium to Increase Public Awareness of Barista Job.*

*The main idea for the design starts with public's low awareness of barista, although doing activities in café has become a lifestyle in big cities. This is caused by lack of exposure to such work in various forms. The objectives of the design are making an interesting and unique light novel with the theme of the working life of a barista, explains reality and challenges in barista job, and increase public awareness of barista job.*

**Keyword:** *light novel, barista, cafe, novel book, illustration.*

## Pendahuluan

Sekarang ini, tren *nongkrong* di kafe semakin meningkat di kalangan anak muda, dan kafe-kafe baru semakin banyak bermunculan karena kebiasaan minum kopi masyarakat yang semakin meningkat. Kebiasaan ini telah menjadi *lifestyle*, terutama di kota-kota besar. Walaupun jumlah peminat kafe semakin meningkat, banyak masyarakat awam yang tidak menyadari keberadaan *barista* dalam proses pembuatan minuman kopi, bahkan menurut Datuk Doddy Samsura yang memperoleh gelar Bintang Barista pada tahun 2011, menyatakan bahwa ketertarikan dan pengetahuan masyarakat terhadap pekerjaan *barista* sangat rendah di Indonesia. Di dalam dunia kerja sendiri, *barista* merupakan sebuah

pekerjaan yang unik, terutama karena kemampuannya dalam *coffee mixing*. *Coffee mixing* tidak dapat dilakukan secara sembarangan karena dapat mempengaruhi rasa dan aroma kopi yang akan disajikan kepada tamu. Selain itu *coffee mixing* terkadang memerlukan kemampuan seni, seperti *latte art* yang sekarang sedang populer.

*Barista* tidak hanya sekedar membuat dan menyajikan kopi. *Barista* memiliki peran dalam menciptakan suasana dan ciri khas sebuah kafe; dengan kata lain *barista* menciptakan *company culture* sebuah kafe. Karena inilah pekerjaan *barista* perlu mendapatkan apresiasi dari masyarakat, karena *barista* merupakan ujung tombak dalam sebuah kafe, dan tanpa mereka masyarakat akan mengalami kesulitan dalam menikmati kopi nikmat dengan kualitas tinggi yang merupakan hasil dari kerja keras para *barista*.

Perancangan ini dibuat agar dapat menyadarkan masyarakat akan lika-liku kehidupan pekerjaan sebagai *barista*.

## Metode Penelitian

Data primer yang dibutuhkan adalah informasi dari narasumber secara langsung, yaitu *barista*. Sebagai tambahan, informasi dari manager kafe dan sasaran perancangan juga sangat dibutuhkan dalam pengolahan cerita dan mengetahui minat masyarakat. Selain itu pengamatan secara langsung / studi lapangan juga dilakukan untuk mengetahui tentang bagaimana interaksi pelanggan dengan *barista* dan bagaimana *barista* bekerja.

Data primer juga didapat dari mengamati *light novel* secara langsung untuk mengetahui gaya desain, *copywriting*, dan cara membuat *light novel* dengan baik. *Light novel* yang baik memiliki konsep yang rapi, alur cerita yang nyaman untuk diikuti, kualitas *artwork* yang baik, dan kesinambungan antara cerita dengan *artwork*.

Data sekunder berasal dari internet dan buku-buku yang berhubungan dengan *barista*, untuk mendapatkan informasi-informasi tambahan tentang *barista*.

Data didapat dari metode-metode sebagai berikut:

- Wawancara / *interview*

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada responden. Target wawancara adalah para *barista*, sasaran perancangan, dan manager kafe.

- Studi lapangan / pengamatan secara langsung
- Studi lapangan adalah metode pengumpulan dimana pengamat secara langsung terjun ke dalam sasaran yang diteliti. Studi lapangan dilakukan di kafe.

- Studi pustaka

Metode ini merupakan proses pengidentifikasian, penemuan, dan analisis dokumen-dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, dan melakukan *browsing* di internet termasuk dalam metode ini.

## Pembahasan

*Light novel* adalah novel berukuran 105 mm x 148 mm yang memakai ilustrasi bergaya *manga* sebagai pengisi cerita dan ditujukan bagi remaja sampai dewasa muda, dengan pengembangan cerita yang mudah dipahami.



Sumber: ASCII Media Works

**Gambar 1.** Data visual cover *light novel* “*Sword Art Online*”



Sumber: Fujimi Shobo

**Gambar 2.** Data visual *colored illustration* dalam *light novel* “*DATE A LIVE*”



Sumber: Suzumiya Haruhi no Yuutsu

**Gambar 3.** Data visual *layout light novel*

Ide dan tema cerita yang digunakan dalam perancangan *light novel* ini adalah “pekerjaan sebagai seorang *barista*”. *Light novel* ini akan mengulas kehidupan sehari-hari dan perjuangan dalam pekerjaan sebagai seorang *barista*, dalam bentuk cerita fiksi.

Pembaca yang ditarget oleh *light novel* adalah remaja dan dewasa muda. Target ini merupakan orang-orang yang memiliki akses terbanyak menuju berbagai informasi, dan paling mudah terpengaruh oleh *pop culture*.

Sekarang ini, mereka mulai banyak menjadikan kafe sebagai bagian dari *lifestyle* mereka karena suasana kafe yang nyaman dan santai.

*Light novel* digunakan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah atas anggapan rendahnya profesi sebagai *barista*, terutama di kalangan anak muda. Media ini berguna untuk meningkatkan kesadaran terhadap pekerjaan *barista* sekaligus memberi informasi yang berhubungan dengan pekerjaan tersebut. Selain itu, *light novel* dipilih karena sesuai untuk dibaca di kafe dan mudah menarik perhatian target pembaca. Banyak target pembaca yang memiliki kebiasaan membaca buku di kafe dan kafe merupakan tempat di mana *barista* bekerja.

### Sinopsis

Celestia Callis, seorang murid SMA, penasaran dengan kafe baru yang dibuka di dekat rumahnya, Maison Café. Dia terkejut saat mendapati teman sekelasnya yang terkenal urakan dan sering bolos kelas dengan penampilan yang mencolok, Leo Largo, bekerja sebagai *barista* di kafe tersebut.

### Storyline

*Light novel* ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari seorang *barista* berumur 17 tahun yang bekerja di Maison Café, yang juga merupakan siswa SMA, bernama Leo Largo. Dia berusaha bekerja di Maison Café dengan kemampuannya sebagai *barista* sekaligus belajar untuk menjadi seorang *barista* profesional. Tetapi, menjadi *barista* tidak semudah yang dibayangkan; banyak tantangan yang harus dihadapi oleh Leo dalam pekerjaannya, seperti berurusan dengan tamu, permintaan pesanan yang sulit dibuat, sampai kerjasama tim.

### Concept Art



Gambar 4. *Concept art* Leo Largo, karakter utama

Keterangan:

*Part-time barista* yang bekerja di Maison Café. Siswa SMA berusia 17 tahun yang dipandang negatif di sekolah karena rambutnya yang disemir pirang dan telinga kirinya yang ditindik, dan juga sering bolos kelas. Sifatnya slengekan, cuek terhadap pandangan sekitar, mudah bergaul, jujur, dan tulus. Suka mengerjai Celestia.

Karakter muda yang slengekan dirancang agar lebih dekat dengan pembaca, karena orang muda cenderung lebih menyukai karakter seperti itu. Selain itu, dalam kehidupan nyata cukup banyak *barista* yang masih muda dan terlihat bandel, terutama saat di luar kerja.



Gambar 5. *Concept art* Celestia Callis, karakter utama

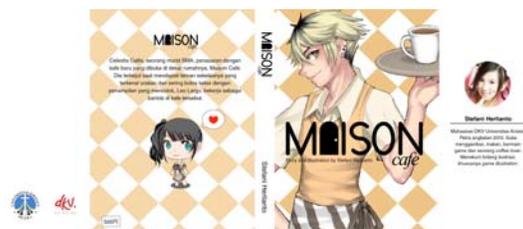
Keterangan:

Langganan tetap Maison Café sekaligus teman sekelas Leo. Siswi SMA berusia 17 tahun yang populer di sekolah karena cantik, pintar, dan ramah, tetapi dia sendiri tidak menyadarinya. Khawatir dengan tinggi badannya yang hanya 150 cm. Berasal dari keluarga yang sangat kaya. Sering kesal karena terus dikerjai Leo.

Dibuat dengan konsep seperti di atas karena anak muda mulai menjadikan kegiatan di kafe sebagai *lifestyle*, dan biasanya berasal dari keluarga menengah ke atas.



### Desain Buku Final



Gambar 6. Layout sampul *light novel*, bagian luar. Dibentuk berupa *bookjacket*



Gambar 8. Colored illustration dalam *light novel* “Maison Café”



sambil berkesempatan membuat minuman dengan ukuran yang sempurna.

Ketika kafe sudah mulai sepi, aku kembali melihat jam dinding. Jarum menunjukkan jam 4:50, yang berarti aku akan selesai sepeleah menit lagi. Aku melihat ke arah seorang perempuan berambut hitam pekat yang sekarang sedang menanggalkan jaketnya. Dia sudah selesai mengerjakan PR-nya dan sekarang terlihat sedang agak membaca novel entah apa.

Sejak kejadian minggu lalu, Celestia Callis mulai sering – bahkan setiap hari – datang ke kafe Maison dan menjadi salah satu pelanggan tetap. Cewek yang kurang menyukai makanan dan minuman manis itu selalu memesan Vanilla latte *ice top* dan duduk di pojok kafe sepi itu, biasanya sambil membaca buku atau mengerjakan PR sekolah. Karena aku sudah jarang masuk sekolah, aku tidak pernah mengerjakan PR dan merasa tidak ada gunanya memperdengarkan soal itu.

bersemangat untuk bekerja.

“Satu Large White Chocolate Mocha, satu Small Iced Caffe Americano, dan satu Smoked Salmon with Cream Cheese Bagel untuk meja nomor 3!”

Aku menyelesaikan pesanan secara rapi kepada salah satu rekan kerjaku yang bertugas mengantarkan pesanan, sambil meletakannya di meja pengambilan dengan cepat, kemudian aku harus langsung membuat minuman dan menyiapkan alat-alat pesanan tamu lain.

Suar melaksana itu, aku juga harus jeli dalam mendengarkan rekan kerjaku yang bertugas di kasir memanggil pesanan pelanggan yang sedang berada di depan mesin kafe. Ya, dia biasanya memanggil pesanan dengan suara yang cukup keras tanpa alasan; dia melakukannya supaya aku bisa mendengar apa yang dipesan oleh tamu selanjutnya dan aku bisa langsung membuatnya secepat mungkin. Tentu saja aku harus mengingat baik-baik pesanan mereka

25

Jujur saja, dia membuatku merasa sangat penasar, karena malah aku selalu mengajuknya bicara setiap jam istirahatku.

Celestia, yang sekarang kupanggil Cele, tidak pernah memperlakukanku sebagai bendaliran saat kita mengobrol, dia tidak terlihat ketertarikan ataupun cingis padahal kulakukan sudah sering mendengar ramos tentang dia di sekolah, membuatku merasa senang dan nyaman.

Dari pembicaraanku dengannya akhir-akhir ini, aku menangkap kesan bahwa Cele sendiri sama sekali tidak sadar kalau dia sangat populer di sekolah dan sering menjadi bahan pembicaraan. Dia kira dia cuma aku bisa langsung mengemut, bahkan tahu persis nama lengkapnya saat pertama kali datang ke kafe? Aku bahkan tidak hafal nama semua teman-teman sekelasku karena aku sering bolos sekolah.

Semakin aku mengamatinya, aku semakin merasa

27

Gambar 7. Layout sampul depan *light novel* bagian dalam

Gambar 9. Layout *light novel* secara keseluruhan

## Simpulan

*Barista* memiliki peranan yang sangat penting di sebuah kafe, karena membawa *company culture* yang diusung dalam kafe tersebut, dan barista sendiri merupakan pekerjaan yang unik karena mengekspos bakat, tetapi keberadaannya kurang disadari oleh para pengunjung kafe, terutama anak muda. Karena itulah dibuat *light novel* yang mengusung tentang *barista*.

Target yang dipilih adalah remaja sampai dewasa muda. Sasaran ini dipilih karena banyaknya golongan remaja dan dewasa muda yang berkunjung ke kafe untuk menikmati kopi sambil mengerjakan pekerjaan maupun bertemu dengan rekan atau teman dan telah menjadi *lifestyle* bagi mereka, selain itu target inilah yang paling mudah mencari informasi dan berpotensi untuk lebih mudah mengerti pekerjaan sebagai *barista*.

*Light novel* dipilih karena ukurannya yang mudah dibawa dan cocok untuk dibaca oleh remaja sampai dewasa muda. *Light novel* adalah novel yang memiliki bahasa yang ringan, alur cerita yang mudah dimengerti, dan ilustrasi yang menarik sebagai penjas dalam cerita, dengan ukuran A6 atau 105 mm x 148 mm.

*Light novel* dalam perancangan ini menceritakan tentang kehidupan seorang *barista*, dan menceritakan realita sekaligus tantangan dalam pekerjaan tersebut. Selain itu, novel ini juga menceritakan pengaruh *barista* terhadap pelanggan dan suasana kafe.

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat sebuah *light novel* yang unik dan menarik dengan tema kehidupan kerja seorang *barista*, menjelaskan realita dan tantangan dalam pekerjaan sebagai *barista*, dan meningkatkan kesadaran sasaran perancangan terhadap pekerjaan *barista*.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Andrian Dektisa H., S.Sn., M.Si selaku dosen pembimbing.
2. Ibu Bernadette Dian Arini Maer, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing.
3. Para *barista* dan *manager* kafe yang bersedia untuk diwawancarai dan memberikan bekal ilmu pengetahuan tentang *barista* dan sistem kerja kafe.
4. Keluarga yang telah memberikan dukungan materi maupun moral.
5. Tjio Mitchello Evan, yang telah banyak membantu penulis dalam pengumpulan data dan memberikan arahan.
6. Arie Muharam Syah Pahan, yang telah membantu dalam penulisan cerita novel.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan laporan ini.

## Daftar Pustaka

Ciddypoo (2014, Februari 27). *Light novel awareness for the indifferent anime fan*. Pesan disampaikan dalam

<http://ciddypoo.wordpress.com/2013/04/13/light-novel-awareness-for-the-indifferent-anime-fan/>

Gumilar, Rahman (2013). *Penerapan Teknik Assep Luvassa dalam Pembelajaran Membaca Teks Buku*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Horibuchi, Seiji (2014, Maret 1). *Horibuchi on Manga*. Pesan disampaikan dalam

<http://www.icv2.com/articles/news/21469.html>

Japan Echo Inc. (2014, Maret 3). *Light Reading: Comic-Like Novels are All the Rage*. Pesan disampaikan dalam [http://web-japan.org/trends/07\\_culture/pop070228.html](http://web-japan.org/trends/07_culture/pop070228.html)

Kadokawa Group Holdings, Inc. (2012). *Kadokawa Annual Report 2012*. Tokyo, Japan.

Karyono, Hari (2014, Maret 17). *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Usia Dini*. Pesan disampaikan dalam

<http://harikaryo.wordpress.com/2012/04/06/menumbuhkan-minat-baca-sejak-usia-dini/>

Light Novel Definition (2013, Maret 1). *Light novel definition*. Pesan disampaikan dalam [http://www.web-definition.com/dictionary/l/li/light\\_novel/](http://www.web-definition.com/dictionary/l/li/light_novel/)

Oricon (2014, Maret 10). *What is Japanese Light Novel?* Pesan disampaikan dalam <http://otakukokka.com/2013/04/27/what-is-japanese-light-novel/>

Sehabuddin (2014, Maret 12). *12 Fakta SBY Gagal Tingkatkan Minat Baca*. Pesan disampaikan dalam <http://metro.kompasiana.com/2013/04/05/ciyus-ini-12-fakta-sby-gagal-tingkatkan-minat-baca-548552.html>

ライトノベル作法研究所 (2014, Maret 5). *ライトノベル歴史年表 1990～1999年*. Pesan disampaikan dalam <http://www.raitonoveru.jp/howto1/bunn/nennpyou1990.html>