

PERANCANGAN LIGHT NOVEL SITTI NURBAYA DENGAN ILUSTRASI CAT AIR

Livia Wongso¹, Yana Erlyana^{2*}

²Universitas Bunda Mulia, Fakultas Teknologi dan Desain, Desain Komunikasi Visual

Diterima: 6 April 2020/ Disetujui: 10 April 2020

ABSTRACT

The design of this thesis aims to attract the reading interest of the Indonesian millennial generation to Indonesian old literature with light novel, The title is Sitti Nurbaya, adapted from the work of Marah Rusli with a similar title. It tells about Sitti Nurbaya's classic love story with forced marriage problems and other values in it. The research method used is a qualitative descriptive approach by collecting data from observations, literature studies and interviews. In this study, the authors obtained the results of a questionnaire distributed to 100 respondents who argued that the old Indonesian literature would be more interesting if added with illustrations because being able to build a new world of imagination created by stories and illustrations, unfortunately still rarely found illustrated novel books that lift old Indonesian literary works so that the old Indonesian literary works lacked the attention of the millennial generation. In this questionnaire, the author found that the genre of books that are of interest to the millennial generation is romance. To make this light novel take more time and effort starting from data collection, design process to production process. This also needs many attention to each design and illustration rule in order to attract readers. Through this design, it is expected to increase the appreciation of the millennial generation for Indonesia's old literary works.

Keywords: *Sitti Nurbaya, Indonesian old literature, Watercolor Illustration, Classical Romance, Millennial Generation*

ABSTRAK

Perancangan karya skripsi ini bertujuan untuk menarik minat baca generasi milenial Indonesia terhadap karya sastra lama Indonesia dengan bacaan ringan yaitu light novel Sitti Nurbaya yang diadaptasi dari karya Marah Rusli dengan judul serupa. Mengangkat kisah percintaan klasik Sitti Nurbaya dengan problematik nikah paksa dan juga nilai-nilai lain di dalamnya. Metode penelitian yang dilakukan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data hasil observasi, studi pustaka dan wawancara. Dalam penelitian ini, penulis mendapatkan hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada 100 responden yang berpendapat bahwa karya sastra lama Indonesia akan lebih menarik jika ditambahkan dengan ilustrasi karena mampu membangun dunia imajinasi baru yang diciptakan oleh cerita dan ilustrasi, sayangnya masih jarang ditemukan buku novel berilustrasi yang mengangkat karya sastra lama Indonesia sehingga karya sastra lama Indonesia kurang mendapatkan perhatian dari generasi milenial. Dalam kuesioner ini, penulis menemukan bahwa genre buku yang diminati oleh generasi milenial yaitu romance. Dalam perancangan ini diperlukan waktu dan usaha yang lebih mulai dari pengumpulan data, proses perancangan hingga proses produksi. Perancangan ini juga perlu untuk memperhatikan setiap kaidah desain dan ilustrasi agar menarik minat pembaca. Melalui perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi generasi milenial terhadap karya sastra lama Indonesia.

Kata Kunci: *Sitti Nurbaya, Karya sastra lama Indonesia, Ilustrasi cat air, Percintaan Klasik, Generasi Milenial*

PENDAHULUAN

Negara Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan kesastraan,

mulai dari puisi, pantun, gurindam, cerpen, hingga novel. Pada buku “Pengantar Sejarah Sastra Indonesia” karya Yudiono

*email: yerlyana@bundamulia.ac.id

K.S. pada tahun 2007, dijelaskan bahwa karya sastra Indonesia sendiri sudah dihasilkan sebelum abad ke-20 dan secara urutan waktu karya sastra Indonesia terbagi atas beberapa angkatan mulai dari Angkatan Pujangga Lama sampai Angkatan 2000-an. Karya Sastra juga merupakan salah satu cabang seni yang di dalamnya terdapat segala bentuk lisan ataupun tulisan yang mengandung unsur keindahan, estetika dan bersifat imajinatif. Oleh karena itu, karya sastra Indonesia sudah sepatutnya dilestarikan.

Namun nyatanya apresiasi karya sastra di Indonesia cenderung menurun. Menurut Ajip Rosidi (sastrawan Indonesia), pembaca karya sastra Indonesia tidak sampai satu juta dari 200 juta penduduk Indonesia. Apresiasi masyarakat umum terhadap karya sastra Indonesia masih kurang khususnya pada generasi milenial. Salah satunya novel Sitti Nurbaya yang merupakan karya sastra dari Marah Rusli yang terbit pada Angkatan Balai Pustaka pada tahun 1922 merupakan salah satu karya sastra Indonesia yang cukup terkenal pada masa itu. Novel Sitti Nurbaya sendiri sudah dua kali diadaptasi sebagai sinetron serta terakhir pada tahun 2013 lalu sudah memasuki cetakan ke-50. Kisah percintaan klasik yang juga mengandung nilai-nilai sosial, kebudayaan, agama, serta nasionalisme pada karya sastra novel Sitti Nurbaya perlahan-lahan mulai dilupakan oleh masyarakat terutama generasi milenial. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Siska, salah satu editor Gramedia Pustaka Utama divisi fiksi menjelaskan bahwa novel karya sastra lama Indonesia sudah hampir tidak dicetak lagi karena minat pembaca bergeser ke bacaan-bacaan luar negeri dan juga buku visual yang dirasa lebih menarik.

Istilah generasi milenial sendiri pada awalnya diciptakan oleh dua pakar sejarah dan penulis Amerika, William Strauss dan Neil Howe dalam bukunya *Millennial Rising* (2000), generasi milenial digolongkan berdasarkan tahun awal dan tahun akhir. Penggolongan generasi

milenial terbentuk bagi mereka yang lahir pada tahun 1980-1990 atau pada awal 2000, dan seterusnya. Negara Republik Indonesia dengan luas sekitar 661,52 km² dan total penduduk sebanyak 261.890,9 jiwa (2017) memiliki persentase 40,3% penduduk milenial atau sekitar 105.520,3 jiwa. Dilansir dari CNN Indonesia, populasi orang yang suka membaca buku turun drastis pada generasi milenial. Bagi generasi ini, tulisan dinilai memusingkan dan membosankan. Generasi milenial bisa dibilang lebih menyukai melihat gambar, apalagi jika menarik dan berwarna. Komunikasi visual memiliki kelebihan dalam kecepatan, kesederhanaan, dan fleksibilitas penyampaian pesan dibandingkan komunikasi secara verbal. Hal ini menyebabkan komunikasi visual dapat memberikan pilihan lebih dari komunikasi verbal melalui teks, yang dapat membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih komunikatif atau mudah dipahami.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu ilustrator ternama di tanah air, Mohammad Taufiq atau biasa dikenal dengan nama Emte menyebutkan bahwa ilustrasi dapat menjual dan menjadi komponen yang menambah daya tarik sebuah cerita. Oleh karena itu Light Novel menjadi salah satu solusi media komunikasi yang dapat diminati oleh banyak orang terutama generasi milenial karena tidak hanya berisi tulisan namun juga disertai gambar atau ilustrasi yang secara visual menampilkan apa isi dari penulisan tersebut. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, karya sastra seperti novel lebih menarik dan mudah dicerna. Cat air merupakan salah satu media yang digunakan dalam membuat ilustrasi dan menjadi tren ilustrasi di

kalangan para kreator karena mudah didapatkan di setiap toko alat tulis dan alat gambar.

Maka dibentuklah perancangan Light Novel Sitti Nurbaya yang merupakan adaptasi dari novel yang terbit pada Angkatan Balai Pustaka pada tahun 1922 dengan judul serupa yang merupakan karya sastrawan Marah Rusli yang mana mengangkat cerita percintaan klasik dan memiliki nilai-nilai sosial, kebudayaan, agama, nasionalisme serta plot yang menarik.

KAJIAN PUSTAKA

Teori Desain

Menurut Safanayong (2006:2), desain adalah suatu disiplin atau mata pelajaran yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi terkait dan mencakup pula dengan aspek-aspek seperti kultural-sosial, filosofis, teknis dan bisnis. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata desain merupakan suatu rancangan ataupun kerangka bentuk.

Teori Desain Grafis

Desain grafis atau rancang grafis menurut Wikipedia adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual. (https://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis, 8 november 2017).

Menurut Kusrianto (2009:2), pengertian Desain Grafis adalah sebagai berikut: graphic atau grafis dalam bahasa Indonesia, berasal dari bahasa Yunani, *graphein* yang berarti menulis atau menggambar. Sementara itu, istilah seni grafis yaitu seni gambar dalam dua dimensi pada umumnya mencakup beberapa bentuk kegiatan, seperti menggambar, melukis dan fotografi. Secara spesifik, cakupan tadi terbatas pada karya yang dicetak atau karya seni yang dibuat untuk diperbanyak melalui proses cetak. Seni grafis termasuk desain dan produk publikasi serta seni komersil. Di

dalam konteks tersebut akan diperoleh cakupan yang lebih luas yang meliputi bidang *drawing*, ilustrasi, grafik, diagram, cartografi (gambar peta), fotografi, *advertising* (periklanan), desain buku, komputer grafis, serta poster atau ilmu percetakan. Desain grafis juga bertugas memberikan informasi serta panduan melalui *sign* atau tanda-tanda. Misalnya, saat kita berada di sebuah bandara yang kita butuhkan adalah petunjuk melalui gambar-gambar sehingga kita mudah memahaminya, gambar memudahkan orang untuk memahami petunjuk sekalipun tidak memahami bahasa atau tulisan setempat.

Teori Ilustrasi

Menurut Wikipedia Istilah ilustrasi berasal dari bahasa latin "*illustrare*" yang artinya menerangkan sesuatu. Gambar ilustrasi yaitu gambar yang dipakai untuk menjelaskan/menerangkan sesuatu berupa teks, cerita, keadaan, adegan, dan peristiwa melalui sebuah gambar. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Konsep ilustrasi bisa ditinjau kembali ke masa silam melalui lukisan dinding prasejarah dan konsep tulisan hieroglif. Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat berlangsung pada tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Ilustrator pada masa itu banyak yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Seniman di Eropa pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok Pre-Raphaelite dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti *Arts and Crafts Movement*, *Art Nouveau*, dan *Les Nabis*. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen.

Ilustrasi pada masa itu semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw, dan CAD. Ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan juga tetap memiliki nilai yang tinggi.

Sejarah tradisi ilustrasi di Indonesia dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan.

Tujuan dan Fungsi Ilustrasi

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Gambar ilustrasi dengan bantuan visual, akan memudahkan tulisan/informasi untuk dicerna. Ilustrasi yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan, antara lain:

- Harus komunikatif, artinya gambar ilustrasi tersebut mudah dipahami atau dimengerti sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.
- Informatif, bersifat memberikan sebuah informasi tentang pesan yang akan disampaikan.
- Gambar ilustrasi dibuat tidak rumit dan sesederhana mungkin.
- Pembuatan gambar ilustrasi disesuaikan dengan tema atau isi teks.

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi dalam pembuatan buku, adapun fungsi-fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009:70-71):

1. Fungsi Deskriptif: Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif

dengan menggunakan kalimat panjang. Dengan ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga lebih cepat dan lebih mudah dipahami.

2. Fungsi Ekspresif: Ilustrasi bisa memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, maksud, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.
3. Fungsi Analitis atau Struktura: Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami.
4. Fungsi kualitatif: Ilustrasi yang biasa digunakan antara lain daftar atau tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema dan symbol. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

Teori Buku

Buku dalam arti luas mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukiskan atas segala macam lembaran papyrus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala bentuknya: berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu. (Ensiklopedi Indonesia, 1980). Fungsi buku adalah menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain. Buku dapat menampung banyak sekali informasi tergantung dari jumlah halaman yang dimilikinya.

Novel

Novel berasal dari bahasa Italia novella yang mengandung makna harafiah “sebuah barang baru yang kecil” yang kemudian diartikan sebagai cerita pendek dalam bentuk prosa (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2007:9). Novel merupakan sebuah karya fiksi yang menawarkan sebuah dunia, dunia yang berisi model kehidupan yang di idealkan, dunia imajiner yang dibangun melalui unsur intrinsiknya seperti, peristiwa, plot, tokoh (penokohan),

latar, sudut pandang, dan lain-lain yang ke semuanya, tentu saja, juga bersifat imajiner (Nurgiyantoro, 1995:4). Berdasarkan jenisnya novel dibagi menjadi 2 jenis yaitu berdasarkan nyata atau tidaknya kejadian. Menurut Scholes (Via Junus, 1984:121), Novel ialah sebuah cerita yang berkaitan dengan peristiwa nyata atau fiktional yang dibayangkan pengarang melalui pengamatannya terhadap realitas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis lakukan guna mendapatkan informasi yang tepat dan akurat adalah dengan melakukan pendekatan deskriptif kualitatif sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti secara langsung terhadap toko-toko buku yang ada di Jakarta.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Kuesioner

Membuat kuesioner untuk 100 narasumber yang bersangkutan dengan judul perancangan guna memperoleh informasi yang akurat.

b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan Ibu Siska, salah satu editor Gramedia Pustaka Utama divisi fiksi untuk mendapatkan data mengenai karya sastra Indonesia. Dan juga wawancara dengan salah satu ilustrator ternama Indonesia, Mohammad Taufiq untuk mengetahui informasi seputar ilustrasi.

3. Metode Penelitian Kepustakaan

Mengumpulkan data-data hasil bacaan baik berupa artikel, berita Koran, selebaran, makalah dan buku-buku untuk mendapatkan data ataupun landasan teoritis yang mencukupi.

PEMBAHASAN

Analisis S.W.O.T

Strength (Kekuatan)

- Buku ini dilengkapi dengan ilustrasi khayalan dengan media cat air

Weakness (Kelemahan)

- Informasi mengenai karakter lainnya kurang detail.

Opportunity (Peluang)

- Belum banyak buku / novel berilustrasi yang mengangkat cerita tentang sastra lama Indonesia.

Thread (Ancaman)

- Munculnya competitor lain yang mengangkat tema yang sama.

Analisis Audience

1. Demografis

Umur : 19 – 27 tahun

Jenis Kelamin : Unisex

Pekerjaan : Umum

Agama : Umum

Kelas Sosial : B-A

2. Geografis

Kebangsaan : Indonesia

Domisili : Indonesia

Iklim : Tropis

3. Psikografis

Pembaca usia 19-27 tahun yang tertarik terhadap ilustrasi dan karya sastra Indonesia.

Strategi Komunikasi

1. Pendekatan Artistik

Pendekatan secara artistik pada light novel Sitti Nurbaya ini disesuaikan dengan target konsumen, yang memadukan antara ilustrasi khayalan dengan media cat air sebagai penggambaran yang disusun dengan layout yang baik. Dengan menggunakan cat air sebagai media ilustrasi bertujuan menciptakan daya tarik dan unsur artistik dari novel tersebut.

2. Pendekatan Emosional

Pendekatan emosional dilakukan untuk dapat menarik minat audience secara emosi terhadap light novel Sitti Nurbaya ini. Melalui media cat air dan ilustrasi khayalan serta memperhatikan perasaan dengan menggambarkan ekspresi sedih, malu, dan kosong dan juga warna hitam pada beberapa ilustrasi untuk menggambarkan kedukaan dan situasi mencekam yang memberikan pesan guna melengkapi narasi

cerita agar dapat membangun pendekatan secara emosi untuk meningkatkan apresiasi generasi milenial terhadap karya sastra lama Indonesia.

3. Pendekatan Kreatif

Pada light novel ilustrasi ini, pendekatan kreatif dilakukan dengan menyajikan suatu cerita fiksi bertemakan percintaan klasik yang akan difokuskan pada tokoh utamanya saja yakni Siti Nurbaya dengan menambahkan ilustrasi dengan bentuk ilustrasi cat air sebagai media pendukung dan pelengkap cerita. ilustrasi bertujuan menciptakan daya tarik dan unsur artistik dari novel tersebut.

4. Pendekatan Budaya

Pendekatan budaya dilakukan untuk dapat menyajikan suasana suatu cerita yang mana berlatar-belakangkan kota Padang dengan kebudayaan yang kental serta dengan menggambarkan ilustrasi menggunakan warna-warna khas Padang seperti warna hitam dan objek tertentu seperti burung Kuau Raja yang merupakan hewan khas Padang.

5. Pendekatan Rasional

Pendekatan rasional merupakan pendekatan informasi yang masuk akal dan dapat diterima di kalangan masyarakat. Pada light novel Siti Nurbaya ini penyampaian cerita fiksi bertemakan percintaan klasik menggunakan sumber referensi dari budaya asli Indonesia dengan setting tanah Padang.

6. Pendekatan Unique Selling Point

Untuk dapat membedakan buku yang dibuat dengan yang ada di pasaran diperlukan keunikan ataupun pembeda antara buku kita dengan buku pesaing. USP pada light novel berilustrasi ini adalah ilustrasi khayalan dengan media cat air yang berbeda dengan ilustrasi pada umumnya. Tujuan menggunakan bentuk ilustrasi cat air ini menunjukkan adanya proses dari ilustrasi sendiri mengikuti perkembangan cerita yang juga memiliki proses dan menciptakan unsur artistik dari buku ini. Selain itu cerita yang fokus membahas Siti Nurbaya-nya saja menjadi pembeda dengan buku adaptasi Siti Nurbaya lainnya.

Cover Buku

Pada cover buku ini, penulis menggunakan ilustrasi khayalan dengan media cat air. Untuk ilustrasi pada cover, penulis menggambarkan sosok Siti Nurbaya yang berada di atas seekor burung Kuau Raja (*Argusianus argus*) karena pada adat Minang, status kaum wanita berada di atas laki-laki. Selain itu merepresentasikan sosok Siti Nurbaya yang berani. Ilustrasi burung Kuau Raja merepresentasikan sosok laki-laki karena burung Kuau Raja sendiri hanya jantan yang memiliki bulu yang indah. Penulis ingin pembaca menebak-nebak sendiri siapakah sosok yang digambarkan sebagai burung Kuau Raja, Samsul Bahri atau Datuk Meringgih. Untuk warna keseluruhan cover, penulis menggunakan warna hitam dan biru karena yang merepresentasikan warna khas Minangkabau dan warna biru yang merepresentasikan kesedihan Siti Nurbaya.



Gambar 1 Cover Buku
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Identitas Buku

Identitas buku light novel Siti Nurbaya yakni Judul Siti Nurbaya yang menggunakan tipografi handwriting karena memiliki kesan natural dan sesuai dengan latar waktu cerita Siti Nurbaya yang mana tulisan tangan masih sangat mendominasi saat itu.

Sitti Nurbaya
Kasih Tak Sampai

Gambar 2 Identitas Buku
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Warna

Pada buku ini penulis memilih warna yang dapat memberikan mood yang sesuai dengan cerita. Penggunaan warna ochre yang selaras dengan warna book paper. Warna utama bertujuan untuk mendapatkan kesan lampau dan tua yang sesuai dengan suasana dari novel Sitti Nurbaya pada zaman itu. Kemudian untuk warna pendukung ilustrasi memiliki tujuannya masing-masing:

1. Hitam sebagai warna ciri khas dari kota Padang selain itu melambangkan akal dan budi dan juga secara umum, hitam juga merepresentasikan kedukaan atau kematian,
2. Biru gelap untuk kesan kesedihan,
3. Warna-warna beragam lainnya untuk mendukung tampilan visual objek tertentu.

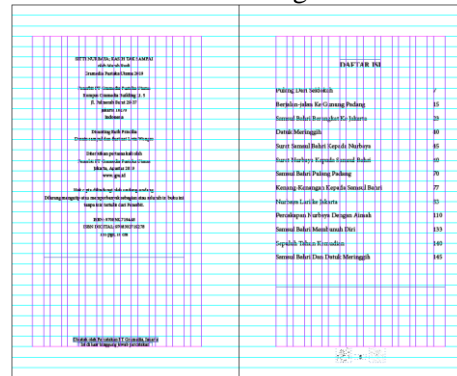


Gambar 3 Warna
 (Sumber: Data Pribadi, 2019)

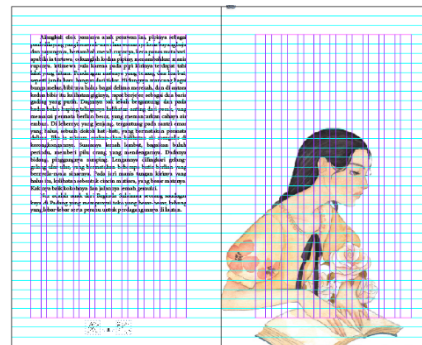
Layout & Grid

Layout merupakan hal yang sangat penting dalam perancangan karya desain. Konsep pada buku Light novel ini adalah sederhana. Maka pada buku ini, penulis me-layout dengan desain yang tidak terlalu padat dengan memberikan space antara narasi dan ilustrasi. Struktur pada buku ini berisikan cover depan, halaman preliminaries (halaman judul, nama pengarang, ilustrator dan desainer, penerbit dan hak cipta), judul chapter, isi, dan cover belakang. Grid yang digunakan pada perancangan buku ini adalah Modular grid. Penulis memilih Modular grid agar memudahkan dalam hal meletakkan narasi dan ilustrasi tanpa mengurangi kerapian dan estetika. Buku ini juga menggunakan prinsip-prinsip dasar layout yang penulis ambil dalam buku Suriyanto Rustan “Layout dan Penerapannya” seperti: urutan

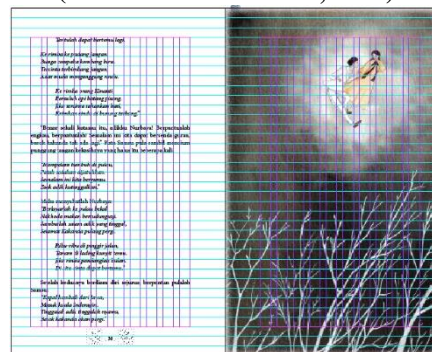
(sequence), penekanan (emphasis), keseimbangan (balance), kesatuan (unity). Adapun contoh layout pada buku novel berilustrasi ini adalah sebagai berikut:



Gambar 4 Layout isi
 (Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 5 Layout isi
 (Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 6 Layout isi
 (Sumber: Data Pribadi, 2019)

Tipografi Cover

Untuk judul buku “Sitti Nurbaya” menggunakan jenis font Notera dengan ukuran 35 point, pengurangan tinggi font hingga 14% dan memperbesar kerning hingga 120%. Penulis menggunakan font

tersebut untuk menyeimbangkan dengan font is buku yang menggunakan font serif, selain itu cover yang menggunakan full ilustrasi juga menjadi alasan penulis menggunakan font san serif.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Tipografi Isi Buku

Pada isi light novel Sitti Nurbaya ini, Jenis font Minion Pro dipilih karena kesederhanaan dan tingkat keterbacaan yang baik.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Ilustrasi

Unsur Visual (ilustrasi) pada buku ini adalah ilustrasi khayalan dengan media cat air untuk mendukung dan melengkapi cerita light novel Sitti Nurbaya. Ilustrasi ini merepresentasikan cerita dan memberikan ruang imajinasi dalam menafsirkan tulisan dari light novel Sitti Nurbaya ini.



Gambar 8 Ilustrasi Sitti Nurbaya dan Samsulbahri
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

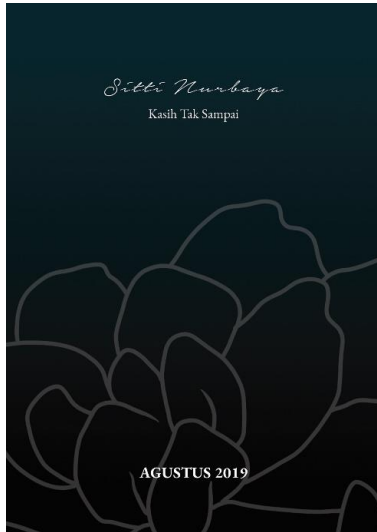


Gambar 7 Ilustrasi Sitti Nurbaya (Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 9 Ilustrasi Sitti Nurbaya
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Poster



Gambar 10 Poster Teaser
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 11 Poster pre-event dan event
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 12 Poster pasca event
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

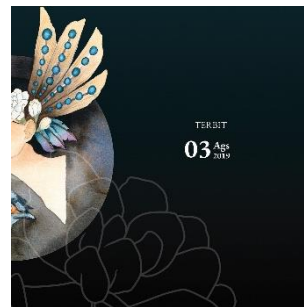
Sosial Media



Gambar 13 Poster pasca event
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

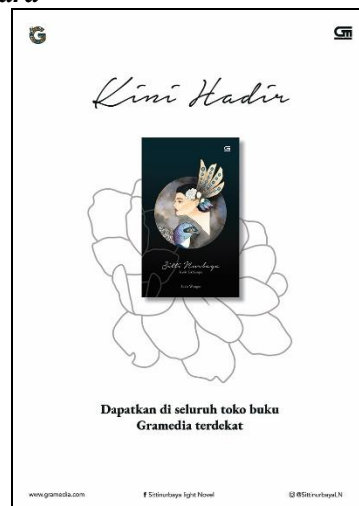


Gambar 14 Poster pre-event dan event
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 15 Poster teaser
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Tentcard



Gambar 16 Tentcard
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

X-Banner



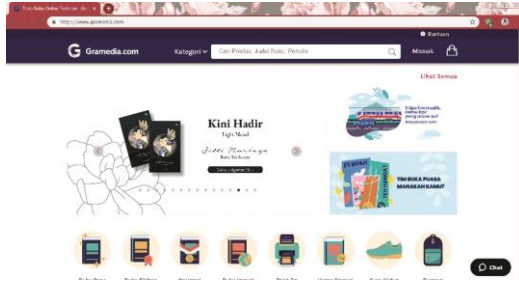
Gambar 17 X-Banner
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Bookmark



Gambar 20 bookmark
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Web Banner



Gambar 18 web banner
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Sticker



Gambar 21 Sticker
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Invitation Card



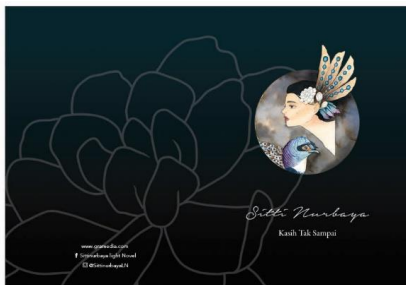
Gambar 19 invitation card
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Postcard



Gambar 22 postcard
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Notebook



Gambar 23 Notebook
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Totebag



Gambar 24 Totebag
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Pouch



Gambar 25 Pouch
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Enamel Pin



Gambar 26 Enamel Pin
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Enamel Mug



Gambar 27 Enamel Mug
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Melalui penelitian karya ilmiah ini, ditemukan bahwa Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan kesastraan, mulai dari puisi, pantun, gurindam, cerpen, hingga novel. Akan tetapi apresiasi generasi milenial terhadap karya sastra lama Indonesia masih kurang karena membaca karya sastra lama Indonesia dinilai memusingkan dan membosankan. Salah satunya novel Sitti Nurbaya karya Marah Rusli yang terbit pada angkatan Balai Pustaka yang sudah tidak dicetak baru lagi setelah tahun 2013 lalu. Maka dari itu light novel menjadi sebuah media yang memberikan warna baru dan meningkatkan apresiasi generasi milenial terhadap karya sastra lama Indonesia.

Dalam perancangan ini diperlukan waktu dan usaha yang lebih mulai dari pengumpulan data, proses perancangan

hingga proses produksi. Perancangan ini juga perlu untuk memperhatikan setiap kaidah desain dan ilustrasi agar menarik minat pembaca. Melalui perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi generasi milenial terhadap karya sastra lama Indonesia.

Saran

Indonesia kaya akan kesusastraannya dan sudah dihasilkan sebelum abad ke-20. Akan tetapi banyak generasi milenial yang kurang memperhatikan dan tidak tertarik pada karya sastra Indonesia. Oleh karena itu diperlukan langkah strategis yang untuk mengatasi hal tersebut, dengan memadukan komunikasi visual dan kebudayaan sastra Indonesia menjadi salah satu langkah yang tepat untuk mengembalikan apresiasi generasi milenial terhadap karya sastra Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Syamsul & Kusrianto, Adi. 2009. Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi, Jakarta: PT. Grasindo.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.
- K.S, Yudiono. 2007. Pengantar Sejarah Sastra Indonesia. Jakarta: Grasindo.
- Nugroho, Eko. 2008. Pengenalan Teori Warna. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Suriyanto. 2008. Layout Dasar Dan Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Simmon, Jennings. 1987. The Complete Guide to Advanced Illustration and Design. United States: Chartwell Books.

Strauss, William & Howe, Neil. 2000. Millennial Rising. Amerika Serikat: Vinatge Books.

Suwarno, Wiji. 2011. Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.

Suyanto, M. 2004. Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan. Yogyakarta: Andi.

Karya tulis:

2017. "Perbandingan Penduduk Milenial dengan Total Penduduk Tahun 2017 (Ribuan Orang)". Sejarah Sumpah Pemuda, 28 Oktober 2017. Jakarta.

Sumber-sumber lain:

- <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20160823145217-445-153268/generasi-millennial-dan-karakteristiknya> Diakses pada tanggal 26 September 2018
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Ilustrasi> Diakses pada tanggal 16 November 2018.
- <https://amrudly.com/light-novel/> Diakses pada tanggal 16 November 2018.