



Light Novel Puti Legenda Siamang Putih

Siska Dian Utami

Universitas Negeri Padang

Email: utamikun0807@gmail.com

Budiwirman Budiwirman

Universitas Negeri Padang

Email: budiwirman1959@fbs.ac.id

Jl. Prof. Dr, Hamka, Air Tawar, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Korespondensi penulis : budiwirman1959@fbs.ac.id

Abstract. *Light novel are a form of lightweight novels that originate from Japan and are usually aimed at teenage readers. Light novels have various characteristics, including the user of informal language, and lighter and easier-to-read stories. This design aims to present areading material that can be accepted by the younger generation with the Minangkabau cultural influence in the form of the Sumbang Duo Baleh Gadih Minang. Data was collected through observation, literature research, and questionnaires, and then analyzed using the 5W+1H method. This design will result a light novel book titled “Puti: the legend of the whit gibbon”, which will present a fantasy story blended with Minangkabau culture. Supported by media such as w-banners, web banners, web novels, bookmarks, posters, totebags, and notebooks.*

Keywords: *Illustration, Light Novel, Legend, Sumbang Duo Baleh*

Abstrak. Light novel merupakan bentuk novel ringan yang berasal dari Jepang dan biasanya ditujukan untuk pembaca remaja. Light novel memiliki ciri khas yang beragam, antara lain penggunaan ilustrasi anime dan seni visual, penggunaan Bahasa informal, serta cerita yang lebih ringan dan mudah dibaca. Perancangan ini bertujuan menghadirkan sebuah bacaan yang dapat diterima generasi muda dengan balutan kebudayaan Minangkabau berupa *sumbang duo baleh gadih Minang*. Data dikumpulkan dengan metode observasi, penelitian kepustakaan serta kuesioner selanjutnya data dianalisis dengan metode 5W+1H. Perancangan ini akan menghasilkan sebuah buku light novel Puti Legenda Siamang Putih, yang akan menghadirkan cerita fantasi berbalut budaya Minangkabau. Dengan media pendukung berupa *x-banner, web banner, web novel, bookmart, poster, totebag, dan notebook*.

Kata kunci: Ilustrasi, Light Novel, Legenda, Sumbang Duo Baleh

PENDAHULUAN

Dunia ini sangat langka kebudayaan yang memperlakukan perempuan seistimewa kebudayaan Minangkabau. Jikalau pun ada, tidak akan sama dan anggotanya terbatas. System perkawinan atau keturunan garis ibu (matriarkhat atau matrilineal) ini juga terdapat pada beberapa negara yakni Afrika(Rhodesia Utara), India Selatan (bagian Bangalore), dan di

Kepulauan Trobriand (sebelah timur Pulau Irian). Di Indonesia, selain suku Minangkabau suku Ngada (NTT) juga menganut system matriarkhat. Bronislaaw Malinowki (dalam Kemal, 1971).

Ada banyak nuansa dalam pendidikan yang dapat meningkatkan budi pekerti bagi Wanita Minangkabau. Salah satunya dengan menjauhi hal-hal yang dianggap sumbang, *jangga* atau *cando*. Adapun yang dimaksud dengan *sumbang* ialah hal-hal yang tidak pantas.

Ibrahim (2014) mengartikan perilaku dan sikap yang tidak sesuai dengan etika adat Minangkabau merupakan sumbang. Dalam Kamus Besar Minangkabau-Indonesia, sumbang diartikan sebagai perilaku yang menyimpang dan janggal serta merupakan salah satu kaidah hukum adat Minangkabau (Usman, 2002). Sedangkan menurut pengertian adat Minangkabau sumbang merupakan sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat. Sumbang menurut adat Minangkabau belum tentu berlaku dalam adat tempat lain (Ibrahim, 2014).

Dalam jurnal yang berjudul “Konsep Asal-Usul Budi pekerti, Kebudayaan Minangkabau, dan Kajian Sosiologis”, penulis Indra Damayanti (2019) menjelaskan bahwa Sumbang Duo Baleh memiliki makna simbolis yang mendalam bagi masyarakat Minangkabau. Oleh karena itu, pantangan ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku sopan santun Wanita dan memberi penghormatan pada peran penting yang dimiliki mereka dalam kehidupan sosial dan budaya Minangkabau. Dalam praktiknya, *Sumbang Duo Baleh* umumnya diabaikan oleh Wanita yang berasal dari perkotaan dan diaspora Minangkabau. Namun, di kalangan masyarakat pedesaan, pantangan ini masih ditegakkan untuk menjaga tradisi dan meningkatkan kesadaran dan penghormatan terhadap kebudayaan mereka.

Beberapa hal yang dianggap sumbang yang harus dihindari oleh wanita Minangkabau adalah *sumbang duduak*, *tagak*, *jalan*, *kato*, *caliak*, *makan*, *pakai*, *karajo*, *tanyo*, *jawek*, *gaua*, dan *kurenah*. Kasumbangan terhadap 12 point tersebut biasanya diungkapkan dengan pituah-pituah tertentu yang mengandung makna. Berikut ini akan diuraikan ungkapan-ungkapan yang bernada sumbang bagi wanita Minangkabau (Parpatih, 2002).

Sumbang Duduak/Sumbang Duduk, *duduak sopan bagi padusi itu basimpuah. Nyampang duduak dikurisi duduaklah manyampiang jok lutuik nan rapek. Jikok bangonceang usah mangangkang banan bayiak duduak manyampaiang*. Bagi Wanita Minang posisi duduk yang benar ialah bersimpuh, bukannya bersila sebagaimana laki-laki biasa duduk. Tidak dibenarkan seorang Wanita duduk mencengung atau memeluk lutut, jika duduk di kursi harus menyamping, jika berbonceng usahakan duduk menyamping.

Sumbang Tagak/Sumbang Berdiri, *usalah tangka tantang pintu atau janzang turun naiak, maambek urang kalalu. Ijan tagak ditapi labuah jikok ndak ado nan ka diananti*.

Sumbang tagang jo kilaki yang indak muhrim. Pantang bagi Wanita Minang untuk sekedar berdiri di pinggir jalan tanpa ada yang dinanti, tidak boleh berdiri berdua dengan lawan jenis apa lagi bukan muhrim untuk menghindari fitnah.

Sumbang jalan/ Sumbang berjalan, jikok ka bajalan padusi harus bakawan sa indaknyo jok paja ketek. Usah bajalan mandogak-dongak bajalan bak siagajua lalai, pado pai suruik nan labiah. Alun tataruang pantang patah, samuik tapijak indak mati. Wanita Minang jika hendak berpergian harus ada yang menemani, baik teman sejawat atau anak kecil. Berjalan dengan tenang jangan tergesa-gesa, mendongak-dongak. Jika kebetulan berjalan dengan lawan jenis harus berjalan di belakangnya hal ini dimaksudkan untuk menghindari fitnah bagi yang melihatnya.

Sumbang kato/Sumbang Bicara, bakatolah jo lamah lambuik, duduakan hetong ciek-ciek nak paham makasuiknyo. Ijan barundiang co murai batu, bak aia sarasah tajun, jan manyalo kato urang tuo dangakan dulu sudah-sudah. Jan manyabuik kumuah wakatu makan. Kurang elok jok indak tapuji maminta utang di nan rami. Bagi Wanita Minang berbicara harus lemah lembut namun tegas, tidak bertele-tele, ataupun menyinggung lawan bicara dengan sengaja.

Sumbang caliak/ Sumbang Melihat, Kurang taratiklah urang padusi pamano mancaliak jauh, mamadok arah mulakang, pamatuik diri urang. Nyampang pai karumah urang pajinak inceh mato, jan malanja sapanjang umah. Usah mancaliak jam wakatu ado tamu. Padusi ijan manantang mati jo nan Jantan aliahan pandangan ka nan lain, manakui jo ka bawah. Pantang bagi Wanita Minang untuk berlebihan dalam memandangi seseorang, tidak boleh memandangi lawan jenis dengan dalam mengikuti langkahnya sampai habis. Pantang untuk memandangi seseorang kemudian melirik kepada teman ini bisa menjinggunkan orang yang dilihat. Biasakan menunduk bila ada lawan jenis yang bukan muhrim.

Sumbang Makan/ Sumbang Makan, Usah makan sambia tagak, kunyah kenyoh sapanjang jalan, jikok makan jo tangan ganggam nasi jo ujuang jari, baik kaateh lambek-lambek, usah mangango gadang-gadang. Jiko makan jo sanduak jan sampai talangga jo gigi, caliak-caliak jiko ka batambuah. Bila makan hendaklah Wanita Minang tidak mengambil porsi yang berlebihan, ambil secukupnya saja ini dimaksudkan agar tidak ada makanan yang terbuang. Bila makan duduk dengan tegak tidak membungkuk saat menyuap, jika makan dengan tangan gunakan ujung jari. Jika menggunakan sendok jangan sampai menimbulkan bunyi yang berlebihan apalagi sampai menghentaknya pada piring, dan jangan sampai saat menggunakan sendok Ketika menyuap terkena gigi.

Sumbang pakai/ Sumbang Memakai, Jan babaju sampik apolai jarang buliah dak Nampak rahasio tubuah, apolai tasibak ateh bawah nan ka tatonton jo ran Jantan. Aturan dalam berpakaian Wanita Minang sudah diatur agar melindungi martabat Wanita itu sendiri, dengan tidak membiarkan anak gadisnya memakai pakaian yang ketat, yang akan mencetak lekuk tubuhnya. Tidak akan ada yang mau membiarkan anak gadisnya memakai pakaian terbuka atas bawah. Pakaian gadis minang merupakan baju kurung yang akan melindungi kaum Wanita dari pandangan lawan jenisnya.

Sumbang karajo/ Sumbang Kerja, Kakok karajo rang padusi nan ringan jo nan aluih, sarato indak rumik-rumik. Cando padusi mambajak sawah jo mamanjek, jikok ka kantue nan rancak iyo manjadi guru. Wanita Minang tidak dianjurkan untuk melakukan pekerjaan yang berat apalagi kalau ada laki-laki yang masih mampu melakukan pekerjaan itu. Wanita seharusnya hanya melakukan pekerjaan yang ringan tidak membebani tubuhnya terlalu berat. Pria lah yang harus melakukan pekerjaan berat.

Sumbang tanyo/ Sumbang Tanya, barundiang sasudah makan, batanyo salapeh arak. Sangeklah cando, tanyo tibo ikua di ateh. Kasa usah batanyo di indak mambali. Nyampang tasasek ka rantau urang ijan batanyo bakandak-kandak. Buruak muncuang jawek urang, cilako juo kasudahannyo. Simak dulu dalam-dalam baru batanyo jaleh-jaleh. Bila ingin bertanya jangan seolah-olah menguji lawan bicara, bertanyalah dengan lemah lembut, dengarkan lawan bicara dengan baik baru bertanya jika diperlukan.

Sumbang jawek/ Sumbang Jawab, Jaweklah tanyo elok-elok, usah mangndakng mamburasang. Jan asa tanyo bajawek kunun kok lai bakulilik. Apabila ditanya jawablah sesuai dengan napa yang ditanya, jangan berbelit-belit apalagi diluar apa yang ditanyakan.

Sumbang gaua/ Sumbang Bergaul, usah bagaua jo paja kilaki jikok awak urang padusi. Jan bagawue jo paja ketek main kalereang jo sepak tekong. Iklas-iklas jikok manolong bia sanang urang bakawan. Wanita Minang pantang untuk berkumpul dengan laki-laki bila dia seorang yang perempuan, tidak baik bagi Wanita dewasa bergaul dengan anak-anak apalagi ikut bermain dengan mereka. Jaga bicara jangan sampai menyinggung kawan. Ikhlaslah dalam menolong agar senang teman dengan kita.

Sumbang Kurenah/ Sumbang Perilaku, Kurang patuik jok indaklah elok babisiak-bisiak kok sadang basamo, usah manutuik iduang jikok dinan rami. Tidak baik bagi Wanita untuk berbisik-bisik saat Bersama, jangan menutupi hidung di keramaian karena bisa menyinggung orang. Jangan tertawa saat orang mendapat musibah apalagi sampai terbahak-bahak. Jika hendak bercanda secukupnya saja, jangan menjadikan kekurangan orang lain untuk bahan

candaan. Jagalah kepercayaan orang lain karena kepercayaan sekali dilanggar tidak akan ada lagi rasa percaya.

Cerita rakyat ialah bagian dari karya sastra yang menceritakan kisah tentang kehidupan dalam bentuk cerita, kisah, dongeng, maupun sejarah. Cerita rakyat berkembang dikalangan masyarakat ditransmisikan melalui lisan sejak zaman nenek moyang. Cerita rakyat berisikan penggambaran kehidupan masyarakat lama, yang dikemas dalam bentuk cerita. Cerita rakyat merupakan sebuah cerminan dari kehidupan masyarakat terdahulu, baik yang berbentuk mite, legenda, sage, maupun dongeng (Gusal, 2015). Di dalam cerita rakyat memiliki unsur-unsur yang terkandung di dalamnya. Mulai dari tema, latar, alur, tokoh, dan amanat. Setiap cerita rakyat pasti memiliki latar tempat terjadinya peristiwa. Latar yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan waktu, ruang dan suasana yang terjadi dalam sebuah (Sudjiman, 1988).

Di Indonesia, ada banyak sekali legenda atau cerita rakyat yang menarik untuk disimak. Salah satunya adalah cerita rakyat Siamang Putih asal Provinsi Sumatera Barat. Kalau membicarakan tentang legenda dari Sumatera Barat, mungkin akan langsung tertuju pada kisah Malin Kundang. Namun, sebenarnya masih banyak sekali kisah dari daerah tersebut yang menarik untuk dibaca. (Poskata.com, 10 april 2023).

Siamang putih merupakan cerita legenda yang berkembang di Sumatera Barat. Legenda tersebut pertama kali muncul dalam buku Dongeng Nusantara-Cerita Rakyat dari Sumatera Barat pada tahun 1995 yang disusun oleh Tim Proyek Pengembangan Bahan Bacaan Rakyat Sumatera Barat. Cerita ini mengisahkan seorang putri bernama Puti Julian yang mengingkari janjinya sendiri dengan menunggu tunangannya Sutan Rumandang Pulang untuk menikahinya. Sehingga ia berubah menjadi seekor siamang putih, dalam legenda tersebut berlokasi di Pantai Tiku, Istana Kerajaan Pagaruyung. Pantai Tiku merupakan pantai yang terletak di Kampung Alai, Sumatera Barat. (ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id, 10 April 2023).

Light novel merupakan bentuk novel ringan yang berasal dari Jepang dan biasanya ditujukan untuk pembaca remaja. Light novel memiliki ciri khas yang beragam, antara lain penggunaan ilustrasi anime dan seni visual, penggunaan Bahasa informal, serta cerita yang lebih ringan dan mudah dibaca.

Menurut Asuka Kaori dalam Hori Ayako, Fenomena Light Novel dan penyampaiannya kepada Pembaca Muda Jepang (2016), light novel pertama kali muncul pada akhir 1970-an, di mana novel-novel seperti "The Rose of Versailles" dan "Legenda of Galactic Heroes" menjadi cikal bakal dari light novel yang sesungguhnya muncul pada awal tahun 1990-an, Ketika novel "Slayers" karya Hajime Kanzaka dan rui Araizumi diterbitkan.

Light novel kemudian menjadi semakin populer di kalangan remaja Jepang pada era 2000-an, dan semakin banyak light novel yang diadaptasi menjadi manga, anime, dan game. Salah satu contoh light novel yang sangat populer yakni “Sword Art Online” karya Reki Kawahara, yang telah diadaptasi menjadi anime, manga, dan game.

Secara umum, light novel dianggap sebagai bentuk hiburan ringan yang menyajikan cerita fantastis, petualangan, dan romansa dalam kemasan yang mudah dibaca dan menghibur. Berdasarkan penjabaran di atas penulis Pemilihan format Light novel dimaksudkan agar generasi muda lebih mudah menerima pembelajaran serta mengenal tradisi Minangkabau terutama sumbang duo baleh gadih Minangkabau.

Sejak media sosial menjadi kebutuhan yang wajib hadir dalam keseharian setiap orang, mengakibatkan media cetak seakan kurang diminati. Namun, pada kenyataannya hingga kini masih banyak yang lebih memilih media cetak sebagai pilihan. Ada beberapa hal dalam media cetak yang tidak bisa digantikan oleh media online antara lain informasi yang tercetak di atas sebuah kertas merupakan dokumentasi yang lebih dapat dipercaya dan diandalkan keabsahannya. Media cetak juga terkesan lebih disukai pembaca karena akan mengurangi kasus plagiat oleh oknum tidak bertanggung jawab yang biasanya banyak terjadi pada media online.

Selain itu, media cetak merupakan benda fisik (memiliki bentuk nyata untuk disentuh dan dilihat) yang bisa dirasakan oleh panca indera. Unsur real-user-experience melalui tekstur, aroma/bau atau ukuran yang tidak terbatas merupakan hal yang tidak dapat dilakukan oleh media digital (Rustan, 2008 : 8).

METODE PERANCANGAN

Strategi perancangan yang akan digunakan dalam perencanaan ini adalah dengan mengumpulkan data dengan metode observasi, penelitian kepustakaan serta kuesioner yang akan melibatkan pelajar serta mahasiswa. Selanjutnya data dianalisis dengan metode 5W+1H.

Observasi

Observasi dilakukan oleh penulis secara langsung datang ke museum adat yang ada di kota Padang.

Penelitian Kepustakaan

Penelitian kepustakaan dilakukan dengan Mengumpulkan data dari hasil bacaan baik berupa artikel, berita, makalah dan buku untuk mendapatkan landasan teoritis yang mencukupi.

Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan 30 narasumber yang merupakan target pasar dari Light Novel Puti.

Analisis data

Analisis data yang penulis gunakan berdasarkan metode 5W+1H yang merupakan metode analisis yang memiliki enam pertanyaan utama, yaitu Who (siapa), What (apa), Where (dimana), When (kapan), Why (mengapa), dan How (bagaimana). Metode ini sangat berguna untuk memahami suatu permasalahan atau situasi secara menyeluruh.

What (Apa), Apa masalahnya?

Masalah yang diangkat dalam perancangan light novel ini adalah Minimnya pengetahuan terhadap kisah legenda Siamang Putih yang merupakan legenda masyarakat Minangkabau dikalangan generasi muda.

Who (siapa), Siapa yang terdampak dari target Audience nya?

Sebagian besar pelajar dan mahasiswa, kebanyakan dari mereka lebih memilih membaca cerita fiksi daripada buku pelajaran terutama buku sejarah.

Where (Dimana), Dimana masalah ini terjadi?

Masalah ini terjadi pada generasi muda pelajar dan mahasiswa yang kurang meminati kisah-kisah legenda Nusantara dan beranggapan jika kisah nusantara membosankan.

Why (mengapa), mengapa masalah ini terjadi?

Light Novel merupakan media yang tidak hanya menyajikan rangkaian tulisan indah namun juga ilustrasi yang mengiringinya.

When (Kapan), kapan masalah ini terjadi?

Pada masa sekarang ini, karena kurangnya minat generasi milenia terhadap legenda nusantara terutama kisah Legenda Siamang Putih yang akan penulis angkat.

How (bagaimana), bagaimana mengatasi masalah ini?

Mengatasi masalah ini dengan cara menyajikan cerita legenda dalam format yang lebih diminati generasi muda, salah satunya merupakan light novel dengan gendre populer dikalangan remaja masa kini. Dimana kebanyakan generasi milenial meminati kisah bernuansa romantic dengan ilustrasi yang mendukung suasana membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Audience

Geografi

Berdasarkan geografinya light novel Puti ditujukan kepada masyarakat Indonesia secara keseluruhan, terutama yang berasal dari Sumatera barat.

Demografi

Secara demografis target dari light novel puti merupakan pelajar dan mahasiswa yang berusia sekitar 17 tahun samapai 23 tahun yang merupakan seorang muslim/Muslimah. Light novel ini cocok untuk perempuan maupun laki-laki.

Psikografi

Pembaca pada usia >17 tahun yang tertarik terhadap karya sastra indonesia dan ilustrasi.

Behaviouristis

Segmentasi behaviouristis merupakan pembagian kelompok berdasarkan status pemakaian, kejadian, tingkat penggunaan, status kesetiaan, tahap kesiapan pembelian dan sikap (Suyanto, 2004:5). Berdasarkan Behaviouristis tersebut sasaran yang diharapkan adalah generasi milenial yang mendominasi media sosial.

Tujuan kreatif

Sebagai media pengenalan budaya Minangkabau pantang duo baleh gadih Minang kepada generasi muda dengan membaca light novel tersebut, diharapkan masyarakat terutama generasi muda mendapatkan pengetahuan tentang kebudayaan Minangkabau yakni pantang duo baleh gadih Minang tidak kalah dengan tema populer lainnya.

Strategi kreatif

Strategi kreatif yang penulis gunakan dalam mencapai tujuan adalah membuat media utama berupa light novel sebagai media bacaan untuk generasi muda dalam mengenalkan Kebudayaan Minangkabau pantang duo baleh gadih Minang.

Dalam light novel ini mencakup hal-hal sebagai berikut:

Cover

Light Novel Puti akan mengambil ilustrasi dengan nuansa budaya Minangkabau.

Bentuk dan ukuran

Light Novel Puti akan mengambil ukuran A5, merupakan ukuran biasa yang dipakai dalam percetakan light novel.

Gaya Visual

Pada perancangan light novel ini menggunakan artstyle 2d atau manga style dalam mengilustrasikannya, dengan menggunakan style ini diharapkan dapat menarik perhatian pembaca muda. Sehingga audiens akan semakin tertarik dalam setiap halaman yang akan ia balik.

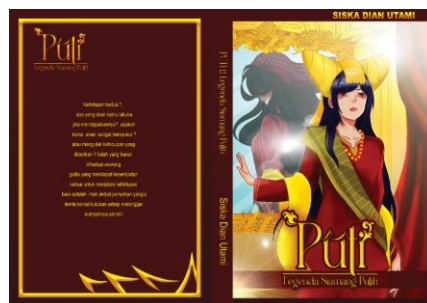
Trategi Media

Light Novel ini akan menyajikan ilustrasi yang menyertai rangkaian kata yang tersusun di dalamnya. Ilustrasi yang disajikan akan ada dua versi yakni yang berwarna dan monokrom (hitam putih).

Untuk menarik perhatian pembaca akan ada beberapa ilustrasi spesial di dalamnya. Light novel ini akan menyampaikan banyak ilustrasi yang menggambarkan Ranah Minangkabau yang memukau. Ilustrasi akan memakai manga style atau anime style yang memiliki peminat cukup universal

Cover Buku

Pada cover light novel, penulis menggunakan ilustrasi Puti dengan anime style. Untuk ilustrasi pada cover, penulis menggambarkan sosok Puti dengan bayangan Puti Julia dalam kehidupan pertamanya. Untuk warna keseluruhan memiliki kesan merah gelap dengan aksen kuning.



Gambar 1 Cover Buku Light Novel
Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

Identitas Buku

Identitas light novel merupakan PUTI: Legenda Siamang Putih yang menggunakan tipografi Bizantheum karena memberi kesan elegan dan mewah.



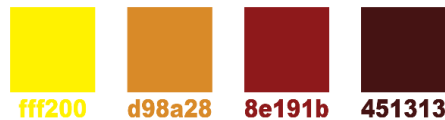
Gambar 2 Identitas Buku

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

Warna

Pada buku light novel ini penulis menggunakan warna yang memiliki efek tegas dan kuat. Ini bertujuan untuk menyampaikan karakter yang ada di dalam alur cerita.

Warna merah dimaksudkan untuk menyampaikan gelora ketegasan dalam segala Tindakan gadis Minang, kuning akan mewakili keceriaan dan kelembutan hati.



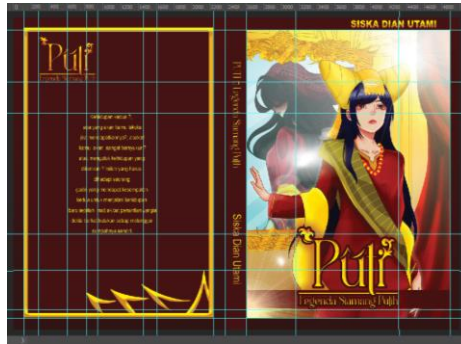
Gambar 3 Warna

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

Layout dan Grid

Dalam perancangan karya desain layout merupakan poin yang sangat penting. Konsep yang akan diambil buku light novel ini merupakan kesederhanaan yang elegan. Maka pada buku ini, penulis membuat layout yang tidak terlalu padat dengan memberi space antara narasi dan ilustrasi yang ada di dalamnya. Penulis menggunakan modular grid agar mempermudah dalam penyusunan tata letak narasi. Dalam buku ini penulis menggunakan prinsip dasar layout yang penulis ambil dalam buku Surianto Rustan “layout dan penerapannya” yakni: *sequence*, *emphasis*, *balance*, *unity*.

Contoh layout yang penulis terapkan pada novel sebagai berikut:



Gambar 4 Penerapan Layout

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

Tipografi cover

Untuk judul buku light novel penulis menggunakan font Bizantheum dengan modifikasi font menggunakan motif ukiran tanaman. Penulis menggunakan font tersebut untuk menyeimbangkan dengan font Arial pada synopsis.

Bizantheum

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Tipografi isi buku

Pada bagian isi buku light novel Putri legenda siamang putih, penulis menggunakan font Baskerville Old Face dikarenakan bentuk font yang memeberi kesan elegan dengan tingkat keterbacaan yang baik.

Baskerville Old Face

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Ilustrasi

Ilustrasi atau unsur visual yang penulis gunakan dalam buku light novel Putri legenda siamang putih merupakan khayalan dengan style manga atau style anime untuk mendukung dan melengkapi cerita. Ilustrasi ini mempresentasikan cerita dengan memberi ruang imajinasi dalam menafsirkan tulisan dari light novel Putri Legenda Siamang Putih ini.



Gambar 5 Ilustrasi yang ada dalam light novel

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)



Gambar 6 Ilustrasi yang ada dalam light novel 2

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

Poster



Gambar 7 Poster Ilustrasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

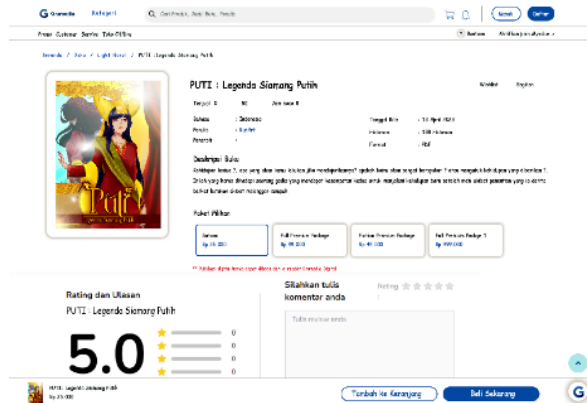
X-Banner



Gambar 8 X-Banner

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

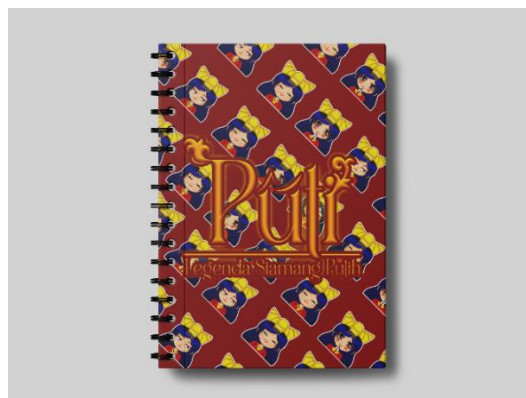
Webbanner



Gambar 9 Webbanner

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

Notebook



Gambar 10 Notebook

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

Bookmark



Gambar 11 Bookmark

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

Totebag



Gambar 12 Totebag

Sumber : Dokumen Pribadi (2023)

KESIMPULAN

Melalui penelitian ilmiah tersebut, ditemukan bahwa Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan dengan keunikannya tersendiri. Ada banyak karya sastra seperti puisi, pantun, gurindam, cerpen, hingga novel. Namun apresiasi terhadap generasi muda terhadap karya sastra lama kurang karena buruknya nilai membaca pada kenerasi muda. Salah satu cerita legenda dari Sumatera barat yakni Legenda Siamang Putih yang penulis kerjakan diharapkan akan menciptakan nuansa baru dalam menu bacaan generasi muda.

Dalam perancangan ini memerlukan waktu dan usaha yang lebih dari pengumpulan data, proses perancangan hingga proses produksi. Melalui warna baru dalam penyampaian kisah legenda dengan nuansa modern diharapkan akan meningkatkan apresiasi generasi muda terhadap karya sastra Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Rustan, Sutrianto. 2008. *LAYOUT Dasar & Penerapannya*. PT Gramedia Pustaka Utama, JL. Pamelang Barat 33-37, Lt. 2-3, Jakarta 10270.
- Gani, Dr Erizal; PD, M. 2020. "Kearifan Lokal Sumbang Duo Baleh: Tradisi Lisan dalam Mendidik Wanita Minangkabau". *Sastra, Budaya, dan Perubahan Sosial*, 83.
- Iskandar, Sandhy Pangfistda, and Yanladila Yeltas Putra. "Konsep sumbang duo baleh dalam Tinjauan psikologi." *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)* 5.2 (2017): 180-191.
- Wongso dan Erlyana, Yana. 2020. "Perancangan Light Novel Siti Nurbaya Dengan Ilustrasi Cat Air". *Jurnal Titik Imaji (volume 3 nomor 1 tahun 2020)*. Jakarta Utara. Hlm. 26--30.
- Anggaraputra, dan Wulandara, Yosi. 2022. "Destinasi Wisata Sastra Cerita Rakyat dari Sumatera Kajian Sastra Pariwisata". *Jurnal Jubah Raja (volume 1 nomor 2 tahun 2022)*. Hlm, 41.
- Kembaren, Yohana Agatha. 2020. "Analisis Kakya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, dan Warna". *Gorga Jurnal Seni Rupa (volume 9 nomor 01 tahun 2020)*. Hlm 123.
- Rudiyana, dan Yani, Aditya Rahman. 2014. "Multimesia Interaktif Belajar Adab Wudhu, Shala dan Doa Setelah Shalat". *Createvitas (Volume 3 nomor 2 tahun 2014)*. Hlm 395.
- Rouf, Irwan, and Shenian Ananda. 2013. "Rangkuman 100 Cerita Rakyat Indonesia: Dari Sabang Sampai Merauke". *AnakKita*, 2013.
- Kaori, A. & Ayako, H. (2016). Fenomena Light Novel dan Penyampaiannya pada Pembaca Muda Jepang. *Kiryoku : Jurnal Studi Gender dan Anak*, 6 (2), 87-97.
- Damayanti, I. (2019). "Konsep Asal-Usul Budi Pekerti, Kebudayaan Minangkabau, dan Kajian Sosiologis". *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 3(1), 1-16.
- Sidner, C. (2003). Designing artificial agents for collaborative learning. *AI Magazine*, 24(4), 37-49.
- Norman, D. A. (1988). *The design of everyday things*. Basic Books.
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. Springer.
- Tim Proyek Pengembangan Bahan Bacaan Rakyat Sumatera Barat. (1995). *Dongeng Nusantara - Cerita Rakyat dari Sumatera Barat*. Padang: Yayasan Adabi Padang.
- Lubis, M. H. (2021). The Effect of X-Banner Promotion towards Customer's Purchasing Decision in The Indonesian Online Shop. *Journal of Technopreneurship and Innovation Management*, 2021(8), 100-112
- Ebtan Setiawan 2021 "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)". <https://www.kbbi.web.id/bukudiakses>, 21 Februari 2023.
- Official Amazon 2023 "Shop Amazon Official Site-Amazon.com Official Site" <https://www.amazon.com.br>, 01 Maret 2023.
- Gramedia Blog 2022 "Rekomendasi Light Novel, Coba Sensasi Baca Novel Dengan Ilustrasi Bergambar" <https://www.gramedia.com/blog/light-novel-pilihan-pas-buat-kamu-yang-mau-baca-novel-dengan-ilustrasi>, 01 Maret 2023.

Poskata.com 2023 “Legenda Siamang Putih dan Ulasannya, Pelajaran Tentang Janji dan Kesetiaan” <https://www.poskata.com/pena/cerita-rakyat-siamang-putih/>, 10 April 2023.

Commons.wikimedia.org. 2022 “File:COLLECTIE TROPENMUSEUM Portret van een Minangkabau bruidspaar TMnr 10026805.jpg”. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:COLLECTIE_TROPENMUSEUM_Portret_van_een_Minangkabau_bruidspaar_TMnr_10026805.jpg, 10 April 2023.