



Vandaria Saga: Takdir Elir

Hans J. Gumulia

[Download now](#)

[Read Online ➔](#)

Vandaria Saga: Takdir Elir

Hans J. Gumulia

Vandaria Saga: Takdir Elir Hans J. Gumulia

Ordo Vhranas yang terletak di Tanah Suci Bedina selalu mengirimkan bantuan menuju daerah-daerah Vandaria yang membutuhkan bantuan. Kali ini, seorang gadis frameless bernama Rozmerga yang merupakan anggota Kesatria Valiant Ordo Vhranas diutus untuk pergi menuju sebuah benua yang terletak jauh di timur laut Tanah Utama Vandaria yang bernama Elir, di mana sedang terjadi konflik tanpa alasan yang jelas di antara dua kerajaan besar di benua itu. Rozmerga, pergi dengan tekad bulat dan semangat yang berkobar, tanpa mengetahui cobaan takdir yang menyambutnya di benua asing tersebut...

Vandaria Saga: Takdir Elir Details

Date : Published March 8th 2012 by Gramedia Pustaka Utama

ISBN :

Author : Hans J. Gumulia

Format : Paperback 265 pages

Genre : Fantasy, Asian Literature, Indonesian Literature, Novels, Adventure

 [Download Vandaria Saga: Takdir Elir ...pdf](#)

 [Read Online Vandaria Saga: Takdir Elir ...pdf](#)

Download and Read Free Online Vandaria Saga: Takdir Elir Hans J. Gumulia

From Reader Review Vandaria Saga: Takdir Elir for online ebook

Feby says

Selesai juga. A little bit struggling.... tapi selesai x_x

Beberapa hal yang membuat buku ini tidak pantas menyandang 1 bintang:

1. Saya berhasil membacanya sampai habis. (Sudah komit, ga akan kasih 1 bintang buat buku yang berhasil saya habiskan)
2. Jumlah halaman sedikit, dan harganya ga mahal-mahal amat.
3. Ada beberapa hal, cukup membuat saya enjoy bacanya.
4. Dibanding 2 buku sebelumnya (sempat saya intip baca), ada perbaikan narasi yang bagus.
5. Berkat buku ini, saya jadi tahu istilah "Kastel". (Thx juga buat Panda, Xeno, dan Harbow buat infonya \(^o^)/)
6. Ilustrasi-ilustrasinya bagus. Cukup menghibur. Credits to illustrator.
7. Saya dapat merasakan kecintaan pengarang pada dunia RPG dan komedi. Credits to writer.

Akhir kata, buat Hans, semangat ya. Terus menulis! ^^-

Bitwerk says

Hans + Team,

I normally read Ad, Design, Travel, Sci or Business books. I'm trying to read yours and trying to understand the whole Vandaria Stuff. There are few opinions, i won't give any detailed critique as i'm not an expert:

Bashing the other review, cold climate desert do exist, i presume all your audience are avid google scholar, or kids, so i suppose they never go anywhere else outside cities, i went to everest, the base camp were arid desert, no ice or glacier, sands everywhere and in 12pm the temperature is still minus and yeah it was super cold. This is just for everyone's information.

Firstly, i agree with all the reviews, it's too descriptive while your readers i presume more to the imaginative type of person.

Secondly, I read some Brian Selznick's book and also the latest book Hugo Chabret, and maybe you can combine metaphoric fantasy storyline based on true story into it, this maybe could trigger opinions, and have a better moral story in overall.

Thirdly, Ignore the first and second opinions above. So just like my company's rule of thumb "Trying to get everyone to like you is a sign of mediocrity".

Fourth, And in my experience If you are really effective at what you do, 95% of the things said about you will be negative. It's a reminder that the best people in almost any field are almost always the people who get the most criticism. The bigger your impact and the larger the ambition and scale of your project, the more negativity you'll encounter. So that's purrrfectly normal.

Ciao.

Harbowoputra says

Oke. Sebuah novel yang lumayan tipis dan lumayan murah. Sampulnya juga bagus. Comot. Baca sinopsisnya. Hum, tokoh utamanya bernama Rozmerga? Baca endormennya. Endorser yang paling atas agak gaje komennya. Sip, bawa ke kasir. Buka plastiknya. Baca.

Sampe rumah, saia selesai membacanya. DAN SAIA KAGET. Kenceng juga, ya. Kirain bakal gimana gitu.
=====

Wah pake prolog. Pertanda buruk. Ya okelah, okelah, okelah... lalu saia masuk bab 2, dan menurut saia kejadian di prolog bisa dimasukin ke bab 2! Iya, jadinya prolognya beneran sia-sia. Padahal bisa aja diceritain secara tidak langsung (melalui dialog) di bab 2.

Astaga. Bab 1 dibuka dengan adegan menatap cermin. Hum. Oke, lupakan. Setidaknya ini gak dibuka dengan adegan bangun-tidur-kesiangan.

Ceritanya asik... *save the world* gitu deh, meski yang di-save cuma *continent*. Tadinya saia kira protagonya si Rozmerga, tapi di bab-bab awal terjadi "POV jump" dan saia langsung cemas bahwa novel ini bakal terus-terusan jump. Kecemasan saia terkabul. Jadilah, novel ini pindah-pindah protag... tapi POV-nya gak limited. Bukan masalah besar sih.

Tapi masalah yang sangat menganggu. Iya! Okelah kalo pake 3rd Person Omni, tapi jangan keterusan lompat-lompat dong. Pas narasinya lagi menyelami pikiran satu tokoh, eh di paragraf berikutnya menyelami tokoh lain. Mendingan pindah POV-character nya pas lagi pergantian bab aja, biar lebih rapi.

Ih ada lirik lagu... jelek. Beneran, ini bukan menghina. Liriknya sama sekali gak bisa buat dicoba dinyanyiin. Kalaupun dipaksa (iya saia nyoba sekali di lagu Vanadis itu) tetep gak kebayang nadanya bakal kaek apa. Jadinya berantakan.

(Padahal ya, di A Storm of Swords tuh hampir semua lirik lagu yang ada tuh bisa dicoba dinyanyiin. Terutama *The Bear and the Maiden Fair*; sumpah deh itu asik banget buat dinyanyiin.)
Mungkin perlu diperhatikan pembagian suku-kata dan rima di tiap baris.

Eh eh eh pas pertama kali dibilang bahwa di Elir ada konflik antara dua kerajaan... SAMPE AKHIR PUN saia gak tau konfliknya itu apa. Padahal inti ceritanya kan menghentikan konflik dan mencegah perang. Tapi kon-flik-nya-a-paaaaa!?

1. Apakah serangan di Torvain? Itu mah cuma skirmish biasa. Bisa diselesein dengan tukeran anak atau

pernikahan, atau si Kerajaan Hitam tinggal ngasih hukuman pada pencetus serangan. Dan lagi, gak mungkin konfliknya dimulai oleh ini.

2. Dua raja di Elir ini bahkan gak tau konfliknya apa. Mereka cuma bilang tentang sebuah "konflik yang menggantung", tapi apa!? Kenapa bisa-bisanya salah satu penasihat Raja Putih bilang bahwa perang akan mengakhiri konflik ini... kalau konfliknya aja mereka gak tau!?

3. Atau, konfliknya udah dijelasin di novel, tapi saia gak inget sama sekali. Berarti si pengarang gagal dalam membuat saia mengerti.

=====

Karakter sampingannya kebanyakan. Harusnya bisa dipangkas tuh tokoh-tokoh yang gak penting, terutama dipangkas POV-nya mereka.

Ah ya... entah mengapa di sini tuh karakter-karakternya gak ada yang membekas. Bahkan lima tokoh utama itu serasa lewat gitu aja bagi saia. Entah saia yang agak susah ngerti... atau...

:D

Palingan cuma Sigmar yang masih keinget. Palingan itu juga karena si Sigmar ini tipikal hero RPG-RPG Jepun.

=====

Footnote-nya... vandammit, footnote-nya masih ngeselin! Gak-pen-ting. Semua yang ditulis di futnot bisa dijelasin di narasi... dan bahkan ada yang udah dijelasin di narasi TAPI MASIH DIJELASIN LAGI DI FUTNOT.

(*Yes you, irtharia blossom.*)

Kalo emang tiap ada istilah asing harus dikasih futnot, kenapa Meadar dan Sarsaparilla gak dikasih futnot? Kalo emang dua itu gak perlu dikasih futnot, kenapa Unicorn dan entah-berapa-macem-tumbuhan-itu dikasih futnot?

=====

Gitu aja deh. Saia lagi males ngebahas yang dll dll, ehahahah...

Pokoknya kalian harus beli ini supaya gak bingung pas baca yang kedua!

Aryo says

Jika saya menilai ini sebagai sebuah buku yang berdiri sendiri berdasarkan standar pribadi saya, saya tak akan segan menilai buku ini dua bintang, satu bintang bahkan jika saya tak kenal penulisnya secara pribadi.

Tapi kenapa saya memberinya lima bintang?

Karena saya yakin (tidak hanya ‘berharap’) bahwa Vandaria Saga akan sukses. Karena saya yakin Vandaria Saga akan mengembangkan dunia fantasi Indonesia.

Para pembaca di sini, kita, yang memiliki akun Goodreads, banyak yang bisa dibilang para pembaca novel kelas kakap, atau setidaknya sudah sangat familiar dengan dunia fiksi. Pantaslah jika banyak yang mengkritik sebuah novel yang hampir tidak membawa sesuatu yang baru, yang premisnya begitu klise, yang

karakternya datar, yang begitu... belum terasah. (Untuk detail betapa kurangnya, silakan lihat review-review lain)

Tapi novel ini bukan untuk mereka. Setidaknya, yang membuat saya yakin Vandaria Saga akan sukses bukanlah mereka. Yang membuat saya sadar ini adalah kolom Book Club Deteksi, di mana sekelompok remaja menikmati buku ini dengan jujur.

Kita tahu akan berbagai klise, kita tenggelam dalam dunia fiksi... namun para remaja ini belum. Dan itulah yang membuat mereka dapat menikmati buku ini.

Permasalahannya adalah, bagaimana membuat mereka yang belum begitu mengenal dunia fiksi tertarik kepada sebuah buku fiksi? Marketing adalah jawabannya. Dan di sinilah Vandaria Saga memiliki kelebihan yang tak dimiliki fiksi fantasi lokal lainnya.

Namun bagaimana kesuksesan Vandaria Saga merupakan suatu hal yang bagus?

Akan saya analogikan dengan dua hal lain untuk menunjukkannya: Vandaria Wars dan seri fantasi Dragonlance.

Seri fantasi Dragonlance merupakan shared universe seperti Vandaria Saga. Dengan strategi multimedia marketingnya, mayoritas pembaca awalnya merupakan anak-anak dan remaja. Seri tersebut pun sukses luar biasa.

Dan jika anda mencari pendapat-pendapat orang, anda tak akan sulit menemukan orang-orang yang membaca ulang ketika mereka dewasa dan menemukannya buruk sekali atau hanya memiliki nilai nostalgia saja.

Namun... Namun, seri tersebut telah berhasil membuat mereka menjadi pembaca novel. Seri tersebut berhasil membuat banyak anak tertarik terhadap dunia fantasi. Ditambah dengan kesuksesannya secara finansial, bisa dibilang dia merupakan salah satu faktor penting terbangunnya infrastruktur fiksi fantasi di Amerika.

Analogi kedua adalah Vandaria Wars. Seri TCG Vandaria Saga yang bisa dibilang cukup sukses.

Di masa awalnya Vandaria Wars merupakan TCG yang belum terasah. Adanya kartu-kartu yang terlalu kuat. Penerapan mekanisme yang tidak efektif. Jelas, karena para pembuatnya merupakan penggemar TCG yang tak memiliki pengalaman membuat TCG dan belajar sambil membuatnya.

Kesuksesannya tak dapat dipungkiri adalah berkat awalnya dari majalah Zigma. Vandaria Wars mampu meraih cukup banyak audiens yang belum mengenal seluk beluk TCG (balance, metagame, dsb) namun memiliki predisposisi untuk tertarik kepada TCG.

Namun dalam perjalannya, para pembuatnya semakin belajar banyak dan sekarang Vandaria Wars memiliki balance dan mekanisme yang cukup setara dengan TCG kelas internasional.

Dari situ, saya harap jelas bahwa Vandaria Saga, yang berkat visi dan karisma pembuatnya yang kuat dan startegi multimedianya dapat membuatnya menembus pasar mass market yang selama ini kurang mampu ditembus fiksi fantasi lokal lain, merupakan benih terkuat di dunia fiksi Indonesia sejak lama.

Dia bisa membawa semakin banyak orang tertarik ke dunia fiksi fantasi. Dia bisa menjadi salah satu dasar

pertama infrastruktur industri kreatif Indonesia. Dia bisa menjadi awal lahirnya penulis-penulis yang menghasilkan mahakarya.

Itulah mengapa saya yakin. Itulah mengapa anda perlu yakin.

Zehel says

Cerita sederhana, dan KLISE tidak selamanya buruk. Saya beranggapan demikian.

Tapi dalam buku ini, saya dikecewakan karena pengarang sepertinya tidak maksimal dalam mengolah ceritanya.

Pertama, saya akan menyuarakan kebingungan saya;

APA SIH FRAMELESS ITU SESUNGGUHNYA?

Ras yang kondisi emosinya berbeda dengan manusia, dan bisa sihir? Kalau begitu, hanya premis kedua lah yang tepat, karena tokoh frameless di sini jelas-jelas cuma manusia bermata beda warna, dan SANGAT NAIF, kalau tidak mau dibilang BODOH.

Lalu, satu pertanyaan tidak penting tapi cukup membuat saya bertanya-tanya;

Apakah Clarith itu laki-laki?

Kedua, yang saya kurang puas; kondisi mental para militer di sini, kenapa selembek tahu? Kenapa kurang informasi? Bukankah dia elite? Lalu kenapa bisa kacau balau cuma karena perampok murahan yang bahkan cuma berumur satu-dua chapter? Kenapa pasrah nyaris diperkosa? Kenapa protes mesti tidur di alam terbuka? Kenapa mengeluh penginapan kurang cantik?

Ketiga, penjelasan visi sangat tidak jelas. Memang jadi kejutan bahwa yang dilihat itu ternyata diri sendiri, TAPI, karena penyampaian yang tidak rapi, saya malah merasa "Kalian itu bego ya? Kok nggak sadar itu diri sendiri" alih-alih "WOW! Ternyata itu bukan sekedar visi!"

Keempat, saya tahu ini pasti ingin disimpan untuk kedua buku berikut, tapi, Demi Tuhan, singgunglah AKAR KONFLIK KEDUA NEGARA daripada mengisi halaman dengan syair/puisi/lagu yang tidak jelas atau mengenang masa lalu atau menyayangkan kondisi!

Saya SANGAT BERHARAP ada PENINGKATAN BAGUS di buku selanjutnya.

Ide dan skill sebagus apapun, jika kemasannya parah, tidak akan nikmat. Setidaknya bagi saya. Dan saya harap, pengarang (dan para pendukung vandaria) menerima ini sebagai kritik, bukannya mengalihkannya sebagai "ah cuma orang gila" atau "cuekin, orang sirik" dan sejenisnya.

Biondy says

Judul: Takdir Elir (Trilogi Elir, #1)

Pengarang: Hans J. Gumulia

Penerbit: PT. Gramedia Pustaka Utama

Halaman: 238 halaman

Terbitan: 2012

Takdir membawa lima orang untuk bertemu. Rozmerga, Liarra, Sigmar, Althor, dan Xaliber. Lima orang dengan latar belakang berbeda, tapi memiliki satu takdir yang sama. Membawa kedamaian di Benua Elir. Satu per satu misteri di benua itu terungkap dan menggiring mereka semakin dalam ke jalan takdir mereka. Sanggupkah kelima pahlawan ini menjalani takdir mereka?

Review

Buku Vandaria kedua yang saya baca. Setelah sebelumnya sempat mencicipi Sang Penantang Takdir, kali ini saya merasakan buku pertama dari Trilogi Elir, Takdir Elir.

Sesuai judulnya, isi cerita kali ini memang bertumpu pada takdir. Takdir menunjuk Rozmerga sebagai pembawa pesan ke tanah Elir. Takdir memilih Liarra sebagai sang pembawa busur. Takdir mempertemukan Sigmar dengan Liarra dan akhirnya membuatnya menjadi si pemegang belati. Takdir yang sama juga akhirnya menyatukan kelima karakter di atas untuk membasmikan roh jahat yang bermukim di Elir.

Berhubung saya baru baca dua buku Vandaria, mau gak mau, sadar gak sadar, saya jadi membanding-bandinkan kedua buku tersebut. Kita mulai dari kover. Secara kover, saya lebih suka dengan kover Takdir Elir. Saya suka dengan penggunaan warnanya juga pose karakternya. Ada banyak hal menarik yang bisa dilihat dari kovernya.

Dari segi bahasa, bahasa di Takdir Elir lebih enak diikuti ketimbang di SPT. Cuma berhubung pengarangnya SPT bilang bahwa dirinya memang bereksperimen dengan gaya bahasanya di buku itu, jadi saya gak bisa bilang kalau Takdir Elir "menang". Soalnya, buat saya, memang gak bisa dibandingkan. Kecuali kalau gaya bahasa Hans J. Gumulia di sini juga merupakan eksperimen ybs.

Dari segi cerita, hmm... Pace di sini lebih cepat dan juga lebih tipis. I mean seriously. Rasanya SPT jauh lebih tebal dan lebih padat hurufnya ketimbang ini. Tapi, yah, kalau di SPT ceritanya emang soal basmi naga yang makan waktu bertahun-tahun, span waktu di sini lebih cepat dan rasanya buku ini memang lebih menjadi sebuah pembuka trilogi. Sementara untuk SPT, dia rasanya masih bisa berdiri sendiri (walau tetep masih ada aja misteri yang membuatnya harus dilanjutkan di buku berikutnya).

Masuk ke dalam ceritanya. Saya merasa kalau si Rozmerga ini terlalu gak punya emosi atau bagaimana? Dia disuruh pergi ke Elir untuk *mendamaikan* konflik dua kerajaan dan pertama kali terima misi dia cuma bereaksi, "Hah? Aku disuruh mendamaikan konflik dua kerajaan?", habis itu dia ho oh aja, mau ngejalanin misi itu. Err... Ini ngedamaain dua kerajaan yang sudah lama berkonflik loh, Bu. Mungkin dia memang seorang *true believer* kali yah. Pendeta Agung ngomong apa, dia ngikut aja.

Setelah berkenalan sedikit dengan Rozmerga, fokus cerita mulai pindah pada Liarra dan Sigmar. Nah, buat saya di sini ada ketidaksinkronan antara blurb, kover, dan porsi karakter dalam novel. Di blurb, fokus ceritanya ada pada Rozmerga. Di kover, yang pose kece di bagian depan itu si Sigmar sama Liarra dan memang mereka yang dapat porsi lebih besar di dalam Takdir Elir ini. Berasa aneh dan gak fokus aja. Rozmerga yang harusnya tokoh utama, malah jadi sampingan di sini. Kerjanya cuma bawa pasukan, lari dari perampok, terus bawa surat. Gitu doang. Secara keseluruhan, saya gak bisa *relate* dengan dia. Sama sekali.

Lanjut ke Raja Althor dan Raja Xaliber. Ini dua orang bener-bener raja dari dua kerajaan yang sudah lama berkonflik bukan sih? Mereka pertama kali bertemu bukannya saling tekan atau saling mengeluarkan aura-aura tidak suka atau bagaimana. Pertama kali bertemu malah:

"Raja Xaliber. Kau masih saja sulit mengekspresikan perasaanmu, sepertinya?" [...]

"Sementara kau, Raja Althor, masih saja terlalu mudah mengekspresikan perasaanmu," balas Xaliber datar, namun kemudian menyunggingkan senyum simpul.

Althor juga ikut tersenyum. [...]

Nggg.... (view spoiler)

Secara keseluruhan, masih banyak misteri yang memaksa pembaca (yang penasaran) untuk membeli buku kedua trilogi ini. Cuma, secara cerita sejauh ini sih masih biasa aja. Karakter? Ngg... favorit saya sejauh ini sih Liarra, sisanya biasa aja. Walau Sigmar juga cukup menarik sih (runner-up lah).

Buku kedua? Bolehlah masuk list to-buy (atau ada yang mau ngasih gratis juga boleh *ngarep). Semoga ada lebih banyak aksi yang berarti di buku kedua ~~dan diam2 menunggu lebih banyak "aksi" di antara Xaliber dan Althor. Bisa request Rozmerga dan Liarra juga?~~.

Nilai 2.5 bintang untuk novel ini. Dibulatkan ke atas. *lalu buru2 ngacir sebelum ditimpuk karena mengharapkan adegan yang bukan-bukan di buku selanjutnya.

Buku ini untuk tantangan baca:

- 2013 New Authors Reading Challenge
 - 2013 Fantasy Reading Challenge
 - 2013 TBR Pile Reading Challenge
-

Dewi says

Pertama kali membaca kata yang tertera di sampul buku ini (Vandaria Saga), saya langsung ngerasa salah buku. "Hah? Vandaria tuh apaan?" pikir saya.

Membaca perkenalan para tokoh dan bab pertama, saya makin mikir kalo saya salah buku. Lah wong saya blank banget dengan istilah dan tata cara dunia Vandaria. Misalnya : frameless itu apa sih? Ordo Vrhanas itu apa? Kalo semua penghuni Vandaria memuja Vanadis, kenapa musti ada pembagian ordo segala?

Huaa....saya makin bingung.

But the show must go on. Sekali buku terbuka, pantang berhenti tengah jalan (pret!). Dan saya pun melanjutkan petualangan saya bersama Rozmerga yang gagah berani.

Dari sekilas pandang, saya sempat berpikir kalau Vandaria ini semacam RPG (dan kayaknya sih emang iya). Soalnya perkenalan tokoh di halaman awal itu sampai mencantumkan ukuran fisik segala dan biasanya ini hobi di RPG (teori seenaknya XD)

Adalah seorang pendeta tinggi di Ordo Vrhanas yang mendapat wangsit untuk mengirimkan salah satu frameless juniornya ke Benua Elir. Saat itu, perang hampir pecah di sana karena pertikaian 2 kerajaan besar di benua Elir. Berbekal surat dari pendeta tinggi dan ditemani serombongan ksatria suci, Rozmerga pun melipir ke Benua Elir #heyitsryhme #rhymendasamu X)

Scene lalu berpindah ke Liarra, seorang frameless hutan dari marga suci entah-apa-namanya yang berdomisili di Benua Elir. Rupanya klan Liarra ini memiliki senjata suci nan sakti bernama busur Valuminnaire. Dan berhubung Benua Elir sedang dalam masa kritis, para tetua mendapat wangsit bahwa sudah saatnya busur itu dilepas untuk memilih tuannya. Dan (as we can guest) Liarra lah yang dipilih oleh sang busur.

And...Poof!!!

Begitu Liarra bersentuhan dengan busur Valuminnaire, detik itu juga dia teleport ke Gurun Pasir Tak Bernama dan bertemu Sigmar, seorang pengembara setengah frameless yang sedang dalam misi untuk mencari sebuah kuil yang hilang.

Berhubung Liarra yakin takdirlah yang membuatnya bertemu Sigmar, maka dia yakin adalah takdirnya juga untuk ikut mencari kuil tersebut. Perjalanan mereka gak mudah, sampai ketemu Gorken segala dan akhirnya para Gorken malah jadi pengikut setia Liarra. Oh...apakah Gorken itu? Entah...semacam monster sih. Mungkin sejenis dengan Golem ato Orc kali ya.

Lalu cerita balik ke Rozmerga yang baru sampai di Elir, tepatnya di wilayah kerajaan Serenade. Dalam perjalannya mencapai ibu kota, dia sempat nyasar, diserang segerombolan perampok, akhirnya terselamatkan dan dapat tumpangan di rumah warga hingga akhirnya dapat tumpangan kendaraan juga ke ibukota.

Buat saya sih bab ini aneh. Gak jelas tujuannya apa secara gak berpengaruh juga ke cerita. Dan aneh juga karena kok Rozmerga dan rombongannya bisa segampang itu kejebak bandit kampung? Apa si pengarang bermaksud menunjukkan betapa juniornya Rozmerga ini?

Setelahnya cerita kembali ke Liarra dan Sigmar yang sudah berhasil menemukan kuil itu dan menemukan pisau belati kuno. Setelahnya Sigmar dan Liarra menyadari kalau kedua senjata mereka bersinar. Mereka mencoba menyentuhkan kedua senjata dan mendapat suatu visi. Dalam visi tersebut terlihat 5 Pahlawan Legendaris Elir melawan Gottfried Serenade, musuh terkuat dalam sejarah Elir. Pertanyaannya, apakah hubungan visi tersebut dengan kondisi Elir yang kritis saat ini? Dan apa pula peran mereka dalam konflik ini?

"Ingatlah wahai putri Vanadis, bahwa di jalan segelap apa pun, selalu saja ada secercah cahaya yang akan melindungimu..."

Bingung dengan sinopsis di atas? Nggak perlu.

Karena walaupun ditulis dengan multiple POV, tapi gaya berceritanya nggak bikin bingung kok. Memang sih ada beberapa hal yang aneh dan lucu seperti Sigmar yang membacakan petunjuk cara menghadapi Gorken ke Liarra tepat saat mereka akan diserang Gorken. Atau saat Rozmerga dan rombongannya gak tahan menghadapi penginapan yang jorok. Juga saat Rozmerga begitu naifnya sampai gak nyadar dia ditipu padahal pembaca awam seperti saya aja bisa nyadar.

Lucu memang, tapi saya pikir biarlah, Toh ukuran saya memberi rating adalah seberapa menikmatinya saya membaca buku tersebut. Dan harus saya akui, membaca Takdir Elir ini enak banget. Bahasanya (walopun kadang-kadang cheesy terutama di bagian percakapan) mengalir banget. Tanpa disadari udah selesai 1 bab aja dan penasaran untuk lanjut bab berikutnya.

Mengenai hal-hal yang belum jelas di buku ini, seperti kegunaan bab waktu Rozmerga diserang (lupa bab

berapa) juga apa sebenarnya penyebab konflik di Elir, saya sih berharap akan ada penjelasannya di buku kedua.

Oya...saya juga suka twist di akhir cerita, tentang mereka (saya sengaja gak bilang siapa "mereka" itu) yang terlempar ke masa lalu. I didn't see that coming. Tapi di sisi lain, saya juga heran sendiri. Kok bisa mereka balik ke masa lalu tanpa sebelumnya ngeh itu mereka?

Ah time paradox dan time travel selalu jadi konsep yang membingungkan untuk saya. Mudah-mudahan sih akan ada penjelasan yang logis di buku berikutnya.

Empat bintang saya berikan untuk buku ini. Dipotong satu bintang karena hal yang "lucu" dan aneh di atas. Dan tadinya saya mau potong setengah bintang lagi karena saya gak suka covernya. Tapi akhirnya batal, karena saya suka ilustrasi-ilustrasi cantik dalam buku ini.

Oh bye the way, ampe akhir saya masih belum tahu frameless itu apa. Tapi pada akhirnya saya gak peduli karena saya toh tetap menikmati buku ini. Yep...this book was that good :)

Shiki says

Ketipisan buku ini dibandingkan kedua pendahulunya adalah daya tarik tersendiri bagi saya. Sejurnya, sinopsisnya tidak terlalu menggugah, apalagi perkenalan karakternya yang menurut saya agak monoton, tapi sudahlah, itu tidak penting.

Secara singkat Takdir Elir berkisah tentang sebuah ancaman yang konon tengah mendekat ke benua tersebut, dan lima orang yang asing satu sama lain berkumpul di sana, kemudian terikat oleh suatu takdir unik yang ternyata berhubungan dengan sejarah tempat yang bersangkutan.

Secara ide, tidak jelek. Ilustrasi dalamnya juga jauh lebih rapi ketimbang Ratu Seribu Tahun yang campur aduk tiada juntrungan. Penceritaannya juga cukup rapi ketimbang Harta vaeran, TAPI, demi Segala Dewa Penghiburan dan Kesenangan, saya tidak tahan dengan detail yang berlebihan dalam deskripsi! Dan SELALU saya temukan, bukan tipikal di awal banyak tapi pelan-pelan berkurang secara wajar. Itu juga yang menyebabkan buku ini selesai kurang dari dua jam. Lalu, ada penerapan kebiasaan dalam game yang cukup banyak, beberapa oke, beberapa sedikit mengganjal, tapi untuk selera saya belum terlalu mengesalkan.

Satu lagi yang saya kesal adalah, kenapa, di tiap buku tidak pernah ada yang berperan sebagai Frameless dengan benar dan konstan untuk menunjukkan 'Ini lho, frameless itu seperti ini', selain wujud fisik?

Yah, yang jelas saya menantikan buku keduanya, berharap ada perbaikan dalam deskripsi, tentu.

Abe Mitsuteru says

Sangat menarik. Mampu menarik pembaca untuk mengexplore lebih dalam dari dunia vandaria. Minim typho which is good.

Plot twistnya mantab dan mampu membuat saya ingin cepat-cepat membaca sambungannya. Selain itu pemilihan katanya baik, kemungkinan paling baik dari sebelumnya. Ilustrasinya mengagumkan, peletakan

yang tepat dan gaya gambar yang khas membuat novel ini mampu untuk menstimulasi imaginasi pembaca.

Kekurangan dari novel ini sebagian besar terletak di backgroundnya. Mungkin yang jadi isu adalah perjalanan mereka terkesan mudah. Di daerah yang sedang tegang seperti Elir, tidak terkesan warganya saling curiga satu sama lainnya.

Sekian review dari saya. :)

Reineke says

Membaca prolog dan bab awal Takdir Elir, hati ini serasa diiris...
Gimana enggak, melihat 25++ lembar kertas dibuang sia-sia

Intinya prolog dan bab 1 sebenarnya bisa dipadatin jadi:

- Pendeta berdoa
- Pendeta diberi perintah oleh dewi.
- Pendeta memanggil tokoh utama nomer 1.
- Pendeta memberi misi ke tokoh utama nomer 1 dan sepasukan prajurit suci agar mengantar surat untuk pimpinan 2 kerajaan yang lagi berselisih di Benua Elir.

Singkat kan? Untuk adegan itu si pengarang sukses menyeret pembaca melalui 25++ halaman..... Lengkap dengan info dumping pelajaran sejarah dan jabatan si tokoh utama yang akhirnya sama sekali tidak berpengaruh ke jalannya cerita

“Dari jajaran jabatan yang terdapat pada Ordo Vhranas hanya orang-orang tertentu saja yang dapat menyandang Kesatria Valiant. Gelar tersebut hanya akan diberikan kepada seseorang yang telah dapat menunjukkan pengabdiannya terhadap Vhranas dan memiliki bakat luar biasa di bidangnya.”

Boros kalimat dan masih ditambah lagi dengan penjelasan mengenai kehebatan tokoh utama sepanjang dua paragraf...

Lanjut lagi, rupanya pembaca dibuat menunggu sampai detik terakhir sebelum mengetahui apa tujuan sang pendeta tadi memanggil tokoh utama. Kenapa? Karena si tokoh utama harus pergi sarapan dulu...

“Sarapan pagi hari itu berupa semangkuk sup jagung dan sepiring asparagus bakar yang menjadi santapan kegemaran Rozmerga. Clarith mengatakan bahwa hal tersebut merupakan tanda keberuntungan Rozmerga yang akan terus berlanjut di hari itu. Sugesti tak berdasar itu agaknya menambahkan kenikmatan lebih bagi asparagus bakar yang disantap Rozmerga.”

Benar-benar filler! Dan hampir 60% isi buku ini FILLER seperti itu!

Lanjut lagi...

Oh belum bisa, karena Sang pengarang memutuskan memasukkan selembar PUISI...

“Wahai Rashnu, sang bijak, Berilah akal dan ilmu abadi.

Wahai Tistrya, sang kaya raya, Bagilah kilaumu pada jalan anakmu (juga pada kantong kami!)

Wahai Vata, sang adil dan benar, Adillilah orang yang menjahati anakmu.”

tarik nafas panjang

Karena enggak ingin diadili Vata maka saya gak akan mengutip seluruh puisinya.

Dear Mr Author... for the love of whatever deity you believed in... PLEASE deh jangan mencoba sok jadi epik dengan masukin puisi yang useless!

Kenapa useless? karena tidak ada hubungannya dengan cerita.

And don't get me started with the dialogue.... keju bakar ditaburi bumbu keju dan disiram lelehan keju pun gak lebih keju daripada ini.

“Hei Clarith, kulihat pagi ini dirimu sangat ceria.”

“Tentu saja! Bagaimana tidak, hari ini adalah hari di mana sahabatku diutus untuk menemui Sang Pendeta Agung secara langsung! Kau tahu itu sangat berarti kan, Roz? Sebuah kehormatan yang luar biasa!”

“Tentu saja hal itu sangat berarti, sahabatku. Tapi bagaimana kalau kita sarapan terlebih dahulu?”

Seperti dubber film India lagi baca naskah....

Lanjut lagi...

Sekarang ganti setting, desa kaum Frameless hutan, tokoh utama nomer 2 bermimpi kalo dia ditakdirkan jadi pembawa BUSUR PANAH sakti. Dan seperti udah bisa diduga, saat hari pemilihan BUSUR PANAH sakti itu melesat ke arahnya. Ini yang melesat busurnya atau panahnya? Atau busurnya memuntahkan anak panah secara otomatis ke tokoh utama nomer 2?

Hanya pengarang yang tahu... yang jelas seluruh adegan diatas memakan 20++ halaman lagi. Sekali lagi FILLER...

Dan... Setelah BUSUR PANAH itu melesat ke tokoh #2 maka BOOOM

APPARATE.... eh salah TELEPORT!

Akhirnya tokoh #2 berakhir di padang pasir dan bertemu tokoh #3, yang memperkenalkan diri lengkap dengan profesinya "PETUALANG", mending kalo emang dia itu petualang profesional, ternyata dia baru bertualang seminggu, itu sih liburan sambil hiking + backpacking mas

Oh dan entah ini supposedly funny or what, tapi kulit tokoh utama #2 akan glowing HIJAU kalau minum

air... "Don't make her drink! You wont like her when she's drinking!"

Dan ada narasi aneh yang cukup bikin pusing...

Gurun pasir Tak Bernama yang berada di bagian utara benua Elir dan seharusnya beriklim dingin itu menyimpan banyak sekali misteri di dalamnya.

Gurun pasir? Beriklim “Dingin”?

Well, I know deserts are very cold at night. But, really... Iklim dingin as in Antarctic? (nyari desert daerah Artic and Antarctic di Globe)

Yah mungkin itu emang fitur khusus dunia Vandaria dan benua Elir, pokoknya gurun itu beriklim dingin!

Lanjut lagi...

Kembali ke perjalanan tokoh #1 yang disuruh ke Benua Elir dan kini berada di atas sebuah kapal laut.

Kecuali Elir itu benua yang sama sekali ga pernah di explore masuk akal kah ada scene seperti ini
Tidak mudah bagi mereka untuk menemukan tempat berlabuh. Setelah menyusuri pesisir Elir berjam-jam lamanya, akhirnya mereka menemukan kota pelabuhan kecil

HELOOOO itu sekopal ngga ada navigatornya? Apa mereka berlayar buta? Nebak2 arah?

Atau ini dunia ala RPG? party dapat misi harus ke Continent sana tapi karena World Map blm terbuka jadi nyusurin pantai nyari port city?

Kalo sudah ada PELABUHAN, harusnya kan sudah ada petunjuk derajat lintang dan bujur untuk mencapai pelabuhan tersebut? Di Dunia Vandaria yang kecanggihnya sampai ada motor gurun, kapal terbang, dan kota terbang, masa tidak punya sistem navigasi dan peta? Kalau memang benar demikian... Really, ada yang SANGAT salah dengan prioritas progress teknologi dunia ini!

Tidak peduli seberapa asingnya Benua Elir. Kalau para tokoh dari benua lain tahu Elir itu ADA bahkan tahu bahwa di sana nyaris terjadi perang. Logikanya mereka tahu letak bujur lintang kota-kota pelabuhannya di peta.

Dan sebelum scene aneh diatas kita dijejali pula dengan filler lain seperti ini:

tokoh utama #1 'merasa' mereka akan sampai...

lalu datang seorang prajurit melaporkan 'kita akan sampai'...

tokoh utama #1 pun tersenyum puas dan MEMERINTAHKAN agar 'terus berlayar sampai daratan itu dan cari tempat untuk berlabuh...'

Well, that scene took 1 extra page, SPECIAL.

Buku ini benar-benar kebanyakan FILLER! Mungkin judulnya lebih pas kalo dijadikan Takdir FILLER?

Ok lanjut lagi, #1 dan prajuritnya lalu bertanya-tanya pada penduduk lokal

"Ke ibukota lewat mana bu?"

(facepalm)

Wahai tokoh #1 dan para prajurit suci, kalian sebulan berlayar ngapain aja sih? Main Capsa? Pelajari dong itu peta benua tujuan kalian!

Setelah itu mereka travel blindly lagi...

Ini prajurit apa backpacker sih? Saya MAKIN curiga orang2 dunia ini gak punya peta dan kompas.

Mereka terus berjalan buta dari kota-ke kota sampai menemukan penginapan bobrok, dan #1 pun bersyukur pada dewa seolah mereka akan mati kalau tidur di alam bebas.

"Puji Ahura Mazda!"

HELLLLLOOOOO? Kalian itu prajurit bukan sih? Apa nggak pernah dilatih berkemah dan bertahan hidup di alam bebas?

(headbang)

Lanjut dengan scene di dalam penginapan, dan ternyata saya salah lagi... Mereka PASTI bukan backpacker! They are definitely rich school kid, whining during a cheap study tour. Mereka terus mengeluhkan makanan yang tidak layak dimakan. Mengeluh penginapannya berdebu dan bertikus.

Adegan berlanjut esok harinya saat #1 menanyakan arah ke pemilik penginapan yang bau busuknya bisa dicium dari jarak 10 kilometer, dan maksud saya bukan bau busuk yang sesungguhnya....

Saya hanya bisa facepalming saat si tokoh utama TERKEJUT bukan main ketika menyadari bahwa mereka ternyata dijebak oleh pemilik penginapan menuju sarang perampok.

Yeah missy, AS IF no one saw that coming from miles, well unless you of course.

Lanjut lagi, di hutan itu #1 dan prajuritnya tidak berikutik saat para perampok membunuhi mereka satu persatu semudah nepukin nyamuk.

Hold on... Sepasukan prajurit suci yang dipimpin oleh Kesatria Valiant, yang gelarnya dan kehebatannya bahkan sempat dijejalkan sepanjang tiga paragraf di bab awal..... Pawned by common robbers??

Yeah that is something

Untuk bapak pendeta agung... lain kali kirim suratnya pake merpati aja ya pak? Kasihan prajuritnya mati sia-sia...

Singkat cerita saat #1 terbangun, ternyata perampoknya dengan baik hati menunggu dia sadar sebelum memerkosa atau bahkan menggeledah barang-barang dia. Saya tidak melebih-lebihkan, para perampok itu memang menunggu sehari semalam sebelum menyeretnya ke dalam tenda dan berniat memerkosa dia!

Perampok di sana gentlemen semua ternyata. (applause)

Tapi pembaca tak perlu cemas. BEHOLD!! Ada keajaiban yang membuat our damsel in distress magically escaped untouched, unscratched!

Padahal saya akan jauh lebih respek sama #1 kalo dia menghajar si perampok saat berduaan aja. Seperti Chrodechild saat hampir diperistri paksa oleh Raja Mesum di Suikoden Tierkreis. Tapi rupanya ekspektasi ini ketinggian untuk novel yang covernya menampilkan cewe setengah bugil, dan perkenalan tokohnya dilengkapi dengan ukuran dada dan pinggul kaum hawanya... And people say DONT judge a book from the cover? (throw a book cover to those people)

Pindah lagi ke tokoh #2 dan #3

Mereka diserang Gorken dalam perjalanan. Apa itu Gorken? Versi Orc dunia Vandaria.

Lanjut lagi, di saat genting2 nya pertarungan antara mereka. Si #3 meraih BUSUR SILANG nya. Tapi #2 melarang #3 menembakkan busur itu

Kontan aja #3 nanya kan : kenapa ga boleh?

Dan #2 menjelaskan dalam satu paragraf betapa BUSUR PANAH miliknya begitu sakti mandraguna.

Lalu #3 pun menyuruh #2 untuk menemanah musuh

Barulah #2 memanah musuh

Penting? Sungguh deh kalian ini, TEMBAK dulu infodump-nya belakangan napa? Memangnya seperti model film2 Tokusatsu, Sentai, ato Mahou Shoujo, di mana tokoh utamanya sedang Henshin ato Gattai, musuhnya menunggu dengan manis di pinggiran.

(banging head on the table)

Tapi ini memang TAKDIR FILLER....

Singkat cerita karena kebaikan hati dan ketulusan #2 para Gorken menjadi bodyguard mereka sampai mereka menemukan senjata sakti kedua.

Dan formula klise yang sudah dipakai berulang kali pun dipakai di sini

Senjata2 itu dulu milik 5 pahlawan yang mengalahkan Big Bad Evil, dan sekarang seperti biasa karena si Big Bad Evil mau bangun lagi, 5 pahlawan generasi baru harus mengumpulkan lagi senjata-senjata tersebut dan melanjutkan tugas pendahulu mereka.

(menoleh dengan serius ke arah pembaca)

Wahai calon-calon pahlawan bumi di masa depan, seandainya suatu hari nanti kalian berhasil mengalahkan seekor evil lord. Kami mohon dengan sangat, do your job thoroughly! Basminya jangan tanggung-tanggung! Bakar mayatnya, kalau perlu siram abunya dengan air keras! Hancurkan senjata saktinya dan hukum mati seluruh keturunan, murid, pengikut, kekasih, dll nya!

Kami tidak mau DITAKDIRKAN membasmikan ulang penjahat yang sama. Apalagi dengan petunjuk setengah-setengah, dan masih harus ngumpulin senjata yang udah disebar entah kemana, tanpa tau cara penggunaan senjata tersebut sebelum trial dan error berkali-kali.

Tambahan lagi... Kalau kalian memang cemas si big bad bakal bangun lagi... Kenapa juga senjata + cara penggunaan dan manual HOW TO KILL the big bad evilnya ga disimpan di satu tempat aja sih? Dan dijaga

turun temurun oleh keturunan kalian?? Toh tidak usah cemas senjatanya akan disalahgunakan, secara dalillnya senjata-senjata sakti tersebut secara ajaib ‘mengenali siapa yang pantas menyandangnya’

(facepalm)

Formula yang klise sebenarnya enggak masalah, tapi entah kenapa cara pengarang meyampaikannya begitu... keju! Lengkap dengan para tokohnya mendapat pandangan gaib untuk MELIHAT masa lalu, tepatnya saat 5 pahlawan pendahulu yang juga leluhur mereka mengalahkan sang Big Bad Evil (mohon diingat poin ini, ini akan menjadi penting sekali nanti)

Sekarang #2 dan #3 pulang ke kota #3 yang melayang di langit, mencari clue tentang 5 pahlawan di masa lalu dan sang Big Bad Evil. Mereka lalu menuju sebuah kota/ desa misterius untuk mencari senjata milik sang Big Bad Evil. Saya penasaran, kenapa enggak dihancurkan saja sih dari dulu-dulu? bahkan Harry Potter pun memilih menghancurkan Elder Wand.

OK lanjut lagi, cerita berpindah ke tokoh Raja #4.

Si #4 mendapat laporan bahwa kotanya diserang oleh pasukan dari Raja #5 dan pembaca benar2 dipaksa menyaksikan adegan itu DUA kali! Saat penyerangan sesungguhnya benar terjadi, dan saat si prajurit melaporkannya pada Raja.

Really, flashback is OK. But do you really need to make us watch the same scene twice?

Dan dengan kejamnya sang pengarang masih membuat Raja #4 bertanya "Katakan wahai prajurit, benarkah yang kau katakan pada kami barusan?"

Dan seolah belum puas, pengarang masih membuat Raja #4 bertanya lagi pada penasihatnya "Katakan penasihatku apakah prajurit itu bisa dipercaya"

Sebagai pembaca yang dipaksa menjalani adegan yang sama selama berlembar-lembar saya hanya bisa menerimanya sebagai takdir..... Takdir Filler

Lanjut lagi

Raja #4 walau ia kenal baik dengan Raja #5 Sampai di tahap ia yakin #5 tidak akan menyerang kerajaannya. Begitu akrabnya sampai diceritakan saat kecil mereka sering berdua pedang... (dan keduanya diceritakan tidak menikah serta tidak punya keturunan, apa mereka ehm... punya kecenderungan yang nyerempet2?)

Raja #4 dengan MUDAH memutuskan THIS IS SPARTAAAAAA, TONIGHT WE DINE IN HELL, THIS IS WAAAARRRR

(menatap ke langit di mana tampak kilauan tali persahabatan yang baru saja di uppercut sekuat2nya)

What happen to diplomacy approach, my dear King?

Akhirnya #1 sampai di Kerajaan milik Raja #4 dan berhasil bertemu dengan Raja.

#1 menunjukkan surat dari pendeta agung agar Raja #4 menunda perang, karena ada Big Bad Evil yang memanipulasi agar perang terjadi.

Raja #4 menunda perang, namun ia HANYA memerintahkan pasukannya camp di perbatasan berhadapan dengan pasukan #5 Tanpa ada inisiatif untuk menyelidiki...

Hello!!! Diplomacy anyone??? Anyone????

Yah udah lanjut lagi deh

#1 lalu berangkat lagi untuk menyampaikan surat yang sama ke Raja #5

Dimana #1 kemudian disambut oleh pejabat2 dekat Raja, yang salah 1 nya tidak mengetahui keberadaan ordo suci yang mengutus #1

pejabat A: Ah, no pic = ordo hoax !

pejabat B: Bah dudut loe, ordo itu beneran tau!

Dan saya pun membenamkan wajah ke dalam bantal.... Dalam-dalam sekali....

Sekecil apa sih ordo yang mengutus #1 ini sampai bisa ada pejabat istana yang tidak tahu tentang mereka?

Mengingat penjelasan panjang lebar tentang ordo yang bersangkutan di halaman awal, rasanya digambarkan ordo ini begitu besarnya. Apalagi ordo ini punya militer sendiri. Regardless prajuritnya manja semua, gak bisa bertahan hidup di alam bebas, ga bisa baca peta/ navigasi, dan di pawned habis-habisan oleh bandit kampung.

Bahkan seorang civilian, salah satu teman tokoh #3 aja tau tentang ordo yang konon katanya sering mengutus pasukan untuk meredakan konflik di tempat-tempat jauh. Kebangetan kan ada pejabat istana yang tidak tahu keberadaan mereka sampai dianggap HOAX?

Lanjut lagi...

Raja # 5 membaca surat yang sama dan melakukan hal yang sama, menunda perang.

“Menepati janji pada Rozmerga mereka tidak menyerang, hal ini membuat prajurit mereka heran. Namun apabila ada yang keberatan dengan perintah itu mereka tidak mengatakannya.”

(banging head on the table)

Logisnya sih prajurit dua negara itu harusnya malah bngung waktu Rajanya memutuskan perang segampang order nasi goreng.

Dan saat diperintahkan cease fire, sudah sewajarnya para prajurit merasa LEGA. Kenapa harus keberatan? Mereka itu manusia, punya istri, anak, dan keluarga. Prajurit pergi berperang untuk melindungi itu, kalau tidak ada hal yang mengancam keberadaan keluarga dan negara mereka ya jelas mereka ga keberatan dong! Pada punya suicide tendency semua ya?

Kembali ke nomer #2 dan #3 mereka menemukan kota misterius yang ternyata menara. Disana mereka mengetahui bahwa senjata sang Big Bad udah hilang bertepatan dengan mulainya konflik di benua ini (DUH?!)

Lalu mereka diminta ngumpulin senjata2 sakti milik pahlawan-pahlawan yang lain. Dan diberi clue bahwa

Raja #4 dan #5 masing2 memiliki senjata sakti. Setelah itu no #2 dan #3 masuk ke lingkaran sihir dan BOOOOM

TELEPORT!

#3 jatuh di tempat Raja #5
#2 jatuh di tempat Raja #4

Masing2 hero dan Raja mendapat 'vision' gaib lagi ke masa lalu tentang 5 pahlawan melawan sang Big Bad Evil (#1 yang kebetulan lagi bareng Raja #5 juga ikutan dapat vision walau dia ga punya senjata ajaib btw)

dan setelah mendapat vision itu, #3 mengajak "Ayo ketemu Raja #4" (well, logicly) Tapi Raja #5 masih bisa-bisanya nanya "Ngapain?"

Takdir FILLER...

Tapi akhirnya mereka bertemu juga....

"Berkat keputusan Raja untuk berperang, maka makin singkat pula jarak yang harus ditempuh 5 pahlawan Elir ini untuk saling bertemu"

What kind of logic is that?

Dan kembali terjadi scene ajaib di pertemuan itu

Raja #4: kenapa pasukan loe nyerang kota gw?

Raja #5: waah gw juga ga tau bro, mereka nyerang2 sendiri, tapi tenang bro.... gw mau tanggung jawab kok
Raja #4: *tersenyum lega sambil mikir dalam hati: mantap bro! gw tau loe emang ga bakal nyerang gw*

DA-FUQ....

Dan akhirnya mereka ber 5 menyatukan senjata sakti mereka (kecuali si #1 yang emang ga punya) dan BOOOOM

TELEPORT LAGI... kelima-limanya

Tapi, kali mereka teleportnya ini ke masa lalu, ke masa dimana Sang Big Bad masih berkeliaran. Yang ditunjukkan dengan sebuah selebaran berisikan SAYEMBARA untuk MENUMPAS si Big Bad Evil (serius SAYEMBARA untuk MENUMPAS) .

Dan saat itulah mereka sadar....

Mereka bukan keturunan dari para pahlawan, mereka sendiri pahlawannya....

NICE TWIST!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

WAITAMINUTE.....

LALU VISION VISION YANG KALIAN LIHAT TADI APAAAAAA??? GAK SADAR APA UDAH NGELIHAT WAJAH SENDIRI?

LALU... (matiin caps lock) Lalu kalau leluhur kalian TIDAK mengalahkan big bad evil dan menyegel senjata sakti yang kemudian diwariskan untuk kalian...Bagaimana caranya kalian bisa kembali ke masa lalu dengan menggunakan senjata tersebut???

Masih mending kalau saat mereka balik ke masa lalu senjata-senjata itu hilang, dan quest mereka adalah untuk menciptakan kembali senjata yang bisa ngalahin sang big bad. Tapi ini tidak demikian!!!

Jadi kesimpulannya mereka datang dari masa depan, setelah mewarisi senjata dari masa lalu, lalu kembali ke masa lalu, demi mengalahkan big bad evil di masa lalu tersebut? Dengan menggunakan senjata yang dibawa dari masa depan (tapi merupakan warisan masa lalu?)

NO, this is not a nice twist! Am I the only one who see the HUGE time-paradox flaw here???

Yah setidaknya masih ada moral baik di kisah ini. "Jadilah perampok yang gentlemen! Jangan mencoba menyentuh korbanmu saat masih pingsan."

Luz Balthasaar says

Mereka yang tahu pendapat saia soal buku ini mungkin mengangkat alis. Dan setelahnya, ngakak. Hehehe.

But a promise is a promise. I borrowed the book. I didn't buy it, so I'm not going to review it.

Unless.

Anindito Alfaritsi says

Kalau kamu seorang pecandu game, yang pernah ikut menikmati kejayaan genre RPG di era 16-bit dan 32-bit, maka ada kemungkinan cukup besar kau akan menikmati buku ini. Tapi kalau kau seorang pembaca novel kelas berat, yang sangat kritis terhadap kualitas isi dari buku-buku tebal, maka kayaknya, sayangnya, akan ada banyak hal di novel ini yang bakal bikin keningmu berkerut.

Entah ini suatu hal yang sudah tersebar atau bukan, tapi memang ada semacam kontroversi soal kualitas novel-novel Vandaria Saga. Aku pribadi ngerasa itu terutama diakibatkan oleh kerangka berpikir para penulisnya sejauh ini. Dan hal itu masih bakal lumayan kentara di seputar Takdir Elir. Memang ada sejumlah kemajuan berarti yang Takdir Elir miliki dibanding dua novel sebelumnya, Harta Vaeran dan Ratu Seribu Tahun. Tapi harapanku agar VS suatu saat bisa sebesar setting Forgotten Realms atau Star Wars--yang keluaran novel-novelnya dipandang memukau--kayaknya masih bakal makan waktu lama sampai terwujud.

Pertama-tama, Takdir Elir itu berlatar JAUH sesudah masa dua novel sebelumnya. Kita diperkenalkan kepada sekte keagamaan Ordo Vhranas serta Imperium Bedina yang sudah sangat berkuasa. Tapi fokus novel ini kali ini bukanlah Tanah Utama, melainkan Elir, benua di timur laut samudra yang bagi para pemerhati perkembangan Vandaria sejauh ini, merupakan sesuatu yang masih asing. Ada dua negara di Elir yang berada di ambang peperangan; Serenade dan Vandergaard. Lalu atas petunjuk dari para Vanadis, Rozmerga, seorang ksatria perempuan muda dari Ordo Vhranas, diutus ke Elir untuk melakukan 'sesuatu' soal konflik itu.

Pemaparan cerita di sampul belakang novel ini sebenarnya agak menyesatkan, karena Nona Rozmerga sebenarnya bukanlah fokus utama novel ini. Ada empat tokoh utama lain yang sama-sama terlibat, terpilih oleh takdir untuk menyelamatkan Elir dari ancaman kehancuran misterius yang menghantuiinya.

Ada lima karakter utama dengan hanya 229 halaman. Sekalipun kelimanya menarik, kau sebaiknya jangan mengharapkan adanya perkembangan karakter yang berarti.

Soal plotnya sendiri, enggak ada kejutan yang benar-benar kejutan karena ceritanya stereotip cerita RPG. Ada kesan bahwa semua perkembangan dan kejadian ajaib yang para tokoh alami terjadi karena diskenariokan, tidak lain oleh takdir misterius yang mengikat mereka berlima. Hal ini sebenarnya takkan terlalu menjadi masalah sih, asalkan pemaparannya menarik. Tapi narasi Takdir Elir sendiri juga masih agak kurang di situ.

Pertama, soal karakter tadi. Para karakter kurang tergali. Sifat seorang karakter bisa diperlihatkan melalui interaksi-interaksinya dengan karakter-karakter lain atau melalui pemaparan dari isi-isi pikirannya. Dengan lima karakter, dan dengan plot yang bergerak sangat cepat, Takdir Elir sangat kurang dari segi itu.

Lalu, soal latar. Aku perhatikan di beberapa bagian bahwa deskripsi latarnya lumayan bagus. Dan memang latar dunia Takdir Elir menarik. Apalagi dengan gambar-gambar ilustrasinya yang bagus dan menyampaikan nuansanya dengan teramat kuat. Cuma sayang, semuanya masih kurang tergali. Pemaparan dunianya masih kurang. World building yang menyeret pembaca untuk masuk ke dunianya masih lemah. Kita masih tak tahu apa-apa tentang reruntuhan apa sebenarnya yang Sigwar jelajahi bersama Liarra. Kita masih tak tahu soal bagaimana pemukiman Lav'Areth yang misterius sampai terbentuk. Padahal dunianya salah satu yang paling eksotis di VS sejauh ini, dengan hutan-hutan misterius, padang-padang gandum luas, dan kota mesin yang

melayang di udara dengan penduduk dari beraneka latar.

Ironisnya dengan semua keterbatasan itu, Takdir Elir justru menjadi novel VS yang sejauh ini menurutku paling memperlihatkan keajaiban-keajaiban yang dunia Vandaria. Di dalamnya disebutkan soal tumbuhan-tumbuhan khas yang belum pernah kita dengar sebelumnya, soal cara bermasyarakat marga-marga suci Frameless tertentu... atau itu semua memang berkat ilustrasinya yang keren ya?

Ilustrasi Rama Indra yang tersebar di sepanjang cerita menurutku benar-benar enak dilihat. Mungkin masih ada kekurangan dari segi kerasnya raut muka sih. Tapi seandainya suatu saat nanti aku menulis novel Vandaria Saga-ku sendiri, aku berharap orang ini yang kelak menjadi ilustratornya.

Singkat kata, Takdir Elir merupakan pilihan yang bagus bagi siapapun yang sedang mempertimbangkan untuk menyumbangkan karya di dunia Vandaria Saga, tapi belum tahu banyak tentang dunia tersebut. Petualangannya masih akan bisa kau nikmati asalkan kau tak berpikir terlalu mendalam tentang detil-detilnya. Ini masih jauh dari kaliber R. A. Salvadore, tapi setidaknya ceritanya bisa menjadi dasar naskah RPG 16-bit yang lumayan. Lebih dari itu, kalian bisa sampai dibuat mengumpat-umpat atau bahkan menggebrak meja.

Mari kita berharap perkembangan di buku keduanya akan lebih baik.

Dion Yulianto says

Judul : Takdir Elir

Penulis : Hans J. Gumulia

Penata letak : Mulyono

Pem. Aksara : Reyner Nabeel

Proofread : Bonmedo Tambunan, Dina Begum, Adit H. Pratama

Pencpt. hikayat : Ami Raditya

PR : Truly Rudiono

Mengkristal bersama Vandaria

Ungkapan inilah yang mungkin dirasakan oleh para pembaca yang pertama kali membaca, dan kemudian jatuh cinta dengan dunia Vandaria. Dibentuk sekitar tahun 1999-2000, Seorang Ami Raditya sukses membangun sebuah universe yang begitu kompleks bernama Vandaria. Sebuah dunia dengan lini masa sepanjang ribuan tahun dengan aneka kisah, mitos, dan legendanya sendiri. Sebuah dunia unik dengan legenda kaum frameless, para raja dan ksatria pemberani, hingga penyihir dan makhluk-makhluk eksostis yang memenuhi ekspektasi para pecinta genre fantasi. Begitu luasnya alam Vandaria, sehingga penulisnya pun merasa kewalahan untuk mengisi tiap jengkal dari tanah dan waktu di Vandaria, sehingga Raditya kemudian mengajak para novelis, komikus, animator, pembuat game, musisi, atau siapapun yang terpesona dengan dunia Vandaria untuk bersama-sama mewujudkan dan membentuk sebuah alam fantasi hasil kolaborasi anak negeri yang tidak kalah dengan Middle Earth-nya Tolkien. Sebuah konsep open world atau shared world dimana setiap orang dipersilakan mengisi alam Vandaria dengan kreativitasnya.

Dari sejumlah novel bersetting dunia Vandaria, telah ada tiga buku yang diterbitkan, masing-masing Ratu Seribu Tahun oleh Ardani Persada, Harta Vaeran oleh Pratama Wirya, dan Takdir Elir oleh Hans J. Gumulia. Saya berkesempatan untuk mulai mencintai dunia Vandaria lewat Takdir Elir (terima kasih atas kepercayaan yang diberikan). Kisah dibuka dengan perkenalan 5 tokoh utama yang disebut-sebut akan menentukan takdir

Elir, sebuah benua terpencil di dunia Vandaria yang terancam terkoyak oleh perang. Adalah Rozmega (seorang gadis-ksatria dari kaum frameless), Liarra V. Flavianus (gadis flameless flavian), Sigmar Arvhelon (petualang pemberani dari gurun), Althor Serenade (Raja dari Kerajaan Serenade), dan Xaliber Reginhild (Raja Kerajaan Vandergaard); lima orang terpilih untuk menyelamatkan Elir. Dua raja yang disebut terakhir adalah raja dari masing-masing kerajaan yang hendak saling berperang di Elir.

Dimulai dari sebuah petunjuk dari para Vanadis (Dewa-Dewi bangsa Vandaria), Pendeta Agung memerintahkan Rozmega untuk berangkat ke Elir untuk menyampaikan pesan perdamaian kepada dua raja yang hendak saling berperang, Xaliber dan Althor. Di saat yang sama, di Hutan Tenteram Raz'Vinel di benua Elir, Liarra telah terpilih sebagai pemegang busur legendaris Valuminaire milik kaum flameless flavian , yang secara gaib busur ajaib itu langsung melontarkan Liarra ke Padang Pasir Tak Bernama di utara Elir. Takdir seolah telah menjalin kisah pertemuannya dengan Sigmar, sang pemuda dari gurun pasir, yang ternyata juga ditakdirkan untuk memiliki senjata pusaka kedua. Bersama-sama, mereka berdua kemudian menuju tengah gurun untuk menemukan belati pusaka. Perpaduan petualangan yang biasa kita lihat dalam game dan film akan kita temukan dalam upaya pencarian mereka berdua.

Sementara, Rozmega juga telah sampai di Elir. Di sana, ia kurang mendapatkan sambutan yang meriah karena ia dijebak oleh bandit. Namun, dengan keyakinan bahwa masih akan ada setitik Cahaya Terang dalam kegelapan, ia mampu melewati cobaan yang datang menghadang—tentu dengan bantuan tak terduga dari para Vanadis yang mengirimkan api naga untuk menyelamatkannya. Singkat kata, Rozmega berhasil mendatangi Althor dan Xaliber secara berurutan, seraya menyampaikan surat dari Sang Pendeta Agung yang meminta agar masing-masing pihak menahan diri. Saat itu, Liarra dan Sigmar yang berpetualang sampai kerajaan sihir di utara Elir tiba-tiba ditransportasikan secara sihir, masing-masing ke kemah kubu Serenade dan kubu Vandergaard. Kelima orang yang disebut-sebut sebagai penentu takdir telah dipersatukan. Dan ketika kelimanya saling menyentuhkan masing-masing senjata pusakanya, kelimanya mendapati sebuah fakta yang mengejutkan. Bersama-sama, kelimanya harus bersiap menghadapi seorang tukang sihir berbahaya yang mengancam akan menghancurkan kedamaian di Elir.

Terlalu tipis, begitu impresi saya ketika menyelesaikan Takdir Elir karena kisahnya yang memikat namun terpaksa harus berhenti sejenak untuk menunggu sekuelnya. Buku ini memang hendak diterbitkan dalam bentuk trilogi. Kelebihan dari buku ini adalah kisahnya yang ditulis dengan runtut dan rapi, tidak berbelit-belit sehingga mudah untuk mengikuti alurnya. Ditambah dengan setting alam Vandaria yang telah eksis, menjadikan Takdir Elir mampu mengisi celah kosong di linimasa Vandaria, sekaligus sukses mengajak pembaca untuk mulai mencintai Vandaria. Saya yakin, setting alam Vandaria yang telah disusun mapan oleh Raditya memiliki banyak peran dalam proses utuhnya novel ini, sehingga penulis bisa berfokus pada alur cerita dan karakterisasi, menjadikan novel ini sebagai novel fikfan yang matang.

Hanya saja, karakter-karakter di dalamnya agak sedikit mudah ditebak, walaupun penulis sangat piawai dalam membangun karakter-karakter yang unik. Rozmega sangat orisinal, Liarra cukup anggun sebagai frameless cantik, sementara Sigmar adalah semacam karakter yang sifatnya “harus ada” dalam setiap kisah-kisah petualangan. Ketiga karakter inilah yang mampu menghidupkan Takdir Elir . Namun, karakter Althor dan Xaliber sedikit terlalu “lurus” bagi saya, terlalu banyak kemiripan di antara keduanya; yakni sama-sama raja yang baik, tampan, pemberani, dan dicintai rakyatnya. Entahlah, mungkin karena porsi penceritaan kedua tokoh yang tidak sebanyak tiga tokoh pertama. Alur cerita di sepertiga bagian ke belakang juga saya rasa agak terlalu cepat karena saya masih ingin larut dalam alam Vandaria sebelum menuju klimaks di bagian penghujung akhir novel. Tetapi, elemen dan dasar cerita dalam Takdir Elir telah dibangun dengan mantap dan baik sekali, sehingga membuka peluang yang sangat bagus untuk sekuel-sekuel berikutnya. Semoga, alam Vandaria mampu membuat lebih banyak petualang dan orang-orang kreatif untuk turut membangun bersama di dalamnya.

Fredrik says

Selesai baca dalam beberapa hari. :)

Lumayan cepat, menurutku, buat novel fikfan lokal yang biasanya sering bikin mandek di tengah jalan entah karena gaya berceritanya yang ajegile atau terus menerus bikin kening berkerut.

Tapi gaya penulisan Hans ini asik kok, mudah diikuti, selain memang ceritanya cepet banget (terlalu cepet, bahkan) dan halamannya gak banyak.

Intinya, alkisah adalah lima orang berbeda yang terpilih oleh takdir atau, bisa juga, “takdir?” untuk menyelamatkan Benua Elir dari jiwa jahat seorang pengkhianat yang sempat tersisa karena gak ter-tumpas (sengaja bahasanya, :P) sampai habis sewaktu dikeroyok para pahlawan di masa lalu.

Ada yang bilang kalau buku ini isinya kebanyakan filler.

Well, imo, enggak.

Memang ADA filler-filler gak penting yang selain menuh-menuhin halaman ternyata pada akhirnya juga gak mendukung plot cerita, misalnya lagu sepanjang satu halaman di akhir bab 2 yang gunanya menunjukkan kalau ada banyak dewa-dewi di dunia itu dan (sebagian besar?) penduduknya religius.

Tapi so what? Toh fakta ini gak mendukung kisah.

Kalau ternyata dunia Vandaria adalah monoteis, pembaca Takdir Elir juga gak akan merasa.

Kalau ngomongin soal filler, *seriously*, masih banyak buku fikfan lokal yang filler-nya jauh lebih banyak dan lebih parah isinya daripada yang ada di Takdir Elir. Jadi ini yaa ... masih bisa diterima lah. :D

Yang kurang banget dari buku ini, imo, justru adalah *sense of urgency* -nya, kalau gak mau dibilang gak ada sama sekali.

Ini menurutku ada beberapa faktor yang terkait:

1. Ada kekuatan jahat berlatar-belakang deimos/iblis yang sedang bangkit dan (mungkin?) akan mengacaukan dunia, selain Benua Elir. Tapi gak ada perasaan genting dalam bentuk apa pun yang diinfiltasikan ke benak pembaca.

Seluruh kisah (yang seolah-olah penting) ini cuma berasa macam *side quest* yang dilakukan oleh para tokoh utama semata-mata karena mereka gak ada kerjaan lain.

Rozmerga pekerjaan utamanya adalah makan asparagus bakar, dan dia mungkin mulai bosan dengan rutinitas monotonnya (iya, makan asparagus bakar!), dan Sang Pendeta Agung (+ Sang Penguasa Kematian) mungkin juga mulai sadar kalau kebanyakan makan asparagus bakar bisa bikin seorang Kesatria Valiant jadi lenje dan dodol, maka berangkatlah Roz ke Benua Elir dalam sebuah misi sederhana (yang masih mending, daripada gak ada, dan terus menerus makan asparagus bakar!), menjadi ... kurir antar surat.

Kenapa Roz, btw, sama sekali gak jelas. Gak ada latar belakang tentang tokoh ini yang bikin pembaca peduli bahwa hidupnya harus diselamatkan dari takdir monotonnya ... makan asparagus bakar.

Oya, “bom” di ending juga gak mengubah apa pun.

Ketiadaan *sense of urgency* yang sama juga kerasa buat tokoh-tokoh lain.

Sigmar, seorang pemuda bukan siapa-siapa (secara literal, karna aku gak tau satu hal penting pun tentang

dia), yang lagi berpetualang mencari harta, secara KEBETULAN bertemu dengan cewek frameless cakep semi bugil yang “jatoh dari langit” dan tubuhnya cem kena mutasi sampe bisa fluoresensi segala (:O). Sigmar juga KEBETULAN mendapatkan keberuntungan lagi karna kemudian mendapatkan satu pusaka keren, The Super-sharp Glowing Dagger, yang fungsi spesialnya ... glow-in-the-dark? *Is he somewhat blind* sampai-sampai dia harus nemu cewek fluoresens dan belati glow-in-the-dark? Dan TERNYATA karena keisengan takdir, dia juga harus terlibat dalam lintang-pukang mengatasi kekuatan gelap yang mulai merayap bangkit.

2. Masih terkait dengan karakterisasi, *sense of urgency* terkikis habis karena semua karakter utama di buku ini digambarkan macam robot yang terus menerus dikasih tugas sama si penulis.

Kasian.

Mereka gak punya pendapat sama sekali.

Disuruh pergi ke benua seberang antar surat, pergi.

Disuruh teleport ke tempat A, B, C, teleport.

Disuruh pergi ke kuil misterius, pergi.

Disuruh naik ke pesawat, naik.

Disuruh siap-siap buat perang, siap-siap.

Disuruh berhenti siap-siap buat perang, berhenti siap-siap.

They just don't think. @_@

Dan jika karakter gak berhenti buat mikir, pembaca gak akan bisa *relate* dengan apa pun yang mereka lakukan.

3. Yaaah, mungkin berpikir memang mahal dan buang-buang waktu.

Karena jujur, gak akan sempat!

Setiap peristiwa di dalam buku disajikan dengan sangat cepat!

Melompat-lompat dengan kecepatan *ultra fast*. Hop, hop, hop.

Bahkan itu pun masih terlalu lambat sehingga lebih dari satu kali, para tokoh utama kita harus teleport demi menghemat cerita mengejar waktu!

Namun walau cepat, bukan berarti mereka gak sempat makan asparagus bakar sih. Ayolaah, makan itu kebutuhan primer kan?? *wink*

So, sangat minim drama.

Hanya satu even ke even lain ke even lain, dan seterusnya. Terlalu lurus. Sulit membangun *sense of anything*, sebenarnya.

4. Dan ini kan kembali lagi ke awal cerita di mana seharusnya ada suatu kegentingan yang dibangun di sana. Bahwa seisi buku ini adalah demi mengatasi sebuah masalah (apa pun itu).

Tapi pembaca ditinggalkan dalam keadaan blank.

Disuruh-suruh maju terus cem karakter-karakter utama tanpa tau mau dibawa ke mana. :-?

Oh, jadi tentang pengkhianat yang bersekutu dengan iblis di masa lampau! Oh, jadi tentang mengumpulkan reliquia kematian! Oh, jadi ada lima jumlahnya! Oh, jadi ada lima pahlawan juga!

Semacam itu lah.

Tapi untungnya, sekali lagi, kalimat-kalimat yang ditulis di dalam buku ini enak dan gampang diikuti. Jadi semuanya mengalir lancar.

Dan ilustrasi-ilustrasinya juga keren. Aku adalah pembaca yang ga cerewet soal ilustrasi. Ilustrasi adalah medium penting dan punya kekuatan tersendiri dalam novel. Dan dalam kasus Vandaria Saga, kurasa ini adalah elemen yang sangat penting bahkan, jadi gak perlu lah dihilangkan. Orang-orang yang mengaku terganggu dengan adanya ilustrasi di dalam novel, aku percaya mereka gak akan mati kalaupun ngeliat. Jadi, selama ilustrasinya bagus, terusin aja.

Salut buat Rama Indra! ^^b

Selain tentang *sense of urgency*, ada beberapa hal lain yang kucatat juga:

- Ada beberapa penggunaan kata yang gak tepat, semisal “frekuen” di hal 9.

- juga blunder yang aneh, misalnya gurauan Sang Pendeta Agung yang terdeteksi pedo di hal 14 (heh?!? O_o).

- Serta copas redundan menjengkelkan dari perangkat kepemimpinan kedua negara, Serenade dan Vandergaard, yang dipimpin oleh cowok muda + keren, punya dua tangan kanan yang salah satunya harus tolol dan emosi-an supaya yang satu lagi bisa keliatan lebih sabar dan berwibawa, serta rajanya juga jadi bisa keliatan lebih bijak daripada seharusnya.

Memang sih kalau di-game biasanya brute dengan strength atau kemampuan war tinggi, stat intelligence-nya pasti dodol parah.

Tapi yaaa... please deh. Stereotype klise banget. -___-

- Copas mengerikan juga terjadi di bab 19 dan 20.

Isinya sama persis, cuma para pelakunya aja yang beda.

Intinya ada dua orang asing muncul di dua tempat berbeda dan harus meyakinkan dua raja berbeda dan para ajudan klise-nya bahwa mereka punya info penting dan kata-kata mereka dapat dipercaya.

Peringatan: Awas déjà vu akut!

- Dan setuju juga kalau diplomasi yang hilang juga jadi pertanyaan besar karena ternyata hubungan antara kedua raja (muda + keren) sebenarnya cukup akrab, bahkan mereka bisa saling melemparkan senyum simpul misterius di hal 221 sehingga sempat menimbulkan kesan kalau keduanya sepertinya punya hubungan BL di masa lalu. Err...

- Nuansa khas dunia RPG juga masih sangat kentara di mana para tokoh utama hidup hanya demi melakukan quest saja tanpa ada pertimbangan tentang rutinitas sehari-hari mereka kalau tanpa quest itu ngapain? (Makan asparagus bakar lah, Fred!) Oh, yeah... @_@

- Apa beda frameless dengan manusia? Ini juga jadi pertanyaan, karena sepertinya gak ada.

Demi membuat frameless jadi keliatan lebih keren daripada manusia, maka mata dan rambutnya dibuat eksentrik dikit. Tapi selebihnya? Sama aja. Sihir? Manusia juga bisa. Jadi ya, kenapa harus frameless? Kenapa gak cukup muggle dan penyihir aja?

- Oya, character stats di bagian depan juga sama sekali gak membantu buat karakterisasi. Malah gak penting buatku, selain mungkin untuk fan service aja. Dan karna aku bukan fan, aku gak peduli tentang stats ini.

Bawa Sigmar punya hobi mengintip, WTF?!? Apa itu penting? *cakar tembok*

- Trus perihal BWH, yang sepertinya memang udah jadi tradisi. Imo, sangat diskriminasi dan hanya menunjukkan kalau Vandaria Saga adalah sebuah saga yang sexist. :| Benarkah? *pasang neon tanda tanya besar*

But overall, this book was ok for me.

Ada beberapa misteri yang belum kejawab, seperti siapa dalang di balik penyerangan di Torvain dan apa senjata pusakanya Roz.

Tentang yang terakhir, aku malah kepikiran kalau si Roz ini masih sangat misterius dan berpotensi jadi twist, entah dari senjatanya, atau dia-nya sendiri yang justru ternyata adalah salah satu hallows, atau bahkan mungkin dia adalah horcrux terakhir...?

Yah, kita liat aja. Fufufu~

Dan pastinyaaaah, ada momen-momen alis terangkat dan kening berkerut yang masih bisa dibuat lebih baik di buku-buku berikutnya.

Tapi pada akhirnya, Takdir Elir ini gak sampai se-menjengkelkan itu kok dan masih bisa dinikmati.

So, congrats buat Hans dan buku perdannya! ;)

Ardani Subagio says

Takdir Elir. Kisah tentang lima orang terpilih yang harus menyatukan beberapa kunci untuk menghentikan kekuatan jahat yang membawa dua kerajaan pada ujung perang. Cerita sederhana yang ditampilkan dengan cara luar biasa.

Secara keseluruhan tidak ada yang mengganggu kenikmatan membaca sewaktu mengikuti kisah ini dari awal sampai akhir. Jika salah satu endorsement di balik buku berkata betah melahap habis halaman demi halaman sampai tak bersisa, maka hal itu benar adanya.

Teknik bercerita yang dimiliki penulis diperindah dengan ilustrasi-ilustrasi yang cisro (ciamik sor) dari sang ilustrator, Rama Indra. Berbagai hal dan adegan dilukiskan sehingga kita merasa semakin terserap masuk ke dalam dunia cerita. Penulis hebar dan ilustrasi yang memanjakan mata sepertinya menjadi rumus sempurna untuk kisah yang membuat orang terpana.

Beberapa kejadian mungkin terasa seperti kebetulan di buku ini, tapi terasa sekali ada tanda-tanda yang mengisyaratkan bahwa kebetulan bukan kebetulan. Bahwa ada seseorang, entah dengan niat apa, mengatur semua kejadian hingga terjadi seperti apa yang telah terjadi. Dan tentu saja ini semakin menarik rasa penasaran untuk terus membalik halaman.

Jadi kesimpulannya, ini cerita yang hebat. Dengan ilustrasi yang tak kalah hebatnya pula. Jika harus memilih bagian yang saya sukai, maka untuk ilustrasi itu adalah ilustrasi pada halaman 115. Ketika Sigmar, Liarra, dan teman-temannya bertarung melawan sekelompok tengkorak demi mendapatkan salah satu kunci.

Dan untuk adegan/ dialog yang paling saya sukai agak sulit memilihnya. Karena ada banyak adegan yang

membuat saya kagum, terkejut tak menduga, atau bahkan tertawa. Tapi dari semuanya, saya paling menyukai dialog di halaman 170.

"Tidak ada buku yang menjelaskan secara mendetail mengenai pertarungan Lima Pahlawan Elir melawan Gottfried. Yang paling jelas justru buku anak-anak karangan Douglas L. Charles."
