

PEMBUATAN SAMPUL BUKU DI PENERBIT DELS MEDIA UNTUK KARYA-KARYA TULIS PARA GURU

Kunto Adi Rumekso¹

Institut Teknologi dan Bisnis Kristen Bukit Pengharapan¹

Kuntoadi88@gmail.com¹

Abstrak

Sebuah inovasi dapat terbentuk dari adanya kreatifitas yang didasari dari adanya pemahaman atas apa yang terjadi di sekitar, sehingga dalam olah kreatifitas tersebut tidak hanya menguntungkan diri sendiri, melainkan dapat bermanfaat pula bagi orang lain. Para tenaga pengajar dalam hal ini Bapak dan Ibu Guru di Jawa Timur mempunyai cara dalam mendidik atau mengaplikasikan ilmunya dalam hal mengajar kepada orang lain, tidak hanya terkekang oleh ruang kelas di sekolah, melainkan dalam bentuk media ekspresif yakni karya tulis dalam buku-buku novel, antologi puisi, maupun buku-buku bahan ajar. Kreatifitas akan menjadi percuma jika tidak ada sarana yang mewadahi bahkan mendukungnya, maka Penerbit Dels Media di Kota Lamongan menjadi salah satu jawaban untuk mendukung kreatifitas para guru tersebut dalam mencetak hasil karya-karya tulis, serta dalam Penerbit Dels Media ini penulis dipercaya sebagai desainer sampul yang membantu dalam proses pembuatan sampul buku sekaligus sebagai wujud dukungan penulis bagi karya-karya tulis dari para guru.

Kata Kunci: Kreatifitas, Guru, Sampul Buku, Penerbit Dels Media.

Abstract

An innovation can arise from creativity that is based on an understanding of what is happening around us, so that this creative process not only benefits oneself but can also be beneficial to others. Educators in this context, namely teachers in East Java, have their own methods of educating or applying their knowledge in teaching others. They are not confined to the classroom environment but instead utilize expressive media such as written works in novels, poetry anthologies, or educational textbooks. Creativity would be wasted without the means to support it, so Dels Media Publishing in Lamongan City has become one of the solutions to support the creativity of these teachers in publishing their written works. At Dels Media Publishing, the author is trusted as a cover designer, assisting in the book cover creation process while also demonstrating the author's support for the written works of the teachers.

Keywords: Creativity, Teacher, Book Cover, Dels Media Publisher.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan dasar terpenting dalam hidup yang harus dialami oleh setiap pribadi untuk meningkatkan kualitas dan menghasilkan perubahan diri ke arah yang lebih baik (Darmadi, 2019). Pengertian tersebut setidaknya mendasari dibangunnya sarana pendidikan seperti bangunan sekolah, dan segala sistem maupun program dari pemerintah dalam rangka mencerdaskan warga negara ataupun tiap pribadi.

Suatu pendidikan dapat berjalan dengan sukses, tidak hanya berdasar pada kemampuan nalar seorang murid dalam menangkap suatu wawasan, melainkan ada peran pengajar di dalamnya. Pemikiran-pemikiran inovatif, pengalaman, dan kreatifitas seorang pendidik menjadi suatu penggerak utama dalam memajukan suatu program didik. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2015), dijelaskan bahwa sebuah kreatifitas itu menjurus pada kemampuan serta karakter seseorang, dan juga sebuah ungkapan dari hasil interaksi antar individu, interaksi perasaan, dan juga tahapan kreatifitas terlihat dalam kemampuan seseorang atas karya, atau menghasilkan suatu hal yang baru.

Maka tidak heran, banyak sekali cara yang ditempuh oleh para pendidik dalam rangka meningkatkan potensi diri dalam bidang yang ditekuninya, dalam hal ini pendidikan. Setiap acara seperti seminar, pelatihan, lokakarya, maupun program yang melibatkan masyarakat juga turut dilakukan dalam hal meningkatkan kualitas kerja secara mandiri, merupakan “bahan baku” yang dapat mencetuskan suatu ide, kemudian diolah dengan kreatifitas sehingga menciptakan suatu inovasi, selaras dengan apa yang telah dikemukakan oleh Mardhiyah (2021), bahwa kreatifitas adalah suatu tuntutan dalam bidang pendidikan maupun kehidupan yang di masa sekarang menjadi sangat penting.

Salah satu inovasi yang dilakukan oleh para pendidik di kawasan Jawa Timur adalah menyalurkan hobi maupun ketrampilan dalam karya yang turut menunjang bidang pekerjaan, yaitu menulis buku yang kemudian diwadahi oleh suatu penerbit independen bernama Dels Media yang berada di Lamongan.

Penerbit Dels Media menjadi suatu penerbit independen yang banyak dipercaya oleh para pendidik dalam mencetak karya-karya bukunya, hal ini dikarenakan dari terbentuknya penerbit, dilakukan oleh seorang guru SMAN 1 Karangbinangun bernama Ibu Iva Titin Shovia yang juga aktif mengajar dan kerap menulis sehingga mempunyai banyak karya buku baik novel, buku pendidikan, serta sejumlah karya puisi.

Dalam penerbitan ini, penulis turut dipercaya membantu dalam hal membuat desain sampul buku bagi para guru penulis yang mempercayakan Penerbit Dels Media sebagai tempat untuk mencetak karya-karya tulisan para guru.

2. Penggerjaan Desain

Sistem penggerjaan desain dimulai dari terkumpulnya para klien, dalam tahap awal ini para penulis mengirimkan judul-judul buku yang telah mereka tentukan. Tahap pengumpulan judul karya dilakukan oleh Ibu Titin sendiri yang berkomunikasi secara langsung kepada para penulis, yang juga turut disertakan naskah untuk dilakukan penilaian isi apakah naskah yang ditulis telah sesuai dengan penggunaan bahasa, konteks yang sopan, dan bermanfaat bagi pembaca. Setelah semua yang berkaitan dengan isi naskah selesai, maka penulis yang telah lolos tahap ini melanjutkan dengan tahap administrasi berupa pembayaran biaya cetak, desain sampul hingga terlampir ISBN.

Setelah tahap-tahap yang dilakukan dalam hal konteks naskah serta administrasi, tahap berikutnya masuk dalam pembuatan sampul buku. Dalam pembuatan sampul, judul-judul buku yang telah disetujui Penerbit kemudian dikumpulkan dan diberikan secara daftar pada *Whatsapp Group* yang berisi beberapa anggota, seperti Ibu Titin, para desainer (temasuk saya), dan tim *editor* naskah. Judul-judul buku tersebut juga memuat nama para penulis yang nantinya akan berkomunikasi dengan tim desainer secara pribadi.



Gambar 1. Daftar Judul Buku dan Nama-Nama Penulis



Gambar 2. Daftar Judul Buku yang Menjadi Bagian Penulis (Sebagai Desainer)

Pada pembuatan sampul buku, dilakukan secara bebas sesuai dengan cara setiap desainer, terpenting dalam hasil akhirnya berupa desain digital agar mudah dalam proses cetak. Khusus pada yang penulis lakukan dalam tahap pembuatan desain sampul, yaitu membutuhkan alat berupa:

1. Buku Gambar atau Kertas
2. Pensil
3. Drawing Pen
4. Laptop
5. Pen Tablet
6. Software Adobe Photosop
7. Smart Phone Android
8. Aplikasi Keep Notes
9. Aplikasi WhatsApp



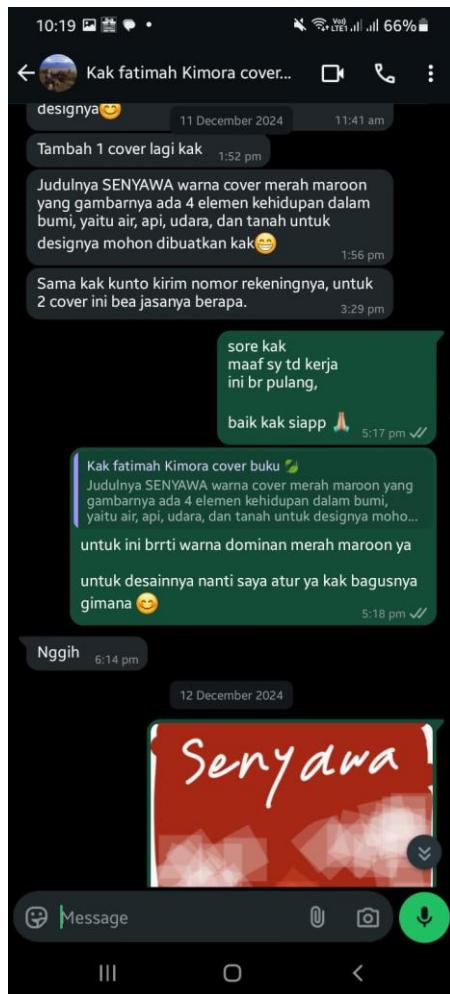
Gambar 3. Pensil, Drawing Pen dan Buku Gambar



Gambar 4. Laptop dan Pen Tablet

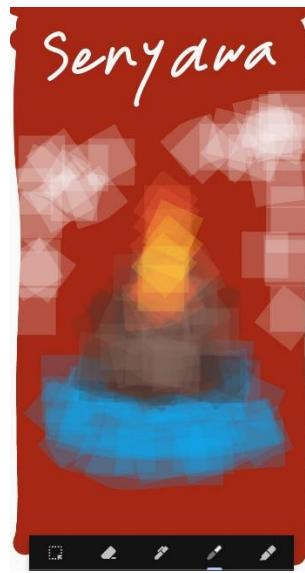
Pengerjaan sampul dimulai dari komunikasi secara pribadi antara desainer dengan penulis buku melalui aplikasi Whatsapp, dimana pada Grup telah diperlihatkan nama-nama penulis buku terlebih dahulu beserta judul-judul yang telah mereka ajukan dan tersetujui Penerbit. Pada tahapan ini, para penulis buku secara individu mengutarakan konsep ataupun garis besar naskah kepada desainer. Tujuan dari penjabaran garis besar ini dilakukan agar desainer dapat menangkap esensi cerita yang

kemudian dapat dijadikan sebagai rancangan awal (sketsa) dari sebuah sampul buku.

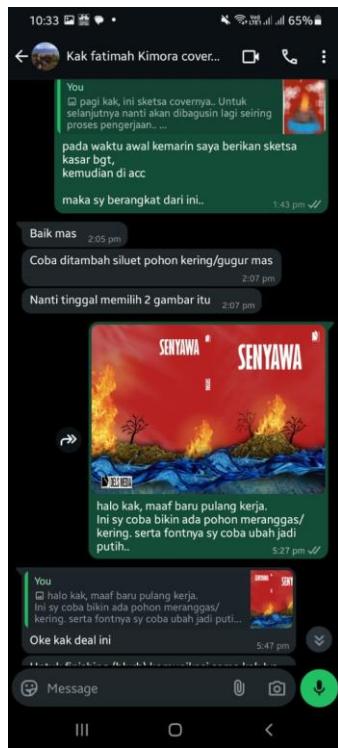


Gambar 5. Komunikasi Klien (Penulis Buku) dengan Penulis (Desainer Sampul)

Tahap berikutnya adalah membuat rancangan awal (sketsa kasar) yang setidaknya menjelaskan secara visual kepada penulis buku atas apa yang akan dikerjakan dan dibuat hingga akhir pada sampul bukunya. Pada proses ini, terjadi suatu penjabaran tiap visual beserta makna atau simbol yang terangkum, namun penulis buku sebagai klien juga berhak berasumsi dan berargumen setuju atau tidak terhadap apa yang dijelaskan oleh desainer, sehingga di tahap ini terjalin konsultasi dan revisi.

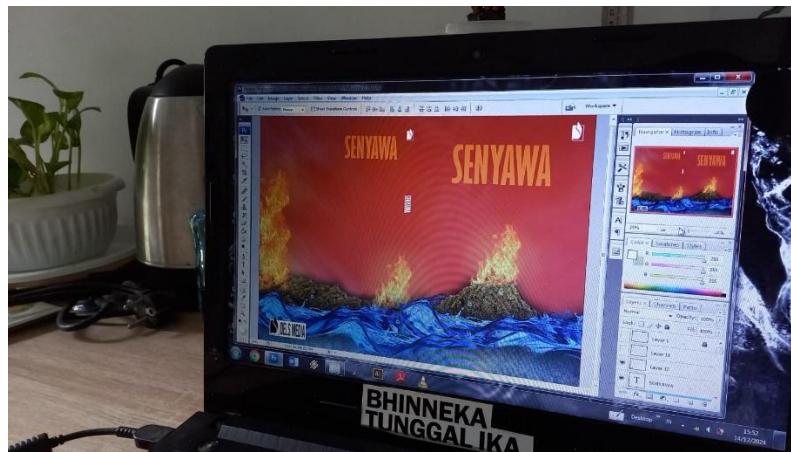


Gambar 6. Sketsa Kasar Desain Sampul Buku Klien



Gambar 7. Konsultasi dan Revisi dari Klien terhadap Penulis (Desainer)

Dari komunikasi yang intens antara klien dengan desainer, maka dapat diperoleh sebuah kesepakatan yang dipergunakan sebagai hasil akhir, dalam hal ini desain sampul buku. Pembuatan desain dilakukan dengan software Photosop di laptop yang juga ditunjang dengan penggunaan alat lain seperti Pen Tablet yang mempermudah kinerja dan mempersingkat waktu pengerjaan.



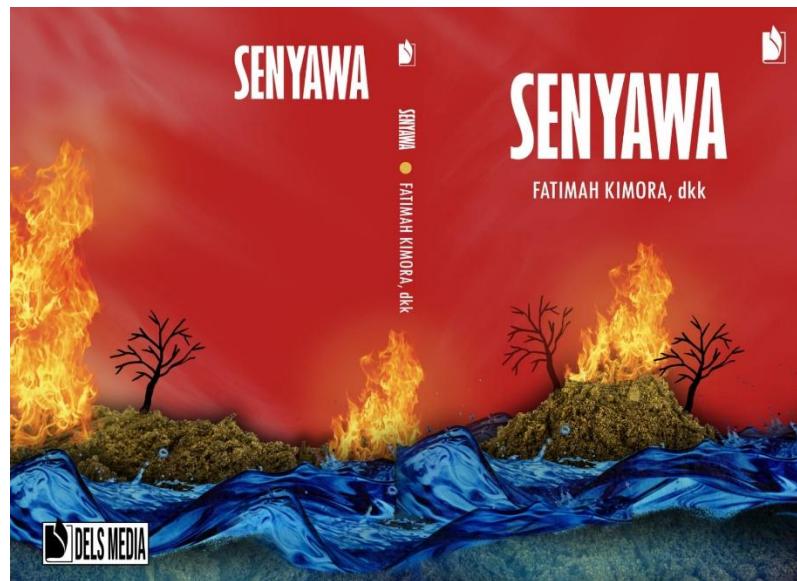
Gambar 8. Proses Pembuatan Desain Sampul Menggunakan *Software* Adobe Photoshop

Software Adobe Photoshop digupilih dengan alasan *software* ini termasuk ringan, sehingga tidak memberatkan kinerja laptop, selain itu Photoshop merupakan *software* yang mengusung grafis dengan dasar *bitmap*, sehingga dalam pengaplikasian ke media fisik dalam arti lain dicetak, akan lebih mudah dan halus jika dibanding hasil desain menggunakan *software* grafis *vector*, di mana dalam *vector* tidak adanya *raster* sehingga penyebaran warna menjadi kurang halus merata. Pada *software* Photoshop juga menggunakan sistem *layer*, sistem ini juga mempermudah dalam pemecahan warna bila dilakukan cetak sablon di akhir nanti, sedangkan pada *software-software* lain jarang ditemukan adanya sistem *layer*.

Pemilihan objek gambar juga dilakukan secara mendetail terutama dalam penyesuaian dengan konsep naskah, objek-objek didapat secara gratis dan dipilih pada *platform* yang komersil, dalam artian gambar tidak diberi hak cipta sehingga bebas digunakan. Namun mengingat hukum dan norma dalam dunia desain grafis atau karya kreatif, maka tetap dilakukan unsur *editing* atau pengubahan bentuk sekaligus warna. Hal ini dilakukan agar lebih membedakan dan tidak secara langsung menyalin dari sumber yang sudah ada, sekaligus memberi “sentuhan pribadi” pada objek yang dipilih maupun digunakan.

3. Hasil Akhir

Pembuatan sebuah sampul buku melalui banyak tahapan yang panjang dan teliti serta komunikatif, sehingga dalam hasil akhirnya dapat memberikan kepuasan bagi masing-masing pihak, baik itu pihak klien maupun pihak penerbitan. Setelah melalui tiga kali revisi (sesuai dengan kesepakatan yang telah ditentukan oleh Penerbit) maka diperoleh hasil akhir desain sampul yang merepresentasikan naskah secara garis besar.

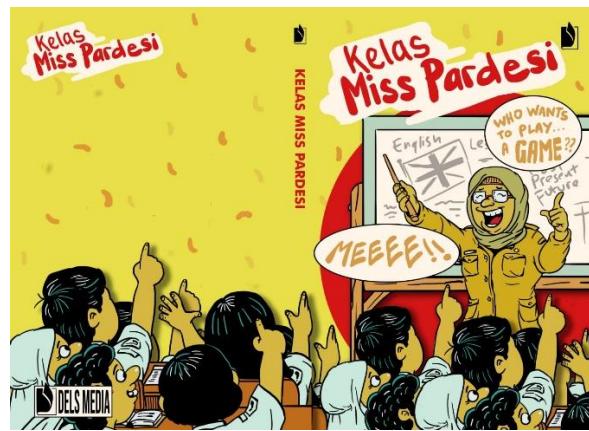


Gambar 9. Hasil Akhir Desain Sampul “Senyawa”

Karya-karya penulis selama membantu dalam penggerjaan sampul di Penerbit Dels Media cukup banyak, beberapa di antaranya terlampir dalam penulisan ini. Setiap desain sampul mengalami tahapan yang sama, mulai dari tahapan awal masuk penerbitan, tahap penilaian naskah, maupun dalam tahap pembuatan sampul yang juga terdapat konsultasi dan revisi hingga diperolehnya hasil akhir yang telah disepakati.



Gambar 10. Beberapa Hasil Karya Workshop



Gambar 10. Desain Sampul yang Penulis Kerjakan untuk Ibu Titin

Shovia



Gambar 11. Ibu Titin Shovia (Founder Dels Media) tengah Menerima Penghargaan dengan Berfoto Bersama Karya Buku yang Terdapat Desain Buatan Penulis

4. Kesimpulan dan Saran

Hobi dapat menjadi media yang inovatif bila dipadu dengan wawasan dan kreatifitas, sehingga dapat mencetuskan suatu cara baru dalam memajukan atau menyukseskan suatu program, terlebih program yang menyangkut dengan profesi. Guru-guru di Jawa Timur khususnya sekitaran Kota Lamongan beramai-ramai menggunakan hobi menulis mereka untuk menyampaikan ajaran, atau pemikiran dalam media yang lebih menarik yaitu buku. Buku yang dibuat tidak hanya buku pendidikan, melainkan novel, dan antologi puisi maupun cerpen yang dirasa dapat lebih *luwes* menggapai *audience* secara psikologis.

Para pendidik juga manusia yang mempunyai rasa lelah dan perlu melepas penat melalui penyaluran ekspresi, pemikiran maupun ilmu dalam cara yang santai dan kreatif, maka itu wadah seperti Penerbit Dels Media menjadi faktor penting untuk mendukung kreatifitas para guru / tenaga pendidik, maka penulis

harap melalui penulisan ini sekiranya dapat memacu pihak-pihak lain untuk lebih peduli dan memperbanyak sarana dalam mewadahi kreatifitas yang tentunya juga akan melahirkan inovasi-inovasi baru di masa depan.

5. Daftar Rujukan

- Darmadi, H. 2019. *Pengantar pendidikan era globalisasi: Konsep dasar, teori, strategi dan implementasi dalam pendidikan globalisasi*. An1mage.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. Lectura: *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Susanto. 2015. Meningkatkan kemampuan kreativitas berpikir dengan model pembelajaran problem based learning pada pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Kewirausahaan*, 141-15.