

PELATIHAN BOOK DESIGN PADA SMKN SUAK TAPEH

Bobby Halim, Yosef Yulius

Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri
bobby_dkv@uigm.ac.id

Abstract

The Book Design training activity at SMKN Suak Tapeh is to strengthen soft skills for participants so they are better prepared to enter the world of work. In the midst of this new normal situation, the Indonesian government continues to encourage creative industries. Books that can be included in the Publishing sector and the Visual Communication Design sector, are still surviving today even though they have experienced a decline since 2017. Indo Global Mandiri University Palembang always strives to organize Community Service (PKM) as a form of concern for the academic community to raise people's living standards. Until finally, the Indo Global Mandiri University Palembang community service group will collaborate with SMKN Suak Tapeh on an internal service system, namely: 1) providing insight into book design and its application, 2) providing InDesign skills to training participants, 3) improving the skills of participants already have a foundation in the field of art and design, and 4) Encouragement and advice for participants to continue learning and being creative. The methods used in this book design training activity are interaction and presentation methods, demonstration and teaching methods, and participation methods. Book design training at SMKN Suak Tapeh will enable participants to create books that meet national standards and have sales value.

Keywords: Book Design, InDesign, vocational school, Suak Tapeh.

Abstrak

Kegiatan pelatihan Book Design di SMKN Suak Tapeh merupakan penguatan softskill bagi para partisipan agar lebih siap terjun di dunia kerja. Di tengah keadaan new normal ini, pemerintah Indonesia terus mendorong industri kreatif. Buku yang dapat masuk dalam sektor Penerbitan maupun sektor Desain Komunikasi Visual, masih bertahan hingga saat ini meski mengalami penurunan sejak tahun 2017. Universitas Indo Global Mandiri Palembang senantiasa berupaya menyelenggarakan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) sebagai wujud kepedulian civitas akademika untuk menaikan taraf hidup masyarakat. Hingga akhirnya, kelompok pengabdian masyarakat Universitas Indo Global Mandiri Palembang akan berkolaborasi dengan SMKN Suak Tapeh pada sistem pelayanan internal yaitu: Artinya, 1) memberikan wawasan tentang desain buku dan penerapannya, 2) menyediakan keterampilan InDesign kepada partisipan pelatihan, 3) meningkatkan keterampilan partisipan yang telah mempunyai landasan dalam bidang seni dan desain, dan 4) Dorongan dan nasihat bagi partisipan untuk terus belajar dan berkreasi. Cara yang digunakan dalam kegiatan pelatihan perancangan buku ini yaitu metode interaksi dan presentasi, metode peragaan dan pengajaran, serta metode partisipasi. Penataran desain buku di SMKN Suak Tapeh akan memungkinkan partisipan menciptakan buku yang memenuhi standar nasional dan mempunyai nilai jual.

Keywords: Book Design, InDesign, SMK, Suak Tapeh.

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam

menganalisa masalah dan menyelesaikan dengan cara tidak umum maupun baru sama sekali, atau dapat dikatakan tidak terpikirkan oleh

masyarakat pada umumnya. Terlebih pada saat pandemi dimana mayoritas masyarakat terbatas ruang gerakanya, orang-orang yang terdampak secara langsung harus memutar otak agar dapat beraktivitas, bekerja untuk dapat menghasilkan uang dan melanjutkan kehidupan.

Meski status pandemi covid-19 sudah selesai, masyarakat Indonesia tetap menghadapi tantangan kehidupan dari berbagai aspek. Menurut Gita Wirjawan, eks Menteri Perdagangan RI, melalui kanal Youtube-nya dimana salah 1 video-nya yang berjudul “Endgame The Take: Warna Dunia Pasca Pandemi” menjelaskan bahwa saat ini masyarakat di seluruh dunia sudah mengalami kehidupan baru (New Normal) (Maulana, M. J., & Asbari, 2023).

Kembali berbicara mengenai kreativitas, industri kreatif yang sangat erat dengan kreativitas menjadi salah 1 industri yang bertahan bahkan realisasi nilai tambah industri kreatif yang mencapai Rp1,05 triliun pada triwulan III-2023 (Indonesia.go.id, 2023).



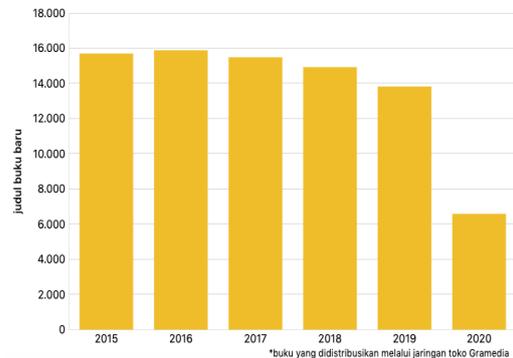
Gambar 1 Diagram Sub-sektor Ekonomi Kreatif

Sumber:

<https://disporapar.paserkab.go.id/detailpost/mengenal-17-sub-sektor-ekonomi-kreatif>

Buku yang dapat masuk dalam sektor Penerbitan maupun sektor Desain Komunikasi Visual, masih bertahan

hingga saat ini meski mengalami penurunan sejak tahun 2017.



Gambar 2 Grafik Distribusi buku 2015-2020

Sumber:

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/05/22/tren-penerbitan-buku-melemah-bagaimana-kondisi-industrinya>

Data diatas hanya mengacu pada toko buku Gramedia selaku distributor buku terbesar di Indonesia. Belum termasuk toko-toko buku lainnya dan juga e-commerce seperti Tokopedia dan Shopee yang juga menjual buku-buku baik buku baru dan buku lama.

Berbicara mengenai buku, banyak pihak yang terlibat dalam proses pembuatannya. Proses pembuatan buku dapat terbagi menjadi 3 bagian besar: pra-produksi, produksi, pasca produksi. Pada tahap Pra-Produksi terdapat tahap-tahap yang dikerjakan lebih dari 1 orang/lembaga.

Tahap desain dan layout buku dapat dikerjakan 1 orang bahkan ada juga yang dikerjakan oleh beberapa orang tergantung dari jenis buku, banyaknya isi buku hingga tingkat kerumitan dari buku itu sendiri. Idealnya 1 buku minimal dikerjakan oleh 1 desainer grafis, 1 layouter, dan 1 supervisor agar hasil buku tersebut menarik dan bagus. Adobe InDesign merupakan salah 1 aplikasi layout buku maupun majalah (Widadni et al., 2022).

Selain untuk layout, Adobe InDesign juga dapat digunakan untuk

membuat ilustrasi layaknya aplikasi-aplikasi vektor lainnya (Mariana, 2023).

Disini Penulis cukup berpengalaman dalam mendesain dan melayout buku, menyadari pentingnya desainer dan layouter dalam pembuatan sebuah buku. Bila meremehkan 2 pihak tersebut maka hasil buku cenderung kurang memuaskan, terkesan kurang serius dalam penggarapannya.

Penulis yang termasuk dalam kelompok Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari Universitas Indo Global Mandiri memiliki kerinduan untuk membagikan ilmu dan pengalamannya dalam hal mendesain buku (Book Design). Catatan kecil dari penulis, penulis mempelajari Book Design khususnya aplikasi Adobe InDesign secara otodidak semasa kuliah Strata 1. Saat itu program Adobe InDesign tidak populer sama sekali padahal program tersebut sangat *powerful* dalam merancang sebuah buku maupun majalah karena memang diperuntukan untuk layout buku.

Melalui pengalaman dan skill di Adobe InDesign, penulis pernah bekerja di sebuah perusahaan Amerika yang berkaitan dengan Video Game. Sangat bangga sekali penulis dapat lolos wawancara dan bekerja kurang lebih selama 2 tahun di perusahaan tersebut. Banyak sekali ilmu dan pengalaman yang didapatkan selama bekerja di perusahaan tersebut yang akhirnya menunjang karir penulis hingga saat ini.

METODE

Karena tidak semua mahasiswa mempunyai latar belakang atau pengetahuan di bidang teknis pemasaran, maka cara menyelenggarakan pelatihan yang profesional merupakan faktor yang sangat penting untuk keberhasilan pelatihan, khususnya pelatihan Book

Design.

Tentu saja, sebagian partisipan masih baru dalam memasarkan produk dan jasa.

Keadaan ini memerlukan metode yang tepat untuk mencapai hasil pelatihan yang diinginkan.

Secara keseluruhan tujuan pelatihan Book Design di Desa Karan Tarna Sukajaya adalah untuk memberikan keterampilan teknis.

Dasar penerapannya adalah dasar-dasar Book Design, namun teknologi yang digunakan adalah transformasi digital dari data mentah menjadi visual yang lebih matang, yang dipadukan dengan teks dan elemen grafis lainnya menjadi layout buku.

Metode yang digunakan dalam pelatihan Book Design di SMKN Suak Tapeh adalah sebagai berikut: Metode Observasi: Dengan menggunakan metode ini peneliti mengamati secara langsung keadaan di SMKN Suak Tapeh.

Selama proses observasi, tim India Global Mandiri University Services mencatat seluruh permasalahan dan temuan yang diamati.

Metode Wawancara: Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi rinci dari pemangku kepentingan UMKM.

Melalui wawancara, tim Universitas Indo Global Mandiri dapat memperoleh jawaban atas pertanyaan penelitian dan memahami perspektif pemangku kepentingan UMKM di SMKN Suak Tapeh.



Gambar 3 Ceramah di depan partisipan

Metode Sosialisasi dan Presentasi.

Metode ini dapat dipahami sebagai pemaparan materi terkait teori dasar Book Design, tahapan proses kreatif Book Design, strategi pengembangan Book Design, serta pengenalan alat dan perlengkapan yang digunakan.

Metode ini diajarkan langsung kepada partisipan pelatihan melalui slide PowerPoint.

Metode ceramah ini juga memberikan wawasan dan pengetahuan kepada partisipan pelatihan mengenai industri kreatif dan ekonomi.



Gambar 4 Demonstrasi di depan partisipan

Metode Demonstrasi termasuk pelatihan praktik langsung di hadapan partisipan magang teknis.

Langkah-langkah yang digunakan dalam kursus pelatihan Book Design ini meliputi dasar-dasar Book Design, prinsip periklanan, dan pemahaman teori tentang pengolahan gambar mentah untuk menghasilkan gambar jadi.

Langkah-langkah ini disajikan kepada siswa terlebih dahulu.

Langkah-langkah ini akan dibahas lebih lanjut pada saat pelatihan.

Tutorial dan pendekatan partisipatif.

Metode ini digunakan pada saat menjalankan proses pelatihan.

Secara teknis, metode ini dilakukan melalui pengawasan langsung kepada setiap partisipan yang dilanjutkan dengan demonstrasi teknik

perancangan buku.

Proses pelayanan ini juga berujung pada tanya jawab dan konsultasi dengan partisipan pelatihan mengenai kendala dan tantangan yang dihadapi partisipan pelatihan desain buku.

Metode evaluasi.

Secara garis besar, cara ini dapat dipahami sebagai suatu prosedur pengukuran atau evaluasi apakah aktivitas atau acara yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Pelatihan desain buku di SMKN Suak Tapeh mengajarkan teknik dasar desain buku, proses produksi, dan evaluasi mutu gambar final.

Evaluasi ini memungkinkan hasil kegiatan pelatihan ini diukur untuk memandu pelaksanaan di masa depan.

Khusus bagi partisipan, hasil penilaian menjadi bahan pembelajaran, meningkatkan tingkat teknis dan mutu produk, serta menjamin produk yang dihasilkan mempunyai mutu yang tinggi, dapat dipasarkan dan diproduksi secara lokal, nasional, dan regional bahkan di tingkat dunia karena persaingan sangat ketat.

Tabel 1. Tolak Ukur Keberhasilan Pelatihan

Standar	Penjelasan
Tanggapan positif dari partisipan pelatihan PKM	Tanggapan partisipan pelatihan PKM dinilai dengan hasil evaluasi yang diisi oleh para partisipan PKM

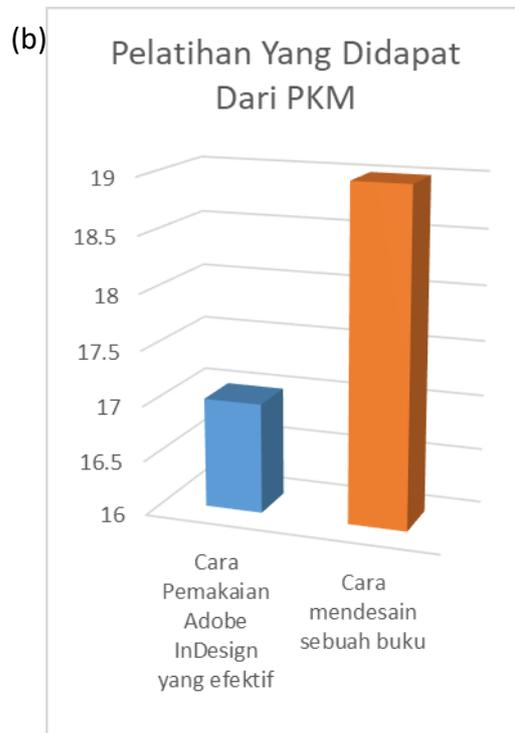
Tabel 2. Kuesioner Pelaksanaan Kegiatan PKM

Kuesioner	Jawaban Disediakan
Bagaimana pelatihan Book Design yang	1. Sangat Baik 2. Baik

diikuti hari ini?	3. Cukup 4. Kurang Menarik
Apakah ada pelajaran yang sudah pernah dijelaskan?	1. Belum 2. Sudah
Kemampuan apa yang diterima setelah mengikuti pelatihan ini?	1. Pengoptimalan pemakaian aplikasi InDesign 2. Menghasilkan desain buku yang berkualitas tinggi
Apa saran Anda untuk penyempurnaan acara ke depannya?	1. Sudah Bagus 2. Mohon diadakan lebih banyak kegiatan Tatap Muka 3. Ada modul dalam pemberian materi
Apa saran Anda untuk kegiatan selanjutnya?	1. Sudah Baik 2. Pertemuan Tatap Muka 3. Sering mengadakan pertemuan dengan konten terkini 4. Perbanyak asesmen 5. Tidak menanggapi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan Book Design (InDesign) di SMKN Suak Tapeh diikuti oleh 17 partisipan. Keberhasilan implementasi program nirlaba ini ditunjukkan pada Tabel 1 dan 2. Selanjutnya hasil pelaksanaan metode survei yang menunjukkan penilaian partisipan yang tercermin pada setiap kuesioner dapat dilihat pada Gambar 3a, 3b, dan 3c.





Pelatihan yang bersifat digital akan selalu menarik bagi para partisipan (Halim & Viatra, 2023).

Media buku merupakan media yang sangat efektif bagi partisipan normal maupun yang memiliki kekurangan fisik khususnya kaum tuna rungu (Yasinta et al., 2023)



Gambar 5 Tim PKM dengan mitra

SIMPULAN

Setelah menyelesaikan pelatihan ini, siapa pun dapat mendesain buku dan majalah menggunakan aplikasi InDesign. Partisipan yang kemampuan praktiknya masih rendah disarankan agar terus praktik agar terasah kemampuannya.

Kami mendapatkan angka 68% masyarakat menilai aktivitas PKM di bidang pelatihan desain buku sangat baik, dan terutama jika menyangkut acara mendatang, 70% dari mereka yang disurvei mengatakan akan lebih banyak mengadakan acara tatap muka, dan 41 % menjawab ingin kegiatan serupa lagi dan menyertakan materi offline juga.

Berdasarkan hasil evaluasi yang relevan, direkomendasikan agar program nirlaba dilakukan secara terus menerus dan teratur, tetap memperhitungkan tantangan nasional maupun internasional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterimakasih kepada pihak SMKN Suak Tapeh yang sudah bersedia untuk bekerjasama dalam Pelatihan Book Design ini. Selain itu penulis juga berterimakasih kepada Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual dan Dekan FIPB di Universitas Indo Global Mandiri yang telah membantu kegiatan ini dalam bentuk materil maupun non-materil.

DAFTAR PUSTAKA

- Halim, B., & Viatra, A. W. (2023). Pelatihan Pemasaran Digital Di Desa Tegal Mulyo , Kecamatan Sungai Lilin , Kabupaten Musi Banyuasin. *Martabe*, 6, 1109–1117.
- Indonesia.go.id, A. (2023). *Industri Kreatif Terus Moncer*.
- Mariana, D. (2023). Pengembangan Media E-Komik dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo. *EDUKASIA: Jurnal*

- Pendidikan Dan Pembelajaran*,
4, 2031–2038.
<https://mail.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/542>
- Maulana, M. J., & Asbari, M. (2023). Dunia Pasca Pandemi: Perspektif Gita Wirjawan. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(01), 139–142.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Widadni, E. I., Sekarasri, A. L., & Gunawan, A. M. P. (2022). Perancangan Ulang Buku Men Are From Mars Women Are From Venus dengan Gaya Suralisme. *De-Lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*, 2(2), 93. <https://doi.org/10.37312/de-lite.v2i2.6380>
- Yasinta, Y., Umair, I., Agustin, S., & Afriza, K. (2023). *SOSIALIASI PENGAPLIKASIAN ANIMATION MATHBOOK DEAF AND MUTE UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN NUMERASI PADA PENYANDANG TUNA RUNGU WICARA*. 6, 4388–4395.