

# ARTIKEL PEMBUATAN SAMPUL NOVEL (Kunto AR.) Genap.docx

*by* Turnitin Web

---

**Submission date:** 21-Apr-2026 01:45PM (UTC+0900)

**Submission ID:** 2938971656

**File name:** ARTIKEL\_PEMBUATAN\_SAMPUL\_NOVEL\_Kunto\_AR.\_Genap.docx (2.11M)

**Word count:** 1745

**Character count:** 11226

**PEMBUATAN SAMPUL BUKU NOVEL BERJUDUL “ALGORITMA  
KONSTANTA ORION DAN TURSINA” KARYA TITIN PARDESI**

Kunto Adi Rumekso  
Institut Teknologi dan Bisnis Kristen Bukit Pengharapan  
[Kuntoadi88@gmail.com](mailto:Kuntoadi88@gmail.com)

**Abstrak**

Perkembangan zaman membuat banyak sekali perubahan dalam tiap-tiap bidang, dalam hal ini bidang industri kreatif yang juga mengalami dampak dari perkembangan teknologi. Karya-karya tulis yang dianggap berkualitas tidak hanya dilihat dari sisi penulisan atau bobot tulisan, melainkan juga dari segi pengemasan secara visual dengan tujuan menarik perhatian konsumen. Kompetisi menjadi hal yang lumrah di dunia pemasaran, beragam cara untuk meningkatkan nilai jual dilakukan, begitu juga dalam hal karya tulis kreatif, penulis buku-buku novel, buku-buku puisi, dan lain-lain mengikutsertakan desainer grafis maupun *illustrator* dalam rangka menunjang penampilan bukunya melalui balutan desain visual pada sampulnya atau penyematian ilustrasi di dalam isi buku, terbilang lumrah dilakukan sebagai langkah menunjang promosi maupun meningkatkan daya jual.

**Kata Kunci:** Perkembangan zaman, Perkembangan Teknologi, Desain grafis, Ilustrasi, Karya tulis, Novel, Puisi, Daya jual.

**Abstract**

The passage of time has brought about numerous changes in every field, including the creative industry, which has also been impacted by technological advancements. Written works considered high-quality are no longer judged solely on the basis of writing style or the substance of the text, but also on their visual presentation, with the aim of capturing consumers' attention. Competition has become commonplace in the world of marketing, and various methods are employed to enhance market value; and this is also to be used in a creative writing. Authors of novels, poetry books, etc often collaborate with graphic designers or illustrators to enhance the appearance of their books through visual designs on the cover or the illustrations within the text—a practice that is widely adopted as a means to support promotion and boost sales appeal.

**Keywords:** Times Development, Technological Advancements, Graphic Design, Illustration, Written Works, Novels, Poetry, Selling Power.

## 1. Pendahuluan

Mutu sebuah karya tulis dalam hal ini yang bergerak dalam bidang kreatif semacam novel, antologi (kumpulan karya sastra pilihan meliputi puisi, cerpen, maupun prosa yang dijadikan sebuah buku berjilid maupun ber-volume), komik, cergam dan lain sebagainya, tidak hanya dilihat melalui isinya, melainkan juga dilihat lewat sajian visual yang dikandung (Lizana dan Ridho, 2021)(Mubarok,2023). Maka dalam pembuatan sebuah karya tulis kreatif juga memerlukan visual yang menarik untuk digunakan pada bagian sampul, maupun juga visual dalam isi lewat ilustrasi-ilustrasi apabila dibutuhkan. Hal ini tidak lain sebagai salah satu cara utama untuk menarik pasar, melalui peran visual sebagai salah satu ujung tombak tercapainya penjualan yang sukses.

Berbicara perihal visual tidak lepas dari para perancang yang haruslah memahami bagaimana menciptakan sebuah karya visual yang terkonsep matang, tidak sembarangan dan tidak alakadarnya. Menguasai ketrampilan dalam hal ini desain grafis (Hermanto et al., 2023) sangat penting untuk menjawab permintaan konsumen mengenai pembuatan visual dalam rangka menunjang kualitas maupun jangkauan pemasaran

Beberapa penerbitan di Indonesia juga turut peka terhadap permintaan ini, Maka beberapa penerbitan tersebut telah menyediakan tenaga desain yang melengkapi pelayanan dalam hal penerbitan karya tulis, Penulis dalam hal ini, juga berkesempatan untuk menjadi seorang desainer sampul di sebuah penerbitan Jawa Timur yang membantu dalam hal pembuatan sampul buku.

## 2. Pengerjaan Desain

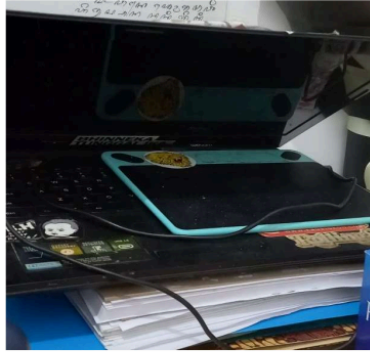
Pengerjaan desain dimulai dengan permintaan klien melalui aplikasi *Whatsapp* perihal keinginan dan konsep yang seperti apa kelak ingin diwujudkan dalam visual sampul bukunya. Dalam hal permintaan, tidak selalu klien mengutarakan konsepnya pribadi, melainkan menyerahkan sepenuhnya kepada desainer atas konsep visualisasi sampul. Maka dalam menjawab permintaan pasar, seorang desainer juga dituntut untuk mempunyai ide-ide kreatif serta konsep matang yang bisa didapatkan melalui diskusi dengan klien, membaca sinopsis isi buku, dan lain sebagainya yang kemudian dilanjutkan dengan eksekusi karya menggunakan ketrampilannya dalam mengoperasikan alat-alat desain (*software design*, maupun *hardware* seperti laptop, PC atau juga *Pen Tab*)



**Gambar 1. Permintaan Masuk melalui Chat**

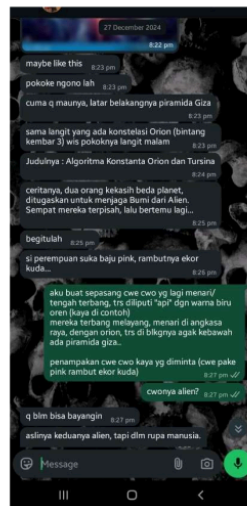
Setiap desainer mempunyai cara masing-masing dalam membuat desain visual, yang menjadi persoalan penting adalah hasil akhir yang sesuai dengan keinginan klien, dan berupa data digital untuk mempermudah proses cetaknya. Penulis sebagai desainer menggunakan alat-alat berikut untuk mengerjakan sebuah desain:

1. Buku gambar
2. Buku tulis
3. Drawing Pen
4. Pensil
5. Laptop
6. Pen Tablet
7. Software Adobe Photosop
8. Smartphone
9. Aplikasi Keep Notes
10. Aplikasi WhatsApp



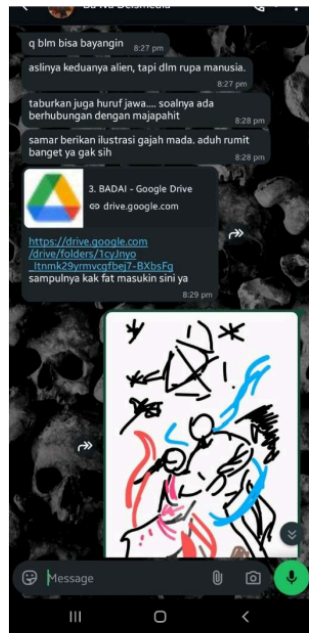
**Gambar 2. Laptop, Pen Tablet, dan Alat Tulis Gambar Drawing Pen, Pensil, Marker**

Pengerjaan visual sampul dilakukan dengan panduan klien melalui diskusi perihal konsep, dan penjelasan secara garis besar perihal isi karya bukunya, berikut juga hal-hal kecil yang dianggap penting dan harus ada sebagai elemen-elemen visual di sampul bukunya.



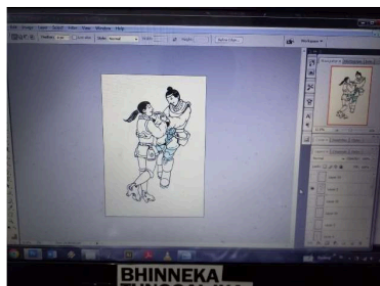
**Gambar 3. Diskusi Bersama Klien Perihal Visual yang akan Dikerjakan**

Mendapatkan klien yang memahami secara mendetail perihal keinginannya pribadi maupun terhadap karyanya memberikan sensasi tersendiri bagi desainer, dalam hal ini secara tidak langsung mempercepat proses pengerjaan karena telah didapatkan unsur-unsur penting dalam visual serta konsep secara luas. Setelah semua konsep besar didapatkan dan dipahami oleh desainer, maka pengerjaan dilanjutkan dengan menggunakan sketsa kasar pada sebuah buku gambar maupun pada kertas sebagai perkiraan dasar dalam mewujudkan sebuah visual, tidak lupa dalam proses awal ini juga melibatkan klien untuk menilai seberapa persen kesesuaian hasil pemahaman desainer dengan harapan klien.



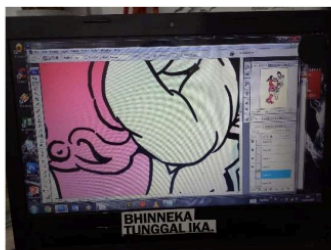
**Gambar 4. Diskusi Bersama Klien Perihal Sketsa Dasar**

Pembuatan sketsa dasar menggunakan aplikasi *KeepNotes* yang kemudian dilanjutkan pada *software* Photosop sebagai langkah untuk mengalih-rupakan ke dalam ilustrasi digital. Pembuatan ilustrasi dilakukan dengan menggunakan alat Pen Tablet yang memudahkan desainer dalam menggambar secara langsung pada media laptop tanpa perlu mengawalinya di atas kertas gambar.



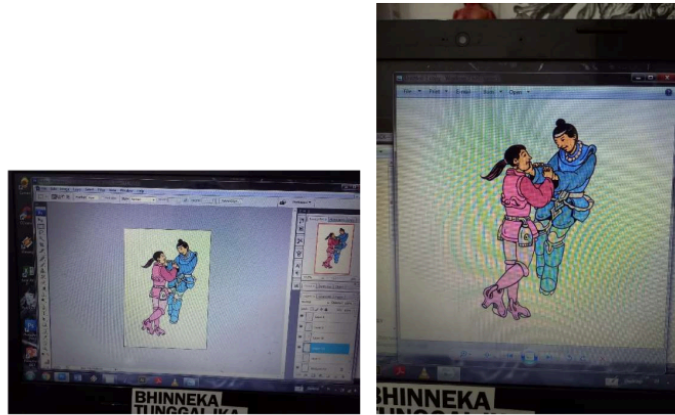
**Gambar 5. Pembuatan *outline* Objek pada *Software* Photosop**

Langkah-langkah pembuatan ilustrasi dalam media digital tetap diawali dengan menggambar *outline* objek secara lengkap dan rinci berdasarkan pada sketsa dasar yang telah dikemukakan sebelumnya. Setelah *outline* objek tersebut selesai, dilanjutkan dengan pemberian warna menggunakan sistem *layer*, dengan cara meletakkan *layer* warna dibawah *layer outline* dengan tujuan ragam warna yang dibutuhkan nantinya tidak keluar atau bahkan menimpa *outline* objek yang hitam putih.



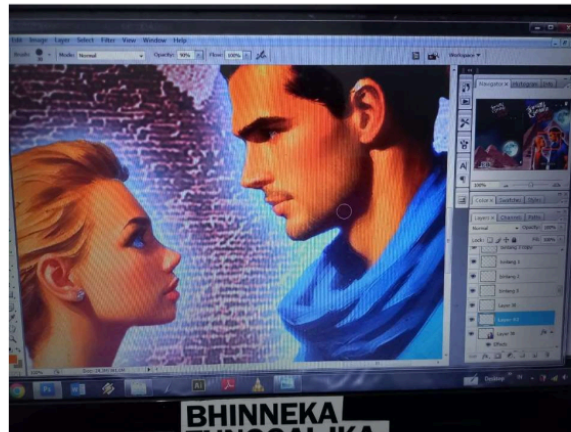
**Gambar 6. Pemberian Warna pada *Outline* Objek**

Pemberian warna terus berlanjut hingga visual yang diharapkan dianggap telah sesuai dengan sketsa dasar dan kesepakatan awal dengan klien. Maka dari proses pembuatan ilustrasi digital tersebut diperoleh suatu hasil akhir berupa ilustrasi yang menggambarkan sepasang manusia berbusana antariksa dengan sentuhan futuristik, sesuai dengan apa yang dikomunikasikan antara desainer dengan klien melalui fitur *chat* pada aplikasi *WhatsApp* perihal konsep maupun ide daripada visual sampul buku.



**Gambar 7. Hasil Akhir Ilustrasi**

Melalui komunikasi yang intens antara klien dengan desainer, ditemukan beberapa hal yang ternyata butuh diubah maupun diperbaiki, yakni perihal gaya visual menjadi masalah ketika klien melihat daripada hasil akhir ilustrasi dan merasa tidak sesuai dengan keinginannya, maka diputuskan untuk kemudian mengubah gaya desain sekaligus mengubah teknik pembuatan dari gaya ilustrasi yang dikerjakan oleh penulis/desainer sendiri menjadi visual dengan berkonsep pada rekayasa digital, yaitu melalui foto yang diubah dan disesuaikan dengan kebutuhan. Pembuatan rekayasa digital ini juga dilakukan pada *software* Photosop yang kemudian hasil akhirnya juga diberikan kepada klien sebagai percobaan awal daripada visual secara garis besar.

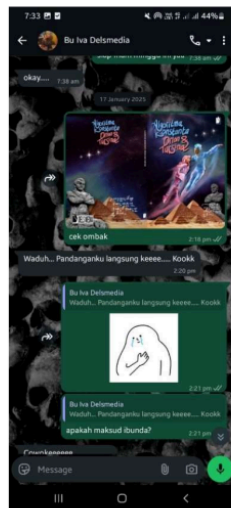


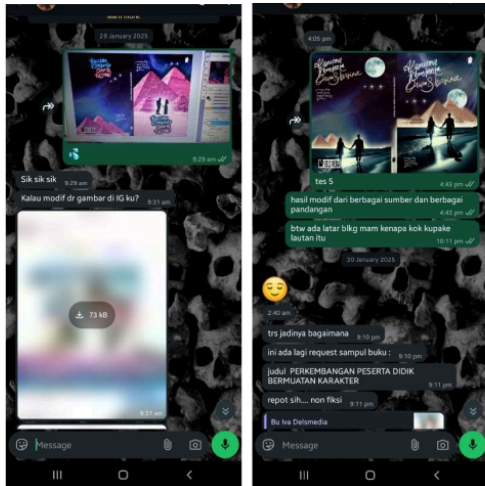
**Gambar 8. Pembuatan Desain dengan Metode Rekayasa Digital**

Pemilihan *software* dalam pengerjaan desain ini merupakan hal penting bagi desainer dengan tujuan memberikan hasil yang memuaskan dalam segi visual, sebagai contoh memilih *software* Photosop sebagai salah satu media kerja, sebab dengan *basic bitmap* sehingga perubahan warna (gradasi) lebih halus dibanding *software* lain yang ber-*basic vector*, selain itu mempunyai bobot memori yang cenderung ringan sehingga mempermudah dalam hal akses pengiriman maupun penggunaan dalam keperluan lain. Selain itu, Photosop juga menggunakan sistem *layering* di mana hal ini juga mempermudah nantinya apabila desain akan dicetak, mengingat sistem *layering* yang telah memecah warna maupun *outline*.

Pembuatan desain dengan metode rekayasa digital dilakukan dengan pencarian aset foto ataupun aset gambar yang tersedia gratis dan dapat dimiliki oleh semua orang, dalam hal ini dipilih untuk mengantisipasi adanya masalah hak cipta. Dengan aset gambar maupun aset foto yang gratis, maka penggunaan aset-aset tersebut dapat digunakan secara bebas untuk kebutuhan desain, dengan catatan adanya pengubahan atas visualnya yang disesuaikan dengan gaya pribadi atau ciri khas yang disesuaikan.

Olah visual yang dilakukan dengan metode rekayasa digital ini memakan waktu lebih singkat daripada pembuatan desain visual metode cipta mandiri, sebagaimana contoh pembuatan ilustrasi sebelumnya yang penulis/desainer ciptakan sendiri berdasar dari diskusi konsep dengan klien. Sedangkan dengan metode rekayasa digital, peran desainer sangat minim dalam segi olah visual karena hanya menambahkan atau mengurangi sebagian kecil maupun besar aset foto/gambar sebelumnya.

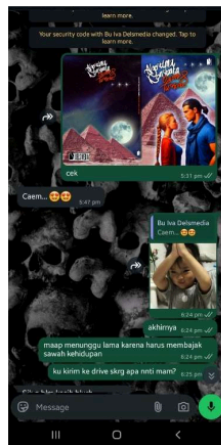




**Gambar 9. Diskusi Bersama Klien Perihal Pilihan Desain**

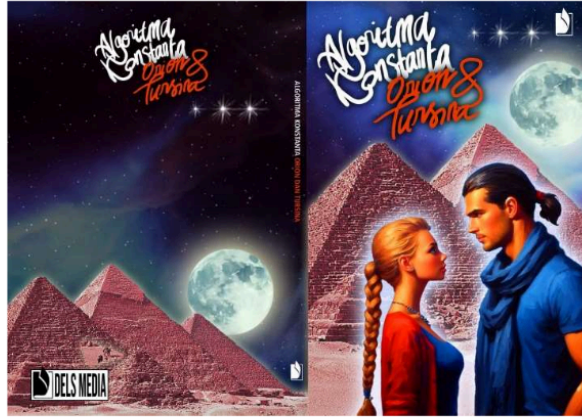
Pembuatan desain dalam metode ini setidaknya menghasilkan empat pilihan desain, yang semuanya diberikan kepada klien untuk dipertimbangkan sesuai dengan konsep maupun keinginan klien. Hingga pada akhirnya dari empat pilihan desain diperoleh satu desain yang menjadi hasil akhir untuk dijadikan visual dari sampul buku klien.

### 3. Hasil Akhir



**Gambar 10. Finalisasi Visual**

Melalui diskusi dicapai hasil akhir yang disepakati serta sesuai dengan keinginan klien maupun desainer. Proses berfikir kreatif dan komunikasi intens semacam ini dapat menunjang suasana kerja yang menyenangkan, ringan, serta matang. Komunikasi dan proses semacam ini tidak hanya bermanfaat bagi klien untuk mendapatkan masukan serta pengalaman lebih luas mengenai desain visual kedepannya, namun juga melatih desainer dalam mengasah kreatifitas dan ketrampilan dalam menangkap ide melalui *brief* singkat maupun dalam mempergunakan alat-alat desain secara mumpuni dan sesuai.



**Gambar 11. Hasil Akhir**

#### **4. Kesimpulan dan Saran**

Dengan adanya kreatifitas, maka segala sesuatu dapat ditunjang untuk lebih dapat digunakan, lebih bermutu, bahkan lebih menghasilkan. Dalam pengerjaan visual untuk sampul buku ini, penulis dapat melihat bahwa sebuah kreatifitas membutuhkan kreatifitas yang lain untuk saling membantu dalam mencapai suatu tujuan. Hasil akhir visual yang telah disepakati menjadi bukti bahwa karya tulis buku tidak hanya mengedepankan atau bahkan bergantung pada isi tulisan saja, melainkan dengan peran visual maka buku tersebut dapat dikatakan berdaya jual atau tidak.

Perubahan teknologi haruslah diikuti oleh setiap insan terutama dalam bidang seni dan desain, karena melalui teknologi inilah karya-karya kita akan dapat dikenal lebih cepat dan praktis baik dalam penciptaan maupun untuk mendapatkan suatu penghasilan dari karya yang diciptakan. Namun secanggih apapun teknologi berkembang, daya manusia tetaplah unggul, tidak dapat ditiru maupun dijiplak. Hal ini juga menjadi suatu alasan penting bahwa mengikuti perkembangan teknologi tanpa diiringi dengan campur tangan indera manusiawi maka akan menghasilkan karya yang kehilangan nafas, atau sama dengan barang komersil yang dibentuk dari mesin.

## 5. Daftar Rujukan

<sup>1</sup> Hermanto, B., Ilman, I. S., Sholehurrohman, R., & Wartariyus, W. (2023). Pelatihan dan Pemberdayaan Business Graphic Design dalam Rangka Peningkatan Keterampilan SDM di Era Digital bagi Warga Purbolinggo Lampung Timur. *Buguh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 85–91. <https://doi.org/10.23960/buguh.v3n1.1155>

Lizana, H. I. N., & Ridho, F. (2021). Implementasi dan Evaluasi Visualisasi Data Interaktif pada Publikasi Laporan Bulanan Data Sosial Ekonomi Indonesia. *Seminar Nasional Official Statistics*, 2021(1), 947–957. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2021i1.795>

<sup>1</sup> Mubarak, F. S. (2023). Penerapan Prinsip Gestalt dalam Desain Visual untuk Meningkatkan Memori dan Pemahaman Pesan. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 11(2), 152. <https://doi.org/10.30659/jikm.v11i2.33002>

# ARTIKEL PEMBUATAN SAMPUL NOVEL (Kunto AR.) Genap.docx

## ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[pkm.lpkd.or.id](http://pkm.lpkd.or.id)  
Internet Source

6%

2

"BOOK REVIEWS", Paedagogica Historica,  
2006  
Publication

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off