

JANGAN JADI PENULIS!

(Kisah penulis buku komputer: Hendi Hendratman)

sumber : www.hendihen.com

Ini adalah kisah nyata / autobiografi Hendi Hendratman, seorang penulis buku – buku (yang katanya) “best seller” di bidang komputer grafis, animasi dan multimedia. Tokoh dan tempat di cerita ini adalah asli bukan fiktif. Anda bisa menelusuri lebih jauh kebenarannya jika tidak percaya. Mohon maaf bila ada kalimat, kata atau huruf yang kurang berkenan, karena tulisan ini tidak diperiksa editor dan tidak melalui badan sensor.

Buku Komputer ‘Jenius’

Selama berpuluh puluh tahun telah banyak buku komputer berbahasa indonesia yang saya beli (dan dibaca juga tentunya). Materinya bisa dibilang lengkap dan terkini, apalagi didukung penampilan cover yang meyakinkan. Namun kebanyakan buku - buku tersebut membuat saya mati kutu, alias tidak mendapat manfaat yang saya harapkan. Malahan membuat saya bingung, pusing dan minder.

Sehingga saya berkesimpulan bahwa buku – buku komputer di indonesia, khusus dibuat dan dibaca untuk orang cerdas dan Jenius! Diperlukan otak encer dan IQ tinggi agar bisa mengaplikasikan ilmu dari buku - buku komputer tsb. Orang – orang yang Telat Mikir dan Susah Ngerti seperti saya ini rasanya cuma mimpi saja supaya bisa memahami materinya.

Buku Komputer ‘Magic’ bajakan

Tahun 1989 saya pernah ikut ujian seleksi Seni Rupa ITB dan tidak diterima. Tetapi hal tersebut tidak masalah, karena saya diterima di Jurusan Teknik Arsitektur ITB yang bersebelahan dengan Fakultas Seni Rupa.

Saya sering mengutak-atik software komputer grafis sendirian. Saat itu belum ada Internet dan Handphone, sehingga saya hanya belajar dari ‘Help’ software saja. Tetapi saya tetap tidak mengerti esensi dan optimasi software grafis seperti Coreldraw, Adobe Photoshop atau 3D Studio.

Suatu saat saya main ke rumah kost teman saya. Dia ternyata hobi mengkoleksi buku – buku komputer bajakan / fotokopi berbahasa inggris. Salah satu buku tersebut adalah tutorial Autodesk 3D Studio (bukan 3D Studio Max) dengan sistem operasi MS-DOS 6.22 (saat itu Microsoft Windows masih versi 3.11). Karena penasaran, saya pun meminjam buku tersebut. Teman saya hanya memberi waktu 1 minggu.

Keesokan harinya setelah shalat Isya, saya coba buka buku 3D Studio yang tebalnya 4 cm tersebut. Terbayang di benak saya, harus kerja keras agar bisa memahami buku tersebut, karena penulis luar negeri pasti lebih jenius daripada penulis buku komputer indonesia. Halaman demi halaman saya baca dan praktekkan di depan komputer. Cukup sulit melihat gambar dan membaca teksnya yang buram dan bercak-bercak karena sudah beberapa kali di fotocopy.

Saat itu tahun 1989, komputer yang saya miliki adalah Intel 486DX kecepatan 100 khz dengan memory 245 KB (seperempat mega!), VGA merk Cardex 512KB (setengah mega), Harddisk 40MB. Mouse adalah barang mewah karena harganya di atas 200 ribu rupiah! Saat itu Spek komputer tersebut merupakan yang tercepat di kelasnya. Bandingkan dengan spek komputer saat ini yang sudah 1000 kali lebih cepat!

Dengan bermodal kamus dan bahasa inggris pas-pasan, saya ikuti step by step bab pertama buku tutorial Autodesk 3D Studio for Dos. Bab pertama berhasil saya tuntaskan. Lalu saya lanjutkan bab 2 dengan materi yang berbeda. Materi bisa saya tangkap dengan lancar. Begitu pula bab 3 dan seterusnya sampai bab terakhir yaitu bab 15. Tidak terasa buku bajakan setebal 4 cm berbahasa inggris tersebut sudah saya tuntaskan dalam waktu 1 malam! Ternyata buku tersebut lebih mudah dipelajari daripada buku – buku komputer berbahasa indonesia saat itu.

Komputer dan Arsitektur ITB

Saya bangun kesiangan (shalat Subuh terlewat). Perasaan senang dan percaya diri timbul karena tadi malam telah menghabiskan seluruh materi buku tutorial Autodesk 3D Studio. Baru kali ini ada buku yang ‘magic’ dan membuat saya ketagihan. Semakin saya banyak tahu maka semakin banyak yang belum saya tahu.

Akibatnya setiap malam saya terus menggali dan mengaplikasikan ilmu di buku tersebut pada tugas dan kasus yang sering dijumpai. Saya sering iseng membuat karya gambar untuk dikumpulkan dan diperlihatkan ke orang lain dengan harapan mendapat pujian atau masukan lain. Sampai saat ini portofolio gambar – gambar tersebut masih ada. Anda bisa melihat beberapa gambar tersebut di www.hendihen.com/gallery.html

Saya sering berbagi pengetahuan ke teman-teman di jurusan Arsitektur ITB tentang manfaat software 3D Studio. Memang ada beberapa mahasiswa yang telah menguasai 3D Studio lebih dulu dan lebih dalam. Tetapi mereka enggan untuk berbagi ilmu, alasannya takut banyak saingan.

Banyak yang tertarik untuk mempelajari software tersebut. Namun banyak pula yang anti komputer, termasuk dosen-dosen di jurusan. Mereka beranggapan komputer adalah suatu kemalasan, pembodohan, tidak orisinal,

dan pandangan negatif lainnya. Di jurusan Arsitektur ITB saat itu tidak diperbolehkan menggambar menggunakan komputer (Autocad, Coreldraw, 3D Studio dll). Hanya gambar secara manual (rapido dan pensil) saja yang diizinkan. Jika ketahuan menggunakan bantuan komputer, tidak segan-segan dosen merobek-robek gambar tersebut. ITB yang mengusung teknologi sepertinya alergi terhadap Komputer.

Tapi saya tetap berprinsip bahwa menggambar menggunakan komputer adalah hal positif, efektif dan prospektif. Sampai –sampai saya rela menjual meja dan mesin gambar untuk dibelikan processor yang lebih cepat.

Semakin dilarang menggunakan komputer, saya malah semakin giat mempelajari software komputer grafis lain seperti Gem Artline, Coreldraw versi 1, Autocad versi 2.6, Storyboard, Aldus Photostyler, Ventura, Pagemaker, Banner, Chiwriter dll.

Kegiatan lain selain ngutak – ngatik software adalah main game. Saat itu game - game yang populer adalah Tetris, Block Out, Digger, Prince of Persia, Doom, Duke Nukem, Sim City dll. Waktu saya banyak habis karena game. Saat itu saya lupa sedang Ujian Semester. Otomatis saya harus mengulang 2 tahun. Sehingga saya harus banyak silaturahmi dengan mahasiswa di angkatan bawah yang pernah saya Opspek.

Kegiatan Selain Kuliah

Saya memang tidak serius mengerjakan tugas kuliah arsitektur yang menyita banyak waktu 'main' saya. Biasanya sebuah tugas memerlukan waktu berbulan – bulan dan berlembar – lembar kalkir. Kerja lembur, tidak tidur, telat makan, lupa mandi adalah hal biasa untuk mahasiswa jurusan arsitektur.

Selain kuliah dan ngoprek software, saya sibuk mendirikan perusahaan Advertising, bisnis kartu nama, mengajar di tempat kursus dan aktif pula dalam kegiatan MLM (Multi Level Marketing). Waktu saya banyak dihabiskan di MLM dan sering bertemu orang – orang baru. Sifat saya yang tadinya pendiam dan anti sosial sedikit demi sedikit berubah. Di sana ternyata banyak pengetahuan yang tidak diajarkan di kampus. Saya pun semakin menjauh dari kehidupan kampus, karena di advertising dan MLM saya lebih merasa 'manusia'.

Pergaulan saya berubah. Teman kuliah saya tidak sebanyak teman dari MLM dan Advertising. Dan saya dipertemukan dengan istri saya sekarang melalui sebuah presentasi MLM. Karena telah mendapat apa yang saya cita-citakan yaitu istri, maka bisnis MLM dan Advertising saya tinggalkan. Saya menikah sebelum beres kuliah (bukan kecelakaan lho!). Dengan harapan setelah menikah saya akan termotivasi untuk menyelesaikan kuliah sampai wisuda. Sementara itu teman - teman seangkatan telah lulus lebih dahulu dan sukses di karir arsitekturnya.

Ancaman Drop Out

Dugaan saya bahwa setelah menikah maka kuliah akan beres, ternyata salah. Malahan datang surat dari rektorat ITB yang isinya saya akan di-DO (Drop Out) jika tidak menyelesaikan urusan akademis dalam waktu yang ditentukan. Tetapi hal itu tidak memotivasi saya untuk segera menyelesaikan kuliah. Malah saya keasyikan bulan madu, maklum pengantin baru.

Maka datanglah surat peringatan DO yang kedua yang lebih sadis. Tetapi tetap saya tidak termotivasi. Malas dan malu jika kembali ke kampus, meski tinggal sidang dan perbaikan nilai satu mata kuliah. Ancaman DO sudah kian dekat. Saya harus siap jika didamprat orang tua, istri dan mertua.

Setelah 6 bulan menikah, istri sayapun hamil. Di sanalah saya benar-benar ketakutan. Bukan takut ngurus anak, tetapi takut dan malu jika anak saya kelak bertanya tentang kuliah saya yang putus tengah jalan alias DO. Saya tidak sanggup menanggung malu atau berbohong seumur hidup kepada anak. Di situlah saya seakan mendapat energi dan titik balik untuk menebus kesalahan saya selama kuliah.

Sidang dan Wisuda

Tentu saja saya diceramahi habis-habisan oleh ketua jurusan, pembimbing, dosen dan pihak rektorat ITB karena absen bertahun – tahun dari kegiatan kampus. Setelah mengikuti kuliah dan mengerjakan tugas - tugas, saya diizinkan mengikuti sidang presentasi Tugas Akhir.

Sidang demi sidang saya jalani, para penguji dengan semangat tinggi mem'bantai' karya saya. Pembimbingpun tidak mau hadir di persidangan karena malu dengan pekerjaan yang saya buat. Keputusannya skripsi harus diulang dan ganti judul. Sudah lebih dari 8 kali saya bolak – balik presentasi Tugas Akhir. Saya menjadi terbiasa atau mati rasa jika mendengar kritik, pelecehan, hinaan, cacik maki dan kata-kata 'mesra' lainnya dari penguji. Yang paling berat adalah menanggung malu karena presentasi disaksikan seluruh mahasiswa angkatan bawah yang pernah saya opspek.

Banyak juga teman yang senasib yang mengalami kasus akademis. Mereka ikut bersama sama berjuang agar bisa lulus dan wisuda. Namun beberapa dari mereka tidak sanggup lagi melanjutkan kuliah karena takut menghadapi dosen 'killer' dan gengsi bertemu mahasiswa angkatan bawah yang pernah diopspeknya. Maka gelar 'Drop Out' harus mereka sandang seumur hidup.

Setelah proses asistensi yang rutin dan melelahkan, sedikit demi sedikit masalah akademis saya bisa beres. Saya berhasil lulus sidang meski dengan syarat khusus. Akhirnya wisuda yang saya mimpikan menjadi kenyataan. Di Gedung Sasana Budaya Ganesha, acara wisuda disaksikan lebih dari 4000

orang. Dihadiri oleh kedua orang tua dan istri yang sedang mengandung 6 bulan. Rasanya saat itu diantara semua orang yang hadir, saya adalah orang yang paling bahagia.

Saya pun lulus tahun 1998. Dengan demikian saya menyelesaikan kuliah selama 9 tahun! Di angkatan 1989, saya adalah lulusan terakhir dengan IPK (indeks prestasi kumulatif) antara hidup dan mati yaitu 2,01. Dengan nilai serendah itu, rasanya mustahil ada orang yang mau menerima saya sebagai karyawan.

Mencari pekerjaan

Benar saja, lebih dari 10 lamaran yang saya layangkan, tidak ada tanggapan. Beberapa kali wawancara hasilnya tetap nihil. Teman – teman seangkatan saya yang sudah sukses sudah menghilang entah kemana.

Saya mempunyai adik ipar bernama Adhi Hermawan. Beliau adalah angkatan bawah di arsitektur ITB juga teman baik saya selama kuliah. Beliau menjalani bidang arsitektur secara profesional. Karena nepotisme, saya diajak bekerja freelance sebagai arsitek di proyek pasar minggu Jakarta. Sayapun menerimanya dengan berat hati, karena masih trauma soal arsitektur.

Setelah hampir 1 tahun menggeluti arsitektur di Jakarta, tidak ada rasa *Enjoy* atau *Fun*. Yang ada malah *Stress* dan *Depresi*. Badan sayapun jadi kurus. Lalu saya di *Black List* karena tidak mengerjakan sesuai kualitas dan waktu yang ditetapkan. Saya kembali ke Bandung setelah kontrak selesai, sementara teman – teman yang lain diperpanjang kontraknya dan tetap mendapatkan proyek.

Kembali Mengajar

Saya tidak pernah sekalipun melamar pekerjaan untuk menjadi pengajar. Karena mengajar bukanlah cita – cita saya. Sebenarnya cita – cita saya adalah penyanyi Rock, tetapi suara dan penampilan saya tidak mendukung. Pertama kali saya mengajar karena menggantikan untuk sementara teman kampus saya yang bernama Saladin. Beliau tidak bisa mengajar karena ada musibah sehingga harus ke Palembang selama 1 minggu. Karena kasihan, saya pun mengajar dengan menggunakan nama Saladin. Setelah beberapa minggu Saladin asli tidak kunjung datang juga. Saya terpaksa harus mengisi kelas sampai selesai, selama itu juga para siswa selalu memanggil saya Saladin.

Bertahun-tahun saya mengajar di tempat - tempat kursus komputer. Jika dibandingkan penghasilan sebagai Arsitek di Jakarta, penghasilan mengajar jauh lebih kecil. Namun menjadi pengajar jauh lebih menyenangkan. Ternyata banyak uang tidak selalu membuat bahagia.

Sekolah Bubar

Karena banyak bergaul dengan kalangan pengajar, saya mendapat mendapat kesempatan mengajar di banyak Sekolah di Bandung. Semakin banyak saya memberikan ilmu kepada siswa, makin banyak pula pengetahuan yang saya dapat. Ada perasaan puas dan senang jika siswa bisa lebih berkembang dan sukses daripada saya.

Namun anehnya, dimana saya mengajar maka sekolah tersebut tidak lama kemudian bubar. Saya tidak mendapat honor jika ada kejadian seperti itu. Sekolah tersebut antara lain: LPKIJ, Magnet, AKMB, LPK Agama, Triguna Bandung, PAP ITB, Artdeco dll. Hanya sedikit yang bertahan seperti LPKIA, Unikom dan STISI. Banyak yang beranggapan saya ini adalah 'pembawa sial' di sekolah. Anda boleh percaya boleh tidak.

Proyek

Sambil mengajar saya menerima order / pesanan kartu nama, stiker, undangan dan cetak sablon lainnya. Di tempat sablon yang kumuh, saya dikenalkan dengan Boss yang merupakan rekanan Telkom. Beliau telah melihat beberapa Portofolio saya dan menawarkan untuk mengerjakan project CD-Interaktif PLAV-5 Telkom RisTI senilai 50 Juta. Saya minta waktu untuk memberi kepastian karena tidak tahu cara membuat CD-Interaktif.

Saya segera membentuk tim yang terdiri dari murid – murid yang berjumlah 6 orang untuk membahas pembuatan CD-I tersebut. Mereka menyatakan sanggup dan siap mengerjakan sesuai syarat yang diminta. Maka kontrak kerjasama pun ditandatangani.

Proyekpun segera dimulai. Setelah beberapa hari bekerja, murid - murid saya yang mengaku jago Flash dan Director, ternyata baru belajar 4 minggu di kampusnya. Portofolio yang diperlihatkanpun ternyata buatan Dosen dan orang lain. Saya kecewa dengan ketidakjujuran mereka. Tidak ada jalan lain, saya dan tim harus belajar siang malam dan berbagi ilmu agar Proyek CD-I selesai sesuai permintaan. Karena jika membatalkan kontrak akibatnya lebih fatal.

Selama 1 bulan kerja siang malam dan bolak - balik presentasi, akhirnya proyek CD-I tuntas. Boss dan pihak Telkom puas dengan pekerjaan Tim. Kami menerima upah yang lumayan besar juga mendapat proyek lain.

Masalah kembali muncul. saat pembagian honor, salah satu anggota tim merasa tidak puas dengan rupiah yang diberikan. Isu tersebut disebarkan ke seluruh anggota tim. Seluruh anggota tim termakan isu tersebut, saya dianggap tidak adil. Karena kecerobohan saya tersebut, mereka tidak mau lagi bekerja sama.

Berebekal portofolio CD-I Telkom tersebut, saya lebih percaya diri untuk membuat proyek berikutnya. *Alhamdulillah* proyek – proyek berdatangan, dan saya pun lebih siap menghadapinya. Portofolio saya menjadi bertambah. Namun tidak semua proyek dibayar 100% meski telah saya selesaikan sesuai kesepakatan. Alasannya macam-macam, ada yang ditunda, pergantian pimpinan, perubahan anggaran dan ada pula yang kabur. Namun karena saya telah membuat kesepakatan tertulis yang jelas, maka hubungan dengan anggota tim tidak bermasalah.

Menulis Buku

Saya pun membuka kursus komputer kecil-kecilan di rumah dengan nama Videa. Anda kini tahu mengapa di buku tersebut selalu ada nama tersebut bukan? Nama tersebut adalah nama anak saya yang pertama yaitu Verna Varidea. Salah satu siswanya adalah karyawan sekaligus penulis buku komputer di Penerbit Informatika. Suatu saat saya dikenalkan dengan pimpinan Penerbit tersebut. Saya menerima tawaran beliau untuk menulis buku komputer.

Berebekal pengalaman mempelajari buku ‘ajaib’ Tutorial Autodesk 3D Studio, maka saya mencoba menulis buku. Buku pertama yang saya buat adalah *The Magic of Adobe After Effects* tahun 2004. Ada perasaan was-was, karena saya tidak ‘jenius’ seperti penulis buku – buku komputer lain. Orang - orang yang berpengalaman dan lebih ahli soal animasi mungkin akan menertawai dan membantai buku saya tersebut.

Tidak terlalu sulit untuk menulisnya karena sebelumnya saya sering membuat modul dan bahan ajar untuk siswa. Buku ditulis selama 4 bulan. Yang membuat lama adalah mencari ide, kalau proses ngetiknya sih cuma 1 bulan. Selama waktu tersebut saya diberi kebebasan oleh penerbit untuk me-layout isi dan mendesain covernya.

Saya pikir buku tersebut tidak akan ada yang beli, karena isinya sangat sederhana dan banyak materi yang belum dibahas. Lagipula siapa sih yang mau belajar *After Effects*? Biasanya orang lebih banyak yang belajar Flash, AutoCAD dan Photoshop.

Penjualan buku

Akhirnya buku tersebut terbit dan dipajang di toko buku Gramedia Bandung. Saya sehari-hari menunggui buku saya tersebut, siapa tahu ada yang beli. Menit demi menit, jam demi jam saya menunggu, tidak ada satupun yang melirik buku saya. Selama 1 bulan saya tidak ke Gramedia lagi, karena akan sedih melihat buku saya yang kurang diminati. Kalau tahu bakal kecewa begini sih lebih baik **JANGAN JADI PENULIS!** dalam hati saya.

Bulan berikutnya, dengan perasaan pesimis saya berkunjung kembali ke Gramedia. Di sana saya kaget, bengong campur heran. Ternyata buku ‘*The Magic of Adobe After Effects*’ masuk kategori 10 buku komputer terlaris bulan ini. *Lho Koq bisa?* Selama beberapa bulan buku tersebut bertahan di posisi puncak. Sementara peringkat lain buku komputer silih berganti.

Lalu saya cek e-mail, siapa tahu ada yang kritik, kompalin atau kecewa terhadap buku tersebut. Ternyata sambutannya diluar dugaan. Pembaca banyak yang senang dan puas! Beberapa komentar bisa anda lihat di www.hendihen.com/comment.html.

Saat yang dinanti para penulis tiba yaitu pembagian Royalti. Saya menerima Royalti dengan jumlah yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya (Kurang etis jika saya sebutkan jumlahnya). Rasanya saat itu saya adalah orang yang paling beruntung. Allah ternyata benar – benar maha pemurah dan penyayang! *Allahu Akbar!*

Buku berikutnya *The Magic of Macromedia Director* pun masuk kedalam kategori buku laris. Lebih ajaib lagi buku *The Magic of 3D Studio Max*. Pada bulan Oktober 2006 buku ini masuk peringkat 10 besar Best Seller Gramedia Bandung. Catatan: Sampai saat ini saya tidak tahu batasan ‘Best Seller’. Buku tersebut mengalahkan penjualan buku lain seperti Harry Potter, buku Aagym dan Reinald Kasali. Namun buku yang paling laris adalah *Tips n Trix Computer Graphics Design*, disusun oleh *The Magic of Adobe Premiere Pro*. Sesuai permintaan pasar, sampai kini buku –buku tersebut terus dicetak ulang dan direvisi. *Alhamdulillah 33x!*

Undangan untuk mengisi seminar dan workshop terus berdatangan. Silakan buka www.hendihen.com/events.html untuk cerita lengkapnya. Ucapan selamat dan pujian banyak saya terima. Ternyata menerima pujian lebih berat daripada menerima kritikan. Banyak pembaca yang menganggap saya selebritis dan pakar grafis. Padahal saya bukan apa-apa jika dibandingkan dengan ‘master’ 3D dan Grafis yang juga idola saya seperti: Anton ‘Sakenake’ Kurniawan, Deddy Syamsuddin (Chip 3DTutorial), Didik Wijaya (Penerbit Escaeva) dan Andi Surya Budiman (Digital Studio)

Cerita ini masih belum berakhir. Tentu akan lebih banyak ujian yang harus dihadapi. Tanpa ujian, tidak ada kemenangan. Anda tentu bisa mengambil hikmah dari cerita ini bukan? Semoga anda tidak mencontoh pengalaman penulis.

**** *Selamat Berjuang! Never Give Up, Never Surrender!* ****

Hendi Hendratman
www.hendihen.com