BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Pengertian Desain

Desain merupakan kata yang diambil dari bahasa Inggris yaitu: desain yang berarti rencana, jadi kalau kita jabarkan arti kata desain adalah ilmu yang berhubungan dengan suatu perencanaan atau suatu perancangan, biasanya berbentuk suatu gambar (DWIMATRA) yang nantinya dapat diwujudkan dalam bentuk sebenarnya (TRIMATRA) atau sebagai aturan yang hanya tertulis saja.

Desain itu bebas namun harus bertanggung jawab. Jadi bukan bersifat *Instruksioinal.* Desain merupakan kegiatan manusia untuk mencapai lingkungan dan khasanah buatan yang dioleh dari alam. Khasanah ini kemudian sejalah dengan waktu yang selalu berubah dan penuh diwarnai inovasi-inovasi untuk menciptakan kehidupan budaya. Perkembangan pengertian desain selalu ditafsirkan oleh pelbagai kelompok berdasarkan nilai guna dan prioritas perbidangan setiap profesi.

Sekarang ini pengertian desain sudah meluas. Diantaranya pengertian desain menurut para ahli:

- Menurut Analogus With Humanities, Science

  Desain adalah keterampilan, pengetahuan, dan medan pengalaman manusia yang tercermin dalam apresiasi serta penyesuaian hidup terhadap kebutuhan spiritual.

- Menurut Page, 1965

  Desain adalah lompatan, pemikiran dari kenyataan sekarang kearah kemungkinan-kemungkinannya dimasa depan.

- Menurut Reswick, 1965

Desain adalah kegiatan kreatif yang membawa pembaharuan.

Selain itu di dalam desain itu juga terkandung beberapa hal, antara lain: ***rasa, instuisi, kretivitas, selera, harga diri, privasi, nilai-nilai, norma kebanggaan, kerahasiaan dan rasa senang*** dan sebagainya. Yang kesemuanya itu tidak dapat diukur secara matematis.

Dalam desain sendiri diperlukan konsep yang dikenal dengan ***konsep desain,*** yang meliputi filsafat desain dan pertimbangan yang bertujuan mewujudkan ide/rancangan yaitu realitas. Hal tersebut kita sebut dengan konseptual desain, yaitu:

1. Fungsi

   Fungsional artinya tepat guna, desain yang fungsional artinya desain yang gunanya tepat.

2. Aman

   Aman artinya melindungi manusia dari bahaya, artinya bahwa desain itu harus tepat membuat tenang bagi penikmat desain itu sendiri, jangan sampai karena desain itu membuat jadi resah dan tidak tenang.

3. Terampil

   Terampil artinya cekatan, tangkas, gesit, mampu, dan cerdik. Dalam dunia desain terampil sering juga berpengertian faham penguasaan teknik.

4. Ekonomis

   Persyaratan desain, terutama yang nantinya berhubungan dengan proses produksi adalah pertimbangan ekonominya. Ekonomi belum tentu kaitannya

dengan harga, tapi juga merupakan informasi wujud efisien, efektivitas, dan praktis bentuk akhir sebuah desain.

5. Estetis

Estetis merupakan medium pribadi kita meliputi: watak, karakter, sikap, keyakinan, suasana hati, kedalaman, kematangan, dan kepribadian. Dalam karya desain segi-segi estetis sangat perlu diperhatikan untuk pencarian bentuk yang tepat dan serasi.

5. Sikap (Dimensi Etis)

Sikap merupakan bagian dari kedalaman suatu karya sebuah desain yang tidak mempunyai sikap sama halnya manusia plinplan, munafik dan sangat berbahaya. Sikap selalu lahir dari jiwa artinya tidak ada teori desain yang bisa menerapkan secara metodis.

Namun secara pendapat baik yang disampaikan oleh pemikir masa lalu, sekarang, dan yang akan datang itu, mereka pasti tidak akan mengingkari bahwa desain itu akan dan akan selalu dipakai dan dikembangkan untuk meningkatkan harkat dan tarap hidup manusia ke arah yang lebih maju.

Ada beberapa kategori desain grafis menurut fungsi dan peranannya, antara lain:

a. Yang berhubungan dengan **Bidang informasi**

Contoh: poster penyuluhan, brusur/leatfet, laporan tahunan, pembuatan stand pameran, penyusunan kalender, rambu-rambu pariwisata, dan lalu lintas mobil pabrik, hotel restoran dan sebagainya.

UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN UNIKOM

b. Yang berhubungan dengan **Bidang promosi**

Contoh: pembuatan iklan baik di koran, majalah, tabloid, poster dagang, brosur, leatfet tentang hotel barang, sekolah, slide iklan, iklan bioskop, iklan televisi dan lain-lain.

c. Yang berhubungan dengan **Identitas/logo**

Contoh: merk dagang, logo usaha dagang/jasa, kepala surat, grafis kendaraan, dan peralatan-peralatan yang dirancang untuk menampilkan identitas seseorang atau perusahaan.

d. Yang berhubungan dengan **Bidang penerbitan**

Contoh: penampilan layout majalah, buku, koran, tabloid, tata letak grafis suatu produk film, dll.

e. Yang berhubungan dengan **Bidang dekorasi**

Contoh: dekorasi ruang, tempat bermain anak-anak, ruang tunggu, ruang minum, ruang santai, gambar-gambar serta warna-warna sebagai daya tarik suatu produk atau penyemarak, lingkungan hidup baik di dalam maupun di luar gedung.

f. Yang berhubungan dengan **Kemasan**

Pada bentuk ungkapan seperti ini kita dapati beberapa fungsi yang terdapat di dalamnya. Pertama, fungsi fisiknya sebagai penghubung atau wadah suatu barang. Kedua, fungsi informasi barang yang ada didalamnya. Ketiga, fungsi dekorasi agar menarik perhatian serta selera orang dan yang paling erat kaitannya adalah fungsi yang ke empat yaitu promosi.

Dari keragaman fungsi dan peranan yang disebut di atas dapat kita ketahui bahwa pendidikan desain grafis atau desain komunikasi visual memiliki kerja sama yang erat dengan ahli-ahli dari disiplin ilmu lainnya, seperti: arsitek, planologi, desainer produk, desainer interior, dan desainer lainnya.

Untuk menjadi seorang desianer grafis yang handal, maka diperlukan penguasaan keterampilan serta pengetahuan yang cukup mengenai teknik-teknik visualisasi seperti menggambar, fotografi, penguasaan warna, desainer huruf, dan tifografi, tata letak ilustrasi dan animasi. Tidak kalah penting pengetahuan teori-teori tentang prinsip-prinsip dan metode desain dengan mempertimbangkan faktor-faktor manusia (fisik dan jiwa), dan teori komunikasi.

Desain sendiri memiliki beberapa cabang yang terdiri dari:

- *Desain Produk*

  Bergerak dibidang benda pakai atau peralatan yang digunakan untuk keperluan sehari-hari. Desain produk akan banyak ditentukan oleh sektor industri dan perkembangan teknologi industri dan daya beli.

  Contoh: peralatan rumah tangga, barang-barang elektronik.

- *Desain Interior*

  Desain yang bergerak dibidang penataan ruangan. Desain interior banyak ditentukan oleh perkembangan material dan gaya bangunan yang mempunyai refleksi terhadap waktu.

  Contoh: desain rumah tinggal, kantor, perpustakaan, dan lain-lain.

UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN UNIKOM

- *Desain Grafis*

  Desain yang bergerak dibidang komunikasi atau media informasi yang bersifat visual dan banyak berhubungan dengan media cetak. Desain grafis banyak ditentukan oleh dimensi nilai-nilai dan persepsi fsikologi dari pelbagai penomena sosial yang ada.

  Contoh: majalah, iklan, buku, dan lain-lain.

- *Desain Tekstil*

  Desain yang bergerak dibidang motif atau corak lain dan mode. Desain ini lebih banyak kaitannya dengan ekonomi citra, citra itu memang sulit, karena kaitannya harus mengetahui keinginan setiap orang, morif dan mode kaitannya dengan sikap ketergantungan akan kecantikan dan citra.

  Contoh: desain batik, baju, dan lain-lain.

Dari beberapa pengertian di atas, jelaslah bahwa cover buku merupakan salah satu karya desain grafis yang fungsinya berhubungan dengan bidang penerbitan yang secara langsung ataupun tidak langsung akan berhubungan dengan masyarakat dalam bentuk visual.

Cover buku itu ibarat manusia, yang mana bila manusia itu berpenampilan baik maka orang-orang akan tertarik kepadanya. Begitupun cover buku bila cover tersebut tanpak baik maka akan menarik para konsumen agar membelinya.

Cover buku merupakan salah satu alat untuk memperkenalkan atau menginformasikan isi buku secara sekilas agar maksud dan untuk siapa buku tersebut diterbitkan dapat diketahui secara sekilas (dengan membaca covernya saja).

2.2 Sekilas tentang CorelDRAW

CorelDRAW merupakan salah satu program grafis yang sudah dikenal di dunia yang amat memadai, ekspansif, luas sekali, berkapasitas, dan komprehetif. CorelDRAW adalah studio seni terlengkap yang memungkin kita untuk membuat ilustrasi dengan tepat, menggambarkan artwork berbentuk bebas, mengedit foto digital, menyajikan data dalam tabel, menyusun presentasi sederhana, dan bahkan menciptakan rangkaian gambar animasi. Bagaimanapun juga, CorelDRAW merupakan salah satu perangkat lunak grafis yang sangat populer bagi komputer pribadi.

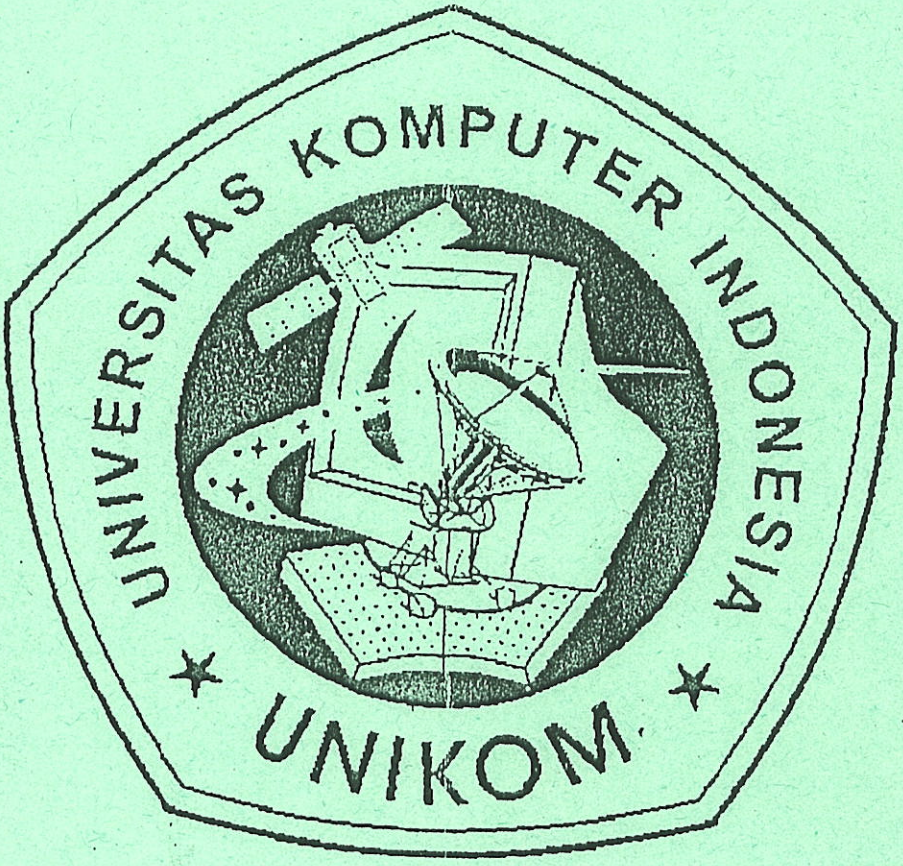
Program ini menjelaskan semuanya. Bukan hanya program CorelDRAW (disingkat DRAW) yang mendasari nama paket ini, melainkan juga tentang paket yang paling handal dan paling bermanfaat. Kita dapat membuka dan menyunting clip art, gambar yang dibuat orang secara khusus sehingga hasilnya akan mengagumkan. Selain itu CorelDRAW dapat membuat efek teks yang unik, misalnya logo atau bahkan mendesain dokumen, seperti iklan, penerbangan dan poster.

Sedangkan dalam proses pembuatan cover buku Matematika SMU ini, penulis menggunakan beberapa fasilitas yang terdapat dalam CorelDRAW di antaranya:

- Tool Box
- File menu
- Edit menu

- Layout
- Arrange menu
- Effeck menu
- Text menu
- dan beberapa menu bar

Demikianlah sekilas mengenai CorelDRAW dalam penggunaannya membuat desain cover buku Matematika untuk kalangan SMU. Untuk lebih detailnya akan penulis uraikan pada bab selanjutnya.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM