BAB II
TINJAUAN DESAIN LAYOUT MAJALAH

2.1 Pengertian Desain

Pengertian desain menurut terminologinya dari bahasa Latin (desionare) atau bahasa Inggris (design). John Echols (1975) dalam kamusnya mengatakan sebagai potongan, pola, model, mode, konstruksi, tujuan dan rencana. Sedangkan Kamus Webster (1974), pengertiannya adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, meningkatkan, pikiran, maksud, kejelasan dan seterusnya. Demikian Webster berfikir jauh lebih luas akan beban makna. Bila ditilik dari hakikatnya, menurut Widagdo (l993), desain pra-industrialisasi dan sesudahnya mempunyai pengertian yang sama. Dalam konteks ini, desain adalah aktivitas upaya manusia dalam memecahkan masalah yang dihadapinya sehari-hari. Hanya saja dalam desain modern terlibat faktor-faktor penentu baru yang belum ada sebelumnya. Dalam perjalanan sejarah, unsur-unsur tersebut selalu berubah dan bertambah seiring dengan berkembangnya kebutuhan, daya pikir, teknologi, tingkat pendidikan, dan kebiasaan-kebiasaan sosial. Dengan kalimat lain, desain selalu mengekspresikan semangat zamannya.

2.2 Layout / Tata Letak

Layout adalah susunan ; tata ruang ; rancangan (Kamus Inggris-Indonesia). Layout merupakan bentuk penyusunan bagian tulisan dan bentuk visualisasi secara bersamaan namun serasi dan dapat memikat pembaca. Untuk memperindah layout maka unsur visualisasi dan grafis dapat digunakan secara bersama sebagai satu kesatuan.

Layout adalah mengatur penempatan berbagai unsur komposisi seperti huruf, teks, garis-garis, gambar-gambar dan sebagainya.

Dalam prosesnya ada tiga macam cara merencanakan Lay out :

1. Tata Letak Miniatur

   Tata letak miniatur sering dibuat untuk penyajian secara visual, biasanya dengan menggunakan skala yang lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Tata letak ini bias dipakai karena mempunyai beberapa kelebihan yaitu :

   - Merupakan sarana ekonomis untuk mencuba berbagai macam layout
   - Dapat dikerjakan dengan cepat sehingga perancang bebas dengan mudah membuat percobaan yang tidak berhasil bila dibuat dengan ukuran sebenarnya
   - Perencanaan tata letak miniatur dapat menimbulkan gagasan-gagasan yang lebih lanjut.

2. Tata Letak Kasar

   Tata Letak Kasar adalah hasil tata letak miniatur yang terbaik dan diperbesar sebesar ukuran sebenarnya. Tata letak kasar biasanya dipakai sebagai percobaan. Mula-mula dibuat beberapa rancangan untuk diadakan perubahan-perubahan kemudian rancangan akhirnya menyerupai tata letak yang sesungguhnya. Illustrasi biasanya di sketsa secara garis besarnya.

3. Tata Letak Komprehensif

   Tata Letak Komprehensif adalah tata letak yang pasti yang merujukkan bagaimana hasil akhir dari sebuah perancangan tersebut. Judul dan barisnya ditandai secara tepat, sedangkan susunan teks-teks pada titik ini diletakkan hanya sekedar

menunjukkan gambar komprehensif, kesan pandangan sekilas sehingga orang yang melihat dapat membayangkan bagaimana nantinya hasil akhir setelah dicetak.

Dalam prakteknya tata letak adalah menempatkan unsure-unsur dalam hubungan satu sama lain, sehingga pandangan mata dapat bergerak dari satu titik ke titik selanjutnya. Tetapi gerak mata tersebut harus tertahan dalam batas-batas ruang yang biasanya disebut lingkungan tata letak. Lingkungan tata letak sebuah majalah biasanya dibatasi oleh sebuah margin. Margin merupakan bagian yang terpenting dalam merancang tata letak yang disebabkan dua hal :

- Margin adalah tanda permulaan, tanda akhir atau keduanya bagi media cetak
- Margin membantu membentuk halaman serta menyatukan unsure-unsur dalam halaman.

2.1 Unsur-unsur Karya Rancang

Dalam menyusun unsur-unsur untuk membuat suatu karya rancang harus ditata secara serasi, harmoni dan berlandaskan pada prinsip-prinsip desain sebagai berikut :

1. Kesatuan

   Penggabungan elemen unsur- unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan yang kesemuanya membentuk suatu rancangan dan berhubungan satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan kesatuan.
2. Keseimbangan

Prinsip desain agar unsur-unsur yang dikomposisikan dengan serasi, sepadan, memberi kesan tepat, pada tempatnya.

3. Irama

   Sifat desain yang menyebabkan pandangan mata kita berpindah-pindah dari satu unsur ke unsur lain yang merupakan perulangan unsur.

4. Perbandingan

   Suatu perbandingan antara satu unsur atau materi yang satu dengan yang lain yang berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun. Untuk menunjukkan ukuran perbandingan bagian atau keseluruhan bagian antara serangkaian unsur yang dikomposisiskan sebagai kekuatan dalam menyatakan sesuatu yang ingin ditonjolkan.