

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Corel draw

Corel draw adalah editor grafik vector yang dibuat oleh corel, Corel sendiri adalah sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 februari 2008. Corel draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada Sistem Operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Corel Draw sendiri adalah sebuah program komputer untuk melakukan editing pada garis vector. Karena kegunaan Corel Draw adalah sebagai alat untuk pengolahan gambar, maka program ini sering digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan di bidang publikasi atau percetakan maupun bidang yang lain yang butuh proses visualisasi.

Kegunaan corel draw itu sebenarnya sangat banyak, bahkan bias dikatakan tidak terbatas. Namun oleh para penggunanya program ini sering dimanfaatkan untuk melakukan pekerjaan antara lain, yaitu:

1. Menciptakan desain symbol atau logo

Ini adalah kegunaan corel draw yang sering dimanfaatkan penguunannya, terutama gambar logo dua dimensi.

2. Membuat desain undangan, brosur, dan lain-lain

Kegunaan corel draw yang lain adalah untuk menciptakan desain undangan (pernikahan, khitanan, dll) atau brosur dan media publikasi lainnya.

3. Membuat cover buku

Para pembuat cover buku atau majalah saat ini juga sering memanfaatkan kegunaan corel draw untuk kemudahan desain tugas-tugas mereka.

4. Membuat gambar ilustrasi

Para pembuat gambar ilustrasi juga tidak mau kalah dalam memanfaatkan corel draw. Karena gambar yang dihasilkan bisa lebih berkualitas. Terutama ketika melakukan perhitungan tentang besaran derajat lengkung, garis atau sudut. Demikian pula untuk embuat garis atau bidang yang datar. Ukuran yang diperoleh dijamin sangat tepat dan akurat.

2.2 Photoshop

Didalam pikiran penggunaanya, photoshop adalah perangkat lunak yang membuat dan merubah gambar. Pengertian photoshop memang lebih mengarahkannya sebagai paint program. Permgertian photoshop dilihat berdasarkan produk gambar/ aplikasi yang dapat menghasilkan gambar dalam format bitmap atau raster yang terletak pada ukurannya yang kecil sehingga lebih ringan digunakan dalam desain web. Adapun pengertian lain dari photoshop yaitu sebuah software yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara professional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun.

Photoshop merupakan salah satu software yang berguna untuk mengolah gambar berbasis bitmap, yang mempunyai tool dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi. Kelengkapan fitur yang ada di dalam Photoshop inilah yang akhirnya membuat software ini banyak digunakan untuk desainer grafis professional dan mungkin juga samapi saat ini

masih belum ada software desain grafis lain yang menyamai kelengkapan fitur dalam photoshop.

2.3 Pengertian Desain Grafis

Pengetian Desain grafis terdiri dari dua buah kata yaitu desain dan grafis, desain merupakan proses atau perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang. Sedangkan grafis memiliki arti titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak. (<http://photoshop.otodidak.info/articles-graphic/pengertian-desain-grafis/#more-41>). Jadi, dengan demikian desain grafis merupakan kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang biasa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus atau sangat berguna dalam bidang gambar seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

Ada tiga kategori desain yaitu surealis, komersial, konseptual. Dengan adanya kategori desain tersebut maka seorang desainer grafis harus mengerti mengenai bentuk, warna, huruf, angka dan lainnya. Semuanya itu harus mampu diterapkan dalam bentuk apa saja yang dikehendaki, dan tentunya harus menjual. Tentu saja seorang desainer grafis harus mampu mengoperasikan sebuah perangkat visualisasi seperti fotografi, modeling, packaging, gambar dan lain-lain

2.4 Komponen Desain Grafis

Agar menarik sebuah desain yang baik memerlukan komponen-komponen grafis. Jika dianalogikan dengan makanan, komponen tersebut bisa dianggap sebagai resep (bahan & bumbu) masak. Tidak semua bahan dan bumbu dicampurkan. Begitu pula dengan desain grafis, tidak semua karya desain menampung semua komponen grafis. Mungkin hanya satu atau beberapa yang diprioritaskan (Hendi Hedratman, *Tips 'n Trik Computer Graphic Design*: 13, 2006).

Dalam buku *Tips 'n Trik Computer Graphic Design* (Hendi Hedratman: 13-81, 2006) disebutkan bahwa komponen desain grafis ada 6 komponen yaitu:

a. Garis

Garis didefinisikan sebagai sekumpulan titik yang dideretkan memanjang. Garis di software grafis komputer sering disebut *outline* (Corel Draw), *contour* atau *stroke* (Adobe Photoshop). Setiap jenis garis memiliki karakter dan suasana yang berbeda. Garis secara orientasi, terdiri dari:

1. Garis lurus horisontal, memberi kesan: Sugesti ketenangan atau hal yang tidak bergerak.
2. Garis lurus vertikal, memberi kesan: Stabilitas, kekuatan atau kemegahan.
Garis lurus miring diagonal, memberi kesan: Tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.
3. Garis melengkung (kurva), memberi kesan: Keanggunan halus.

b. Bentuk (*Shape*)

Bentuk disebut juga *shape*, dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Bentuk ada yang berbentuk 2 dimensi (dwimatra) dan 3

dimensi (trimatra). Setiap bentuk mempunyai arti tersendiri, tergantung budaya, geografi, dan lain-lain. Contoh: Segitiga bisa melambangkan konsep trinitas (ayah, ibu, anak), tapi di Mesir segitiga melambangkan simbol femininitas (kewanitaan).

c. Warna dan Tekstur Cahaya

Setiap warna mempunyai karakter tersendiri. Dengan warna kita dapat mengkomunikasikan desain kita kepada *audience* secara efektif. Warna adalah faktor yang sangat penting dalam komunikasi visual. Warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, suasana bagi yang melihatnya. Di dunia komputer grafis banyak sistem/model warna, antara lain:

- i. RGB (*Red, Green, Blue*)
- ii. CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*)
- iii. HLS (*Hue, Lightness, Saturation*)
- iv. LAB Color (Lightness A [*green-red axis*] B [*blue-yellow axis*])
- v. RGB Hexadecimal

2.5 Elemen-elemen desain grafis

Menurut Andy dalam buku menjadi seorang desainer, 2005, Elemen-elemen dasar desain grafis adalah sebagai berikut:

1. Warna

Warna merupakan elemen yang tak terpisahkan atau yang terpenting dalam sebuah desain grafis. Warna memiliki 3 karakteristik yaitu:

- a. Hue: Fungsinya membuat perbedaan antara warna yang satu dengan warna yang lain
- b. Tone: berhubungan dengan kualitas dari sifat terang, gelap, dan pencahayaan warna
- c. Chroma: berhubungan dengan saturasi (intensitas) warna

Warna juga dapat mewakili sebuah emosi kemarahan, kehangatan, kekuatan, kemurnian dan emosi-emosi lainnya. Berikut ini contoh-contoh warna dan maknanya:

- a. Hitam: memiliki makna kekuasaan, kekuatan, namun juga terkadang memiliki arti misterius
- b. Putih: memiliki arti kepolosan dan kemurnian
- c. Merah: Semangat dan berani
- d. Biru: memiliki arti damai, tenang dan kesetiaan
- e. Hijau: Segar dan baik untuk relaksasi
- f. Ungu: memiliki arti royal, mewah dan kekayaan
- g. Kuning : Optimisme, harapan, senang, berubah-ubah, dan santai

2. Garis

Garis merupakan kombinasi dari titik-titik yang saling berhubungan untuk membentuk sebuah objek. Garis memiliki beberapa variabel dan dapat digunakan untuk membuat perbedaan efek: ukuran, bentuk, posisi, jumlah, interval, kepadatan dan arah. Garis memiliki beberapa bentuk seperti berikut:

- a. Garis vertikal: digunakan untuk mengarahkan mata dan sekelompok informasi ke informasi lainnya
- b. Garis horizontal: digunakan untuk mengarahkan mata agar bergerak mendatar

c. Garis diagonal: merupakan ekspresi yang menggambarkan keadaan tak menentu

d. Garis yang membentuk gelombang: merupakan adanya suatu irama

3. Titik

Titik merupakan bagian terkecil dari garis karena pada dasarnya suatu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik-titik yang sangat dekat

4. Bentuk

Bentuk merupakan suatu wujud yang menempati ruang dan biasanya memiliki dimensi dua atau tiga, yang biasanya disebut 2 dimensi dan 3 dimensi

5. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan, atau gambaran dari suatu permukaan benda atau bagian darinya. Ada beberapa jenis tekstur, diantaranya adalah:

a. Tekstur halus: tekstur dengan kualitas permukaan datar yang berkarakter halus

b. Tekstur semu: tekstur dengan kualitas permukaan datar yang memiliki kesan keras, menonjol dan memiliki kesan dalam

c. Tekstur nyata

Tekstur dengan kualitas permukaan bidang yang menonjol atau memiliki nilai raba kuar diatas permukaan bidang datar.