

Gempal/ <i>volume</i>	5	CorelDRAW merupakan software design berbasis vector, untuk menciptakan gempal <i>volume</i> tidak disediakan 5 <i>tools</i> namun harus dikombinasikan dengan <i>tools</i> yang lain
Ruang	2	Ruang muncul karena adanya susunan bidang dan garis, sehingga dalam CorelDRAW hanya menyediakan 2 <i>tools</i> untuk mengakomodasi unsur ruang
Warna	8	Dalam software vector pewarnaan sifatnya 2 dimensional yang plane dan datar, meskipun terdapat <i>tools</i> untuk pewarnaan yang sifatnya gradasi
Tekstur	5	Tekstur dalam CorelDRAW sangat terbatas secara default, namun bisa dikombinasikan dengan menambahkan image lain atau membuat secara costum



## BAB VI KESIMPULAN

Meskipun ada anggapan penguasaan *skill* nirmana sudah tergantikan dengan *tools* perangkat lunak, namun jika kita teliti lebih mendalam, maka sebenarnya perangkat lunak CorelDRAW tidak lepas dari unsur-unsur teori nirmana. Dari hasil penelitian di atas ditemukan bahwasanya dari 73 tools dalam *toolbox* corelDRAW 71 diantaranya adalah perangkat yang disediakan untuk mengakomodasi penerapan unsur-unsur nirmana dalam merancang karya seni rupa maupun desain.

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi penerapan teori-teori nirmana yakni unsur-unsur Nirmana Dwimatra yang terdapat pada perangkat lunak desain CorelDRAW. Adanya relasi dan kaitan unsur-unsur rupa yang terdapat dalam nirmana yang awalnya dipenguasaan teori maupun teknis praktiknya secara manual/analog yakni pola pengerjaan teknis menggunakan peralatan-peralatan dan bahan yang sifatnya non digital, berupa peralatan-peralatan yang umum digunakan dalam pengerjaan produk senirupa untuk kemudian digantikan dan diterapkan dalam pengerjaan karya berbasis digital yakni direpresntasikan kedalam *tools*, menu, submenu secara perangkat lunak digital CorelDRAW.

Nirmana sebagai *ground theory*, secara fundamental dijadikan landasan paling awal dalam perkembangan sejarah seni rupa, Nirmana diistilahkan sebagai *elements of art, basic principles of design* telah ditulis dan dirumuskan dalam berbagai buku baik dari penulis internasional maupun dalam negeri, salah satu buku Nirmana yang paling sering digunakan sebagai rujukan adalah buku Nirmana, elemen-elemen seni rupa dan desain. Dalam perkembangan era digital ketika piranti berkesenirupaan dan desain digantikan dengan perangkat lunak berbasis digital nyatanya ada pola-pola relasi pada *toolbox*-nya, hanya saja korelasi tersebut mengalami perubahan yakni dalam hal atribut dan penggunaannya menyesuaikan behaviornya digital.

Artinya ada relasi dan korelasi yang bisa diidentifikasi antara nirmana sebagai *ground theory* dan CorelDraw sebagai piranti perangkat lunak. Korelasi tersebut berupa konversi dan interpretasi piranti-piranti perangkat analog kedalam piranti-piranti digital yang secara sifat dan fungsional sama atau mendekati sama dengan sifat dan karakter yang mengalami penyesuaian-penyesuaian.

## KEPUSTAKAAN

- Ambrose, Gavin, Paul Harris. 2008. *The Producon Manual (A Grafik Design Handbook)*. Singapura: AVA Book Production Pte
- Bambang Hariyanto, *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. 2004. Bandung: Informatika
- Chandra. (2005). *Coreldraw dan Photoshop untuk Grafis Percetakan*, Palembang: Maxikom.
- Corel “*A short history of CorelDRAW, Celebrating 20 years of innovation in design*” official websites Corel Corporation,
- Corel, *CorelDraw Graphics Suite 12 User Guide*, 2007, [www.ebookee.com](http://www.ebookee.com).
- Ebdi, Sadjiman S. 2009. *Nirmana; Elemen-elemen seni dan desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta; Jalasutra.
- Pender, T. A. 2002. *UML Weekend Crash Course*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Rustandi Iim, 2007. *Membuat Desain Kreatif Dengan CorelDraw X3*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sidik, Fadjar dan Aming Prayitno. *Desain Elementer*, Yogyakarta : STSRI. ASRI, 1979.
- Wong, Wucius. (1986) *Beberapa Azas Menggambar Dwi Matra*. Bandung : Penerbit ITB

#### Tautan Online

[http://en.wikipedia.org/wiki/software\\_design](http://en.wikipedia.org/wiki/software_design)

<https://docplayer.info>

<https://medium.com>

<https://www.zonareferensi.com>

## LAMPIRAN

1. Draft lampiran Jurnal
2. Bukti status submission
3. Sertifikat haki
4. Surat pernyataan tanggung jawab belanja 100%
5. Rekapitulasi penggunaan anggaran 70%
6. Rekapitulasi penggunaan anggaran 30%

