



<b>Judul</b>	<b>: Bisnis Desain</b>
<b>Penulis</b>	<b>: Surianto Rusman</b>
<b>Penerbit</b>	<b>: PT Lintas Kreasi Imaji</b>
<b>Tahun Terbit</b>	<b>: 2017</b>
<b>ISBN</b>	<b>: 978-602-70-0293-7</b>
<b>Jumlah Halaman</b>	<b>: 191 Halaman</b>

Buku ini secara keseluruhan tentunya akan membahas terkait dengan desain grafis tentu saja hal ini terlihat jelas dari judul buku yang terpampang ketika pertama kali melihat buku ini. Target pembaca dari buku ini ada beberapa kalangan khususnya untuk seseorang yang ingin memulai bisnis desain. Namun tentu saja dengan bahasa yang ringan, buku ini mengharapkan banyak orang dapat membaca buku ini, mulai dari yang memang memiliki niat atau yang hanya sekedar penasaran. Buku ini lebih cocok dibaca oleh mahasiswa DKV (Desain Komunikasi Visual) yang mungkin saja kelak akan terjun bekerja di dunia desain.

Seseorang yang bekerja dalam desain grafis disebut dengan desainer grafis atau *graphic designer*. Sosok desainer grafis yang dimaksud dalam buku ini adalah seseorang yang

melakukan riset, memvisualkan ide, sampai mengawasi produksi. Ada beberapa kalimat yang sering didapat seperti, “Kok coman desain kayak gini mahal banget.” Teruntuk beberapa orang yang masih beranggapan seperti itu, buku ini sepertinya menjadi lilin penerang di tengah kegelapan yang bisa menjelaskan kenapa itu terjadi. Penjelasan lebih lanjut ada pada bagian *business plan* di halaman 182-191. Tapi dari buku ini menjelaskan hal yang paling lama menghabiskan waktu dalam mendesain yaitu pada bagian *brainstorming*.

Tentunya pendapat atau opini yang terbentuk bisa jadi karena kemudahan teknologi, beberapa orang beranggapan bahwa membuat sebuah desain grafis sangatlah mudah karena sudah ada *software*. Beberapa software memang menyediakan berbagai desain logo perusahaan secara instan dengan hanya merubah warna atau nama perusahaan. Buku ini menjelaskan karena ide yang muncul memerlukan riset yang mendalam dan pastinya menghabiskan banyak waktu.

Dari sekian banyak hal-hal yang dibahas dalam buku ini bagian yang paling selaras dengan anak muda tentunya pada bagian komitmen dalam bekerja. Segala hal yang terkait dengan suka dan duka menjadi *freelancer* maupun pekerja tetap. Tentunya ada beberapa anak muda yang memiliki harapan untuk bekerja dari rumah (*work from home*) dan menghasilkan pundi-pundi uang. Menjadi desain grafis dan memutuskan untuk *freelance* tentu menjadi tantangan tersendiri. Hal ini yang pasti karena tidak ada jaminan buat seorang desain grafis memiliki pesanan desain yang menentu (jika baru memulai), walaupun dengan bekerja sebagai *freelancer* tidak memiliki tuntutan bekerja seperti karyawan tetap. Tentunya desainer grafis yang telah memutuskan untuk menjadi *freelancer* melewati banyak pertimbangan dan harus memiliki kemampuan negosiasi yang baik dengan klien.

Apa sih yang menjadi kelebihan dari buku ini ? Tentu saja buku ini memiliki ukuran yang minimalis dengan sampul berwarna oranye. Sampul bukunya sangat menarik dengan desain yang simple serta judul berwarna hijau toska. Buku ini disajikan dengan bahasa yang ringan sehingga dapat dimengerti oleh berbagai kalangan. Contoh kasus yang dijadikan adalah kasus nyata dengan penjelasan yang sangat rinci khususnya pada perhitungan biaya dan laba. Buku yang bermuatan dengan materi desain grafis tentu saja sangat kaya desain di tiap lembaran buku ini. Tata letak penomoran halaman bukan seperti buku kebanyakan yang ditulis di bawah melainkan ditulis di samping. Selain itu buku ini sangat kaya akan warna dan ilustrasi yang membuat pembaca tidak mudah bosan. Selain desain buku yang unik, kelebihan utamanya jatuh ke muatan materi yang ringkas. Buku ini juga menjelaskan sejarah desain grafis dari masa ke masa serta menambahkan quotes di beberapa halaman. Terdapat pandangan dari beberapa orang yang berkecimpung di dunia desain grafis pada akhir bab.

Penasaran dengan buku ini, bisa langsung pinjam di **Perpustakaan Universitas Pembangunan Jaya !!**

Nama : Fidelia Simamora  
NIM : 2022041045  
Prodi : Ilmu Komunikasi