

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	2
1.3. Tujuan proyek Desain	2
1.4. Metodologi	2
1.5. Peralatan yang dibutuhkan	3
BAB II LANDASAAAN TEORI	4
2.1. Teori Pendukung	4
2.2. Teori	5
2.3. Software Pendukung	5
2.4. Harware Pendukung	6
BAB III PERANCANGAN	8
3.1 Kartu Bisnis	8
3.1.1 Sketsa Kartu Bisnis	8
3.1.2 Rough Kartu Bisnis	9
3.1.3 Rancangan Produksi Kartu Bisnis	10
3.2 Kartu Free Parking	10
3.2.1 Sketsa Kartu Free Parking	10

3.2.2 Rough Kartu Free Parking	11
3.2.3 Rancangan ProduksiKartu Free Parking	12
3.3 Kalender Saku	12
3.3.1 Sketsa Kalender Saku	12
3.3.2 Rough Rancangan Kalender Saku	13
3.3.3 Rancangan Produksi Kalender Saku	14
3.4 Kalender Meja	14
3.4.1 Sketsa Kalender Meja	14
3.4.2 Rough Kalender Meja	15
3.4.3 Rancangan produksi Kalender Meja	16
3.5 Stiker	17
3.5.1 Sketsa Stiker	17
3.5.2 Rough Stiker	17
3.5.3 Rancangan Produksi Stiker	19
3.6 Gantungan Kunci	19
3.6.1 Sketsa Gantungan Kunci	19
3.6.2 Rough Gantungan Kunci	20
3.6.3 Rancangan Produksi Gantungan Kunci	21
3.7 Cendramata pensil	22
3.7.1 Sketsa Cendramata pensil	22
3.7.2 Rough Cendramata pensil	22
3.7.3 Rancangan Produksi Cendramata pensil	22
3.8 Brosur Harga	23
3.8.1 Sketsa Brosur Harga	23
3.8.2 Rough Brosur Harga	24
3.8.3 Rancangan Produksi Brosur Harga	25
3.9 Tas Tempat Barang	25
3.9.1 Sketsa Tas Tempat Barang	25
3.9.2 Rough Tas Tempat Barang	26
3.9.3 Rancangan Produksi Tas Tempat Barang	27

3.10 Mouse Pad	27
3.10.1 Sketsa Mouse Pad	27
3.10.2 Rough Mouse Pad	28
3.10.3 Rancangan Produksi Mouse Pad	29
BAB IV . Implementasi	28
4.1 Implementasi Kartu Bisnis	30
4.2 Implementasi Kartu Free Parking	34
4.3 Implementasi Kalender Saku	38
4.4 Implementasi Kalender Meja	40
4.5 Implementasi Stiker	47
4.6 Implementasi Gantungan Kunci	52
4.7 Implementasi Assesoris Pensil	53
4.8 Implementasi Brosur Harga	54
4.9 Implementasi Tas Tempat Barang	57
5.0 Implementasi Mouse Pad	58
BAB IV PENUTUP	63
5.2 Kesimpulan	63
5.3 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
RIWAYAT HIDUP	-

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Sketsa Bagian Depan Kartu Bisnis	8
Gambar 3.2. Sketsa Bagian Belakang Kartu Bisnis	9
Gambar 3.3. Rough Bagian Depan Kartu Bisnis	9
Gambar 3.4. Rough Bagian Belakang Kartu Bisnis	10
Gambar 3.5. Sketsa Free Parking	11
Gambar 3.6. Rough Free Parking	12
Gambar 3.7. Sketsa Kalender Saku	13
Gambar 3.8. Rough Kalender Saku	13
Gambar 3.9. Sketsa Kalender Meja	15
Gambar 3.10. Rough Kalender Meja	15
Gambar 3.11. Rough Hard Cover Kalender Meja	16
Gambar 3.12. Sketsa Stiker	17
Gambar 3.13. Rough Stiker	18
Gambar 3.14. Sketsa Gantungan Kunci	19
Gambar 3.15. Rough Gantungan Kunci (Depan)	20
Gambar 3.16. Rough Gantungan Kunci (Belakang)	20
Gambar 3.17. Sketsa Pensil	22
Gambar 3.18. Rough Pensil	22
Gambar 3.19. Sketsa Brosur Harga Bagian Depan	23
Gambar 3.20. Sketsa Brosur Harga Bagian Belakang	23
Gambar 3.21. Rough Brosur Harga Bagian Depan	24
Gambar 3.22. Rough Brosur Harga Bagian Belakang	24
Gambar 3.23. Sketsa Tas	25
Gambar 3.24. Rough Tas	26
Gambar 3.25. Sketsa Mouse Pad	28
Gambar 3.26. Rough Mouse Pad	29

Gambar 4.27. Toolbox Corel	30
Gambar 4.28. Doxker Window Coreldraw	31
Gambar 4.29. Curve Untuk Jalur Path	32
Gambar 4.30. Fit To Path	32
Gambar 4.31. Menggambar Dengan Beizer Tool	33
Gambar 4.32. Arteristik Media	33
Gambar 4.33. Implementasi Kartu Bisnis	34
Gambar 4.34. Rectangle	35
Gambar 4.35. Hasil Potongan Trim	36
Gambar 4.36. Kartu Free Park	36
Gambar 4.37. Software Barcode	37
Gambar 4.38. Kartu Free Parking Dengan Barcode	38
Gambar 4.39. Sudut Tumpul	39
Gambar 4.40. Kalender Saku	39
Gambar 4.41. Covert To Curve	41
Gambar 4.42. Clouds	41
Gambar 4.43. Feather	42
Gambar 4.44. Saturation Warna	42
Gambar 4.45. January	43
Gambar 4.46. February	43
Gambar 4.47. Maret	43
Gambar 4.48. April	44
Gambar 4.49. Mei	44
Gambar 4.50. Juni	44
Gambar 4.51. Juli	45
Gambar 4.52. Agustus	45
Gambar 4.53. September	45
Gambar 4.54. Oktober	46
Gambar 4.55. November	46
Gambar 4.56. Desember	46

Gambar 4.57. Hasil Weld	47
Gambar 4.58. Hasil Magic Wand	47
Gambar 4.59. Prespektive 3D	49
Gambar 4.60. Render	50
Gambar 4.61. Seleksi Prespektive	50
Gambar 4.62. Efek Bevel & Emboss	51
Gambar 4.63. Hasil Implementasi Stiker	51
Gambar 4.64. Gantungan Kunci Muka	52
Gambar 4.65. Gantungan Kunci Belakang	53
Gambar 4.66. Pensil	54
Gambar 4.67. Sparasi Warna	55
Gambar 4.68. Quick Mask	56
Gambar 4.69. Brosur Harga Bagian Depan	56
Gambar 4.70. Brosur Harga Bagian Belakang	57
Gambar 4.71. Ukuran dan Hasil Jadi Tas	58
Gambar 4.72. Anchor Point	59
Gambar 4.73. Guide Line	59
Gambar 4.74. Seleksi Magic Wand	60
Gambar 4.75. Efek Sandstone	61
Gambar 4.76. Perspektif	61
Gambar 4.77. Mouse Pad	62