

BAB III

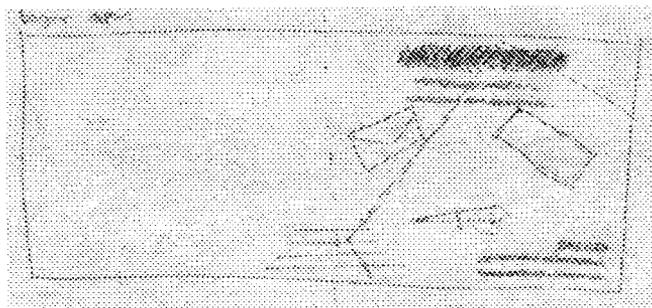
PERANCANGAN DESIGN

Dalam perancangan Design Publikasi UD. Imanuel, penulis membuat 10 macam rancangan yang pembuatannya meliputi : Kartu Bisnis, Kartu Bebas Parkir, Kalender Meja, Kalender Saku, Brosur Harga, Assesoris Pensil, Gantungan Kunci, Tas Tempat Barang, Stiker dan Mouse Pad yang mana kesemuannya akan diuraikan satu – persatu.

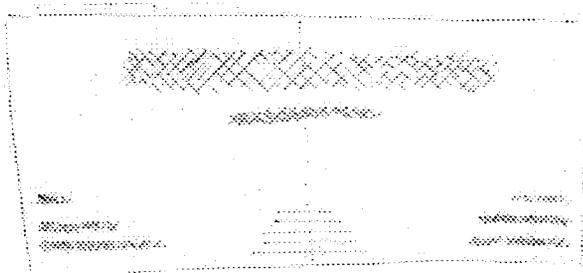
3.1 Sketsa Kartu bisnis

3.1.1 Sketsa Kartu bisnis

Di setiap perusahaan diharuskan memiliki identitas yang lengkap dimana salah satunya adalah Kartu Bisnis. Dalam pembuatan Kartu Bisnis, penulis menggunakan sistem lipat yang mana sistem tersebut masih jarang digunakan di Indonesia. Di sisi depan penulis melampirkan clipart dan identitas perusahaan. Di sisi belakang penulis mencantumkan nama sales serta clipart berwarna biru.



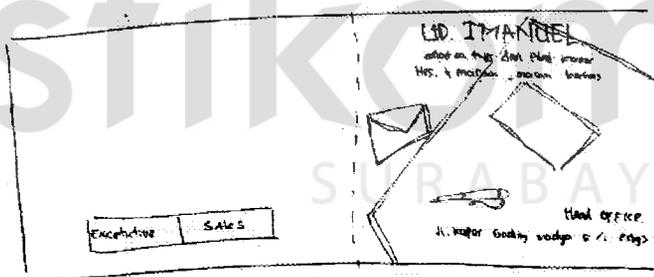
Gambar 3.1. Sketsa Rancangan Kartu Bisnis Bagian Depan



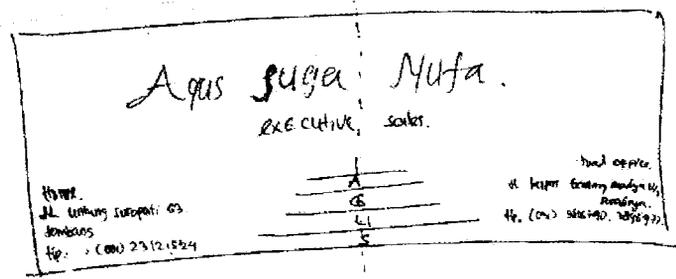
Gambar 3.2. Sketsa Rancangan Kartu Bisnis Bagian Belakang

3.1.2 Rough Kartu Bisnis

Dibagian depan dan belakang penulis menggunakan warna frees sebagai background, sedangkan text pada nama Perusahaan menggunakan jenis font Futura MD BT 16 point, untuk identitas Perusahaan menggunakan jenis font Bernhard Fashion BT 8 point, nama sales menggunakan jenis font English111 vivace BT. Penulis menggunakan beberapa clipart yang bertema produk UD. Imanuel.



Gambar 3.3. Rough Rancangan Kartu Bisnis Bagian Depan



Gambar 3.4. Rough Rancangan Kartu Bisnis Bagian Belakang

3.1.3 Rancangan Produksi

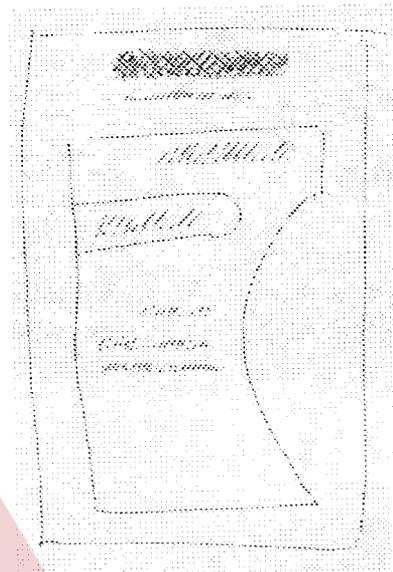
Penulis mendesign kartu bisnis tersebut dengan gaya lipat yang mana jika di lihat akan terlihat berwibawah, dengan adanya hal tersebut membuat pandangan customer menjadi yakin akan Produk UD. Imanuel. Design kartu bisnis tersebut berbeda dengan kartu bisnis yang biasa dipakai oleh sales – sales lainnya, ide tersebut keluar saat Penulis mengkaji beberapa buku luar yang berbau design. Dalam rancangan produksi penulis menggunakan kertas Glory untuk mencetak kartu bisnis tersebut dan proses cetaknya menggunakan empat warna.

3.2 Kartu Free Parking

3.2.1 Sketsa Kartu Free Parking

Di UD. Imanuel penulis membuat rancangan sketsa kartu bebas parkit, dimana di UD. Imanuel tersebut memiliki banyak karyawan. Sketsa kartu bebas parkit tersebut memakai ukuran 9 * 5.5 cm dan didalamnya terdapat text nama karyawan, identitas perusahaan dan nama perusahaan. Jenis font Avantgarde Bk Bt digunakan untuk nama perusahaan dan identitas perusahaan, untuk nama sales menggunakan jenis font Times New Roman. Penulis mendesign kartu bebas parkir sangat simple,

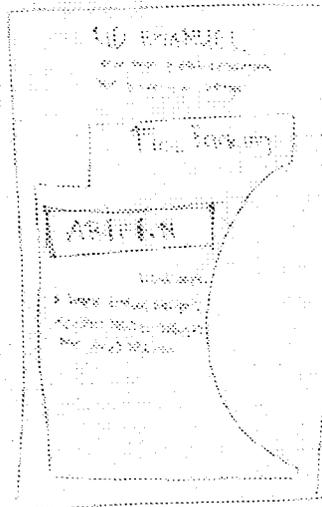
karena penulis mengutamakan kejelasan text supaya mudah dibaca oleh petugas keamanan.



Gambar 3.5. Sketsa Rancangan Kartu Free Parking

3.2.2 Rough Kartu Free Parking

Setelah sketsa selesai Penulis melakukan renofasi pada kartu bebas parkir tersebut, dengan menambahkan beberapa text dan barcode. Dengan adanya system barcode yang dibuat di software Coreldraw 10 ini, bertujuan untuk mempermudah pemeriksaan karyawan saat masuk dan keluar kerja. Untuk background, Penulis menggunakan warna blok dengan perpaduan warna coklat kehijauan dan biru muda. Dalam proses kerja di Coreldraw 10, Penulis menggunakan fasilitas Shaping yang kegunaannya untuk memotong objek vector. Penulis membuat rough ini dengan tujuan untuk mempermudah dalam mengimplementasikan kedalam computer.



Gambar 3.6. Rough Rancangan Kartu Free Parking

3.2.3 Rancangan Produksi Kartu Free Parking

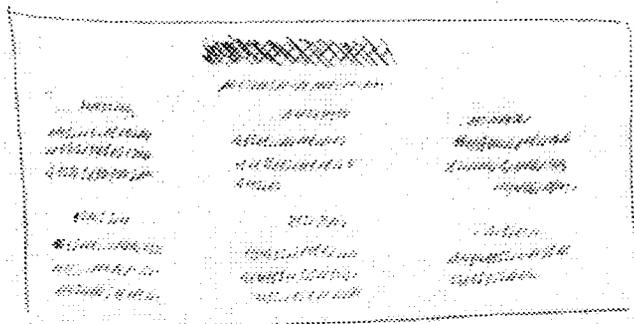
Penulis menggunakan jenis kertas Duplex sebagai bahan untuk mencetak, untuk harga kertas Duplex untuk gramatur 250 gr per Rimnya Rp. 550.000. dan isi per Rimnya 500 lembar. Setelah hasil jadi Penulis juga menambahkan alat NamePlate agar terlihat rapi. Ide dasar dari kartu free parking muncul dikarenakan adanya karyawan yang cukup banyak dan juga keterbatasan tempat parkir, jadi penulis mendesign kartu tersebut selain untuk kepentingan UD. Imanuel juga sebagai sarana Publikasi.

3.3 Kalender Saku

3.3.1 Sketsa Rancangan Kalender Saku

kejelasan nama Perusahaan sangatlah penting, untuk itu penulis mendesign dengan jelas supaya pembaca dapat dimengerti oleh pembaca. Penulis mendesign kalender saku sama seperti jenis kalender saku lainnya dengan ukuran 9 * 5,5 cm,

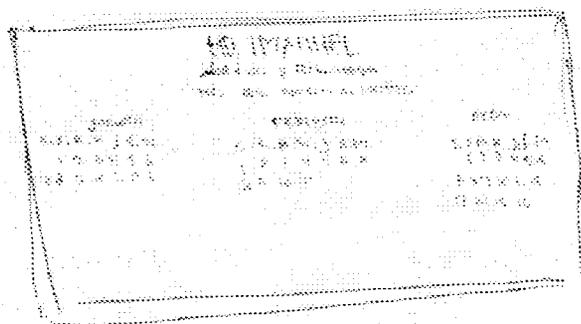
disamping kecil dan padat informasi penulis tidak mencantumkan image atau clipart, yang mana hal tersebut dapat memperjelek design pada kalender saku.



Gambar 3.7. sketsa rancangan kalender saku

3.3.2 Rough Rancangan Kalender Saku

Di dalam rough penulis memperjelas hasil sketsa kedalam bentuk yang lebih jelas. Untuk pemilihan warna penulis menggunakan warna Young antara lain : warna Hijau muda, Kuning muda, Biru laut, Merah cerah, Ungu dan warna Putih. Hal tersebut mempunyai arti tersendiri, “ Dalam segala usaha haruslah dilakukan dengan semangat yang baru dan segala persoalan demi persoalan itu akan terselesaikan”. Proses pembuatan kartu nama akan di kerjakan di software Coreldraw, yang mana menggunakan system vector.



Gambar 3.8. Rough Rancangan Kalender Saku

3.3.3 Rancangan Produksi Kalender Saku

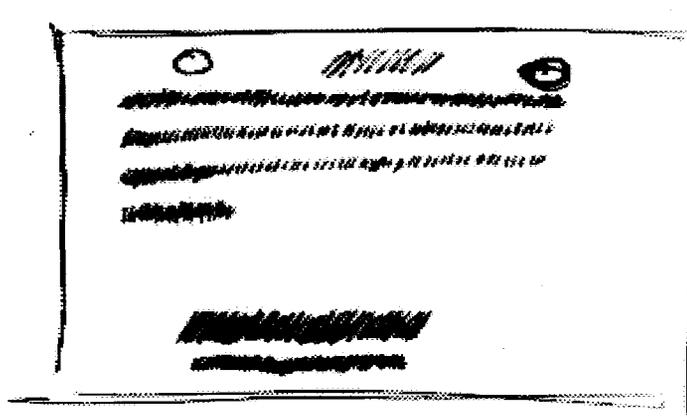
Ide tersebut muncul saat penulis memikirkan bagaimana jika seseorang berada di perjalanan atau di tengah perdesaan yang tidak terdapat sarana informasi yang memadai, antara lain (Tanggalan Koran, Majalah, Televisi dan sebagainya). Maka dari itu penulis memproduksi kalender saku yang diberikan secara Cuma – Cuma kepada masyarakat umum. Penulis menggunakan trik dagang, dimana di setiap hasil produk UD. Imanuel itu akan diselipkan 3 buah kalender saku. Dari produk tersebut akan dibeli oleh masyarakat umum, dengan adanya hal tersebut penyampaian informasi tentang UD. Imanuel akan tersalurkan pada masyarakat yang masih belum mengenal hasil produk UD. Imanuel. Bahan yang untuk di produksi, penulis menggunakan jenis kertas Kingstreet sebagai bahan cetak, disamping itu layout cetak kalender saku akan digabungkan dengan brosur harga dengan tujuan untuk menekan biaya pengeluaran dalam proses produksi publikasi UD. Imanuel.

3.4 Kalender Meja

3.4.1 Sketsa Rancangan Kalender Meja

Penulis merenovasi design dari semua jenis kalender – kalender yang berasal dari perusahaan lain, sehingga penulis dapat menyimpulkan dalam satu gaya yaitu dengan mendesign gaya natural. Di dalam design tersebut tercantum nama perusahaan, identitas perusahaan dan juga terdapat 12 bulan di tahun 2004. Penulis menggunakan jenis font English 11, Times new roman serta ditambahkan objek kotak supaya terlihat bagus. Untuk kalender meja penulis menggunakan ukuran 16,5 * 10,5

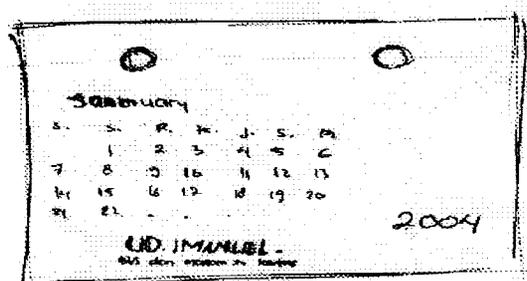
cm, supaya dalam kegunaannya sangat efisien dan tidak memakan tempat yang terlalu banyak.



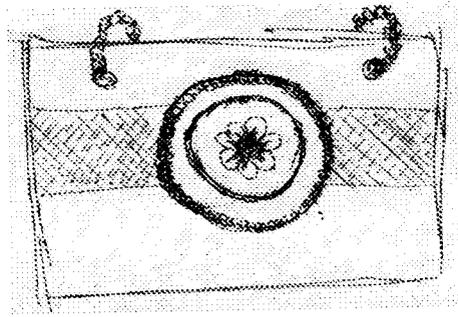
Gambar 3.9. sketsa rancangan kalender meja

3.4.2 Rough Rancangan Kalender Meja

Di setiap bulannya Penulis menambahkan clipart yang bertema ke berhasilan dalam usahanya, Penulis juga menggunakan permainan warna hitam dan merah untuk informasi yang disampaikan. Design kalender meja ini bergaya Natural dan bahan – bahannya terbuat dari bahan daur ulang. Di bagian isi Penulis tidak terlalu memperbanyak assesoris design supaya tidak terlihat monoton. Memperjelas text dan identitas perusahaan sangat ditonjolkan dalam penyampaian informasi. Proses pembuatan tanggal tersebut penulis hanya menggunakan software coreldraw 10.



Gambar 3.10. Rough Rancangan Kalender Meja



Gambar 3.11. Rough Hard Cover Kalender Meja

3.4.3 Rancangan Produksi Kalender Meja

Selain dengan mendesign dengan gaya Natural dan menggunakan bahan daur ulang, penulis mendapat dua keuntungan yaitu : design terlihat kreatif dan simple, bahan baku relative murah untuk di beli serta penulis dapat mengurangi biaya pengeluaran. Penulis menggunakan bahan baku sebagai berikut :

1. Kertas Samson Crow
2. Tali serabut yang sudah dianyam
3. Gebok Pisang atau kulit batang pisang yang sudah dikering kan
4. Biji buah pohon pinus
5. Lem kayu
6. Kertas daur ulang yang diberi serpihan rumput
7. Dan serabut kelapa yang sudah dianyam

Cara pembuatan kalender saku dapat dikerjakan secara manual dengan tangan dan biasanya di kerjakan oleh Ibu – ibu rumah tangga atau dengan sebutan Home Industri.

3.5 Rancangan Stiker

3.5.1 Sketsa Rancangan Stiker

Sketsa stiker ini penulis mendesign dengan tema Millenium 2003, yang mana jika dilihat dari segi bentuk design memang berbeda dengan stiker – stiker yang diedarkan secara Cuma – Cuma pada masyarakat umum. Di dalam design stiker Penulis mencantumkan identitas perusahaan, nama perusahaan, beberapa objek pendukung dan motto perusahaan. Motto perusahaan sangatlah penting, karena menyangkut kewibawaan dan kepribadian perusahaan tersebut.

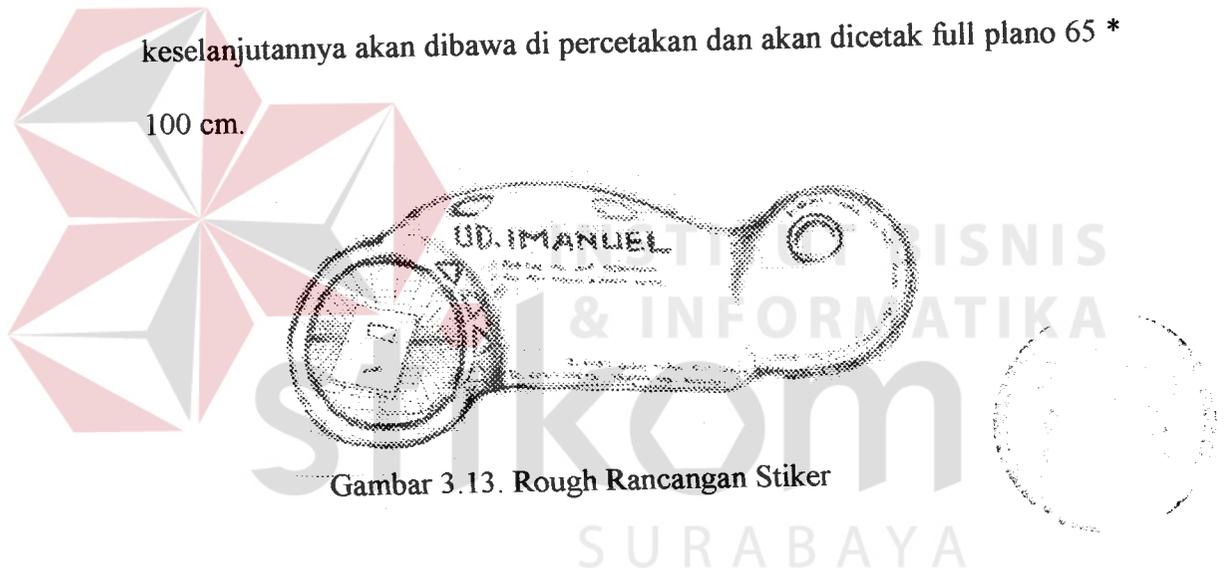


Gambar 3.12. Sketsa Rancangan Stiker

3.5.2 Rough Rancangan Stiker

Dalam proses rough Penulis memperjelas dan menambahkan sedikit design supaya terlihat Futuristik dengan tujuan, “ Agar kesan pertama saat melihat design tersebut, dapat mengambil hati customer untuk menimbulkan rasa ingin tahu lebih dalam dari UD. Imanuel tersebut”. Gaya memang boleh dan tetapi tidak boleh mengurangi atau menghilangkan Salling Point dari informasi di stiker tersebut. Untuk ukuran stiker tersebut 13,5 * 8 cm tidak terlalu besar dan terlalu kecil. Penulis membuatnya dengan beberapa software grafis antara lain :

1. Freehand 10 digunakan dalam pembuatan sketsa objek dengan menggunakan path, punh dan union untuk memotong serta menggabungkan objek.
2. Adobe Photoshop 7 digunakan dalam pembuatan efek – efek yang baru dan didukung dengan efek Eye Candy 4000.
3. 3D Max 4.2 untuk membuat objek prespektive yang tidak dapat dilakukan di software grafis lainnya.
4. Coreldraw 10 ini digunakan dalam proses layout yang mana untuk keselanjutannya akan dibawa di percetakan dan akan dicetak full plano 65 * 100 cm.



Gambar 3.13. Rough Rancangan Stiker

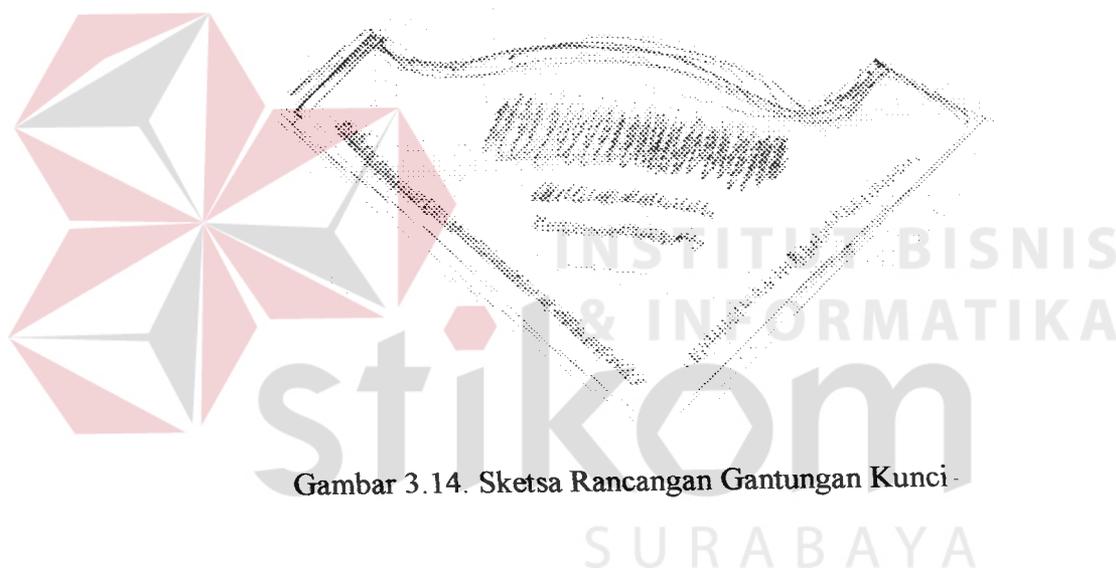
3.5.3 Rancangan Produksi Stiker

Penulis mendesign stiker tersebut dengan gaya futuristic yang mana ide tersebut terlintas di pikiran Penulis saat berkunjung di toko buku Gramedia. Ide dari design tersebut merupakan gabungan antara design – design Software yang ada di computer dan design stiker yang digunakan oleh anak – anak Skater (Skateboard). Untuk rancangan bahan Penulis menggunakan kertas glossy stiker, harga kertas stiker tersebut agak mahal tetapi kualitas kertasnya sangat baik.

3.6 Gantungan Kunci

3.6.1 Sketsa Rancangan Gantungan Kunci

pada mulanya gantungan kunci ini tidak terpikirkan oleh Penulis, yang dikarenakan caranya yang sulit dan memakan biaya yang banyak. Penulis mendesign dan mengutamakan informasi yang akan disampaikan tentang Identitas Perusahaan kepada masyarakat umum. Dalam sketsa ini Penulis menggunakan text avant-garde dan book antiqua.

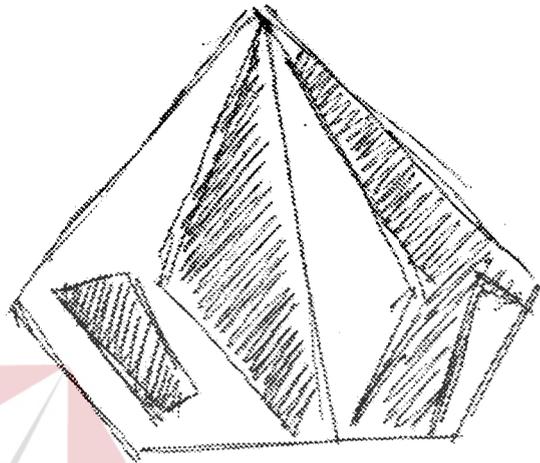


Gambar 3.14. Sketsa Rancangan Gantungan Kunci

3.6.2 Rough Rancangan Gantungan Kunci

Di dalam rough Penulis memperjelas informasi tentang identitas perusahaan dibagian belakang dan juga mengganti bentuk design yang lebih simpel dibandingkan sebelumnya. Untuk ukuran gantungan kunci tersebut 4,3 * 3 cm dan juga Penulis menggunakan jenis kayu Peranti, yang merupakan jenis kayu yang ringan dan kuat. Penulis tidak memberi image atau clipart yang dikarenakan tempat objeknya sangat kecil, serta penulis mengukir bentuk Diamant di bagian depan. Untuk text Penulis

mencetaknya dengan kertas trasparasi dan untuk ukir – ukiranya Penulis menggunakan alat Bantu seperti karter besar dan karter kecil untuk menggukirnya, pensil untuk mensketsa serta kertas gosok ukuran 150.



Gambar 3.15. Rough Rancangan Gantungan Kunci Bagian Depan



Gambar 3.16. Rough Rancangan Gantungan Kunci Bagian Belakang

3.6.3 Rancangan Produksi Gantungan Kunci

Design dari perancangan produksi gantungan kunci sebagai asesoris yang dibagikan secara gratis ini sudah umum dimata masyarakat, tetapi Penulis mendesign dengan ukiran timbul dan tenggelam pada bagian depan gantungan kunci tersebut. Gantungan kunci terbuat dari bahan kayu Peranti yang cukup berkualitas dan murah harganya. Selain itu Penulis juga menggunakan kertas trasparasi untuk informasi perusahaan, lem semprot, kertas gosok 150 dan cat pylox digunakan untuk menghaluskan sekaligus mengkilapkan gantungan kunci tersebut.

3.7 Cendramata Pensil

3.7.1 Sketsa Rancangan Cendramata Pensil

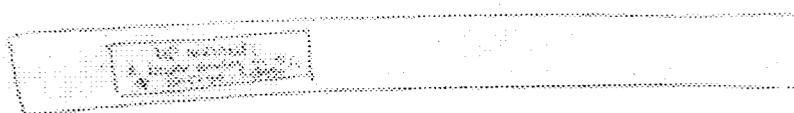
sketsa cendramata pensil ini sangat simpel dan Penulis mengutamakan kejelasan informasi perusahaan. Di dalam sketsa hanya terdapat text dengan jenis font Avantgarde dan bankgothic.



Gambar 3.17. Sketsa Rancangan Pensil

3.7.2 Rough Rancangan Cendramata Pensil

Sketsa tersebut akan diperjelas serta Penulis menambahkan tali serabut supaya terlihat natural. Penulis menggunakan software coreldraw untuk membuat identitas UD. Imanuel.



Gambar 3.18. Rough Rancangan Pensil

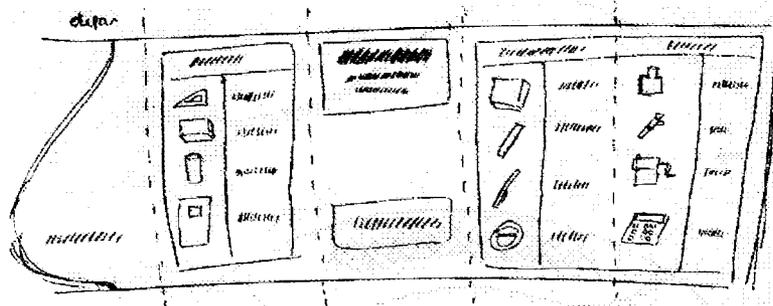
3.7.3 Rancangan Produksi Cendaramata Pensil

Assesoris pensil ini diberikan secara Cuma – Cuma pada customer. Penulis menggunakan jenis pensil RRT (buatan China) yang mana harga pensil tersebut relatif murah sebagai assesoris yang akan diberikan pada customer. Pensil RRT tersebut tidak mempunyai design gambar yang menempel di bagian tubuh pensil jadi pensil tersebut terlihat tekstur kayunya, sehingga menambah nilai seni dalam mendesign pensil tersebut. Penulis juga menggunakan tali serabut untuk mempercantik tampilan pensil.

3.8 Brosur Harga

3.8.1 Sketsa Rancangan Brosur Harga

Sketsa brosur harga ini penulis menggunakan perpaduan warna – warna Muda dan kesemuannya menggunakan sistem warna blok. Penulis juga melampirkan beberapa objek pendukung serta keterangan harga sebagai informasi visual yang dapat di mengerti oleh masyarakat.



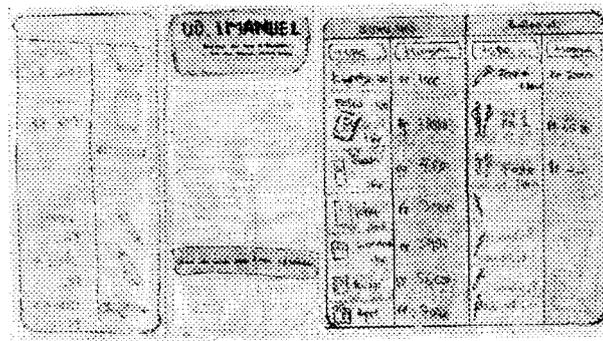
Gambar 3.19. Sketsa Rancangan Brosur Harga Bagian Depan



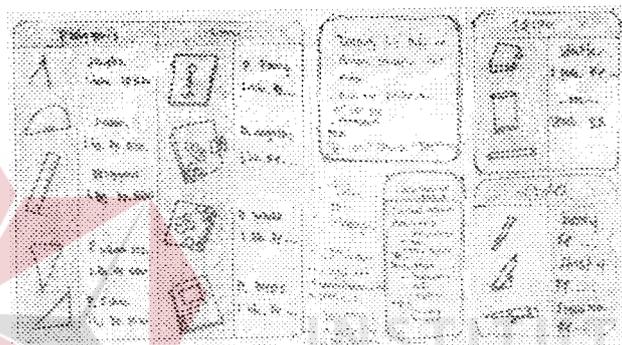
Gambar 3.20. Sketsa Rancangan Brosur Harga Bagian Belakang

3.8.2 Rough Rancangan Brosur Harga

Rancangan tersebut akan diolah dengan software Adobe Photoshop, Penulis akan menggunakan beberapa efek untuk melengkapi hasil design, beberapa efek yang digunakan antara lain adalah : Drop Shadow, Outer Glow, sharpenn dan sebagainya. Penulis menggunakan text yang tebal dan kejelasan image untuk mempermudah jika di baca dan dimengerti. Informasi – informasi yang akan disampaikan sangatlah penting oleh karena itu Penulis mendesign dengan spasi yang besar objek satu dengan yang lainnya.



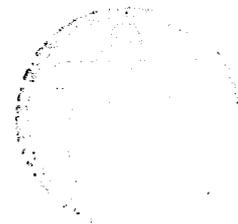
Gambar 3.21. Rough Brosur Harga Bagian Depan



Gambar 3.22. Rough Brosur Harga Bagian Belakang

3.8.3 Rancangan Produksi Brosur Harga

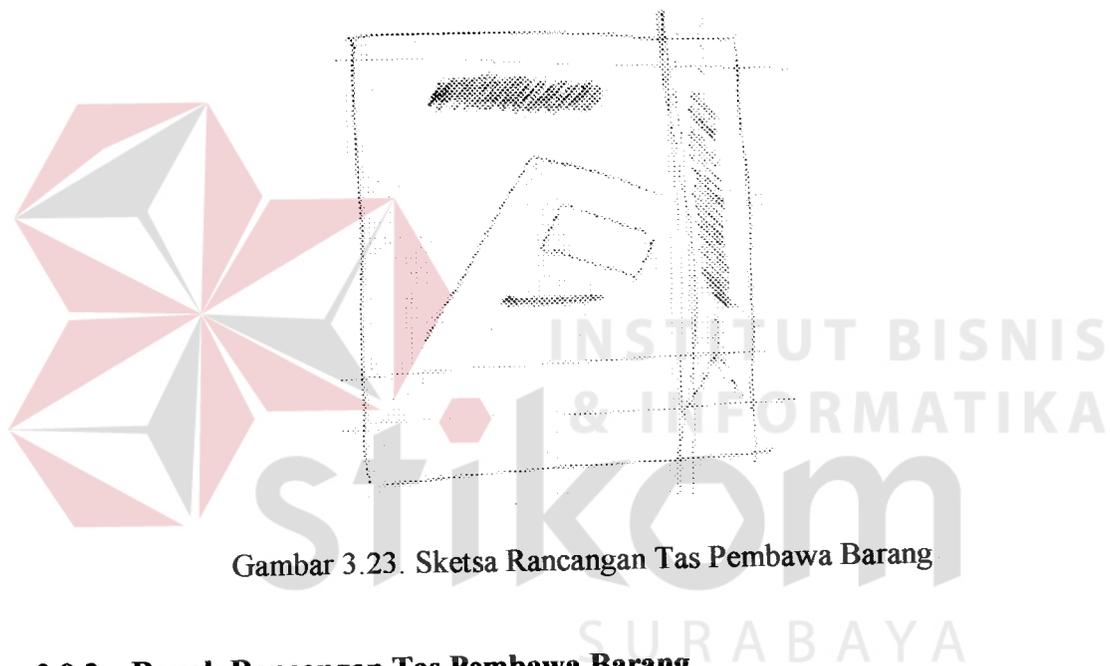
Dari sekian banyak contoh – contoh brosur harga dengan design yang berbeda pula, Penulis mendesign blok – blok warna dengan memadukan warna – warna muda. Penulis menggunakan jenis kertas Kingstreet untuk mencetak brosur harga tersebut, pengeluaran biaya untuk cetak dan bahan memang agak mahal. Dengan adanya pengeluaran biaya yang cukup besar Penulis berharap, informasi tersebut dapat dimengerti oleh masyarakat umum.



3.9 Tas Tempat Barang

3.9.1 Sketsa rancangan Tas Tempat Barang

Sketsa tersebut Penulis menggunakan beberapa clip art dan text yang semua itu mempunyai arti bahwa di UD. Imanuel terdapat alat – alat tulis dan alat perkantoran yang lengkap. Penulis menggunakan teknik hitam – putih untuk hasil akhirnya agar terlihat klasik.

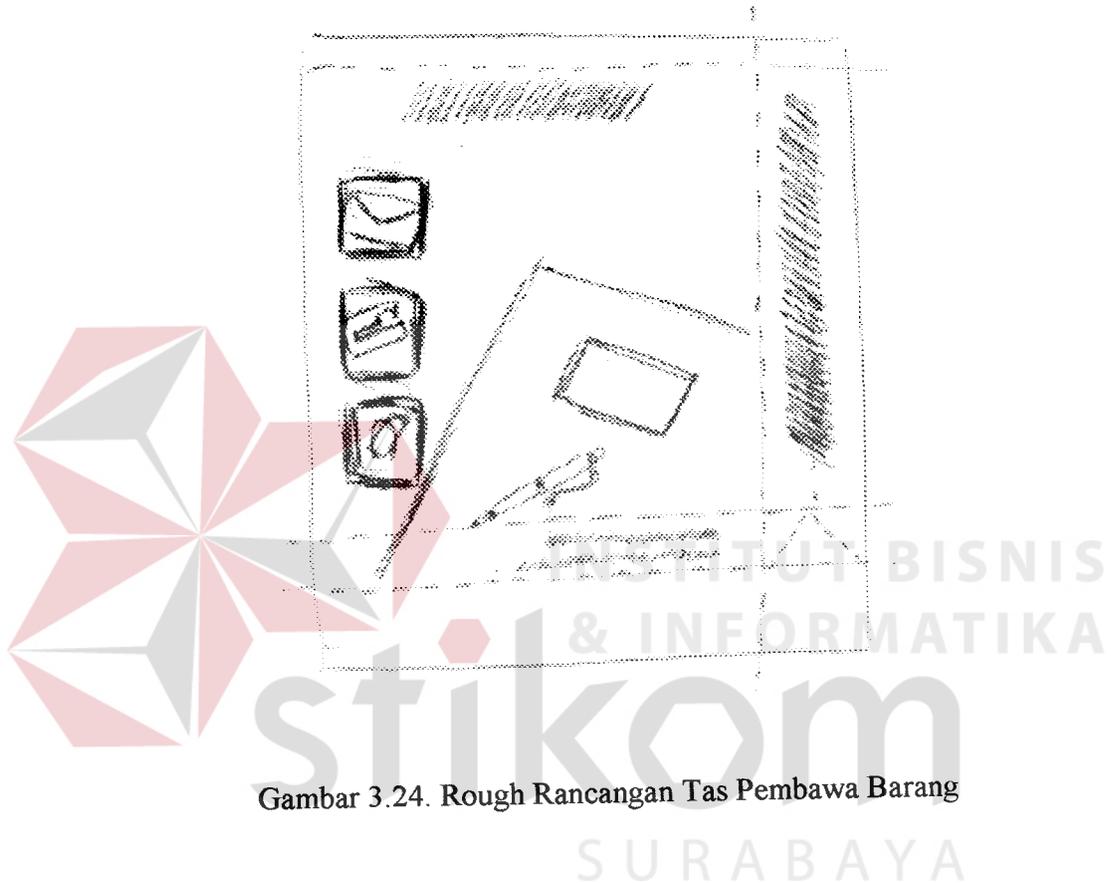


Gambar 3.23. Sketsa Rancangan Tas Pembawa Barang

3.9.2 Rough Rancangan Tas Pembawa Barang

Penulis menambahkan kotak sebagai pelengkap design dan juga rancangan tas tersebut akan di olah dengan software Coreldraw 10. Penulis hanya bermain dalam perpaduan text dan clip art, Nama Perusahaan Penulis menggunakan jenis font Future dan identitas Perusahaan menggunakan jenis font Avant Garde. Corel draw 10 tersebut sangat membantu dalam mengelolah imge yang berbasis vector dan mempunyai kelebihan dalam mencetak, yaitu objek yang dicetak akan terlihat rapat

dan tegas sehingga hasil design tersebut terlihat bagus. Dalam pemuatan tas, Penulis menggunakan ukuran 40 * 32 cm.



Gambar 3.24. Rough Rancangan Tas Pembawa Barang

3.9.3 Rancangan Produksi Tas Pembawa Barang

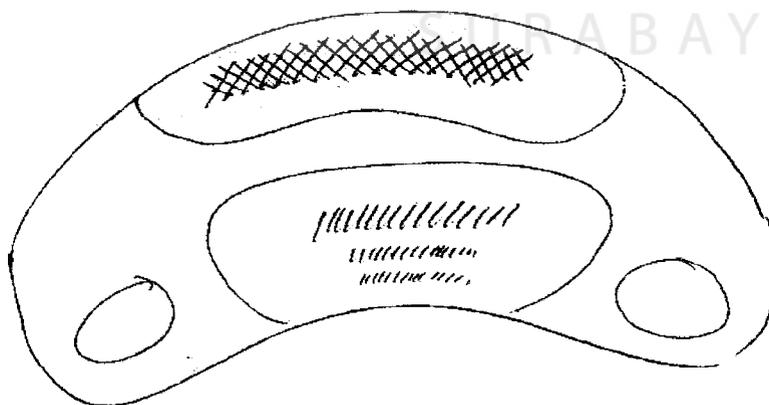
Untuk mencetak Penulis menggunakan jenis kertas Samsoncraf, yang mana harga kertas tersebut relative murah dan sangat kuat untuk dibentuk sebuah tas. Penulis mendesign agar kekuatan tas tersebut mampu membawa benda seberat 5 Kg dan fleksibel untuk semua benda. Perpaduan warna coklat dan hitam sangat bagus bila dilihat, hal tersebut merupakan hasil coba Penulis saat berada di Percetakan Fajar Mas yang berada di Jl. Abdul Rahman 142, percobaan tersebut memang tidak

mudah waktu kita mencetaknya di percetakan. Permasalahanya terletak di pengaturan sparasi warna dan jika selesai cetak hasil itu pasti berbeda dengan hasil yang ada di monitor anda, kurang lebih 15 – 20 %.

3.10 Mouse Pad

3.10.1 Sketsa Rancangan Mouse Pad

Penulis merancang mouse pad ke dalam bentuk Bommerang, di dalamnya terdapat image olahan dari software Adobe Photoshop dan beberapa informasi Perusahaan. Ukuran mouse pad 24 * 19,5 cm, dalam hal ini penulis mengutamakan image yang dikarenakan ukuran mouse pad agak besar. Penulis mensket dua buah lingkaran, dua buah elips tak beraturan yang berada di tengah atas dan tengah bawah. Sedangkan nama Perusahaan di tempatkan di bagian tengah atas dan identitas Perusahaan ditempatkan di tengah bawah. Untuk nama Perusahaan Penulis menggunakan jenis font ErasITC sedangkan identitas Perusahaan menggunakan jenis font Charlesworth.



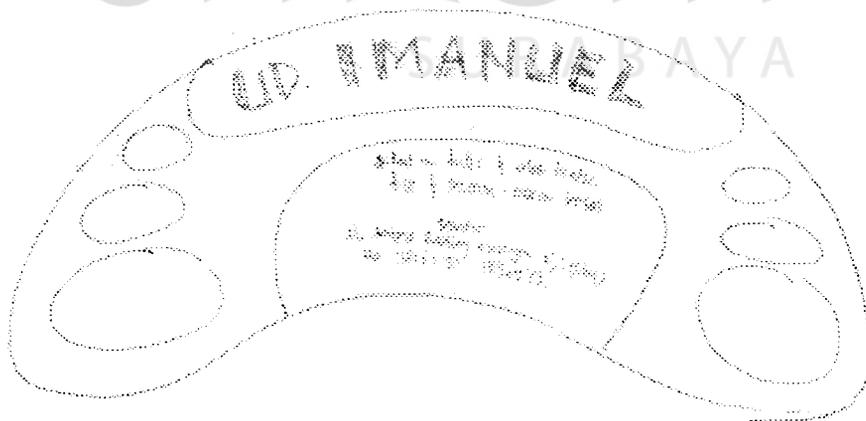
Gambar 3.25. Sketsa Rancangan Mouse Pad

3.10.2 Rough Rancangan Mouse Pad

Penulis menambahkan beberapa lingkaran yang akan di tempatkan di bagian kanan – kiri mouse pad. Penulis mengelolah warna dengan menggunakan efek Cloud dan beberapa efek pada toolbar, yang nantinya menghasilkan background yang berbentuk seperti ilusi. Dalam mengelolah image tersebut Penulis juga memerlukan beberapa software pendukung lainnya, antara lain :

1. Software 3D Max 4.2 untuk membuat objek prespektif 3D
2. Software Freehand 10 untuk membuat sketsa dalam bentuk path.
3. Software Coreldraw 10 untuk melayout objek sebelum berjalan di pracetak

Penulis menggunakan warna – warna professional dengan background ilusi, maksudnya “ Munculnya suatu kehidupan baru yang berada ditengah – tengah badai “, serta pada objek elips Penulis memberinya sedikit assesoris dan memberinya efek Chrome agar terlihat seperti besi yang mengkilap.



Gambar 3.26. Rough Rancangan Mouse Pad

3.10.3 Rancangan Produksi Mouse Pad

Penulis menggunakan kertas stiker Art paper untuk bahan cetak dan spout untuk bahan dasar mouse pad. Ide tersebut ada, sebab mouse pad itu akan di berikan pada toko – toko besar dan marketnya bagus dimana disetiap toko tersebut masih menggunakan komuter untuk memeriksa output dan input mereka.

