

## BAB IV

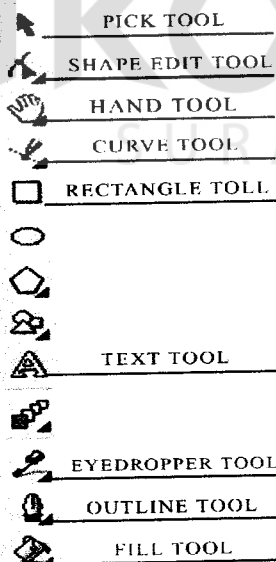
### IMPLEMENTASI

#### IMPLEMENTASI

Proses pembuatan design publikasi tersebut dilakukan dengan beberapa software diantaranya adalah software Coreldraw 10, software Adobe Photoshop 7, software Freehand 10, software Microsoft Word 2000 dan lain sebagainya. Hasil dari rancangan ini, merupakan hasil akhir image yang akan di print out full Colour. Di bawah ini Penulis mencoba untuk membahas satu per satu beserta langkah – langkah pembuatannya.

#### 4.1 Implementasi Kartu Bisnis

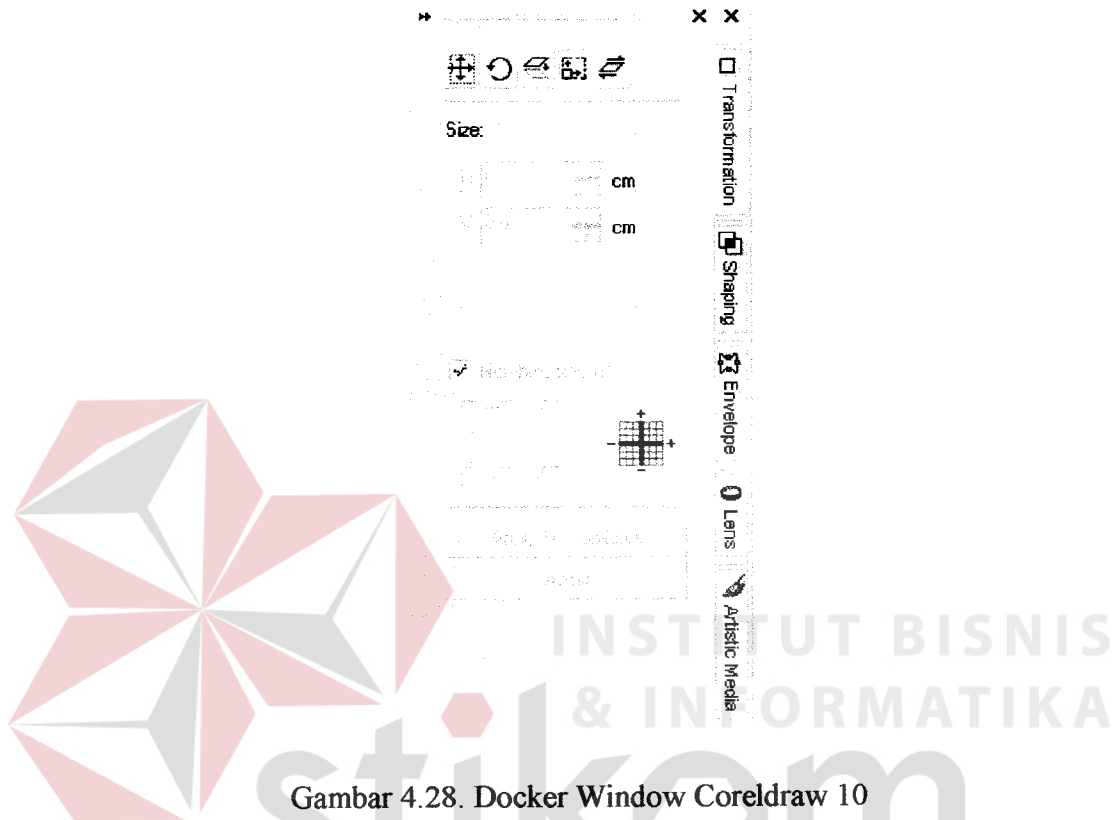
Coreldraw 10 Pembuatnya menggunakan beberapa tool yang ada di software ini antara lain :



Gambar 4.27. Toolbox Coreldraw 10.

Penulis juga menggunakan beberapa fasilitas Docker window antara lain :

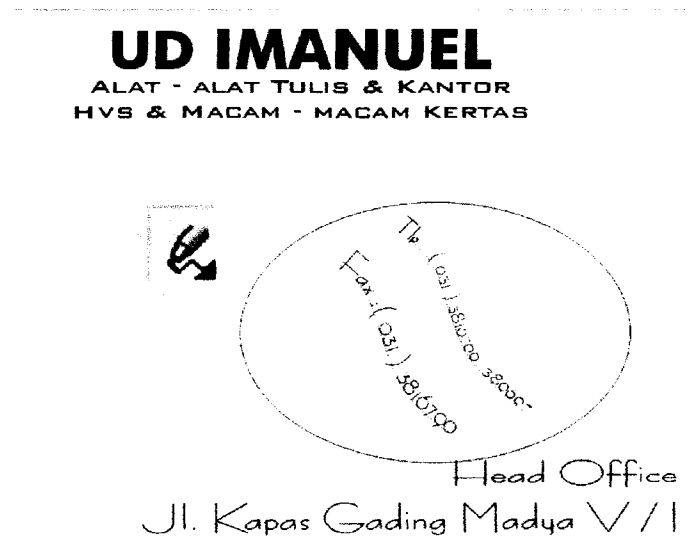
Trasformation, sharpening, lens, artistik media dan sebagainya.



Gambar 4.28. Docker Window Coreldraw 10

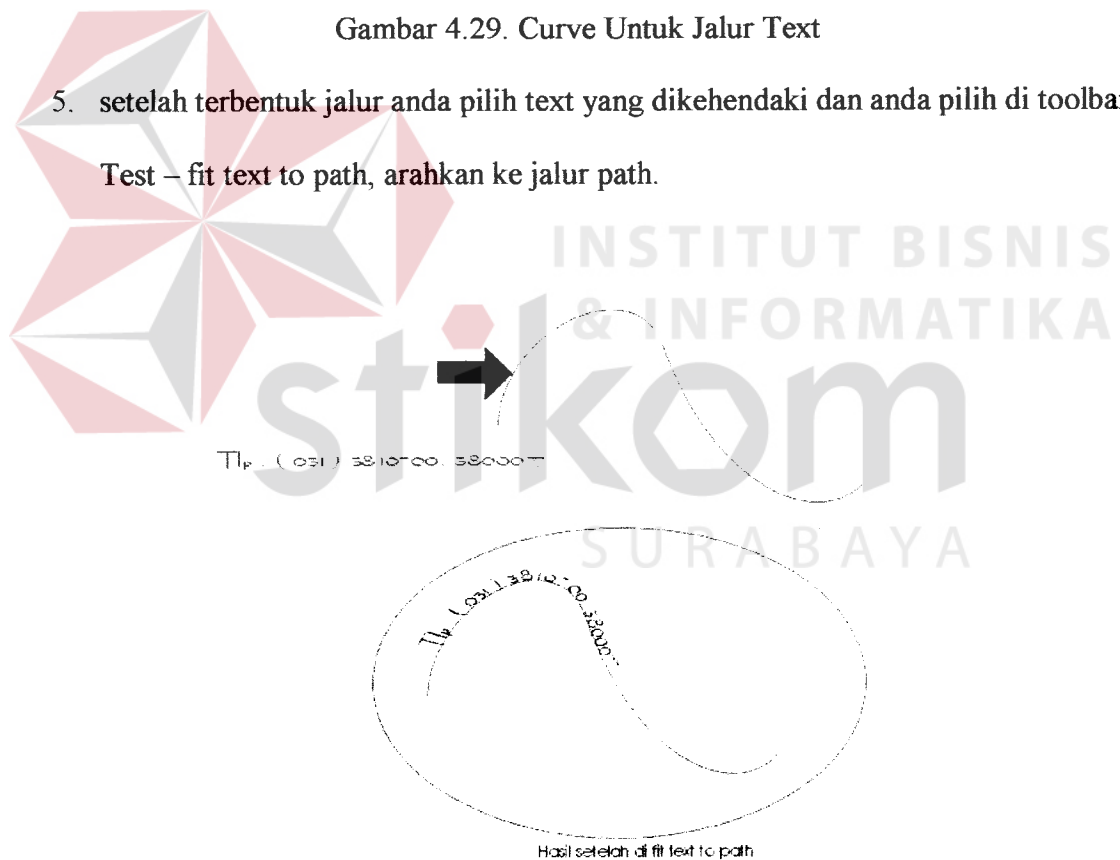
Penulis menggunakan jenis font Futura MD 16 pt ( point ) untuk nama Perusahaan, jenis font Bankgothik 7 pt untuk identitas perusahaan dan untuk nama sales menggunakan jenis font English111 31 pt. Penulis mengelolah kartu nama dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Pilih tool Rectangle untuk membuat kotak dengan ukuran 16 \* 5.5 cm dan lakukanlah dengan menDrag mouse ke dalam halaman yang baru.
2. pilih tool text untuk menuliskan nama dan identitas Perusahaan.
3. pilih tool Curve untuk membuat garis lengkung pada text



Gambar 4.29. Curve Untuk Jalur Text

5. setelah terbentuk jalur anda pilih text yang dikehendaki dan anda pilih di toolbar  
 Test – fit text to path, arahkan ke jalur path.



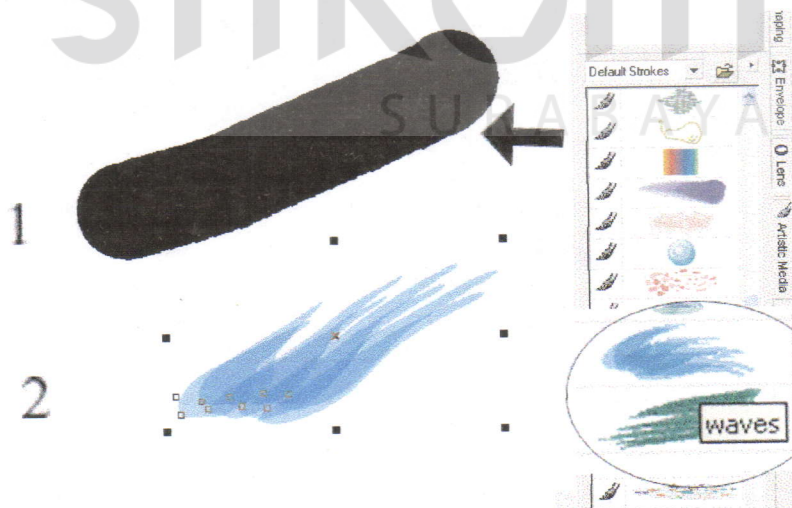
Gambar 4.30. Fit Text To Path

6. Untuk membuat clip art gunakan Berzier Tool pada toolbox, buatlah bentuk out line yang berupa buku dan isilah warna dengan fasilitas Fill tool.



Gambar 4.31. Menggambar Dengan Beizer Tool

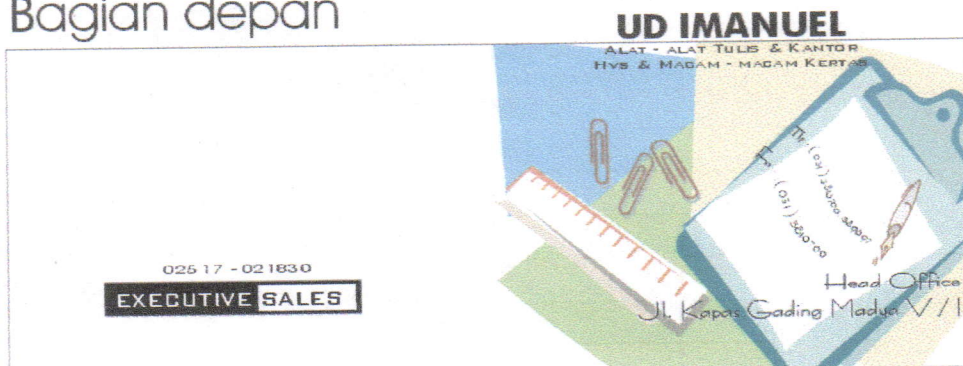
7. clip art sayap tersebut ditapat dari Artistik media dengan cara pilihlah Beizer tool dan buatlah sebuah coretan pada lembar kerja.



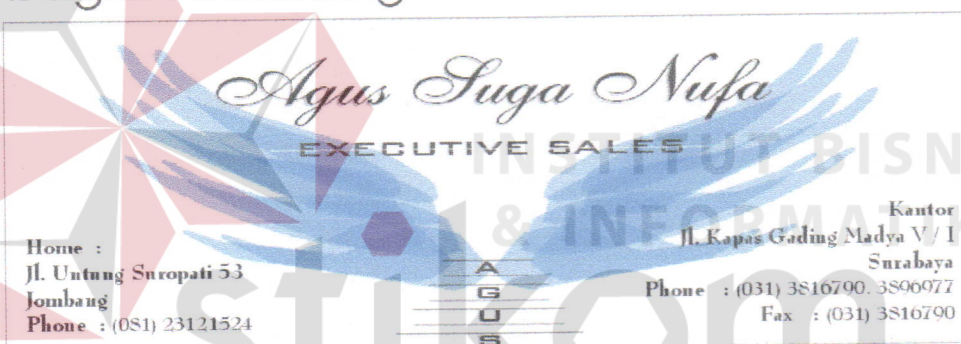
Gambar 4.32. Arteristik Media ( Waves )

8. Setelah ke 6 langkah tersebut dilakukan, maka dilakukan pengaturan posisi yang tepat dan sesuai dengan rancangan desainnya.

### Bagian depan



### bagian belakang

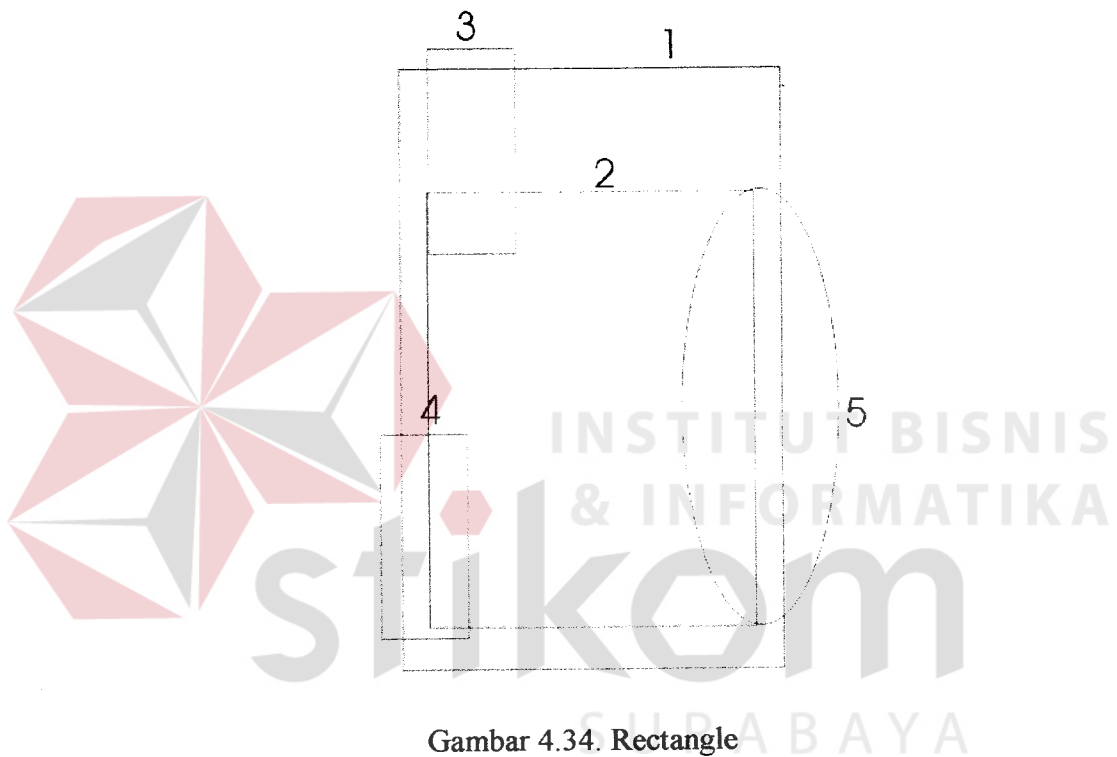


Gambar 4.33. Hasil Implementasi Kartu Nama

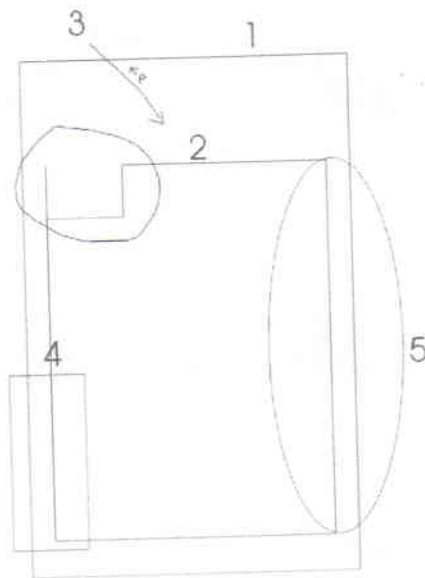
## 4.2 Implementasi Kartu Free Parking

Pembuatan kartu Free parking Penulis menggunakan software Coreldraw 10 dan menggunakan beberapa fasilitas tambahan dari Coreldraw 10 yaitu Software Corel BAR CODE. Software tersebut dibuat untuk membuat bar code agar mempermudah pemeriksaan karyawan yang masuk dan keluar kerja. Penulis juga menggunakan fasilitas Trim, weld dn intersec untuk memotong objek vector secara mudah. Ada beberapa hal cara untuk membuat kartu Free parking, antara lain :

1. Buatlah empat buah rectangle dengan ukuran  $5,5 * 9$  cm, yang satunya berukuran  $4 * 6,5$  ditempatkan ditengah – tengah objek pertama., buatlah persegi panjang pada kotak ke 2 dan ke 3 dengan ukuran  $2 * 5$  cm, dengan tujuan untuk memotong kotak yang ke 2. Buatlah juga 1 lingkaran untuk memotong sisi kanan kotak ke 2.

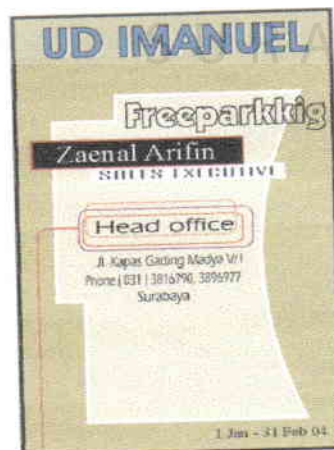


2. Pililah menu Shaping pada Doxker Window, cara pertama pilih kotak yang ke 3 lalu pililah Trim ( Doxker Window ), hilangkan cawang pada Source objek dan pilih Trim serta arahkan pada kotak yang ke 2, maka kotak yang ke 2 akan terpotong secara rapi. Hal tersebut dapat diberlakukan pada semua objek vrctor dan dalam pembentukan objek lainnya, cara kerjanya sama dengan cara diatas.



Gambar 4.35. Hasil Potongan Trim

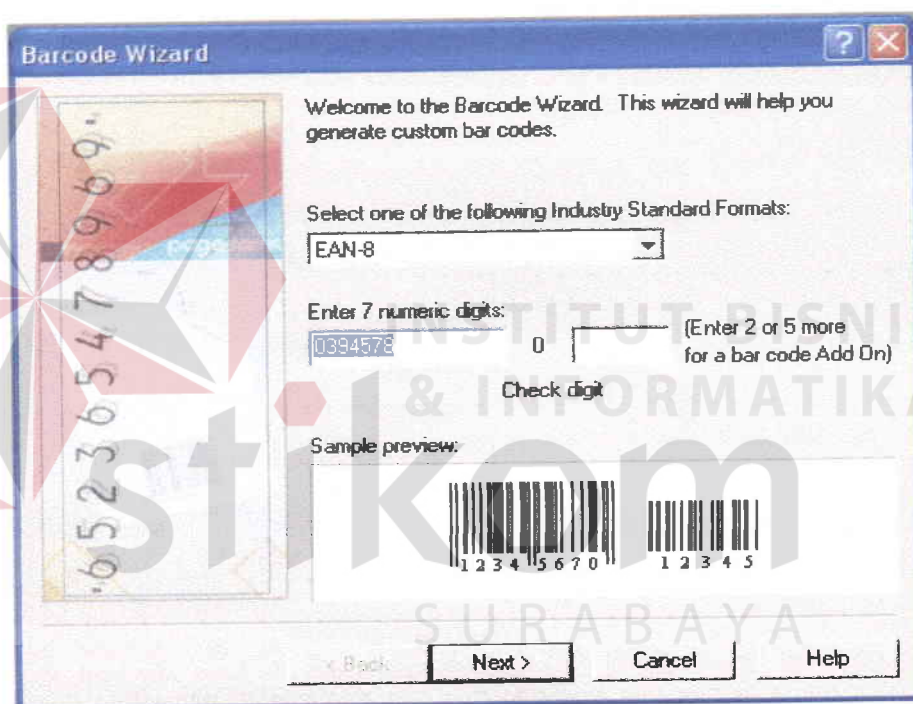
3. Setelah terbentuk bagian dalamnya, maka kita tambahkan warna untuk memperindah kartu tersebut dengan menggunakan Fill tool. Kemudian pililah Text tool untuk membuat text tentang informasi Perusahaan. Tambahkan kotak kecil yang ditaruh di tengah – tengah nama sales, yang mana sebagai pemanis design.



Gambar 4.36. Kartu Free Parking



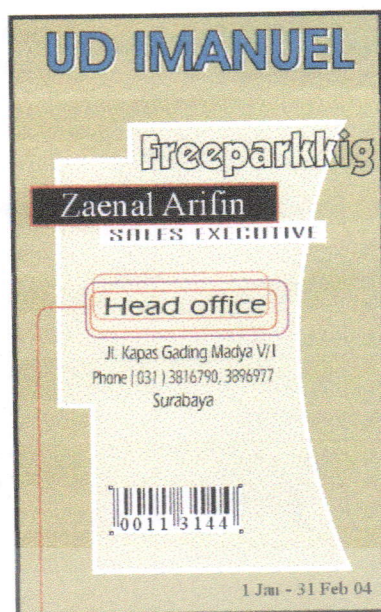
4. Penulis menggunakan tambahan Bar Code untuk mempermudah keamanan dan menghemat waktu. Cara kerjanya, pertama bukalah software Corel BAR CODE dan pililah format EAN-8 lalu isilah 7 digit tentang masa berlaku kartu free parking dan nama karyawan. Setelah selesai bukalah di toolbar Edit – Insert bar code, maka di halaman kerja akan tercantumkan bar code yang sudah anda isi sebelumnya.



Gambar 4.37. Software Bar Code

5. Bar code dapat di ambil dengan cara, pililah Edit – Insert bar code. Sesudah keluar di halaman kerja, tinggal bermain pengaturan tempat untuk menyesuaikan design.





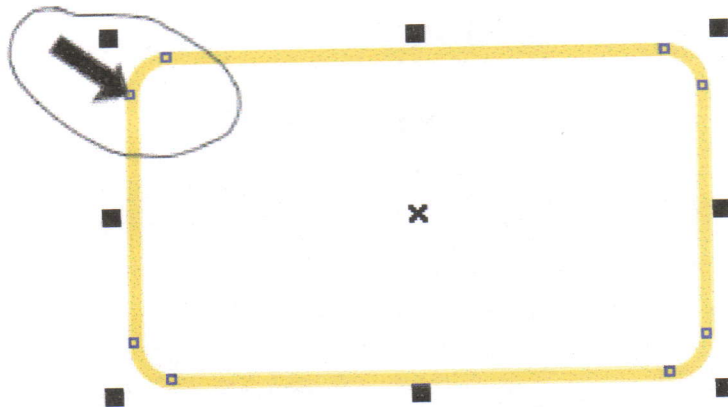
Gambar 4.38. Kartu Free Parking Dan Bar Code

#### 4.3 Implementasi Kalender Saku

Kalender saku juga menggunakan software Coreldraw 10, yang mana software tersebut sangat baik untuk mencetak garis, text dan permainan warna blok. Ada beberapa cara kerja diatas yang sama dengan cara pembuatan kalender saku. Cara kerja pembuatan kalender saku sebagai berikut :

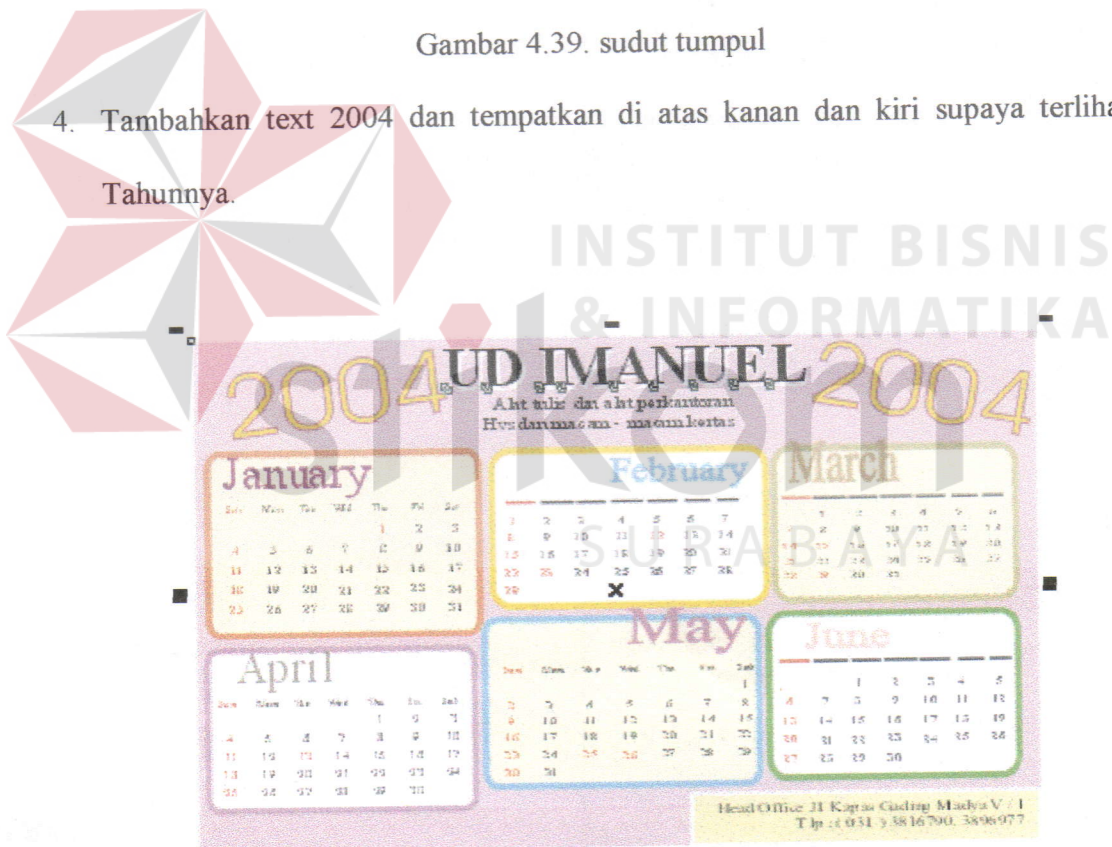
- 1 Ketiklah tanggalan 12 bulan dan identas Perusahaan tersebut dengan menggunakan Text tool
- 2 Buatlah Rectangle sebagai tempat bulan tersebut dengan ukuran 5.5 \* 9 cm yang mana di sisi depan terdapat 6 bulan dan sisi belakangnya juga terdapat 6 bulan.
- 3 Buatlah 6 rectangle dengan sudut yang tumpul dengan warna yang berfasiasi sebagai tempat no tanggal.

DRAG KE ARAH BAWAH UNTUK MENUMPULKAN



Gambar 4.39. sudut tumpul

4. Tambahkan text 2004 dan tempatkan di atas kanan dan kiri supaya terlihat Tahunnya.

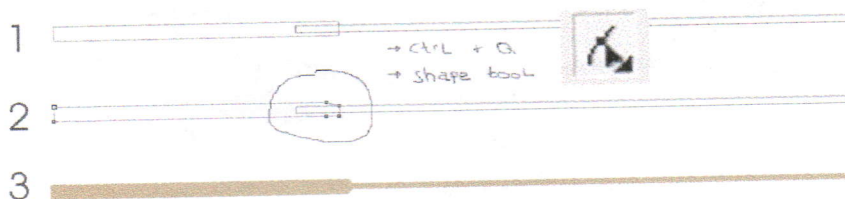


Gambar 4.40. Kalender Saku

#### 4.4 Implementasi Kalender Meja

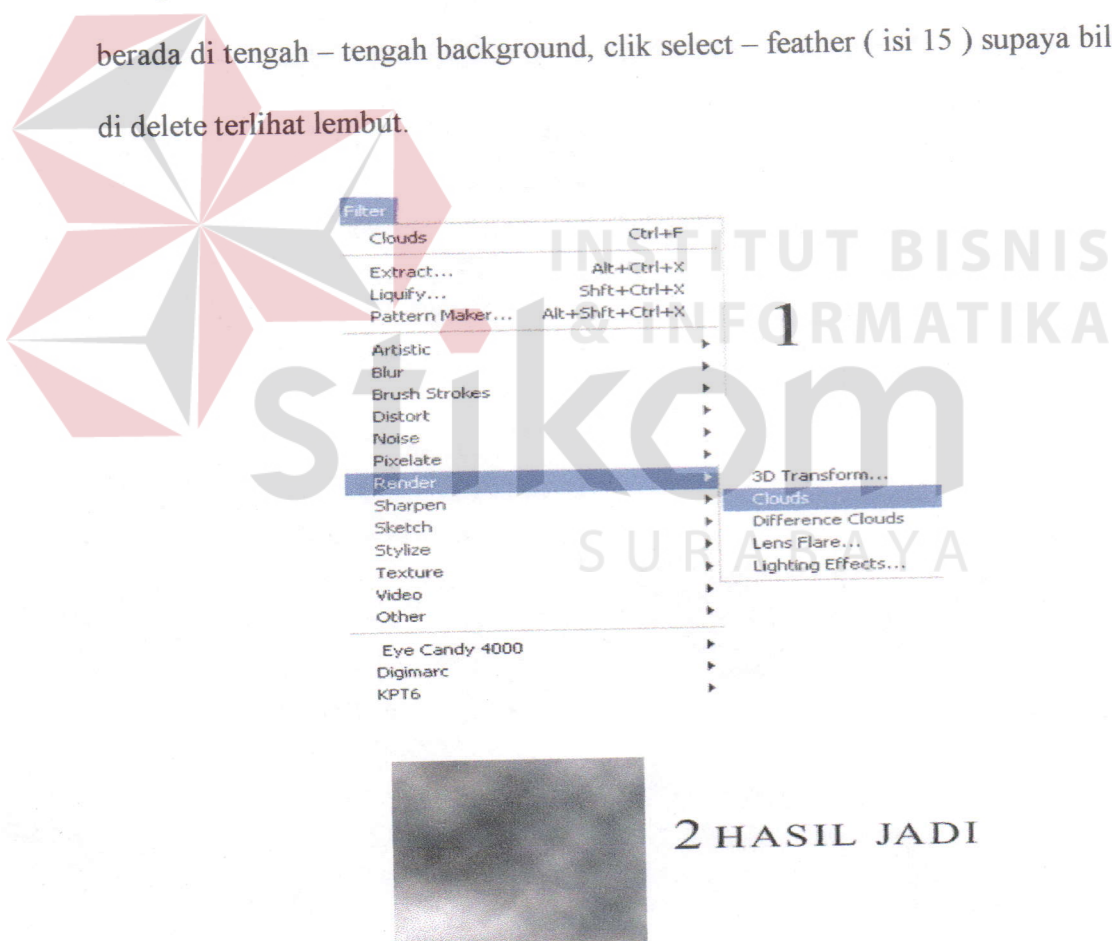
Proses implementasi kalender meja menggunakan Software Coreldraw 10 dan Adobe Photoshop 7, Penulis menggunakan beberapa tool antara lain : Beizer tool, Pick tool, Shape tool, Rectangle tool dan juga menggunakan beberapa fasilitas toolbar. Sedangkan untuk mengelolah background penulis menggunakan Adobe Photoshop 7, disana penulis menggunakan beberapa tool dan efek untuk menghasilkan design yang bagus. Proses pembuatan kalender meja hampir menyerupai dengan proses kerja kartu freeparking. Cara pembuatannya sebagai berikut :

1. Gunakan tool Rectangle untuk membuat kotak dengan ukuran 16,5 \* 10,5 Cm
2. Klik Text tool untuk membuat tanggal dan bulan serta identitas Perusahaan.  
 Penulis menggunakan jenis font Times new roman 25 pt untuk nama dan identitas Perusahaan, jenis font avant-garde 10,22 pt untuk nomer bulan, jenis font English111 21 pt untuk nama bulan.
3. Buatlah 2 persegi panjang dengan ukuran 16,5 \* 0,5 cm dan 16.5 \* 0.3, lalu tekan Ctrl + G untuk menggroup kedua kotak tersebut. Setelah itu tekan Ctrl + Q untuk Convert to Curve, agar titik hendelnya dapat di edit dengan menggunakan Shape tool.



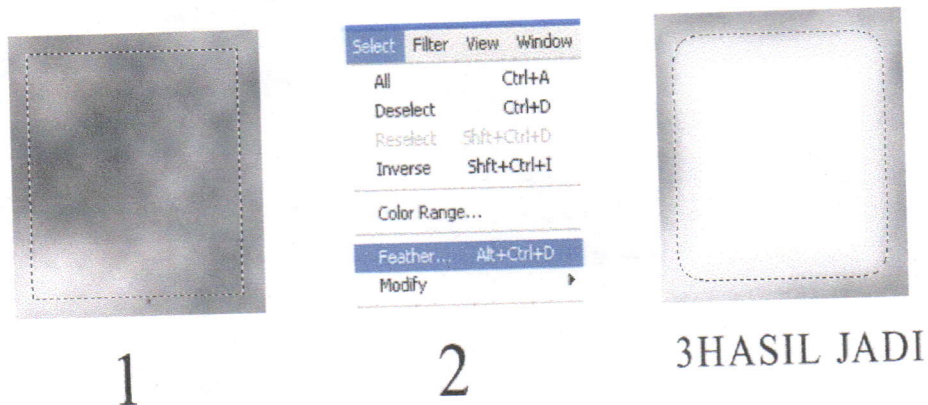
Gambar 4.41. Convert To Curve

1. Proses pembuatan image untuk background, Penulis mengeditnya di Photoshop
7. Objek tersebut dibuat dengan efek Clouds ( filter – render – clouds ), maka background akan berubah seperti awan. Setelah selesai buatlah selection yang berada di tengah – tengah background, klik select – feather ( isi 15 ) supaya bila di delete terlihat lembut.



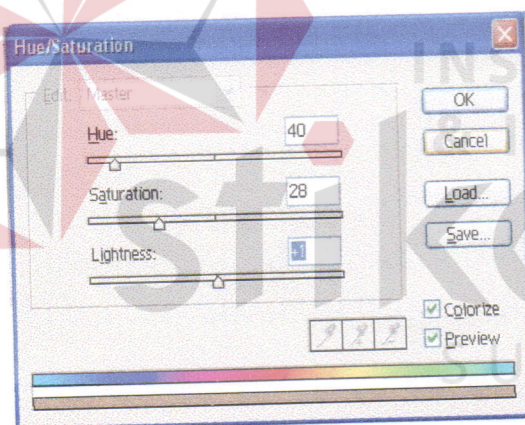
Gambar 4.42. Clouds





Gambar 4.43. Feather

5. Tekan Ctrl + U dan klik Colourze, isikan Hue 40, saturation 28, lightness +1. hal tersebut digunakan untuk merubah dari warna hitam menjadi warna coklat tua.

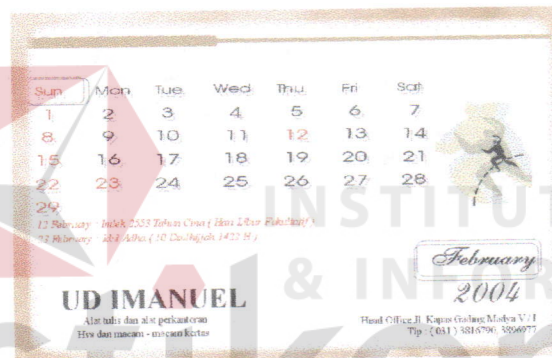


Gambar 4.44. Saturation warna

6. Pada Coreldraw tekan Ctrl + I untuk import gambar background, lalu letakkan di tengah Rectangle. Untuk proses pembuatan bulan berikutnya sama dengan cara diatas.



gambar 4.45. Januari



Gambar 4.46. February



Gambar 4.47. Maret



Gambar 4.48. April



Gambar 4.49. May



Gambar 4.50. Juni





Gambar 4.51. Juli



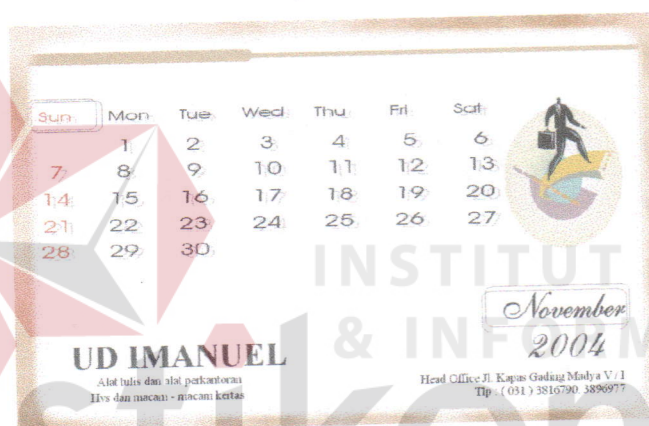
Gambar 4.52. Agustus



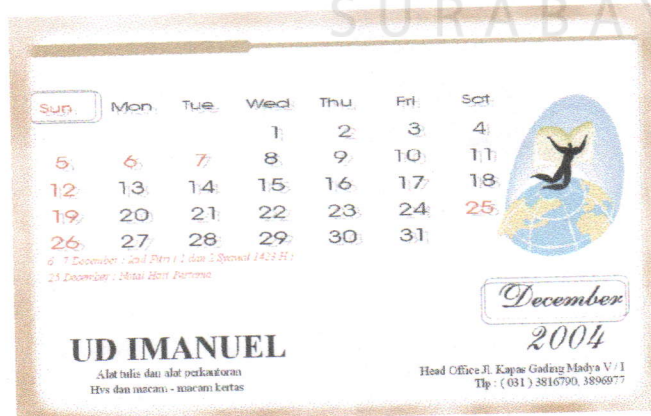
Gambar 4.53..September



Gambar 4.54. Oktober



Gambar 4.55. November

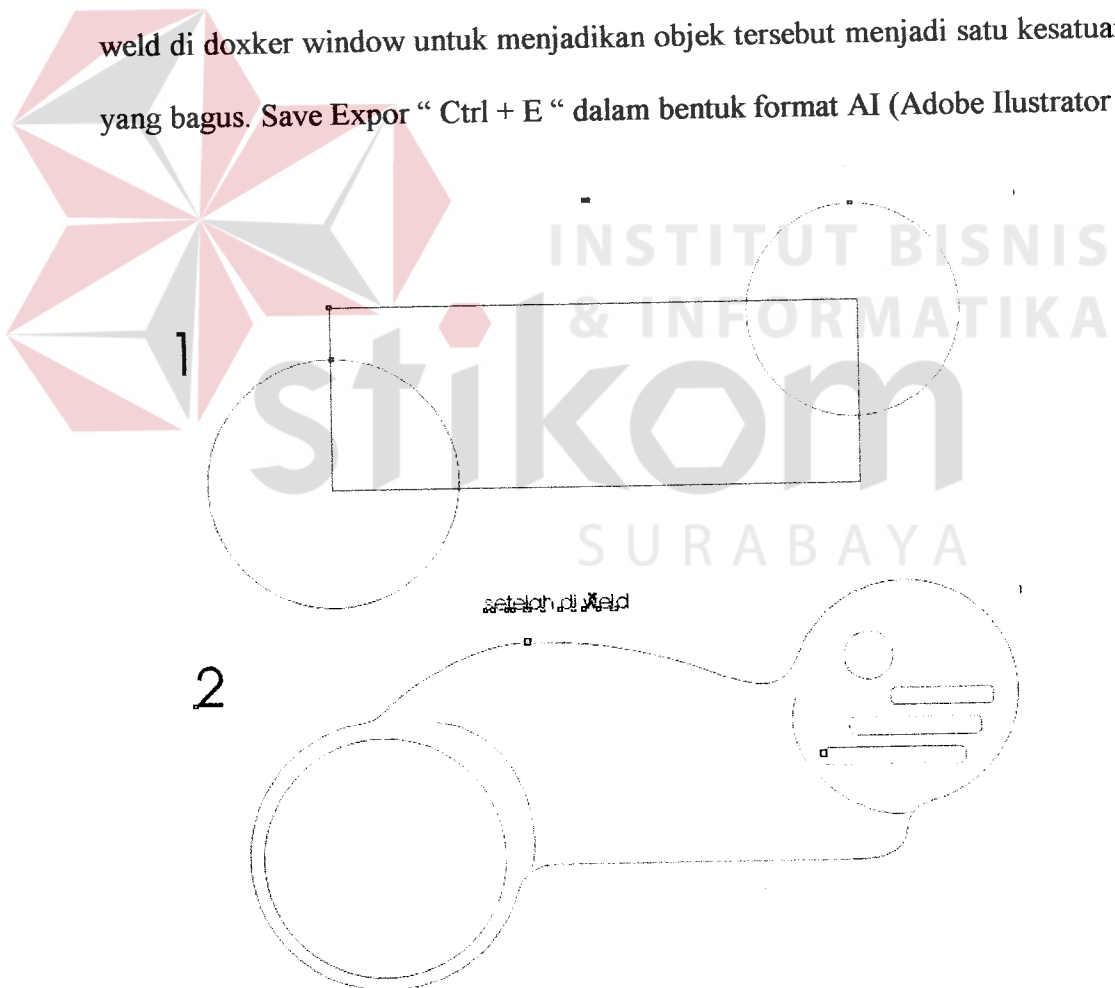


Gambar 4.56. Desember

#### 4.5 Implementasi Stiker

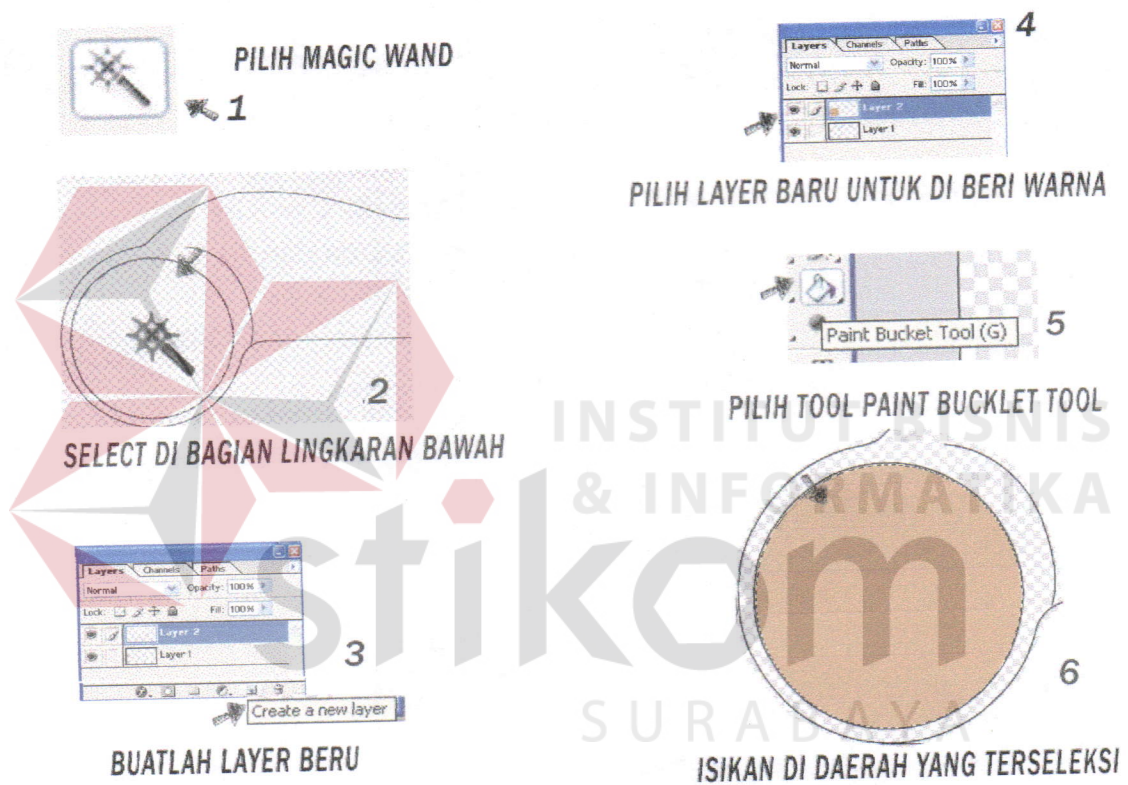
Proses implementasi stiker ini menggunakan software Adobe Photoshop 7, Coreldraw 10 dan Software 3D Max untuk objek Prespektif. Penulis menggunakan fasilitas text tool, Rectangle marquee tool, Eraser tool, Brush tool dan Penulis menggunakan beberapa efek sebagai pendukung design yang maksimal. Proses tersebut di antaranya :

1. Buatlah di Coreldraw dua buah lingkaran dan satu buah kotak. Gunakan tool weld di doxker window untuk menjadikan objek tersebut menjadi satu kesatuan yang bagus. Save Expor “ Ctrl + E “ dalam bentuk format AI (Adobe Illustrator)



Gambar 4.57. Hasil Weld

2. Buka di Photoshop 7, gunakan Magic Wand tool untuk menseleksi body dalam stiker. Setelah selesai buatlah layer baru di ( Windows – Show layer – Create New Layer ), untuk mengisi warna gunakan Paint Bucket tool yang berada di toolbox. Lakukan hal yang sama untuk menseleksi lingkaran yang bawah dan yang atas.



Gambar 4.58. Magic Wand

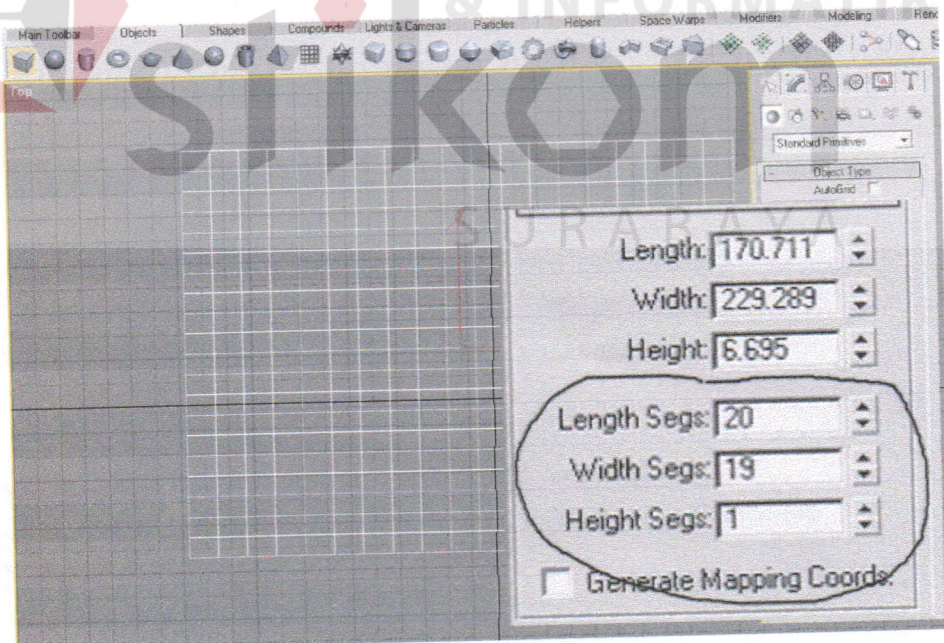
3. Untuk membuat lingkaran kecil gunakan tool Elliptical Marquee, buatlah selection elips kecil dan buatlah layer baru untuk mengisi warna. Untuk membuat elips tersebut menjadi seperti berlian, gunakan efek Eye candy 4000 ( filter – Eye candy 4000 – Chrome – Blue sky ), atur format efek sesuai keinginan dan tekan Ok untuk menyetujuinya,



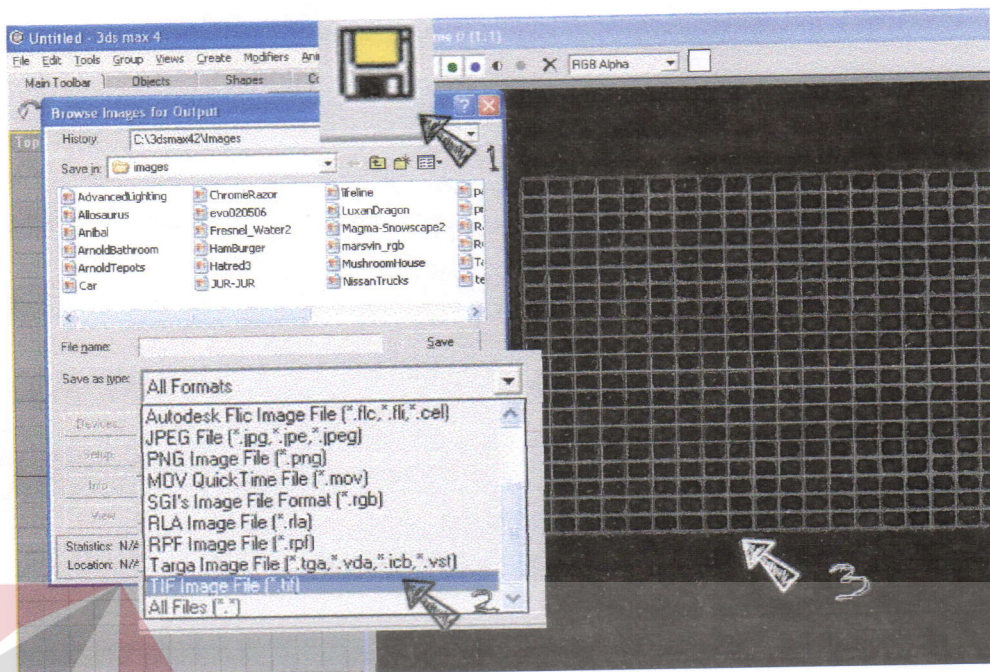


Gambar 4.59. Efek Eye candy 4000 ( Chrome )

4. Penulis menggunakan software 3D Max untuk membuat prespektif 3 dimensi, prosesnya : di toolbar ( objek ) buatlah kotak dengan jumlah length segmen 20, width segmen 20 dan segmen depan 1. Tekan M dan cawang atau pilih Wire untuk mengubah objek supaya terlihat segmenya ketika di render. Klik di toolbar ( rendering – render ) dan klik gambar disket untuk menyimpan serta pililah format Tiff.

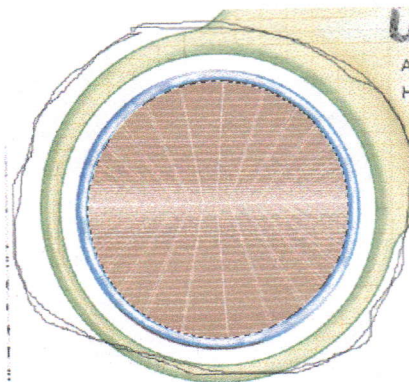


Gambar 4.59. prespektif 3D



Gambar 4.60. Render

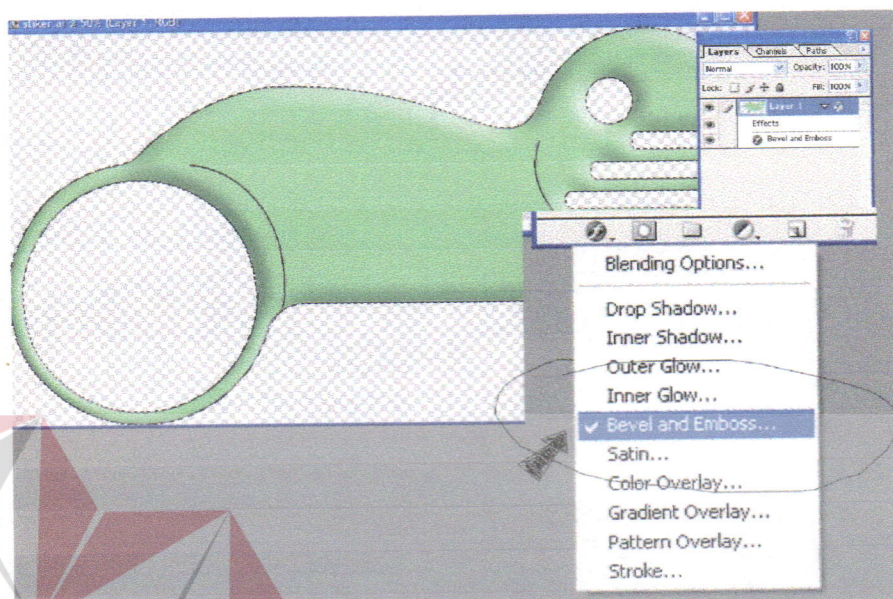
5. Setelah itu bukalah di adobe photoshop. Gunakan alpa chanel untuk menseleksi segmen 3d untuk memotong, tekan Ctrl + T untuk mengubah sudut prespektif. Lalu tekan layer lingkaran bawah + Ctrl secara bersamaan untuk menghasilkan seleksi lingkaran dan tekan Ctrl + I untuk Invert seleksi dengan tujuan untuk memotong luar objek perspektif.



Gambar 4.61. Seleksi Prespektif



6. Gunakan efek bevel dan emboss untuk menghasilkan objek timbul di toolbar windows – show layer – add a layer style – bevel and emboss.



Gambar 4.62. Efek Bevel dan Emboss

7. Gunakan cara yang diatas untuk langkah – langkah berikutnya supaya menghasilkan design stiker yang bagus.



Gambar 4.63. Hasil Implementasi Stiker



#### 4.6 Implementasi Gantungan Kunci.

Dalam hal pembuatan gantungan kunci, Penulis menggunakan bahan Kayu Peranti yang mana jenis kayu tersebut sangat Lunak dan kuat. Sebagai alat Bantu Penulis menggunakan Karter kecil untuk mengukirnya dan Pylox Clear untuk melapisi permukaan kayu. Untuk selanjutnya proses kerjanya sebagai berikut.

1. Potong kayu dengan ukuran 4,3 \* 3 cm, gunakan pensil untuk sketsa bentuk yang akan di lubangi atau diukir.
2. Setelah mensketsanya ukirlah dengan perasaan yang tenang dan senang agar mendapatkan hasil ukiran yang bagus.
3. Selesai mengukir perhaluslah sisi yang masih kasar dengan kertas gosok ukuran 150. Setelah menggosok, gunakan ballpoint warna hitam pekat untuk mewarnai hasil ukiran yang berlubang kedalam dan keringkan supaya warna ballpoint itu diserap oleh kayu tersebut.
4. Sementara itu buat text tentang informasi Perusahaan di software Corel 10 yang menggunakan Text tool pada toolbox. Gunakan jenis font avant garde 12 pt untuk nama Perusahaan dan jenis font Book antiqua 13 pt untuk indentitas Perusahaan. Printlah di kertas trasparasi dengan menggunakan system mirror agar hasil jadi objek tidak terbalik, gunakan lem semprot untuk melekatkan hasil print di bagian belakang gantungan kunci tersebut. Potonglah trasparasi tersebut sesuai garis luar gantungan kunci. Tambahkan tali serabut dan Pylox 3 kali seluruh permukaan objek dengan jarak 25 cm dari benda, agar memperoleh lapisan yang bagus dan untuk memastikan betul – betul kering panaskan dengan sinar matahari selama 3 menit.



Gambar 4.64. Gantungan kunci ( Muka )



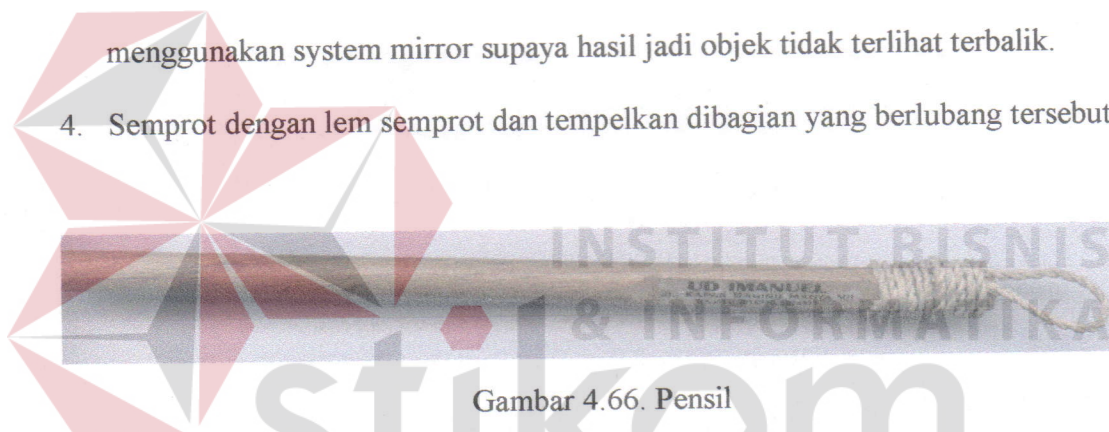
Gambar 4.65. Gantungan Kunci ( Belakang )

#### 4.7 Implementasi Asesoris Pensil

Penulis mendesign asesoris pensil untuk diberikan pada customer secara Cuma

– Cuma, Penulis menggunakan Jenis pensil RRT yang harganya relatif murah. Cara kerja pembuatannya sebagai berikut :

1. Gunakan karter untuk melubangi bagian belakang sebagai tempat identitas Perusahaan. Lubangi sisi muka dengan ukuran  $0,5 * 4$  cm dan kedalaman 0,2 cm.
2. Ikatlah tali serabut di bagian belakang agar terlihat natural.
3. Gunakan text tool pada Corel 10 untuk membuat Identitas perusahaan. Untuk nama Perusahaan gunakan jenis font Avant garde 7 pt dan untuk alamat Perusahaan menggunakan font Bank gothic 5 pt. Susunlah penataan text agar terlihat rapi dan jelas. Print dengan menggunakan kertas trasparasi dengan menggunakan system mirror supaya hasil jadi objek tidak terlihat terbalik.
4. Semprot dengan lem semprot dan tempelkan dibagian yang berlubang tersebut.



Gambar 4.66. Pensil

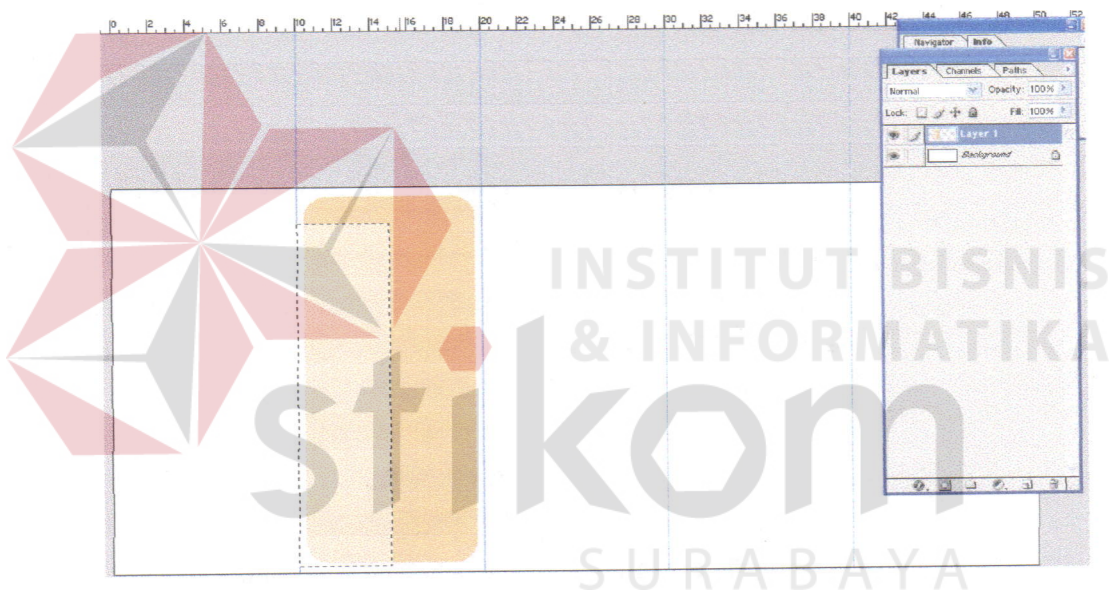
#### 4.8 Implementasi Brosur Harga

Proses pembuatan brosur harga Penulis menggunakan Adobe Photoshop 7 dan Image pendukung di dapatkan dari prose memotret dengan kamera Digital ( Lab Fotografi STIKOM ). Langkah – langkah pembuatanya sebagai berikut :

1. Buatlah New dokumen Ctrl + N di Photoshop 7 dengan ukuran  $50 * 21$  cm.
2. Tekan Ctrl + R untuk mengeluarkan Rurel ( Penggaris ) dan gunakan guide line ( garis Bantu ) untuk kelipatan 10 cm

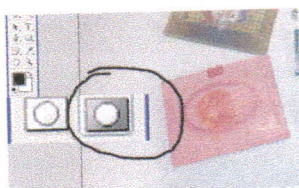


3. Buatlah layer baru dan buatlah juga seleksi dengan rectangle marquee dengan mensmooth setiap sudutnya ( Select – modify – smooth isilah 30 ).
4. Klik Paint brush dan tekan set foreground colour dengan susunan R 255, G 195, B 42. lalu klik di halaman kerja yang terseleksi tersebut.
5. Gunakan rectangle marquee untuk menseleksi setengah dari objek yang telah di beri warna tersebut, tekan Ctrl + U untuk mengubah Sparasi warna. Untuk cara pembuatan kotak berikutnya sama dengan cara diatas.



Gambar 4.67. Sparasi Warna

6. Buka Image dan potong Images tersebut dengan menggunakan fasilitas Edit in Quick mask atau tekan huruf ( Q ), dan gunakan tool Brush untuk menseleksi objek. Setelah terseleksi tekan Q untuk merubahnya menjadi seleksi, tekan Ctrl + I untuk invert selection untuk mengcopy objek yang terseleksi. Edit – Paste untuk menampilkan objek yang tercopy di halaman kerja pertama.



1 QUICK MASK



2 CTRL + I ( INVERT )



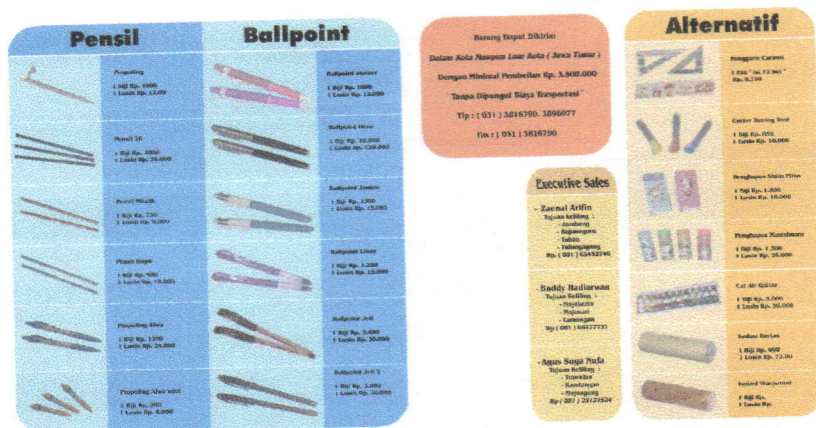
3 CTRL + V ( PASTE )

Gambar 4.68. Quick Mask

7. Untuk text pada nama jenis barang gunakan jenis Font Futura xblk 35.5 pt dan untuk nama barang gunakan font Binguiat Bk 8 pt. Gunakan diatas untuk membuat halaman selanjutnya.



Gambar 4.69. Brosur harga halaman depan



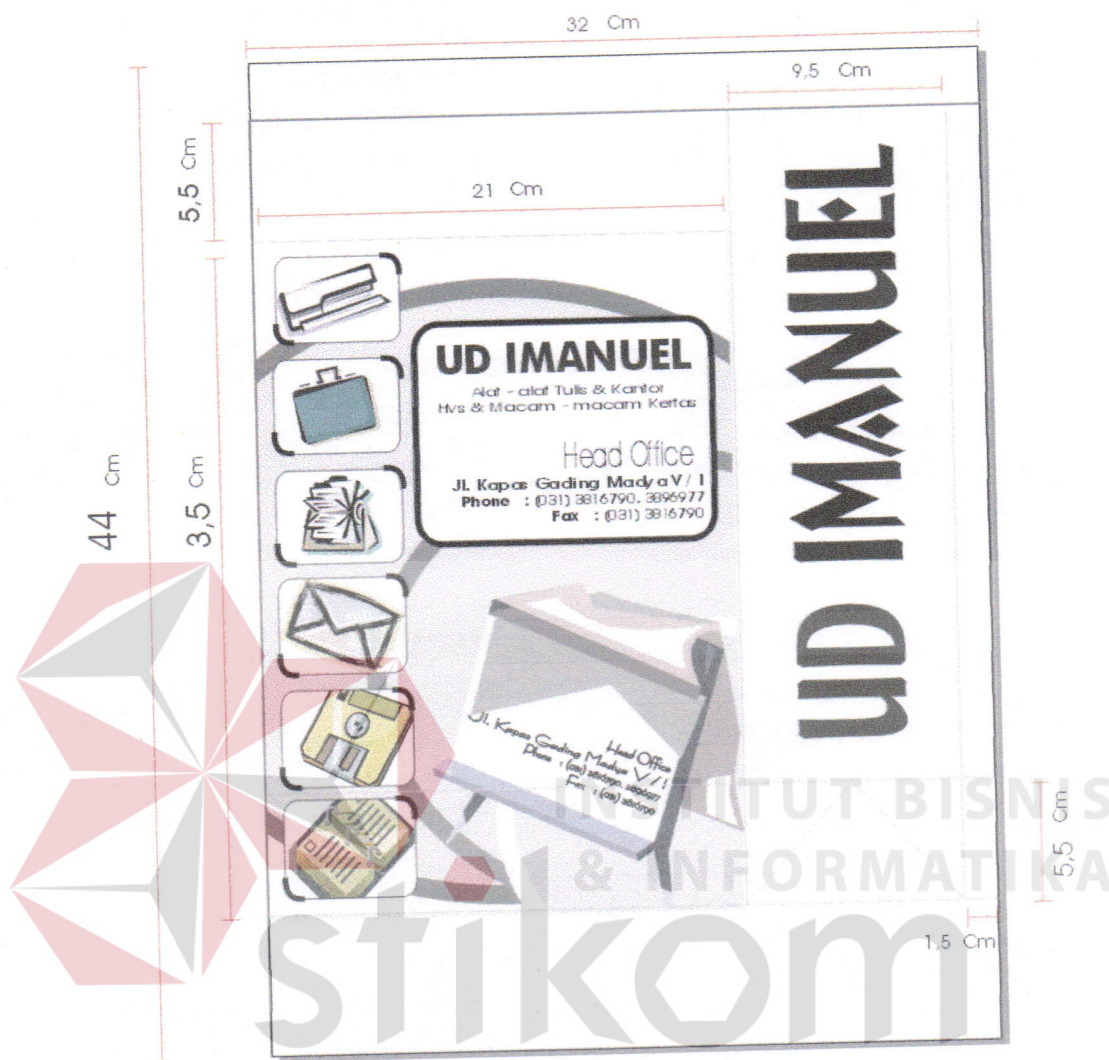
Gambar 4.70. Brosur harga halaman belakang

#### 4.9 Tas Tempat Barang

Penulis mendesign tas dengan gaya Klasik hitam putih dan juga menggunakan bahan kertas Samsonkraf. Proses tersebut menggunakan software Corel 10 serta melampirkan beberapa clip art untuk menghasilkan design yang bagus. Proses kerjanya hampir menyerupai dengan cara kerja kartu nama. Proses kerjanya sebagai berikut :

1. Buatlah Rectangle dengan ukuran 32 \* 44 cm, untuk ukuran beberapa rectangle tercantum pada gambar 70.
2. Penulis menggunakan cara yang sama dalam pembuatan kartu nama, tetapi yang berbeda adalah jenis textnya, nama Perusahaan yang berada di sebelah kanan tas menggunakan jenis font Bremen Bd 198 pt dan identitas perusahaan menggunakan jenis font Bernhard fashion BT 14,6 pt. Tekan Ctrl + Q untuk merubahnya menjadi Convert To Curve. Disamping itu Penulis juga menggunakan fasilitas Beizer tool, Shape tool dan Fill tool untuk membuat beberapa Clip art sebagai pendukung design tas.





Gambar 4.71. Ukuran Dan Hasil Jadi Tas

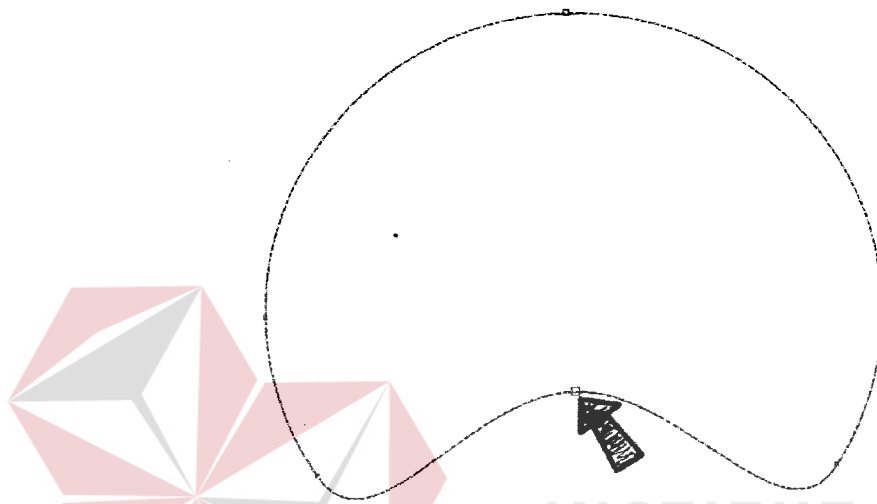
## 5.0 Implementasi Mouse Pad

Proses kerja Mouse pad hampir sama dengan proses kerja Stiker, tetapi proses kerja mouse pad ini harus dilakukan dengan teliti. Penulis menggabungkan beberapa Software untuk menghasilkan hasil yang maksimal, antara lain : 3D Max 4.2 untuk membuat objek Prespektif, Freehand 10 digunakan dalam merancang sketsa dengan menggunakan path tool, Photoshop 7 digunakan untuk mengelolah image dengan



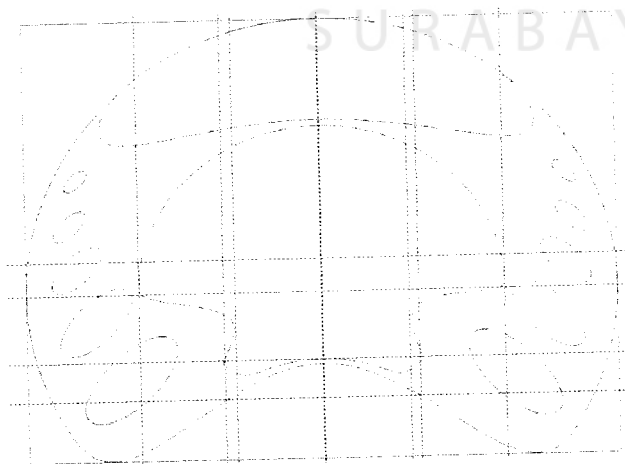
menggunakan beberapa efek yang baru. Cara kerja pembuatan mouse pad sebagai berikut :

1. Buatlah 1 lingkaran di Corel 10, tekan Ctrl + Q untuk convert to curve. Klik Shape tool untuk mengedit lingkaran tersebut menjadi bentuk Bommerang.



Gambar 4.72. Anchor Point

2. Gunakan Guide line untuk membantu dalam pembuatan objek selanjutnya. Untuk mengeditnya gunakan Shape tool ( Klik dua kali untuk menambah dan mengurangi titik point ). Export kedalam bentuk format AI ( Adobe Illustrator )



Gambar 4.73. Guide Line

3. Setelah selesai buka di Photoshop 7, pilih Magic wand tool untuk menseleksi daerah tertentu, buat layer baru dan pilih Fill tool untuk memberinya warna. Lakukan hal yang sama untuk pembuatan objek berikutnya.



Gambar 4.74. Seleksi Dengan Magic Wand

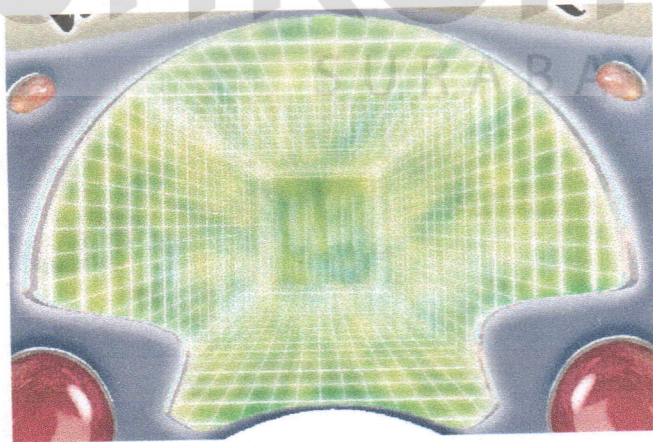
4. Seleksi dengan menggunakan Magic wand pada bodi bommerang, buat layer baru dan beri warna. Gunakan efek Clouds ( Filter – render – clouds ), gunakan efek Bevel ( Filter – eye candy 4000 – bevel and boss ).
5. Tekan Ctrl + U untuk mengedit warna pada bodi Bommerang, ubalah sesuai keinginan dan tekan Ctrl + L ( Level ) untuk mengatur tingkat kekontrasan warna.

6. Untuk elips yang atas menggunakan efek Texturizer ( Filter – texture – texturizer – sandstone ) dan efek Bevel and boss, efek tersebut membuat objek terkesan seperti permukaan tembok yang kasar.



Gambar 4.75. Efek Sandstone

7. Gunakan text tool untuk membuat Nama Perusahaan dengan jenis font Avant garde Bt 49 pt dan jenis font Charles wort 18 pt untuk Identitas Perusahaan
8. Buka file Prespektif yang sudah dibuat di 3D Max, gunakan transform untuk mengedit agar terkesan pintu dimensi. Gunakan efek Outer Glow sebagai cahaya yang berada di sisi kanan kiri objek.



Gambar 4.76. Prespektive



Gambar 4.77. Mouse Pad



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA