

## BAB III

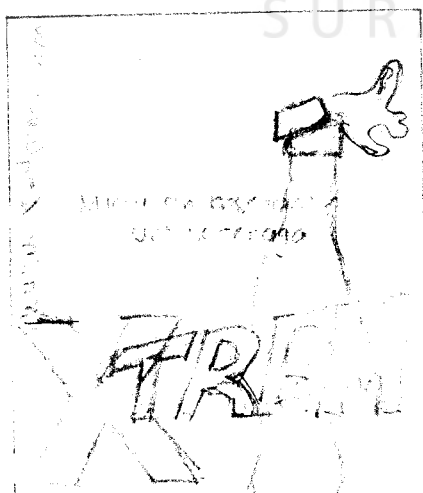
### PEMECAHAN MASALAH

Dalam pembuatan perancangan desain publikasi minuman E-Xtrem, penulis membuat 10 macam rancangan yaitu yang merupakan sketsa dan rough. Rancangan dan pembuatan itu meliputi Poster, Brosur, Stiker, Kalender saku, Gantungan kunci, Mouse Pad, Note book., Tempelan Lemari es, Poster gantung, dan Kartu undian

#### 3.1 Rancangan Poster

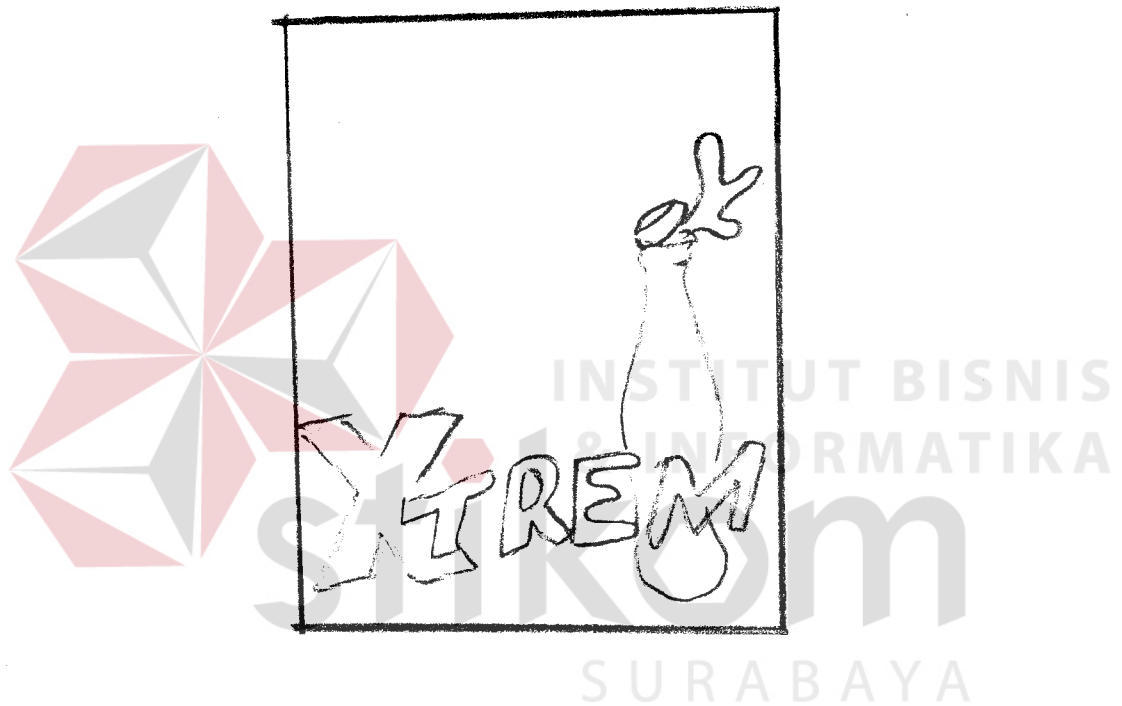
##### 3.1.1 Sketsa Poster

Pembuatan poster bertujuan untuk memperkenalkan atau memberikan informasi secara singkat. Agar tidak terkesan ruwet penulis lebih menonjolkan image-image pendukung daripada penjelasan yang berupa tulisan. Untuk pewarnaan Penulis masih ingin menonjolkan warna yang sudah dipakai.



### 3.1.2 Rough Poster

Untuk ukuran, Penulis menggunakan ukuran standart poster yang sudah ada yaitu lebar 29,7 cm dan panjang 41 cm. Ukuran tersebut adalah sudah mewakili sebuah produk untuk dapat diketahui oleh masyarakat banyak.



Gambar 3.2 Rough Poster

### 3.1.3 Rancangan Produksi Poster

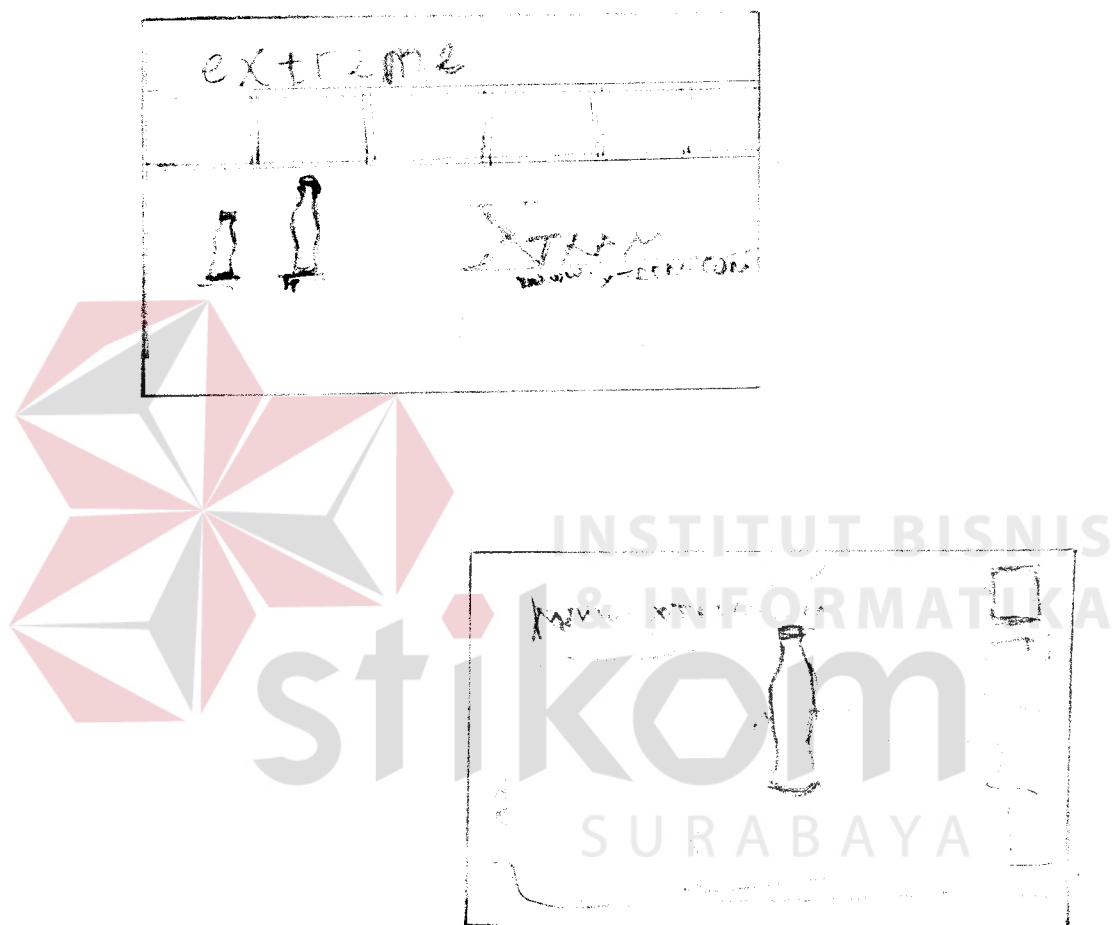
Dalam pembuatan rancangan produksi poster, Penulis sudah banyak membandingkan desain poster yang sudah ada khususnya yang produknya berupa minuman. Dalam desain dan bentuk, Penulis ingin mendapatkan poster yang komunikatif dan mudah di mengerti. Ukuran bentuk perancangan produksi poster ini Penulis menggunakan ukuran kertas A3 yang panjangnya = 41 cm dan lebar = 29,7 cm.



## 3.2 Rancangan Brosur

### 3.2.1 Sketsa Brosur

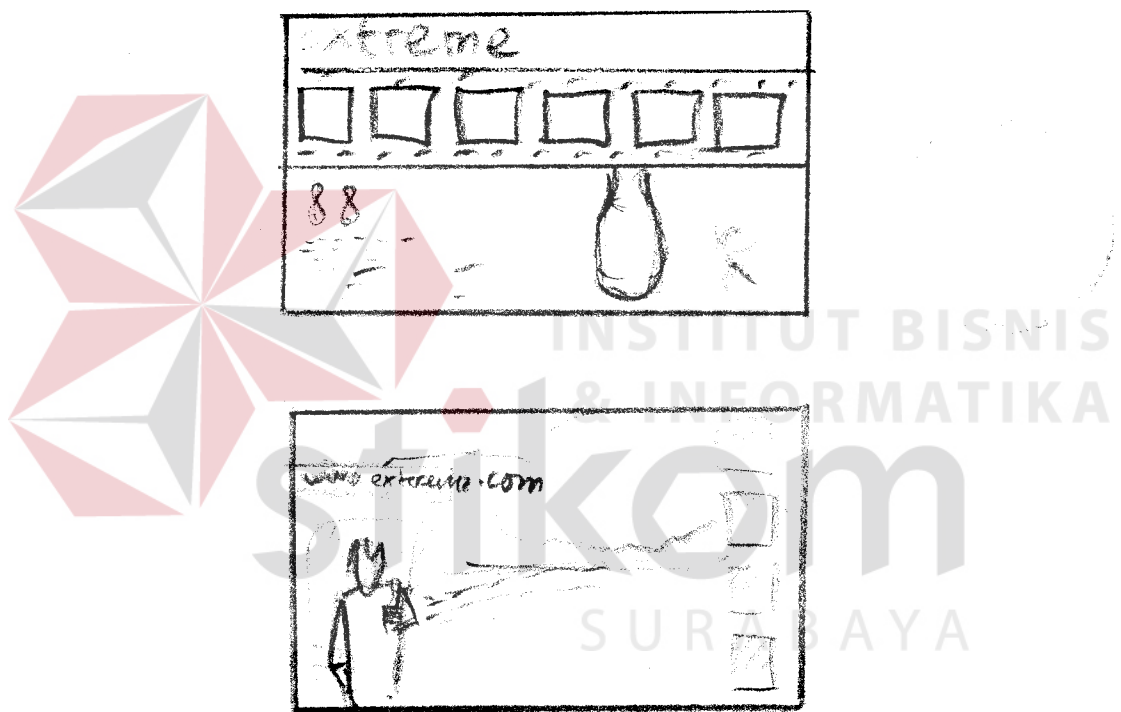
Dalam mempublikasikan suatu produk. Brosur sebagai alat yang cukup berarti dan juga sebagai penyalur antara produsen dan konsumen.



Gambar 3.3 Sketsa Brosur

### 3.2.2 Rough Brosur

Untuk mendapatkan desain brosur yang komunikatif dan dapat dengan mudah dimengerti oleh konsumen maka Penulis mengadakan studi banding dengan contoh-contoh brosur yang sudah ada. Agar dapat tampil menarik penulis memberikan keharmonisan antara ukuran dan desain yang dibuat sehingga informasi yang di berikan cukup dimengerti oleh konsumen. Untuk ukuran disesuaikan dengan desain dan image-image yang akan ditampilkan.



Gambar 3.4 Rough Brosur

### 3.2.3 Rancangan Produksi Brosur

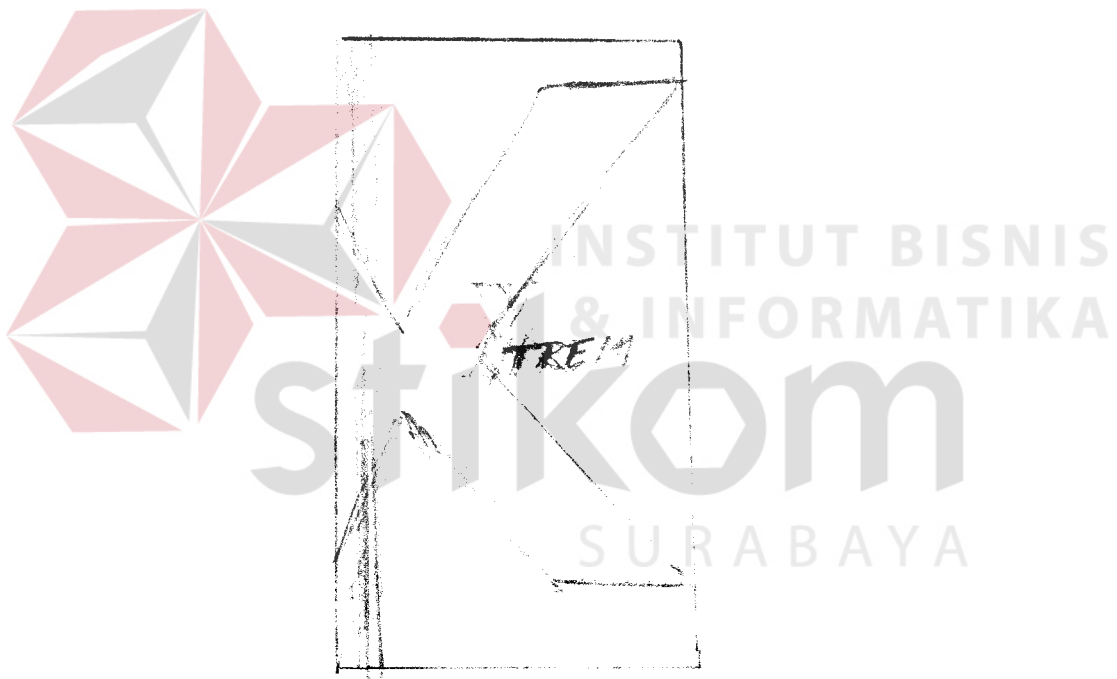
Brosur yang dibuat Penulis, diinginkan agar dapat memberi penjelasan kepada para konsumen dan juga dengan desain yang menarik akan menimbulkan minat beli para konsumen dengan menggunakan penjelasan yang sangat jelas tanpa memberi tulisan yang terlalu banyak ukuran disamakan dengan bentuk dan tampilan brosur. Dengan membandingkan desain brosur yang ada pada sekarang ini, maka dengan begitu Penulis mendapatkan / membandingkan brosur yang komunikatif atau tidak.



### 3.3 Rancangan Stiker

#### 3.3.1 Sketsa Rancangan Stiker

Pembuatan stiker berguna sebagai salah satu alat untuk memperkenalkan produk dan dapat juga dibidang sebagai mercendise untuk konsumen sebagai tanda bahwa untuk mempublikasikan suatu produk tidak hanya dengan iklan yang ada di televisi melainkan dengan cara seperti Penulis lakukan sekarang itu juga merupakan suatu bentuk publikasi yang dapat menarik konsumen.

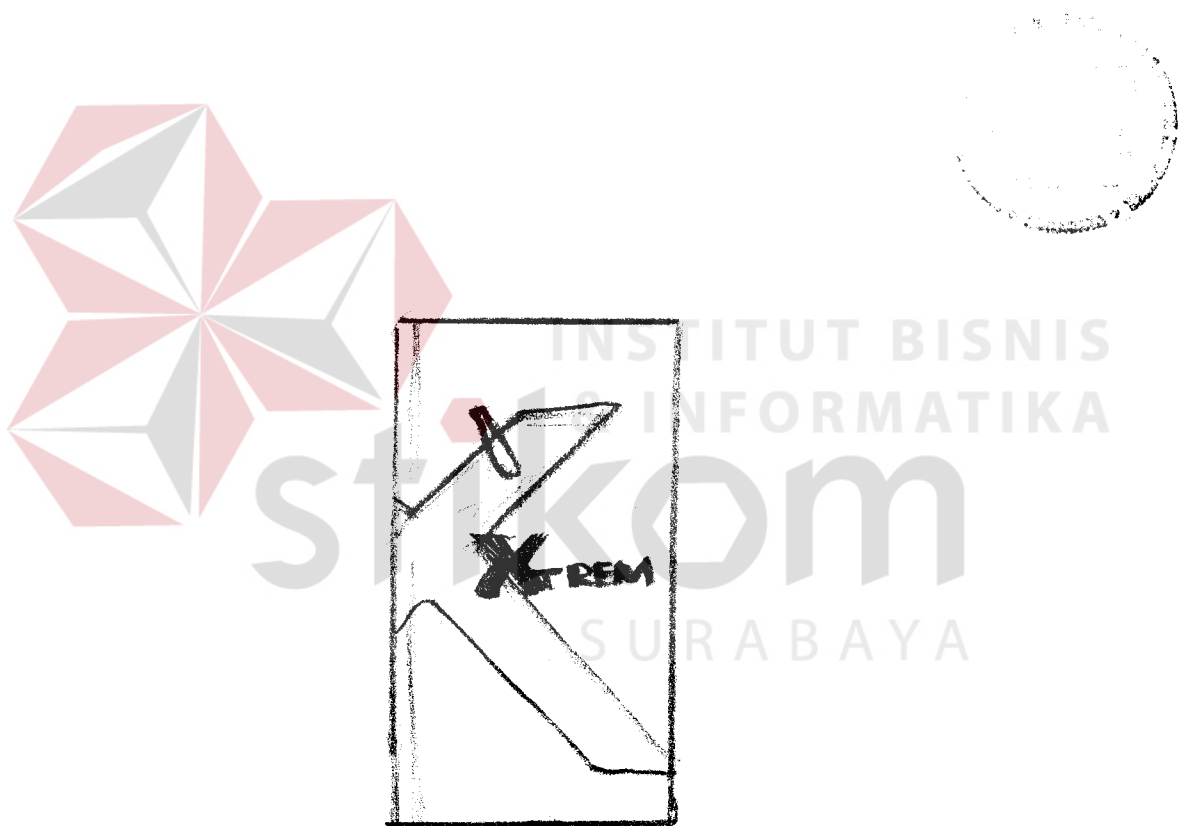


Gambar 3.5 Sktsa Stiker

### 3.3.2 Rough Stiker

Proses pembuatan stiker, hanya menampilkan image pendukung dari produk X-trem yaitu pemain olah raga yang membutuhkan tenaga seperti, pemain skate board, selancar, dan lain-lain.

Untuk warna Penulis menggunakan warna dingin (biru) penulis ingin memberi kesan bahwa produk yang dipublikasikan melalui stiker ini berkesan segar.



Gambar 3.6 Rough Stiker



### 3.3.3 Perancangan Produksi Stiker

Stiker adalah sebagai marchandise yang dibuat oleh Penulis. Diharapkan dapat dipakai sebagai daya ingat untuk konsumen akan produk X-Tream. Untuk pembuatannya, Penulis hanya menambahkan logo dan trade merk yang ada. Untuk pewarnaan diberikan warna yang dapat menyatukan antara item yang satu dengan lain.



### 3.4 Rancangan Kalender Saku

#### 3.4.1 Sketsa kalender Saku

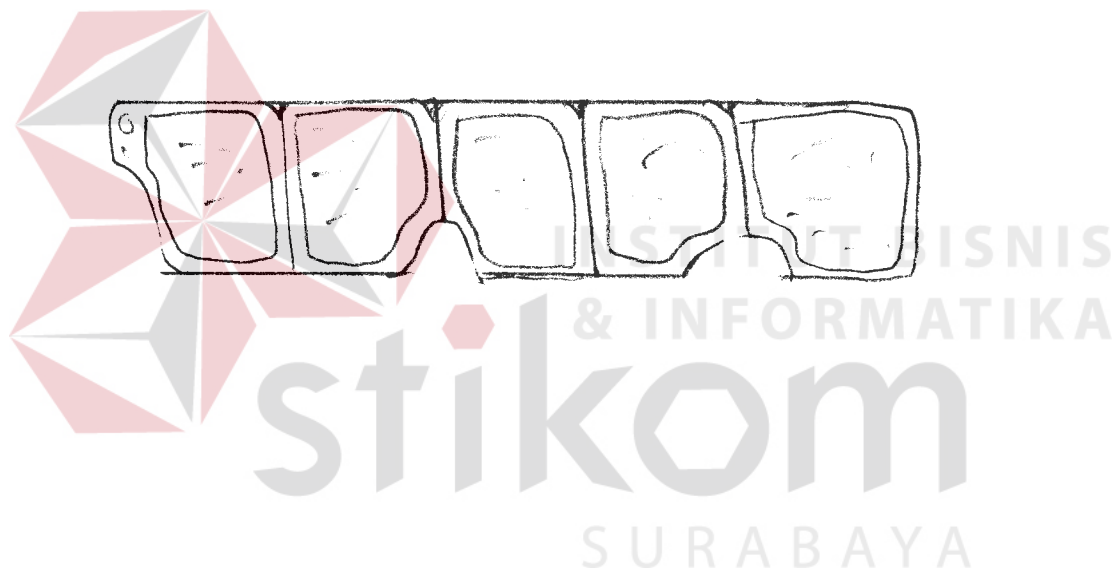
Untuk pembuatan kalender tidak terlalu rumit tinggal menyisipkan logo dan image yang sudah ada. Gunanya adalah agar konsumen selalu ingat pada produk yang kita tawarkan.



Gambar 3.7 Sketsa Kalender Saku

### 3.4.2 Rough Kalender Saku

Sesuai dengan tujuan pembuatan dari kalender saku ini, maka kalender saku ini di buat sesuai dengan ukuran saku. ukurannya yaitu panjang 5 cm dan lebar 8 cm untuk bentuk di buat oval dengan membuat desain yang sesuai dengan yang telah di tentukan.



Gambar 3.8 Rough Kalender Saku

### 3.4.3 Rancangan Produksi Kalender Saku

Kalender saku merupakan sesuatu yang diberikan konsumen untuk mengingatkan konsumen akan produk X-Trem. Cara-cara dari pembuatan adalah dengan software photoshop 6.0 karena dengan software tersebut dapat mengolah image-image yang diperlukan dalam pembuatan rancangan kalender saku ini. Untuk ukuran penulis memilih ukuran yang sangat simple dan mudah ditaruh di mana saja.



### 3.5 Rancangan Gantungan Kunci

#### 3.5.1 Sketsa Gantungan Kunci

Gantungan kunci di buat karena merupakan salah satu bentuk publikasi yang cukup komunikatif dan dapat dengan mudah diingat karena gantungan kunci tersebut mungkin akan selalu di bawa pemiliknya. Penulis akan menggunakan logo sebagai image pendukung pembuatan dalam desain gantungan kunci. Dalam logo tersebut penulis menampilkan bentuk yang merupakan olahan dari huruf E dan X dan diatas huruf E terdapat tanduk yang berarti mempunyai kekuatan yang kokoh dan dapat memberikan yang terbaik, bukan merupakan produk yang bohong dalam mempublikasikan suatu produk.



Gambar 3.9 Sketsa Gantungan Kunci

### 3.5.2 Rough Gantungan Kunci

Dengan menggunakan abu-abu dan terdapat outline berwarna biru muda melingkari seluruh permukaan logo. Dibawahnya terdapat nama merek yang digunakan yaitu X-Trem dan dibawahnya terdapat alamat website yang berguna untuk memperkenalkan lebih banyak produk X-trem sendiri.



Gambar 3.10 Rough Gantungan Kunci

### 3.5.3 Rancangan Produksi Gantungan Kunci

Gantungan kunci adalah salah satu alat publikasi yang sangat komunikatif bagi Penulis. Rancangan produksi gantungan kunci dengan memberikan logo yang terdapat pada gantungan kunci tersebut diharapkan dapat memberikan yang terbaik bagi konsumen. Ukuran logo yang terbaik dipakai dalam gantungan kunci adalah 5 X 5 cm dengan ukuran tersebut sangat memungkinkan untuk selalu dibawa-bawa oleh konsumen.



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

### 3.7 Rancangan Mouse Pad

#### 3.7.1 Sketsa Mouse Pad

Bentuk yang digunakan dalam perancangan mouse pad adalah bulat karena Penulis ingin mendapatkan keharmonisan bentuk antara produk yang diiklankan dengan bentuk-bentuk media sebagai alat publikasi. Untuk komposisi pewarnaan, Penulis tetap menggunakan warna-warna yang menjadi acuan produk X-trem sendiri yaitu biru kehijau – hijauan dan kuning.



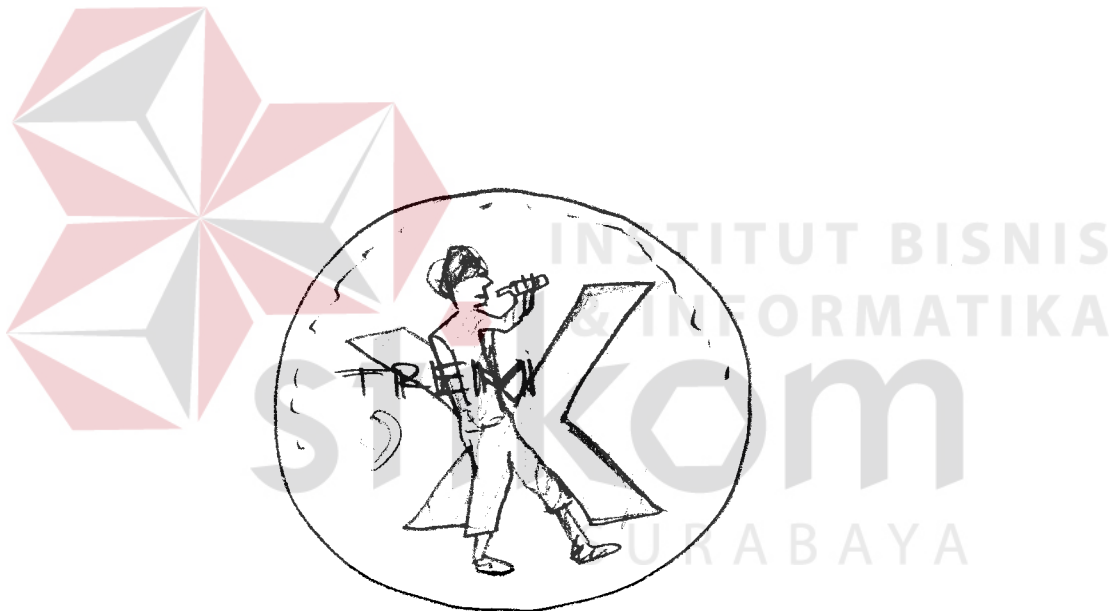
Gambar 3.11 Sketsa Mouse Pad



### 3.7.2 Rough Mouse Pad

Untuk kali ini, Penulis dalam menampilkan desain mouse pad, Penulis mengambil olah raga sepak bola sebagai acuan untuk menampilkan suatu olah raga yang membutuhkan tenaga yang cukup besar. Selain itu juga, ketertarikan masyarakat dunia pada sekarang

Ini yang sedikit banyaknya kaum adam yang sangat menggemari olah raga sepak bola. Piala dunia, adalah suatu moment yang sangat berarti bagi mereka.



Gambar 3.12 Rough Mouse Pad

### 3.7.3 Rancangan Produksi Mouse Pad

Mouse pad yang dibuat adalah dengan menggunakan kertas cover yang dipotong bulat untuk mendapatkan bentuk mousepad. Untuk mendapatkan alas bawahnya menggunakan spon yang di potong sesuai dengan desain mouse pad.

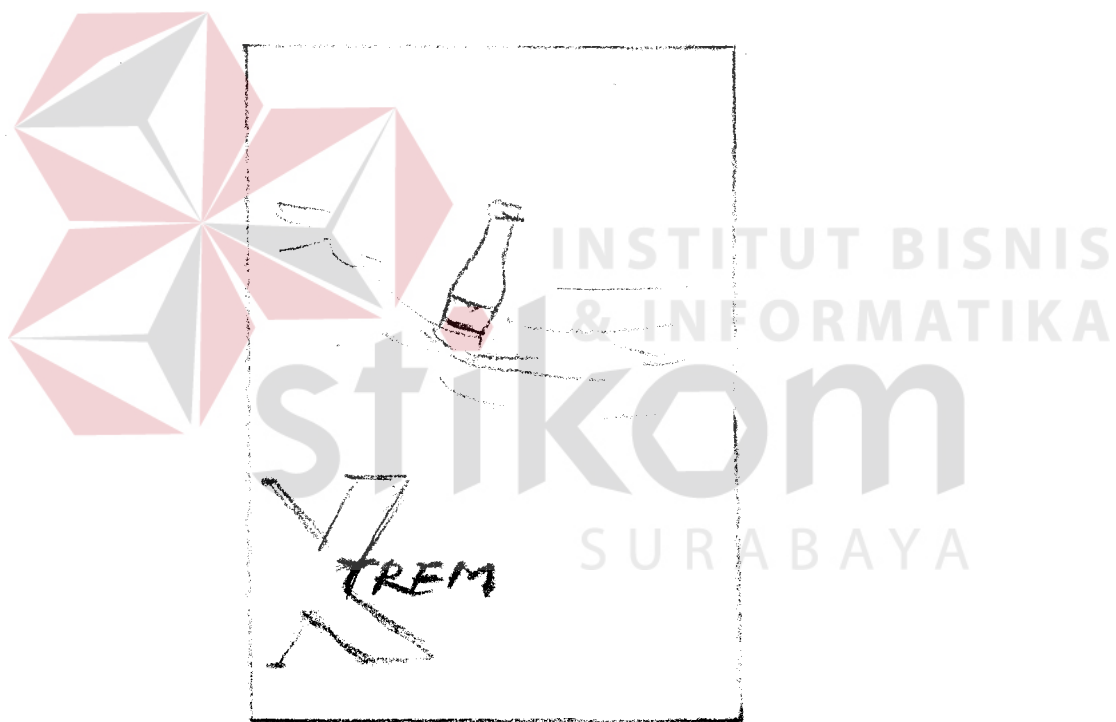


INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

### 3.8 Rancangan Note Book

#### 3.8.1 Sketsa Note Book

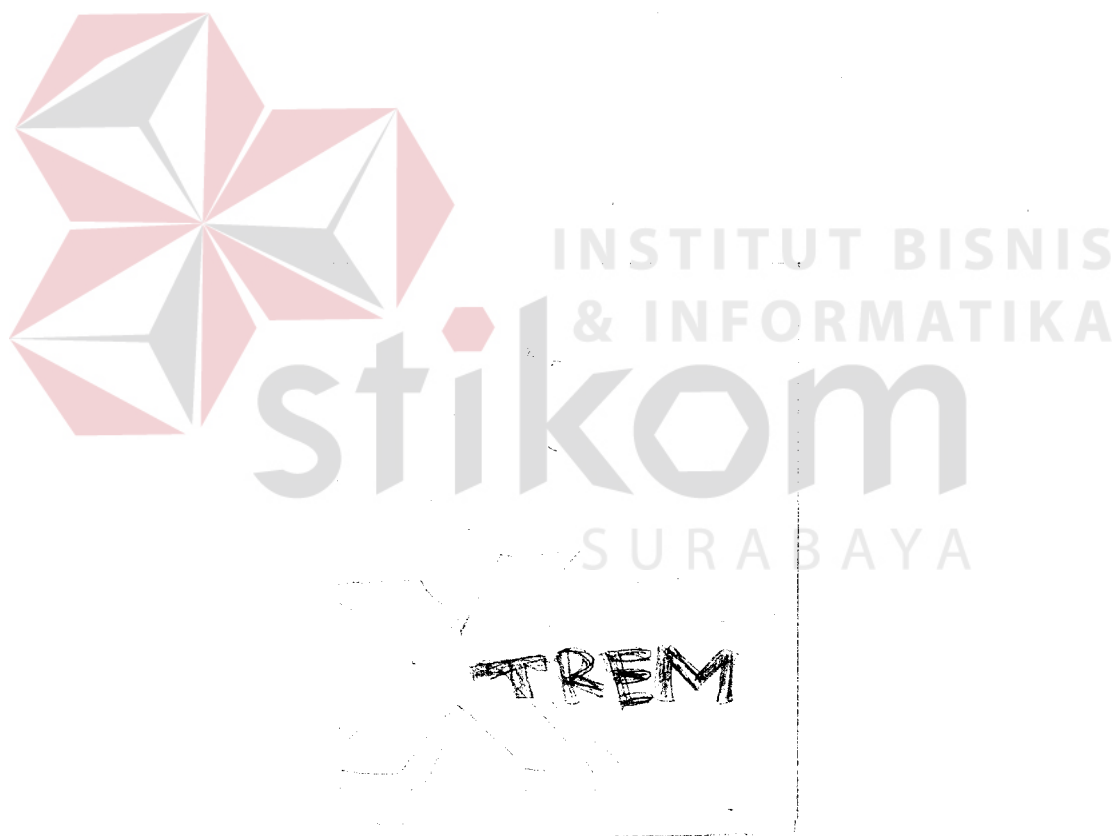
Ukuran yang dibuat untuk pembuatan note book adalah terbilang dalam ukuran sedang yaitu panjang 19 cm dan lebar 15 cm. Untuk desain covernya, tetap menonjolkan dan juga masih memakai beberapa gambar / image yang sudah ada.



Gambar 3.13 Sketsa Note Book

### 3.8.2 Rough Note Book

Untuk fungsinya dalam pembuatan note book Penulis tidak mengabaikan fungsi awal dari note book sendiri, melainkan Penulis ingin bahwa produk yang sudah ada pada desain note book selalu di ingat secara reflek. Untuk pewarnaan penulis ingin memberikan kesejukan dan agar bisa berkesan dingin. Dengan memberikan warna biru, pemilik note book tidak akan bosan ketika sedang menulis.



Gambar 3.14 Rough Note Book

### 3.8.3 Rancangan Produksi Note Book

Bahan – bahan yang dipakai dalam pembuatan note book adalah dengan menggunakan hasil yang sudah dibuat dan kemudian diprint out dengan menggunakan kertas cover. Desain diharapkan dapat mewakili produk minuman X-Trem sebagai produk yang akan dipublikasikan dengan menempelkan hasil print tersebut sesuai dengan note book yang sudah ada. Tetapi sebelumnya cover note book aslinya harus dilepas terlebih dahulu.

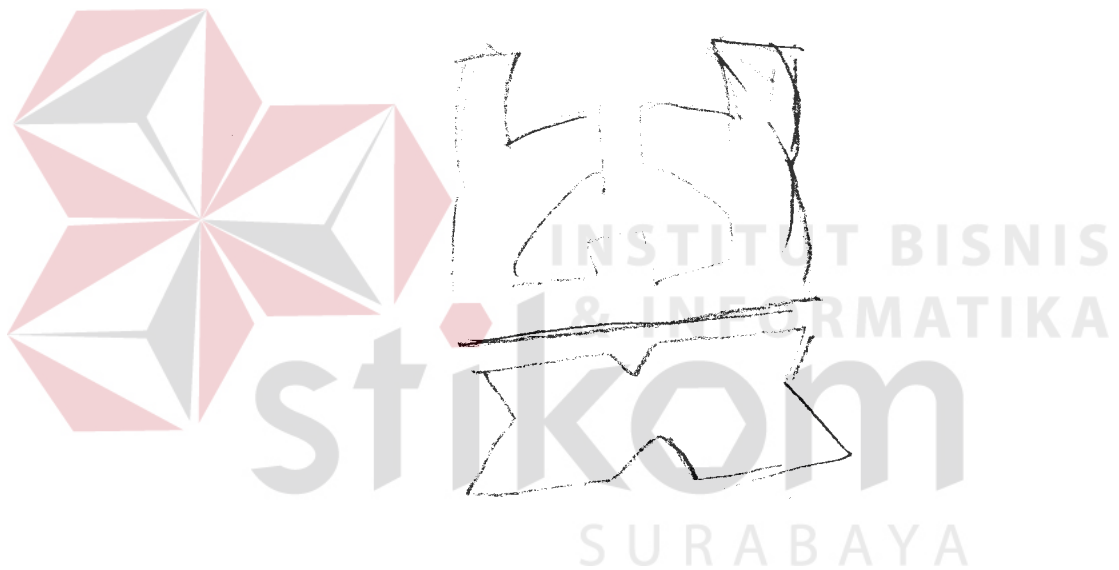


### 3.9 Rancangan Tempelan Kulkas

#### 3.9.1 Sketsa Tempelan Kulkas

Tampilan dari tempelan kulkas tidak jauh berbeda dari gantungan kunci.

Bahan dan pewarnaan juga sama, cuma pada media yang digunakan saja.



Gambar 3.15 Sketsa Tempelan Kulkas

### 3.9.2 Rough Tempelan Kulkas

Tempelan kulkas adalah bentuk publikasi dari suatu produk seperti halnya gantungan kunci, tempelan kulkas ini juga menggunakan logo dan merk dari minuman X-trem sendiri. Ukuran di buat agak lebih besar dari ukuran logo yang dipakai pada gantungan kunci kurang lebih panjang = 0,5 cm dan lebar = 0,5 cm.



Gambar 3.16 Rough Tempelan Kulkas

### 3.9.3 Rancangan Produksi Tempelan Kulkas

Dalam pembuatan tempelan kulkas ini menggunakan bahan logo produk X-Trem terlebih dahulu di print out. Alas bawahnya menggunakan pembuka botol untuk modifikasinya agar tampak menarik tutup botol tersebut di cat sesuai dengan warna dari produk X-Treem yaitu warna biru muda.

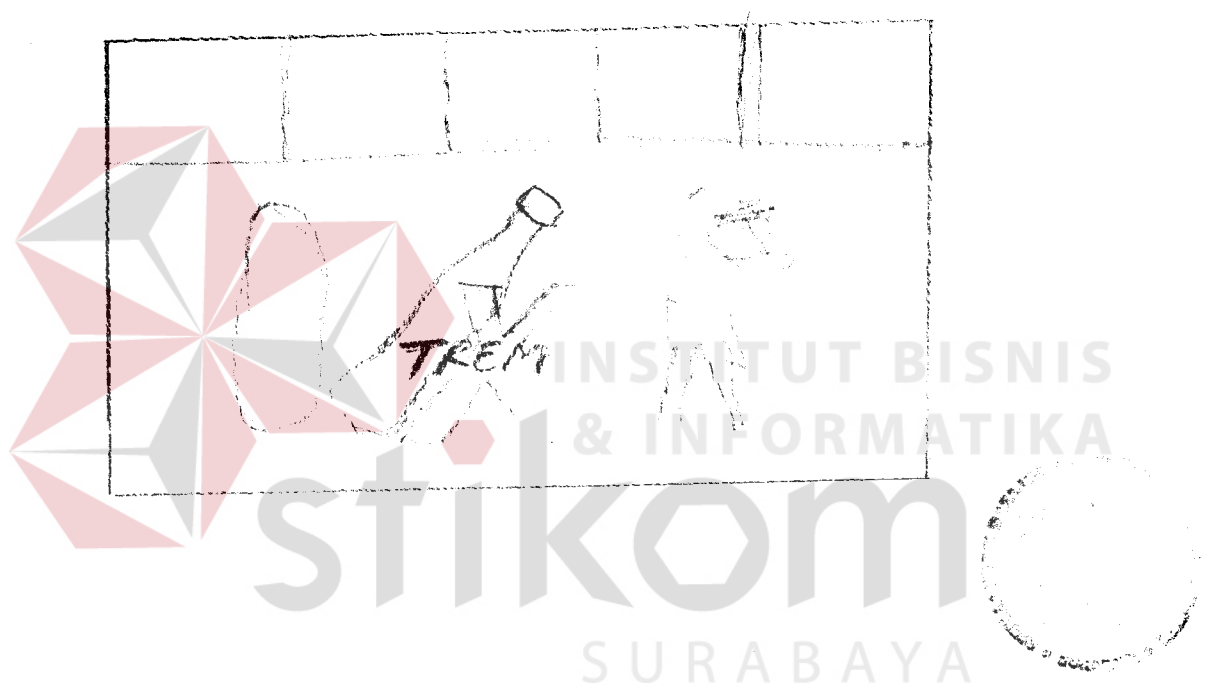




### 3.10 Rancangan Poster Gantung

#### 3.10.1 Sketsa Poster Gantung

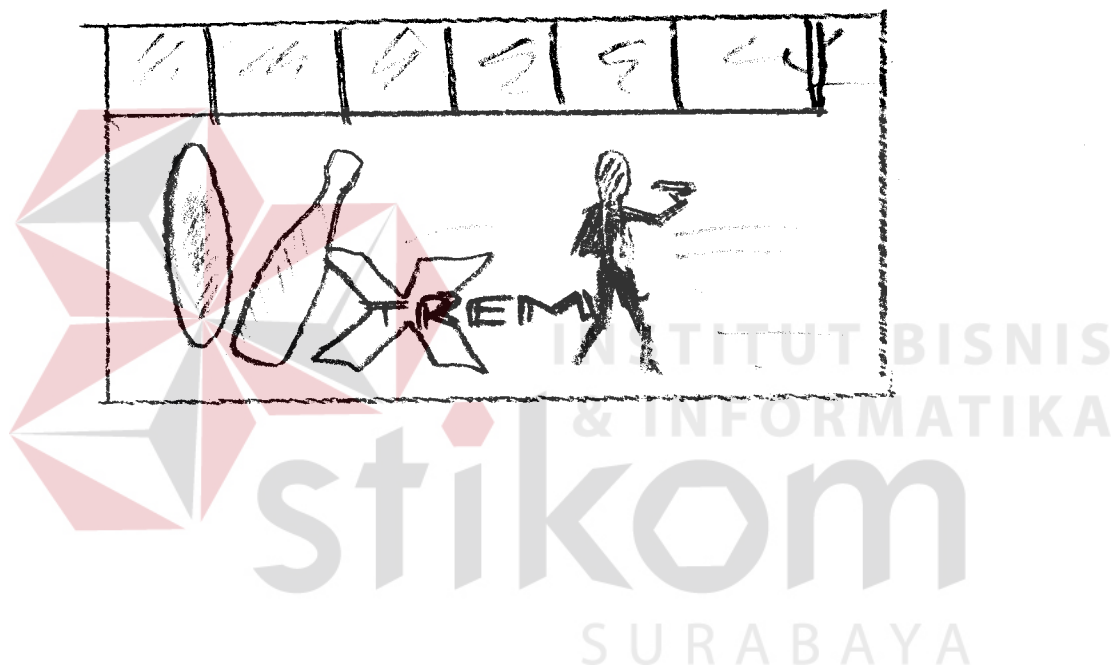
Pembuatan rancangan poster gantung bertujuan agar dapat menarik para konsumen akan barang yang ditawarkan produsen. Bentuk yang unik dan desain yang cukup lumayan bagus diharapkan dapat menarik konsumen dan mencapai tujuan yang diinginkan perusahaan untuk mencapai keuntungan.



Gambar 3.17 Sketsa Poster Gantung

### 3.10.2 Rough Poster Gantung

Poster gantung yang di buat oleh Penulis , sangat di harapkan dapat di jadikan fariasi dalam mempublikasikan product yang sedang di publikasikan yaitu adalah product minuman x-trem . Dalam pembuatan dan ukuran yang di gunakan , Penulis sangat memperhatikan akan desain yang di buat dengan yang ada di pasaran . Dengan panjang 42cm dan lebar 29,7.



Gambar 3.18 Rough Poster Gantung

### 3.10.3 Rancangan Poster Gantung

Rancangan pembuatannya adalah agar semenarik mungkin Penulis sebelumnya mengadakan studi banding untuk mendapatkan hasil desain yang maksimal untuk pembuatan desain poster gantung ini. Penulis menggunakan desain produksi yang lainnya, untuk ukuran adalah ukuran standart yang ada. Untuk desain penulis sangat memperhatikan langkah-langkah dan keharmonisan bentuk dan warna. Untuk bentukakan dibuat kotak dan atasnya diberi tali agar dapat digantung.



### 3.11 Rancangan Kartu Undian

#### 3.11.1 Sketsa Kartu Undian

Kartu undian dibuat untuk menarik minat konsumen, produsen harus memberikan yang terbaik. Dengan adanya kartu undian dan hadiah-hadiah yang diberikan maka kurang lebih konsumen akan lebih tertarik akan produk tersebut. Ukuran yang dipakai adalah panjang 5 cm dan lebar 8 cm.

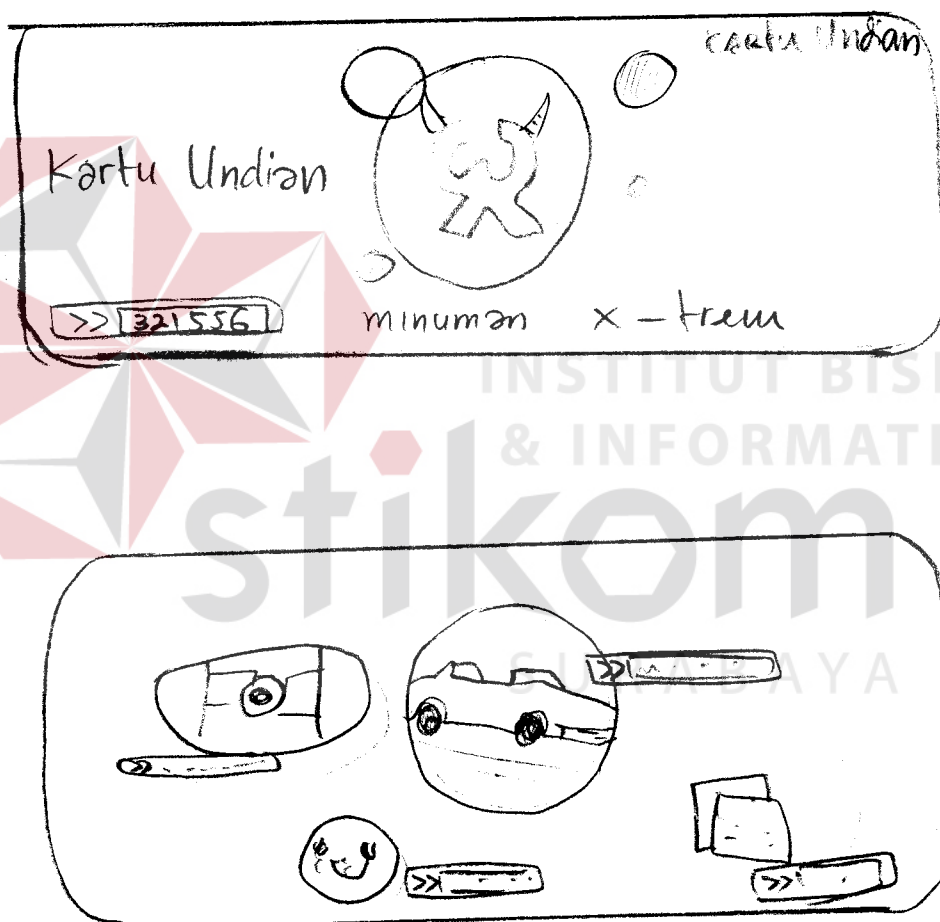


Gambar 3.19 Sketsa Kartu Undian

### 3.11.2 Rough Kartu Undian

Dalam pewarnaan kali ini, desain dan warna tidak sama dengan desain yang lain karena Penulis ingin menyatukan bentuk-bentuk dan image yang berupa hadiah yang akan diperebutkan. Warna abu-abu yang akan ditampilkan dalam desain. Untuk bentuk, kartu undian ini akan dibuat tampilan bolak balik dengan ukuran yang sama.

Implementasi kartu undian.



Gambar 3.20 Rough Kartu Undian

### 3.11.3 Perancangan Produksi Kartu Undian

kartu undian ini dibuat dengan kertas cover yang sebelumnya diprint bolak balik agar dapat ditempel pada setiap sisinya tetapi sebelumnya desain tersebut digunting sesuai dengan ukuran desainnya, dengan memberikan media lem pada desain tersebut agar tidak lepas. Lem yang digunakan adalah double tip karena lem tersebut tidak berbentuk cair sehingga hasil rancangan yang sudah diprint tidak luntur.



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA