

BAB IV

IMPLEMENTASI

Implementasi merupakan penyempurnaan yang dimulai dari sketsa hingga ke rough.

4.1 Poster

Untuk mendapatkan bentuk botol yang akan dipakai sebagai image pendukung dalam pembuatan poster Penulis membuatnya dengan software 3Dsmax langkah-langkahnya adalah:

Klik line bentuk sesuai dengan perpotongan separo pada bentuk botol. Klik modify kemudian pilihlah lathe untuk mendapatkan bentuk 3 D botol yang dikehendaki. Setelah berbentuk botol, berilah material bening dengan cara mengurangi Softness / kelembutan dari pencahayaan yang terjadi.



Gambar 4.1 : Implementasi Poster

4.2 Brosur

Dalam pembuatan brosur menggunakan software corel draw langkahnya adalah sebagai berikut :

Ambil image gambar yang diinginkan untuk dijadikan background, untuk pembuatan bentuk negatif film buatlah kotak dengan menggunakan rectangle dan rubah bentuk agar menjadi oval, klik objek kemudian klik kanan untuk memperbanyak susun berjajar agar mendapatkan susunan yang rapi, gunakan ruler pada menu view. Masukkan logo yang diletakkan pada sisi tampilan kanan depan.

Untuk pewarnaan gunakan warna yang dapat diserasikan.

Untuk tulisan dalam “Minuman Kesegaran untuk tenaga X-treme ” menggunakan font bankggothic



Gamabar 4.2 : Implementasi Brosur

4.3 Stiker

Dengan menggunakan panjang panjang 28 cm dan lebar 10 cm diharapkan stiker ini dapat mewakili produk minuman

X-trem sebagai media publikasi. Pembuatan stiker ini melalui software photoshop, langkah-langkahnya :

Image dijejer dan dijadikan satu dengan cara memberikan link pada semua layer dan klik imager link kemudian buatlah seleksi dengan bentuk botol kemudian tekan del gar mendapatkan gabungan gambar yang berbentuk botol

Untuk text penulis menggunakan bank gotik font

Efek-efek yang diberikan adalah pada tulisan “minuman kesegaran untuk tenaga extreme” efek yang diberikan adalah bevel emboss dan outer glow



Gambar 4.3 : Implementasi Stiker

4.4 Kalender Saku

Pembuatan desain kalender saku adalah dengan software photoshop 6.0 untuk mendapatkan hasil yang menarik penulis menjabarkan bagaimana pembuatan desain kalender, langkahnya sebagai berikut :

Buatlah bentuk seperti gambar diatas dengan menggunakan pen tool kemudian berilah warna abu-abu untuk dapat terlihat tiga dimensi berilah efek emboss dengan cara klik 2x pada layer yang dikehendaki. Untuk pembuatan tombol buatlah seleksi dengan bentuk bulat dan beri warna kuning kehijau-hijauan. Berilah efek emboss agar tampak tiga dimensi juga.

Untuk pengisian image dan tanggal-tanggal yang akan ditampilkan pada tengah-tengah bentuk oval tersebut, maka aktifkan layer image / tanggal kemudian klik load seleksi untuk mendapatkan seleksi oval yang disimpan sebelumnya.

Tekan tombol del untuk membuat image / tanggal menjadi bentuk oval kemudian rubahlah tampilan image yang semula normal menjadi overlay agar tampak lebih menyatu dengan bentuk.



Gambar 4.4 : Implementasi Kalender Saku

4.5 Gantungan kunci

Pembuatan logo yang akan dijadikan gantungan kunci adalah dengan menggunakan software 3Dsmax 3.1. Gantungan kunci dibuat dengan menggunakan bahan rezin, dengan cara melengketkan logo dan merek yang sudah diprint out kemudian ditaruh ditengah 3 cetakan yang sudah diberi rezin. Setelah ditaruh ditengah, tuang lagi bahan rezin yang tersisa untuk menutupi bagian atas tunggu sampai kering untuk pemasangan kawat gantungan.



Gambar 4.5 : Implementasi Gantungan Kunci

4.6 Mouse Pad

Dalam pembuatan mouse pad, Penulis ingin menampilkan keharmonisan bentu yang sudah ada dengan image pendukung, langkah pembuatannya :

Buatlah background bulat dengan warna gradasi, antara warna kuning dan hijau kebiru-biruan. Buatlah bentuk dengan menggunakan seleksi bulat. Tekan ctrl + shift + I untuk mendapatkan seleksi luar kemudian tekan DEL.

Untuk image pendukung hanya tinggal membuang background asli dengan menggunakan magic bond didalam desain, penulis juga menampilkan logo yang sudah ada dan trade merk.



Gambar 4.6 : Implementasi Mouse Pad

4.7 Note Book

Dalam pembuatan note book menggunakan ukuran 115 cm panjang 18 cm langkah pembuatannya adalah :

Pembuatan desain dengan photoshop untuk hasil yang menarik Penulis hanya menambahkan sedikit pada image-image pendukung yang diambil dari internet. Untuk image-image hanya dirubah dari normal ke overlay karena tampilan overlay akan memberikan keharmonisan warna background.



Gambar 4.7 Note Book

4.8 Tempelan kulkas

Setelah kita mendapatkan logo yang sudah diprint out. Logo tersebut dapat kita laminating agar tampak kokoh. Penulis menggunakan variasi pembuka tutup botol untuk penyangga belakangnya, logo yang sudah dilaminating kemudian ditempel pada pembuka tutup botol tersebut. Agar pembuka tutup botol dapat menempel pada kulkas, maka di belakang pembuka tutup botol diberi magnit. Agar tidak dapat lepas, maka rekatkan magnit ke pembuka tutup botol dengan lem secukupnya.



Gambar 4.8 : Implementasi Tempelan Kulkas

4.9 Poster Gantung

Pembuatan poster gantung dibuat pada software corel draw 10 langkah-langkahnya adalah buat dokumen baru dengan page set up dengan ukuran kertas A3 dengan ukuran panjang 29,7 X 41,0 cm. Untuk tampilan background menggunakan warna hijau. Ambillah image pendukung untuk memperlengkap tampilan poster gantung.



Gambar 4.9 : Implementasi Poster Gantung

4.10 Kartu Undian

Software corel draw 10 yang digunakan oleh penulis untuk pembuatan kartu undian karena dengan corel draw kita akan lebih mudah mendapatkan bentuk bentuk seperti oval, kotak dan bulat dan juga dapat di convert to curve. Langkah-langkahnya adalah :

Buatlah bentuk kotak dengan panjang 5 cm dan lebar 8 cm buatlah kotak tersebut menjadi oval dengan cara menarik titik yang diconvert. Agar lebih menarik bentuk yang sudah dibuat, jadikan transparant dengan menggunakan transparency. Buka file yang berisikan image-image pendukung sebagai hadiah-hadiah yang akan diperebutkan. Untuk pemilihan warna ditampilkan

warna abu-abu. Bentuk tampilan kartu undian ini akan di buat tampilan bolak balik dengan ukuran yang sama.



Gambar 4.10 : Implementasi Kartu Undian

