

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

### 1. Spesifikasi Hardware

- a. *Spesifikasi hardware* yang sudah dan yang akan digunakan.

Berikut ini spesifikasi Hardware atau perangkat keras yang digunakan dalam project ini meliputi

- 1) Intel core 2 duo Processor T5750 (2.0 Ghz,667 Mhz FSB, 2 MB L2 cache)
- 2) RAM yang digunakan 2 GB DDR2
- 3) Har disk 160 GB HDD untuk proses instalasi

Karena software yang kami gunakan untuk membuat brosur dan stationary adalah *Adobe Photoshop CS3, corelDraw X4*, maka kami menggunakan semua software tersebut dan hardware yang kami gunakan adalah:

- 1) *Processor Intel Core 2 DUO Processor T5750 (2.0 Ghz,667 MHz FSB,2 MB L2 cache)*

Processor merupakan otak yang mengontrol jalanya sebuah komputer dan menyimpan hasil-hasil yang dikerjakan kedalam memori.

- 2) *Matherboard (IBM)*

Papan rangkaian utama pada komputer dimana processor dan perpil-perpil lainnya terpasang.

- 3) *Memory atau Ram (2GB DDR)*

Sebagai tempat penyimpanan sementara semua data yang diproses sepanjang penggunaan komputer. RAM meyimpan memori secara acak tidak peduli dari mana data berasal.

- 4) *Hard disk (160 GB HDD)*

Berfungsi untuk menyimpan data dalam bentuk digital.

- 5) *Monitor (IBM)*

Media output untuk menampilkan atau memperlihatkan informasi sehingga dapat dibaca dan dilihat.

6) *VGA (512)*

Mengolah data grafis untuk ditampilkan dilayar monitor.

7) *Keyboard (IBM)*

Sebagaimana media interaksi antara user dengan mesin merupakan sebuah papan yang terdiri dari tombol untuk mengetik kalimat dan simbol-simbol khusus lainnya pada komputer.

8) *Mouse (dell Usb)*

Suatu perangkat mekanik untuk melaksanakan suatu pekerjaan yang biasanya dikerjakan manusia.

9) *Printer (HP Design.Jet K 7100)*

Mencetak tulisan, gambar, dan tampilan lainnya dari komputer dan media kertas atau sejenisnya.

10) *Digital Camera (Sony)*

Digunakan untuk mengambil gambar apabila dibutuhkan.

b. Teori singkat tentang konsep desain yang telah disetujui dan hardware yang digunakan;

1) Hubungan antara hardware yang digunakan dengan software pendukung.

Dalam membuat segala sesuatu yang berhubungan dengan *design grafis* pasti banyak menggunakan *software-software* untuk menunjang dalam menyelesaikan permintaan dari klien. Antara *hardware* dengan *software* yang digunakan sangat erat hubungan, sehingga dalam pembuatannya dibutuhkan *hardware* dan *software* yang sesuai dengan kebutuhannya. Dengan penggunaan hardware yang baik dan sesuai akan memudahkan dan dapat menunjang kinerja *software* dengan baik sehingga dapat menghasilkan hasil yang lebih baik.

2) Sebab atau akibat *software* yang digunakan sesuai dengan spesifikasi hardware pendukung.

Pada umumnya *software* yang digunakan dalam bidang desain grafis membutuhkan memori yang sangat besar pada saat mengoprasikanya. Selain itu karena file-file yang dihasilkan rata-rata

dalam bentuk gambar yang cukup besar, untuk itu apabila *hardware* yang digunakan tidak sesuai dengan yang dibutuhkan *software*, maka kinerja dari *software* itu tidak akan sempurna dan hasilnya tidak akan optimal. Bisa juga terjadi yang pada saat penggunaan yang dikarenakan kapasitas *hardware* yang tidak sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *software* yang digunakan.

## 2. Spesifikasi software

### a. Jenis *software* atau tipe *software* yang digunakan

*Software adobe photoshop CS3* yang digunakan untuk mengelola data yang digunakan rata-rata bentuk bit map. Adobe photoshop yang menghasilkan gambar berbentuk bit map atau raster adalah suatu susunan kotak yang sangat kecil yang biasa disebut dengan pixel. Setiap pixel dipetakan kepada sebuah lokasi dalam sebuah gambar, dan setiap pixel memiliki nilai-nilai warna yang dipresentasikan secara numeric. Bitmap sesuai dengan dunia lukis digital, karena bit map memiliki resolusi yang terbatas, gambar berformat bitmap hanya tampil sempurna dalam ukuran aktual saja, ketika di skala gambar bitmap akan terlihat sangat kasar dan berigi dan kualitas gambarnya menurun.

### b. *Software* yang akan digunakan

#### a. *Adobe Photoshop CS3*

Pengertian *Adobe Photoshop* adalah *software* pengelola garis populer yang banyak digunakan para desainer grafis diseluruh dunia yang merupakan perangkat lunak aplikasi untuk mengolah data gambar dan grafis untuk kebutuhan printing dan desain grafis, dan dapat juga digunakan untuk membuat atau mengedit gambar.

Dengan tampilan *adobe photoshop* yang mudah dipahami, kelengkapan fasilitas yang ditawarkan, kemudahan cara penggunaan, serta kemudahan memperoleh fasilitas pendukung dari berbagai macam sumber menjadikan *adobe photoshop* sebagai *software* paling handal bagi desainer grafis.

## b. CorelDraw X4

*Software CorelDraw X4* adalah salah satu *software* desain grafis yang sangat populer dan banyak digunakan oleh para desainer untuk mendesain logo – logo perusahaan kaos, brosur, iklan dll. Dimana *software* ini berbasiskan sistem *vector*, dan biasanya dipakai dalam suatu pembuatan objek (*making image*). Jadi orientasi *CorelDraw X4* ini sebenarnya ditujukan dalam pembuatan suatu proses desain yang menghasilkan sesuatu dari nol. Misalnya dalam pembuatan logo, kalender, kartu nama dan lain – lain. Tetapi tidak tertutup kemungkinan *software* ini digunakan untuk melakukan pengeditan terhadap objek/image (*raster*) yang ada, hanya saja pengeditan dapat dilakukan sangat terbatas dan tidak dapat semaksimal mungkin yang kita harapkan. Beberapa alat bantu yang ada dalam *CorelDraw X4* :

### 1. *Pic Tool*

Berguna untuk memilih / select komponen gambar.

### 2. *Rectangle Tool*

Digunakan untuk membuat kotak, persegi ( dengan bantuan tombol control ), kotak dari senter poin ( dengan bantuan tombol shift ), memiliki Floating Bar : 3 poin Rectangle.

### 3. *Transparency Tool*

Digunakan untuk mengkombinasikan efek gradasi dengan transparansi.

### 4. *Ruler*

Berguna untuk menampilkan ukuran pada bidang kerja kita. Hal ini sangat berguna jika kita memerlukan tingkat presisi yang lebih tinggi.

### 5. *Guideline*

Berguna untuk memberikan tanda/batas pada bidang kerja kita. Untuk menampilkan *guideline* ini, terlebih dahulu kita harus mengeluarkan *ruler* kemudian untuk menarik *guideline* ini, kita tinggal klik dan *drag* dari *ruler* tersebut kearah bidang kerja kita.

Untuk mengatur guideline ini lebih lanjut dapat kita lakukan dengan *double* klik pada salah satu *guideline* tersebut. Untuk membuang *guideline* kita hanya perlu memilih *guideline* dan menghapusnya dengan menekan *tombol* delete pada *keyboard*.

6. *Grid*

Berguna untuk menampilkan garis *grid* pada bidang kerja kita dimana *grid* ini berupa garis – garis vertical dan horizontal yang mempunyai jarak tertentu.

7. *Snap to guideline*

Berguna untuk membuat *mouse* atau objek kita mempunyai daya tarik pada *guideline* yang ada pada bidang kerja. Untuk mengaktifkan *snap to guideline*, atau dengan simbol pada *property bar* yang ada pada bagian sebelah kanan.

8. *Snap to grid*

Berguna untuk membuat *mouse* kita atau objek kita mempunyai daya tarik pada *guideline* yang ada pada bidang kerja. Untuk mengaktifkan *snap to guideline* ini dapat kita lakukan melalui menu *edit-snap to grid*, atau dengan simbol pada *property bar* yang ada pada bagian sebelah kanan.

9. *Snap to object*

Berguna untuk membuat *mouse* kita atau objek-objek kita mempunyai daya tarik pada *guideline* yang ada pada bidang kerja. Dimana daya tarik tersebut berada pada sembilan titikacuan yang ada pada setiap objek, atau jika pada sebuah kurva terbuka daya tarik itu ada pada titik control. Untuk mengaktifkan *snap to guideline* ini dapat kita lakukan melalui menu *edit-snap to object*, atau dengan simbol pada *property bar* yang ada pada bagian sebelah kanan.

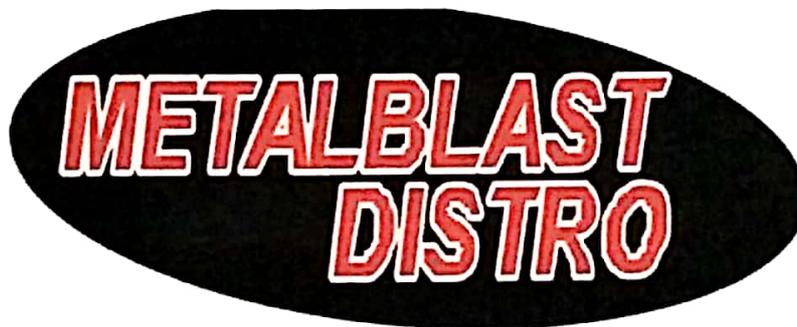
10. *Shape Tool*

Berguna untuk memanipulasi gari lengkung *vector* dengan memanfaatkan titik-titik polos (*nodes*) yang terdapat disepanjang objek *vector*.

### 3. Desain Analisis

Penulis melakukan penelitian tentang pembuatan katalog dan brosur dalam bentuk media cetak pada distro metalblast yang bergerak dibidang penjualan pakaian di Jl. Bukit Merapin No: 67 Kelurahan Bukit Lama Pangkalpinang. Media publikasi yang akan di desain adalah Logo, Katalog, Brosur, Kartu nama, Kalender, Nota dan Stiker.

#### a. Logo



Gambar III.1  
Draf Logo

#### Arti logo Metal Blast :

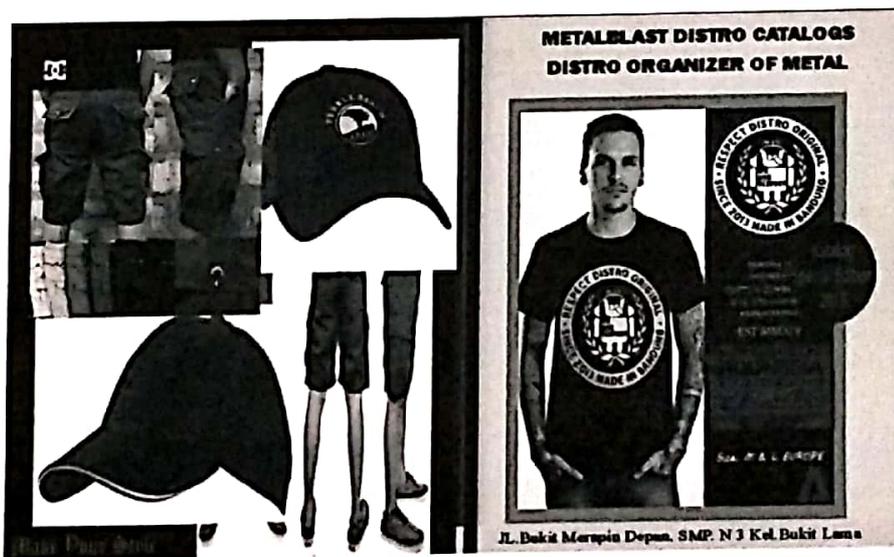
- Sebuah aliran musik rock yang di desain pada pakaian, khususnya baju
- Kebanyakan desain di presentasikan warna hitam dan merah
- Warna hitam melambangkan kemakmuran dan percaya diri, menambah kesan misteri.
- Warna merah melambangkan kesan energi, kekuatan dan keberanian.

b. Desain katalog



Gambar III.2

c. Katalog



Gambar III.3  
Draf Cover Depan dan Belakang Katalog



Gambar III.4  
Draf Isi Katalog

d. Brosur

**METALBLAST DISTRO**  
**Pangkalpinang**  
Jl. Bukit Merapi Depan SMP N.3 Kel. Bukit Lama



ORDER NOW!!!!!!!

-Menyediakan berbagai kebutuhan anda seperti:  
-Baju  
-Celana  
-Topi  
-Jaket  
-dll.

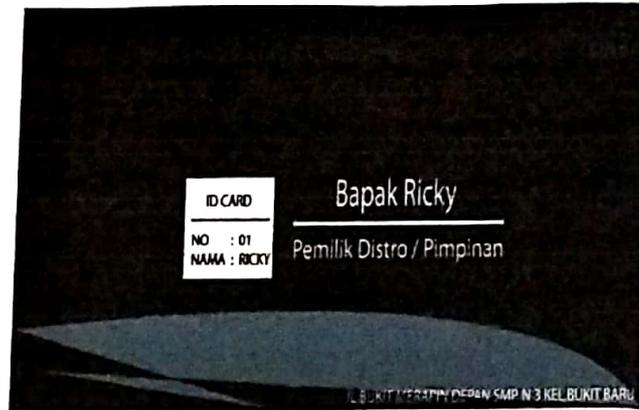
Distro yang sudah berdiri sejak tahun 2009 Di Pangkalpinang menyediakan khusus perlengkapan untuk anak muda dengan desain dengan harga terjangkau dan kualitas yang baik. Kami Produk kami di kirim langsung dari Bandung dengan harga yang normal.

**TERIMA PESANAN!!!!!!!**

CP : 0852.6724.5371

Draf Brosur  
Gambar III.5

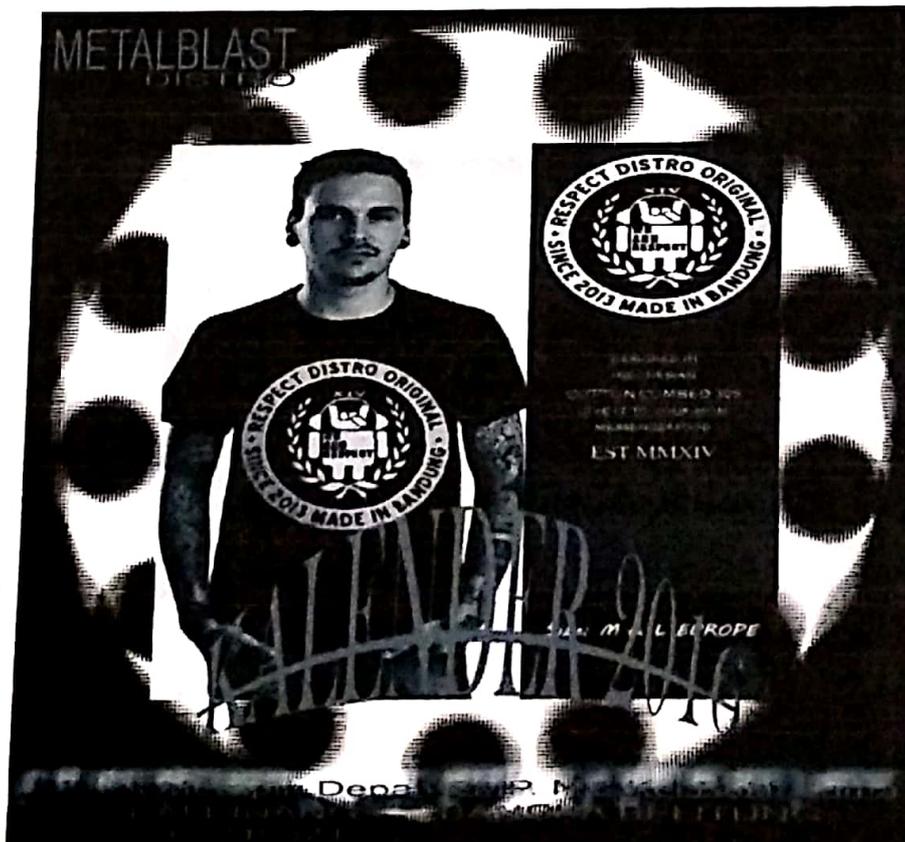
e. Kartu nama



Gambar III.6

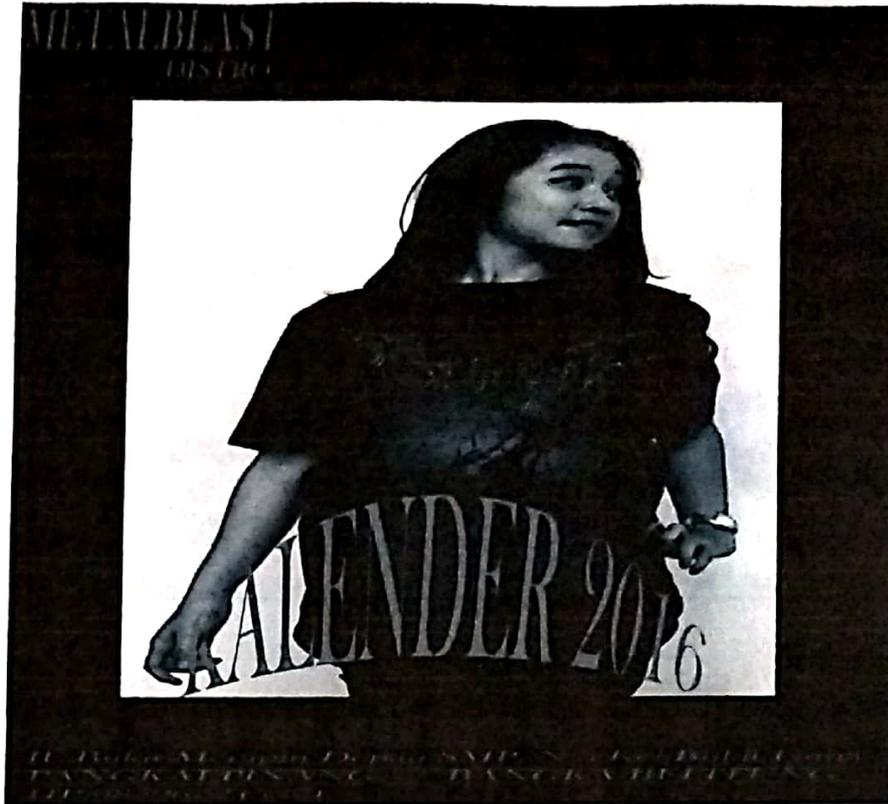
Draf Kartu Nama

f. Kalender



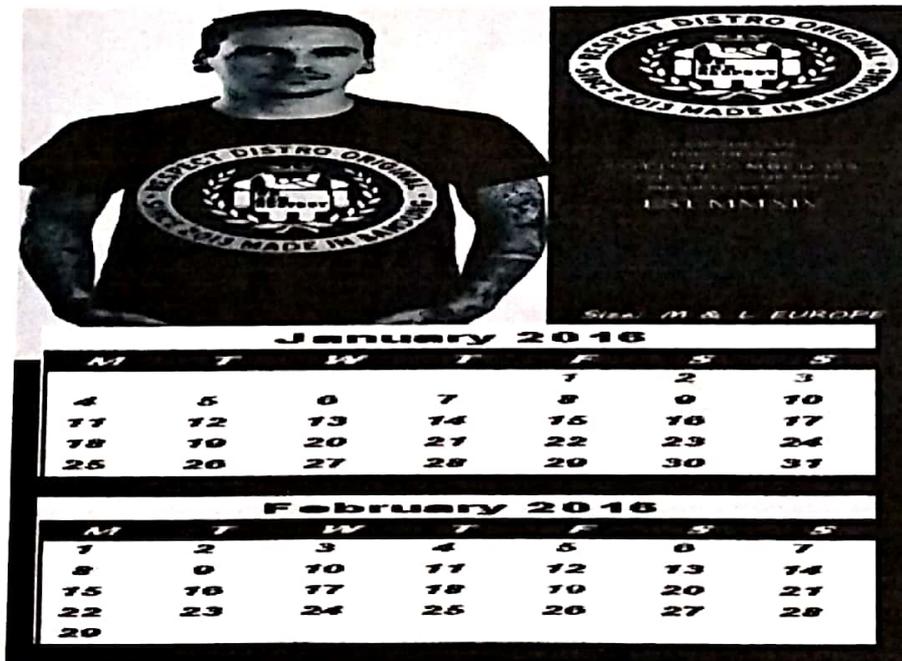
Gambar III. 7

Draf Cover Depan Kalender



Gambar III. 8

Draf Cover Belakang Kalender



**January 2016**

M	T	W	T	F	S	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

**February 2016**

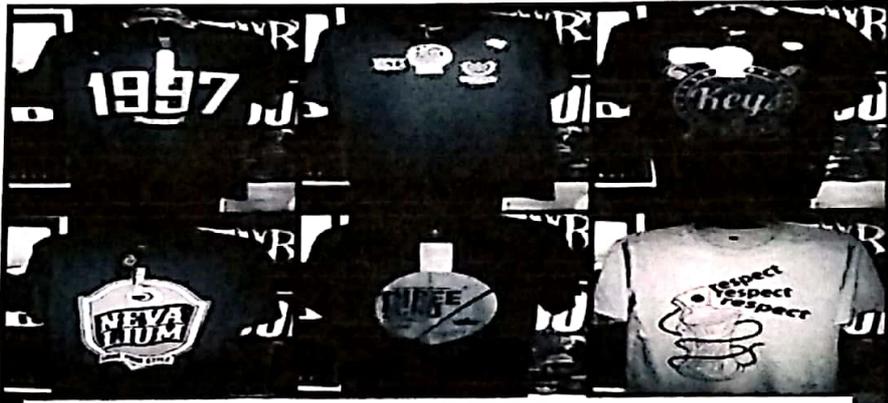
M	T	W	T	F	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29						



March 2016						
M	T	W	T	F	S	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

April 2016						
M	T	W	T	F	S	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	



May 2016						
M	T	W	T	F	S	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

June 2016						
M	T	W	T	F	S	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

# BANEKA METAL CORPS



## July 2016

M	T	W	T	F	S	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

## August 2016

M	T	W	T	F	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



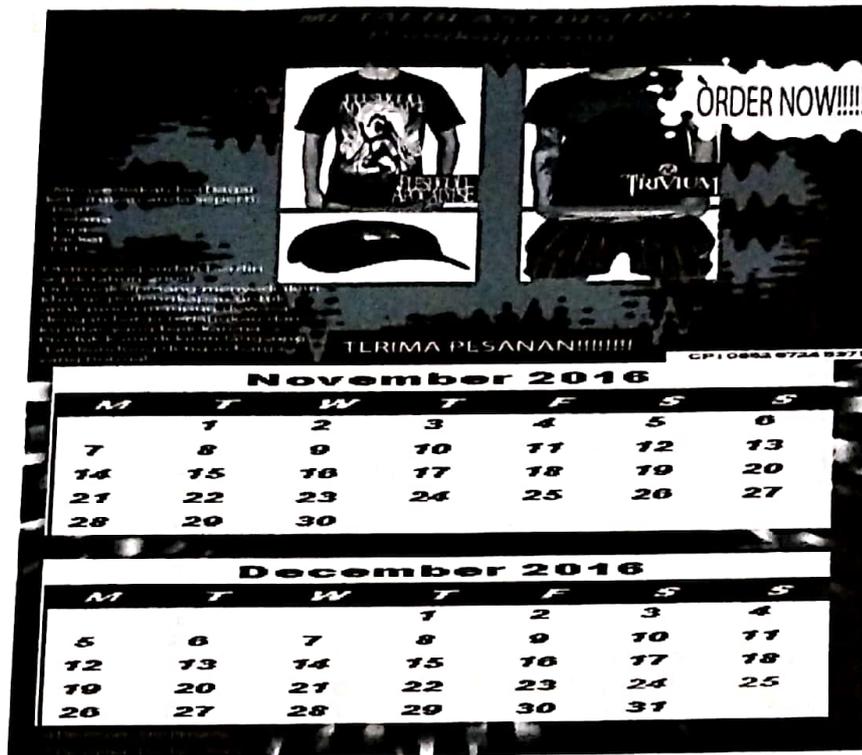
1. INTRO
2. ALWAYS PROTECTED
3. RAPED, PILLAGED AND GUILTY
4. CONNOISSEUR'S SOLDIER
5. INTERLUDE
6. TYPE A SECRETOR
7. FIRE IRON EMBLEMMENT
8. BLOOD SPLATTERED SATISFACTION
9. PIGMALS ARE FOR FACE FUCKING
10. CHASED THROUGH THE WOODS BY A RAPIST
11. INSIDES OF WOMEN

## September 2016

M	T	W	T	F	S	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

## October 2016

M	T	W	T	F	S	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						



Gambar III. 9

Draf Kalender

g. Nota

**DISTRO METAL BLAST**

Distro Organizer Your Life Style

Jl. Bukit Merapin No. 67 Kelurahan Bukit Lama Pangkalpinang

Tanggal \_\_\_\_\_

Kepada Yth \_\_\_\_\_

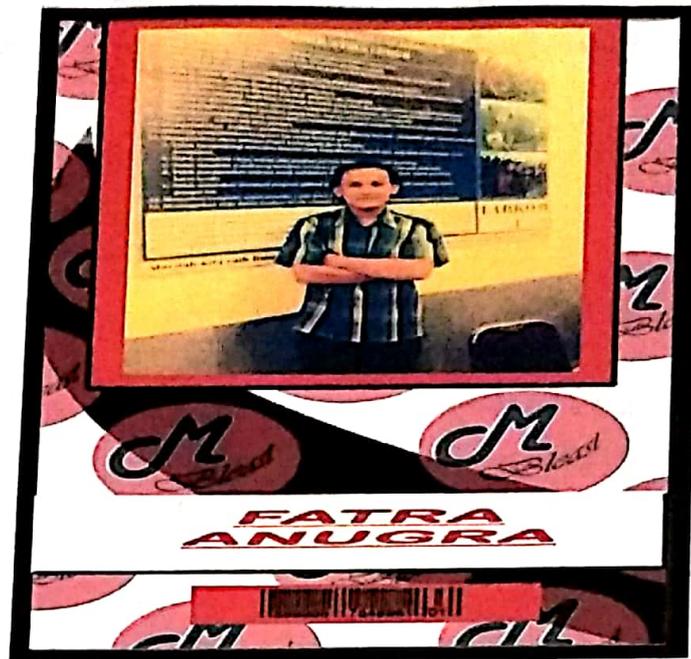
No	Jenis Barang	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
			<b>Total</b>	<b>Rp.</b>

Tanda Terima, \_\_\_\_\_      Hormat Kami, \_\_\_\_\_

Gambar III.10

Draf Nota

h. Kartu pengenalan



Gambar III.11  
Kartu pengenalan

i. Stiker



Gambar III. 12  
Draf Stiker

#### 4. Konsep Desain Ajuan

Dalam mengaplikasikan katalog produk Distro Metal Bleast, kami berusaha menyesuaikan warna dan bentuk yang disesuaikan dalam produk yang ditawarkan.

##### 1. Material :

###### a) Jenis atau bahan yang digunakan

Katalog	: Kertas double matte ukuran A4 230 g
Brosur	: Kertas glossy paper ukuran A4
Kartu Nama	: Kertas double matte ukuran A4 230 g
Kalender	: Kertas double matte ukuran A4 230 g
Nota	: Kertas NCR Middle ukuran A4
Stiker	: Kertas glossy paper ukuran A4

###### b) Teknik cetak

Katalog	: Digital printing
Brosur	: Digital printing
Kartu Nama	: Digital printing fan laminating
Kalender	: Digital printing
Nota	: Digital printing
Stiker	: Digital printing

###### c) Alasan digunakan bahan / material

Katalog	: lebih bagus, kertas lebih tebal
Brosur	: lebih bagus, kertas mengkilap
Kalender	: lebih bagus, kertas mengkilap
Kartu Nama	: lebih bagus dan rapi
Nota	: lebih bagus, lebih murah dan mudah
Stiker	: lebih bagus, kertas mengkilap

## 2. Biaya

- a) Biaya total setelah proyek jadi :
- |            |                |
|------------|----------------|
| Katalog    | : Rp. 30.000,- |
| Brosur     | : Rp. 25.000,- |
| Kalender   | : Rp. 60.000,- |
| Kartu Nama | : Rp. 60.000,- |
| Nota       | : Rp. 40.000,- |
| Stiker     | : Rp. 60.000,- |