

## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 1. Spesifikasi Hardware

##### a. Spesifikasi Hardware yang sudah dan yang akan digunakan

###### Pengertian Hardware

Menurut Rizky Dhanta (58:2009), *hardware* adalah perangkat komputer yang terdiri atas susunan komponen-komponen elektronik berbentuk fisik (berupa benda). *Hardware* atau perangkat keras adalah sebuah alat atau benda yang bisa dilihat, sentuh, pegang dan memiliki fungsi tertentu. Secara fisik, komputer terdiri dari beberapa komponen yang merupakan suatu sistem. Sistem adalah komponen-komponen yang saling berhubungan dan membentuk suatu kesatuan. Jadi apabila salah satu komponen tidak berfungsi, akan mengakibatkan tidak berfungsinya proses-proses yang ada pada komputer.

Berikut ini spesifikasi *hardware* yang digunakan meliputi :

1. *Processor Intel Pentium*
2. RAM 2 GB
3. *Harddisk* 500GB untuk Instalasi 150 GB untuk penyimpanan 350 GB

Adapun Alat-alat atau perangkat keras dalam Komputer tersebut sebagai berikut :

a) Monitor : Acer 14" dan Lenovo 16" LCD

Digunakan sebagai layar tampilan pada suatu komputer yang berfungsi menampilkan informasi yang berupa gambar.

b) *Harddisk* : 500 GB

Merupakan tempat penyimpanan *software* atau data instalasi maupun data-data atau file-file yang telah kita buat berupa video, audio, vektor, jpeg, dll.

c) Ram : 2 GB

Suatu perangkat keras yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data sementara.

d) *Processor* : Intel Pentium

Sebagai pusat pengelola dan pengendali kerja perangkat lainnya.

e) *Motherboard* : cardex

Sebagai kerangka *hardware* atau komponen-komponen didalam komputer.

f) *Keyboard* dan *mouse* : logitech wifi

Sebagai alat *input* yang digunakan untuk menciptakan perintah-perintah pada komputer.

g) *Printer* : canon ip 2770

Digunakan untuk mencetak data, *record* laporan sesuai intruksi yang dibuat pengguna.

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

**1. Hubungan antara hardware yang digunakan dengan software pendukung.**

Dalam membuat suatu desain grafis menggunakan komputer pastilah kita harus menggunakan *software-software* untuk menunjang dalam menyelesaikan berbagai bentuk promosi, kemasan produk, label, kartu nama, spanduk, dll.

Antara *hardware* dengansoftware sangat erat hubungannya. Sehingga dalam pembuatannya dibutuhkan *hardware* dan *software* yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan penggunaan *hardware* yang baik dan sesuai, pastinya akan memudahkan dan dapat menunjang kinerja software dengan baik sehingga dapat menghasilkan hasil yang baik juga.

**2. Sebab 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 mengoperasikannya. Selain itu karena *file-file* atau data yang dihasilkan

rata-rata dalam bentuk gambar (JPEG, PNG, dll) ataupun berupa video yang juga cukup besar, untuk itu apa bila *hardware* yang digunakan sesuai dengan yang dibutuhkan software, maka kinerja dari *software* itu tidak akan sempurna dan hasilnya tidak akan optimal.

Bisa juga terjadi blank atau kerusakan pada hardware maupun *software* pada saat penggunaan dikarenakan kapasitas dari *hardware* yang tidak sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *software* yang digunakan.

## 2. Spesifikasi Software

### Pengertian Software

*Software* biasa disebut dengan perangkat lunak. Sifatnya pun berbeda dengan *hardware* atau perangkat keras. Jika perangkat keras adalah komponen yang nyata yang dapat dilihat dan disentuh manusia. Maka *software* atau perangkat lunak tidak dapat dilihat dan disentuh secara fisik. “*software* adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah” (Kamuklik,2013). Melalui *software* atau perangkat lunak ini suatu komputer dapat beroperasi. *Software* memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda tapi kita bisa mengoperasikannya dalam serangkaian instruksi atau program atau prosedur berupa kumpulan data-data yang diberikan pada komputer untuk dapat menghasilkan informasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

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

*Software* aplikasi grafis berbasis Vektor tersusun atas garis dan bentuk geometris (kurva). Bersifat resolution independent yang mempunyai arti gambar tetap baik tanpa tergantung resolusinya. Jadi meskipun diperbesar tetap tidak berkurang kualitasnya.

*Software* untuk menghasilkan citra grafis berbasis vektor dikenal dengan istilah *Draw Software*. File gambar bertipe vektor yang terkenal EPS

(*Encapsulated Post Script*) dan CGM (*Computer Graphic metafile*).*Software* ini terbagi menjadi 2 :

- *Software* aplikasi vektor 2 dimensi : *Adobe Illustrator*, *macromedia freehand* dan *Corel Draw*
- *Software* aplikasi vektor 3 dimensi : *Maya 3D*, *Strata 3D CX*, *Ulead COOL 3D*, *Swift 3D*, *AutoCad*, *3D Home Architect*

Kelebihan Grafis Vektor :

- Ruang penyimpanan untuk objek gambar lebih efisien.
- Objek gambar vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya.
- Dapat dicetak pada resolusi tertinggi *printer* Anda.
- Menggambar dan menyunting bentuk vektor relatif lebih mudah dan menyenangkan.

Kekurangan Grafis *Vektor* :

- Tidak dapat menghasilkan objek gambar vektor yang prima ketika melakukan konversi objek gambar tersebut dari format bitmap.

*Software* aplikasi grafis berbasis *bitmap*(*raster*) tersusun atas pola titik (*dot*) yang disebut *picture element*(*pixel*). Bersifat *resolution dependent* yang mempunyai arti gambar tergantung resolusinya. Jika gambar diperbesar akan kelihatan pecah-pecah.

*Software* untuk menghasilkan citra grafis berbasis bitmap dikenal dengan istilah *Paint Software*. File gambar bertipe *bitmap* yang terkenal JPG, JPEG, BMP, GIF, TIF, TIFF, PCX, dan PNG

*Software* ini terbagi menjadi 2 :

- *Software* aplikasi *bitmap* 2 dimensi : *Windows Paint*, *Paintbrush*, *Adobe Photoshop*, *Corel Photopaint*.
- *Software* aplikasi *bitmap* 3 dimensi : *Digital Clay* dan *Digital nendo*

Kelebihan Grafis *Bitmap*

- Dapat ditambahkan efek khusus tertentu sehingga dapat membuat objek tampil sesuai keinginan.

- Dapat menghasilkan objek gambar *bitmap* dari objek gambar vektor dengan cara mudah dan cepat, mutu hasilnya pun dapat ditentukan

#### Kelemahan Grafis *Bitmap*

- Objek gambar tersebut memiliki permasalahan ketika diubah ukurannya, khususnya ketika objek gambar diperbesar.
- Efek yang didapat dari objek berbasis *bitmap* yakni akan terlihat pecah atau berkurang detailnya saat dicetak pada resolusi yang lebih rendah. Selain citra grafis berbasis *vector* dan *bitmap*, ada juga kombinasi antara keduanya yaitu *metafile*, misalnya file yang ber ekstensi WMF (*Windows Metafile*).

#### b. Nama, versi, dan *plugins Software* yang akan digunakan

Software *adobe photoshop CS* yang digunakan rata-rata dalam bentuk bitma, vector, jpeg, png, dll. Selain itu juga ada software *Adobe illustrator CS* yang digunakan yaitu dalam bentuk vector dan *adobe indesign CS* yang biasa digunakan untuk membuat majalah, brosur, dan sebagainya.

*Adobe photoshop* yang menghasilkan gambar berbentuk *bitmap* 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 diprsetasikan secara numerik.

*Bitmap* sesuai dengan dunia lukis digital, karena *bitmap* memiliki resolusi yang terbatas atau bebas. *Bitmap* mempresentasikan *pixel* dalam jumlah yang terbatas. Gambar berformat *bitmap* hanya tampil sempurna dalam ukuran aktual saja, ketika diskala gambar *bitmap* akan terlihat sangat kasar dan bergerigi dan kualitas gambarnya menurun.

*Adobe illustrator* yang menghasilkan gambar dalam bentuk *vector* ideal untuk membuat sebuah logo dan ilustrasi, karena gambar berbentuk *vector* memiliki resolusi yang bebas atau tidak terbatas dan dapat diskala kedalam ukuran berapapun, dapat dicetak, dan ditampilkan dalam resolusi berapapun tanpa kehilangan detail setiap bagian dan tidak pula kehilangan

kualitasnya. Dengan kata lain kita dapat membuat garis yang sangat tegas, jelas, dan tajam dengan menggunakan format *vector*.

*Adobe indesign* memudahkan seseorang dalam membuat sebuah majalah karena lebih mudah menata teks dan gambar. Selain itu kita juga dapat langsung mengekspor hasilnya kedalam bentuk format apapun selain dari format bawaannya, fitur baru lainnya adalah *pageFlip*. Agar tidak terjadi *error* sebaiknya kita menggunakan *package*. Dengan fitur ini pengguna *indesign* bisa memeriksa dokumen dengan lebih teliti. Dengan begitu, adanya huruf atau link gambar yang hilang bisa segera diketahui. *Panel links* pada program ini juga mengalami pengembangan. Pada menu ini, tema *link* pada dokumen dapat ditampilkan dengan lebih detail. Hal yang sama juga dapat dilihat pada fungsi *find* atau *find change* dapat mencari apa saja, termasuk karakter khusus dan simbol.

*Corel Draw* adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis *vector*. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat *Ottawa*. Kanada *Corel draw* memiliki kegunaan untuk mengelola gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

Program corel seringkali dimanfaatkan untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan dibawah ini, yaitu :

- Menciptakan design logo atau *symbol*, yang mana ini adalah kegunaan *Corel Draw* yang paling banyak dimanfaatkan oleh penggunanya, terutama pembuatan logo dua dimensi karena kemudahannya dalam mengelola garis dan warna.
- Membuat desain undangan, brosur dan lain0-lain juga menjadi suatu kegunaan dari program *Corel Draw*. Media publikasi *offline* lainnya juga menggunakan *Corel Draw* sebagai alat untuk mendesain. *Corel Draw* memiliki banyak jenis font yang dapat memudahkan desainer untuk mengeksplorasi imajinasi desain dan tulisan yang akan dibuat.

- Pembuatan gambar ilustrasi juga dapat dilakukan dengan *Corel Draw*. Gambar yang dihasilkan lebih berkualitas, terutama ketika berhubungan dengan lengkungan, garis atau sudut. Ukuran yang diperoleh dijamin sangat akurat.

### 3. Current Design Analysis

- a. Penulis akan melakukan beberapa tahapan untuk membuat desain kemasan produk.
- b. Pembuatan desain kemasan produk dan media promosi dibuat dengan menggunakan *software* yang tepat dan sesuai dengan hasil yang ingin dicapai. Untuk membuat desain kemasan produk dan media promosi (kartu nama dan brosur), penulis menggunakan Adobe Photoshop CS dan CorelDraw sebagai tool utama dalam pengerjaannya.

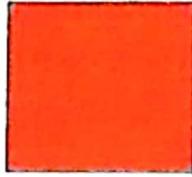
### 4. Konsep Desain Ajuan

Dalam aplikasi desain kemasan produk dan media promosi yang dibuat, penulis mengajukan desain untuk kemasan produk dan media promosi sebagai berikut :

#### **Pembahasan tentang arti warna**

Warna adalah bagian/komponen dari desain. Dengan warna kita dapat mempresentasikan suasana hati/*mood* atau pesan tertentu. Karena dapat mempengaruhi suasana hati oleh karena itu warna sangat mempengaruhi psikologi manusia. Meskipun di beberapa tempat atau budaya, sebuah warna mempunyai arti yang berbeda, namun di bab ini penulis mengartikan warna dalam lingkup yang universal, lengkap dengan kelebihan dan kekurangannya.

## I. Merah



Gambar III.1 Warna Merah

- Representasi dari objek alam : Api, darah dll.
- Citra Positif : Emosi yang kuat, energy keberanian, perjuangan, gairah, dan kemauan keras.
- Citra Negatif : Nafsu, aktif, agresif, marah, dominasi, panas, bahaya.
- Di agama Kristen, warna merah menjadi ciri khas. Terlihat pada baju Santa Claus yang berwarna merah dengan kombinasi putih. Karena pohon natal berwarna hijau, maka perpaduan merah dan hijau, akan menjadi symbol Natal.
- Warna merah tidak dianjurkan dalam sebuah negosiasi, ruang rapat, rumah sakit atau kantor polisi, karena akan memperuncing gan meledakkan amarah/emosi.
- Merah adalah warna kesukaan wanita.
- Merah dengan Putih, akan mempunyai arti 'bahagia' di budaya Oriental.
- Merah memiliki efek sebaliknya dengan biru. Merah dapat meningkatkan tekanan darah dan laju respirasi. Merah juga dapat membuat orang lupa waktu dan merangsang nafsu makan. Merah adalah warna yang kuat, maka sangat baik digunakan sebagai penekan hal penting.

## 2. Biru Tua



Gambar III.2 Warna Biru Tua

- Representasi dari objek alam : Langit di malam hari.
- Citra Positif: Konsentrasi, kooperatif, cerdas, tenang, bijaksana, integratif, banyak teman, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan dll.
- Citra Negatif : Kaku, keras, perasa, serius.
- Disukai laki-laki agar terlihat dewasa, lebih berwibawa, ingin dihormati dan bijaksana.
- Cocok untuk desain grafis pada benda benda yang bersifat teknologi dan futuristic seperti computer, buku science fiction, robot.

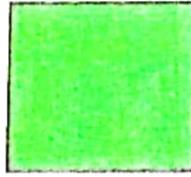
### 3. Biru Muda



Gambar III.3 Warna Biru Muda

- Representasi dari objek alam : Langit, lautan.
- Citra Positif: Ketenangan, ketentraman, kesedihan, teduh, kepercayaan dll.
- Citra Negatif : Santai, tidak enak dimakan.
- Cerminan dari biru muda kebalikan dari warna merah. Dengan biru muda, tekanan darah dan suhu tubuh lebih rendah. Sehingga baik bagi desain yang berhubungan dengan kesehatan.
- Biru adalah warna favorit pria.
- Suasana dengan warna dominan biru muda bisa membuat lebih religious, meningkatkan produktivitas dan lebih mudah belajar.
- Biru juga dianggap sebagai warna yang bersih, jadi cocok untuk kamar mandi.

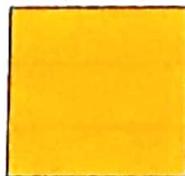
#### 4. Hijau



Gambar III.4 Warna Hijau

- Representasi dari objek alam : pohon, tanaman.
- Citra Positif: Alami, sehat, rileks, kesuburan, penyembuhan, muda, pembaruan, sukses, keinginan, keberuntungan, kebanggaan, kekerasan hati dan berkuasa.
- Citra Negatif : Kurang formal, kurang serius, terlalu umum alian kurang unik / eksklusif bagi beberapa orang.
- Hijau mewakili berbagai macam warna-warna alami. Seperti biru, hijau cenderung tenang, rileks dan sering digunakan sebagai terapi / penyembuhan fisik & psikis. Oleh karena itu warna hijau biasa digunakan untuk relaksasi, menetralsir mata, menenangkan pikiran, merangsang kreatifitas. Jika anda sudah bosan dengan rutinitas sehari-hari akan terasa tenang jika berpergian ke alam terbuka dengan pepohonan rindang, bukan?
- Baju hijau pada tentara sangat cocok untuk peperangan di medan pertempuran di hutan untuk penyamaran sehingga tidak mudah dikenali oleh musuh.

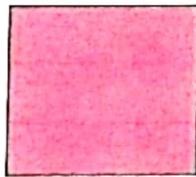
#### 5. Kuning



Gambar III.5 Warna Kuning

- Representasi dari objek alam : Sinar matahari, lebah, bunga, jeruk lemon.
- Citra Positif: Menonjol, akrab, spontan, semangat, ceria, main-main, kreatif, bebas.
- Citra Negatif : Pengecut, tidak punya sikap.
- Kuning merangsang kreatifitas pikiran dan mental sehingga membantu meningkatkan analisis, penalaran logis dan membantu dalam pengambilan keputusan.
- Terlalu banyak kuning dapat menyebabkan kegelisahan, ketakutan dan konfrontasi terutama pada orang yang sedang stress.
- Kuning cocok jika disandingkan dengan warna apapun.
- Kuning dapat memotivasi orang untuk menjadi terlalu kritis.

#### 6. Ungu

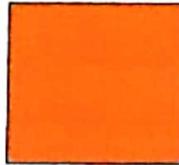


Gambar III.6 Warna Ungu

- Representasi dari objek alam : Bunga anggrek, buah manggis.
- Citra Positif: Spiritual, kebangsawanan, fantasi, mimpi.
- Citra Negatif : Misteri, sombong, kasar, keangkuhan, kurang teliti, tidak membumi, tidak masuk akal, tidak akrab.
- Secara historis ungu adalah warna raja. Ungu adalah warna yang paling mewah. Tidak heran jika manggis yang berwarna ungu disebut sebagai raja buah.
- Dalam bisnis, ungu melambangkan layanan termahal / premium.
- Warna ungu biasanya disukai oleh remaja wanita.
- Dalam suasana tertentu, ungu sangat halus dan fleksibel.
- Warna Ungu sangat jarang ditemui di alam

- Warna ini adalah campuran warna merah (intim) yang disukai wanita dan biru (keras) yang disukai pria. Perpaduannya bisa menjadi warna 'banci' alias kewanita-wanitaan dan tidak punya jodoh (jomblo) karena ketidakjelasan.

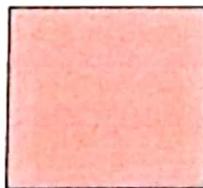
## 7. Orange



Gambar III.7 Warna Orange

- Representasi dari objek alam : Jeruk.
- Citra Positif: Energi, semangat, flamboyant, segar, kemajuan, muda, keseimbangan, ceria, hangat, ramah, kreatif.
- Citra Negatif : Murah, feminim.
- Sangat cocok dan nyaman jika diaplikasikan pada dapur anda, karena warna orange dapat meningkatkan nafsu makan.
- Biasanya dipakai pada produk minuman rasa jeruk.
- Warna orange dapat memberi kesan yang kuat pada elemen yang dianggap penting.

## 8. Pink



Gambar III.8 Warna Pink

- Representasi dari objek alam : Bunga mawar/Rose.

- Citra Positif: Kasih sayang, pengasuhan, lembut, cinta, dan asmara, tidak mengancam.
- Citra Negatif : Sangat tidak cocok bagi laki-laki.
- Ruang berwarna pink dapat mengurangi emosi untuk sementara.
- Secara psikologis warna merah muda menenangkan dan meyakinkan energi emosional kita, mengurangi rasa marah, agresif, penelantaran kebencian dan penelantaran.
- Pink biasanya digunakan dalam bisnis yang berkaitan dengan pasar perempuan seperti kosmetik, kecantikan, fashion, dan asmara. Menggabungkan pink dengan warna gelap lebih memberi kesan kecanggihan dan kekuatan.

## 9. Coklat

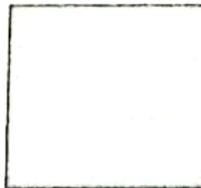


Gambar III.9 Warna Coklat

- Representasi dari objek alam : Tanah/Bumi, kayu, tanaman, kopi/coklat, kotoran dll.
- Citra Positif: Kenyamanan, daya tahan, antik, kekuatan, solidaritas, membumi, tenang, matang dan handal.
- Citra Negatif : Kotor, kumal, kuno, konvensional, kurang bersemangat, kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan dan masa depan.
- Banyak pria suka warna coklat karena keamanan, kekuatan dan kepraktisan. Kadang-kadang warna coklat yang lebih muda dianggap sebagai warna netral seperti krem dan taupe.
- Banyak perempuan menganggap coklat adalah membosankan dan terlalu sederhana bahkan kotor.

- Warna coklat tidak cocok dipakai pada produk-produk teknologi tinggi karena mempresentasikan masa depan.

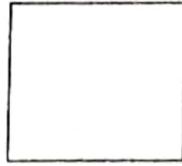
#### 10. Abu-Abu



Gambar III.10 Warna Abu-Abu

- Representasi dari objek alam : batu, beton, pasir.
- Citra Positif: Netral, tidak berpihak, keamanan, kehandalan, kesederhanaan, kedewasaan, *futuristic, millennium*.
- Citra Negatif : kurang energi, tidak meyakinkan, tidak peduli, tidak merangsang, tidak jelas, tidak menarik, kurang intelek, sedih.
- Abu abu paling mudah dilihat mata.
- Abu abu cenderung dapat meningkatkan kreatifitas, sangat baik diaplikasikan pada kantor atau studio. Abu abu juga banyak disukai karena merupakan warna eksekutif.
- Secara psikologis warna abu abu dapat diartikan kesedihan atau kegembiraan, tergantung pada seberapa banyak putih dalam abu abu. Abu abu gelap terkesan lebih menyedihkan daripada abu abu terang.
- Warna abu abu berfungsi sebagai latar belakang yang baik untuk warna lain karena tidak menarik perhatian, memungkinkan warna lain untuk menonjol.
- Abu abu adalah warna netral sehingga sulit menebak suasana hati atau psikologi seseorang.

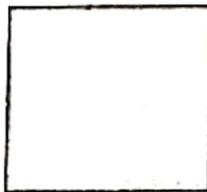
## 11. Putih



Gambar III.11 Warna Putih

- Representasi dari objek alam : Awan, salju.
- Citra Positif: Suci, bersih, tepat, tidak bersalah, sederhana.
- Citra Negatif : Tidak tegas, kosong, tanpa ekspresi, kurang usaha, santai.
- Putih melambangkan perkawinan (gaun pengantin berwarna putih).
- Di India dan Cina warna putih melambangkan kematian.
- Dulu, banyak yang mengagumi *design full color* dan detail kompleks. Namun semakin karena dengan banyaknya variasi warna membuat visual menjadi kacau (*chaos*) sehingga warna simple banyak dicari. Begitu juga dengan produk.
- Produsen gadget ternama, sebut saja Apple dan Samsung, nyaris selalu memiliki warna putih pada rangkainya produknya. Begitu juga mobil, dulu warna oranye menghindari warna putih karena mirip ambulance. Kini mobil putih banyak disukai pasar.

## 12. Hitam



Gambar III.12 Warna Hitam

- Representasi dari objek alam : Arang, batu bara, minyak mentah.

- Citra Positif: Power, kepatuhan/tunduk, kemakmuran, canggih, anggun, tidak bersalah, sederhana, abadi, berkelas.
- Citra Negatif : symbol kejahatan, formal, kematian, horror, misteri, mistik, alam gaib, ketakutan, berduka/bergabung.
- Warna gelap biasanya membuat ruangan tampak lebih kecil. Dalam dunia fashion, pakaian gelap membuat pemakainya terlihat lebih langsing.
- Meskipun banyak kesan negatif pada warna hitam ini, namun selalu cocok jika disandingkan dengan warna lain.
- Pada puluhan tahun lalu, sangat dihindari *background* hitam untuk undangan pernikahan, namun dengan berjalannya waktu, kini banyak undangan pernikahan dengan *background* hitam. Malahan terkesan penting dan eksklusif.
- Warna hitam sebagai *background* akan menonjolkan objek utamanya (*foreground*) dan banyak diaplikasikan pada poster-poster film agar terlihat menonjol dan mencekam.

### 13. Emas



Gambar III.13 Warna Emas

- Representasi dari objek alam : Emas, madu.
- Citra Positif: Mencerminkan prestise (kedudukan), kekayaan, cahaya, kemegahan, kemenangan, mahal, eksklusif, kekuatan mistis, perasaan kagum, konsentrasi.
- Citra Negatif : Keserakahan, egois, pemimpi.
- Lebih disukai dan cocok jika digunakan wanita.

- Warna emas terlihat Karen kombinasi gelap terang kuning dan coklat dibantu dengan adanya sifat pantulan/refleksi.
- Biasanya digunakan untuk produk perhiasan.

#### 14. Perak



Gambar III.14 Warna Perak

- Representasi dari objek alam : Perak, bulan.
- Citra Positif: Mencerminkan prestise(kedudukan), berkilau, kekayaan, ketenangan, keseimbangan, kemegahan, modern, *high tech, futuristic*, mahal, murni, eksklusif, kagum, konsentrasi.
- Citra Negatif : Menyendiri, kaku, tidak jujur, bimbang, ragu-ragu, ada untuk penipuan.
- Cocok digunakan wanita dan masih cocok digunakan pria.
- Warna perak terlihat karena kombinasi gelap terang, abu-abu dibantu dengan adanya sifat pantulan / refleksi.
- Secara psikologis warna perak lebih menggembirakan dari pada abu-abu. Perak adalah warna cairan yang dinamis atau terus berubah.
- Biasa diaplikasikan pada produk-produk hi-tech dan masa depan.
- Perak melambangkan kesabaran, refleksi , ketekunan, bermartabat, melembutkan & menenangkan, pengendalian organisasi, diri dan tanggung jawab. Hal ini menerangi dan menyeimbangkan (tidak warna hitam atau putih).



➤ Brosur

Ukuran : A4 (21 cm x 29,7 cm)



Gambar III.17 Draft Brosur

➤ Spanduk

Ukuran : 200,01 cm x 100 cm



Gambar III.18 Draft Spanduk

➤ Kalender

Ukuran : A4 (21 cm x 29,7 cm)



Gambar III.19 Draft Kalender



Gambar III.20 Draft Kalender 2



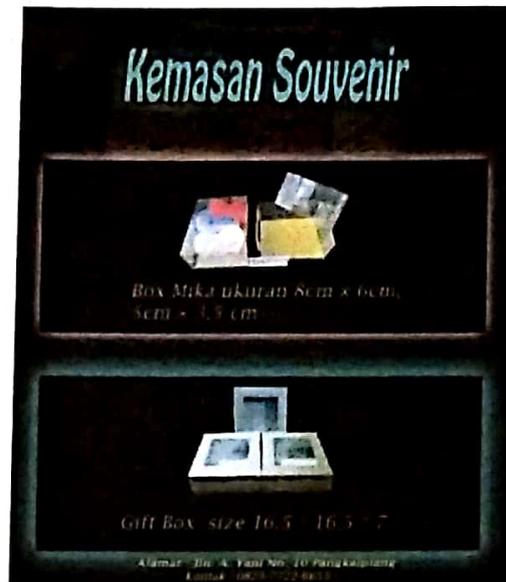
Gambar III.21 Draft Kalender 3

➤ Katalog

Ukuran : 17 cm x 20 cm

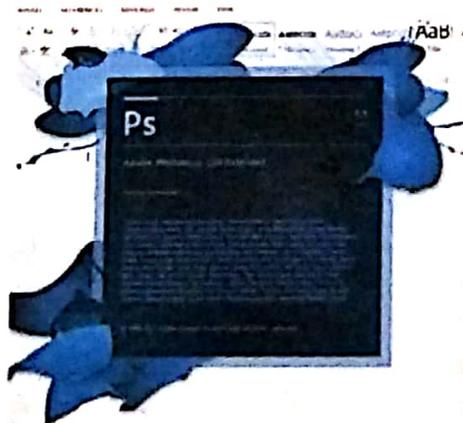


Gambar III.22 Draft Katalog 1



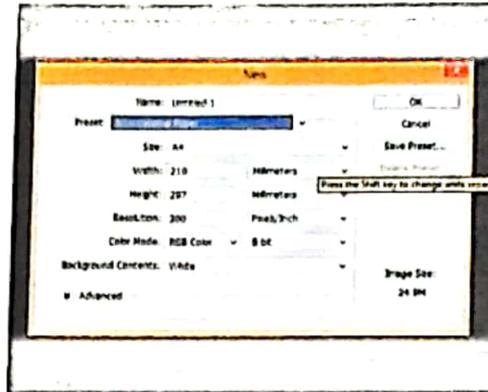
Gambar III.23 Draft Katalog 2

- Desain label kemasan yang diajukan untuk pelaku industri kecil dan menengah
  - Label Kemasan Makanan
    - Ukuran : 9,5 cm x 13 cm
    - Adapun langkah-langkah pendesainannya, yaitu :
    - 1. Buka photoshop cs kemudia akan tampil seperti ini :



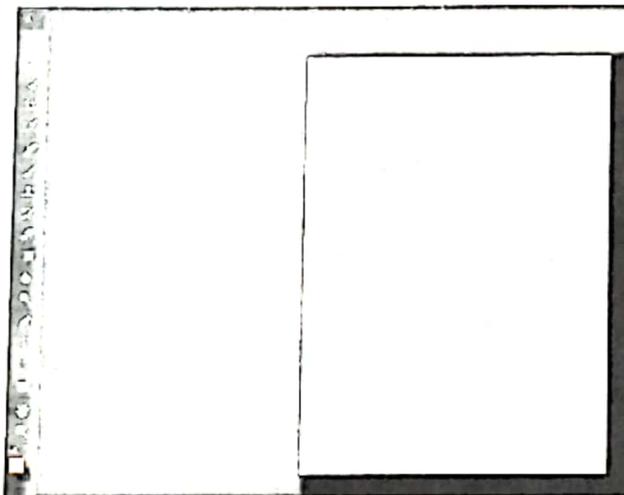
Gambar III.24 Loading Photoshop

2. Buat Lembar Kerja Dengan cara file>new> akan tampil seperti gambar III.24, emudian pilih ukuran sesuai dengan kebutuhan misalnya Ukuran A4



Gambar III.25 Pengaturan Ukuran Kanvas

3. Kemudian Tampil Layar Kerja seperti gambar di bawah ini :



Gambar III.26 Kanvas Kosong

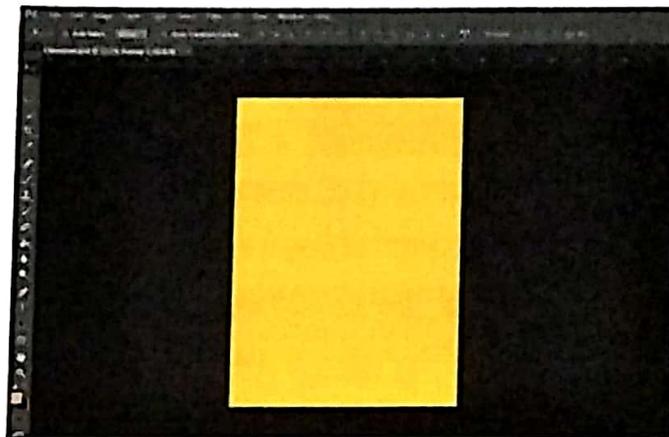
4. Tentukan Warna Background terlebih dahulu, warna *background* bisa kita tentukan dari sample desain kemasan yang kita buat, misalnya disini saya akan membuat desain kemasan keripik pisang, keripik pisang yang merupakan bahan pokoknya adalah pisang, pisang sendiri memiliki warna dominan yaitu warna Kuning .

Nah sekarang kita akan membuat warna backgroundnya warna kuning, kita bisa menggunakan tools Paint Bucket seperti gambar 4.

dan kemudia klik di layar background kita tadi sehingga layar akan tampak seperti di bawah ini :

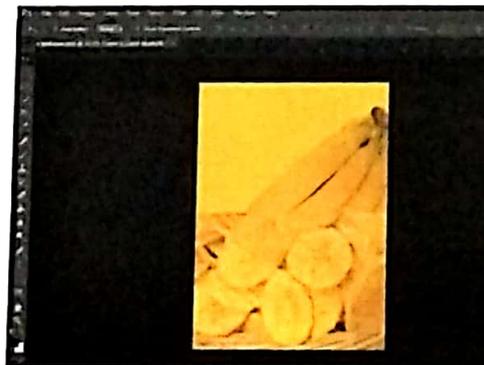


Gambar III.27 Paint Bucket Tool



Gambar III.28 Pewarnaan Background

5. Setelah *background* jadi kemudian kita memberi gambar untuk memberikan penjelasan kemasan produk apa yang kita buat dengan cara membuka file gambar yang kita download kemudian kita drag dan masukan ke layar background kita sehingga akan nampak seperti Gambar III.29.



Gambar III.29 Add Vector Mask

Jika terlihat gambar tersebut sangat kaku , agar gambar nampak lebih menyatu gunakan Add vektor mask pada layer gambar yang pertama, kemudia klik layer mask pada layer gambar kemudian brush perlahan pada gambar sehingga gambar akan menjadi seperti di Gambar III.30



Gambar III.30 Proses Brush

6. Kemudian Add teks dengan mengklik Tools ini seperti gambar ini.



Gambar III.31 Tools Untuk Membuat Teks

7. Buat Variasi Text sesuai dengan yang diinginkan maka Desain kita menjadi seperti ini



Gambar III.32 Variasi Teks Pada Desain

8. Disini saya sudah menyiapkan Logonya, Logo dibuat menggunakan Corel X4 .  
Kemudian Langkah selanjutnya Kemasan tersebut harus kita beri informasi agar kemasan tersebut dapat memenuhi standart kelayakan di pasaran.



Gambar III.33 Peletakan Unsur-Unsur Label Kemasan

Informasi tersebut berupa :

- Masa Kadaluarsa
- Berat Bersih
- Alamat Produsen
- PIRT
- Kode produksi
- Barcode
- Dan Juga Sertifikat/Label Halal Dari MUI.

9. Hasil Terakhir Seperti Gambar berikut :



Gambar III.34 Draft Label Kemasan Makanan

➤ Kartu Nama IKM

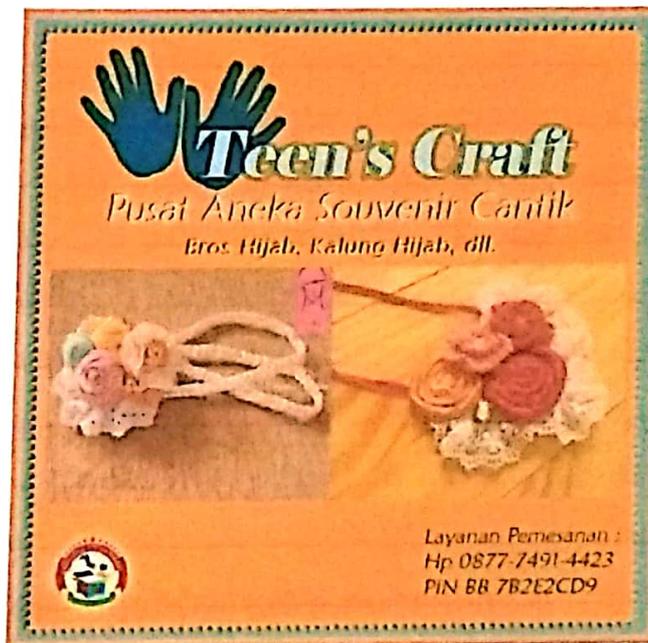
Ukuran : 7 cm x 4 cm



Gambar III.35 Kartu Nama Pelaku IKM

➤ Label Kemasan

Ukuran : 8 cm x 8 cm



Gambar III.36 Draft Label Kemasan Souvenir

➤ Stiker Souvenir

Ukuran : 6 cm x 2 cm



Gambar III.37 Draft Stiker Souvenir

a. Material

1. Jenis atau bahan yang digunakan

- *Art Paper* 85 gram untuk brosur, 100 gram untuk katalog dan 120 gram untuk kalender.
- *Art Carton* 190 gram untuk kartu nama dan label kemasan.
- *Sticker Vinyl* untuk stiker dan label kemasan.
- Kain *Polyster* untuk spanduk.

2. Teknik cetak

- Stiker : Digital printing
- Spanduk : Digital printing
- Kartu Nama : Digital printing
- Brosur : Digital printing
- Kalender : Digital printing
- Katalog : Digital printing
- Label/Kemasan : Digital printing

3. Alasan digunakannya bahan/material untuk produk jadi

- Permukaan *art paper* mengkilap dan halus sehingga hasilnya bagus. Selain itu cukup kuat dan lebih tahan air.
- *Art Carton* mempunyai ketebalan tinggi dan mengkilap sehingga hasilnya bagus.
- Bahan *sticker vinyl* tahan air, tidak mudah sobek sehingga bisa tahan lama.
- Spanduk bisa tahan lama.

b. Biaya

1. Spesifikasi kualitas dan rincian harga

Tabel III.1 Daftar Harga Bahan/Material

| <b>NamaProduk</b> | <b>Bahan/JenisKertas</b> | <b>Gram/Ukuran</b> | <b>Harga</b>     |
|-------------------|--------------------------|--------------------|------------------|
| Brosur            | Art Paper                | 85 gram            | Rp 309.500/RIM   |
| Katalog           | Art Paper                | 100 gram           | Rp 357.500/RIM   |
| Kalender          | Art Paper                | 120 gram           | Rp 529.000/RIM   |
| KartuNama         | Art Carton               | 190 gram           | Rp 1.145.500/RIM |
| Stiker            | Sticker Vynil            | A4                 | Rp 12.500/Lembar |
| Spanduk           | KainPolytster            | 60 cm x 200 cm     | Rp 15.000/Meter  |
| Label/Kemasan     | Sticker Vynil            | A4                 | Rp 12.500/Lembar |

2. Biaya total setelah produk jadi

Tabel III.2 Tabel Biaya Total Produk Jadi

| <b>NamaProduk</b> | <b>Total</b> |
|-------------------|--------------|
| Brosur            | Rp 25.000,-  |
| Katalog           | Rp 30.000,-  |
| Kalender          | Rp 60.000,-  |
| KartuNama         | Rp 60.000,-  |
| Stiker            | Rp 60.000,-  |
| Spanduk           | Rp 60.000,-  |
| Label/Kemasan     | Rp 45.000,-  |