

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Spesifikasi *Hardware*

a) Spesifikasi yang sudah ada dan yang akan

Teori singkat tentang *Hardware* :

Hardware biasa disebut dengan perangkat keras sifatnya pun berbeda dengan *Software* atau perangkat lunak. Jika perangkat lunak adalah komponen yang tidak dapat dilihat dan disentuh manusia, sedangkan *Hardware* atau perangkat keras adalah komponen yang nyata yang dapat dilihat dan disentuh manusia. *Hardware* merupakan komponen-komponen peralatan yang saling berkaitan dan berhubungan yang kemudian bergabung menjadi sebuah kesatuan yang membentuk sistem komputer. Komponen-komponen tersebut merupakan fisik yang berhubungan , kemudian bergabung menjadi sebuah kesatuan yang membentuk sistem komputer. Komponen tersebut merupakan fisik yang berhubungan langsung dengan komputer.

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

1. Processor Intel Core i3
2. Ram yang digunakan 1 GB
3. Harddisk

Adapun yang termasuk alat-alat di dalam komputer adalah sebagai berikut :

1. Monitor : Toshiba
Disebut juga layar komputer berfungsi untuk menampilkan informasi yang dapat dilihat.
2. Harddisk : Toshiba
Adalah tempat menyimpan data, umumnya semua digunakan data disimpan dalam Harddisk.
3. RAM : 1 GB
Adalah tempat penyimpanan data sementara, RAM singkatan dari *Random Access Memory* yaitu memori yang bisa di akses secara acak.
4. Processor : Intel Core i3
Sebagai pusat pengolah dan pengendali kerja perangkat lainnya.
5. Motherboard : Cardex
Sebagai kerangka mesin komputer tempat processor dan komponen-komponen lainnya terpasang.
6. Keyboard dan Mouse : X7 Spider
Sebagai alat input data dan biasa digunakan untuk menggerakkan kursor.
7. Printer : Canon
Printer merupakan fungsi untuk mencetak data, record atau laporan sesuai dengan instruksi yang telah dibuat user.

b. Teori singkat tentang konsep Desain yang telah disetujui dengan 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 berbagai bentuk media promosi seperti spanduk, logo, kartu nama, sticker, brosur dan katalog. Antara *Hardware* dengan *Software* yang digunakan sangat erat. Hubungannya, sehingga dalam pembuatan dibutuhkan *Hardware* dan *Software* yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan penggunaan *Hardware* yang baik dan sesuai, pastinya akan memudahkan dan menunjang kinerja *Software* dengan baik sehingga dapat menghasilkan hasil kerja yang baik juga.

2. Sebab akibat Software yang digunakan sesuai dengan spesifikasi Hardware pendukung.

Pada umumnya *Software* yang digunakan dalam bidang *Design Grafis* membutuhkan memori yang sangat besar pada saat mengoperasikannya. Selain itu karena *file-file* yang dihasilkan rata-rata dalam bentuk gambar ataupun Video yang juga 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 optimal.

Bisa juga terjadi *Hang/Error* pada saat penggunaan yang dikarenakan kapasitas *Hardware* yang tidak sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *Software* yang digunakan.

2. Spesifikasi Software

Teori singkat tentang *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. 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 dan prosedur berupa kumpulan data-data yang berikan pada komputer untuk dapat menghasilkan informasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

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

Software Adobe photoshop cs yang digunakan untuk mengolah data dalam bentuk bitmap, selain itu juga ada *software Adobe Illustrator* yang digunakan untuk membuat vektor dan *Corel draw* untuk menciptakan sebuah logo.

Adobe photoshop yang menghasilkan berbentuk bitmap adalah suatu susunan kotak yang sangat kecil yang biasa disebut dengan pixel. Setiap pixel dipetakan pada sebuah lokasi dalam sebuah gambar, dan setiap pixel memiliki nilai-nilai warna yang di presentasikan secara numeric. Bitmap sesuai dengan dunia lukis digital, karena bitmap memiliki resolusi yang terbatas. Bitmap mempresentasikan pixel dalam jumlah yang terbatas. Gambar berformat bitmap hanya tampil sempurna dalam ukuran aktual saja, ketika di skala gambar bitmap akan terlihat sangat kasar dan bergerigi dengan kualitas gambarnya menurun.

Adobe Illustrator yang menghasilkan gambar dalam bentuk vektor ideal untuk membuat sebuah ilustrasi, karena gambar berbentuk vektor memiliki resolusi yang bebas atau tidak terbatas dan dapat diskala dalam ukuran apapun, dapat dicetak, dan ditampilkan dalam resolusi berapa pun tanpa kehilangan detail setiap bagian dan tidak pula kehilangan kualitasnya. Dengan kata lain kita dapat membuat garis yang sangat jelas, tegas dan tajam dengan menggunakan format vektor.

Corel Draw dapat menghasilkan gambar atau logo yang bisa ditekan pada tingkat yang paling rendah namun hasilnya tidak kalah dengan gambar yang berbasis bitmap atau raster. Penggunaan *Corel draw*, terutama pada tool-tool yang ada didalamnya sangat mudah dipahami penggunaannya. Bahkan oleh orang yang baru pertama menggunakannya. *Corel draw* sangat baik untuk mengkolaborasikan antara tulisan dengan gambar, seperti layaknya *Adobe Photoshop*. Banyaknya pengguna *Corel draw*, membuat adanya komunitas dengan jumlah anggota yang besar. Hal ini membuat kita tidak kesulitan jika ingin mempelajari *Corel draw* lebih mendalam karena banyak ditemukan tutorial, tips dan trik dan diproduksi oleh pengguna lain.

c. Nama, Versi dan Plugins Software yang digunakan

1. *Adobe Photoshop* merupakan perangkat lunak yang di buat oleh perusahaan Adobe System, yang berfungsi untuk mengedit/modifikasi foto atau gambar dengan cara profesional baik meliputi objek sederhana ataupun objek yang sangat sulit. Photoshop juga banyak digunakan oleh fotografer digital, para design grafis, dan oleh perusahaan iklan, sehingga photoshop dianggap sebagai pemimpin pasar untuk perangkat lunak pengolah gambar. Dengan tampilan *Adobe photoshop* yang mudah dipahami, kelengkapan fasilitas yang ditawarkan, kemudahan cara penggunaan dan memperoleh fasilitas pendukung dari berbagai macam sumber menjadikan Adobe photoshop software yang paling handal bagi para *designer grafis*. Kami menggunakan Adobe Photoshop CS3 dan CS6 yang berfungsi sebagai *image editor*.
2. *Corel Draw* adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah logo. Oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan dan pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan dalam proses visualisasi. Kami menggunakan Corel Draw versi X4 dan beberapa plugins seperti : RANDOM SHAPE, TANGENT TO CIRCLE dll. Corel draw sering kali di manfaatkan untuk melakukan pekerjaan seperti :
 1. Menciptakaan design logo atau simbol, yang mana ini adalah kegunaan corel draw yang banyak digunakan

oleh penggunanya, terutama pembuatan logo 2D karena kemudahannya mengolah garis dan warna.

2. Membuat design brosur juga menjadi suatu kegunaan program Corel draw. Media publikasi offline lainnya juga menggunakan Corel draw sebagai alat untuk mendesain. Corel draw juga memiliki jenis font yang memudahkan desainer untuk mengeksplorasi imajinasi design dan tulisan yang akan dibuat.

Demikian adalah beberapa kegunaan Corel draw yang kami gunakan untuk mengdesain brosur, logo dll yang mana selain itu masih banyak kegunaan lainnya.

3. Current Design Analysis

- a. Dalam pembuatan Design Brosur, penulis akan melakukan beberapa tahapan-tahapan untuk membuat sebuah desain brosur.
- b. Kegiatan desain dilakukan dengan penggunaan software yang tepat dan sesuai dengan hasil yang ingin dicapai. Untuk membuat desain Sticker dan kartu nama. Penulis menggunakan Adobe Photoshop CS3 dan Corel Draw sebagai tool utama dalam pengerjaanya.

AXIAL



Elemen iklan diletakan berdasarkan sebuah sumbu yang diletakan pada posisi tertentu dihalaman iklan dan pada metode ini akan ditimpakan banyak bagian yang kosong.

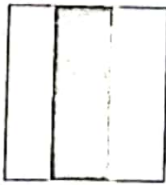
GROUP



Layout ini menggunakan sejumlah elemen berupa foto yang diletakan berkelompok dalam suatu titik konsentrasi

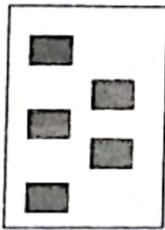
pandang pada halaman iklan karena bertujuan untuk memberikan satu pusat perhatian.

BAND



Elemen iklan dipasang membentang seperti sabuk tapi letaknya membujur vertical dan memblocking materi setinggi halaman iklan.

PATH



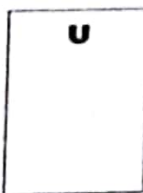
Model ini menyebar materi, baik berupa foto maupun teks secara zig zag seluas halaman iklan.

T



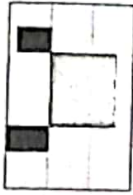
Model kuno yang membentuk huruf T tetapi efektif dan masih banyak digunakan.

U



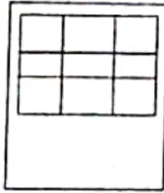
Metode iklan yang dipasang mengikuti huruf U.

GRID/SISTEM KOLOM



Model ini mirip dengan axial, tetapi letak dan ukuran elemen lebih memenuhi bidang iklan sehingga tidak banyak bidang yang kosong.

CHECKERBOARD/PAPANCATUR



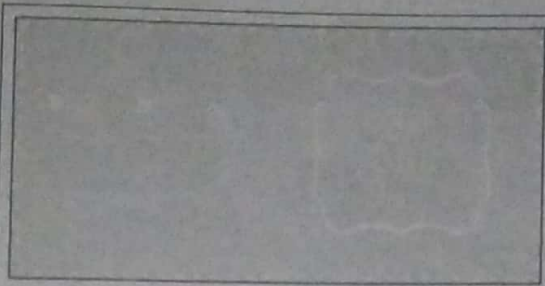
Metode yang memasang elemen-elemen gambar/foto secara rapi menyerupai kotak-kotak papan catur dan cocok digunakan untuk elemen raster sama atau foto-foto yang sama

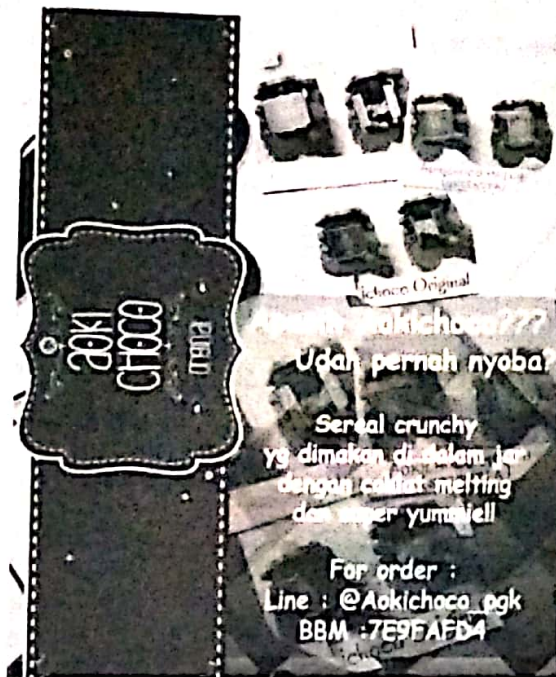
4. Konsep Desain Ajuan

Dalam aplikasi desain promosi yang dibuat, penulis mengajukan desain untuk masing-masing media promosi sebagai berikut :

Pembahasan singkat tentang warna dan makna dari masing-masing warna yang dapat membantu dalam menentukan arah sebuah karya desain :







AOKI CHOCO
PISAU

Aokichoco ???
Udah pernah nyoba?

Sereal crunchy
yg dimakan di dalam jar
dengan coklat melting
dan susu yum!!!

For order :
Line : @Aokichoco_pk
BBM : 7E9FAFD4



AOKI CHOCO Katalog
Aokichoco Pangkalpinang

Aokichoco Tutty Frutti
Campuran Buah-buahan

Aokichoco Cha-cha
Campuran coklat Cha-cha

Aokichoco Matcha/Greentea
Coklat Rasa Teh hijau

a. Merah Muda

Merah muda adalah warna yang feminin, kalau menggunakan warna ini pasti kamu berurusan dengan sesuatu yang bersifat kewanitaan. Efek cinta romantis akan timbul ketika warna ini dilihat. warnanya yang tercipta atas kombinasi warna merah dan coklat ini memberikan efek yang berbeda warna ini lebih menggambarkan “gairah yang berani”.

Tetapi banyak juga desainer yang berani menggunakan warna merah muda ini dengan terang-terangan. Misalnya dengan kombinasi hitam dan merah muda dan apa yang terjadi bukan lah hal buruk, tetapi malah menjadi trendy dizaman ini.

b. Coklat

Coklat adalah warna bumi, memberikan kesan hangat, nyaman dan aman. Selain itu, coklat juga memberikan kesan ‘mutakhir’ karena dekat dengan warna emas. Bisa di bayangkan kesan ‘mahal’ desain dengan kombinasi warna hitam dan coklat muda pastinya akan menghasilkan sebuah kolaborasi yang “wah”. Dan tidak lupa, coklat juga bisa memberikan nuansa yang “dapat di andalkan” dan “kuat”.

c. Hijau

Hijau pastinya adalah warna yang tenang karena biasanya di kaitkan dengan lingkungan dan alam. Di dalam desain, kita bisa menggunakan warna hijau untuk memberikan kesan segar. Dan juga dengan mudah kita bisa memberikan nuansa natural dengan kombinasi warna hijau dan coklat gelap. warna ini sangat lah familiar dan memberikan kesan sejuk kepada mata yang melihat.

d. Kuning

Kuning adalah warna yang ceria, menyenangkan. Tidak heran warna kuning identik dengan sesuatu yang baru. Kuning juga biasanya di gunakan untuk mendapatkan perhatian dari orang yang melihat desain kita. Dalam Desain Grafis kuning bisa digunakan untuk memperkenalkan sebuah produk atau ciptaan baru.

e. Hitam

Warna Hitam melambangkan kekuatan, elegan, formalitas/acara resmi, kejahatan, dan misteri. Hitam adalah warna misterius yang dihubungkan dengan ketakutan dan kegelapan. Hitam biasanya punya makna konotasi negatif. Tapi warna hitam merupakan kekuatan dan kekuasaan; warna ini sering dipakai untuk menyampaikan kesan formal, dan bergengsi (sepatu kulit hitam, dasi hitam, Mercedes hitam, kacamata hitam). Dalam ilmu kelambangan, warna hitam melambangkan duka cita.

f. Putih

Warna Putih melambangkan kedamaian, kesucian, cahaya, kesederhanaan, kebaikan, kemurnian, dan keperawanan. Warna ini disarankan sebagai warna 'kesempurnaan'.

Warna putih berarti aman, murni, dan bersih. Sebagai lawan dari warna hitam, putih biasanya mempunyai makna konotasi yang positif.

Dalam aplikasi desain promosi yang dibuat, penulis mengajukan desain untuk masing-masing media promosi sebagai berikut :

1. Logo

Logo yang telah di desain oleh penulis terdiri dari 4 warna, yaitu :

a. Hijau

Merupakan warna yang memberikan kesan natural dari alam dan rasa segar

b. Coklat

Merupakan warna yang memberikan kesan maskulin dan manis

d. Merah muda

Merupakan warna yang memberikan kesan feminim

e. Kuning

Merupakan warna yang memberikan kesan keceriaan dan semangat

f. Nama AOKICHOCO sendiri diciptakan dari penulis. Untuk nama Aoki dari bahasa jepang berarti Kesejukan, Choco dari bahasa inggris yang berarti coklat.

5. Material dan bahan

a. Jenis atau bahan yang digunakan

1. Stiker

Vinyl (kertas tahan air dan tidak mudah sobek)

Harga : Rp. 15.000 / 10 lembar

2. Katalog

Art cartoon

Harga : Rp. 100.000

3. Brosur

Art paper

Harga : Rp. 60.000

4. Kartu nama
Paper jamine, art cartoon
Harga : Rp. 25.000 / box (100 kartu nama)

b. Teknik cetak

1. Stiker Digital printing
2. Katalog Digital printing
3. Brosur Digital printing
4. Kartu nama Digital printing

c. Alasan di gunakan bahan / material

1. Stiker lebih tahan lama dan tidak mudah sobek
2. Katalog memudahkan pembeli untuk mencari yang di inginkan
3. Brosur lebih terang
4. Kartu nama lebih bagus dan mengkilap

d. Bahan :

Biaya total setelah produk jadi

1. Stiker Rp. 150.000
2. Katalog Rp. 100.000
3. Brosur Rp. 150.000
4. Kartu nama Rp. 100.000