

## BAB III

### DATA PEMBUATAN PRODUK



#### 3.1. Peralatan

Dalam proses pembuatan produk diperlukan peralatan berupa seperangkat komputer sebagai sarana perancangan gambar sesuai dengan yang diinginkan perancang yaitu cepat, rapi, baik dan benar, untuk menunjang keinginan perancang diperlukan komputer dengan spesifikasi *Hardware* dan *Software* sebagai berikut :

##### 3.1.1. Hardware

*Hardware* atau perangkat keras, komponen fisik dari sistem komputer, termasuk alat periferi lainnya seperti *printer*, *modem* dan lainnya. Sedangkan hardware yang digunakan dalam proses perancangan kalender dinding ini adalah :

##### 1. Monitor

Alat dimana gambar-gambar yang di bentuk oleh video adapter komputer ditampilkan sehingga kita bisa melihat sesuatu yang kita buat melalui layar yang tampilan luarnya mirip dengan televisi. Penyusun memakai *monitor GTC advantage 14"* tipe SVGA.

##### 2. Microprocessor

Benda kecil ini merupakan jantung sekaligus otak dari sebuah komputer, bila memori dan daya disatukan dengan *microprocessor* maka komputer inti telah lengkap. Benda ini terpasang pada *Mainboard* dalam *CPU (Central Processing Unit)*. Penyusun menggunakan *Intel Pentium MMX 200 Mhz*.



### 3. RAM

*RAM* atau *Random Access Memory* yang menunjukkan pada memori yang mudah hilang, yang dapat ditulis maupun dibaca, semakin besar RAM semakin cepat pula sebuah komputer membaca suatu data ataupun program. Penyusun menggunakan *EDO RAM 32.0 MB*.

### 4. Harddisk

Satu plat/ lebih yang tidak fleksibel yang dilapisi material yang memungkinkan perekaman magnetis dari data komputer. Semakin besar kapasitas *harddisk* semakin cepat mengakses data juga semakin banyak informasi yang dapat disimpan. Penyusun menggunakan *Quantum Fireball 6,4 GB*.

### 5. Disket

Benda yang berfungsi untuk menyimpan data yang kita buat dalam kapasitas terbatas.

### 6. Keyboard

Alat input yang mirip dengan *keyboard* pada mesin ketik, memungkinkan bagi kita untuk mengendalikan aspek tertentu dari komputer. Penyusun menggunakan keyboard 108 keys.

### 7. Mouse

Pemakai bisa menggerakkan *kursor* yang ada pada layar monitor dengan alat ini, yang bisa mengendalikan aspek tertentu dalam komputer dengan cepat. Penyusun menggunakan *Mouse* buatan Mitsumi.

### 8. Printer

Alat output yang berfungsi untuk mencetak hasil kerja kita pada komputer tersebut kedalam media cetak dalam hal ini kertas.



### 3.1.2. Software

*Software* atau perangkat lunak, program komputer, instruksi-instruksi yang menyebabkan Hardware bekerja. Software yang digunakan adalah :

1. Microsoft Windows'98

Software Primer yang bisa menjalankan software pendukung lainnya misalnya *Corel Draw* dan *Adobe*.

2. Microsoft Word'97

Software ini biasa hadir bersama *Windows'98*, penyusun menggunakan untuk menyusun laporan ini.

3. Corel Draw 8.0

Software pendukung yang bisa mendukung kerja para perancang desain. Seluruh proses perancangan dibuat dengan software ini.

### 3.2. Pemilihan Objek Gambar, Huruf dan Warna

Dalam pemilihan objek gambar, huruf dan warna ini penyusun lebih membahas alasan mengapa memilih objek yang ada dalam kalender ini. Dan penyusun akan membahas hal ini dari lembar per lembar.

#### Lembar pertama

Pada lembar pertama ini berfungsi sebagai cover atau halaman depan. Pada lembar ini memiliki gaya Futurisme tulisan dan Futurisme gambar bertema berbagai hasil budaya dan karya manusia dari berbagai macam penjuru dunia dan logo serta alamat dari "Zaq'sProduction" yang merupakan ciri khusus dari penyusun. Gambar pertama bergaya Yunani kuno, alasan mengapa mengambil gambar ini karena hasil budaya ini bisa dibilang kebudayaan tertua sehingga pantas digunakan sebagai pembuka. Tulisan Almanak dan 2000 jenis huruf dan warna serta gaya menyesuaikan dengan gambar yang berada dibelakangnya. Tulisan Kalender mengambil bentuk tulisan dari berbagai negara sehingga menimbulkan kesan



beraneka ragam kebudayaan yang kemudian ditambah dengan tulisan Futurisme berbentuk paragraf sehingga jika disatukan dengan berbagai tulisan kalender tadi menimbulkan kesan Futurisme. Empat macam gambar yang bertema budaya dengan menggunakan sedikit efek yang ada pada *Corel Draw 8.0* sehingga berkesan Futurisme. Logo dan lambang "Zaq'sProduction" memberi ciri khusus dari penyusun sebagai ganti identitas namun tidak lepas dari gaya Futurisme.

#### Lembar kedua

Pada lembar kedua menampilkan objek dan tulisan yang merupakan hasil budaya dari luar negeri. Gambar dan objek dimulai dari Jepang, penyusun memilih Jepang sebagai objek awal karena meskipun Jepang negara maju namun tidak melupakan tradisi dan budayanya. Objek dan gambar budaya Mesir, dipilih karena budaya dari Mesir juga termasuk budaya tertua didunia yang masih ada dan terpelihara sampai sekarang bahkan masih terdapat misteri didalamnya. Objek dan gambar budaya dari Cina, dipilih karena merupakan hasil budaya yang unik dan penuh dengan perjuangan tanpa henti. Objek dan gambar budaya dari Eropa, dipilih karena punya sejarah yang panjang tentang kemajuan manusia dari masa kegelapan sampai yang terlihat sekarang ini, gambar tersebut dengan efek yang ada pada *Corel Draw 8.0* diberikan kesan Futurisme.

#### Lembar ketiga

Lembar ketiga menampilkan bentuk Futurisme tulisan yang diterapkan kedalam angka dan nama bulan karena memiliki sebuah kesan yang lain dari yang lain dan terkesan unik. Objek dan gambar logo dari "Zaq'sProduction" dipilih sebagai latar belakang dan diberi sedikit efek Futurisme sehingga bisa menyatu dengan angka tanggal pada kalender. Jenis angka dan huruf disesuaikan dengan objek dan bentuk yang sesuai dengan gaya Futurisme.

#### Lembar keempat

Lembar keempat menampilkan gambar dan objek yang merupakan hasil budaya dari dalam negeri dan diwakili dari budaya Jawa. Alasan penyusun memilih budaya Jawa dikarenakan penyusun ingin lebih mengetahui budaya Jawa.

### 3.3. Bahan

Dalam pembuatan kalender dinding ini penyusun menggunakan bahan-bahan sebagai berikut :

1. Gambar kebudayaan sebagai objek yang diolah untuk gambar bergaya Futurisme.
2. Kertas HVS ukuran A3, digunakan untuk mencetak hasil tugas akhir ini.
3. Cat PiloX warna clear, sebagai lapisan atas setelah di *print* pada kertas HVS.
4. Ring Kalender, yang digunakan untuk merangkai kertas membentuk kalender.