

## BAB III

### DATA PEMBUATAN PRODUK



#### 3.1 ALAT-ALAT

Dalam pendesainan suatu iklan ini di perlukan berbagai alat-alat yang tentunya mendukung terciptanya suatu desain/rancangan yang dapat lebih memuaskan. dengan kata lain dalam hal ini alat-alat sangat di perlukan dalam pendesainan iklan ini, yakni alat-laot yang di butuhkan tersebut adalah seperangkat komputer yang memiliki program/sofawre coreldraw yang mana sofawre coreldraw ini dapat mempermudah pengerjaan pendesainan iklan tsb, dan pengerjaannya akan lebih bagus dan dapat memuaskan karena di dukung oleh beberapa efek-efek yang menambah keindahan objek yang di buat . Dari perihal di atas penulis dalam mendesain sebuah iklan menggunakan alat-alatnya sbb:

Menggunakan komputer Desain Grafis dengan perinciannya adalah sbb:

#### HARDWARE

##### 1. PROSESOR

Alat yang membaca dan menjalankan program atau periontah yang di jalankan oleh brainware (USER) dalam mengerjakan iklan ini penulis menggunakan **PROSESOR PENTIUM**

##### 2. RAM (RANDOM ACCSES MEMORY)

Memory yang dapat membaca juga dapat di tulisi RAM juga membantu PROSESOR dalam memproses program dan data semakin besar kafaistas program dan data. Kafasitas RAM untuk menjalankan COREL DRAW.8.0. minimal 16 MB. Karena untuk menjalankan komputer grafis membutuhkan RAM

dengan kapasitas yang besar dalam membuat iklan ini penulis menggunakan RAM 16 MB.

### 3. HARD DISK

Berfungsi untuk menyimpan program, data, hasilCPU. untuk menjalankan program COREL DRAW.8.0. di butuhkan Hard Disk dengan kapasitas besar minimal dengan ruang kosong 300 MB

### 4. MONITOR

Alat yang berfungsi menampilkan gambar/image//tulisan pada layaknya . jenis monitor bermacam-macam untuk program grafis sebaiknya di gunakan Monotor super VGA dan di dukung oleh VGA CARD minimal 1MB.

### 5. KEY BOARD

Alat unukt memasukan perintah ke komputer atau menjalankan software-software yang kita gunakan dan untuk mengetik serta untuk mengedit hasil pekerjaan. Dalam perancangan iklan ini penulis menggunakan KEY BOARD 104 KEY

### 6. PRINTER

Yaitu alat yang berfungsi untuk mencetak semua hasil yng telah di kerjakan oleh USER .

### 7. SCANNER

Alat yang di gunakan untuk men scann gambar/image dan di simpan dengan bentuk file.



## **SOFTWARE**

CorelDRAW dan COREL PHOTO PAINT .8.0

Sebagai perangkat lunak untuk mengaplikasikan hasil rancangan gambar dengan pengolahan / pemerosesan data beberapa fasilitas yang tersedia dalam software tersebut.

### **3.2 BAHAN-BAHAN**

- a) Tinta yang telah terdapat pada printer itu sendiri
- b) Kertas HVS biasa ukuran A4
- c) Gambar-gambar yang di perlukan dalam pendesainan iklan tersebut.

### **3.3 Sistematika Perancangan Data**

Dalam pemilihan objek, warna, hurup. Dalam hal ini penulis menghasilkan data perancangan .

- Memilih objek secangkir kopi.
- Bentuk ellips yang diletakan di tengah gambar kopi.
- Gambar cahaya matahari dari ujung atas kanan.
- Gambar cahaya lampu yang menyoroti gambar secangkir kopi.
- Memilih warna background RGB.
- Membuat hurup sebagai penjelasan makna gambar di antaranya ,.hemat itu nikmat, 3-in-1, wangi, harum, nikmat.
- Bentuk ellips yang di letakan pada kata 3-in-1.
- Membuat LOGO Perusahaan.

- Menyertakan LOGO Perusahaan dan data penulis.

### **3.4 PENYUSUNAN DATA**

Setelah memilih dari beberapa alternatif perancangan gambar, langkah selanjutnya penulis menyusun semua data rancangan, hal ini dapat memudahkan untuk mendesain gambar yang di aplikasikan pada program komputer grafis dengan software CorelDRAW 8.0

Susunan dari data itu adalah sbb:

- Gambar secangkir kopi, penulis dapatkan dari hasil *scanning*
- hasilnya di simpan pada disket yang di beri nama file objek 1.JPEG.\*
- Menambahkan beberapa efek yang tersedia pada fasilitas corel photo paint seperti efek VIGNET, LENS FLARE, LIGHTING EFEK
- Membuat kata NESCAFE dengan menambah aksent pada huruf (N) yang terlihat lebih besar dari kata (ESCAFE) dengan style Arial Black dengan font 85>(N), font 60>(ESCAFE).
- Membuat kata wangi, harum, nikmat dengan bentuk parabola serta di transformasi sebanyak 45 derajat
- Warna background yang di pergunakan adalah RGB
- Menentukan orientasi kertas dengan landscape.