BAB III

PEMBAHASAN MASALAH

3.1 Layout/Penataan Halaman

Layout/Penataan halaman adalah tata letak yang sesuai dengan nilai-nilai artistik yaitu estetis/keindahan, balance/keseimbangan, kontras dan nilai-nilai yang lainnya yang juga sangat penting agar menghasilkan suatu penataan halaman yang benar-benar baik.

Layout merupakan salah satu unsur dibagian pracetak dimana cara pengerjaannya menggunakan alat bantu yaitu komputer. Komputer adalah hasil yang sangat maju dan modern. Karena penulis ditempatkan dibagian layout, maka dalam membuat laporan praktek kerja lapangan penulis mengambil judul **"LAYOUT MERUPAKAN SALAH SATU UNSUR PENTING DIBAGIAN PRACETAK PADA PT. GRANESIA".**

Selain itu untuk menghasilkan tata-rupa/tata letak yang benar-benar baik sesuai dengan kehendak pengorder dengan tetap memperhatikan nilai-nilai artistik maka diperlukan kerja sama yang baik. Baik itu dengan Kepala Seksi Setting untuk memperoleh format setting yang sesuai dengan tata-rupa halaman, dan dengan Seksi Repro untuk memperoleh hasil reprografi yang prima.

3.1.1 Cara Penempatan Halaman

Pada dasarnya cara penempatan halaman adalah sama hanya yang membedakannya ukuran dan jenis seperti untuk koran, majalah atau

buku. Seperti contoh untuk koran maka pembuatannya itu pertama-tama kita buka program QuarkXPress dan setelah itu kita rubah page setupnya dan columnsnya menjadi 9 kolom. Tapi dibagian layout itu sendiri biasanya untuk koran ketika kita membuka program QuarkXPress maka dilayar sudah tersedia 9 kolom.

Cara penempatan halaman dibuat dengan ketern, ketern merupakan sebuah istilah. Untuk koran, majalah,buku pada mulanya adalah sama yaitu menggunakan 1 ketern.

3.2 Macam-Macam Program Yang Digunakan

Macam-macam program yang digunakan terutama dibagian layiut adalah QuarkXPress, Freehand dan Photoshop. Teks yang sudah diketik dibagian setting/textentry dan foto yang sudah discanner diberikan kebagian layout dan dibagian layout ini, diaturlah tata-rupa yang sesuai dengan kehendak pengorder dengan tetap memperhatikan nilai-nilai artistik.

Program-program yang digunakanpun disesuaikan dengan keperluan seperti untuk teks biasanya digunakan program QuarkXPress, untuk gambar biasanya digunakan program Freehand, dan untuk Foto biasanya digunakan program Photoshop.

3.2.1 Program QuarkXPress

Program QuarkXPress bagi penulis memang asing tetapi setelah penulis mengetahuinya ternyata program QuarkXPress hampir sama

dengan program Page Maker. Hanya program QuarkXPress ini lebih praktis lagi danmemilii kelebihan tersendiri dibandingkan dengan program Page Maker. Penulis sendiri membuat daftar hadir kerja praktek, order foster, order kalender, struktur organisasi PT. Granesia, order tanda terima dan laporan kegiatan kerja praktek menggunakan program QuarkXPress.

3.2.2 Program Freehand

Freehand adalah suatu program desain grafik yang berbasis VEKTOR yang dibuat oleh macromedia. Program freehand ini pernah ada sebelumnya yaitu release 4 yang dibuat oleh sebuah perusahaan softwere terkenal yakni : ALDUS sebelumnya softwere ini khusus digunakan pada mesin macintos, namun sekarang sudah ada versi Windowsnya, sehingga bagi yang menyukai softwere gambar under Windows dapat mencoba Freehand sebagai salah satu softwere yang dapat mendesain gambar-gambar yang kita sukai atau yang kita ciptakan.

Program Freehand adalah suatu program yang digunakan untuk membuat berbagai desain, mulai dari bentuk-bentuk yang sederhana, misalnya garis lurus, lengkung, freehand, lingkaran atau ellips, polygon sampai desain yang cukup rumit. Penulis sendiri untuk membuat logo UNIKOM dan Iklan Galamedia menggunakan program Freehand.

3.2.3 Program Photoshop

Program Photoshop adalah suatu program yang berbasis bitmap dan merupakan salah satu paket dari Corel Draw. Program Photoshop ini banyak digunakan untuk memperbaiki foto, kita bisa mengatur sesuai keinginan kita. Apakah itu transparansinya atau kecerahannya dan kegelapannya sehingga menghasilkan sebuah foto yang benar-benar sesuai harapan/keinginan kita. Dibagian Layout sendiri Photoshop digunakan untuk memperbaiki foto, kita bisa merubah atau menghilangkan bagian-bagian yang tidak perlu tentunya setelah foto itu discanner terlebih dahulu. Selain itu Photoshop digunakan untuk desain gambar, artinya tidak harus foto.

Program Photoshop hampir sama dengan program Photopaint keduanya memiliki kelebihan masing-masing. Photoshop selain untuk mengedit foto juga untuk membuat perubahan-perubahan yang ada pada image seperti pengaturan pencahayaan, menajamkan fokus atau menghilangkan goresan-goresan yang tidak kita inginkan, menukar gambar antar image, menambahkan text dan objek, mengatur warna dan lain sebagainya.

3.3 Penerapan Konsep

Masing-masing program komputer, baik itu QuarkXPress, Freehand dan Photoshop memiliki kelebihan dan kekurangan. Kita bisa memilih program yang cocok untuk pembuatan desain gambar kita dan kita bisa mengkombinasikannya sesuai dengan keahlian kita.

Kita harus bisa mengaplikasikan ilmu yang kita dapatkan. Dan terlebih dahulu sebelum membuat desain gambar kita harus memilii konsep yang kuat agar hasil yang diperoleh tidak asal jadi melainkan desain gambar yang benar-benar baik dan dapat dipertanggung jawabkan.

Sama halnya dibagian layout, sebelum kita mengatur penataan halaman dengan baik kita harus memiliki konsep terlebih dahulu baik tertulis maupun tidak tertulis. Penerapan konsep yang baik dan benar akan mempermudah kita dalam mengerjakan sesuatu hal. Seperti yang penulis lakukan dalam mengerjakan tugas yang diberikan kepada penulis.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM