

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI

IV.1 Proses Pembuatan Buku Ilustrasi

Perancangan ini memiliki proses awal yaitu pengumpulan aset riset dari berbagai informasi tentang materi yang disampaikan dalam buku ilustrasi, informasi yang terdapat dalam buku ini sebelum dirancang didapatkan dari studi lapangan, wawancara dengan narasumber yang pas terhadap tema perancangan, kuisioner, serta studi literatur melalui buku bertepatan sesuai perancangan serta sebagian website maka dari itu terciptalah konten buku yang dirancang yaitu meliputi Persiapan Mendaki Gunung Tampomas, Satwa Gunung Tampomas, Rute Gunung Tampomas, Gangguan resiko Kondisi tubuh dan alam serta Mitos Gunung Tampomas yang didalamnya terdapat konten pendukung seperti *quote* dan macam macam tips yang berkaitan dengan pendakian. Sedangkan aset digital ilustrasi didapatkan melalui media internet dimana ide yang telah digagaskan diolah sedemikian rupa, dan selanjutnya adalah pencarian aset yang berfungsi sebagai patokan objek ilustrasi, sedangkan tahap produksi aset visual terbagi ,menjadi beberapa bagian, diantaranya adalah:

a. Tahap Sketsa beserta Perkembangan

Hendri Hendratman (2014) menjabarkan Sketsa adalah bagaimana seorang perancang merasa bebas berkreasi, dimana perancang dapat menggambar dengan area yang lebih luas. Pada proses tersebut pula ide-ide baru dapat sengaja atau tidak sengaja didapat oleh seorang perancang. Sehingga menciptakan rancangan yang lebih memuaskan.

Seketsa awal pada perancangan media utama sendiri terdapat beberapa perubahan yang terjadi dari awal hingga akhir dan diproduksi, dibawah merupakan kumpulan gambar yang memperlihatkan bagaimana proses tersebut menggunakan media kertas gambar dan pensil:



Gambar IV.1: Proses Perjalanan Sketsa Manual Buku Rancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

b. Alat perangkat Lunak yang digunakan

Alat yang digunakan adalah *Corel Draw X7*, perangkat ini digunakan untuk memulai gambar digital polygon art yang dirancang, adapun proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Langkah pertama adalah menyiapkan aset visual yang akan menjadi patokan terhadap rancangan visual yang akan dibuat. Hanya dengan menggunakan *layer*, persiapkan aset tersebut pada layer paling bawah.



Gambar IV.2: Proses Awal Sketsa Digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

- Langkah selanjutnya adalah menyiapkan menyatukan titik titik polygon dengan mengikuti pola yang telah ada pada aset. Buat layer baru dan dengan menggunakan tool *Bezier*. Dapat dilihat pada gambar dibawah



Gambar IV.3: Proses Ke-2 Sketsa Digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

- Langkah selanjutnya adalah mengisi kelompok-kelompok polygon tersebut dengan warna solid, berfungsi untuk menyatukan para komponen tersebut yang nantinya pada tahap selanjutnya akan diberikan warna. Menggunakan tool *Smart Fill Tool*.



Gambar IV.4: Proses Finishing Sketsa Digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Februari 2019)

- Langkah selanjutnya adalah finishing yaitu proses pewarnaan dan proses merapihkan sela-sela polygon yang belum rapih, dengan menggunakan tools *Color Eyedroper*. Sehingga tercipta gaya visual seperti berikut yang akan ditampilkan.

c. Tahap Perancangan Visual Beserta Perkembangan

Sebelum buku panduan ini diproduksi dan menjadi media utama terdapat proses yang didapatkan demi maksimalnya media utama yang dibuat.

IV.2 Aplikasi Produksi Media Utama

Langkah terakhir yang dilakukan adalah teknik produksi dari bentuk digital ke bentuk nyata atau skala 1:1 adapun Teknik produksi untuk media utama adalah sebagai berikut:



Gambar IV.5: Produksi Media Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

- Ukuran Desain : 20,4 cm x 14,9 cm
- Tipe File : Pdf
- *Dimensions* : 419,53 x 595,28 px
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation* : CMYK
- Jenis Kertas Sampul : Art Paper 210 gram laminasi dop, *softcover*
- Jenis Kertas Halaman : Paper Book 75 gram
- Aplikasi yang digunakan : Untuk pembuatan aset visual polygon art menggunakan Corel Draw X7 sedangkan untuk latouting menggunakan Adobe Illustrator CC 2018 Penggunaan *PaperBook* dalam produksi media utama adalah untuk mendapatkan kesan bertekstur yang dihadirkan seperti layaknya suasana gunung yang ada lalu disamping dari itu, jenis kertas tersebut merupakan standar dari kertas buku, sehingga membuat harganya pun lebih murah.
- Harga, untuk harga produksi buku rancangan adalah sebesar Rp.54.000,- dan akan dijual seharga Rp. 65.000,-

IV.2.1 Isi Buku

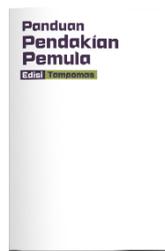
Pada isi buku secara keseluruhan terdapat 35 halaman termasuk lembar pembatas kosong, lembar penerbitan, ucapan pkata pengantar dan terimakasih, daftar isi, lembar *quote*, lembar pembatas konten, konten, tentang penulis, daftar pustaka, serta lembar khusus *note* yang dapat diisi, setelah sebelumnya telah membahas konsep visual dan penempatan media, dibawah ini terdapat hasil akhir beserta penjelasan desain yang telah dirancang:



Gambar IV.6: Cover Buku

Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Cover buku media utama dirancang dengan *foreground* ilustrasi yang mewakili semua konten dari isi rancangan media utama, terutama adalah sosok Surili yang merupakan satwa endemik khas Jawa Barat, yang populasi satwa tersebut masih banyak dijumpai di Gunung Tampomas. Selanjutnya terdapat tipografi judul yang disimpan dibawah ilustrasi sebagai arah baca selanjutnya, dan terakhir disusul oleh logo penerbit. *background* memiliki 2 warna pokok, yang merupakan siluet dari Gunung Tampomas.



Gambar IV.7: Pembatas Isi Buku

Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Pembatas isi buku ini dirancang sebagai halaman dimana audiens melakukan istirahat mata, terdapat judul yang terletak di awal arah baca. Menonjolkan 3 warna pokok media.



Gambar IV.8: Isi Orisinalitas & Pengantar
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Halaman selanjutnya mengikuti standar penerbitan yaitu halaman orisinalitas dan pengantar penulis terhadap media utama, diikuti oleh ucapan terimakasih terhadap sosok sosok yang telah membantu pembuat media utama. Terdapat desain siluet Gunung Tampomas, dengan Teknik *Polyart*.



Gambar IV.8: Halaman Daftar Isi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

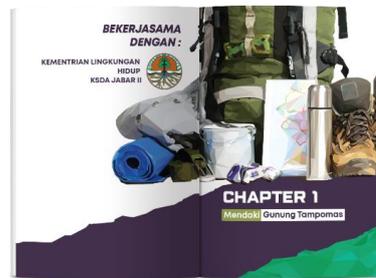
Daftar isi memiliki desain dengan *foreground* arah baca adalah ilustrasi sebagian konten konten yang ada dalam buku, untuk menambah rasa penasaran, ditambah dengan desain karakter yang ada. Adanya blok *background* solid pada setiap konten dan sub konten pada isi buku, mencirikan

hal tersebut penting, lalu yang selanjutnya masih dengan siluet Gunung Tampomas hanya yang membedakan adalah warna yang dipilih.



Gambar IV.9: Sub Konten *Quote*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Selanjutnya adalah sebelum menyerap informasi, target audiens disuguhkan sub konten *quote*, yang dirancang memakai *foreground* Ilustrasi yang dapat mewakili isi *quote* itu sendiri, lalu diarahkan kepada isi *quote*, yang berhubungan dengan konten yang sedang dibahas, terakhir adalah sumber sosok yang mempopulerkan kata-kata tersebut dengan blok solid yang mencirikan bahwa penting untuk diserap informasi tersebut. *background* dipilih blok solid untuk memudahkan penyerapan informasi dan relaksasi mata.



Gambar IV.10: *Mandatory & Pembatas Konten Chapter 1*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Informasi selanjutnya yang didapat oleh audiens adalah, pembatas konten, yang dirancang memakai *foreground* tetap dengan Ilustrasi yang dapat mewakili isi konten itu sendiri, pada *chapter 1*, membahas tentang konten persiapan mendaki Gunung Tampomas, maka dipilahlah ciri khas persiapan pendakian yaitu ransel, sepatu, pakaian, matras dan peralatan pendakian

lainnya. Lalu terdapat *mandatory*. Serta untuk *background* masih sama yaitu menggunakan blok solid dan disusul dengan siluet Gunung Tampomas.



Gambar IV.11: Konten *Chapter 1* Hal 1-2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Pada halaman 1-2 target audiens diarahkan kepada penyerapan informasi awal yaitu *icon* khas, yaitu maskot yang dipadukan dengan konten *Chapter 1* dan seterusnya. Selanjutnya diarahkan kepada isi dengan ilustrasi yang mewakili isi konten itu sendiri, pada halaman tersebut adalah pembuatan surat resmi dan mengenali Gunung Tamopomas, untuk *background* menggunakan warna putih dan tetap, masih adanya blok solid.



Gambar IV.11: Konten *Chapter 1* Hal 3-4
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Halaman 3-4 target audiens dapat menyerap informasi selanjutnya, mengenai persiapan mendaki Gunung Tampomas. Masih tetap adanya konten visual yang memiliki konsep sama dengan halaman 1 dan 2. Akan

tetapi terdapat sub judul pada sub konten peralatan yang dibawa, sehingga sub konten tersebut memiliki ketebalan huruf yang lebih besar.



Gambar IV.12: Konten *Chapter 1* Hal 5-6
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Halaman 5-6 informasi selanjutnya, mengenai resume Gunung Tampomas. Terdapat *icon-icon* khas pendakian yang berhubungan dengan isi informasi. Adanya ilustrasi karakter yang seolah oleh sedang berada di puncak Gunung Tampomas tepatnya dekat batu peresmian, untuk *background* masih sama dengan halaman halaman sebelumnya.



Gambar IV.13: Sub Konten *Chapter 1*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Halaman informasi selanjutnya, adalah seperti gambar di atas, untuk ilustrasi nya sendiri dirancanglah kegiatan pendakian, lebih tepatnya kegiatan mendaki dari satu pos ke pos lain. Adapun ilustrasi lain adalah kantong plastik yang merupakan penjabaran dari manajemen plastik, lalu ilustrasi terakhir pada sub konten tersebut adalah kegiatan beristirahat. Untuk *background* masih sama dengan halaman halaman sebelumnya.



Gambar IV.14: Pembatas Konten *Chapter 2*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Februari 2019)

Chapter 2 adalah informasi selanjutnya yang dirancang, tidak jauh berbeda dengan pembatas *chapter 1*, hanya saja yang membedakan adalah pembahasan informasi pada tahap tersebut adalah satwa, oleh karena itu ilustrasi yang dipilih adalah kepala satwa khas dari Gunung Tampomas, sekaligus satwa endemik Jawa Barat, hanya saja yang membedakan *chapter 2* adalah tidak adanya logo *mandatory*.



Gambar IV.15: Konten *Chapter 2* Hal 9-10
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Februari 2019)

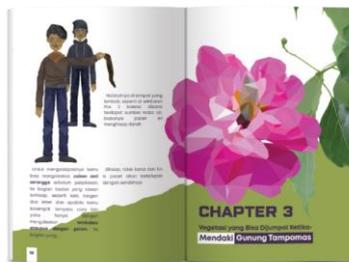
Terdapat *icon* seperti biasa, icon yang dimaksud akan ada pada setiap konten, Informasi yang disampaikan selanjutnya adalah mengenai satwa Gunung Tampomas yang dapat dijumpai saat pendakian, terutama babi

hutan yang masih banyak dijumpai oleh pendaki. Untuk desain yang dipilih kurang lebih sama dengan halaman-halaman sebelumnya.



Gambar IV.16: Konten *Chapter 2* Hal 11-12
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Halaman-halaman selanjutnya adalah penjelasan atau informasi lebih lanjut mengenai konten tersebut, dan pada kedua halaman diatas tampak lebih kosong, bertujuan untuk mengistirahatkan mata pembaca. Terdapat ilustrasi maskot yang sedang ber-*pose* menyambut, dengan maksud memperkuat informasi bahwa pendaki dapat menemui satwa Surili di Gunung Tampomas. Terakhir adalah ilustrasi karakter yang sedang membawa kantung plastik, dengan maksud memperkuat informasi bagaimana menghindari satwa tidak diinginkan ketika mendaki.



Gambar IV.17: Sub Konten *Chapter 2* & Pembatas Konten *Chapter 3*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Pada gambar diatas tampak 2 halaman, dimana halaman kiri merupakan sub konten dari *chapter 2*, ilustrasi yang dirancang adalah dimana seorang karakter Fadli sedang memegang hewan pacet, dan dibelakangnya adalah karakter Riki, maksud dari ilustrasi tersebut adalah gotong royong dimana saling membantu satu sama

lain, ketika Riki sedang kesulitan, Fadli dapat membantu. Sedangkan halaman kanan adalah pembantas *chapter*/konten 3 yaitu vegetasi yang ada di sepanjang rute perjalanan mendaki. Ilustrasi yang dipilih adalah Bunga Angkrek dan Daun Rasamala, dimana kedua vegetasi tersebut memang berada/menyebar di Kawasan Gunung Tampomas.



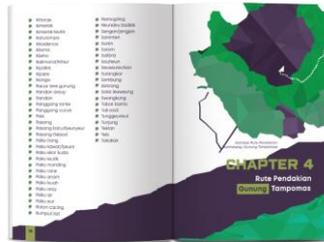
Gambar IV.18: Konten *Chapter* 3 Hal 14-15
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Pada halaman-halaman selanjutnya terdapat informasi mengenai vegetasi yang tumbuh di kawasan Gunung Tampomas. Untuk konsep isi konten sama dengan halaman-halaman sebelumnya. Akan tetapi pada halaman 14/ gambar halaman kiri, memperlihatkan *icon* vegetasi dan ilustrasi pohon Pinus, dimana vegetasi tersebut dapat dijumpai pada kaki Gunung Tampomas. Sedangkan untuk halaman 15, memaparkan mengenai vegetasi yang berada di ketinggian 1000 mdpl ke atas, sehingga dirancang pula ilustrasi Bunga Puspa, untuk konsep dari *layout* sendiri, tetap menggunakan 2 kolom pada setiap halaman sub konten, seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya.



Gambar IV.18: Konten *Chapter* 3 Hal 16-17
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Halaman selanjutnya terdapat pemaparan informasi lainnya mengenai data lengkap nama-nama vegetasi yang berada di Gunung Tampomas, pada halaman 16 terdapat ilustrasi tentang pembagian/penggolongan vegetasi dari ketinggian. Sedangkan pada halaman 17 merupakan semua nama-nama vegetasi yang dapat dijumpai, berdasarkan abjad.



Gambar IV.19: Konten *Chapter 3* Hal 18 & Pembatas *Chapter 4*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

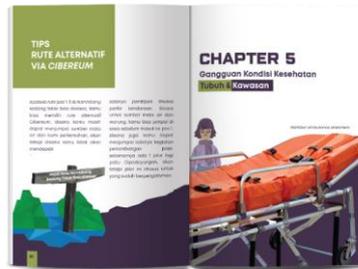
Halaman 18 adalah lanjutan dari konten *chapter 3* mengenai vegetasi, masih berisikan data lengkap terhadap vegetasi yang dapat dijumpai, menggunakan Daun Rasamala *icon* poin. Sedangkan halaman yang berada di sebelah kanan merupakan pembatas *chapter 4* yang merupakan konten tentang rute Gunung Tampomas, di ilustrasikan peta Gunung Tampomas, dengan *mood* warna disesuaikan dengan konsep warna yang sudah ada.



Gambar IV.20: Konten *Chapter 4*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Halaman halaman pada konten ini menitik beratkan pada informasi rute, dimana target audiens mendapatkan informasi tentang, lokasi pos yang ada pada jalur pendakian Narimbang, maka dirancang visual peta Gunung Tampomas yang telah ditambahkan titik perjalanan dari pos awal hingga akhir/puncak. Adapula visualisasi untuk rute alternatif. Khusus pada

halaman kiri, memaparkan apa saja poin-poin yang dapat target audiens temui disetiap posnya.



Gambar IV.21: Sub Konten *chapter 4* & Pembatas Konten *Chapter 5*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Jadi untuk setiap konten, terdapat sub konten lain yaitu sub konten yang menitik beratkan pada tips yang berhubungan dengan konten tersebut. Seperti yang terdapat pada sub konten *chapter 4* yang membahas tentang rute alternatif. Dirancanglah ilustrasi air terjun dengan *sign*. Air terjun dipilih karena pada Rute Narimbang terdapat air terjun dan *sign* tersebut berisikan tentang informasi apabila Rute Narimbang sedang tidak bisa diakses. Sedangkan untuk halaman selanjutnya merupakan pembatas konten *chapter 5*, yang memiliki konten tentang resiko yang dapat dijumpai ketika mendaki Gunung Tampomas, maka dirancanglah ilustrasi seorang karakter yang bernama Rifa sedang lesu dan terlihat membutuhkan pertolongan sedangkan didepannya terdapat sebuah *ambulance stretchers* yang dapat mewakili sebuah resiko.



Gambar IV.22: Konten *chapter 5* Hal 22-23
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Halaman-halaman diatas merupakan informasi mengenai konten dari *chapter 5*, tentang resiko cedera yang dapat dijumpai di Gunung Tampomas, pada halaman 22 membahas tentang cedera yang dapat berdampak pada alam, dimana api bekas perapian harus diperhatikan dengan baik, oleh karena itu dirancang ilustrasi kegiatan memasak, yang tentunya menggunakan perapian, serta *icon* api, pada *icon-icon* setiap konten, diseragamkan dengan menggunakan *mood* warna yang telah ditetapkan dan tema *icon* yang pas untuk pendakian. Halaman 23 pun tidak jauh berbeda, pada halaman tersebut terdapat informasi mengenai resiko lecet, oleh karena itu dirancang *icon* yang sesuai yaitu sepatu pendaki, dimana lecet pendakian banyak dijumpai pada bagian kaki pendaki. Sedangkan untuk konsep konten mengikuti konten pada halaman-halaman selanjutnya. Akan tetapi pada halaman 22 dan 23 ini terdapat ilustrasi Gunung Tampomas, untuk memperlihatkan/membawa kesan pendakian kepada target audiens.



Gambar IV.23: Konten *chapter 5* Hal 24-25
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

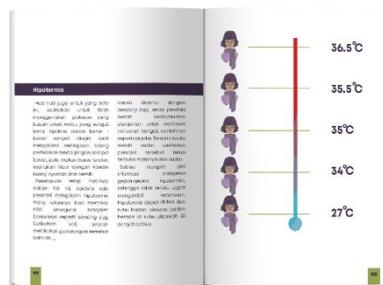
Informasi selanjutnya tentang *chapter 5* terdapat pada halaman 24 dan 25, dimana terdapat informasi terhadap keram, mimisan dan magh, pada halaman 24 dirancang ilustrasi karakter Riki yang sedang mendapati keram pada kakinya, dimana titik fokus audiens diarahkan langsung kepada kaki dengan detail seperti masuk kedalam bagian dalam kaki tersebut, dan pada bagian belakang dirancang ilustrasi *ambulance stretchers* untuk memberikan kesan bahwa karakter tersebut sedang memerlukan pertolongan, dibantu dengan *icon typography*. Sedangkan ilustrasi lainnya adalah adanya karaktersitik dataran yang ada di Gunung Tampomas, yaitu

tanah yang memiliki banyak bebatuan yang curam, dan banyak spot terutama dipuncak gunung merupakan dataran luas yang terbuka.



Gambar IV.24: Konten *chapter 5* Hal 26-27
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Halaman 26 sampai 27 masih termasuk kedalam konten *chapter 5* dimana pada halaman 26 memiliki informasi mengenai resiko sambaran petir, maka dirancang *icon* sambaran petir dan sosok pendaki, meandakan bahwa adanya bahaya resiko sambaran petir. Ditambah dengan ilustrasi keadaan Gunung Tampomas yang tidak menentu, digambarkan dengan kelembaban dan kekeringan. Dengan memainkan *icon* lembab adalah air dan warna yang mencirikan lembab, serta kering memainkan *icon* tanah yang sedang dilanda kekeringan. Sedangkan pada halaman 27 membahas tentang Dehidrasi, maka dirancang pula ilustrasi cangkir/gelas yang identik dengan minum, dimana didalamnya menggambarkan kondisi gunung yang ada, sehingga sebagai pendaki minum adalah hal yang penting.



Gambar IV.25: Konten *chapter 5* Hal 28-29
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Halaman selanjutnya adalah tentang pembahasan Hipotermia, tujuan hipotermia ditempatkan pada halaman paling ujung dari *chapter 5* tersebut

adalah tingkatan resiko dengan penanganan paling rumit, jadi setiap resiko telah diurutkan dari penanganan yang paling mudah dilakukan sampai ke yang susah ditangani seperti hipotermia tersebut. Pada halaman 29 dirancang bagaimana cara mengidentifikasi hipotermia dari suhu tubuh. Dirancang menggunakan desain karakter dan identifikasi warna dari setiap perubahannya.



Gambar IV.26: Sub Konten *chapter 5*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

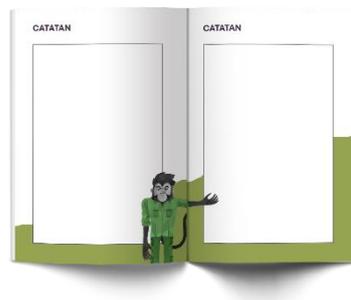
Pada sub konten *chapter 5* didapati informasi mengenai tips memilih area tenda, dimana setelah studi karakteristik Gunung Tampomas didapati permukaan tanah yang tidak rata maka dari itu di rancang ilustrasi karakter Fadli yang mendirikan tenda dengan baik, pada halaman yang berada dikiri pada gambar diatas. Sedangkan pada halaman kanan pada gambar dirancang ilustrasi kumpulan butiran air yang menandakan apabila tenda yang telah didirikan digenangi air, maka akan berdampak serius.



Gambar IV.27: Konten *chapter 6*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Konten *chapter 6* mengenai mitos Gunung Tampomas adalah konten terakhir dalam perancangan buku panduan tersebut. Dimana terdapat

ilustrasi maskot yang sedang menutup mukanya dengan tangan, yang merupakan ciri mitos apabila tidur dengan nyenyak di kawasan tersebut tidak diperbolehkan menutup muka dengan tangan kurang lebih seperti ilustrasi tersebut. Sedangkan untuk nomor halaman pada setiap halaman yang merupakan konten maupun sub konten diletakkan pada bagian pojok bawah dan memiliki *Background* solid dengan *mood* warna yang telah dipilih, menandakan nomor halaman dapat dengan jelas dilihat oleh audiens.



Gambar IV.28: Konten Catatan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Konten Catatan merupakan konten tambahan dimana audiens yang merupakan seorang pelajar dan memiliki lingkungan sering melakukan kegiatan berkumpul dengan teman-teman tidak luput dengan namanya tulis menulis, maka dari itu dirancang catatan dengan ilustrasi maskot dengan gestur tubuh mempersilahkan untuk menulis pada area yang telah disediakan.



Gambar IV.29: Halaman Belakang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Terakhir adalah halaman belakang pada perancangan buku panduan tersebut adalah diantaranya, profil penulis dan daftar pustaka. Dimana audiens dapat

mengenal sumber yang telah dirangkum dalam buku tersebut dan mengenali sosok perancang buku tersebut.

IV.3 Aplikasi Media Pendukung

Media pendukung yang telah melalui tahap konsep perancangan, selanjutnya dilakukan tahap selanjutnya yaitu produksi, adapun detail produksi maupun penjelasan desain yang dirancang, adalah sebagai berikut:

Tahap Informasi Awal

a. **Media Sosial**, untuk media sosial yang telah diproduksi adalah sebagai berikut :

- Media Sosial: Twitter, Facebook, Instagram
- Penerbit: <http://andipublisher.com/subkat-17-sport-amp-adventur.html>



Gambar IV.30: Kumpulan Media Sosial Dan Website Publisher
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

b. **Poster**

Media pendukung tahap informasi awal selajutnya adalah poster, untuk format poster yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

Poster Pertama, tentang promosi awal berformatkan,

- Ukuran : 41,8 cm x 29,5 cm
- Tipe file : Pdf
- *Dimensions* : 841,89 x 1190,55 px
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: CMYK

- Jenis kertas : Akasia 210 gram



Gambar IV.31: Produk Poster pertama
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Untuk format desain menyesuaikan dengan media utama, dan untuk desain poster sendiri, audiens dibawa untuk menyerap informasi dengan ukuran/area yang besar, seperti contohnya informasi tanggal rilis buku dan judul buku rancangan tersebut, dibantu dengan ilustrasi yang berada di tengah, bertujuan untuk memberikan kesan penasaran kepada audiens, tentunya dengan ilustrasi yang berhubungan dengan buku rancangan. Setelah menyerap informasi tersebut lalu audiens dituntut untuk menyerap informasi yang lebih detail, yaitu informasi dimana nantinya audiens mendapatkan buku rancangan tersebut, serta yang terakhir adalah informasi mengenai *link* yang dapat dituju oleh audiens, *link* disini adalah media sosial.

Poster Kedua, tentang promosi diadakannya *event* seminar, memiliki format produksi sebagai berikut:

- Ukuran : 41,8 cm x 29,5 cm
- Tipe file : Pdf
- *Dimensions* : 841,89 x 1190,55 px
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: CMYK

- Jenis kertas : Akasia 210 gram



Gambar IV.32: Produk Poster ke-2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Konsep keseluruhan yang ditampilkan masih sama dengan poster 1, akan tetapi yang membedakan poster 2 tersebut adalah fungsi, apabila fungsi dari poster 1 adalah untuk memberikan informasi mengenai tanggal rilis dan tempat keberadaan buku rancangan tersebut, maka poster 2 memiliki fungsi informasi diadakan serta cara mengikuti kegiatan seminar bagi pelajar di sekolah masing-masing, dimana terdapat ilustrasi karakter yang sedang berkumpul, bertujuan untuk menarik minat pelajar untuk mengikuti acara tersebut. Lalu terdapat penjelasan beserta foto pribadi dari 2 narasumber serta perancang. Bekerja sama melalui organisasi siswa atau disingkat OSIS tiap sekolah.

c. Baligo skala 1:10

Sedangkan media pendukung tahap informasi awal selajutnya adalah baligo, untuk format baligo yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

Baligo pertama, tentang promosi awal berformatkan:

- Ukuran : 7,5 cm x 25 cm
- Tipe file : Pdf
- *Dimensions* : 212,6 x 708,66 px
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: CMYK

- Jenis kertas : Akasia 210 gram



Gambar IV.33: Produk Baligo 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Untuk konsep desain dan fungsi baligo sebenarnya serupa dengan poster, akan tetapi untuk ilustrasi pada baligo 1 dirancanglah tampilan *cover* buku, sebagai sarana informasi yang jelas untuk sampai kepada audiens, sedangkan area yang difokuskan didalam baligo tersebut adalah judul dan tanggal rilis. Sedangkan alur baca selanjutnya adalah tempat disediakanya buku rancangan tersebut.

Baligo kedua, tentang promosi diadakannya *event* seminar, memiliki format produksi sebagai berikut:

- Ukuran : 7,5 cm x 25 cm
- Tipe file : Pdf
- *Dimensions* : 212,6 x 708,66 px
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: CMYK
- Jenis kertas : Akasia 210 gram



Gambar IV.34: Produk Baligo 2
Sumber: Sumber Olah digital Pribadi (14 Febuari 2019)

Informasi tentang seminar juga terdapat pada baligo, tepatnya pada baligo 2 seperti gambar diatas, dimana dirancang dengan ilustrasi persiapan pendakian, untuk memaparkan tema dari *event* itu sendiri.

d. Cap

Selanjutnya adalah Cap, untuk format poster yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Ukuran : 40 mm x 20 mm
- Tipe file : Pdf
- *Dimensions* : 518,9 x 66,69 px
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: RGB
- Jenis: Tinta *Stempel Flash* warna ungu



Gambar IV.35: Produk Cap

Sumber: Sumber olah Pribadi (14 Febuari 2019)

Cap pada perancangan tersebut selain memiliki fungsi sebagai tanda bukti sah, berfungsi pula sebagai media informasi, maka dirancang desain judul buku perancangan, *link* media sosial, *mandatory*, serta alamat resmi kantor dari badan tersebut.

e. Kop Surat dan Amplop

Selanjutnya adalah Cap, untuk format poster yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

Untuk Kop Surat memiliki format:

- Ukuran : 21 cm x 29,7 cm
- Tipe file : Pdf
- *Dimensions* : 518,9 x 841,89 px
- Resolusi : 300 dpi

- *Color Representation: CMYK*
- Jenis Kertas: HVS 80 gram dan, untuk Amplop memiliki format:
- Ukuran : 11 cm x 15,9 cm
- Tipe file : Pdf
- *Dimensions : 878 x 1080 px*
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation: CMYK*
- Jenis Kertas: Akasia 210 gram



Gambar IV.36: Produk Kop Surat dan Amplop
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Seperti layaknya cap, kop surat dan amplop juga memiliki fungsi yang sama, sehingga dirancanglah ilustrasi yang identik dengan perancangan media utama, yaitu *watermark* bentuk Gunung Tampomas dengan *mood* warna yang telah disesuaikan, pada kop surat. Sedangkan pada amplop menggunakan *watermark* Daun Rasamala, tidak lupa identitas dari rancangan media utama maupun *mandatory*. Wikipedia (2016) berpendapat *Watermark* adalah suatu pola yang diterapkan pada suatu benda/wujud yang dianggap penting, contohnya adalah uang, biasanya pola tersebut memiliki transparansi yang rendah, dan merupakan suatu identitas dari suatu badan/kelompok.

Tahap Informasi Persuatif

Pada tahap informasi ini terdapat produksi *event* seminar, adapun media media yang terkait adalah sebagai berikut:

a. Name Tag Panitia Event

Media pendukung tahap ini adalah *Nametag*, untuk format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Ukuran : 14,1 cm x 9,5 cm
- Tipe file : Pdf
- *Dimensions* : 970,16 x 1433,45 px
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: CMYK
- Jenis kertas : Akasia 210 gram



Gambar IV.37: Produk *NameTag*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Name Tag adalah tanda pengenal yang biasa digunakan dalam suatu acara tertentu. Pada rancangan media tersebut 3 ilustrasi konten yang disajikan yaitu konten satwa, vegetasi dan persiapan. Bertujuan sebagai informasi lebih kepada peserta *event* terhadap konten-konten yang disajikan dalam media utama dan selanjutnya terdapat informasi mengenai *mandatory*.

b. Brosur

untuk format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Ukuran : 21 cm x 9,9 cm
- Tipe file : Pdf
- *Dimensions* : 970,16 x 1433,45 px
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: CMYK
- Jenis kertas : Akasia 210 gram



Gambar IV.38: Produk Brosur
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Brosur disini memiliki fungsi sebagai ringkasan/spoiler terhadap media utama. Maka desain yang diterapkan adalah perwakilan dari media utama, contohnya seperti *icon-icon* dari konten yang disajikan, lalu ilustrasi kumpulan konten yang disajikan pada media utama.

c. X-banner

untuk format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Ukuran : 100 cm x 160 cm
- Tipe file : Pdf
- *Dimensions* : 894,04 x 2349,24 px
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation:* CMYK
- Jenis kertas : Flexi Korea



Gambar IV.39: Produk X-Banner
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Fungsi maupun informasi yang disampaikan dari *x-banner* tersebut, sama dengan baligo dan poster, untuk desain yang diterapkan tidak jauh berbeda

dengan media pendukung lain. Seperti contohnya adalah ilustrasi yang berkenaan dengan konten-konten media utama, Gunung Tampomas, dan tampilan dari produk media utama itu sendiri.

d. Gimik *Voucher* Belanja dan Tiket Pendakian Kawasan Tampomas

untuk *voucher* belanja yang resmi digunakan lah media cap yang telah diproduksi, sebagai tanda bukti yang sah.

e. Gimik Kaos

Adapun format produksi dari gimik kaos adalah :

- Ukuran : M
- Material : *Cotton 30s Softstyle* Gildan
- Teknik produksi : print DTG



Gambar IV.40: Produk Kaos

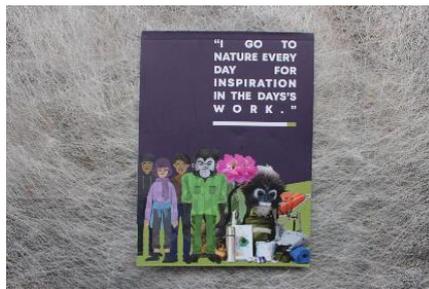
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Untuk kaos memiliki *mood* warna yang menyesuaikan dengan rancangan media. Dengan ilustrasi yang digunakan berkenaan dengan konten konten media utama, akan tetapi pada ilustrasi pada media kaos, diharapkan lebih mengundang rasa penasaran target audiens dan menambah rasa percaya diri.

f. Gimik *Note*

format produksi dari gimik *note* adalah :

- Ukuran : 10,6 cm x 14,4 cm
- Tipe file : Pdf
- *Dimensions* : 297,64 x 841,54 px
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: CMYK
- Jenis kertas Cover: Akasia 210 gram,
- Jenis kertas isi: HVS 80 gram



Gambar IV.41: Produk *Note*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Selain dalam media utama terdapat konten catatan, terdapat juga catatan terpisah yang dikemas sebagai media pendukung. Memiliki rancangan desain dengan ilustrasi utama menyatukan konten-konten ikonik serta karakter yang ada. Serta terdapat kata motivasi, yang bertujuan untuk memompa semangat mendaki, meskipun sebagai pendaki pemula.

g. Gimik Stiker

format produksi dari gimik *note* adalah :

Stiker *design 1*

- Ukuran : 6,8 cm x 4,5 cm
- Tipe file : Pdf
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: CMYK
- Jenis kertas Stiker: Vynil

Stiker *design 2*

- Ukuran : 4,5 cm x 4,1 cm
- Tipe file : Pdf

- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation: CMYK*
- Jenis kertas Stiker: Vynil

Stiker *design 3*

- Ukuran : 7 cm x 2,8 cm
- Tipe file : Pdf
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation: CMYK*
- Jenis kertas Stiker: Vynil

Stiker *design 5*

- Ukuran : 4,2 cm x 4,4 cm
- Tipe file : Pdf
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation: CMYK*
- Jenis kertas Stiker: Vynil



Gambar IV.42: Kumpulan Produk *Stiker*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Stiker dalam media pendukung tersebut memiliki desain yang berisikan kata kata motivasi beserta ilustrasi yang mampu menjabarkan/mewakili kata tersebut.

Tahap Komersil

a. Botol Minum dan Mug

Botol Minum, untuk format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Tinggi : 19cm
- Keliling Botol : 24cm
- Bahan : *Aluminium*
- Berat : 650 gram



Gambar IV.43: Produksi Botol Minum
Sumber: Sumber olahan Pribadi (14 Febuari 2019)

Mug, untuk format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Tinggi : 6 cm Lebar 6 cm
- Keliling Botol : 6 cm
- Bahan : *Aluminium*
- Berat : 680 gram



Gambar IV.44: Produksi Gelas Minum
Sumber: Sumber olahan Pribadi (14 Febuari 2019)

Sama halnya seperti stiker, pada desain mug dan botol minum terdapat kata motivasi dan ilustrasi yang mampu menjabarkan/mewakili kata motivasi tersebut. Bertujuan untuk target audiens mampu secara mental dalam berkegiatan mendaki maupun berkegiatan sehari-hari.

b. *Waterproofbag*

Format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Tinggi : 37 cm Lebar 29,3 cm
- Kapasitas: 5 Liter
- Bahan : Kain Parasut
- Berat : 680 gram



Gambar IV.45: Produksi *Waterproofbag*
Sumber: Sumber olahan Pribadi (14 Febuari 2019)

Untuk kata motivasi berlaku pula pada media tersebut, akan tetapi informasi terhadap produk dibuat dalam media tersebut, karena sifat media pendukung diatas adalah komersil.

c. *Sleeping Bag*

Format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Dimensi : 205x75x48 cm
- Kapasitas: tinggi kurang dari 185 cm
- Bahan : Kain Polar.
- Berat : 1000 gram



Gambar IV.46: Produksi *Sleepingbag*
Sumber: Sumber olahan Pribadi (14 Febuari 2019)

Untuk penerapan desain, pada media tersebut tidak beda jauh dengan media *waterproofbag*, akan tetapi yang membedakan adalah adanya *mood* warna yang berbeda.

d. Hammock

Format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Dimensi: 145x250 cm
- Beban maksimal: 150kg
- Bahan: kain Parasut



Gambar IV.47: Produksi *Hammock*
Sumber: Sumber olahan Pribadi (14 Febuari 2019)

Hammock hanya memiliki desain informasi perancangan yaitu judul media utama, beserta detail produk media tersebut.

e. Pisau Lipat

Format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Dimensi ketika dilipat: 9x3,5 cm
- Berat: 300 gram
- Bahan: Stainless Steel



Gambar IV.48: Produksi Pisau Lipat
Sumber: Sumber olahan Pribadi (14 Februari 2019)

Kata himbauan berlaku pada media tersebut, dimana informasi menggunakan benda yang rentan disalah gunakan pada usia target audiens, oleh karena itu dipilih rancangan kata himbauan.

f. Gantungan Kunci

Format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Ukuran : 5,5 x 3,9 cm
- Bahan: Akrilik
- Teknik produksi : *Laser printing*



Gambar IV.49: Produksi Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Februari 2019)

Desain karakter digunakan dalam media gantungan kunci, bertujuan lebih mempererat hubungan antara perancang dengan audiens. Dengan keberagaman karakter audiens yang telah dianalisis. Tidak luput dirancang identitas dari karakter berupa nama-nama karakter dan media utama yang berupa judul buku perancangan.

g. Pin

Format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Ukuran desain 1: 6,4 x 6 cm
- Ukuran desain 2: 7,2 x 3,4 cm
- Ukuran desain 3: 6,3 x 6 cm
- Bahan: Akrilik
- Teknik produksi : *Laser printing*



Gambar IV.50: Produksi Pin

Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Desain Ilustrasi pada tiap konten dalam media utama digunakan dalam media tersebut, bertujuan lebih menginformasikan konten yang terdapat dalam media utama.

h. Stiker *Cutting*

Format yang telah diproduksi bisa dilihat dibawah ini:

- Ukuran desain 1: 17 x 10 cm
- Ukuran desain 2: 12 x 20 cm
- Ukuran desain 3: 6 x 10 cm
- Bahan: Vynil
- Teknik produksi : *Cutting Stiker*



Gambar IV.51: Produksi *Stiker Cutting*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (14 Febuari 2019)

Desain kata motivasi dalam media utama digunakan dalam media tersebut, bertujuan lebih memotivasi para audiens untuk tidak menciutkan nyali dalam pendakian, khususnya adalah pendakian Gunung Tampomas.