

BAB 4 MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama merupakan media yang paling penting disamping media pendukung, dalam *project* ini penulis menggunakan *infotainment maps* sebagai media utama dalam rancangan tugas akhir. Penulis menggunakan *infotainment maps* sebagai media utama dikarenakan mendapatkan *mandatory* dari dinas pariwisata Kota Cimahi untuk dibuatkan peta wisata.

IV.1.1 Deskripsi Media

Infotainment maps yang penulis rancang, di dalamnya memuat peta wisata dari 3 lokasi wisata. Dalam menentukan objek wisata tersebut penulis mendapatkan program dari dinas pariwisata Kota Cimahi. 3 lokasi dalam *infotainment maps* yang penulis rancang adalah desa wisata Cimahi Torobosan yang terletak di Cipageran, Cimahi utara, yang kedua desa wisata Hanjuang, yang terletak di Cihanjuang, Cimahi utara, dan kampung Cireundeu yang terletak di Cireundeu, Cimahi selatan.

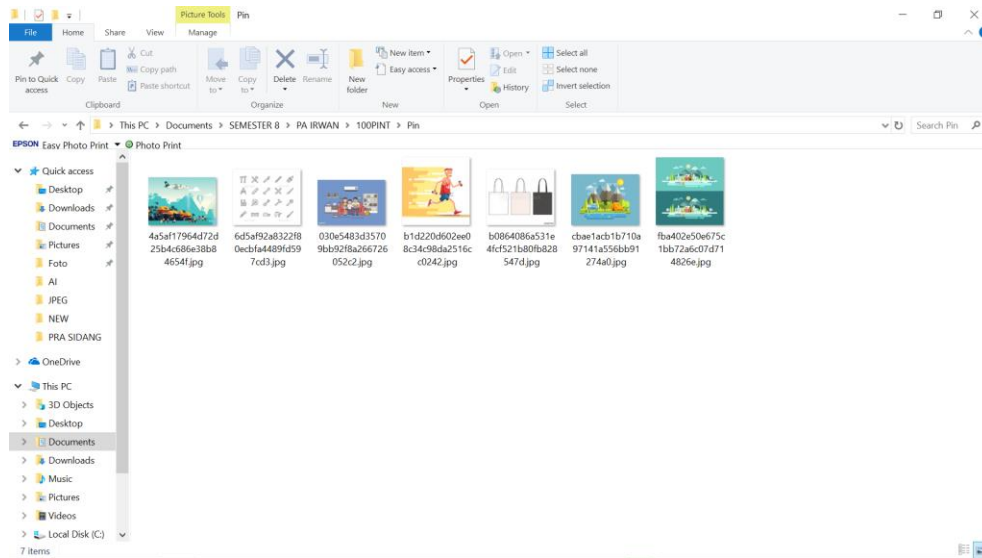
IV.1.2 Teknis Produksi

Dalam pembuatan media utama penulis menggunakan programmer dari Adobe Illustrator sebagai sarana teknis untuk mengerjakan peta wisata / *infotainment maps*. Berikut ini tahap tahap yang dilakukan penulis

A. Menyiapkan Reverensi

Sebelum pembuatan karya penulis pertama kali mencari terlebih dahulu reverensi *flat* desain . Dalam pencarian referensi untuk media ini penulis menggunakan

aplikasi pinterest sebagai sarana menemukan ide dan visual dalam rancangan ini.



Gambar IV.1.1 Proses pemilihan referensi

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

B. Proses Produksi

Dalam melakukan pengerjaan karya, penulis melakukan beberapa kali asistensi terhadap dosen pembimbing, supaya apa yang dikerjakan oleh penulis tetap terarah dan baik. Masukan masukan dan arahan dari dosen pembimbing itu merupakan *point* paling penting dari pembuatan rancangan karya yang dilakukan oleh penulis. Dalam pengerjaan karya penulis murni hanya menggunakan software Adobe Illustrator.



Gambar IV.1.2 Proses pengerjaan
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Dalam gambar tersebut penulis membuat desain dari media utama yaitu peta wisata Kota Cimahi atau infotainment maps. Pembuatan desain tersebut dilakukan penulis dengan memperhatikan muatan informasi dan konsep yang sudah ditentukan sebelumnya.

C. *Final Artwork* / Karya Akhir

Karya akhir merupakan karya yang sudah di setujui oleh dosen pembimbing yang selanjutnya karya karya tersebut akan mulai untuk produksi / cetak untuk memenuhi dari tugas akhir, berikut karya karya yang telah dirancang oleh penulis.



Gambar IV.1.3 *Final Artwork Infotainment Maps*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

IV.1.3 Aplikasi desain

Dalam pengaplikasian macam macam media yang telah penulis buat, aplikasi media akan dimuat sepenuhnya oleh dinas pariwisata Kota Cimahi, mengapa ke dinas pariwisata karena dinaslah yang akan menyebarkan segala bentuk media yang telah penulis rancang.

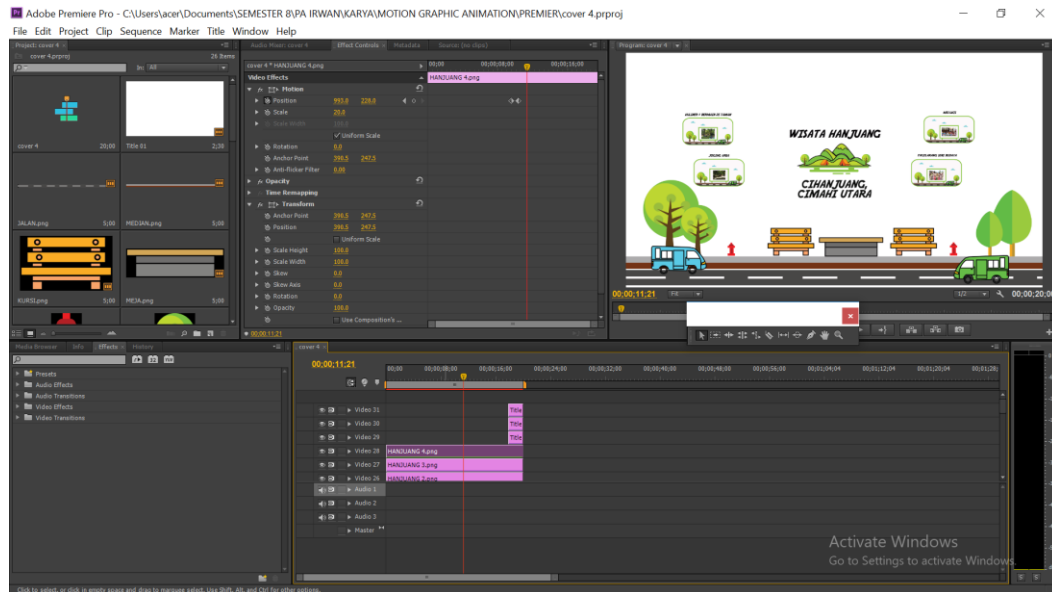
IV.2 Media Pendukung

Disamping pembuatan media utama, penulis juga membuat media pendukung diantaranya pembuatan animasi *motion graphic*, poster, *flyer*, *x banner*, kaos, dan topi. Pembuatan media pendukung adalah untuk membatu peran dari media utama,

supaya media yang penulis buat dapat menyebar dengan luas dan dapat langsung diterima oleh pengguna. Berikut jenis – jenis media pendukung yang penulis rancang :

IV.2.1 Animasi Motion Graphic

Dalam pembuatan animasi mengenai wisata alam dan budaya di Kota Cimahi, penulis sepenuhnya menggunakan *software* Adobe Premier Pro. Dalam animasi tersebut penulis menjelaskan mengenai wisata apa saja yang berada di Kota Cimahi, fasilitas, sejarah singkat, dan rentang waktu. Teknik pengerjaan media animasi ini menggunakan *software* Adobe Premier Pro.



Gambar IV.2.1 Animasi Motion Graphic

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

IV.2.2 Poster

Dalam pembuatan poster mengenai wisata alam dan budaya di Kota Cimahi, penulis membaginya menjadi 3 poster, satu poster menjelaskan satu objek wisata. Dalam poster tersebut penulis menjelaskan mengenai objek wisata seperti, fasilitas dan sejarah singkat. Teknik pengerjaan media poster ini menggunakan jenis kertas *artpaper* tebal sekitar 190-210 gram berukuran 29,7 cm x 42 cm dengan mesin *offset*.

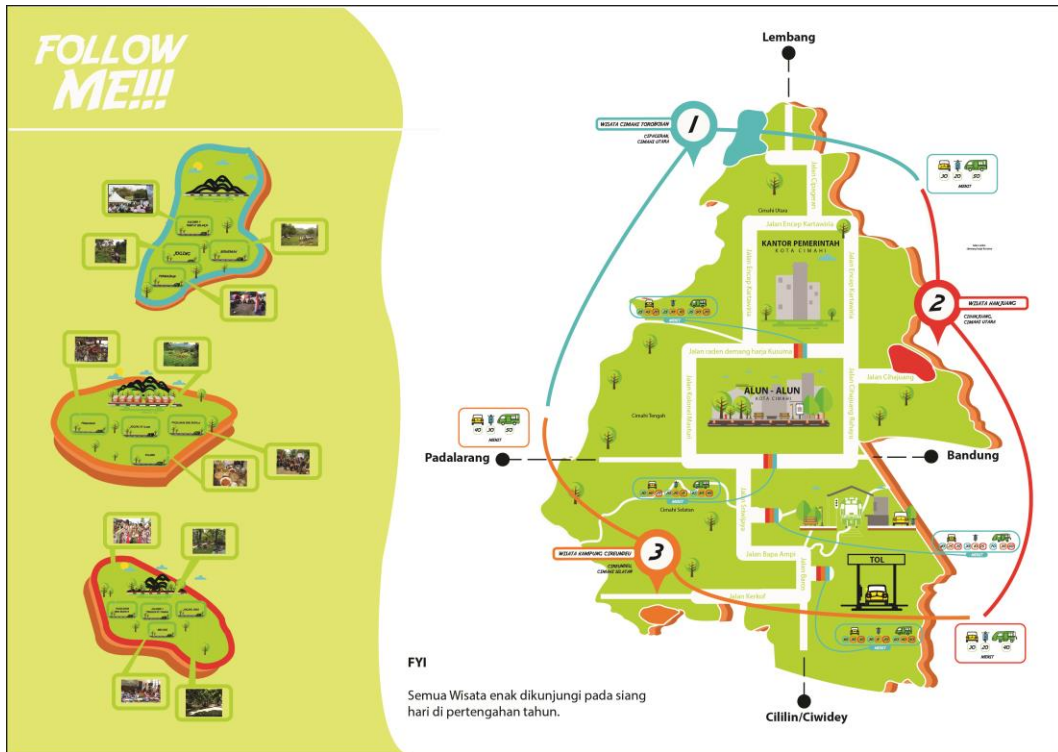


Gambar IV.2.2 Poster

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

IV.2.3 Flyer

Dalam pembuatan *flyer* mengenai wisata alam dan budaya di Kota Cimahi, penulis menjelaskan wisata yang berada di Kota Cimahi. Dalam *flyer* tersebut penulis menjelaskan mengenai objek wisata seperti, fasilitas, jarak waktu, nama jalan, lokasi wisata dan sejarah singkat. Teknik pengerjaan media *flyer* ini menggunakan jenis kertas *artpaper* tipis sekitar 190-210 gram berukuran 29,7 cm x 21 cm dengan mesin *offset*.



Gambar IV.2.3 Flyer

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

IV.2.4 X banner



Gambar IV.2.4 Xbanner

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Dalam pembuatan *X banner* mengenai wisata alam dan budaya di Kota Cimahi, penulis mencoba untuk mengajak masyarakat untuk berpartisipasi dengan mengunjungi website atau social media dari dinas pariwisata. Yang diharapkan dengan adanya website dan social media, masyarakat jadi lebih dekat dengan dinas pariwisata Kota Cimahi. Teknik pengerjaan media *X banner* ini menggunakan jenis kertas PVC berukuran 160 cm x 60 cm dengan mesin *digital print*.

IV.2.5 Baju



Gambar IV.2.5 Baju

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Dalam pembuatan baju mengenai wisata alam dan budaya di Kota Cimahi, penulis mencoba untuk mengajak masyarakat untuk berpartisipasi dengan menggunakan baju tersebut, yang diharapkan kedepannya masyarakat jadi lebih dekat dengan wisata di Kota Cimahi. Kaos tersebut diproduksi oleh teknik sablon printing mesin DTG (*Direct to Garment*) dengan bahan kain cotton combed, tersedia dalam ukuran S, M, L dan XL.

IV.2.6 Topi



Gambar IV.2.6 Topi

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Dalam pembuatan topi mengenai wisata alam dan budaya di Kota Cimahi, penulis mencoba untuk mengajak masyarakat untuk berpartisipasi dengan menggunakan topi tersebut, yang diharapkan kedepannya masyarakat dengan menggunakan topi tersebut dapat menjadi citra yang positif untuk wisata alam dan budaya di Kota Cimahi. Topi tersebut diproduksi oleh teknik sablon printing mesin DTG (*Direct to Garment*) dengan bahan kain *cotton combed*, tersedia dalam ukuran S, M, L XL,XXL.

IV.2.7 Stiker

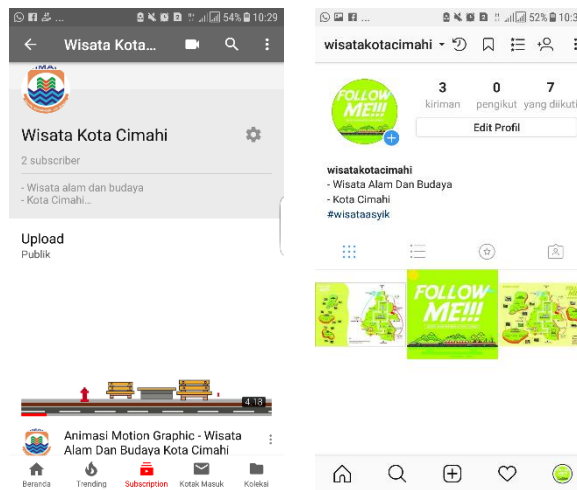


Gambar IV.2.7 Stiker

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Stiker merupakan media yang dapat ditempel dimana-mana, biasanya ditempel di cermin, kaca jendela maupun kaca mobil. Stiker dijadikan bonus pada setiap pembelian buku. Teknik cetak yang digunakan pada stiker adalah dengan cetak offset stiker berbahan *vinyl laminasi doff*. Berukuran sekitar 15 cm x 5 cm.

IV.2.8 Sosial Media



Gambar IV.2.8 Stiker

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Di zaman digital seperti saat ini tentunya orang-orang sudah tidak asing lagi dengan media *online*, selain itu di media *online* ini apapun bisa menjadi terkenal sehingga sangat cocok untuk dijadikan media promosi. Media *online* yang digunakan dalam promosi adalah Youtube dan Instagram karena dua media sosial ini yang paling sering digunakan oleh masyarakat umum khususnya ibu-ibu.

