BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Teknis Media

Dalam pembuatan sistem tanda melalui beberapa proses, yaitu :

a. Proses Sketsa

   Merupakan proses pencarian bentuk visual yang kemudian menjadi dasar bentuk visual utama. Proses sketsa mengacu pada pada objek gambar yang nantinya akan mempermudah menemukan konsep visual yang digunakan.

b. Proses Eksekusi Visual

   Eksekusi visual adalah merupakan tahap pencarian ikon-ikon atau bentuk dasar dari sistem tanda yang akan digunakan. Untuk bentuk dasar sistem tanda ini menggunakan penyederhanaan gelombang ombak dan visual penyu lalu berbagai suaasana yang diserderhanakan dalam bentuk ikon. Penyederhanaan ini digunakan agar lebih mudah dipahami.

c. Tahap Perancangan

   Merancang media yang akan menjadi media utama dan mana yang menjadi pendukung, termasuk *layout* yang digunakan.

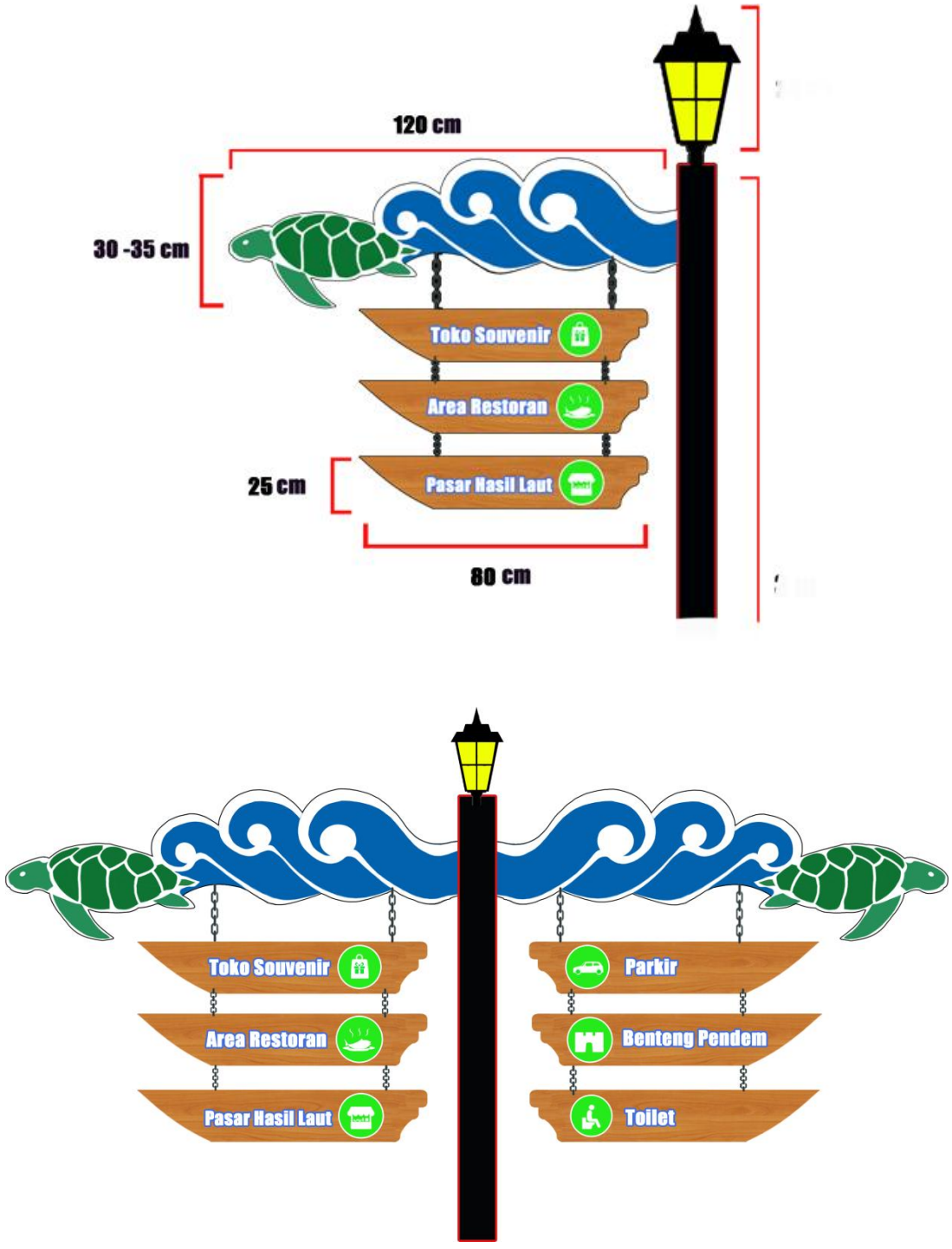
IV.1.1 Sistem Tanda

Hal ini merupakan media utama dalam perancangan, semua berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan karena permasalahan yang ditemukan yaitu tak adanya sistem informasi yang terdapat di tempat wisata Teluk Penyu.

1.Main Direction / Penunjuk Arah Utama

Media : Akrilik (P:85 - 60cm T:25 -14cm : L:2,5cm + rantai T: 10cm)

Stiker



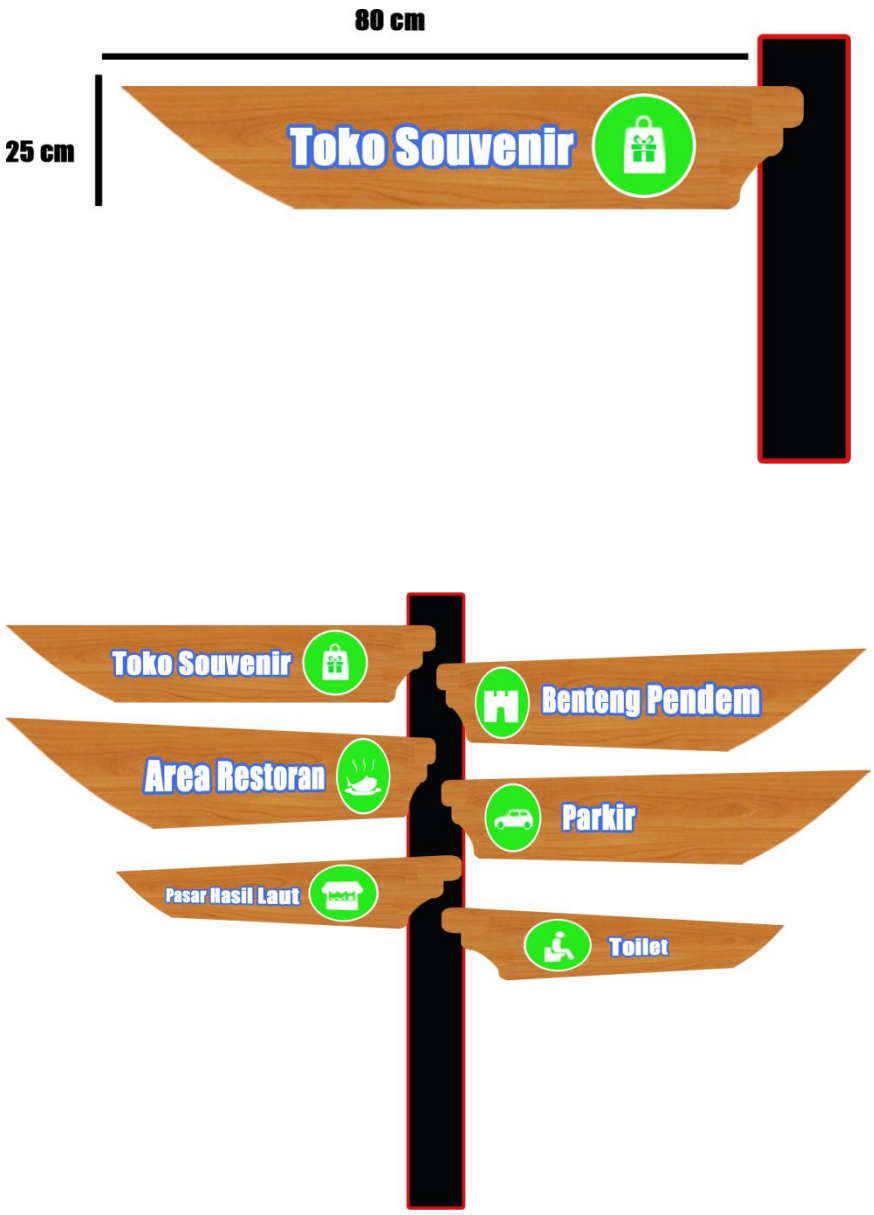
Gambar IV.1 Contoh Penunjuk Arah Utama

Sumber : Dokumen Pribadi

2.Penunjuk Arah

Media Akrilik (P:80cm T:25cm: L:2,5cm)

Stiker



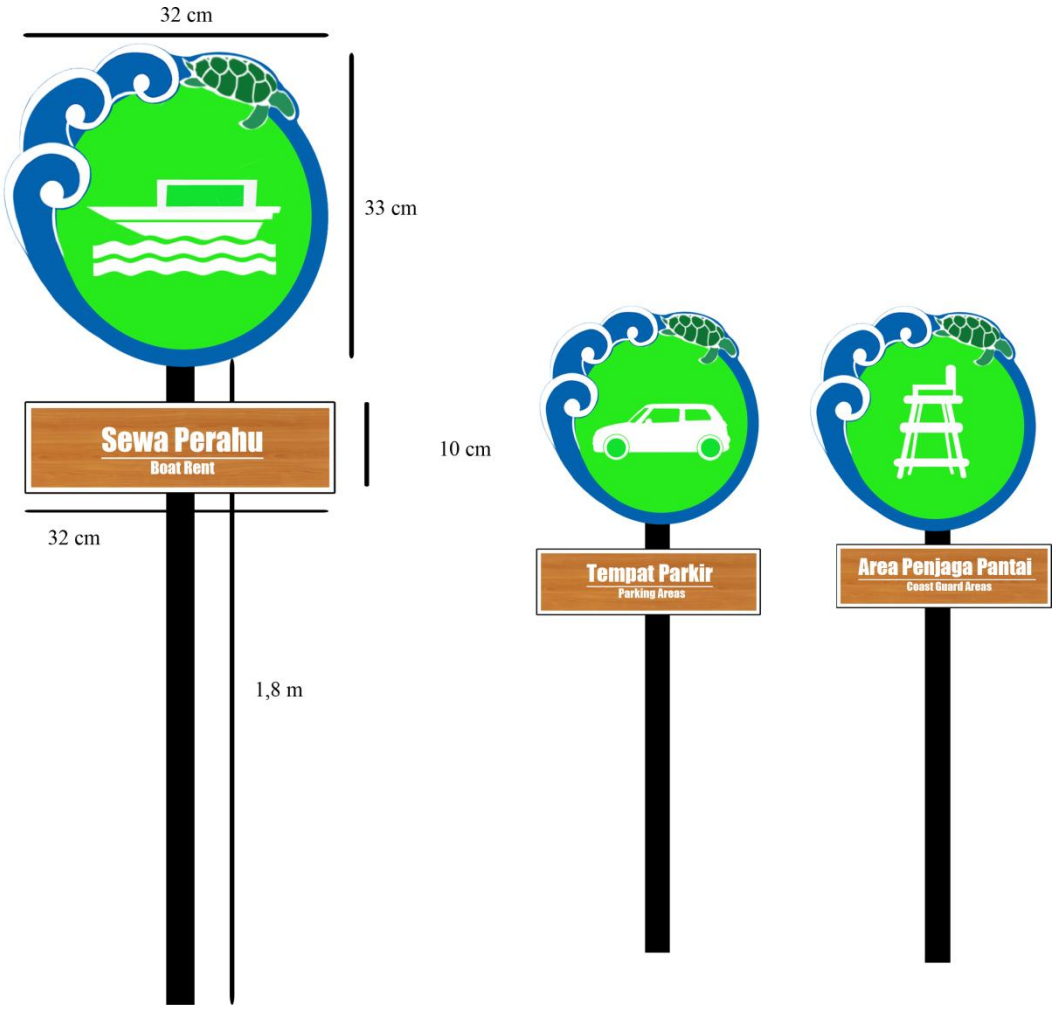
Gambar IV.2 Contoh Penunjuk Arah

Sumber : Dokumen Pribadi

3.Indentification / Identifikasi

Media Akrilik (P:85cm T17cm: L:2,5cm)

Stiker



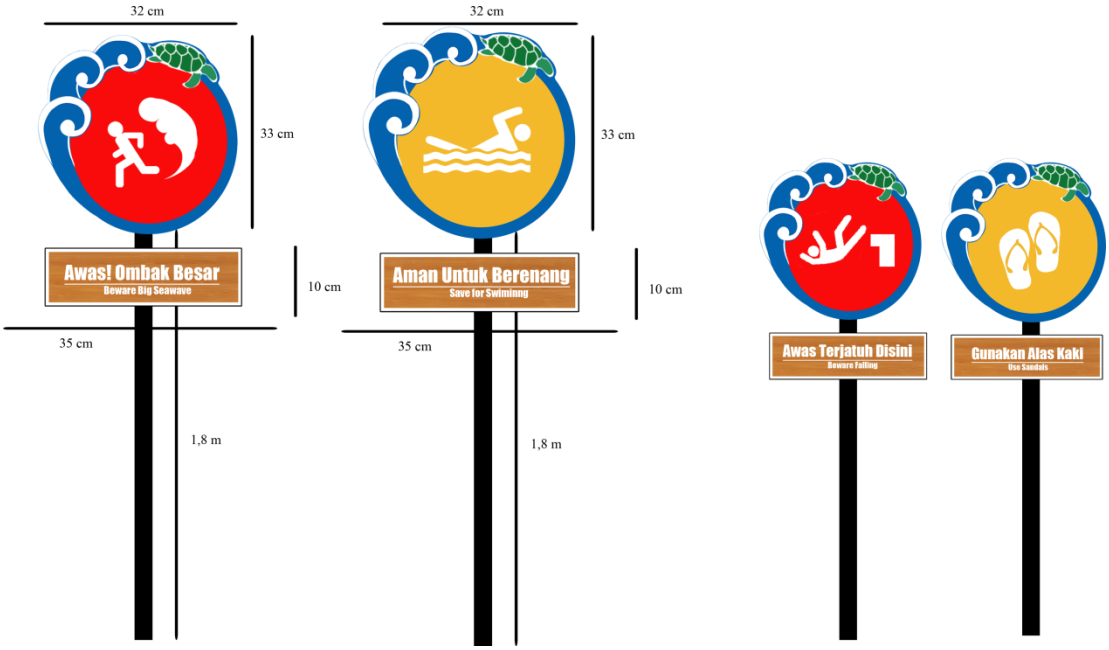
Gambar IV.3 Contoh Identifikasi

Sumber : Dokumen Pribadi

4.Regulation / Regulasi (Anjuran dan Larangan)

Media : Akrilik (P:85cm T17cm: L:2,5cm)

Stiker



Gambar IV.4 Contoh Anjuran dan Larangan

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.1.2 Aplikasi Pada Lokasi

1.Direction

Salah satu penempatan Sistem Tanda ini ditempatkan pada area yang strategis yaitu Taman Pusat karena area ini tidak terhalang apapun dan juga banyak dilalui oleh pengunjung.





Gambar IV.5 Aplikasi Tanda Arah

Sumber : Dokumen Pribadi

2.Identifikasi

Penempatan berdasarkan objek yang ada di kawasan wisata ini.



Gambar IV.6 Aplikasi Tanda Identifikasi

Sumber : Dokumen Pribadi

3.Regulasi (Anjuran dan Larangan)

3.1 Anjuran ditempatkan disekitar tempat yang biasa dikunjungi dan tempat yang rawan hal yang tidak diinginkan terjadi.



Gambar IV.6 Aplikasi Tanda Anjuran

Sumber : Dokumen Pribadi

3.2 Larangan ditempat di area yang biasa terjadi hal yang tidak diinginkan.



Gambar IV.7 Aplikasi Tanda Larangan

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.1.3 Peta Informasi

Infotainment Map merupakan gambaran dari seluruh area wisata Teluk Penyu ini sendiri namun dibuat sesederhana mungkin dan menampilkan isi dalam bentuk *clipart* sederhana.

Ukuran : 15 x 21 cm

Skala : 1 : 20000

Media : Kertas Art Paper

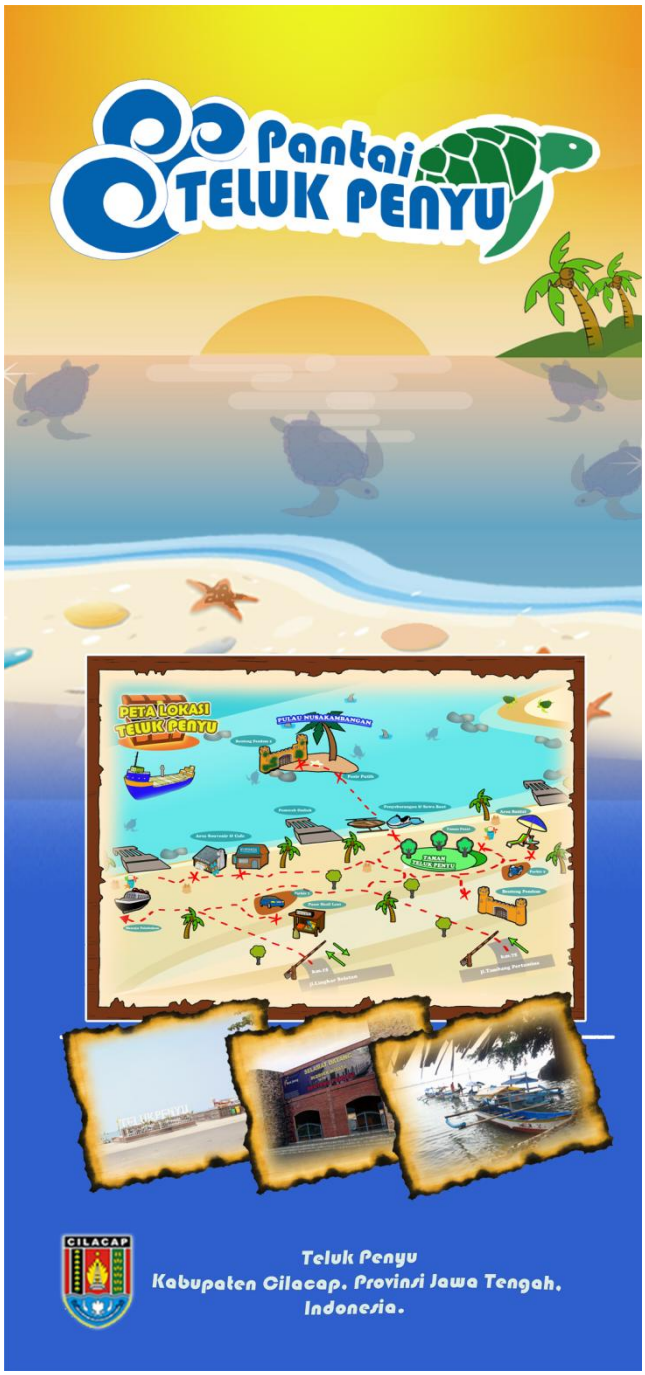


Gambar IV.8 Peta Informasi

Sumber : Dokumen Pribadi

Disini memakai konsep gaya peta harta karun karena konsep peta harta karun ini identik dengan laut yang masih mempunyai hubungan dengan wisata kelautan. Hal ini dibuat untuk semakin mengesankan pengunjung dalam pencarian fasilitas ketika memasuki wilayah.

IV.1.4 Media Pendukung



Gambar IV.9 *X- Stand Banner*

Ukuran : 60 x 170cm

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.10 Pin

Ukuran : 25mm: diameter dalam 25mm dan diameter luar 33mm

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.11 *Mug*

Ukuran Diameter 9 cm + Tinggi 10 cm

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.12 Stiker

Ukuran : Lebar : 10 cm Tinggi : 4 cm

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.13 Kaos

Ukuran : M : 63 cm 41 cm

L : 69 cm 50 cm

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.14 Brosur + Tiket masuk + Peta

Ukuran : A4 custom

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.15 Topi

Ukuran : Diameter 25 cm + Tinggi 17 cm

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.16 Gantungan Kunci

Ukuran : 25mm: Diameter dalam 25mm dan Diameter luar 33mm

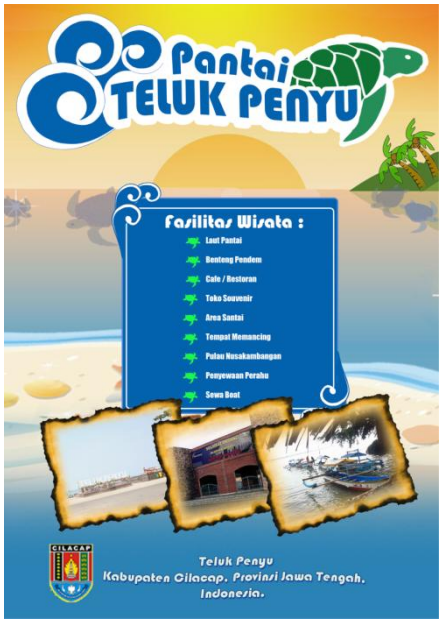
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.17 Tanda Pengenal

Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : Panjang 8,5 + Lebar 5 cm



Gambar IV.18 Poster

Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : A3



Gambar IV.19 *Central Map*

Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : A0