BAB IV

PERANCANGAN SOSIALISASI PROGRAM BANDUNG BELAJAR BERKEBUN DI KOMUNITAS BANDUNG BERKEBUN

IV.1 MEDIA DAN PENDUKUNG

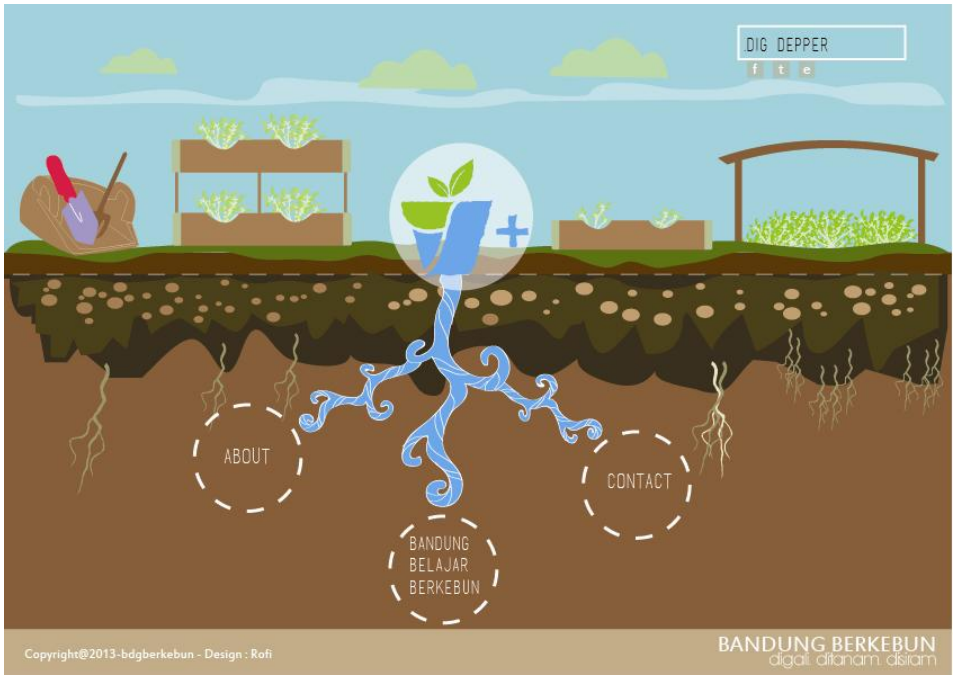
IV.1.1 *Site map*



Gbr IV.1.1

Tampilan Awal

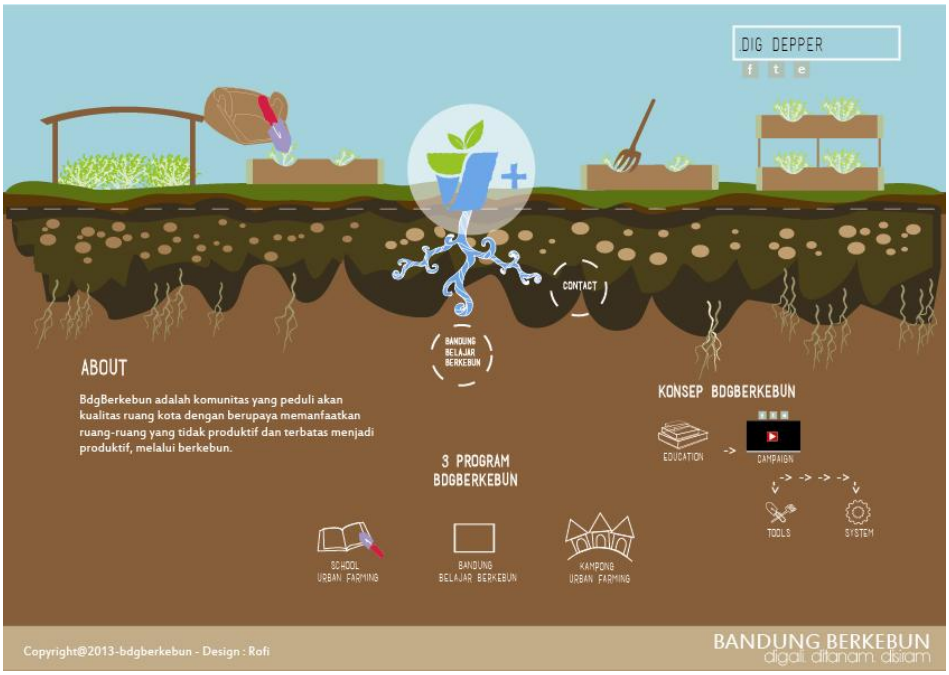
Halaman ini merupakan tampilan home website Bandung Belajar Berkebun dengan visual ilustrasi berkebun di tambah dengan *font* yang digunakan oleh penulis adalah littlebird dengan *size* 24 normal dan Backspacer Tribute To Pearl Jam dengan *size 21* normal .



Gbr IV.1.2

Tampilan Kedua

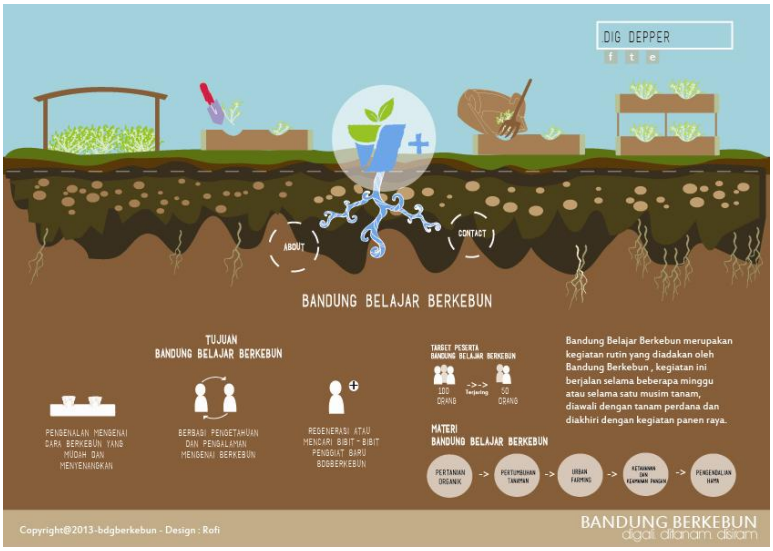
Halaman ini merupakan halaman inti dari website Bandung Belajar Berkebun, di halaman ini terdapat beberapa elemen visual antara lain seperti akar (akar ini diambil dari akar serabut) yang menandakan regenerasi berhubungan dengan tujuan Bandung Belajar Berkebun , tekstur lapisan tanah , peralatan berkebun yang mendukung tampilan visual ini , adapun dengan *font* yang digunakan oleh penulis adalah Basic Title Font dengan *size* 24 normal, Estrangelo Edessa dengan *size* 12 normal digunakan untuk keterangan dan ATO Bondoluo Peek dengan *size* 12 normal digunakan untuk tagline Bandung Berkebun.



Gbr IV.1.3

Tampilan Ketiga

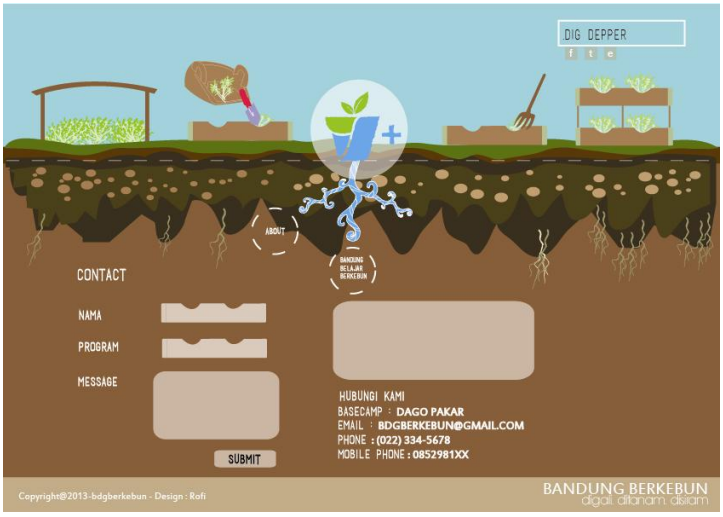
Tampilan ini menjelaskan tentang deskripsi Bandung Berkebun dari program unggulan dan konsep komunitas ini dengan icon seperti program *school urban farming* yang digambarkan sebagai sebuah buku , *Kampoeng urban farming* yang digambarkan sebagai sebuah rumah gubuk dan Bandung Belajar Berkebun yang digambarkan sebagai sebuah papan tulis , *Education* digambarkan sebagai beberapa buku yang tertumpuk, *Campaign* digambarkan sebagai media sosial seperti *youtube*, *twitter*, *facebook*, *Tools* digambarkan sebagai peralatan berkebun dan *system* digambarkan sebagai *geer*, adapun dengan *font* yang digunakan oleh penulis adalah Basic Title Font dengan *size* 24 normal, Estrangelo Edessa dengan *size* 12 normal digunakan untuk keterangan.



Gbr IV.1.4

Tampilan Keempat

Tampilan ini menjelaskan tentang Bandung Belajar Berkebun seperti tujuan Bandung Belajar Berkebun, materi program Bandung Belajar Berkebun, target peserta dan deskripsi mengenai Bandung Belajar Berkebun yang dibuat menjadi *icon* adapun dengan *font* yang digunakan oleh penulis adalah Basic Title Font dengan *size* 18 normal, Estrangelo Edessa dengan *size* 12 normal digunakan untuk keterangan.



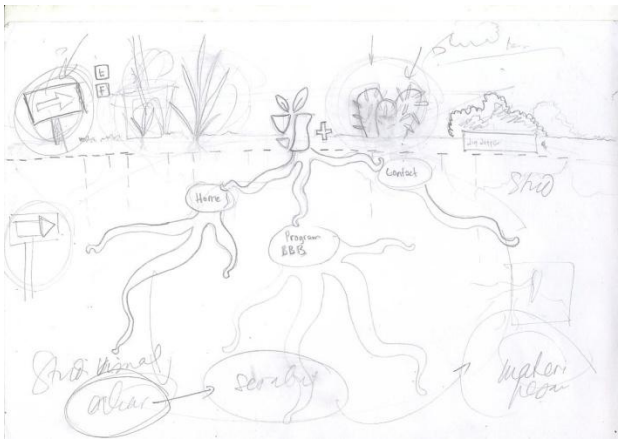
Gbr IV.1.5

Tampilan Kelima

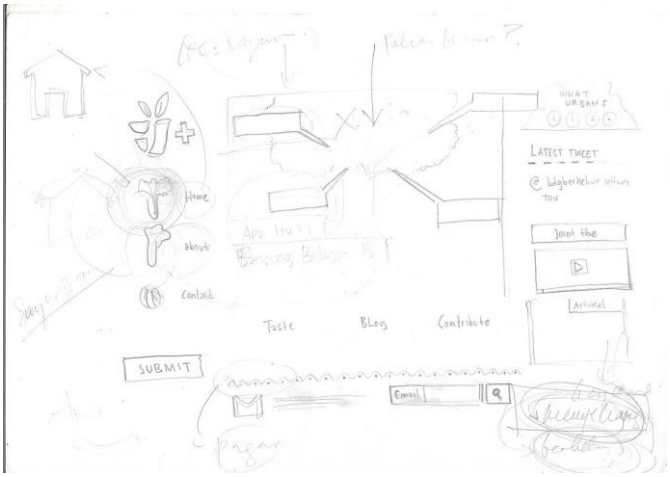
Tampilan ini menjelaskan tentang cara untuk berkomunikasi dengan Bandung Berkebun dan pengalaman penggiat tentang program Bandung Belajar Berkebun yang diharapkan akan terjadi *sharing* pengalaman antar sesama penggiat, *font* yang digunakan oleh penulis adalah Basic Title Font dengan *size* 24 normal, Estrangelo Edessa dengan *size* 12 normal digunakan untuk keterangan.

IV.1.2 Sketsa

Tahap ini merupakan tahap dimana awal mencari ide untuk membuat sebuah rancangan desain yang dikerjakan menggunakan program komputer *Adobe illustrator CS5*, sketsa yang dibuat oleh penulis ada 2 ide yang berbeda.



Gbr. IV.1.6
Sketsa Awal



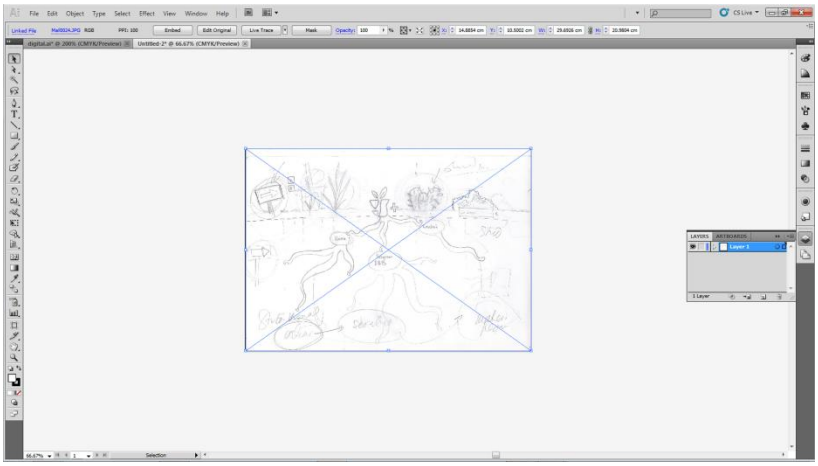
Gbr.IV.1.7

Sketsa Awal 1

IV.1.3 Proses Pengerjaan

1. Membuat *Layout*

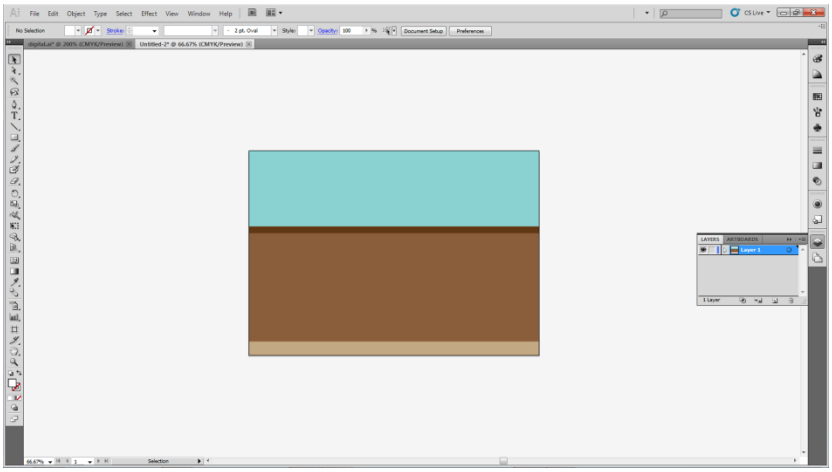
Pertama-tama penulis melakukan rancangan ulang pada sketsa yang sudah di scan seperti :



Gbr IV.1.8

Langkah 1

2. Membuat background

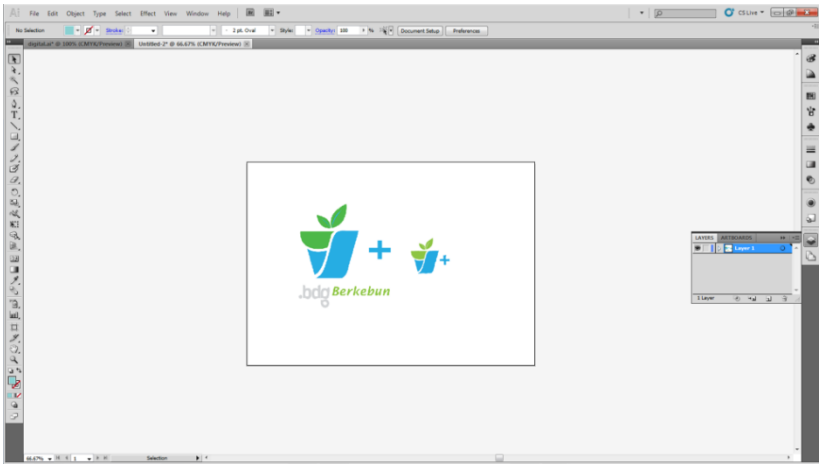


Gbr IV.1.9

Langkah 2

Penulis melakukan *tracing* pada gambar setelah itu gambar dibagi menjadi 4 bidang .

3. Men*trace* logo bdgberkebun

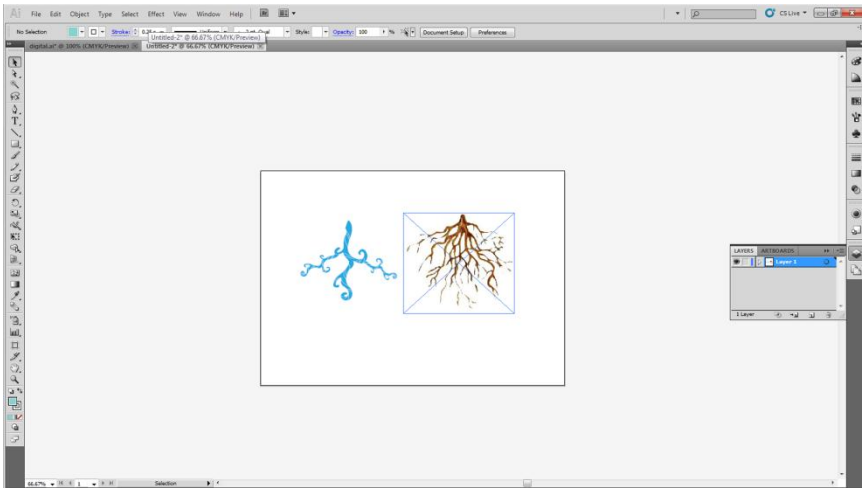


Gbr IV.1.10

Langkah 3

Logo Bdgberkebun di *trace* ulang lagi

4. Men*trace* akar

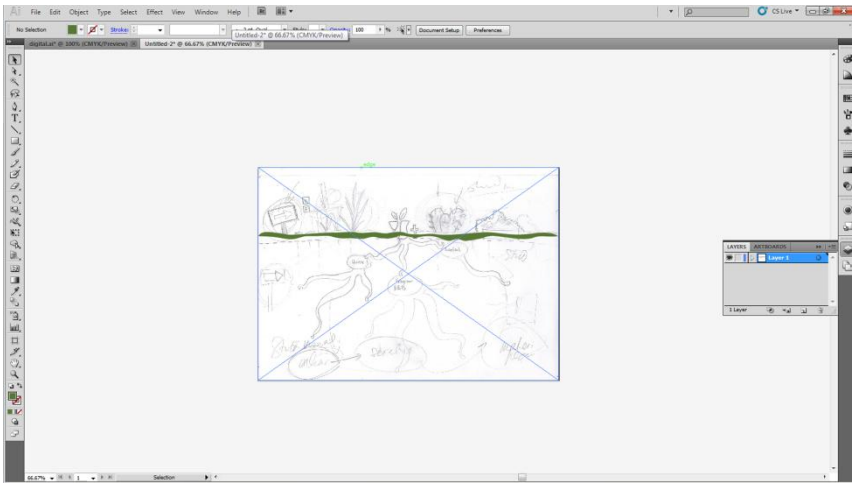


Gbr IV.1.11

Langkah 4

Akar yang digunakan adalah akar serabut, makna dari akar ini adalah regenerasi yang berhubungan dengan tujuan Bandung Belajar Berkebun.

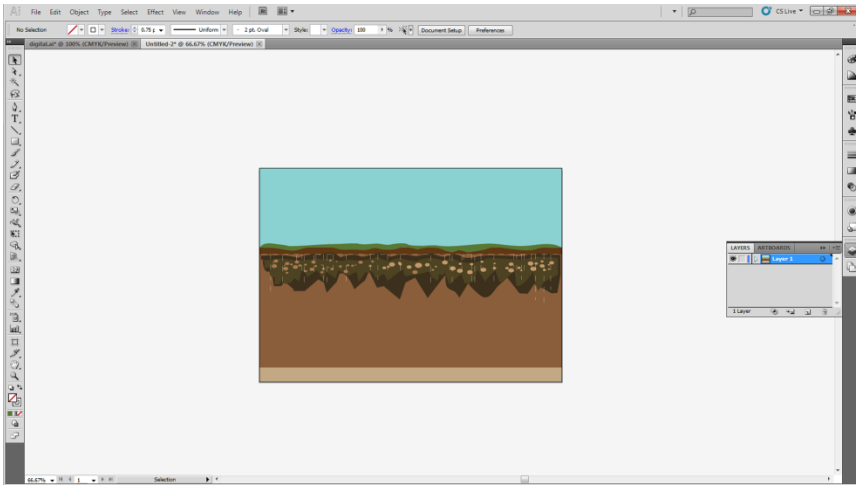
5. Men*trace* rumput



Gbr IV.1.12

Langkah 5

6. Men*trace* stuktur tanah

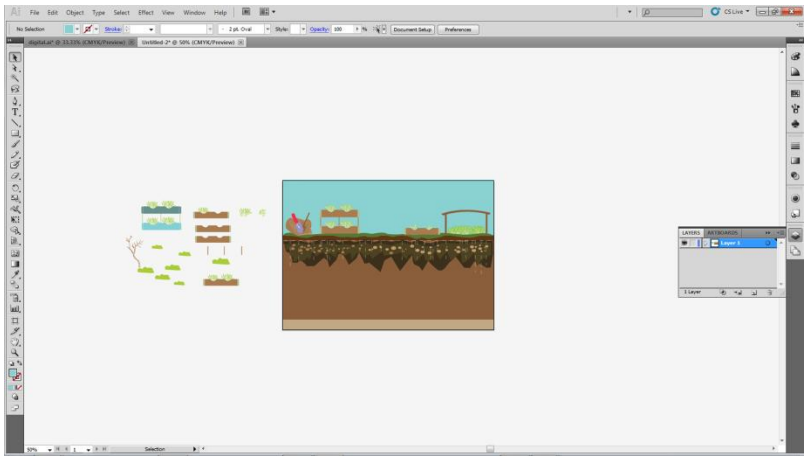


Gbr IV.1.13

Langkah 6

Struktur tanah dibagi menjadi 3 bagian sesuai dengan struktur tanah yang asli.

7. Men*trace* perlengkapan berkebun

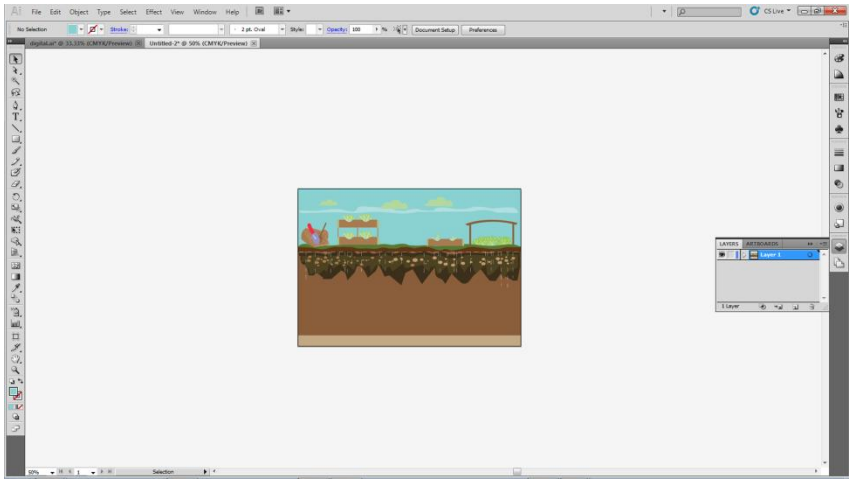


Gbr IV.1.14

Langkah 7

Peralatan yang ada di kebun antara lain cangkul, sekop dan pongkes.

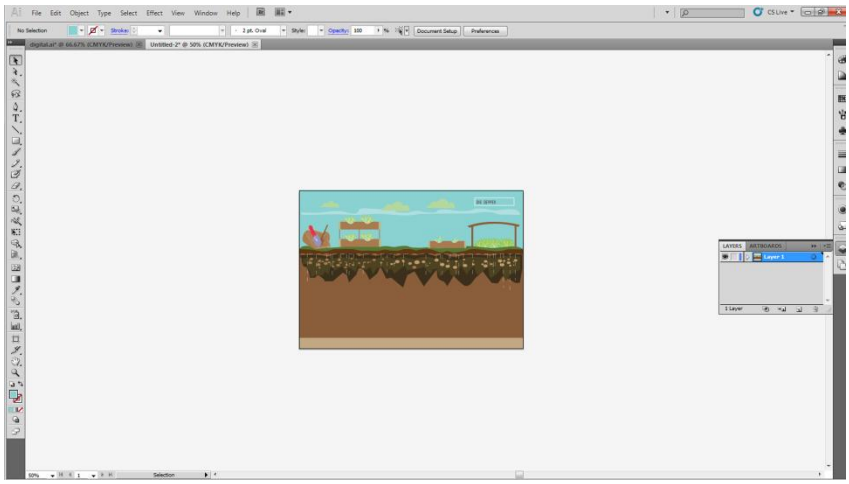
8. Men*trace* awan dan kabut



Gbr IV.1.15

Langkah 8

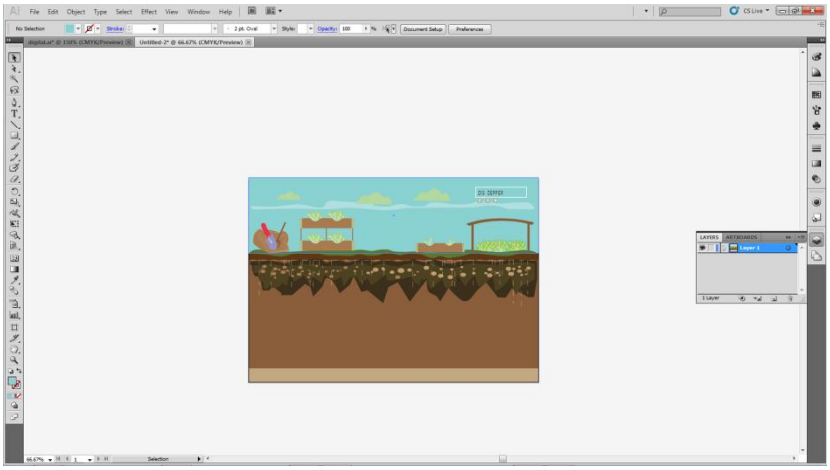
9. Membuat kotak *search*



Gbr IV.1.16

Langkah 9

10. Membuat kotak fb , twitter dan email

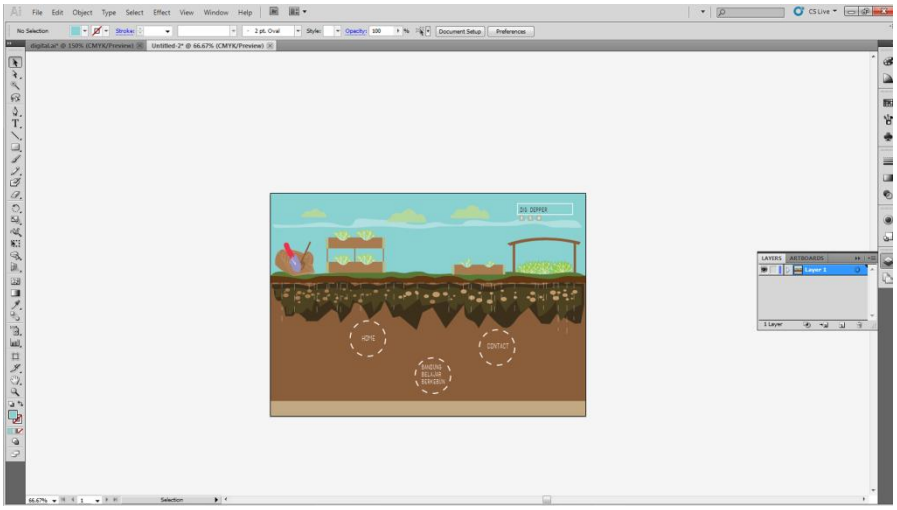


Gbr IV.1.17

Langkah 10

Media sosial ini sangat membantu untuk mensosialisasikan website ini.

11. Membuat *font* dan lingkaran

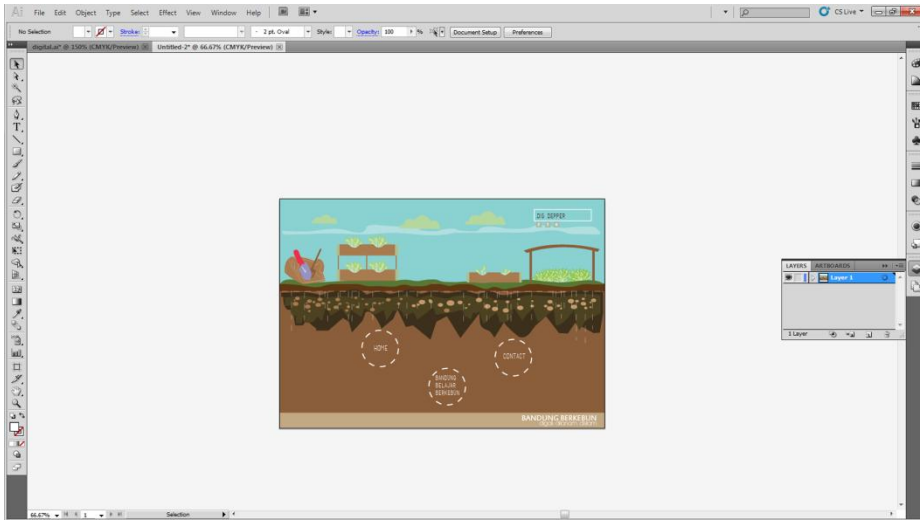


Gbr IV.1.18

Langkah 11

Font yang digunakan oleh penulis adalah Basic Title Font dengan *size* 14 normal.

12. Membuat judul dan *Tagline*

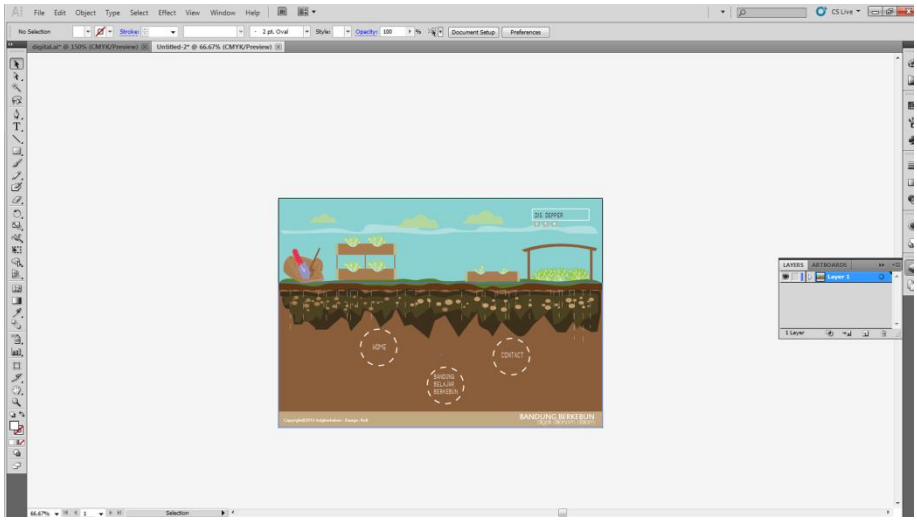


Gbr IV.1.19

Langkah 12

Font yang digunakan oleh penulis untuk judul Bandung Berkebun adalah estrangelo edessa dengan *size* 21 pt sedangkan *font* tagline adalah ato bondolou peek dengan *size* 14 pt.

13. Membuat copyright karya

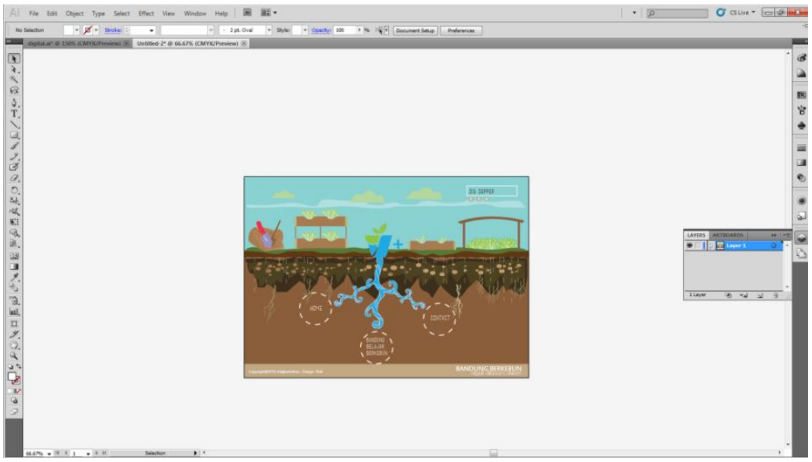


Gbr IV.1.20

Langkah 13

Font yang digunakan oleh penulis untuk judul Bandung Berkebun adalah estrangelo edessa dengan *size* 18 pt.

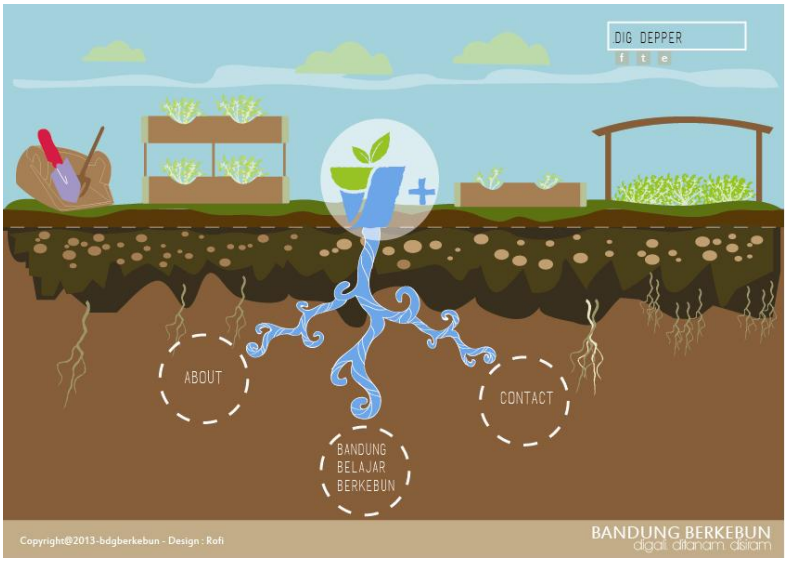
14. Proses akhir



Gbr IV.1.21

Langkah 14

Penulis membuat format jpg dengan *file* AI.



Gbr IV.1.22

Langkah 15

IV.1.4 Media Pendukung

1. *Facebook*

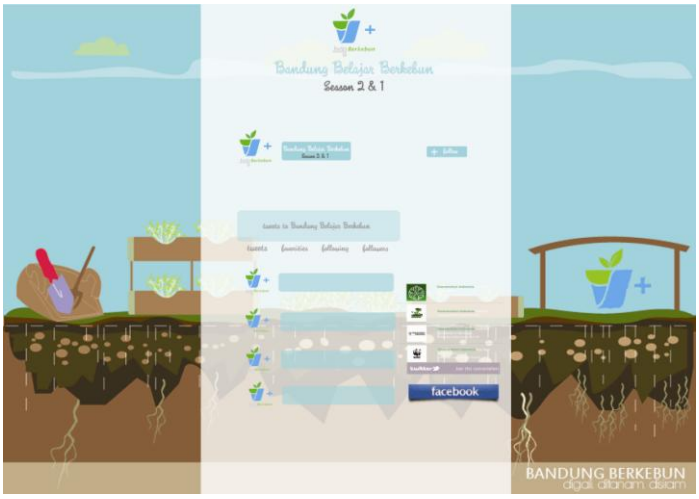


Gbr IV.1.23

Facebook

Media sosial ini berfungsi untuk mengenalkan kepada masyarakat luas mengenai program Bandung Belajar Berkebun.

2. *Twitter*



Gbr IV.1.24

twitter

Media ini sangat efektif untuk mendukung mengenalkan *website* Bandung Belajar Berkebun kepada masyarakat secara cepat dan *update.*

3. Baju



Gbr IV.1.25
Baju

Media ini akan mendukung media utama *website* dalam mengenalkan program Bandung Belajar Berkebun secara Langsung.

4. Syal



Gbr IV.1.26
Syal

Syal ini berfungsi untuk mendukung mengenalkan program Bandung Belajar Berkebun dan para penggiat .

5. Pin



Gbr IV.1.27

Pin

Pin berfungsi sebagai pendukung dalam mengenalkan program ini secara lansung dan nyata.

6. *Goodybag*



Gbr IV.1.28

Goodybag

Goodybag ini berfungsi sebagai alat untuk mengenalkan kepada masyarakat mengenai program Bandung Belajar Berkebun.

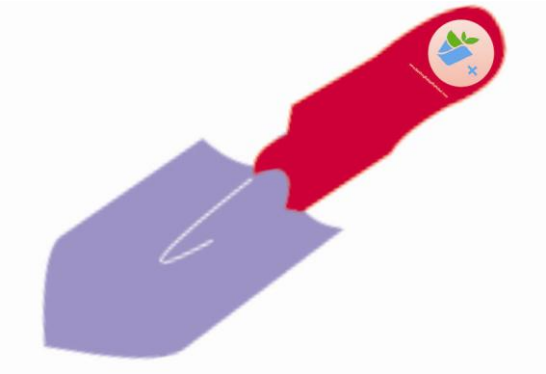
7. Gelang



Gbr IV.1.29
Gelang

Gelang ini berfungsi sebagai alat untuk mengenalkan kepada masyarakat mengenai program Bandung Belajar Berkebun.

8. Sekop



Gbr IV.1.30
Sekop

Sekop ini merupakan alat untuk mengenalkan kepada masyarakat mengenai program Bandung Belajar Berkebun.

9. Garpu



Gbr IV.1.31

Garpu

Garpu ini merupakan alat berkebun untuk mengenalkan kepada masyarakat mengenai program Bandung Belajar Berkebun.