BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Teknis Produksi

Media yang dirancang adalah identitas visual berupa logo utama Kebun Raya Kuningan. Logo tersebut terdiri dari *picture mark* dan *letter mark*. Logo tersebut untuk mencitrakan Kebun Raya Kuningan sebagai Lembaga kebun botani (*botanical garden*) serta merepresentasikan Kabupaten Kuningan itu sendiri.

.

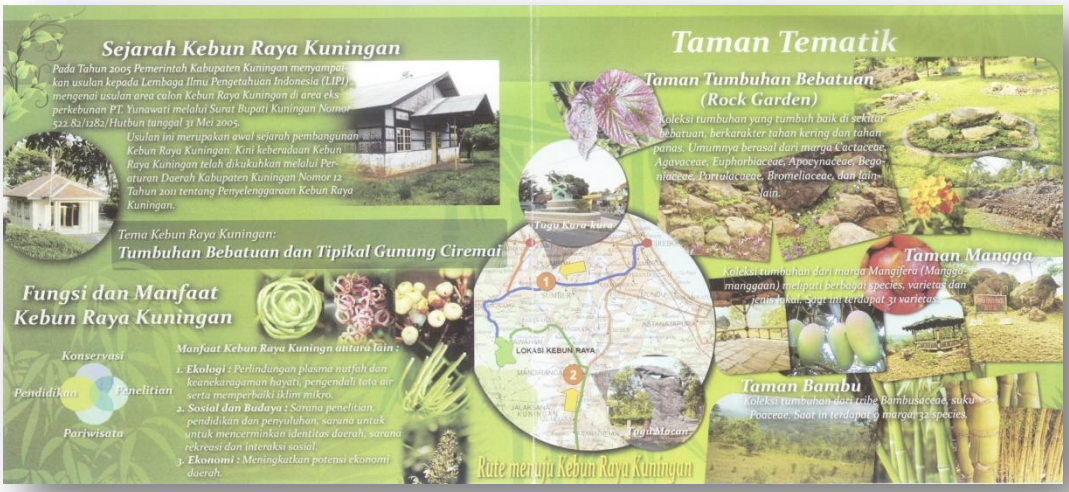
IV.1.1 Pra Produksi

Dalam merancang identitas visual berupa logo Kebun Raya Kuningan, tahap awal yang dilakukan adalah membuat *design brief*. *Design brief* berisi tentang fakta-fakta dari objek wisata, kondisi alam, pengelola objek wisata, atraksi objek wisata, rancangan pengembangan objek wisata, analisa khalayak sasaran dan lain-lain. Selanjutnya dilakukan *mind mapping* untuk menemukan *keyword* dan *key visual*. Dari hal tersebut proses sketsa manual logo dapat dikembangkan. Berikutnya dilakukan visualisasi logo sketsa ke digitalisasi logo berupa *picture mark, letter mark,* dan warna yang tepat serta dapat mewakili dari karakteristik dari objek Kebun Raya Kuningan.

- *Design Brief*



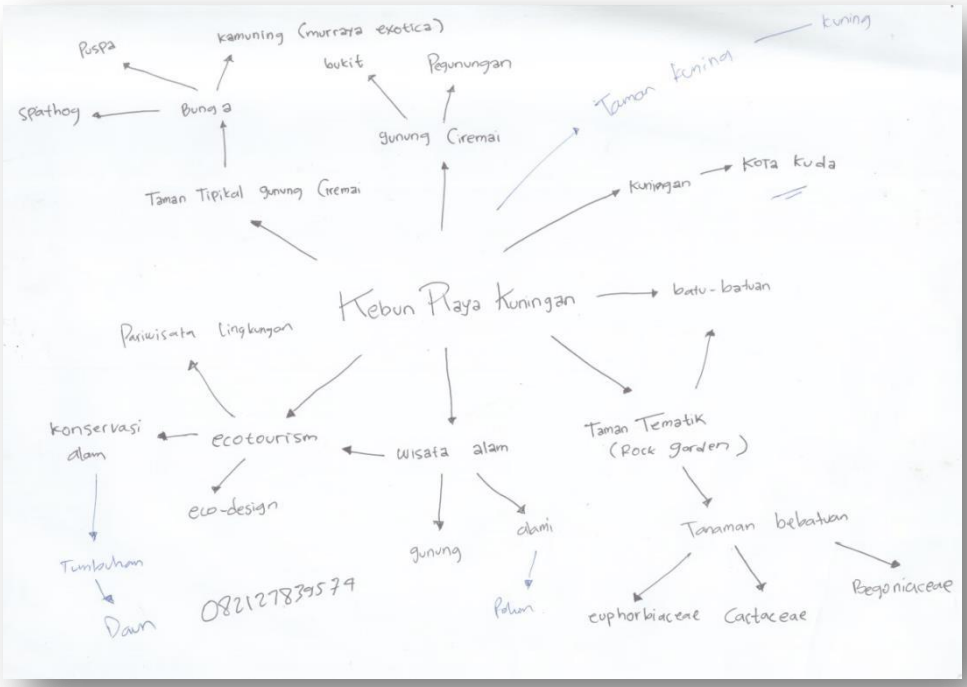
Gambar IV.1 Brosur Kebun Raya Kuningan
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.2 Brosur Kebun Raya Kuningan
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

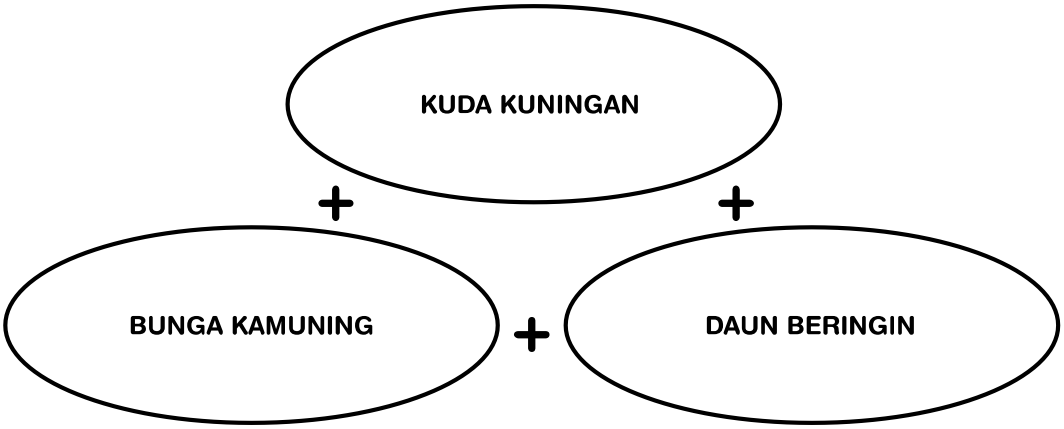
Design brief yang diambil dari brosur yang berisi tentang fakta-fakta dari Kebun Raya Kuningan. Selain itu diambil dari hasil wawancara pengelola objek wisata yaitu UPTD Kebun Raya Kuningan.

- *Mind Mapping*



Gambar IV.3 *Mind Mapping*
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Mind mapping dilakukan dengan menjabarkan *design brief* yang berisi tentang fakt*a*-fakta Kebun Raya Kuningan dari mulai kondisi alamnya serta yang lainya. Setelah proses *mind mapping*, ditemukan 3 unsur yang akan menjadi key visual dari Kebun Raya Kuningan yaitu :



Gambar IV.4 *Mind Mapping* Kebun Raya Kuningan
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- *Key Visual*

Key visual muncul dari *key word* yang telah diuraikan pada proses *mind mapping*. Setelah proses *mind mapping* diambil menjadi tiga *key visual* yang mudah dikenali diantaranya yaitu Kuda yang bermaknakan bahwa objek Kebun Raya Kuningan ini terdapat di Kabupaten Kuningan, hal ini karena Kuningan disebut dengan julukan kota kuda. Bunga Kamuning yang menjadi simbol flora dari Kebun Raya Kuningan. Serta Daun Beringin selain mewakili alam Pohon Beringin merupakan pohon besar dimana mahluk hidup dapat berlindung dibawahnya, hal ini sesuai dengan salah satu fungsi Kebun Raya Kuningan yaitu untuk melindungi jenis atau spesies tumbuhan.

1. Kuda

   Kuda merupakan bagian sejarah yang tak terpisahkan dari sejarah Kabupaten Kuningan, kuda menjadi ikon yang terlihat disetiap gapura pemerintahan hingga logo seragam di Kabupaten Kuningan. Karena hal itu

juga lah Kabupaten Kuningan disebut dengan julukan kota kuda. Pemilihan kuda ini lah yang bermaknakan bahwa objek Kebun Raya kuningan terdapat di Kabupaten Kuningan.



Gambar IV.5 *Key Visual Patung* Kuda KRK
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

2. Bunga Kamuning

Bunga kamuning atau *Murraya paniculata* ini menjadi simbol flora dari Kebun Raya Kuningan, hal ini terlihat dari banyaknya Bunga Kamuning serta penggunaan visual bunga kamuning pada Kebun Raya Kuningan.



Gambar IV.6 *Key Visual* Bunga Kamuning
(Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

3. Daun Beringin

   Selain mewakili alam, Pohon Beringin merupakan pohon besar dimana mahluk hidup bisa berlindung dibawahnya, hal ini sesuai dengan salah satu fungsi Kebun Raya Kuningan yaitu untuk melindungi jenis atau spesies tumbuhan yang terancam.



Gambar IV.7 *Key Visual* Daun Beringin
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Sketsa

Setelah menemukan *key word* dan *key visual*, selanjutnya dilakukan sketsa kasar logo. Sketsa dilakukan dengan menggabungkan ketiga *key visual* yaitu Kuda, Bunga Kamuning dan Daun Beringin menjadi satu kesatuan.



Gambar IV.8 Sketsa logo
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

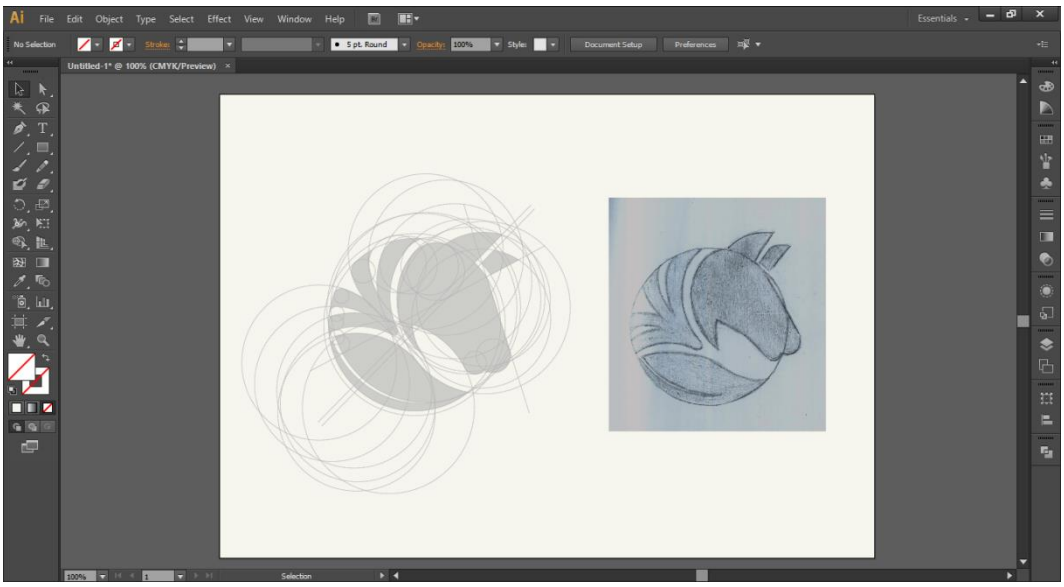


Gambar IV.9 Final Sketsa logo
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

IV.1.2 Produksi

Tahap produksi dilakukan setelah seluruh rangkaian perancangan pada tahap pra produksi selesai dibuat. Pada tahap produksi pembuatan *picture mark* dan *letter mark* dan pewarnaan dilakukan sesuai dengan konsep yang telah dibuat sebelumnya.

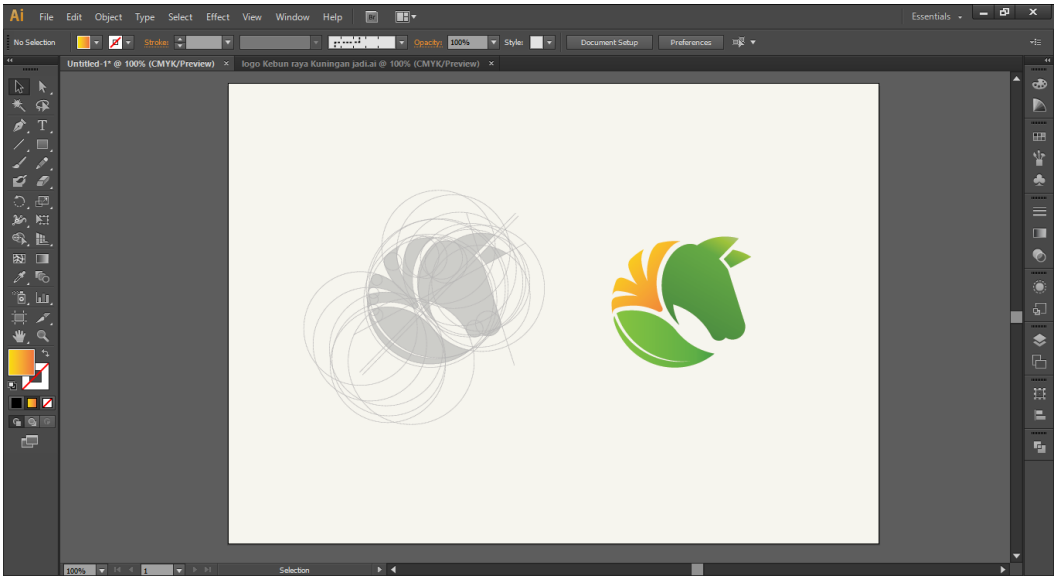
- Perancangan *Picture mark*



Gambar IV.10 Digitalisasi *Picture Mark*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Hal petama yang dilakukan yaitu proses visualisasi digital *picture mark*. Perancangan *picture mark* dilakukan dengan cara men *tracing* sketsa logo dengan menggunakan *outline* logo yang digitalisasi sesuai dengan sketsa logo. Pada tahap pendigitalan logo menggunakan *software* Adobe Illustrator. Pengaturan *artboard* pada Adobe Illutrator menggunakan ukuran A3 pada artboard dengan mode warna CMYK dan *raster effect 300*ppi atau *high resolution*. Penggunaan mode warna CMYK digunakan untuk keperluan cetak sehingga dapat menghasilkan warna yang maksimal pada saat di *print out*.

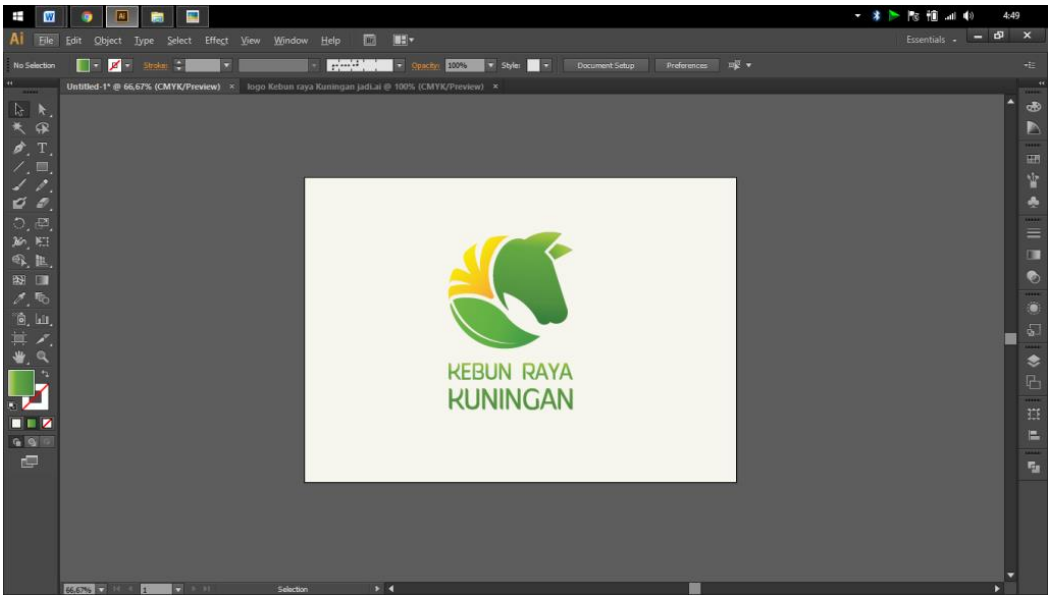
- Pewarnaan *Picture Mark*



Gambar IV.11 Pewarnaan Digitalisasi *Picture Mark*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah *outline picture mark* selesai, hal selanjutnya adalah pewarnaan *logogram* sebagai penyempurnaan dari *picture mark* tersebut. Pewarnaan logo menggunakan hijau digunakan pada Kebun Raya Kuningan adalah untuk mencerminkan bahwa Kebun Raya Kuningan adalah Lembaga kebun botani *(botanical garden)*yang bertemakan alam *(nature).*warna kuning adalah sebagai bentuk optimis kabupaten Kuningan menuju kabupaten Konservasi, selain itu warna kuning sangat identik dengan Kabupaten Kuningan.

- Menentukan *Letter Mark*



Gambar IV.12 Penggunaan *Letter Mark* pada Logo Utama
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Proses selanjutnya yaitu menambahkan *letter mark* pada logo utama dapet merepresentasikan dari objek wisata Kebun Raya Kuningan. Tipografi yang digunakan pada perancangan logo Kebun Raya Kuningan dipilih karena jenis huruf yang memiliki garis lengkung serta lancip yang sesuai dengan element visual dari logo gramnya, maka jenis *font* yang dipilih sebagai *picture mark* dari Kebun Raya Kuningan yaitu jenis huruf font "Giger" yang dibuat oleh *author* Rodrigo Araya Salas pada tulisan Kebun Raya Kuningan.

IV.1.3 Paska Produksi

Proses paska produksi dapat dilakukan setelah semua tahap dari mulai pra produksi sampai dengan produksi selesai. Langkah berikutnya adalah melakukan teknis cetak untuk diterapkan pada media utama yaitu *Visual Identity Guidelines* Kebun Raya Kuningan dan pengaplikasianya. Penerapan logo pada media aplikasi diantaranya seperti seperti *stationery kits, sign system, fashion media, promotion media,* dan *merchandise*.

IV.2. Teknis Produksi

- Logo Utama



Gambar IV.13 Logo Utama Kebun Raya Kuningan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Media utama yang digunakan yaitu *Visual Identity Guidelines* Kebun Raya Kuningan, konten dari *Visual Identity Guidelines* Kebun Raya Kuningan diantaranya: Identitas objek wisata, panduan identitas logo dan pengaplikasian logo.

- *Cover Manual Book*



Gambar IV.14 *Cover Visual Identity Guidelines* Kebun Raya Kuningan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Dalam perancangan *layout cover visual identity guidelines* Kebun Raya Kuningan , logo diterapkan pada bagian kanan bawah, serta terdapat judul yang terdapat pada bagian kiri atas. Serta diberikan *element supergraphic* dan *element estetis* yang sesuai dengan logonya. Dalam pencetakan *visual identity guidelines* dicetak menggunakan ukuran A3 dengan bahan kertas Artpaper tebal. Ukuran tersebut ideal untuk digunakan sebagai buku pedoman logo. Teknis cetak yang digunakan yaitu menggunakan teknik cetak *offset* dan menggunakan teknis *hardcover* dengan laminasi *glossy*.

- Konten *Visual Identity Guidelines*

Tata letak pada konten *visual identity guidelines* menggunakan garis *layout* pinggir atas 3cm, bawah 3cm, kanan 3cm dan kiri 4cm. untuk mengantisipasi pemotongan yang berlebih pada *visual identity guidelines*.

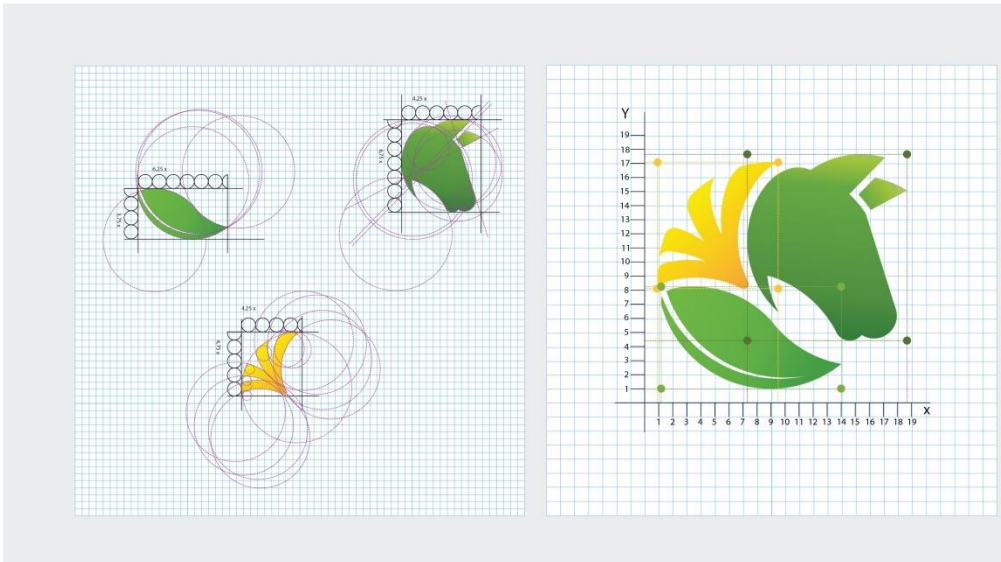


Gambar IV.15 Konten *Visual Identity Guidelines* Kebun Raya Kuningan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

IV.2.1. Panduan Identitas Logo

a. Grid System

Penggunaan *grid system* logo Kebun Raya Kuningan agar dapat terjaga konsistensinya, serta Penggunaan dari logo Kebun Raya Kuningan harus mengikuti panduan dari *grid system* yang tersedia.



Gambar IV.16 *Grid System Logo*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

a. *Clear Area*

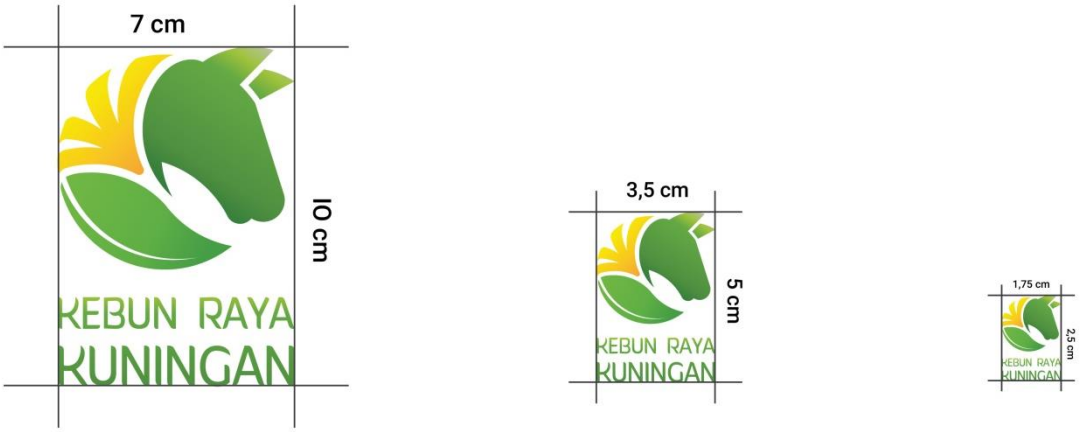
Clear area logo memastikan logo dari Kebun Raya Kuningan selalu terlihat jelas diberbagai macam pengaplikasian dan diberbagai media yang berbeda serta berguna untuk mencegah objek lain mengganggu visibilitas dan konsistensi logo Kebun Raya Kuningan diantara objek lainnya.



Gambar IV.17 *Clear Area*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

b. Skala Perbandingan

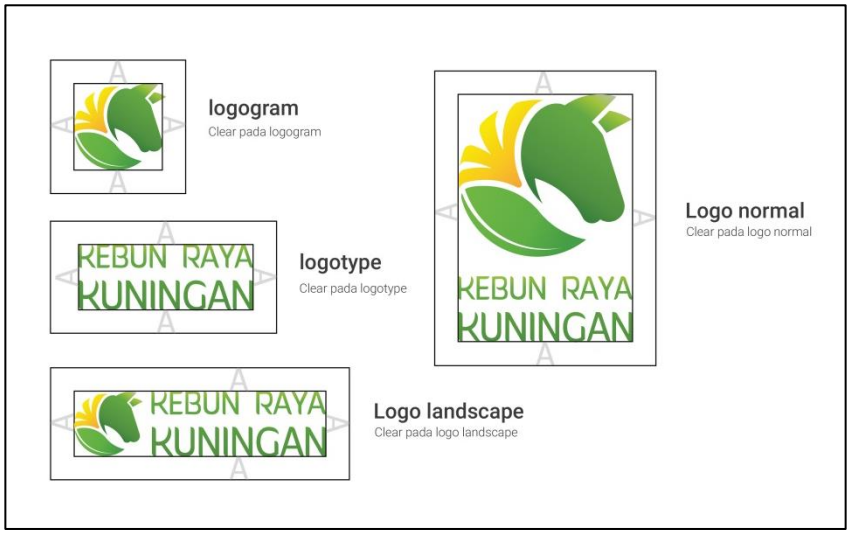
Skala minimum dari logo Kebun Raya Kuningan adalah 3,5cm x 2cm. Tidak dianjurkan untuk mengecilkan ukuran logo lebih kecil dari ukuran yang telah ditentukan, karena jika ukuran logo dipaksakan untuk diperkecil lebih dari ukuran yang telah ditentukan tersebut maka logo akan menjadi tidak terlihat dan terbaca.



Gambar IV.18 Skala Perbandingan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

c. Varian Logo

Varian logo digunakan bilamana logo utama tidak memungkinkan untuk diaplikasikan, seperti saat pengaplikasian terhadap media yang sempit dan dapat menimbulkan tidak terbacanya *lettermark* yang ada pada logo utama. Dengan penggunaan varian logo disuatu media yang memiliki dimensi layout yang akan digunakan diharapkan tingkat keterbacaan logo tetap baik dan jelas walau ukuran logo harus diperkecil.



Gambar IV.19 *Varian Logo*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

IV.2.2. Pengaplikasian Logo

a. *Stationery Kits*

Stationery Kits mencakup berbagai keperluan perkantoran dan administrasi dari pengelola Kebun Raya Kuningan.

1. Kop Surat

   Kop surat digunakan untuk penulisan surat-surat resmi yang ditujukan kepada pihak lain yang memiliki kepentingan, kop surat menjadi satu persyaratan sebagai surat resmi yang dapat mewakili Kebun Raya Kuningan. Amplop juga sarana penting untuk memperkenalkan Kebun Raya Kuningan kepada perusahaan melalui korespondensi.

   Ukuran : A4 21 x 29,7 cm
   Material : HVS 80 gram
   Teknis : Cetak *Offset*



Gambar IV.20 Kop Surat Kebun Raya Kuningan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

2. Amplop

Amplop surat sepaket dengan kop surat sekaligus sebagai salah satu media promosi sekaligus mengenalkan Kebun Raya Kuningan kepada calon *client*, instansi-instansi ataupun perusahaan lain melalui korespondensi.

Ukuran : 23 x 11 cm
Material : HVS
Teknis : Cetak *Offset*



Gambar IV.21 Amplop
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

3. Kartu Nama

Kartu nama selain sebagai identitas para *staff* Kebun Raya Kuningan yang aman untuk disebar sekaligus menjadikannya sebagai sarana promosi.

Ukuran : 8,5 x 5 cm
Material : Art Paper
Teknis : Cetak *Offset*



Gambar IV.22 Kartu Nama
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

4. ID Card

   ID Card tidak hanya sebagai kartu identitas *staff* Kebun Raya Kuningan, tetapi memberi arti tersendiri dalam mendukung formalitas serta nilai atau *image* Kebun Raya Kuningan.

   Ukuran : 5 x 8,5 cm
   Material : PVC
   Teknis : *Direct of Garment*



Gambar IV.23 *ID Card*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

5. Stempel

   Stempel atau cap merupakan bentuk simbolis yang mempresentasikan sebagai tanda tera atau bentuk simbolis yang mempresentasikan Kebun Raya Kuningan.

   Ukuran : 4 cm x 4 cm
   Material : Stempel Runaflek
   Teknis : *Cutting* Stempel



Gambar IV.24 Stempel
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

b. *Sign System*

Sign system merupakan suatu media informasi yang akan membantu dan menuntun wisatawan untuk mencapai lokasi dari objek Kebun Raya Kuningan.

1. *Object Direction*

   Sign system object direction berfungsi untuk mengarahkan kepada tempat atau fasilitas yang dituju dalam nkawasan Kebun Raya Kuningan.

   Ukuran : 2 meter
   Material : Fiber
   Teknis : *Sign* dan logo menggunakan print and *cut sticker* + akrilik.



Gambar IV.25 *Object Direction* KRK
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 1,5 meter

Material : Fiber + *Wood*

Teknis : *Sign* dan logo menggunakan print and *cut sticker* + akrilik.



Gambar IV.26 *Object Direction*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

2. Object Direction

Sign system object direction berfungsi untuk mengarahkan pengunjung Kebun Raya Kuningan ke toilet.

Ukuran : 20cm x 13 cm
Material : Akrilik
Teknis : *Sign* dan logo menggunakan print and *cut sticker* + Krilik



Gambar IV.27 *Object Direction* Toilet
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

3. Infotaiment Map

Infotaiment map di Kebun Raya Kuningan berfungsi sebagai suatu bentuk informasi visual yang berguna untuk memberikan kemudahan untuk mencari lokasi-lokasi di Kebun Raya Kuningan.

Ukuran : 2 m x 1,8 m
Material : Kaca + *wood* +Fiber
Teknis : peta menggunakan print *flexy venyl*



Gambar IV.28 *Infotaiment Map*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

c. *Gimmick*

Pemilihan *Sticker Vinyl* sebagai *Gimmick* dikarenakan media yang murah serta berfungsi sebagai media pengingat dan media promosi secara tidak langsung dalam mempromosikan Kebun Raya Kuningan *Vinyl* biasanya dipasangkan ke kendaraan atau media yang lainnya. *Stiker Vinyl* akan dibagikan secara gratis kesetiap pengunjung yang datang.

Ukuran : 10 cm x 12 cm
Material : *Sticker Vinyl*
Teknis : *Print and cut*

.



Gambar IV.29 *Sticker*
(Sumber: Dokumen Pribadi 2018)

d. Fashion Media

Mencakup seragam yang dipakai oleh *staff* di Kebun Raya Kuningan diantaranya adalah :

1. *Polo Shirt*

   Polo shirt dipakai oleh *staff* di Kebun Raya kuningan, pemilihan *polo shirt* sebagai seragam karena selain terlihat lebih nyaman dipakai untuk kegiatan *outdor* namun terlihat formal.

   Ukuran : S, M, L, XL
   Material : *Lacoste catton*
   Teknis : Print sablon



Gambar IV.30 *Polo Shirt*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

2. Bucket Hat

   Bucket hat dipilih karena Kebun Raya Kuningan adalah tempat wisata alam terbuka, hal ini untuk melindungi kepala dari terik matahari.

   Ukuran : *all size*
   Material : Nylon
   Teknis : Print sablon



Gambar IV.31 *Bucket Hat*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

e. X-Baner

X-Banner sebagai media pengingat yang bersifat menarik perhatian berisi sekilas tentang Kebun Raya Kuningan, yang biasanya digunakan saat ada *event* yang berkaitan tentang promosi sebuah objek wisata.

Ukuran : 160 cm x 60 cm
Material : *flexy germany*
Teknis : *Digital Printing*



Gambar IV.32 *X-Baner*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

f. Brosur

Brosur sebagai media pendukung yang informatif serta menarik yang dapat menjelaskan sekilas tentang Kebun Raya Kuningan.

Ukuran : A4
Material : Artpaper tipis
Teknis : Print



Gambar IV.33 *Brosur*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

g. *Merchandise*

Berfungsi sebagai media pendukung sekaligus media pengingat kepada media utama, bagian dari cendra mata yang dijual dikawasan Kebun Raya Kuningan.

1. *T-Shirt*

Pemilihan *T-Shirt* sebagai *Merchandise* berfungsi sebagai media pengingat sekaligus media promosi secara tidak langsung dalam memperkenalkan Kebun Raya Kuningan, selain itu *Merchandise* ini dapat dipakai dengan jangka waktu yang lama, Penggunaan Bahan *Cotton Combat 30s* yaitu untuk menyerap keringat serta cocok digunakan pada *outdoor*. *size* yang digunakan mulai dari *size* S sampai dengan XL dikarenakan pemakainnya mulai dari umur 15 sampai dengan 25 Tahun yang sesuai dengan *size* remaja sampai dewasa.

Ukuran : S, M, L, XL
Material : *Catton Combat* 24 s
Teknis : Print sablon



Gambar IV.34 *T-Shirt*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

2. *Tote Bag*

Sebagai media pengingat kepada media utama, bagian cendra mata yang dijual di kawasan objek wisata.

Ukuran : 41 cm x 32 cm
Material : *Canvas*
Teknis : Print sablon



Gambar IV.35 *Tote Bag*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

3. Payung

   Payung dipilih karena payung menjadi salah satu media yang pasti akan sering dipakai oleh para pengunjung maupun *staff* untuk melindungi mereka dari terik matahari serta hujan, Pemilihan payung ini sekaligus sebagai media pengingat kepada media utama.

   Ukuran : *All size*
   Teknis : Print sablon



Gambar IV.36 Payung
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)