BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV. 1 Teknis Perancangan

Untuk merancang logo Kawasan Wisata Grama Tirta Jatiluhur dibagi menjadi beberapa teknis diantaranya:

IV.1.1 Pra Produksi

Sebelum membuat logo Kawasan Wisata Grama Tirta Jatiluhur, dilakukan beberapa tahap untuk mencapai tingkat yang maksimal dalam pembuatannya, diantaranya adalah melakukan riset dan observasi langsung ke Kawasan Wisata Grama Tirta Jatiluhur, wawancara kepada pihak terkait. Setelah itu mencari referensi untuk menguatkan ide agar terciptanya visual kasar.

IV.1.2 Produksi

Setelah data terkait Kawasan Wisata Grama Tirta Jatiluhur terkumpul. Yaitu melakukan produksi dengan cara, membuat bentuk dasar terlebih dahulu yang telah diambil dari beberapa referensi.



Gambar IV.1 Bentuk Dasar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah dibuat beberapa sketsa kasar kemudian di tuangkan dalam olahan *vector* untuk menyempurnakan dan mencari lagi sketsa bentuk yang ideal menggunakan Adobe illustrator.



Gambar IV.2 Pengolahan *Vector*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Maka dari proses pembuatan sketsa kasar dan sketsa halus tercipta lah suatu bentuk logo untuk mewakili identitas Kawasan Wisata Grama Tirta Jatiluhur.

IV.1.3 Pos Produksi

Setelah logo dibuat maka logo diaplikasikan ke beberapa media diantaranya adalah:

- Media *Stationery* Kawasan Wisata Grama tirta Jatiluhur.
- Seragam Kawasan Wisata Grama Tirta Jatiluhur.
- Media *property* Kawasan Wisata Grama Tirta Jatiluhur
- *Gimmick* Maskot

IV. 2 Media Utama

Media utama yaitu logo Kawasan Wisata Grama Tirta Jatiluhur yang membentuk huruf G namun seperti pusaran air dan membentuk cipratan air dengan teknis vector menghasilkan 10 mode warna pada logo gram dan 1 mode warna pada logotype.



Gambar IV.3 Logo Baru Grama Tirta Jatiluhur
Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV. 3 Media Pendukung

IV.3.1 *Stationery*

Stationery merupakan suatu kebutuhan untuk perlengkapan kantor dan administrasi dan tentunya dengan mengaplikasikan logo Grama Tirta Jatiluhur pada setiap masing – masing media.

1. Penerapan Logo Pada kop Surat

   Kop surat merupakan media komunikasi yang berupa tulisan berisi informasi, pesan, pertanyaan atau tanggapan sesuai dengan keinginan penulis dan berfungsi untuk menyampaikan suatu hal yang penting terhadap pihak terkait. Dan berikut merupakan kop surat dengan pengaplikasian logo dengan tagline beserta supergrafik logo gram yang terdapat pada kop surat tersebut.



Gambar IV.4 Kop Surat
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material yang digunakan untuk membuat Kop Surat adalah HVS 80 gram dengan ukuran legal , teknis produksi menggunakan cetak *offset*.

2. Penerapan Logo Pada Kartu Nama

   Kartu nama berperan sebagai media yang dapat digunakan tidak hanya didalam lingkungan kantor tetapi juga bisa digunakan sebagai identitas luar kantor. Berisi tentang nama, jabatan, nomer telfon, dan *e mail* dari kantor tempat bekerjanya tersebut.

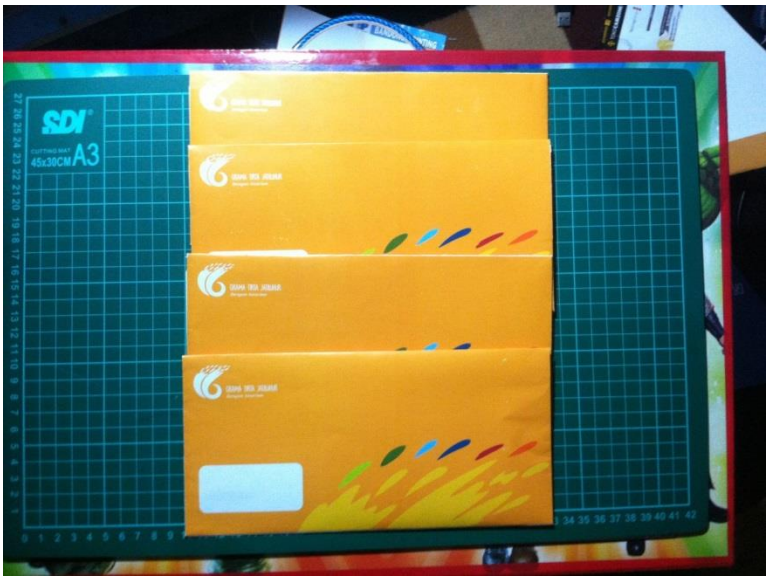


Gambar IV.5 Kartu Nama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material yang digunakan untuk Kartu Nama adalah *Art Paper* 250 gram, dengan ukuran 9cm x 5cm, dan menggunakan cetak *offset*. Untuk penerapan logo tampilan depan kartu ber ukuran 25 x 15 mm, penempatan logo utama di pinggir kiri dengan menggunakan layout warna putih. Untuk penempatan dibelakang kartu nama, logo utama menggunakan alternatif tatata letak logo dan menggunakan penggunaan logo dalam suatu warna.

3. Penempatan Logo Pada Amplop

   Untuk kebutuhan surat menyurat, maka desain sebuah amplop sangat penting karena citra dari lembaga atau perusahaan tersebut dapat dilihat oleh penerimaan melalui desain yang ditampilkan melalui amplop



Gambar IV.6 Amplop
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material yang digunakan untuk amplop ialah menggunakan *artpapper* 80 Gram, dengan ukuran 23cm x11cm dan dengan menggunakan cetak *offset*. Penempatan logo utama menggunakan logo standar dengan ukuran 75,5 : 20,5 mm.

4. Penempatan Logo Pada *ID Card*

   berfungsi sebagai kartu identitas yang harus dimiliki oleh semua *staff* / karyawan yang bekerja ditempat tersebut. Sehingga dapat memberikan iinformasi tentang nama serta jabatan yang dimiliki olleh orang tersebut.



Gambar IV.7 *ID Card*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material yang digunakan adalah PVC, dengan ukuran 80 x 45 mm, teknis produksi menggunakan *offset* separasi. Penempatan logo diatas foto pengguna *Id card* tersebut dengan layout warna putih dengan ukuran logo 5,5 cm x 8,5 cm. Untuk penempatan dibelakang kartu nama, logo utama menggunakan alternatif tatata letak logo dan menggunakan penggunaan logo dalam suatu warna.

5. Penempatan Logo Pada *Invoice*

   Invoice berfungsi untuk mencatat fasilitas apa saja yang sudah digunakan oleh wisatawan yang melakukan aktifitas di Kawasan Wisata Grama Tirta Jatiluhur.



Gambar IV.8 *Invoice*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material yang digunakan untuk membuat *Invoice* adalah HVS 30 gram dengan ukuran 21cm x 29 cm , teknis produksi menggunakan cetak *offset*.

6. Penempatan Logo dan Maskot Pada Map

   Map berpean penting berkomunikasi. Penting sekali bagi brand untuk ditampilkan dengan konsisten, dan map juga berfungsi untuk menyimpan dokumen dokumen penting kawasan wisata.



Gambar IV.9 Map
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material map yang digunakan untuk membuat map yaitu menggunakan kertas Coronando 280 Gram dengan ukuran 35 cm x 23 cm, teknis produksi dengan menggunakan cetak *offset.*

7. Penempatan Logo dan Maskot Pada Amplop Besar

Untuk kebutuhan surat menyurat dengan ukran kertas yang tidak bisa di lipat, maka desain sebuah amplop besar untuk ukuran kertas yang lebih besar, selain itu dengan dibuatnya sebuah amplop besar maka kerapaihan kertas untuk pihak terkait pun akan rapih.



Gambar IV.10 Amplop Besar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material map yang digunakan untuk membuat map yaitu menggunakan kertas *Artpapper* 100 Gram dengan ukuran 34cm x 23cm, teknis produksi dengan menggunakan cetak *offset.*

IV.3.2 Seragam

Seragam merupakan perangkat pakaian standar yang dikenakan oleh anggota suatu organisasi / instansi / perusahaan, ketika beraktivitas atau pun berpartisipasi pada saat melaksanakan kegiatan yang diikutinya. Pakaian seragam pun merupakan salah satu perangkat yang menjadi identitas bagi penggunanya. Dan dikawasan waduk jatiluhur memiliki beberapa macam jenis seragam beserta penempatannya dan berikut merupakan seragam karyawan dari setiap masing – masing fasilitas wisata.

1. Penempatan Logo Pada *Polo t-shirt*

   Salah satu seragam lain yang dimiliki oleh karyawan dan digunakan pada saat bertugas, pemilihan model *polo t-shirt* agar lebih berkesan *casual* dan formal, dan disesuaikan dengan kondisi suhu dari tempat tersebut.



Gambar IV.11 *Polo t-shirt* Karyawan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material yang digunakan untuk *polo t-shirt* ini menggunakan kain *twist drill*, dengan teknik bordir komputer dengan ukuran logo 90 x 80 mm dan penempatan logo di dada kanan. Dengan nama fasilitasnya di sebelah kiri.

Material yang digunakan untuk membuat kemeja adalah kain drill, dengan ukuran yang disesuaikan dengan si pemakai, adapun teknis untuk logo menggunakan bordir komputer dengan ukuran 90 x 80 mm, penempatan logo di dada kiri.

IV.3.3 *Property*

1. Penempatan Logo Pada Tiket

   Tiket merupakan selembaran tanda bukti pembayaran untuk mendapatkan pelayana langsung ataupun secara tidak langsung berbentuk jasa. Tiket biasanya berlaku untuk per orangan. Tidak bisa mewakili banyak orang dalam satu tiket. Karena grama tirta memiliki beberapa fasilitas wisata maka berikut meerupakan 7 jenis tiket yang tersedia.



Gambar IV.12 Tiket Masuk
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material untuk mebuat tiket menggunakan *art paper* dengan ukuran 180,5 mm x 80 mm dengan menggunakan teknik produksi *offset printing*, logo diletakan di kiri atas pojok dengan ukuran 18,5cm x 8cm.

2. Penempatan Logo Pada Spanduk

   Spanduk merupakan salah satu media komunikasi visual untuk menyampaikan gagasan, ide, promosi, dan memberitahukan sesuatu baik itu mengenai lembaga, organisasi atau event tertentu agar dimengerti dan di pahami oleh khalayak umum. Dan disini dibuatlah tiga jenis spanduk.





Gambar IV.13 Spanduk
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material untuk membuat spanduk meggunakan *flexi* dengan ukuran 300x100 cm dengan menggunakan teknik produksi *digital printing*. Logo utama diletakan di bagian pojok kanan atas 33x2cm.

3. Penempatan Logo Pada *Billboard Horizontal*

   Billboard horizontal adalah bentuk promosi iklan luar ruangan atau untuk memberikan informasi yang memiliki ukuran yang cukup besar dan diletakan tinggi di tempat tertentu yang ramai dilalui orang.

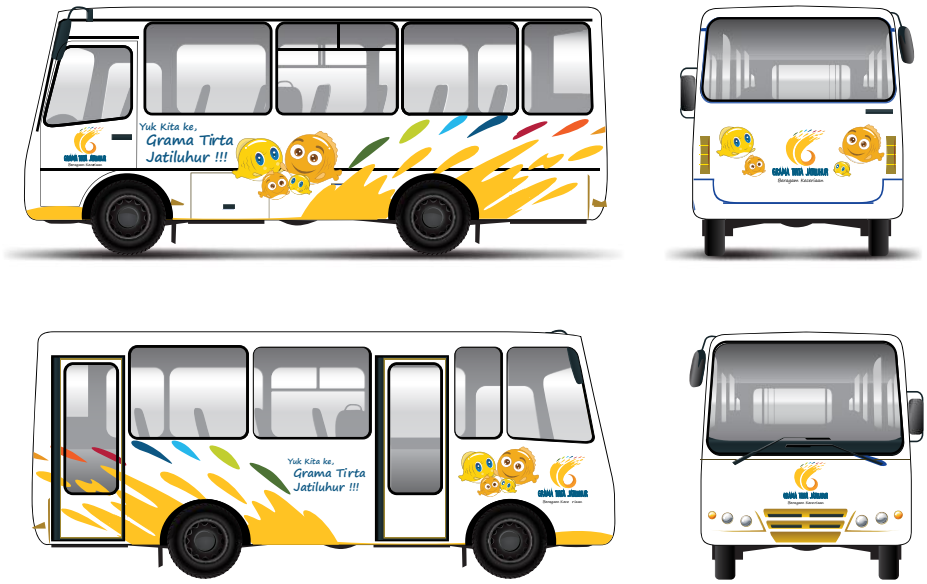


Gambar IV.14 *Billboard Horizontal*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material untuk ukuran *billboard horizontal* menggunakan alumunium 3,3 mm dengan ukuran 300cm x 250cm, dengan menggunakan teknik digital printing. Penempatan logo ada pada pojok kanan atas dengan ukuran 167 x 50 cm.

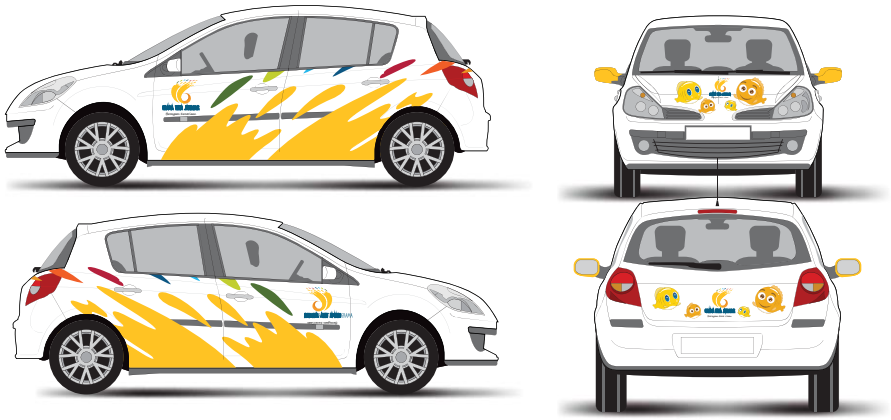
4. Penempatan Logo Pada Kendaraan Oprasional

   Kawasan wisata grama tirta jatiluhur memiliki dua jenis kendaraan yaitu mendaraan mini bus dan mini van, untuk kendaraan mini bus berfungsi sebagai alat transportasi dalam melakukan kegiatan jalan –jalan untuk wisatawan yang ingin mengelilingi Kawasan Wisata Grama Tirta Jatiluhur.dan untuk kendaraan mini van berfungsi untuk karyawan kantor untuk melakukan aktifitas didalam kawasan wisata maupun luar kawasan wisata dengan untuk bertujuan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan pekerjaan.



Gambar IV.15 Mobil Mini bus
Sumber: Dokumentasi Pribadi

yang digunakan untuk membuat motif logo dan maskot yang di aplikasikan pada kendaraan menggunakan cutting stiker, dengan ukuran yang disesuaikan.



Gambar IV.16 Mobil Mini Van
Sumber: Dokumentasi Pribadi

yang digunakan untuk membuat motif logo dan maskot yang di aplikasikan pada kendaraan menggunakan cutting stiker, dengan ukuran yang disesuaikan.

5. Penempatan Logo Pada *Flag Chance*

Flag Chance berperan dalam menghiasi beberapa tempat fasilitas wisata, dengan logo warna putih dan flag chance menggambil warna dari logo agar kesan ceria nya timbul.



Gambar IV.17 *Flag Chance*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material untuk membuat *flag chance* meggunakan kertas linen 200 gram dengan ukuran 20cm x 20cm dengan menggunakan teknik produksi *digital printing*.

IV.3.4 *Souvernir*

Sovernir merupakan bagian terpenting dalam mengingat brand di benak konsumen maka berikut merupakan beberapa souvernir yang diproduksi.

1. Stiker Logo

Setiker logo sangat berperan penting agar selalu di ingat oleh para wisatawan. Dan setiker ini dibuat dengan delapan warna yang terdapat pada logo juga dengan warna logo yang sebenarnya.



Gambar IV.18 Stiker Logo
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material untuk membuat Stiker dengan meggunakan kertas Vinil *print and cut* dengan ukuran 5cm x 10cm dengan menggunakan teknik produksi offset .

2. Stiker Maskot

Maskot berperan penting dalam mengingat suatu brand, maka dibuatlah stiker maskot dari Grama Tirta Jatiluhur agar pengunjung selalu ingat dengan maskot tersebut dan citra Grama Tirta Jatiluhur bisa semakin di ingat di benak masyarakat.



Gambar IV.19 Stiker Maskot
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material untuk membuat Stiker dengan meggunakan kertas Vinil dengan ukuran 10 cm x 10cm dengan menggunakan teknik produksi offset .

3. Gantungan Kunci dan Pin

Gantungan kunci dan pin berperan agar suatu brand dapat terus di ingat oleh konsumen dan berikut di buatlah tiga jenis pin dan gantungan ada dengan menggunakan maskot dan logo, dengan menggunakan logo dan yang hanya menggunakan maskot saja.



Gambar IV.20 Ganntungan Kunci dan Pin
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Kaos

Kaos juga berperan penting dalam memngingat brand dibenak konsumen, maka di buatlah sebuah kaos dengan logo di bagian belakang dan maskot Keluarga Gama di bagian depan dengan *copywriting*.



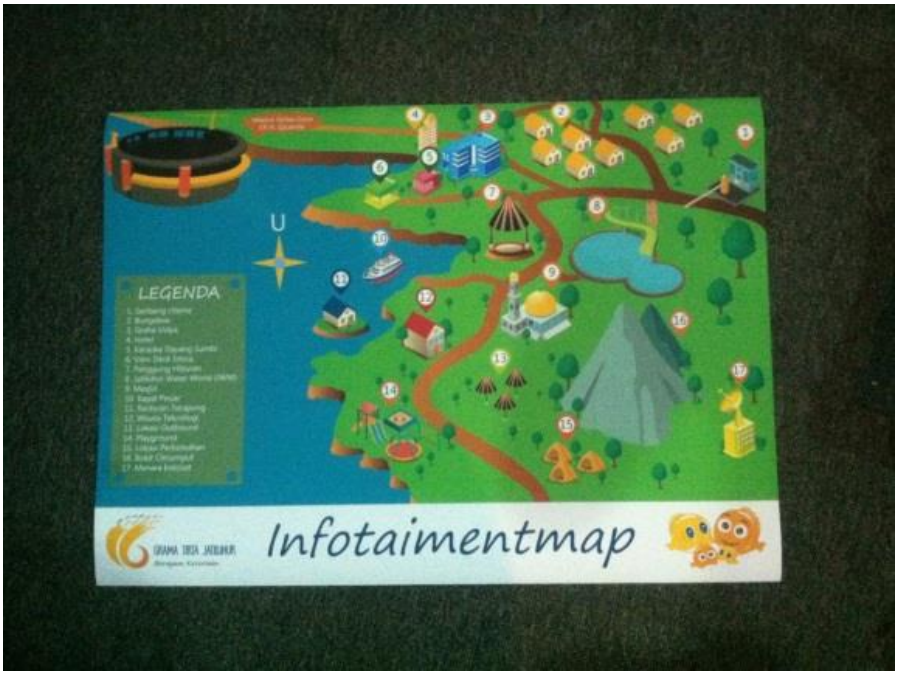
Gambar IV.21 Kaos
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material untuk membuat kaos dengan menggunakan bahan cotton combed 30S dengan teknik cetak sablon digital dan menggunakan teknik produksi offset.

IV.3.5 Media Pendukung

1. *Infotaimentmap*

   Infotaiment Map berperan penting dalam sebuah destinasi wisata Grama Tirta Jatiluhur, infotaiment map juga berfungsi mempermudah wisatawan untuk mengenal atau melihat ada apa saja didalam sebuah kawasan wisata tersebut, dan juga untuk melihat seberapa luasnya sebuah kawasan wisata tersebut.



Gambar IV.22 *Infotaiment Map*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV.3.6 Gimmick

1. Maskot

   Maskot merupakan peranan yang sangat penting bagi sebuah destinasi wisata, selain sebagai media promosi maskot juga dapat menjadi sebuah icon yang membuat kawasan wisata Grama Tirta Jatiluhur menjadi lebih dikenal dimata masyarakat. Dan maskot tersebut di beri nama Keluarga Gama.



Gambar IV.23 Maskot
Sumber: Dokumentasi Pribadi