BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama adalah media yang paling efektif untuk memecahkan permasalahan. Maka dari itu, media utama yang dipilih merupakan sebuah poster digital yang akan dibagikan di sosial media dan website yang biasa menjadi tempat berinteraksi khalayak sasaran. Landa (1996) mendeskripsikan Poster sebagai bentuk publikasi dua dimensional dan satu muka, digunakan untuk menyajikan informasi, data, jadwal, atau penawaran, dan untuk mempromosikan orang, acara, tempat, produk, perusahaan, jasa, atau organisasi (h.158).

Media: Poster Digital
Ukuran: A3
Resolusi: 300dpi
Model Warna: RGB
Teknis Produksi: *Vector Art*
Material: Non Material (JPEG)

Ukuran A3 biasa digunakan dalam poster agar khalayak dapat melihat dengan jelas karena ukuran lebih besar dan resolusi 300dpi digunakan agar saat di perbesar oleh khalayak tidak akan pecah atau *blur*.

IV.1.1 Teknis Produksi Media

Sebelum melakukan produksi media, perlu perancangan meliputi sebagai berikut:

a) Pengumpulan data

   Tahapan pertama mengumpulkan data dari berbagai sumber *online,* observasi dan wawancara di lokasi objek, serta mengambil foto objek untuk kebutuhan media.

b) Studi Visual

   Tahapan kedua mengumpukan referensi yang akan jadi acuan pada media utama.



Gambar IV.1 Referensi visual
Sumber: google.com (2017)

c) Konsep dan Sketsa

Tahap ketiga setelah mengumpulkan data dan referensi, selanjutnya mengkonsep dan membuat sketsa *layout* dan penggambaran medianya. Penggambaran sketsa kasar menggunakan pensil pada *sketchbook.*

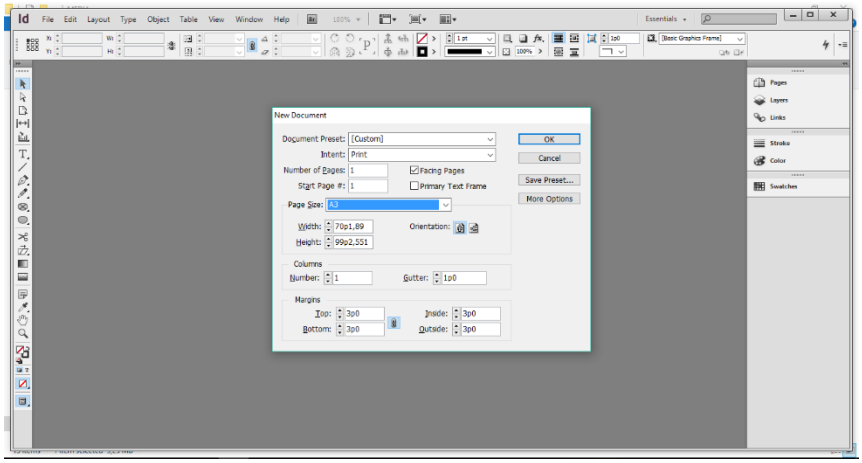


Gambar IV.2 Sketsa Visual
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Setelah sketsa gambar, lalu gambar tersebut di *scan* dan di edit menggunakan *software* berupa Adobe InDesign CS6. Pemilihan Adobe InDesign karena lebih mudah untuk *layouting* poster dan fitur *tools* nya.

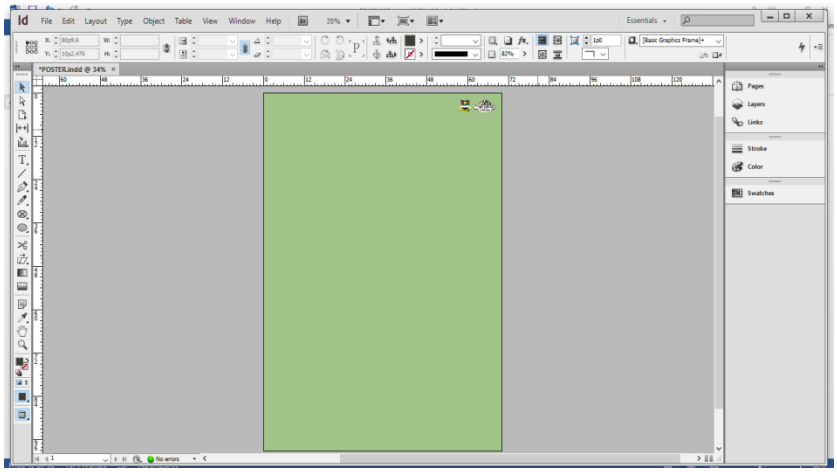
d) Eksekusi Visual

Saat awal membuka Adobe InDesign CS6 harus membuat dokumen baru dan tentukan formatnya. Sebagai contoh, format ukuran A3 dan orientasi *Portrai*t.



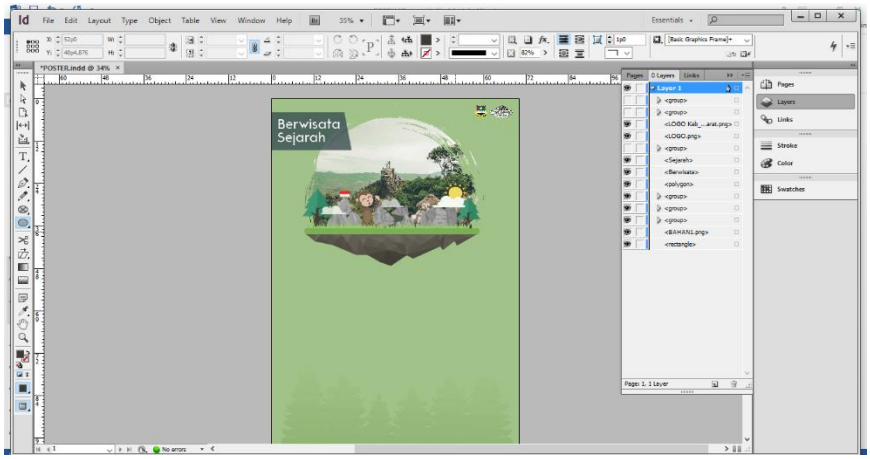
Gambar IV.3 Pemilihan Format File
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Setelah memilih format dokumen, lalu masukan sketsa yang telah dibuat, dan ikuti *layout* mengikuti sketsanya.



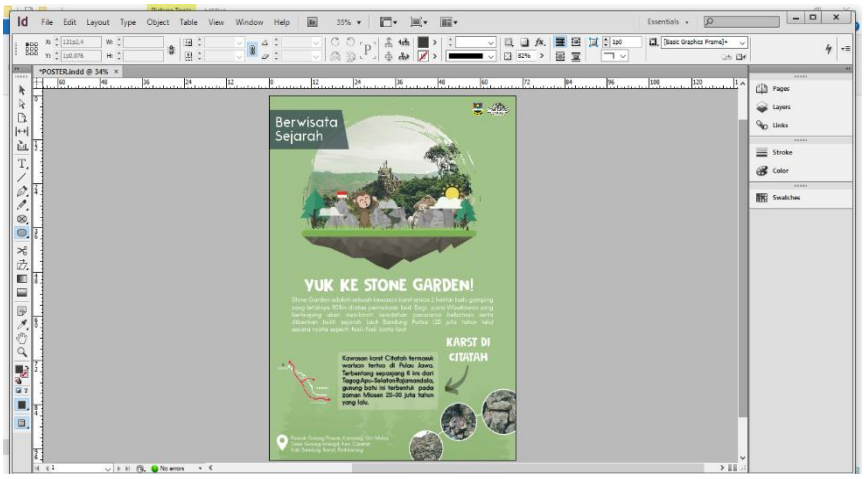
Gambar IV.4 Pembuatan Background
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Pembuatan pertama merupakan *Background* yang akan menjadi dasar dari media. *Background* dibuat menggunakan *Ellipse Tool.* Dan pembuatan siluet pohon menggunakan *Pen Tool* dengan cara di *tracing.*



Gambar IV.5 Pembuatan Elemen Visual
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Selanjutnya, pembuatan elemen visual dengan *Pen Tool* dan *Brush vector* secara manual di Adobe Illustrator CS6 lalu di *export* ke Adobe InDesign CS6. Langkah terakhir adalah memasukkan konten dan gambar untuk mendukung untuk melengkapi medianya



Gambar IV.6 Konten dan Gambar
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

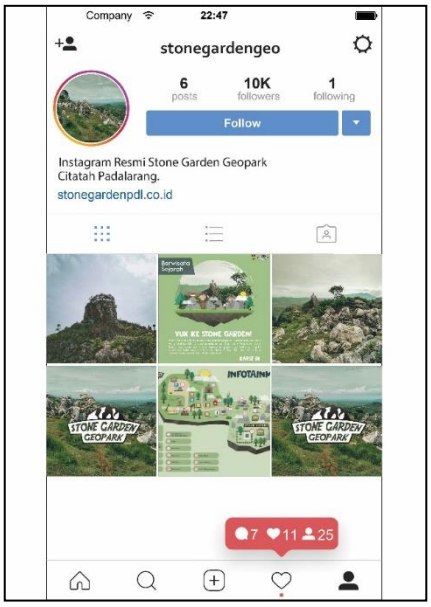
Langkah terakhir adalah memasukkan konten dan gambar untuk mendukung untuk melengkapi medianya. Berikut merupakan hasil akhirnya:



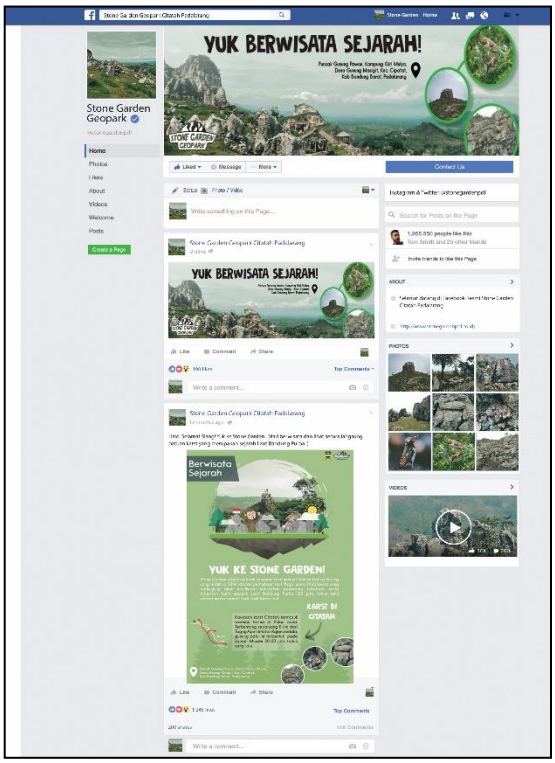
Gambar IV.7 *Preview* Hasil Akhir
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

e) Penerapan pada Sosial Media

Setelah poster selesai, akan dipublikasi di beberapa sosial media seperti Instagram, Facebook, Twitter dan *website* seperti YouTube yang biasa menjadi tempat berinteraksi para remaja sebagai khalayak sasaran.



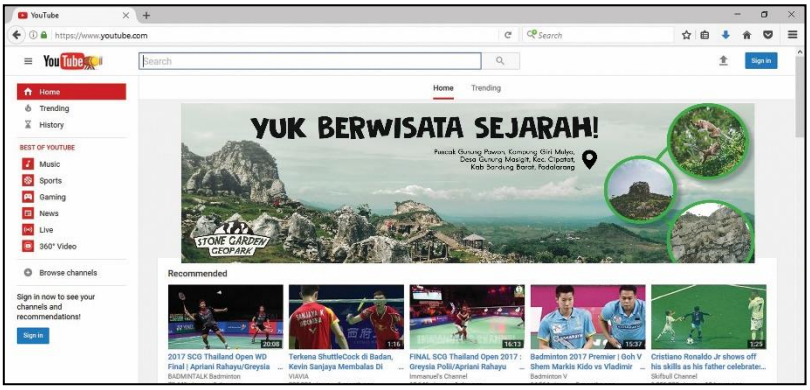
Gambar IV.8 Penerapan di Instagram
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.9 Penerapan di Facebook
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.10 Penerapan di Twitter
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.11 Penerapan di YouTube
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang dapat membantu media utama untuk penyampaian informasi secara lebih luas untuk memecahkan permasalahan. Untuk itu, media pendukung harus tepat dan sesuai dengan permasalahan dan khalayak sasarannya. Media pendukung yang dipilih adalah *Infotainment Map, Sign System, Leaflet, Photo Booth, X-Banner*, Stiker, Botol Tumbler, *Totebag*, Topi dan Umbul-umbul.

IV.2.1 *Infotainment Map*

Infotainment Map merupakan sebuah peta yang dibuat dengan menarik yang bersifat dapat menghibur pembaca. *Infotainment Map* dibuat agar pembaca tidak merasa jenuh untuk membaca dan melihat informasi apa saja yang ada di peta tersebut. Tahapan-tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

a) Pengumpulan data

Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan mengamati lingkungan sekitar objek lalu digambarkan secara kasar agar tepat dengan lokasi sebenarnya.

b) Studi Visual

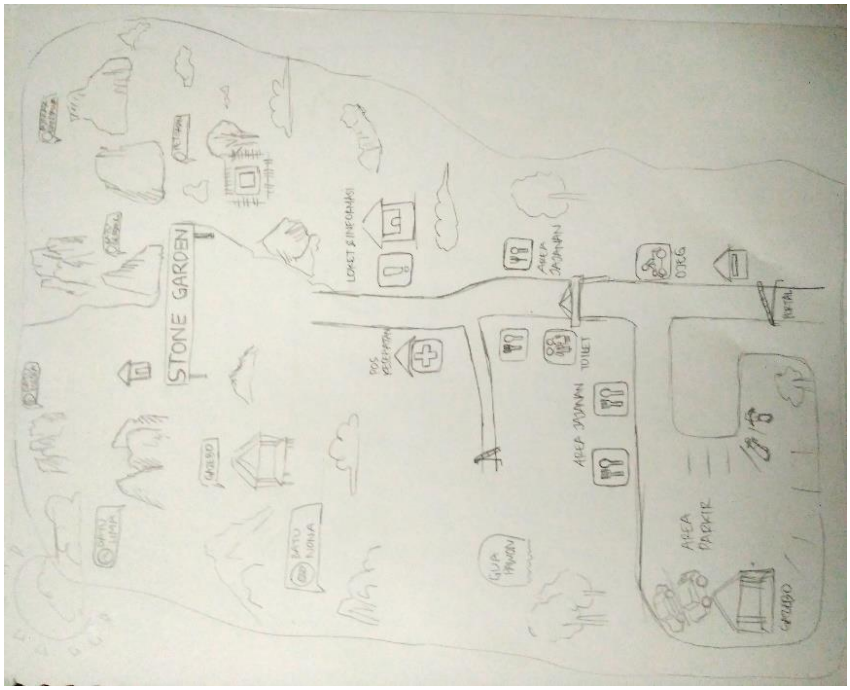
Sebelum mengeksekusi, harus dipikirkan matang-matang dan mencari referensi visual yang cocok dan sesuai dengan permasalahannya.



Gambar IV.12 Referensi Visual
Sumber: shiningbatu.hol.es/wisata/wsata-jatim-park (2017)

c) Konsep dan Sketsa

Sebuah konsep pun harus dipikirkan matang-matang, agar penyampaian pesan dapat dikatakan berhasil, setelah membuat konsep selanjutnya membuat sebuah sketsa pada media.



Gambar IV.13 Tahapan Sketsa Map
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Setelah sketsa gambar, lalu gambar tersebut di *scan* dan di edit menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Pemilihan Adobe Illustrator karena media yang dipilih berupa *vector* secara penuh. Adobe Illustrator sangat cocok bagi file yang berjenis *vector*.

d) Eksekusi Visual

Saat membuka Adobe Illustrator, akan langsung membuat dokumen baru dengan format sebagai berikut:

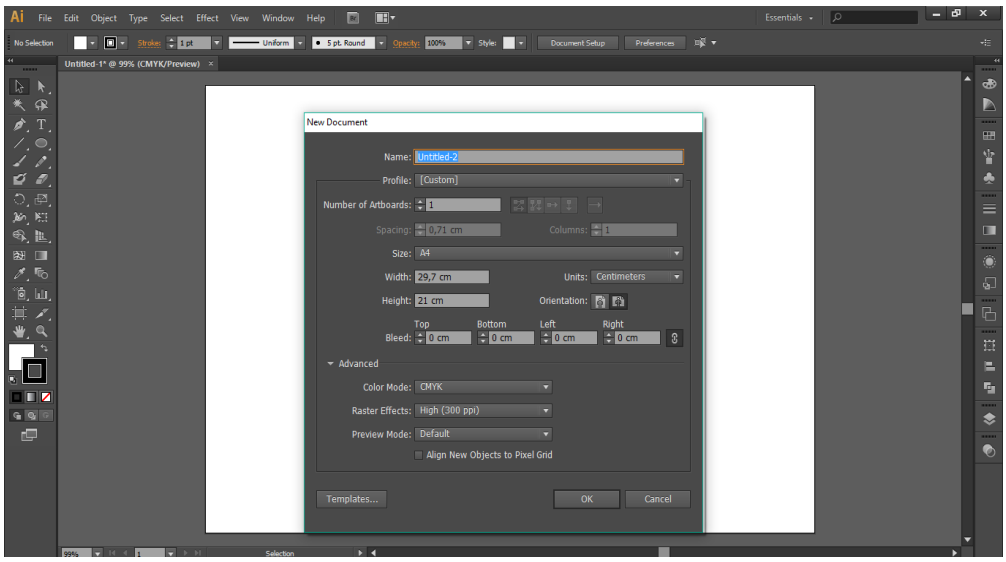
Media: *Infotainment Map*

Ukuran: A4 21cm x 29,7cm (5:1) dari 1,05meter x 1,49meter

Resolusi: 300dpi

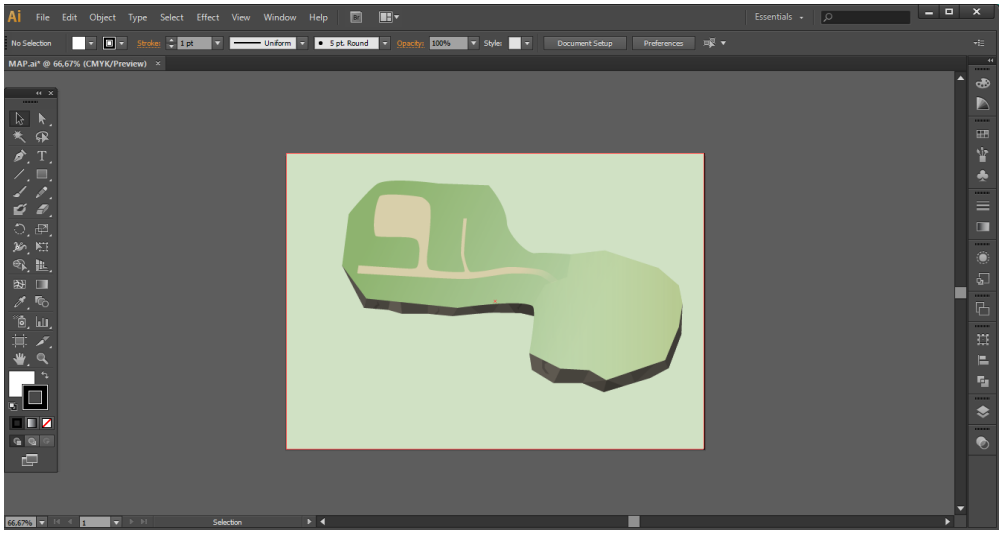
Model Warna: CMYK

Teknis Produksi: Cetak di *Art Paper* 260gr



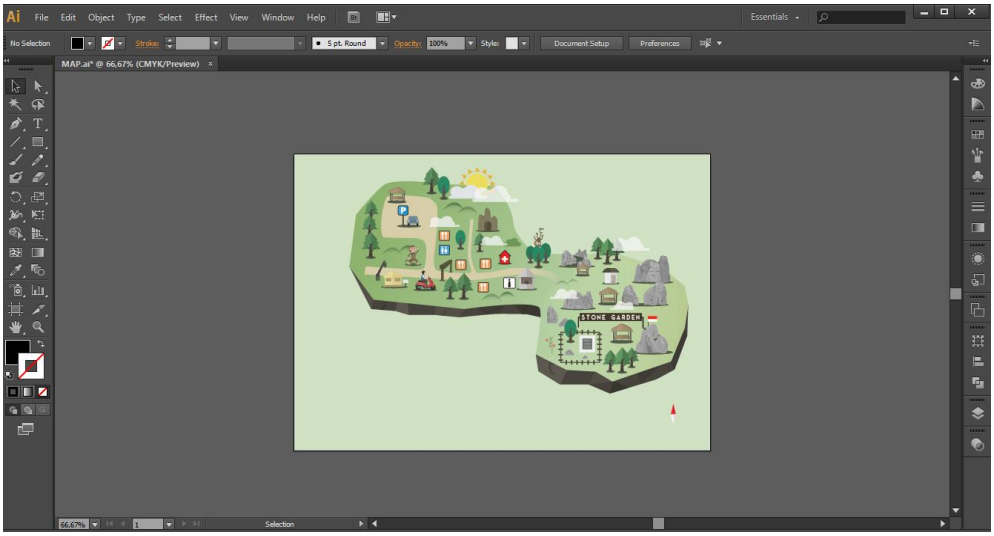
Gambar IV.14 Format Dokumen
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Format yang digunakan dengan ukuran A4 karena akan membuat miniatur dari *Infotainment Map* tersebut dengan ukuran 1meter x 1,5 meter, yang berarti perbandingannya 5:1 dari ukuran asli. Sebagai *Infotainment Map* harus dicetak dengan ukuran besar agar terlihat oleh wisatawan meskipun dalam jarak 3 meter, lalu resolusinya adalah 150*dpi* karena semakin besar suatu media cetak semakin kecil kebutuhan akan detil dan ketajamannya sehingga semakin kecil pula *image resolution* yang digunakan. Namun karena yang akan dicetak berupa miniatur dalam ukuran A4, maka resolusinya 300dpi.



Gambar IV.15 Pembuatan Background
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Berdasar dari sketsa, selanjutnya di *tracing* manual secara merata menggunakan *Pen Tool*. Selanjutnya pilih beberapa warna yang cocok, contoh diatas menggunakan warna #A1C28A, #7DB054, #413E37 dan lainnya.



Gambar IV.16 Pembuatan *Icon* dan Elemen Visual
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

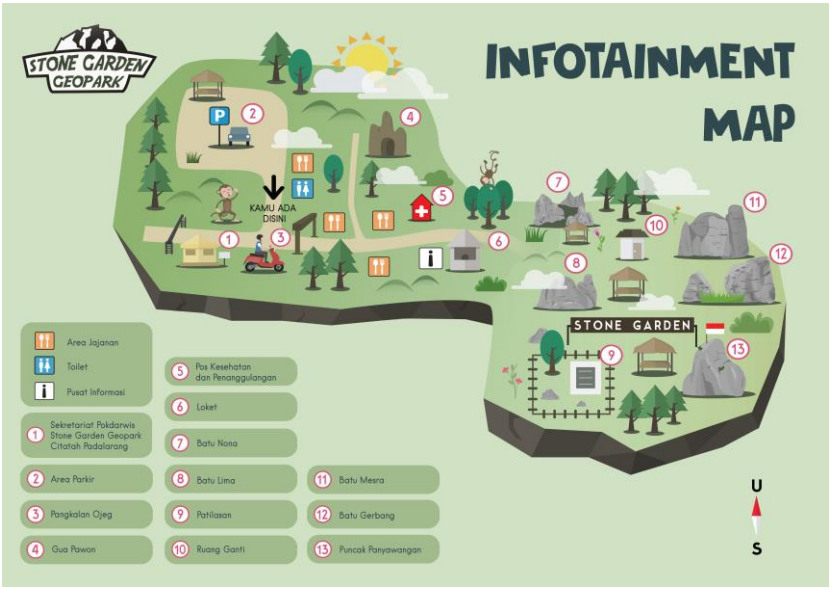
Selanjutnya adalah pembuatan elemen-elemen visual dan *icon* untuk melengkapi dan memperindah media tersebut. Pembuatannya menggunakan *Blob Brush Tool* dan *Pen Tool*. Penggunaan pada *Blob Brush Tool* karena diberi kebebasan dalam menggambar, karena fungsinya untuk menggambar bebas seperti melukis berbeda

dengan *Paintbrush Tool* karena menggambar sesuai pilihan *brush* yang sedang aktif.



Gambar IV.17 Pembuatan Konten
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Tahap terakhir merupakan pelengkapan teks dan konten, sebagai pelengkap dan efektif saat menyampaikan informasi.



Gambar IV.18 *Preview* Hasil Akhir
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

IV.2.2 *Sign System*

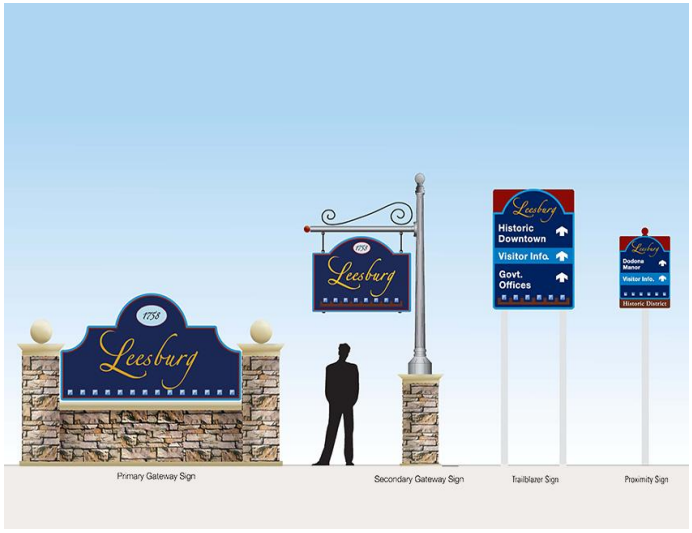
Dalam bahasa Indonesia *Sign System* memiliki arti yaitu sistem tanda. Tanda dapat berupa visual maupun verbal yang digunakan untuk menyampaikan tanda penunjuk atau informasi. Tahapan-tahapan pembuatan *Sign System* sebagai berikut:

a) Pengumpulan data

Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan mengamati lingkungan sekitar objek lalu digambarkan secara kasar agar tepat dengan lokasi sebenarnya.

b) Studi Visual

Sebelum mengeksekusi, harus dipikirkan matang-matang dan mencari referensi visual yang cocok dan sesuai dengan permasalahannya.



Gambar IV.19 Referensi Visual *Sign*
Sumber: frazierassociates.com/portfolio-item (2017)

c) Eksekusi Visual

Pembuatan melalui Adobe InDesign CS6 karena *Sign System* menggunakan vector dan beberapa gambar. Meskipun fungsi utama Adobe InDesign sebagai *layouting*, tapi lebih mudah penggunaanya untuk memotong gambar dengan kombinasi *vector*. *Sign System* terbagi menjadi tiga yaitu:

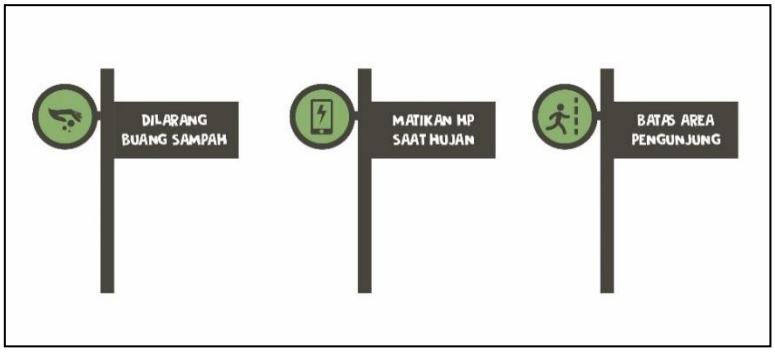
a. Tanda Larangan dan Peringatan *(Regulation)*

Ukuran : 30 cm x 33 cm (4:1) dari 120cm x 132cm

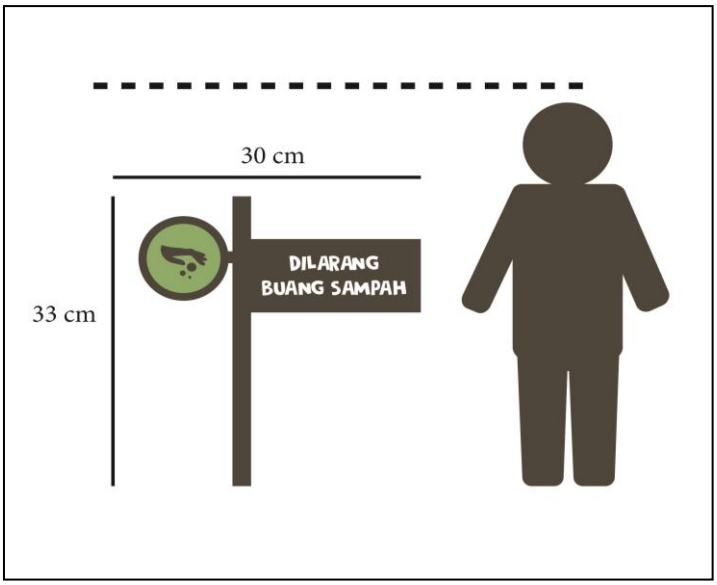
Teknis Produksi : *Acrylic* dan Stiker

Model Warna: CMYK

Program : Ditempatkan di tempat strategis dan di zona utama yang berada di Taman Batu.



(a)



(b)

Gambar IV.20 Sign Larangan dan Peringatan
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.21 Aplikasi Sign Larangan dan Peringatan
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

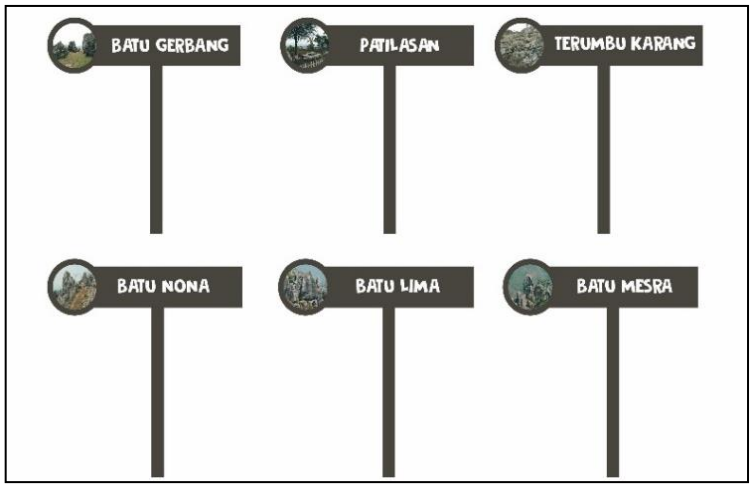
b. Tanda Pengenal *(Identification)*

Ukuran : 35 cm x 25 cm (3:1) dari 105cm x 75cm

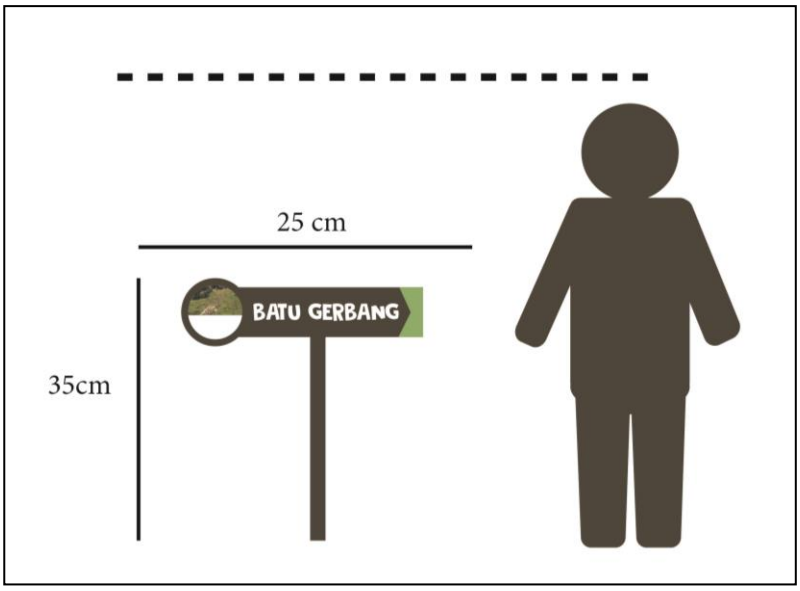
Teknis Produksi : *Acrylic* dan Stiker

Model Warna: CMYK

Program : Ditempatkan di batuan yang berada di Taman Batu



(a)



(b)

Gambar IV.22 Sign Pengenal
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.23 Aplikasi Sign Pengenal
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

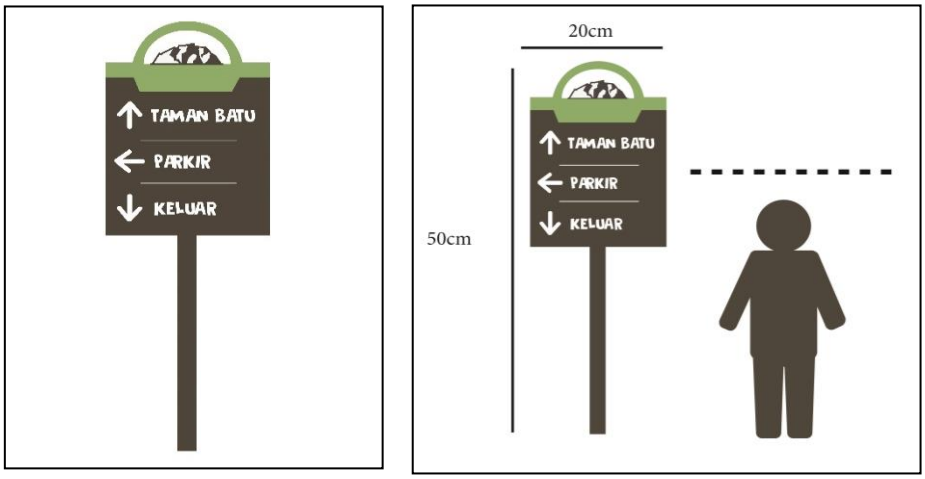
c. Tanda Petunjuk *(Direction)*

Ukuran : 50 cm x 20 cm (5:1) dari 2,5meter x 1meter

Teknis Produksi : *Acrylic* dan Stiker

Model Warna: CMYK

Program : Ditempatkan di tempat strategis yang dilihat orang banyak



(a) (b)

Gambar IV.24 Sign Petunjuk
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Ukuran yang digunakan sebuah perbandingan lebih kecil dari ukuran asli, karena yang dibuat merupakan miniatur, dicetak menggunakan stiker dengan bahan dasar akrilik agar dapat mempresentasikan secara lebih baik. Model warna yang dipilih adalah CMYK agar sesuai dengan stiker yang dicetak, serta *Sign System* akan dipasang di tempat utama agar dapat terlihat oleh wisatawan.



Gambar IV.25 Aplikasi Sign Petunjuk
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

IV.2.3 *Leaflet*

Leaflet atau selebaran merupakan media berupa lembaran yang mengandung informasi tentang produk, perusahaan dan lainnya untuk disebarkan ke khalayak umum. Didalam *Leaflet* dimasukan ulang sebuah *Infotainment Map* untuk mempermudah wisatawan menelusuri Stone Garden.

Ukuran: A4

Resolusi: 300dpi

Teknis Produksi: Cetak di *Art Paper* 190gr

Model Warna: CMYK



Gambar IV.26 *Leaflet*
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Ukuran yang digunakan merupakan standar dari ukuran *Leaflet* pada umumnya, resolusi 300dpi agar hasilnya tidak pecah yang nantinya akan menyulitkan wisatawan saat membacanya. Jenis kertas yang dipilih merupakan *Art Paper* 190gr agar tidak terlalu keras saat dilipat, dan model warna yaitu CMYK karena *Leaflet* tersebut dicetak.

IV.2.4 *Photo Booth*

Photo Booth digunakan untuk background berfoto para pengunjung, biasanya berfungsi untuk media promosi di share di media sosial. Sebagai tempat wisata, spot untuk berfoto menjadi hal yang wajib ada karena disukai oleh wisatawan. Konsep *Photo Booth* merupakan *layout* dari aplikasi yang bernama Instagram, Instagram adalah sosial media yang berisi foto dan video yang seing digunakan oleh khalayak sasaran.

Ukuran: 22cm x 15cm (8:1) dari 176cm x 120cm

Resolusi: 300dpi

Teknis Produksi: Cetak *Acrylic* dan Stiker

Model Warna: CMYK



Gambar IV.27 *Photo Booth*
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Ukuran yang digunakan sebuah perbandingan lebih kecil dari ukuran asli, karena yang dibuat merupakan miniatur, dicetak menggunakan stiker dengan bahan dasar akrilik agar dapat mempresentasikan secara lebih baik. Model warna yang dipilih adalah CMYK agar sesuai dengan stiker yang dicetak, serta *Photo Booth* akan dipasang di tempat yang aman dan ditempat ramai.

IV.2.5 Stiker

Menurut KBBI stiker merupakan lembaran kecil yang dapat ditempelkan. Dapat dikatakan stiker adalah media untuk memperkenalkan identitas dari produk.

Ukuran: 10cm x 12cm

Resolusi: 300*dpi*

Teknis Produksi: Stiker

Model Warna: CMYK



(a) (b)

Gambar IV.28 Stiker
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Sebagai tempat wisata media stiker akan berguna sebagai media promosi sederhana, ukuran yang digunakan merupakan ukuran standar dapat dilihat jarak 3 meter, resolusi 300dpi agar tidak pecah dan menggunakan model warna CMYK.

IV.2.6 Botol *Tumbler*

Sebagai wadah air minum. Biasa digunakan sebagai *souvenir* dan kebutuhan pribadi.

Material: Botol Plastik

Resolusi: 300dpi

Teknis Produksi: Cetak PNC Stiker

Model Warna: CMYK



Gambar IV.29 Botol Tumbler
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Botol tumbler merupakan botol air minum yang biasa digunakan oleh khalayak sasaran karena praktis untuk dibawa bekal, sesuai dengan lokasi objek yang merupakan tempat wisata petualang, karena akan bermanfaat bagi wisatawan yang kelelahan yang sudah melalui trek di Stone Garden.

IV.2.7 *Totebag*

Totebag termasuk dalam kategori tas jinjing. Digunakan untuk membawa buku, kosmetik, peralatan maupun penggunaan lain.

Material: *Canvas*

Resolusi: 300dpi

Teknis Produksi: Cetak PNC Stiker

Model Warna: CMYK

Totebag merupakan sebuah tas yang biasa digunakan oleh khalayak sasaran saat bermain atau beraktivitas lain, karena tas tersebut sangat praktis untuk dibawa berpergian yang akan bermanfaat untuk membawa beberapa barang. Material yang dipilih adalah *Canvas*, agar lebih awet dan tahan dari benda tajam yang bisa merobek tas.



(a) (b)

Gambar IV.30 Totebag
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

IV.2.8 Topi

Topi termasuk aksesoris pakaian yang berfungsi sebagai penutup kepala.

Material: *Drill*

Resolusi: 300dpi

Teknis Produksi: Cetak PNC Stiker

Model Warna: CMYK



(a) (b)

Gambar IV.31 Topi
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Topi yang dipilih berjenis *Baseball Cap* yang merupakan jenis topi yang sedang hits di kalangan remaja, sesuai dengan remaja yang selalu mengikuti perkembangan *fashion.*

IV.2.9 *T-Shirt*

T-shirt merupakan pakaian sederhana untuk menutup tubuh bagian atas. *T-shirt* digunakan untuk menjadi media pengingat.

Material: *Combad* 30s

Resolusi: 300dpi

Teknis Produksi: Cetak PNC Stiker

Model Warna: CMYK



(a)



(b)

Gambar IV.32 T-Shirt
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Pakaian atau kaos merupakan media praktis yang sangat sering dipakai oleh remaja, material yang dipakai adalah *Combad* 30*s* karena bahannya nyaman, tidak panas karena perpaduan dari material *Cotton*.

IV.2.10 *X-Banner*

X-Banner merupakan media yang biasa digunakan untuk informasi atau promosi mengenai produk atau layanannya.

Ukuran: 160cm x 60cm

Resolusi: 200*dpi*

Teknis Produksi: Cetak Luster

Model Warna: CMYK



Gambar IV.33 *X-Banner*
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Ukuran yang digunakan merupakan standar dari *X-Banner* pada umumnya, bermaterial Luster yang merupakan bahan terbaik yang tahan lama dan tidak akan luntur. Resolusinya 200dpi karena media tersebut cukup besar dan bisa dilihat dalam jarak 3-4 meter, semakin besar medianya maka semakin kecil resolusinya.

IV.2.11 Umbul-umbul

Umbul-umbul berfungsi sebagai media promosi pada *event*, produk atau jasa yang biasa dipasang di sisi jalan.

Media: Umbul-umbul

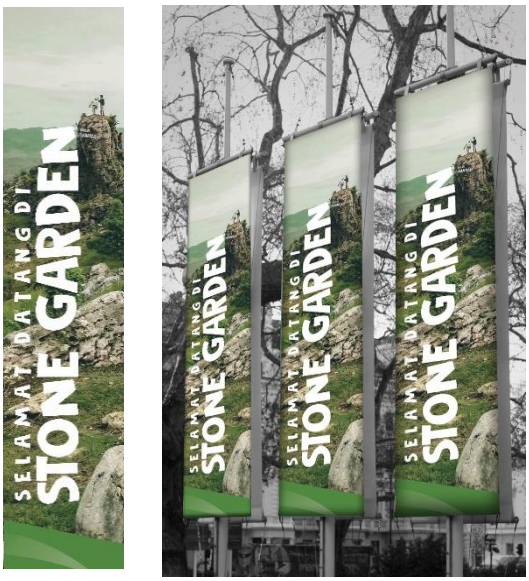
Ukuran: 31cm x 7 cm (13:1) dari 400cm x 90cm

Resolusi: 300dpi

Model Warna: CMYK

Teknis Produksi: Cetak di Artpaper 260gr

Umbul-umbul akan digunakan sebagai tanda bagi para wisatawan yang berkendara agar memudahkan menemukan Stone Garden. Dibuat dengan perbandingan lebih kecil dari ukuran aslinya, berbahan *Art Paper* 260gr agar lebih tebal dan kuat.



Gambar IV.34 Umbul-umbul
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)