BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

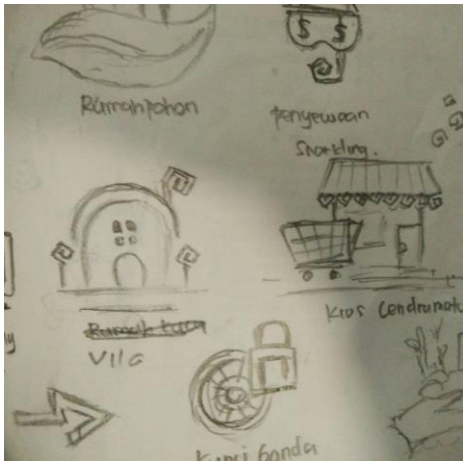
IV.1 Konsep Produksi

Teknis produksi dalam perancangan media utama dan media pendukung ini menggunakan teknis yang sama yaitu dilakukannya tahap sketsa agar dapat memudahkan dalam proses eksekusi visual, hingga masuk kedalam proses digital dimana pembuatan karya ini semua menggunakan teknik digital. Berikut ini beberapa taharapan produksi dalam ekseskusi perancangan yaitu :

- Praproduksi
- Produksi
- Paska produksi

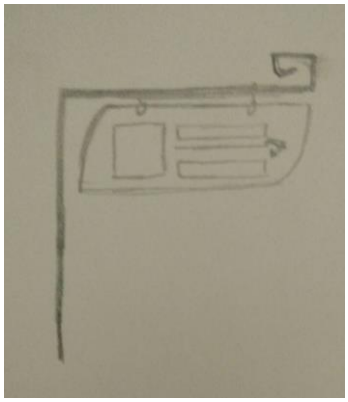
IV.1.1 Praproduksi

Praproduksi merupakan sebuah proses awal pada pembuatan media perancangan ini, yang merupakan bentuk pengaplikasian media dari sebelumnya yang telah melalui proses ide, lalu dilanjutkan dengan merancang *frame* tiap *sign system*, jika proses ini telah dilakukan, maka dilanjutkan dengan pembuatan ikon yang mencerminkan pada objek yang ada, hingga proses selanjutnya *tracing, colouring* dan juga *layouting*. Adapun proses praproduksi dalam perancangan ini sebagai berikut :

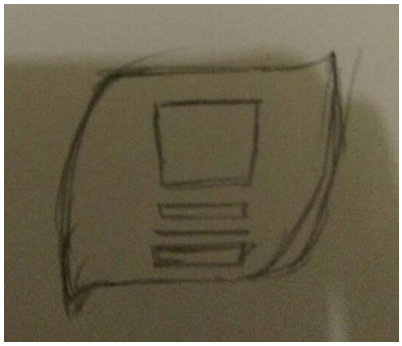


Gambar IV. 1 Sketsa awal pembuatan ikon
Sumber : dokumen pribadi

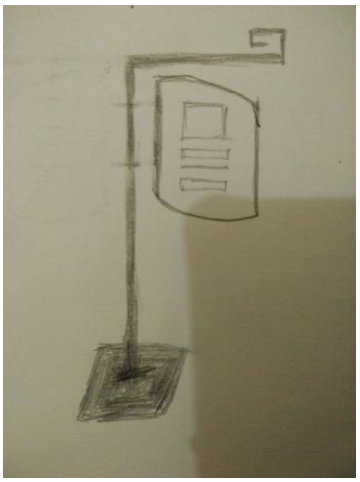
Sketsa awal pembuatan ikon ini dibuat dengan cara manual menggunakan pensil dan ikon dibuat dari beberapa referensi yang ada.



Gambar IV. 2 *Frame* Petunjuk Arah
Sumber : dokumen pribadi



Gambar IV. 3 *Frame* pengenal
Sumber : dokumen pribadi

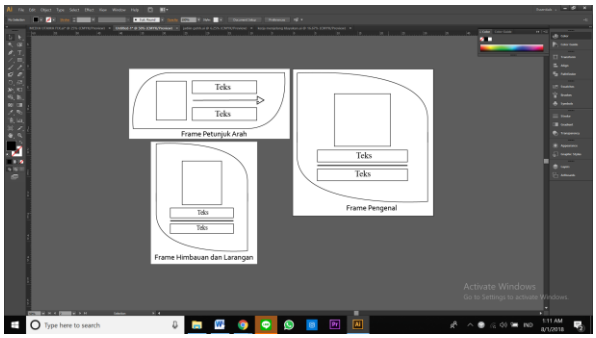


Gambar IV. 4 *Frame* Larangan dan Himbauan
Sumber : dokumen pribadi

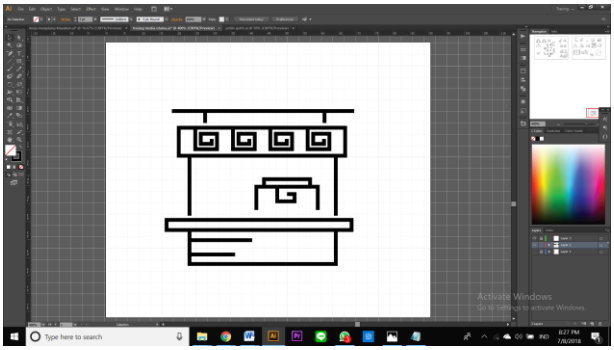
Sama seperti pembuatan awal sketsa pada ikon, sketsa pembuatan bentuk *frame sign system* ini juga menggunakan cara manual terlebih dahulu dengan tiap *frame* pada masing-masing *sign system*, proses pembuatan *frame* ini juga menggunakan pensil untuk setiap *frame* nya, sehingga sketsa pada *frame* ini menjadi gambaran dalam pembuatan *sign system* sesungguhnya yang akan dibuat.

IV.1.2 Produksi

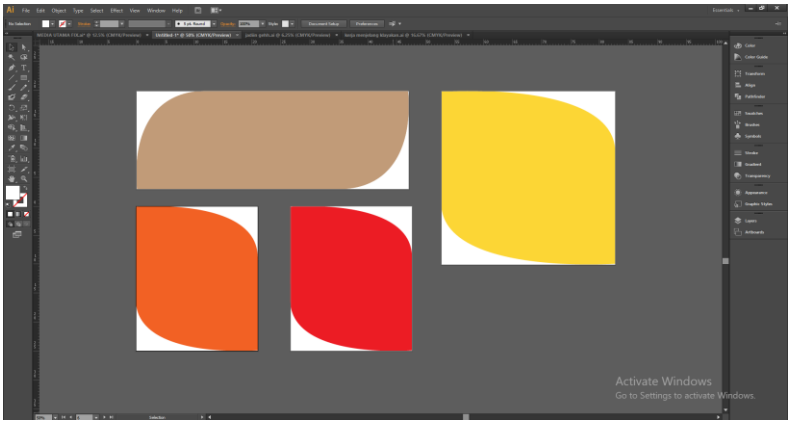
Dalam merealisasikan konsep atau ide yang sudah ada dalam perancangan *sign system* ini merupakan tahapan produksi, dimana tahapan ini mulai menggunakan aplikasi digital, dalam proses ini sketsa yang sudah dibuat kemudian di foto lalu di *tracing* hingga *coloring.* Dalam proses produksi ini menggunakan aplikasi *Adobe Ilustrator Cs6.* Alasan menggunakan illustrator Cs6 ini sangat kompetibel dan memudahkan mengakses fitur yang ada.



Gambar IV. 5 Eksekusi *Tracing Visual Frame*
Sumber : dokumen pribadi



Gambar IV.6 Eksekusi *Tracing Visual* ikon
Sumber : dokumen pribadi



Gambar IV.7 Eksekusi *Coloring Visual Frame*
Sumber : dokumen pribadi

Dalam proses pewarnaan ini tentunya menggunakan aplikasi *adobe ilustrator Cs6.* Masing-masing *frame* ini menggunakan warna yang berbeda-beda seperti gambar diatas untuk petunjuk arah menggunakan cokelat, tanda pengenal menggunakan warna kuning, tanda himbuan menggunakan warna *orange*, dan terakhir untuk tanda larangan menggunakan warna merah.

IV.1.3 Paska Produksi

Paska produksi merupakan hasil yang telah dilakukan dari tahapan sebelumnya yang nantinya dipublikasikan kepada pengujung di objek wisata pulau Pahawang berupa *sign sytem.* Berikut beberapa contoh pada peletakan *sign system* yang telah dibuat.



Gambar IV. 8 Penempatan tanda petunjuk arah *(direction sign)*
Sumber : dokumen pribadi



Gambar IV. 9 Penempatan tanda pengenal *(Identification sign)*
Sumber : dokumen pribadi



Gambar IV. 10 Penempatan tanda larangan *(regulation sign)*
Sumber : dokumen pribadi



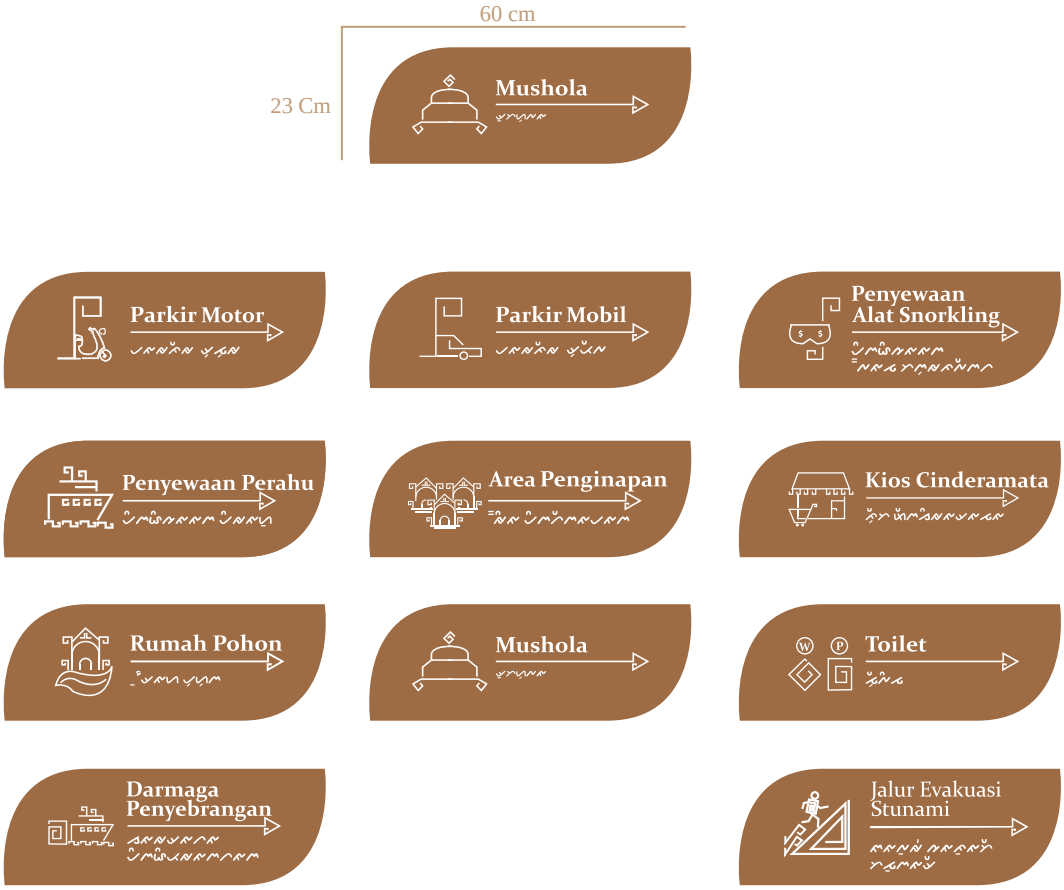
Gambar IV. 11 Penempatan tanda himbauan *(regulation sign)*
Sumber : dokumen pribadi

IV.2 Teknis Media Utama

Sign system merupakan perancangan media informasi pada media utama ini. Perancangan ini dilakukan karena salah satu masalah yang ada pada objek wisata pulau Pahawang, dimana kurangnya suatu informasi mengenai fasilitas sarana dan prasarana. *Sign system* yang buat merupakan informasi dari keseluruhan kawasan pada objek wisata pulau Pahawang di dusun Jalarangan, dimana dusun ini merupakan Dusun yang paling menjadi titik favorit wisatawan saat berada di pulau Pahawang. Berikut dibawah ini adalah spesifikasi *sign system* pada objek wisata pulau Pahawang Lampung.

Sign Direction

Bahan : Plat besi 2mm, *pipa black steel 2 inchi, cutting Sticker*
Ukuran : 23 cm x 60 cm
Ukuran Tiang : 300 cm x 50,8 cm
Program : Ditempatkan di tempat yang mudah dilihat oleh Pengunjung



Gambar IV. 12 Eksekusi Visual Ikon Petunjuk Arah *(Direction Sign)*
Sumber : dokumen pribadi

Sign Identification

Bahan : Plat besi 2mm, *Sticker cutting*

Ukuran : 35 cm x 35 cm

Program : Ditempatkan difasilitas yang ada di objek wisata pulau Pahawang

35 Cm

35 Cm


Darmaga Penyebrangan
Parkir Motor
Parkir Mobil
Penyewaan Alat Snorkling
Penyewaan Perahu
Penginapan Dilla
Rumah Baca
Kios Cinderamata
Mushola
Rumah Pohon



Gambar IV. 13 Eksekusi Visual ikon tanda pengenal *(identifiaction sign)*
Sumber : dokumen pribadi

Sign Regulation

Bahan/Media : *Plat besi 2mm, pipa black steel 2 inchi, Sticker cutting*

Ukuran : 37.5 cm x 50 cm

Ukuran Tiang : 300 cm x 50,8 cm

Teknis : Cetak digital

Program : Ditempatkan di tempat yang mudah di lihat oleh pengunjung

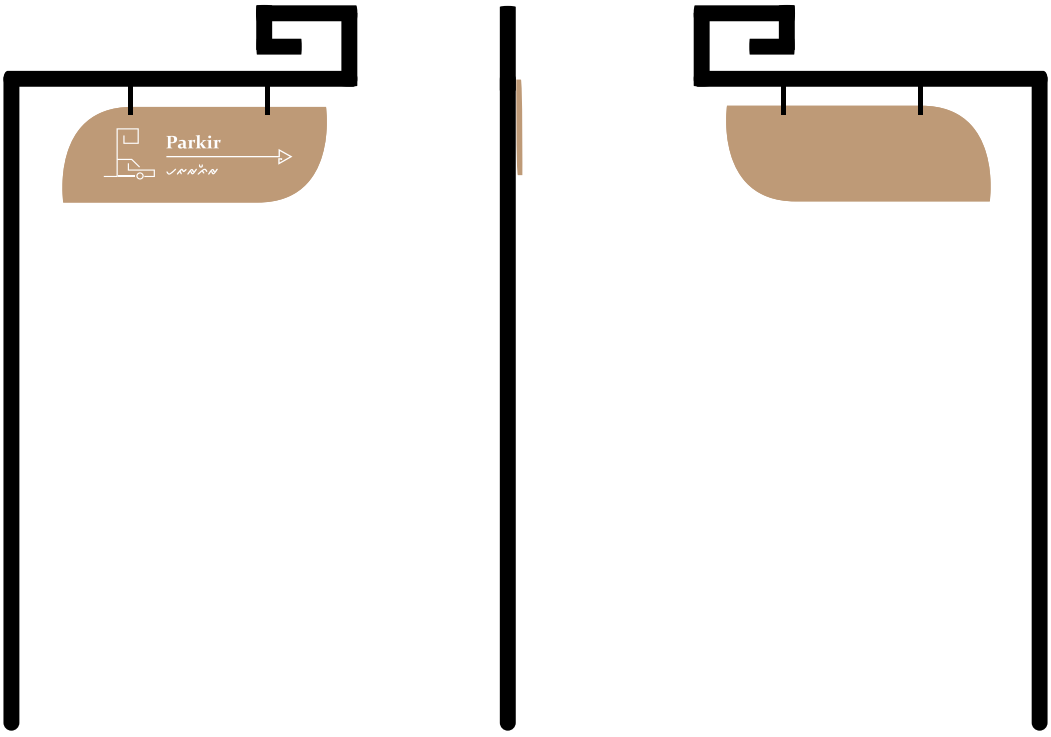




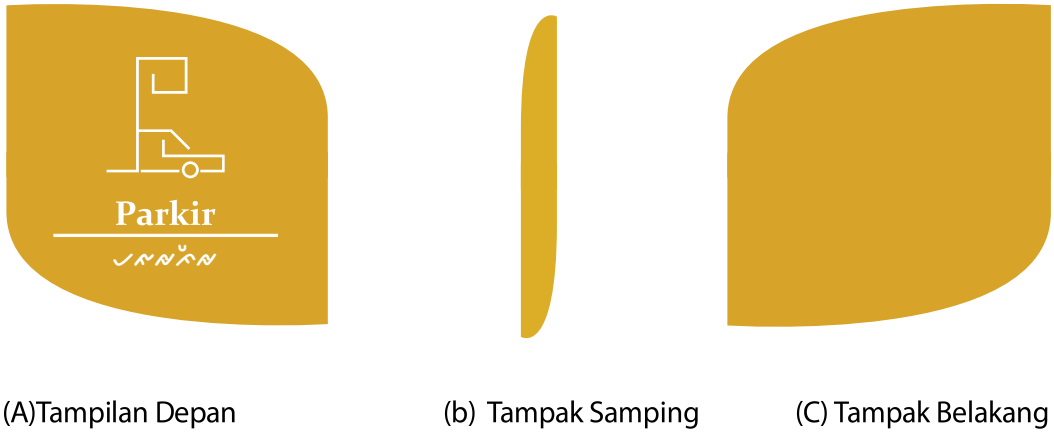
Gambar IV. 14 Eksekusi Visual ikon tanda Larangan
Sumber : dokumen pribadi



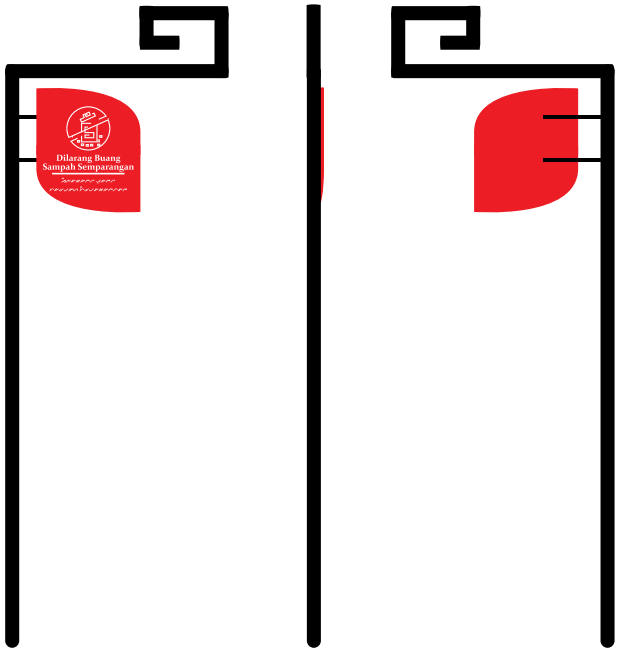
Gambar IV. 15 Eksekusi Visual ikon tanda Hambauan
Sumber : dokumen pribadi



Gambar IV. 16 Tanda Petunjuk Arah dari 3 sudut
Sumber : dokumen pribadi

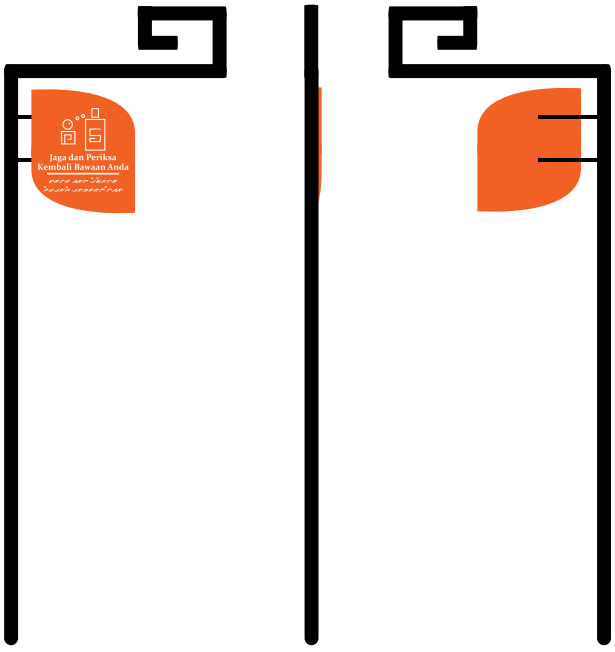


Gambar IV. 17 Tanda Pengenal dari 3 sudut
Sumber : dokumen pribadi



(A)Tampilan Depan (b) Tampak Samping (C) Tampak Belakang

Gambar IV. 18 Tanda Larangan dari 3 sudut
Sumber : dokumen pribadi



(A)Tampilan Depan (b) Tampak Samping (C) Tampak Belakang

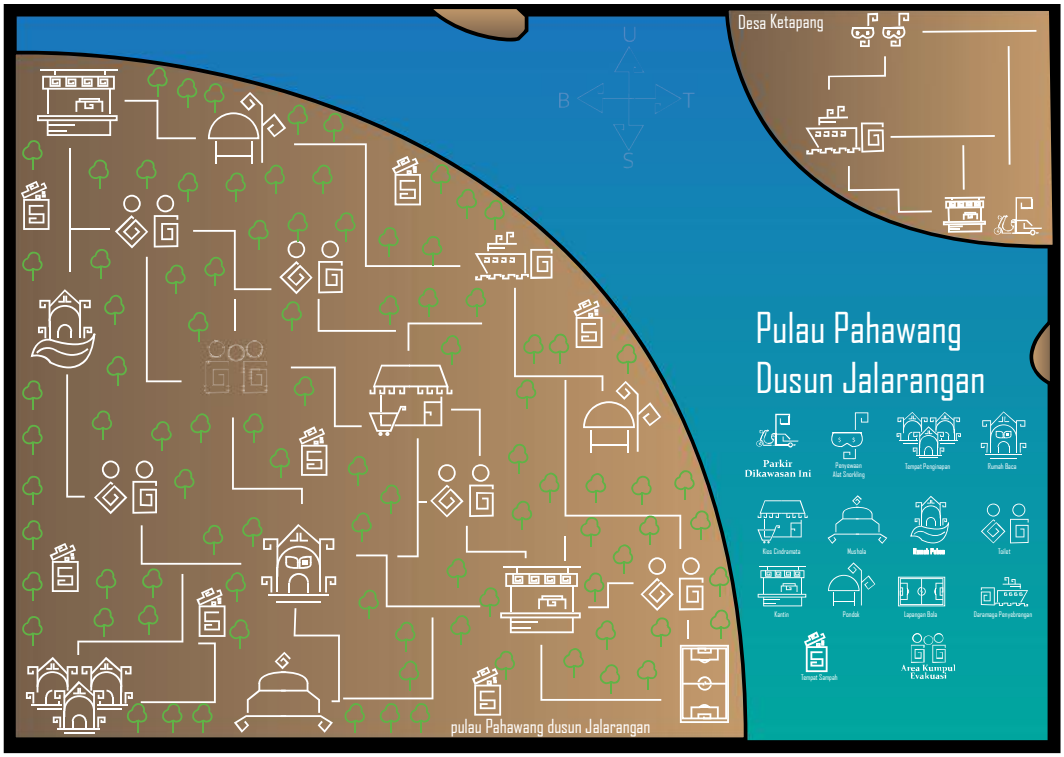
Gambar IV. 19 Tanda Himbauan dari 3 sudut
Sumber : dokumen pribadi

IV.3 Teknis Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang memperkuat isi pesan media utama, adapun media pendukung yang digunakan sebagai berikut.

a. Peta Kreatif *(Infotainment Map)*

Penempatan *infotainment map* ini ditempatkan di depan area masuk atau di darmaga pulau Pahawang. Penempatan di area darmaga agar pengunjung dapat melihat langsung saat memasuki area pulau Pahawang di dusun Jalarangan.



Gambar IV. 20 *infotaiment map*
Sumber : dokumen pribadi

Spesifikasi

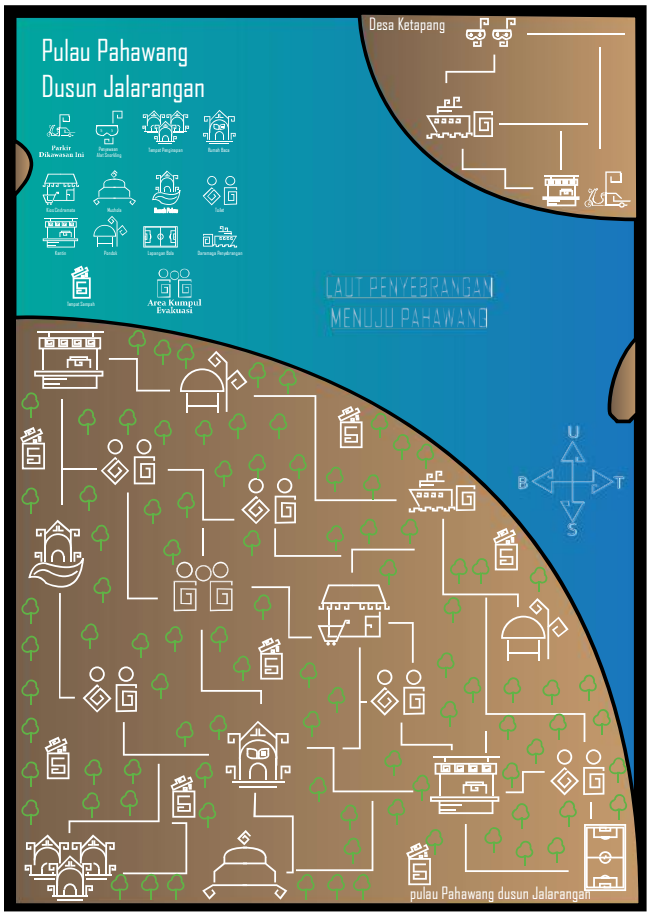
Bahan : *Art Paper* 150 gram

Teknis : Cetak *offset*

Ukuran : 42 x 29,7 cm

b. *Brosur map*

Pemilihan *brosur* sebagai media pendukung agar pengunjung tidak perlu lagi untuk kembali ke area darmaga untuk melihat *infotaiment map*, pengunjung dapat membawanya untuk melihat lokasi yang dicari.



Gambar IV. 21 *Brosur map*
Sumber : dokumen pribadi

Spesifikasi

Bahan : *Art Paper* 120 gram

Teknis : Cetak *offset*

Ukuran : 29,7 x 21 cm

c. ***T-shirt***

T-shrit dipilih sebagai media pendukung dikarenakan dapat mempromosikan secara tidak langsung ketika seseorang melihatnya. *T-shirt* ini sebagai *merchandise* yang nantinya diperjualbelikan. *T-shirt* ini didesain dengan satu

ornamen Tapis Kapal yang telah disusun menjadi 3 seperti visual ombak yang diletakan di tengah bagian dada dengan alasan agar orang lain secara langsung melihat. Media *T-shirt* ini memiliki satu ukuran atau *allsize*, bahan yang digunakan memakai *cotton combat 24s.*



Gambar IV. 22 *T-shirt*
Sumber : dokumen pribadi

Bahan : *catton*
Teknik : *Print Polyflex*
Ukuran Baju : *All size*

d. Handuk

Handuk dipilih sebagai media pendukung dikarenakan handuk digunakan setelah seseorang melakukan kegiatan mandi. Alasan menggunakan media ini karena umumnya handuk cukup dibutuhkan ketika seseorang berada dilokasi pantai.

Handuk ini didesain dengan satu ornamen Tapis Kapal yang telah disusun menjadi 3 seperti visual ombak, desain ini nantinya akan diletakan di bagian tengah bawah pada bagian handuk. Handuk ini nantinya akan diperjualbelikan.



Gambar IV. 23 Handuk
Sumber : dokumen pribadi

Spesifikasi

Teknik : bordir

Ukuran : 50cm x 100cm

Bahan : *Terry Palmer*

e. Topi

Topi dipilih sebagai media pendukung dikarenakan topi merupakan alat dengan kegunaan sebagai penutup kepala, topi juga bisa dikatakan sebagai aksesoris. Alasan menggunakan media ini karena topi dapat menutupi kepala dari sinar terik matahari saat berada di pulau Pahawang topi ini nantinya akan diperjualbelikan. Topi ini didesain dari ornamen Tapis Kapal dimana kain Tapis Kapal ini berasal

dari Lampung. Desain ini nantinya akan diletakan dibagian tengah topi agar dapat terlihat langsung kepada seseorang yang melihat.



Gambar IV. 24 Topi
Sumber : dokumen pribadi

Spesifikasi

Tekhnik : bordir

Bahan : Kain *drill*

f. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dipilih sebagai media pendukung dikarenakan Gantungan kunci merupakan bagian aksesoris yang biasa digunakan sebagai aksesoris tambahan pada kunci. Alasan menggunakan media ini karena gantungan kunci merupakan aksesoris yang terjangkau untuk dijadikan media promosi. Gantungan kunci ini nantinya akan diperjualbelikan.



Gambar IV. 25 Gantungan Kunci
Sumber : dokumen pribadi

Spesifikasi

Teknik : Cetak *offset*

Ukuran : 7cm x 4cm

Bahan : Akrilik

g. *Sticker*

Sticker dipilih sebagai media pendukung dikarenakan media promosi yang dapat ditempelkan dimanapun. Alasan menggunakan media promosi dimana ketika seseorang menempelkan *sticker* dan dilihat orang lain *sticker* ini juga bisa dikatakan sebagai penanda seseorang pernah berkunjung ke objek wisata pulau Pahawang. Nantinya *sticker* ini akan dibagikan secara gratis.



Gambar IV. 26 *Sticker*
Sumber : dokumen pribadi

Spesifikasi

Tekhnik : cetak *offset*
Bahan : *Vynil*
Ukuran : 3,5 cm x 7 cm

h. *Totebag*

Totebag dipilih sebagai media pendukung dikarenakan bisa digunakan untuk membawa apa saja dengan ukuran kecil. Alasan menggunakan media ini karena *totebag* dapat membantu wisatawan untuk membawa barang-barang yang diperlukannya. *Totebag* ini didesain berbeda dari media pendukung lainnya, Terdapat gambaran pulau Pahawang, diberikannya gambar pulau Pahawang agar ketika seseorang memakai *totebag* ini dapat menunjukan keindahan pulau Pahawang, pada *totebag* ini tentunya juga terdapat desain dari ornamen Tapis yang menyerupai ombak, namun desain yang menyerupai ombak ini di desain di sebelah kanan pada bagian *totebag*. Nantinya media ini akan diperjualbelikan.



Gambar IV. 27 *Totebag*
Sumber : dokumen pribadi

Spesifikasi

Tekhnik : *Print Polyflex*
Bahan : *Canvas*
Ukuran : 35 cm x 32 cm

i. *Waterproof Case*

Waterproof Case merupakan salah satu bagian dari media pendukung. Media ini dipilih karena objek wisata ini merupakan objek wisata air dimana setiap pengunjungnya yang datang di pulau Pahawang ini melakukan kegiatan *snorkeling*. Kegunaan *waterproof case* ini dapat menghindari *gadget* terkena air, dengan itu pengunjung dapat mengabadikan momen dibawah air. Terdapat desain

ombak yang diambil dari bagian ornamen Tapis Kapal ini sama seperti media yang lainnya. Desain ombak ini ditempelkan pada bagian bawah *waterproof case* dengan ukuran sedang.



Gambar IV. 28 *Waterproff Case*
Sumber : dokumen pribadi

Spesifikasi

Tekhnik : Cetak *offset*
Bahan : plastik, *sticker cutting transparan*
Ukuran : 10,5 cm x 20,5 cm

j. Tongsis

Tongsis dipilih sebagai media pendukung dikarenakan tongsis dapat membantu seseorang dalam berfoto. Seseorang tentu ingin mengabadikan momen-momennya saat berada di objek wisata. Tongsis ini didesain sama seperti lainnya yang diambil dari sebuah *ornament* Tapis Kapal yang menyerupai ombak. Desain Tapis Kapal ini nantinya ditempelkan dengan menggunakan *sticker cutting transparan* dibagian tengah. Tongsis ini nantinya akan diperjualbelikan di kios cinderamata



Gambar IV. 29 Tongsis
Sumber : dokumen pribadi

Spesifikasi

Tekhnik : Cetak
Bahan : Karet
Ukuran : 6 cm x 1,2 cm