

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Peta informasi dipilih sebagai media utama untuk menjawab permasalahan yang berada dikawasan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, dimana dikawasan tersebut belum ada media peta informasi disepanjang jalur pendakian yang berdampak sering ada pendaki yang tersesat pada saat melakukan pendakian. Pembahasan pada peta pendakian berupa ilustrasi dan penjelasan tentang jalur pendakian yang akan dilalui oleh para pendaki agar dapat mengetahui gambaran medan perjalanan yang akan dilalui yang nantinya akan ditempatkan dilokasi jalur pendakian terutama pada setiap pos yang berada dijalur pendakian.

IV.1.1 Konsep Media

Media dibuat dengan tahapan beberapa, diantaranya pemelihan warna, pembuatan ilustrasi-ilustrasi yang berada dijalur pendakian agar khalayak sasaran tidak kebingungan ketika melihat gambar dipeta informasi dengan kondisi nyata dijalur pendakian dan juga didalam media terdapat sistem penandaan untuk memberikan informasi agar lebih berhati hati dalam melakukan pendakian seperti tanda rawan hipotermia, tanda keberadaan sumber mata air yang terdapat dijalur pendakian agar pendaki dapat mempersiapkan diri lebih baik sebelum melakukan pendakian.

IV.1.2 Spesifikasi Media

Media utama pada peta informasi ini dibuat dengan beberapa spesifikasi yang diantaranya:

- Ukuran media utama utuk dengan ukuran 100cm x 60cm memanjang keatas dan untuk ukuran *stand* untuk menempelkan peta jalur pendakian dengan ukuran 190cm x 60cm, ukuran tersebut dibuat agar khalayak sasaran dapat menerima informasi secara jelas dan mudah terbaca.
- Material media utama untuk gambar menggunakan bahan pvc yang bertujuan agar dapat tahan lama ketika disimpan diarea *outdor* dan bahan *stand* dibuat menggunakan besi agar tahan lama kekuatannya.

IV.1.3 Teknik Produksi

Ada beberapa proses tahapan dalam pembuatan media dan produksi media utama berupa peta informasi pendakian. Proses pembuatan media utama dilakukan dengan beberapa tahap proses diantaranya:

a. Pencarian informasi

Tahapan awal untuk membuat media utama berawal dari pencarian informasi terhadap jalur pendakian tahapan ini dilakukan penggalian data yang akan dibutuhkan pada media utama seperti kondisi jalur pendakian, titik ketersediaan air, kawasan rawan hipotermia dan destinasi-destinasi yang berada dikawasan.

b. Produksi

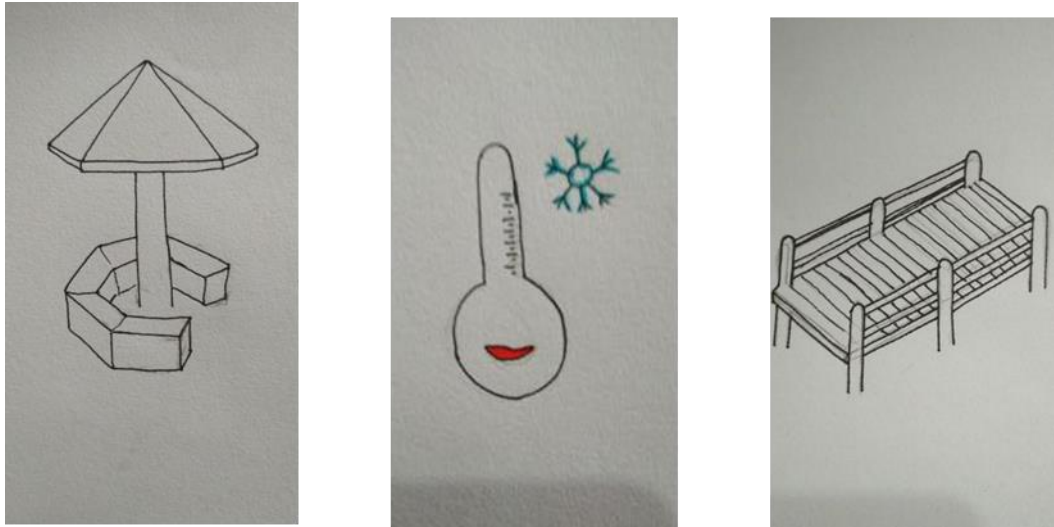
Pada tahapan perancangan media perlu dilakukan penentuan elemen grafis yang akan digunakan seperti penentuan *layout*, *font* dan penentuan warna yang akan digunakan pada media utama agar terlihat jelas, menarik dan dapat diterima secara baik oleh khalayak sasaran.

1. Proses sketsa

Pada bagian proses sketsa ini dilakukan perancangan sketsa dan penempatan elemen visual pada media utama, sketsa atau gambaran kasar dibuat menggunakan pensil, *drawing pen* dan beberapa sketsa menggunakan cat air agar terlihat lebih jelas, berikut adalah proses yang mencakup pembuatan *layout* dan elemen visual yang akan digunakan pada media utama.



Gambar IV.1 Sketsa *Layout* peta informasi
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.2 Elemen visual yang digunakan pada media utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi



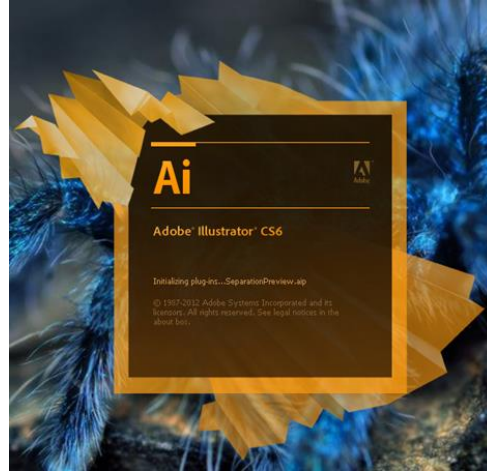
Gambar IV.3 Elemen visual yang digunakan pada media utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.4 Elemen visual yang digunakan pada media utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi

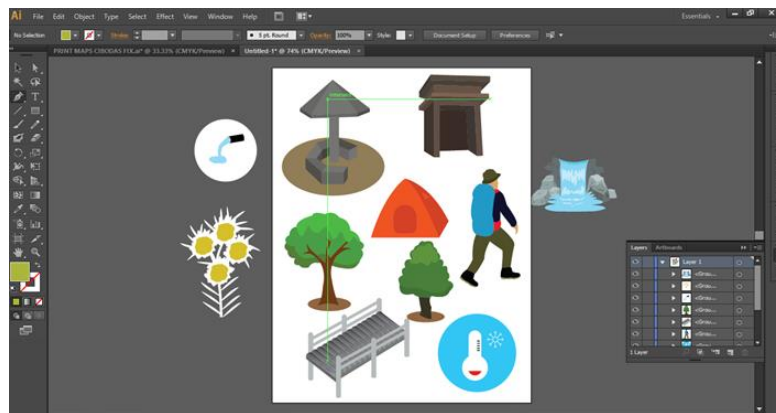
2. Proses digital

Proses digital dalam perancangan media menggunakan salah satu perangkat lunak komputer grafis yaitu adobe illustrator CS6 2016.



Gambar IV.5 Adobe illustrator CS6 2016
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah melakukan proses sketsa manual perlu dilanjut tahap berikutnya yaitu proses digital *vector* menggunakan aplikasi komputer yaitu adobe illustrator CS6 langkah pertama dalam membuka aplikasi adobe yaitu persipkan dokumen berukuran 100cm x 60cm lalu masukan hasil sketsa manual dengan cara di *scan* atau difoto menggunakan kamera lalu dimasukan kedalam aplikasi adobe illustraror lalu dimulailah tahap mengimplementasikan dan men *tracing* gambar yang akan dijadikan elemen visual.



Gambar IV.6 Hasil *tracing* yang akan dijadikan elemen visual
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Proses selanjutnya adalah tahap *layouting*, yaitu proses mengatur tata letak atau mengatur posisi posisi elemen visual beserta *background* dan isi teks pada media sesuai dengan starategi perancangan media yang akan dibuat.



Gambar IV.7 Proses *layouting*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah melakukan proses *tracing* dan *layouting* hal yang harus dilakukan adalah mencetak hasil perancangan media yang telah dibuat menggunakan aplikasi perangkat grafis menjadi media peta informasi berupa fisik menggunakan teknik print melalui media pvc, berikut adalah bentuk fisik tampilannya.



Gambar IV.8 Media utama dalam bentuk peta informasi
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.9 Media utama dalam bentuk peta informasi
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Desain yang digunakan dalam media utama yaitu menggunakan ilustrasi berupa gambar dalam bentuk *vector* karena ideal untuk membuat detail ilustrasi yang tetap tajam. Ilustrasi elemen visual dibuat mirip dengan bangunan yang berada dikawasan dengan bertujuan agar target audiens tidak kebingungan ketika melihat dipeta pendakian dan melihat langsung dijalur pendakian.

IV.2 Media Pendukung

1. Sistem Tanda

Sistem tanda dibuat sebagai media pendukung karena suatu tempat wisata memerlukan sistem tanda untuk memberikan informasi, baik informasi petunjuk arah, informasi larang dan memberikan informasi lainnya. Desain sistem tanda ini menggunakan ilustrasi *vector*. Ilustrasi yang digukan dalam sistem tanda yaitu berupa *icon* gunung yang berdampingan yaitu gunung Gede Pangrango dan didalam sistem tanda terdapat ilustrasi bunga edelweiss untuk sistem tanda petunjuk arah puncak dan untuk keberadaan pos dijalur pendakian, *icon* api unggun, *icon* termometer, *icon* keberadaan air dan *icon* jalan licin. Sistem tanda dibuat dengan material utama akrilik dan *finising* melalui *digital print* akrilik.



Gambar IV.10 Media pendukung sistem tanda
Sumber : Dokumentasi pribadi

2. Cover Bag

Cover bag dipilih sebagai media pendukung karena *cover bag* merupakan salah satu peralatan pendakian yang penting. Pada desain *cover bag* terdapat ilustrasi *vector* gunung yang berdampingan yaitu gunung Gede Pangrango dan *tage line*, *tage line* menggunakan majas sindiran halus yaitu majas ironi untuk menyindir para pendaki yang nekad tidak mementingkan keselamatannya. Bahan yang digunakan untuk membuat *cover bag* adalah bahan goretex, dimana bahan goretex merupakan bahan yang tidak tembus air. Dengan *finishing* menggunakan sablon polyflex.



Gambar IV.11 Media pendukung *cover bag*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. *Sleeping Bag*

Sleeping bag dipilih sebagai media pendukung karena *sleeping bag* merupakan peralatan yang wajib dibawa saat melakukan pendakian. Pada desain *sleeping bag* terdapat Ilustrasi *vector* gunung yang berdampingan yaitu gunung Gede Pangrango dan *tage line*, *tage line* menggunakan majas sindiran halus yaitu majas ironi dengan bertujuan untuk menyindir para pendaki yang sering mekasakan diri sampai puncak dan tidak mementingkan keselamatannya. Bahan yang digunakan untuk membuat *sleeping bag* adalah bahan berupa sintetis (polyster) dan dakron, dakron digunakan agar hangat ketika dipakai di tempat yang dingin dengan *finising* menggunakan sablon polyflex.



Gambar IV.12 Gambar media pendukung *sleepingbag*
Sumber : Dokumentasi pribadi

4. Topi Rimba

Topi rimba dipilih sebagai media untuk mengingatkan khalayak sasaran terhadap Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. Pada desain topi rimba ini terdapat Ilustrasi *vector* gunung yang berdampingan yaitu gunung Gede Pangrango gunung. Bahan yang digunakan untuk membuat topi rimba adalah

bahan ribstok dan untuk menempelkan elemen visual yaitu menggunakan bahan emblem.



Gambar IV.13 Media pendukung topi rimba
Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. Kupluk

Kupluk dipilih sebagai media untuk mengingatkan khalayak sasaran terhadap Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, selain sebagai media pengingat kupluk dapat digunakan sebagai penghangat kepala ketika udara dingin. Pada desain kupluk ini terdapat Ilustrasi *vector* gunung yang berdampingan yaitu gunung Gede Pangrango. Bahan yang digunakan untuk membuat kupluk adalah bahan rib katun dan memberikan elemen visual dengan emblem.



Gambar IV.14 Media pendukung kupluk
Sumber : Dokumentasi Pribadi

6. Buff

Buff dipilih sebagai media pendukung, pada *buff* terdapat elemen visual berupa ilustrasi bunga edelweiss yang dijadikan *patern* dan terdapat Ilustrasi *vector* gunung yang berdampingan yaitu gunung Gede Pangrango. Pembuatan *buff* menggunakan material kain polyster micro fiber dan *finising* menggunakan *print sublime*.



Gambar IV.15 Media pendukung buff
Sumber : Dokumentasi Pribadi

7. Botol Stainless

Botol minum stainless merupakan media pengingat, desain pada botol minum terdapat Ilustrasi *vector* gunung yang berdampingan yaitu gunung Gede Pangrango dan *tag line*, *tage line* menggunakan majas sindiran halus yaitu majas ironi dengan bertujuan untuk menyindir para pendaki yang sering mekasakan diri sampai puncak dan tidak mementingkan keselamatannya. Material yang digunakan berupa botol minum berbahan stainless dan menggunakan *finising* sablon untuk menempelkan elemen visual.



Gambar IV.16 Media pendukung botol stainless
Sumber : Dokumentasi Pribadi

8. Gelas Enamel

Gelas enamel merupakan media pengingat, desain pada gelas enamel terdapat ilustrasi *vector* gunung yang berdampingan yaitu gunung Gede Pangrango dan *tag line, tage line* menggunakan majas sindirian halus yaitu majas ironi dengan bertujuan menyindir para pendaki yang egois ketika melakukan pendakian. Material yang digunakan berupa botol minum berbahan seng atau enamel dan menggunakan *finising* sablon untuk menempelkan elemen visual.



Gambar IV.17 Media pendukung gelas enamel
Sumber : Dokumentasi Pribadi

9. Peta Saku

Peta saku merupakan media pendukung yang bertujuan untuk mempermudah pendaki menunjukkan arah saat melakukan pendakian karena peta saku dapat dibawa oleh pendaki ketika sedang melakukan pendakian. Desain yang digunakan dalam peta saku yaitu menggunakan ilustrasi berupa gambar dalam bentuk *vector* karena ideal untuk membuat detail ilustrasi yang tetap tajam. Ilustrasi elemen visual dibuat mirip dengan bangunan yang berada dikawasan dengan bertujuan agar target audiens tidak kebingungan ketika melihat dipeta pendakian dan melihat langsung dijalur pendakian. Peta saku menggunakan bahan material *art paper* 120gr dengan *finising* cetak *offset* dan laminasi *glossy* dengan ukuran panjang 42cm dan lebar 21cm yang nantinya akan dilipat.



Gambar IV.18 Media pendukung peta saku
 Sumber : Dokumentasi pribadi