

## BAB V

### TATA VISUAL DESAIN

#### 5.1. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap pencarian data awal oleh penulis yang menjadi pedoman melakukan tahap produksi. Data yang didapatkan kemudian dijadikan bahan untuk menentukan alur dari konten visual sebagai media promosi yang akan dirancang. Sebelum masuk ketahap produksi konten visual ini ada beberapa yang harus dipersiapkan.

##### 5.1.1. Naskah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI, pengertian naskah adalah karangan yang masih ditulis dengan tangan dan belum diterbitkan. Akan tetapi di era modern sekarang, naskah tidak ditulis manual melainkan diketik diperangkat digital menggunakan aplikasi khusus, seperti *Google Document* atau *MicrosoftWord*.



|         |   |
|---------|---|
| Opening | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengambilan suasana pagi hari dari balik daun-daun dipohon dan cahaya dari matahari.</li><li>2. Animasi munculnya peta Kabupaten Banyuwangi sebagai petunjuk lokasi pantai.</li><li>3. Pengambilan video mobil melewati hamparan sawah dan perkebunan sebelum memasuki area pantai menggunakan kamera drone.</li><li>4. Pengambilan gambar saat mobil pengunjung memasuki gapura area tiket masuk pantai.</li><li>5. Pengambilan gambar mobil masuk ke loket.</li><li>6. Shot replikas batu karang parang semar.</li><li>7. Pengambilan gambar orang-orang yang sedang bersantai dan warung-warung dipinggir pantai.</li></ol> |
|---------|---|

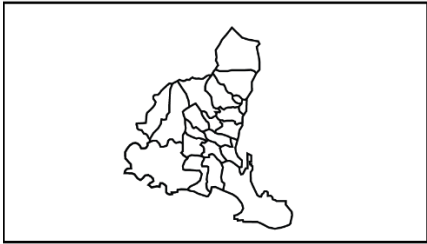
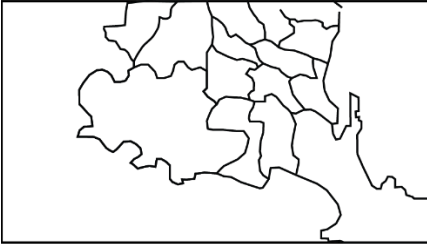
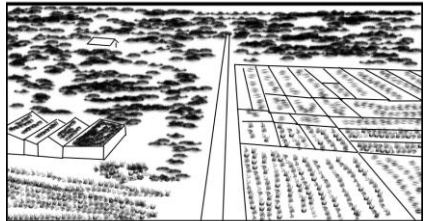
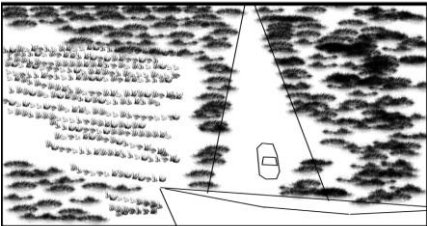

|                     |  |
|---------------------|--|
| <p>Narasi</p>       | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat pantai yang tersembunyi dipaling ujung selatan Kabupaten Banyuwangi dengan hamparan persawahan dan perkebunan yang luas.</li> <li>2. bersama keluarga, dengan tempat Pantai Parang Semar ini sangat nyaman dan cocok sebagai tempat berlibur yang masih asri dan bersih</li> </ol>  |
| <p>Middle Early</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengambilan gambar sungai yang terhubung dengan pantai.</li> <li>2. Pegambilan gambar muara yang terhubung dengan Pantai Parang Semar.</li> <li>3. Shot <i>high angle</i> satu keluarga yang lari mendekati pinggir pantai.</li> <li>4. Shot <i>bird eye view</i> suasana pantai.</li> <li>5. Shot <i>long shot</i> batu karang Parang Semar.</li> <li>6. Shot <i>bird eye view</i> dengan kamera drone Parang Semar.</li> </ol> |
| <p>Narasi</p>       | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adanya keindahan tersembunyi dari dua sungai yang bertemu di muara pantai</li> <li>2. Para pengunjung sangat menikmati suasana pantai</li> <li>3. Pantai Parang Semar</li> </ol>   |
| <p>Ending</p>       | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengambilan gambar <i>sunset</i> dari pinggir pantai.</li> <li>2. Pengambilan gambar <i>sunset</i> dari arah muara pantai Parang Semar.</li> <li>3. Suasana pantai yang indah dengan cahaya senja.</li> </ol>  |

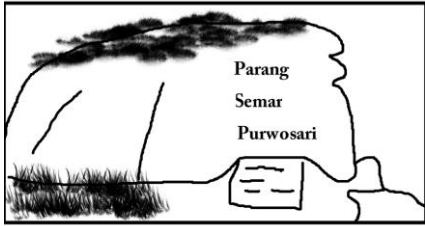
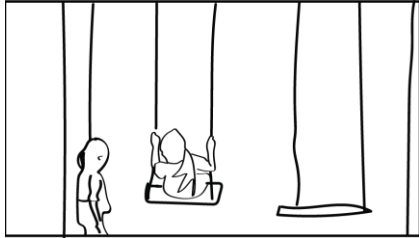
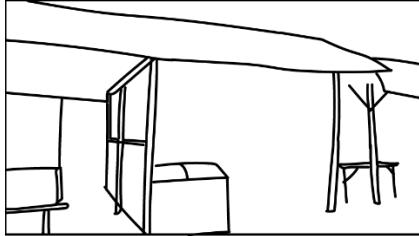
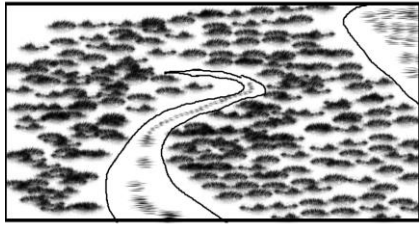

|        |   |
|--------|---|
| Narasi | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Suasana yang masih asri sangat dinikmati oleh para pengunjung</li> <li>2. Keindahan yang disuguhkan sangat memukau para pengunjung yang datang</li> <li>3. Tidak hanya menyuguhkan keindahan alamnya, pantai parang semar juga menyuguhkan keindahan saat sunset</li> </ol> |
|--------|---|

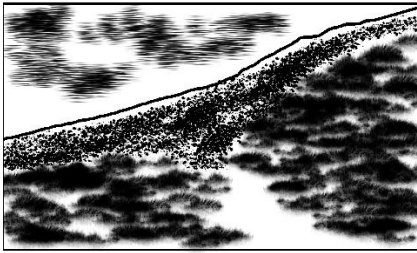




### 5.1.2. Storyboard


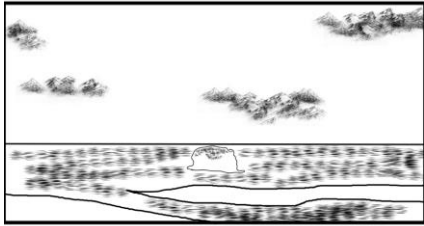
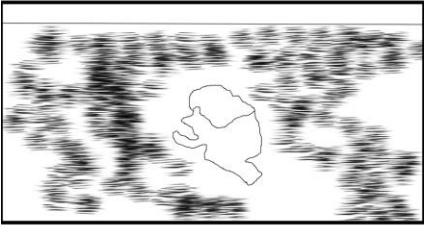
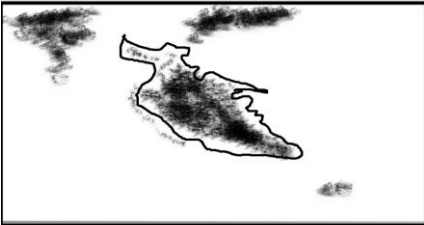
*Storyboard* adalah kumpulan sketsa gambar yang disusun sesuai urutan sehingga dapat mempermudah perancangan. *Storyboard* juga diartikan sebagai sebuah ide cerita dalam bentuk gambar yang berurutan. Hal ini dapat mempermudah perancangan dalam melakukan pengambilan gambar dalam sesi pengambilan video. Terdapat *storyboard* untuk video *cinematic*.





|   |  |
|---|--|
|  | <p>View : <i>opening</i> dengan judul dari video dan menampilkan logo universitas Ma Chung, Pesona Indonesia dan Kabupaten Banyuwangi.</p> <p>Kamera : -</p> |
|  | <p>View : pengambilan gambar pada dedaunan yang membelakangi suasana langit yang cerah</p> <p>Kamera : menggunakan tehnik Low Angel</p>                      |

|   |   |
|---|---|
|    | <p>View : muncul gambar dari peta Kabupaten Banyuwangi</p> <p>Kamera : -</p>  |
|    | <p>View : <i>zoom</i> pada bagian paling selatan Kabupaten Banyuwangi untuk menunjukkan lokasi dari pantai.</p> <p>Kamera : -</p>   |
|   | <p>View : memperlihatkan mobil yang melewati hamparan sawah yang luas saat ingin menuju pantai.</p> <p>Kamera : menggunakan tehnik Bird Eye View</p>                          |
|  | <p>View : memperlihatkan hamparan kebun yang luas saat mobil pengunjung hendak memasuki gapura loket pantai.</p> <p>Kamera : menggunakan tehnik Bird Eye View, Dolly Out.</p> |
|  | <p>View : mobil masuk dan disambut dengan penjaga loket pantai.</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning Still.</p>   |



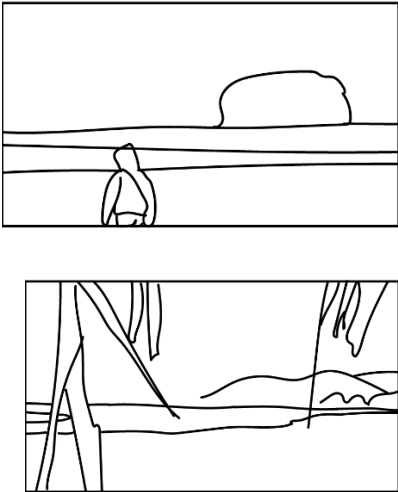

|   |  |
|---|--|
|    | <p>View : menunjukkan replika dari batu karang Parang Semar.</p> <p>Kamera : Bird Eye View, Panning Still</p>                              |
|    | <p>View : pengambilan gambar anak-anak sedang menikmati suasana pantai dengan bermain ayunan</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning Still.</p> |
|   | <p>View : memperlihatkan warung yang berjualan di sekitar pantai.</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning Still.</p>                            |
|  | <p>View : memperlihatkan sungai dan hutan kecil yang terhubung dengan pantai.</p> <p>Kamera : Bird Eye View, Dolly in.</p>                 |
|  | <p>View : memperlihatkan sungai dan hutan kecil yang terhubung dengan pantai.</p> <p>Kamera : Bird Eye View, Dolly in.</p>                 |

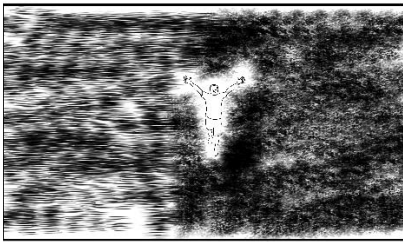
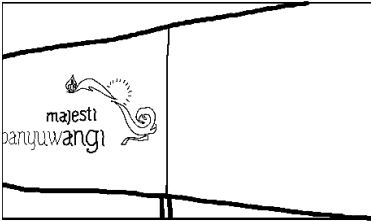
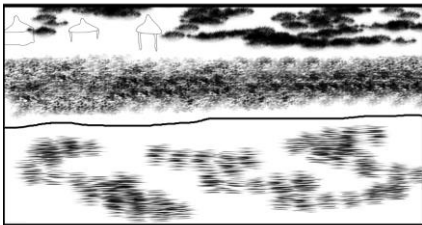

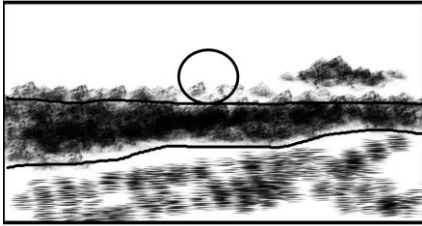
|   |   |
|---|---|
|    | <p>View : pengambilan gambar muara.</p> <p>Kamera : Bird Eye Level, Crab</p>  |
|    | <p>View : memperlihatkan orang – orang yang sedang menikmati suasana pantai dan bersantai bersama keluarga dan teman.</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning Still.</p> |
|   | <p>View : memperlihatkan orang – orang yang sedang menikmati suasana pantai dan bersantai bersama keluarga dan teman.</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning Still.</p> |
|  | <p>View : memperlihatkan orang – orang yang sedang menikmati suasana pantai dan bersantai bersama keluarga dan teman.</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning Still.</p> |
|  | <p>View : memperlihatkan orang – orang yang sedang menikmati suasana pantai dan bersantai bersama keluarga dan teman.</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning Still.</p> |

|   |   |
|---|---|
|    | <p>View : memperlihatkan orang – orang yang sedang menikmati suasana pantai dan bersantai bersama keluarga dan teman.</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning Still.</p> |
|    | <p>View : memperlihatkan batu karang Parang Semar dari jauh.</p> <p>Kamera : High Angle, dan Long Shot.</p>   |
|   | <p>View : memperlihatkan batu karang Parang Semar dengan pergerakan kamera mendekati</p> <p>Kamera : Bird Eye View</p>  |
|  | <p>View : shot parang semar dari atas batu karang Parang Semar.</p> <p>Kamera : Bird Eye Level, Dolly out.</p>  |
| <p style="text-align: center;"><b>Sejarah dari Parang Semar</b></p>                 | <p>View : penjelasan saat wawancara dengan pengurus pantai.</p> <p>Kamera : -</p>   |

|   |   |
|---|---|
|    | <p>View : shot pada pengurus pantai saat wawancara.</p> <p>Kamera : Eye Level.</p>                |
|    | <p>View : shot pengunjung menikmati suasana pantai.</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning Still.</p> |
|   | <p>View : shot suasana di Pantai Parang Semar.</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning Still.</p>      |
| <p>Mengetahui Pantai Parang Semar darimana?</p>                                     | <p>View : penjelasan saat wawancara dengan pengunjung pantai.</p> <p>Kamera : -</p>               |
|  | <p>View : shot pada pengunjung pantai saat wawancara.</p> <p>Kamera : Eye Level.</p>              |



|  |   |
|--|---|
|  <p>Fika<br/>Pengunjung Pantai Perang Bemar (Palembang, Sumatera)</p>   | <p>View : shot pada pengunjung pantai saat wawancara.</p> <p>Kamera : Eye Level.</p>  |
|  <p>Prista<br/>Pengunjung Pantai Perang Bemar (Palembang, Sumatera)</p> | <p>View : shot pada pengunjung pantai saat wawancara.</p> <p>Kamera : Eye Level.</p>  |
|    | <p>View : menunjukkan suasana pantai yang masih asri dan sejuk karena angin pantai.</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning.</p> |
|   | <p>View : satu keluarga sedang berlari senang dan bermain bersama.</p> <p>Kamera : Bird Eye View, Follow.</p>               |

|   |   |
|---|---|
|    | <p>View : pengunjung sangat menikmati pantai Parang Semar.</p> <p>Kamera : Bird Eye View, Dolly In.</p>                                       |
|    | <p>View : adanya hiasan pagar dengan gambar ciri khas dari pantai mauapun Kabupaten Banyuwangi.</p> <p>Kamera : Eye Level, Panning Still.</p> |
|   | <p>View : suasana pantai dari atas</p> <p>Kamera : Bird Eye View, Arc.</p>  |
|  | <p>View : menunjukkan suasana senja di pantai Parang Semar.</p> <p>Kamera : Bird Eye Level, Dolly In.</p>                                     |
|  | <p>View : memperlihatkan sunset yang pengambilan gambarnya dari muara yang terhubung ke pantai.</p> <p>Kamera : High Level.</p>               |

### 5.1.3. Konsep Perancangan

Berdasarkan survey yang dilakukan, penulis memperoleh gambaran konsep konten visual videografis yang akan divisualisasikan dalam jenis video yaitu *cinematic* durasi 2 menit untuk tayangan di Youtube dan 1 menit untuk tayangan *reels* Instagram dengan menekankan bagian keindahan dari Pantai Parang Semar. Sehingga pada tahap pra produksi videografi ini memerlukan adanya konsep perancangan agar memudahkan penentuan alur saat take video.

| No. | Topik          | Teknik   | Adegan   | Durasi  | Musik |
|-----|----------------|--|--|---------|-------|
| 1.  | <i>Opening</i> | Frame :<br>Extreme Long<br>Shot dan Bird<br>Eye View<br>Gerakan<br>Kamera :<br>Panning | - Shot mobil yang melewati hamparan sawah yang luas.<br>- Shot mobil memasuki gapura pantai.           | 5 detik |       |
| 2.  | <i>Middle</i>  | Frame : Eye<br>Level dan Full<br>Shot<br>Gerakan<br>Kamera :<br>Panning                | - Shot penjaga tiket sedang menyapa pengunjung yang masuk.<br>- Shot replica batu karang Parang Semar. | 2 detik |       |

|    |        |  |  |          |  |
|----|--------|--|--|----------|--|
|    |        |  | - Shot pengunjung yang sedang menikmati pemandangan dan suasana pantai.        | 5 detik  |  |
|    |        | Frame : Bird<br>Eye View<br>Gerakan<br>Kamera :<br>Panning | - Shot sungai yang terhubung dengan pantai Parang Semar.                       | 10 detik |  |
|    |        |  | - Shot muara yang terhubung dengan pantai.<br>- Shot batu karang Parang Semar. | 5 detik  |  |
|    |        | Frame : High<br>Angle<br>Gerakan<br>Kamera :<br>Panning    | - Shot keluarga lari kepinggir pantai dan bermain di pantai.                   | 5 detik  |  |
| 3. | Ending | Frame : Bird<br>Eye View<br>Gerakan<br>Kamera :<br>Panning | - Shot sunset dari pinggir pantai  | 20 detik |  |

## 5.2. Produksi

Pada tahap produksi adalah suatu proses kreatif yang melibatkan beberapa penggunaan peralatan dan koordinasi dari sekelompok individu yang

memilikikemampuan untuk mengkomunikasikan pikiran dan perasaan dalam sebuah projek video.

### 5.2.1. Videografi

Pada tahap produksi konten visual videografi ini, penulis melakukan *shooting* video pada tanggal 19 Juni 2022 mulai pukul 10.00 sampau 17.00 yang berlokasi di Pantai Parang Semar Kabupaten Banyuwangi. Untuk jenis video yang direncanakan adalah *cinematic*. Dari video ini membutuhkan talent berupa satu keluarga sebagai media pendukung, mobil, dan tambahan interaksi seseorang yang sedang berinteraksi dalam video tersebut. Kemudian isi dari laporan tugas akhir pada tahap produksi ini meliputi penjelasan *scene* pada masing – masing video sesuai dengan konsep perancangan yang telah dibuat. Penjelasan *scene* tiap video berisikan keterangan tentang kegiatan yang sedang dilakukan atau hal yang sedang terjadi, *scene – scene* pada masing – masing video di *screenshot* untuk menunjukkan *scene* yang paling utama pada tiap video.

### 5.2.2. Equipment

*Equipment* merupakan salah satu hal yang penting dalam menghasilkan sebuah gambar. Penggunaan *equipment* yang semakin bagus makan akan mendukung proses pengambilan gambar semakin baik. Ada beberapa *equipment* yang digunakan dalam perancangan konten visual sebagai media promosi Pantai Parang Semar, antara lain Drone Dji Phantom 4 Pro, SanDisk Ultra 16 GB, SanDisk Ultra 8 GB micro sd, Canon EOS 1500D, Asus X555Q dan beberapa talent pendukung.



Gambar 5. 1 Dji Phantom 4 pro  
(sumber : Google Image Search)



Gambar 5. 2 Canon EOS 1500D  
(sumber : Google Image Search)



Gambar 5. 3 SanDisk Ultra 16 GB  
(sumber : Google Image Search)



Gambar 5. 4 SanDisk Ultra 8 GB micro sd  
(sumber : Google Image Search)



Gambar 5. 5 Asus X555Q  
(sumber : Google Image Search)

### 5.2.3. Laporan Hasil






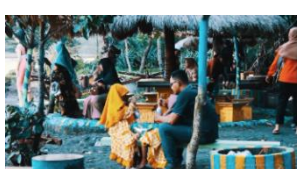

Tabel 5. 1 Tangkap Layar Video Cinematic



(Sumber : Data Penulis)

|   | <b>Keterangan Adegan</b>   | <b>Ukuran dan Sudut Pengambilan Gambar</b> | <b>Gerak Kamera</b> |
|---|--|--|---------------------|
|    | <p><i>Opening</i> dengan menunjukkan judul dari video dan logo dari Universitas Ma Chung, Pesona Indonesia, Kabupaten Banyuwangi</p> | -  | -                   |
|  | <p>Pengambilan gambar pada dedaunan yang membelakangi cahaya matahari</p>  | Low Angel                                  | Panning             |
|  | <p>Muncul gambar dari peta Kabupaten Banyuwangi</p>  | -  | -                   |
|  | <p>Zoom bagian selatan dari Kabupaten Banyuwangi</p>   | -  | -                   |




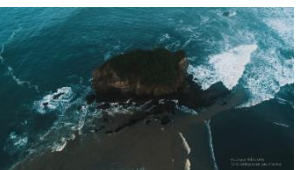

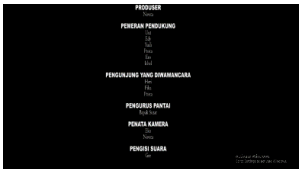
|   |   |                                     |                          |
|---|---|-------------------------------------|--------------------------|
|    | <p>Menunjukkan pemandangan hampran sawah yang sangat luas</p>   | <p>Bird Eye View<br/>High Angle</p> | <p>Panning</p>           |
|    | <p>Scene mobil yang memasuki gapura loket pantai</p>  | <p>Bird Eye View<br/>High Angle</p> | <p>Follow</p>            |
|    | <p>Interaksi antara penjaga loket pantai dengan pengunjung yang ingin berkunjung.</p>                   | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p> |
|  | <p>Shot replika dari batu karang Parang Semar sebagai sambutan selamat datang untuk para pengunjung</p> | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p> |
|  | <p>Shot anak-anak sedang bermain ayunan di pinggir pantai</p>   | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p> |
|  | <p>Shot pada warung yang berjualan di sekitar pantai</p>  | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p> |



|   |  |                                     |                          |
|---|--|-------------------------------------|--------------------------|
|    | <p>Shot sungai yang terhubung kepantai dan memiliki keindahan tersendiri</p>                     | <p>Bird Eye View<br/>High Angle</p> | <p>Dolly in</p>          |
|    | <p>Shot muara yang terhubung dengan pantai.</p>  | <p>Bird Eye View<br/>High Angle</p> | <p>Crab</p>              |
|    | <p>Shot muara yang menjadi pertemuan antara dua sungai</p>                                       | <p>Bird Eye View<br/>High Angle</p> | <p>Crab</p>              |
|      | <p>Scene pada pengunjung yang sedang menikmati suasana pantai dan bersantai bersama keluarga</p> | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p> |

|   |   |                                     |  |
|---|---|-------------------------------------|--|
|    | <p>Shot dengan kamera drone batu karang Parang Semar.</p>                 | <p>Bird Eye View<br/>High Angle</p> | <p>Tilt<br/>Dolly in<br/>Dolly out</p> |
|   | <p>Pembukaan untuk wawancara dengan pengurus pantai</p>                   | <p>-</p>                            | <p>-</p>                               |
|  | <p>Shot pada pengurus Pantai Parang saat wawancara</p>                    | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p>               |
|  | <p>Shot pengunjung yang sedang berjalan menyusuri Pantai Parang Semar</p> | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p>               |
|  | <p>Shot suasana Pantai Parang Semar saat siang hari</p>                   | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p>               |

|  |   |                                     |                          |
|--|---|-------------------------------------|--------------------------|
|  | <p>Pembukaan untuk wawancara dengan pengunjung pantai</p>                 | <p>-</p>                            | <p>-</p>                 |
|  | <p>Shot pada pengunjung pantai saat wawancara</p>                         | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p> |
|  | <p>Shot suasana pantai yang masih asri dan sejuk dari angin pantainya</p> | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p> |
|  | <p>Shot suasana pantai yang masih asri dan sejuk dari angin pantainya</p> | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p> |
|  | <p>Shot pengunjung sedang berlari dan bermain bersama keluarga</p>        | <p>Bird Eye View<br/>High Angle</p> | <p>Dolly out</p>         |

|   |   |                                     |                          |
|---|---|-------------------------------------|--------------------------|
|    | <p>Shot salah satu pengunjung yang sangat puas dengan suasana Pantai Parang Semarang</p>          | <p>Bird Eye View<br/>High Angle</p> | <p>Dolly in</p>          |
|    | <p>Shot pada pagar pantai dengan gambar ciri khas dari Pantai Parang Semarang dan Banyuwangi</p>  | <p>Eye Level<br/>Medium Shot</p>    | <p>Panning<br/>Still</p> |
|    | <p>Shot suasana pantai dari kamera drone</p>  | <p>Bird Eye View<br/>High Angle</p> | <p>Dolly in</p>          |
|  | <p>Shot parang semar dari kamera drone saat menjelang sunset</p>                                  | <p>Bird Eye View<br/>High Angle</p> | <p>Dolly in</p>          |
|  | <p>Shot sunset dari arah muara pantai.</p>  | <p>Bird Eye View<br/>High Angle</p> | <p>Panning<br/>Tilt</p>  |
|  | <p>Ending video dengan credit dari beberapa pemeran pendukung, pengunjung dan pengurus pantai</p> | <p>-</p>                            | <p>-</p>                 |

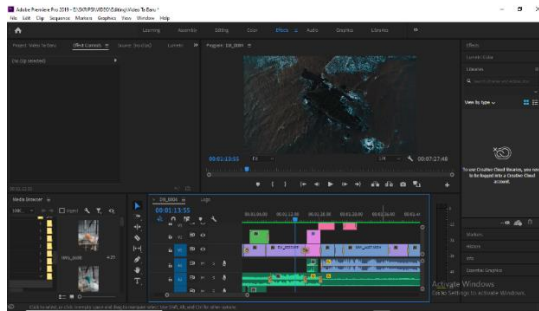
### 5.3. Pasca Produksi

Setelah semua tahap produksi sudah dilewati yaitu pengambilan video dirasa sudah lengkap, maka barulah masuk pada tahap pasca produksi, yaitu proses editing pada video sebelum diupload pada sosial media Youtube dan Instagram data penulis. Penjelasan tentang editing video adalah sebagai berikut;

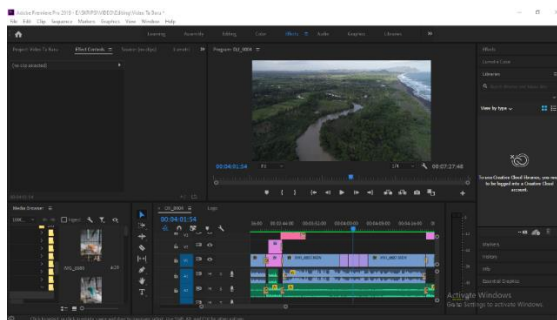
#### 5.3.1. Editing

Dalam proses editing video ini, penulis menggunakan software Adobe Premiere Pro untuk video *cinematic*. Software ini dipilih agar memudahkan penulis untuk editing video dan mendapatkan hasil akhir yang maksimal. Hal pertama yang dilakukan saat proses edit berlangsung adalah memasukan video yang sudah di sortir sesuai dengan alur yang ada di konsep perancangan, kemudian melakukan proses cutting pada setiap video yang akan dipakai beberapa *scene* tertentu, juga adanya penambahan transisi dari video satu ke video lain agar perpindahan *scene* tidak terlalu kaku. Dalam video *cinematic* ini memerlukan banyak transisi dalam videonya agar mendapatkan kesan dramatis didalam video *cinematic*.

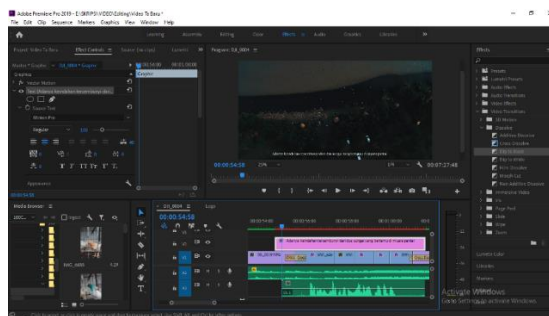
Video *cinematic* biasanya menggunakan bakcsound yang calm atau upbeat dengan bentuk instrumental. Untuk color grading pada video, video yang penulis hasilkan menggunakan kamera drone Dji Phantom 4 pro dan Canon Eos 1500D memiliki warna asli yang warm dan sedikit pucat, sehingga diperlukan sedikit color grading pada hasil akhir nanti supaya memiliki tone warna yang sesuai dengan suasana dari Pantai Parang Semar itu sendiri. Color grading yang digunakan pada video pantai Parang Semar ini biru dan teal yang tipis dikarenakan warna asli hasil dari pengambilan video sudah cukup bagus. Setelah selesai langkah selanjutnya adalah render dengan kualitas Youtube 4k agar video yang dihasilkan tetap jernih dan tajam sesuai kualitas awal.



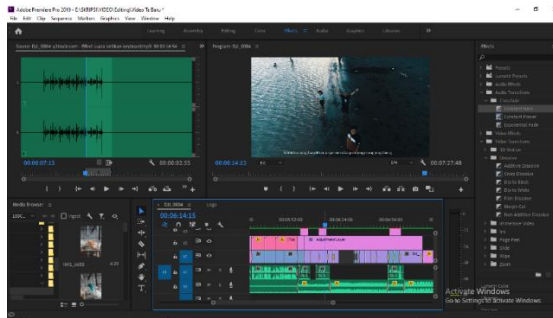
Gambar 5. 6 Proses Editing video dengan software Adobe Premiere  
(sumber : Data Penulis)



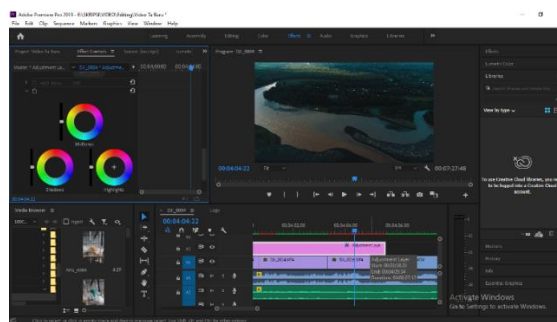
Gambar 5. 7 Penambahan backsound video dengan software Adobe Premiere  
(sumber : Data Penulis)



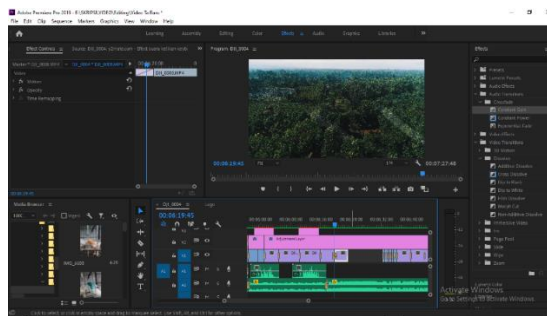
Gambar 5. 8 Penambahan Teks Narasi pada video dengan software Adobe Premiere  
(sumber : Data Penulis)



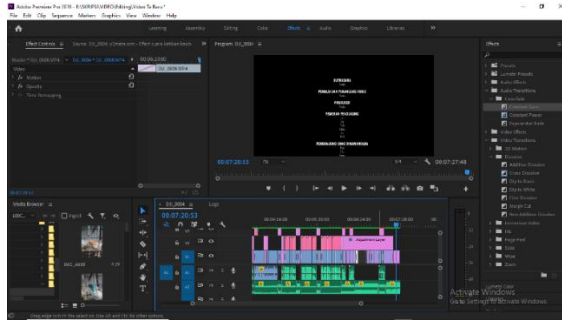
Gambar 5. 9 Penambahan voice over pada video dengan software Adobe Premiere (sumber : Data Penulis)



Gambar 5. 10 Proses color grading video dengan software Adobe Premiere (sumber : Data Penulis)



Gambar 5. 11 Penambahan effect transisi video dengan software Adobe Premiere (sumber : Data Penulis)



Gambar 5. 12 Penambahan credit pada video software Adobe Premiere  
(sumber : Data Penulis)

## 5.4. Distribusi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian distribusi adalah penyaluran atau pembagian kepada beberapa orang atau beberapa tempat (Kompas.com, 2022). Distribusi memiliki makna proses penyampaian produk baik barang maupun jasa. Distribusi melibatkan platform yang memfasilitasinya baik dari media sosial maupun merchandise seperti T-Shirt, totebag, dll (damarajat.com, 2022).

### 5.4.1. T-Shirt

*T-Shirt* dipilih sebagai media pendukung. *T-Shirt* memiliki daya tarik dan ciri khas *merchandise* tempat wisata karena dapat membawa nama brand sebuah tempat wisata karena biasanya para penjual oleh – oleh menawarkan juga beberapa *t-shirt* dengan desain yang berbagai macam.



Gambar 5. 13 Merchandise T-Shirt Pantai Parang Semar  
(sumber : Data Penulis)



### 5.4.2. Gantungan Kunci

Gantungan kunci memiliki bahan yang bagus dan terlihat berkelas untuk menampilkan logo dari tempat wisata itu sendiri. Gantungan kunci juga banyak digemari masyarakat karena ukurannya yang kecil dan dapat dipakai sebagai gantungan di tas, kunci, kotak pensil, dsb.



Gambar 5. 14 Merchandise Gantungan Kunci Pantai Parang Semar  
(sumber : Data Penulis)

### 5.4.3. Totebag

Totebag adalah tas jinjing dengan desain yang simple, mudah dibawa, dan dapat memuat banyak barang, totebag dipilih karena efisien dan kebanyakan orang membutuhkan totebag dalam keseharian mereka antara untuk sekolah, kuliah, kerja atau hanya sekedar untuk *hangout*.



Gambar 5. 15 Merchandise Totebag Pantai Parang Semar  
(sumber : Data Penulis)

### 5.4.4. Topi

Topi biasanya memiliki daya Tarik tersendiri untuk para pengunjung yang datang. Karena fungsinya untuk melindungi kepala dari sinar matahari, juga

dapat memberikan ciri *fashion* yang keren terhadap pengunjung yang sedang memakai topi tersebut.



Gambar 5. 16 Merchandise Topi Pantai Parang Semar  
(sumber : Data Penulis)

#### 5.4.5. Sticker

Sticker sebagai media pendukung pada konten visual Pantai Parang Semar ini dipilih karena merupakan salah satu ciri khas sebuah pantau atau tempat wisata lainnya dalam memperkenalkan lebih luas brand mereka dengan cara memiliki sticker yang nantinya akan dibagikan kepada pengunjung pantai.

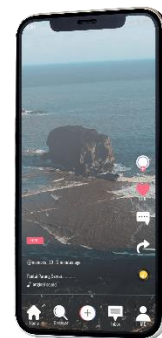
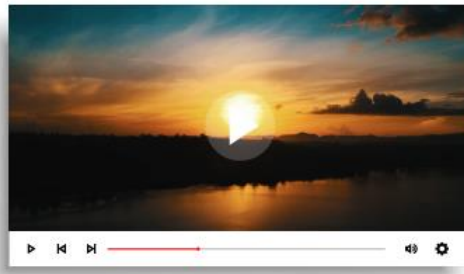


Gambar 5. 17 Merchandise Sticker Pantai Parang Semar  
(sumber : Data Penulis)

#### 5.4.6. Sosial Media

Sosial media merupakan alat untuk mempromosikan konten visual berupa videografi Pantai Parang Semar secara online kepada masyarakat sekitar

terkhususnya masyarakat Kabupaten Banyuwangi dan sekitarnya. Sosial media yang dipilih untuk mempromosikan konten visual ini adalah Instagram, TikTok, dan Youtube. Sosial media ini dipilih karena dapat menampilkan hasil video secara detail, dapat menambahkan caption sebagai keterangan dari video yang diunggah, dan masyarakat juga dapat mengakses media sosial ini dengan mudah.



Gambar 5. 18 Media Sosial Pantai Parang Semar  
(sumber : Data Penulis)