BAB IV

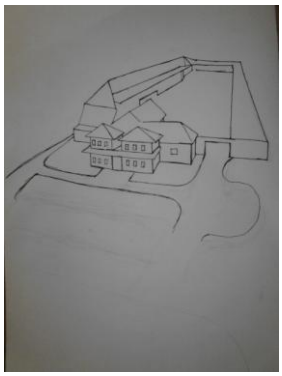
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

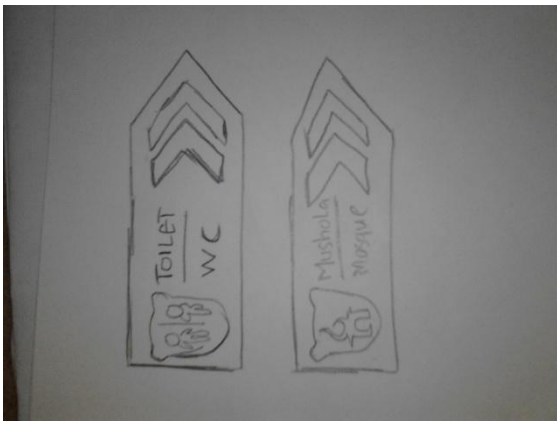
IV.1 Teknis Media

IV.1.1 Sketsa

Sketsa awal adalah proses pencarian bentuk visual yang nantinya akan menjadi dasar dari bentuk visual media informasi ini.





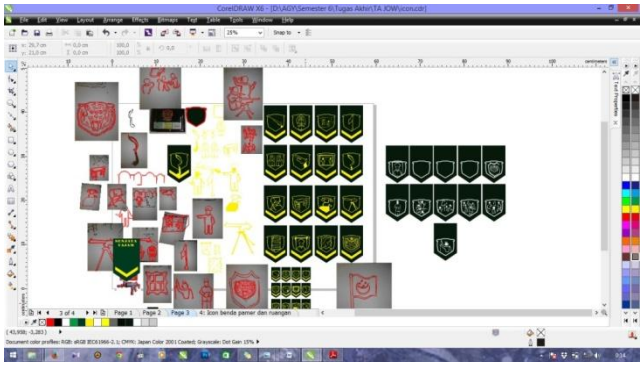


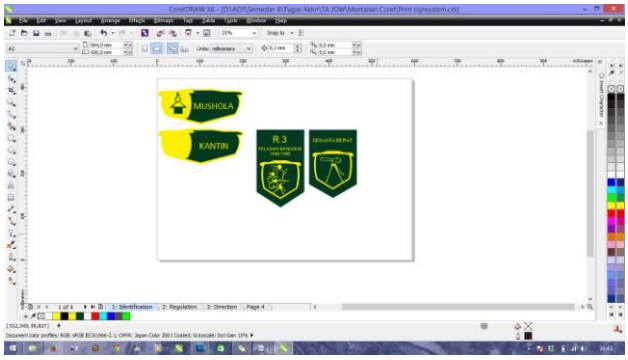
Gambar IV.1 Sketsa awal

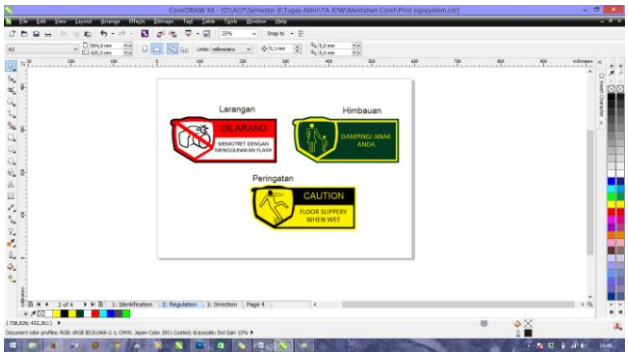
Sumber : Dokumen pribadi (2015)

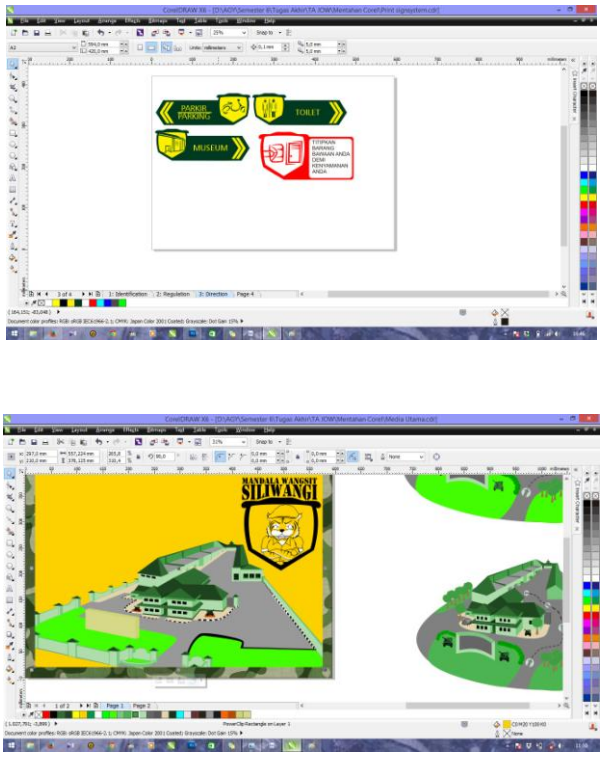
IV.1.2 Eksekusi Visual

Eksekusi visual adalah tahap dimana dilakukannya proses visual menggunakan *software* Corel Draw X6, dalam hal ini eksekusi visual berkonsep kepada penyederhanaan dari bentuk lambang siliwangi dan benda-benda koleksi yang dianggap menjadi ciri khas dari Museum Mandala Wangsit Siliwangi.









Gambar IV.2 Eksekusi Visual

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

IV.1.3 Tahap Perancangan

Tahap perancangan adalah tahapan mempersiapkan media utama dan media pendukung. Tahapan pembuatan bentuk dasar sistem informasi, warna, tipografi, ilustrasi dan ikon yang akan disampaikan kepada target audiens.

IV.2 Media Utama

Sign (dalam bahasa indonesia berarti tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Sistem tanda berhubungan erat dengan ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah bentuk tanda yang menyerupai bentuk dari yang diwakilinya, yang mengambil ciri-ciri yang sama dari bentuk aslinya.

Fungsi *sign system* adalah mengarahkan dan menginformasikan benda atau lokasi obyek berada. Berikut uraian ukuran, material dan teknis sign system yang akan dibuat :

Ukuran Media :

Tiang tanda petunjuk arah : 1,85m

1. *Sign Identification* atau Tanda Pengenal

a. Tanda pengenal benda koleksi

Ukuran Media : 20cm x 32cm

Material : Akrilik 2mm, *Sticker*

Teknis Produksi : *Digital print and cut Laser*



Gambar IV.3 Tanda Pengenal ruangan

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

b. Tanda pengenal ruangan

Ukuran Media : 14cm x 20cm

Material : Akrilik 2mm, *Sticker*

Teknis Produksi : *Digital print and cut Laser*



Gambar IV.4 Tanda Pengenal Ruangan

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

c. Tanda Pengenal Tempat

Ukuran Media : 30cm x 12,5cm

Material : Akrilik 2mm, *Sticker*

Teknis Produksi : *Digital print and cut Laser*



Gambar IV.5 Tanda Pengenal tempat

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

2. *Sign Regulation* atau larangan dan peringatan

a. Tanda larangan yang berlaku di museum

Ukuran Media : 25cm x 10,9cm

Material : Akrilik 2mm, *Sticker*

Teknis Produksi : *Digital print and cut laser*



Gambar IV.6 Tanda Larangan

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

b. Tanda peringatan

Ukuran Media : 25cm x 10,9cm

Material : Akrilik 2mm, *Sticker*

Teknis Produksi : *Digital print and cut laser*



Gambar IV.7 Tanda Peringatan

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

3. *Sign Direction* atau Arahan dan himabauan

a. Petunjuk arah

Ukuran Media : 38,5cm x 12,7cm

Material : Akrilik 2mm, *Sticker*

Teknis Produksi : *Digital print and cut laser*



Gambar IV.8 Tanda petunjuk arah

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

b. Himbauan

Ukuran Media : 20cm x 10cm

Material : Akrilik 2mm, *Sticker*

Teknis Produksi : *Digital print and cut laser*



Gambar IV.9 Tanda Himbauan mengunjungi museum

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

IV.3 Media Pendukung

4. Baju

Ukuran Media : *All Size* (S, M, L, XL), A4

Material : Combat 24S, DTG Printing

Teknis Produksi : *Printing*



Gambar IV.10 Desain Baju Sebagai *Merchandise* Museum Mandala Wangsit Siliwangi

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

6. Stiker

Ukuran Media : 10 x 9 cm

Material : Bahan Stiker Graftac

Teknis Produksi : Digital Printing



Gambar IV.11 Stiker Mandala Wangsit

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

Stiker ini di desain dengan konsep mengambil binatang peliharaan dari Prabu Siliwangi yang berupa macan atau harimau dalam bahasa Sunda maung dan sedikit di kolaborasikan dengan seragam militer Indonesia

7. Mug

Ukuran Media : 19cm x 8 cm

Material : keramik

Teknis Produksi : Press Digital Printing



Gambar IV.12 Mug Untuk *Merchandise*

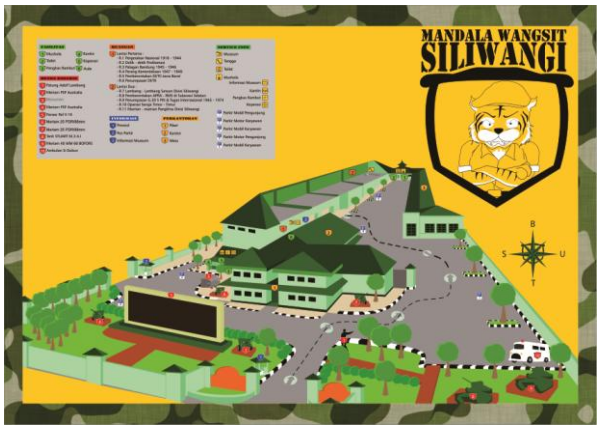
Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

8. Peta Kreatif atau *Infotainment Map*

Ukuran Media : A2 (59,4cm x 42cm)

Material : Luster

Teknis Media : Digital Printing



Gambar IV.13 Media pendukung berupa *Infotainment map*

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

Peta kreatif dibuat untuk menjadi media utama, karena untuk memberikan informasi letak lokasi dan arahan kepada pengunjung agar dapat dengan mudah mengakses fasilitas-fasilitas yang ada di area Museum Mandala Wangsit Siliwangi ini. Peta kreatif atau *Infotainment Map* adalah suatu bentuk informasi visual yang berguna untuk memberikan kemudahan memahami sebuah lokasi.

Pada umumnya map hanyalah sebuah gambar yang berguna untuk mencari lokasi, akan tetapi sulit untuk dipahami. Karena kendala tersbut, maka dibuatlah infotainment map yang menerapkan unsur estetis sehingga mudah diterima oleh konsumen.

Fungsi *Infotainment Map* adalah untuk memudahkan pengunjung untuk mencari suatu lokasi.

IV.4 Aplikasi pada Lokasi

a. Tanda Pengenal (*Identification)*

1. Mushola

   Diletakan pada tiang yang terdapat pada Mushola



Gambar IV.14 Penempatan *sign system* pada mushola

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

2. Ruangan

   Diletakan pada dinding di setiap ruangan



Gambar IV.15 penempatan penanda ruangan

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

b. Tanda Petunjuk Arah (*Direction)*

1. Arah Menuju Museum



Gambar IV.16 Penempatan petunjuk arah museum

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

c. Tanda Larangan (*Regulatio)*

1. Larangan di dalam Museum



Gambar IV.17 Penempatan tanda larangan

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

d. Media pendukung



Gambar IV.18 Penempatan media pendukung *infotainment map*

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)