BAB IV

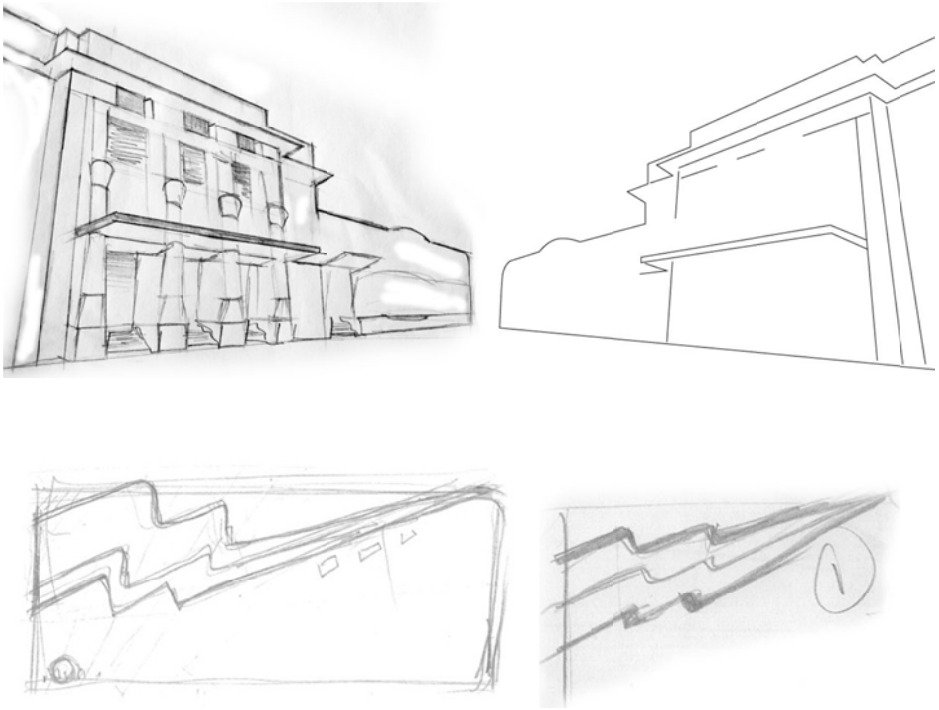
TEKNIS MEDIA PRODUKSI

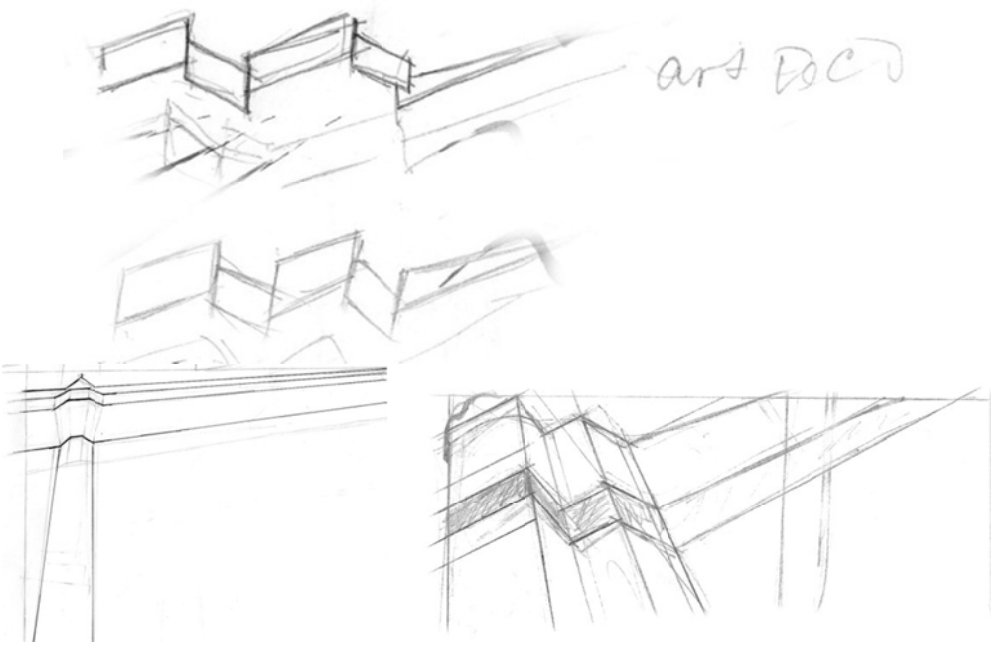
I.1. Teknis Media

Dalam perancangan media informasi di Museum Konperensi Asia-Afrika harus terdapat beberapa hal. Salah satunya agar desain dari komunikasi visual yang disampaikan dapat menarik dan informatif meskipun sederhana. Mampu menyampaikan pesan yang dimaksud dengan jelas dan tepat. Perancangan media informasi dibuat berdasarkan permasalahan yang ada serta sumber dan referensi yang menjadi sebuah konsep dalam perancangan visual. Dalam hal produksi media yang dibuat melalui beberapa proses, yaitu:

a. Sketsa Awal

   Sketsa dibuat untuk mencari sebuah bentuk visual yang nantinya akan dijadikan sebagai bentuk dasar untuk sebuah media informasi yang akan digunakan. Sketsa dibuat mengacu pada target sasaran serta kata kunci yang telah ditentukan, sehingga dapat mewakili untuk penyampaian informasi.

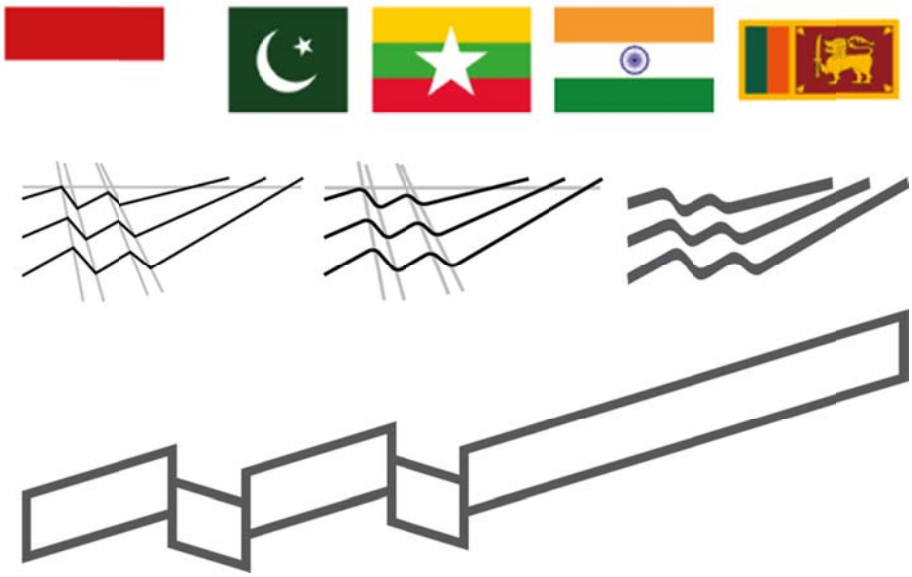




Gambar IV.1 Sketsa awal

b. Eksekusi Visual

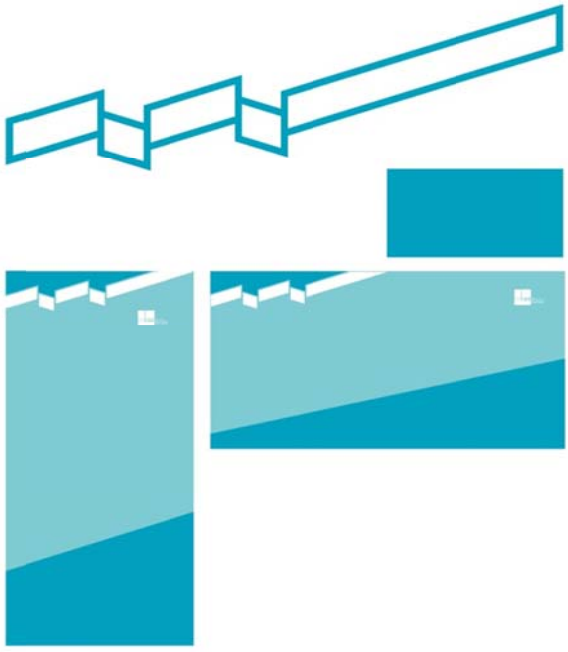
Eksekusi visual dilakukan untuk menjadikan sketsa menjadi lebih dimengerti dan dipahami oleh target sasaran, dalam eksekusi ini sketsa disederhanakan menjadi sebuah karakter sebagai simbol yang mencerminkan pesan yang akan disampaikan pada target sasaran.



Gambar IV.2 Eksekusi visual

c. Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan, yaitu mempersiapkan dan merancang media utama dengan media pendukung yang menjadikan sebuah satu kesatuan, dalam hal ini tahapan pembuatan bentuk dasar sistem informasi, tata letak dengan isi informasi yang akan disampaikan kepada penerima pesan dengan menggunakan gambar ikon dan tulisan yang sederhana namun informatif dan tetap memberikan informasi yang tepat dan mudah dimengerti.



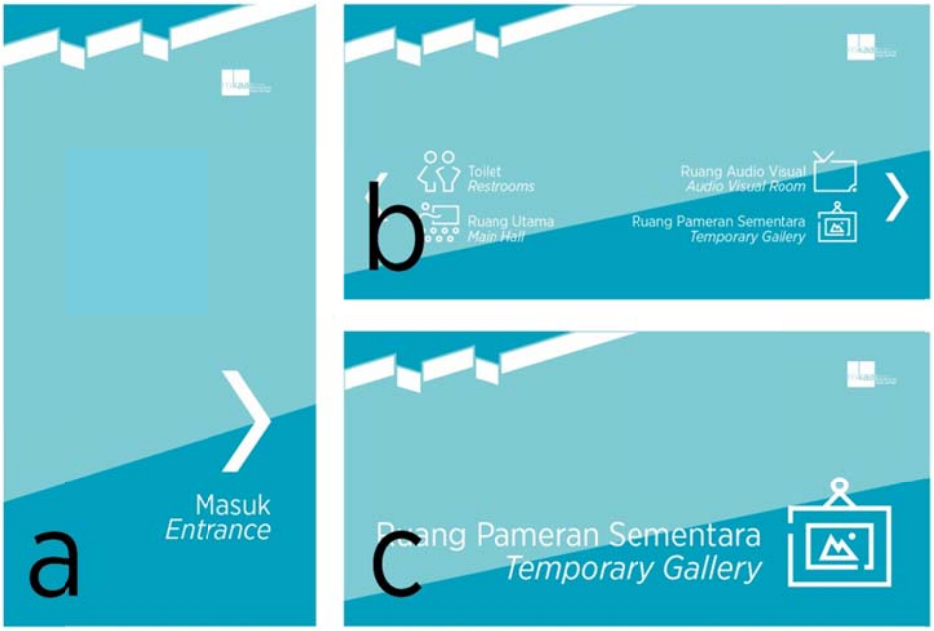
Gambar IV.3 Perancangan bentuk dasar dan media pengikat



Gambar IV.4 *Layout* dan isi informasi

I.1.1. Signage system

Signage system merupakan media utama yang digunakan dalam perancangan media informasi di Museum Konperensi Asia-Afrika. Alasannya karena pengunjung di Museum Konperensi Asia-Afrika tidak memanfaatkan jasa pemandu, untuk memandu alur kunjungan. Dengan adanya *signage system* ini diharapkan bagi pengunjung yang tidak menggunakan jasa pemandu dapat memanfaatkan atau menggunakan *signage system* ini sebagai pemandu kunjungan. Selain sebagai pemandu alur kunjungan sebagai petunjuk arah dan penanda ruangan yang lebih jelas. *Signage system*-nya berupa petunjuk arah, penanda tempat, arah alur kunjungan juga infotainment map sebagai media pendukung dari *signage system*. *Signage system* yang dibuat memuat semua keadaan mengenai Museum Konperensi Asia-Afrika.



Gambar IV.5 Media utama *signage system*

Gambar di atas merupakan contoh media utama *signage system* yang berada di Museum Konperensi Asia-Afrika. Menggunakan media pengikat yang memiliki identitas visual yang dalam terhadap Museum Konperensi Asia-Afrika serta filosofi yang dalam mengenai Konperensi Asia-Afrika.

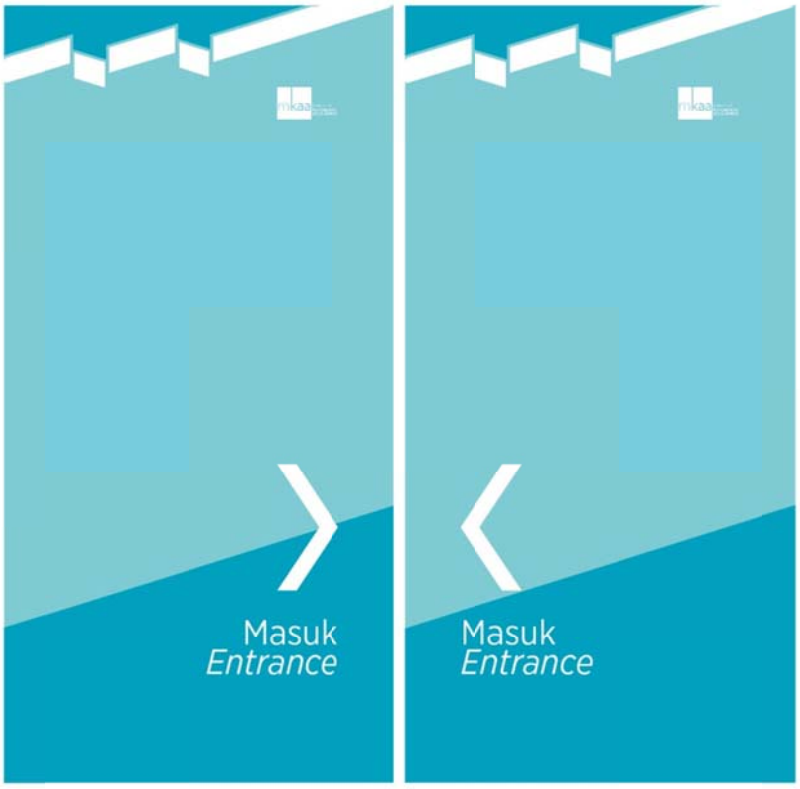
a. Tanda pengenal (*Identification*)

1. Tanda Masuk

   Ukuran: Tinggi: 100 cm, Lebar: 50 cm

   Bahan: Akrilik, *Cutting Sticker / Scotlight*

   Teknik Produksi: *Sticker Cutting*



Gambar IV.6 *Signage system* tanda masuk

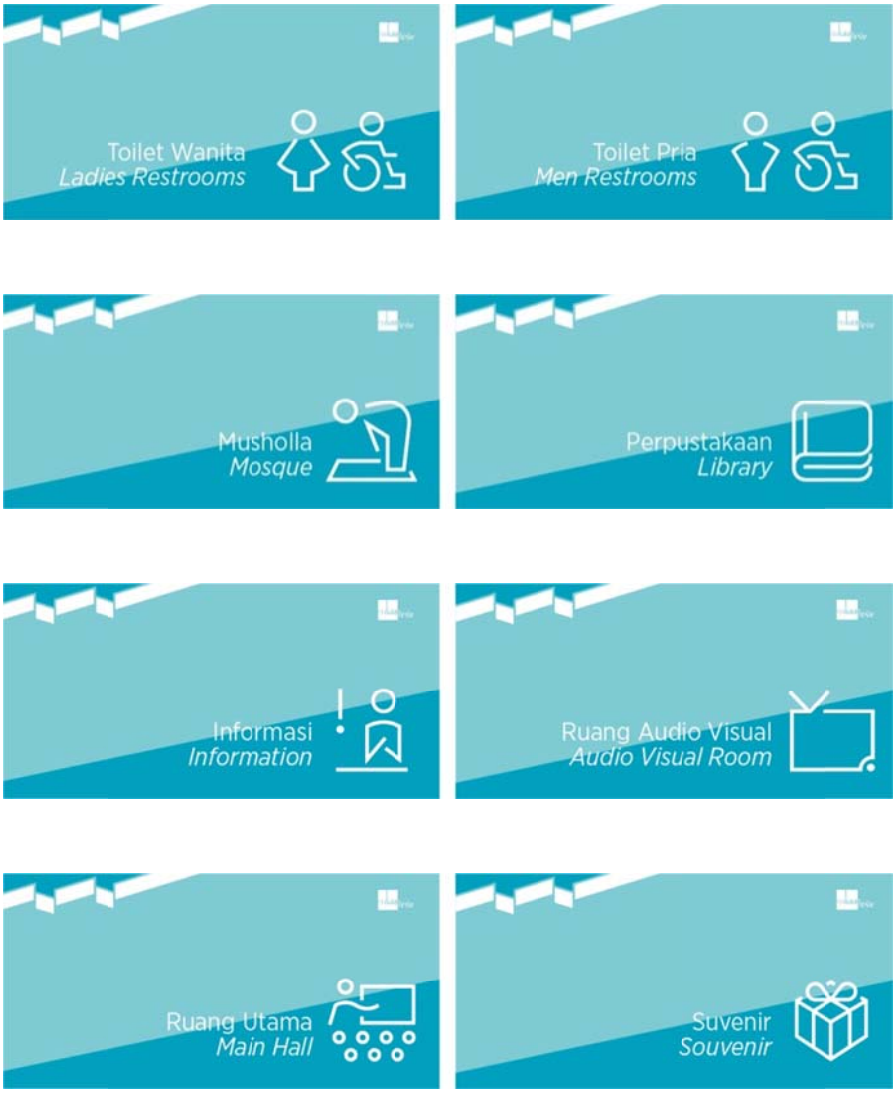
2. Nama Ruangan

   Ukuran: Panjang: 100 cm, Lebar: 50 cm

   Bahan: Akrilik, *Cutting Sticker / Scotlight*, Kayu dan Rantai

   Teknik Produksi: *Sticker Cutting*





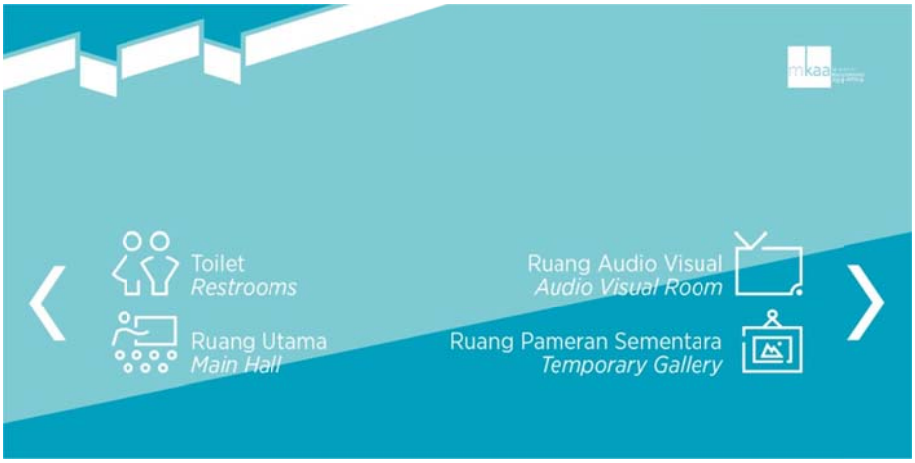
Gambar IV.7 *Signage system* nama ruangan

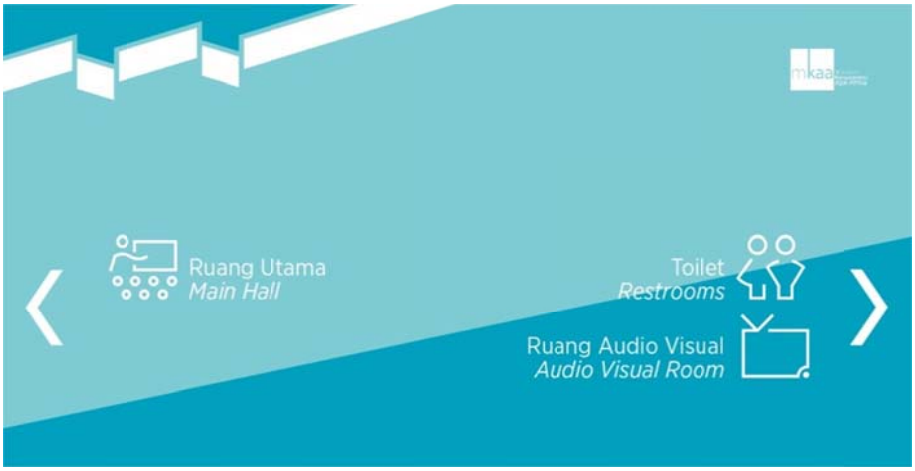
b. Tanda Petunjuk Arah (*Direction*)

Ukuran: Panjang: 100 cm, Lebar: 50 cm

Bahan: Akrilik, *Cutting Sticker / Scotlight*, Rantai

Teknik Produksi: *Sticker Cutting*


Toilet
Restrooms
Ruang Utama
Main Hall
Ruang Audio Visual
Audio Visual Room
Ruang Pameran Sementara
Temporary Gallery


Ruang Utama
Main Hall
Toilet
Restrooms
Ruang Audio Visual
Audio Visual Room


Informasi
Information
Ruang Utama
Main Hall
Ruang Pameran Tetap
Fixed Gallery
Ruang Pameran Sementara
Temporary Gallery



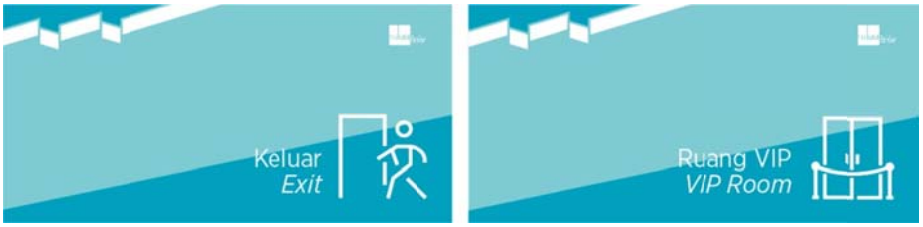
Gambar IV.8 Tanda petunjuk arah

c. Tanda Larangan dan Peringatan (*Regulation*)

Ukuran: Panjang: 30 cm, Lebar: 15 cm

Bahan: Akrilik, *Cutting Sticker / Scotlight*

Teknik Produksi: *Sticker Cutting*





Gambar IV.9 Tanda peringatan dan himbauan

Ukuran: Panjang: 29,7 cm, Lebar: 42 cm

Bahan: Akrilik, *Cutting Sticker / Scotlight*

Teknik Produksi: *Sticker Cutting*



Gambar IV.10 Tanda larangan dan peringatan

I.1.2. Aplikasi Pada Lokasi

a. Tanda pengenal (*Identification*)

1. Tanda Masuk

   Diletakkan di area depan sebelum pintu masuk ke Museum Konperensi Asia-Afrika. Peletakkan dan lokasinya mengikuti lokasi tanda sebelumnya.



Gambar IV.11 Lokasi penempatan tanda masuk

2. Nama Ruangan

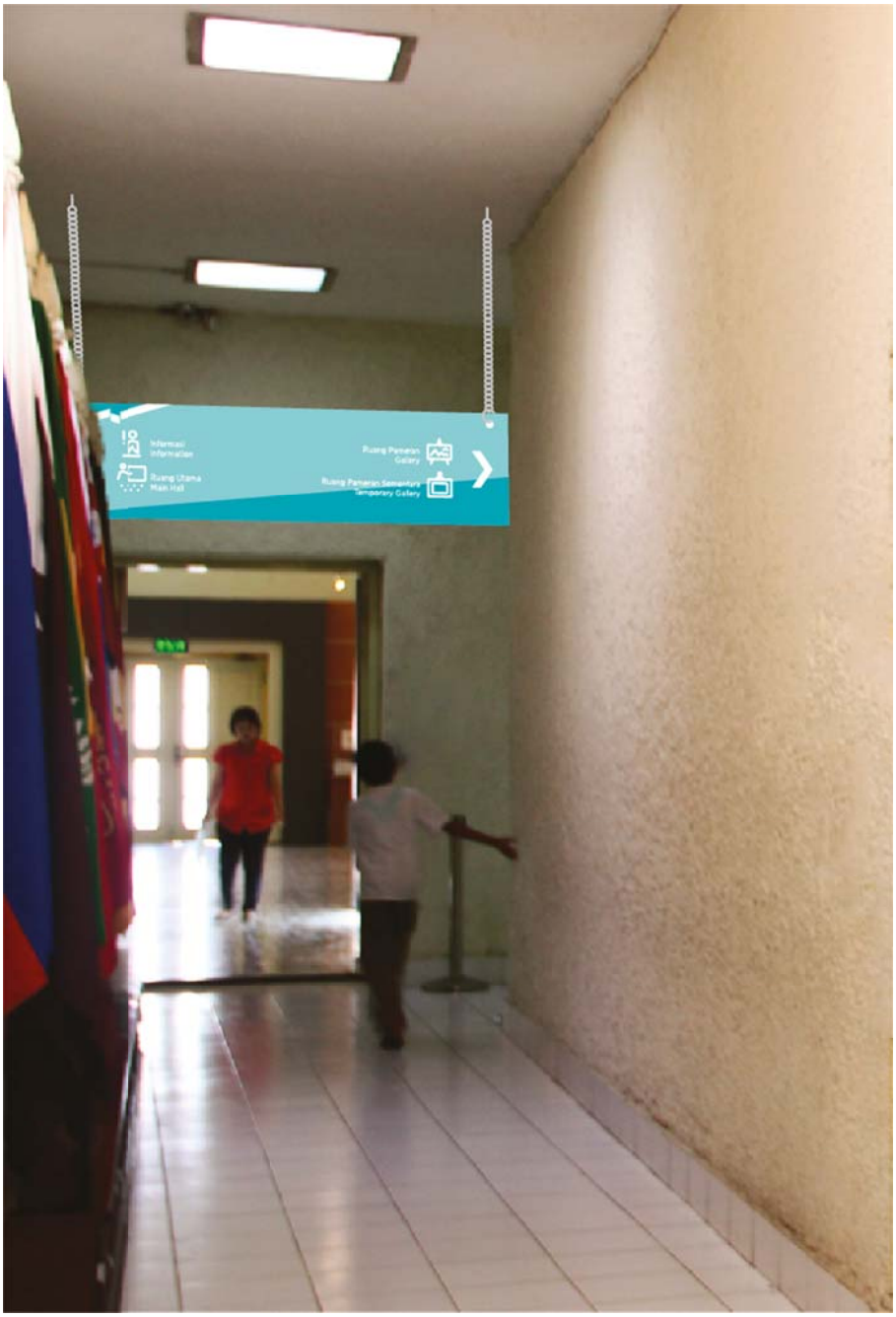
   Diletakkan di dinding depan ruangan yang sesuai.



Gambar IV.12 Lokasi penempatan tanda ruangan

b. Tanda Petunjuk Arah (*Direction*)

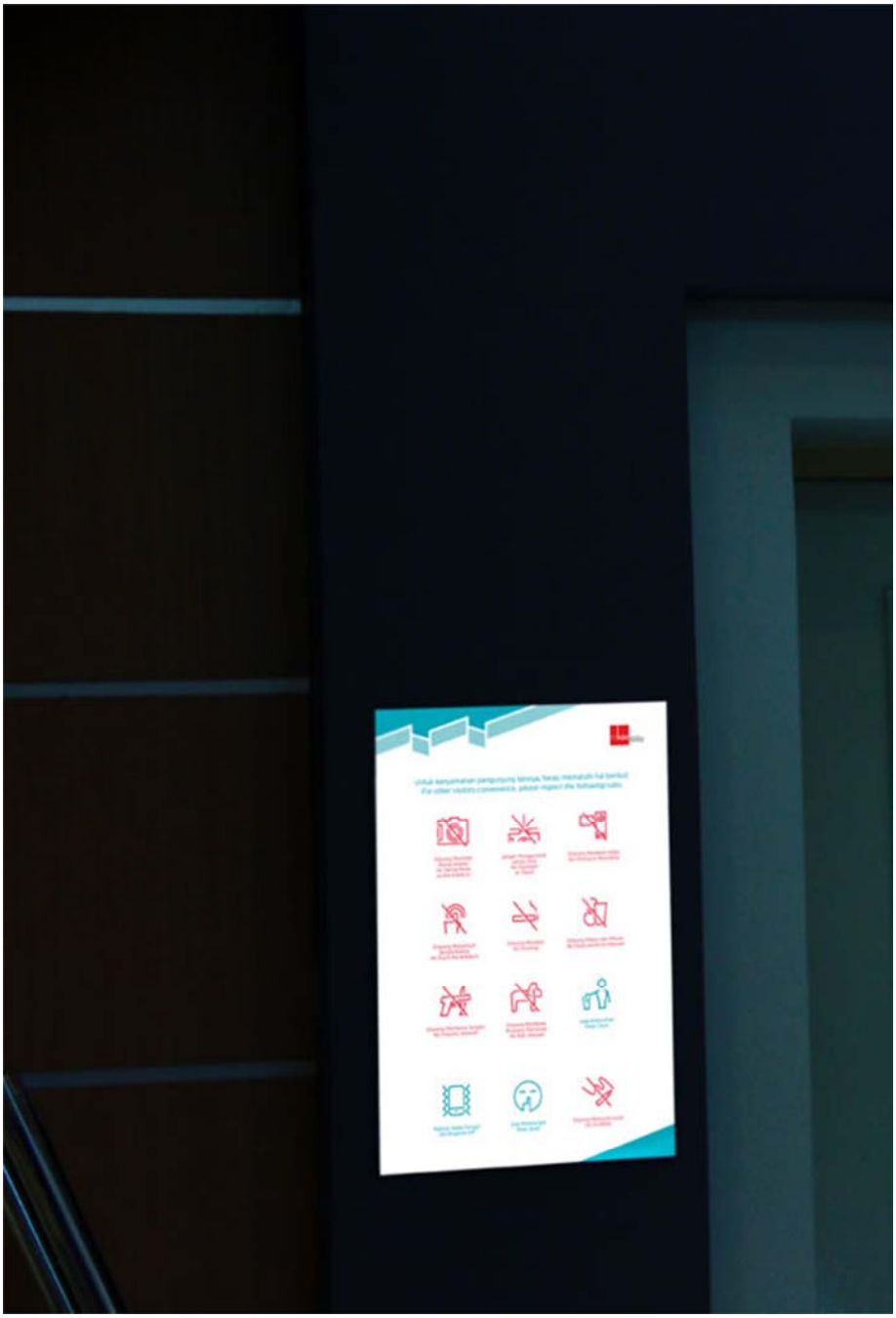
Diletakkan di bawah langit-langit dengan cara digantung / dikaitkan ke atas langit-langit menggunakan media pengait dan juga kawat untuk menggantungnya.



Gambar IV.13 Lokasi penempatan tanda petunjuk arah

c. Tanda Larangan dan Peringatan (*Regulation*)

Lokasi penempatan tanda larangan berada di area dekat pintu masuk dan peta kreatif serta di area tempat benda-benda koleksi di pajang atau ditampilkan.



Gambar IV.14 Lokasi penempatan tanda larangan

I.1.3. Simbol

Dalam semiotik kita mengenal kata ikon, simbol dan indeks. Ikon yang berarti tanda yang mengandung kemiripan (*similarity*) dengan bentuknya atau sifat realitasnya. Seperti rupa rambu-rambu lalu lintas atau denah lokasi yang mengimbuh panah, gelombang, jalan bercabang atau jembatan yang sepadan

dengan kenyataannya dalam unsur fotonya. Sedangkan simbol yakni, kode-kode yang pengertiannya dapat diperoleh melalui kesepakatan bersama, seperti kode morse, bahasa oral, bahasa lateral atau bahasa tubuh. Meski ikon merupakan isyarat primitif, antara ikon dan simbol sering kali berlangsung proses *indeks*, seperti ada asap ada api, ada ledakan berarti ada bom, ada tembakan berarti ada peluru. Jadi ada keterkaitan logis antara A dan B (*contiguity)*. Di mana kemunculan tanda tersebut membuat kita beraksi, seperti menoleh, terkejut, terguncang, tersentuh, terlukai atau malah menggerakkan hati kita untuk membuat kemarahan. Proses pembuatan ikon merupakan tahapan yang mengikuti *gesture* manusia dan kebutuhan yang akan digunakan untuk sebuah *signage system*. Dasar dari pembuatan ikon itu sendiri mengacu pada gambar referensi yang disesuaikan dengan kebutuhan**.**



Gambar IV.15 Referensi serta sketsa pembuatan ikon

Sumber: Dokumen Pribadi & http://www.freeiconsdownload.com/Free_Downloads.asp?id=1274

a. Proses Kreasi Ikon

Proses kreasi ikon mengikuti ketentuan yang sama dengan dalam desain untuk media pengikat, yaitu dengan karakter gaya *art deco*. Karakter *art deco* dimunculkan dengan bentuk garis yang didominasi garis dengan bentuk sudut dan ujung yang tegas. Dikombinasikan dengan bentuk garis yang membulat atau melengkung, sedangkan untuk keseragaman digunakan ukuran tebal garis yang sama. Gambar berikut merupakan referensi awal visualisasi ikon dengan mengubah karakter garis disesuaikan dengan mengikuti ketentuan baru. Referensi tersebut dipilih karena sesuai dengan penggayaan karakter *art deco* yang sederhana.



Gambar IV.16 Referensi gaya ilustrasi ikon

Sumber: http://addsoul.com/30903/60545/work/spinderihallerne



Gambar IV.15 Referensi gaya ilustrasi ikon 2

Sumber: http://www.petitcomite.net/index.php?/projects/senyalitzacio-museu-blau/

b. Hasil Akhir Ikon



Gambar IV.17 Proses kreasi ikon ruang toilet



Gambar IV.18 Proses kreasi ikon dengan keperluan khusus

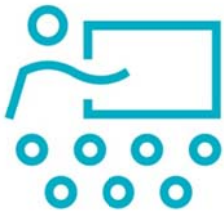


Gambar IV.19 Proses kreasi ikon ruang musholla



Gambar IV.20 Proses kreasi ikon ruang perpustakaan





Gambar IV.21 Proses kreasi ikon ruang utama





Gambar IV.22 Proses kreasi ikon ruang pameran sementara





Gambar IV.23 Proses kreasi ikon ruang pameran tetap

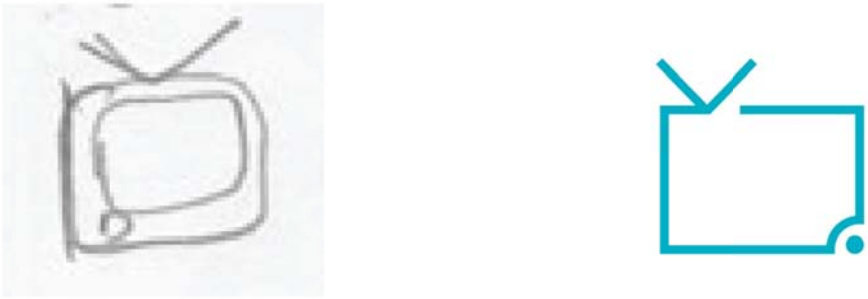




Gambar IV.24 Proses kreasi ikon ponsel dalam mode getar / matikan nada panggil



Gambar IV.25 Proses kreasi ikon harap tenang



Gambar IV.26 Proses kreasi ikon ruang audio visual



Gambar IV.27 Proses kreasi ikon kotak saran



Gambar IV.28 Proses kreasi ikon ruang VIP



Gambar IV.29 Proses kreasi ikon toko suvenir



Gambar IV.30 Proses kreasi ikon buang sampah pada tempatnya



Gambar IV.31 Proses kreasi ikon dilarang membawa senjata



Gambar IV.32 Proses kreasi ikon dilarang makan dan minum





Gambar IV.33 Proses kreasi ikon dilarang membawa hewan peliharaan





Gambar IV.34 Proses kreasi ikon area pintu keluar





Gambar IV.35 Proses kreasi ikon pintu keluar darurat





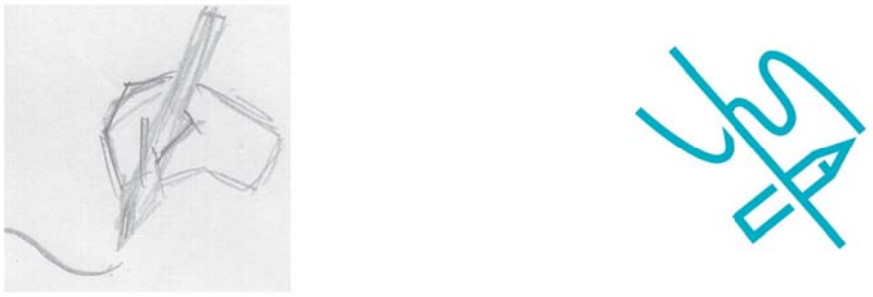
Gambar IV.36 Proses kreasi ikon meja informasi



Gambar IV.37 Proses kreasi ikon dilarang merokok



Gambar IV.38 Proses kreasi ikon dilarang menyentuh benda koleksi



Gambar IV.39 Proses kreasi ikon dilarang mencoret-coret



Gambar IV.40 Proses kreasi ikon dilarang memotret



Gambar IV.41 Proses kreasi ikon dilarang memotret menggunakan lampu kilat



Gambar IV.42 Proses kreasi ikon dilarang merekam video



Gambar IV.43 Proses kreasi ikon dilarang naik



Gambar IV.44 Hasil akhir desain ikon

Sumber: Dokumen Pribadi

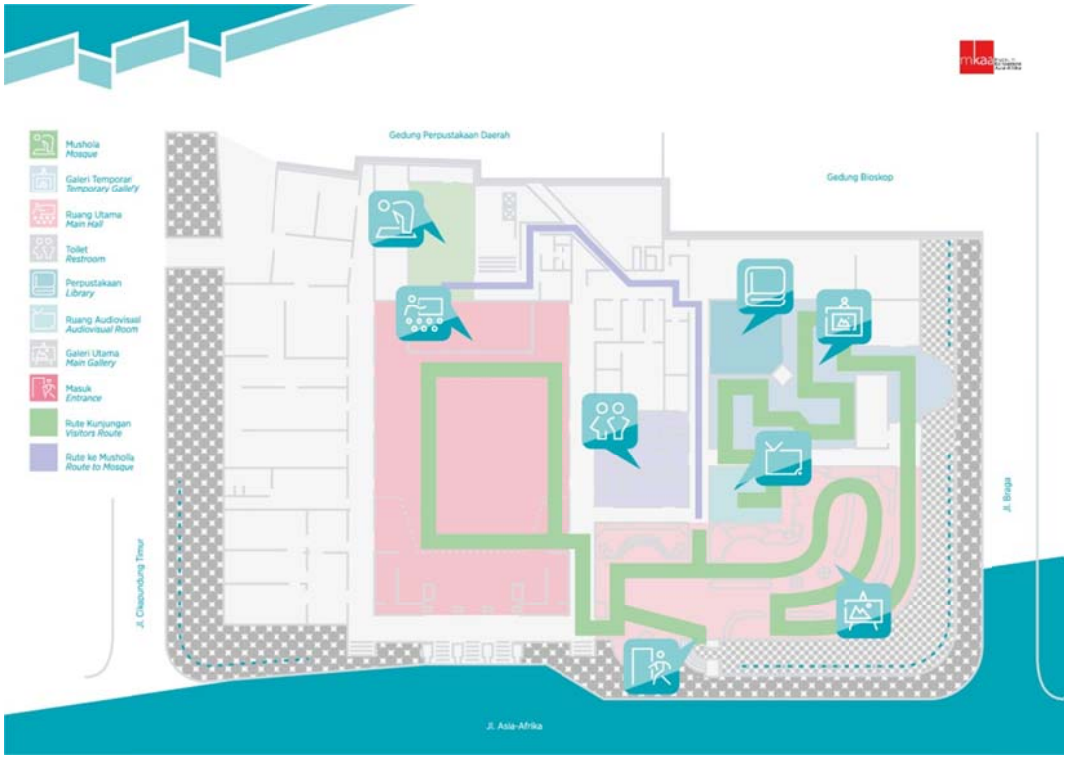
I.1.4. Infotainment Map

Infotainment map digunakan sebagi media pendukung dari *signage system*. *Infotainment map* bertujuan untuk memberikan tampilan informatif mengenai lokasi, denah, alur kunjungan, lokasi-lokasi ruang di Museum Konperensi Asia-Afrika. Melalui pengolah visual yang informatif, sederhana namun tetap menarik dan mempunyai kemampuan untuk memberikan informasi dengan metode visual yang indah.

Ukuran: A1 / 84,1 x 59,4 cm

Bahan: *Kertas Luster* dengan laminasi, bahan pendukung *Multiblock*

Teknik Produksi: *Digital Printing*



Gambar IV.45 *Infotainment map*



Gambar IV.46 Aplikasi peta kreatif

I.2. Kesimpulan

Informasi merupakan proses penyampaian data yang telah diolah untuk kemudian disampaikan kembali kepada penerima informasi dan informasi tersebut dapat dimengerti oleh penerima informasi dengan memberikan respon atau timbal balik. Perancangan media informasi ini bertujuan untuk membenahi dan memperbaiki sistem informasi yang berada di area Museum Konperensi Asia-Afrika dengan menggunakan tinjauan Desain Komunikasi Visual.