BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 TEKNIS MEDIA

Dalam proses pembuatan Sygn *System* dilakukan melalui beberapa proses, yaitu:

a. Proses Sketsa

Sketsa merupakan proses pencarian bentuk visual yang kemudian menjadi dasar dari bentuk visual. Proses sketsa gambar mengacu kepada objek gambar yang nantinya akan mempermudah menemukan konsep visual yang akan digunakan.

b. Proses Ekseskusi Visual

Eksekusi visual merupakan tahap pembuatan ikon – ikon atau bentuk dasar dari *Sign System* yang akan digunakan. Untuk bentuk dasar *Sign System* diambil dari bentuk kepala gajah, bentuk ini mengacu kepada ciri dari Kampung Gajah itu sendiri. Untuk konsep ikon yang digunakan sesuai dengan objek – objek foto dari Kampung Gajah dalam hal ini objek foto disederhanakan tanpa mengurangi ciri khas atau identitas dari objek tersebut. Penyederhanaan bentuk ini dilakukan agar pesan yang diberikan pada ikon dapat mudah dipahami.

c. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yaitu merancang media – media, mana yang akan jadi media utama dan mana yang menjadi media pendukung. Termasuk merancang bentuk layout yang akan digunakan.

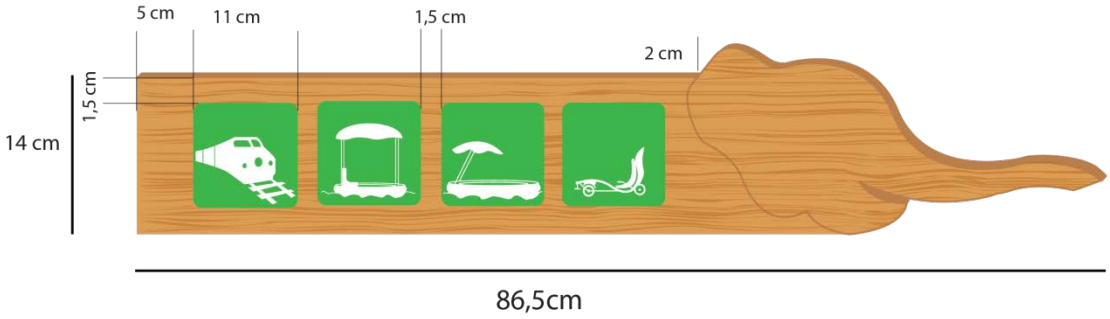
IV. 1.1 *Sign System*

Sign System merupakan media utama dalam perancangan ini. Berdasarkan dari hasil observasi di lapangan, *Sign System* menjadi permasalahan utama yang ditemukan di Kampung Gajah.

1) Direction

Media: Kayu Jati (P=86,5 cm, T=16 cm, L=1,5 cm)

Cutting Sticker + laminasi





Gambar IV.1 Contoh *Direction*

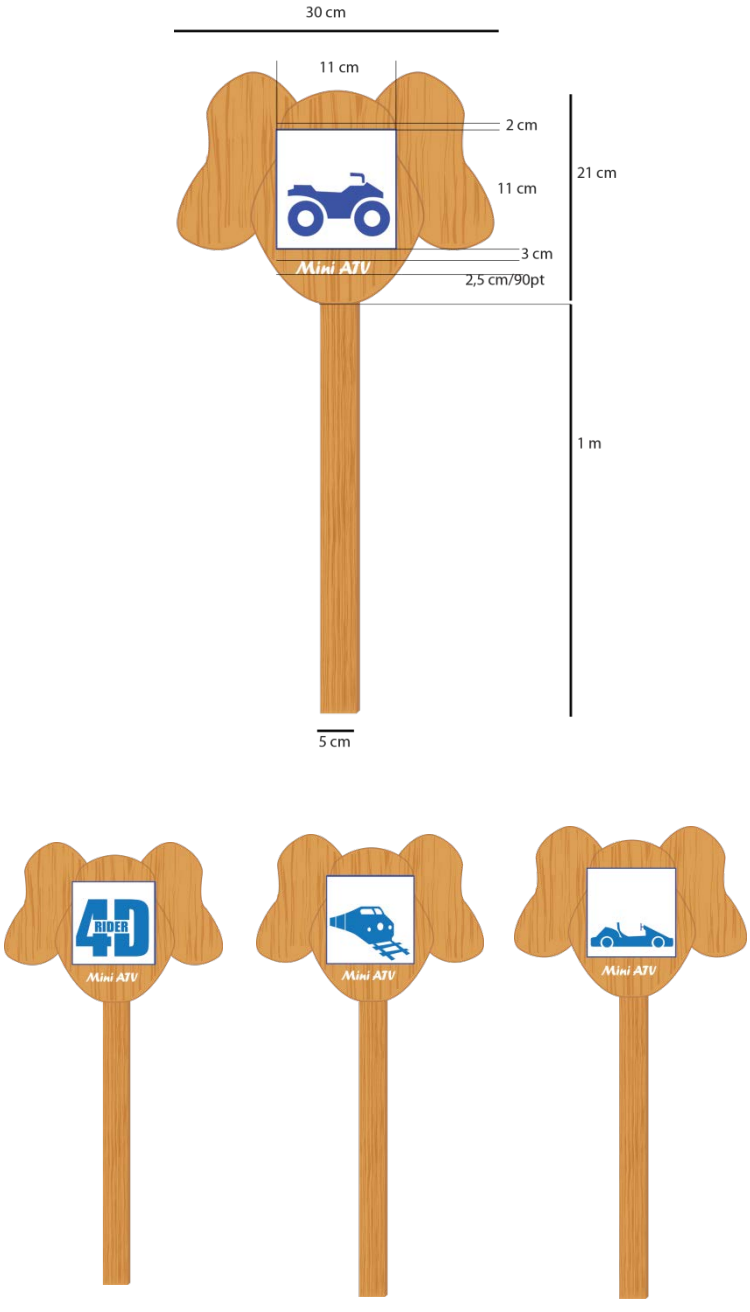
Sumber: Dokumen Pribadi

2) *Identification*

Media: Kayu (P=30 cm, T=121 cm, L=1,5 cm)

Cutting Sticker + laminasi

Cat kayu



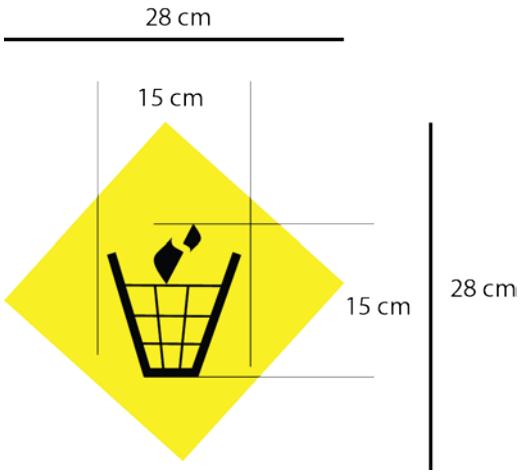
Gambar IV.2 Contoh *Identification*

Sumber: Dokumen Pribadi

3) *Regulation*

- Anjuran

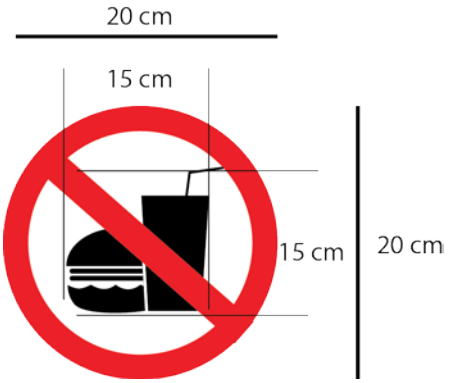
  Media: *Cutting Sticker* + laminasi



Gambar IV.3 Contoh *Regulation* (Anjuran)

Sumber: Dokumen Pribadi

- Larangan



Gambar IV.4 Contoh *Regulation* (Larangan)

Sumber: Dokumen Pribadi

IV.1.2 Aplikasi Pada Lokasi

a) *Direction* (Penunjuk Arah)

Penempatan *Sign* ini ditempatkan di area yang strategis, tidak terhalang, dan banyak dilalui oleh pengunjung.



Gambar IV.5 Aplikasi *Direction*

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Identification* (Identifikasi)

Penempatan *Identification Sign* ini berdasarkan lokasi dari masing – masing objek.



Gambar IV.6 Aplikasi *Identification*

Sumber: Dokumen Pribadi

c) Regulation (Larangan dan Anjuran)

- Larangan



Gambar IV.7 Aplikasi *Regulation* (larangan)

Sumber: Dokumen Pribadi

- Anjuran



Gambar IV.8 Aplikasi *Regulation* (Anjuran)

Sumber: Dokumen Pribadi

IV.1.3 *Infotainment Map*

Infotainment Map merupakan gambaran dari seluruh area Kampung Gajah, namun dibuat sesederhana mungkin dan menampilkan tempat atau objek yang akan dikunjungi dalam bentuk ikon.

Ukuran : A2 (42x59,4 Cm)

Skala : 1 : 20000

Media : Kertas Luster



Gambar IV.9 *Infotainment Map*

Sumber: Dokumen Pribadi

IV. Spesifikasi *Software* dan *Hardware*

IV. Spesifikasi *Software*

Sistem operasional yang digunakan adalah Windows 7 Ultimate 32-Bit dengan *software* grafis Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe IndeSign CS6 dan software pendukung Microsoft Word.

IV. Spesifikai *Hardware*

- Laptop Toshiba *Satellite* L635
- Intel (R) Core (TM) i5 CPU M450 @ 2.40Ghz (4CPUs)
- *Memory* (RAM) 2048MB