Bab IV

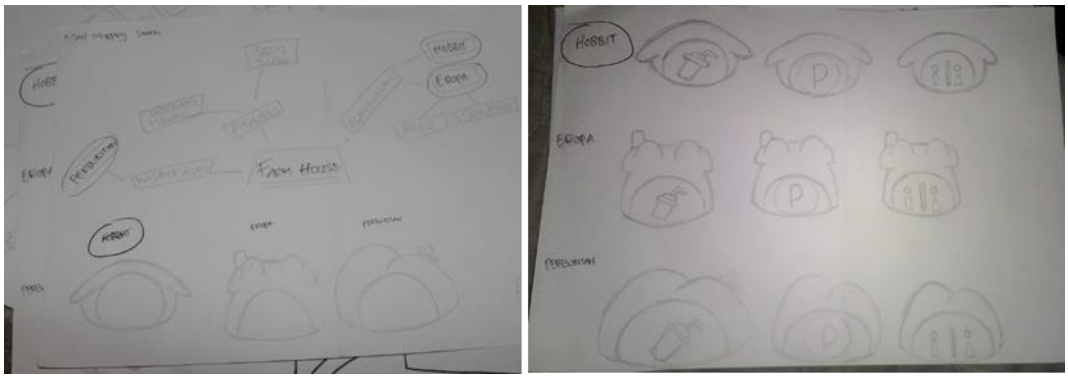
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Teknis Produksi

Dalam prosesnya, dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu :

IV.1.1 Sketsa

Sketsa awal adalah proses pencarian bentuk visual yang akan menjadi dasar dari bentuk visual media informasi ini. proses sketsa gambar mengacu kepada objek gambar yang nantinya akan dijadikan untuk mempermudah dalam menemukan konsep visual yang digunakan



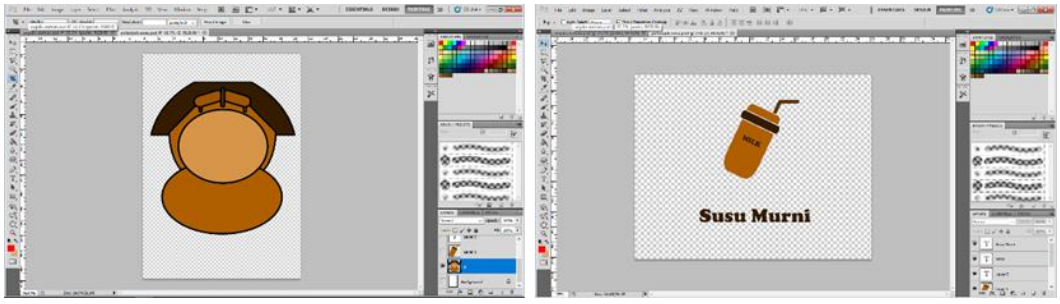
Gambar IV. 1 Sketsa

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

IV.1.2 Eksekusi Visual

Eksekusi visual adalah tahap di mana dilakukannya proses visual, dalam hal ini konsep visual yang akan dijadikan media informasi berdasarkan gambaran digital dari fasilitas serta sarana dan prasarana yang ada ditempat wisata Farm House Lembang ini. Dalam hal ini objek foto disederhanakan tanpa mengurangi bentuk asli dari objek tersebut, proses penyederhanaan ini menggunakan konsep atau ciri khas dari objek wisata Farm House Lembang yang paling dikenal oleh para wisatawan yaitu rumah hobbitnya.

Alasan penerapan ilustrasi yang telah dibuat pada media yaitu rumah hobbit dikarenakan yang menjadi ciri khas dan yang paling dikenal dari tempat wisata ini adalah rumah hobbit tersebut, yang membuat wisatawan datang untuk melihat tempat wisata ini.



Gambar IV. 2 Eksekusi Visual

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.1.3 Tahap Perancangan

Tahap perancangan adalah tahapan mempersiapkan media utama, media dan media pendukung. Tahapan pembuatan bentuk dasar sistem informasi, warna, tipografi, ilustrasi, ukuran, teknik dan bahan yang akan digunakan.

IV.2 Aplikasi Media

IV.2.1 Media Utama

Sign System

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

Fungsi *sign system* adalah untuk mengarahkan dan menginformasikan benda atau lokasi objek berada serta memberitahu tentang larangan. *Sign* yang dibuat yaitu berupa *sign identification* berupa informasi fasilitas, *sign direction* berupa arahan lokasi, dan *sign regulation* berupa tanda larangan. Berikut uraian ukuran, material dan teknis media *sign system* yang akan dibuat:

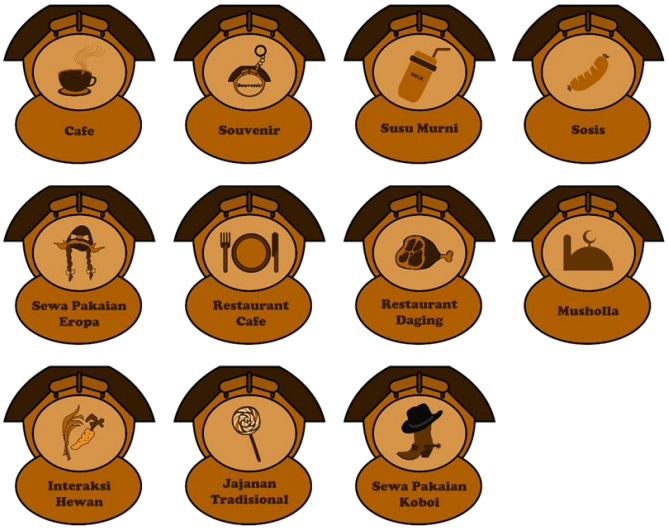
Sign Identification

Sign ini digunakan untuk memberi informasi fasilitas, sarana serta prasarana yang ada dikawasan Farm House Lembang.

Ukuran Media : 45cm x 47cm

Material : Kayu Triplek 4mm, Kayu Pinus

Teknis Media : Ukiran Kayu



Gambar IV. 3 *Sign* Tanda Pengenal (*Identification*)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

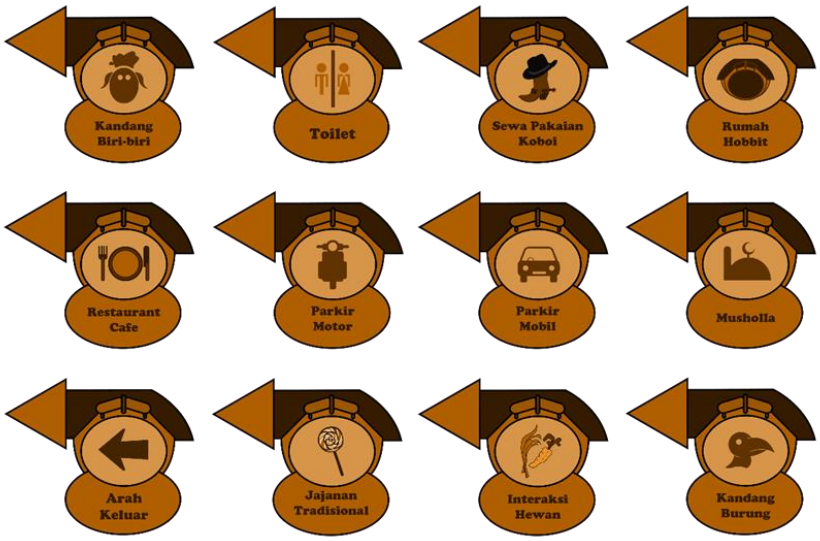
Sign Direction

Sign petunjuk arah digunakan untuk memberikan informasi kepada pengunjung mengenai arah dari tempat atau lokasi mengenai fasilitas, sarana dan prasarana yang ada di kawasan wisata Farm House Lembang.

Ukuran Media : 57cm x 47cm

Material : Kayu Triplek 4mm, Kayu Pinus

Teknis Media : Ukiran Kayu



Gambar IV. 4 *Sign* Petunjuk Arah (*Direction*)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

Sign Regulation

Sign Larangan dan himbauan adalah tanda yang berujuan untuk menginformasikan mengenai apa yang tidak boleh dikerjakan atau dilarang serta himbauan kepada pengunjung agar lebih hati-hati.

Ukuran Media : 45cm x 35cm

Material : Kayu Triplek 4mm, Kayu Pinus

Teknis Media : Ukiran Kayu



Gambar IV. 5 *Sign* Larangan (*Regulation*)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.2.2 Media Pendukung

- **Peta Kreatif/ *Infotainment Map***

Peta kreatif dibuat sebagai media pendukung, karena berguna untuk memberikan informasi letak lokasi dan arahan kepada pengunjung agar dapat dengan mudah mengakses lokasi-lokasi maupun fasilitas-fasilitas yang ada di kawasan wisata Farm House Lembang.

Peta kreatif atau *Infotainment Map* adalah salah satu bentuk informasi visual yang berguna untuk memberikan kemudahan memahami sebuah lokasi. Pada umumnya map adalah sebuah gambar yang berguna untuk mencari lokasi, akan tetapi sulit untuk dipahami, dimengerti dan dilihat. Karena kendala tersbut, maka dibuatlah *infotainment map* yang membuat gambaran dari map itu sendiri jadi lebih mudah untuk dipahami dan dilihat.

Peta kreatif atau *infotainment map* dapat diartikan sebagai media informasi berbentuk peta yang gambarannya dapat menghibur audiens yang melihat.

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

Material : Luster

Teknis Media : Digital Printing

Program : Adobe Ilustrator CS5, Adobe Photoshop CS5



Gambar IV. 6 Peta Kreatif

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- **Brosur**

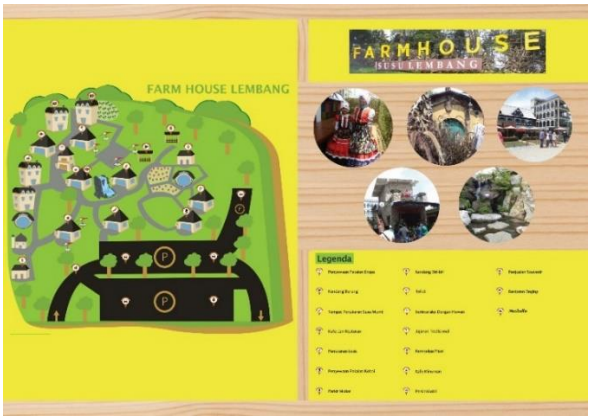
Brosur merupakan media yang lebih personal dan lebih persuasif tertuju langsung kepada target audiens, yang berisikan tentang fasilitas, sarana serta prasarana yang ada di Farm House Lembang.

Ukuran Media : A5 (21cm x 14,8cm)

Material : Art Paper 150 gram

Teknis Media : Cetak Offset

Program : Adobe Ilustrator CS5, Adobe Photoshop CS5



Gambar IV. 7 Brosur

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.3 Aplikasi Penempatan Di Lapangan

Berikut adalah beberapa contoh pengaplikasian *sign* dan *infotainment map* yang telah dibuat untuk kebutuhan sistem informasi yang ada ditempat wisata Farm House Lembang.

Berikut adalah contoh pengaplikasian *sign system identification* yang menunjukan tempat penyewaan pakaian bertema eropa di Farm House Lembang. *Sign* tersebut digantung pada bangunan tempat penyewaan pakaian Eropa tersebut agar pengunjung dapat lebih mudah melihat *sign* tersebut.



Gambar IV. 8 Aplikasi *Sign Identification* Sewa Pakaian Eropa

Berikut adalah contoh pengaplikasian *sign system identification* yang menunjukan tempat penukaran tiket dengan sosis bakar di Farm House Lembang. Penempatan *sign* tersebut ditaruh pada tembok tempat penukaran sosis tersebut. Hal tersebut dikarenakan lebih mudah terlihat oleh pengunjung.



Gambar IV. 9 Aplikasi *Sign Identification* Sosis

Berikut adalah contoh pengaplikasian *sign system identification* yang berfungsi untuk informasi pemberian makanan untuk hewan ditempat wisata ini. Penempatan *sign* ini ditempatkan pada tiang kayu tempat pembelian makanan dan interaksi hewan



Gambar IV. 10 Aplikasi *Sign Identification* Interaksi Hewan

Berikut adalah contoh pengaplikasian *sign system direction* yang berfungsi untuk mengarahkan pengunjung tempat wisata ini menuju tempat parkir mobil. Penempatan *sign* tersebut pada tempat yang dilalui oleh mobil setelah pintu masuk tempat wisata ini agar pengguna kendaraan mobil dapat melihat dengan jelas *sign* tersebut.



Gambar IV. 11 Aplikasi *Sign Direction* Parkir Mobil

Berikut adalah contoh pengaplikasian *sign system direction* yang mengarahkan pengunjung tempat wisata ini menuju Toilet. Penempatan *sign* tersebut pada tempat yang dilalui oleh orang-orang didekat toilet, agar dapat melihat dengan jelas *sign* tersebut.



Gambar IV. 12 Aplikasi *Sign Direction* Toilet

Berikut adalah contoh pengaplikasian *sign system direction* yang mengarahkan pengunjung tempat wisata ini menuju salah satu restoran yang ada ditempat wisata ini. Penempatan *sign direction* tersebut ditempatkan pada jalan utama dibagian belakang tempat wisata ini yang dilalui pengunjung menuju arah bangunan Eropa yaitu restoran.



Gambar IV. 13 Aplikasi *Sign Direction* Restoran

Berikut adalah contoh pengaplikasian *sign system regulation* larangan melewati pagar. *Sign* ini ditempatkan disetiap kawasan yang ditumbuhi bunga-bunga dan tanaman yang dilalui oleh pengunjung. Penempatan *sign* ini diletakan pada tempat yang mudah terlihat oleh pengunjung agar pengunjung dapat mematuhi *sign* ini.



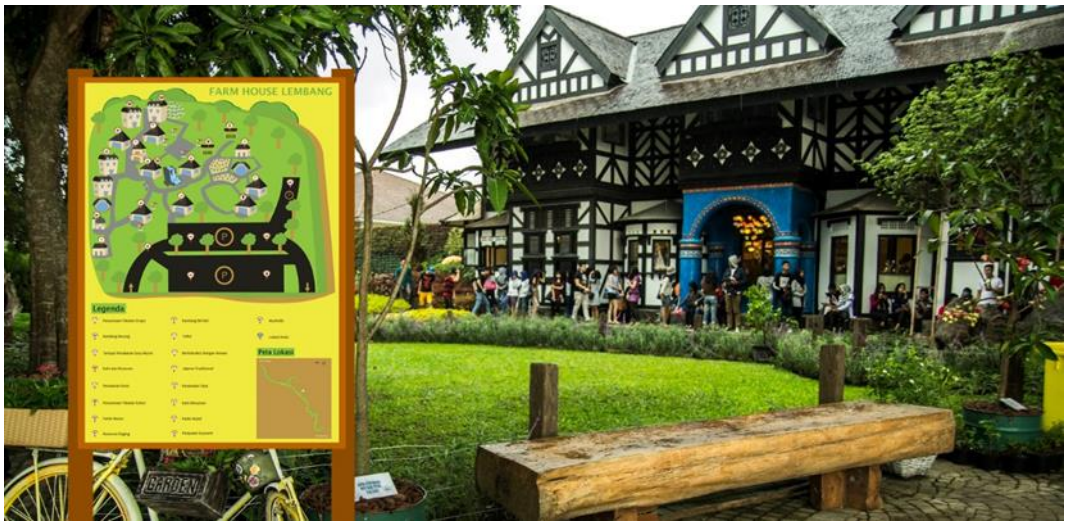
Gambar IV. 14 Aplikasi Sign Regulation Larangan Melewati Pagar

Berikut adalah contoh pengaplikasian *sign system regulation* larangan membuang sampah sembarangan. *Sign* ini diletakan disetiap dikawasan terbuka tempat berkumpulnya para pengunjung tempat wisata ini, penempatan nya diletakan pada tempat yang mudah terlihat oleh pengunjung agar pengunjung dapat mematuhi *sign* ini.



Gambar IV. 15 Aplikasi *Sign Regulation* Larangan Membuang Sampah Sembarangan

Berikut adalah contoh pengaplikasian media pendukung yaitu *infotainment map*/ peta lokasi.



Gambar IV. 16 Aplikasi Peta Kreatif

Penempatan infotainment map ini adalah pada bagian barat peta, tepatnya didekat daerah restoran, cafe dan pembelian souvenir. Penempatan infotainment map ditempat ini dikarenakan pengunjung yang baru masuk tempat wisata ini pasti melewati tempat ini.



Gambar IV. 17 Letak Lokasi Peta

Agar lebih mudah untuk dilihat, maka lebih tepatnya lokasi peletakan *infotainment map*/ peta lokasi pada tanda legenda berwarna biru yang dilingkari warna merah.