

BAB IV

STRATEGI KREATIF / KONSEP DESAIN

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Konsep Judul Eksibisi

Judul eksibisi akan diberi nama “HIASIDALATIK” yang merupakan singkatan dari histori Bekasi di dalaman kain batik yang merupakan exhibisi yang ingin dikenalkan, dengan penamaan sub judul “Mengangkat jati diri Bekasi melalui kain batik”

4.1.2 Konsep pesan

Pesan yang akan disampaikan adalah “Bersama yang muda untuk bisa menjadikan seni budaya menjadi bergaya” dimaksudkan sebagai ajakan untuk seluruh generasi muda Bekasi untuk dapat berpartisipasi dan ikut terlibat dalam mempopulerkan batik Bekasi dan dapat meningkatkan rasa bangga, apresiasi dan memberikan nilai lebih untuk mengenakan batik Bekasi.

4.1.3 Konsep Tema Eksibisi

Tema diadaptasi dari sejarah, seni budaya, dan moderenisasi kain batik menjadi produk *fashion* masa kini yang menjadikan generasi muda merdeka dalam berbusana batik, sehingga menjadikan batik tidak lagi kaku dan terlalu formal.

4.1.4 Konsep Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi akan dilaksanakan di Gedung Juang Bekasi, pemilihan tempat dilatarbelakangi karena di Gedung Juang merupakan pusat penyampaian informasi sejarah dan budaya kota Bekasi dan juga disana tempat berkumpulnya beberapa komunitas anak muda di Bekasi.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Konsep logo



Gambar 1 Logo

Dalam perancangan eksibisi , logo yang akan digunakan adalah dalam bentuk logo gram dengan menggabungkan beberapa elemen meliputi inisial identitas pameran, benda sebagai icon corak Bekasi yang menjadi cirikhas batik Bekasi dan motif batik. Selain itu dasar bentuk dari logo diambil dari bentuk dasar pintu yang berarti tempat masuk dan keluar yang memiliki makna mengajak generasi muda untuk masuk dan mengetahui lebih dalam tentang Bekasi meliputi aspek sejarah, icon, budaya, dan potensi sehingga pada akhirnya akan keluar dan memberi tau bahwa Bekasi juga memiliki identitas dan cirikhas . Bentuk logo juga akan dibuat dengan beberapa pertimbangan agar setiap komponen dan bentuk dapat dimanfaatkan menjadi super grafik, sehingga keseluruhan visual pada exhibisi akan saling berhubungan satu dengan lainnya sehingga membentuk visual indentitas yang konsisten.

4.2.2 Konsep Typografi

MARGARET

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890

CRIMSON

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890

Typografi yang digunakan adalah font Margaret sebagai *primary font* dan font crimson sebagai *secondary font*, font ini dipilih karena memiliki karakter yang simpel, modern , tidak telalu kaku, keterbacaan yang cukup jelas. *Font* ini merupakan salah satu *font* yang cocok digunakan pada desain yang ditujukan untuk generasi muda dan juga sering digunakan pada

desain yang berkaitan dengan fashion, dengan memiliki karakter yang kontras antara garis tebal dan garis tipis.

4.2.3 Konsep Warna



Gambar 2 Warna

Warna yang akan digunakan adalah warna putih, kuning, jingga, merah dan hitam. Warna ini dipilih karena melambangkan jiwa muda yang modern, kreatif, bersemangat dan optimis dalam mengenali budaya dan diharapkan dapat mengembangkannya sesuai perkembangan zaman.

4.2.4 Super Graphic

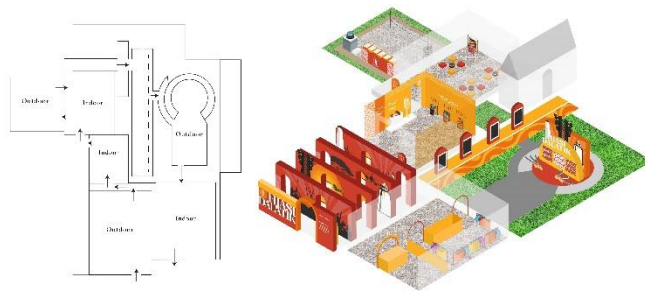


Gambar 3 Super Graphic

Tampilan *super graphic* diadaptasi dari bentuk logo yang dijadikan *pattern* atau motif batik. *Super graphic* ini akan menjadi ornamen dan penghias di setiap ruangan, tujuan adanya *super graphic* adalah membuat visual pada pameran menjadi satu kesatuan, terlihat konsisten dan juga menjadi daya tarik tersendiri pada pameran ini.

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Alur dan Peta 3D Eksibisi



Gambar 4 Alur dan peta 3D eksibisi

Alur eksibisi dan peta 3D berfungsi sebagai pengarah pengunjung agar mengetahui alur pameran yang diselenggarakan, selain itu juga untuk memperlihatkan gambaran mengenai isi pameran dan suasana yang dibangun untuk menambah rasa penasaran target sasaran.

4.3.2 Open Gate &Tampak Depan Eksibisi



Gambar 5 Open Gate

Pada tampilan depan eksibisi terdapan open gate yang menjadi pintu masuk eksibisi, berukuran 7.5m x 3m, bentuk pintu diadaptasi dari bentuk dasar logo, dan ornament motif batik yang dikembangkan dari logo yang dijadikan supergrafik yang mengiasi sisi bawahnya. Selain itu pada *open gate* bertuliskan nama eksibisi dan terdapat informasi mengenai isi eksibisi.

4.3.3 Booth

Pada perancangan eksibisi akan terdiri dari 6 zona ruang, diantaranya adalah :

1. **Booth** mengenai identitas Kota Bekasi



Gambar 6 Booth Identitas Kota Bekasi

Booth pertama merupakan area pengenalan identitas dan icon Kota Bekasi. Area ini dibagi menjadi 4 cerita sesuai cerita di balik *icon* yang dijadikan identitas dan ciri khas di dalam batik Bekasi . Cerita Pertama menjelaskan latar belakang masyarakat Bekasi mengapa Kota Bekasi dijuluki Kota Patriot dan menjadikan bambu dan bendo menjadi simbolisasi Kota Bekasi, kedua adalah mengenai cerita dibalik tragedi Tugu kali Bekasi, ketiga adalah cerita dibalik Tugu Perjuangan di Jalan KH. Agus Salim dan yang terakhir adalah cerita dibalik Tugu Perjuangan di Alun-Alun Bekasi.

Pada *Booth* ini berisikan 2 monitor dimana monitor utama adalah untuk menjelaskan cerita dalam bentuk motion graphic dan memberikan pertanyaan, lalu monitor kedua pada bagian bawah adalah monitor interaktif yang berfungsi memulai cerita dan menjawab pertanyaan agar dapat melanjutkan ke cerita selanjutnya. Selain itu ilustrasi pada setiap cerita diletakan untuk membangkitkan suasana cerita.

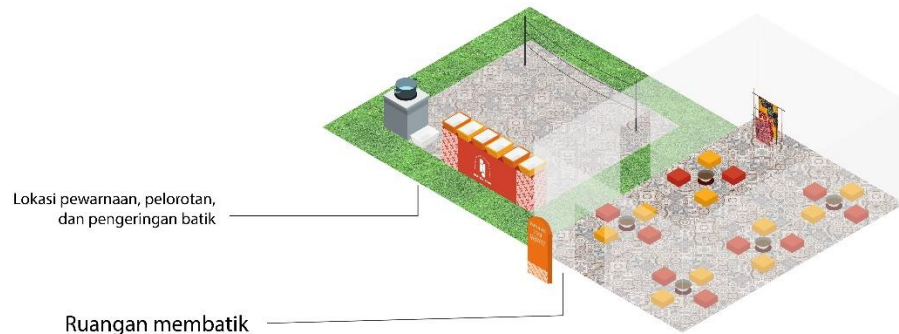
2. *Booth* mengenai informasi batik secara umum dan informasi mengenai batik Bekasi



Gambar 7 Booth Pengenalan Budaya Batik

Di area pemahaman batik dalah area selingan untuk menambah wawasan pengunjung mengenai batik sebelum selanjutnya akan memasuki ruang *workshop*. Area ini berisikan pengenalan batik secara umum, macam-macam batik dan juga pegenalan batik Bekasi dan perkembangannya.

3. Booth workshop membatik



Gambar 8 Booth Workshop Membatik

Booth worksop membatik merupakan area interaktif dimana pengunjung bisa merasakan langsung proses membuat batik. Pada area ini dibagi menjadi 2, ruangan *indoor* akan dijadikan tempat membatik yang mampu menampung 20 pengunjung dan bagian luar yang dijadikan tempat untuk proses pewarnaan, pelarutan lilin dan pengeringan batik.

4. Booth virtual fitting room



Gambar 9 Virtual fitting room

Booth virtual fitting room adalah area interaktif dimana pengunjung bisa mendapatkan referensi gaya yang cocok untuk mereka dengan menggunakan batik Bekasi secara virtual tanpa langsung mencoba produk batiknya. Pada area ini akan terdapat 4 *virtual fitting room* yang dibagi menjadi 2 gaya yaitu formal dan non formal.

Cara penggunaan *Virtual fitting room* adalah pertama pilih gender terlebih dahulu, lalu *scan* wajah dan akan masuk kepada *template* yang sudah disediakan tetapi untuk wajah dan postur tubuh menyesuaikan pengguna, selanjutnya pengunjung hanya perlu memilih dengan mengeser pilihan gaya yang ada pada bagian kanan yang sesuai dengan gaya yang mereka inginkan, setelah itu klik selesai dan akan muncul barcode

yang dapat discan dan menyimpan refrensi gaya dan jika mereka tertarik mereka juga dapat membeli setelan gaya pada *booth* terakhir.

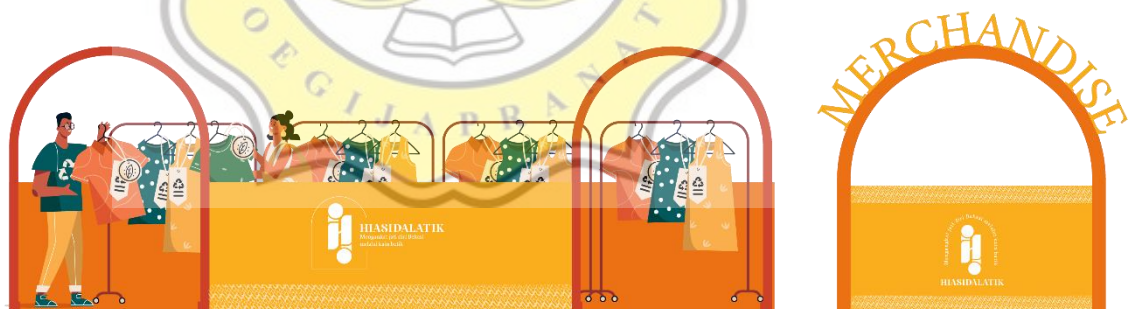
5. *Matriks photo booth*



Gambar 10 Photo booth

Photo booth dibuat sebagai sarana pengambilan moment yang menarik bertemakan semangat perjuangan dan budaya, diharapkan eksibisi ini dapat memberikan hal yang memorable melalu *Photo booth* yang ada pada eksibisi ini sebagai media pengekspresian pengunjung dengan batik Bekasi.

6. *Booth toko dan merchandise*



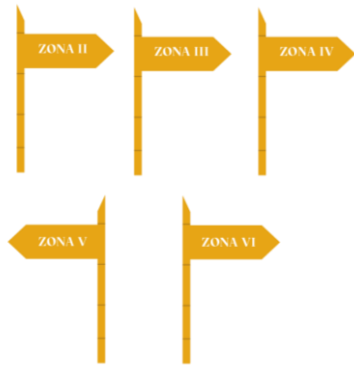
Gambar 11 Booth Toko dan Merchandise

Booth toko dan merchandise adalah *booth* terakhir, selain memberikan informasi, pengalaman, dan sesuatu yang memorebel, eksibisi ini juga memberikan tempat untuk yang sangat tertarik dengan batik Bekasi dapat belaja secara langsung dan mendapatkan *merchandise* sebagai kenang-kenangan karena telah mengunjungi pameran.

4.3.4 Desain Pendukung

Desain pendukung dibuat sebagai pelengkap dalam perancangan eksibisi, selain itu pada desain pendukung juga dibuat sebagai media promosi agar dapat menarik perhatian generasi muda. Media pendukung ini diantaranya berupa :

1. Wayfinding



Gambar 12 Wayfinding

2. Sign system



Gambar 13 Sign System

3. Penamaan booth



Gambar 14 Penamaan Booth

4. Merchandise



Gambar 15 Merchandise

5. Umbul-umbul



Gambar 16 Umbul-Umbul

6. Poster



Gambar 17 Poster