

Desain Tata Ruang Siniar sebagai Identitas Jenama: Perspektif Desain Komunikasi Visual

Faisal Akbar*, Dini Miswanti, Khikmah Susanti, Rizki Saga Putra, Atiek Nur Hidayati.

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Bahasa, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No. 58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia

*Correspondence author: alienartland502@gmail.com

Abstrak : Artikel ini membahas siniar (podcast) tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian konten audio, tetapi juga sebagai identitas jenama yang kuat. Desain tata ruang siniar memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer yang sesuai dengan nilai-nilai dan karakteristik jenama, serta mendukung pengalaman audiens secara keseluruhan. Elemen-elemen desain seperti penataan furnitur, pencahayaan, pemilihan warna, dan elemen visual lainnya dapat digunakan untuk memperkuat citra jenama dan menciptakan konsistensi visual. Hasil perancangan desain ini menunjukkan bahwa desain tata ruang siniar yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan kualitas produksi, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap identitas jenama yang lebih kuat dan berkesan.

Kata Kunci: Tata Ruang, Siniar, Identitas Jenama

Abstract: This article discusses podcasts not only as a medium for delivering audio content, but also as a strong brand identity. Podcast layout design plays an important role in creating an atmosphere that is in line with the brand's values and characteristics, and supports the overall audience experience. Design elements such as furniture arrangement, lighting, color selection, and other visual elements can be used to strengthen the brand image and create visual consistency. The results of this design show that a well-designed podcast layout design not only improves production quality, but also contributes significantly to a stronger and more memorable brand identity.

Keywords: Spatial Planning, Podcast, Brand Identity

Pendahuluan

Konten kreator kini bisa lebih kreatif dalam menuangkan ide-idenya melalui banyak media, salah satunya siniar (podcast). Siniar menjadi salah satu media konten yang akhir-akhir ini banyak mendapat perhatian masyarakat. Sebelum akhirnya diakui oleh perusahaan Apple, podcast pertama kali diajukan oleh seorang jurnalis The Guardian, Ben. Hammersley tahun 2004. Menurut Phillips Podcast adalah sebuah file audio digital yang dibuat dan diunggah pada platform online untuk dibagikan kepada orang lain (Rifda, 2022). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Daily Social dan JakPat (2018) menunjukkan bahwa 68% dari 2023 pengguna smartphone di Indonesia merasa tidak asing dengan siniar. 81% diantaranya aktif mengkonsumsi siniar selama 6 bulan terakhir. Sebanyak 41,25 % berusia 20-25 tahun, setelahnya berusia 25-29

tahun. Pertumbuhan siniar dikarenakan dengan perubahan gaya hidup dan tuntutan fleksibilitas dalam mengkonsumsi media.

Podcast atau siniar adalah format media digital yang telah mendapatkan perhatian luas dalam beberapa tahun terakhir. Siniar dapat didefinisikan sebagai serangkaian episodik file audio atau video yang dapat diunduh atau di-streaming melalui internet. Siniar audio adalah format yang lebih tradisional, yang berfokus pada pengalaman pendengaran. Sedangkan siniar video lebih dari sekedar suara, menggabungkan audio dengan elemen visual yang biasanya berupa rekaman video pembicaraan atau presentasi. Dalam siniar video, pendengar tidak hanya mendengarkan pembicaraan, tetapi juga dapat melihat pembicara atau konten visual yang disajikan (Rasyid, 2024).

Dalam konteks keilmuan komunikasi, siniar memiliki peran yang signifikan. Siniar menawarkan medium yang unik untuk menyampaikan pesan, dengan karakteristik personal dan interaktif yang kuat. Hal ini menjadikan siniar sebagai alat yang efektif dalam penyebaran informasi, edukasi, dan hiburan. Sejak kemunculannya, siniar telah mengalami perkembangan pesat, terutama dalam lima tahun terakhir, berdasar data dari GlobalWebindex (GWI) persentase pendengar siniar di Indonesia terbesar kedua di dunia perkuartal 2021, dan aplikasi Spotify yang menjadi wadah penyedia konten siniar menyebutkan, sejak rilis di 2019, konsumsi podcast di Indonesia mengalami peningkatan tinggi lima kali lipat dalam tiga tahun terakhir per 1 September 2022, Indonesia berhasil menempati 10 besar negara dengan pendengar siniar terbanyak secara global (Kemenparekraf, 2023).

Perkembangan lebih lanjut dari siniar dalam format audiovisual atau video siniar, yang menyajikan konten tidak hanya dalam bentuk audio tetapi juga visual, mengalami peningkatan yang signifikan. Video siniar telah menjadi tren yang populer di platform seperti YouTube, menjadi platform yang banyak diminati. Tentunya dengan didukung dengan visualisasi, kualitas konten, topik yang diangkat, serta bintang tamu yang sedang populer, video siniar mampu menarik lebih banyak perhatian dan memberikan konteks visual yang memperkaya konten yang disampaikan. Sehingga banyak generasi Z begitu tertarik dengan siniar dan melahirkan insan kreatif di Indonesia.

Selain konten yang disajikan, latar belakang atau tata ruang dari ruangan yang digunakan untuk siniar juga memegang peran penting. Tata ruang yang baik tidak hanya mendukung pengalaman menonton tetapi juga berfungsi sebagai identitas jenama (brand identity) bagi penyiar maupun perusahaan yang menjadi sponsor atau pengelola siniar. Identitas visual yang konsisten dan menarik dapat memperkuat citra dan daya tarik siniar, serta membantu dalam membangun hubungan yang lebih dekat dengan audiens.

Peran Desain Komunikasi Visual dalam perancangan tata ruang untuk sebuah siniar sangatlah krusial. Desain Komunikasi Visual menggabungkan elemen-elemen desain grafis, warna, tata letak, dan elemen estetika lainnya untuk menciptakan lingkungan visual yang menarik dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Dalam konteks siniar, desain set up visual tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang tetapi juga sebagai bagian integral dari identitas merek. Tampilan visual yang menarik pada set up desain dapat memberikan perhatian khusus dan dapat memberikan dampak yang positif yang dapat membuat penonton tertarik, serta ingin terus menerus menonton siniar tersebut. Malumo (dalam Thabrany, 2023.) menyatakan sebelum mulai mendengarkan siniar penonton akan terlebih dahulu menangkap visualnya. Informasi siniar yang didapat melalui visual yang didapat melalui visual yang dapat berupa logo dan thumbnail akan menjadi iklan dan tanda pengenalan siniar.

Penggunaan elemen desain seperti logo, warna perusahaan, dan simbol-simbol visual lainnya dapat membantu dalam menciptakan konsistensi dan pengenalan merek yang lebih

kuat. Desain Komunikasi Visual juga memastikan bahwa desain tata ruang dapat mendukung narasi dan tema siniar, menciptakan pengalaman yang lebih menyeluruh bagi audiens. Dengan demikian, elemen visual yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan estetika tetapi juga memperkuat pesan dan nilai yang ingin disampaikan oleh penyiar atau perusahaan.

Desain visual tata ruang siniar akan membentuk nilai-nilai identitas jenama, karena perancangan elemen-elemen visual akan menciptakan pengalaman visual yang estetis dan mencerminkan karakteristik jenama tersebut. Identitas jenama memungkinkan audiens untuk mengenali dan membedakan produk pesaing, serta memahami bagaimana sebuah jenama ingin dipersepsikan oleh audiens (Wheeler, 2018). Identitas jenama juga memuat ide dan makna yang dapat diakses oleh panca indra audiens. Artinya dapat dilihat, didengar, disentuh, dipegang dan bergerak. Elemen penting dari identitas jenama adalah nilai, karakter perusahaan serta pembeda dengan perusahaan lain (Jain, 2017). Dari pemahaman tersebut peran desain komunikasi visual menjadi semakin penting dalam memastikan bahwa set up visual yang digunakan dapat mendukung dan memperkuat identitas jenama serta memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi audiens dalam menonton siniar video..

Konsep Media

Desain tata ruang sebagai *visual identity* untuk menciptakan dan mengatur elemen visual yang akan digunakan untuk merepresentasikan suatu merek atau organisasi secara konsisten. *Visual identity*, atau identitas visual, adalah aspek dari *brand* yang mencakup semua elemen visual yang membedakan merek tersebut dari yang lain. Berikut adalah beberapa elemen kunci dalam pengaturan identitas visual yaitu, Logo, Palet Warna, Tipografi, Gaya Visual, Garis Panduan (*Brand Guidelines*), dan Aplikasi Identitas Visual. Tujuan perancangan membangun identitas visual yang kuat dan konsisten membantu menciptakan citra merek yang profesional dan dapat dipercaya. Ini juga memudahkan audiens untuk mengenali dan mengingat.

Merancang tata ruang studio siniar (podcast) melibatkan berbagai elemen untuk memastikan kualitas audio yang optimal dan lingkungan yang nyaman untuk rekaman. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang set yaitu, Ukuran, Tata Letak, Akustik Ruang, Peralatan Audio, Perangkat Lunak rekaman dan pengeditan, Pencahayaan, Visual, Perangkat tambahan, Koneksi internet dan Pengaturan teknis dan uji coba. Di dalam set up visual membutuhkan sebuah ornamen dalam desain dan produksi dengan menambahkan elemen dekoratif atau desain yang menyempurnakan tampilan visual dari sebuah acara, ruang, atau media. Ornamen ini dapat membantu menciptakan atmosfer yang diinginkan, menarik perhatian, dan memperkuat identitas visual.

Konsep Perancangan

Desain tata ruang studio siniar adalah proses merancang ruang yang fungsional dan menarik, baik dari segi audio maupun visual. Tata ruang yang baik akan meningkatkan pengalaman mendengarkan dan menonton serta mendukung kualitas produksi. Konsep perancangan dengan tema sebuah toko ponsel, dimana penjual sebagai pemandu dan pembeli sebagai tamu yang sedang melakukan sebuah transaksi jual beli yang ingin ditampilkan dalam tayangan siniar (podcast) tersebut. Konsep perancangan desain tata ruang siniar adalah proses menciptakan lingkungan yang mendukung penyampaian konten podcast secara efektif dan

menarik. Penggabungan elemen estetika dan fungsional untuk memastikan kualitas audio yang optimal dan tampilan visual yang menarik, Berikut adalah konsep perancangan tata ruang siniar belihape.id :

Analisis Kebutuhan

Jenis siniar (podcast) yang dilakukan adalah wawancara, selain audio, siniar (podcast) tersebut juga menggunakan pengambilan video yang dilakukan di dalam studio.



Gambar 1: Logo Perusahaan

Sumber: <https://id.linkedin.com/company/belihape-id>

Desain Tata Letak

Area Rekaman Utama, terdapat meja rekaman dengan ukuran cukup besar untuk menampung mikrofon, laptop, dan perangkat lainnya, Ukuran yang digunakan pada desain tata ruang 1 yaitu 220x60x110 cm, dengan model desain meja bar dan kaca etalase. Dengan model desain meja tersebut maka kursi yang dipilih adalah kursi bar dengan sandaran yang nyaman dan ergonomis untuk host dan tamu. Dan desain tata ruang 2 yaitu 240x50x75 cm dengan model meja ukuran standar dan penggunaan kursi stool tanpa sandaran. Rak atau meja peralatan untuk *audio interface*, *mixer*, dan komputer di meja atau rak dan area kamera berada diluar area desain tata ruang yang masih dalam satu studio. Penggunaan panel akustik dan peredam suaran di dinding untuk mengurangi gema dan kebisingan latar belakang. Panel ini penting untuk memastikan kualitas audio yang baik. Area Pencahayaan utama pada desain tata ruang siniar menggunakan lampu softbox atau LED panel sebagai lampu utama untuk menerangi wajah pemandu dan tamu secara merata. Lalu ada pencahayaan tambahan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan tema yaitu lampu sorot yang dipasang pada dinding panel dan lampu LED strip pada furniture. Area Visual seperti desain backdrop dengan logo belihape.id dan grafik serta warna yang sesuai dengan tema. Elemen dekoratif seperti poster, kotak ponsel, aneka jenis ponsel, voucher pulsa operator yang sesuai dengan tema yaitu toko ponsel.

Fungsionalitas dan Ergonomi

Untuk aksesibilitas sudah dipastikan semua peralatan mudah diakses dan digunakan. Pertimbangkan bagaimana host dan tamu akan bergerak di ruang dan akses ke peralatan di atur dalam denah tata letak furnitur. Pemilihan furnitur yang nyaman dan sesuai dengan penggunaan jangka panjang. Meja dan kursi harus mendukung postur yang baik dan kenyamanan selama sesi rekaman.

Desain Visual dan Branding

Identitas visual pada jenama belihape.id seperti warna, logo, dan grafis dibuat sesuai dengan branding podcast. Ini mencakup backdrop, dekorasi, dan elemen visual lainnya. Ide Kreativitas dalam desain untuk menciptakan tampilan yang unik dengan tema toko ponsel yang berfungsi sebagai latar belakang visual yang bagus dalam video. Sehingga penonton yang menyaksikan dapat mengenali dan mengingat dengan mudah.





Gambar 2: Warna yang diaplikasikan pada desain tata ruang berasal dari logo
Sumber: Dokumen Pribadi

Hasil Perancangan

Dalam proses perancangan Perancangan desain tata letak ruang siniar (podcast) melibatkan beberapa aspek penting untuk menciptakan ruang yang nyaman, fungsional, dan akustik yang baik.

Tabel 1. Proses Perancangan

No.	Desain Tata Ruang 1	Desain Tata Ruang 2
Gambar Sketsa		
Gambar Denah Tampak Atas		
Gambar Tampak Depan		

<p>Gambar Tampak Samping</p>		
<p>Ket.</p>	<p>Sketsa dan hasil gambar 3D kemiripan 90%</p>	<p>Sketsa dan hasil gambar 3D kemiripan 90%</p>

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Seperti yang terlihat pada tabel 1, proses hasil dari perancangan tata letak ini adalah ruangan siniar yang tidak hanya fungsional dan nyaman, tetapi juga mendukung kualitas produksi yang tinggi. Kedua desain tata ruang memiliki kemiripan 90% dalam perbandingan antara sketsa dengan hasil gambar 3D. Pada desain tata ruang 1, perubahan terdapat pada penyesuaian ukuran meja konter dari sketsa dan gambar 3D, yaitu pada ukuran panjang dan tinggi meja, serta penggunaan kursi bar untuk penyesuaian ukuran tinggi meja. Sementara itu, pada desain tata ruang 2, terdapat perubahan latar lemari yang dibuat dengan ukuran lebar lebih kecil dan minimalis penggunaan material kaca pada meja konter untuk efisiensi biaya produksi.

Dengan perhatian yang tepat pada detail-detail elemen utama untuk menciptakan ruang yang nyaman ruangan tersebut akan menjadi tempat yang ideal untuk membuat konten siniar yang profesional dan menarik. Salah satu elemen yang harus diperhatikan adalah kursi. Hal ini karena kursi, selain memuat nilai ergonomi sebagai sarana duduk, juga harus dipilih dalam relasinya dengan kondisi meja dan situasi di sekitarnya (Matthews & Lippman, 2023).

Dalam desain tata ruang 1, pemilihan kursi duduk yang tinggi dengan tipe *barstool* (kursi bar) dimaksudkan untuk mengimbangi konter yang tinggi agar interaksi menjadi lebih bebas dan nyaman. Walaupun disertai dengan penyangga punggung, kursi bar memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi sembar menggerakkan tangan secara aktif dan ekspresif (Ramstedt, 2024). Peletakan logo pada background dilakukan agar identitas tetap muncul saat fokus suasana berada pada interaksi antar penyiar. Hal ini berbeda dengan tata letak pada desain tata ruang 2.

Dalam desain tata ruang 2, kursi tipe *stool*. Kursi tipe ini merupakan kursi duduk tanpa penyangga lengan dan penyangga punggung yang digunakan untuk membuat interaksi lebih dinamis (Ramstedt, 2024). Hal ini juga untuk mengimbangi posisi meja konter yang tidak terlalu tinggi. Peletakan logo berada pada sisi muka meja karena pembingkaiannya fokus interaksi relatif lebih rendah dibandingkan dengan desain tata ruang 1.

Simpulan

Kesimpulan dari desain tata letak ruang siniar adalah menciptakan sebuah ruang yang nyaman, fungsional, dan didukung oleh akustik yang baik untuk menghasilkan kualitas rekaman

yang optimal. Desain ini mempertimbangkan penempatan peralatan dan furnitur yang efisien, pengaturan pencahayaan yang tepat, kontrol akustik yang efektif, serta kenyamanan dan estetika ruangan. Dengan memperhatikan elemen-elemen tersebut, ruangan siniar dapat menjadi tempat yang ideal untuk memproduksi konten audio maupun video secara profesional, sambil tetap menjaga kenyamanan dan kepraktisan bagi penggunaannya.

Daftar Pustaka

- DailySocial.id. (2018). Podcast User Research in Indonesia 2018.
- Jain, K., Jajodia, I., Sharma, P., & Singh, G. (2021). Brand bravery: Conceptualization, scale development and validation. *Journal of Product & Brand Management*, 30(8), 1212-1228.
- Matthews, E.A., & Lippman, P. C. (2023). *Creating dynamic places for learning*. Singapore: Springer Nature
- Rifda, A. (2022). Apa itu podcast? Pengertian, manfaat, dan cara membuatnya. Diakses dari <https://www.gramedia.com/best-seller/apa-itu-podcast/>
- Rasyid, A. (2024). Memahami perbedaan antara podcast audio dan podcast video.
- Kemenparekraf RI. (2023). Perkembangan tren podcast di Indonesia yang terus meningkat. Diakses dari <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/perkembangan-tren-podcast-di-indonesia-yang-terus-meningkat>
- Ramstedt, F. (2024). *The furnishing handbook*. Penguin Books Ltd.
- Thabrany, S., & Gunawan, C. (2023). Perancangan Identitas Visual Podcast Pertamina Online Learning and Sharing. In *Seminar Nasional Teknologi Cetak Dan Media Kreatif* (Vol. 2).
- Wheeler, A. (2018). *Designing Brand Identity: an essential guide for the entire branding team*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Inc.