

BAB IV STRATEGI KREATIF

Sebuah kekayaan suatu daerah sudah selayaknya dijaga dan dilestarikan. Salah satu kekayaan yang perlu dilestarikan adalah bahasa. Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi antar masyarakat. Kota Semarang memiliki bahasa yang unik, sangat disayangkan dokumentasi tentang bahasa Semarang sangatlah kurang. Melestarikan bahasa daerah tidak hanya sekedar mampu mengucapkan, namun mengerti arti dan kapan digunakannya menjadi penting guna mengurangi kesalahpahaman antara penutur dengan lawan bicara.

4.1. Konsep Verbal

4.1.1. Buku Panduan “ *Umak-Umik Semarang* ”

“ *Umak-Umik Semarang* ” adalah sebuah ide dasar dari sebuah upaya mendokumentasikan dan melestarikan bahasa Semarang yang memiliki keunikan dan banyak orang yang tidak mengerti maknanya kedalam sebuah buku panduan. Buku panduan ini berisi tentang bahasa Semarang mulai dari sejarah perkembangan hingga penggunaannya dalam masyarakat. Dalam buku ini lebih menekankan kedalam bahasa yang sehari-hari remaja gunakan di Semarang. Konsep yang diaplikasikan dalam buku panduan ini adalah konsep *fun* atau guyonan. Buku ini ditujukan untuk remaja usia 17-21 tahun maka konsep guyonan dianggap sebagai ide yang tepat untuk menyampaikan pesan dari buku ini.

Umak-Umik adalah salah satu kosakata Semarang yang memiliki arti komat-kamit. Ide dasar dari pengambilan judul ini adalah penggambaran masyarakat yang merasa asing atau tidak paham tentang bahasa Semarang. Karena tidak mengerti bahasa Semarang masyarakat melihat orang yang menggunakan bahasa Semarang seperti sedang komat-kamit, ngomong tidak jelas maksud dari kata-kata tersebut. Kata *Umak-Umik* memiliki kesan yang nyeleneh, *eye cacthing*, dan santai sehingga dapat memunculkan ketertarikan membaca.

Diharapkan dengan konsep guyonan ini remaja tertarik dan mudah memahami bahasa Semarang. Sehingga kesalahpahaman dalam penggunaan bahasa Semarang dapat terhidari dan bahasa Semarang juga terus lestari.

4.1.2. Rancangan Buku Panduan “ *Umak-Umik Semarang* “

Pada buku ini akan dibagi kedalam :

- Perkembangan Bahasa Semarang

Pada bab ini akan membahas tentangan perkembangan singkat awal mula munculnya bahasa Semarang

- Khas Semarang

Pada Bab ini akan disampaikan kata - kata semarang yang telah beberapa kategorikan dan diurutkan secara; Unggah ungguh orang tua, bahasa yang krusial dalam pergaulan sehari-hari, bahasa pertemanan yang perlu diketahui, bahasa prokem, serta dialek dan cara pengucapan bahasa Semarang. Pengkategorian serta urutan yang diterapkan dimaksudkan agar target audiens dapat merasakan serta menerima informasi maupun gaya penyampaian yang ada dalam buku panduan ini secara baik dan benar, serta ringan dalam mengolah informasi yang didapat.

- Mbasake Dhewe

Masyarakat Semarang adalah masyarakat yang memiliki sifat egaliter yang tinggi. Unggah Ungguh dalam berbahasa bukanlah menjadi hal yang penting dalam berkomunikasi sehari-hari. Mereka lebih sering *mbasake dhewe* (membahasakan sendiri).

- Konotasi Sebaliknya

Bahasa Semarang adalah bahasa yang memiliki sifat multitafsir. Dalam bahasa Semarang kata yang semula bermakna negatif dapat berkonotasi sebaliknya.

- Penyingkatan Kata

Dalam bahasa Semarang terdapat beberapa kosakata yang mengalami penyingkatan kata dan perubahan bunyi.

- Prokem Semarang

Di setiap daerah pasti memiliki bahasa prokem atau bahasa sandi yang populer. Sama halnya dengan daerah lain Semarang juga mempunyai bahasa prokem dengan rumusnya sendiri.

- Semarang Banget

Melalui sebuah dialek biasanya asal-usul atau tempat asal seseorang dapat diketahui. Masyarakat Semarang sendiri dapat dikenali melalui cara pengucapan dalam berkomunikasi

- **Kepekan**

Dalam “ *kepekan*”berisi kumpulan atau kamus bahasa Semarangan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari di Semarang. Kamus ini dapat menjadi pegangan masyarakat dikala tidak mengetahui makna bahasa ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Semarangan.

4.2. Konsep Visual

4.2.1. Gaya Ilustrasi

Buku panduan ini menggunakan konsep yang *fun* atau guyonan dengan menggunakan Ilustrasi. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah sketsa kartun dengan model remaja sebagai penggambaran kehidupan sehari-hari remaja

4.2.2. Pewarnaan

Dalam perancangan ini penulis ingin memunculkan sebuah buku panduan yang informatif dan dikemas secara *fun*. Warna-warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna-warna hangat dan dingin.

Dalam perancangan ini penulis mengamati dan meneliti warna dengan menggunakan pendekatan budaya yang ada di Semarang yang tergambar dalam wujud “ *Warak Ngendog* ”.



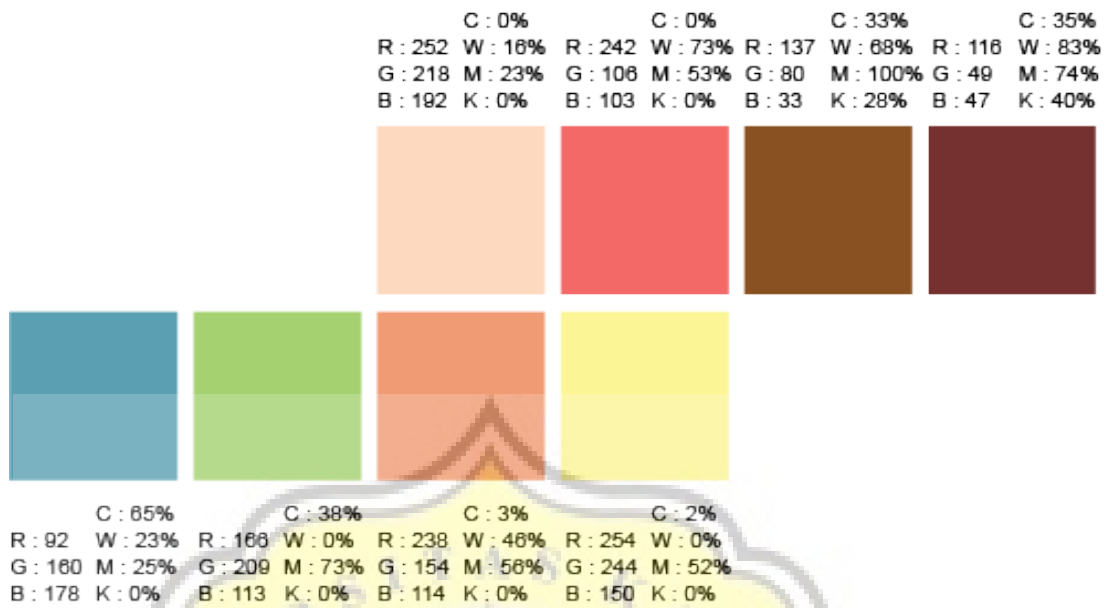
Gambar 4.1 Warak Ngendog
Sumber Dokumentasi Pribadi

Menurut bapak Cahyono salah satu budayawan Semarang. Beliau mengungkapkan bahwa Warak Ngendog merupakan icon dari kota Semarang. Warak Ngendog sendiri bermula dari sebuah mainan yang dijual pada setiap tradisi Dukderan. Warak Ngendog memiliki bentuk kepala menyerupai kepala naga dan memiliki tubuh meyerupai kambing. Bentuk ini merupakan gambaran dari kebudayaan yang ada di Semarang (Cina, Arab, Koja, Belanda, dan Jawa). Warak Ngendog sendiri memiliki beberapa corak warna yang mewakili kebudayaan yang ada di Semarang yaitu Merah, Kuning, Hijau, Orange, Biru.



Gambar 4.2 Warak Ngendog
Sumber Dokumentasi Pribadi

Setelah melalui proses pengamatan diperoleh warna yang sesuai dengan target dan tujuan penulis. Warna tersebut adalah :



Gambar 4.3 Pantone

4.2.3. Tipografi

Dalam perancangan ini penulis menggunakan dua jenis tipografi yaitu “ Noteworthy dan Helvetica “ yang masing masing jenis tipografi ini memiliki kegunaannya tersendiri.

A B C D E F G H I J K L M N
 O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n
 o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Noteworthy

Tipografi ini akan digunakan pada halaman cover, judul bab, dan headline pada perancangan buku ini. Tipografi ini memiliki bentuk yang tidak beraturan namun tetap rapi memberikan kesan santai dan tidak kaku.

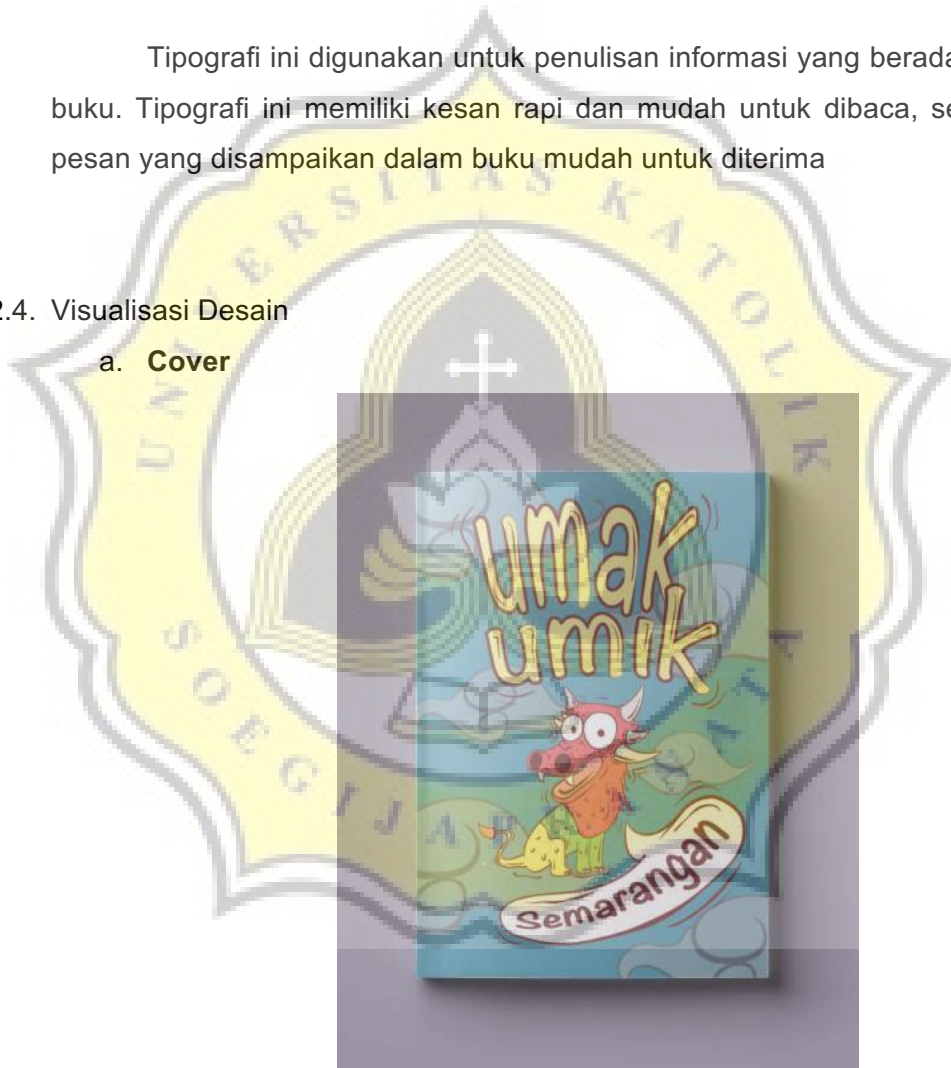
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Helvetica

Tipografi ini digunakan untuk penulisan informasi yang berada dalam buku. Tipografi ini memiliki kesan rapi dan mudah untuk dibaca, sehingga pesan yang disampaikan dalam buku mudah untuk diterima

4.2.4. Visualisasi Desain

a. Cover



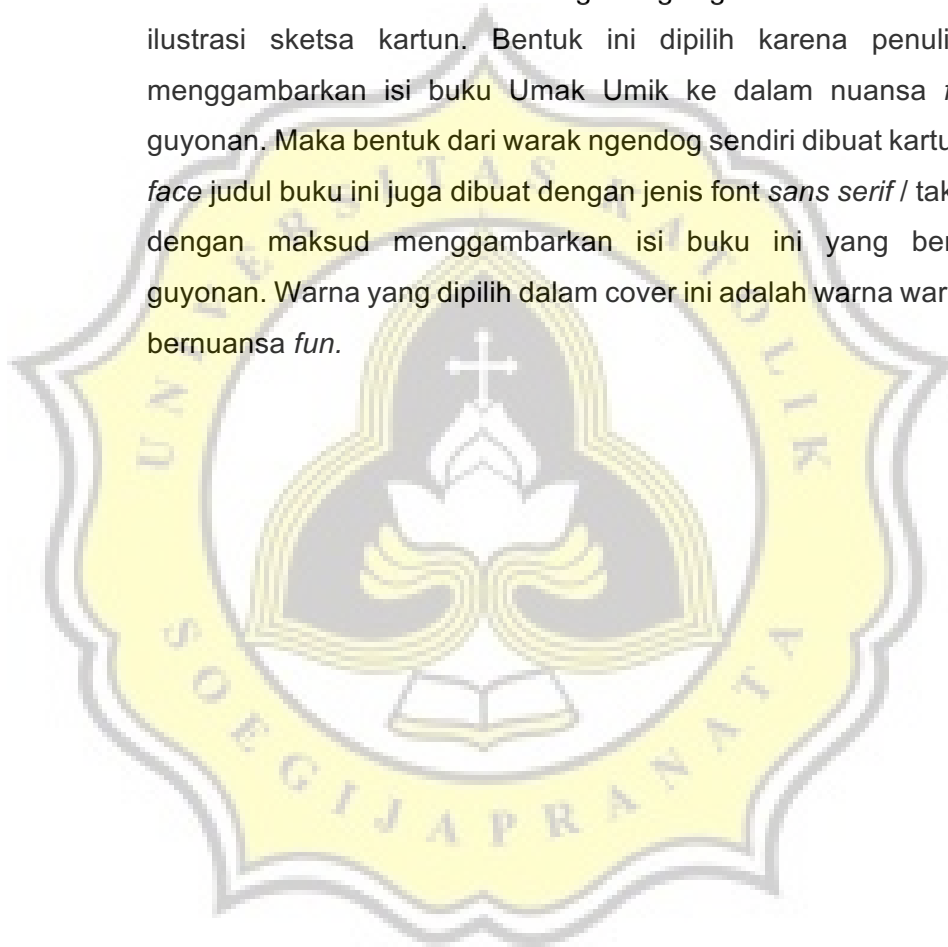
Gambar 4.4 Cover Book

Berikut adalah desain dari cover buku Umak Umik Semarang. Konsep dari cover buku ini adalah penggambaran masyarakat Semarang yang sedang berkomat-kamit (umak umik)

yang digambarkan dalam bentuk warak ngendog sebagai ikonik masyarakat Semarang.

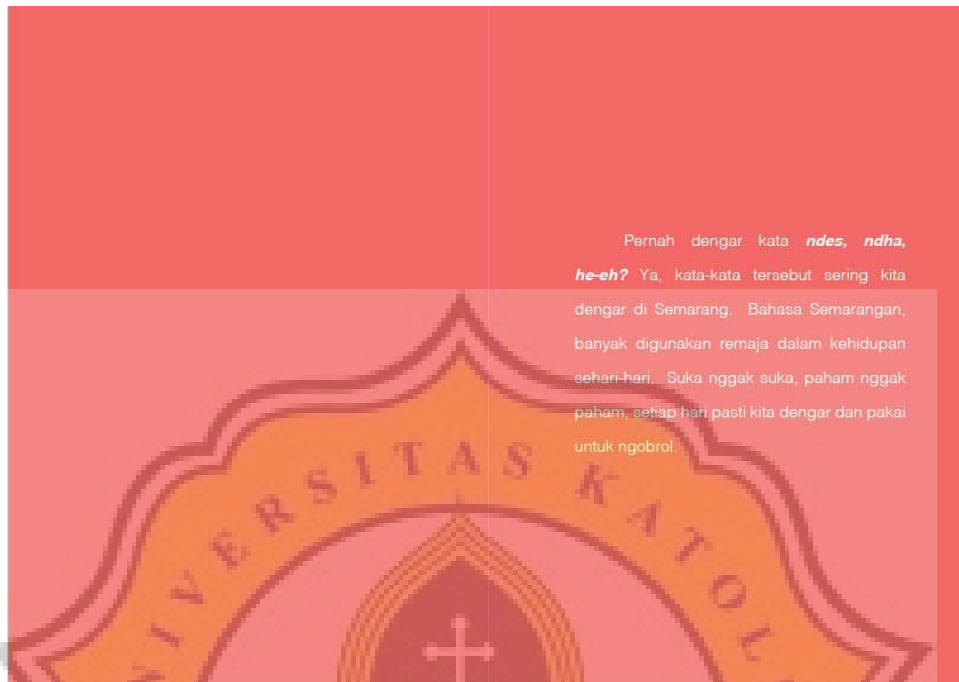
Ide dasar dari pembuatan desain cover buku ini adalah penggambaran masyarakat Semarang yang sedang berumak-umik kedalam bentuk warak ngendog. Warak ngendog dipilih karena warak ngendog merupakan icon dari kota Semarang yang mewakili kebudayaan di Semarang.

Dalam cover ini warak ngendog digambarkan dalam bentuk ilustrasi sketsa kartun. Bentuk ini dipilih karena penulis ingin menggambarkan isi buku Umak Umik ke dalam nuansa *fun* dan guyonan. Maka bentuk dari warak ngendog sendiri dibuat kartun. *Type face* judul buku ini juga dibuat dengan jenis font *sans serif* / tak berkait dengan maksud menggambarkan isi buku ini yang bernuansa guyonan. Warna yang dipilih dalam cover ini adalah warna warna yang bernuansa *fun*.



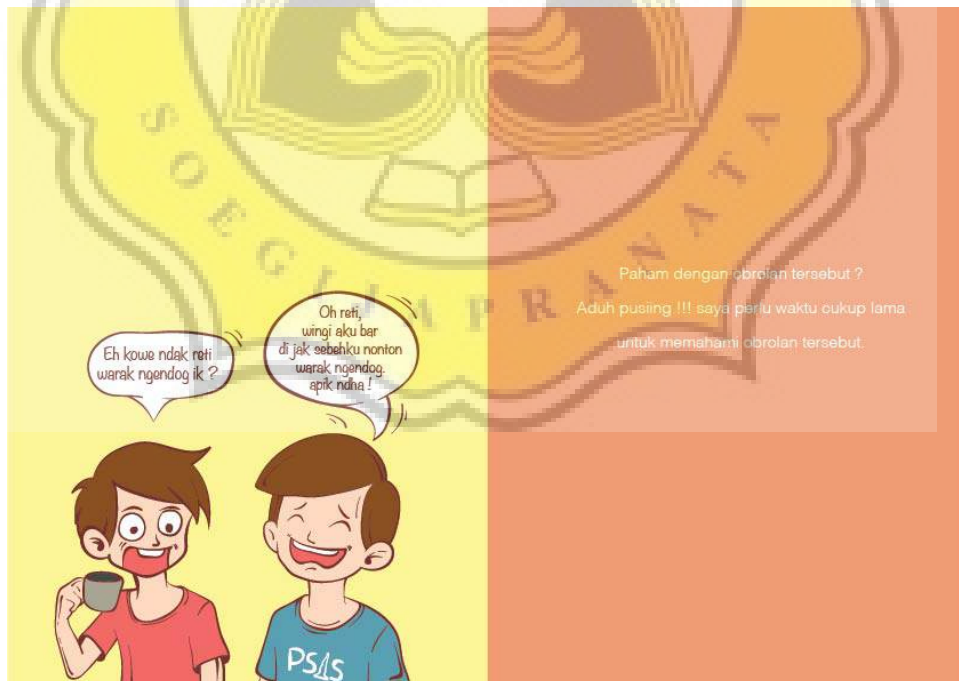
b. Layout Buku

• Prolog



Pernah dengar kata *ndes*, *ndha*,
he-eh? Ya, kata-kata tersebut sering kita
dengar di Semarang. Bahasa Semarang,
banyak digunakan remaja dalam kehidupan
sehari-hari. Suka nggak suka, paham nggak
paham, setiap hari pasti kita dengar dan pakai
untuk ngobrol.

Gambar 4.5 Prolog



Eh kowe ndak reti
warak ngendog ik ?

Oh reti,
wingi aku bar
di jak sebhiku nonon
warak ngendog
apik ndha !

Paham dengan obrolan tersebut ?
Aduh pusing !!! saya perlu waktu cukup lama
untuk memahami obrolan tersebut.



Gambar 4.6 Prolog

- **Perkembangan Bahasa**

Perkembangan bahasa Semarangan

Bahasa Semarang muncul dari mana ya? Pasti banyak yang bertanya-tanya. Bahasa Semarang sebenarnya berasal dari pertemuan budaya Belanda, Cina, Arab, dan Koja.

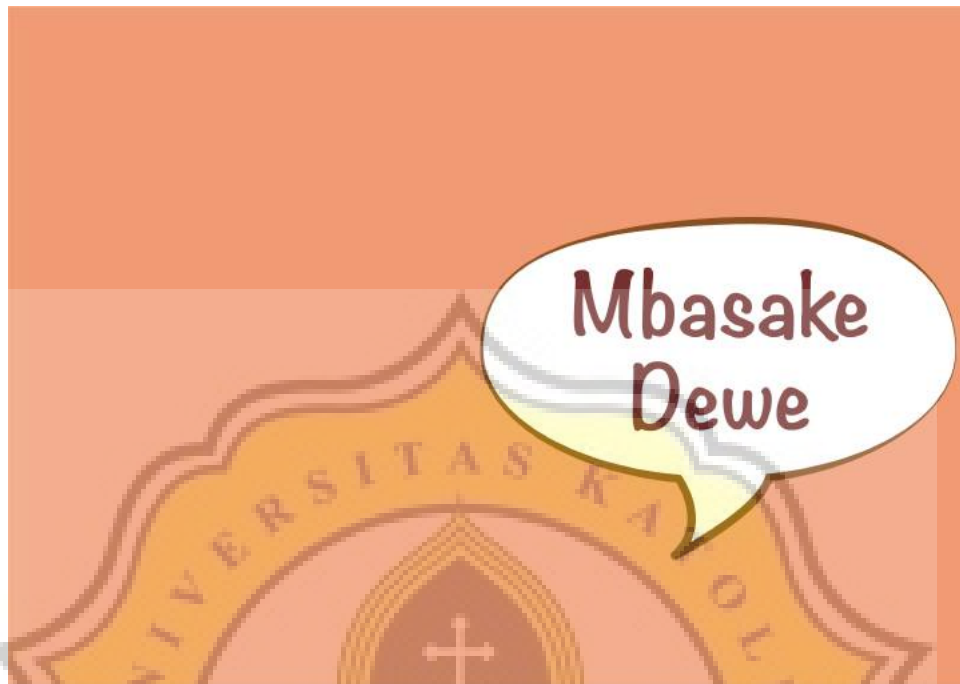
Bahasa ini berkembang di area Pasar Johar. Nah, dari sini lah bahasa Semarang berkembang melalui interaksi jual beli barang di pasar.

Dari pasar itulah bahasa terus berkembang hingga ke masyarakat semua kalangan.



Gambar 4.7 Perkembangan Bahasa

- Khas Semarang
 - Mbasake Dewe



Gambar 4.8 Mbasake Dewe



Gambar 4.9 Mbasake Dewe (Ipun)

- **Konotasi Sebaliknya**



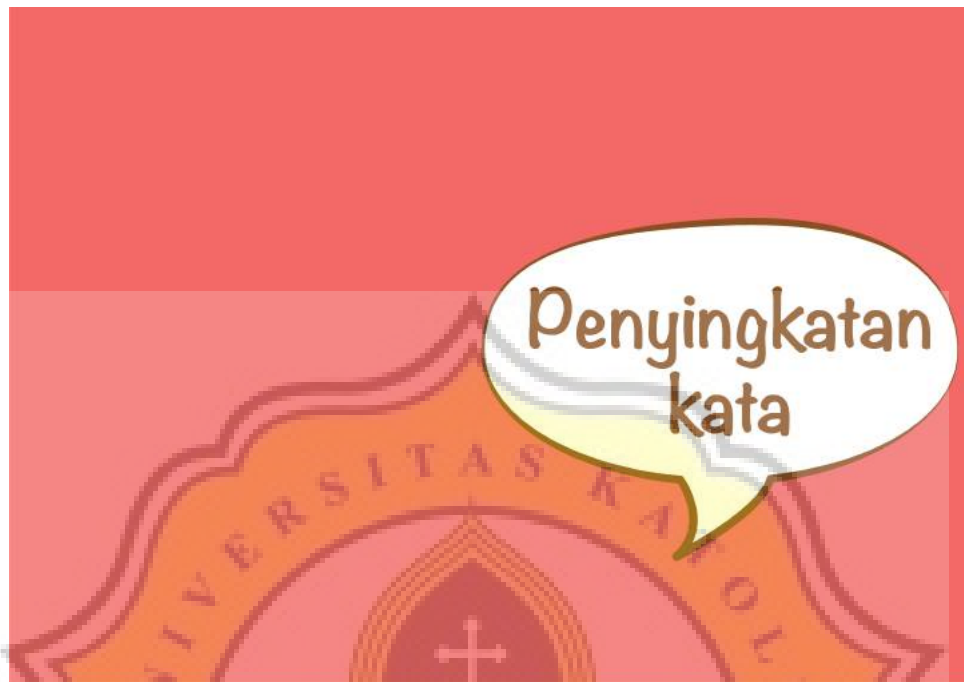
Gambar 4.10 Konotasi Sebaliknya

gondhes



Gambar 4.11 Konotasi Sebaliknya (Gondhes)

- o **Penyingkatan Kata**



Gambar 4.12 Penyingkatan Kata

bangjo



Semarangan gitu lhoh, salah satu karakter bahasanya yaitu penyingkatan kata. Kata "bangjo" berasal dari kata "abang(merah), kuning, dan ijo(hijau) yang disingkat menjadi satu. Ya supaya cepet gitu ngomongnya. Praktis bin efektif. Yorak ?

Gambar 4.13 Penyingkatan Kata (Bangjo)

denyom

Wih **dhenyome**
ayu banget !!!

Hai !!!

Wih **dhenyome**
ayu banget !!!

Hai !!!

Denyom ki artine cewek bro. Kata "denyom" sendiri termasuk kedalam bahasa prokem Semarang yang digunakan oleh para gali"preman" di Semarang untuk menyamarkan pesan / percakapan yang dimaksud agar tidak diketahui oleh orang lain.



Gambar 4.16 Prokem Semarangan (Denyom)

- Semarangan Banget



Gambar 4.17 Semarangan Banget

Gambar 4.18 Semarangan Banget (ik)

• Kepekan

a



- Abab : bau mulut
- Abot : berat (bobot) , sulit (persoalan, masalah) ; ng ~ i : menganggap lebih penting
- Abut : sangat berat
- Adhang, di - : dicegat
- Aeng – aeng : banyak tingkah
- Ajeg : tetap
- Alangan : kendala, musibah
- Aleman : manja
- Alot : ulet, susah dikunyah (makanan)
- Ameh , meh : akan, mau, hampir
- Angot / kumat : kambuh sifat buruknya
- Antep : agak berat, kuat
- Asem : rasa asam, umpatan halus populer
- Asprek : perseten

Gambar 4.19 Kepekan

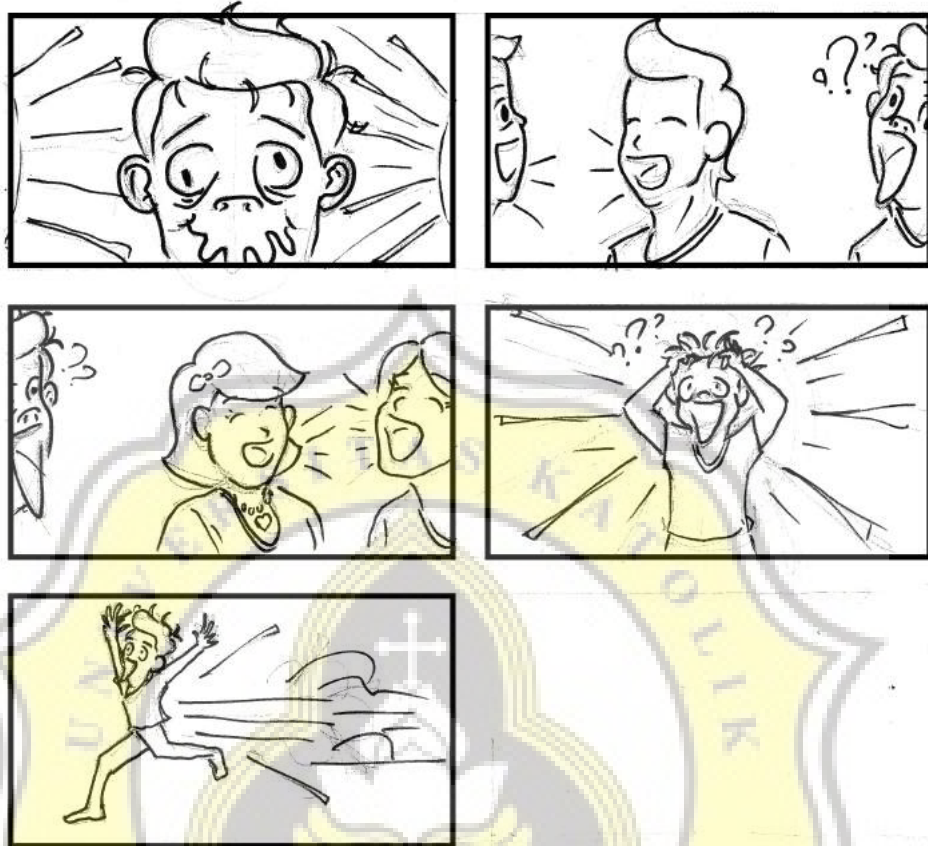
- Asu : anjing, umpatan kasar populer
- Atis : dingin (minuman) , Sejuk (cuaca, udara)
- Atom : bahan plastik keras
- Ayem : tenang, lega ; nga ~ ~ i : menimbulkan ketenangan
- Awan : siang, tengah hari ; k_an : kesiangan
- Awu : abu, sisa pembakaran ; kalah ~ ; kalah ilmu, kalah pengalaman, kalah kuat

b



Gambar 4.20 Kepekan

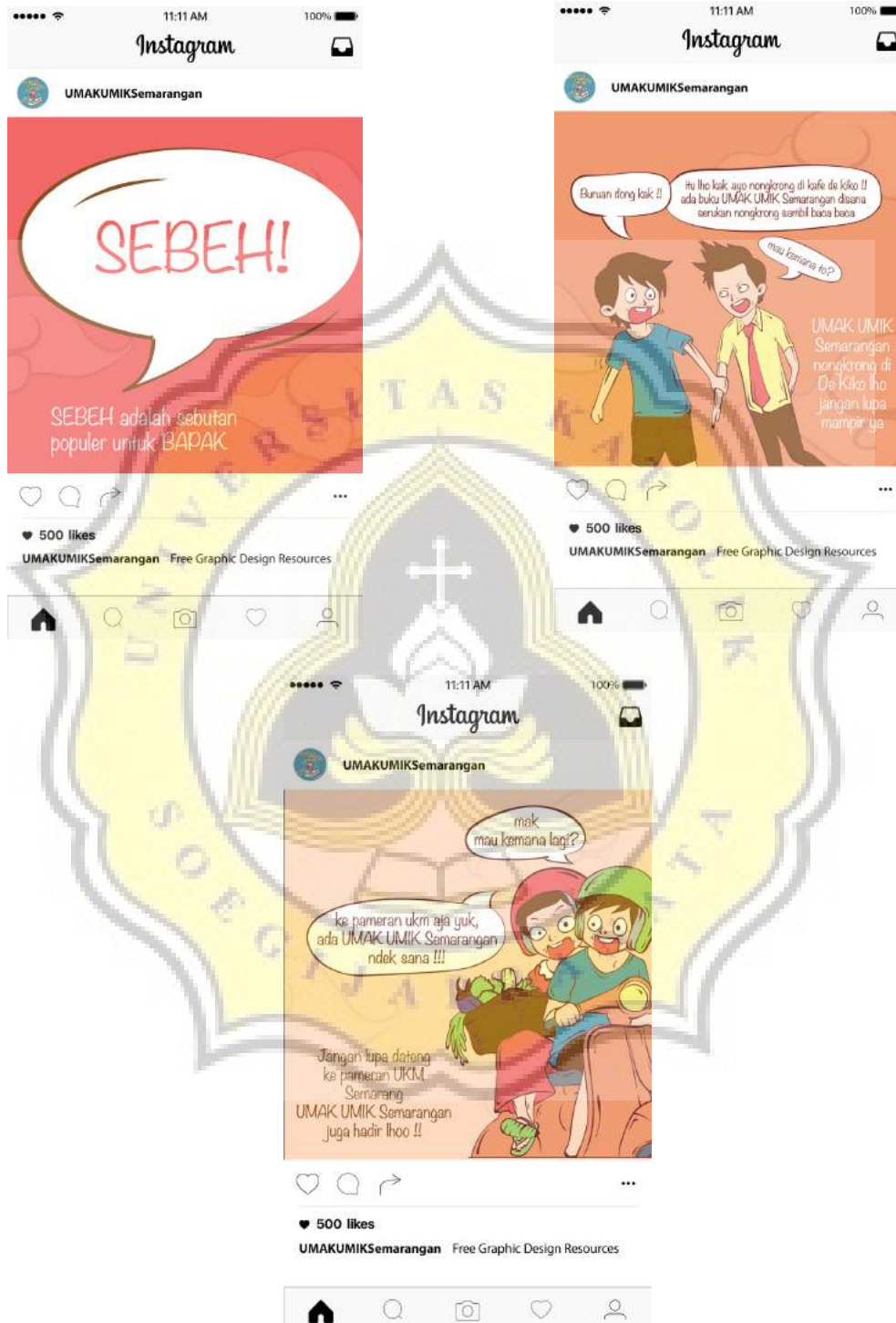
c. *Story Board*



Gambar 4.21 *Story Board*

d. Media Promosi

- Instagram



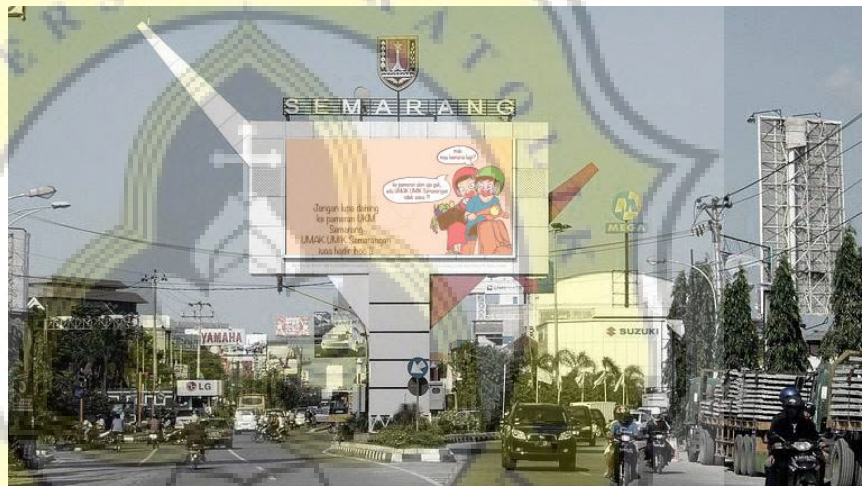
Gambar 4.22 Instagram

- Facebook



Gambar 4.23 Facebook

- Videotron



Gambar 4.24 Video Tron