

BAB IV STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Judul Festival

Judul yang digunakan pada festival ini adalah “Festival Djadjanan Wong Tjilik ’22” atau bisa diartikan dengan Festival Jajanan Orang Kecil yang tentu saja tidak merujuk ke fisik dari manusia tetapi lebih kepada sebutan dari sebuah kelompok tertentu di masa lalu. Pemilihan ejaan juga dipertimbangkan untuk mempersempit lingkup penjaja jajanan yaitu pada penjaja jajanan tradisional. Sebagaimana saat ini penjaja jajanan modern menjamur. Kemudian penggunaan tahun ’22 untuk menunjukkan tahun pelaksanaan festival dikarenakan festival cenderung dilaksanakan berkelanjutan.

4.1.2 Tema Festival

Festival ini mengedukasi, mengingatkan, dan memperkenalkan kembali kepada sasaran khalayak sebagaimana adanya kelunturan dalam hal budaya. Sehingga perlu menghadirkan suasana yang kental dengan sedikit sentuhan kekinian, tentu saja, agar sasaran khalayak tidak terlalu merasa *out-of-place*. Dengan harapan dapat meninggalkan kesan baik kepada sasaran khalayak sehingga dapat menyadari bagaimana budaya yang mulai luntur bukan berarti tidak penting.

4.1.3 *Tone and Manner*

Festival ini menghadirkan suasana kental dengan masa di mana penjaja jajanan tradisional menjadi bagian dari keseharian masyarakat. Memanfaatkan beberapa elemen, salah satunya ejaan *Van Ophuijsen* yang cukup unik namun masih tetap dapat dipahami, tetapi masih menggunakan Bahasa Indonesia secara keseluruhan. Kemudian menggunakan visualisasi yang sederhana agar tidak mengambil *spotlight* yang telah diberikan kepada penjaja jajanan tradisional yang telah dikurasi. Penggunaan warna yang tidak terlalu lemah maupun terlalu kuat karena ingin mencerminkan eksistensi penjaja jajanan

tradisional yaitu yang terpojokkan tetapi masih bisa bertahan meskipun tidak dapat bersinar sebagai semestinya.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Konsep Logo



Gambar 4.1 Konsep Logo
Sumber : Dokumen Pribadi.

Dikarenakan kesamaan visual yang dimiliki para penjaja jajanan tradisional hampir tidak ada, selain tentu saja mereka semua adalah manusia dan bahkan manusia terbagi menjadi dua, yaitu pria dan wanita. Yang kemudian juga perlu dipertimbangkan bahwa festival ini mengkurasi dan menghadirkan penjaja jajanan tradisional asli serta bagaimana festival ini juga mengandung edukasi sehingga ilustrasi sederhana dipilih. Logo terdiri dari *logogram* berupa *line art* dan *logotype*. *Line art* membentuk dua kepala pria dan wanita yang menghadap kanan serta pada bagian rambut mengandung huruf tersembunyi, yaitu f, d, w, dan t yang merupakan singkatan dari judul festival. Diberikan warna yang masing-masing memiliki makna, seperti tampilan pada jajanan yang dijajakan dan waktu penjaja menjajakan jajanannya.

4.2.2 Konsep Maskot



Gambar 4.2 Maskot

Sumber : Dokumen Pribadi.

Maskot sendiri merupakan perwakilan dari penjaja tradisional. Pakaian penjaja jajanan tradisional di Semarang sendiri tidak memiliki ciri khas tertentu dikarenakan para penjaja berasal dari latar belakang yang berbeda-beda dan mereka mengutamakan kenyamanan. Berbeda penjual sate dari Madura yang memakai pakaian adatnya saat menjajakan sate, yaitu kaos garis-garis merah dan putih sehingga mudah dikenali. Karena festival ini adalah

pertama yang dilaksanakan sehingga diputuskan untuk menunjukkan keadaan yang nyata.

4.2.3 Konsep Warna



Gambar 4.3 *Color Palette*

Sumber : Dokumen Pribadi.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, pemilihan warna berdasarkan cerminan dari eksistensi penjaja jajanan yang tidak terlalu redup tetapi tidak juga bersinar sebagaimana semestinya. Kemudian warna terinspirasi dari hal-hal seputar penjaja jajanan tradisional, seperti warna pada jajanan dan kemasannya sampai waktu penjaja jajanan tradisional menjajakan dagangannya.

4.2.4 Tipografi

Pada keseluruhan perancangan ini, font utama yang digunakan adalah *Mansalva* yaitu merupakan jenis tulisan tangan yang memberikan kesan santai agar meskipun mengandung edukasi, perancangan ini tidak terlalu formal sehingga dapat mempengaruhi turunnya minat sasaran khalayak. Serta font pendukung *Montserrat* yang memberikan kesan netral.

Mansalva

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Montserrat

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

4.2.5 Ilustrasi



Gambar 4.4 Ilustrasi dalam *Name Tag*

Sumber : Dokumen Pribadi.

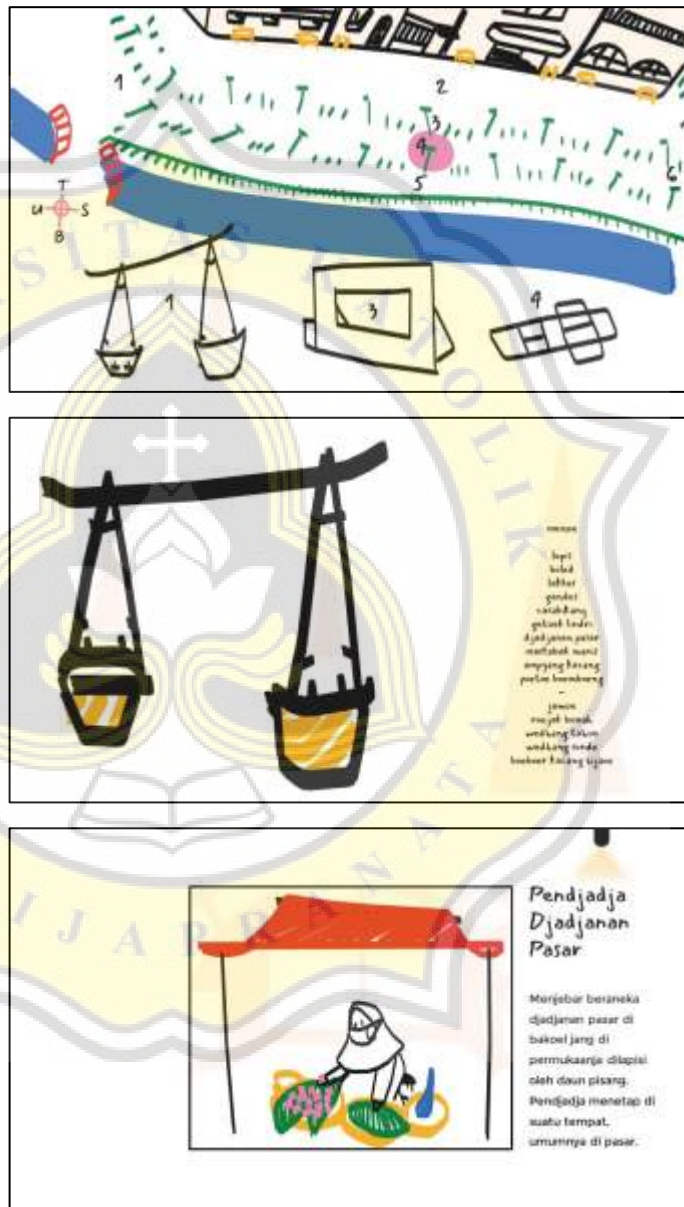
Ilustrasi menggunakan *line art* memberi kesan sederhana sehingga dapat mudah dan cepat dipahami pesan yang dikandung. Dengan *outline* sebagai komponen utama, maka tiap garis memiliki tugas penting dan hampir tidak bergantung dengan komponen lain. Seperti halnya penjaja jajanan

tradisional yang masih bergantung pada kualitas dibanding model bisnis yang dipakai penjaja jajanan modern, yaitu modal, iklan, dan lain-lain.

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Media Utama

4.3.1.1 Festival



Gambar 4.5 Lokasi Festival

Sumber : Dokumen Pribadi.

Festival Djadjanan Wong Tjilik dilaksanakan pada tanggal 4 dan 5 September 2022 di satu sisi dari sepanjang Jalan Sendowo, Kota

Lama, Semarang, Jawa Tengah. Pemilihan tempat tentu saja dikarenakan Kota Lama dengan bangunannya yang merupakan peninggalan Belanda memberikan kesan kuno yang mendukung dengan permasalahan yang dibawa. Dimulai pada pukul 10.00 sampai 18.00 WIB. Gerbang masuk dimulai ujung Jalan Sendowo dari arah Jalan Letjen Suprpto dan berakhir di Jalan Sendowo yang bertemu dengan Jalan Kepodang. Pada Festival ini, menghadirkan 15 penjaja jajanan tradisional, termasuk tiga penjaja minuman tradisional dan dua penjaja hidangan tradisional.

Gerbang masuk akan berupa bakul besar yang pada dua bakul yang dipikul dirubah menjadi tempat untuk mencuci tangan mengingat masih adanya resiko dari pandemi. Serta kain bertuliskan jajanan yang tersedia. Kemudian disambut beberapa peraturan yang wajib dilaksanakan selama mengikuti festival. Tiket masuk berupa stiker yang diberikan petugas untuk ditempel di setiap masker pengunjung karena masker sebagai syarat masuk festival.

4.3.2 Media Pendukung

4.3.2.1 Media Sosial





Gambar 4.6 Tampilan Feed Instagram

Sumber : Dokumen Pribadi.

4.3.2.2 Poster



Gambar 4.7 Poster Teaser Festival

Sumber : Dokumen Pribadi

4.3.2.3 Festival-kit



Gambar 4.8 *Name Tag* dan Tiket Antri

Sumber : Dokumen Pribadi.

