

## BAB 4

### KONSEP DESAIN DAN PROSES KREATIF

#### 4.1 Konsep Verbal

##### 4.1.1 Tema Perancangan

Tema dari Perancangan ini adalah untuk mengajak warga Kota Semarang untuk meminimalisir penggunaan packaging atau kemasan yang berbahan plastik karena penggunaan packaging berbahan plastik tidak baik untuk kesehatan dan juga dapat menambah resiko mencemari lingkungan sekitar kita. Selain itu, adanya perancangan ini supaya masyarakat tidak meninggalkan budaya kemasan Tradisional yang merupakan budaya peninggalan nenek moyang dan juga agar tetap menjaga eksistensi dari kemasan tradisional ini sendiri serta untuk membangun suatu ciri khas Kota Semarang itu sendiri.

##### 4.1.2 *Mind Mapping* Konsep Perancangan

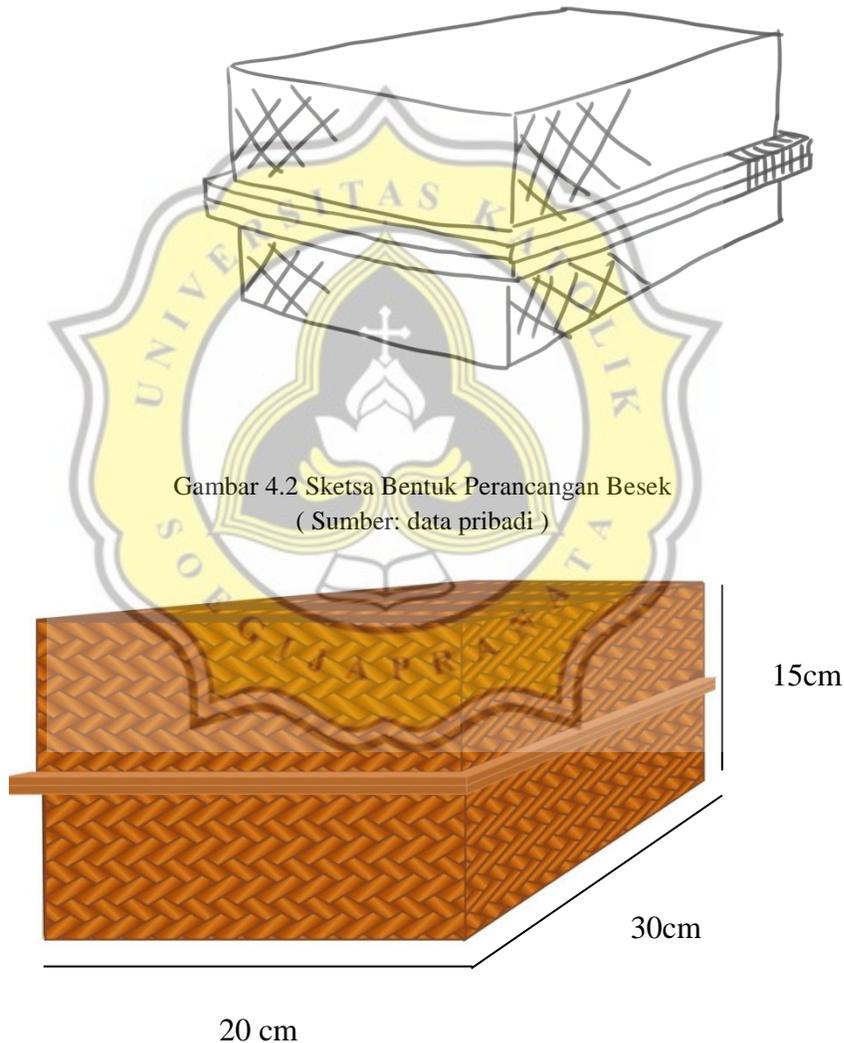


Gambar 4.1 *Mind Mapping* Konsep Perancangan  
( Sumber: data pribadi )

## 4.2 Konsep Visual

### 4.2.1 Konsep Bentuk Kemasan Primer

Dalam perancangan ini, memodernkan bentuk besek yang sudah ada sebelumnya. Dengan maksud agar besek yang nantinya dirancang dapat mengikuti perkembangan zaman, dan dapat diterima oleh semua kalangan.



Gambar 4.2 Sketsa Bentuk Perancangan Besek  
( Sumber: data pribadi )

Gambar 4.3 Bentuk dan Ukuran Kemasan  
( Sumber: data pribadi )

#### 4.2.2 Konsep Kemasan Primer

Lumpia Semarang merupakan perpaduan antara dua budaya, Semarang dan Tiong Hoa. Maka dari itu, lumpia Semarang tidak bisa lepas dari cita rasa yang khas dari masyarakat Tiong Hoa. Lumpia Semarang sendiri biasanya tersedia dalam dua pilihan yaitu lumpia goreng dan lumpia basah. Maka dari itu, dalam perancangan besek ini akan tersedia dalam dua warna. Lalu adanya wadah bambu untuk meletakkan beberapa *condiment* lumpia seperti daun bawang, acar, cabai rawit hijau dan saus kental. Penggunaan wadah bambu ini untuk mempresentasikan budaya Tiong Hoa yang asal mulanya dari Negara China yang merupakan Negara Bambu, selain itu juga penggunaan wadah bambu ini untuk mengurangi penggunaan plastik dalam perancangan kemasan ini. ). Dengan menggunakan besek yang di dalamnya diberi lembaran daun pisang berfungsi agar makanan yang ada di dalamnya tidak bersentuhan langsung dengan dasaran besek sehingga kebersihannya tetap terjaga. Selain itu agar tidak ada rembesan cairan yang berasal dari makanan di dalamnya keluar dari sela-sela besek. Pemilihan daun pisang dikarenakan, tekstur yang terkandung dalam daun pisang seperti lapisan yang tahan air dan memiliki sifat lentur.

BESEK LUMPIA REBUS



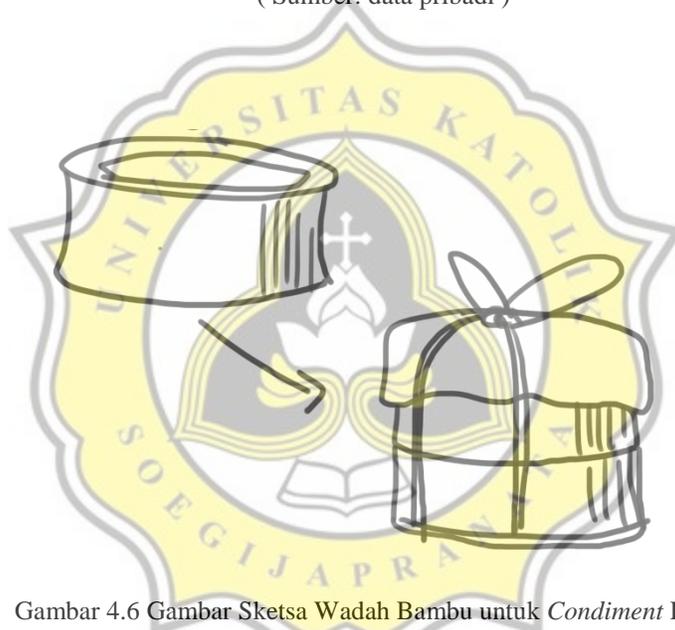
BESEK LUMPIA GORENG



Gambar 4.4 Gambar Perancangan Besek Lumpia Goreng dan Rebus  
( Sumber: data pribadi )



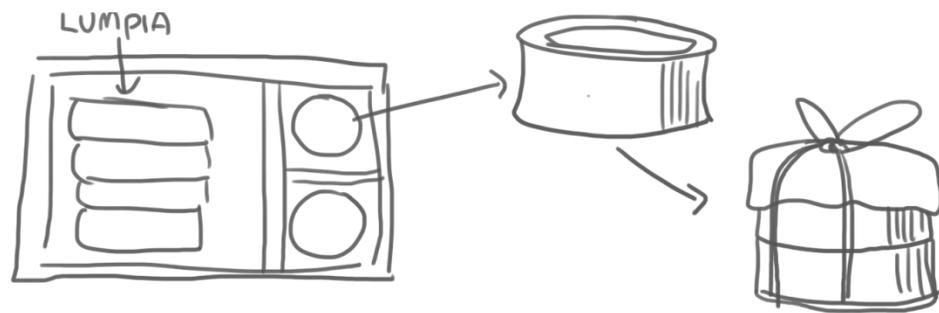
Gambar 4.5 Gambar Perancangan Besek Posisi Terbuka  
( Sumber: data pribadi )



Gambar 4.6 Gambar Sketsa Wadah Bambu untuk *Condiment Lumpia*  
( Sumber: data pribadi )



Gambar 4.7 Gambar Wadah Bambu untuk tempat *Condiment Lumpia*  
( Sumber: data pribadi )



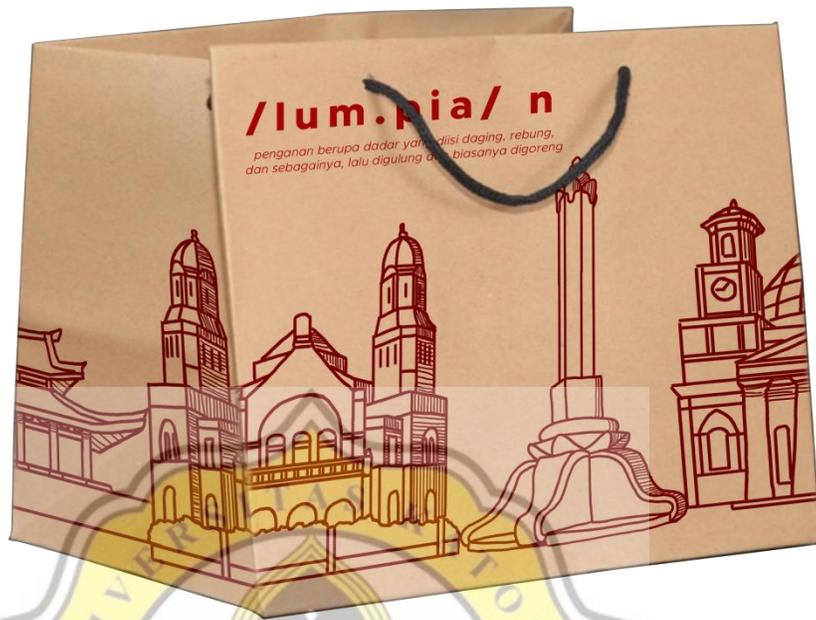
Gambar 4.8 Gambar Sketsa Penataan Lumpia dan Wadah Bambu di dalam Besek  
( Sumber: data pribadi )



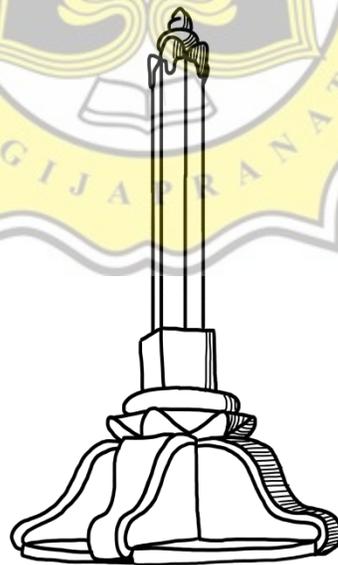
Gambar 4.9 Gambar Besek dan Penataan Lumpia Goreng dan Rebus serta Wadah Bambu  
( Sumber: data pribadi )

#### 4.2.3 Konsep Kemasan Sekunder

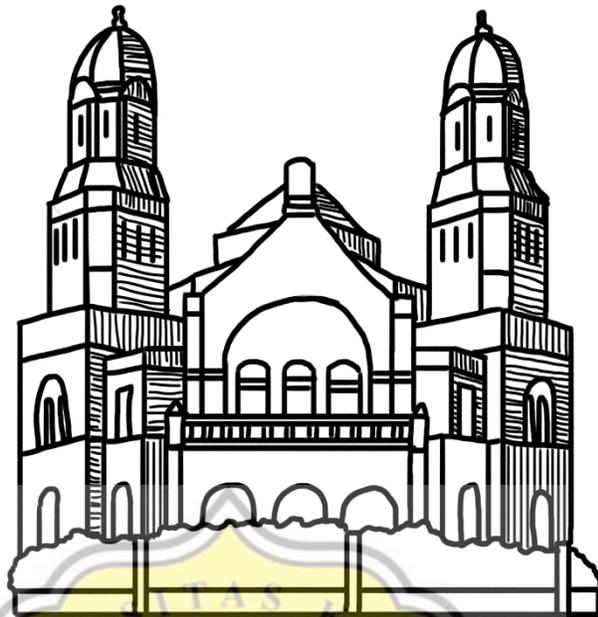
Kemasan Sekunder ini menggunakan Paper Bag dengan ukuran 35x25x30. Penggunaan Paper Bag ini merupakan salah satu bentuk upaya juga untuk mengurangi sampah plastik dan juga agar lebih ramah lingkungan. Dalam desain Paper Bag ini nantinya ada beberapa gambar berupa sketsa tempat-tempat yang merupakan ciri khas Kota Semarang. Lalu adanya pengertian singkat mengenai Lumpia.



Gambar 4.11 Gambar Desain Paper Bag  
( Sumber: data pribadi )



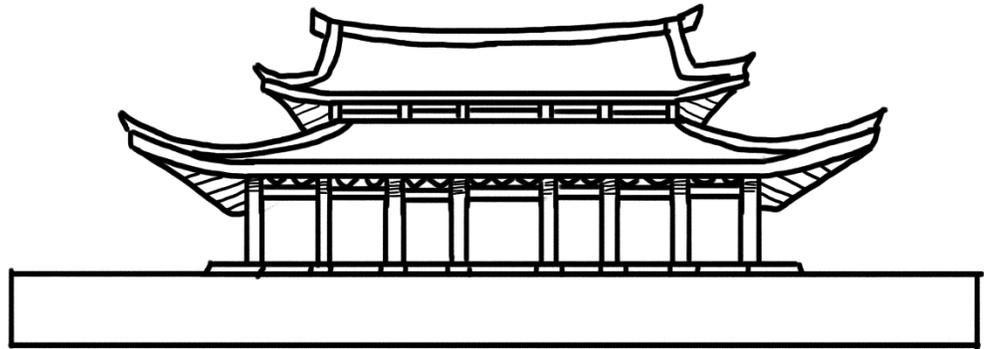
Gambar 4.12 Gambar Sketch Tugu Muda  
( Sumber: data pribadi )



Gambar 4.13 Gambar Sketch Lawang Sewu  
( Sumber: data pribadi )



Gambar 4.14 Gambar Sketch Gereja Blenduk  
( Sumber: data pribadi )



Gambar 4.15 Gambar Sketch Sampokong  
( Sumber: data pribadi )

Dalam perancangan kemasan ini menggunakan bahan-bahan yang ramah lingkungan dan mudah di daur ulang atau dapat di *reusable* (dapat digunakan kembali). Lalu wadah kedua atau kemasan sekunder ini yang fungsinya agar kemasan utama tidak langsung terkontaminasi pengaruh luar. Maka dari itu, wadah atau kemasan kedua menggunakan paper bag.

#### 4.2.4 Konsep Label Kemasan

Desain Label kemasan ini di desain dengan menggunakan ilustrasi simple yang memanfaatkan *negative space* bentuk Lumpia untuk menggambarkan produk lumpia yang di dalamnya. Lalu penggunaan warna merah dengan adanya bentuk garis list dipinggir berwarna emas untuk merempresentasikan unsur Chinese. Lalu adanya bentuk seperti pintu jaman dahulu untuk merepresentasikan Semarang yang mengambil dari bentuk pintu Lawang Sewu yang merupakan salah satu ikon Kota Semarang. Dalam penggunaan *font*, menggunakan jenis *font* Source Serif Variable Bold karena jenis font ini dapat terkesan *vintage* namun tetap jelas dibaca dan tidak mengganggu pembacanya.

10 cm



20 cm

Gambar 4.12 Gambar Desain Sticker Label  
( Sumber: data pribadi )



#6D0E0F

C	: 32 %	R	: 109
M	: 100 %	G	: 14
Y	: 100 %	B	: 15
K	: 42 %		



#FBC925

C	: 2 %	R	: 251
M	: 20 %	G	: 201
Y	: 94 %	B	: 40
K	: 0 %		



#FAF4C1

C	: 2 %	R	: 250
M	: 1 %	G	: 244
Y	: 30 %	B	: 193
K	: 0 %		

Gambar 4.13 Gambar elemen warna pada label  
( Sumber: data pribadi )

**Source Serif Variable Bold**

**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**

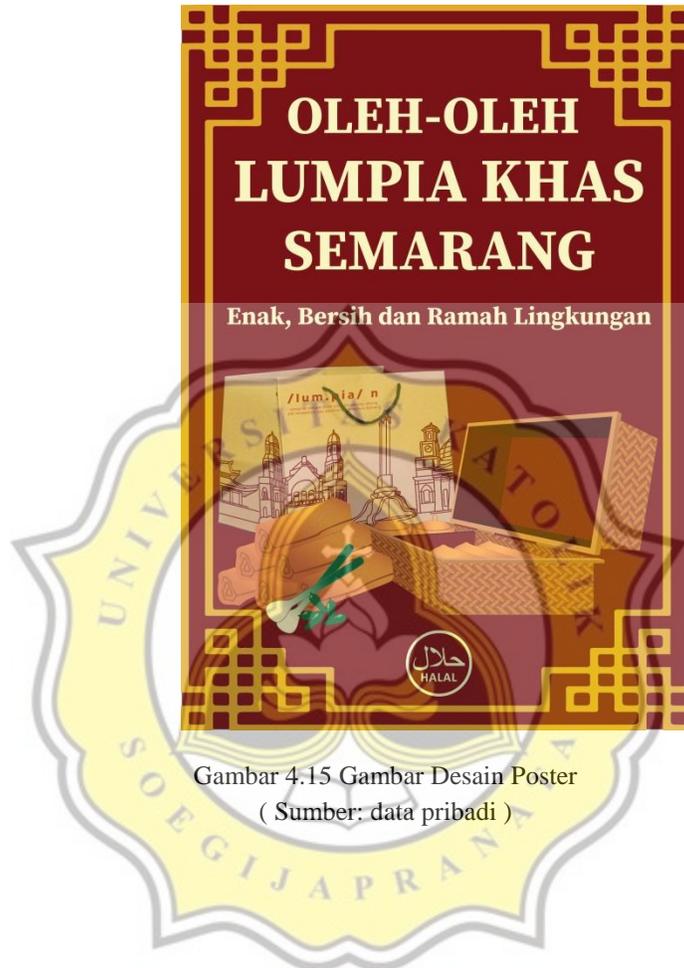
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ; \* ( ) ! ?**

Gambar 4.14 Gambar Penggunaan Font Label Kemasan  
( Sumber: data pribadi )

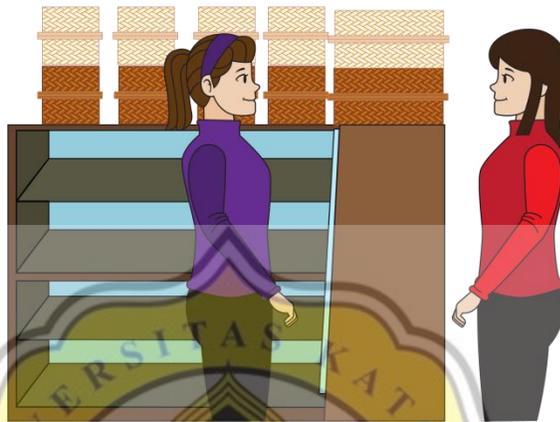
### 4.3 Visualisasi Desain

#### 4.3.1 *Attention, Interest dan Search*



Gambar 4.15 Gambar Desain Poster  
( Sumber: data pribadi )

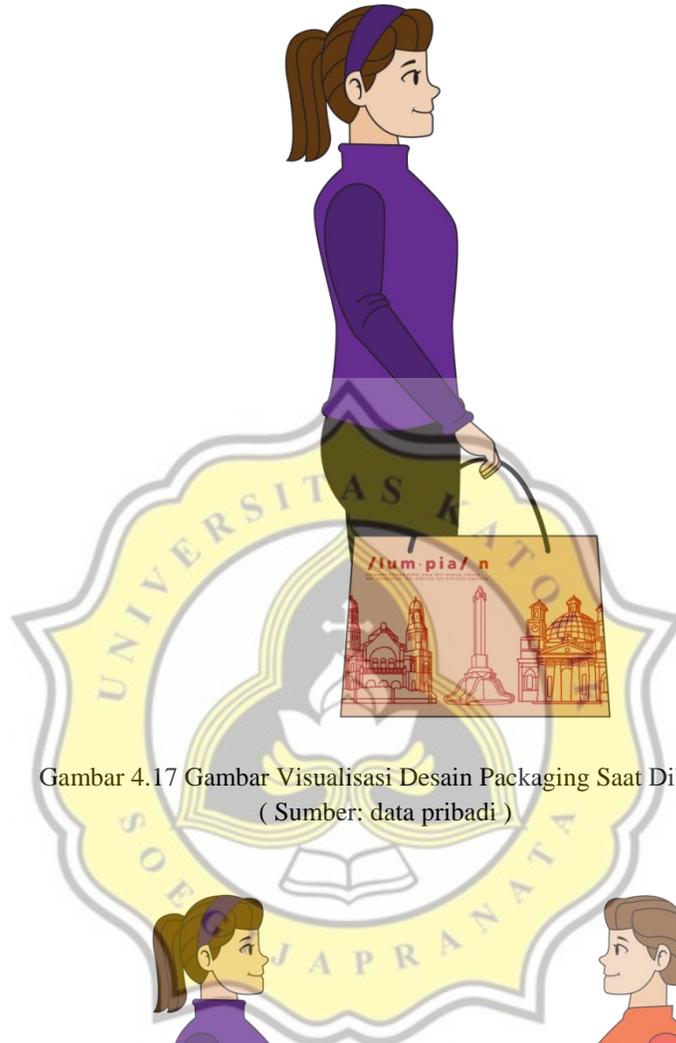
## **TOKO OLEH-OLEH SEMARANG**



Gambar 4.16 Gambar Visualisasi Desain Packaging di Toko  
( Sumber: data pribadi )

Dengan adanya media sekunder berupa Poster yang dipasang di beberapa toko oleh-oleh yang ada di Semarang, diharapkan nantinya masyarakat yang melihat Poster tersebut akan tertarik dan berusaha mencari produk tersebut. Dalam desain Poster yang dibuat mengandung elemen desain Chinese karena Lumpia merupakan makanan perpaduan budaya Semarang dan Chinese. Sedangkan pemilihan penggunaan warna merah dan kuning karena warna batik khas Semarang sama dengan warna-warna budaya Chinese seperti merah dan kuning.

### 4.3.2 Action dan Share



Gambar 4.17 Gambar Visualisasi Desain Packaging Saat Dibawa  
( Sumber: data pribadi )



Gambar 4.18 Gambar Visualisasi Desain Packaging Saat Diberikan Sebagai Oleh-oleh  
( Sumber: data pribadi )

Dalam tahapan ini nantinya masyarakat yang sudah tertarik dan mencari perancangan ini akan membeli produk tersebut. Lalu setelah membeli produk tersebut untuk oleh-oleh, nantinya produk tersebut akan diberikan kepada orang yang dituju maupun membagikan pengalamannya dengan produk tersebut lewat sosial media mereka dan akan bertambah banyak juga yang ikut penasaran dengan tersebut lalu akan mencari tau dimana membeli produk tersebut. Sehingga secara tidak langsung, masyarakat yang membeli produk tersebut ikut ambil bagian dalam melestarikan budaya dan menjaga lingkungan karena perancangan produk tersebut yang ramah lingkungan. Dan nantinya dengan semakin banyaknya masyarakat yang membeli produk tersebut, produk tersebut nantinya akan menjadi sebuah ciri khas oleh-oleh Kota Semarang.

