#### JURNAL TUGAS AKHIR

## JUDUL "PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PERAHU WARAG SEMARANG"

### LATAR BELAKANG

Semarang adalah kota raya dan merupakan Ibu kota dari Jawa Tengah dan sebagai kota metropolitan kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Sebagai salah satu kota paling berkembang di Pulau Jawa, menurut data dari dinas kependudukan dan pecatatan sipil Kota Semarang mempunyai jumlah total penduduk 1.734.729 jiwa. Mulanya dari dataran lumpur, yang kemudian hari berkembang pesat menjadi lingkungan maju dan menampakkan diri sebagai kota yang penting. Sebagai kota besar, Semarang mampu menyerap banyak pendatang. Berbagai etnik suku menetap di Semarang. Dalam kurun waktu sejarah telah tercatat bahwa Semarang telah mampu berkembang sebagai transformasi budaya, baik yang bersifat religi, tradisi, teknologi maupun aspirasi yang semuanya itu merupakan daya penggerak yang sangat besar nilainya dalam memberi corak serta memperkaya kebudayaaan, kepribadian dan kebanggaan daerah. Nilai-nilai agama yang universal dan abadi sifatnya merupakan salah satu aspek bagi kehidupan dan kebudayaan bangsa. Kerukunan agama di Kota Semarang cukup baik, maka tempat ibadahpun terus berjalan dengan baik. Kota Semarang merupakan salah satu kota yang mempunyai beraneka ragam warisan budaya dari masa lalu yang sampai sekarang masih dapat dirasakan keberadaannya. Ragam warisan tersebut mulai dari zaman Kolonial yang dapat dilihat disekitar kawasan kota lama Semarang, kemudian warisan budaya Timur Tengah yang masih kentara di kawasan Pekojan hingga Kauman dan tentu saja warisan budaya yang merupakan hasil perpaduan budaya masyarakatnya yang multikultur makin terasa seiring pertumbuhan ekonomi. Penduduk Semarang sangat beraneka ragam terdiri dari campuran beberapa etnis, Jawa, Cina, Arab dan keturunanya. Juga etnis lain dari beberapa daerah di Indonesia yang datang di Semarang untuk berusaha, menuntut ilmu maupun menetap selamanya di Semarang. Mayoritas penduduk memeluk agama Islam, kemudian berikutnya adalah Kristen, Katholik, Hindu dan Budha. Mata pencaharian pendududuk beraneka ragam, terdiri dari pedagang, pegawai pemerintah, pekerja pabrik dan petani. Keragaman budaya Semarang ini menjadi kekuatan tersendiri bagi Pemerintah Kota Semarang dalam promosi wisata, salah satunya adalah klenteng Sam Po Kong tempat ibadah warga Etnis Cina Semarang. Kelenteng Sam Po Kong merupakan akulturasi dari budaya

Cina, Jawa, Budha dan Islam. Keragaman etnis di kota Semarang menjadikan umat muslim yang merupakan golongan masyarakat mayoritas, melakukan suatu praktekpraktek ibadah yang telah mengalami pencampuran dengan budaya Cina. Sama halnya dengan etnis Cina di Semarang yang melakukan praktek-praktek ibadah dengan pengaruh Islam, yang hidup disekitar lingkungannya.

Warag ngendog sebagai icon budaya Semarang, Warak ngendok yang berarti dalam bahasa jawa warak ngendhog. Warak Ngendog memiliki makna filosofi yang selalu relevan sebagai pedoman hidup manusia pada zaman apapun. Wujud makhluk rekaan yang merupakan gabungan tiga simbol etnis mencerminkan persatuan atau akulturasi budaya di Semarang. Gabungan beberapa binatang yang merupakan simbol persatuan dari berbagai golongan etnis di Semarang, Cina, Arab dan Jawa. Kepalanya menyerupai kepala naga yang melambangkan etnis Cina, tubuhnya layaknya buraq melambangkan etnis Arab, dan empat kakinya menyerupai kaki kambing melambangkan etnis Jawa. Kata Warak sendiri berasal dari bahasa arab "Wara'I" yang berarti suci. Dan Ngendog yang berarti bertelur disimbolkan sebagai hasil pahala yang didapat seseorang setelah sebelumnya menjalani proses suci. Secara harfiah, Warak Ngendog bisa diartikan sebagai siapa saja yang menjaga kesucian di Bulan Ramadhan, kelak di akhir bulan akan mendapatkan pahala di Hari lebaran. Warak ngendog aslinya memang hanya berupa mainan anak-anak dengan wujud menyerupai hewan. Jika dibandingkan dengan bentuk Warak Ngendog yang ada sekarang ini, Warak Ngendog yang asli terbuat dari gabus tanaman mangrove dan bentuk sudutnya yang lurus. Konon ciri khas bentuk yang lurus dari Warak Ngendog ini mengandung arti filosofis mendalam. Dipercayai bentuk lurus itu menggambarkan citra warga Semarang yang terbuka lurus dan berbicara apa adanya. Tak ada perbedaan antara ungkapan hati dengan ungkapan lisan. Selain itu Warak Ngendog juga mewakili akulturasi budaya dari keragaman etnis yang ada di Kota Semarang. Warak ngendok berwujud makhluk berkaki empat, menyerupai macan atau singa tetapi langsing.

#### RUMUSAN MASALAH

- 1. Bagaimana mengenalkan event festival prahu warak di Semarang kepada masyarakat Jawa Tengah khususnya wilayah sekitar Semarang ?
- 2. Bagaimana merancang media promosi komunikasi visual Corporate Identity agar di kenal oleh masyarakat?

## TUJUAN

1. Merancang media promosi komunikasi visual Corporate Identity festival prahu warak untuk mengenalkan event ini ke pada masyarakat.

### **DATA**

Warag adalah binatang imajinasi, sebagai symbol keharmonisan etnis, Cina, Jawa dan Arab di kota Semarang. Sebagai bentuk untuk memeriahkan peresmian dan pembukaan Waduk Jati Barang Di selengarakan di sepanjang sungai Banjir Kanal Barat Semarang. Perahu Warak akan menjadi identitas tersendiri bagi perahu-perahu yang nantinya akan terlihat hilir mudik di Sungai kanal Banjir Barat. Warag itu sendiri merupakan ikon budaya masyarakat kota Semarang. Festival perahu bukanlah pertama kalinya di adakan di Indonesia, di kota-kota lain juga juga memiliki festival perahu yang membedakan adalah kalau di kota lain di kenal sebagai perahu naga sedangkan di Semarang perkenalkan perahu Warak. Yakni perahu yang pada bagian depannya terdapan ikon Warak. Festival perahu Warak akan digelar tingkat Kota Semarang dengan melibatkan masyarakat. Tak ubahnya sama seperti pelaksanaan Festival Dugderan yang digelar sebagai pembuka bulan puasa. Semua Kecamatan, bahkan kelurahan diminta ikut mengirimkan peserta. Bajir Kanal Barat Semarang memiliki beberapa fasilitas penunjang umtuk terlakasananya Festival Perahu Warag di antaranya tribune penonton, taman terbuka, jogging track, stand UKM untuk para pedagang, pangung hiburan yang berada di pinggiran sungai.





#### KONSEP PERANCANGAN

### 1. Model Huruf

Berdasarkan kebutuhan dan hasil analisa huruf yang tepat untuk di pakai adalah Harrington dan hobo std. Jenis huruf ini di nilai sesuai dengan karakter yang ingin di tampilkan dan memiliki tingkat keterbacaan yang baik, mudah di cerna dan menarik, di samping itu bentuk huruf Harrington yang memiliki lengkungan memberi kesan ceria di setiap sisi dan mewakili bulu Warak Ngendok itu sendiri yang di gambarkan kriting. Etnis arab yang mayoritas memiliki rambut kriting juga terwakilkan oleh karakter huruf ini. Jenis huruf Hobo yang meliki garis lengkung tetapi terlihat kuat dan gagah mencerminkan Semarang yang ramah tamah tapi tetap memiliki semangat juang yang tinggi dan konsisten. Perbedaan karakter huruf ini memang sengaja di pakai untuk dapat bias menyatu seperti keanekaragaman budaya di Semarang yang mampu bersatu dalam Festival Perahu Warak

a. Jenis huruf yang di pilih Harrington :
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 123456789

b. Jenis huruf yang di pilih Hobo std:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnopgrstuvwxyz
123456789

### 2. Bentuk dan symbol

## a. Warag Ngendok

Warak ngendok yang di tampilkan memiliki cirri-ciri yang khas seperti bentuk aslinya. Ciri-ciri yang di tampilkan yaitu berkepala menyerupai naga berkaki empat. Karakter ini memang sengaja di tampilkan karena memiliki unsur yang utama dalam Festival Perahu Warak, di samping itu filose yang ada sesuai karakter yang ingin di tampilkan yaitu perpaduan unsur tiga budaya yang berbeda, Jawa, Cina, Arab.

## b. Perahu

Kapal merupakan ikon yang harus di tampilkan karena mewakili dari festival perahu itu sendiri, dengan menampilkan bentuk kapal secara sederhana.

c. Air

Lokasi di air maka symbol air harus di tampilkan dan merupakan wisata air.

d. Panduan Warna

Memiliki perpaduan warna yang mewakili perbedaan budaya di Semarang.

e. Layout desain

Layout yang akan dipakai beragam, disesuaikan dengan media masing-masing.

## DESAIN AKHIR PERANCANGAN



## **APLIKASI**

- A. Stationery
- 1. Kop Surat



## 2. Formulir Pendaftaran



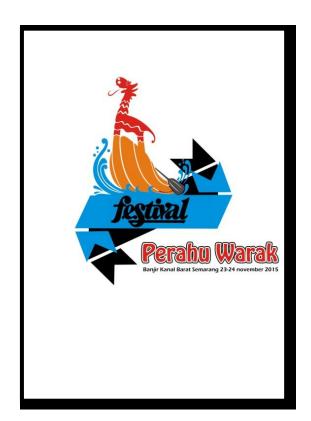




- B. Merchandise
- 1. T- shirt



# 2. Sticker cutting



# 3. Mug



# 4. Pin



## C. Media iklan cetak

## 1. Billboard



## 2. Umbul-umbul



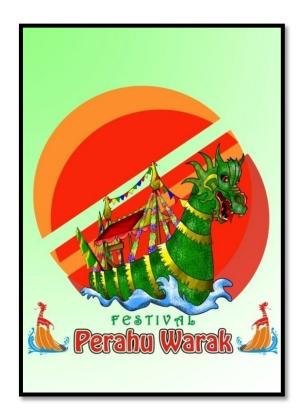
# 3. poster



## 4. brosur



# 5. X baner



## 6. Koran

