

BAB III

STRATEGI KREATIF

A. STUDI VERBAL DAN VISUAL

1. Studi Verbal

a) Filosofi Maskot

Penggunaan karakter orang dengan gaya berpakaian pribumi sebagai sebuah penggambaran orang pribumi tepatnya orang Jawa sendiri dengan mengendarai sepeda tua, alasan lain karakter atau tokoh orang tersebut mengendarai sepeda tua karena memang komunitas ini sebelum berkembang ke bangunan tua awal mulanya adalah komunitas pencinta sepeda tua. Sepeda tua sendiri sebagai representatif sebuah object yang menjadi ide terbentuknya sebuah komunitas. Ditambah pula menyesuaikan dengan komunitas tersebut yang memuat atau membahas seputar sejarah “*heritage*” atau cagar budaya berkilat Hindia atau zaman kolonial.



Gambar 13.3 Foto Murid Mosvia Zama Kolonial

Sumber : <https://www.kompas.com/>



Gambar 14.3 Foto Murid Mosvia Zaman Kolonial

Sumber : <https://id.wikipedia.org/>

Pemilihan karakter orang pribumi yang memakai pakaian seragam Stovia ataupun Mosvia yang memiliki filosofi tersendiri yang dimana alasan utama orang pada zaman dahulu menggunakan seragam atasan jas dan bawahan jarit dengan blangkon merupakan salah satu sebagai simbol perlawanan Indonesia terhadap penjajah, bahwa sesungguhnya masyarakat pribumi juga memiliki kesetaraan yang sama dalam bentuk pemikiran, gagasan, ataupun pendapat. Membahasa sedikit apa itu Stovia dan Mosvia serta perbedaannya, Stovia sendiri adalah sekolah kedokteran pertama di Indonesia, Pendidikan kedokteran pribumi pada masa penjajahan kolonial Belanda yang sekarang ini bisa kita kenal sebagai Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.

Selain Stovia ada juga Pendidikan seperti Mosvia, berbeda dengan Stovia. Mosvia sendiri merupakan sekolah untuk calon pegawai negeri sipil atau pegawai bumiputra. Sebelum nama Mosvia mulai dibuat nama sebelumnya adalah Hoofden School dan terbesar di Jawa yaitu di Bandung, Probolinggo, dan Magelang. Sekitar tahun 1900 akhirnya diganti nama menjadi Osvia lalu pada tahun 1927 cabang yang tersebar di beberapa daerah akhirnya digabungkan dan diganti menjadi Mosvia yang berpusat di Kota Magelang.



Gambar 15.3 Foto Sekolah Mosvia dulu dan sekarang

Sumber : <https://magelangekspres.disway.id/> dan <https://web.facebook.com/>

Karakter ini mewakili komunitas tersebut secara keseluruhan sekaligus menjadi alat untuk mendekatkan atau memberi identitas pengenalan kepada masyarakat, dalam hal ini adalah maskot.

b) Nama Maskot

Menurut Wikipedia sendiri penjelasan mengenai nama sendiri adalah sebutan atau label yang diberikan kepada sebuah objek benda, tempat, makhluk hidup, produk, maupun suatu brand atau perusahaan, tujuan dari pemberian nama tersebut agar dapat membedakan satu dengan yang lainnya. Misalnya seperti pemberian nama pada sebuah perusahaan A dengan B jika nama perusahaan A sama dengan B maka harus ada salah satu dari kedua nama perusahaan yang diubah atau dibedakan. Nama menurut para ahli sendiri berarti oleh Hoffman (Widodo, 2013) nama merupakan sesuatu hal yang perlu dipahami ataupun disebutkan dalam bentuk kata, istilah, ungkapan, ataupun perumpamaan lainnya yang bertujuan untuk mengenali dan membedakan seseorang dan objek satu dengan yang lainnya.

Maskot ini sendiri diberi nama Tuan Pit Onthel . Alasan pemilihan nama tersebut karena sesuai dengan ciri khas atau hal yang unik dari komunitas tersebut yaitu mengajak peserta untuk jelajah atau jalan jalan keliling yang biasanya dilakukan dengan menaiki sepeda daerah bangunan *lawas* di kota Magelang lalu dilanjutkan dengan jalan kaki sesuai dengan rute yang ditentukan, itu yang menjadi komunitas

tersebut terkenal karena memperkenalkan ilmu dan melestarikan sejarah cagar budaya dengan cara mengajak jalan-jalan atau jelajah sehingga terkesan tidak membosankan.

2. Konsep Visual

c) Transformasi Maskot

Hasil wawancara dan dari berbagai referensi perancangan maskot ataupun dari referensi desain lainnya yang sudah dicari serta sudah dilakukan dengan narasumber terkait, maskot ini menggunakan konsep atau model orang Jawa dengan pakaian Stovia atau Mosvia. Membahas sedikit seputar sekolah yang bergerak dibidang kedokteran, Stovia sendiri merupakan sekolah Pendidikan kedokteran yang ada pada zaman Hindia – Belanda tepatnya pada tahun 1902. Sekolah ini juga dikenal dengan istilah Sekolah Dokter Djawa.



Gambar 16.3 Foto Refrensi Pose dan Final Desain

Sumber : Dokumentasi Penulis

d) Studi Tipografi Nama Maskot

Tipografi ini digunakan untuk memunculkan sebuah karakter tersendiri atau *image* nama yang sesuai dengan ciri dari karakter maskot itu sendiri. Penggunaan tipografi sendiri sebagai *layout* untuk melengkapi kebutuhan perancangan maskot itu. Penggunaan tipografi yang dipalikasian pada sebuah maskot juga perlu diperhatikan agar karakter maskot tersebut selaras atau sesuai dengan font atau tipografi yang digunakan. Tampilan visual dari jenis font yang digunakan harus dapat memberikan sebuah karakter, kesan, suasana hati, serta atmosfer yang ada di dalamnya sehingga saat pengaplikasian font tersebut kedalam maskot terlihat sesuai dan nyaman untuk dipandang.

- **Font Alternative 1**

**Komunitas
KOTA TOEA
MAGELANG**

Font Bright Demo

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

Font Delauney Regular

**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**

Pada alternatif font pertama ini, pada font tersebut memiliki ciri khas yang terlihat *old style* atau model lama, dengan menggunakan ciri khas dari font gaya desain art deco. Dengan menggunakan font yang simple dan sederhana

- Font Alternative 2

Komunitas
**KOTA TOEA
MAGELANG**

Font Catalish Huntera

*Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz*

Font Betty Noir

**A A B B C C D D E E F F G G H H I I J J
K K L L M M N N O O P P Q Q R R S S
T T U U V V W W X X Y Y Z Z**

Dan pada alternatif font kedua ini sama juga menggunakan gaya font art deco dengan terlihat simpel, sederhana namun tetap elegan. Dan pada alternatif ini dipadukan dengan font model *script* yang dimana dengan tujuan menciptakan keseimbangan.

- **Font Slogan**

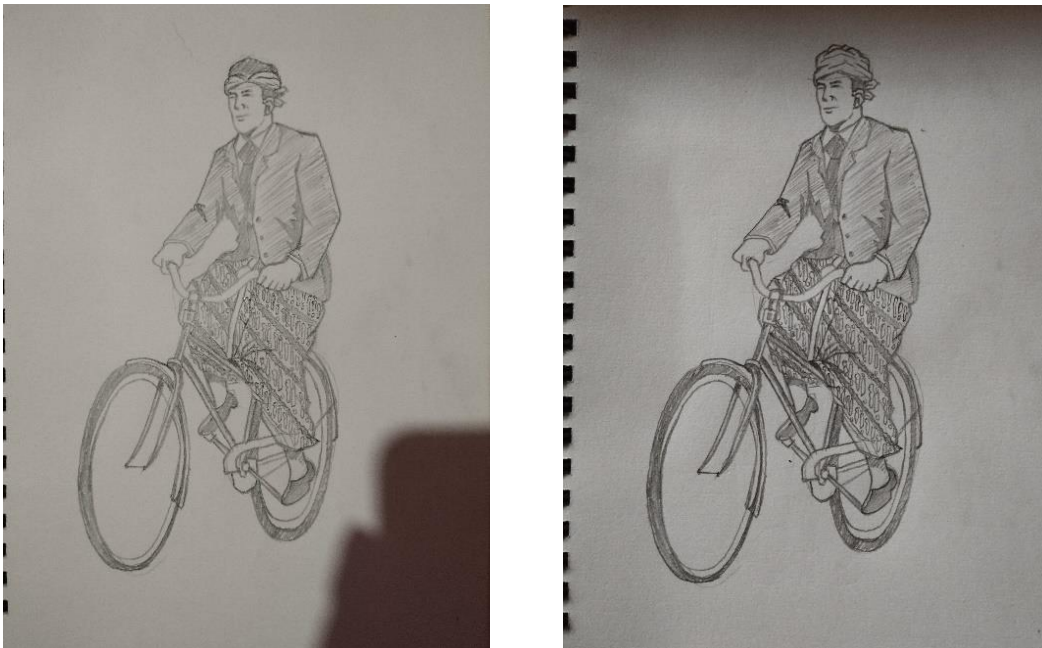
SAVE HISTORY AND HERITAGE

Font Silvano Western Demo

**AA BB CD EE FF GG HH II JJ KK
LL MM NN OO PP QQ RR SS TT
UU VV WW XX YY ZZ**

Dan untuk font ketiga ini menggunakan font model *serif* gaya lama yang dimana font tersebut terlihat sederhana, *classic* dan elegan. Font tersebut digunakan untuk slogan.

e) **Rough Layout**



Gambar 17.3 Sketsa Perancangan

Sumber : Dokumentasi Penulis

Layout pada perancangan ini dibuat sederhana tidak terlalu penuh karena hanya ada nama komunitas, ilustrasi, dan slogan. Tujuan dibuat sederhana guna untuk mengurangi banyak element sehingga tidak terlalu rame jika dipandang, maka terlihat sederhana dan elegan.

Visual maskot berpusat dari hasil wawancara serta refrensi perancangan oleh narasumber yang sudah di dapatkan lalu kemudian dirangkum, disimpulkan, atau diambil poin - poin tertentu. Dengan mengambil karakter orang berpakaian tradisional Jawa atau pribumi dan mengendarai sepeda tua yang memberi kesan *lawas, vintage*, dan berkiblat ke arah kolonial dan *indies*. Visual maskot ini sendiri lumayan terlihat detail karena menggunakan gaya desain *indies* yang dimana cirinya memang detail namun tetap terlihat simpel, sehingga mudah diaplikasikan serta dikenal masyarakat.

Maskot sendiri memiliki peran penting dalam sebuah perusahaan, komunitas, tempat atau brand walaupun memiliki sedikit fungsi dibandingkan dengan logo. Dengan adanya maskot diharapkan mampu mewakili identitas dari keseluruhan brand, komunitas ataupun sebuah perusahaan.

Komunitas
**KOTA TOEA
MAGELANG**

Tuan Pit Onihel



**SAVE HISTORY AND
HERITAGE MAGELANG.**

Alternatif Desain Maskot 1

Komunitas
**KOTA TOEA
MAGELANG**

Tuan Pit Onihel



**SAVE HISTORY AND
HERITAGE MAGELANG.**

Alternatif Desain Maskot 2

Komunitas
**KOTA TOEA
MAGELANG**

Tuan Pit Onihel



**SAVE HISTORY AND
HERITAGE MAGELANG.**

Desain Maskot Final

Gambar 18.3 Alternatif Maskot

Sumber : Dokumentasi Penulis

f) Studi Warna

Warna adalah salah satu komponen penting dalam sebuah perancangan maskot tidak hanya pada maskot saja melainkan sebuah aspek desain grafis. Warna sendiri juga memberi kesan hidup pada sebuah visual desain terutama pada perancangan sebuah maskot, karena warna dapat menyampaikan pesan serta kesan tanpa menggunakan bahasa atau tulisan. Pada dasarnya masyarakat umum mulai dari remaja sampai dewasa sebagai target *audience* menyukai warna cerah, *monochrome*, serta minimalis karena warna tersebut lebih nyaman untuk dipandang. Pada perancangan berikut ada beberapa warna yang digunakan



Warna Coklat yang ada pada blangkon maupun jarit melambangkan pribadi yang sederhana, bersahabat, hangat dan tenang seperti karakter pada orang Jawa yang memang *legowo*, ramah dan juga bersahabat.



Warna Putih adalah warna yang dalam filosofi Jawa merupakan lambing kebersihan dan kesucian, kedua hal tersebut sudah ada sejak kebudayaan masyarakat Jawa kuno.



C : 73 %

M : 67 %

Y : 65 %

K : 80 %

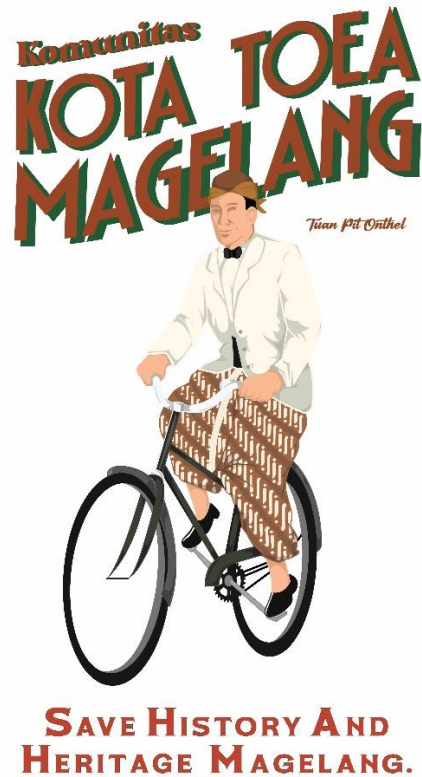
Warna Hitam oleh kebanyakan orang dilambangkan sebagai sesuatu hal yang negative ataupun jahat, namun dalam filosofi tertentu terutama Jawa warna hitam sendiri memiliki arti kebijaksanaan dan kesetaraan.



Motif Batik yang digunakan dalam ilustrasi maskot menggunakan motif Batik Parang yang merupakan salah satu motif tertua di Indonesia, dan karena juga biasanya kebanyakan umumnya jarit yang digunakan bermotif parang. Bahkan di Magelang sendiri seragam mosvia menggunakan juga Batik Parang.

g) Aplikasi Warna

Warna yang terlihat *vintage* atau *monochrome* adalah pemilihan warna yang sesuai dengan karakter maskot tersebut karena memang komunitas tersebut membahas seputar sejarah sehingga menggunakan warna yang terlihat *lawas* dan *vintage*.



Gambar 19.3 Final Desain Maskot

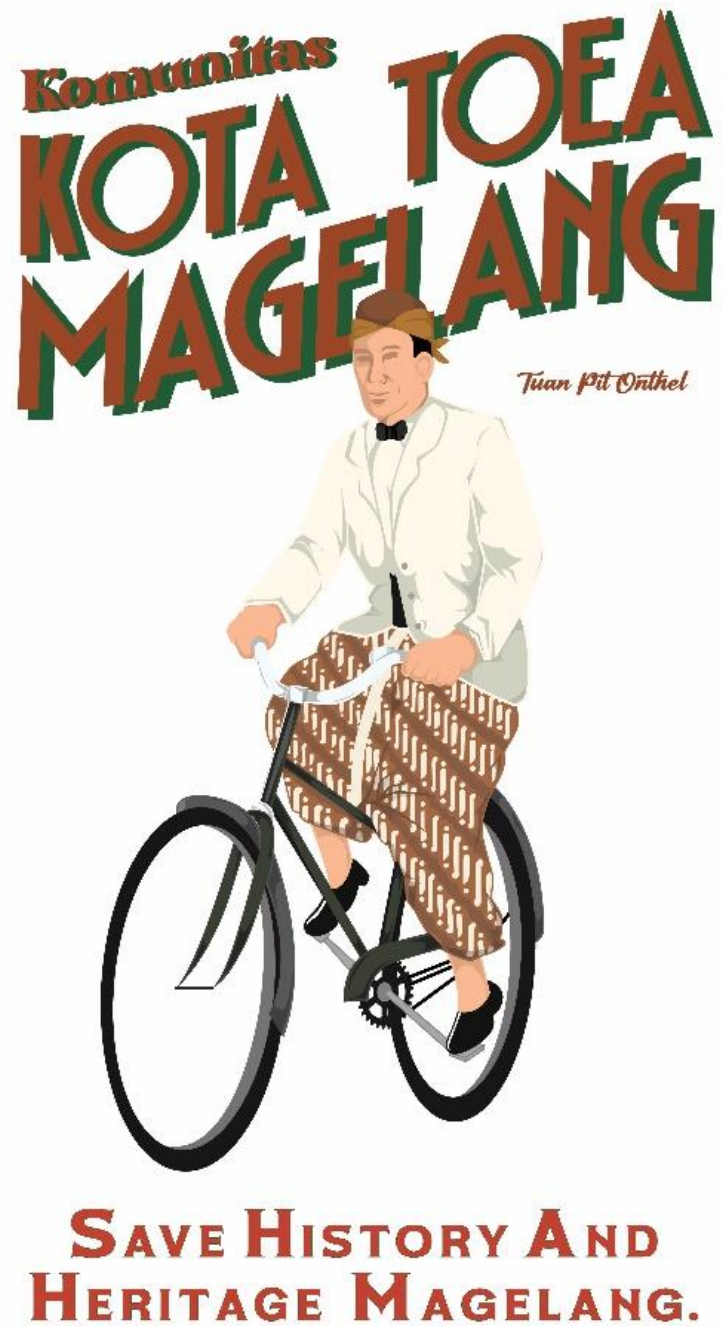
Sumber : Dokumentasi Penulis

B. STANDAR MANUAL MASKOT

Maskot Komunitas Kota Tua Magelang itu sendiri sebagai *identity* sebuah komunitas yang penting dalam penggunaannya dan kebutuhannya. Penggunaan maskot tersebut memiliki aturan-aturan sendiri agar jika maskot tersebut digunakan atau diaplikasikan di berbagai media tidak merusak citra dari karakter maskot itu sendiri

1. Panduan Warna dan Visualisasi Maskot

a. Maskot 2D (Vector)



Gambar 20.3 Desain Maskot Final

Sumber : Dokumentasi Penulis



Warna Putih digunakan pada bagian baju ataupun bisa juga digunakan pada bagian stang sepeda



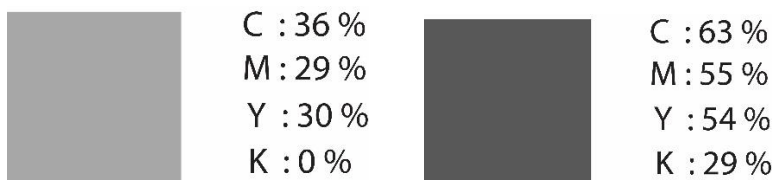
Warna Krem digunakan pada bagian wajah, tangan dan kaki



Warna Coklat mulai dari coklat muda sampai tua digunakan pada bagian aksesoris blangkon dan jarit



Warna Hiaju Tua atau juga bisa disebut hijau army digunakan pada bagian frame sepeda



Warna Abu-abu muda dan tua digunakan pada bagian velg sepeda, crank pada sepeda serta bisa juga digunakan pada bagian slebor sepeda



C : 73 %
M : 67 %
Y : 65 %
K : 80 %

Warna Hitam Pekat atau Hitam total digunakan pada bagian ban sepeda, dasi, sepatu, dan pakaian bagian dalam.



C : 25 %
M : 76 %
Y : 85 %
K : 15 %



C : 84 %
M : 39 %
Y : 88 %
K : 35 %

Warna Merah dan Hijau digunakan untuk bagian di nama komunitas tersebut. Warna merah untuk warna utama sedangkan warna hijau sebagai shadow

b. Maskot Monokrom

Warna Monokrom atau warna hitam putih digunakan diatas background hitam dan begitu pun juga sebaliknya.

Dalam sebuah perancangan maskot visualisasi dan warna sangat ditentukan dari pengaplikasian media tertentu sesuai dengan kebutuhan. Maskot Komunitas Kota Tua Magelang ini sendiri dapat diubah posisi atau layoutnya sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dengan menggunakan aturan – aturan yang sudah ditentukan sehingga tidak merusak karakter dari maskot itu sendiri seperti contoh tidak mengubah logo yang sudah ditentukan penggunaan serta aturannya. Warna pada maskot merupakan bagian yang juga fatal jika dirubah,

konsistensi warna pada sebuah maskot sangat diperhatikan dan berpengaruh terhadap kesesuaian karakter maskot tersebut. Dalam pengaplikasian dan kebutuhan, warna sebuah maskot juga mempengaruhi karakter maskot tersebut.



Gambar 21.3 Desain Maskot Hitam Putih

Sumber : Dokumentasi Penulis

2. Panduan Aplikasi Maskot

Pengaplikasian maskot Komunitas Kota Tua Magelang ke berbagai media dua dimensi seperti *sign*, poster, aksesoris atau *merchandise* (pin, mug, sticker, gantungan kunci, baju, , totebag, dll). Pose dari maskot tersebut mungkin akan bisa diubah tergantung sesuai dengan kebutuhan, namun alangkah baiknya terkhusus maskot komunitas tersebut sebaiknya tidak untuk diubah bentuk maupun posenya. Dalam pengaplikasiannya, maskot tidak harus atau tidak wajib dimunculkan dengan nama