

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

4.1.1 Penyelenggaraan Acara

Strategi komunikasi dalam karya *video mapping* “SEMARANG 479” disampaikan secara visual. Penyampaian pesan menggunakan media utama berupa visual dan musik instrumental. Komunikasi tidak menggunakan narasi suara maupun teks panjang. Pendekatan visual dipilih agar sesuai dengan karakter audiens yang memiliki ketertarikan terhadap pertunjukan cahaya dan seni multimedia yang bersifat eksploratif dan kontemporer.

Karya *video mapping* ini dirancang untuk ditampilkan dalam rangka perayaan ulang tahun Kota Semarang ke-479 yang akan diselenggarakan pada tahun 2026. Lokasi pertunjukan dipilih di kawasan Lawang Sewu, salah satu ikon bersejarah Kota Semarang. Pemilihan Lawang Sewu sebagai tempat penyelenggaraan bukan hanya karena nilai simbolisnya, tetapi juga karena karakter bangunannya yang arsitektural dan simetris sangat ideal untuk menampilkan proyeksi visual. Selain itu, Lawang Sewu juga pernah digunakan sebagai lokasi *video mapping* pada tahun 2016, sehingga memiliki rekam jejak yang positif dalam penyelenggaraan acara sejenis.

Visual diawali dengan ucapan perayaan “SEMARANG 479”. Ucapan tersebut menjadi pembuka sekaligus penanda bahwa karya ini merupakan bagian dari peringatan ulang tahun Kota Semarang. Urutan visual menampilkan lima ikon utama Kota Semarang. Objek yang ditampilkan yaitu Lawang Sewu, Kota Lama, Klenteng Sam Poo Kong, Candi Gedong Songo, dan Simpang Lima. Setiap ikon divisualisasikan berdasarkan hasil observasi. Representasi visual mengedepankan bentuk arsitektur, warna dominan, dan suasana khas masing-masing tempat.

Visual dibangun berdasarkan interpretasi sejarah dan karakter objek wisata. Penyampaian sejarah menggunakan transformasi bentuk, ritme animasi, dan atmosfer visual. Musik instrumental digunakan sebagai pendukung emosi dalam setiap transisi adegan. Penyampaian pesan dilakukan melalui pengalaman imersif tanpa narasi. Setiap elemen visual memiliki fungsi komunikatif secara intuitif.

Bagian penutup menampilkan visual Kota Semarang yang sudah berkembang dan *modern*. Tampilan ditandai dengan warna-warna terang dan animasi dinamis. Penutup ini menggambarkan suasana semarak sebagai simbol kemajuan kota. Tujuan utama komunikasi visual adalah menyampaikan kesan bahwa Kota Semarang merupakan kota yang layak untuk dirayakan. Karya ini mengajak audiens untuk merasakan kebanggaan dan semangat perayaan ulang tahun ke-479 Kota Semarang.

4.1.2 Konsep Verbal

Konsep verbal dalam *karya video mapping* “SEMARANG 479” merujuk pada strategi penyampaian pesan teks secara visual sebagai pengganti narasi lisan atau dialog suara. Elemen verbal tetap berperan penting untuk memperkuat identitas visual, membangun suasana emosional, dan menyampaikan nilai-nilai perayaan secara efektif kepada audiens. Pesan-pesan teks disusun agar selaras dengan elemen visual dan musik, serta mempertimbangkan konteks ruang publik tempat karya ini ditampilkan, yaitu bangunan ikonik Lawang Sewu.

Sebagai bagian dari karya perayaan ulang tahun ke-479 Kota Semarang, unsur verbal tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga estetis dan komunikatif secara emosional. Elemen-elemen tersebut meliputi gaya bahasa, tipografi, *tagline*, serta struktur komunikasi teks berupa *headline* dan *bodycopy*.

1. Gaya Bahasa dan Pemilihan Kata

Gaya bahasa yang digunakan dalam karya ini bersifat positif, inspiratif, dan reflektif. Pesan-pesan verbal disusun dalam kalimat yang singkat dan kuat secara emosional, agar dapat tersampaikan secara cepat dan tetap membekas dalam benak penonton. Pilihan kata yang digunakan menggambarkan rasa bangga, kedekatan emosional dengan kota, serta ajakan partisipatif kepada masyarakat untuk merayakan kotanya.

Penggunaan bahasa Jawa menjadi salah satu elemen penting yang memperkuat identitas lokal. Kalimat seperti “Lawas kuthane, anyar terus semangate” dan “Semarang ora mung kenangan, tapi harapan”

menunjukkan keterikatan budaya, sekaligus membawa nilai-nilai lokal dalam balutan visual *modern*. Pendekatan ini memberikan kedalaman makna serta memperkuat koneksi emosional, terutama bagi masyarakat Semarang.

2. Tipografi dan Visualisasi Teks

Teks dalam karya ini dirancang singkat, tegas, dan mudah dibaca dari jarak jauh. Pemilihan jenis *font* mengutamakan keterbacaan dan kesesuaian dengan tema visual yang memadukan unsur *modern* dan tradisional. *Font* yang dipilih adalah Clash Display karena bersifat *modern* dan kuat secara visual. Karakternya yang *modern* namun tegas membuatnya ideal untuk menyampaikan informasi secara jelas, baik pada teks informasi di layar maupun elemen judul. Fleksibilitas Clash Display dalam berbagai varian ketebalan memudahkan dalam mengatur hirarki informasi secara visual.



Clash Display - Thin
Clash Display - Light
Clash Display - Regular
Clash Display - Medium
Clash Display - Semi Bold
Clash Display - Bold

Gambar 4.1 Font Clash Display

(Sumber: <https://uxplanet.org/principles-of-typography-in-ui-design-bc28f1f9666d>)

Visualisasi teks juga diselaraskan dengan *beat* musik dan transisi visual yang digunakan dalam karya. Meskipun tidak bersuara, sinkronisasi teks dengan irama dan perubahan adegan menciptakan pengalaman audio-visual yang harmonis. Dengan demikian, teks tidak hanya berfungsi sebagai informasi, tetapi juga sebagai elemen desain yang memperkuat narasi dan ritme pertunjukan.

3. Tagline

Tagline merupakan representasi verbal utama dalam karya, berupa kalimat singkat yang mencerminkan inti pesan karya secara kuat, padat, dan mudah diingat. Dalam “SEMARANG 479”, digunakan dua tagline utama dalam bahasa Jawa, yaitu “Lawas kuthane, anyar terus semangate” dan “Semarang ora mung kenangan, tapi harapan”.

Tagline ini dipilih karena kemampuannya merangkum semangat karya secara emosional, sekaligus menonjolkan aspek kultural lokal. Kalimat tersebut menegaskan bahwa meskipun Semarang memiliki sejarah panjang, masyarakatnya tetap membawa semangat baru yang terus tumbuh. Penggunaan bahasa Jawa juga mempererat kedekatan dengan audiens lokal, serta memperlihatkan bahwa budaya dan modernitas dapat berjalan berdampingan. *Tagline* ini ditampilkan pada bagian penutup dan materi promosi karya seperti poster, media sosial, dan *teaser* visual.

4. *Headline*, dan *Bodycopy*

Elemen *headline*, *sub-headline*, dan *bodycopy* disusun sebagai struktur komunikasi teks utama yang berperan untuk memperkenalkan, menjelaskan, dan memperdalam makna karya.

a. *Headline*

Headline digunakan sebagai kalimat utama yang kuat secara visual dan emosional. Kalimat ini langsung menunjukkan tema besar karya serta menarik perhatian penonton. *Headline* yang digunakan adalah:

“SEMARANG 479”

Headline ini berfungsi sebagai pengenal utama karya yang menegaskan bahwa karya ini adalah bagian dari perayaan ulang tahun ke-479 Kota Semarang.

b. *Bodycopy*

Bodycopy adalah teks isi yang menjelaskan secara mendalam tentang isi karya. *Bodycopy* digunakan dalam materi promosi,

sinopsis karya, atau narasi publikasi untuk menyampaikan latar belakang, nilai-nilai, dan pendekatan kreatif yang digunakan.

“Tanpa narasi, tanpa kata. Hanya visual yang bicara. Melalui cahaya, warna, dan gerak. Karya ini menghidupkan ikon-ikon Pariwisata Kota Semarang: megahnya Lawang Sewu, tenangnya Sam Poo Kong, ramainya Simpang Lima, nuansa klasik Kota Lama, hingga siluet Candi Gedong Songo.

Diproyeksikan di Lawang Sewu, Kota Semarang tahun 2026, *Video Mapping* ini jadi cara baru mengenal Kota Semarang— lebih dekat”.

4.1.3 Penerapan Konsep AISAS dalam Promosi

Konsep promosi karya *video mapping* “SEMARANG 479” menggunakan pendekatan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*) sebagai strategi untuk menjangkau dan melibatkan audiens secara efektif. Model AISAS menggambarkan proses perilaku konsumen dari melihat sebuah informasi hingga akhirnya mengambil tindakan dan membagikannya ke orang lain atau sosial media.

Tabel 4. 1 Penerapan Konsep AISAS

Tahapan AISAS	Tujuan Tahapan	Media yang Digunakan	Penjelasan Penerapan
<i>Attention</i>	Menarik perhatian publik	Videotron	Menampilkan <i>teaser motion</i> dari karya “SEMARANG 479”, berupa ke-5 ikon pariwisata Kota Semarang di ruang publik strategis.
<i>Interest</i>	Membangun ketertarikan terhadap isi karya	Videotron	Tidak hanya menampilkan visual, media ini juga menyertakan <i>headline</i> dan <i>tagline</i> untuk membuat publik penasaran terhadap

			isi karya secara keseluruhan.
<i>Search</i>	Mendorong audiens mencari info lebih lanjut	Videotron, Media Sosial	Videotron disertai dengan <i>code QR</i> menuju akun sosial media untuk akses informasi lanjutan yang dibagikan di Instagram untuk mendukung rasa ingin tahu audiens.
<i>Action</i>	Mendorong audiens untuk bertindak langsung	<i>Event</i>	Masyarakat datang langsung ke Lawang Sewu untuk menonton pertunjukan <i>video mapping</i> “SEMARANG 479”.
<i>Share</i>	Mengajak audiens berbagi pengalaman	<i>Merchandise</i> (Baju, <i>Totebag</i> , Stiker, Kipas), Hashtag #SEMARANG479	Media yang digunakan menjadi pemicu interaksi sosial untuk dibagikan di media sosial, memperluas jangkauan promosi, serta penggunaan <i>hashtag</i> dapat memperkuat identitas dan memudahkan pencarian konten.

4.2 Analisis *Segmentation, Targeting, dan Positioning*

4.2.1 *Segmentation*

Dalam perancangan karya *video mapping* “SEMARANG 479” yang akan ditampilkan pada perayaan ulang tahun Kota Semarang ke-479 tahun 2026, segmentasi dilakukan untuk mengidentifikasi kelompok sasaran yang paling relevan dan potensial. Segmentasi ini mencakup aspek geografis, demografis, psikografis, dan perilaku. Secara geografis, sasaran mencakup masyarakat lokal

dari Kota Semarang serta wisatawan dari luar daerah yang memiliki minat terhadap kegiatan seni dan budaya berbasis teknologi. Secara demografis, target terdiri dari laki-laki dan perempuan berusia 18-45 tahun, meliputi mahasiswa, pekerja, keluarga, serta wisatawan domestik maupun internasional. Pada aspek psikografis, segmentasi mencakup individu yang memiliki minat terhadap budaya, sejarah, dan seni visual. Sementara dari aspek perilaku, sasaran ditujukan kepada audiens yang tertarik mengikuti festival, kegiatan luar ruangan, dan pameran seni digital yang edukatif dan menghibur, serta audiens yang gemar membagikan pengalaman wisata melalui media sosial.

4.2.2 Targeting

Berdasarkan hasil segmentasi tersebut, target utama dari karya *video mapping* ini adalah dua kelompok audiens yang memiliki potensi keterlibatan tinggi. Kelompok pertama adalah individu yang memiliki ketertarikan terhadap *video mapping*. Audiens yang terbiasa menghadiri pertunjukan visual, seperti festival cahaya, serta aktif dalam mengikuti perkembangan karya digital. Kelompok ini cenderung memiliki ekspektasi terhadap kualitas artistik dan inovasi visual dalam setiap karya yang ditampilkan, serta berpotensi menjadi promotor dalam berbagi aktivitas di media sosial. Kelompok kedua adalah masyarakat lokal dari Kota Semarang dan luar daerah yang hadir untuk menikmati rangkaian perayaan ulang tahun Kota Semarang. Kelompok ini dipilih karena keingintahuan, antusiasme terhadap *event* publik, serta minat terhadap hiburan yang bersifat edukatif dan bebas biaya.

4.2.3 Positioning

Karya *video mapping* “SEMARANG 479” diposisikan sebagai persembahan visual kontemporer untuk merayakan ulang tahun Kota Semarang dengan cara *modern*, atraktif, dan edukatif. Karya ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual di ruang publik, tetapi juga sebagai media promosi kota dan pengenalan ikon wisata Semarang kepada masyarakat luas.

Visual yang disajikan menggambarkan transformasi dari sejarah hingga kondisi kota masa kini, memperkuat citra Semarang sebagai kota yang memiliki nilai sejarah tinggi, namun juga terus berkembang menjadi destinasi wisata budaya yang *modern*. Dengan pendekatan ini, karya “SEMARANG 479” diposisikan sebagai media seni yang menyampaikan pesan identitas kota secara halus, estetik, dan emosional, yang relevan dengan karakter audiens festival perkotaan.

4.3 Analisis SWOT

Untuk memahami secara menyeluruh kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dari perancangan tugas akhir ini, dilakukan analisis SWOT yang bertujuan untuk mengidentifikasi posisi strategis proyek *video mapping* sebagai media promosi wisata Kota Semarang. Berikut adalah hasil analisis SWOT tersebut:

Strengths	Weakness	Threats
Video mapping merupakan media visual kekinian yang semakin populer dalam event pariwisata dan budaya.	Tidak ada evaluasi pengaruh terhadap audiens, sehingga efektivitas pesan visual belum dapat dipastikan.	Tingginya Biaya Produksi dan Infrastruktur: Proyektor, server media, serta pengadaan lokasi membutuhkan biaya tinggi dan perizinan yang kompleks.
	Opportunities	
Karya ini secara langsung menyoroti ikon-ikon budaya Kota Semarang, memperkuat nilai kearifan lokal.	Pemerintah kota maupun pusat sedang gencar mendorong promosi berbasis teknologi dan event kreatif seperti Jakarta Light Festival.	Cuaca dan Kondisi Lingkungan Luar Ruang: Sebagai media luar ruang, video mapping sangat dipengaruhi oleh cuaca, pencahayaan sekitar, dan kontur bangunan.
Memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai media edukasi dan branding kota.	Konten video mapping sangat potensial untuk viral di media sosial, sehingga dapat menjadi promosi tidak langsung oleh wisatawan itu sendiri.	

Gambar 4.2 Analisis SWOT

4.4 Konsep Kreatif & Gaya Desain (*Tone & Manner*)

Konsep kreatif dalam karya *video mapping* ini dirancang untuk menghadirkan visual yang kuat secara estetik dan emosional, sekaligus merepresentasikan identitas budaya Kota Semarang dalam nuansa perayaan. Pendekatan ini menekankan kekayaan visual, warna, ritme, dan narasi digital yang komunikatif.

Karya ini menggabungkan unsur visual *modern* dengan referensi budaya lokal secara harmonis. Oleh karena itu, pemilihan *tone* dan *manner* dalam karya ini menjadi kunci untuk membentuk karakter visual yang selaras dengan tema ulang tahun Semarang ke-479.

4.4.1 Penerapan *Tone*

Tone dalam karya ini merujuk pada suasana dan emosi yang ingin dibangun melalui rangkaian visual dan musik. *Tone* yang digunakan bersifat:

1. Meriah dan Penuh Energi

Ditampilkan melalui penggunaan warna-warna cerah, animasi dinamis, serta musik yang cepat dan semangat. *Tone* ini mendominasi segmen pembuka dan penutup, menciptakan nuansa pesta ulang tahun yang megah dan mengundang semangat kebersamaan. *Tone* perayaan diwujudkan dalam segmen pembuka dan penutup dengan animasi balon, petasan, dan font angka “479” dan teks “SEMARANG” yang muncul secara spektakuler.

2. Sakral dan Historis

Dihadirkan dalam bagian visual yang menampilkan ikon budaya seperti Candi Gedong Songo, Klenteng Sam Poo Kong, Kota Tua, dan Lawang Sewu. *Tone* ini dibangun dengan *lighting* lembut, warna hangat khas budaya Jawa, serta musik bernuansa etnik untuk memberikan rasa hormat terhadap warisan sejarah kota. *Tone* sakral muncul dengan tempo musik lambat.

4.4.2 Penerapan *Manner*

Manner mengacu pada cara penyajian visual dan narasi dalam *video mapping*. Gaya penyajian karya ini bersifat:

1. Artistik dan Simbolik

Setiap elemen visual dirancang secara digital dengan pendekatan simbolik dan estetika tinggi. *Landmark* kota divisualkan bukan secara realistis seperti dokumenter, tetapi melalui ilustrasi dan animasi yang bersifat representatif dan ekspresif.

2. Dinamis dan Terstruktur

Perpindahan antar segmen diatur dengan transisi animasi yang halus dan ritmis, mengikuti *beat* musik. *Manner* ini menciptakan alur visual

yang lancar dan mudah diikuti, meskipun narasinya tidak disampaikan lewat dialog.

4.5 *Moodboard*

Moodboard merupakan kumpulan referensi visual yang digunakan untuk merancang dan menentukan gaya, nuansa, dan arah visual dari karya *video mapping* ini. Dalam proses perancangan karya ini, *moodboard* menjadi panduan penting untuk menjaga konsistensi estetika dari awal produksi hingga tahap akhir penyuntingan.

Moodboard ini mencakup elemen warna, pencahayaan, tekstur, gaya visual, dan emosi yang ingin dicapai agar seluruh rangkaian visual mampu menyampaikan pesan perayaan, identitas kota, dan kekayaan budaya Semarang secara utuh dan imersif. Berikut adalah elemen-elemen utama dalam *moodboard* karya ini:

1. Palet Warna

Palet warna disusun berdasarkan dua pendekatan utama:

- a. Warna Perayaan

Warna-warna cerah dan penuh semangat seperti merah, kuning, biru, dan hijau digunakan untuk membangun suasana ulang tahun Kota Semarang ke-479.

- b. Warna Identitas Budaya Jawa

Warna-warna hangat dan membumi seperti coklat tanah, oranye, dan *cream* digunakan pada bagian-bagian yang menampilkan ikon sejarah dan budaya seperti Lawang Sewu, Kota Lama, dan Klenteng Sam Poo Kong. Kombinasi keduanya menciptakan kontras harmonis antara semangat *modern* dan akar tradisi.

3. Referensi Visual *Landmark* dan Suasana Kota

Moodboard memuat ilustrasi dan referensi visual dari ikon-ikon kota seperti Candi Gedong Songo, Klenteng Sam Poo Kong, Simpang Lima, dan arsitektur Lawang Sewu. Selain itu, juga ditambahkan visual suasana malam kota, lampu-lampu jalan, serta atmosfer meriah

khas festival. Seluruh referensi ini menjadi dasar dalam perancangan elemen visual di tiap segmen.

4. Gaya Visual dan Sinematografi

Gaya visual menggabungkan ilustrasi 2D dan animasi 3D yang disesuaikan dengan bidang proyeksi. Perspektif visual disusun agar menyatu dengan bentuk Gedung Lawang Sewu. Teknik visual seperti *morphing*, transformasi bentuk, dan efek cahaya digunakan untuk memberikan kesan *modern* dan atraktif.

5. Suasana dan Emosi Visual

Moodboard menyertakan referensi ekspresi semangat, kebersamaan, serta keagungan budaya melalui elemen visual seperti balon, petasan, lentera, sinar matahari pagi, dan awan berwarna keemasan. Ini bertujuan menciptakan narasi visual yang tidak hanya indah, tetapi juga menyentuh secara emosional sebagai bentuk penghormatan dan perayaan kota.

6. Tipografi

Gaya huruf yang digunakan bersifat *modern* namun tetap memiliki unsur lokal. *Font* dipilih agar tegas, mudah dibaca, dan sesuai untuk proyeksi jarak jauh. Teks digunakan secara selektif, seperti pada segmen kemunculan “SEMARANG” dan *tagline* “Lawas kuthane, anyar terus semangate” dan “Semarang ora mung kenangan, tapi harapan”. Animasi teks dirancang agar harmonis dengan gerakan visual dan musik.

4.6 Konsep Perancangan (*Layout & Komposisi*)

Konsep perancangan *layout* dan komposisi dalam *video mapping* ini berperan penting sebagai elemen utama penyampai pesan visual karena tidak menggunakan narator atau *voice over*. Semua komunikasi pesan dilakukan melalui pengaturan elemen visual secara strategis di bidang bangunan Lawang Sewu yang kaya akan bentuk arsitektural, seperti jendela dan tiang.

Penerapan *layout* dan komposisi mempertimbangkan karakter bidang proyeksi agar visual yang ditampilkan tetap estetis, mudah dipahami, dan selaras dengan bentuk bangunan. Beberapa prinsip yang diterapkan antara lain:

1. *Mapping-Based Framing* (*Framing* Berdasarkan Bidang)

- a. Elemen visual disesuaikan secara presisi dengan bentuk bidang arsitektural bangunan Lawang Sewu.
- b. Jendela dimanfaatkan sebagai batas komposisi untuk elemen seperti bangunan ikon Semarang (Lawang Sewu, Kota Tua, Klenteng Sam Poo Kong, Simpang Lima, dan Candi Gedong Songo), sedangkan bagian atap dijadikan ruang untuk efek transisi atau visual atmosferik seperti langit atau cahaya.

2. Ritme Visual dan Simetri

- a. Komposisi mempertimbangkan ritme arsitektur bangunan agar gerakan visual sinkron dengan struktur nyata. Hal ini menambah kesan harmonis dan mendalam.
- b. Unsur simetri dari bangunan Lawang Sewu dimanfaatkan untuk menciptakan pergerakan visual yang seimbang dan tidak membingungkan.

3. Visual *Hierarchy* (Tanpa Teks)

Karena tidak menggunakan teks atau narasi, hirarki visual dibangun melalui:

- a. Ukuran objek (ikon utama ditampilkan besar di awal segmen).
- b. Warna dan kontras (warna netral sebagai identitas Kota Semarang, lalu transisi ke warna cerah untuk menarik perhatian audiens).
- c. Gerakan (transisi visual yang dinamis diarahkan ke titik fokus tertentu agar penonton mengikuti alur cerita).

4. *Negative Space* sebagai Konteks Emosional

- a. Ruang kosong (dinding putih atau atap) dimanfaatkan untuk membangun tensi atau suasana tertentu, seperti kesan misteri saat menampilkan sejarah Lawang Sewu.

- b. Penggunaan ruang negatif juga menjaga visual agar tidak terlalu penuh dan tetap fokus.
5. Komposisi Naratif (Tanpa Kata)
 - a. Narasi dibangun melalui urutan visual: dari pengenalan ikon, transisi sejarah, hingga penegasan identitas budaya.
 - b. Setiap adegan dirancang dengan komposisi yang menggiring mata penonton dari satu bagian bangunan ke bagian lain secara alami, seperti efek gerakan bola mata saat membaca cerita bergambar.

4.7 Proses Perancangan *Video Mapping*

4.7.1 Sinopsis Cerita

Karya *video mapping* “SEMARANG 479” dirancang sebagai bentuk apresiasi visual untuk ulang tahun Kota Semarang ke-479. Proyeksi diarahkan ke fasad bangunan Lawang Sewu, yang dimanfaatkan sebagai elemen utama dalam membentuk narasi visual.

Cerita dimulai dengan kemunculan Lawang Sewu dari kegelapan, disinari cahaya hangat bernuansa klasik yang perlahan berubah menjadi perayaan meriah. Angka “479” kemudian muncul megah, dibentuk oleh balok-balok cahaya. Musik epik mengiringi suasana semarak awal pertunjukan.

Dinding virtual terbuka menampilkan huruf-huruf pembentuk kata “SEMARANG”, diikuti eksplorasi visual lima ikon kota secara bertahap. Candi Gedong Songo digambarkan dalam nuansa alam dan bebatuan khas. Klenteng Sam Poo Kong hadir dengan atmosfer spiritual dan gaya visual Tionghoa yang kuat. Kota Lama divisualisasikan dengan nuansa kolonial, sementara arsitektur Lawang Sewu kembali muncul menonjolkan kesan historis. Simpang Lima menggambarkan dinamika kota lewat visual lalu lintas malam dan energi urban.

Penutup, Semarang *modern* ditampilkan lewat gedung-gedung tinggi, jalan besar, dan perkembangan infrastruktur. Pertunjukan ditutup dengan ledakan warna-warni, petasan, balon, dan kemunculan kembali angka “479” serta *tagline* “Lawas kuthane, anyar terus semangat” dan “Semarang ora mung kenangan, tapi harapan”

4.7.2 Storyline

Storyline ini disusun sebagai acuan utama dalam pengembangan *storyboard*. Alur cerita dirancang untuk menggambarkan transformasi Kota Semarang dalam rangka memperingati hari jadinya ke-479, dengan menghadirkan elemen visual yang merepresentasikan nilai historis, budaya, dan modernisasi kota. Setiap segmen dalam *storyline* menjadi dasar visualisasi adegan yang akan dituangkan dalam bentuk *storyboard* secara sistematis dan komunikatif.

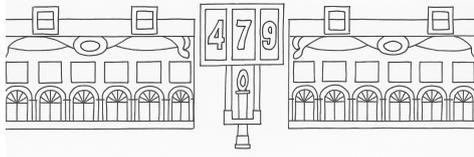
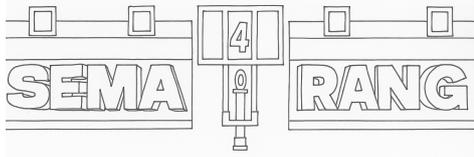
Tabel 4. 2 *Storyline*

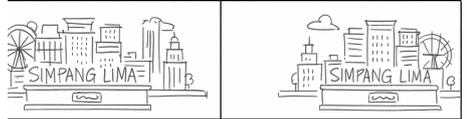
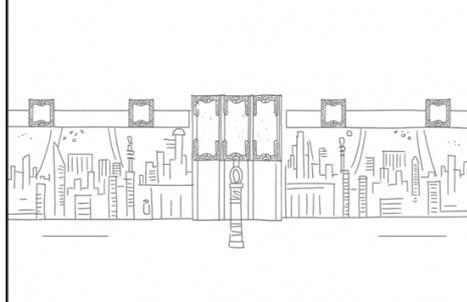
No	Segmen	Deskripsi Singkat
1	Pembuka	Lawang Sewu muncul perlahan dari gelap, disinari cahaya hangat dengan gaya klasik lalu berganti tema menjadi kemeriahan.
2	Angka 479	Angka "479" muncul. Balok cahaya membentuk angka. Suasana megah, musik epik menandai usia Kota Semarang.
3	Animasi Huruf SEMARANG	Tembok bagian kiri dan kanan terbuka. Huruf-huruf membentuk tulisan "SEMARANG".
4	Candi Gedong Songo	Visual pepohonan dan pegunungan, visualisasi candi dan visualisasi Gedung Lawang Sewu dengan gaya khas candi atau bebatuan.
5	Klenteng Sam Poo Kong	Tampilan bangunan klenteng. Nuansa spiritual dan budaya Tionghoa mendominasi dengan permainan Cahaya yang dramatis yang berganti dengan munculnya visualisasi Gedung Lawang Sewu dengan gaya visual tionghoa.
6	Kota Lama Semarang	Ilustrasi bangunan tua dan aktivitas budaya. Suasana kolonial dan klasik terasa kuat.
7	Lawang Sewu	Visual menampilkan arsitektur Lawang Sewu. Nuansa historis dan misterius.
8	Simpang Lima Semarang	Visual jalan kota, lalu lintas aktif, dan suasana malam. Energi kota terlihat dinamis.
9	Semarang <i>Modern</i>	Visual kota <i>modern</i> . Gedung tinggi, jalan besar, dan perkembangan infrastruktur.
10	Penutup	Angka "479" dan huruf "SEMARANG" muncul kembali. Efek petasan serta balon di suasana kota yang meriah dan <i>tagline</i> "Lawas kuthane, anyar terus semangate" dibagian kiri gedung dan "Semarang ora mung kenangan, tapi harapan" dibagian kanan Gedung.

4.7.3 Storyboard

Storyboard ini merupakan representasi visual dari konsep animasi yang bertujuan menarasikan perjalanan sejarah, budaya, dan perkembangan Kota Semarang dalam rangka perayaan hari jadi ke-479. Setiap adegan disusun secara runtut untuk menggambarkan identitas kota yang kaya akan nilai historis, multikultural, hingga modernisasi, disertai transisi visual dan atmosfer yang mendukung alur cerita secara emosional dan estetis.

Tabel 4. 3 Storyboard

Gambar	Penjelasan
	<p>Gambar 1 – Pembuka Lawang Sewu secara perlahan tampak dari kegelapan, disinari oleh cahaya hangat. Nuansa klasik mendominasi, menjadi visual yang memperkenalkan Kota Semarang melalui ikon terkenalnya.</p>
	<p>Gambar 2 – Angka “479” Muncul Cahaya membentuk angka “479” secara megah di tengah bangunan. Efek ini menandakan usia Kota Semarang yang sedang dirayakan, dengan nuansa megah dan music epic sebagai pengiring emosional.</p>
	<p>Gambar 3 – Animasi Teks “SEMARANG” Huruf dari kata “SEMARANG” muncul dari sisi kiri dan kanan layer. Visual ini menguatkan identitas kota dan memberi kesan semangat.</p>
	<p>Gambar 4 – Candi Gedong Songo Tampilan alam hijau, pohon, dan gunung menjadi <i>background</i>. Di tengahnya, candi khas Gedong Songo divisualisasikan dengan gaya arsitektur batu, menggambarkan sisi spiritual dan keindahan alam Semarang.</p>

	<p>Gambar 5 – Klenteng Sam Poo Kong Bangunan ikonik Sam Poo Kong ditampilkan dengan sentuhan budaya Tionghoa yang kental. Suasana spiritual, budaya, dan permainan cahaya yang dramatis membentuk nuansa khas Semarang.</p>
	<p>Gambar 6 – Kota Lama Semarang Deretan bangunan kolonial tua diperlihatkan lengkap dengan aktivitas warga. Nuansa klasik dan sejarah kolonial terasa kuat dalam <i>frame</i> ini, membawa penonton ke masa lampau.</p>
	<p>Gambar 7 – Lawang Sewu Fokus kembali ke Lawang Sewu, kali ini dengan sudut pandang yang lebih dekat. Bangunan megah ini diperlihatkan dalam suasana gelap, memperkuat kesan historis dan misterius.</p>
	<p>Gambar 8 – Simpang Lima Semarang Visual pusat kota dengan aktivitas kendaraan dan gedung-gedung di malam hari. Simpang Lima divisualisasikan sebagai jantung kota yang dinamis.</p>
	<p>Gambar 9 – Penutup Gedung-gedung tinggi serta suasana <i>modern</i> menjadi penutup. Efek petasan dan balon menambah suasana perayaan, diakhir dengan munculnya kembali angka “479” dan tulisan “SEMARANG”, serta <i>tagline</i> “Lawas kuthane, anyar terus semangate” dibagian kiri gedung dan “Semarang ora mung kenangan, tapi harapan” dibagian kanan Gedung.</p>

4.7.4 Studi Properti

Studi properti dilakukan sebagai tahapan awal untuk memahami kebutuhan teknis dalam pelaksanaan *video mapping* pada bangunan sesungguhnya.

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan Jakarta *Light Festival* 2024, ditemukan bahwa instalasi *video mapping* pada bangunan Museum Fatahillah menggunakan antara empat hingga enam unit proyektor pada setiap sisi bangunan, dengan masing-masing proyektor memiliki spesifikasi daya cahaya sebesar 25.000 lumens. Penempatan proyektor dilakukan secara simetris di sisi kanan dan kiri, disesuaikan dengan bentuk fasad bangunan. Dengan strategi ini, proyeksi visual dapat tampil merata, tajam, dan tanpa distorsi seperti *stretching* gambar.

Mengacu pada temuan tersebut, pelaksanaan *video mapping* pada bangunan Lawang Sewu diperkirakan membutuhkan empat unit proyektor di setiap sisi, dengan spesifikasi minimal 25.000 lumens per unit. Proyektor diarahkan secara sejajar terhadap masing-masing sisi bangunan yang membentuk sudut menyerupai huruf V. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan proyeksi visual dapat mengikuti bentuk arsitektural bangunan secara akurat dan presisi.

Selain aspek penempatan proyektor, studi ini juga menekankan pentingnya pembuatan maket fisik sebagai bagian dari proses pengembangan karya. Maket berfungsi sebagai media simulasi visual dan teknis sebelum proyeksi dilakukan pada bangunan nyata. Tahapan awal pembuatan maket dimulai dengan pencarian dan pengkajian denah serta gambar teknis bangunan Lawang Sewu sebagai acuan bentuk dan proporsi. Maket dirancang dengan tinggi 25 sentimeter, sedangkan panjang dan lebar disesuaikan secara proporsional. Detail arsitektural seperti jendela, atap, dan bentuk fasad ditata sedekat mungkin dengan bentuk aslinya. Maket digunakan sebagai acuan utama dalam proses penyusunan aset visual serta pengujian awal proyeksi sebelum realisasi pada bangunan skala aslinya.



Gambar 4 3 Pembuatan Maket Bangunan Lawanewu

Metode penempatan proyektor yang digunakan dalam proses *video mapping* dilakukan dengan menempatkan dua unit proyektor pada sisi kiri dan kanan bangunan. Proyektor yang berada di sisi kiri diarahkan untuk memproyeksikan visual ke bagian kanan bangunan, dengan sudut kemiringan yang disesuaikan agar sejajar mengikuti bentuk struktur bangunan. Sebaliknya, proyektor yang berada di sisi kanan diarahkan ke bagian kiri bangunan dengan pendekatan sudut yang sama, yaitu menyesuaikan sudut alami dari bentuk bangunan.

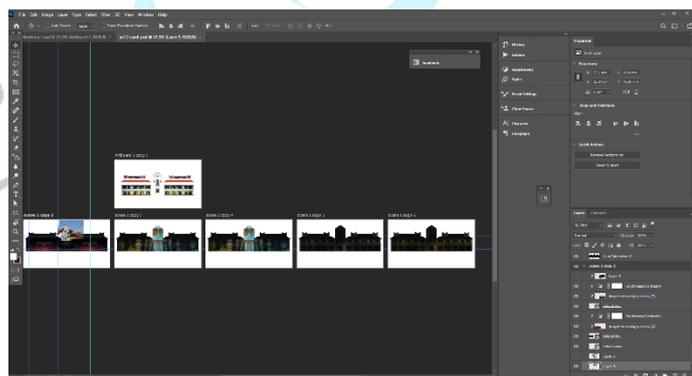
Pendekatan ini diterapkan untuk memastikan bahwa proyeksi visual dapat mengikuti kontur bangunan secara presisi. Penyesuaian sudut proyektor memungkinkan konten visual tampil tepat pada bidang permukaan bangunan tanpa mengalami distorsi visual. Dengan strategi penempatan ini, hasil proyeksi menjadi lebih optimal, menyatu dengan bentuk arsitektural bangunan, dan mendukung kualitas artistik dari karya *video mapping* secara keseluruhan.



Gambar 4 4 Penempatan Proyektor pada Maket

4.7.5 Desain Aset Visual

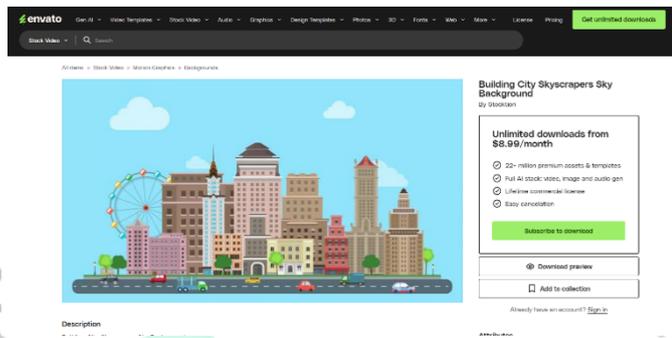
● Dalam proses pembuatan video mapping berbasis *motion graphic* ini, terdapat dua pendekatan utama yang digunakan penulis dalam merancang aset visual. Pendekatan pertama adalah dengan membuat ilustrasi sendiri menggunakan Adobe Photoshop. Ilustrasi-ilustrasi ini menggambarkan berbagai versi bangunan yang ditampilkan dalam *video mapping*, dan disesuaikan dengan kebutuhan visual pada setiap *scene*.



Gambar 4 5 Pembuatan Aset Visual di Photoshop

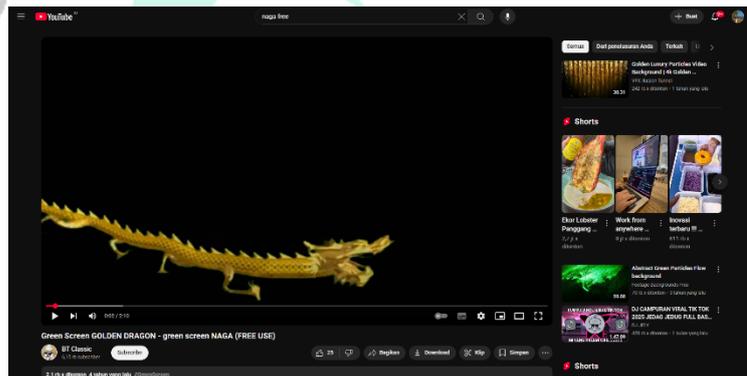
Pendekatan kedua adalah dengan memanfaatkan aset yang tersedia secara daring. Penulis mengambil beberapa aset dari platform Envato dan YouTube untuk melengkapi kebutuhan visual. Dari Envato, penulis menggunakan aset *motion graphic* berupa gedung yang digunakan dalam *scene* yang menampilkan kawasan Simpang Lima Semarang. Sementara itu, dari YouTube, penulis mengambil *scene*

naga terbang yang digunakan dalam adegan di Klenteng Sam Poo Kong. Penggunaan kedua jenis aset ini dilakukan agar visual yang dihasilkan lebih variatif, dinamis, dan sesuai dengan konteks cerita yang ingin disampaikan dalam *video mapping*.



Gambar 4 6 aset Premium

(Sumber : <https://elements.envato.com/building-city-skyscrapers-sky-background-4P3Q3DX>)



Gambar 4 7 Aset Visual

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=y9nnEajZP5>)

Aset visual yang telah diunduh kemudian diolah kembali menggunakan *software* Adobe *After Effects* untuk kebutuhan *motion graphic*. Proses pengolahan ini meliputi penyesuaian warna, penambahan efek visual, pemotongan elemen tertentu, serta integrasi dengan elemen lainnya agar selaras dengan alur cerita dan ritme animasi. Dengan *After Effects*, penulis dapat memberikan efek gerak yang dinamis dan transisi visual yang halus, sehingga seluruh elemen dalam *video mapping* dapat berpadu secara harmonis dan mendukung narasi visual yang ingin disampaikan.

4.7.6 Sound

Dalam karya *video mapping* " SEMARANG 479", elemen suara memegang peran penting dalam membangun suasana, memperkuat narasi visual, serta menciptakan pengalaman audio-visual yang imersif. Tidak seperti film dokumenter yang bergantung pada dialog dan *ambient sound* nyata, karya ini sepenuhnya menggunakan musik dan *sound effect* yang dirancang secara digital.

Seluruh musik latar dalam karya ini dibuat secara orisinal menggunakan platform SUNO, dengan arahan suasana dan karakter musik yang disesuaikan untuk masing-masing segmen. Musik disusun agar memiliki alur emosional yang selaras dengan transisi visual dan tema budaya yang diangkat. Beberapa elemen suara yang digunakan dalam karya ini meliputi:

1. Musik Latar Orisinal (*Original Background Music*)

Musik latar disusun menggunakan platform SUNO, dengan nuansa yang dinamis, meriah, dan sinematik. Musik di bagian pembuka dan penutup dibuat lebih energik dan penuh warna untuk membangun semangat perayaan ulang tahun Kota Semarang ke-479. Sementara pada bagian tengah, *ambient* digunakan untuk memperkuat suasana historis dan kultural, selaras dengan ikon-ikon wisata seperti Klenteng Sam Poo Kong atau Lawang Sewu.

2. Sinkronisasi Visual-Audio (*Beat Matching Timing*)

Musik disusun dan disesuaikan dengan *beat* visual, terutama pada bagian transisi, kemunculan teks "SEMARANG", dan ledakan angka "479". Pengaturan tempo dan ritme disesuaikan agar gerakan visual terasa selaras dengan ketukan musik, menciptakan pengalaman yang audio-visual terintegrasi (*audio-reactive*).

3. *Sound Effect* Digital (SFX)

Efek suara digital ditambahkan untuk mempertegas transisi visual, pergerakan objek, dan momen dramatis seperti kemunculan *landmark* kota, efek cahaya, hingga ledakan kembang api di bagian penutup. Efek seperti "whoosh", "pop", "glow burst", dan "sparkle"

digunakan untuk mendukung imajinasi visual khas karya digital futuristik.

4. *Mixing dan Balancing*

Proses *mixing* dilakukan untuk memastikan setiap elemen suara, baik musik utama maupun *sound effect* terdengar seimbang dan tidak saling menutupi. Frekuensi dan *volume* diatur agar nyaman didengar, serta tetap terdengar jelas saat diproyeksikan di ruang terbuka dengan audio sistem berskala besar.

4.7.7 *3D Animation*

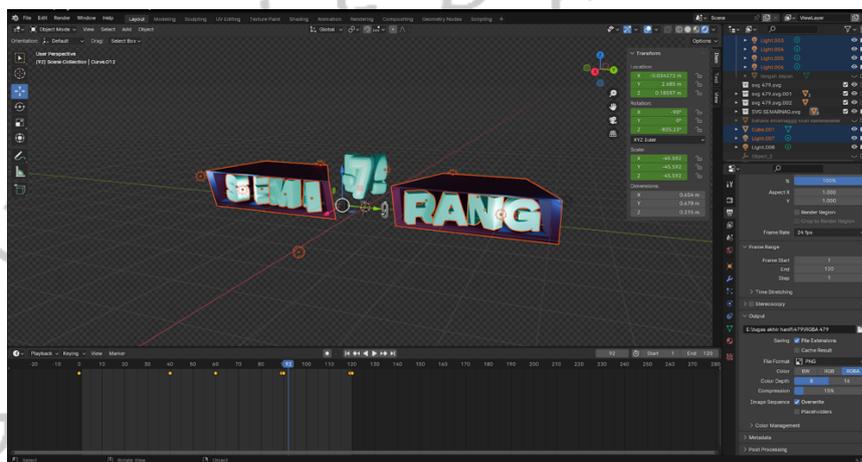
Proses perancangan animasi 3D dilakukan menggunakan *software* Blender untuk membangun beberapa adegan visual yang mendukung narasi dan konsep utama karya. Salah satu fokus utama animasi ini adalah pembentukan tipografi “SEMARANG 479” dalam bentuk tiga dimensi. Tipografi terlebih dahulu dirancang di Adobe Illustrator, kemudian dikonversikan ke dalam format SVG agar dapat diimpor ke dalam Blender. File SVG tersebut kemudian di-*extrude* untuk menghasilkan bentuk huruf 3D. Animasi pada objek huruf dilakukan melalui teknik rotasi serta penerapan efek *remesh*. Awalnya, huruf ditampilkan dalam bentuk kotak-kotak abstrak, lalu secara bertahap mengalami transformasi menjadi bentuk tipografi yang utuh dan terbaca. Pergerakan ini disusun menggunakan *keyframe animation* yang telah disesuaikan secara ritmis dengan *sound design* yang telah dibuat sebelumnya, sehingga tercipta keselarasan antara elemen visual dan audio.



Gambar 4 8 Flow Chart 3D Animation

Selain animasi tipografi, terdapat juga pembuatan adegan 3D yang merepresentasikan elemen visual khas Kota Semarang. Salah satu adegan menampilkan Candi Gedong Songo yang divisualisasikan seolah-olah muncul dari

dalam tanah, dikelilingi oleh nuansa hutan yang menciptakan suasana alami dan mistis. Visual ini bertujuan untuk menggambarkan karakteristik geografis dan historis dari kawasan candi. Sementara itu, pada bagian yang merepresentasikan Lawang Sewu, digunakan pendekatan atmosferik melalui permainan cahaya untuk menciptakan suasana misterius dan horor. Efek pencahayaan yang muncul dan menghilang secara dramatis digunakan untuk memperkuat kesan historis dan mistis yang melekat pada bangunan Lawang Sewu yang ikonik.



Gambar 4 9 Proses Pembuatan 3D Animation

4.7.8 Motion Graphic

Pada tahap perancangan *motion graphic*, proses diawali dengan pembuatan ilustrasi sebagai elemen visual utama yang mendukung narasi. Ilustrasi dirancang untuk merepresentasikan berbagai ikon Kota Semarang, dengan pendekatan visual yang disesuaikan dengan konteks setiap *scene*. Sebagai contoh, ilustrasi Lawang Sewu diolah dalam berbagai nuansa tematik, seperti suasana klenyeng saat berada dalam *scene* Sam Poo Kong, nuansa arsitektur candi saat berada dalam konteks Candi Gedong Songo, hingga nuansa kota tua saat menggambarkan Kawasan Kota Lama. Pendekatan ini memungkinkan visualisasi yang fleksibel, dinamis, dan tematik terhadap satu objek ikonik yang sama, yaitu Lawang Sewu, dengan menyesuaikannya terhadap tema dan atmosfer masing-masing cerita.

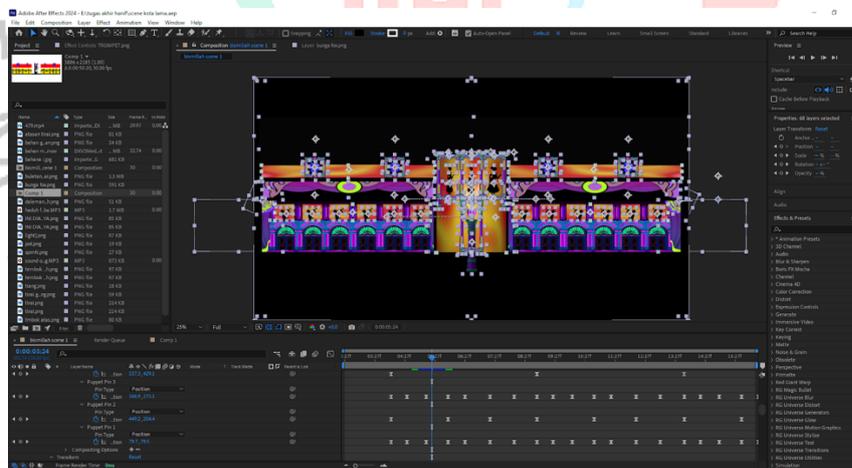
Motion graphic dikembangkan dengan menerapkan teknik animasi dua dimensi yang memadukan ilustrasi statis dengan gerakan visual yang dinamis. Beberapa adegan dirancang untuk menampilkan transisi yang tidak hanya

fungsional, tetapi juga memiliki nilai estetika, seperti kemunculan bangunan secara *pop-up*, pergeseran latar, serta permainan gerakan elemen visual yang seolah mengikuti alur cerita secara organik. Salah satu bentuk eksplorasi visual yang diterapkan adalah adegan bangunan yang dibentuk dari batu-batu kecil yang jatuh satu per satu hingga akhirnya menyusun struktur lengkap Lawang Sewu dalam balutan nuansa candi. Teknik ini diterapkan untuk menambah daya tarik visual serta memperkuat asosiasi tema pada setiap *scene*.



Gambar 4 10 Flow Chart Pembuatan Motion Graphic

Seluruh elemen gerak dalam *motion graphic* diatur menggunakan *keyframe animation* dan disesuaikan dengan *sound design* yang telah dibuat sebelumnya. Sinkronisasi antara audio dan visual dilakukan secara detail agar pergerakan animasi memiliki ritme yang konsisten. Komposisi, warna, serta kecepatan gerak setiap elemen juga diatur berdasarkan kebutuhan narasi dan karakteristik masing-masing adegan.



Gambar 4 11 Proses Pembuatan Motion Graphic

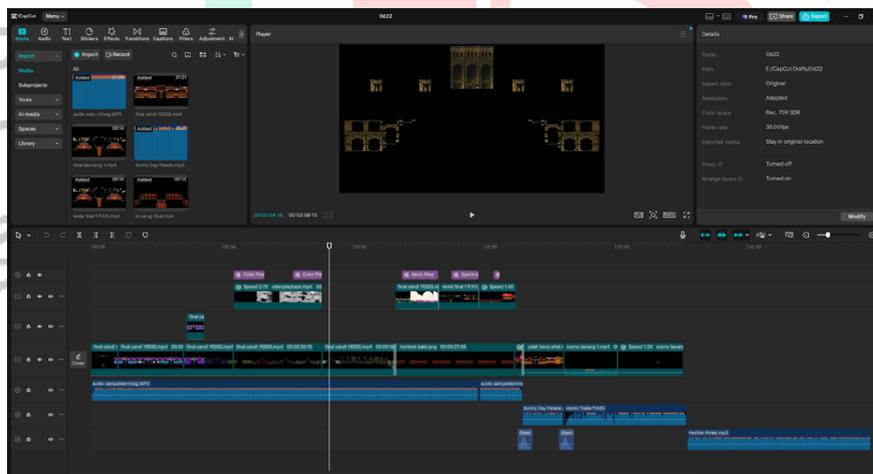
4.7.9 Editing

Pada tahap *editing*, proses penggabungan seluruh *scene* dilakukan menggunakan aplikasi CapCut. Seluruh elemen animasi, baik berupa 3D maupun *motion graphic*, disusun menjadi satu rangkaian utuh yang terstruktur dan sinkron dengan *sound design* yang telah dibuat sebelumnya. Proses ini mencakup

penempatan visual sesuai urutan narasi serta penyesuaian waktu antar *scene* agar transisi berjalan secara halus dan tidak terasa *abrupt*.

Transisi antar *scene* dirancang agar relevan dengan isi visual, baik dari segi tempo maupun atmosfer, sehingga perpindahan antar adegan dapat mendukung alur cerita secara menyeluruh. Selain menyusun *footage* utama, proses *editing* juga mencakup penyesuaian seperti pengaturan kecepatan animasi (*speed*) untuk menciptakan ritme yang sesuai, serta penggunaan *keyframe* pada efek *hue* dan *saturation* untuk memberikan nuansa warna tertentu pada *scene* tertentu sesuai dengan tema visual yang diinginkan.

Tahap ini menjadi proses akhir sebelum finalisasi, di mana seluruh elemen dipastikan bekerja secara harmonis, baik dari sisi visual, audio, maupun teknis penyajian. Proses *editing* juga digunakan untuk menyempurnakan detail kecil yang tidak bisa dilakukan di tahap animasi sebelumnya, sehingga hasil akhir terlihat lebih utuh dan menyatu.



Gambar 4 12 Proses Editing

4.8 Penerapan Desain (*Final Artwork*)



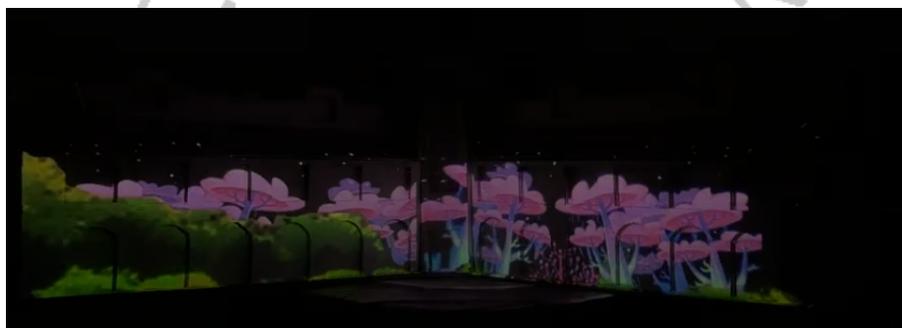
Gambar 4 13 Ilustrasi Realis

Dalam karya akhir ini, penulis menerapkan gaya visual yang cenderung realis untuk membangun kedekatan emosi antara karya dan audiens. Salah satu contohnya dapat dilihat pada adegan pembuka, di mana ditampilkan tirai (hordeng) yang perlahan terbuka disertai balon-balon yang melayang ke udara. Elemen-elemen ini dirancang untuk menciptakan kesan nyata dan menghadirkan atmosfer yang imersif, sehingga penonton merasa seolah-olah berada langsung di dalam ruang atau peristiwa yang ditampilkan. Pendekatan realis ini bertujuan untuk memperkuat daya tarik visual sekaligus memberikan pengalaman yang lebih hidup dan menyentuh secara emosional.



Gambar 4 14 Ilustrasi Naturalis

Selain gaya realis, penulis juga menggunakan ilustrasi bergaya naturalis pada beberapa bagian karya. Gaya ini menampilkan bentuk objek secara mendekati tampilan aslinya namun tetap artistik. Contohnya terlihat pada bangunan Lawang Sewu, di mana penulis menambahkan efek *saber lighting* untuk menegaskan kontur jendela. Efek ini membantu memperjelas bentuk arsitektur sekaligus menambah kesan dramatis dalam visual.



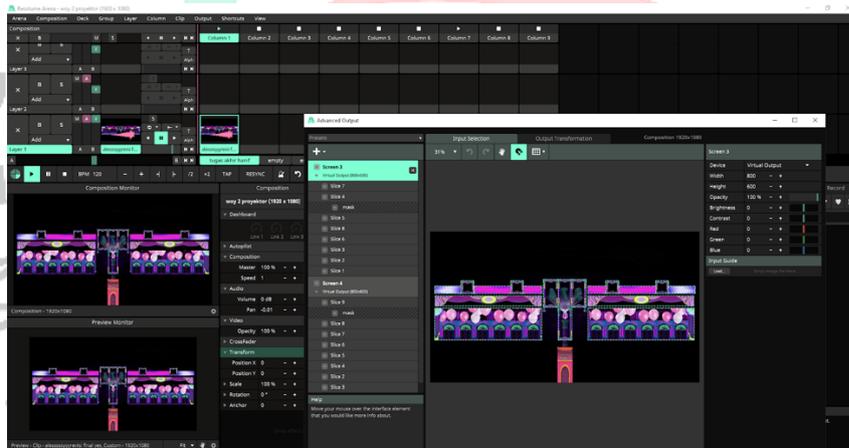
Gambar 4 15 Ilustrasi Kartun

Gaya visual ketiga yang digunakan penulis adalah gaya kartun, yang diterapkan pada adegan berlatar hutan. Penggunaan gaya ini bertujuan untuk

menciptakan nuansa yang ringan, menyenangkan, dan imajinatif, sehingga memberi variasi suasana dalam keseluruhan konten *video mapping*. Pendekatan ini juga membantu menambah elemen hiburan dan menarik perhatian audiens, terutama pada bagian-bagian yang bersifat lebih naratif atau fantasi.

4.8.1 Penerapan *Video Mapping* sebagai Media Utama

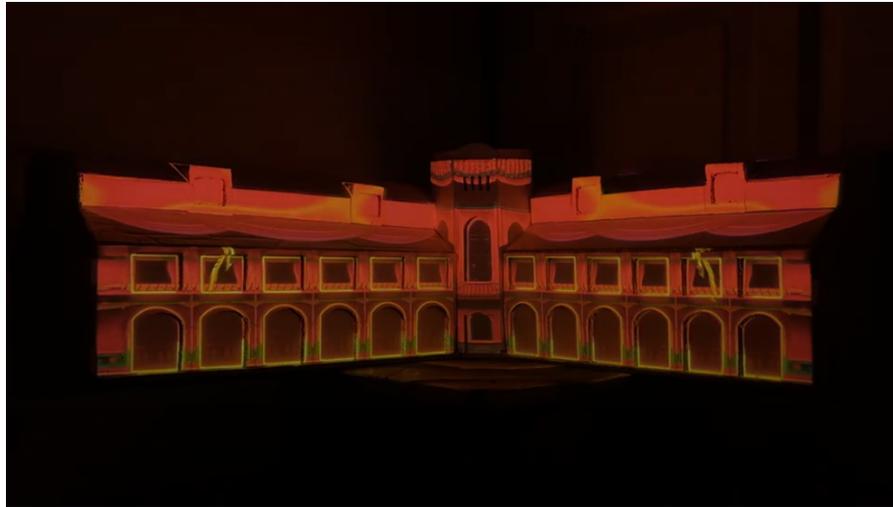
Penerapan *video mapping* dalam perancangan ini dilakukan dengan memanfaatkan aset visual yang telah dibuat dan diedit sebelumnya, kemudian dipindahkan ke dalam *software* Resolume Arena sebagai media utama untuk proses proyeksi. Dalam implementasinya, digunakan dua buah proyektor yang masing-masing mengarah ke sisi kanan dan kiri maket Lawang Sewu. Setiap proyektor dikendalikan oleh satu output layar (*screen*) terpisah, sehingga total terdapat dua *screen* yang digunakan dalam pemetaan visual.



Gambar 4.16 Resolume Arena

Pada proses di *software* Resolume Arena, penulis menggunakan satu layer untuk setiap *output*, dengan teknik *masking* yang dilakukan secara terpisah untuk sisi kiri dan kanan maket. *Masking* ini dilakukan untuk menyesuaikan setiap elemen visual dengan bentuk dan kontur bagian maket secara presisi. Pendekatan ini memungkinkan penempatan elemen visual secara akurat di permukaan bangunan, serta memberikan fleksibilitas dalam pengaturan komposisi dan sinkronisasi antara kedua sisi proyeksi. Dengan sistem dua proyektor dan pemetaan terpisah ini, visualisasi yang ditampilkan mampu menyatu secara harmonis dengan bentuk fisik

maket, menciptakan pengalaman visual yang imersif dan memperkuat penyampaian narasi budaya dan sejarah Kota Semarang.



Gambar 4 17 Penerapan Video Mapping pada Maket Lawang Sewu

4.8.2 Media Pendukung

Sebagai bagian dari strategi komunikasi visual, sejumlah media pendukung dirancang untuk memperkuat penyampaian konsep dan menarik perhatian audiens terhadap karya yang disajikan. Media pertama yang dibuat adalah visual khusus untuk ditampilkan pada videotron dengan orientasi *landscape*. Visual ini dirancang secara dinamis dan komunikatif agar mampu menarik perhatian di ruang publik, dengan menonjolkan elemen-elemen grafis utama yang merepresentasikan konsep karya. Selain itu, disusun juga poster promosi yang memuat informasi inti seperti judul acara, tanggal, dan lokasi, serta didesain dengan gaya visual yang konsisten agar tetap terhubung secara estetika dengan karya utama.



Gambar 4 18 Videotron Teaser Motion "SEMARANG 479"



Gambar 4 19 Poster Billboard "SEMARANG 479"

Dari sisi promosi digital, dibuat beberapa konten visual yang ditujukan untuk diunggah di media sosial. Konten ini hadir dalam format gambar tunggal yang menampilkan elemen visual utama dan pesan singkat yang mendukung penyampaian informasi secara efektif di ruang digital. Sebagai pelengkap dari keseluruhan pengalaman, turut diproduksi *merchandise* berupa desain kaos, stiker, kipas, dan *totebag*. Semua media pendukung ini disusun dengan pendekatan visual yang konsisten dan menyatu dengan konsep karya, sehingga menciptakan kesan yang kuat dan terpadu dalam keseluruhan rangkaian acara.



Gambar 4 20 Poster Digital "SEMARANG 479" di Media Sosial



Gambar 4 21 Merchandise berupa Kaos, Stiker, Kipas, dan Totebag