

BAB II

PERSIAPAN PROGRAM SEMARAK MEMBACA DAN BERKARYA (SEBAYA) SEBAGAI *CREATIVE*

2.1 Gambaran Umum Klien

Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah yang juga dikenal sebagai Perpustakaan Wilayah (Perwil) memiliki sejarah panjang dalam meningkatkan literasi masyarakat di Jawa Tengah. Perpustakaan ini didirikan pada 1 Agustus 1951 dengan nama Perpustakaan Negara Semarang. Sejak awal berdiri, institusi ini telah mengalami berbagai transformasi untuk tetap relevan dengan kebutuhan masyarakat. Saat ini Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah berada di bawah naungan Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah. Perpustakaan ini memiliki visi untuk mewujudkan masyarakat yang gemar membaca dan belajar untuk menjadi masyarakat yang sadar informasi.

Dalam upaya mencapai visinya, Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah telah meluncurkan berbagai program inovasi digital. Salah satu langkah strategisnya adalah peluncuran aplikasi iJateng, yang dikembangkan bersama PT Aksaramaya. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi kebutuhan literasi masyarakat di era digital. Meskipun begitu, Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah menghadapi tantangan besar, seperti rendahnya minat baca, terutama di kalangan remaja dan dewasa. Untuk mengatasi tantangan ini, program SEBAYA (Semarak Membaca dan Berkarya) diadakan melalui kerja sama dengan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro.

Program SEBAYA secara khusus menargetkan remaja yang sedang menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat, serta mahasiswa dari perguruan tinggi negeri dan swasta di Kota Semarang dan sekitarnya. Berbagai kegiatan menarik telah dirancang dalam program ini, seperti bazar buku, lomba vlog, lomba *storytelling*, *mini challenge*, dan sosialisasi aplikasi iJateng. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap membaca sekaligus mendorong mereka untuk berkunjung ke Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah.

2.2 Creative

Penulis menjalankan peran sebagai *Creative* yang bertanggung jawab merancang dan mengimplementasikan berbagai elemen kreatif guna mendukung keseluruhan program. Penulis merancang identitas visual, seperti pembuatan logo, *brand guidelines*, dan perencanaan konten untuk media sosial Instagram. Penulis juga mendesain materi publikasi, termasuk poster, banner, serta *merchandise* dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik program SEBAYA. Elemen-elemen ini dibuat secara konsisten agar pesan program dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens.

2.2.1 Pembuatan Logo SEBAYA

Logo berfungsi sebagai identitas visual utama program dan menjadi elemen penting yang dirancang untuk mencerminkan semangat program SEBAYA dalam mempromosikan pentingnya membaca dengan memanfaatkan layanan Perpustakaan serta kreativitas di kalangan remaja dan mahasiswa. Penulis mempertimbangkan nilai-nilai yang ingin disampaikan, kesesuaian tema program, serta daya tarik visual yang mampu menarik perhatian target audiens. Proses kreatif ini melibatkan pemilihan elemen desain, seperti warna, tipografi, dan simbol, yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga relevan dengan visi dan misi program SEBAYA.

Logo ini menjadi landasan utama bagi pembuatan berbagai elemen visual lainnya, seperti poster, banner, *merchandise*, hingga konten media sosial. Desain logo dirancang agar mudah dikenali dan diaplikasikan di berbagai platform, baik digital maupun cetak. Selain itu, logo berfungsi sebagai simbol yang memperkuat branding program SEBAYA, membantu membangun kesadaran audiens, dan memastikan program SEBAYA lebih mudah diingat serta diterima oleh target audiens.

2.2.2 Pembuatan *Brand Guidelines* untuk Instagram @ProjectSebaya

Setelah menyelesaikan pembuatan logo SEBAYA, penulis melanjutkan dengan pembuatan *brand guidelines* untuk Instagram @ProjectSebaya. Penulis merancang *brand guidelines* sebagai panduan

dalam penggunaan elemen-elemen visual seperti logo, warna, tipografi, dan gaya desain yang mencerminkan karakter serta nilai program SEBAYA. Panduan ini bertujuan untuk memastikan setiap konten yang dipublikasikan memiliki tampilan yang seragam dan profesional, sehingga dapat memperkuat branding program di mata audiens. *Brand guidelines* juga membantu menjaga konsistensi visual di berbagai platform, baik digital maupun cetak.

Penulis bekerja sama dengan *project leader* sekaligus *social media specialist* untuk menentukan jadwal dan target publikasi konten. Kolaborasi ini dilakukan agar konten yang diunggah di Instagram @ProjectSebaya dapat direncanakan secara matang.

2.2.3 Pembuatan Desain Coming Soon dan Introduction Tim SEBAYA

Setelah pembuatan *brand guidelines*, penulis melanjutkan dengan merancang desain *coming soon* dan *introduction* Tim SEBAYA. Penulis merancang desain *coming soon* untuk menciptakan antusiasme awal terhadap program SEBAYA. Desain ini menampilkan elemen visual yang menarik dan informatif, seperti penggunaan warna, tipografi, dan tata letak yang konsisten dengan *brand guidelines* SEBAYA. Elemen-elemen ini dirancang agar mampu menarik perhatian target audiens dan membangun rasa penasaran terhadap program yang akan dilaksanakan.

Penulis membuat desain *introduction* Tim SEBAYA yang bertujuan untuk memperkenalkan anggota tim kepada audiens. Setiap anggota tim diperkenalkan melalui deskripsi singkat mengenai peran masing-masing. Desain dibuat menarik dengan memanfaatkan elemen grafis yang konsisten dengan *brand guidelines* SEBAYA. Pesan yang disampaikan dalam desain *coming soon* dan *introduction* Tim SEBAYA disusun secara ringkas dan ringan, sehingga audiens merasa penasaran dan termotivasi untuk mengetahui lebih lanjut tentang program SEBAYA.

2.2.4 Pembuatan Desain Konten untuk Instagram @ProjectSebaya

Setelah menyelesaikan pembuatan desain *coming soon* dan *introduction* tim SEBAYA, penulis melanjutkan pembuatan desain konten

untuk Instagram @ProjectSebaya. Penulis memfokuskan pada tiga pilar utama, yaitu *information*, *promotion*, dan *event*. Pilar-pilar tersebut menjadi dasar dalam merancang konten yang menarik agar pesan program SEBAYA dapat tersampaikan kepada audiens. Setiap konten dirancang untuk memberikan informasi penting tentang program, mengajak audiens berpartisipasi, serta mendokumentasikan aktivitas program SEBAYA.

A. Information Content

Pilar *information* bertujuan untuk memberikan edukasi dan informasi kepada audiens terkait program SEBAYA. Penulis membuat beberapa konten, seperti pengenalan program SEBAYA, perjalanan ke Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah, *room tour* Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah, hingga pengenalan juri-juri lomba pada program SEBAYA.

B. Promotion Content

Pilar *promotion* bertujuan untuk mempromosikan berbagai kegiatan program SEBAYA guna menarik minat target audiens agar berpartisipasi. Penulis membuat konten promosi yang kreatif dalam berbagai format, seperti *feed*, *reels*, dan Instagram *story*. Beberapa konten yang dirancang oleh penulis mencakup promosi event bazar buku, lomba vlog, lomba *storytelling*, hingga *mini challenge*. Penulis juga bertugas melakukan *shooting* dan *editing* untuk konten Instagram *reels*.

C. Event Content

Pilar *event* bertujuan untuk mempublikasikan hasil dokumentasi dari setiap kegiatan program SEBAYA yang telah dilaksanakan. Penulis membuat konten pada pilar *event* dalam berbagai format, seperti *feed*, *reels*, dan Instagram *story*. Beberapa konten yang dirancang oleh penulis antara lain *live report* suasana bazar buku, *live report* dan *recap* lomba vlog, *live report* dan *recap* lomba *storytelling*, *mini challenge*, serta *recap* sosialisasi iJateng. Seluruh konten pada pilar ini dirancang untuk menyampaikan hasil kegiatan secara menarik dan informatif sehingga audiens dapat mengetahui perkembangan program SEBAYA dengan lebih jelas.

2.2.5 Pembuatan Desain Templat Instagram Story

Penulis bertanggung jawab membuat desain templat Instagram *Story* yang berfungsi sebagai media pendukung untuk menyampaikan informasi. Penulis merancang templat ini untuk keperluan *live report* selama kegiatan berlangsung dan untuk melakukan *repost* konten *reels*. Desain templat ini juga dirancang untuk meningkatkan *engagement* di media sosial Instagram. Dengan menggunakan templat yang seragam, tampilan Instagram *Story* menjadi lebih profesional dan terorganisasi sehingga memudahkan audiens dalam memahami informasi yang disampaikan.

2.2.6 Pembuatan Desain Poster Bazar Buku, Lomba Vlog, Lomba Storytelling, dan Mini Challenge

Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan desain poster untuk beberapa kegiatan, yaitu bazar buku, lomba vlog, lomba *storytelling*, dan *mini challenge*. Penulis merancang desain poster dengan pendekatan visual yang menarik dan informatif untuk meningkatkan ketertarikan audiens terhadap kegiatan program SEBAYA. Dalam prosesnya, penulis memastikan bahwa elemen desain, seperti warna, tipografi, dan tata letak, mencerminkan identitas program SEBAYA serta sesuai dengan *brand guidelines*.

Desain poster juga mengutamakan kejelasan informasi agar audiens dapat dengan mudah memahami detail kegiatan seperti waktu, lokasi, dan tata cara pendaftaran. Poster-poster tersebut dibuat dalam beberapa ukuran, yaitu *feed* Instagram dengan rasio 4:5, Instagram *story* dengan rasio 9:16, serta format A4 untuk keperluan cetak atau distribusi digital.

2.2.7 Pembuatan Desain X Standing Banner Program SEBAYA, Lomba Vlog, dan Mini Challenge

Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan desain X *standing* banner untuk mendukung program SEBAYA. Setiap elemen visual pada banner dirancang dengan tujuan agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas dan menarik. Desain X *standing* banner utama untuk program

SEBAYA memuat informasi mengenai berbagai kegiatan, seperti bazar buku, lomba vlog, dan *mini challenge*. Banner utama juga dilengkapi dengan QR Code yang memungkinkan pengunjung mengakses informasi lebih lengkap tentang Program SEBAYA serta tautan untuk mengunduh aplikasi iJateng. Desain ini juga mencantumkan logo media partner dan sponsor yang berkontribusi dalam mendukung pelaksanaan program SEBAYA.

Penulis juga merancang desain banner khusus untuk lomba vlog dan *mini challenge*. Banner ini berfokus pada penyampaian informasi tentang masing-masing kegiatan, seperti syarat dan ketentuan, detail tanggal dan tempat pelaksanaan, serta QR Code untuk mempermudah proses pendaftaran peserta. Seluruh banner tersebut ditempatkan secara strategis di area pelaksanaan bazar buku. Penempatan ini bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung sekaligus mendorong partisipasi mereka dalam berbagai kegiatan program SEBAYA.

2.2.8 Pembuatan Desain ID Card dan Lanyard Tim SEBAYA

Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan desain ID card dan lanyard sebagai elemen penting untuk menunjang profesionalisme dan identitas tim. ID card dirancang dengan mencantumkan nama lengkap dan peran masing-masing anggota tim, sehingga memudahkan proses identifikasi saat kegiatan berlangsung.

Penulis memastikan bahwa desain ID card dan lanyard menyertakan logo SEBAYA serta informasi media sosial sebagai bagian dari upaya branding. Elemen-elemen ini dirancang tidak hanya untuk memperkuat kesan profesional, tetapi juga memberikan konsistensi identitas visual dalam setiap aktivitas program SEBAYA.

2.2.9 Pembuatan Desain Nomor Peserta Lomba Storytelling

Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan desain nomor peserta lomba *storytelling* yang berfungsi sebagai tanda pengenal. Penulis merancang desain nomor peserta dengan mencantumkan logo SEBAYA dan keterangan lomba, serta mempertimbangkan estetika, keterbacaan,

dan fungsionalitas. Desain ini dibuat agar dapat digunakan secara optimal selama kegiatan lomba berlangsung sehingga memudahkan identifikasi peserta dan mendukung kelancaran acara.

2.2.10 Pembuatan Desain Logo Piala dan Stiker Penghargaan Piala

Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan desain logo piala dan stiker penghargaan piala sebagai simbol penghargaan kepada peserta yang berhasil meraih juara pada lomba *storytelling* dan lomba vlog. Penulis merancang desain ini dengan mempertimbangkan estetika dan kesan visual yang menarik agar penghargaan yang diberikan dapat memberikan rasa bangga kepada para pemenang.

2.2.11 Pembuatan Desain Cue Card SEBAYA

Penulis turut berperan dalam pembuatan desain cue card yang berfungsi untuk mendukung kelancaran *master of ceremony* (MC) selama lomba dan kegiatan sosialisasi aplikasi iJateng berlangsung. Penulis merancang desain bagian belakang cue card yang dapat terlihat oleh peserta dengan menampilkan identitas program SEBAYA secara kreatif. Desain ini mencerminkan semangat membaca dan kreativitas melalui elemen visual, seperti logo SEBAYA, warna-warna yang sesuai dengan *brand guidelines*, serta elemen dekoratif lainnya.

2.2.12 Pembuatan Desain Merchandise Kipas SEBAYA

Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan desain *merchandise* berupa kipas SEBAYA yang bertujuan untuk meningkatkan antusiasme peserta sekaligus memperluas branding program SEBAYA. Penulis merancang desain kipas dengan menyertakan elemen-elemen yang mencerminkan identitas program SEBAYA, seperti logo, warna, tipografi yang sesuai dengan *brand guidelines*, serta *tagline* “Dari Membaca Tercipta Karya”. *Merchandise* ini dirancang tidak hanya sebagai hadiah, tetapi juga sebagai media promosi SEBAYA dan Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah, karena kipas tersebut dapat digunakan oleh peserta dalam berbagai kesempatan.

Kipas SEBAYA dibagikan kepada setiap peserta lomba vlog dan lomba *storytelling* sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka. Kipas juga diberikan kepada peserta sosialisasi yang aktif berinteraksi selama kegiatan berlangsung, khususnya kepada peserta yang mampu menjawab pertanyaan dari *master of ceremony* (MC) dengan baik.

2.2.13 Pembuatan Jingle SEBAYA

Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan jingle SEBAYA yang bertujuan untuk memperkuat branding sekaligus mencerminkan semangat membaca dan kreativitas yang diusung oleh program SEBAYA. Jingle ini dirancang dengan irama yang ceria dan positif, sehingga mampu menarik perhatian target audiens, khususnya generasi muda. Penulis menyusun lirik jingle secara singkat namun penuh makna dengan pesan-pesan positif yang mengajak masyarakat untuk terus membaca dan aktif berkreasi. Jingle ini juga digunakan sebagai latar musik dalam berbagai konten promosi, baik di media sosial maupun selama pelaksanaan acara SEBAYA sehingga memperkuat identitas program secara keseluruhan.

Tabel 2. 1 Lirik Jingle SEBAYA

(Verse 1)	<i>Mari semua kita berkumpul, Buka buku, karya pun muncul. Bersama SEBAYA kita berkreasi, Bawa semangat literasi tinggi!</i>
(Chorus)	<i>SEBAYA... ayo membaca! SEBAYA... ayo berkarya! Jadikan literasi bagian dari kita, Semarakkan dunia dengan cinta baca.</i>
(Verse 2)	<i>Lewat cerita, mimpi dirangkai, Ide besar tumbuh makin ramai. Tak kenal lelah, kita berjuang, Literasi kuat, masa depan cemerlang!</i>
(Bridge)	<i>Ayo kawan, jangan ragu lagi, Dengan SEBAYA semua bisa terjadi.</i>

	<i>Buku di tangan, ilmu di hati, Berkarya bersama, raih mimpi sejati!</i>
(Chorus)	<i>SEBAYA... ayo membaca! SEBAYA... ayo berkarya! Jadikan literasi bagian dari kita, Semarakkan dunia dengan cinta baca.</i>
(Outro)	<i>SEBAYA... yuk semangat! Bersama kita hebat!</i>

2.2.14 Pembuatan Desain Backdrop Video SEBAYA

Penulis turut berperan dalam pembuatan desain *backdrop* video SEBAYA yang ditampilkan melalui proyektor saat acara *awarding* lomba vlog dan kegiatan sosialisasi aplikasi iJateng di sekolah-sekolah. *Backdrop* ini dirancang untuk menampilkan informasi nama-nama kegiatan program SEBAYA seperti bazar buku, lomba *storytelling*, lomba vlog, *mini challenge*, dan sosialisasi aplikasi iJateng. Desain *backdrop* video juga mencantumkan logo sponsor dan media partner sebagai bentuk apresiasi atas dukungan dalam menyukseskan program SEBAYA.

2.2.15 Pendokumentasian Kegiatan SEBAYA dan Pembuatan Recap

After Movie

Penulis bertanggung jawab dalam pendokumentasian setiap kegiatan SEBAYA. Pendokumentasian kegiatan dilakukan dalam dua format yaitu foto dan video untuk mengabadikan momen-momen penting selama rangkaian acara berlangsung. Dokumentasi foto difokuskan pada orientasi *landscape* dengan mencakup berbagai kegiatan seperti bazar buku, lomba *storytelling*, lomba vlog, hingga sosialisasi aplikasi iJateng.

Dokumentasi video dirancang dalam orientasi *portrait* agar sesuai dengan platform media sosial Instagram *reels*. Dari hasil dokumentasi video tersebut, penulis memproduksi *recap after movie* sebagai rangkuman singkat dari keseluruhan acara SEBAYA. *Recap after movie* ini dibuat dengan durasi di bawah tiga menit agar mudah dinikmati oleh

audiens, dilengkapi dengan latar musik yang ceria untuk menciptakan suasana positif dan menyenangkan.

2.2.16 Pembuatan Desain Sertifikat Peserta, Juara, dan Juri Lomba

Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan sertifikat untuk peserta, juara lomba, dan juri lomba dengan desain yang mencerminkan branding program SEBAYA. Sertifikat dirancang sebagai bentuk apresiasi kepada berbagai pihak yang telah berpartisipasi dan mendukung kelancaran program. Dalam prosesnya penulis memastikan bahwa desain sertifikat mencakup elemen visual seperti logo SEBAYA, warna yang sesuai dengan *brand guidelines*, dan tata letak yang profesional sehingga mampu memberikan kesan formal sekaligus menarik.