

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

3.1.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan program *Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa* dilakukan melalui pendekatan kualitatif partisipatoris dengan menggunakan model MOVE (*Means of Visualization for Empowerment*). Model ini digunakan sebagai kerangka kerja untuk menggali pengalaman, pengetahuan, dan praktik budaya masyarakat Pasar Papringan melalui observasi, wawancara, serta visualisasi partisipatif. Pendekatan ini dipilih karena selaras dengan karakter karya yang menempatkan masyarakat sebagai subjek utama dalam proses komunikasi budaya.

Model MOVE dipadukan dengan kerangka *Open-System of Event Management*, yang memandang event sebagai sistem terbuka yang berinteraksi dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya (Getz & Page, 2024). Dalam konteks ini, data tidak hanya dipahami sebagai informasi deskriptif, tetapi sebagai masukan (input) yang akan diolah menjadi pengalaman visual dan naratif, serta menghasilkan keluaran berupa pemaknaan baru bagi pengunjung. Dengan demikian, pengumpulan data diarahkan untuk memahami bagaimana Pasar Papringan bekerja sebagai sistem komunitas, serta bagaimana nilai Lokal–Lezat–Lestari dihidupi dalam praktik sehari-hari warga.

Secara operasional, pengumpulan data dilakukan melalui empat tahapan dalam model MOVE, yaitu *Moderation, Visualization, Participation, dan Evaluation*, yang masing-masing berfungsi sebagai dasar perancangan karya.

1. *Moderation: Pemetaan Masalah dan Konteks Sistem*

Pada tahap *Moderation*, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara eksploratif dan observasi partisipan dengan acuan model MOVE serta dibaca dalam kerangka *Open-System of Event Management*,

khususnya pada dimensi *environment* dan *stakeholders* (Getz & Page, 2024). Teknik pengambilan informan menggunakan *snowball sampling*, dimulai dari pelapak sebagai aktor kunci, lalu berkembang ke tim Spedagi, koordinator pasar, dan pengunjung. Strategi ini memungkinkan penulis memperoleh data berlapis dan konsisten, karena informasi yang muncul dari satu pihak dapat dibandingkan dan dikonfirmasi melalui pihak lain.

Secara umum, tahap Moderation digunakan untuk memetakan: (1) bagaimana kerja dapur dan produksi kuliner berlangsung, (2) bagaimana pasar dikelola sebagai sistem komunitas, dan (3) bagaimana pengalaman pengunjung terbentuk. Temuan kunci dari tahap ini dirangkum berdasarkan tiga perspektif berikut.

A. Perspektif Pelapak

Wawancara dan observasi menunjukkan bahwa:

- Produksi kuliner bersifat rumah tangga dan membutuhkan persiapan beberapa hari sebelum hari pasar (misalnya hidangan berat disiapkan lebih awal, sedangkan jajanan diselesaikan menjelang hari pelaksanaan).
- Kapasitas produksi sangat bergantung pada bahan segar, waktu, dan tenaga keluarga, sehingga stok kuliner sering habis lebih cepat saat jumlah pengunjung meningkat.
- Terdapat praktik solidaritas antar-pelapak, misalnya saling mengarahkan pengunjung ke lapak lain saat stok habis, yang menunjukkan kerja kolektif sebagai bagian dari karakter Pasar Papringan.

Temuan ini memperkuat gambaran Pasar Papringan sebagai pasar tematik berbasis pangan tradisional dan bahan lokal, sekaligus menunjukkan adanya batas kapasitas produksi di tingkat mikro (Widyastiti et al., 2022; Sovi Puji Utami et al., 2024).

B. Perspektif Pengelola (Tim Spedagi & Koordinator)

Wawancara dengan tim Spedagi dan koordinator pasar menunjukkan bahwa:

- Pengelola menyadari adanya dinamika operasional seperti antrean loket pring dan keterbatasan stok makanan, serta sulitnya memprediksi jumlah pengunjung karena faktor cuaca dan musim liburan.
- Beberapa bentuk adaptasi yang sudah dilakukan antara lain: koordinasi porsi dengan pelapak, komunikasi empatik kepada pengunjung, serta penyediaan aktivitas alternatif untuk menjaga kualitas pengalaman pengunjung ketika stok makanan mulai menipis.
- Pasar dipahami sebagai penghasilan tambahan, bukan mata pencaharian utama, sehingga kapasitas produksi kuliner tetap mengikuti ritme kehidupan warga sebagai petani dan pengrajin (Istianah & Nihayatuzzain, 2020).

Dalam kerangka sistem terbuka, pengelola berperan sebagai pihak yang menjaga keseimbangan antara input (arus pengunjung), kapasitas internal (produksi pelapak), dan output (pengalaman serta citra pasar) (Getz & Page, 2024).

C. Perspektif Pengunjung

Wawancara dengan pengunjung menunjukkan bahwa:

- Pengunjung mengapresiasi atmosfer pasar yang autentik, penggunaan bahan alami, dan rasa makanan yang memunculkan nostalgia.
- Namun, pengalaman pengunjung sangat dipengaruhi oleh apakah mereka berhasil mendapatkan kuliner yang diinginkan—ketika tidak, muncul kekecewaan meskipun mereka tetap menilai suasana pasar menarik.

- Daya tarik Papringan tidak hanya pada transaksi, tetapi juga pada suasana desa, interaksi sosial, dan pengalaman budaya yang dianggap berbeda dari ruang konsumsi modern.

Temuan ini sejalan dengan studi tentang *rural placemaking* yang menekankan bahwa keberhasilan ruang desa tidak hanya berbasis ekonomi, tetapi juga makna simbolik dan pengalaman emosional pengunjung (Pitra & Andari, 2023).

D. Masalah Utama sebagai Dasar Perancangan *Special Event*

Berdasarkan triangulasi temuan dari pelapak, pengelola, dan pengunjung, tahap *Moderation* menghasilkan isu inti yang menjadi dasar perumusan karya:

- Masalah utama (yang relevan dengan karya):
 - Ketersediaan kuliner terbatas dan sering habis lebih cepat pada momen tertentu.
 - Muncul kesenjangan antara ekspektasi pengunjung (ingin menikmati kuliner khas) dan kapasitas produksi rumah tangga warga.
- Dampak komunikasi yang muncul:
 - Kekecewaan pengunjung berpotensi memengaruhi pengalaman dan cara mereka memaknai Pasar Papringan.
 - Realitas kerja dapur dan nilai di balik kuliner belum sepenuhnya terbaca oleh pengunjung, sehingga keterbatasan stok dapat dipersepsikan sebagai “kekurangan layanan”, bukan bagian dari karakter pasar.
- Implikasi bagi perancangan karya:
 - Dibutuhkan strategi komunikasi yang dapat memperkuat pengalaman pengunjung dan tetap

menyampaikan nilai budaya, meskipun akses terhadap konsumsi kuliner terbatas.

- Temuan ini menjadi dasar perancangan *Pawon Cerita* sebagai media komunikasi visual–naratif yang mengangkat kerja dapur, bahan lokal, dan nilai Pasar Papringan secara lebih terstruktur.
- Bentuk *special event* memungkinkan karya hadir sebagai pengalaman terkurasi di dalam sistem Pasar Papringan tanpa menambah beban produksi kuliner warga. Fokus pengalaman dialihkan pada visual, narasi, dan interaksi, sehingga pengunjung tetap mendapatkan pemaknaan budaya meski stok makanan terbatas. Selain itu, sifatnya yang momen khusus (tidak rutin) membantu menarik perhatian pengunjung dan memperkuat citra Pasar Papringan sebagai ruang wisata budaya yang hidup dan reflektif.

Dengan demikian, tahap *Moderation* berfungsi sebagai jembatan antara konteks nyata di lapangan dan keputusan desain pada tahap-tahap MOVE berikutnya, khususnya dalam merancang narasi, visual, serta pengalaman ruang yang berangkat dari nilai Lokal–Lezat–Lestari.

2. *Visualization: Pemetaan Alur, Ruang, dan Masalah*

Pada tahap *Visualization*, model MOVE digunakan untuk menerjemahkan hasil wawancara dan observasi lapangan ke dalam bentuk pemetaan visual mengenai alur pergerakan pengunjung, zonasi ruang, serta dinamika aktivitas di Pasar Papringan. Tahap ini membantu penulis memahami keterkaitan antara arus pengunjung sebagai *input*, kapasitas pelapak dan tata ruang sebagai *internal environment*, serta pola operasional pasar sebagai *process* yang bersama-sama membentuk pengalaman pengunjung (Getz & Page, 2024).

Hasil pemetaan menunjukkan bahwa proses produksi kuliner berlangsung jauh sebelum hari pasar, sementara pengalaman pengunjung terkonsentrasi pada jam-jam awal gelaran. Observasi pada hari pelaksanaan memperlihatkan arus pengunjung yang mengalir dari pintu masuk menuju loket pertukaran pring, lalu memusat di area kuliner. Pada titik inilah sering terjadi pertemuan antara lonjakan pengunjung dan keterbatasan kapasitas dapur, yang berpengaruh langsung pada kepuasan dan persepsi pengalaman pengunjung.



Gambar 3. 1 Peta Pasar Papringan

Sumber: Dokumen Perusahaan 2025

Melalui pemetaan ruang dan zonasi, penulis membedakan beberapa area utama, yaitu jalur kedatangan, loket pring, koridor menuju area kuliner, lapak-lapak makanan, serta zona aktivitas alternatif. Pemetaan ini memperlihatkan adanya jarak antara dapur sebagai ruang produksi yang sebagian besar berada di rumah warga atau di area belakang lapak, dengan lapak sebagai ruang representasi yang terlihat oleh pengunjung. Kerja dapur yang intens dan kolektif menjadi fondasi utama pasar, namun tidak hadir secara visual dalam pengalaman pengunjung.

Selain itu, pemetaan juga menunjukkan bahwa zona aktivitas alternatif menyediakan waktu dan perhatian pengunjung di luar aktivitas konsumsi kuliner. Namun, pada area-area tersebut belum banyak hadir narasi tentang dapur, bahan pangan, dan nilai budaya Pasar Papringan. Kondisi ini menandakan adanya ruang potensial untuk menghadirkan komunikasi kultural tanpa mengganggu alur utama pasar.

Tahap *Visualization* kemudian dilengkapi dengan penyusunan peta masalah–dampak–solusi. Dari pemetaan tersebut terlihat bahwa sebagian besar solusi yang telah diterapkan pengelola berfokus pada aspek operasional, seperti pengaturan arus dan penyesuaian produksi. Sementara itu, lapisan komunikasi kultural mengenai keterbatasan dapur, penggunaan bahan lokal, dan nilai “Lokal, Lezat, Lestari” belum tersampaikan secara terstruktur kepada pengunjung. Akibatnya, keterbatasan stok kuliner kerap dipersepsikan sebagai kekurangan layanan, bukan sebagai bagian dari karakter dan nilai pasar.

Dengan demikian, tahap *Visualization* berfungsi untuk mengidentifikasi celah komunikasi di dalam sistem Pasar Papringan. Hasil pemetaan ini menjadi dasar perancangan *Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa* sebagai media komunikasi visual–naratif yang mengikuti alur pergerakan pengunjung, mengisi ruang–ruang transisi, dan menjembatani pengalaman pengunjung dengan realitas kerja dapur dan nilai budaya yang hidup di masyarakat.

3. Participation: Komunitas sebagai *Co-Interpreter* Realitas

Tahap *Participation* dalam model MOVE diwujudkan melalui koordinasi dan diskusi intensif dengan koordinator Pasar Papringan dan tim Spedagi sebagai aktor kunci pengelola pasar. Partisipasi pada tahap ini bersifat konsultatif, dengan tujuan memastikan bahwa pemetaan hasil Moderation dan *Visualization* sesuai dengan realitas lapangan serta nilai yang dihidupi komunitas.

Temuan mengenai alur pengunjung, titik-titik berhenti, serta celah komunikasi kultural didiskusikan bersama sebagai proses *co-interpretation*, bukan sekadar persetujuan. Melalui diskusi ini, penulis dan pengelola menentukan titik intervensi yang memungkinkan karya hadir tanpa mengganggu ritme kerja pasar dan kapasitas pelapak. Partisipasi menjadi penting ketika gagasan *Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa* diajukan sebagai *special event* pameran foto dan talkshow.

Bersama koordinator dan tim Spedagi, penulis menyepakati alur penempatan pameran, titik lokasi *talkshow*, serta penyesuaian desain berdasarkan logika ruang dan arus pengunjung. Selain itu, proses ini juga mencakup validasi narasi dan visual mulai dari penggunaan istilah, penyebutan pelapak dan menu, hingga batas etis representasi dapur dan kehidupan warga agar karya tidak menjadi “versi penulis” semata, melainkan narasi yang relevan dengan realitas yang ada.

Dalam perspektif *Open-System of Event Management*, tahap Participation menunjukkan bahwa *Pawon Cerita* dirancang sebagai bagian dari sistem Pasar Papringan, dengan pengelola berperan sebagai *co-designer* yang menjembatani kebutuhan komunitas dan tujuan program.

4. *Evaluation: Dari Temuan Lapangan ke Tujuan Program “Pawon Cerita”*

Tahap *Evaluation* dalam model MOVE berfungsi sebagai refleksi atas hasil *Moderation*, *Visualization*, dan *Participation* untuk menilai bagaimana temuan lapangan bekerja dalam kerangka *Open-System of Event Management*. Pada tahap ini, penulis menimbang kembali ketegangan yang muncul antara kapasitas komunitas, ekspektasi pengunjung, dan cara sistem Pasar Papringan mengkomunikasikan dirinya.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa permasalahan utama Pasar Papringan tidak semata bersifat teknis, seperti antrean atau keterbatasan stok makanan, tetapi berkaitan dengan pengalaman dan pemaknaan pengunjung. Keterbatasan produksi yang bagi warga dipahami sebagai konsekuensi wajar dari sistem berbasis bahan segar dan tenaga lokal, kerap dipersepsikan pengunjung sebagai kekurangan layanan. Dalam logika *open-system*, kondisi ini menandakan adanya ketidakseimbangan antara *output* dan *feedback* event dengan nilai dan tujuan jangka panjang pasar sebagai ruang wisata budaya yang berkelanjutan.

Evaluasi juga menunjukkan bahwa berbagai solusi yang telah diterapkan pengelola seperti penyesuaian produksi, pelatihan komunikasi, dan penyediaan aktivitas alternatif menunjukkan sistem yang adaptif. Namun, sebagian besar respon tersebut masih berada pada ranah operasional, sementara lapisan komunikasi kultural dan naratif belum dihadirkan secara terstruktur untuk menjembatani pemahaman pengunjung.

Berdasarkan temuan tersebut, tahap *Evaluation* menegaskan perlunya intervensi pada level komunikasi makna, bukan penambahan beban teknis bagi pelapak. Dari sinilah program *Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa* dirumuskan sebagai *special event* yang berfungsi memperluas pengalaman pengunjung melalui media visual–naratif. Pameran foto, penataan visual di jalur sirkulasi, dan format *talkshow* dirancang sebagai jalur pengalaman alternatif yang memungkinkan pengunjung memahami cerita dapur, bahan pangan, serta nilai “Lokal, Lezat, Lestari”, meskipun akses terhadap konsumsi kuliner terbatas.

Dengan demikian, tahap *Evaluation* tidak sekadar menutup siklus MOVE, tetapi menjadi titik pengambilan keputusan desain yang menghubungkan temuan lapangan dengan perumusan *Pawon Cerita* sebagai intervensi komunikasi kultural yang lahir dari kebutuhan sistem Pasar Papringan dan diarahkan kembali untuk memperkuat keberlanjutan, partisipasi, dan pemaknaan budaya komunitas

3.1.2 Metode Perancangan Karya

Metode Metode perancangan karya *Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa* disusun dengan mengintegrasikan model MOVE (*Means of Visualization for Empowerment*) sebagai kerangka kerja perancangan berbasis partisipasi, serta *Open-System of Event Management* sebagai kerangka sistemik untuk memastikan karya selaras dengan dinamika Pasar Papringan. Landasan konseptual pada Bab II komunikasi antarbudaya,

semiotika Charles Sanders Peirce, dan narasi visual yang digunakan sebagai dasar dalam menerjemahkan temuan lapangan menjadi strategi komunikasi kultural yang dapat dialami pengunjung. Jika pada subbab sebelumnya MOVE berfungsi untuk mengumpulkan dan memetakan data, pada tahap ini MOVE digunakan untuk mengarahkan proses perancangan: menyusun tema, merancang format *special event*, serta menentukan bahasa visual dan narasi yang relevan dengan nilai Pasar Papringan.

Dalam kerangka *Open-System of Event Management*, perancangan Pawon Cerita diposisikan pada ranah *the event* yang mencakup *theme*, *setting*, *programme*, *services*, dan *experience*, namun tetap mempertimbangkan keterkaitannya dengan *community context* dan *internal environment* agar tidak bertentangan dengan ritme kerja komunitas. Komunikasi antarbudaya membantu memastikan karya peka terhadap perjumpaan antara masyarakat desa dan pengunjung dari latar berbeda, sementara semiotika Peirce digunakan untuk menurunkan nilai Lokal–Lezat–Lestari sebagai sistem tanda yang hadir dalam foto, teks, dan elemen ruang. Konsep narasi visual kemudian digunakan untuk menyatukan seluruh elemen tersebut menjadi alur cerita yang mengalir, sehingga karya tidak hanya menampilkan kuliner sebagai objek, tetapi menghadirkan pengalaman pemaknaan budaya yang terarah. Berangkat dari kerangka tersebut, subbab berikut akan menguraikan tahapan umum perancangan karya hingga keputusan desain yang melandasi *Pawon Cerita*.

A. Perumusan Konsep Karya

Perumusan konsep karya “Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa” berangkat dari hasil pengumpulan dan analisis data pada tahap *Moderation*, *Visualization*, dan *Participation* dalam model MOVE. Pada tahap ini, penulis merangkum temuan lapangan untuk menentukan fokus utama perancangan, sekaligus memposisikan karya sebagai respons komunikasi kultural yang relevan dengan sistem Pasar Papringan. Konsep karya tidak dirancang untuk menyelesaikan persoalan teknis operasional

pasar, melainkan untuk menjawab kebutuhan akan pemaknaan dan pemahaman budaya di balik praktik kuliner yang berlangsung di dalamnya.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa dinamika Pasar Papringan ditopang oleh kerja dapur yang intens, berbasis bahan lokal, serta ritme produksi yang bergantung pada musim, tenaga, dan ketersediaan alam. Kondisi ini menyebabkan makanan kerap habis lebih cepat, terutama saat jumlah pengunjung meningkat. Bagi masyarakat dan pelapak, situasi tersebut dipahami sebagai konsekuensi wajar dari sistem pangan lokal yang mengutamakan kesegaran, keterbatasan produksi, dan kerja kolektif. Namun, bagi sebagian pengunjung khususnya yang datang dari luar kota kondisi tersebut berpotensi dimaknai sebagai kekurangan layanan karena minimnya narasi yang menjelaskan konteks di baliknya.

Dari titik ini konsep *Pawon Cerita* dirumuskan. Karya ini diposisikan sebagai media komunikasi kultural yang menjembatani jarak pemahaman antara masyarakat desa dan pengunjung. Fokus utama perancangan diarahkan pada upaya menghadirkan cerita tentang dapur, bahan, proses, dan nilai yang selama ini bekerja di balik sajian kuliner Pasar Papringan, tetapi jarang terlihat oleh pengunjung. Dengan kata lain, konsep karya menempatkan dapur dan kerja kuliner sebagai ruang makna, bukan semata ruang produksi.

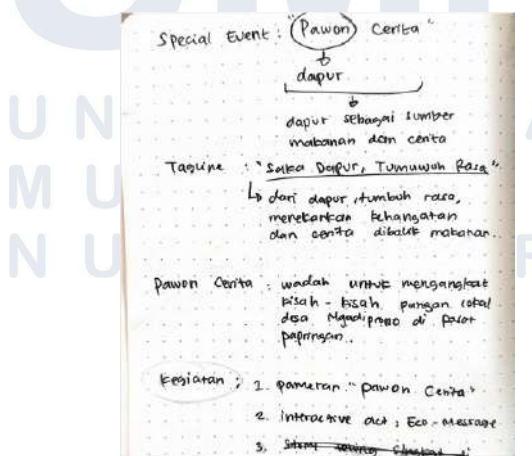
Pawon Cerita dirancang untuk mengangkat nilai utama Pasar Papringan, yaitu *Lokal*, *Lezat*, *Lestari*, sebagai pesan kunci yang diterjemahkan ke dalam bentuk visual dan naratif. Nilai “lokal” dimaknai sebagai keterikatan warga pada bahan dan sumber daya sekitar; “lezat” tidak hanya merujuk pada rasa, tetapi juga pada proses dan perhatian yang menyertainya; sementara “lestari” dipahami sebagai cara hidup yang selaras dengan alam dan kapasitas komunitas. Ketiga nilai ini menjadi landasan dalam menentukan arah cerita, pemilihan visual, dan pengalaman yang ingin dihadirkan kepada pengunjung. Implikasinya, rancangan karya tidak berupaya “menambah stok” atau “mengatur operasional”, melainkan merancang pengalaman yang membuat keterbatasan produksi dapat

dipahami sebagai bagian dari nilai budaya dan keberlanjutan. Nilai 3L ini kemudian menjadi dasar bagi tahapan perancangan berikutnya, termasuk penentuan bentuk karya sebagai *special event*, perancangan bahasa visual, penggunaan semiotika, serta penyusunan narasi dan drafting desain.

B. Penentuan Bentuk Karya sebagai *Special Event*

Berdasarkan perumusan konsep karya, bentuk *special event* dipilih sebagai medium utama untuk menghadirkan “Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa”. Pemilihan ini didasarkan pada karakter Pasar Papringan sebagai event berbasis komunitas yang bersifat periodik, kontekstual, dan sarat makna budaya. Dalam kerangka *Open-System of Event Management*, *special event* memungkinkan karya hadir sebagai bagian dari sistem pasar tanpa mengubah struktur utama produksi kuliner maupun ritme kerja warga.

Special event dipahami sebagai kegiatan yang dirancang secara khusus, terencana, dan memiliki tujuan komunikatif yang spesifik. Dalam konteks Pawon Cerita, bentuk ini dipilih karena mampu memusatkan perhatian pengunjung pada pengalaman visual dan naratif yang terkuras dalam waktu dan ruang tertentu. Dengan sifatnya yang tidak rutin, *special event* memberikan penekanan pada momen dan pengalaman, sehingga pesan budaya yang disampaikan memiliki daya ingat dan dampak yang lebih kuat dibandingkan komunikasi yang bersifat permanen atau repetitif.



Gambar 3. 2 Catatan Perancangan Special Event

Sumber: Pemulis (2025)

Pemilihan bentuk *special event* juga selaras dengan temuan evaluasi, bahwa pengalaman pengunjung selama ini sangat bergantung pada ketersediaan kuliner. Melalui *special event*, pengalaman tersebut diperluas melalui jalur pemaknaan melalui foto, narasi, dan interaksi, sehingga pengunjung tetap dapat memahami nilai *Lokal, Lezat, Lestari* meskipun akses terhadap kuliner fisik terbatas. Bentuk ini juga memungkinkan pameran foto dan sesi *talkshow* dilaksanakan secara fleksibel di ruang-ruang transisi yang mengikuti alur sirkulasi pasar, tanpa mengganggu ritme kerja warga. Dengan demikian, bentuk event dipilih karena paling sesuai untuk “mengelola pengalaman” pengunjung di dalam sistem pasar yang sudah ada, bukan memaksakan perubahan pada sistem tersebut.

C. Perancangan Pesan Utama dan Nilai 3L (*Lokal-Lezat-Lestari*)

Perancangan pesan utama dalam karya “Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa” berangkat dari nilai inti yang telah hidup dan dipraktikkan dalam sistem Pasar Papringan, yaitu *Lokal, Lezat, Lestari*. Nilai ini tidak diposisikan sebagai slogan semata, melainkan sebagai kerangka makna yang menuntun keseluruhan proses perancangan pesan, visual, dan pengalaman dalam *special event* yang dirancang.

- Lokal: Mengacu pada keterikatan masyarakat Ngadiprono terhadap sumber daya di sekitarnya, baik bahan pangan, bambu, maupun pengetahuan kuliner yang diwariskan secara turun-temurun. Nilai lokal diterjemahkan melalui penekanan pada asal bahan, proses dapur, serta relasi warga dengan lingkungan dan ruang hidupnya.
- Lezat: Tidak hanya dimaknai sebagai cita rasa, tetapi sebagai kualitas yang lahir dari proses yang telaten, penggunaan bahan segar, serta praktik gotong royong di dapur dan pasar. Lezat diposisikan sebagai hasil dari kerja, waktu, dan perhatian, bukan semata-mata pengalaman konsumsi.

- Lestari: Dimaknai sebagai cara hidup yang menghormati kapasitas alam dan komunitas. Prinsip ini tercermin dalam produksi kuliner yang tidak berlebihan, pemanfaatan bahan lokal dan material alami, serta kesadaran akan keberlanjutan lingkungan dan sosial sebagai bagian dari keseharian warga.

Ketiga nilai tersebut dirancang sebagai pesan kunci yang kemudian diturunkan ke dalam elemen-elemen visual dan naratif *Pawon Cerita. Lokal, Lezat, Lestari* berfungsi sebagai simbol utama yang mengarahkan pemilihan foto, penyusunan teks, penataan ruang, dan pengalaman pengunjung, sehingga pesan budaya tidak disampaikan secara instruktif, melainkan dihadirkan melalui pengalaman yang dapat dimaknai secara personal. Dengan kata lain, 3L menjadi “benang merah” yang mengikat seluruh keputusan desain pada tahap perancangan.

Selain disampaikan melalui pameran foto, aktivasi pesan utama Lokal–Lezat–Lestari (3L) juga dirancang hadir secara konsisten pada elemen aktivasi lain agar pengunjung menangkap pesan yang sama melalui beberapa “titik sentuh” (*touchpoints*). Strategi ini penting dikarenakan konteks Pasar Papringan bersifat dinamis dimana sebagian pengunjung hanya melintas cepat dan tidak selalu membaca narasi poster secara utuh. Karena itu, penulis merancang integrasi pesan 3L pada dekorasi/aktivasi cermin sebagai media refleksi dan *user-generated content*, serta *talkshow* sebagai kanal pendalaman makna. Dengan pendekatan ini, 3L tidak berhenti sebagai konten pameran, tetapi bekerja sebagai benang merah komunikasi lintas media: visual (pameran), verbal-dialogis (*talkshow*), dan partisipatif-reflektif (aktivasi cermin serta pojok kesan-pesan). Operasionalisasi 3L pada aktivasi pendukung adalah sebagai berikut:

- Cermin (aktivasi reflektif): Narasi pada cermin akan dirancang untuk merangkum premis 3L secara halus menautkan *akar* (lokal/bumi), *dapur* (lezat/proses), dan *dirayakan bersama* (lestari/kesadaran menjaga). Dengan begitu, pengunjung yang

berhenti berfoto tetap menerima “inti pesan” meskipun tidak membaca seluruh poster.

- *Talkshow* (aktivasi edukatif): Segmen *talkshow* memasukkan penjelasan eksplisit tentang definisi 3L dan contohnya di Papringan (bahan lokal, proses masak, pembatasan produksi, pengurangan sampah/alat tukar pring). Materi kuis disusun untuk menguji pemahaman peserta terhadap 3L sebagai penguatan pesan.
- *Pojok kesan-pesan*: Pertanyaan pemantik/ajakan menulis diarahkan untuk memancing respons pengunjung terhadap 3L (apa yang paling terasa “lokal”, “lezat”, dan “lestari” dari pengalaman mereka).

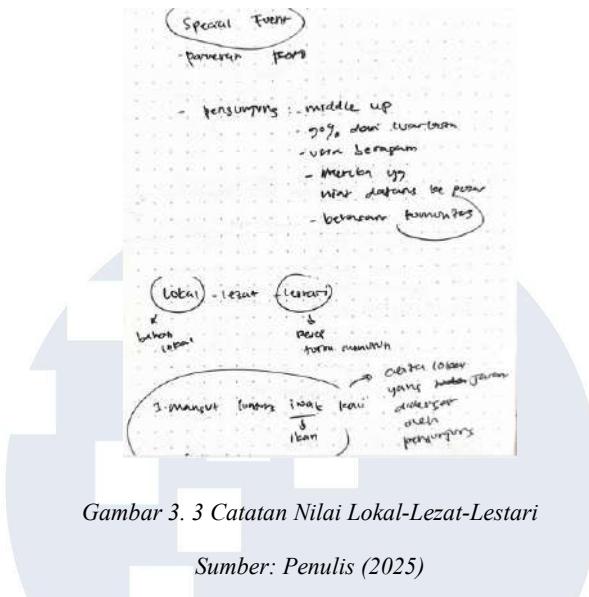
Dengan integrasi ini, strategi pesan 3L bersifat repetitif namun tidak repetisi yang membosankan melainkan penguatan makna melalui format yang berbeda

D. Perancangan Bahasa Visual dan Sistem Tanda

Perancangan bahasa visual dalam karya “Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa” didasarkan pada pemahaman bahwa visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai sistem tanda yang membawa dan membentuk makna. Dalam konteks ini, visual diposisikan sebagai medium komunikasi budaya yang menjembatani nilai-nilai Pasar Papringan dengan pengalaman pengunjung yang datang dari latar budaya beragam.

Sebagaimana dijelaskan dalam kajian semiotika Charles Sanders Peirce, makna visual dibentuk melalui relasi antara tanda, realitas yang dirujuk, dan proses penafsiran oleh audiens. Pendekatan ini relevan dengan Pawon Cerita karena karya ini tidak menyampaikan pesan secara verbal atau instruktif, melainkan melalui perjumpaan pengunjung dengan foto, teks, material, dan ruang. Bahasa visual dirancang agar pengunjung dapat

“membaca” nilai *Lokal, Lezat, Lestari* melalui pengalaman inderawi dan reflektif.



Gambar 3. 3 Catatan Nilai Lokal-Lezat-Lestari

Sumber: Penulis (2025)

Dalam perancangan ini, nilai *Lokal, Lezat, Lestari* diposisikan sebagai simbol utama yang kemudian diturunkan ke dalam sistem tanda visual menggunakan klasifikasi tanda Peirce, yaitu representamen, objek, dan interpretant, serta bentuk tanda berupa ikon, indeks, dan simbol. Pendekatan ini membantu penulis merancang visual secara sadar dan terarah, sekaligus menjaga konsistensi pesan di seluruh elemen karya.

1. Representamen, Objek, dan Interpretant

Sebagai landasan perancangan, sistem tanda *Pawon Cerita* dipahami melalui tiga komponen utama:

- Representamen: Merupakan bentuk tanda yang hadir secara fisik dan dapat ditangkap oleh indera. Dalam *Pawon Cerita*, representamen mencakup foto kuliner dan dapur, tekstur bahan pangan lokal, elemen bambu pada instalasi, tipografi, warna alami, serta teks naratif yang menyertai visual.
- Objek: Merujuk pada realitas atau nilai yang diwakili oleh representamen. Objek dalam karya ini meliputi praktik kuliner berbasis bahan lokal, kerja dapur masyarakat

Ngadiprono, filosofi *Lokal, Lezat, Lestari*, serta cara hidup yang menghormati alam dan kapasitas komunitas.

- Interpretant: Makna yang terbentuk dalam benak pengunjung ketika berhadapan dengan representamen dan objek. Interpretant yang diharapkan bukan pemaknaan tunggal, melainkan pemahaman berlapis, mulai dari kesadaran akan proses di balik makanan, empati terhadap kerja warga, hingga refleksi tentang keberlanjutan dalam kehidupan sehari-hari.

Ketiga unsur ini menjadi kerangka berpikir dalam merancang setiap elemen visual agar tidak berhenti sebagai tampilan, tetapi bekerja sebagai pemicu makna.

2. Ikon, Indeks, dan Simbol dalam Perancangan Visual

Berdasarkan kerangka tersebut, bahasa visual Pawon Cerita diturunkan melalui tiga jenis tanda sebagai berikut:

- Ikon: Digunakan untuk menghadirkan kemiripan langsung dengan objek yang dirujuk. Foto makanan, dapur, tangan pelapak yang mengolah bahan, dan proses memasak berfungsi sebagai ikon karena secara visual menyerupai realitas yang ada di Pasar Papringan. Ikon membantu pengunjung mengenali konteks secara cepat dan membangun kedekatan awal dengan cerita yang disajikan.
- Indeks: Ditandai oleh hubungan sebab-akibat atau kedekatan eksistensial dengan objek. Dalam Pawon Cerita, indeks hadir melalui visual bahan mentah, sisa proses produksi, tekstur alami, uap masakan, atau keterbatasan jumlah sajian yang ditampilkan. Elemen-elemen ini menunjuk pada kerja dapur, keterbatasan kapasitas produksi, serta ritme kerja warga, sehingga mengarahkan pengunjung untuk memahami bahwa

makanan yang disajikan lahir dari proses panjang dan tidak instan.

- Simbol: Berfungsi sebagai tanda yang maknanya dibentuk melalui kesepakatan budaya. Nilai *Lokal*, *Lezat*, *Lestari* diposisikan sebagai simbol utama dalam karya ini. Simbol tersebut tidak ditampilkan secara harfiah, tetapi dihadirkan melalui pilihan visual, narasi, dan material—seperti penggunaan bambu, warna-warna alam, bahasa yang reflektif, serta alur cerita yang menekankan relasi manusia dan lingkungan. Melalui simbol ini, pengunjung diajak membangun pemahaman tentang Pasar Papringan sebagai ruang hidup yang berkelanjutan.

Dengan perancangan sistem tanda ini, penentuan ikon, indeks, dan simbol tidak dilakukan secara intuitif semata, melainkan diturunkan langsung dari pesan utama *Lokal*, *Lezat*, *Lestari*. Pendekatan ini memastikan bahwa bahasa visual Pawon Cerita bekerja secara konsisten sebagai strategi komunikasi budaya, bukan sekadar dekorasi visual. Penentuan ikon, indeks, dan simbol dalam karya ini dilakukan dengan menurunkan terlebih dahulu pesan utama 3L sebagai simbol, lalu memilih elemen visual yang paling representatif sebagai ikon (kemiripan langsung), serta elemen yang paling kuat menunjuk proses/relasi sebab-akibat sebagai indeks (jejak kerja, waktu, dan keterbatasan produksi).

Melalui sistem tanda yang dirancang secara sadar, *Pawon Cerita* menghadirkan pengalaman visual yang membuka ruang tafsir dan dialog antarbudaya. Bahasa visual tidak mengarahkan pengunjung pada satu makna tunggal, tetapi memberi kerangka agar setiap pengunjung dapat memaknai pengalaman mereka sendiri, sekaligus tetap berada dalam koridor nilai budaya Pasar

Papringan yang menjadi dasar bagi proses *drafting* visual dan perancangan narasi.

E. Konsep *Drafting* dalam Perancangan Komunikasi Visual

Tahap *drafting* dalam perancangan “*Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa*” berfungsi sebagai proses awal untuk menerjemahkan pesan utama *Lokal, Lezat, Lestari* ke dalam keputusan visual yang terukur sebelum masuk ke tahap produksi. Pada tahap ini, penulis menyusun rancangan kasar (*rough draft*) untuk menguji kesesuaian antara narasi, komposisi visual, skala media, dan konteks ruang Pasar Papringan. *Drafting* juga menjadi ruang negosiasi desain dengan tim Spedagi agar bahasa visual yang dibangun selaras dengan nilai dan karakter pasar.

Dalam praktiknya, *drafting* dilakukan dengan mempertimbangkan perilaku pengunjung pasar yang cenderung bergerak dan lebih responsif terhadap visual dibandingkan teks panjang. Karena itu, rancangan visual dibuat ringkas, mudah ditangkap sekilas, namun tetap menyimpan lapisan makna. Secara konseptual, keputusan desain diarahkan agar tanda-tanda visual (ikon–indeks–simbol) dapat menurunkan nilai *Lokal, Lezat, Lestari* secara konsisten melalui foto, teks, dan elemen ruang.

Selain aspek komunikasi, *drafting* juga mempertimbangkan prinsip keberlanjutan yang melekat pada Pasar Papringan. Material pendukung perancangan termasuk media cetak dirancang agar relevan dengan konteks pasar, misalnya penggunaan material bambu pada instalasi serta pemilihan media kain untuk cetak poster sebagai bentuk penyesuaian dengan nilai ekologis yang diusung pasar.

1. Referensi Visual

Pada tahap awal perancangan, penulis mengumpulkan referensi visual untuk menentukan pendekatan pameran yang sesuai dengan tujuan komunikasi budaya *Pawon Cerita*. Penulis terinspirasi dari bentuk pameran fotografi yang tidak hanya menampilkan gambar, tetapi juga menyertakan narasi tertulis

sebagai pendamping visual. Pendekatan ini dipilih agar pengunjung tidak hanya menginterpretasi foto secara bebas berdasarkan pengalaman personal, tetapi juga memperoleh konteks, makna, dan arah pesan melalui tulisan yang menyertai visual.

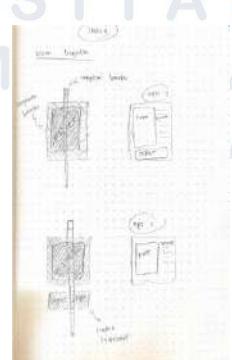


Gambar 3. 4 Referensi Pameran

Sumber: Pinterest (2025)

Sebagai bagian dari eksplorasi, penulis banyak melihat rujukan pameran foto melalui Pinterest untuk mengamati pola penyajian karya, komposisi teks-gambar, serta cara pameran membangun alur cerita di ruang. Referensi tersebut digunakan sebagai *visual benchmarking* pada tahap *drafting*, lalu diseleksi dan diadaptasi sesuai konteks Pasar Papringan serta nilai *Lokal, Lezat, Lestari* agar hasil rancangan tetap otentik dan relevan dengan karakter ruang dan audiens.

2. *Drafting Narrative Walking*



Gambar 3. 5 Sketsa Narrative Walking

Sumber: Penulis (2025)

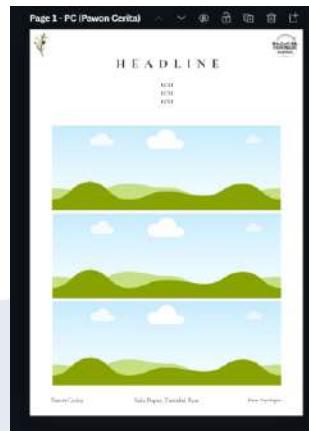
Narrative walking dirancang sebagai pemantik *awareness* sejak pengunjung berada di area parkir hingga jalur masuk pasar. Karena berada di ruang transisi, poster dibuat lebih kecil agar tetap terbaca saat pengunjung bergerak, sekaligus menjadi penanda awal bahwa terdapat pengalaman yang berbeda di dalam pasar. Pada tahap *drafting*, penulis memulai proses dengan membuat sketsa kasar (yang akan disertakan sebagai dokumentasi) untuk memetakan alur, urutan informasi, dan pembagian visual.



Gambar 3. 6 Drafting Narasi

Sumber: Penulis (2025)

Setelah sketsa terbentuk, penulis melakukan *drafting* pada aspek narasi dengan berkonsultasi bersama tim Spedagi agar gaya bahasa, pemilihan diki, dan pesan yang dibawa selaras dengan citra serta gaya komunikasi Pasar Papringan. Tahap konsultasi ini memastikan bahwa *narrative walking* tidak hanya informatif, tetapi juga tetap kontekstual dan sesuai nilai pasar. Setelah narasi disepakati, penulis melanjutkan ke tahap desain digital dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

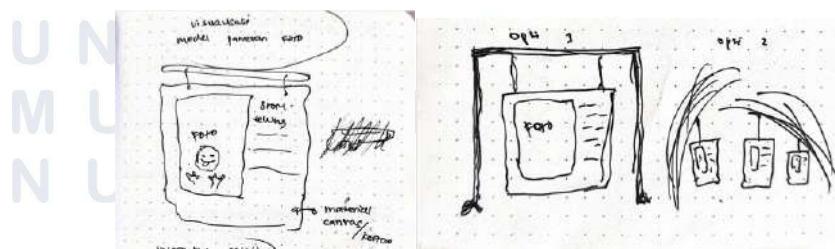


Gambar 3. 7 Draft Layout Narrative Walking

Sumber: Penulis (2025)

Layout *narrative walking* disusun dengan urutan *headline* – teks – gambar untuk memudahkan tangkapan cepat: *headline* sebagai jangkar perhatian, teks memberi konteks singkat, dan gambar menguatkan emosi serta makna visual. Narasi dibatasi menjadi tiga kalimat utama agar tidak membebani pengunjung dengan teks panjang. Tiga kalimat tersebut kemudian diturunkan ke dalam tiga susunan layout horizontal yang berurutan, di mana setiap layout merepresentasikan satu kalimat dan visual pendukungnya. Dengan demikian, pengunjung mengikuti cerita secara bertahap “ambil berjalan”, sesuai ritme ruang dan karakter audiens pasar.

3. *Drafting Pameran Foto Kuliner Utama*

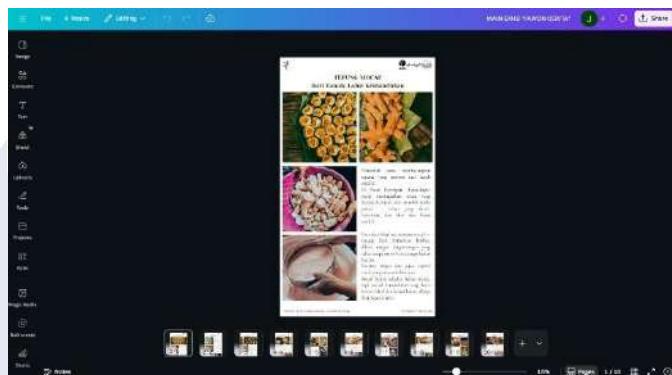


Gambar 3. 8 Sketsa Awal Pameran Foto Kuliner

Sumber: Penulis (2025)

Drafting pameran foto kuliner utama dilakukan untuk merancang titik fokus pengalaman visual dalam *Pawon Cerita*.

Berbeda dengan *narrative walking* yang berfungsi sebagai pemantik *awareness*, pameran foto kuliner dirancang sebagai ruang di mana pengunjung diharapkan berhenti sejenak, mengamati, dan membangun pemaknaan yang lebih mendalam terhadap cerita kuliner Pasar Papringan.

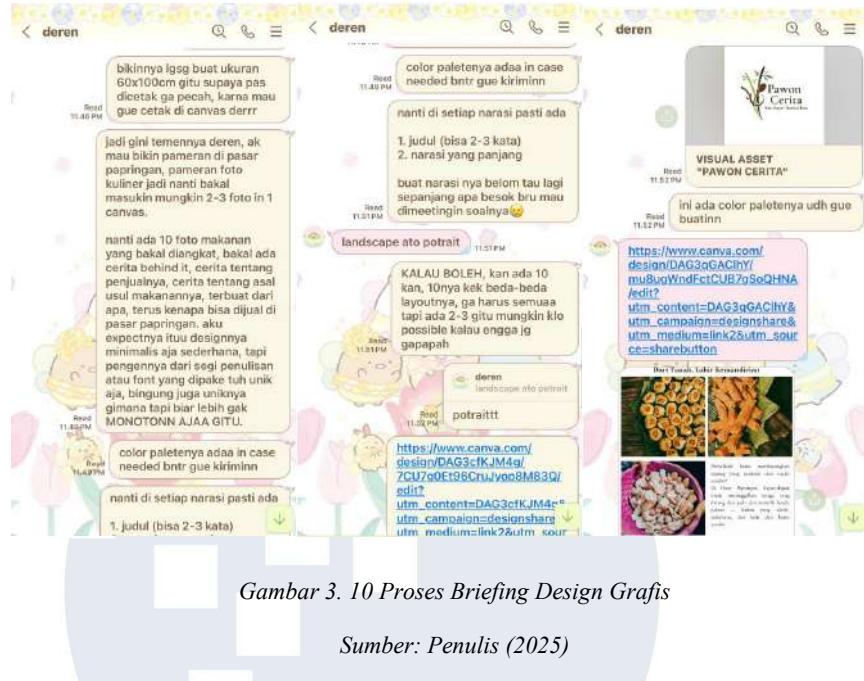


Gambar 3. 9 Draft Desain Poster Utama

Sumber: Penulis (2025)

Pada tahap awal, penulis membuat sketsa kasar untuk menentukan arah visual, struktur narasi, serta skala media yang sesuai dengan ruang pamer. Sketsa ini digunakan sebagai dasar diskusi dengan tim Spedagi, khususnya pada penyusunan narasi, agar bahasa dan sudut pandang yang digunakan selaras dengan citra serta gaya komunikasi Pasar Papringan. Setelah konsep visual dan narasi disepakati, penulis melibatkan jasa desainer grafis dalam proses *drafting* pameran foto kuliner utama.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 10 Proses Briefing Design Grafis

Sumber: Penulis (2025)

Pelibatan desainer dilakukan dengan tujuan memastikan komposisi visual, penempatan teks, dan keterbacaan poster dapat bekerja secara optimal di ruang pamer. Melalui proses briefing, penulis menyampaikan konsep karya, pesan utama *Lokal, Lezat, Lestari*, struktur teks (*headline–subheadline–narasi*), serta konteks ruang Pasar Papringan kepada desainer. Proses briefing ini menjadi bagian penting dari tahapan perancangan dan akan dilampirkan sebagai dokumentasi pendukung, guna menunjukkan bahwa keputusan visual yang dihasilkan merupakan hasil kolaborasi yang terarah, bukan sekadar keputusan estetis.

Secara visual, poster pameran foto kuliner dirancang berukuran lebih besar dibandingkan media *narrative walking* untuk menonjolkan detail visual tekstur bahan, proses memasak, dan ekspresi kerja sebagai ikon yang merepresentasikan realitas dapur dan kuliner lokal. Elemen visual tersebut juga berfungsi sebagai indeks yang menunjuk pada kerja, waktu, dan keterbatasan kapasitas produksi, serta mengarah pada simbol utama nilai *Lokal, Lezat, Lestari*.

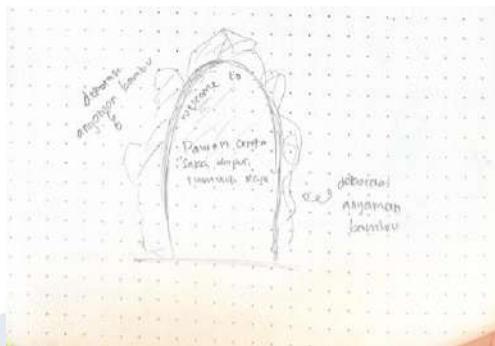
Dari sisi struktur narasi, setiap poster disusun dalam tiga lapisan teks: *headline* berupa nama makanan, *subheadline* yang memuat pemaknaan puitis sesuai gaya *copywriting* Pasar Papringan, serta narasi yang memberi konteks tentang bahan, proses, dan nilai budaya di balik sajian tersebut. Dalam tahap *drafting*, aspek keberlanjutan media juga dipertimbangkan, dengan perencanaan penggunaan media kain sebagai bahan cetak agar poster lebih tahan dan selaras dengan nilai keberlanjutan pasar.

Secara visual, poster pameran foto kuliner dibuat lebih besar untuk menonjolkan detail (tekstur bahan, proses memasak, gestur kerja) sebagai ikon yang merepresentasikan realitas dapur dan kuliner lokal. Detail tersebut juga berperan sebagai indeks yang menunjuk pada kerja, waktu, dan keterbatasan kapasitas produksi. Seluruhnya kemudian diarahkan pada simbol utama karya, yaitu nilai Lokal, Lezat, Lestari.

Dengan demikian, *drafting* pameran foto kuliner utama merupakan proses kolaboratif yang mengintegrasikan konsep komunikasi budaya, pertimbangan semiotika visual, dan keahlian desain grafis, sehingga hasil perancangan tidak hanya estetis, tetapi juga komunikatif dan kontekstual.

4. *Drafting Instalasi Aktivasi: Dekorasi Cermin*

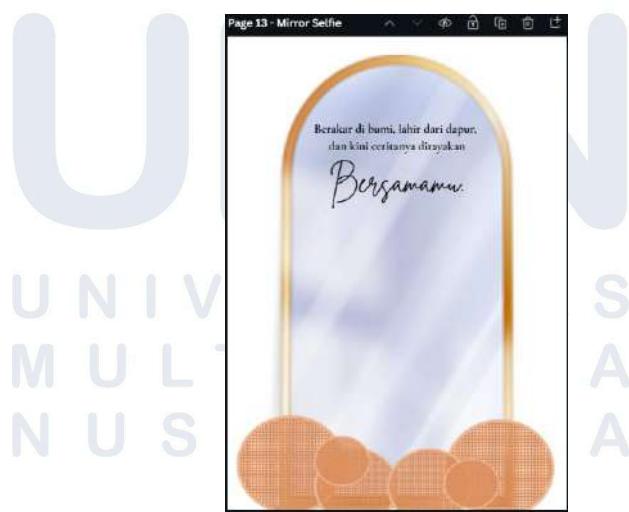
Selain media grafis, tahap *drafting* dalam *Pawon Cerita* juga mencakup perancangan instalasi dekorasi cermin sebagai media aktivasi *event*. Instalasi ini dirancang untuk memperluas pengalaman pengunjung melalui pendekatan reflektif, di mana pengunjung tidak hanya melihat pameran, tetapi juga menyadari keterlibatan diri mereka dalam narasi tentang dapur, makanan, dan keberlanjutan.



Gambar 3. 11 Sketsa Instalasi Cermin

Sumber: Penulis (2025)

Pada tahap awal, penulis membuat sketsa kasar secara mandiri untuk memetakan bentuk, ukuran, dan kemungkinan penempatan instalasi cermin di area Pasar Papringan. Sketsa ini berfungsi sebagai alat eksplorasi awal untuk menyesuaikan ide aktivasi dengan kondisi ruang, alur pengunjung, serta karakter pasar yang terbuka dan alami. Setelah sketsa terbentuk, penulis kemudian melanjutkan ke tahap desain digital menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendapatkan gambaran visual yang lebih jelas dan terstruktur mengenai bentuk akhir instalasi.



Gambar 3. 12 Desain Awal Instalasi Cermin

Sumber: Penulis (2025)

Dalam proses *drafting*, perancangan instalasi cermin mempertimbangkan penggunaan material yang selaras dengan konteks Pasar Papringan, khususnya bambu sebagai elemen pendukung struktur. Selain itu, pada permukaan cermin juga dirancang adanya tulisan/teks identitas *event*. Tulisan ini sengaja dihadirkan agar pengunjung yang berhenti dan berfoto di cermin tetap menyadari bahwa instalasi tersebut merupakan bagian dari rangkaian “Pawon Cerita”, bukan sekadar dekorasi. Dengan demikian, instalasi cermin tidak hanya berfungsi sebagai titik foto, tetapi juga sebagai penanda visual (*visual cue*) yang memperkuat *branding* event sekaligus mengarahkan pengunjung pada pengalaman pameran secara utuh.

Melalui tahap *drafting* ini, desain instalasi cermin tidak hanya diuji secara visual, tetapi juga secara konseptual apakah elemen aktivasi tersebut relevan dengan narasi *Pawon Cerita*, tidak mengganggu ritme pasar, serta efektif dalam mendorong partisipasi pengunjung.

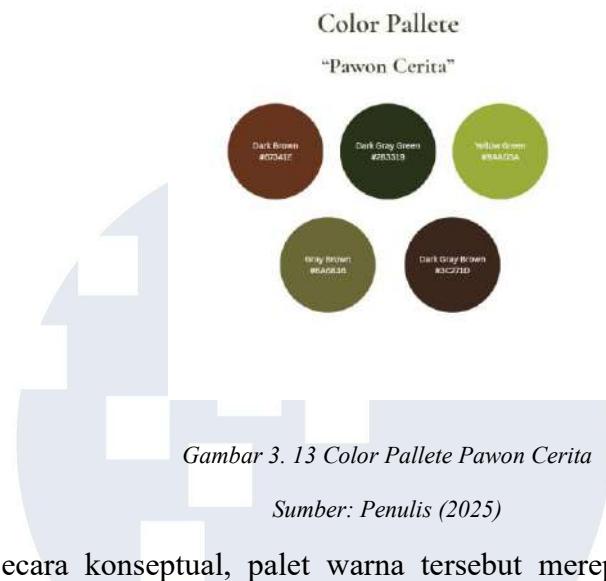
F. Pemilihan Warna dan Tipografi

Pemilihan warna dan tipografi dalam perancangan komunikasi visual “Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa” didasarkan pada kebutuhan untuk menghadirkan identitas visual yang selaras dengan nilai Pasar Papringan serta konteks ruang alam dan budaya Desa Ngadiprono. Seluruh elemen visual merujuk pada *visual asset* Pawon Cerita yang disusun sebagai panduan utama perancangan.

1. Pemilihan Warna

Palet warna yang digunakan dalam Pawon Cerita terdiri dari warna-warna bumi (*earth tones*), yaitu *Dark Brown* (#67341E), *Dark Gray Green* (#283319), *Yellow Green* (#9AAD3A), *Gray Brown* (#6A6836), dan *Dark Gray Brown* (#3C271D). Warna-warna ini dipilih karena

memiliki kedekatan visual dengan lingkungan Pasar Papringan yang didominasi oleh bambu, tanah, dedaunan, dan material alami lainnya.



Gambar 3. 13 Color Pallete Pawon Cerita

Sumber: Penulis (2025)

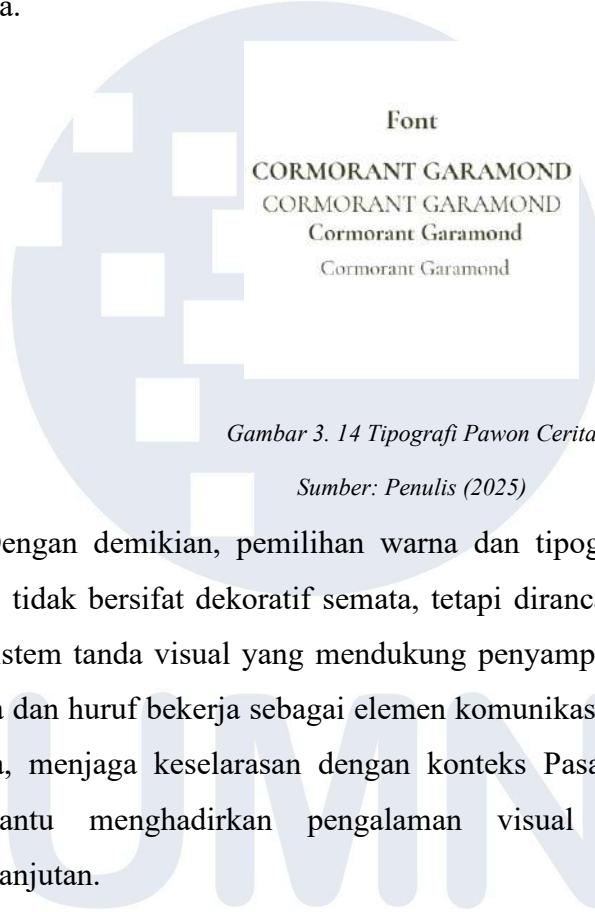
Secara konseptual, palet warna tersebut merepresentasikan nilai utama *Lokal*, *Lezat*, *Lestari*. Warna hijau dan kuning kehijauan mengindeks kedekatan dengan alam dan sumber bahan pangan lokal (*lokal* dan *lestari*), sementara warna cokelat dan abu kecokelatan merepresentasikan tanah, dapur, serta proses kerja manual yang menjadi fondasi kuliner Pasar Papringan. Penggunaan warna-warna ini juga bertujuan untuk menciptakan suasana hangat, tenang, dan tidak kontras berlebihan, sehingga visual pameran dapat menyatu dengan ruang pasar tanpa terasa asing atau dominan.

2. Pemilihan Tipografi

Tipografi utama Tipografi utama yang digunakan dalam seluruh media *Pawon Cerita* adalah *Cormorant Garamond*. Font ini dipilih karena memiliki karakter serif yang elegan namun tetap klasik, sehingga mampu menjembatani kesan tradisional dan naratif yang kuat dengan kebutuhan keterbacaan dalam ruang pamer.

Secara visual, *Cormorant Garamond* mendukung pendekatan *storytelling* karena memberikan nuansa reflektif dan puitis, sejalan

dengan gaya komunikasi Pasar Papringan yang tidak bersifat komersial agresif, melainkan mengajak pengunjung untuk membaca, memahami, dan merenung. Penggunaan satu keluarga font yang konsisten juga membantu menjaga kesatuan visual antara *narrative walking*, poster pameran foto kuliner, instalasi aktivasi, dan elemen identitas event lainnya.



Gambar 3. 14 Tipografi Pawon Cerita

Sumber: Penulis (2025)

Dengan demikian, pemilihan warna dan tipografi dalam *Pawon Cerita* tidak bersifat dekoratif semata, tetapi dirancang sebagai bagian dari sistem tanda visual yang mendukung penyampaian pesan budaya. Warna dan huruf bekerja sebagai elemen komunikasi yang memperkuat makna, menjaga keselarasan dengan konteks Pasar Papringan, serta membantu menghadirkan pengalaman visual yang utuh dan berkelanjutan.

3. Logo dan Identitas Event

Logo *Pawon Cerita* dirancang sebagai identitas visual utama yang merepresentasikan nilai, konteks, dan filosofi karya secara menyeluruh. Logo ini tidak hanya berfungsi sebagai penanda acara, tetapi juga sebagai sistem tanda visual yang menyatukan gagasan tentang dapur, alam, dan rasa sebagai inti dari kehidupan budaya masyarakat Desa Ngadiprono. Perancangan logo dilakukan secara sadar dengan mempertimbangkan konteks Pasar Papringan, serta nilai Lokal–Lezat–Lestari.



Gambar 3. 15 Logo Pawon Cerita

Sumber: Penulis (2025)

Logo *Pawon Cerita* memvisualisasikan hubungan antara manusia, alam, dan praktik kuliner sebagai sebuah kesatuan yang hidup dan berkelanjutan. Setiap elemen visual dalam logo berfungsi tidak hanya secara estetis, tetapi juga sebagai representamen yang mengarah pada objek dan makna tertentu dalam konteks budaya Pasar Papringan.

- **Elemen Bambu**

- Merepresentasikan Pasar Papringan sebagai ruang hidup yang tumbuh dari alam (hutan bambu sebagai konteks utama).
- Menguatkan nilai Lestari karena bambu identik dengan material yang cepat tumbuh kembali, kuat, dan adaptif.
- Ditampilkan dengan bentuk minimalis agar terasa modern, namun tetap berakar pada identitas lokal.

- **Elemen Sendok**

- Menandai kuliner/dapur sebagai pusat cerita: “rasa” lahir dari proses, bukan sekadar hasil jadi.
- Simbol keterhubungan alam–manusia: bahan dari sekitar diolah menjadi sajian yang bermakna (nilai Lokal).
- Menguatkan gagasan “cerita yang dihidangkan”: setiap menu membawa kisah, tradisi, dan pengetahuan warga.

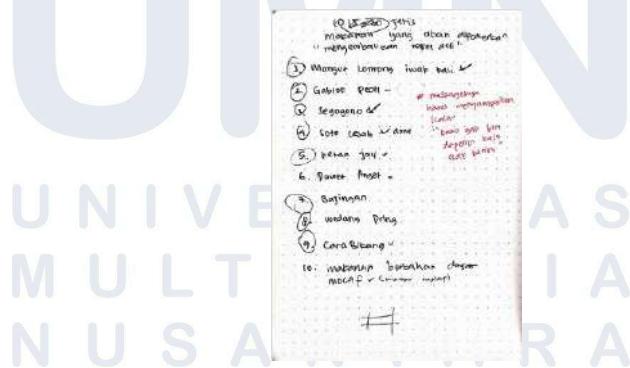
- **Elemen Daun Bambu yang Bersemi**

- Mewakili pertumbuhan, harapan, regenerasi, selaras dengan frasa *Tumukul Rasa* (rasa yang tumbuh).
- Menggambarkan kesinambungan praktik kuliner lintas generasi (nilai Lestari sebagai keberlanjutan budaya).
- Memberi kesan visual yang ringan dan segar untuk menegaskan karakter event yang hangat dan hidup.

- **Garis-Garis Mengalir**

- Menggambarkan ritme desa yang mengalir alami: proses dapur, siklus bahan, dan kehidupan pasar yang dinamis.
- Menguatkan kesan harmonis dan sederhana, sejalan dengan pengalaman Papringan yang tidak “kaku” namun terkurasai.
- Menjadi penanda visual “rasa yang tumbuh”—proses yang bergerak dari bahan, kerja, hingga pengalaman pengunjung.

G. Pemilihan Menu Kuliner sebagai Konten Pameran

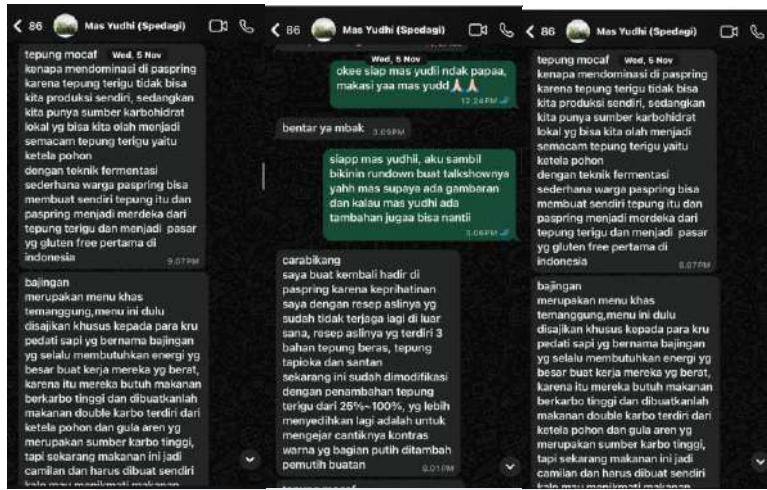


Gambar 3. 16 Draft List Makanan

Sumber: Penulis (2025)

Pemilihan menu kuliner yang ditampilkan dalam pameran *Pawon Cerita* tidak dilakukan secara acak, melainkan melalui proses kurasi yang

mempertimbangkan nilai budaya, ketersediaan bahan lokal, serta makna sosial yang melekat pada setiap hidangan. Menu-menu yang dipilih merepresentasikan praktik kuliner masyarakat Ngadiprono yang berakar pada prinsip *Lokal*, *Lezat*, *Lestari*, sekaligus mencerminkan karakter Pasar Papringan sebagai ruang ekonomi budaya berbasis komunitas.



Gambar 3. 17 Konsultasi dengan Kurator Kuliner

Sumber: Penulis (2025)

Proses pemilihan menu dilakukan melalui konsultasi langsung dengan tim Spedagi Movement, khususnya bersama kurator kuliner Pasar Papringan. Dalam proses ini, penulis mendiskusikan daftar makanan yang berpotensi ditampilkan, tidak hanya dari sisi popularitas, tetapi juga dari cerita di balik makanan tersebut mulai dari asal bahan baku, proses pengolahan, hingga nilai dan tradisi yang menyertainya.

Secara konseptual, menu yang dipilih memenuhi beberapa kriteria utama, yaitu:

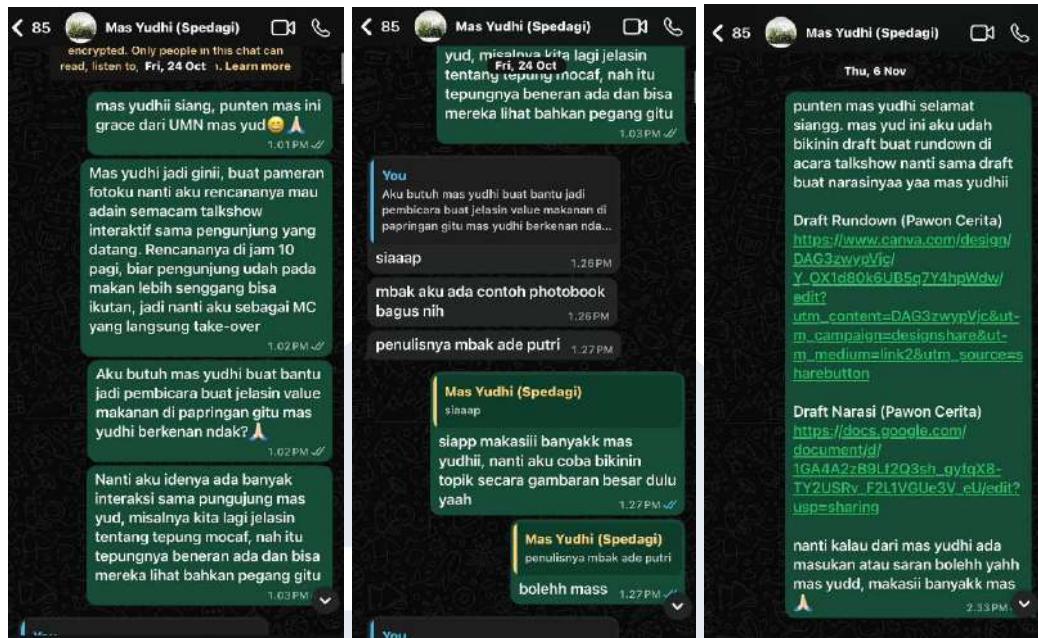
- Menggunakan bahan baku yang tersedia di sekitar desa dan pasar (*lokal*),
- Diproduksi melalui proses memasak tradisional yang menekankan rasa dan keterampilan dapur (*lezat*),
- Serta mencerminkan praktik keberlanjutan, baik dari sisi bahan, proses, maupun skala produksi (*lestari*).

Dengan demikian, setiap makanan yang ditampilkan tidak hanya diposisikan sebagai objek visual, tetapi sebagai media cerita. Foto dan narasi kuliner dalam pameran berfungsi untuk mengungkap lapisan makna di balik hidangan bahwa keterbatasan jumlah, kesederhanaan tampilan, dan ritme produksi yang lambat merupakan bagian dari nilai hidup masyarakat, bukan kekurangan sistem.

Melalui proses kuratorial ini, *Pawon Cerita* memastikan bahwa konten pameran selaras dengan identitas dan kebutuhan Pasar Papringan. Pemilihan menu menjadi jembatan antara dapur warga, nilai budaya lokal, dan pengalaman pengunjung, sekaligus memperkuat posisi pameran sebagai media komunikasi kultural yang lahir dari praktik nyata komunitas. Dengan kurasi menu dan narasi yang dikonsultasikan bersama kurator, pameran foto tidak hanya menampilkan “makanan populer”, tetapi menghadirkan sistem nilai dan cerita dapur sebagai konten utama komunikasi budaya.

H. Perancangan Program *Talkshow* bersama Kurator Kuliner Pasar Papringan

Sebagai pelengkap pameran foto dan narasi visual, *Pawon Cerita* juga dirancang dengan program pendukung berupa *talkshow* bersama kurator kuliner Pasar Papringan. Program ini diposisikan sebagai ruang komunikasi lisan yang memperdalam pemaknaan visual, sekaligus membuka interaksi dua arah antara pengunjung dan narasumber. Jika foto dan teks berfungsi menyampaikan nilai *Lokal*, *Lezat*, *Lestari* melalui pengalaman visual dan reflektif, maka talkshow memungkinkan nilai tersebut disampaikan secara langsung melalui cerita, dialog, dan pertukaran pengalaman.



Gambar 3. 18 Konsultasi Talkshow bersama Kurator Kuliner

Sumber: Penulis (2025)

Perancangan *talkshow* dilakukan melalui konsultasi dengan tim Spedagi dan kurator kuliner untuk menentukan topik, alur, durasi, serta penempatannya dalam sirkulasi dan ritme Pasar Papringan. *Talkshow* dirancang dengan format ringan dan kontekstual, bukan sebagai seminar formal, agar selaras dengan karakter pasar yang cair dan dinamis serta tidak mengganggu aktivitas pelapak maupun pergerakan pengunjung. Pendekatan ini memungkinkan pengunjung untuk terlibat secara fleksibel mendengarkan, bertanya, atau sekadar singgah tanpa tekanan untuk mengikuti acara secara penuh.

Secara pesan, *talkshow* berfungsi untuk menurunkan nilai *Lokal, Lezat, Lestari* dalam bentuk narasi lisan: asal bahan pangan, proses kerja dapur, filosofi menu, serta alasan di balik praktik produksi yang berbasis kapasitas dan keberlanjutan. Dengan demikian, *talkshow* mengisi celah komunikasi yang tidak selalu dapat dijangkau oleh media visual saja, terutama bagi pengunjung yang membutuhkan penjelasan lebih mendalam dan kontekstual mengenai praktik kuliner Pasar Papringan.

Rancangan detail program *talkshow* meliputi tujuan komunikasi, target audiens, strategi penyampaian pesan, bentuk interaksi, serta indikator keberhasilan disusun dalam tabel *Design–Strategy–Execution (DSE)* dan ditempatkan pada subbab ini sebagai bagian dari proses perancangan karya.

Tabel 3. 1 Design Strategy Execution Pawon Cerita

Session	Time	Minutes	Content/Activity	Guiding Question	Material/Tools	Active Person
<i>Opening & Introduction</i>	10.00-10.10	10 menit	Moderator membuka kegiatan di area pameran <i>Pawon Cerita</i> , memperkenalkan tema “ <i>Saka Dapur, Tumukul Rasa</i> ”, serta menjelaskan keterkaitan antara dapur, rasa, dan nilai budaya di Pasar Papringan.	Opening Interaction <ul style="list-style-type: none"> • “Mas/mbak asalnya dari mana?” • “Perjalannya ke sini tadi berapa lama?” • “Waktu masuk dari parkiran dan lihat pameran foto Pawon Cerita, kesan pertamanya bagaimana?” • “Sudah coba makanan apa saja pagi ini?” • “Menu yang paling favorit sejauh ini apa?” Transition to Exhibition <ul style="list-style-type: none"> • “Menurut mas/mbak, apa hal yang paling 	Mic, papan tema pameran, backdrop bambu, poster pembuka.	Moderator (Grace).

				<p>menarik dari pameran foto Pawon Cerita?”</p> <ul style="list-style-type: none"> “Ada cerita atau gambar tertentu yang paling berkesan?” <p>Lead-in to Talkshow</p> <ul style="list-style-type: none"> “Kira-kira apa yang ingin mas/mbak ketahui tentang proses kurasi kuliner di Pasar Papringan?” “Apa yang membuat makanan di Papringan terasa berbeda menurut mas/mbak?” <p>Closing Before Speaker</p> <ul style="list-style-type: none"> “Siap untuk masuk ke sesi utama bersama Mas Yudhi?” 	
<i>Session 1:</i> <i>Talkshow bersama</i> <i>Mas Yudhi</i> <i>(Latar</i>	10.10– 10.25	15 menit	Moderator membuka percakapan ringan dengan Mas Yudhi	<ul style="list-style-type: none"> “Mas, apa yang dimaksud dengan <i>setiap makanan punya ceritanya</i> dalam konteks 	Mic, visual foto kegiatan warga, alat dokumentasi. Fitri (Mahasiswa Spedagi).

Belakang Pasar Papringan & Nilai Budaya)		<p>mengenai latar belakang warga Ngadiprono, pekerjaan utama mereka sebagai petani, dan nilai-nilai yang menjadi dasar Pasar Papringan.</p>	<p>tagline Saka Dapur, Tumukul Rasa?"</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Bagaimana keseharian warga Ngadiprono di luar hari pasar? Apa saja aktivitas mereka sebelum menjelang gelaran pasar?" • "Prinsip keberlanjutan di Pasar Papringan terlihat sangat kuat. Bisa dijelaskan bagaimana proses ini dijaga—mulai dari dapur para pelapak sampai ke pengunjung?" • "Terakhir Mas, menurut Mas Yudhi, nilai apa yang paling kuat hidup di pasar ini? Bisa dijelaskan soal nilai 3L yang sering Mas sebut?" 		
--	--	---	--	--	--

Session 2: <i>Talkshow Kuliner (Cerita di Balik Makanan Pasar Papringan)</i>	10.25–10.35	15 Menit	Mas Yudhi berbagi cerita tentang makanan khas Pasar Papringan. Percakapan dimulai dengan pertanyaan seputar nilai kuliner, bahan lokal, dan makanan paling berkesan menurutnya. Dilanjutkan dengan topik khusus: tepung mocaf dan mangut lontong iwak kali.	<ul style="list-style-type: none"> “Mas, dari banyaknya makanan di Pasar Papringan, mana yang paling berkesan atau jadi favorit Mas— yang menurut Mas wajib dicoba pengunjung?” → <i>Setelah Mas Yudhi jawab, lempar ke pengunjung:</i> <ul style="list-style-type: none"> “Kalau dari bapak/ibu, mas/mbak, ada yang punya favorit juga?” “Terkait bahan lokal, Mas pernah cerita bahwa sekarang semua olahan di Pasar Papringan tidak lagi memakai tepung terigu dan 	Tepung mocaf dalam wadah bambu, contoh daun pisang,	Moderator (Grace), Narasumber (Mas Yudhi).

				<p>diganti dengan tepung Mocaf. Bisa dijelaskan, apa itu tepung Mocaf, alasan memilihnya, dan bagaimana cara mengolahnya?”</p> <ul style="list-style-type: none"> “Di pameran ini ada 10 makanan yang diangkat. Supaya ceritanya makin hidup, boleh Mas memilih dua atau tiga menu yang menurut Mas paling punya kisah menarik untuk kita bahas bersama?” 		
Session 3: Sesi Tanya Jawab Pengunjung	10.35– 10.40	5 menit	Pengunjung diberi kesempatan untuk bertanya secara langsung tentang cerita bambu, makanan, atau filosofi Pasar	<ul style="list-style-type: none"> “Kita masuk ke sesi tanya jawab.” “Silakan bapak/ibu, mas/mbak yang ingin bertanya— 	Mic.	Moderator (Grace), Narasumber (Mas Yudhi, Spedagi Movement).

			Papringan. Moderator memfasilitasi dialog terbuka dan reflektif..	<p>boleh angkat tangan.”</p> <ul style="list-style-type: none"> “Kita batasi 3–4 penanya ya, menyesuaikan waktu.” 		
Session 4: Kuis Interaktif (Quizizz)	10.40– 10.50	10 menit	Pengunjung mengikuti kuis digital melalui platform <i>Quizizz</i> , berisi 10 pertanyaan ringan tentang pembahasan pembahasan aku sama mas yudhi. Lima pemenang dengan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah.	Akan ada 3 hadiah spesial khusus 3 orang pemenang dimana hadiah ini dibuat secara khusus oleh pengrajin lokal.	Tepung mocaf dalam wadah bambu, contoh daun pisang, foto makanan, alat masak tradisional kecil.	Moderator (Grace), Narasumber (Mas Yudhi).
Penutupan dan Arah ke Area Refleksi 3L	10.50- selesai	5-10 Menit	Moderator menutup kegiatan dengan menyimpulkan pesan utama: dari bambu tumbuh	<ul style="list-style-type: none"> “Kita sampai di penghujung acara.” “Bapak/ibu, mas/mbak bisa mengisi kesan dan pesan di 	Mic, Absensi Google Form	Moderator, Tim Spedagi, Pengunjung.

		<p>kehidupan, dari dapur tumbuh rasa. Mengajak pengunjung menuju area refleksi 3L untuk menempelkan stiker atau menulis kesan.</p>	<p>kertas yang sudah disediakan panitia di sebelah.”</p> <ul style="list-style-type: none"> “Terima kasih, setiap masukan sangat berarti bagi kami 	
--	--	--	---	--

Sumber: Penulis (2025)

3.2. Rencana Anggaran

Rencana anggaran disusun sebagai perkiraan kebutuhan biaya pada tahap *pra-event*, pelaksanaan, hingga *pasca-event* dalam perancangan “*Pawon Cerita: Saka Dapur, Tumukul Rasa*”. Anggaran ini berfungsi sebagai panduan awal pengelolaan sumber daya agar kegiatan berjalan efektif, efisien, dan sesuai kapasitas pendanaan yang tersedia. Seluruh angka pada tahap ini bersifat estimatif dan dapat berubah menyesuaikan kondisi lapangan saat implementasi.

Penyusunan biaya mengacu pada prinsip efisiensi dan pemanfaatan sumber daya lokal. Prioritas pembiayaan diarahkan pada elemen inti pameran yang berdampak langsung pada pengalaman pengunjung, seperti pencetakan foto/visual, pembuatan dan instalasi display, serta kebutuhan komunikasi visual. Sementara itu, elemen pendukung seperti merchandise dan dokumentasi direncanakan dikelola secara sederhana melalui kolaborasi komunitas dan pemanfaatan *owned media* yang dimiliki penulis maupun mitra.

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

Tabel 3. 2 Rencana Anggaran

No.	Komponen Kegiatan	Keterangan	Estimasi Biaya (Rp)
A. Pra-Event			

1.	Produksi materi promosi (poster digital, konten media sosial, video pendek, & logo <i>event</i>)	Desain dan publikasi digital	Rp0
2.	Pembuatan identitas visual <i>event</i>	Logo & elemen <i>visual</i>	Rp0
3.	Banner “ <i>Pawon Cerita</i> ”	<i>Collateral event</i>	Rp150.000
4.	Instalasi bambu pendukung pameran “ <i>Pawon Cerita</i> ” dan <i>Narrative Walking</i>	<i>Collateral event</i>	Rp300.000
5.	Merhandise tas anyaman bambu (2 x Rp30.000)	<i>Collateral event</i>	Rp100.000
6.	Merchandise gelas bambu (2x Rp10.000)	<i>Collateral event</i>	Rp30.000
7.	Instalasi Cermin & Keranjang Bambu	<i>Collateral event</i>	Rp150.000
Subtotal A		Rp730.000	
B. Main Event			
1.	Pembuatan <i>display</i> foto pameran (10 poster x Rp150.000)	Cetak poster ukuran besar & luminating	Rp1.500.000
2.	Poster narasi berjalan (6 poster x Rp64.000)	Cetak poster ukuran sedang	Rp500.000
3.	Transportasi logistik	Pengiriman dan mobilisasi kebutuhan pameran	Rp50.000
Subtotal B		Rp2.050.000	
C. Pasca-Event			
s1.	Publikasi press release (20 media)	Dikerjakan melalui jaringan media gratis	Rp0

2.	Publikasi media eksternal (5 media)	Kerja sama publikasi non-komersial	Rp0
3.	Publikasi <i>owned media</i>	Tanpa biaya eksternal	Rp0
4.	Produksi video kompilasi dan <i>behind the scene</i>	Dokumentasi internal	Rp0
Subtotal C			Rp0
Total keseluruhan			Rp2.780.000

Sumber: Penulis (2025)

Secara Estimasi total biaya pada rencana awal berjumlah Rp2.780.000. Penulis merencanakan subsidi dari Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebesar Rp340.000, sehingga kebutuhan biaya yang diperkirakan ditanggung mandiri adalah sekitar Rp2.440.000. Rincian estimasi biaya disajikan pada Tabel 3.2.

Secara teknis, rencana anggaran dibagi menjadi tiga tahap: *pra-event*, *main event*, dan *pasca-event*. Porsi terbesar diproyeksikan berada pada tahap *main event* karena mencakup produksi media utama (poster pameran, cetak *narrative walking* pada kain/kanvas) serta kebutuhan transportasi dan mobilisasi material ke lokasi Pasar Papringan. Pada tahap *pra-event*, anggaran dialokasikan untuk persiapan produksi dan kebutuhan instalasi. Sementara itu, pada tahap *pasca-event*, tidak direncanakan biaya khusus karena publikasi dan dokumentasi pasca acara dilakukan melalui kanal non-komersial dan *owned media*. Dengan demikian, rencana anggaran pada Bab III menjadi acuan awal untuk membandingkan rencana dan realisasi pada Bab IV.

3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

Target luaran dari karya “*Pawon Cerita*” dirancang untuk berfokus pada pengembangan konsep karya kreatif yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi budaya, tetapi juga disusun agar selaras dengan ketentuan keluaran kegiatan Special Event sesuai standar akademik Universitas Multimedia Nusantara. Karya ini diharapkan, pada tahap perancangannya, mampu memberikan gambaran

potensi dampak terhadap penguatan nilai komunikasi strategis dalam konteks pemberdayaan budaya lokal serta menawarkan bentuk kontribusi yang relevan bagi masyarakat Desa Ngadiprono, Temanggung. Secara konseptual, luaran karya “*Pawon Cerita*” disusun dalam tiga tahapan utama, yaitu *pra-event*, pelaksanaan *event*, dan *pasca-event*, yang direncanakan sebagai berikut:

1. Pra-Event

- a. Materi promosi *event* yang terdiri dari 5 jenis materi dengan minimal 10 buah publikasi (contoh poster promosi, video promosi, konten medkos, *landing page*, *sound bite*, dan lainnya).
- b. Logo dan identitas *event*.
- c. *Collateral event* minimal 5 jenis– (Contoh kaos, souvenir, *merchandise*, poster *infografis*/ materi, *backdrop*, dan sebagainya).
- d. Rancangan & referensi detail *event*

2. Pelaksanaan Main-event

- a. Penyelenggaraan satu kegiatan *offline special event* berupa pameran foto webinar series (4 *event*)
- b. *Press release* untuk minimal 20 media

3. Pasca-Event

- a. Publikasi Publikasi *event* minimal 5 media (pihak eksternal) dihitung PR value
- b. Publikasi *event owned media*
- c. Video kompilasi *event* & *Behind The Scene*
- d. Video *case study* (terdapat PR value dan hasil *event*)

Selain hasil kegiatan, karya ini juga ditujukan untuk menghasilkan luaran akademik berupa artikel ilmiah di bidang komunikasi strategis yang membahas praktik komunikasi budaya melalui penyelenggaraan *event* lokal berbasis partisipasi masyarakat. Dengan demikian, karya ‘*Pawon Cerita*’ tidak hanya menghasilkan produk kreatif dalam bentuk pameran foto, tetapi juga memberikan

kontribusi nyata dalam ranah publikasi ilmiah, pelestarian budaya, dan penguatan identitas lokal melalui pendekatan komunikasi yang partisipatif dan berkelanjutan.

