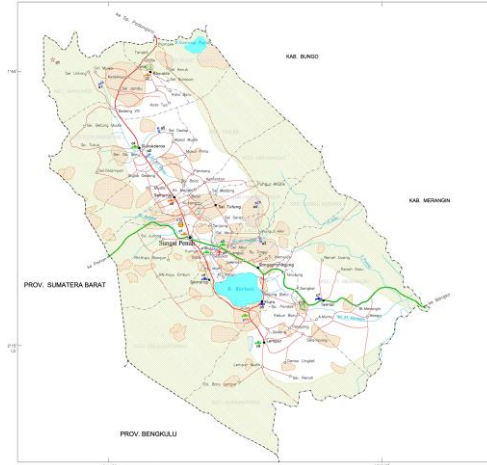


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang



Gambar 1.1 Peta Kabupaten Kerinci

Sumber: *Arsip Pemkab Kerinci*

Kabupaten Kerinci adalah salah satu kabupaten yang berada di Provinsi Jambi. Kerinci terletak di ujung paling barat Provinsi Jambi, yang berbatasan langsung dengan Provinsi Sumatera Barat. Kabupaten Kerinci terdiri dari 12 kecamatan dan pusat pemerintahan berada di Kecamatan Siulak. Wilayah Kerinci merupakan wilayah pegunungan yang terbentang dari Gunung Kerinci sampai Gunung Raya dan sebagian besarnya berada pada ketinggian 500 meter. Hal ini menjadikan suhu udara di wilayah Kerinci terasa sejuk.

Kabupaten Kerinci dikenal dengan julukan *Sepenggal Tanah Surga Sakti Alam Kerinci* yang mencerminkan berbagai macam potensi wisata alam yang dimiliki Kabupaten Kerinci. Diantara potensi wisata alam tersebut adalah Gunung Kerinci yang merupakan gunung berapi aktif tertinggi di Indonesia yang selalu

menarik minat pendaki setiap tahunnya. Selain itu terdapat juga berbagai danau seperti Danau Kaco yang sangat jernih dan bersinar di malam hari, Danau Gunung Tujuh yang terletak di pegunungan dan dikelilingi tujuh gunung, serta Danau Kerinci yang merupakan danau terbesar di Kabupaten Kerinci. Terdapat juga perkebunan teh Kayu Aro yang merupakan perkebunan teh tertua dan terluas di Indonesia dan sumber air panas Semurup yang berasal dari Gunung Kerinci. Dengan semua potensi wisata alam ini, Kabupaten Kerinci pada tahun 2016 telah ditetapkan sebagai branding pariwisata Provinsi Jambi oleh Kementerian Pariwisata Republik Indonesia. (sumber: *disporabudpar.kerincikab.go.id*)

Selain potensi alamnya, Kabupaten Kerinci juga memiliki kekayaan budaya. Letak Kabupaten Kerinci yang berada diantara Provinsi Sumatera Barat dan Provinsi Jambi menjadikan budaya Kerinci memiliki keunikan sendiri yang merupakan perpaduan antara budaya melayu dan budaya minangkabau. Hal ini menghadirkan keunikan dari segi bahasa, pakaian adat, upacara adat serta tarian khas Kerinci. Selain itu, Kerinci juga memiliki batik khas Kerinci dengan motif incung yang terinspirasi dari aksara khas masyarakat Sungai Penuh yang merupakan ibukota Kabupaten Kerinci. (sumber: *http://kerincitime.co.id/batik-aksara-incung-motive-khas-kota-sungai-penuh.html* diakses pada 22 Januari 2017). Dengan kekayaan budaya tersebut, semakin meningkatkan daya tarik wisata ke Kerinci.

Untuk memajukan pariwisata dan budaya tersebut, pemerintah Kabupaten Kerinci dan Dinas Pariwisata melakukan berbagai upaya dalam mempromosikan wisata-wisata alam yang ada. Hal ini sesuai dengan UU No 9 tahun 1990 tentang kepariwisataan yang menyatakan bahwa dalam rangka pengembangan dan peningkatan kepawirisataan, diperlukan langkah-langkah pengaturan yang semakin mampu mewujudkan keterpaduan dalam kegiatan penyelenggaraan kepariwisataan, serta memelihara kelestarian dan mendorong upaya peningkatan

mutu lingkungan hidup serta objek dan daya tarik wisata. Salah satu upaya pemerintah dalam mempromosikan pariwisata dan budaya Kerinci adalah dengan menyelenggarakan sebuah festival yang bernama Festival Masyarakat Peduli Danau Kerinci (FMPDK).

FMPDK adalah agenda tahunan masyarakat Kerinci yang telah dilaksanakan sebanyak lima belas kali. Festival ini biasanya diadakan pada rangkaian acara hari ulang tahun Kabupaten Kerinci pada bulan November. Dalam festival yang diadakan selama beberapa hari ini, ditampilkan berbagai pertunjukan kebudayaan seperti tarian dan atraksi budaya lainnya dari Kabupaten Kerinci dan daerah-daerah lain di Provinsi Jambi. Selain itu juga dipamerkan berbagai kerajinan, makanan khas serta berbagai pernak-pernik yang melambangkan kekayaan alam dan budaya Kabupaten Kerinci.

Pelaksanaan kegiatan FMPDK yang bertujuan untuk mempromosikan pariwisata Kerinci ini harus dilaksanakan dengan perencanaan yang matang. Hal ini meliputi konten acara, informasi dan publikasi acara, hingga identitas visual yang kuat. Namun, selama lima belas kali pelaksanaan FMPDK ini, perencanaan yang dilakukan belum maksimal, terutama dalam hal publikasi dan identitas visual.

Permasalahan pertama dari segi identitas visual. Hal ini terlihat dari logo acara yang selalu berubah setiap tahunnya. Padahal, menurut Suriyanto Rustan (2009:12-16) logo memiliki peranan penting dalam membangun identitas visual, karena logo merupakan hal pertama yang dilihat dalam suatu identitas visual sehingga diharapkan memberikan kesan yang baik dan dapat diingat oleh masyarakat.

Permasalahan selanjutnya yaitu kurangnya promosi juga menjadi permasalahan utama FMPDK pada tahun-tahun sebelumnya. Hal ini

mengakibatkan jumlah pengunjung yang hadir belum mencapai ekspektasi pemerintah Kabupaten Kerinci. Data pemerintah Kabupaten Kerinci menunjukkan jumlah pengunjung FMPDK pada tahun 2016 adalah sekitar 8000 orang. Sedangkan pemerintah mengungkapkan bahwa mereka mengharapkan lebih dari 10.000 orang mengunjungi kegiatan ini. Promosi yang dilaksanakan selama ini baru sebatas promosi dari mulut ke mulut, serta spanduk dan baliho yang dipasang di daerah Kerinci dan undangan-undangan yang disebarakan kepada beberapa orang.

Lebih lanjut lagi, kurangnya media pendukung acara menjadi salah satu masalah yang dihadapi. Pada kegiatan FMPDK yang telah dilaksanakan, informasi pada lokasi kegiatan hanya dapat diperoleh dari para panitia yang bertugas. Sementara itu, media pendukung visual seperti *flyer* atau penunjuk arah pada area festival dan pameran belum digunakan pada pelaksanaan tahun-tahun sebelumnya.

Kekurangan identitas visual dan media promosi ini diakui langsung oleh kepala bidang bagian pariwisata Dinas Pemuda Olahraga, Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kerinci, yang menyatakan bahwa adanya kekurangan sumber daya manusia yang menguasai tentang desain dari pihak penyelenggara festival ini. Oleh karena itu, untuk mendukung dan kesuksesan kegiatan FMPDK selanjutnya, diperlukan perancangan identitas visual serta media promosi yang efektif dengan harapan perancangan tersebut dapat menambah daya tarik FMPDK kedepannya dan meningkatkan jumlah pengunjung.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada, diantaranya sebagai berikut:

- a. Permasalahan identitas visual seperti logo festival yang selalu berubah setiap tahunnya.
- b. Kurangnya media informasi pada area festival sehingga mempersulit pengunjung.
- c. Jumlah pengunjung FMPDK belum mencapai ekspektasi pemerintah.
- d. Kurangnya media promosi yang efektif pada penyelenggaraan FMPDK tahun-tahun sebelumnya.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat didapatkan sebuah rumusan masalah, yakni:

“Bagaimana merancang identitas visual dan implementasinya pada media promosi yang efektif untuk Festival Masyarakat Peduli Danau Kerinci sehingga dapat menambah daya tarik masyarakat terhadap kegiatan FMPDK dan meningkatkan jumlah pengunjungnya?”

1.3. Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dalam tugas akhir ini dibatasi dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), sehingga untuk perancangan identitas visual dan media promosi Festival Masyarakat Peduli Danau Kerinci akan diolah melalui pendekatan DKV. Batasan masalah tugas akhir ini adalah perancangan identitas

visual dan media promosi Festival Masyarakat Peduli Danau Kerinci. Festival Masyarakat Peduli Danau Kerinci dilaksanakan di Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi. Perancangan akan dimulai dari bulan Februari sampai bulan Juli 2017. Perancangan ini ditujukan untuk menambah daya tarik terhadap khayalak sasaran yakni para wisatawan dari berbagai daerah di Indonesia dan mancanegara. Perancangan dilakukan berdasarkan pengolahan data-data yang dikumpulkan dari survey, wawancara, observasi, dan data-data lainnya yang disesuaikan dengan teori-teori dan analisis yang sesuai dengan kajian ilmu DKV dan diaplikasikan dalam bentuk karya desain.

1.4. Tujuan

Tujuan dari diadakannya perancangan Tugas Akhir ini adalah untuk merancang identitas visual dan implementasinya pada media promosi yang efektif untuk Festival Masyarakat Peduli Danau Kerinci sehingga dapat meningkatkan jumlah pengunjungnya.

1.5. Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1. Cara Pengumpulan Data

Adapun cara pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Menurut Nazir pada bukunya yang berjudul 'Metode Penelitian' (1998:111) berpendapat bahwa studi pustaka merupakan kegiatan pengumpulan data dengan cara menelaah buku, catatan, literature ataupun laporan yang berhubungan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Untuk itu, penulis mengumpulkan teori-teori, referensi, dan segala yang dibutuhkan dalam merancang identitas visual untuk FMPDK ini dari berbagai macam sumber.

b. Observasi

Nawawi & Martini (1991:6) berpendapat bahwa observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis. Pengamatan itu dilakukan terhadap unsur-unsur yang tampak dalam setiap gejala pada objek penelitian. Untuk itu, observasi yang dilakukan penulis merupakan analisis dan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yaitu FMPDK terutama pada identitas visual dan media promosi yang telah dilakukan pada penyelenggaraan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan *event* tersebut.

c. Wawancara

Menurut Prabowo (1996) mengemukakan bahwa wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara bercakap-cakap secara tatap muka dengan responden dan bertanya tentang objek yang diteliti. Penulis melakukan wawancara terhadap Bupati Kerinci dan Kepala Dinas Pemuda, Olahraga, Budaya & Pariwisata Kerinci.

d. Kuesioner

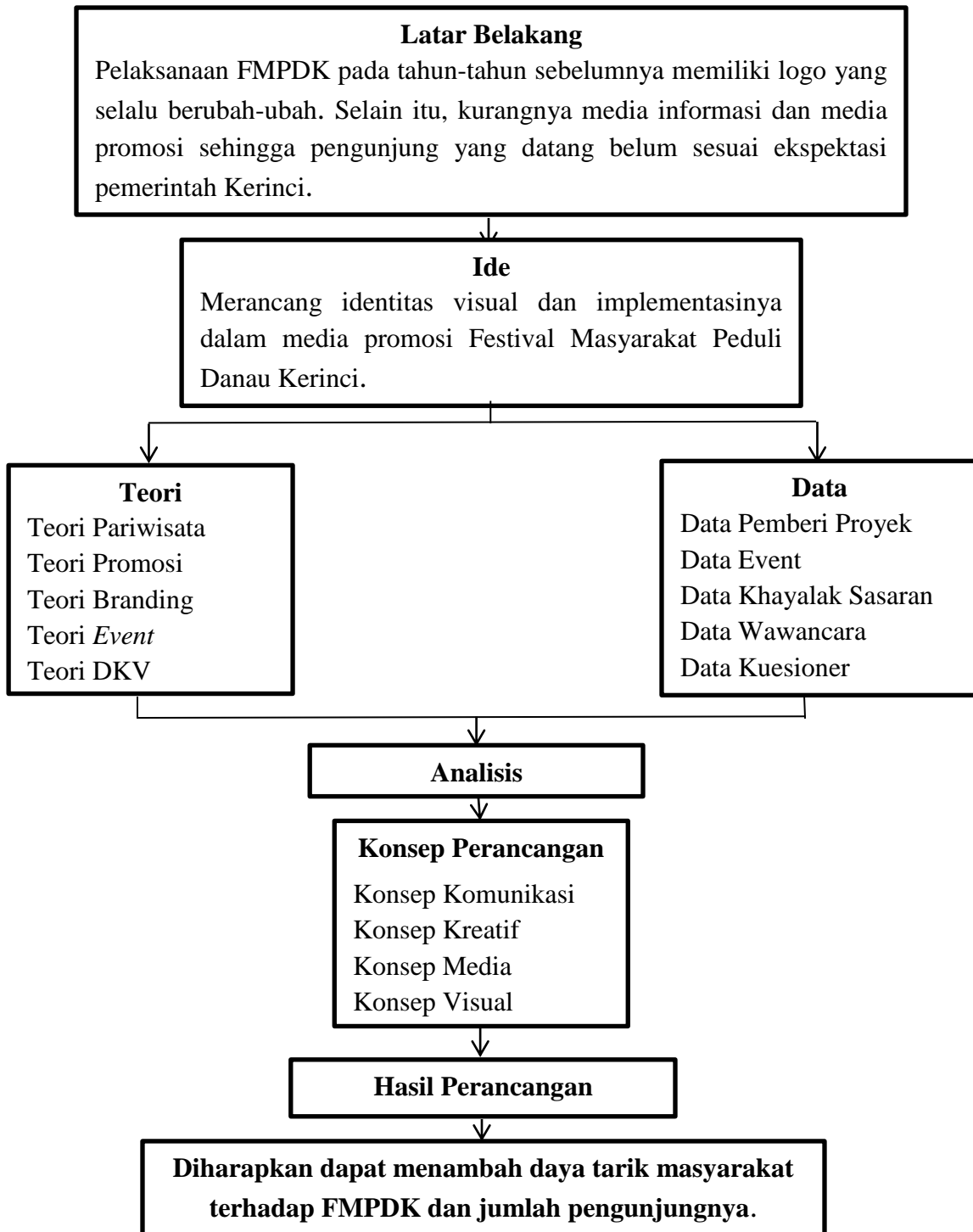
Soewardikoen (2013:25) menyatakan bahwa kuesioner adalah metode pengumpulan data dalam waktu yang singkat karena dapat menanyakan kepada banyak orang sekaligus. Pertanyaan telah disiapkan terlebih dahulu dan diarahkan ke suatu jawaban untuk dihitung. Pada penelitian ini, kuesioner akan disebarakan kepada masyarakat umum di tempat-tempat wisata di Kerinci serta melalui *online*.

1.5.2. Metode Analisis

Pada perancangan tugas akhir ini, metode analisis yang digunakan adalah Analisis Matriks Perbandingan. Pada prinsipnya, analisis ini dilakukan dengan menjajarkan objek visual dan dinilai dengan menggunakan satu tolak

ukur yang sama sehingga akan terlihat perbedaannya. Dalam penyajiannya, dapat ditambahkan kolom dan baris yang berisi gambar yang dianalisis dan informasi-infromasi ringkas (Soewardikoen, 2013:251). Analisis matriks ini digunakan dengan membandingkan identitas visual dan promosi FMPDK dengan *event* lain yang sejenis. Hasil analisis ini digunakan sebagai acuan bagaimana identitas visual yang baik dan media promosi apa saja yang harus digunakan pada perancangan karya tugas akhir ini.

1.6. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi Penulis

1.7. Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang menjelaskan gambaran masalah yang memicu perancangan sehingga dapat disimpulkan identifikasi masalahnya, rumusan masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan perancangan, metode pengumpulan data beserta analisisnya, serta kerangka perancangan sebagai skema urutan kejadian yang akan dilakukan selama penelitian, serta pembabakan dari keseluruhan penelitian ini.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang teori-teori yang digunakan sebagai pedoman dasar dalam menganalisa masalah serta perancangan identitas visual dan media promosi dalam Festival Masyarakat Peduli Danau Kerinci.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Menjelaskan data-data pendukung yang berkaitan dengan perancangan ini yang didapatkan dari hasil observasi, kuesioner, wawancara dan studi pustaka. Hasil pengolahan data-data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan teori-teori yang relevan dan metode analisis sehingga dapat menghasilkan perancangan identitas visual dan media promosi untuk *event* FMPDK.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan secara keseluruhan seperti konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, serta menampilkan hasil perancangan identitas visual dan media promosi mulai dari sketsa awal hingga penerapan visualisasi yang sesuai dengan hasil analisis sebelumnya.

5. Bab V Penutup

Dalam bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil perancangan.