

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman kemerdekaan, Riau merupakan sebuah kabupaten yang terdapat di Provinsi Sumatera Tengah. Setelah Provinsi Riau terbentuk pada tahun 1958, maka nama itu di samping dipergunakan untuk nama sebuah kabupaten, dipergunakan pula untuk nama sebuah provinsi seperti saat ini. Sejak tahun 2002 Riau terpecah menjadi dua wilayah, yaitu Provinsi Riau dan Provinsi Kepulauan Riau. Wilayah yang menjadi Provinsi Riau saat ini berasal dari beberapa wilayah kerajaan Melayu sebelumnya yakni Kerajaan Pelalawan (1530-1879), Kerajaan Inderagiri (1658-1838), dan Kerajaan Siak (1723-1858) dan sebagian dari Kerajaan Riau-Lingga (1824-1913).

Kerajaan Siak adalah salah satu kerajaan Melayu yang berada di Kabupaten Siak, Riau. Kabupaten Siak adalah salah satu daerah yang memiliki potensi pariwisata, terdapat berbagai jenis atau kelompok pariwisata mulai dari wisata alam, edukasi, peninggalan sejarah, *event* dan budayanya. Daerah ini dapat ditempuh dari bandara ibukota provinsi Riau yakni Pekanbaru dengan estimasi 2 jam.

Sebelumnya kawasan ini merupakan bagian dari Kesultanan Siak Sri Indrapura. Di awal kemerdekaan Indonesia, Sultan Syarif Kasim II, merupakan Sultan Siak terakhir menyatakan kerajaannya bergabung dengan negara Republik Indonesia. Kemudian wilayah ini menjadi wilayah Kewedanan Siak di bawah Kabupaten Bengkalis yang kemudian berubah status menjadi Kecamatan Siak. Pada tahun 1999 berdasarkan UU No. 53 Tahun 1999, meningkat statusnya menjadi Kabupaten Siak dengan ibukotanya Siak Sri Indrapura.

Selain dikenal dengan Sungai Siak yang membelah wilayah Kabupaten Siak, daerah ini juga terdapat banyak tasik atau danau yang tersebar di beberapa wilayah kecamatan. Sungai Siak sendiri terkenal sebagai sungai terdalam di tanah air, sehingga memiliki nilai ekonomis yang tinggi, terutama sebagai sarana transportasi dan perhubungan. Namun potensi banjir diperkirakan juga terdapat pada daerah sepanjang Sungai Siak, karena morfologinya relatif datar.

Selain Sungai Siak, daerah ini juga dialiri sungai-sungai lain, yaitu: Sungai Mandau, Sungai Gasib, Sungai Apit, Sungai Tengah, Sungai Rawa, Sungai Buntan, Sungai Limau, dan Sungai Bayam. Sedangkan danau-danau yang tersebar di daerah ini adalah: Danau Ketialau, Danau Air Hitam, Danau Besi, Danau Tembatu Sonsang, Danau Pulau Besar, Danau Zamrud, Danau Pulau Bawah, Danau Pulau Atas dan Tasik Rawa. Sungai Siak adalah sumber daya alam yang dimiliki kabupaten Siak dan juga menjadi yang terdalam di Indonesia.

Pariwisata menjadi salah satu primadona bagi kabupaten Siak dalam meningkatkan sumber pendapatannya diluar dari migas dan pertanian. Saat ini Siak sebagai salah satu kabupaten berkembang mulai mempromosikan daerahnya guna menarik pandangan mata wisatawan lokal maupun internasional. Hal ini dimaksudkan agar Siak semakin terkenal bagi wisatawan atau daerah lain untuk menjalin kerjasama yang dapat menghasilkan keuntungan. Promosi-promosi yang dilakukan adalah menjual keragaman wisata dan budaya Melayu, hal ini ditanggapi positif dengan banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Siak. Ragam budaya Melayu di Siak diantaranya yaitu tarian, baju adat, rumah adat, nyanyian, alat musik, makanan khas dan masih banyak lagi. Namun banyak juga suku dan ras lainnya yang tinggal di daerah ini seperti suku Minang, Batak, Jawa, Nias dan ras keturunan Tionghoa. Dari keberagaman suku bangsa tersebut, menjadikan Siak sebagai tanah Melayu yang kental dengan nuansa islami menjunjung tinggi toleransi beragama dan saling menghargai antar suku.

Pengembangan suatu daerah dapat disesuaikan oleh pemerintah daerah dengan potensi dan kekhasan daerah masing-masing. Ini merupakan kesempatan yang sangat baik bagi pemerintah daerah untuk membuktikan kemampuannya dalam melaksanakan kewenangan yang menjadi hak daerah. Maju atau tidaknya suatu daerah sangat ditentukan oleh kemampuan dan kemauan untuk melaksanakan yaitu pemerintah daerah dan warganya. Pemerintah daerah bebas berkreasi dan berekspresi dalam rangka membangun daerahnya, tentu saja dengan tidak melanggar ketentuan hukum yaitu perundang-undangan. Dan begitu pula dengan warga daerahnya dapat berkontribusi dalam pengembangan pariwisata bersama pemerintah.

Untuk mengurus segala hal yang berkaitan dengan industri kreatif di Indonesia, maka dibentuklah lembaga yang diberi nama BeKraf (Badan Ekonomi Kreatif). Tidak terkecuali di pemerintahan Kabupaten Siak terdapat lembaga BeKraf yang mengurus industri kreatif di lingkup kabupaten. Salah satu bidang dalam industri kreatif yaitu *event*. Dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada di Siak yaitu sungainya, maka dari itu pemerintah ingin memanfaatkan kekayaan alam ini untuk meraih keuntungan melalui sebuah *event* pacu sampan (*boat race*). Diadakannya *event* tersebut bertujuan juga untuk mengembangkan pariwisata yang ada di kabupaten Siak.

Event adalah peristiwa yang direncanakan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman kepada penonton yang hadir. Pengalaman tersebut harus mampu memberikan kesan yang mendalam dan mampu disimpan dalam memori penonton dengan jangka waktu yang lama. Sehingga dengan demikian materi pengalaman yang akan disajikan pada *event* tersebut harus memiliki kekhasan, mampu menarik keterlibatan penonton, bermanfaat, serta memiliki tingkat relevansi dengan penonton itu sendiri.

Berbicara tentang *event*, sangat erat kaitannya dengan *branding* bertujuan untuk menciptakan *event* yang mampu bersaing dengan *event* sejenis yang telah ada. *Event* pacu sampan seperti ini telah lebih dulu ada di kabupaten Kuantan Singingi. Maka dari itu menjadi tugas penting untuk mampu bersaing dan melebihi dari yang telah ada. *Event* ini harus memiliki sesuatu yang membedakannya dengan yang telah ada agar dapat menarik minat wisatawan dan juga peserta lomba untuk berkompetisi dan menikmati penyelenggaraannya. Cara yang tepat yaitu dengan membangun *branding image event* pacu sampan di kabupaten Siak ini. *Branding image* diciptakan melalui pandangan masyarakat, wisatawan maupun peserta lomba terhadap *event* ini. Maka dari itu *visual branding* adalah hal yang sangat penting dalam menciptakan *branding image*.

Visual Branding adalah pengaruh yang diakibatkan oleh bentuk visual melalui mata untuk membedakan dengan yang lainnya. Menciptakan perbedaan adalah dengan menerapkan desain pada praktiknya. Desain berarti memecahkan masalah untuk suatu tujuan tertentu. Bob Gill, desainer grafis, pendidik, ilustrator dan pendiri studio Pentagram, memiliki pendapat yang senada, Gill mengatakan

bahwa desain adalah cara mengatur/menata sesuatu. Menurut Gill tidak ada desain grafis yang buruk atau baik. Suatu desain dianggap baik jika bisa mencapai tujuan yang kita inginkan dan sebaliknya desain kita nilai buruk, bila gagal mencapai tujuan itu. Desain hadir karena ada sesuatu yang harus diatur/ditata.

Event Siak International Serindit Boat Race sudah dua kali diadakan yaitu dimulai sejak tahun 2017. Dalam pelaksanaan *event* ini mengalami penurunan jika dilihat dari jumlah peserta lomba. Pada tahun 2018 jumlah pesertanya mengalami penurunan dari tahun 2017. Maka dari itu dalam pelaksanaannya juga haruslah mampu menarik minat wisatawan terutama melalui identitas *visual event* tersebut. Dimana jika orang tertarik pada wajah dari *event* tersebut akan memperbesar kemungkinan wisatawan untuk datang dan menyaksikan acara tersebut. Apabila banyak yang mempublikasikan acara ini maka berpotensi meningkatkan datangnya wisatawan.

Event yang sama lebih dulu telah terlaksana di Kuantan Singingi dengan nama “Pacu Jalur Kuansing” berbalut sejarah. Marwan dalam Humas Kuansing (2018) mengatakan “Festival Pacu Jalur Kuantan Singingi ini masuk salah satu dari tiga event Provinsi Riau yang sudah *go International*, oleh karena itu sebagai warga Kuantan Singingi kita merasa bangga dan juga kita harus mensukseskan festival pacu jalur tahun 2018, ditambah lagi Pacu Jalur ini berhasil menjadi Festival Pariwisata Terpopuler tahun 2017 yang penghargaanannya telah kita raih tahun lalu”.

Wahyuni (2014) mengatakan Festival Pacu Jalur Taluk Kuantan adalah sebuah perlombaan mendayung di sungai dengan menggunakan sebuah perahu panjang yang terbuat dari kayu pohon. Panjang perahu ini bisa mencapai 25 hingga 40 meter. Festival Pacu Jalur ini merupakan acara adat yang sudah turun temurun di Kabupaten Kuantan Singingi, Riau. Sejak ratusan tahun yang lalu, budaya tersebut sudah diselenggarakan oleh masyarakat Kuansing hingga sampai sekarang. Festival ini merupakan festival tahunan terbesar bagi masyarakat di daerah Kabupaten Kuansing, khususnya Taluk Kuantan. Karena di Kota Taluk Kuantan ini melintang Sungai Kuantan yang merupakan arena perlombaan Pacu Jalur ini.

Konsep perbedaan dengan *event* serupa yang telah terlebih dulu terselenggara adalah menjadi hal yang sangat penting. Susunan konsep berbeda itulah yang akan menjadi tugas akhir penciptaan ini. Berdasarkan pada perbedaan

budaya, bahasa dan ciri khas karakteristik daerah. Agar dapat berbeda dengan *event* serupa dan dalam upaya pengembangan pariwisata Kabupaten Siak. Penulis mencoba ikut berpartisipasi dengan membuat karya tugas akhir dalam bidang desain grafis yang diberi judul “**Visual Branding Event “Siak International Serindit Boat Race (SISBR)” Kabupaten Siak**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang akan diidentifikasi adalah:

- 1) Konsep *branding event* yang dapat meningkatkan minat peserta lomba dan kunjungan wisatawan.
- 2) Visualisasi dari *Branding Event “Siak International Serindit Boat Race (SISBR)*.
- 3) Analisis *visual* dari *Branding Event “Siak International Serindit Boat Race (SISBR)*.

C. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana konsep *Visual Branding Event “Siak International Serindit Boat Race (SISBR)*?
- 2) Bagaimana visualisasi *Branding Event “Siak International Serindit Boat Race (SISBR)*?
- 3) Bagaimana analisis *visual Branding Event “Siak International Serindit Boat Race (SISBR)*.

D. Tujuan Penciptaan

- 1) Menyelesaikan studi di Departemen Pendidikan Seni Rupa dan untuk mendapatkan gelar S-1.
- 2) Memperkenalkan *event Siak International Serindit Boat Race (SISBR)*.
- 3) Membantu dalam mengembangkan potensi pariwisata melalui *branding event* yang ada di Kabupaten Siak.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Penulis

- a) Menambah wawasan tentang desain grafis dan acara yang ada di daerah Kabupaten Siak;
- b) Memberi pengalaman dan meningkatkan karya desain grafis;
- c) Sebagai bentuk kecintaan dan kepedulian terhadap daerah asal penulis;
- d) Sebuah kebanggaan jika karya ini diterima oleh pemerintah daerah khususnya dan wisatawan pada umumnya.

2. Bagi Dunia Pendidikan

- a) Mengingat kembali pentingnya pembelajaran desain dalam dunia pendidikan;
- b) Menunjukkan sikap cinta daerah yang diaplikasikan melalui desain grafis;
- c) Sebagai referensi yang baik dalam mengembangkan pembelajaran desain grafis.

3. Bagi Masyarakat Umum/Wisatawan

Meningkatkan ketertarikan menyaksikan acara Siak *International Serindit Boat Race* (SISBR).

4. Bagi Pemerintah Daerah

Menambah aset daerah serta membantu permasalahan dalam mengembangkan pariwisata Kabupaten Siak terutama dalam visualisasi.

F. Metodologi Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan penulis adalah metode eksperimen dalam kondisi yang terkendali. Hal ini bertujuan untuk mengeksplorasi objek, teknik, gaya dan media sesuai dengan proses penciptaan karya desain grafis *branding event*.

1. Teknik Pengumpulan Data

- a) Studi Literatur
Studi literatur dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan antara rangkaian penelaahan dengan teori.

b) Observasi

Penulis mengamati mengenai *branding*, *event* pariwisata, desain grafis dan data tentang *event* Siak International Serindit Boat Race (SISBR) yang digunakan dalam berkarya melalui pengamatan langsung dan tak langsung baik itu mengamati melalui media cetak maupun melalui media online.

c) Dokumentasi

Digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan proses penciptaan karya. Misalnya foto-foto objek, foto-foto proses penciptaan, dan dokumentasi lainnya.

2. Prosedur Penciptaan

- a) Menyiapkan alat dan bahan;
- b) Mengumpulkan data;
- c) Mengumpulkan foto yang relevan;
- d) Membuat sketsa konsep *branding event* secara manual di kertas;
- e) Proses digital dengan menggunakan aplikasi desain seperti Corel Draw, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop;
- f) Ukuran karya B5;
- g) Karya berbentuk *guideline book*.