

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari permasalahan dan melalui hasil karya visual *branding event* Siak *International Serindit Boat Race*, maka diperoleh hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Konsep disusun dari masalah yang terdapat pada *branding event* sebelumnya. Konsep yang diusung yaitu memadukan antara modernisasi dan tradisi melalui elemen desain yang dipilih dan ditentukan dari nama *event*. Modernisasi yang dimaksud ialah visual dari *branding* bersifat modern dengan desain sederhana dan dapat menyampaikan atau mewakili *event* tersebut. Sedangkan tradisi yang dimaksudkan yaitu dalam visual *branding event* ini tidak melupakan nilai-nilai tradisi yang ada pada masyarakat Siak. Tujuan dari penggabungan antara modernisasi dan tradisi ini yaitu untuk tetap melestarikan tradisi di jaman modern sehingga tetap dikenal setiap masa. Penyusunan konsep visual *branding* ini tentunya sejalan dengan tujuan pengembangan pariwisata Kabupaten Siak yang pada intinya untuk menarik minat wisatawan berkunjung. Keputusan berkunjung merupakan hasil pertimbangan dari beberapa hal yang salah satunya pengemasan visual dari objek wisata tersebut. Maka dari itu disusunlah sebuah konsep visual *branding event* SISBR ini yang bertujuan untuk menarik minat wisatawan dalam berkunjung dan peserta lomba dalam berkompetisi.

Proses desain visual *branding event* Siak *International Serindit Boat Race* diawali dari permasalahan kurangnya prinsip dan unsur desain dari *branding event* tersebut yang telah dibuat. Elemen visual dari *branding* ini sendiri mengadaptasi dari nama *event* yang merepresentasikan visual burung serindit, sampan, kecepatan dan tanjak sebagai identitas Siak. Pemilihan elemen visual tersebut dikarenakan tepat dengan ikonik dan acara utama *event* tersebut adalah lomba pacu sampan yang diadakan di sungai Siak. Pembuatan desain visual *branding* menggunakan teknik desain berbasis vektor pada CorelDraw X7. Pada tahap sketsa *logogram*, penulis membuat 4 sketsa untuk dijadikan bahan pertimbangan dan dipilihlah sketsa yang memenuhi kriteria. Pemilihan warna pada logo visual *branding* mengambil dari

warna burung serindit dan sampan pada umumnya yaitu warna hijau, merah dan kuning. Ketiga warna tersebut juga sebagai warna identitas Siak dan masyarakat Melayu. Desain dari logo *event* ini mengutamakan dapat diterapkannya logo pada semua media serta berlandaskan unsur dan prinsip desain. Penulis juga membuat sebuah *tagline* “Sensasi Tradisi Negeri Madani” untuk pendukung branding. Sehingga hasil akhir pada proses desain visual *branding event* ini yaitu *logogram*, *logotype*, *tagline*, ilustrasi *event* serta penerapannya pada media komunikasi dan publikasi yang satukan ke dalam sebuah *Guideline Book* ukuran B5.

Visual desain *branding event* ini menghasilkan visualiasasi logo yang dinamis, tegas, sederhana dan merepresentasikan elemen visual serta warna identitas masyarakat Melayu. Memberikan kesan semangat, natural, optimis, futuristik dan masa kini membuat orang yang melihat tertarik untuk datang dan menyaksikan *event* ini. Pada karya ini mengutamakan unsur desain seperti garis, bentuk, tekstur, gelap terang dan warna serta prinsip desain seperti keseimbangan, irama, penekanan dan kesatuan dalam upaya membangun konsep desain.

Berdasarkan hasil desain visual *branding event* tersebut, maka dilakukan analisis visual yang dibuat berdasarkan konsep yang telah disusun. Elemen utama pada *branding event* ini yaitu logo, dari visual logo ini menghasilkan visualisasi burung serindit dan sampan yang jika digabungkan menjadi bentuk visualisasi tanjak. Visualisasi burung serindit ini menggunakan gelap terang pada pewarnaan yang dimaksudkan juga sebagai tekstur tiga dimensi pada bentuk burung serindit. Pada bentuk visual sampan dikombinasikan dengan visualisasi kecepatan sehingga menghasilkan bentuk sampan yang melaju berpacu dengan burung serindit di atasnya. Visualisasi burung serindit dan perahu yang melaju ini menghasilkan bentuk gabungan menjadi tanjak sebagai penutup kepala khas masyarakat Melayu. Untuk semakin memperjelas logo maka ditambahkan *logotype* yang dikustom dari font Typo Gotika. Pada *logotype* ini terdapat 1 kalimat yang dipenggal atau dipisahkan yaitu “SIAK INTERNATIONAL” dan “*Serindit Boat Race*”. SIAK INTERNATIONAL menggunakan huruf *uppercase* dimaksudkan sebagai nilai jual dari *event* pacu sampan di Siak yang berskala internasional. Sedangkan untuk *Serindit Boat Race*, hurufnya dibuat dinamis dengan condong ke arah kanan

dimaksudkan sebagai representasi serindit dan sampan yang melaju atau berpacu. Elemen *branding* yang tidak kalah pentingnya yaitu *tagline* “Sensasi Tradisi Negeri Madani” yang berarti *event* pacu sampan ini memberikan sensasi dari tradisi masyarakat Siak yang madani kepada para pengunjung atau penonton.

Ada beberapa kendala yang dialami dalam pengerjaan karya ini, di antaranya yaitu karena terhalang oleh jarak dan waktu sehingga penulis tidak dapat langsung datang ke tempat penyelenggaraan acara dan merasakan sensasi *event* sebelumnya. Jadi untuk mengatasi hal demikian, penulis mencari data berupa literasi dan video dari media massa seperti *website* dan media sosial. Hal tersebut diperlukan untuk menyusun konsep dari *visual branding* yang tepat dengan *event* tersebut. Sedikitnya data yang penulis peroleh dari media massa tersebut mengharuskan langsung menghubungi panitia penyelenggaranya, tetapi hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Pengerjaan *visual branding* ini membutuhkan banyak waktu dan ketelitian, sehingga penulis harus sabar dan konsisten. Dari masalah di atas dapat penulis atasi dan dijadikan sebuah pembelajaran baru dalam menciptakan karya dan mendesain *branding* yang lebih baik lagi dikemudian hari.

B. Saran

1. Bagi Dunia Seni Rupa dan Desain

Melalui karya *visual branding* diharapkan menjadi kontribusi terhadap dunia kesenirupaan khususnya desain komunikasi visual, bahwa sebuah desain dibuat berdasarkan permasalahan. *Visual branding* ini berdasarkan pada permasalahan pada sebuah *event* pacu sampan “Siak *International Serindit Boat Race*” yang berada di daerah asal penulis sendiri. Semoga dapat menjadi referensi berkarya desain untuk menerapkan ilmu yang telah didapatkan untuk permasalahan di sekitar kita.

2. Bagi Masyarakat Umum

Melalui karya desain ini diharapkan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat umum dan khususnya masyarakat Kabupaten Siak. Hadirnya karya ini untuk dapat menambah daya tarik terhadap kesadaran pentingnya sebuah *branding* dan visualisasi yang menarik pada sebuah produk yang dibuat.

3. Bagi Pemerintah Kabupaten Siak

Melalui karya desain ini, semoga dapat diterima dan dijadikan visual *branding event Siak International Serindit Boat Race* untuk menarik minat pengunjung dan peserta lomba. Diharapkan juga dari visual *branding* ini dapat memotivasi dalam penyelenggaraan *event* berikutnya demi tercapainya tujuan pengembangan pariwisata di Kabupaten Siak.

4. Bagi Mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa

Melalui karya desain ini dapat termotivasi untuk menciptakan karya yang lebih baik dan sebagai solusi dari sebuah permasalahan. Mengeksplorasi semua kemampuan yang ada pada diri, dengan terus melahirkan ide-ide baru untuk kemajuan dunia kesenirupaan khususnya desain komunikasi visual. Terus mengembangkan dan mengenalkan desain menjadi karya yang dibutuhkan dalam sebuah permasalahan terutama secara visual.