

**PERANCANGAN PROMOSI *EVENT SURFING* USIA GROMMET DI
PASIR PUTIH PADANG MELALUI MEDIA POSTER**



Budi Rilvantino

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERANCANGAN PROMOSI *EVENT SURFING* USIA GROMMET DI PASIR PUTIH PADANG MELALUI MEDIA POSTER

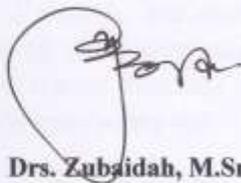
Budi Rilvantino

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Perancangan promosi *event surfing* usia *grommet* di Pasir Putih Padang untuk persyaratan wisuda periode Oktober 2013 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 23 Juli 2013

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Drs. Zubaidah, M.Sn
NIP. 19570425.198602.2.001



Drs. Erwin A, M.Sn
NIP. 19590118.198503.1.007

PERANCANGAN PROMOSI *EVENT SURFING* USIA GROMMET DI PASIR PUTIH PADANG MELALUI MEDIA POSTER

Budi Rilvantino¹, Zubaidah², Erwin³
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
email: budirilvantino@rocketmail.com

ABSTRAK

Tujuan perancangan ini adalah untuk terciptanya rancangan media promosi *event surfing* sebagai sarana komunikasi dalam menginformasikan kepada *target audience* yang akan menunjang tercapainya pelaksanaan *event surfing* ini. Sedangkan proses perancangan yang digunakan adalah model prosedural bersifat deskriptif melalui proses pengumpulan data, observasi, wawancara, dokumentasi selanjutnya dianalisis menggunakan teori analisis SWOT (*Strenght/kekuatan, weakness/kelemahan, opportunity/pejuang, threat/ancaman*). Proses perancangan ini akan diaplikasikan dalam bentuk media *Poster*. Dengan menggunakan media promosi yang lebih bervariasi, maka tercapai tujuan untuk menjangkau minat masyarakat terutama anak-anak/ *target audience* untuk memajukan pariwisata di Pantai Pasir Putih ujung batu muaro kota Padang.

ABSTRACT

The purpose of this design is to create a promotion event surf for media design surf as means of communication in inform target audience that will support the implementation of this surfing events is reached design. While the design process used was descriptive procedural models through data collection processes, observation, interviews, further documentation is analyzed using the theory of SWOT analysis. The drafting process will be published in the form of media poster. By using more varied media campaign, then the goal is reached to capture people interest especially children to advance tourism in Pasir Putih beach peak Batu Muaro Padang city.

¹MahasiswaPenulisTugasAkhir Prodi DKV untukwisudaperiode September 2013

²Pembimbing I, dosen FBS UniversitasNegeri Padang

³Pembimbing II, dosen FBS UniversitasNegeri Padang

A. Pendahuluan

Surfing atau selancar merupakan sebuah olahraga *ekstrim*, yaitu olahraga yang berbahaya dan memicu adrenalin karena berlangsung di atas ombak yang tinggi dengan menggunakan papan selancar sebagai alat untuk bermanuvernya. Papan selancar akan bergerak dengan menggunakan tenaga arus ombak yang berada di bawah papan surfing dan kendalinya dikendalikan seorang peselancar yang di sebut juga dengan *surfer*. Di Indonesia para *Surfer* (peselancar) memiliki tempat favorit tersendiri untuk bermainombak, misalnya Pantai Kuta Bali, Pantai Sorake Nias Selatan, Pantai Lhok Nga Aceh Besar, Mentawai dan Pantai Lombok Tengah, beberapa tempat yang telah dikenal oleh peselancar dunia.

Berdasarkan informasi salah satu ketua *Padang Surf Community* (nama persatuan *surfing*) di kota Padang yang bernama Kunang, sudah lebih kurang dari 400 orang yang sudah mahir bermain *surfing*. Nama-nama local mulai bermunculan dengan sederet prestasi, seperti *rider surfing grommet* (peselancar junior) oleh Febri Rohaye umur 14 tahun yang telah di *flow Roxy* (di sponsori oleh brand *Roxy*). Selanjutnya Deri Palar, umur 13 tahun yang difasilitasi oleh salah satu perusahaan yang ada di kota Padang bernama Substance melalui *Surfboard* (papan selancar) karya Dun Creation yang merupakan *the best Ding Repair* (pembuatan dan perbaikan papans elancar) di Padang. Dengan adanya nama-nama lokal yang disebutkan diatas sudah tampak kecintaan anak-anak muda sekarang terhadap olahraga yang begitu luar biasa, *Surfing*.

Kota Padang mengadakan kontes *surfing* pertama kali pada tahun 2001 di pantai Purus, karena ombak *peak* (ujung muara). Selain dari Pantai Purus yang disebutkan di atas, ada lagi lokasi yang tidak kalah menarik, yaitu Pantai Pasir Putih Kecamatan Koto Tangah. Pantai Pasir Putih ini terletak di pusat kota yang terjangkau oleh masyarakat luas. Daerah pantai ini memiliki ombak yang sangat bagus, tidak cepat, *fun* (menarik), sehingga mudah untuk belajar *surfing* dan ombaknya juga siap untuk ditunggangi oleh peselancar pemula/ junior.

Tahun 2012 daerah Pantai Pasir Putih ini pernah melaksanakan *event surfing* yang sifatnya untuk pemula. Namun demikian, *event* ini terkesan masih kurang memanfaatkan media promosi. Walaupun sebelumnya sudah memanfaatkan media promosi *flyer*, semua ini belum cukup memadai, karena tidak ada perubahan yang berarti terhadap peminat selancar di pantai Pasir Putih. Keadaan ini bisa dilihat dari jumlah peminat bagi peselancar pemula yang ikut.

Perlu diperhatikan hal-hal penting sebelum melakukan olahraga *ekstrim* ini, antara lain melakukan pemanasan terlebih dahulu untuk melenturkan otot-otot tubuh, sehingga mencegah terjadinya kram, kemudian belajar membaca ombak, karena jenis ombak untuk olahraga selancar ini dapat berupa ombak bergerak pelan, cepat dan adapula ombak yang menyerupai lingkaran (*Barrel*). Begitujuga informasi tentang lokasi *surfing*, peserta perlu mengetahui apakah daerah tersebut memiliki karang, banyak bebatuan, atau merupakan daerah larangan.

Berdasarkan hasil survey di daerah Pantai Pasir Putih khusus bagi pemula, *event surfing grommet* sudah pernah diselenggarakan *event surfing* kontes. *Event*

tersebut merupakan kalender tahunan seperti Walikota *Surfing Cup, King of the Grommet* yang diselenggarakan oleh Padang *surf Community* dan *Purus Line*. *Event* ini diselenggarakan karena banyak peselancar junior yang terlibat di Kota Padang ini yang sudah mahir dalam beselancar untuk memperlihatkan keahliannya dalam bermain di atas ombak. Hal ini dapat memacu motivasi masyarakat lain untuk bermain olahraga selancar air, yang pada gilirannya bisa menghasilkan atlit peselancar untuk tingkat nasional dan dunia.

Untuk mengangkat citra olahraga selancar air (*surfing*) ke masyarakat umum, terutama *Grommet* (untuk peselancar junior dibawah 17 tahun), diperlukan media promosi untuk mengkampanyekan *surfer* pemula Pantai Pasir Putih, dengan tujuan agar masyarakat kota Padang khususnya, daerah Sumatera Barat umumnya dapat lebih mengenal *event* dan olahraga *surfing* ini. Maka untuk memperkenalkan *event* ini, media promosi yang tepat digunakan yaitu poster, karena bersifat *outdoor* dan *indoor*.

Menurut Kusrianto (2007:338) menyatakan bahwa Poster adalah gambar pada selembar kertas berukuran besar yang digantung atau ditempel di dinding atau permukaan lain. Poster merupakan alat untuk mengiklankan sesuatu, sebagai alat propaganda dan protes serta maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan. Selain itu poster juga dipergunakan secara perorangan sebagai sarana dekorasi yang murah meriah terutama bagi anak muda.

Konsep pembuatan poster yaitu menarik perhatian mata sekuat mungkin, bias melalui huruf, warna dan layout poster itu sendiri. Kemudian adanya

kesatuan yang harmonis antara unsur-unsur penyusunan poster seperti unsure teks verbal *headline, tagline, bodycopy, caption* (keterangan gambar), *mandatory* (sponsor logo), unsure rupa (ilustrasi dan elemendesain) sehingga mampu memberikan kejutan untuk menarik perhatian, hal ini dapat dicapai dengan permainan kontras warna, ilustrasi dan bentuk *tipografi*. (Kusuma, Yuliandi dalam SY, Yetti (2009:3).

Di sisi lain, keunggulan poster bias di letakkan dalam ruangan tertutup (*indoor*), misalnya poster karya seni pelajar dan mahasiswa. Poster bias juga ditempelkan atau diletakkan diluar (*outdoor*), misalnya poster kampanye, poster pelayanan masyarakat dan poster komersial. Karakteristik suatu poster yaitu, dapat menjangkau khalayak heterogen, mempunyai frekuensi tinggi sehingga dapat dilihat berkali-kali dan cepat menarik perhatian.

Dari penjelasan di atas, poster diyakini memiliki keunggulan dalam membantu mempromosikan sebuah *event surfing*, khususnya *event surfing grommet* Pasir Putih yang diadakan oleh pemerintah Kota Padang. Dengan adanya media promosi berupa Poster di atas, masyarakat luas akan mengetahui dan lebih mengenal *event* ini yang diselenggarakan di Pasir Putih, kota Padang.

Tujuan penciptaan ini, adalah untuk mendapatkan sebuah perancangan media poster tentang *event surfing* usia *grommet* di Pasir Putih Padang, yang komunikatif dan tepat sasaran sehingga didapatkan sebuah hasil yang sangat baik.

B. Metode Penelitian

Untuk mendukung terciptanya perancangan media poster tentang *event surfing* usia *grommet* di Pasir Putih Padang, maka dirancang sebuah metode yang mendalami tentang apa yang menjadi kebiasaan-kebiasaan yang ada pada sasaran, dengan menggunakan Metode Analisis SWOT. Dalam Analisis SWOT, didapatkan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam melakukan proses perancangan kampanye.

Jonathan dan Hary (2007;18) mengemukakan:

“Analisis SWOT terutama dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (re-evaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil”.

Analisa ini terbagi atas empat komponen dasar yaitu:

1. Kekuatan (*strength*)

Berdasarkan pengamatan, serta kekuatan yang ada pada *event surfing grommet* di Pasut Padang antara lain:

- a. Semakin bertambahnya peminat para selancar air yang ikut dalam *event* ini.
- b. Lokasi strategis banyak pengunjung dan masyarakat yang sering berwisata.
- c. Memiliki keindahan pantai yang sudah diakui oleh masyarakat sekitar.

2. Kelemahan (*Weakness*)

Beberapa kelemahan dari *event surfing grommet* yang diadakan di Pasput Padang ini, yaitu:

- a. Masih kurangnya promosi atau dukungan dari berbagai pihak Pemerintah daerah dan Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora).
- b. Masih terkendalanya pembebasan lahan lokasi *Event* dengan masyarakat setempat.
- c. Acara ini masih tergolong baru sehingga belum banyak orang mengenal olahraga selancar air ini.
- d. Poster *event* sebelumnya kurang memenuhi karakter *Target audience*.

3. Peluang (*oppurtunity*)

Peluang utama yang dimiliki *event surfing grommet* di Pasput Padang:

- a. Lokasi bisa menjadi tempat rekreasi wisata di kota Padang.
- b. Dengan adanya tempat pariwisata yang menarik, akan meningkatkan pada pemasukan yang ada di dapat masyarakat setempat dan pemerintah daerah kota Padang.
- c. Kecintaan anak-anak muda dan masyarakat terhadap olahraga sangat luar biasa, sehingga keingintahuannya terhadap olahraga selancar air ini juga sangat besar.

4. Ancaman (*threatmen*)

Tantangan yang dihadapi oleh *event surfing grommet* di Pasput Padang antara lain:

- a. Pemerintah daerah kota Padang harus meningkatkan kualitas diri dan mendukung segala perkembangan olahraga selancar ini khususnya daerah pesisir pantai kota Padang.
- b. Pemerintah daerah kota Padang harus bergerak cepat dan tepat dalam mempromosikan apa manfaat dan dampak positifnya *surfing*, apalagi terhadap kemajuan pariwisata setempat.
- c. Kalau tidak di benahi maka aset pariwisata yang ada akan hilang dan memberi dampak yang buruk pada masyarakat.

C. Pembahasan

1. Konsep visual

Dalam proses perancangan media promosi *event surfing* di Pasir Putih, unsur-unsur yang akan ditampilkan antara lain meliputi gaya dan kesan, jenis tipografi, warna dan gambar yang berhubungan dengan *event surfing* sehingga *target audience* akan lebih mudah memahami maksud dan tujuan yang disampaikan di dalam setiap media promosi. Keseluruhan unsur-unsur visual selanjutnya akan disatukan dengan teknik layout yang simple namun tetap memunculkan kesan elegan dan dinamis.

Waktu penyebaran media promosi berbeda-beda setiap masing-masing media, yang nantinya akan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan dari pihak panitia *event surfing*, contoh salah satunya seperti waktu penyebaran pada media utama yang berupa *poster*, waktu penyebaran media ini bias dilakukan beberapa bulan sebelum dilakukan *event surfing* ini dilaksanakan.

a. Format Desain

1) Gambar

Gambar yang akan digunakan dalam media promosi *event surfing* ini adalah gambar anak kecil usia *grommet*/ 17 tahun kebawah yang sedang melakukan *trick*/ gaya dengan menggunakan papan selancar di atas ombak. Gambar ini bertujuan untuk menunjang media promosi dan memudahkan *target audience* untuk memahami media promosi tersebut.

2) Gaya dan Kesan

Dalam perancangan media promosi *event surfing* ini perancang menggunakan konsep yang sederhana (*simple*), dinamis namun tetap menampilkan kesan yang elegan sehingga pada hasil akhirnya dapat mencerminkan *image* profesionalitas.

3) Tipografi

Dalam perancangan media promosi *event surfing* ini, jenis tipografi yang akan digunakan adalah jenis-jenis tipografi yang tegas dengan memperhatikan tingkat keterbacaan yang baik namun tetap menarik. Supaya informasi yang disampaikan dapat tercapai dengan efektif dan komunikatif.

Dalam memilih tipografi harus tetap serasi dan harmonis, untuk itu penggunaan huruf (*font*) yang beragam perlu diminimalisir karena akan mempengaruhi keserasian dalam sebuah layout.

Font yang digunakan pada teks media promosi yaitu **Pointy** pada kata *Grommet Pasput Surfest*, menggambarkan kesan berbentuk, timbul dan menarik sehingga anak-anak dan orang dewasa senang membaca kata-kata tersebut, karena anak-anak biasanya lebih tertarik pada ‘bentuk’ daripada ‘makna’ di balik tulisan tersebut. **Pokemon Solid** pada kata *Do The Trick In The Contest* yang digunakan pada *Tagline*, huruf ini mempunyai kesan *play* dan *fun* yang ditujukan untuk menggaet pasar anak-anak zaman sekarang. Dalam perancangan media promosi ini juga akan dimunculkan Land-Mark dari *event surfing* yaitudengan menggunakan jenis font **Impact** digunakan pada kata *Presented by Padang Surfing Community*, Karena jenis huruf ini memiliki tingkat keterbacaan yang baik disamping itu juga memiliki kesan yang dinamis, tegas, efektif dan komunikatif.

Pointy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Pokemon Solid

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Impact

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

4) Warna

Pada perancangan media promosi *event surfing*, warna yang akan digunakan dalam perancangan untuk warna yang dominan adalah pada penggunaan warna Hijau, biru, turunan warna biru, orange dan putih karena warna tersebut telah dapat mencerminkan karakteristik dan ciri khas dari permainan surfing. Warna ini mempunyai filosofi tersendiri bagi surfing yaitu, ingin menjadikan olahraga yang sangat luas digemari masyarakat, sebiru langit, dan lautan. Metode warna yang digunakan pada perancangan dengan menggunakan metode RGB (*Red, Green, Blue*) yang merupakan yang telah digunakan.

	Hijau, memiliki warna	Harmony, Keseimbangan, Penyegaran
	Biru, memiliki warna	Kesejukan, Luas, Teduh, Pembaharuan
	Biru, memiliki warna	Kesejukan, Luas, Teduh, Pembaharuan
	Orange, memiliki warna	Kenyamanan, Gairah, Menyenangkan
	Putih, memiliki warna	Kecermatan, Kemurnian, Bersih

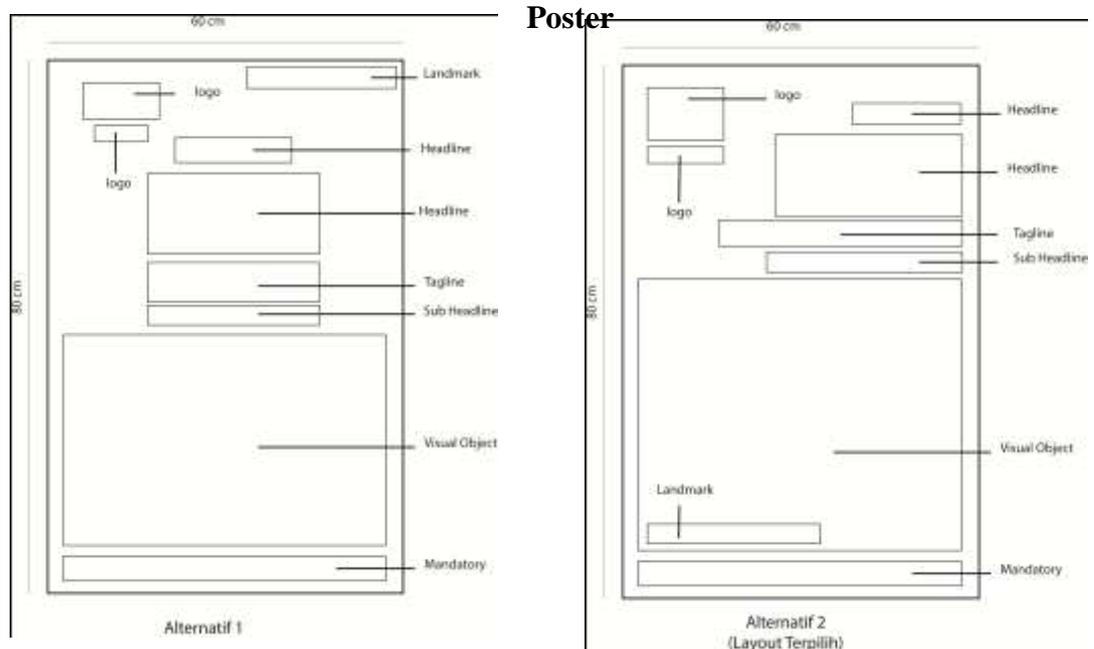
Tabel 2. Jenis warna yang dipakai

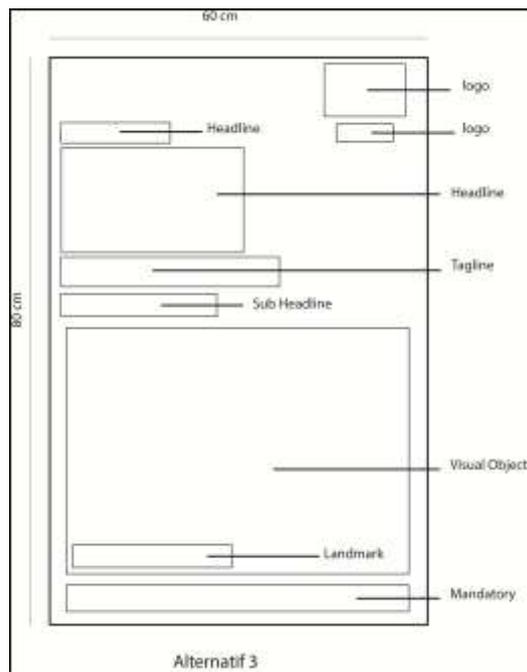
2. Konsep verbal

Konsep verbal merupakan informasi yang akan disampaikan kepada *target audience* yang berupa slogan (kata-kata) atau kalimat (bahasa) yang komunikatif dan mewakili objek seperti *name plate*, *landmark*, *headline*, *subheadline*, *tagline*, *bodycopy*, dan *mandatory*. Pada perancangan media promosi *event surfing* ini, konsep pesan verbal yang akan disampaikan adalah terdiri dari himbauan, lokasi, tanggal, hal yang menarik lainnya.

Keseluruhan pesan verbal akan digunakan di dalam setiap media promosi *event* ini akan disesuaikan dengan efektifitas dan kegunaan media dengan porsi yang sama, sehingga tercipta keseragaman didalam setiap media promosi yang akan digunakan dan tidak memiliki konotasi yang berbeda-beda kepada *target audience*.

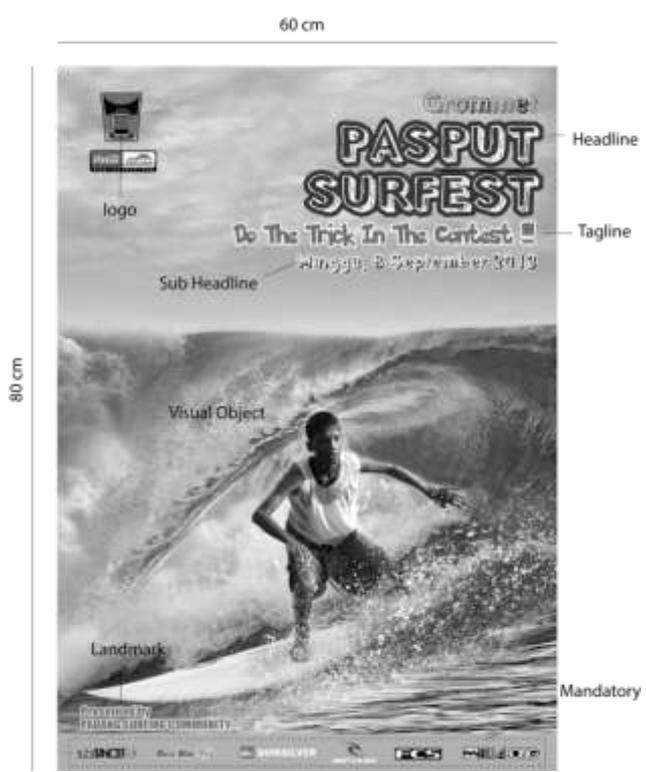
3. Layout Kasar





4. *Layout Eksekusi*

Poster



Layout terpilih pada media utama poster adalah alternatif 1, dipilihnya desain pertama karena secara visual desain lebih mewakili semua informasi yang ingin diperlihatkan kepada *target audience* yaitu *Grommet* (anak-anak 17 tahun ke bawah). Dimana poster ini akan di temple di dinding tempat biasa nongkrong anak-anak *surfing* berkumpul. Jadi dengan adanya Poster *Event* foto ini, akan menimbulkan daya tarik terhadap anak-anak yang melihat.

Tipografi yang jelas serta semua unsur yang ada pada sebuah layout ada didalamnya. *Headline* yang dipakai menggunakan tipografi *Pointy*, karena pada tipografi ini memberikan kesan yang fresh sehingga bila pembaca melihat *Headlinenya* maka pembaca tersebut tertarik untuk membacanya. *Tagline* yang dipakai menggunakan tipografi *Pokemon Solid* dengan diberi warna yang cerah karena, pada tipografi ini memberikan kesan yang jelas dan mudah dibaca.

5. Final Layout



D. Simpulan dan Saran

Pada perancangan promosi *Event* ini dengan menggunakan jenis media dalam bentuk *printed ad* (teknik cetak), perancangan ini bertujuan untuk menetapkan dan merancang beberapa jenis media cetak yang akan digunakan sebagai sarana dalam melakukan kegiatan promosi. Terdapat beberapa perubahan *event surfing* ini, salah satunya seperti adanya beberapa tambahan logo dan format acara yang diselenggarakan. Dan dalam hal ini pihak pemerintah Kota Padang dan semua panitia Padang Surfing Community belum melaksanakan kegiatan promosi terhadap data-data baru tersebut dan juga belum menempatkan semua data yang baru pada berbagai penggunaan jenis media cetak sesuai dengan fungsi dari media tersebut. Oleh sebab itu pada perancangan media promosi *event surfing* ini dirancang beberapa media untuk menjawab permasalahan tersebut.

Pada pemilihan media utama untuk media promosi *event surfing* ini, pilihan ditetapkan pada jenis media utama *poster*. Media ini memungkinkan lebih banyak bias memuat informasi penting untuk bahan promosi. Dengan penggunaan jenis media promosi, diharapkan supaya menjadi sebuah media yang berperan secara efektif sebagai alat yang mendukung proses komunikasi dengan tujuan memberikan informasi yang dibutuhkan *target audience*, sehingga *target audience* bias menganalisa dari informasi seputar ruang lingkup dan seluruh kegiatan *event* ini, yang disampaikan didalam media *poster*.

Keseluruhan data yang didapatkan dipilih untuk dijadikan sebagai elemen desain dan sebagai bahan informasi yang akan diterapkan pada setiap jenis media promosi, yang sudah ditetapkan setelah disesuaikan dengan factor fungsi dan juga peran dari masing-masing media kepada *target audience* yang akan dituju sehingga setiap media efektif untuk digunakan sebagai sarana utama dalam melakukan kegiatan promosi.

Kepada seluruh anggota *Padang Surfing Community, Substance*, dan Pemerintah Kota Padang, agar lebih meningkatkan lagi promosi dalam *event surfing*, karena dengan dibuatnya media promosi yang baik dan benar akan membantu masyarakat mengenali tentang *surfing*. Baik melalui promosi media cetak maupun media elektronik agar masyarakat mendapatkan informasi bagaimana pelaksanaan dan tempat lokasi diselenggarakan *event surfing* ini.

Catatan:artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan Pembimbing I Dra. Zubaidah, M.Sn dan Pembimbing II Drs. Erwin A, M.Sn.

Daftar Rujukan

- Jonathan, S & H, Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Kusuma, Yuliandi. 2009. Trik Paten Poster Keren. Dalam SY, Yetti Wira Citerawati (ed.) *Poster* (1-9). Jakarta. Grasindo
- Kusrianto, Adi.2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Ofset.