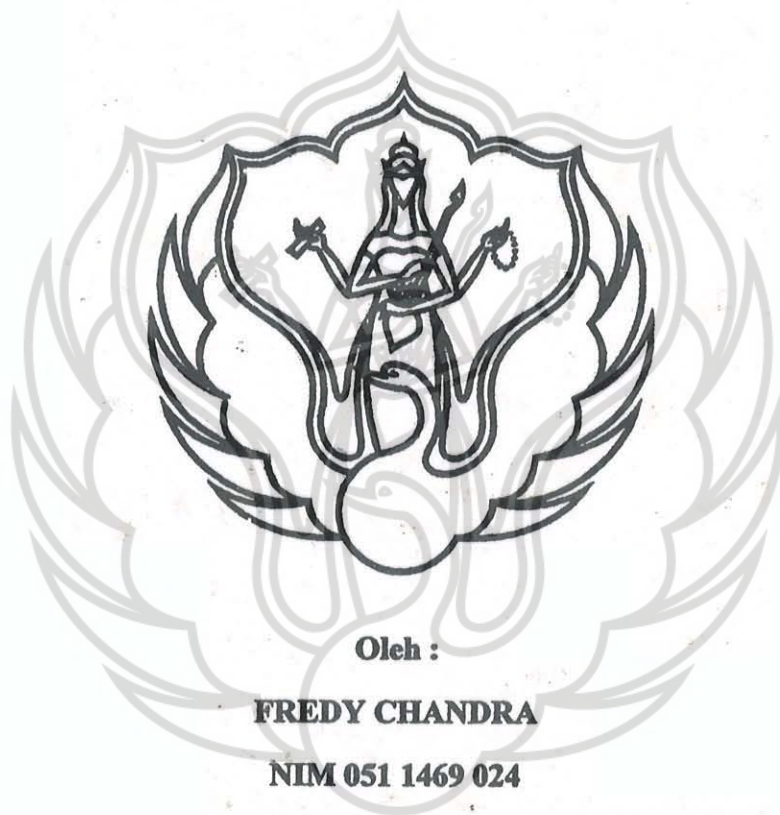


**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI  
FESTIVAL KEBUDAYAN KALIMANTAN BARAT  
2010**

**TUGAS AKHIR KARYA DESAIN**



Oleh :

**FREDY CHANDRA**

**NIM 051 1469 024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

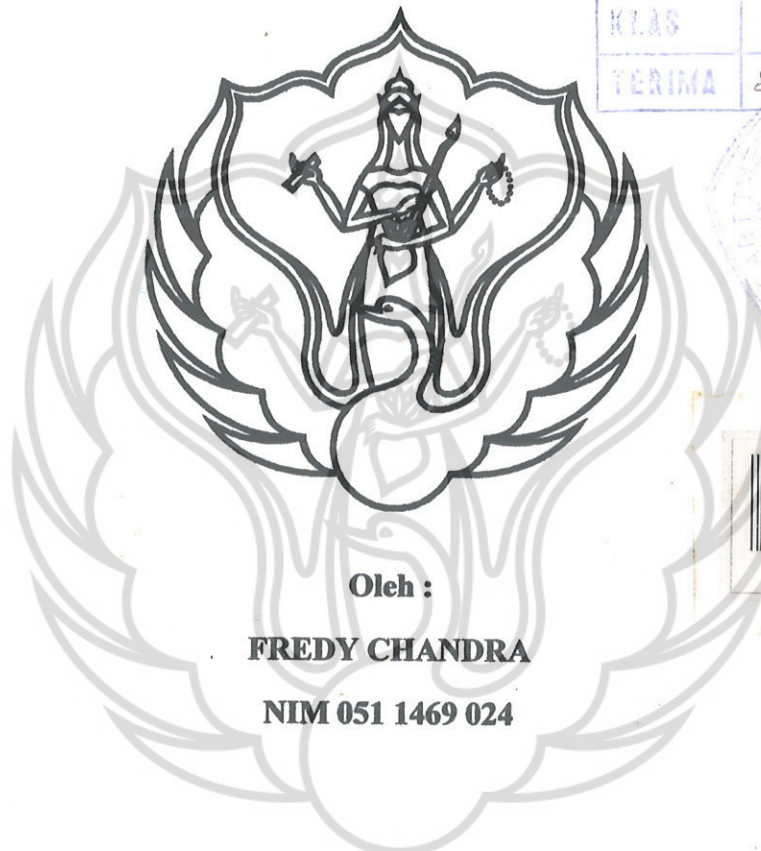
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2010**

# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI FESTIVAL KEBUDAYAN KALIMANTAN BARAT 2010

## TUGAS AKHIR KARYA DESAIN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3212/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	2-2-2010



Oleh :

**FREDY CHANDRA**

**NIM 051 1469 024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2010**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI  
FESTIVAL KEBUDAYAN KALIMANTAN BARAT  
2010**

**TUGAS AKHIR KARYA DESAIN**



Oleh :

**FREDY CHANDRA**

**NIM 051 1469 024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**


**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2010**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :  
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI FESTIVAL KEBUDAYAAN  
KALIMANTAN BARAT 2010, diajukan oleh Fredy Chandra, NIM 0511469023,  
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut  
Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 28  
Januari 2010 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk di terima.

Pembimbing I

  
Drs. Wibowo, M.Sn.  
NIP 18570318 198703 1 002


Pembimbing II

  
Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.  
NIP 19671116 199303 1 001

Cognate

  
Drs. Asnar Zacky  
NIP 19570807 198503 1 003

KPS. Desain Komunikasi Visual

  
Drs. Hartono Karnadi, M.Sn  
NIP 19650209 199512 1 001

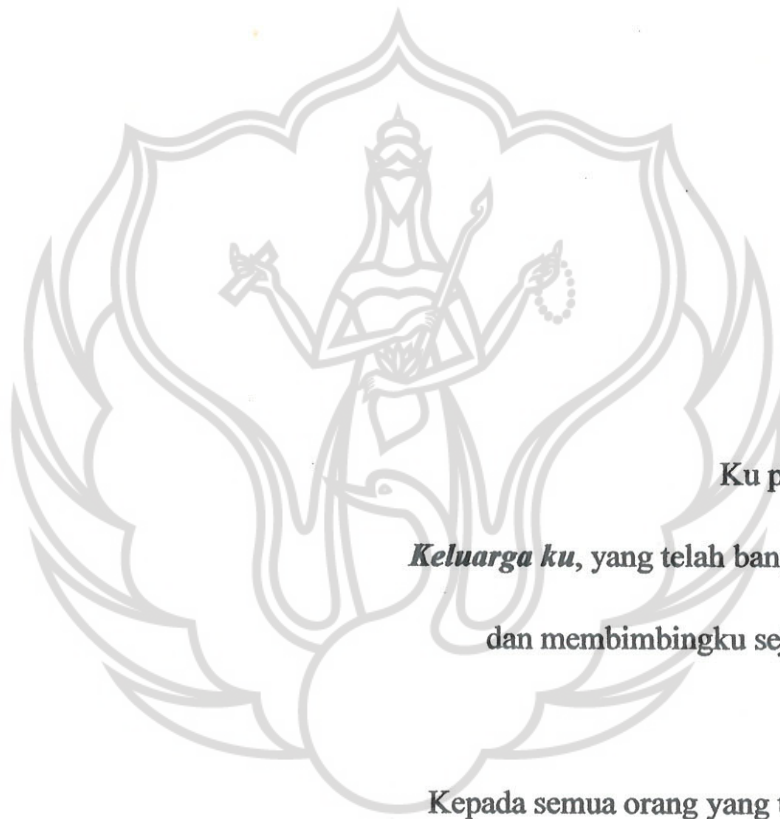
Ketua Jurusan Desain

  
Drs. Lasiman, M.Sn  
19570513 198803 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Drs. M. Agus Burhan, M. Hum.  
NIP 19600408 198601 1 001



Ku persembahkan untuk  
*Keluarga ku*, yang telah banyak mendukungu  
dan membimbingku sejak aku kecil.....

Kepada semua orang yang telah membantuku

selama masa perkuliahan ku,

Terima kasih banyak.....

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ku ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan apapun kita menyebut-Nya atas semua anugerah dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak akan terwujud tanpa ada bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, Ph.D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Agus Burhan, M.Sn, Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn, selaku Pembimbing I. Terima kasih atas semua bimbingannya serta saran-kritiknya yang membangun.
4. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn, selaku Pembimbing II. Terima kasih atas semua bimbingannya serta saran-kritiknya yang membangun.
5. Bapak Drs. Prayanto W.H., M.Sn. selaku Dosen Wali.

6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Segenap keluarga besar dosen dan staff Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia.
9. Keluarga ku, Mama, Papa, Kakak dan Abangku, atas semua didikan, kasih sayang, serta dukungannya kepadaku.
10. Teman-teman seperjuanganku “Kotak Pensil”, Danar Sukro, Widyasto, Gilang, Evan, Sony, Prima, Adi, Regol, Nara, Hanes, Adit, Ilma, Hasby, Gandhi, Pino, Bram, Ican, Woro, Parjana, Latief, dan semuanya.
11. Kakak-kakak kelas ku yang banyak membimbingku : Ipung, Singgih, Upit, Angel, Dhito, Nina, Dyah, Agung.
12. Mba Caroline F.Sunarko, Wendy Talok, dan Trisye Lahabu atas semua support, doa dan bantuannya.
13. Saudara-saudaraku di “Dango Uma” Kristianus Uus S.Sn, Hendra, Siska, Iik, Iid, Iil, Polo, Landung, Tedy, Darsa, Alfons, Suci, Nanda, Sofhian, Monik, Ampta.
14. Serta yang tua yang telah banyak membimbingku sejak aku disini. Bang Iwan, Mba Aloy, Panca (atas semua bimbingannya disaat tes masuk), Bang Kaem,

Adink, Abe, Eva, Uri, serta Om Yoseph O.O. dan Bang John atas semua bantuannya.

15. Keluarga Besar Mahasiswa Studio DISKOM ISI YOGYAKARTA.

16. Pak Koskow atas semua pinjaman bukunya yang sangat berarti serta semangatnya.

17. Untuk teman-teman yang telah banyak membantu untuk pementasan Sofhian, Heri, Suci, Tiko, Vera, Puput, Alfons, Iid, dan Iik.

18. Teman-teman TA Perjuangan 2010. Ipung, Widuri, Londo, Rummy.

19. Untuk teman-teman dan semua pihak yang tidak disebutkan di atas mohon maaf dan terima kasih banyak atas segala bantuannya.

Penulis menyadari bahwa semua jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan saran dan kritik dari segenap pembaca dari tulisan dan karya ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat yang berarti bagi pembaca.

Yogyakarta, 27 Januari 2010

Fredy Chandra

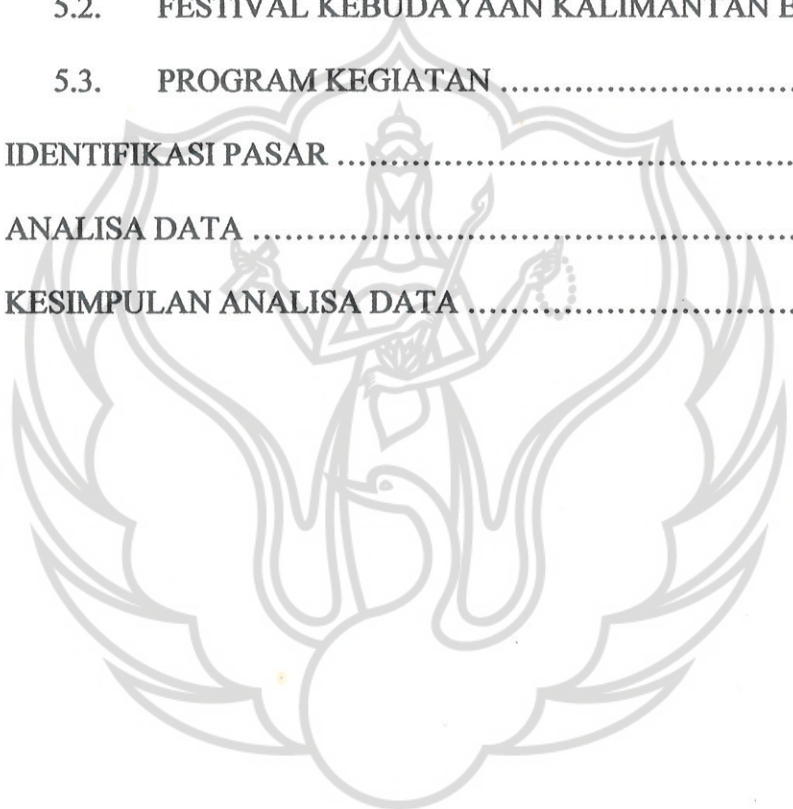


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1. JUDUL PERANCANGAN .....	1
2. LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
3. RUMUSAN MASALAH .....	13
4. TUJUAN PERANCANGANN .....	14
5. BATASAN MASALAH .....	14
6. MANFAAT PERANCANGAN .....	14
7. METODE PERANCANGAN .....	15
8. SKEMA PERANCANGAN .....	19

**BAB II LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA**

1. EVENT .....	20
2. PROMOSI .....	38
3. PARIWISATA .....	46
4. PROMOSI WISATA .....	52
5. IDENTIFIKASI PRODUK .....	54
5.1. KALIMANTAN BARAT .....	54
5.2. FESTIVAL KEBUDAYAAN KALIMANTAN BARAT ...	63
5.3. PROGRAM KEGIATAN .....	96
6. IDENTIFIKASI PASAR .....	97
7. ANALISA DATA .....	101
8. KESIMPULAN ANALISA DATA .....	124



**BAB III KONSEP PERANCANGAN**

<b>A. KONSEP PEMASARAN, PROMOSI, DAN PERIKLANAN.....</b>	<b>125</b>
1. Tujuan dan strategi pemasaran .....	125
2. Tujuan dan strategi promosi .....	129
3. Tujuan dan strategi periklanan .....	131
<b>B. KONSEP PERANCANGAN MEDIA .....</b>	<b>134</b>
1. Tujuan media .....	134
2. Strategi media .....	137
3. Program media .....	168
4. Biaya media .....	175
<b>C. KONSEP KREATIF .....</b>	<b>185</b>
1. Tujuan kreatif .....	186
2. Strategi kreatif .....	186
3. Program kreatif .....	189
4. Biaya kreatif .....	193
5. Program penulisan teks dan visual .....	193

**BAB IV VISUALISASI DESAIN**

A. STRATEGI TATA DESAIN .....	202
B. BIAYA TATA DESAIN .....	203
C. PROGRAM TATA DESAIN .....	204
1. Idea layout .....	205
a. Logo .....	216
2. Rough layout .....	234
3. Final Design .....	246

**BAB V PENUTUP**

A. KESIMPULAN .....	280
B. SARAN .....	283
DAFTAR PUSTAKA .....	284

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. Tabel Perancangan Media .....	162
--	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Maskot PON Kalimantan Timur 2008 .....	26
Gambar 2.	Maskot Olimpiade Beijing 2008 .....	27
Gambar 3.	Logo Beijing Culture Festival 2008 .....	30
Gambar 4.	Poster Malaysia Cultural Festival Celebrations 2008 .....	31
Gambar 5.	Poster official Olimpiade Beijing 2008 (tema : culture, ilustration) .....	32
Gambar 6.	Poster official Olimpiade Beijing 2008 (tema : culture, people) .....	32
Gambar 7.	Poster 1001 Japan Culture Fest 2009 .....	33
Gambar 8.	Logo Akcaya Kalimantan Barat .....	55
Gambar 9.	Peta Kalimantan Barat .....	58
Gambar 10.	Jln Gajah Mada tahun 1942 .....	61
Gambar 11.	Jln. Gajah Mada tahun 2008 .....	61
Gambar 12.	Perahu Galaherang .....	64

Gambar 13.	Perahu Lancang Kuning .....	64
Gambar 14.	Acara <i>Robo-robo tahun</i> 2004 .....	64
Gambar 15.	Prosesi Penyambutan Raja Mempawah .....	64
Gambar 16.	Salah sesi upacara penyambutan tamu Pancung Buluh Muda .....	66
Gambar 17.	Sesi pancung buluh muda pada pembukaan gawai Dayak 2008 .....	67
Gambar 18.	Salah satu jenis Barongsai khas etnis Tionghua Kalbar .....	69
Gambar 19.	Salah satu bentuk kilin atau qilin .....	69
Gambar 20.	Jejeran Meriam karbit di Mesjid Djami. ....	70
Gambar 21.	Bentuk layangan di Kalimantan Barat .....	71
Gambar 22.	Atraksi Naga .....	75
Gambar 23.	Barongsai-barongsai mengiringi Naga .....	76
Gambar 24.	Atraksi Tatung .....	76
Gambar 25.	Lampion-lampion berbentuk ikan pengiring naga .....	76
Gambar 26.	Keriang Bandong kreasi berbentuk motor .....	77
Gambar 27.	salah satu jenis tarian etnis melayu.....	78
Gambar 28.	Tarian Hudoq dari etnis Dayak .....	78
Gambar 29.	Tarian seribu tangan dari etnis Tionghua .....	79

Gambar 30.	Salah satu perahu hias dari etnis melayu .....	80
Gambar 31.	Atraksi Barongsai saat mengikuti perlombaan .....	81
Gambar 32.	Wayang Gantung (sejenis wayang Po Te Hi) .....	82
Gambar 33.	Gasing khas etnis Dayak .....	85
Gambar 34.	Permainan Tari bambu .....	85
Gambar 35.	Menyumpit atau sipet dalam bahasa Dayak Ngaju' .....	85
Gambar 36.	Vihara Budhisatva Karaniya Metta .....	87
Gambar 37.	Pelabuhan Seng Hie Pontianak .....	88
Gambar 38.	Masjid Jami pada tahun 1948 .....	89
Gambar 39.	Masjid Jami saat ini .....	89
Gambar 40.	Keraton Kadriyah tempo dulu .....	90
Gambar 41.	Keraton Kadriyah saat ini .....	90
Gambar 42.	Kawasan Tugu Khatulistiwa .....	91
Gambar 43.	Makam Raja-raja Pontianak .....	91
Gambar 44.	Alun-alun kota Pontianak .....	92
Gambar 45.	Nasi Ayam / campur .....	94
Gambar 46.	Peng Kang Bakar .....	94

Gambar 47. Ukiran Perisai ..... 94

Gambar 48. Guci Singkawang Desa Sakok ..... 94





# BAB I.

## PENDAHULUAN



### 1. JUDUL

Perancangan Komunikasi Visual Promosi Festival Kebudayaan Kalimantan Barat 2010

### 2. LATAR BELAKANG MASALAH

*Visit Indonesia Years* telah dicanangkan sejak tahun 2008 sekaligus memperingati seabad kebangkitan nasional yang mempunyai slogan *Celebrating 100 Years of Indonesia's Awakening*, target realistis kunjungan wisatawan 6,5 juta orang telah tercapai. Tahun 2010 diteruskan dengan berbagai program yang lebih baik dan banyak daerah yang telah dicanangkan sebagai seperti Jambi, Musi (Palembang), Sumatera Selatan, Lampung, Kalimantan Selatan, Bangka Belitung, dan Kalimantan Barat.<sup>1</sup>

Kalimantan Barat adalah salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di Pulau Kalimantan dengan Pontianak sebagai ibu kota provinsinya. Secara geografis, Provinsi Kalimantan Barat terletak di antara 108° BT hingga 114° BT, dan antara 2°6' LU hingga 3°5' LS. Luas wilayah Provinsi Kalimantan Barat

---

<sup>1</sup> Surat Kabar Harian KOMPAS, Kamis, 27 November 2008, hal 1 dan 28

adalah 146.807 km<sup>2</sup> (7,53% luas Indonesia)<sup>2</sup>. Merupakan provinsi terluas keempat setelah Papua, Kalimantan Timur dan Kalimantan Tengah. Dengan jumlah penduduk sekitar 4 juta jiwa atau sekitar 1,85% penduduk di Indonesia, Kalimantan Barat sering kali disebut sebagai provinsi “seribu sungai” hal ini dikarenakan kondisi geografisnya yang memiliki ratusan sungai besar dan kecil dan sebagian besar menjadi nadi dan jalur utama untuk angkutan daerah pedalaman, walaupun prasarana jalan darat telah dapat menjangkau sebagian besar kecamatan.

Sebagai salah satu kota pelabuhan tua di Indonesia, kota Pontianak Kalimantan Barat menyimpan banyak keunikan nilai kesenian tradisional dari banyaknya etnis yang berdomisili di sana. Hal ini didukung oleh letak geografis daerah yang dilintasi oleh dua sungai sehingga membelah kota menjadi dua bagian besar. Faktor – faktor dari alam maupun dari hasil perkembangan kebudayaan etnis – etnis yang mendiami tempat itu membuat kota ini memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai kota wisata air dan kota budaya. Hal ini telah dilakukan oleh negara lain seperti negara Malaysia yang mengembangkan kota Sarawak dengan promosi wisata airnya yang diakui oleh mata internasional sebagai proyek *waterfront city* yang sukses.

Pariwisata atau turisme adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan, dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Seorang wisatawan atau turis adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80 km (50 mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi, merupakan

---

<sup>2</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Kalimantan\\_Barat](http://id.wikipedia.org/wiki/Kalimantan_Barat)

definisi oleh Organisasi Pariwisata Dunia.<sup>3</sup> Sebagai salah satu usaha pengembangan pariwisata kota Pontianak, ada beberapa kebudayaan lokal yang menarik untuk dipromosikan dalam ,misalnya saja Perang Meriam Karbit dan Kriang Bandong pada masa bulan Ramadhan, , Atraksi Naga dan Barongsai setiap perayaan imlek, *Robo – Robo* yang dilaksanakan setiap minggu kedua bulan maret, Naek dango atau Gawai Dayak yang dilaksanakan setiap akhir masa panen. Perencanaan dan perancangan kali ini bermaksud merangkum seluruh event tersebut yang selalu terpisah – pisah menjadi suatu kesatuan rangkaian *event* dalam festival budaya Kalimantan Barat melalui suatu event yang diberi nama Festival Kebudayaan Kalimantan Barat 2010. Rangkaian Festival Budaya ini akan menjadi *Pilot Project* bagi *event* pengembangan potensi wisata yang berikutnya serta turut mendukung dalam program tahun kunjungan Kalimantan Barat 2010<sup>4</sup>.

Dari perencanaan dan perancangan Festival Kebudayaan Kalimantan Barat ini profil atau image yang ingin ditampilkan adalah suatu citra baik terhadap pariwisata di Kalimantan Barat yang sangat khas dengan berbagai adat istiadat yang menarik dan beragam. Hal ini juga dapat menjadi suatu langkah awal pengenalan pariwisata di Kalimantan Barat yang memiliki begitu banyaknya sumber daya alam, pantai, desa wisata yang masih natural. Pada perancangan kali ini Festival akan dipusatkan pada satu area yaitu di Alun-alun kota Pontianak, Kotamadya Pontianak. Hal ini dikarenakan luas dari tempat serta letak yang sangat strategis di tengah-tengah kota dan langsung menghadap ke Sungai Kapuas sebagai salah satu simbol kota Pontianak dan Kalimantan Barat. Keberadaan

---

<sup>3</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Pariwisata>

<sup>4</sup> <http://www.kalbar.go.id/berita.php?id=14>

perancangan festival ini diharapkan dapat menjadi suatu program pariwisata yang semua itu dapat menghasilkan *income* bagi pemerintah daerah dan Negara. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu titik tumbuh perkembangan pariwisata di Indonesia khususnya Kalimantan Barat.

### **2.1. Gambaran Umum Mengenai Festival**

Seperti halnya festival lain, sifat dari rangkaian festival ini adalah acara yang meriah dan menarik perhatian, dengan segala elemen visual grafisnya dan segala promosi yang persuasif, diadakan sebagai bentuk dari upaya untuk memberdayakan roda perekonomian melalui sektor pariwisata lokal. Mengapa dikatakan sebagai rangkaian Festival, adalah karena adanya berbagai acara di dalam festival yang akan dilangsungkan selama satu bulan penuh ini, akan lebih baik jika diselenggarakan pada musim liburan panjang yaitu pada bulan juli-agustus, mengingat meningkatnya jumlah wisatawan yang hadir ke Kalimantan Barat setiap periode bulan tersebut.

Pada Festival ini akan dibagi menjadi beberapa bagian acara yaitu Pembukaan *event* akan dilaksanakan dengan *Karnaval Sampan* dan dibuka oleh Gubernur Kalimantan Barat ataupun Menteri Pariwisata dan Kebudayaan Indonesia, kemudian dilanjutkan dengan ritual upacara *Pancung Buluh Muda* dari etnis Dayak dan *Tarian Zapin* dari etnis Melayu, kedua upacara tersebut memiliki konsep yang sama yaitu penyambutan tamu kehormatan. Acara kemudian dilanjutkan dengan tarian penyambutan dari etnis Tionghua dengan atraksi tarian

*Barongsai* dan sajian teh dan di akhiri dengan dentuman *Meriam Karbit* sebagai dibukanya Festival.

*Sub Event* yang akan dilaksanakan setiap hari dalam beberapa pekan adalah seperti *Festival Makanan Tradisional, Pesiar Kapuas, dan Bazaar* kerajinan, pernak-pernik dan tattoo dan sebagainya. Kemudian sub event yang akan dilaksanakan dalam waktu satu pekan adalah *Festival Tarian 3 etnis utama, Festival Sampan Hias, Festival tarian Barongsai, Festival Teater rakyat* seperti *cerita rakyat Pangsuma, Apang Semangai, Dara Itam* dari etnis Dayak, *Wayang Gantung dan Opera Yu (Opera Nyanyian Henan)* dari etnis Tionghua, *teater Mendu dan Golong Uwi* dari etnis Melayu, serta Festival permainan tradisional seperti *Pangkak Gasing, Sumpit atau Nyumpit, dan Tari Bambu.*

Kemudian event-event yang hanya akan disajikan sehari saja dalam rangkaian Festival Kebudayaan Kalimantan Barat adalah seperti *Festival sehari bermain 'Kelayang' atau 'Wau' serta Festival Atraksi Naga, Lampion dan Tatung.* Dalam festival ini juga ada beberapa acara tradisional yang tidak disertakan secara langsung, namun tetap terasa keberadaanya untuk menyemarakkan festival ini. misalnya saja hiasan *Lampion dan Kriang Bandong* di seluruh area festival dan jalan-jalan utama menuju area festival, kemudian dentaman *Meriam Karbit* yang juga akan didengar pengunjung setiap sore. Penjelasan tentang event kebudayaan yang akan menjadi inti acara Festival Kebudayaan Kalimantan Barat 2010 adalah sebagai berikut.

### 2.1.1. Karnaval Sampan

Karnaval sampan di sini dimaksudkan untuk menyambut tamu kehormatan seperti Gubernur Kalimantan Barat dan Menteri Pariwisata dan Kebudayaan Indonesia beserta para undangan. Ide dari Karnaval Sampan ini diambil dari tradisi *Robo-robo*<sup>5</sup>, salah satu upacara adat istiadat etnis Melayu yang dipusatkan pada Kerajaan Melayu Mempawah, dulu upacara ini dimaksudkan untuk memperingati kedatangan *Ompu Daeng Manambon di Kuala Mempawah*.

### 2.1.2. Pancung Buluh Muda

*Pancung buluh muda*<sup>6</sup> berarti memancang atau memotong bambu muda dalam bahasa Dayak, upacara ini adalah upacara penyambutan bagi tamu kehormatan dengan tamu dicegat dan dijemput oleh kepala adat, kemudian kepala adat akan melancarkan pertanyaan-pertanyaan kepada tamu seperti 'dari mana kamu datang?', 'apa maksud kamu datang kesini?' 'mengapa?', 'kapan?', dan sebagainya. Bilamana pertanyaan dapat dijawab dengan lancar dan tanpa rasa gugup, kepala adat akan menyerahkan sebuah Mandau yang tajam, dihadapan tamu memang telah

---

<sup>5</sup> J.U. Lontaan. *Sejarah Hukum Adat Dan Adat Istiadat Kalimantan Barat*. Jakarta. Percetakan BUMIRESTU. 1975. P.121.

<sup>6</sup> J.U. Lontaan. *Sejarah Hukum Adat Dan Adat Istiadat Kalimantan Barat*. Jakarta. Percetakan BUMIRESTU. 1975. p.566.

terletak sebatang bambu yang terhalang didepannya untuk dipotong dan dilanjutkan dengan berbagai ritual sederhana.

### 2.1.3. Tarian Zapin

Tarian zapin adalah salah satu dari berbagai jenis tarian Melayu yang eksis hingga sekarang, tarian ini diinspirasi oleh keturunan Arab yang berasal dari Yaman. Tarian Zapin pada mulanya merupakan tarian hiburan bagi raja – raja di istana.<sup>7</sup> Tarian Zapin sangat identik dengan kreasi adat Melayu maupun dalam seni berpantun. Tarian ini bersifat edukatif dan menghibur, karna dalam tarian ini turut didendangkan syair – syair lagu Zapin yang sekilas mirip dengan berpantun. Tarian *Zapin* adalah tari khas Melayu. Para penari menggerakkan tubuh dan anggota badannya dengan iringan alat musik gambus, perkusi, dan marwas. dalam setiap gerakan, penari *Zapin* kerap memberikan sembah kepada penonton.

### 2.1.3. Barongsai

Barongsai adalah tarian tradisional Cina dengan menggunakan sarung yang menyerupai singa. kesenian Barongsai dikenal dengan nama Lungwu, namun khusus untuk menyebut tarian singa. Tarian naga disebut Shiwu dalam bahasa Mandarin. Sebutan Barongsai bukan berasal dari Cina. Kemungkinan kata *barong* diambil dari bahasa Melayu yang mirip

---

<sup>7</sup> <http://melayuonline.com/culture/>

dengan konsep kesenian Barong Jawa, sedangkan kata *Sai* bermakna singa dalam dialek *Hokkian*.<sup>8</sup> Atraksi barongsai sendiri terkadang sering dipakai dalam beberapa acara besar sebagai salah satu acara yang dapat memeriahkan suasana dengan atraksi-atraksinya. *Barongsai* juga dianggap mendatangkan kebaikan, kesejahteraan, kedamaian dan kebahagiaan.

#### 2.1.5. Meriam Karbit

*Meriam Karbit* adalah suatu acara tradisi yang sudah menjadi ciri khas dari etnis Melayu di Pontianak yang dilaksanakan untuk menyambut bulan Ramadhan serta akan dimainkan pada saat buka puasa, *Meriam Karbit* terbuat dari batang kayu bulat yang dibelah dan dilubangi bagian dalamnya, kemudian di tangkupkan kembali dan diikat dengan rotan supaya kuat, sepanjang sungai kapuas di Kota Pontianak, terutama di sekitar Jembatan Kapuas berjejer kelompok kelompok meriam dari kedua belah sungai yang siap menembakkan meriam mereka dengan suara mengelegar. Pada tahun 2007 MURI (Museum Rekor Indonesia) juga mencatat sejarah meriam karbit terbanyak yaitu berjumlah 150 buah yang dimainkan dalam waktu kurun 2 jam setiap hari selama bulan Ramadhan tersebut di Pontianak, Kalimantan Barat.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> <http://www.kapanlagi.com/a/barongsai-dan-liong-kesenian-yang-kian-mengakar.html>

<sup>9</sup> <http://www.kapanlagi.com/h/0000193351.html>



### **2.1.6. Makanan Tradisional**

Makanan tradisional selalu menjadi salah satu daya tarik tersendiri bagi sebagian besar wisatawan, hal ini juga dilihat dari jenis makanan tradisional yang disajikan. Kalimantan Barat terutama Pontianak juga sering kali disebut surganya pecinta makanan, berbagai sajian makanan yang sangat variatif ada di sini. Dari masakan khas etnis *Dayak*, *Melayu*, dan *Tionghua* serta ditambah lagi kekayaan *Aloevera* (lidah buaya) yang sangat terkenal disana.

### **2.1.7. Pesiar Kapuas**

Pesiar Kapuas yaitu para wisatawan akan dibawa mengitari sungai Kapuas menuju titik-titik yang menjadi daya tarik dan histori di Kalimantan Barat, khususnya Pontianak. Dalam setiap harinya pesiar Kapuas hanya akan dilaksanakan sekali saja selama Festival berlangsung, rute dimulai dari *Masjid Jami*, *Keraton Kadriyah*, *Makam Raja-raja Pontianak*, *Tugu Khatulistiwa* dan pada rute kepulangan melewati *Pelabuhan Seng Hie*, *Vihara Kapuas Besar (Klenteng Tiga Dewa)*, dan kembali ke *Alun-alun Kota Pontianak*. Disetiap tempat persinggahan wisatawan akan dibantu oleh guide (pemandu wisata) yang akan menjelaskan pada kita tentang berbagai hal di tempat tersebut.

### **2.1.8. Festival Tarian 3 Etnis Utama**

Festival tari ini akan menghadirkan tari-tarian tradisional dari ketiga etnis utama yaitu *Dayak, Melayu, dan Tionghua* dengan tambahan hiburan dari beberapa etnis di Nusantara ini. Festival tarian ini dimaksudkan memberi hiburan bagi wisatawan sekaligus memperkenalkan kekayaan kebudayaan Indonesia. Acara ini akan digelar kurang lebih dalam waktu satu pekan Festival tari dihadirkan juga mengingat sangat banyaknya sanggar tari di Kalimantan Barat yang sangat potensial dan produktif dalam berbagai event hingga ke festival di luar negeri.

### **2.1.9. Festival Sampan Hias**

Sampan atau perahu hias adalah salah satu kendaraan air tradisional yang digunakan semua etnis di Kalimantan Barat, dulu sampan adalah salah satu sarana transportasi utama yang digunakan oleh para penduduk. Pada event kali ini sampan atau perahu akan dihias sesuai kreativitas dan adat istiadat sehingga mencerminkan budaya Kalimantan Barat sendiri yang multi kultur. Hal ini juga diharapkan dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi para wisatawan.

### **2.1.10. Festival Teater rakyat**

*Festival Teater rakyat* seperti *cerita rakyat Pangsuma, Apang Semangai, Dara Itam* dari etnis Dayak, *Wayang Gantung dan Opera Yu (Opera Nyanyian Henan)* dari etnis Tionghua, *teater Mendu dan Golong*

*Uwi* dari etnis Melayu, akan dihadirkan dalam festival teater rakyat kali ini. Pentas teater ini memang sengaja dihadirkan karena akan banyak memberi pengetahuan tentang kebudayaan di Kalimantan Barat dan ketiga etnis utama tersebut, hal ini juga didasari karena perkembangan teater di Kalimantan Barat terutama Pontianak cukup produktif serta seringkali mengukir prestasi dan aktif dalam berbagai event.

#### **2.1.11. Permainan Tradisional**

Permainan tradisional menjadi satu bagian kecil yang sangatlah sederhana, dan terkadang dipandang sebelah mata oleh kebanyakan orang, namun tanggapan seperti haruslah dihapuskan sebab permainan-permainan tradisional inilah yang bakal menjadi salah satu citra budaya yang seringkali dicari oleh para wisatawan bukan hanya dari domestic namun juga dari wisatawan mancanegara. Dari permainan tradisional ini juga dapat mengingatkan sebagian besar orang akan kenangan-kenangan mereka akan masa lalu, pada festival ini permainan tradisional yang dihadirkan adalah perlombaan *Pangkak Gasing*, perlombaan *Tari Bambu*, serta perlombaan *Sumpit* atau *Nyumpit*.

#### **2.1.12. Festival sehari bermain ‘Kelayang’ atau ‘Wau’**

*Kelayang* atau *Wau*’ biasanya disebut juga *Layangan* telah menjadi kebiasaan kebanyakan orang di Kalimantan Barat setiap sore. Festival bermain *Layangan* atau *Wau*’ dihadirkan mengingat saat ini sudah tidak

ada lagi tempat bermain layangan di Pontianak karena banyaknya masalah yang timbul akibat tali layangan, bahkan Pemerintah Kota Pontianak sempat mengeluarkan aturan penertiban layangan di kota Pontianak. Walaupun dengan bentuknya yang sederhana seperti layangan seperti biasanya. Namun dari ukuran yang dapat dikatakan sangat besar dan dihiasi motif-motif inilah yang terkadang menarik perhatian banyak orang. Festival ini juga bertujuan untuk mengobati rasa rindu para penikmat layangan di Kalimantan Barat serta para wisatawan.

#### **2.1.13. Festival Atraksi Naga, Barongsai, Tatung, dan Lampion**

Naga (*liong*) bagi etnis Cina, adalah binatang lambang kesuburan atau pembawa berkah. Binatang mitologi ini selalu digambarkan memiliki kepala singa, bertaring serigala dan bertanduk menjangan. Tubuhnya panjang seperti ular dengan sisik ikan, tetapi memiliki cakar mirip elang. Atraksi tarian naga ini telah dihadirkan sejak dulu kala setiap perayaan *Imlek dan Cap go meh* di Kalimantan Barat, bahkan pada dalam rangka merajut keharmonisan antar etnis di Kalimantan Barat (Pontianak) Pemerintah Kota Pontianak bekerjasama dengan Sanggar Mandala, Telkomsel dan Grand Mahkota Pontianak membuat replika naga dengan ukuran 559,2 meter. Hal itu membuat replika naga ini dicatitkan dalam Museum Rekor Indonesia pada 08 Maret 2007 kemudian dilanjutkan tahun 2008 dengan berhasil dibuat replika naga yang terbuat dari kain dengan ukuran tinggi kepala 8,42 meter; panjang 2,98 meter dan diameter 5,00

meter<sup>10</sup>. Barongsai sendiri hadir sebagai pelengkap dan pengiring sang naga sama halnya dengan keberadaan *Tatung* (*Tatung* dalam bahasa *Hakka* adalah orang yang dirasuki roh dewa atau leluhur).<sup>11</sup> Arakan *Lampion dan Kriang Bandong* dalam ukuran besar juga dihadirkan mengikuti festival ini mengingat tahun 2007 kota Singkawang mencetak rekor MURI dengan pemasangan *Lampion* terbanyak<sup>12</sup> dan pada tahun 2008 juga mengadakan festival *Lampion-lampion raksasa*.<sup>13</sup>

#### 2.1.14. Bazaar

*Bazaar* yang dimaksud disini akan menghadirkan berbagai macam kerajinan khas Kalimantan Barat dari berbagai etnis misalnya saja Ukiran-ukiran, Patung-patung, Guci-guci China Singkawang, Anyaman-anyaman, Kain tenun, Replika Pakaian Adat Istiadat, hingga berbagai pernak-pernik khas etnis-etnis utama. Bazaar juga menghadirkan stan *Tattoo* khas etnis Dayak baik itu *temporary*, *permanent* modern dan tradisional.

### 3. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah disini adalah bagaimana membuat suatu komunikasi visual promosi Festival Kebudayaan Kalimantan Barat 2010 yang dapat mendukung program pariwisata Indonesia dan turut serta mendukung visit Indonesia 2010.

---

<sup>10</sup> [http://www.muri.org/search/replika\\_naga/](http://www.muri.org/search/replika_naga/)

<sup>11</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Tatung>

<sup>12</sup> <http://www.mail-archive.com/singkawang@yahoogroups.com/msg05828.html>

<sup>13</sup> SKH Pontianak Post, Jumat 23 January 2009, Halaman 3.

#### **4. TUJUAN PERANCANGAN**

Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan konsep promosi wisata terpadu dalam bentuk Festival Kebudayaan Kalimantan Barat 2010 serta menghasilkan desain yang memvisualisasikan program promosi Festival Kalimantan Barat 2010 melalui media-media promosi yang tepat serta bersifat estetik dan efektif.

#### **5. BATASAN MASALAH**

Pada perancangan ini yang akan dibahas secara spesifik dibatasi pada event Festival Kebudayaan Kalimantan Barat 2010 dengan lebih memfokuskan pada upaya promosi pariwisata dan publikasinya. Hal ini dimaksudkan juga sebagai langkah penentu dalam upaya melaksanakan pengenalan baru kepada masyarakat melalui berbagai media promosi publik berbentuk cetak indoor ataupun outdoor hingga pada sign system dan ambience media.

#### **6. MANFAAT PERANCANGAN**

Manfaat perencanaan dan perancangan Festival Kebudayaan Kalimantan Barat 2009 ini akan dibagi menjadi tiga, yaitu :

- 1. Bagi Mahasiswa** :Diharapkan menambah wawasan serta pengetahuan terhadap permasalahan yang lebih nyata

dalam

masyarakat.

**2. Bagi Pemerintah Daerah** :Diharapkan perancangan ini dapat memberikan umpan balik mengenai permasalahan yang terjadi

**3. Bagi Institusi** :Diharapkan perancangan ini dapat menjadi pilot project bagi perancangan berikutnya dan diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual.

## **7. METODE PERANCANGAN**

Metode perancangan yang dipakai dalam perancangan komunikasi visual promosi Festival Kebudayaan Kalimantan Barat 2010 ini adalah mencari pustaka tentang kebudayaan, etnis, serta adat istiadat daerah yang bersangkutan, serta menggunakan metode analisa untuk mencari berbagai kemungkinan akan keunggulan dan kekurangan pada daerah, tersebut sehingga berdampak pada arah publisitas yang efektif menuju kearah penyempurnaan.

Metode pelaksanaan eksekusi visual dan grafis pada perancangan ini akan menggunakan beberapa tahapan, antara lain sebagai berikut :

dalam

masyarakat.

**2. Bagi Pemerintah Daerah** :Diharapkan perancangan ini dapat memberikan umpan balik mengenai permasalahan yang terjadi

**3. Bagi Institusi** :Diharapkan perancangan ini dapat menjadi pilot

project bagi perancangan berikutnya dan diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual.

## **7. METODE PERANCANGAN**

Metode perancangan yang dipakai dalam perancangan komunikasi visual promosi Festival Kebudayaan Kalimantan Barat 2010 ini adalah mencari pustaka tentang kebudayaan, etnis, serta adat istiadat daerah yang bersangkutan, serta menggunakan metode analisa untuk mencari berbagai kemungkinan akan keunggulan dan kekurangan pada daerah, tersebut sehingga berdampak pada arah publisitas yang efektif menuju kearah penyempurnaan.

Metode pelaksanaan eksekusi visual dan grafis pada perancangan ini akan menggunakan beberapa tahapan, antara lain sebagai berikut :



### **7.1. Tahapan identifikasi data**

Pengumpulan data berupa :

**a. Studi kepustakaan.**

Buku, Artikel surat kabar dan majalah, booklet, katalog, dan lainnya.

**b. Teknik dokumentasi.**

Fotografi

**c. Model wawancara atau interview**

Wawancara kepada orang-orang yang berpengaruh dalam masyarakat, Dinas Pariwisata Daerah, dan lingkungan adat istiadat setempat, serta kepada orang yang diharapkan dapat memberi sumbangi atas data yang diperlukan.

**d. Teknik Observasi**

Observasi langsung ke objek yaitu Kalimantan Barat – Pontianak, serta daerah-daerah wisata yang menjadi tujuan perancangan seperti Masjid Jami, Tugu Khatulistiwa, Keraton Kadriyah, Makam Raja-raja Pontianak, Pelabuhan Seng Hie, Vihara Kapuas Besar, Alun-alun kota Pontianak, dan berbagai tempat yang menjadi area pendukung perancangan festival.

### **7.2. Metode Analisa Data**

Metode yang akan digunakan adalah dengan menggunakan Metode *SWOT* (*Streght, Weakness, Opportunities, dan Treath*)

diharapkan metode analisis ini untuk mengungkap kelemahan, kelebihan, kesempatan dan tantangan dari perancangan, yang akan menuju pada analisa secara global dan sub event, kemudian dari metode tersebut dilanjutkan dengan metode analisis *5W1H* (*What, Who, Where, When, Why, dan How*). Melalui metode analisis ini untuk mengungkap apa, siapa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana yang harus dihadapi dalam perancangan promosi festival ini serta dilanjutkan dengan analisa terhadap media yang akan digunakan pada event Festival Kebudayaan Kalimantan Barat 2010 ini.

### **7.3. Metode Perancangan**

Metode perancangan pada perancangan ini dimulai dari Pendahuluan, dan diteruskan pada identifikasi data, dari data tersebut kemudian di analisa menggunakan metode SWOT dan 5W+1H, dari hasil analisa menghasilkan konsep perancangan yang konsep perancangan tersebut adalah bagian awal untuk menentukan konsep kreatif dan konsep media. Dari konsep media dan konsep kreatif dibuatlah visualisasi desain dan akhirnya menghasilkan final desain yang sesuai dengan permasalahan awal yang dihadapi, atau dimaksudkan adalah Arus balik.

#### **7.4. Konsep Perancangan**

##### **a. Perancangan Media, meliputi :**

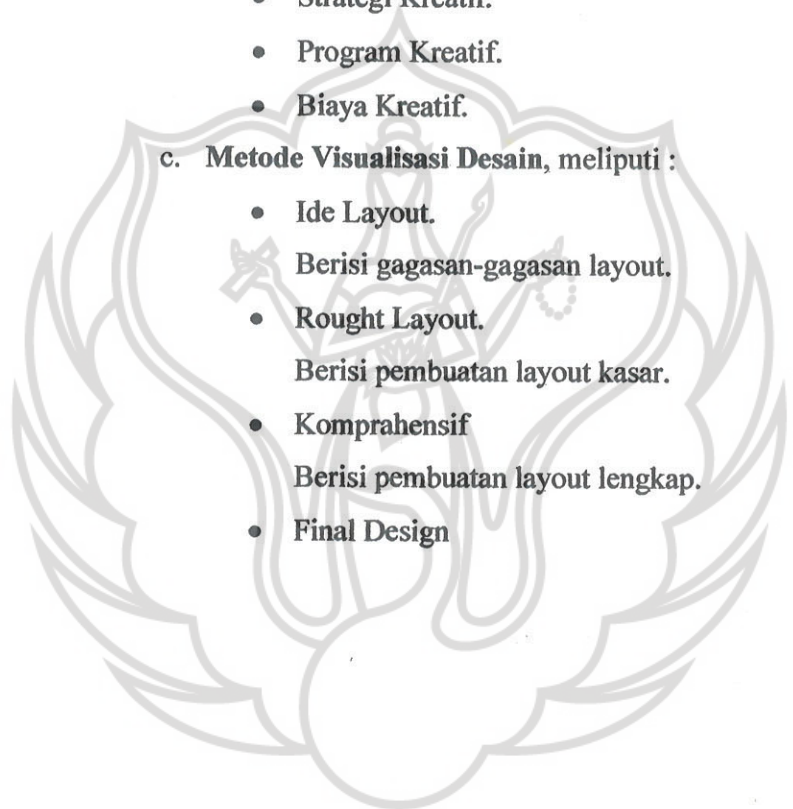
- Tujuan Media.
- Strategi Media.
- Program Media.
- Biaya Media.

##### **b. Perancangan Kreatif, meliputi :**

- Tujuan Kreatif.
- Strategi Kreatif.
- Program Kreatif.
- Biaya Kreatif.

##### **c. Metode Visualisasi Desain, meliputi :**

- Ide Layout.  
Berisi gagasan-gagasan layout.
- Rought Layout.  
Berisi pembuatan layout kasar.
- Komprahensif  
Berisi pembuatan layout lengkap.
- Final Design



## 8. SKEMA PERANCANGAN

