

PERANCANGAN PROMOSI LOMBA FOTOGRAFI DALAM EVENT BALAP BURUNG MERPATI

Ryan Cahya Yuniar, Karna Mustaqim
Universitas Esa Unggul

Jl. Arjuna Utara No. 9, RT.1/Rw.2, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk,
Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta 11510
karna.mustaqim@esaunggul.ac.id

Abstract

To build information media about pigeon racing, one of them is through visual awareness that tells about biodiversity, because of that a photography competition was built to commemorate world postal day. With the holding of the Pigeon Racing Photography competition, it is hoped that bird or wildlife photographers will be interested in this competition and at the same time increase the fans of pigeon racing. To collect data or sources related to the topics raised in research using various sources, such as journals, books, magazines, internet, libraries and other sources of information. In the photography competition, several photos were taken and processed using Adobe Photoshop software to create promotional posters with sizes of 50x70.7cm and 29.7x42cm. By using dark gray as the dominant color, the transition between the two non-colors seems even more dramatic and mysterious, C:65, M:61, Y:59, K:45, #464343. Asymmetrical compositions put the focus off the center, and the mix of elements on the left is not the same as those on the right, but still exudes balance.

Keywords: promotional media design, racing pigeons, photography competition

Abstrak

Untuk membangun media informasi tentang balap burung merpati, salah satunya lewat penyadaran secara visual yang menceritakan keragaman hayati, karena itu dibangun lomba fotografi untuk memperingati hari pos sedunia. Dengan diadakannya lomba Fotografi Balap Burung Merpati, diharapkan fotografer burung atau wildlife akan tertarik pada lomba ini dan sekaligus meningkatkan penggemar balap burung merpati. Untuk menghimpun data atau sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam penelitian menggunakan berbagai sumber, seperti jurnal, buku, majalah, internet, pustaka dan sumber informasi lainnya. Pada lomba fotografi mengambil beberapa foto dan diolah menggunakan software Adobe Photoshop untuk membuat poster promosi dengan ukuran 50x70.7cm dan 29.7x42cm. Dengan menggunakan warna abu-abu gelap warna ini sebagai dominan transisi antara dua non-warna terkesan semakin dramatis dan misterius, C:65, M:61, Y:59, K:45, #464343. Komposisi asimetri meletakkan fokusnya tidak di tengah-tengah, dan paduan unsur-unsur di bagian kiri tidak sama dengan yang di bagian kanan, tetapi tetap memancarkan keseimbangan

Kata kunci: perancangan media promosi, merpati balap, lomba fotografi

Pendahuluan

Setiap tanggal 9 Oktober, masyarakat global memperingati Hari Pos Dunia. Sebagaimana diketahui, saat komunikasi digital belum memasuki kehidupan masyarakat, mengirim surat dengan pos adalah pilihan yang dilakukan saat ingin berkabar.

Pos adalah bagian dari sistem pos yaitu sebuah metode yang digunakan untuk mengirimkan informasi atau suatu objek, di mana untuk dokumen tertulis biasanya dikirimkan dengan amplop tertutup atau berupa paket untuk benda-benda yang lain, selama abad pertengahan, merpati rumah digunakan sebagai pengantar surat. Ini didasari oleh perilaku alami hewan ini, di mana ketika dia jauh dari rumah/sarangnya, burung merpati bisa menemukan arah untuk pulang.

Lomba foto satwa yang diadakan sejak 1990 ini awalnya hanya berskala lokal namun

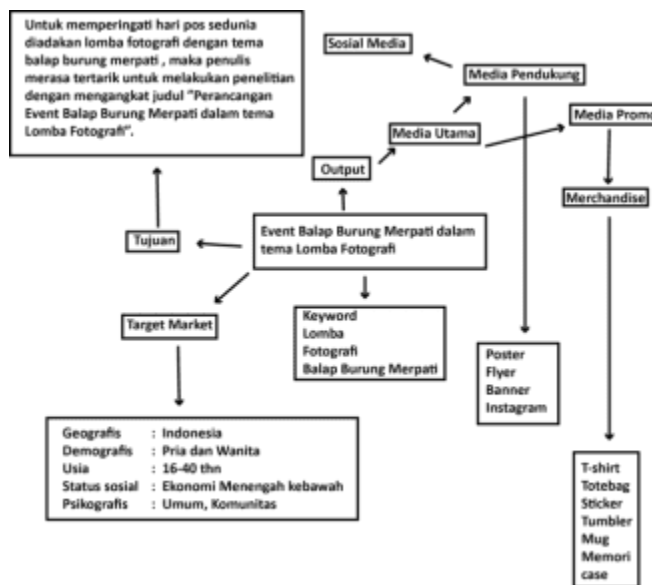
berkembang menjadi skala Internasional, peserta tidak hanya berasal dari dalam negeri tetapi juga dari mancanegara. Sebagai lembaga konservasi, Taman Safari Indonesia sadar betul bahwa upaya konservasi yang dilakoni selama puluhan tahun ini mendulang keberhasilan berkat dukungan masyarakat luas, termasuk para penggiat fotografi dimanapun berada. Para peserta sangat antusias dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar fotografi. Kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi mengenai teknik dan ketentuan lomba foto

Merpati balap tinggian atau yang lebih dikenal dengan sebutan merpati kolong merupakan salah satu dari beberapa jenis merpati balap yang cukup digemari pecinta burung merpati. Lomba balap merpati ini tidak menjadi masalah, karena merpati merupakan jenis satwa domestikasi atau pengrumahan, yaitu pengadopsian hewan dari

kehidupan liar ke dalam lingkungan kehidupan sehari-hari manusia. Lomba ini rutin digelar tiap dua minggu oleh organisasi Penggemar Merpati Tinggi Indonesia (PMTI).

Metode Penelitian

1. Studi Kepustakaan, memperoleh data dengan membaca artikel dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan lomba fotografi burung dan balap burung merpati.
2. Wawancara kepada salah satu pembalap burung merpati yang pernah melaksanakan balap burung merpati.
3. Survei *Online* Survei online bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai *event*.
4. Studi Literatur, Mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan pada perancangan ini.
5. Studi Banding dilakukan dengan mencari beberapa contoh lomba yang serupa untuk dijadikan bahan referensi dalam perancangan. Kemudian, menganalisa unsur-unsur visual yang terdapat pada media cetak tersebut yang menjadi identitas visual museum, seperti elemen grafis, warna, tipografi, ilustrasi, dll.
6. Kerangka Pemikiran.



Gambar 1 : Kerangka Pemikiran
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

Hasil dan Pembahasan

1. Keyword

Melalui pemilihan judul yang telah diambil oleh penulis mengenai "Lomba Fotografi Dalam *Event* Balap Burung Merpati" maka penentuan keyword yang digunakan adalah "Shot The Bird". Kata "Shot

The Bird" atau "memfoto burung" dalam bahasa Indonesia mewakili konsep lomba fotografi burung.

Media maket tidaklah rumit untuk dijelaskan. Karena kita hanya perlu melihat pada media maket tersebut dan memperhatikan beberapa keterangan yang tersedia pada media, maka kita akan mengerti dan paham apa maksud dari rancangan media maket yang dibuat. Sangat mudah dimengerti oleh masyarakat maksud dari tujuan media maket dan keunikannya sangat menarik perhatian masyarakat.

Pembuatan media maket diprogram sebagai *display* untuk masyarakat melihat dan menjadi gambaran suatu rancangan konsep yang akan dibuat. Sebagai media promosi, media maket sangat unik dan bisa dibidang jarang memakai maket untuk promosi sebuah *event*. Karena kerumitan dalam pembuatan media maket memberikan nilai positif yang lebih untuk sebuah *event* yang akan diselenggarakan.

2. Strategi Kreatif

a. Warna

Warna berfungsi untuk memberikan vibrasi tertentu di dalam suatu desain. Begitu hebatnya kekuatan warna, sehingga bisa memberikan efek psikologis kepada semua orang yang melihatnya. Penggunaan warna dalam karya "Lomba Fotografi Dalam *Event* Balap Burung Merpati" ini memakai warna-warna yang gelap dengan kombinasi warna cerah agar tetap menarik untuk dilihat dan mendapatkan perhatian para peserta.

Warna gelap yang digunakan untuk menonjolkan unsur tegang, misteri, emosi kuat, keseriusan, kecanggihan dan kokoh (kuat). Warna cerah untuk memberikan hasil yang tidak monoton, serta memberikan kombinasi yang lebih baik pada hasil karya. Warna-warna cerah yang digunakan seperti warna kuning dan cream.

b. Tipografi

Dalam proses perancangan media promosi, pemilihan dan penerapan tipografi harus sesuai dengan selaras dengan tema yang akan diangkat agar dapat memberikan nilai tambah bagi buku media promosi tersebut. Maka dari itu, dalam proses perancangan media promosi ini pemilihan jenis-jenis tipografi harus disesuaikan dengan tema yaitu mempunyai karakter yang tegas, dinamis, simple serta memiliki nilai *legibility* dan *readability*.

Namun dalam proses perancangan tipografi, penggunaan logika-logika dan prinsip-prinsip persepsi visual yang diterapkan dalam setiap pendekatan kreatif akan secara bertahap melahirkan suatu sistematika penataan elemen-elemen visual huruf.

Pemahaman terhadap prinsip persepsi visual adalah kunci untuk memahami tendensi mata kita dalam melihat sebuah pola visual.

Pemahaman terhadap prinsip persepsi visual adalah kunci untuk memahami tendensi mata kita dalam melihat sebuah pola visual. Dalam Lomba Fotografi Dalam Event Balap Burung Merpati ini menggunakan font yang tegas dan mudah terbaca agar pembaca dapat dengan jelas melihat dan membacanya. Font yang digunakan seperti : BEBAS NEUE, Calibri Bold, Calibri.

c. Image

Penggunaan gambar pada rancangan Lomba Fotografi Dalam Event Balap Burung Merpati ini memakai gambar-gambar yang sesuai topik pembahasan serta ilustrasi sederhana yang mendukung topik berdasarkan karakteristik obyek yang dibuat.

Tujuan diberi gambar agar hasil karya menjadi lebih baik dan tidak monoton, karena karakter seorang fotografer yang lebih tertarik dengan melihat gambar secara keseluruhan dibandingkan tulisan. Hal ini dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta yang ingin mengikuti lomba.

d. Identitas visual

Identitas Visual adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Dalam hal ini yang menjadi identitas visual dalam Lomba Fotografi Dalam Event Balap Burung Merpati adalah headlinenya yaitu “*Shot The Bird*”, karena headline ini sangat berpean penting untuk membedakan suatu produk dengan produk lainnya.

Selain itu, headline juga merupakan sebuah ciri khas atau sebagai citra, baik citra sebuah produk, perusahaan maupun organisasi.

e. Gaya desain

Penggunaan gaya desain pada rancangan Lomba Fotografi Dalam *Event* Balap Burung Merpati ini memakai gaya desain *Early Modern* dan bila diperlukan untuk melakukan penambahan ornamen-ornamen yang dapat mendukung hasil desain menjadi lebih baik lagi.

Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan, bila ditinjau dari target sasaran yaitu para fotografer burung, sebisa mungkin gaya desain tidak monoton dan tidak membuat kesan membosankan. Selain itu gaya desain juga harus disesuaikan dengan konsep agar terlihat keharmonisan dalam suatu hasil karya desain.

f. Layout

Layout yang digunakan untuk media promosi seperti poster, banner, flyer, dan media promosi lainnya pada sebuah rancangan Lomba Fotografi Dalam Event Balap Burung Merpati menggunakan layout yang mendukung penempatan teks dan gambar secara berdampingan dengan harmonis dan tidak rumit.

Komposisi gambar dan tulisan harus proporsional dengan halaman layout agar tampilan lebih baik dan nyaman dilihat oleh mata.

Memberikan sedikit ruang kosong pada layout juga dapat mengurangi tingkat kejenuhan, karena penuhnya layout dengan tulisan atau gambar dapat menimbulkan dampak yang membosankan.

3. Logo

Logo merupakan suatu bentuk gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu, dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, perkumpulan, produk, negara, lembaga/ Organisasi dan hal-hal lainnya yang dianggap membutuhkan hal yang singkat dan mudah diingat sebagai pengganti dari nama yang sebenarnya.

Pembuatan logo untuk Lomba Fotografi Dalam Event Balap Burung Merpati memakai burung merpati sebagai logo untung event ini. Bentuk yang akan diambil dari bentuk hewan unggas. Karena penggunaan burung pada logo tindak lanjut dari ‘penghormatan’ terhadap burung oleh leluhur-leluhurnya.

Bahwa burung merupakan karakter yang cocok untuk pembuatan logo event untuk Lomba Fotografi Dalam *Event* Balap Burung Merpati ini. Sehubungan dengan konsep yang telah ditetapkan maka dibuat logo yang sederhana tapi memiliki kesan penghormatan dan yang melihat logo tersebut akan mudah mengerti dan memahami maksud dari logo tersebut. Agar berhasil menyampaikan pesan dari Lomba Fotografi Dalam *Event* Balap Burung Merpati yang dirancang serta dapat menarik minat para fotografer dan tertantang, maka image dimunculkan melalui karakteristik seorang fotografer burung/alam liar.

Langkah-langkah dalam pembuatan logo Lomba Fotografi Dalam *Event* Balap Burung Merpati :



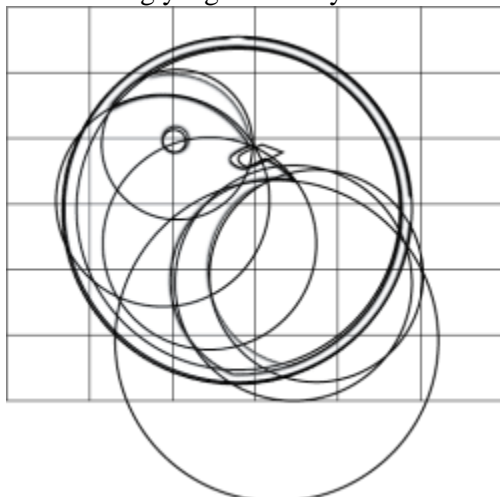
Gambar 2 : Transformasi 1
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

- 1) Awal pembuatan konsep logo event Lomba Fotografi Dalam *Event* Balap Burung Merpati dimulai dari pembuatan bagian burung yang akan digunakan.
- 2)



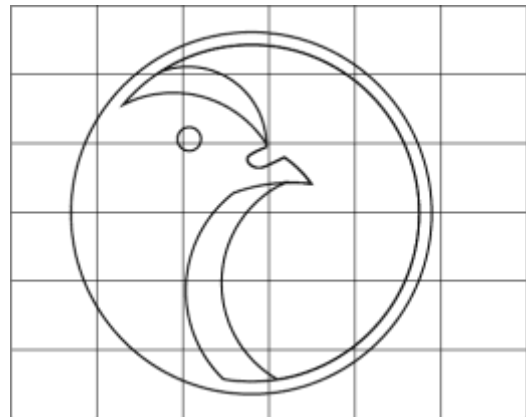
Gambar 3 : Transformasi 2
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

- 3) Pembuatannya sketsa yang sesuai untuk pembuatan logo memakai lingkaran dan kepala burung. Keunikan ini menjadi sesuatu yang menarik dalam visual seseorang yang melihatnya.



Gambar 4 : Transformasi 3
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

- 4) Bentuk awal logogram yang kemudian disusun menggunakan grid dari pecahan bentuk dari lingkaran yang digunakan. Garis yang terdapat pada logo merupakan garis organis yang terstruktur.



Gambar 5 : Transformasi 4
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

- 5) Setelah tersusun lalu menggunakan *Shape builder tool* hingga berbentuk dengan menggunakan grid agar adanya konsistensi bentuk dan proporsi yang seimbang.



Gambar 6 : Transformasi 5
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

- 6) Elemen lain yang membangun form selain garis adalah warna. Warna yang dipilih berdasarkan karakteristik yang burung merpati miliki. Warna abu-abu yang digradasikan menampilkan bayangan. Bentuk akhir logogram yang diberikan warna dan gradasi.

4. Media Publikasi



Gambar 7 : Instagram Shot The Bird
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

Ukuran Poster
Poster B2 50 x 70.7 cm



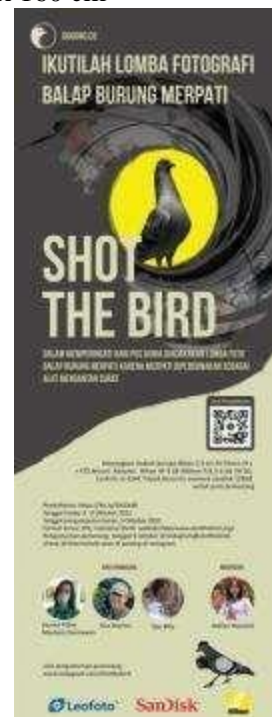
Gambar 8 : Poster Acara
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

Ukuran Flyer
Flyer 14.85 x 21 cm



Gambar 9 :Flyer
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

Ukuran Banner
X-Banner 60 x 160 cm



Gambar 10 : X-Banner
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021



Gambar 11 : Hasil Banner
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

Ukuran Booklet
Booklet 14.85 x 21 cm



Gambar 12 : Booklet
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021



Gambar 13 : Hasil Booklet
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

5. Merchandise

Proses dari desain merchandise Event Balap Burung Merpati dalam tema Lomba Fotografi dikerjakan dengan menerapkan konsep dan unsur visual yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Berikut merupakan penjabaran spesifikasi dan visual konsep yang sudah diaplikasikan dan dicetak kedalam bentuk merchandise.

T-shirt atau baju menggunakan bahan cotton combed 30s dengan tinta sablon DTG.



Gambar 14 : Baju
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

Tempat penyimpanan SD card kamera yang memudahkan untuk memori untuk tidak tertukar dan hilang.



Gambar 15 : Memori Case
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

Topi menggunakan rapel yang biasa digunakan untuk membuat topi pada dasarnya memiliki kemiripan dengan tekstur bahan celana jeans tapi cenderung lebih tipis dengan serat benangnya yang bergaris miring dan gambar yang dicetak DTG.



Gambar 16 : Topi
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

Totebag menggunakan material canvas berukuran 35cm x 40cm. Dicitak menggunakan cetak dtg/non white.



Gambar 17 : Totebag
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

Tumbler menggunakan bahan almunium yang membuatnya menjaga suhu air yang ada pada tumbler, gambar yang ada pada tumbler dicetak laser.



Gambar 18 : Tumbler
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021



Gambar 19 : Masker
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

Stiker menggunakan bahan vinyl berukuran 6 cm x 7 cm dengan laminating gloss lalu dipotong sesuai bentuk.



Gambar 20 : Sticker
Sumber : Ryan Cahya Yuniar, 2021

Kesimpulan

Pembuatan sebuah *event* tidak mudah, begitu pula dalam pembuatan Event Lomba Fotografi dalam *Event* Balap Burung Merpati ini Dalam hal ini dibutuhkan beberapa proses dan tahap untuk mengadakan sebuah *event*. Mulai dari membuat konsep *event*, menentukan target peserta, dan masih banyak proses serta tahap yang lainnya. Tapi dalam proses promosi sebuah *event*, tahap ini merupakan proses yang sangat penting. Karena sebuah *event*

dapat sukses disebabkan oleh bagaimana cara mempromosikannya, bila promosi *event* tersebut baik dan banyak peminatnya maka *event* tersebut dapat dikatakan berhasil. Cara promosi sebuah *event* dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti melalui orang dan disebarkan lagi ke orang lain atau menggunakan sebuah media promosi.

Beberapa media yang dapat dijadikan sebagai media promosi adalah poster, x-banner, flyer, iklan disebuah majalah atau sekaligus membuat maket. Maket merupakan media promosi yang sangat populer dan sangat berperan penting untuk menarik perhatian target meskipun maket jarang dijadikan sebuah media promosi untuk sebuah *event*.

Daftar Pustaka

Buku

- Rustan, Suriyanto. (2011). Huruf Font Tipografi. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. (2014). Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia.
- Noor, Any. 2009. Manajemen Event. Bandung: alfabeta.
- Abdullah, Iqbal Alan. 2009. Manajemen Konferensi dan Event. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Jurnal

- Harjani, H., Fuad, Ahmad (2014). Perancangan Christophera R.L, Ahmad. F, Nuryadi. (2020). Tinjauan Kurikulum Pendidikan Seni Dan Desain Di Staatliches Bauhaus Pada Tahun 1919-1933. Jurnal Cakrawala. 20(2). 165-171. Retrieved From <https://doi.org/10.31294/Jc.V20i2.9105>
- Zahar, I., Setiawan, K., & Anuar, T. F. T. (2021). Taxonomy Of Photo Categories. International Journal Of Creative Future And Heritage (Teniat), 9(2), 109-127.
- Lucius, C. R., Imanto, T., & Roespinoedji, D. (2021). Identification of Old Javanese Food in Serat Chentini Through Visual Storytelling. Review of International Geographical Education Online, 11(6), 1332-1339.
- Mustaqim, K., Rabbani, S. A., Surya, G. G., & Agustian, Y. (2021). Design of Mini Plants with Self-Watering Features Using Environmentally Friendly Materials. Review of International Geographical Education Online, 11(6), 1355-1367.
- Fauzi, M. (2017). PERENCANAAN PENCAHAYAAN BUATAN UNTUK RUANG MEMBATIK DI PERUSAHAAN BATIK PLENTONG YOGYAKARTA.

- Jurnal Pengabdian Masyarakat AbdiMas, 4(1), 95-101.
- Anwar, N., Vernanda, S. M., Marwan, R. H., Febrianto, H., Juman, K. K., & Firdaus, M. D. (2021). Perkembangan dan Tantangan Aplikasi Contact-Tracing COVID-19 Global. *Proceeding KONIK (Konferensi Nasional Ilmu Komputer)*, 5, 359-366.
- Lucius, C. R., & Fuad, A. (2017, December). Coloring Your Information: How Designers Use Theory Of Color In Creative Ways To Present Infographic. In *Iop Conference Series: Materials Science And Engineering (Vol. 277, No. 1, P. 012044)*. Iop Publishing.
- Pertiwi, R., Widyastuti, P. A., & Huddiansyah, H. (2019, February). VISUALISASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol. 2, pp. 279-287)*.
- Pertiwi, R., Widyastuti, P. A., & Huddiansyah, H. (2019, February). VISUALISASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol. 2, pp. 279-287)*.
- Pertiwi, R., Judianto, O., & Fuad, A. (2021, March). Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami "Pengenalan Alam dan Binatang" Sebagai Proses Kreatif Siswa/i KB/TK Islam Salsabila. In *SEMINAR NASIONAL & CALL OF PAPERS PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (Vol. 1, No. 01)*.
- Promosi Event Tournament *Game Online Dota – Allstar*, 7(2), 1-9, Pusatt Pengelolaan Jurnal Ueu, Jakarta

Skripsi/Tesis/Disertasi

- Yuniar., Ryan Cahya. (2021). Perancangan Event Balap Burung Merpati dalam tema Lomba Fotografi. (Skripsi, tidak dipublikasikan). Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul, Jakarta.

Situs Internet

- Cepat Burung Merpati Makin Diminati Para Penghobi [Artikel Weblog]. Diakses dari <https://www.mongabay.co.id/2019/11/24/adu-cepat-burung-merpati-makin-diminati-para-penghobi/>.
- Falahi Mubarak (2019, Novemver 24). Adu

- Kumau Info. (2020, November 5) Lomba Balap Burung Merpati Kolongan [Artikel Weblog]. Diakses dari <https://www.kumau.info/lomba-balap-burung-merpati-kolongan>.
- Media Indonesia (2021, Juni 3) Taman Safari Indonesia Gelar Lomba Foto Satwa Terbesar Nasional [Artikel Weblog]. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/humaniora/409283/taman-safari-indonesia-gelarlomba-foto-satwa-terbesar-nasional>.
- Media Indonesia (2021, Juni 3). Lomba Foto Satwa Terbesar di Indonesia IAPC 2021[Artikel Weblog]. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/humaniora/411677/lomba-foto-satwa-terbesar-di-indonesia-iapc-2021-resmi-diluncurkan>.
- Pinhome. (2021, Maret 27). Merpati Balap Tinggian Kolong [Artikel Weblog]. Diakses dari <https://www.pinhome.id/blog/merpati-balap-tinggian-kolong/>