

## ABSTRAK

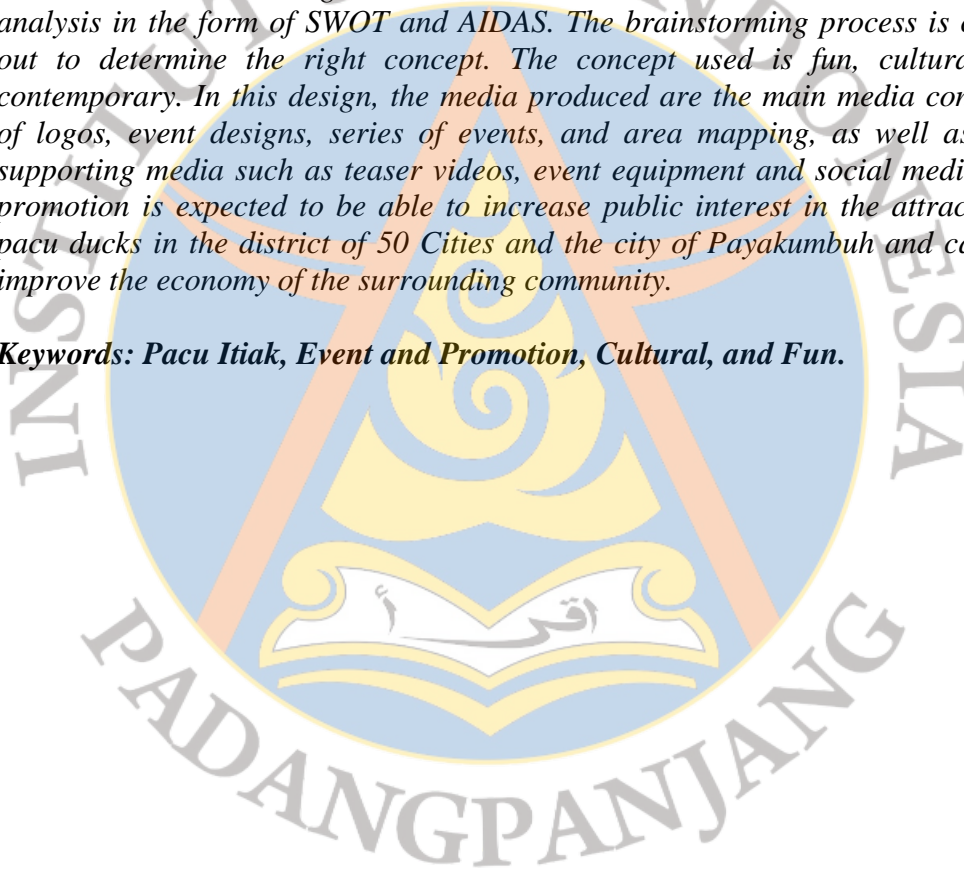
Pacu itik (pacu bebek) merupakan tradisi olahraga tradisional menggunakan hewan bebek sebagai pacuan yang berasal dari kabupaten 50 kota dan kota payakumbuh pada tahun 1928. Atraksi *pacu itik* ini seharusnya lebih dapat meningkatkan daya tarik wisatawan yang sangat menjanjikan dan harus dikembangkan. Namun, pada saat sekarang ini menurunnya minat wisatawan maupun masyarakat Payakumbuh dalam acara ini, karena kurangnya promosi kepada masyarakat mengenai informasi atraksi *pacu itik* ini. Hal ini berdampak pada berkurangnya kemeriahan kegiatan atraksi pacu itik. Melalui perancangan event dan promosi, pengkarya menghadirkan *Pacu Itiak Culture Festival* dengan metode pengumpulan data melalui observasi dan wawancara kemudian dilanjutkan dengan analisa data berupa SWOT dan AIDAS. Proses *brainstorming* dilakukan guna untuk menentukan konsep yang tepat. Konsep yang digunakan adalah *fun*, *cultural*, dan kekinian. Pada perancangan ini, media yang dihasilkan adalah media utama terdiri dari logo, perancangan event, rangkaian acara, dan *mapping area*, serta media pendukung lainnya seperti vidio teaser, perlengkapan event dan sosial media. Promosi ini diharapkan nantinya dapat meningkatkan kembali minat masyarakat terhadap atraksi *pacu itik* yang berada di kab. 50 Kota dan kota Payakumbuh dan juga bisa meningkatkan ekonomi dari masyarakat sekitar.

**Kata kunci : Cultural, Event dan Promosi, *Pacu Itiak*.**

## **ABSTRACT**

*Pacu duck (duck pacing) is a traditional sporting tradition using ducks as racing animals that originated in the district of 50 cities and the city of Payakumbuh in 1928. This duck race attraction should be able to increase tourist attraction which is very promising and must be developed. However, at the present time there is a decline in the interest of tourists and the people of Payakumbuh in this event, due to the lack of promotion to the public regarding information on this duck race attraction. This has an impact on reducing the excitement of the duck race attraction activities. Through event design and promotion, the author presents the Pacu Itiak Culture Festival with data collection methods through observation and interviews then continued with data analysis in the form of SWOT and AIDAS. The brainstorming process is carried out to determine the right concept. The concept used is fun, cultural, and contemporary. In this design, the media produced are the main media consisting of logos, event designs, series of events, and area mapping, as well as other supporting media such as teaser videos, event equipment and social media. This promotion is expected to be able to increase public interest in the attraction of pacu ducks in the district of 50 Cities and the city of Payakumbuh and can also improve the economy of the surrounding community.*

**Keywords:** *Pacu Itiak, Event and Promotion, Cultural, and Fun.*



## DAFTAR ISI

SKRIPSI KARYA.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
GLOSARIUM.....	xviii
ABSTRAK.....	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan.....	5
1. Tujuan.....	5
2. Manfaat.....	6
D. Tinjauan Karya.....	7
1. Pacu Jawi.....	7
2. Logo Petik Laut Pancer 2022.....	8
3. Poster Festival Pesona Minangkabau 2021.....	10
E. Landasan Teori.....	12
F. Metode Penciptaan.....	25
BAB II.....	39
KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN.....	39
A. Konsep Perancangan.....	39
1. Konsep Verbal.....	39
B. Pembagian Tim Event.....	40

1.	Tim kreatif.....	40
2.	Tim Display dan Dekorasi.....	41
3.	Tim Konsumsi dan Akomodasi.....	41
4.	Tim Operasional.....	41
5.	Tim Administrasi dan Keuangan.....	41
C.	Rincian Anggaran Event.....	42
D.	Tempat Pelaksanaan Event.....	43
E.	Rundown Acara Event.....	43
F.	Sponsorship dan Patnership.....	45
1.	Sponsorship.....	45
2.	Partnership.....	45
G.	Proses Kegiatan Event.....	46
1.	Pra event.....	46
2.	Event.....	46
3.	Pasca event.....	47
H.	Konsep Visual.....	47
1.	Branstroming dan Moodboard.....	48
2.	Studi Tipografi.....	49
3.	Studi Warna.....	50
I.	Proses Perancangan.....	52
1.	Produksi Pacu Itiak Culture Festival.....	52
2.	Media promosi.....	64
3.	Marchandise.....	69
<b>BAB III.....</b>		<b>73</b>
<b>HASIL DAN ANALISIS KARYA.....</b>		<b>73</b>
A.	Logo.....	73
B.	Rangkaian Acara.....	74
C.	Perlengkapan Event.....	75
D.	Mapping.....	77
E.	Video Teaser.....	77
F.	Desain poster.....	78

BAB IV.....	84
PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
A. Sumber buku dan jurnal.....	86
B. Sumber internet.....	87
C. Narasumber.....	88
LAMPIRAN.....	89
Lampiran 1.....	89
Lampiran 2.....	91
Lampiran 3.....	93
Lampiran 4.....	94
Lampiran 5.....	96
Lampiran 6.....	102

