

BAB IV

PENUTUP

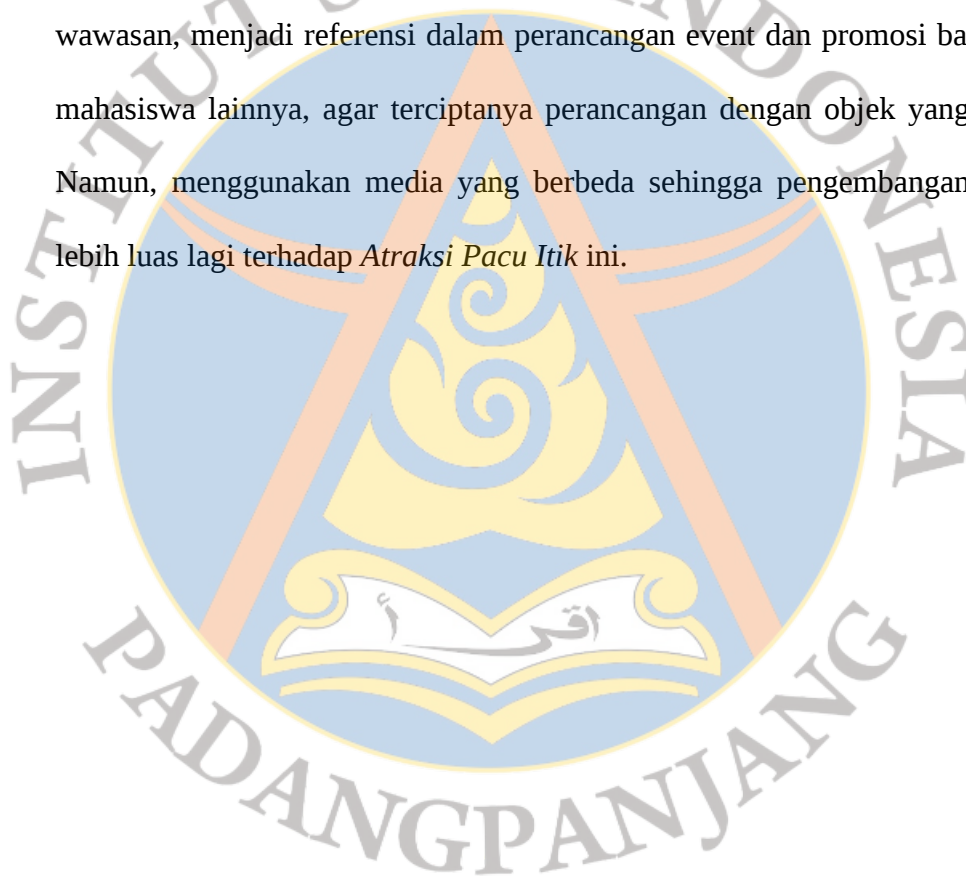
A. Kesimpulan

Atraksi Pacu Itik merupakan salah satu tradisi olahraga tradisional menggunakan hewan bebek sebagai pacuan yang berasal dari Kabupaten 50 Kota dan Kota Payakumbuh yang dijadikan sebagai permainan anak nagari. Untuk meningkatkan kembali ketertarikan minat yang sudah menurun, untuk itu setelah melakukan kajian dan analisis data, pada akhirnya perancang menyimpulkan bahwa salah satu upaya untuk mempromosikan *Atraksi Pacu Itik* ini adalah kedalam bentuk *Event* dan *Promosi*.

Event dengan tema '*fun dan cultural*' ini berasal dari kebudayaan anak nagari pada zaman dahulu yang menjadikan *Atraksi Pacu Itik* ini sebagai permainan anak nagari turun temurun dan juga diselenggarakan pada acara-acara penting nagari. Kemudian event ini dikemas dengan nuansa yang lebih kekinian yang bertujuan agar menarik minat baru terhadap *Atraksi Pacu Itik*. Dengan adanya *Pacu Itiak Cultural Festival* ini, maka sangat besar peluang untuk memperluas pasar dan mencapai tujuan seperti dapat dengan konsep visual yang baru meliputi strategi kreatif, komunikatif, dan tepat sasaran. mengangkat *Atraksi Pacu Itik* menjadi salah satu ikon kota Payakumbuh dan tentunya meningkatkan poplitas minat wisatawan untuk tertarik menyaksikan secara langsung *Atraksi Pacu Itik*.

B. Saran

Perancangan Event dan promosi *Atraksi Pacu Itik* tentu memiliki kekurangan dalam penggarapan tentang keseluruhan mengenai event *Pacu itiak culture festival*, untuk itu membutuhkan saran dan kritikan yang membangun untuk menjadi manfaat besar dalam penyempurnaan Skripsi Karya Tugas Akhir ini. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan, menjadi referensi dalam perancangan event dan promosi bagi para mahasiswa lainnya, agar terciptanya perancangan dengan objek yang sama. Namun, menggunakan media yang berbeda sehingga pengembangan minat lebih luas lagi terhadap *Atraksi Pacu Itik* ini.



DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber buku dan jurnal

- Al-Bahra bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Anastasya Pascaliany Benchrist Tjunaidi. 2014. *Perancangan Visual Branding Festival Danau Kelimutu di Kabupaten Ende*. Jurnal dkw adiwarnavol.1, no.4 (2014).
- Anggraini S, Lia, dan Nathalia, Kirana. 2018. *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Anggraini S, Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula (Cetakan V)*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Any, Noor. 2017. *Management Event*. Bnadung: Alfabeta.
- Arsola, Pangeran., Rafiloza., dan N Sahrul. 2021. *Pacu Itiak Sebagai Sumber Penciptaan Komposisi Musik "Sripanggung"*. Padangpanjang: Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Asri, Marwan. 2003. *Marketing*. Jakarta: Erlangga.
- Frea Purnama, Nurman. (2018). *Tradisi Pacu Itiak dalam Melestarikan Nilai-Nilai Budaya di Payakumbuh*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Hoyle, Leonard H. 2006. *Event Marketing*. Jakarta: Penerbit PPM.
- Jenkins, Frank. 1997. *Periklanan (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Erlangga.
- Kemenpar. 2011. *Dampak Event Pariwisata*. (Online).
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi.
- Lillian Garreth. 1986. *Disain Visual (terjemahan)*.
- Laksana. F. 2019. *Praktis Memahami Manajemen Pemasaran (Edisi 1)*. Depok: Khalifah Mediatama.
- Lee, Monle dan Johnson, Carla. 2006. *Prinsip-Prinsip Pokok Periklanan Dalam Perspektif Global*. Jakarta: Kencana.
- Marian L. David. 1987. *Visual Design in Dress USA: Printed in The United States of America*.
- Mufarrih, Zein. 2015. *Periklanan Sebuah Pendekatan Praktis*. Yogyakarta: Buku Litera.
- Noor, Any, 2009. *Manajemen Event. Edisi Revisi*; Penerbit: Alfabeta.
- Rendra Widyatama. 2007. *Pengantar Periklanan*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Rustan, Surianto. 2021. *Mengenal Logo, Identitas, Brand dan Merek*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Rustan, Surianto. 2008. *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama..
- Rustan, Surianto. 2011. *Huruf, Font & Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sunyoto, Danang. 2015. *Dasar – Dasar Manajemen Pemasaran: Konsep, Strategi, dan Kasus*. Jakarta: PT. Buku Seru.
- Supriyono, Rakhmat, 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Wahyuni Pudjiastuti. 2010. *Special Event: Alternatif Jitu Membidik Pasar*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Wheeler, A. 2013. *Design Brand Identity (edition)*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- Zein Muffarih. 2015. *Periklanan: Sebuah Pendekatan Praktis*. Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta.

B. Sumber internet

- AgiEvent. (2023). “5 Tim yang terlibat dalam event” <https://agievent.com/en/news/jasa-event-organizer-jakarta>”, diakses pada 1 Juni 2023.
- Bizniz.id. (2023). <https://bisniz.id/arti-warna-hijau-dalam-logo/>. Arti warna. Diakses pada 20 Juni 2023.
- Cmczone.com,(2022,) “Festival Budaya Pacu Jawi Payakumbuh”, <https://cmczone.com/2022/07/03/jangan-terlewat-festival-budaya-pacu-jawi-2022-payakumbuh-dimulai/>, diakses pada 26 Februari 2023.
- Desain.apri. (2022). <https://www.apridesain.id/blog/mengenal-jenis-jenis-logo/>. Jenis-jenis logo. Diakses pada 26 Februari 2023.
- Elrahmani, Gunayev Sri. (2020). “Cerita “Pacu Itiak” Payakumbuh yang Kini Jadi Warisan Budaya Indonesia” <https://padangkita.com/cerita-pacu-itiak-payakumbuh-yang-kini-jadi-warisan-budaya-indonesia/> Diakses pada tanggal 20 oktober 2022.
- Hidayat, Mochtar. (2020). ”Pacu Itiak” <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=2004> diakses pada tanggal 20 oktober 2022.
- indonesia.travel,(2021),“ Festival Pesona Minangkabau” <https://www.indonesia.travel/event/id/categories/cultural/festival-pesona-minangkabau-2021-siap-pecahkan-rekor-muri-lagi>, diakses pada 26 Februari 2023.

- Rosa, Camelia. (2021). “Uniknya Pacu Itiak, Perlombaan Itik Terbang Asal Sumatera Barat” <https://akurat.co/uniknya-pacu-itiak-perlombaan-itik-terbang-asal-sumatera-barat> Diakses pada tanggal 20 oktober 2022.
- Safitri. N. Marsha. (2022) “<https://majoo.id/solusi/detail/sponsorship-adalah>”. Diakses pada tanggal 1 Juni 2023.
- Semangat banyuwangi, (2017), “Petik Laut Pancer 2017”, <https://www.semangatbanyuwangi.id/2017/09>, diakses pada 26 Februari 2023.
- Tajuk.co. (2020). “Pacu Itik Jadi Ikon Kota Payakumbuh” <https://tajuk.co/news/pacu-itik-jadi-ikon-kota-payakumbuh> Diakses pada 20 oktober 2022.

C. Narasumber

- Nailui Abral DT Rajo Indah, Ketua PORTI Kota Payakumbuh, wawancara pada tanggal 17 September 2022, di Nagari Tunggua Kubang, Payakumbuh.
- Sastri Andiko DT. Putiah, berusia 54 tahun merupakan anggota DPRD Kabupaten 50 kota periode 2019-2024 dan ketua PORTI Kab.50 Kota, wawancara pada tanggal 17 Spetember 2022, di Nagari Tunggul Kubang, Payakumbuh.
- Y.B. DT Permato Alam, Ketua REINBOUND Kota Payakumbuh, wawancara pada tanggal 17 September 2022, di Nagari Tunggua Kubang, Payakumbuh.