

BAB II

GAMBARAN UMUM KLIEN DAN PERSIAPAN RANGKAIAN ACARA SUKARIA RACE 2024

Sebagai Program Manager dan Creative Manager

2.1. Gambaran Umum Klien

Perusahaan yang bernama Bersukaria Tour Organizer menyediakan layanan tur dan perjalanan dengan fokus utama pada cerita yang menonjolkan nilai-nilai warisan Indonesia. Bersukaria telah berkomitmen untuk meningkatkan pengalaman wisatawan melalui pendekatan yang mengedepankan cerita dan pemanfaatan panca indra sejak didirikan pada tahun 2016. Bersukaria, yang awalnya berbasis di Semarang, sekarang beroperasi di tiga kota lain: Surabaya, Malang, dan Yogyakarta. Ini menjadikannya salah satu penyedia tur terkemuka di Jawa Tengah dan sekitarnya. Layanan mereka, seperti tur jalan-jalan, tur kota, dan pemandu wisata, dirancang untuk memberikan pengalaman unik kepada wisatawan domestik dan asing. Salah satu keunggulan dari Penyelenggara Tour Bersukaria adalah pendekatan mereka yang berfokus pada pengalaman daripada destinasi. Tur yang mereka tawarkan tidak hanya membawa peserta ke tempat-tempat yang menarik, tetapi juga memberikan nilai tambahan berupa cerita, sejarah, dan pemahaman yang lebih baik tentang budaya lokal.

Bersukaria telah menerima pengakuan di seluruh dunia sebagai bukti keberhasilannya. Salah satu contohnya adalah penghargaan Travellers' Choice Awards 2024 dari Tripadvisor, yang menempatkannya di antara sepuluh terbaik di dunia. Selain itu, mereka telah membantu banyak orang publik dan lembaga terkenal, seperti Najwa Shihab, Bim Bim Slank, dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Jawa Tengah-DIY. Ini telah meningkatkan kredibilitas dan eksposur merek Bersukaria. Meskipun Bersukaria memiliki reputasi yang kuat, perusahaan ini menghadapi tantangan dalam meningkatkan kesadaran merek mahasiswa. Per Agustus 2024, 3.189 konsumen yang dilayani adalah orang dewasa yang sudah bekerja. Ini agak paradoks karena Semarang dinobatkan sebagai Kota Mahasiswa Terbaik pada tahun 2020. Meskipun mahasiswa sangat tertarik pada kegiatan berkelompok, aktivitas di luar ruangan, dan berbagai pengalaman, seperti yang

ditawarkan oleh Bersukaria, survei sebelumnya yang melibatkan 110 orang menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih suka melakukan perjalanan secara mandiri. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa metode komunikasi yang lebih efisien diperlukan untuk menjangkau lebih banyak mahasiswa.

Acara Sukaria Race 2024 dirancang untuk menjawab permasalahan ini dengan mengintegrasikan konsep pengalaman outdoor yang berorientasi pada kolaborasi dan kompetisi. Acara ini tidak hanya relevan dengan preferensi mahasiswa, tetapi juga dapat berfungsi sebagai platform untuk memperkenalkan nilai dan layanan Bersukaria. Dengan format acara yang interaktif dan menyenangkan, Sukaria Race 2024 diharapkan mampu membangun kesadaran merek sekaligus menciptakan pengalaman yang berkesan di benak mahasiswa. Sebelumnya, Bersukaria Tour Organizer pernah mengadakan acara serupa di Ereveld dengan jumlah partisipan sebanyak 27 orang yang seluruhnya merupakan pekerja.

Acara Sukaria Race 2024 diharapkan mampu membuka segmen baru, yakni mahasiswa di Semarang, sekaligus meningkatkan jumlah peserta dibandingkan dengan kegiatan sebelumnya. Untuk mewujudkan hal ini, Sukaria Race dirancang dengan beragam aktivitas yang menyenangkan namun tetap memiliki nilai edukasi, seperti tari tradisional, permainan puzzle bertema tempat bersejarah, pembuatan permainan tradisional, crafting, serta treasure hunt. Melalui konsep ini, Sukaria Race 2024 berpeluang memperkuat citra Bersukaria Tour Organizer sebagai penyedia tur yang tidak hanya berfokus pada pelestarian warisan budaya, tetapi juga berinovasi dan relevan dengan generasi muda.

2.2. Program Manager

Sebagai *program manager*, bertanggung jawab untuk merancang rencana program yang sejalan dengan tujuan bisnis Bersukaria Tour Organizer, termasuk menyusun anggaran, mengalokasikan sumber daya secara efisien, serta memastikan semua elemen program berjalan sesuai jadwal. Dalam proses ini, *program manager* melakukan koordinasi antartim untuk mencapai hasil yang diinginkan, memantau kinerja proyek melalui laporan kemajuan, dan memberikan pembaruan kepada pemangku kepentingan terkait. Selain itu, *program manager* mengidentifikasi dan

mengelola potensi risiko yang dapat menghambat keberhasilan program, serta memastikan anggaran tetap terkendali sesuai perencanaan.

2.2.1. Perencanaan Program Dengan Bersukaria Tour Organizer

Sebagai program manager, bertugas merancang rencana yang sejalan dengan tujuan bisnis Bersukaria Tour Organizer, termasuk penentuan anggaran dan alokasi sumber daya yang tepat. Dalam tahap perencanaan, *program manager* bersama tim melakukan identifikasi tujuan utama acara, penentuan langkah-langkah yang perlu diambil, serta pembagian sumber daya untuk mendukung seluruh rangkaian acara, mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan. Anggaran disusun dengan rinci, mencakup berbagai elemen penting seperti perizinan, material promosi, dan kebutuhan logistik. Selanjutnya, menyusun alokasi sumber daya manusia yang optimal agar program dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu memperkenalkan aktivitas *outdoor* berbasis petualangan dan eksplorasi.

2.2.2. Perencanaan Koordinasi Program Sukaria Race 2024

Sebagai bagian dari *program manager*, bertanggung jawab mengelola berbagai elemen acara untuk memastikan pencapaian hasil yang diinginkan. Memastikan bahwa semua divisi bekerja secara sinergis sesuai dengan pembagian tugas yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam hal ini, berkolaborasi erat dengan klien yaitu Bersukaria Tour Organizer, untuk memastikan bahwa surat perjanjian kerjasama (MoU) yang telah disepakati terlaksana dengan baik, serta mengoordinasikan seluruh tahapan proyek. Selain itu, juga terlibat dalam memastikan perizinan penggunaan lokasi di kawasan Kota Lama Semarang terlaksana dengan lancar melalui koordinasi dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang. Keberhasilan koordinasi ini sangat penting untuk memastikan tidak ada hambatan dalam pelaksanaan acara, serta menjamin kelancaran setiap tahap program. Selain itu, sebagai project manager secara aktif memantau jumlah peserta yang telah

terdaftar dalam Sukaria Race 2024. Jika target peserta belum terpenuhi, langkah-langkah strategis segera diambil, seperti mendorong tim panitia untuk melakukan promosi melalui akun Instagram pribadi mereka, memperpanjang masa pendaftaran, serta bekerja sama dengan media partner agar informasi acara dapat tersebar lebih luas melalui rilis yang mereka bagikan. ([Klik untuk mengakses surat perjanjian kerjasama pada lampiran](#))

2.2.3. Pemantauan Kinerja dan Pelaporan Kemajuan Acara Sukaria Race 2024

Memantau kinerja seluruh elemen yang terlibat dalam program Sukaria Race 2024 dan menyusun laporan kemajuan secara berkala dari setiap divisi yang terlibat. Memantau analisis terhadap pencapaian target, hambatan yang ditemui, serta solusi yang diambil. Laporan kemajuan ini akan diberikan khususnya kepada klien, yaitu Bersukaria Tour Organizer, untuk memastikan agar klien utama mendapat pembaruan terbaru mengenai kondisi program. Pembaruan ini juga memberikan kesempatan untuk mengevaluasi apakah program berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

2.2.4. Identifikasi dan Perencanaan Pengelolaan Risiko Program Sukaria Race 2024

Bertugas untuk mengidentifikasi dan mengelola risiko yang mungkin menghambat keberhasilan program. Melakukan analisis terhadap potensi risiko yang dapat terjadi selama persiapan untuk kegiatan acara nanti, seperti cuaca buruk, masalah teknis, atau perubahan kebijakan pemerintah terkait izin lokasi. Setiap risiko yang diidentifikasi akan dipantau dengan seksama dan ditangani dengan langkah-langkah mitigasi yang sesuai, seperti menyiapkan cadangan lokasi atau alternatif program yang dapat dilaksanakan jika terjadi perubahan mendadak. Selain itu, juga bekerja sama dengan semua pihak yang terlibat untuk memastikan bahwa protokol

keamanan dan kesehatan dijalankan dengan baik, sehingga acara dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana.

2.2.5. Monitoring Anggaran Acara Sukaria Race 2024

Bertanggung jawab untuk memastikan anggaran program berjalan sesuai rencana dan melakukan pengendalian pengeluaran. Memonitor alokasi anggaran untuk setiap komponen acara, seperti kebutuhan teknis, logistik, promosi, dan lain-lain (biaya tak terduga). Serta memastikan bahwa pengeluaran dilakukan sesuai dengan anggaran yang telah disusun, serta mengambil langkah-langkah pencegahan agar tidak terjadi penggunaan dana yang berlebih. Dalam hal ini, melakukan evaluasi terhadap pengeluaran yang telah dilakukan dan mencari peluang untuk efisiensi biaya tanpa mengorbankan kualitas acara. Serta menyusun laporan pengeluaran secara transparan dan terperinci untuk memudahkan audit dan memastikan bahwa program Sukaria Race 2024 dapat diselenggarakan dengan anggaran yang optimal. Selain itu, anggaran dari setiap divisi, seperti logistik, media sosial, dan lainnya, terus dipantau agar pengeluaran tidak berlebihan namun tetap menjaga kualitas acara. Dengan langkah ini, efisiensi biaya dapat tercapai tanpa mengorbankan hasil yang optimal.

2.2.6. Pengorganisasian Kegiatan *Technical Meeting Volunteer* dan *Game Master*

Technical meeting untuk *volunteer* dan *game master* Sukaria Race 2024 diadakan untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai peran, tanggung jawab, dan alur teknis acara. Menjelaskan tugas *volunteer* yang meliputi penempatan di setiap pos untuk membantu peserta memahami aturan misi, memberikan petunjuk jika diperlukan, serta memastikan peserta mengikuti peraturan yang telah ditentukan. Sementara itu, *game master* diberi penjelasan mengenai tugas mereka dalam mengelola jalannya permainan di setiap pos, seperti menjelaskan tantangan, memantau proses penyelesaian misi, memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang

telah ditentukan (kecepatan, kekompakan, dan kerapian), serta mencatat skor untuk dilaporkan ke tim evaluasi. Di akhir sesi, membuka ruang diskusi untuk menjawab pertanyaan dan menerima masukan dari *volunteer* dan *game master* terkait skenario yang mungkin terjadi selama acara berlangsung, sehingga seluruh tim pendukung dipastikan siap menjalankan tugas mereka secara maksimal.

2.3. *Creative Manager*

Sebagai *creative manager*, bertanggung jawab menyusun konsep dan ide kreatif yang sesuai dengan *brief* acara, termasuk perencanaan elemen visual dan naratif untuk mendukung identitas acara. Tugas *creative manager* mencakup pembuatan naskah *copywriting*, slogan, dan *caption* untuk materi promosi yang relevan dengan target audiens, seperti desain *feed* dan *story* Instagram @sukariarace, poster, flyer, dan spanduk untuk mendukung acara. Serta berkontribusi sebagai tim desain, videografer, dan fotografer guna memastikan pesan kreatif dapat diterjemahkan secara visual secara konsisten dan efektif. Selain itu, menerima dan menerapkan revisi berdasarkan umpan balik dari klien dan tim untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan visi dan tujuan kampanye Sukaria Race 2024.

2.3.1. Perencanaan Logo Sukaria Race 2024

Creative Manager bertugas untuk merancang desain logo Sukaria Race 2024 yang diperuntukan sebagai desain branding awal dari acara. Logo ini menggunakan elemen-elemen desain yang terkait dengan unsur-unsur acara tersebut, mulai dari elemen kesenian, olahraga, dan tugu muda sebagai ikon yang menandakan acara ini terdapat di Kota Semarang. Pembuatan logo ini juga sebagai bahan promosi yang akan dilakukan untuk penunjang keberhasilan di setiap rangkaian acara.

2.3.2. Rancangan Kreatif dan Rangkaian Desain Kreatif Digital Sukaria Race 2024

Setelah logo Sukaria Race 2024 selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menyusun konsep kreatif yang mendukung pengelolaan media sosial Instagram @sukariarace sebagai sarana utama promosi rangkaian acara ini. Akun Instagram @sukariarace, yang dikembangkan oleh tim sosial media dan tim kreatif, berfungsi untuk menyampaikan informasi, membangun interaksi dengan audiens, serta meningkatkan *brand awareness* terhadap acara tersebut. Setelah akun Instagram diluncurkan, dilakukan rapat koordinasi dengan seluruh divisi untuk mendiskusikan rancangan kreatif yang akan diterapkan agar selaras dengan visi acara Sukaria Race 2024. Dalam memegang peran, *creative manager* bertanggung jawab merancang desain kreatif digital untuk konten Instagram @sukariarace, termasuk elemen visual seperti *feed*, *Instagram story frame*, poster digital, dan materi promosi lainnya.

Sebagai bagian dari proses ini, bertanggung jawab mencari inspirasi dari beberapa akun Instagram yang relevan, seperti @pestapora dan @vindes.ig. Akun @pestapora memiliki pendekatan visual yang informatif dengan target audiens umur muda dan beberapa desain promosinya mengangkat isu sosial. Sementara itu, akun @vindes.ig karena akun tersebut memiliki pendekatan visual yang unik dan menarik, khususnya bagi target audiens yang serupa, yaitu generasi muda berusia 18–35 tahun.

Gaya penyajian konten @vindes.ig yang informal namun tetap berisi, dengan bahasa santai dan humoris, sesuai dengan karakter @sukariarace yang ingin menciptakan hubungan akrab dengan audiens sambil menyampaikan pesan utama acara. @vindes.ig juga sering menghadirkan konten yang interaktif, seperti kuis dan diskusi di kolom komentar, yang dapat menginspirasi @sukariarace dalam meningkatkan *engagement* dengan audiens

serta membangun komunitas yang solid. Tahapan dalam penyusunan *creative brief* meliputi:

- Mengadakan rapat koordinasi dengan semua divisi untuk memastikan rancangan kreatif sesuai dengan tujuan utama acara dan identitas Bersukaria Tour Organizer.
- Mengembangkan pesan yang menarik dan interaktif, disesuaikan dengan karakter audiens.
- Memahami profil audiens utama, yaitu mahasiswa dan generasi muda yang tertarik pada tantangan, petualangan, dan eksplorasi.

Hasil dari tahapan tersebut adalah rancangan desain kreatif untuk Instagram @sukariarace yang bertujuan menarik minat audiens sekaligus mempromosikan nilai-nilai budaya lokal Kota Semarang melalui acara Sukaria Race 2024.

2.3.3. Membuat Rancangan Konten Instagram Sukaria Race 2024

Setelah membuat desain *branding* logo, mencari referensi dan membuat rancangan kreatif. *Creative manager* melakukan koordinasi dengan tim *social media specialist* dan *media planner* untuk mendiskusikan konten yang akan diunggah, sesuai dengan preferensi audiens acara ini yaitu kalangan mahasiswa di Kota Semarang. Pembuatan desain konten harian ini bertujuan untuk memperkenalkan Sukaria Race sebagai pelopor acara aktivitas *outdoor* di Kota Semarang di bidang pariwisata dan hiburan. Pada proses pembuatan rancangan desain konten harian ini, *creative manager* membuat 21 rancangan desain konten yang akan diunggah pada media sosial Instagram @sukariarace dalam kurun waktu 2 bulan pada periode November sampai Desember 2024. Konten tersebut bersifat edukatif, informatif dan hiburan yang dimaksudkan dengan tujuan memperkenalkan ciri khas dari Sukaria Race 2024 yang menjadi pelopor acara dengan tema aktivitas luar ruang bagi masyarakat di Kota Semarang. [\(Klik untuk melihat data unggahan pada lampiran\)](#)

Tabel 2.1. *Content Plan Sukaria Race 2024*

<i>Category</i>	<i>Form</i>	<i>Platform</i>	<i>Title of Content</i>
<i>Information</i>	<i>Single Post Picture</i>	Instagram	<i>Coming Soon</i>
<i>Information</i>	<i>Carousel Post</i>	Instagram	<i>Introduction Adya x Bersukaria</i>
<i>Information</i>	<i>Carousel Post</i>	Instagram	<i>About Sukaria Race</i>
<i>Information</i>	<i>Carousel Post</i>	Instagram	<i>Introduction Toko Ola</i>
<i>Information</i>	<i>Carousel Post</i>	Instagram	<i>Introduction Sobokkarti</i>
<i>Information</i>	<i>Carousel Post</i>	Instagram	<i>Open Registration</i>
<i>Information</i>	<i>Carousel Post</i>	Instagram	<i>Konsep Acara</i>
<i>Information</i>	<i>Carousel Post</i>	Instagram	<i>FAQ</i>
<i>Promotional</i>	<i>Single Post Picture</i>	Instagram	<i>Poster Sukaria Race</i>
<i>Information</i>	<i>Single Post Picture</i>	Instagram	<i>Rundown Acara</i>
<i>Information</i>	<i>Carousel Post</i>	Instagram	<i>Do n Donts</i>
<i>Promotional</i>	<i>Video/Reels</i>	Instagram	<i>Extended Registration</i>
<i>Information</i>	<i>Single Post Picture</i>	Instagram	<i>H-1</i>
<i>Information</i>	<i>Single Post Picture</i>	Instagram	<i>D-Day</i>
<i>Entertainment</i>	<i>Video/Reels</i>	Instagram	<i>Tebak Sejarah</i>
<i>Entertainment</i>	<i>Video/Reels</i>	Instagram	<i>Sukaria Race Core</i>
<i>Entertainment</i>	<i>Video/Reels</i>	Instagram	<i>Testimonial</i>
<i>Information</i>	<i>Single Post Picture</i>	Instagram	<i>Thanks to Partner</i>
<i>Information</i>	<i>Single Post Picture</i>	Instagram	<i>Thanks to Sponsor</i>

<i>Information</i>	<i>Single Post Picture</i>	Instagram	<i>Thanks to Media Partner</i>
<i>Entertainment</i>	<i>Video/Reels</i>	Instagram	<i>After Movie</i>

2.3.4 Membuat Rancangan Desain Promosi Cetak Sukaria Race 2024

Sebagai *creative manager*, bertanggung jawab dalam merancang berbagai desain media cetak yang diperlukan untuk mendukung keberlangsungan acara Sukaria Race 2024. Desain media cetak ini meliputi poster, brosur, x-banner, dan *backdrop*. Semua elemen desain tersebut dibuat dengan memperhatikan tema dan warna utama acara Sukaria Race 2024 agar mencerminkan identitas acara secara konsisten. Desain poster dan brosur dibuat dengan tujuan menarik perhatian audiens dan memberikan informasi lengkap mengenai acara, seperti tanggal, lokasi, pendaftaran, serta konsep utama yang diusung. Desain x-banner dan *backdrop* dirancang untuk memberikan visualisasi menarik di lokasi acara, baik sebagai dekorasi maupun media informasi.

Dalam proses pembuatan desain-desain tersebut, memastikan bahwa setiap elemen mencerminkan karakter unik Sukaria Race 2024, mematuhi pedoman desain yang telah ditetapkan seperti *color palette*, elemen, dan *copywriting* yang sesuai dengan rancangan awal, serta mampu menarik perhatian dan menciptakan pengalaman visual yang menyenangkan bagi peserta.

2.3.5. Membuat Rancangan Desain Cetak Untuk Kebutuhan Acara Sukaria Race 2024

Membuat rancangan desain cetak untuk keperluan hari pelaksanaan Sukaria Race 2024, mulai dari *cue card*, *backdrop*, *mock-up* juara, kartu identitas (*volunteer*, *game master* & panitia), *checkpoint card*, stiker nomor peserta, *puzzle game* pos 3, *logo hunt* pos 4, dan medali peserta.

- ***Cue Card***

Cue card dibutuhkan untuk memberikan panduan kepada pembawa acara, game master, dan panitia selama pelaksanaan Sukaria Race 2024. Desain *cue card* dibuat jelas dan informatif agar memudahkan mereka dalam menyampaikan instruksi, informasi, atau arahan terkait acara dengan lancar.

- ***Backdrop***

Backdrop adalah elemen penting dalam acara yang berfungsi sebagai latar belakang visual di berbagai titik penting, seperti panggung utama atau area foto. *Creative manager* merancang desain *backdrop* yang mencerminkan tema dan identitas Sukaria Race 2024 dengan warna yang mencolok dan grafis yang menarik, namun tetap memperhatikan keselarasan dengan keseluruhan desain acara. *Backdrop* dirancang untuk menjadi elemen foto yang menarik bagi peserta. Desain ini juga memfasilitasi sponsor dan pihak terkait untuk tampil jelas pada *backdrop*, menciptakan ruang yang efektif untuk branding. Dengan rancangan yang terintegrasi, *backdrop* mendukung suasana acara sekaligus meningkatkan daya tarik visual bagi peserta.

- ***Mock-Up Juara***

Mock-up juara diperlukan untuk digunakan saat sesi *awarding*, sebagai simbol penghargaan visual kepada tim pemenang. Desainnya mencerminkan identitas acara dengan menonjolkan tema dan warna utama Sukaria Race 2024 agar terlihat menarik dan seremonial.

- ***Kartu Identitas (Volunteer, Game Master & Panitia)***

Kartu identitas sangat penting untuk mempermudah identifikasi anggota tim acara, seperti *volunteer*, *game master*, dan panitia, oleh peserta maupun pihak eksternal. Desainnya dibuat profesional dengan elemen branding acara

agar tetap terlihat seragam dan mencerminkan kredibilitas acara.

- ***Checkpoint Card***

Checkpoint card digunakan sebagai alat pencatatan capaian peserta di setiap pos. Desainnya dibuat sederhana, namun menarik, sehingga memudahkan peserta untuk menggunakannya dan menyelaraskan dengan konsep permainan di acara ini.

- **Stiker Nomor Peserta**

Stiker nomor peserta digunakan untuk identifikasi tim selama acara berlangsung. Desainnya dirancang agar mudah terlihat, mencerminkan tema acara, dan tahan terhadap aktivitas di lapangan.

- ***Puzzle Game Pos 3***

Puzzle game pos 3 adalah elemen permainan yang harus diselesaikan peserta. Desain puzzle dibuat kreatif dan menantang, dengan visual yang sesuai tema, untuk meningkatkan pengalaman peserta dalam menyelesaikan misi di pos ini.

- ***Logo Hunt Pos 4***

Desain logo hunt pos 4 dibuat menarik untuk mendukung misi peserta dalam mencari logo Bersukaria Tour Organizer. Desain ini dirancang agar sesuai dengan tema acara dan memberikan pengalaman eksplorasi yang menyenangkan bagi peserta.

- **Medali Peserta**

Medali “*finisher*” peserta merupakan simbol penghargaan atas partisipasi atau pencapaian peserta Ketika mencapai pos terakhir di acara Sukaria Race 2024. Desainnya mencerminkan tema acara dengan detail yang seru dan meriah, sehingga dapat menjadi kenang-kenangan berharga bagi peserta.

2.3.6. Membuat Rancangan Desain Rute Sukaria Race 2024

Bertugas merancang desain peta rute untuk Sukaria Race 2024. Desain peta ini dirancang dengan konsep visual yang menarik, mengintegrasikan elemen grafis yang sesuai dengan tema acara. Namun, peta sengaja tidak menunjukkan detail rute secara keseluruhan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan elemen kejutan dan tantangan bagi peserta, sehingga mereka merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan setiap pos dengan semangat eksplorasi dan strategi. Desain peta dibuat menggunakan elemen warna dan simbol yang memudahkan peserta dalam memahami arahan tanpa memberikan terlalu banyak petunjuk. Dengan demikian, peserta tetap memiliki gambaran besar tentang jalur yang harus dilalui, tetapi tetap harus mengandalkan kemampuan navigasi dan kerja sama tim mereka untuk mencapai setiap pos dengan sukses.

2.3.7. Membuat Rancangan Desain Pendaftaran *Online* Sukaria Race 2024

Melakukan perencanaan tampilan dan elemen desain untuk proses pendaftaran *online* Sukaria Race 2024 melalui platform Google Forms. Desain ini dibuat untuk menciptakan pengalaman pendaftaran yang menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan tema utama acara. Elemen-elemen desain yang disusun meliputi *header*, palet warna, dan *copywriting* yang dirancang secara konsisten untuk mencerminkan identitas acara. *Header* dirancang dengan tampilan mencolok dan atraktif, menampilkan logo Sukaria Race 2024 serta slogan yang relevan dengan tema acara, sehingga memberikan kesan pertama yang profesional dan menarik perhatian calon peserta. Palet warna yang digunakan selaras dengan tema utama acara, menciptakan kesan visual yang konsisten dan memperkuat identitas Sukaria Race 2024. Selain itu, menyusun *copywriting* yang persuasif dan informatif untuk memberikan informasi penting tentang proses pendaftaran sekaligus menarik minat calon peserta. *Copywriting* ini

menggunakan gaya bahasa yang relevan dan mudah dipahami sesuai dengan konsep Sukaria Race 2024.

2.3.8. Membuat Persiapan Akses Kanal Penyimpanan File Berbasis *Cloud* Sukaria Race 2024

Bertanggung jawab dalam pembuatan kanal penyimpanan file berbasis *cloud* untuk acara Sukaria Race 2024. Tujuan utama dari pembuatan kanal ini adalah untuk memastikan bahwa semua momen selama acara dapat diabadikan dan disimpan dengan aman dalam format digital, serta dapat diakses dengan mudah oleh seluruh peserta. Mengatur struktur folder yang jelas dan terorganisir, sehingga setiap file yang diunggah dapat dengan mudah ditemukan berdasarkan kategori, seperti foto peserta, video, dan lainnya. Kanal penyimpanan ini juga memberikan kemudahan bagi peserta untuk mengakses foto dan video dokumentasi acara mereka secara langsung setelah acara selesai, meningkatkan kepuasan peserta dan membangun kenangan positif terkait Sukaria Race 2024. Dengan adanya kanal penyimpanan berbasis *cloud*, seluruh momen berharga yang terekam selama acara dapat dipertahankan dalam jangka panjang dan mudah diakses kembali oleh seluruh pihak yang terlibat dalam acara ini.

2.3.9. Perencanaan Logo Capture The Clue by Sukaria Race 2024

Sebagai bagian dari rangkaian *pre-event* Sukaria Race, berperan untuk merancang logo Capture The Clue yang berfungsi sebagai identitas visual untuk mempromosikan acara ini sebelum pelaksanaannya. Logo ini dirancang dengan menggabungkan elemen-elemen khas dari Sukaria Race, guna memberikan kesan yang menyatu dengan keseluruhan konsep acara. Dalam pembuatan logo, bertanggung jawab memilih elemen-elemen visual yang merepresentasikan karakteristik Sukaria Race. Gambar simbolik yang ada dalam logo ini, menggambarkan ikon teka-teki, mencerminkan unsur “*clue*” yang menjadi inti dari permainan

Capture The Clue. Font yang dipilih juga harus selaras dengan desain khas Sukaria Race agar tetap seirama.

Selain itu, warna yang digunakan dalam logo mengandung unsur ceria dan dinamis, sesuai dengan filosofi acara yang ingin mengedepankan keceriaan dan semangat. Penggunaan warna-warna cerah seperti oranye, merah, dan biru memberikan kesan yang segar dan memikat, sekaligus mencerminkan berbagai elemen kegiatan yang akan dilakukan selama acara. Warna-warna ini juga digunakan secara konsisten dengan desain keseluruhan Sukaria Race, untuk menciptakan identitas visual yang kuat dan mudah dikenali oleh peserta maupun masyarakat luas.

2.3.10. Perencanaan Desain Promosi Cetak Capture The Clue by Sukaria Race 2024

Sebagai bagian dari upaya promosi Sukaria Race, melakukan tugas merancang desain promosi cetak (poster, brosur & *x-banner*) untuk Capture The Clue by Sukaria Race, yang merupakan *pre-event* dari rangkaian acara ini. Desain ini mencakup dari penjelasan kompetisi hingga alur pendaftarannya. Desain promosi cetak ini dirancang agar memiliki keselarasan visual dengan desain utama Sukaria Race, sehingga menciptakan kesan yang konsisten dan mempermudah peserta untuk mengenali keduanya sebagai bagian dari satu rangkaian acara yang saling terhubung. Diharapkan peserta yang melihat materi promosi akan langsung dapat mengenali dan mengasosiasikan Capture The Clue sebagai bagian dari *pre-event* yang akan mengarahkan mereka untuk ikut serta dalam keseluruhan acara, dari *pre-event* hingga *main event*.

2.3.11. Perencanaan Desain Promosi Digital Capture The Clue by Sukaria Race 2024

Desain promosi digital untuk Capture The Clue by Sukaria Race dibuat untuk mendukung promosi acara secara *online*, dengan fokus pada platform Instagram. Desain ini mencakup pembuatan

materi promosi untuk *Instagram Feeds* dan *Instagram Stories*, yang akan digunakan untuk menarik perhatian audiens dan memberikan informasi yang jelas tentang *pre-event* ini. Desain untuk *Instagram Feeds* dirancang dengan tampilan yang menarik dan informatif. Sementara itu, desain *Instagram Stories* difokuskan untuk memberikan informasi singkat dan visual yang dinamis, agar lebih efektif dalam menarik audiens yang aktif di platform tersebut. Materi promosi digital ini bertujuan untuk memperluas jangkauan informasi acara kepada audiens lebih luas, serta mendorong antusiasme peserta untuk mengikuti *pre-event* Capture The Clue dan kemudian berpartisipasi dalam acara utama Sukaria Race.

2.3.12. Perencanaan Desain “Clue” Kompetisi Capture The Clue by Sukaria Race 2024

Desain "*clue*" untuk kompetisi Capture The Clue by Sukaria Race merupakan selebaran yang akan dibagikan kepada peserta saat pertandingan dimulai. Dalam desain ini, terdapat petunjuk atau "*clue*" yang harus dipotret oleh peserta, yang menjadi bagian penting dari tantangan kompetisi. Setiap "*clue*" disertai dengan instruksi yang jelas mengenai cara memotret dan bagaimana peserta harus mengunggah karya mereka ke platform media sosial, agar dapat dinilai oleh juri. Desain selebaran ini tidak hanya memuat informasi terkait "*clue*", tetapi juga tata cara pengunggahan gambar agar peserta dapat mengikuti mekanisme penilaian dengan tepat. Untuk menjaga konsistensi visual dan memperkuat identitas acara, desain ini menggunakan elemen-elemen khas dari Capture The Clue by Sukaria Race. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain tetap seirama dengan keseluruhan acara.