Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Lubana Sengkol merupakan wisata yang sangat berpotensi di Tangerang, khususnya untuk wisata keluarga. Wisata yang diberikan adalah pemancingan dan *outbound* yang dilengkapi dengan saung-saung dan suasana yang asri. Hal yang menjadi keunggulan dari Lubana Sengkol adalah adanya ikan *monster fish* yang hanya ada di Tangerang dan *outbound* yang sudah tersertifkasi AELI. Dalam menjangkau para pengunjung, sebuah wisata tidak lepas dari namanya identitas, visual yang akan terlihat pertama kali oleh masyarakat. Kemajuan dan perkembangan jaman membuat Lubana Sengkol yang sudah berdiri kurang lebih 10 tahun membutuhkan pembaharuan dalam identitas, didukung dengan adanya beberapa persepsi dan penerapan yang salah, yaitu didapatkan bahwa 93 responden mengatakan bahwa wisata ini merupakan wisata pantai. Maka dibutuhkan identitas yang baru untuk dapat menggambarkan Lubana Sengkol.

Berdasarkan hasl riset, *mind mapping,* dan *brainstroming,* maka ditemukan *big idea* 'Enjoying the nature and family' dan kata kunci sebagai dasar pembentukan identitas baru yaitu *fun* dan *nature*. Kata kunci tersebut menghasilkan konsep bahwa Lubana Sengkol merupakan tempat wisata keluarga yang menyenangkan dan asri. Identitas visual yang baru menghasilkan kesan menyenangkan tetapi tetap pada aturan logo yang seharusnya. Agar tetap harmonis,

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

fleksibel, dan konsisten, maka identitas visual dijadikan buku yang berisi pedoman-pedoman dalam pemakaian logo dan juga penerapannya dalam berbagai media.

Dalam menjangkau pelanggan, tidak hanya melalui identitas yang baik tetapi juga bagaimana sebuah perusahaan memberikan penghargaan dan kenangan kepada pelanggan, agar Lubana Sengkol tetap di benak masyarakat. Maka dari itu penulis membuat *award* bagi para pemancing dan para pecinta alam, yaitu berupa plakat dan buku *adventure*. Diharapkan dengan adanya perubahan identitas dan saran-saran yang diberikan dalam penerapan media, dapat membuat Lubana Sengkol semakin berkembang, dikenal masyarakat, dan menjadi tempat wisata yang ingin dikunjungi.

5.2 Saran

Selama pengerjaan dan perancangan identitas visual, penulis tentu juga mengalami kendala dan keterbatasan. Maka dari itu penulis memberikan saran bagi para pembaca yang akan melakukan perancangan maupun yang sedang melakukan riset dengan topik yang sama maupun berbeda :

1. Carilah dahulu fenomena dan masalah tekait perancangan yang akan dilakukan, karena perancangan yang dilakukan merupakan pembaharuan, sehingga harus benar-benar tau masalahnya mengapa perlu adanya pembaharuan.
2. Lakukanlah riset tidak hanya pada objek yang akan dibahas, tetapi kepada objek yang berhubungan juga.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3. Dalam pengerjaan perancangan, cintailah dahulu objek yang akan dibahas, sehingga pembaca merasa senang saat membuatnya dan mengharapkan yang terbaik bagi objek riset.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA