

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan analisis data, pada akhirnya solusi yang tepat untuk mengatasi masalah penyampaian informasi mengenai ekowisata Kepulauan Karimunjawa adalah perancangan media informasi. Media informasi utama berupa *website*, yang dapat membantu para calon wisatawan yang ingin mengunjungi Karimunjawa di masa mendatang. Dari berbagai informasi seputar ekowisata di Karimunjawa yang ada di ‘Telusur Karimunjawa’ diharapkan dapat memberikan pencerahan bagi calon wisatawan yang umumnya adalah *backpacker* lokal dari Indonesia.

Selain itu, perancangan *website* informasi ini didasarkan oleh berbagai teori desain komunikasi visual, desain informasi, perancangan *website*, dan juga konsep ekowisata yang ditampilkan pada bagian BAB II. Teori dan konsep yang digunakan memiliki korelasi dengan *website* yang dirancang.

Media informasi berupa *website* dipilih berdasarkan pertimbangan melalui hasil *Focus Group Discussion* yang diikuti oleh para *backpacker* dari Indonesia. *Website* juga dipilih karena awam digunakan oleh target yang merupakan Gen Z awal. Nama ‘Telusur Karimunjawa’ dipilih untuk menyesuaikan dengan tujuan dari *website* ini yaitu sebagai sarana mendapatkan informasi yang lengkap, terbaru, dan terpercaya.

'Telusur Karimunjava' adalah *website* yang dapat memberi informasi yang dibutuhkan oleh para wisatawan mandiri (*backpacker*) saat ingin mengunjungi Karimunjava. Diharapkan saat berkunjung, mereka dapat menelusuri keindahan dan mendapatkan edukasi tentang alam dari kegiatan ekowisata di Karimunjava.

5.2. Saran

Proses perancangan sebuah *website* hendaknya dimulai dari tahap penelitian yang matang terhadap suatu objek, agar permasalahan dapat diselesaikan dengan baik. Pengetahuan mendalam tentang desain web juga harus dikuasai. Pemilihan media informasi dan konten didalamnya juga harus menyesuaikan dengan kebutuhan dari target sasaran desain yang dipilih. Penggunaan *style* pada desain media yang dirancang juga harus berdasarkan riset terhadap target sasaran desain agar memiliki korelasi dan mudah dicerna oleh target. Dengan tampilan yang sesuai, maka informasi akan lebih mudah dimengerti. Setelah desain *website* jadi, alangkah lebih baik melakukan percobaan dengan para ahli dan target sasaran desain agar hasil perancangan dapat maksimal dan sesuai dalam penggunaannya.

Tugas akhir dengan tema besar pariwisata dapat menunjukkan kontribusi sebagai anak bangsa dalam mempromosikan atau menginformasikan tentang destinasi yang ada di Indonesia. Tugas akhir mengenai perancangan *website* juga dapat menambah wawasan dan memperdalam mengenai *user interface / experience design*. Menurut

penulis, pengetahuan tentang topik ini sangat penting dimiliki oleh para desainer masa kini di masa yang sangat digital ini.

Eksplorasi ide terutama untuk penyampaian komunikasi visual juga dapat dilakukan tidak hanya berpaku pada hasil penelitian dan pemikiran penulis saja, referensi mengenai desain media lainnya dari berbagai sumber terpercaya juga dapat digunakan sebagai inspirasi perancangan.