



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kotagede merupakan salah satu kota yang sejak dahulu telah ada dan mempengaruhi perkembangan sejarah maupun budaya di Indonesia hingga saat ini. Sebagai kota yang menjadi cikal bakal berdirinya 2 kota besar di Jawa, Kotagede memiliki peran penting bagi masyarakat khususnya di Yogyakarta dan Surakarta. Walaupun saat ini status Kotagede sudah bukan merupakan sebuah Kota, berbagai peninggalan yang ada di kawasan tersebut harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya sehingga dapat dilihat dan dinikmati oleh generasi di masa mendatang.

Di satu sisi, untuk melestarikan berbagai peninggalan yang ada, dibutuhkan peran seluruh elemen masyarakat sehingga dapat terjaga. Dan di sisi lain, dalam proses pelestarian juga dapat memberi manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung kepada masyarakat yang tinggal di Kotagede. Saat ini Kotagede telah ditetapkan sebagai Kawasan Cagar Budaya, dan juga menjadi salah satu destinasi wisata yang ada di Yogyakarta.

Kawasan tersebut juga secara resmi belum memiliki identitas visual maupun *branding* yang dapat mewakilinya. Padahal melalui *branding* dari sebuah destinasi wisata dapat menampilkan keunikan maupun ciri khas yang dimiliki. Selain itu, proses *branding* yang juga diikuti dengan promosi, ke depannya tak hanya memperkenalkan Kotagede kepada *audience* namun juga dapat menarik minat mereka untuk datang dan berkunjung ke Kotagede.

## 5.2 Saran

Selama proses *branding*, terdapat banyak proses maupun tahapan yang harus dilewati. Dalam proses pengumpulan data, hingga proses akhir perancangan sebaiknya penulis mengumpulkan serta mengerti informasi secara lengkap dan jelas yang didapatkan melalui berbagai metode yang ada sehingga membantu dalam proses kreatif dan mendesain.

Selain itu dalam proses tersebut mungkin saja mendapatkan banyak kendala baik dari dalam maupun dari luar penulis. Kendala yang ada dari dalam misalnya dalam, misalnya penyesuaian antara keinginan penulis untuk mendesain sesuai dengan *style* penulis dengan konsep *branding* yang ada untuk Kotagede. Ada pula kendala dalam hal *time management* sehingga dapat menyelesaikan seluruh tahapan sehingga tepat pada waktunya. Penulis juga mendapatkan kendala berupa *art block* yaitu ada masa dimana penulis merasakan kejenuhan selama proses mendesain maupun tidak mendapat inspirasi.

Ada pula kendala dari luar yang dialami oleh penulis seperti kendala jarak antara penulis dengan Kotagede sehingga penulis kesulitan untuk melakukan pengaturan jadwal kedatangan dalam satu kali kunjungan. Selain itu, kendala terbesar juga adanya pandemi Covid-19 yang berlangsung selama penulis melakukan perancangan hingga tahap akhir. Penulis tidak dimungkinkan untuk kembali ke Kotagede sehingga penulis hanya memiliki asset yang terbatas. Selain itu, selama pandemi, penulis juga merasa kesulitan dalam proses bimbingan karena dilakukan tidak secara langsung sehingga memungkinkan adanya kesalahan komunikasi dengan pembimbing maupun tema.