

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Pada periode kepemimpinan Presiden Joko Widodo dan Ma'ruf Amin tahun 2019-2024, Kementerian Pariwisata dan Badan Ekonomi Kreatif mengalami penggabungan nomenklatur (*merger*) menjadi sebuah kesatuan kementerian yaitu Kemenparekraf (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif) yang dikepalai oleh Menteri Wishnutama dan Angela Tanoesoedibjo. Pada Januari 2020, Kemenparekraf merilis logo resmi kementerian sebagai identitas visual yang diharapkan mampu merepresentasi kementerian serta visi dan misi yang terkandung di dalamnya.

Perilisan identitas berupa *logo* tersebut didasari pada dibutuhkannya sebuah institusi yang mengalami penggabungan untuk mengkomunikasikan pesan yang baru dan meningkatkan kepedulian audiens akan penggabungan tersebut. Perubahan identitas tersebut juga diikuti dengan perubahan tujuan kementerian yang untuk periode ini untuk lebih memfokuskan program kementerian dari *quantity tourism* menjadi *quality tourism*, dengan harapan untuk menjadi penghasil devisa nomor satu di Indonesia.

Kemenparekraf merupakan salah satu kementerian yang memiliki potensi sangat tinggi untuk menghasilkan devisa terbesar di Indonesia, dengan memanfaatkan beragam kekayaan pariwisata dan kekayaan ekonomi kreatif yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, keberadaan kementerian pariwisata dan ekonomi

kreatif yang cukup penting bagi keberlangsungan ekonomi Indonesia perlu diikuti dengan representasi lembaga yang kuat dan relevan, termasuk di dalamnya *brand image* dan representasi visual yang ditampilkan oleh Kemenparekraf itu sendiri.

Identitas eksisting dari Kemenparekraf berdasarkan penelitian yang penulis lakukan memiliki masalah identifikasi baik dari pengasosiasian logo dengan institusi, maupun dari komposisi elemen logo yang tidak representatif dengan *value* serta visi misi kementerian. Ditinjau melalui teori desain yang penulis pilih, logo eksisting Kemenparekraf juga belum memenuhi beberapa kriteria logo atau identitas visual yang baik, beberapa diantaranya: sederhana, relevan, unik, aplikatif dalam bentuk kecil, dan fokus pada satu hal.

Perancangan identitas visual yang penulis lakukan difokuskan pada perancangan sistem identitas visual yang representatif, relevan, mengacu pada nilai dan visi misi kementerian, serta mengacu pada *big idea* yang penulis rancang, yakni “Sinergi Ragam Kekayaan Indonesia”. Melalui perancangan identitas visual, identitas dan esensi dari kementerian dapat terkomunikasikan lebih efektif kepada audiens. Implementasi identitas visual yang baik dan komprehensif secara verbal dan visual juga dapat memberikan *imagery* dan representasi yang sesuai dengan target audiens dari kementerian.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah menciptakan identitas baru yang menjawab permasalahan dari identitas kementerian yang ada, yakni identifikasi identitas yang sesuai dan relevan dengan konteks bidang kementerian yakni pariwisata dan ekonomi kreatif, yang dirancang menggunakan teori desain yang

baik, diaplikasikan ke berbagai media yang digunakan oleh kementerian baik untuk operasional maupun promosional, yang diatur dengan detil di dalam panduan identitas *brand* yang komprehensif.

## 5.2. **Saran**

Perancangan tugas akhir penulis berupa identitas visual Kemenparekraf ini memiliki runtutan proses yang cukup panjang mulai dari pemilihan topik perancangan, hingga pengimplementasian rancangan akhir pada media terapan. Di dalam proses perancangannya, kemungkinan besar ditemukan permasalahan yang dapat meluas dan bercabang, sehingga, sebagai mahasiswa yang memiliki tenggat waktu dalam pengerjaan, haruslah selektif dan bijak dalam memilih dan mengerucutkan permasalahan, dan memperhatikan beberapa hal selain masalah, diantara opsi solusi yang dipilih, kemungkinan solusi apabila diterapkan ke dalam visual, hingga durasi atau lama waktu yang dibutuhkan untuk merancang.

Salah satu hal yang perlu juga untuk dipertimbangkan dalam proses perancangan adalah keseimbangan untuk mengatur waktu, dan idealisme. Sebagai mahasiswa tingkat akhir, kita dituntut untuk mampu mengatur dan memanfaatkan waktu dengan baik untuk melakukan perancangan tugas akhir, dan menggunakan idealisme untuk berekspresi dan bereksplorasi dalam karya yang kita rancang. Namun terkadang, kita perlu memperhatikan dan menyeimbangkan antara waktu dan idealisme yang kita miliki agar tidak terhambat atau terfokus hanya pada satu tahap perancangan saja.

Di dalam proses perancangan identitas visual Kemenparekraf, yang mana merupakan sebuah institusi pemerintahan resmi yang notabene *nonprofit*, penulis berusaha untuk menyesuaikan konteks dan solusi perancangan dari *brand for profit* biasanya. Terlebih, sebagai kementerian, tentunya terdapat beberapa batasan yang mungkin dapat mempengaruhi eksplorasi atau eksperimentasi dari perancangan.

Konsep perancangan identitas visual Kemenparekraf yang penulis susun, belum tentu teruji keberhasilan serta efektivitasnya di lapangan, karena dalam hal ini identitas visual yang penulis rancang tidak betul-betul diimplementasikan dalam kenyataannya, dan belum melalui proses *monitoring*, *evaluation*, serta *review*, dari pihak Kemenparekraf. Penulis juga menyadari bahwa terdapat kesulitan dalam memperkenalkan konsep kipas sebagai sebuah simbol baru yang merepresentasikan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, sehingga perlu adanya pemahaman dan penelitian lebih lanjut mengenai eksplorasi dan asosiasi simbol yang sebelumnya belum atau jarang terekspos.

Dalam proses perancangan yang sangat panjang dan melelahkan ini, sangat mungkin untuk mengalami kejenuhan dan stagnansi kreativitas. Terlebih lagi perancangan tugas akhir dilakukan secara individu dan proses perancangan penulis dilakukan di masa pandemi yang cukup mempersulit komunikasi dan eksplorasi penulis dalam merancang identitas. Oleh karena itu, penulis menyarankan bagi peneliti yang akan melakukan perancangan serupa di masa yang akan datang untuk memiliki teman seperjuangan, orang lain untuk memberikan tanggapan, dan saran yang dapat membuka perspektif dan mengasah kreativitas pada saat perancangan.

Laporan penelitian yang penulis tulis ini bersifat terbuka untuk dapat dipergunakan untuk referensi penelitian yang akan datang, atau bagi yang memiliki topik perancangan serupa, khususnya perancangan identitas visual untuk lembaga pemerintahan. Agar tentunya dapat membantu memberikan perspektif dan poin-poin yang sekiranya dapat diperhatikan dan dipelajari terlebih dahulu.