BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Destinasi Wisata merupakan faktor turisme yang penting sebagai pengenalan budaya di Indonesia. Palembang pun tidak terkcuali, merupakan salah satu kota dengan dengan berbagai segudang cerita yang dapat diberitahu kepada masyarakat.. Dengan merosotnya kesadaran dari keberadaan destinasi wisata di kota tersebut, maka diperlukan media yang lebih bisa mengajak orang untuk belajar sekaligus menghibur. Untuk itu, komik digital ini dirancang untuk mengenalkan berbagai destinasi wsata yang berada di Kota Palembang, terutama untuk pembaca yang membaca dan menyukai media tersebut.

Dalam meerancang komik digital ini, metode yang digunakan memegang metode milik Arnston dalam bukunya, *Graphic Design Basics*. Target utama dalam perancagan merupakan masyarakat sekitar Sumatera Selatan dengan umur 16-25 (remaja) dan 36-45 (dewasa).

Proses awal dimulai dengan melakukan suvey yang mengajak pengisi sebanyak 57 orang, sekaligus melakukan wawancara kepada Sekretaris Dinas Pariwisata Kota Palembang, Sodikin, dan observasi berbagai tempat-tempat wisata. Setelah itu, dilakukan proses *brainstorming* dengan pembuatan *mindmap*, yang menghasilkan 3 kata kunci sebagai *big idea*, yakni ‘budaya’, ‘turisme’ dan ‘pengetahuan’. Ketiga kata kunci ini, kemudian, membantu dalam penyusunan elemen visual yang diperlukan melalui moodboard, dan kemudian merambah kepada hasil karya yang terlihat. Palet warna yang digunakan merupakan palet

monokrom dengan warna jingga sebagai warna utama, dan penggambaran latar tempat pad destinasi wisata digmbar semirip mungkin dengan aslinya.

Selain itu, media sekunder mendapat peran sebagai *gateaway* interaktif untu mendukung pencarian komik digital di laman web maupun dunia nyata. Tentunya diperlulkan suatu hubungan untuk dapat "menjual". Contoh yng konkrit merupakan dibuatny cinderamata berupa tiket yang berhubungan dengan destinasi wisata.

5.2. Saran

Sebagai seseorang yang telah melakukan erikut merupkan saran-saran yang perlu diketahui selama melakukan penelitian dan membuat karya.

Dalam proses penelitian, penelitian yang sesuai dan melakukan observasi yang secukupnya merupakan hal yang krusil untuk proses perancangan. Wawancara dengan narasumber yang merupakan ahlinya, dan perencanaan data observasi yang ingin dikunjungi menjadi penentu pemilihan tmpat-tempat dengan cerita yang ingin dijelajahi.

Tentunya, karya yang dihasil belum tentulah sempurna. Hal ini dikarenakan karya tersebut belum dapat melakukan banyak eksplorasi ke tempat-tempat lainnya. Selanjutnya, Penulis mengetahui akan pentingnya dalam mengatur alur cerita kembali, seperti perhitungan panel per halaman maupun perhitungan halaman per-bab. Selain itu, diperlukan adanya foto sebagai pembanding suatu tempat atau benda dalam komik yang ada, agar pembaca dapat memperhatikan perbandingan saat membaca komik tersebut.

Tentunya, proses perancangan ini dapat menjadi referensi untuk media maupun topik yang serupa, khususnya dalam bidang promosi pariwisata untuk kota

atau negara yang diambil. Tentunya diperlukan observasi terhadap berbagai tempat pariwisata yang diambil dengan lebih mendalam karena terdapat cerita yang dapat tereksplorasi secara menyeluruh.