



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

Provinsi Banten memiliki berbagai potensi daya tarik wisata yang dapat dijadikan sebagai tempat rekreasi untuk melepas penat dari aktivitas sehari-hari, terutama untuk jenis wisata alam dan bahari yang paling digemari, karena Provinsi Banten berada paling Barat Pulau Jawa yaitu wilayah yang berbatasan dengan laut oleh karena itu Banten kaya akan potensi wisata alam dan bahari yang dapat dikunjungi.

Wisata Pulau Sangiang merupakan Taman Wisata Alam terletak di di Desa Cikoneng, Kabupaten Serang, Banten berada di antara Pulau Jawa dan Pulau Sumatera (Selat Sunda). Wisata Pulau Sangiang ini menjadi kawasan pemanfaatan sumber daya alam yang dilimpahkan kekayaan mulai dari ekosistem darat maupun laut. Terdapat berbagai daya tarik obyek wisata dan panorama yang indah terbentang luas di pesisir pulau serta wisatawan dapat menikmati beberapa jenis wisata dalam satu kawasan yaitu wisata alam, bahari, sejarah, dan edukasi.

Sayangnya segala potensi yang dimiliki Pulau Sangiang menunjukkan sepi kunjungan dan masih kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap wisata. Minimnya kegiatan promosi yang dilakukan sangat berdampak pada kurangnya informasi wisatawan tentang wisata Pulau Sangiang dan segala kegiatan yang dapat dilakukan. Maka salah satu langkah yang dapat dilakukan yaitu dengan merancang media promosi untuk wisata Pulau Sangiang. Perancangan ini dimulai dengan pencarian informasi, data, dan menentukan ide dalam mendesain untuk mendapatkan hasil perancangan promosi yang tepat.

Promosi wisata Pulau Sangiang memfokuskan tentang menawarkan potensi yang dimiliki seperti menampilkan kegiatan wisata yang dapat dilakukan di Pulau Sangiang, memperlihatkan panorama keindahan yang menjadi unggulan; *spot snorkeling*, puncak harapan dan lainnya dengan tampilan visual yang ditentukan

berdasarkan target serta memberikan informasi tentang wisata yang masih aman dikunjungi selama pandemi Covid-19. Media yang digunakan dipilih berdasarkan riset dan harus dapat mencakup target keseluruhan. Melihat kondisi kota dan situasi target primer dan sekunder, penggunaan media digital lebih banyak karena penyebaran internet yang sudah merata dan stabil.

Maka dari itu diharapkan dengan adanya perancangan promosi dengan strategi yang tepat dan efektif dapat meningkatkan jumlah kunjungan serta menjangkau lebih banyak wisatawan agar segala potensi obyek wisata yang dimiliki Pulau Sangiang dapat dikenal secara luas, terutama untuk masyarakat Banten serta pembangunan berkelanjutan dari pemanfaatan sumber daya alam tetap berjalan dan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

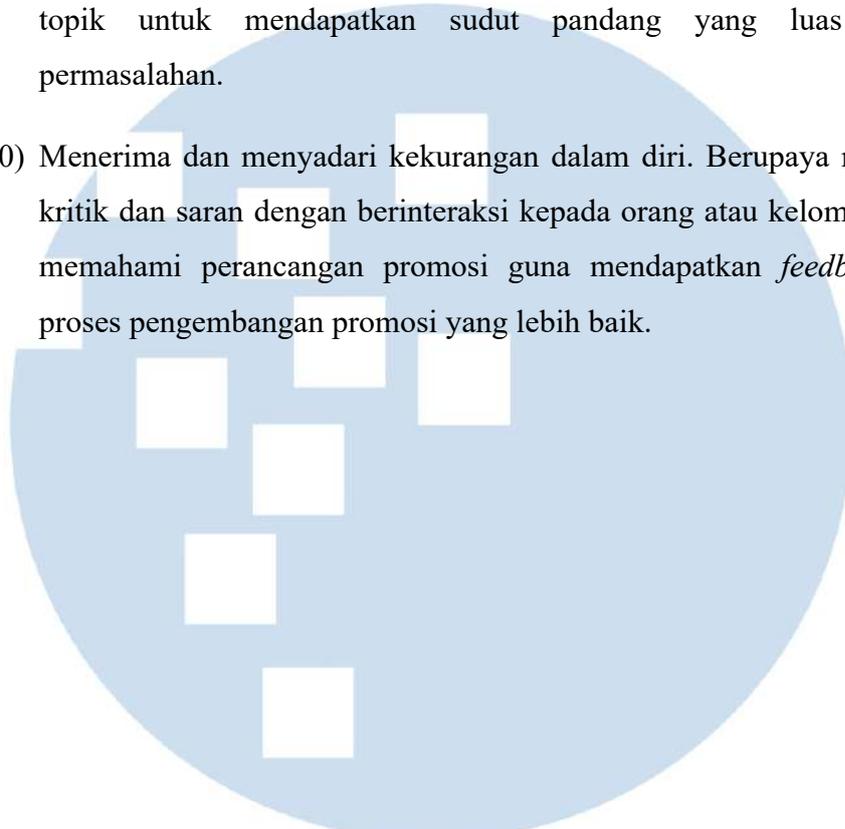
5.2. Saran

Selama melakukan perancangan promosi wisata Pulau Sangiang ini, penulis menyadari banyak sekali rintangan dan masa sulit yang dialami dalam menyelesaikan penulisan dan masih jauh dari sempurna dalam keseluruhan perancangan. Penulis juga mengalami beberapa kesulitan seperti pengumpulan data dan proses dalam mengolah desain. Selain itu, aspek yang perlu diperhatikan dalam melakukan perancangan ini dibutuhkan pengaturan waktu yang baik dan selalu menjaga kesehatan, karena sebagian mahasiswa masih kurang memperhatikan kesehatannya sehingga berujung sakit, kemudian berdampak pada pengerjaan perancangan ini yang bisa menyebabkan keterlambatan dalam pengerjaan.

Penulis juga mendapatkan banyak pengalaman dan pembelajaran selama proses perancangan promosi wisata Pulau Sangiang. Dari hal tersebut, penulis akan memberikan beberapa saran kepada mahasiswa/i maupun pembaca yang ingin mengambil topik sejenis khususnya mengenai promosi taman wisata alam untuk dapat mengetahui hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan promosi ke depannya.

- 1) Dalam sidang akhir terdapat masukan tentang kekurangan dalam perancangan terutama untuk visual karya yang perlu diperdalam dan disesuaikan kembali dengan konsep yang lebih matang.
- 2) Dalam sidang akhir, didapatkan juga masukan bahwa konsep yang telah dibuat sebelumnya masih belum bisa menggambarkan *copywriting* yang ditampilkan pada visual karya. Hal ini diperlukan keselarasan untuk mengaitkan satu sama lain sehingga antara konsep visual dengan konsep komunikasi saling berkaitan.
- 3) Dalam sidang akhir, didapatkan saran bahwa untuk lebih memahami suatu permasalahan secara mendalam supaya dapat terciptanya solusi yang tepat dan efektif.
- 4) Pastikan memilih topik perancangan sesuai dengan minat pembaca untuk dapat menimbulkan rasa ingin tahu lebih besar dalam mengenali topik dan mempelajari topik permasalahan yang diangkat sebaik mungkin serta dapat memudahkan dalam proses pengerjaan.
- 5) Memperkaya gaya visual yang dapat dijadikan acuan dalam proses desain, sehingga karya dapat mengikuti perkembangan zaman.
- 6) Rajin membaca untuk memperkaya teori karena sangat membantu dalam proses perancangan.
- 7) Pembaca dapat memahami keterkaitan perencanaan media yang digunakan dalam setiap tahapan AISAS agar penyampaian pesan lebih efektif.
- 8) Saat merancang promosi, hal yang perlu diperhatikan yaitu mendalami segi target agar promosi yang dihasilkan dapat berguna dan tujuan pesan dapat mudah dimengerti, juga elemen persuasif yang perlu diperkuat untuk penyampaian informasi dan tujuan pesan tepat sasaran.

- 9) Diperlukan juga pengumpulan data dari pihak-pihak yang valid terkait topik untuk mendapatkan sudut pandang yang luas tentang permasalahan.
- 10) Menerima dan menyadari kekurangan dalam diri. Berupaya menerima kritik dan saran dengan berinteraksi kepada orang atau kelompok yang memahami perancangan promosi guna mendapatkan *feedback* agar proses pengembangan promosi yang lebih baik.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA