



### **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**

Wisata merupakan kegiatan bepergian bersama-sama dengan tujuan bersenang-senang. Sedangkan ekowisata adalah wisata yang berbasis alam dengan adanya aspek pendidikan dan interpretasi terhadap lingkungan alami dan budaya masyarakat. Jadi, tidak hanya sebagai tempat wisata saja namun ekowisata ini dapat dijadikan tempat edukasi. Begitulah perbedaan antara kawasan ekowisata dengan tempat wisata lainnya. Kawasan Ekowisata Mangrove PIK berpotensi tinggi sebagai tempat destinasi wisata dan tempat edukasi yang baik di Jakarta Utara. Kawasan ini dapat dijadikan tempat untuk mengajak masyarakat khususnya yang berdomisili di Jakarta untuk melestarikan ekosistem *mangrove* dan kawasan hutan *mangrove*. Namun karena kawasan ini tidak memiliki identitas visual maka timbul masalah yakni masyarakat atau wisatawan tidak dapat membedakan Kawasan Ekowisata Mangrove PIK ini dengan kawasan *mangrove* lainnya di Jakarta Utara seperti kompetitornya yakni Taman Wisata Alam Mangrove Angke Kapuk yang sudah memiliki identitas visual. Maka dari itu penulis membuat solusinya dengan merancang identitas visual dan pengaplikasiannya dalam bentuk *graphic standard manual* sehingga dapat menaikkan nilai jual destinasi dan brand *awareness*.

Perancangan ini dibuat sesuai dengan tahapan Alina Wheeler dalam bukunya yang berjudul *Designing Brand Identity* yang terdiri dari lima tahap yakni *conducting research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoints, dan managing assets*. *Big idea* yang diambil adalah *soothing place to travel and learn* dari *brand mantra ecotourism, educated, dan enjoy*. Dengan kata kunci tersebut penulis dapat kembangkan lagi dalam perancangan logo ini dengan media utama yakni *graphic standard manual*. Kemudian perancangan *stationery* berupa kop surat, amplop, kartu nama, *ID card, lanyard, e-mail signature*, dan seragam. Media *advertisement* yang terbagi menjadi dua yakni media *online* berupa

*Instagram story, Instagram feeds, dan website* serta media cetak berupa brosur dan tiket masuk dan yang terakhir adalah *merchandise*. *Merchandise* yang dipilih adalah *tote bag* dan *notebook*.

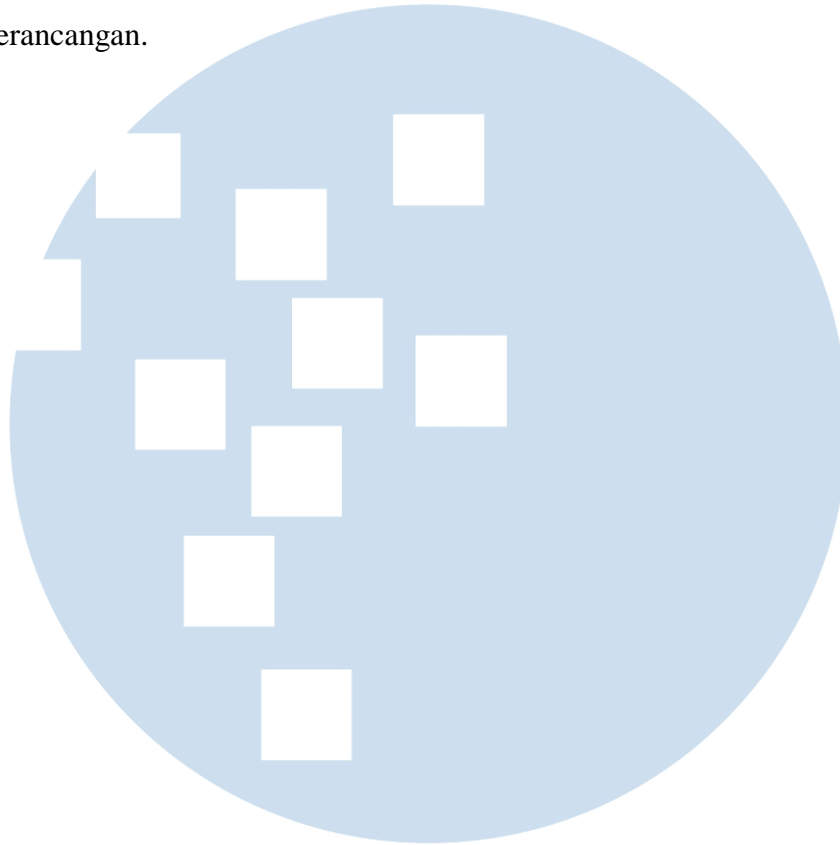
Penulis melakukan perancangan identitas visual Kawasan Ekowisata Mangrove PIK ini diharapkan dapat melahirkan identitas yang baik dan menarik, serta mudah dikenali oleh masyarakat luas terutama generasi muda sehingga dapat meningkatkan *brand awareness*, nilai jual destinasi, dan mendukung peningkatan pariwisata, serta mengikuti perkembangan zaman.

## **5.2 Saran**

Dalam sidang akhir yang telah penulis lakukan, terdapat masukan dan saran baik dari dosen penguji maupun ketua sidang bahwa identitas visual yang dirancang harus lebih memperhatikan lagi penggunaan dan pemilihan warna dengan memainkan *hue* dan *saturation* agar terlihat lebih kontras dan menonjol. Saran lainnya dalam perancangan *graphic standard manual* adalah tidak diperkenankan menuliskan baik *brand strategy, brand positioning, brand mantra, dan brand personality* ke dalam buku panduan karena *graphic standard manual* hanya berisikan aturan-aturan identitas visual beserta penjelasannya saja. Aturan-aturan dalam *graphic standard manual* harus dibuat lebih detail dan jelas sehingga penggunaanya mudah memahami contohnya seperti bagaimana penggunaan beberapa jenis supergrafis yang telah dirancang ke dalam berbagai media.

Perancangan ini dapat dijadikan referensi dan pembelajaran bagi mahasiswa lain yang ingin melanjutkan penelitian atau mengangkat penelitian dengan topik yang sama. Untuk mahasiswa yang mau mengambil tugas akhir dengan perancangan identitas visual, sebaiknya penulis sarankan agar mahasiswa selanjutnya dapat memperdalam *research* dan memperdalam identifikasi masalah dengan lebih baik lagi agar kesalahan yang sama tidak terulangi. Karena proses perancangan yang penulis buat masih jauh dari kata sempurna, diharapkan eksplorasi desain dan referensi visual lebih banyak lagi seperti studi eksisting.

Pengaturan waktu dalam proses perancangan juga sangat berpengaruh terhadap hasil perancangan.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA