

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Potensi utama yang ditawarkan oleh Desa Wisata Sayan adalah keberadaan para pelukis *Young Artist* yang telah mendunia sejak tahun 1930. Gaya lukis *young artist* ini lahir dan berkembang bersama para masyarakat setempat, yang sebelumnya merupakan petani. Hal yang menjadi ciri khas pembuatan lukis ini adalah dimana para pelukis mendapatkan inspirasinya melalui kegiatan sehari-hari mereka, yaitu bertani, beternak, dan segala kegiatan kebudayaan yang mereka laksanakan. Sehingga, hasil karya para pelukis ini tidak jauh dari kegiatan sehari-hari mereka berlatarkan keadaan alam Desa Wisata Sayan.

Menurut pengakuan kepala Desa Wisata Sayan dalam sebuah wawancara, para pelukis ini sering kali dilibatkan dalam pameran maupun *travel fair* demi mendapatkan eksistensinya pada masyarakat lokal. Hal ini juga perlu diperkenalkan kepada masyarakat yang lebih luas sehingga tidak ditinggalkan oleh masyarakat. Sehingga, pembentukan *destination branding* merupakan dapat digunakan sebagai solusi untuk memperkenalkan keragaman kegiatan wisata kepada masyarakat yang lebih luas.

Branding pada Desa Wisata Sayan dibentuk untuk memberikan gambaran potensi yang terdapat disana, dimana logo dirancang sedemikian rupa untuk memberikan *image* yang tepat pada benak wisatawan. Selain itu, penulis membentuk *stationary, vehicle, marketing collateral, dan merchandise* yang dibuat sesuai dengan *big idea* yang telah penulis susun, yaitu corak warna penoreh inspirasi. *Big idea* ini membantu penulis untuk menentukan konsep yang akan digunakan dalam perancangan, mulai dari visualisasi foto hingga *copywriting*.

5.2 Saran

Untuk merancang *brand destination* yang tepat sasaran dan menarik membutuhkan proses yang panjang. Untuk dapat merancang *brand destination* yang sesuai dengan *value* dari Desa Wisata Sayan, penulis membutuhkan riset yang mendalam untuk topic yang akan diangkat. Selain itu penulis juga melakukan riset terhadap competitor yang sama-sama merupakan desa wisata. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan referensi dan membantu penulis untuk eksplorasi ide serta trend yang sedang berkembang.

Penentuan batasan masalah dari perancangan, yaitu berupa SES, geografis, usia dan lainnya dibutuhkan untuk menentukan perancangan desain kedepannya. Hal ini menyangkut kebiasaan serta cara audiens berpikir dan bereaksi terhadap informasi yang disampaikan.

Perancangan desain untuk Desa Wisata Sayan ini juga menghabiskan paling banyak waktu dalam eksplorasi *style* dan untuk *trial and error*. Maka dari itu, penulis harus dengan cermat mengatur jadwal dan target pencapaian tiap minggunya.

Penulis berharap dengan adanya perancangan *brand destination* untuk Desa Wisata Sayan dapat memberikan dampak yang positif, terutama pada bagian branding dan pengenalan destinasi kepada masyarakat yang lebih luas. Penulis juga mempersilahkan apabila ada yang ingin mempelajari penelitian ini.

U M W I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A