

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kampoeng Wisata Gowes merupakan tempat wisata yang berada di kota Depok berkonsep alam dengan memiliki berbagai rekreasi yang dapat di rasakan. Wisata ini sebelumnya hanya menyediakan sebuah villa dan sudah berdiri selama 30 tahun. Namun, masyarakat masih banyak yang belum mengenali wisata ini yang berdiri tahun 2020. Banyak masyarakat yang melihat Kampoeng Wisata Gowes tidak sebagai tempat wisata dengan banyak rekreasi, melainkan melihat sebagai tempat sepeda saja. Maka dari itu, penulis merancang ulang identitas Kampoeng Wisata Gowes agar dikenali masyarakat sebagai tempat wisata yang lengkap akan rekreasi.

Pada perancangan Kampoeng Wisata Gowes, penulis merancang mulai dari membangun identitas yang sesuai dengan wisata ini dengan kata kunci yang telah di temukan. Lalu, penulis menetapkan big idea dari wisata ini adalah “Worth place, Great Adventure, and Beautiful Memories” yang memberikan pesan bahwa tempat ini layak menjadi sebuah wisata untuk melakukan petualangan seru dan membentuk kenangan indah di setiap rekreasinya. Melalui perancangan identitas visual, Kampoeng Wisata Gowes dapat menyampaikan citranya melalui wajah barunya yang telah di rancang.

5.2 Saran

Perancangan identitas *brand* memerlukan usaha yang besar agar tercipta wajah baru dari Kampoeng Wisata Gowes. Penulis perlu melakukan riset mengenai Kampoeng Wisata Gowes dan memahami tujuan dari wisata tersebut. Dalam merancang desain, pastinya memerlukan ide yang sesuai dengan *brand* serta memiliki filosofi di dalamnya. Maka, perlu mencari referensi sebanyak-banyaknya supaya mendapatkan ide baru untuk mendukung perancangan.

Lalu, penulis mendapatkan beberapa saran oleh dewan sidang berikut adalah saran untuk perancangan Kampoeng Wisata Gowes:

1. Dalam perancangan logo perlu di perhatikan logo dapat se-versatile mungkin dalam setiap media. Hal itu, agar dalam media logo tetap terlihat jelas dan tidak hilang setiap lekukan bentuk logo.
2. *Tagline* juga perlu di perhatikan pemilihan kata yang sesuai dengan *big idea brand*. Jika menggunakan bahasa inggris, perlu memperhatikan *grammar* supaya tidak salah pengertian saat target membaca.
3. Pada *sign system* lebih baik menunjukkan elemen visual yang ada di dalam logo karena pengunjung wisata dapat lebih memahami bentuk seperti dalam logo. Contohnya, jika area pemancingan maka menunjukkan ikon ikan yang ada pada logo karena lebih mudah di ketahui dan di pahami penggambarannya.

Melalui perancangan identitas visual Kampoeng Wisata Gowes, penulis mengharapkan perancangan ini dapat menjadi hal yang berguna bagi Kampoeng Wisata Gowes maupun peneliti selanjutnya. Selain itu, penulis juga mengharapkan penelitian ini bisa dijadikan pedoman yang baik bagi peneliti lain yang memakai topik tentang *branding*. Maka, penulis mempersilahkan penelitian ini sebagai referensi untuk dijadikan pembelajaran.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA