

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Riam Merasap merupakan destinasi wisata yang memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata karena keindahan air terjun, hutan, serta kegiatan yang dimiliki oleh Riam Merasap. Namun, wisata Riam Merasap tidak memiliki identitas visual sehingga tampilan visual dari media yang dimiliki tidak memiliki satu kesatuan dalam desain hingga terdapat beberapa wisatawan yang sulit membedakan Riam Merasap dengan riam yang memiliki nama serupa. Selain itu, Riam Merasap yang sempat mengalami penutupan wisata secara permanen sehingga menyebabkan Riam Merasap tidak dapat bersaing dengan kompetitornya. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan identitas visual Riam Merasap dengan target segmentasi berumur 25 – 34 tahun.

Dalam merancang identitas visual wisata Riam Merasap penulis menggunakan teori strategi perancangan yang dikemukakan oleh Wheeler (2018) dalam bukunya yang berjudul *Designing Brand Identity*. Selain itu, dalam perancangan identitas visual wisata Riam Merasap penulis juga menggunakan beberapa buku lainnya yang dijadikan dasar dalam penerapan fotografi, desain grafis, branding, perancangan identitas, hingga warna serta berbagai informasi lain mengenai wisata.

Metode pengumpulan data dalam perancangan identitas visual Riam Merasap dilakukan penulis dengan metode campuran. Metode tersebut mencakup observasi yang dilakukan penulis sebanyak dua kali, pada kunjungan pertama bertujuan untuk memahami situasi dan juga kondisi serta mendokumentasikan air terjun wisata Riam Merasap sedangkan kunjungan kedua dilakukan penulis untuk mengumpulkan foto untuk keperluan media dan juga mengenal lebih dalam mengenai *staff* yang ada di Riam Merasap. Kemudian penulis juga melakukan

wawancara dengan beberapa narasumber diantaranya ketua Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) Riam Merasap, Sekretaris Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Bengkayang, dan *Tour Guide* Kabupaten Bengkayang wawancara yang dilakukan bersama ketiga narasumber tersebut dilakukan penulis untuk mengumpulkan data dan memahami lebih mendalam mengenai wisata Riam Merasap. Selain itu, penulis mewawancarai Manager dari PT. Humanika Kreatif Desain dengan tujuan untuk mendapatkan *insight* mengenai perancangan identitas visual untuk destinasi wisata. Penulis juga melakukan eksisting terhadap keberadaan wisata riam yang ada di Kabupaten Bengkayang serta melakukan studi referensi terhadap identitas visual wisata. Informasi yang telah dikumpulkan oleh penulis melalui metode pengumpulan data tersebut selanjutnya dijadikan penulis sebagai acuan dalam melakukan perancangan identitas visual dari wisata Riam Merasap.

Dalam melakukan perancangan identitas visual wisata Riam Merasap, penulis memulai dengan membuat *mind mapping* untuk menentukan kata kunci dilanjutkan dengan menentukan *big idea* hingga konsep. Dari *big idea* dan konsep yang telah didapatkan kemudian diwujudkan menjadi logo dan elemen visual seperti supergrafis, *typeface*, fotografi hingga pengaplikasian elemen visual ke berbagai media. Media yang dirancang oleh penulis dibagi menjadi beberapa kategori diantaranya *destination profile*, *destination signature*, *marketing collaterals*, *staff uniform*, *hingga tourist merchandise*.

Melalui perancangan identitas visual yang dilakukan oleh penulis ini diharapkan dapat membantu Riam Merasap dalam bersaing dengan kompetitornya serta memperkuat identitas dari Riam Merasap sehingga masyarakat dapat mengenali Riam Merasap dengan lebih mudah. Sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan ketertarikan serta jumlah wisatawan yang berkunjung ke Riam Merasap.

## 5.2 **Saran**

Dalam melakukan perancangan identitas visual wisata air terjun bukanlah hal yang mudah, mengingat jarak yang harus ditempuh untuk melakukan observasi dalam upaya mengumpulkan data juga sangat jauh sehingga memakan banyak

waktu, tenaga dan biaya. Oleh karena itu, penulis harus memanfaatkan waktu sebaik mungkin agar data yang diperlukan dapat terkumpul dengan baik. Selain itu, dalam melakukan perancangan identitas visual penulis juga harus memperhatikan banyak hal mulai dari batasan masalah, menentukan solusi, menentukan target segmentasi, melakukan perancangan, hingga meimplementasikan identitas visual.

Dalam tahap mengimplementasikan identitas visual wisata Riam Merasap penulis memiliki beberapa kekurangan seperti pada saat mencetak botol minum yang memiliki warna yang sesuai dengan *mockup* yang ada pada buku panduan penggunaan identitas visual. Hal tersebut terjadi karena penulis tidak mempertimbangkan warna botol yang tersedia di tempat percetakan. Kemudian kesalahan lain yang dilakukan penulis yaitu, pada penerapan standar logo seperti, *clear area* logo pada berbagai media yang tidak sesuai dengan ketentuan yang ada di buku panduan, hingga penjelasan dari fungsi berbagai media di dalam buku panduan menggunakan identitas visual atau GSM (*Graphic Standard Manual*).

Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan penulis kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang akan menjalani tugas akhir untuk mempertimbangkan secara matang mengenai solusi dari permasalahan yang ada dari topik yang akan diangkat, hal ini harus dilakukan agar tidak menyia-nyiakan waktu yang diberikan. Selain itu, dalam melakukan perancangan desain identitas visual *brainstorming* dan *mind mapping* mengambil peran yang sangat penting dalam mengidentifikasi *key words* yang digunakan untuk mendapatkan *big idea* serta konsep yang digunakan sebagai dasar dalam perancangan desain serta pengaplikasian desain ke berbagai media. Dari kekurangan yang dialami oleh penulis, penulis juga berharap agar kedepannya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang akan menjalani tugas akhir untuk memperhatikan berbagai ketentuan yang sudah dibuat dalam buku panduan penggunaan identitas visual dengan baik sehingga peraturan yang dibuat didalam buku panduan tidak dilanggar pada saat pengaplikasiannya di berbagai media yang ada. Selain itu, penulis juga menyarankan agar mahasiswa dapat melakukan *research* terlebih dahulu terkait percetakan mulai dari buku hingga *merchandise*.