

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga merupakan tempat wisata ini terdapat banyak aktivitas yang dapat dilakukan seperti, berkeliling hutan mangrove dengan perahu, melakukan *paddling* dengan perahu kano, dan bermain dipantai. Tempat wisata Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga ini juga memiliki wisata edukatif mengenai cara penanaman mangrove dengan pengunjung dapat langsung turun untuk menanam bibit mangrove. Namun, Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga belum memiliki sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan keunikannya sehingga dapat menjadi objek destinasi wisata unggulan di Indonesia. Maka diperlukan adanya perancangan media informasi berupa website yang juga mempertimbangkan nilai-nilai edukasi, dan juga pengalaman wisatawan yang unik untuk menciptakan ketertarikan bagi wisatawan untuk berkunjung. penggunaan website sebagai media informasi untuk tempat wisata ini sangat efektif karena dapat diakses secara global, dan juga penyediaan informasi yang lengkap dan terstruktur, mudah untuk diperbaharui, dan juga mendukung fitur-fitur yang interaktif.

Dalam perancangan media informasi berupa *website* untuk Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga, penulis menggunakan strategi perancangan berdasarkan buku *The Basics of User Experience Design* (2018). Lalu pada perancangan juga penulis menggunakan buku lain untuk menjadi dasar dalam penerapan desain grafis, branding, pengolahan elemen visual dan lainnya. Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam perancangan media informasi berupa website ini adalah melalui metode kualitatif. Metode ini mencakup wawancara dan melakukan observasi Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga secara langsung. Informasi yang dikumpulkan digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam melakukan perancangan media informasi berupa *website* bagi Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga.

Dalam perancangan media informasi berupa *website*, penulis memulai dengan membuat *mindmap* dan dilanjutkan dengan penentuan *big idea* dan juga konsep perancangan. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan logo dan elemen visual lain yang mencakup *keyvisual*, tipografi, warna, dan foto. Setelah menentukan elemen visual dari *website*, penulis melanjutkan perancangan dengan mengaplikasikan elemen visual kepada media yang dibutuhkan oleh Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga. Media yang dirancang dibagi menjadi beberapa kategori antara lain adalah media sosial, media cetak, media digital, dan *merchandise*.

Melalui perancangan media informasi berupa *website* yang penulis lakukan, diharapkan dapat menjadi bantuan untuk Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga dalam meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga dan dapat membantu dalam bersaing dengan kompetitor. Dan secara tidak langsung diharapkan bahwa perancangan identitas visual ini dapat meningkatkan ketertarikan dari masyarakat sehingga jumlah wisatawan Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga kian bertambah.

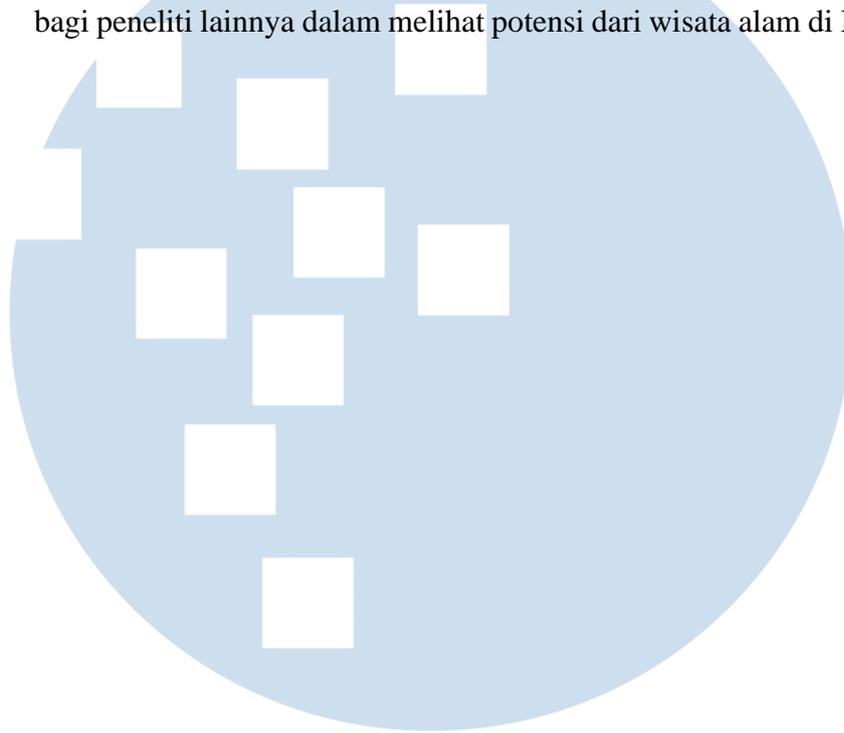
5.2 Saran

Kemudian berikut merupakan beberapa saran dari pengalaman yang didapat Penulis setelah melakukan perancangan media informasi berupa *website* dalam peningkatan daya tarik tempat wisata Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga.

1. Perancangan media utama seharusnya masih bisa lebih tepat dengan yang ada sekarang, dan menyesuaikan kebutuhan dari pengguna, kebutuhan bagi tempat wisata, dan juga apa yang dicari oleh pengguna mengenai tempat wisata.
2. Menurut penulis apa yang telah dirancang dapat memberikan potensi yang lebih luas dalam tempat wisata hutan mangrove desa muara teluknaga, seperti media promosi.
3. Perancangan yang penulis buat diharapkan dapat berguna bagi peneliti lainnya untuk mengembangkan tempat wisata tidak hanya pada wisata

hutan mangrove desa muara teluknaga, namun dapat memberikan manfaat bagi peneliti tempat wisata lainnya di seluruh Indonesia.

4. Penulis berharap dari perancangan ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti lainnya dalam melihat potensi dari wisata alam di Indonesia.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA