

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Desa Wisata Pasir Eurih adalah sebuah desa wisata yang terletak di Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Di dalam desa ini terdapat banyak objek wisata, mulai dari peninggalan zaman batu Megalitikum yaitu Punden Berundak, wisata alam Curug Nangka dan Gunung Salak, hingga peninggalan zaman Kerajaan Padjajaran seperti Pura Parahyangan Agung Jagatkarta & Taman Sri Baduga Jalatunda. Selain itu, untuk mendukung potensi yang ada, masyarakat desa banyak mengadakan acara-acara yang berkaitan dengan budaya yang dimiliki, seperti Upacara Seren Taun yang diikuti oleh seluruh lapisan masyarakat. Mereka juga banyak yang berprofesi menjadi pengrajin yang menghasilkan souvenir-souvenir khas desa. Dengan potensi yang ada, sayangnya tidak membuat desa ini memiliki citra yang khas dan menjadi tidak populer, karena pada dasarnya masyarakat lebih mengenal Kampung Budaya Sindang Barang yang berada di dalam kawasan Desa Wisata Pasir Eurih. Hal ini juga didukung dengan data yang penulis peroleh melalui Kuesioner, wawancara, dan observasi langsung ke Desa Wisata Pasir Eurih. Oleh karena itu, penulis merancang *destination branding* Desa Wisata Pasir Eurih sebagai solusi dalam masalah tersebut.

Penulis menentukan *big idea* dari perancangan ini yaitu “*dynamic adventure meets the richness of diversity*” dengan *brand personality down-to-earth, wholesome, dan delightful*. Dari kedua aspek ini, penulis ingin memberikan citra Desa Wisata Pasir Eurih yang memiliki kekayaan alam, sejarah & budaya, dan lokalitas yang kuat dengan membagi identitas desa menjadi empat, yang masing-masing menggambarkan potensi tersebut. Penulis merancang aset-aset visual yang dibutuhkan, seperti logo, supergrafis, warna, tipografi, ikon, fotografi. Aset visual tersebut penulis aplikasikan pada media-media pendukung lainnya termasuk cetak

maupun bentuk digital. Semua aset yang sudah dirancang dimasukkan ke dalam buku *graphic standard manual* yang membuat segala aturan dan panduan mengenai aset visual tersebut secara terstruktur dan sistematis agar penerapan identitas *brand* yang telah dirancang dapat konsisten.

5.2 Saran

Dalam perancangan *destination branding* Desa Wisata Pasir Eurih, penulis melalui serangkaian proses yang panjang. Dari mulai melakukan observasi secara langsung hingga pengaplikasian identitas ke media-media pendukung. Namun, selama proses berlangsung, penulis menghadapi beberapa tantangan, terutama pada menentukan logo yang sesuai. Pemilihan logo menjadi kendala utama karena Desa Wisata Pasir Eurih belum memiliki tingkat pengenalan yang tinggi di kalangan masyarakat luas. Hal ini memerlukan pertimbangan yang matang untuk menciptakan identitas visual yang relevan dan representative. Dari pertimbangan yang menghabiskan waktu cukup lama, membuat penulis tidak mempunyai waktu yang cukup untuk melakukan tahapan selanjutnya, terutama pengaplikasian identitas ke media. Selain itu, penulis juga kesulitan dalam membagi waktu dalam mengerjakan perancangan dan penyusunan laporan karena memiliki *timeline* yang berjalan bersamaan.

Dari kejadian tersebut, penulis memberikan beberapa saran kepada para pembaca atau peneliti yang akan melakukan perancangan dengan tema serupa. Pertama, penting untuk menyesuaikan idealis dengan mempertimbangkan tenggat waktu yang telah diatur dalam proses perancangan agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Selain itu, penulis juga menyarankan agar para pembaca/peneliti bersedia menerima masukan positif maupun negatif karena dapat masukan tersebut dapat memunculkan perspektif yang baru dan dapat bermanfaat bagi kreativitas perancangan.

Laporan penelitian ini bersifat terbuka untuk kebutuhan referensi penelitian dimasa yang akan datang, terutama bagi perancangan yang memiliki topik serupa. Penulis berharap, hasil perancangan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi

pengembangan pengetahuan dan kreativitas, tetapi juga dapat berkontribusi pada pengembangan penelitian di lingkungan universitas.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA