

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang bisa ditarik dari seluruh proses atau rangkaian Perancangan Komunikasi Visual Promosi Dusun Prumpung Sebagai Dusun Wisata Kerajinan Pahat batu ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Dengan media-media informasi pesan yang berupa multi media yang berupa CD Profil, CD *Interactive* dan *Web design* diharapkan mampu memberikan penyebaran informasi yang lebih luas lagi kepada para komunikan (calon wisatawan) mengenai keberadaan dusun wisata kerajinan pahat batu Prumpung yang berhubungan erat dengan candi Borobudur, serta hasil – hasil produk unggulannya keseluruh wilayah Indonesia dan mancanegara.
2. Media Poster dan Brosur khusus dusun wisata kerajinan pahat batu Prumpung ini diharapkan mampu mendukung promosi yang sudah dilakukan oleh pemerintah daerah kabupaten Magelang yang berupa media brosur mengenai wisata sejarah candi Borobudur sebagai produk wisata unggulannya. Dengan media poster dan brosur yang khusus ini diharapkan dapat menjangkau khalayak ramai untuk berkunjung ke dusun wisata Prumpung sebagai tempat kunjungan wisata yang tidak boleh dilewatkan.
3. Desain kalender meja, kalender dinding, pin, jam dinding, *t-shirt*, mug dan piring souvenir serta *sticker* diharapkan mampu sebagai media pendukung promosi Prumpung sebagai dusun wisata kerajinan batu. Media-media ini dapat juga sebagai alternatif souvenir yang murah, menarik, dan cocok sebagai cinderamata bagi para wisatawan yang berkunjung ke dusun Prumpung.

B. Saran

Untuk mewujudkan dusun wisata Prumpung maka pemerintah daerah dalam hal ini Pemda Kab. Magelang harus melakukan :

1. Pendataan ulang aset-aset wisata pendukung wisata yang ada di dusun Prumpung untuk menentukan arah kebijakan promosi yang akan dilakukan serta menambah media-media promosi dusun Prumpung yang lebih bervariasi agar calon konsumen lebih mengenal tentang dusun Prumpung secara lebih dekat.
2. Membuat suatu badan usaha berbentuk koperasi pengrajin seni kerajinan pahat batu agar nantinya tidak terjadi persaingan harga yang mengakibatkan persaingan tidak sehat, serta membuat media informasi berupa brosur yang berisi mengenai produk-produk seni pahat batu, jenis batu, ukuran, harga, berat, dan disanggar-sanggar mana produk-produk tersebut dapat dibeli sehingga para wisatawan dapat dengan mudah memilih jenis produk serta harga yang sesuai dengan keinginan mereka.
3. Membuat kampanye promosi yang serempak dengan berbagai macam media paling tidak sebagaimana yang penulis lakukan, yaitu dalam bentuk Desain CD Profil Prumpung, CD *Interactive*, Desain *Web*, Poster, Brosur, Iklan Surat Kabar, Desain *Giant Billboard*, *Sign Board*, Desain Kalender Dinding, Kalender Meja, Jam Dinding, Piring dan Mug Souvenir, Desain *Sticker*, Desain *T-Shirt* dan Desain Pin Souvenir sehingga masyarakat luas dapat mengenal lebih jauh mengenai dusun Prumpung dan segala kegiatan serta produk-produknya.

KEPUSTAKAAN

- Bachtiar, Hasya W., 1981/1982, *Kreatifitas*, Majalah Analisis Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Budiardja, Pariwisata dan Kebudayaan di Indonesia, Kongres Kebudayaan, Jakarta, 1991.
- Echols, John M., dan Shadily, Hassan, *Kamus Inggris Indonesia*, Penerbit PT. Gramedia, Jakarta, 1987.
- Gandadiputra, Mulyono, *Kreatifitas*, Majalah Analisis Kebudayaan Tahun I. No.2, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 1981/1982.
- Geoffrey, Petty, *Creativity*, terjemahan Hari Wahyudi, *Memaksimalkan potensi kreatif*, Penerbit PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 1997.
- Haryadi, Rohmat, *Kampung Para Pematung*, Sinar, Jakarta, 1997.
- Irianto, Jusuf, *Industri Kecil Dalam Perspektif Pembinaan dan Pengembangan*, Airlangga University Press, Surabaya, 1996.
- Kotler, Philip, *Manajemen Pemasaran: Analisis, Perencanaan Implementasi dan kontrol*. Edisi Bahasa Indonesia. Jakarta PT. Prenhalindo, 1998.
- Kayam, Umar, *Kreatifitas Dalam Seni dan Masyarakat, Suatu Dimensi dalam Proses Pembentukan Nilai Budaya dalam Masyarakat*, Majalah Analisis Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 1982.
- Moleong, J. Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 1994.
- Murphy, John and Rowe, Michael. *How to Design Trademarks and Logos*, North Light Book, Ohio, 1998.
- Sobur, Alex, *Analisis Teks Media*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001.
- S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Penerbit Bina Aksara, Jakarta, 1982.
- S.C. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*, PT. Gramedia Widiasarjana Indonesia, Jakarta, 1992.
- S. Sugiarto, *Antologi Otobiografi Seniman Berprestasi Daerah Jawa Tengah*, Proyek Pengembangan Kesenian dan Kebudayaan, Pemerintah Daerah Tingkat I Jawa Tengah, Jawa Tengah, 1996.