

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Karya ini merupakan bentuk media informasi yang bertujuan untuk mempromosikan tempat Wisata Kedung Pengilon. Penggunaan format media *banner* diharapkan dapat mempermudah wisatawan menemukan lokasi wisata tersebut.

Peran desain grafis dalam menciptakan desain komunikasi visual untuk Wisata Kedung Pengilon sebagai berikut, pertama mencari referensi dan disukusi dengan pengelola kawasan wisata. Dengan menggunakan komputer desainer memakai *Adobe Illustrator* untuk membuat karya ini. Setelah desain jadi penulis mengkoordinasi hasil desain ke pengelola wisata.

Keempat hal tersebut adalah langkah-langkah yang penulis lakukan dalam pembuatan *banner*. Dengan demikian karya visual berupa *banner* diharapkan dapat menarik pengunjung untuk datang ke Wisata Kedung Pengilon.

#### 5.2. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Content creator* berikutnya diharapkan dapat mengambil referensi dan mengambil sudut pandang lain dari karya ini.
2. Peneliti selanjutnya agar dapat meneliti tentang strategi desainer atau promosi wisata dengan format *content* yang lain.