

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi pustaka dan observasi secara langsung, serta pengumpulan data dan penyelesaian desain akhir, diperoleh kesimpulan bahwa generasi muda kurang mengetahui eksistensi *cave tubing* Gua Pindul. Hal itu dikarenakan kurangnya promosi yang dilakukan oleh pihak pengelola, dan promosi yang dilakukan selama ini masih kurang menampilkan kesan petualangan air yang unik. Dibutuhkan suatu citra yang kuat, dengan visualisasi yang menarik dan memiliki penyampaian yang tepat sehingga mampu membuat calon wisatawan (khususnya anak muda) agar tertarik untuk mencoba wisata ini.

Dalam proses pembuatan desain promosi ini, diperlukan riset yang mendalam mengenai permasalahan dan tujuan, target market, pemilihan media yang efektif, dan juga pembuatan konsep yang unik baik secara verbal maupun visual. Media promosi yang penulis gunakan adalah media-media yang berhubungan dengan *target market* antara lain seperti *website*, *social medial*, brosur, dan flyer. Media-media tersebut merupakan media yang paling efektif untuk target anak muda seiring dengan berkembang pesatnya media teknologi. Setelah melakukan riset dan penyelesaian desain akhir, dapat diambil kesimpulan bahwa promosi ini efektif untuk mengajak wisatawan agar mau mencoba *Cave Tubing* di Gua Pindul Yogyakarta.

## **5.2 Saran Penulis**

### **5.2.1 Saran untuk kampus**

Berdasarkan hasil pengamatan penulis dalam melaksanakan Tugas Akhir, penulis berharap agar adanya penambahan penjurusan kuliah yang nantinya dapat mempersiapkan mahasiswa untuk terjun langsung ke dunia kerja. Hal ini perlu dilakukan agar para mahasiswa dapat lebih berkompeten saat terjun ke dunia kerja yang sesungguhnya.

### **5.2.2 Saran untuk penulis dan mahasiswa desainer**

Setelah melaksanakan kuliah tugas akhir ini penulis menyadari bahwa sebagai desainer komunikasi visual, hendaknya para mahasiswa lebih membuka wawasan tentang dunia DKV, lebih bereksplorasi dengan ide dan visual. Selain itu sebagai mahasiswa tugas akhir, hendaknya pada mahasiswa lebih giat lagi untuk mencari data dan referensi yang nantinya dapat berguna untuk membantu penyelesaian Tugas Akhir.

### **5.2.3 Saran untuk pengelola tempat wisata**

Penulis berharap agar desain promosi *Cave Tubing* Gua Pindul ini nantinya dapat digunakan oleh pihak pengelola sebagai media promosi yang dapat menarik lebih banyak wisatawan.