

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL WISATA
PULAU PENYENGAT KOTA TANJUNGPINANG**

SKRIPSI/TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana/Magister Teknik
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 15 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Inko Sakti Dewanto, S.T., M.Ds.
NID/NIDK: 0401108804

Dosen Pembimbing II



Ganis Resmisari, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0327038003

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**


Logo of Institut Teknologi Nasional Bandung (ITN) and Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) is visible in the background of the signature.

Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Perancangan Identitas Visual Wisata Pulau Penyengat Kota Tanjungpinang

HUSEIN FADHLULLAH RIDHAWI¹, INKO SAKTI DEWANTO², GANIS RESMISARI³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email : husein.tpi@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Tugas Akhir dengan sebuah perancangan identitas visual pada wisata pulau penyengat yang membahas mengenai sejarah dan budaya melayu yang terdapat pada pulau penyengat, hal tersebut bertujuan guna menanamkan sikap bangga terhadap sejarah dan budaya yang ada di pulau penyengat khususnya kepulauan riau. Hal ini merupakan sebuah upaya dalam memperkenalkan dan meningkatkan budaya yang ada di pulau penyengat yang merupakan pulau yang ditetapkan oleh pemerintah sebagai salah satu cagar budaya nasional dan pulau penyengat juga merupakan daerah tujuan wisata yang cukup penting di Kepulauan Riau dan Nasional. Guna mengetahui perancangan identitas visual yang tepat untuk membahas tentang wisata pulau penyengat yang terdapat di salah satu kota tanjungpinang, kepulauan riau, maka penulis melakukan penelitian menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut Koentjaraningrat (1993) penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian untuk member gambaran secara teliti mengenai individu maupun kelompok tertentu dari keadaan yang terjadi. Metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif digunakan untuk mendapatkan gambaran bagaimana keseharian masyarakat di pulau penyengat.

Kata kunci: *Identitas Visual, Pulau Penyengat, Sejarah dan Budaya, Wisata*

ABSTRACT

The Final Project involves designing a visual identity for the tourism of Pulau Penyengat, focusing on the Malay history and culture present on the island. The aim is to instill a sense of pride in the history and culture of Pulau Penyengat, particularly within the Riau Islands. This is an effort to introduce and enhance the culture of Pulau Penyengat, a government-designated national cultural heritage site, and an important tourist destination in the Riau Islands and at the national level. In order to determine an appropriate visual identity design for discussing the tourism of Pulau Penyengat, located in one of the cities of Tanjungpinang, Riau Islands, the author conducted qualitative research using a descriptive method. According to Koentjaraningrat (1993), descriptive research is a type of study that provides a detailed description of specific individuals or groups within a certain context. The qualitative descriptive research method was used to gain an understanding of the daily lives of the community on Pulau Penyengat.

Keywords: *Visual Identity, Pulau Penyengat, History and Culture, Tourism*

1. PENDAHULUAN

Pulau Penyengat merupakan sebuah pulau kecil di Kota Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau yang jaraknya sekitar 1,8 km dari pusat kota Tanjungpinang. Pulau ini terletak di sebelah barat kota Tanjungpinang dan memiliki letak geografis yang sangat strategis karena berseberangan langsung dengan Singapura dan Malaysia. Dengan luas sekitar 2 km dan lebar 1 km, Pulau Penyengat ini merupakan objek wisata yang menarik karena memiliki berbagai peninggalan sejarah dan budaya yang dapat dijelajahi oleh wisatawan. Untuk mencapai pulau ini, kita dapat menggunakan perahu bermotor atau pompong dari pusat kota Tanjungpinang yang memerlukan waktu tempuh sekitar 15 menit.

Pihak pengelola dan pemerintah daerah berupaya mempromosikan Masjid Raya Pulau Penyengat kepada wisatawan domestik dan internasional namun kunjungan wisatawan menurun karena kurangnya fasilitas sarana dan prasarana di sekitar kawasan masjid. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata setempat perlu berperan aktif dalam meningkatkan kunjungan wisatawan melalui promosi seperti iklan di media cetak dan elektronik. Pemerintah kota Tanjungpinang mempromosikan Pulau Penyengat sebagai ikon pariwisata kota dengan pengembangan pariwisata berbasis kebudayaan. Jumlah wisatawan terbesar berasal dari negara-negara tetangga seperti Singapura, Brunei, dan Malaysia yang memiliki kesamaan budaya dan sejarah Kerajaan Riau-Lingga.

Pulau Penyengat memiliki banyak peninggalan sejarah menarik, seperti Masjid Raya Sultan Riau, Gedung Engku Bilik, Gedung Mesiu, Gedung Tabib, Komplek Makam Pahlawan Nasional Raja Haji Fisabilillah, Komplek Makam Raja Jafar, Komplek Makam Raja Abdurrahman, Komplek makam Engku Putri Raja Hamidah dan Raja Ali Haji (Bapak Bahasa), Komplek Istana Kantor, Benteng Pertahanan di Bukit Kursi, dan Balai Adat Melayu Kepulauan Riau. Namun, kawasan wisata pulau ini menghadapi beberapa masalah kurangnya keseriusan dari pemerintah, seperti Tourist Information Center yang kurang berfungsi dengan maksimal, dan digital signage yang tidak berfungsi, dan beberapa fasilitas yang tidak terawat seperti toilet, transportasi dan sampah.

Identitas visual penting dalam kawasan pariwisata terutama di wisata Pulau Penyengat karena dapat membantu wisatawan untuk mengenali dan mengingat pulau tersebut. Namun, berdasarkan observasi lapangan menunjukkan bahwa di Pulau Penyengat belum memiliki identitas visual secara resmi. Menurut Wheeler (2013), identitas visual yang mudah diingat dan langsung dikenali dapat membantu meningkatkan brand awareness dan pengakuan brand. Visual brand identity juga penting untuk mengkomunikasikan visi dan misi sebuah brand serta merepresentasikan emosi yang terkandung dalam brand melalui logo, warna, elemen grafis, dan font yang saling terintegrasi dan digunakan secara konsisten. Oleh karena itu, keberadaan identitas visual sangat penting dalam suatu brand, termasuk dalam kawasan pariwisata seperti Pulau Penyengat.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka perancangan dari identitas visual di kawasan wisata pulau penyengat dipandang penting untuk memberikan kenyamanan kepada wisatawan yang berkunjung kesana. Namun bagaimana desain dari identitas visual yang tepat dan baik bagi kawasan wisata pulau penyengat, maka penulis menganggap perlu melakukan kajian tentang hal tersebut.

2. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini melalui pendekatan metode kualitatif, yang mengacu pada metode *Design Thinking* yang meliputi : *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Beberapa hal yang diharapkan dalam metode ini yaitu dapat terkumpulnya berbagai macam pendapat dari berbagai pihak terkait dan juga masyarakat yang berada di wisata pulau penyengat, yang dimana nantinya akan didapatkan oleh peneliti dan dapat dijadikan acuan untuk merumuskan masalah yang ada dan mencari pokok permasalahan tersebut, sehingga bisa ditemukannya sebuah solusi yang efektif. Adapun beberapa uraian metode :

2.1 Data Primer :

Observasi

Pada saat proses observasi berlangsung, beberapa hal yang akan peneliti amati yaitu peristiwa, kejadian, pose, dan lain nya dan tentunya disertai juga dengan beberapa daftar yang sudah ditentukan dan perlu di observasi (Sulistyo Basuki, 2006: 149) Oleh karena itu maka dibutuhkan pengumpulan data secara real dengan melakukan tinjauan lapangan, yang bertujuan untuk mendapatkan hasil dan juga beberapa aspek yang ada di tempat wisata pulau penyengat.

Wawancara

Pelaksanaan proses observasi dan juga pengamatan yang nantinya akan berdasarkan oleh opini dan juga acuan terhadap kaidah dan juga teori yang sudah ada, dan selanjutnya akan dilakukan proses wawancara oleh narasumber yang berkaitan dengan wisata pulau penyengat. Proses wawancara ini akan dilakukan secara semi-structured yang dimana beberapa pertanyaan sudah disediakan terlebih dahulu sebelum dimulai yang dimana nantinya akan dikembangkan dan diperdalam pada saat proses wawancara berlangsung.

Dokumentasi

Mengumpulkan bukti yang akurat dari sumber sumber informasi terpercaya yang didapatkan dari data berupa studi kasus pada wisata Pulau Penyengat. Dan melalui sebuah pengambilan foto atau gambar sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian, maka pendokumentasian yang baik akan berpengaruh dengan hasil rancangan sistem informasi yang baik.

2.2 Data Sekunder :

Kepustakaan

Metode pengumpulan data ini akan dilakukan secara sistematis dan sumber-sumber datanya berasal dari berbagai macam media cetak seperti buku, koran, majalah, maupun koran.

Internet

Metode ini dilakukan dengan mencari data-data referensi dari internet mengenai perkembangan wisata, media promosi, dan contoh objek wisata, data contoh objek wisata

dengan teori tentang identitas visual. Selain itu data tersebut juga bisa mencakup artikel atau komentar-komentar dari seseorang tentang wisata pulau penyengat.

Studi Literatur

Pada tahap perancangan penelitian di wisata pulau penyengat ini, beberapa hal yang akan didapatkan yaitu kajian melalui buku ataupun literatur yang berhubungan dengan perancangan identitas visual.

3. ISI

3.1 Pulau Penyengat

Pulau penyengat merupakan pulau yang berada di sebelah barat Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau. Keduanya dihubungkan oleh Selat Riau dan berjarak sekitar 1,5 km dari Kota Tanjungpinang. Panjang Pulau Penyengat ini lebih kurang 2 km dan lebarnya yaitu sekitar 1 km, yang dimana keberadaannya ini merupakan pusat dari kebudayaan dan literasi melayu nusantara. Pulau penyengat merupakan wilayah kelurahan yang menjadi bagian dari pemerintahan Kota Tanjungpinang di Provinsi Kepulauan Riau, yang sebelumnya pada dahulu kala menjadi pusat pemerintahan Yang Dipertuan Muda dan sejak 1805 dan mulai 1900 juga menjadi tempat kedudukan Yang Dipertuan Besar (Sultan) Riau-Lingga. Karena kejayaannya di masa lalulah yang membuat Pulau Penyengat Indera Sakti ini sekarang menjadi terkenal.

Pulau ini dahulu disebut oleh orang Inggris yaitu The Island of Mars, Peningat, atau Pulo Pinigad (de Bruyn Kops, 1855:98; Begbie, 1967:275; Sham, 1993:5). Bahkan, mereka menyebutnya yaitu Peningat of Mars. Selain itu, orang Belanda pun juga menyebut Pulau Penyengat ini yaitu Penjengat atau Penjingat (van Ronkel, 1921; Sham, 1993:5). Beberapa sebutan itulah yang digunakan oleh bangsa Eropa khususnya Inggris dan Belanda terhadap Pulau Penyengat, sebuah pulau yang berada dalam wilayah Kota Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau.

Belum terdapat catatan - catatan tertulis tentang asal mula nama pulau penyengat tersebut. Namun, ada cerita rakyat setempat yang menyatakan nama itu berasal dari nama sebangsa hewan serangga yang mempunyai sengat (sejenis alat tajam yang berbisa terdapat pada beberapa jenis serangga dan binatang - binatang lain). Diceritakan, bahwa pada zaman dahulu pulau ini merupakan salah satu pulau yang banyak didatangi para pelaut dan saudagar untuk singgah dan mengambil perbekalan, terutama air bersih. Konon mereka melanggar suatu pantang - larang ketika mengambil air. Maka mereka diserang oleh ratusan serangga berbisa. Binatang yang mempunyai bisa itu mereka sebut penyengat (sejenis serangga yang bersengat : jenis - jenis : *Ropalidia* spp, *Vespa auraria*, *Provespa anomala*, dll) dan pulau itu mereka namakan pulau penyengat. Namun setelah menjadi pusat pemerintahan oleh Yang Dipertuan Muda Kesultanan Riau pada abad 19, di belakang nama pulau penyengat itu ditambah lagi dengan nama Indera Sakti, sehingga secara lengkap nama pulau tersebut menjadi Pulau Penyengat Indera Sakti yang kekal hingga sekarang.

Di Pulau Penyengat ini memiliki banyak peninggalan sejarah yang bisa menarik para wisatawan untuk berkunjung kesana, beberapa peninggalan sejarah tersebut seperti Masjid Raya Sultan Riau, Gedung Engku Bilik, Gedung Mesiu, Gedung Tabib, Komplek Makam Pahlawan Nasional Raja Haji Fisabilillah, Komplek Makam Raja Jafar, Komplek Makam Raja Abdurrahman, Komplek makam Engku Putri Raja Hamidah dan Raja Ali Haji (Bapak Bahasa),

Komplek Istana Kantor, Benteng Pertahanan di Bukit Kursi, dan Balai Adat Melayu Kepulauan Riau.

3.1.1 Kondisi Pulau Penyengat

Wisata religius menjadi salah satu jenis destinasi wisata yang ada di Pulau Penyengat, yang menarik perhatian wisatawan lokal maupun asing, terutama dari Malaysia dan sekitarnya. Masyarakat setempat dapat memberikan layanan sebagai jasa kepada wisatawan untuk meningkatkan pendapatannya, sementara pemerintah Kota Tanjungpinang melalui Dinas Pariwisata bertanggung jawab menjaga kelestarian destinasi wisata tersebut dengan memberlakukan aturan tertentu.

Pulau Penyengat memiliki nilai sejarah yang hampir tidak dimiliki oleh daerah lain, sehingga pengembangan sektor pariwisata di Tanjungpinang, khususnya di Pulau Penyengat, sangat menjanjikan. Selain itu, Pulau Penyengat berdekatan dengan Singapura dan Malaysia yang memiliki kesamaan dengan Pulau Penyengat. Peluang pasar wisata di Pulau Penyengat sangat besar terlihat dari berbagai jenis destinasi wisata seperti wisata religi, wisata sejarah, serta lahirnya pahlawan nasional yaitu Raja Ali Haji yang menciptakan Gurindam Dua Belas yang sangat terkenal.

3.1.2 Upaya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Mempromosikan Masjid Raya Pulau Penyengat

Provinsi Kepulauan Riau adalah salah satu destinasi wisata yang menjanjikan di Indonesia dengan banyak objek wisata yang berpotensi untuk dikembangkan. Setelah diberlakukannya otonomi daerah pada awal 1998, pemerintah provinsi Kepulauan Riau semakin fokus pada pembangunan di sektor pariwisata, termasuk di kota Tanjung Pinang yang memiliki berbagai macam objek wisata, seperti wisata religi, sejarah, budaya, kuliner, agrowisata, dan sarana wisata. Hal ini mendorong pemerintah provinsi dan investor pariwisata untuk mempertimbangkan alternatif lain, yaitu menjadikan Provinsi Kepulauan Riau sebagai kota bisnis pariwisata di pulau Sumatera.

Di antara banyak objek wisata di kota Tanjungpinang, Masjid Raya Pulau Penyengat adalah yang paling bersejarah dan unik. Namun, kunjungan wisatawan ke mesjid ini terus menurun akibat kurangnya promosi dan fasilitas sarana dan prasarana. Oleh karena itu, pihak pengelola dan pemerintah setempat, terutama Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, telah melakukan berbagai upaya untuk mempromosikan objek wisata ini baik kepada wisatawan domestik maupun internasional, seperti mengadakan iklan di media cetak dan elektronik, untuk meningkatkan tingkat kunjungan wisatawan.

3.1.3 Pengembangan Kepariwisata di Pulau Penyengat yang telah dilakukan

Pulau Penyengat memiliki banyak peninggalan budaya berupa bangunan, struktur, dan lanskap budaya yang unik. Pulau ini terdiri dari berbagai bangunan yang membentuk kompleks pemerintahan eksklusif yang dibatasi oleh lautan, dan Pulau Penyengat secara khusus diakui sebagai salah satu wilayah pusat kebudayaan Melayu. Ada banyak tinggalan budaya yang tersebar di Pulau Penyengat, termasuk Dermaga, Masjid Raya Sultan Riau, Makam Engku Putri Hamidah, Makam Embung Fatimah, Makam Raja Fisabilillah, Kompleks Makam Raja Ja'far dan Raja Ali, Gedung Tengku Bilik, Kawasan Makam dan Keluarga Raja Penyengat dan Masyarakat, Balai Adat, Gedung Hakim Mahkamah Syariah Raja Haji Abdullah, Rusdiyah Club, Istana Raja Ali Yang Dipertuan Muda VIII, Gudang Mesiu,

Kompleks Makam Raja Abdurrahman, Benteng Bukit Kursi, Perigi Putri, dan beberapa bangunan lainnya. Namun sayangnya, hanya Masjid Raya Sultan Riau yang masih dihuni atau dimanfaatkan, sedangkan bangunan lainnya berdiri tanpa penghuni.

Pemerintah Daerah telah menunjukkan perhatiannya terhadap sumber daya budaya Pulau Penyengat dengan menetapkannya sebagai kawasan strategis untuk kota, pariwisata, lindung budaya, pelabuhan pengumpan, pusat budaya, dan pusat belanja budaya. Penetapan tersebut diatur melalui Perda Kota Tanjungpinang No. 10 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Tanjungpinang Tahun 2014-2034. Sebelumnya, Badan Pengelola Kawasan Budaya Pulau Penyengat telah dibentuk melalui Peraturan Gubernur Kepulauan Riau No. 11/2006. Kebijakan ini tentu saja memerlukan dukungan penelitian ilmiah, dan penelitian ini dilakukan untuk menentukan konsep zonasi di setiap situs di Pulau Penyengat sebagai langkah pelestarian cagar budaya.

3.1.4 Potensi Wisata Pulau Penyengat pada Masjid Pulau Penyengat

Kepulauan Riau menjadi tempat liburan yang populer bagi banyak wisatawan dan merupakan suatu kebanggaan bagi provinsi ini yang terletak di Pulau Sumatera. Banyak objek wisata menarik di Kepulauan Riau, termasuk wisata religi, budaya, dan sejarah seperti Pulau Penyengat yang memiliki Masjid Raya yang terkenal. Beberapa keunikan dari Masjid Raya Pulau Penyengat adalah:

- Masjid ini merupakan salah satu masjid yang menggunakan putih telur dalam campuran bangunannya.
- Masjid ini juga merupakan masjid pertama di Kepulauan Riau yang memiliki kubah pada atapnya.
- Masjid ini juga merupakan tempat masuknya ajaran agama Islam pertama kali di Kepulauan Riau.
- Masjid Raya Pulau Penyengat tercatat dalam sejarah Indonesia sebagai peninggalan bersejarah kerajaan Riau-Lingga yang masih ada.
- Masjid ini memiliki 13 kubah dan 4 menara berujung runcing setinggi 19 meter, yang masing-masing mewakili bilangan rakaat sholat dalam 1 hari.
- Di dalam Masjid Raya Pulau Penyengat, terdapat buku Tuhfat al-Nafis yang ditulis oleh Raja Ali Haji, seorang pujangga dari kerajaan Riau-Lingga.
- Halaman Masjid Raya Pulau Penyengat memiliki dua buah rumah sotoh yang diperuntukkan bagi musafir dan tempat musyawarah, serta dua balai untuk menyajikan hidangan dalam acara kenduri atau berbuka puasa yang disediakan oleh pengurus Masjid Raya Pulau Penyengat.

3.2 Identitas Visual

Identitas merupakan gambaran produk atau perusahaan yang membedakan dengan produk atau perusahaan lainnya. Identitas ini memiliki fungsi untuk mengenali serta membedakan satu dengan yang lain. Identitas yang konsisten dalam tampilan dapat memberikan kesan pada publik bahwa entitas tersebut merupakan suatu yang terpercaya dan profesional. Dengan demikian, hal tersebut dapat meningkatkan brand awareness dan citra positif brand di dalam masyarakat. (Suriyanto Rustan, 2009:54)

Tahapan penilaian dalam konteks identitas perusahaan disebut dengan identity mix, yang terdiri dari :

- Visual, seperti Logo, Tipografi, Warna, Packaging, Seragam, Signage, Bangunan.
- Komunikasi, contohnya Iklan, Laporan Tahunan, Press Release, Customer Service, Public Relation.
- Perilaku atau behavior, contohnya Corporate Value, Corporate Culture, Norma.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi visual yaitu dapat dilihat dengan indra penglihat atau mata; berdasarkan penglihatan: bentuk. Jadi identitas visual adalah sistem komunikasi visual yang membentuk identitas/kepribadian dari suatu perusahaan, lembaga, maupun produk. Adapun juga elemen-elemen pendukung lainnya yang termasuk dalam identitas visual antara lain sebagai berikut :

Nama

Dalam identitas perusahaan atau produk, nama menjadi salah satu elemen penting yang membentuk brand image awal di pikiran masyarakat. Semua elemen identitas lainnya, seperti logo, tipografi, warna, gambar, dan lain-lain, dikembangkan dengan memperhatikan nama. Terdapat beberapa jenis-jenis nama yang dapat dipilih, yaitu Founder, Descriptive, Fabricated, Metaphor, Acronym / Singkatan, Freestanding, Associative, dan Combination.

Logo

Elemen gambar/symbol pada identitas visual disebut dengan logo. Logo berasal dari bahasa Yunani yaitu 'logos' yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi. Logo awalnya merupakan singkatan dari logotype, istilah logo muncul pada tahun 1937 dan kini istilah logo lebih populer daripada logotype. Logotype sendiri muncul pada tahun 1810-1840, dan diartikan sebagai tulisan nama entitas yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik lettering atau memakai jenis huruf tertentu. Namun, seiring berjalannya waktu, logo berkembang menjadi memiliki unsur gambar/symbol yang dapat memperkuat identitas suatu entitas.

Warna

Pada identitas visual, terdapat 2 macam warna, yakni: warna logo dan warna untuk corporate color / warna perusahaan. Ada yang menggunakan warna yang Sama dengan logo pada warna perusahaan, namun ada pula yang memperluas jangkauan area warnanya. Setiap warna memiliki makna masing-masing.

Tipografi

Menurut Danton Sihombing, MA dalam buku Tipografi nya dalam Desain Grafis (2001:2), menjelaskan bahwa huruf merupakan elemen dasar dalam membangun sebuah kata atau kalimat dalam struktur bahasa tulis. Selain memberikan makna terhadap objek atau gagasan, rangkaian huruf juga memiliki kemampuan untuk menciptakan citra dan kesan secara visual. Oleh karena itu, huruf memiliki perpaduan antara nilai fungsional dan nilai estetik.

Gambar

Yang termasuk dalam elemen gambar disini adalah foto, artworks, infographics dan lain-lain yang memperkuat kesan terhadap kepribadian brand.

Penerapan Identitas

Penerapan Identitas pada berbagai media didasarkan pada berbagai faktor, antara lain besar kecilnya perusahaan/produk/jasa, besar kecilnya budget, sektor industri dan bidang usaha, brand architecture, dan lain-lain. (Suriyanto, 2009:86)

3.3 Desain Informasi

Desain Informasi menurut (Per Mollerup, 2015) adalah desain penjelasan. Hal ini menjelaskan fakta bahwa di dalam alam semesta dan mengarah pada pengetahuan dan juga tindakan terinformasi. Desain Informasi ini mendukung untuk orang dan juga organisasi untuk mencapai pemahaman melalui penciptaan dari informasi yang jelas, relevan, dan yang mudah diingat.

Proses ini merupakan yang disengaja karena dimana elemen data yang terkait dengan domain domain tertentu akan diubah untuk mendapatkan representasi yang bisa dipahami dari domain tersebut. Boogie Land, Information Design & Information Architecture. Adapun jenis yang akan dihasilkan dari seorang desainer informasi yaitu konsep model, peta konten, analisis tugas, persona dan skenario penganut, makalah & maket, dan prototipe interaktif.

3.4 Graphic Standard Manual

Sistem identitas merupakan pedoman untuk perusahaan, seseorang atau entitas dalam mengaplikasikan identitas visual secara konsisten. Widada (2008, h.92) Graphic Standard Manual adalah suatu metode yang diterapkan dalam sebuah perancangan media komunikasi sebagai acuan visual identity secara sistematis dan terstruktur dalam menempatkan corporate identity pada setiap media komunikasi yang dibutuhkan. Tujuan dari penggunaan Graphic Standard Manual dalam sebuah identitas visual agar penggunaan elemen identitas yang terdapat dalam perusahaan dapat tersusun secara sistematis pada pengaplikasiannya terhadap beberapa media.

Ada beberapa bagian dalam perancangan pedoman identitas atau Graphic Standard Manual menurut Putrasun (2011) adalah sebagai berikut: Pembukaan, Makna Logo, Logo Hitam Putih, logo grayscale, Logo in Grid, Clear Space Area, Warna, Tipografi, Elemen Estetis, Layout Penerapan Identitas, Incorrect Used, Stationeries, Dan Lain-lain. Dengan adanya Graphic Standard Manual sebagai panduan yang akan digunakan oleh perusahaan atau Lembaga untuk dijadikan syarat utama dalam penyusunan identitas visual yang akan diaplikasikan ke beberapa media seperti seragam, stationary, kendaraan, interior atau eksterior dalam sebuah perusahaan tersebut.

4. PEMBAHASAN

4.1 Analisis Data

Metode analisis permasalahan yang digunakan pada perancangan Identitas Visual pada Pulau Penyengat ini adalah SWOT.

4.1.1 SWOT

Strength

- Memiliki banyak tempat peninggalan sejarah.
- Salah satu tempat dengan pengembangan pariwisata yang berbasis kebudayaan di Kepulauan Riau.
- Status wisata Pulau Penyengat adalah kawasan Cagar Budaya Nasional.
- Pulau penyengat memiliki letak geografis yang strategis sebagai tempat wisata karena berseberangan langsung dengan Malaysia dan Singapura.

Weakness

- Kurangnya sistem informasi untuk pengunjung.
- Media promosi wisata pulau penyengat belum maksimal.
- Belum adanya identitas visual dari pulau penyengat.
- Beberapa fasilitas di pulau penyengat masih kurang terawat seperti sampah, toilet dan transportasi.
- Beberapa sign system belum tersedia dan masih belum sesuai dengan standar desain.

Opportunity

- Terdapat makam Pahlawan Nasional Raja Haji Fisabilillah dan Raja Ali Haji (Bapak Bahasa)
- Pulau penyengat menjadi sebagai ikon pariwisata Kota Tanjungpinang.
- Para wisatawan pulau penyengat tidak hanya lokal tetapi sampai mancanegara.
- Salah satu tempat wisata berbasis kebudayaan yang menjadi daya tarik wisata.

Threat

- Adanya teknologi seperti google maps yang bisa bantu navigasi para wisatawan.
- Adanya penambang becak motor di pulau penyengat yang bisa bantu memberi informasi para wisatawan.
- Pemerintah sampai saat ini belum ada keseriusan untuk merancang identitas visual dan sign system di pulau penyengat.

- Wisatawan bisa mengetahui sejarah pulau penyengat melalui sumber yang ada di internet.

4.1.2 SWOT *Matrix*

S + O

Pulau Penyengat merupakan tempat wisata berbasis kebudayaan di Kepulauan Riau yang memiliki banyak tempat peninggalan sejarah yang bisa menjadi daya tarik wisata bagi para wisatawan dari berbagai penjuru.

W + O

Minimnya keseriusan dari pemerintah seperti media promosi, fasilitas, infrastruktur, dan sistem informasi yang ada di pulau penyengat. Dimana wisata pulau penyengat tersebut merupakan tempat wisata yang menjadi daya tarik wisata bagi para wisatawan.

S + T

Wisata pulau penyengat memiliki banyak sejarah yang bisa di perlihatkan pada wisatawan di dalamnya, namun informasi tersebut belum dikemas secara baik agar wisatawan bisa mengetahui sejarah dan budaya yang ada di pulau penyengat.

W + T

Minimnya sistem informasi, belum adanya identitas visual, dan media promosi yang ada di pulau penyengat membuat hal tersebut menjadikan adanya keseriusan yang perlu dirancang sebagai wisata kawasan cagar budaya nasional dan kawasan pariwisata berbasis kebudayaan di Kepulauan Riau.

Kesimpulan *Matrix* S + T

Wisata pulau penyengat memiliki peran penting sebagai wisata kawasan cagar budaya dan pariwisata berbasis kebudayaan yang ada di Kepulauan Riau, karena informasi mengenai sejarah dan budaya yang ada disana bisa diketahui oleh wisatawan lokal maupun mancanegara dengan dikemas secara baik.

4.1.3 *Problem Statement Dan Problem Solution*

Kondisi Saat Ini

Pulau penyengat ini merupakan ikon pariwisata Kota Tanjungpinang dengan pengembangan pariwisata berbasis kebudayaan di Kepulauan Riau yang memiliki banyak tempat peninggalan sejarah. Status wisata di pulau penyengat ini yaitu kawasan cagar budaya nasional yang dimana para wisatawan nya tidak hanya lokal saja akan tetapi sampai mancanegara.

Kondisi Ideal

Wisata pulau penyengat memiliki identitas visual yang menarik dan memiliki informasi yang jelas, komunikatif, dan efektif untuk wisatawan. Sehingga identitas visual dapat menjadikan

representasi visual dari ciri khas wisata pulau penyengat yang dapat dikenali dan diingat oleh wisatawan.

Problem Statement

Wisata Pulau Penyengat menjadi medium untuk pengenalan sejarah dan budaya yang ada disana kepada masyarakat khususnya wisatawan melalui identitas visual. Masyarakat masih belum terlalu mengenali tempat tersebut padahal tempat tersebut memiliki potensial.

Problem Solution

Memperkenalkan sejarah dan budaya di pulau penyengat sebagai wisata sejarah dan religi melalui perancangan identitas visual guna untuk lebih mengenali tempat tersebut kepada masyarakat khususnya wisatawan.

4.2 Konsep Pesan (*Message Planning*)

General Message

Pulau penyengat merupakan pulau yang ditetapkan oleh pemerintah sebagai salah satu cagar budaya nasional dan pulau penyengat juga merupakan daerah tujuan wisata yang cukup penting di Kepulauan Riau dan Nasional. Pulau penyengat memiliki banyak potensi wisata dari peninggalan sejarah yang ada disana, namun beberapa potensi tersebut belum diimbangi dengan informasi yang bisa diberikan pada masyarakat khususnya wisatawan.

What to Say

"Terpikat Pesona Pulau Penyengat"

Melalui identitas visual mengemas unsur - unsur sejarah dan budaya yang ada di pulau penyengat dalam sebuah konsep visual yang konsisten, diharapkan masyarakat khususnya wisatawan mengetahui potensi yang dimiliki wisata pulau penyengat serta turut melestarikannya.

How to Say

Perancangan identitas visual yang unik untuk wisata pulau penyengat sebagai destinasi wisata yang memiliki beragam sejarah dan budaya untuk menarik masyarakat khususnya wisatawan dengan mengangkat unsur - unsur kebudayaan melalui media informasi dan media promosi.

4.3 Segmentasi Target

Geografis

Urban dan Sub Urban Kota Tanjungpinang dan Luar Kota Tanjungpinang.

Demografis

Usia : 20-25 Tahun.

Jenis kelamin : Laki - laki dan Perempuan.

Memiliki ketertarikan dan suka eksplor ke tempat wisata.
Pendatang baru, Wisatawan.

Psikografis

Pengunjung dan Wisatawan yang memiliki ketertarikan dan suka eksplor ke tempat wisata.
Pengunjung dan wisatawan yang aktif dalam sosial media dan suka mencari informasi melalui internet.

Teknografis

Aktif dalam mencari sebuah informasi melalui internet dan sosial media.

4.3.1 Personifikasi Target



Laki laki yang akrab dipanggil Affry ini, kini sedang berkuliah S1 di jurusan Matematika di Universitas Maritim Raja Ali Haji Kota Tanjung- pinang. Affry kini sudah memasuki semester akhir dan sedang menjalani skripsi. Selain itu ia merupakan mahasiswa yang aktif diluar kampus, kesehariannya dipenuhi dengan hangout dengan teman teman , ngopi, makan, berwisata ke tempat bersejarah dan membuka sosial media, tidak heran jika Affry adalah orang yang mudah beradaptasi dan punya lingkaran pertemanan yang luas. Affry sangat supel dan terbuka pada teman laki laki ataupun perempuan, apalagi pada sahabatnya. Selain itu Affry juga sangat bangga dengan Kota Tanjungpinang dan ingin menjaga Budaya dan Sejarah Kota tetap lestari, itu dibuktikannya dengan mengikuti sanggar seni musik dan sering mengikuti perlombaan, ia juga merupakan tour guide dan sering mengunjungi tempat bersejarah di Kota Tanjungpinang, Banyak tempat wisata favorit yang sering dia kunjungi di Kota Tanjungpinang. Sebulan Affry biasanya berpergian hingga 6 kali.

4.3.2 Target Insight (*Insight Target*)

Needs

Jalan jalan
Refreshing dari aktivitas sehari hari
Menghilangkan kejenuhan
Mencari inspirasi
Memuaskan rasa ingin tahu
Berguna untuk orang sekitar

Wants

Mempererat pertemanan
Ingin menikmati moment

Mencari hal hal baru
Menemukan objek menarik
Menggali cerita dari suatu tempat
Mengembangkan kebudayaannya

Dreams

Mengunjungi banyak tempat unik
Menunjukkan eksistensi
Mengetahui sejarah dan budaya
Menggali sejarah yang belum tersentuh
Menjadi penerus dari masa depan
Dunia mengetahui budayanya

Fears

Merasa bosan karena tidak menarik
Biaya perjalanan mahal
Tidak mempunyai banyak waktu
Tidak ada teman main
Tempat tidak sesuai ekspektasi
Sejarah dan budayanya lenyap

4.3.3 Strategi Komunikasi

Who

Dinas Kebudayaan dan Kepariwisata Kota Tanjungpinang

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjungpinang yang mempunyai kewenangan merencanakan dan melaksanakan serta pengawasan terhadap pengelolaan wisata budaya pulau penyengat yang sesuai dengan Peraturan Daerah Kota Tanjungpinang Nomor 08 Tahun 2018 tentang Pengelolaan Wisata Budaya Pulau Penyengat.

Promosi wisata di Kota Tanjung Pinang khususnya Pulau Penyengat sangat gencar dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjung Pinang. Mengingat dunia pariwisata merupakan produk unggulan dan penyumbang terbanyak dari pendapatan asli daerah (PAD) Kota Tanjungpinang, maka kegiatan promosi pariwisata Kota Tanjung Pinang masuk dalam agenda kerja dari Pemerintah Kota Tanjung Pinang. Maka ada beberapa upaya yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tanjungpinang dalam mempromosikan Pulau Penyengat yaitu: Disediakkannya Pusat Informasi Pariwisata, Diadakannya Festival Pulau Penyengat, Diadakannya Kerjasama dengan Travel Biro, Memperbanyak Iklan tentang Pulau Penyengat.

Kelompok Sadar Wisata Pulau Penyengat

Kelompok Sadar Wisata Atau POKDARWIS Pulau Penyengat adalah kelompok masyarakat di Kelurahan Pulau Penyengat kecamatan Tanjungpinang Kota, Kota Tanjungpinang Kepulauan Riau. Pokdarwis Pulau Penyengat terbentuk pada tahun 2014 berdasarkan SK Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Tanjungpinang. Pokdarwis Pulau Penyengat diharapkan menjadi Pelopor Sadar Wisata di Kota Tanjungpinang Khususnya di Pulau Penyengat.

Kelompok Sadar Wisata sangat berperan dalam pembentukan dan pengembangan kepariwisataan di daerah. Sebagai mitra pemerintah didalam meningkatkan kesadaran masyarakat di bidang pariwisata; meningkatkan sumber daya manusia; meningkatkan keramahmatan dan kenangan; meningkatkan mutu produk wisata dalam rangka meningkatkan daya saing serta memulihkan pariwisata secara keseluruhan, kelompok ini diharapkan mampu mensukseskan pembangunan dan meningkatkan pengembangan kepariwisataan, Pada tahun 2017 kelompok sadar wisata (pokdarwis) Pulau Penyengat berhasil memperoleh juara 5 tingkat nasional dalam ajang apresiasi kelompok sadar wisata yang digelar Kementerian Pariwisata.

Says What

“Terpikat Pesona Pulau Penyengat”

Melalui identitas visual mengemas unsur - unsur sejarah dan budaya yang ada di pulau penyengat dalam sebuah konsep visual yang konsisten dan menarik, diharapkan masyarakat khususnya wisatawan mengetahui potensi yang dimiliki wisata pulau penyengat serta turut melestarikannya.

In Which Channel

Melakukan perancangan Identitas Visual diikuti dengan segala bentuk konten visual yang dapat mendukung wisata pulau penyengat. Diikuti dengan, Logo, Poster, Map, Instagram post, dan sebagainya.

To Whom

Remaja umur 20 tahun sampai 25 tahun dengan jenis kelamin laki - laki dan perempuan, dan merupakan wisatawan maupun pendatang baru yang memiliki ketertarikan untuk ekspor ke tempat wisata.

With What Effect

Mengkomunikasikan nilai wisata sejarah dan budaya pulau penyengat melalui elemen visual, membentuk pandangan positif audiens terhadap destinasi wisata religi, serta mendukung pelestarian warisan sejarah dan budaya pulau tersebut.

4.4 Konsep Creative (*Creative Approach*)

4.4.1 Strategi Media

Think

Menyampaikan mengenai wisata pulau penyengat dan konten wisata sejarah pulau penyengat melalui identitas visual berdasarkan unsur sejarah yang ada di pulau penyengat serta budaya yang ada disana.

Feel

Membangun persepsi target audiens terhadap wisata pulau penyengat melalui sejarah pulau penyengat dan keberagaman budaya khususnya melayu.

Do

Target datang ke wisata pulau penyengat sebagai destinasi wisata religi yang direkomendasikan untuk dikunjungi serta melestarikan keberagaman sejarah dan budaya yang ada disana.

4.4.2 Konsep Visual

Tone & Manner

Etnik

Menampilkan unsur - unsur etnik dengan mengangkat unsur kebudayaan seperti motif, corak, warna dan unsur lain sebagaimana inti dari kesan tradisional yang kuat.

Modern

Layout dalam perancangan segala identitas visual akan dibuat dengan kesan modern yang dipadukan dengan kesan etnik.

Dinamis

Mengambil dari karakter target audiens yang aktif dan suka bereksplorasi.

Logo

Logo adalah gambar atau simbol yang mewakili organisasi, perusahaan, atau produk dengan tujuan memberikan identitas visual yang khas, mudah diingat, dan mengkomunikasikan pesan atau nilai tertentu. Logo juga berperan penting dalam membangun citra merek dan memudahkan pengenalan oleh masyarakat. Proses perancangan logo melibatkan pertimbangan mendalam terhadap elemen desain seperti bentuk, warna, tipografi, untuk menciptakan identitas visual yang unik dan sesuai dengan karakteristik entitas yang direpresentasikan.



Gambar 4.4.2 : Logo Identitas Visual Wisata Pulau Penyengat

Warna

Warna utama yang digunakan pada perancangan identitas visual adalah warna kuning, warna kuning ini mempresentasikan dari wisata sejarah dan budaya yang ada di pulau penyengat, lalu warna biru yang mempresentasikan dari wisata maritim di pulau penyengat,

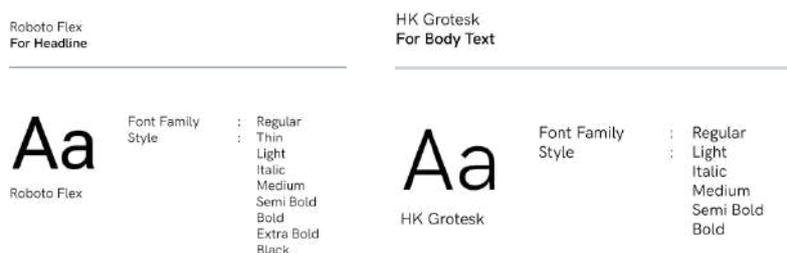
begitu juga dengan warna merah yang mempresentasikan wisata kuliner di pulau penyengat yang khas dimana pada daerah melayu identik dengan makanan pedas dan warna hijau mempresentasikan dari wisata religi. Keseluruhan warna ini mempresentasikan dari kesan Etnik, *Modern* dan Dinamis yang diambil dari *Tone & Manner*.



Gambar 4.4.2 : Warna Identitas Visual Wisata Pulau Penyengat

Tipografi

Untuk main typeface yang digunakan dalam perancangan identitas visual wisata pulau penyengat adalah Roboto Flex & HK Grotesk. Penggunaan Roboto Flex ini untuk bagian *headline*, sedangkan penggunaan dari HK Grotesk ini adalah untuk *body text*.



Referensi Visual



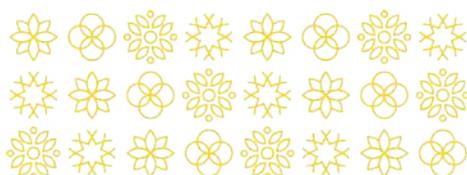
Glyph

Glyph merupakan ornamen-ornamen ikonik yang mewakili semangat - semangat yang diusung dalam Wisata Pulau Penyengat. Pada penggunaannya, dua (2) *glyph* dipilih untuk melengkapi elemen visual pada setiap desain *layout*. Penerapan *glyph* in dapat dijadikan sebagai penanda atas kelengkapan tampilan *visual branding* Wisata Pulau Penyengat.

Kehidupan	Kebersamaan	Aspirasi	Pesona
			
<p>Kelopak bunga yang mekar ini melambangkan pertumbuhan dan kehidupan yang indah. Kehidupan yang ada di pulau penyengat dari dahulu hingga sekarang terus mengalami pertumbuhan seiring dengan zaman dan tetap terus mempertahankan adat dan budaya untuk keselarasan antar sesama makhluk maupun kedamaian antar sesama manusia.</p>	<p>Kebersamaan adalah sebuah ikatan yang terbentuk karena adanya rasa kekeluargaan/persaudaraan. Seperti di pulau penyengat, rasa kekeluargaan dan persaudaraan terbentuk karena adanya tujuan yang sama yaitu untuk tetap mempertahankan dan melestarikan kebudayaan yang ada disana.</p>	<p>Aspirasi ini menggambarkan sebuah bintang yang menjadi cahaya atau harapan bagi orang disekitar. Harapan terhadap warisan budaya yang ada untuk terus tetap dipertahankan demi keberlanjutan kepada generasi berikutnya. Untuk mencapai aspirasi tersebut memerlukan energi positif bersama dalam mewujudkan pada tujuan yang ingin dicapai.</p>	<p>Pulau Penyengat merupakan sebuah pulau yang didalamnya terdapat 5 potensi wisata, yang dimana potensi-potensi tersebut memiliki keindahan dan keberagaman budaya didalamnya. Keindahan yang bisa dilihat hingga sekarang ini merupakan bukti dari sejarah yang masih tetap terjaga dan dilestarikan.</p>

Pattern

Bentuk dari *pattern* ini merupakan hasil gabungan dari 4 jenis *Glyph*, yang dimana penggunaan dari *pattern* ini nanti nya pada media *digital* maupun media cetak.



Supergraphic

Bentuk dari *supergraphic* ini diambil dari bentuk lekukan logo yang dinamis dan bentuk keseluruhan dari *supergraphic* ini di ambil dari wisata maritim yang merupakan salah satu potensi wisata di pulau penyengat yang sangat kaya akan wisata, sejarah dan budayanya.



4.4.3 Hasil Karya

Graphic Standard Manual

Graphic Standard Manual adalah buku yang memuat pedoman terkait logo, pemilihan jenis huruf, tata letak, pola, dan semua unsur yang dipergunakan oleh suatu merek atau perusahaan untuk membangun identitas yang kuat. Panduan ini berfungsi sebagai dasar bagi desainer agar tetap konsisten dengan penampilan, nuansa, dan kesan yang diberikan oleh merek tersebut.



Gambar 4.4.3 : Graphic Standard Manual

Billboard

Pada perancangan *billboard* di wisata pulau penyengat yaitu menampilkan identitas visual berupa logo dan elemen lainnya, lalu juga berisikan mengenai informasi sejarah dan wisata yang ada di pulau penyengat. Penerapan yang digunakan pada *billboard* ini yaitu berupa logo, warna, supergrafis, *pattern*, dan juga *glyph*.



Gambar 4.4.3 : Billboard

Banner

Banner adalah sepotong material *visual* yang biasanya terdiri dari gambar, teks, dan elemen desain lainnya yang digunakan untuk mempromosikan, mengiklankan, atau menyampaikan pesan tertentu kepada khalayak. *Banner* yang dirancang untuk wisata pulau penyengat ini bertujuan untuk mempromosikan identitas visual dan wisata yang ada disana.



Gambar 4.4.3 : Banner

Stationery

Stationery adalah istilah yang merujuk pada benda-benda atau perlengkapan kantor yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari seperti menulis, mencatat, menggambar, dan berkomunikasi. Perlengkapan ini memiliki karakteristik tetap, dan sering digunakan untuk tujuan administratif atau komunikasi, salah satu nya untuk wisata di pulau penyengat.



Gambar 4.4.3 : Stationery

Merchandise

Merchandise merupakan barang-barang atau produk yang dijual atau dibuat tersedia bagi pengunjung di lokasi wisata tertentu. *Merchandise* sering kali memiliki kaitan dengan tujuan wisata tersebut, dan dapat beragam mulai dari souvenir khas hingga produk yang secara langsung terkait dengan wisata atau tema dari tempat tersebut. Pada pulau penyengat *merchandise* yang dirancang yaitu seperti *sticker*, *paper bag*, *t-shirt*, *keychain*, payung, topi, *tote bag*, dan pin.



Gambar 4.4.3 : Merchandise

Social Media

Platform *social media* seperti Instagram merupakan salah satu wadah atau tempat untuk mempromosikan wisata dan juga beragam sejarah dan budaya salah satunya yang ada di wisata pulau penyengat. Target wisatawan dari wisata pulau penyengat ini tidak hanya lokal saja melainkan mancanegara, oleh karena itu dengan melalui *social media* seperti Instagram ini diharapkan dapat mempromosikan dengan luas wisata, sejarah dan budaya yang ada di wisata pulau penyengat.



Gambar 4.4.3 : Social Media Instagram

Printout Map

Penggunaan dari *map* ini bertujuan untuk mempermudah dan memberi informasi terhadap wisatawan yang berkunjung ke wisata pulau penyengat. Beberapa informasi yang terdapat dalam *map* pulau penyengat ini seperti titik lokasi wisata beserta nama tempat, sejarah pulau penyengat, penjelasan potensi wisata yang ada di pulau penyengat dan beberapa dokumentasi lokasi wisata yang ada di pulau penyengat.



Gambar 4.4.3 : Printout Map

Poster

Poster adalah gambar yang berisi informasi, pesan, atau gambaran visual yang dirancang untuk menarik perhatian dan mengkomunikasikan suatu ide, acara, produk, atau konsep kepada khalayak. Poster yang dirancang pada wisata pulau penyengat ini sebagai alat promosi untuk wisata, sejarah dan budaya yang ada disana. Poster yang dirancang ini berisikan informasi dan penerapannya seperti logo, supergrafis, glyph dan warna.



Gambar 4.4.3 : Poster

5. KESIMPULAN

Dalam merancang identitas visual wisata Pulau Penyengat bertujuan untuk mengenalkan dan meningkatkan warisan sejarah serta budaya Melayu yang kaya di pulau tersebut. Melalui perancangan ini, tujuan yang ingin dicapai adalah menanamkan rasa bangga terhadap warisan sejarah dan budaya Pulau Penyengat kepada masyarakat maupun wisatawan lokal dan mancanegara. Langkah ini menjadi bagian penting dalam upaya memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya Pulau Penyengat, sebuah pulau yang telah diakui oleh pemerintah sebagai cagar budaya nasional dan menjadi destinasi wisata yang penting di Kepulauan Riau maupun nasional.

Merangkum potensi wisata Pulau Penyengat, terdapat 5 potensi yang menjadi fokus utama dalam rancangan identitas visual, yaitu wisata sejarah, wisata budaya, wisata maritim, wisata religi, dan wisata kuliner. 5 potensi ini merupakan pilar utama dalam perancangan identitas visual, mengingat 5 potensi wisata tersebut mengandung nilai-nilai sejarah dan budaya yang mendalam. Melalui 5 potensi tersebut akan dikembangkan menjadi ide-ide yang menjadi landasan pada perancangan identitas visual. Ide yang dikembangkan dalam perancangan identitas visual ini dengan mengangkat nilai wisata sejarah dan maritim pulau penyengat melalui elemen visual, membentuk pandangan positif audiens terhadap destinasi wisata religi, serta mendukung pelestarian warisan budaya dan kuliner di pulau tersebut.

Dengan demikian, perancangan identitas visual yang mengemas unsur - unsur sejarah dan budaya melalui 5 potensi wisata yang ada di pulau penyengat dalam sebuah konsep visual yang konsisten, diharapkan masyarakat khususnya wisatawan mengetahui potensi yang dimiliki wisata pulau penyengat serta turut melestarikannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Bapak H. Abdul Razak selaku Tokoh Adat dan Ketua Lembaga Adat Melayu Provinsi Kepulauan Riau yang telah menjadi narasumber pada penelitian ini, Bapak Achmad Ardiansyah selaku Sekretaris BAPPEDA Provinsi Kepulauan Riau, Bapak Drs. Aswandi

Syahri selaku budayawan dan sejarawan Pulau Penyengat, Kakak Nur Fatilla selaku Tour Guide Pulau Penyengat, dan Affry Darmawan Peratama selaku narasumber pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Suyito, S.Sos, M.Si, dan Prastiyo, E. B., S.Sos, M.Si. Penelitian Sejarah dan Pengembangan Pulau Penyengat Sebagai Destinasi Unggulan Kota Tanjungpinang Tahun 2019. Tanjungpinang: Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Kota Tanjungpinang, 2019.

S. Arie, dan F. Yusrizal. "Partisipasi Masyarakat Dalam Pengelolaan Objek Wisata Pulau Penyengat Kota Tanjungpinang", Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, vol. 1, no. 2 (2014): 8-16.

Syamdani, Insannita Muthiah. "Pengantar Karya Tugas Akhir Perancangan Ulang Visual Identity Kampung Sondakan Sebagai Brand Image Kampung Wisata Di Solo." Skripsi, Universitas Sebelas Maret, 2014.

Tripadvisor. "Pulau Penyengat". <https://www.tripadvisor.co.id>. Diakses pada 17 Febuari 2023. https://www.tripadvisor.co.id/Attraction_Review-g303959-d450900-Reviews-or70-Penyengat_IslandTanjung_Pinang_Bintan_Island_Bintan_Regency_Riau_Archipelago.html.

Malagina, A. "Meramu Pengalaman Jelajah Pulau Penyengat dan Dinamika Komunitasnya"<https://nationalgeographic.grid.id>. Diakses pada 17 Febuari 2023. <https://nationalgeographic.grid.id/read/131877205/meramu-pengalaman-jelajah-pulau-penyengat-dan-dinamika-komunitasnya?page=all>.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjungpinang. "Wisata Pulau Penyengat"<https://disbudpar.tanjungpinangkota.go.id>. Diakses pada 17 Febuari 2023. <https://disbudpar.tanjungpinangkota.go.id/destinasi-detail/wisata-pulau-penyengat>.

Kompas. "Sejarah Pulau Penyengat dan Asal-usul Nama yang Konon dari Pelaut yang Disengat Lebah" <https://regional.kompas.com>. Diakses pada 17 Febuari 2023. <https://regional.kompas.com/read/2022/02/03/130612078/sejarah-pulau-penyengat-dan-asal-usul-nama-yang-konon-dari-pelaut-yang?page=all>.