BAB V
KESIMPULAN

Perubahan teknik visual terhadap logo merupakan kebijakan Dunia Fantasi yang berkaitan dengan perkembangan teknologi, dari segi warna maupun gestur, namun perubahan terletak pada bentuk dasar dan tipografi. Paduan dari warna logo Dunia Fantasi yang beragam merupakan warna yang melambangkan keceriaan, didukung dengan mimik wajah Dufan yang selalu tersenyum, dan pose yang seolah menyambut kedatangan pengunjung dengan penuh kegembiraan. Perbedaan yang tampak memang terlihat signifikan bila dibandingkan secara warna dan teknik visual, namun sosok Dufan sebagai karakter yang ceria tidak pernah hilang karena dari logo pertama hingga sekarang, Dufan sebagai logo Dunia Fantasi masih tetap mengunakan senyuman dan hidung besarnya sebagai ciri khas.

Aplikasi logo terus berkembang seiring perubahan logo, namun tidak semua di rubah, terlihat dengan masih adanya pengaplikasian logo versi sebelumnya yang terpasang di Dunia Fantasi, konsistensi aplikasi karakter Dufan juga tidak begitu di praktikkan dalam pengaplikasian dengan banyaknya ketidaksamaan bentuk maupun warna pada media aplikasi, namun walaupun dengan perbedaan tersebut karakter Dufan masih bisa dikenali dengan garis-garis wajah yang sama yang membuat tetap berkesinambungan dan semirip mungkin antara karakter Dufan dan peng-aplikasianya. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi media aplikasi semakin berkembang sehingga memicu Dunia Fantasi untuk terus bereksistensi sesuai dengan visi Dunia Fantasi yang merupakan jenis usaha *theme park* berbasis teknologi.

Logo Dunia Fantasi yang merupakan kera bekantan memvisualisasikan keistimewaan Indonesia dari segi fauna yang beragam dan langka, serta Indonesia yang terkenal ramah dengan senyumnya. Terlihat dari karakter utama maupun pendukung yang merupakan personifikasi dari hewan

-hewan langka di Indonesia. Disneyland memang merupakan referensi Dunia Fantasi tentang pemakaian karakter tersebut, namun cara pengenalan Disneyland berbeda dengan Dunia Fantasi, Disneyland memiliki karakter yang sudah terkenal lewat animasi kartun, sedangkan Dunia Fantasi sebaliknya, yakni membangun sebuah taman bermain terlebih dahulu barulah setelah teknologi di Indonesia sudah mendukung Dunia Fantasi membuat serial animasi yang memakai sosok karakter-karakter maskot Dunia Fantasi sebagai tokohnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, S., Morioka, N., Stone, T. (2009). *Logo Design Workbook*. Massachusetts: Rockport Publisher, Inc.

Demaria, Anne. (2007). *Color Basic : Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.

Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

March, Marion. (1988). *Creative Typography*. London: Quarto Publishing plc.

Neumeier, Marty. (2003). *The Brand Gap.* Berkeley: New Riders.

Rustan, Surianto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia.

Sarwono, Jonathan. (2007). *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual* : *Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.

Wheeler, Alina. (2009). *Designing Brand Identity : An Essential Guide For The Entire Branding Team*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.