

**PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DAN INFOGRAFIS  
DESA WISATA BEJIHARJO, GUNUNGGKIDUL  
YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

**Jerit Swara Alam  
1112118024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAINFAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DAN INFOGRAFIS  
DESA WISATA BEJIHARJO, GUNUNGGKIDUL  
YOGYAKARTA**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2016

**PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DAN INFOGRAFIS  
DESA WISATA BEJIHARJO, GUNUNGKIDUL,  
YOGYAKARTA**

PROPOSAL  
TUGAS AKHIR DESAIN



**PERANCANGAN**

**Jerit Swara Alam  
NIM 112118024**

**PROGRAM STUDI S-1  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA INSTITUTE SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2016**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERENCANAAN *SIGN SYSTEM* DAN INFOGRAFIS DESA WISATA BEJIHARJO GUNUNG KIDUL YOGYAKARTA, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 2 Januari 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

**Drs. M. Umar Hadi, MS.**

NIP. 19580824 198503 1 001

Pembimbing II/ Anggota

**Endro Tri Susanto, S.Sn.M.Sn.**

NIP. 19640921 199403 1 001

Cognate/ Anggota

**IndiriaMaharsi, S.Sn., MT.**

NIP. 19720909 200812 1 001

KetuaProgram Studi S-1  
DesainKomunikasi Visual/ Anggota

**Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.**

NIP. 19650209 199512 1 001

KetuaJurusanDesain/Ketua

**Drs. BaskoroSuryoBanindro, M.Sn.**

NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Suastiwi, M.Des.**

NIP. 19590802198803 2 002

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala Rahmat dan Karunia-Nya
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo B, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. BapakDrs Hartono Karnadi M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS.,selaku Dosen Pembimbing I, yang telah member semangat, dorongan, nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., MT. selaku *cognate* yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini,
9. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT., selaku Dosen Wali.

10. Seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
11. Ibu dan Bapak tercinta di rumah yang tak pernah menyerah atas dorongan semangat, nasihat, dan doanya yang super selama ini.
12. Dua adik-adiku Lala dan Citra atas dorongan semangat dan doanya.
13. *Special thanks* buat Nukky untuk semangatnya, kemudian untuk Max alias Maqbul, Pak ketua Guntur, Mas Bayu, Eli, Rian dll atas bantuannya  
Sekaligus dorongan semangatnya
14. Bapak Suwito Wiyono selaku Humas sekretariat Panca Wisata, atas semua informasinya.
15. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir Angkatan 2011.
- 16 Serta semuanya yang turut membantu dan member dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

**ABSTRAK**  
**PERENCANAAN *SIGN SYSTEM* DAN INFOGRAFIS DESA WISATA**  
**BEJIHARJO, GUNUNGKIDUL, YOGYAKARTA**

Oleh :  
Jerit Swara Alam

Wisata merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk meregangkan otot pikiran yang kaku setelah melakukan aktifitas pekerjaan baik pekerjaan kantor ataupun pekerjaan yang berkaitan dengan tugas-tugas. Saat ini berwisata merupakan sebuah kebuatuhan atau menjadi *trand* dikalangan anak muda Indonesia. Banyak tempat wisata berlomba-lomba menarik wisatawan agar dating menuju empat wisata, berbagai macam cara digunakan untuk mempromosikan wisata baik melalui media social maupun media-media cetak lainnya. Banyaknya promosi yang dilakukan mengakibatkan sedikit melupakan aspek pendukung yang sangat dibutuhkannya itu sebuah *sign system* yang berfungsi menunjukkan arah menuju tempat wisata, tentulah terlihat begitu kurang apabila mengetahui suatu objek wisata akan tetapi tidak ada informasi tentang jalur menuju objek wisata tersebut. Perancangan *sign system* utamanya yaitu sebagai bentuk informasi yang fungsinya membuat wisatawan merasa nyaman saat ingin berwisata. Selain itu ada juga infografis yang memiliki tujuan hamper sama yaitu sebagai petunjuk wisata ataupun petunjuk sebagai *graphic instruction*, perancangan ini bertujuan sebagai bentuk tanggung jawab pengelola untuk memberikan rasa aman kepada wisatawan yang berkunjung. Setelah tujuan utama tercapai maka barulah menambahkan nilai estetik dalam sebuah perancangan, nilai estetik yang berkaitan dengan sebuah identitas dan keindahan sebuah tempat wisata dapat membangun Susana baru saat berwisata. Keamanan, kenyamanan saat berwisata tidak hanya tanggung jawab pengelola wisata akan tetapi juga wistawan juga memiliki andil untuk menjaganya agar tetap terlihat indah dan terjaga.

Kata Kunci :Wisata, aman, nyaman dan informasi estetik.

**ABSTRACT**  
**SIGN SYSTEM DESIGN AND INFOGRAPHICS TOURIST VILLAGE**  
**BEJIHARJO, GUNUNGKIDUL, YOGYAKARTA**

By :  
JeritSwaraAlam

Tour is activity that im to strec our muscle mind after we doing an activity in office or another works tasks. Currently, travelling was a trend in young people in Indonesia. There are many tourism object ini Indonesia that can make the tourist interest to go there. They are many way to promote the tourism object, such as by the social media, news paper or another media. Because of many promotion was held, some people forget an aspect that can help the tourist to get a direction to go some tourism object. The design of sign system is important to give an information for a tourist, so they can feel confortable when they traveled. Beside that there are infographics which can give an information to. The infographics can the tourist to guided tours or a secure when they were in there. After the main porpose was reached, than we can add an aesrhetic value which consist of identity and the beautifull view of the place of tourism object. That'a all make a new armosphere when we tours. And the secure and pleasurable is not only manager's responbilitybut we all the tourist must taje the responbillity the place for the best pleasure.

Key word : Tour, secure, confortable an information aesthetics.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Judul.....	1
B. LatarBelakang.....	1
C. Rumusanmasalah.....	4
D. TujuanPerancangan.....	4
E. BatasanMasalah.....	5
F. Manfaatperancangan.....	5
G. Metodeperancangan.....	6
H. Skematikaperancangan.....	8
<b>BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....	9
A. TinjauanObjekWisata.....	9
1. Tujuan dan Sasaran Perancangan.....	9
2. Tentang desa Bejiharjo.....	9
3. Objek yang diunggulkan.....	18
4. Keadaan desa Bejiharjo.....	27
5. Keadaan <i>Sign system</i> dan infografis.....	32

B. Tinjauan Objek Wisata.....	35
1. Semiotik .....	35
2. Identifikasi visual (sign system).....	44
3. Warna.....	50
4. Tipografi.....	58
C. Tinjauan tentang infografis.....	63
D. Tinjauan bentuk panel.....	71
E. Analisis Masalah.....	76
1. <i>What</i> (apa).....	76
2. <i>Who</i> (siapa).....	76
3. <i>Where</i> (di mana).....	77
4. <i>When</i> (kapan).....	77
5. <i>Why</i> (mengapa).....	78
6. <i>How</i> (bagaimana).....	78
F. Usulan pemecahan masalah.....	79
<b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>81</b>
A. Konsep Desain.....	81
1. Tujuan pemasaran.....	81
2. Tujuan promosi.....	81
B. Konsep Media.....	81
C. Konsep Kreatif.....	84
1. Tujuan kreatif.....	84
2. Strategi kreatif.....	86
3. Strategi penyajian pesan.....	86
4. Strategi visual.....	86
a. Warna.....	86
b. Tipografi.....	88
c. Gaya desain.....	88

D. AnalisisKebutuhanPerancangan.....	94
<b>BAB IV. VISUALISASI.....</b>	<b>97</b>
A. Denahlokasi.....	97
B. Pengembangan Ide.....	98
1. <i>Rough layout</i> ikon.....	98
2. <i>Rough layout</i> infografis.....	104
a. Peta.....	104
b. Graphic instruction.....	107
c. Objekwisata.....	109
3. <i>rough layout gate</i> (gapura).....	114
4. <i>rough layout landmark</i> .....	115
5. <i>rough layout</i> panel.....	117
C. Layout.....	129
1. Layout ikon.....	129
2. Layoutinfografis.....	136
a. Peta.....	136
b. Graphic instruction.....	138
c. Objekwisata.....	140
3. <i>Layout gate</i> (gapura).....	145
4. <i>Layout landmark</i> .....	146
5. <i>Layout</i> panel.....	147
D. Pengembangan Ide Tipografi.....	154
E. PengembanganBentukdanWarna.....	157
1. Pengembanganbentuk panel.....	157
2. Pengembanganbentukinfografis.....	167
3. Warna.....	168
a. Warna panel.....	168
b. Warnainfografis.....	171

F. Final desain.....	174
1. Gambarkerja/konstruksi.....	174
2. Aplikasi.....	184
a. sign system.....	184
b. infografis.....	199
3. Mock up.....	210
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>216</b>
A. Kesimpulan.....	216
B. Saran.....	217
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>218</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>.....</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	PetaLokasi .....	9
Gambar 2	JalurmenujudesaBejihajo.....	10
Gambar 3	PetawisataGunungkidul.....	11
Gambar 4	Hutanbunder .....	12
Gambar 5	Gading.....	12
Gambar 6	Gading-Paliyan.....	13
Gambar 7	BunderanSiyono.....	13
Gambar 8	Alun-alunPemdaGunungkidul.....	14
Gambar 9	Taman bakti .....	14
Gambar 10	Ngipar.....	15
Gambar 11	Jalurgrogol.....	15
Gambar 12	Gapuragrogol.....	16
Gambar 13	kawasanwisata.....	16
Gambar 14	Logo desaBejiharjo.....	17
Gambar 15	Objekgoapindul 1.....	19
Gambar 16	Objekgoapindul 2.....	20
Gambar 17	Objekgoapindul 3.....	20
Gambar 18	Objekgoapindul 4.....	20
Gambar 19	Kali Oya 1.....	22
Gambar 20	Kali Oya 2.....	22
Gambar 21	Kali Oya 3.....	23
Gambar 22	Kali Oya 4.....	23
Gambar 23	Goa Glatik 1.....	24
Gambar 24	Goa Glatik 2.....	24
Gambar 25	Goa Glatik 3.....	25
Gambar 26	Goa Baru 1.....	26
Gambar 27	Goa Baru 2.....	26

Gambar 28	Keadaandesabejiharjo 1.....	27
Gambar 29	Keadaandesabejiharjo 2.....	27
Gambar 30	Keadaandesabejiharjo 3.....	28
Gambar 31	Keadaandesabejiharjo 4.....	28
Gambar 32	Keadaandesabejiharjo 5.....	29
Gambar 33	Keadaandesabejiharjo 6.....	29
Gambar 34	Batukapur.....	30
Gambar 35	Pepohonjati.....	30
Gambar 36	Unit kerjabudidaya air tawar 1.....	31
Gambar 37	Unit kerjabudidaya air tawar 2.....	31
Gambar 38	Keadaan Sign system 1.....	32
Gambar 39	Keadaan Sign system 2.....	32
Gambar 40	Keadaan Sign system 3.....	33
Gambar 41	Keadaan Sign system 4.....	34
Gambar 42	Keadaan Sign system 5.....	34
Gambar 43	Keadaan Sign system 6.....	35
Gambar 44	Keadaan Sign system 7.....	35
Gambar 45	Pesan, tandadanmakna.....	37
Gambar 46	Kemiripan.....	41
Gambar 47	kedekatan.....	42
Gambar 48	Penutupan.....	42
Gambar 49	kontinuitas.....	43
Gambar 50	Figurlatar.....	43
Gambar 51	Isotype.....	44
Gambar 52	Besiksimbol.....	45
Gambar 53	Panggabungansimbol.....	45
Gambar 54	Piktogram.....	46
Gambar 55	Standartandainternasional.....	37
Gambar 56	Skemaukuranhuruf.....	49

Gambar 57	Bentukhuruf.....	59
Gambar 58	Jenishuruf.....	60
Gambar 59	Penggunaanhurufkapital.....	61
Gambar 60	Spasihuruf.....	62
Gambar 61	Spasi margin.....	63
Gambar 62	Grafikinfografis.....	65
Gambar 63	Pengimplementasianinfografis.....	66
Gambar 64	Segitigakeutamaaninfografis.....	67
Gambar 65	Segitikakemanfaataninfografis.....	68
Gambar 66	Segitigakeistimewaaninfografis.....	69
Gambar 67	Segitigakeindahaninfografis.....	70
Gambar 68	Macam-macambentuk panel 1.....	71
Gambar 69	Macam-macambentuk panel 2.....	72
Gambar 70	Macam-macambentuk panel 3.....	73
Gambar 71	Macam-macambentuk panel 4.....	74
Gambar 72	Petajalur.....	85
Gambar 73	Harmonikontrasheu.....	87
Gambar 74	Tangga value.....	87
Gambar 75	Batukapur.....	89
Gambar 76	Pohonjati.....	89
Gambar 77	Unit kerjabudidayaan air tawar 1.....	90
Gambar 78	Unit kerjabudidayaan air tawar 2.....	90
Gambar 79	Bukit bebatuan.....	91
Gambar 80	Mulutgoa.....	91
Gambar 81	Stalatitgoa.....	92
Gambar 82	LlmasanJatiasli.....	92
Gambar 83	Kaki limasan (umpak).....	93
Gambar 84	Logo desaBejiharjo.....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Jenistandadankaitannya.....	39
Tabel 2	Ukuransimbol.....	50
Tabel 3	Tinggihuruf .....	50
Tabel 4	Penayangan media.....	82





## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Judul.**

**PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DAN INFOGRAFIS DESA WISATA  
BEJIHARJO GUNUNGKIDUL YOGYAKARTA.**

### **B. Latar Belakang Masalah.**

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu destinasi tujuan wisata yang populer di Indonesia yang ramai dikunjungi baik oleh wisatawan asing maupun lokal, banyak objek wisata yang bisa dikunjungi, mulai dari Kulon Progo, Yogyakarta, hingga Gunungkidul. Keindahan Yogyakarta akan membius dan membuat wisatawan selalu ingin balik lagi ke Yogyakarta. Tidak heran objek-objek wisata yang ada berlomba-lomba menarik para wisatawan untuk datang. Kulon Progo yang terkenal dengan perbukitan hijaunya, kemudian kota Yogyakarta terkenal dengan Keratonnya dan Gunungkidul dengan wisata pantai dan goa.

Gunungkidul merupakan salah satu kabupaten yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Gunungkidul menyimpan begitu banyak objek atau tempat-tempat wisata, mulai dari pantai, goa hingga air terjun. Saat ini ada salah satu objek wisata yang sedang menjadi pilihan utama para wisatawan, yaitu *rafting* di melewati goa. Ini letaknya di desa Bejiharjo Karangmojo, gunung kidul. Untuk mencapai desa Bejiharjo diperlukan waktu tempuh sekitar 1 jam 30 menit (46 km) dari kota Yogyakarta. Di desa wisata Bejiharjo banyak yang bisa dilakukan, mulai dari *cave* tebing melewati goa (goa pindul dan goa glatik), *rafting* tebing menyusuri kali, *outbond* hingga *offroad* menggunakan jeep. Tidak hanya kaya akan berbagai macam paket wisata. Di Desa Bejiharjo juga menyimpan kekayaan-kekayaan lainnya. Salah satunya yaitu, dari data yang dikemukakan oleh Hari setiawan (2015) seorang jurnalis menuliskan Salah satu yang baru saja ditemukan yaitu ditemukannya fosil hewan purba di sekitaran kawasan Goa Pindul. (<http://sains.kompas.com>). Karena Desa

Bejiharjo merupakan desa wisata yang masi tergolong baru dan banyak sekali nilai-nilai tambah yang sangat menarik untuk di kunjungi wisatawan yang ada di desa Bejiharjo.

Desa wisata Bejiharjo yang bisa dikatakan masih terus dalam tahap pengembangan memiliki beberapa permasalahan baik dari dalam (pengurus) maupun dari luar (fasilitas). Saat ini kepengurusan untuk wisata desa Bejiharjo secara keseluruhan dikelola oleh masyarakat sekitar yang membentuk suatu organisasi. Sedangkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fasilitas merupakan masalah yang paling mencolok. Pertumbuhan penyedia jasa pendampingan (*guide*) tersebar di beberapa titik, ini membuat suatu kebingungan bagi para pengunjung. Begitu juga dengan fasilitas-fasilitas lainnya yang semakin hari semakin banyak seperti warung, penyedia jasa toilet, dan penjual souvenir. Jika ditilik lebih dalam lagi permasalahan yang muncul yaitu tentang standar keselamatan para pengunjung, jika dilihat terlihat yang dipakai selama melakukan *cave* menelusuri goa (Pindul dan Glatik) dan kali terlihat standar, akan tetapi penjelasan cara penggunaan (pelampung, ban, sepatu karet, dan *head lamp*) itu belum jelas, para pendamping hanya membantu menggunakan dan menjelaskan sederhana tentang fungsi-fungsinya (fungsi saat penelusuran atau fungsi keselamatan) terutama di musim penghujan, tentu resiko yang dihadapi lebih besar. Karna wisata-wisata ini berada dalam desa, jadi mau tidak mau berhubungan langsung dengan masyarakat sekitar, misalkan saat akan menuju lokasi para wisatawan berjalan melewati persawahan dan rumah penduduk sekitar, tidak jarang ada wisatawan yang kurang baik, mereka membuang sampah atau pun menginjak tanaman milik masyarakat sekitar dalam artian tidak adanya tanda-tanda yang melarang atau menghimbau wisatawan. Baik itu himbauan untuk tidak merusak (keasrian tempat dan kepemilikan sumber daya masyarakat sekitar) ataupun tidak melakukan kegiatan-kegiatan yang sifatnya membahayakan kelompok saat melakukan penelusuran. Keberagaman jenis tanaman yang ada di sana juga belum ada yang tanda-tanda, padahal tanaman yang ada di sekitar sana belum tentu ada di tempat lain.

Dari beberapa permasalahan yang muncul seperti di atas, pihak pengelola sendiri sudah mengupayakan beberapa hal yang menjadi standar pelayanan, seperti menstandarkan alat-alat disetiap penyedia jasa pendampingan. Kemudian warga sekitar juga secara mandiri membuat *sign* (plang) untuk menandakan penyediaan jasa misalnya toilet, ruang ganti dan fasilitas lainnya. Namun dari itu semua dirasa sangatlah kurang demi menjamin kenyamanan wisatawan.

Perancangan standar keselamatan merupakan hal yang sangat penting baik itu keselamatan pengunjung dan juga keselamatan tempat wisata (keasriannya). Tentu diperlukan sarana komunikasi yang efektif guna menjelaskan itu semua. Infografis dan *sign system* merupakan solusi yang efektif, dimana infografis dan *sign* nantinya dibuat untuk menjelaskan tentang peta lokasi wisata dan wisata apa saja yang ada kemudian cara dan fungsi-fungsi dari alat-alat yang digunakan, guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan selama penelusuran dalam gua, sungai dan lainnya. Jikalau terjadi sesuatu hal yang tidak diinginkan para pendamping juga tidak panik dan kesulitan karena dengan infografis bisa dijelaskan juga prosedur keselamatan (pertolongan pertama). Seperti contoh infografis pada pesawat dan kapal penyebrangan, infografis tervisualisasikan dengan baik dan jelas. Tidak hanya itu infografis juga mampu menjelaskan tentang daerah desa Bejiharjo sehingga pengunjung punya gambaran tersendiri tentang apa yang mereka nikmati. Selain infografis ada juga *sign*, di mana *sign system* nantinya dibuat untuk memberi tanda lokasi, penanda jasa atau fasilitas yang tersedia..

Melihat kedepan potensi wisata desa Bejiharjo semakin meningkat maka pengelola di sini berharap ada solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada yang berkaitan dengan fasilitas, terutama solusi yang berkaitan dengan keselamatan baik itu keselamatan pengunjung saat berada dan berwisata di desa Bejiharjo itu sendiri. Dengan menciptakan infografis dan *sign system* ini harapkan memberikan solusi yang jelas dan tepat guna. Demi memberikan pelayanan yang lebih baik. Pembuatan peta wisata yang menjelaskan tentang wisata apa saja yang ada dan detail setiap wisata mampu

memberikan pandangan kepada pengunjung. Standar pelayanan dalam penyelamatan, pendamping tidak hanya mampu menggunkan peratan keselamatan saja, akan tetapi pendamping juga harus mampu menjelaskan cara dan fungsinya baik fungsi keselamatan dan fungsi dalam pertolongan pertama. Dengan infografis memudahkan para pendamping dalam menjelaskan tata cara atau standar keselamatan dan cara penyelamatan saat melakukan penelusuran dalam goa atau sungai. *Sign system* juga sangat diperlukan untuk memberi informasi tentang arah, himbauan dan larang demi kebaikan bersama (pengunjung, masyarakat sekitar dan ekosistem desa Bejiharjo).

### **C. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang infografis dan *sign system* desa wisata Bejiharjo, Gunung Kidul, Yogyakarta yang informatif dan komunikatif, sehingga wisatawan atau pengunjung merasa aman dan nyaman selama berwisata ?

### **D. Tujuan Perancangan**

Merancang infografis dan *sign system* desa wisata Bejiharjo, Gunung Kidul, Yogyakarta yang mampu menjawab fungsi komunikasi dan rasa. Fungsi informasi, di mana *sign system* dan infografis yang dirancang untuk memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi terkait objek wisata yang dituju. Kemudian menjawab nilai rasa, maksudnya *sign system* dan infografis yang dirancang memberikan suatu pengalaman baru yang berupa suasana hati yang (*fun*) sejalan dengan wisata yang dinikmatinya selanjutnya *sign system* dan infografis yang dirancang juga memberikan wisatawan atau pengunjung merasa aman dan nyaman selama berwisata. Tidak hanya itu *signsystem* dan infografis juga harus memberikan ruang khusus untuk kepentingan terjaganya ekosistim dan keasrian tempat wisata. Sehingga objek wisata bisa terus terjaga dan terus menjadi tujuan wisata dikemudian hari nanti.

### **E. Batasan dan Lingkup Perancangan.**

1. Perancangan ini hanya dibatasi pada infografis dan *sign system* desa wisata Bejiharjo, Gunung kidul, Yogyakarta.
2. Perancangan ini hanya berada mencakup objek wisata yang ramai dikunjungi yaitu Goa Pindul, Goa Glatik, Goa Baru, Kali Oya dan semua fasilitas penunjang yang ada.
3. Target *audiens* mencakup wisatawan dan warga di desa Bejiharjo, laki-laki ataupun perempuan segala umur dan status sosial.

### **F. Manfaat Perancangan**

1. Bagi desainer/**mahasiswa**:
  - a. Menambah pengetahuan tentang infografis dan *sign system*
  - b. Menambah pengetahuan tentang standar keselamatan atau standar prosedur penyelamatan (pertolongan pertama).
  - c. Menambah wawasan tentang pariwisata, khususnya desa wisata Bejiharjo.
  - d. Memberikan manfaat bagi masyarakat baik manfaat edukasi dan implementasi perancangan.
2. Bagi masyarakat sekitar.
  - a. Menjaga keasrian desa wisata.
  - b. Memudahkan pengelolaan pelayanan jasa yang dibuat masyarakat sekitar.
  - c. Memudahkan dalam menjelaskan tentang tata cara dan syarat-syarat perjalanan wisata untuk keselamatan pengunjung.
  - d. Memiliki standar prosedur-prosuder keselamatan yang sama disetiap penyedia jasa pendampingan wisatawan.
3. Bagi wisatawan atau pengunjung.
  - a. Dengan infografis wisatawan dapat mengetahui peta wisata dalam artian wisata apa saja yang ada di desa Bejiharjo.

- b. Dengan infografis wisatawan mendapatkan informasi tentang cara penggunaan alat-alat keselamatan dan bagaimana cara menjaga diri selama melakukan penelusuran.
- c. Memberikan kenyamanan dan keamanan karena sudah menggunakan prosedur standar keselamatan.

## **G. Metode Perancangan**

### 1. Pengumpulan data

#### a. Data Primer

Dalam tercapainya perancangan yang baik dan efektif tentunya diperlukan data yang sesuai dan mendukung perancangan ini sehingga mampu menjawab permasalahan ini, untuk mendapatkan data-data yang mendukung penelitian ini metode yang digunakan untuk mendapatkan data yaitu metode penelitian kuantitatif, dimana data di dapatkan dengan menggunakan paradigma pemikiran sebab-akibat, hipotesis dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori.

#### b. Data Sekunder.

Kemudian juga menambahkan menggunakan metode kualitatif, dimana data-data diperoleh dari hasil pengalaman, dimana individu diibaratkan dalam studi sebagai peserta yang mengetahui dan menyokong. Dengan penggunaan metode penelitian seperti ini kuantitatif dan kualitatif diharapkan menjawab permasalahan yang diteliti sehingga tidak menimbulkan kegelisan dan kergalauan dari peneliti dan pada akhirnya data yang didapat mampu membantu dan memperjelas perancangan yang dirancang Amin Amrullah, *Panduan Menyusun Proposal Skripsi Tesis dan Desertasi* (2013:24-25).

### 2. Tahap atau proses perancangan.

#### a. Pengolahan gaya desain.

Berkaitan dengan bentuk, warna, komposisi dan media penerapan secara visual.

b. penyiapan data dan materi.

Berkaitan dengan pengolahan data visual dan verbal yang didapatkan selama pengumpulan data.

c. sketsa

berkaitan dengan pembuatan sketsa-sketsa awal tentang perancangan yang akan dibuat, baik dari segi layout, typografi, gaya visual dan ilustrasi.

d. layout komprehensif.

Berkaita dengan penerapan media pemvisualisasian dari hasil sketsa-sketsa awal.

e. Produksi.

berkaitan dengan proses penyetakan.

f. finishing.

Ini berkaitan dengan pembuatan secara secara sebenarnya dengan media dan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dan konsep perancangan.

3. Metode analisis data.

Metode analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis dalam perancangan ini yaitu metode analisis 5w1h, dengan metode ini diharapkan data dan masalah yang diperoleh selama pengumpulan data merupakan data dan masalah yang benar-benar menjadi dasar permasalahan yang akan dipecahkan melalui perancangan ini.

## H. Skematika Perancangan

