

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



PERANCANGAN

**Jerit Swara Alam
1112118024**

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

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DAN INFOGRAFIS DESA WISATA BEJIHARJO GUNUNG KIDUL YOGYAKARTA diajukan oleh Jerit Swara Alam, NIM 1112118024, 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



Mengetahui
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
Selaku Ketua Tim Pembina Tugas Akhir

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP 19650209 199512 1 001

A. JUDUL

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

B. ABSTRAK

Oleh :
Jerit Swara Alam
Email: jeritswaralam@gmail.com

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 datang menuju tempat wisata, berbagai macam cara digunakan untuk mempromosikan wisata baik melalui media sosial maupun media-media cetak lainnya. Banyaknya promosi yang dilakukan mengakibatkan sedikit melupakan aspek pendukung yang sangat dibutuhkan yaitu sebuah *sign system* yang berfungsi menunjukkan arah menuju tempat wisata, tentulan terlihat begitu kurang apabila mengetahui suatu objek wisata akan tetapi tidak ada informasi tentang jalur menuju objek wiata 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 hampir sama yaitu sebagai petunjuk 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 :
Jerit Swara Alam
Email: jeritswaraalam@gmail.com

Tour is activity's 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 thet 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 comfortable 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 armosphare when we tours. And the secure and pleasurable is not only manager's responbility but we all the tourist must taje the responbillity the place for the best pleasure.

Key word : Tour, secure, comfortable and information aesthetics.

C. PENDAHULUAN

1. 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 di kemukakan 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 di setiap 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 ke depan 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 diharapkan 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 peraturan 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).

2. 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 ?

3. 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 *sign system* dan infografis juga harus memberikan ruang khusus untuk kepentingan terjaganya ekosistem dan keasrian tempat wisata. Sehingga objek wisata bisa terus terjaga dan terus menjadi tujuan wisata di kemudian hari nanti.

4. Metode Perancangan

a. Pengumpulan data

1). 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.

2). 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, (2013:24-25).

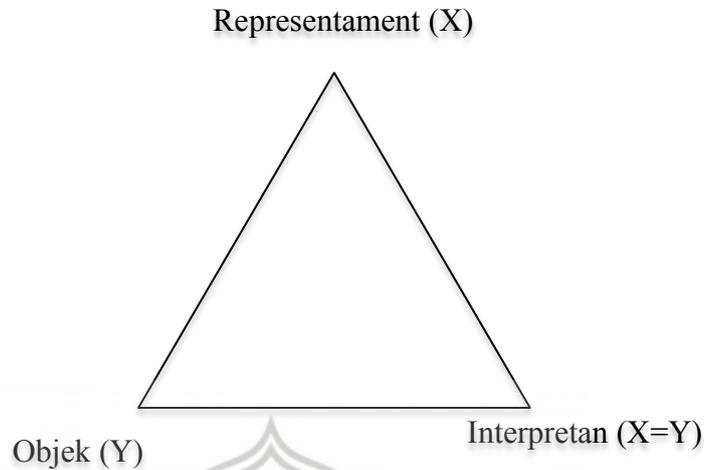
5. Metode analisis data.

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.

6. Teori.

Teori - teori yang digunakan meliputi:

Segitiga semiotik:



Gambar 45: Marcel Danesi. *Pesan, Tanda dan makna* 2011

Maksud dari segitiga semiotik ini yaitu tanda (*representament*) ialah suatu yang alat mewakili sesuatu yang lain dalam batasan-batasan tertentu. Tanda selalu mengacu pada sesuatu yang lain, oleh Pierce disebut objek (*donatum*). Mengacu berarti mewakili atau menggantikan. Tanda baru dapat berfungsi bila diinterpretasikan dalam bentuk penerimaan tanda melalui *interpretant*. Jadi *interpretant* ialah pemahaman makna yang muncul dalam diri penerima tanda. Artinya, tanda baru dapat berfungsi sebagai tanda bila dapat ditangkap dan pemahaman terjadi berkat *ground*, yaitu pengetahuan tentang system tanda dalam suatu masyarakat yang ditulis oleh Sumbo Tinarbuko (2009:13).

Tanda-tanda yang lazim digunakan menurut Marcel Danesi (2011:26) dalam berbagai karya semiotika kini yaitu ikon, indeks, simbol. Dalam artian yang luas dapat diartikan sebagai berikut.

- a. Ikon.
- b. Indeks.
- c. Simbol

Menurut Yongky Safanayong (2006: 36). Persepsi visual melibatkan sesuatu yang saling mempengaruhi yang kompleks dan tanggapan baik lahiriah maupun yang dipelajari terhadap stimulus visual. Berbicara masalah persepsi visual selanjutnya berkaitan dengan gestalt. Gerakan *Gestalt* dimulai tahun 1920an di Jerman dan selama kurang lebih 25 tahun diadakan eksperimen yang mendalam. Teori *gestalt* melibatkan masalah atau isu tentang persepsi visual, memori dan asosiasi pikiran dan pengetahuan, psikologi sosial dan psikologi seni.

ISOTYPE adalah konsep original dari Otto Naurath (1882-1945), menyatakan bahwa Gambar adalah cara yang baik dari pada kata-kata. Otto naurath menyebut dengan adanya ISOTYPE penyampaian informasi dapat dengan mudah dimengerti oleh orang-orang berbeda kebangsaan. Ketika informasi dilihat dan dimengerti tidak menimbulkan arti lain, itulah tujuan dari ISOTYPE. Dalam dasar ISOTYPE semua gambar-gambar atau tanda yang dibuat harus halus dan berhubungan dengan objek yang diangkat atau menyajikan fakta-fakta. selain itu juga ada yang disebut dengan pictogram, atau pictograoh adalah gambar yang mewakili gagasan dan disampaikan melalui perupaan bentuk fisik objek aslinya penggunaan ini biasa digunakan dalam hal rambu-rambu lalu lintas.

Dalam pembuatan *sign system*, faktor warna sangatlah penting sebab warna dapat membangkitkan suasana hati atau perasaan tertentu. Dalam pembuatan *sign system* (tanda) warna memegang peranan yang sangat penting baik untuk daya tarik dan tingkat keterbacaan informasi (*sign*).

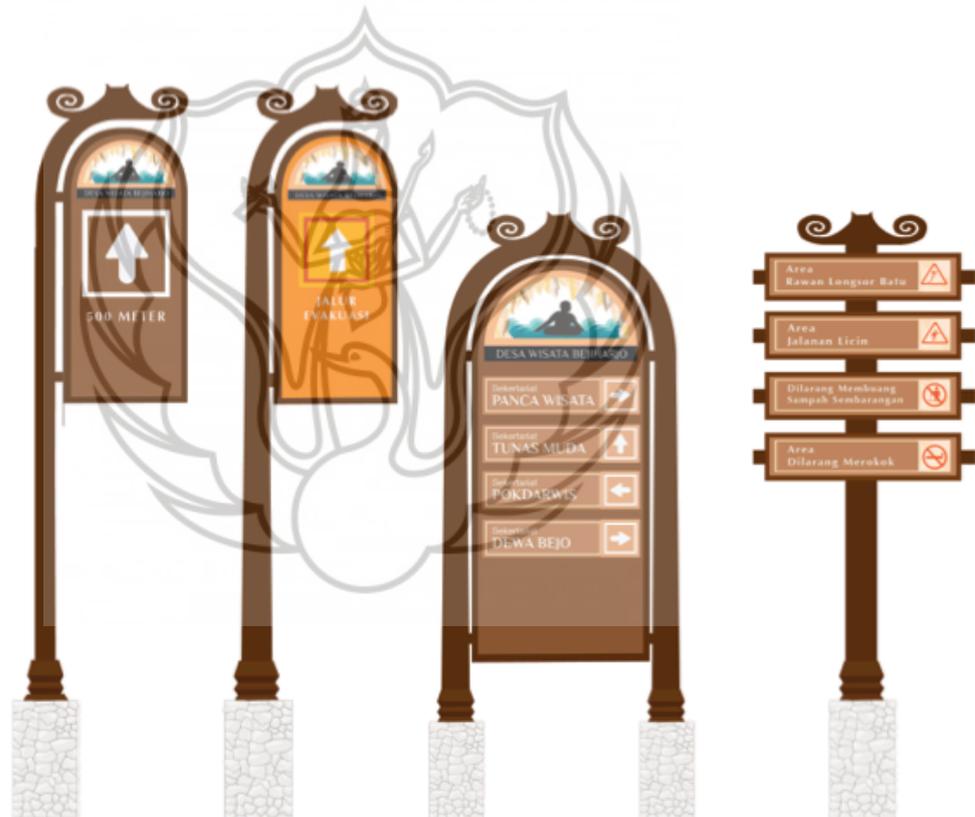
Banyak desainer mengerti akan permasalahan tentang penggunaan huruf (tipografi) dalam pembuatan *sign system*. permasalahan paling penting penggunaan sebuah huruf (tipografi) dalam suatu hasil desain berupa *sign system* yang harus diutamakan yaitu tingkat keterbacaannya. Sebab perancangan yang dirancang ini memberikan berkaitan dengan penyampaian suatu pesan, jika tidak tepat dalam mengelola dan memanfaatkan tipografi maka akan sia-sia pesan yang disampaikan.

Sebuah infografis menggunakan isyarat-isyarat untuk mengkomunikasikan informasi. Tidak perlu mengandung jumlah data tertentu, yang memiliki kompleksitas tertentu atau menyajikan analisis tertentu.

Menurut John Lankaw et al (2002:30), Penciptaan infografis juga memiliki tujuan atau pengaruh positif. Keindahan sebagai daya pikat (*appeal*) dan membagi kegunaan ke dalam komprehensi dan retensi karna ketiga inilah dasar ketentuan untuk metode komunikasi verbal dan visual yang efektif.

D. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelitian akan kebutuhan perancangan sign system dan infografis ini maka perancangan ini meliputi :



Direction sign
menuju desa wisata
Bejiharjo

Direction sign
menuju sekertariat

sign larangan



Direction sign
menuju fasilitas wisata

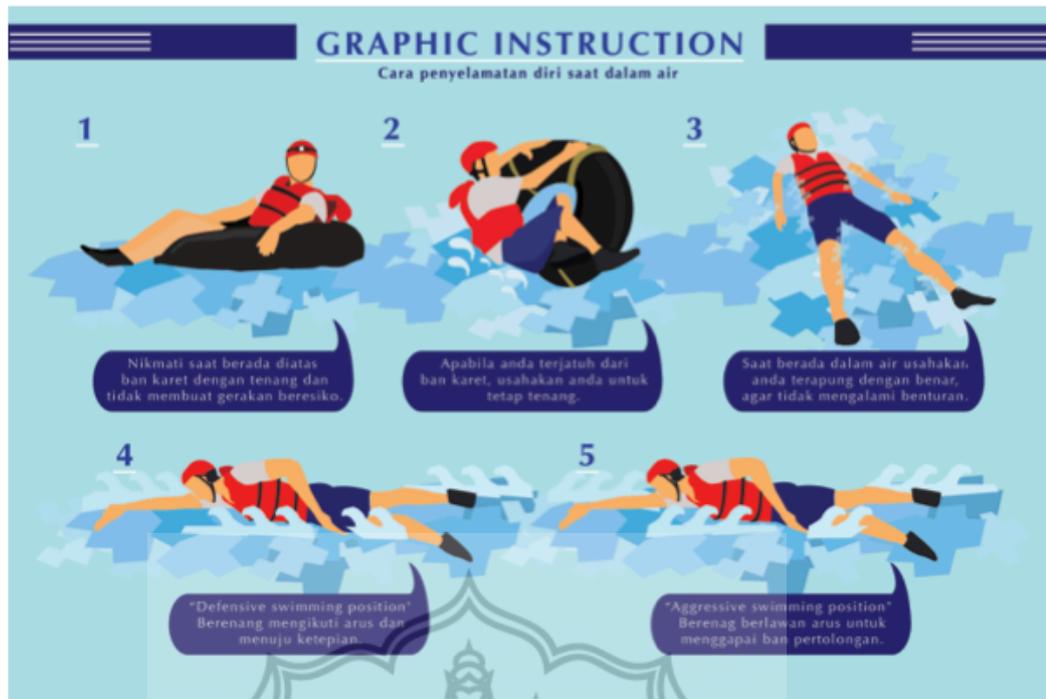
information sign
Fasilitas wisata

Direction sign
menuju objek wisata

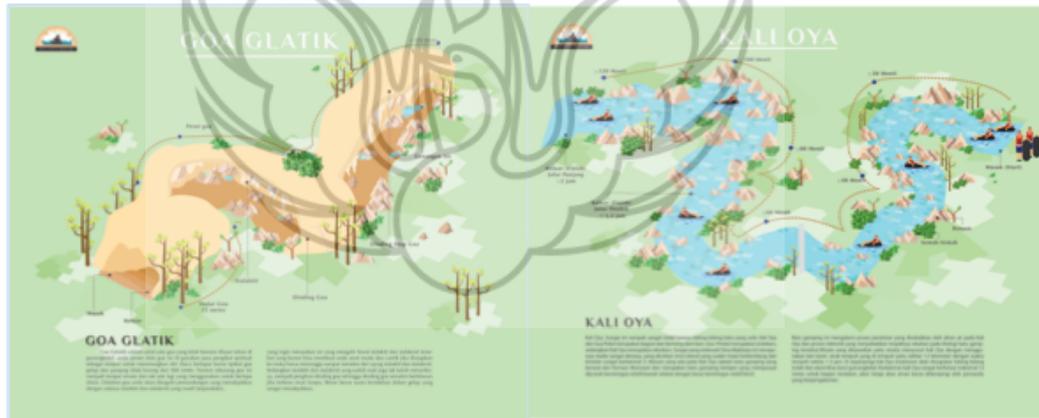


Landmark

Information sign
Peralatan penelusuran wisata



Infografis penyelamatan diri saat berada di air



Infografis Goa Glatik

Infografis Kali Oya

E. Kesimpulan

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu destinasi tujuan wisata yang populer di Indonesia yang ramai di kunjungi 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. 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 yang letaknya di desa Bejiharjo Karangmojo, Gunungkidul.

Untuk mencapai lokasi wisata desa Bejiharjo banyak pilihan jalan yang dapat digunakan sebagai alternatif, mulai dari jalan utama hingga jalur-jalur alternatif (tikus). Bahkan warga sekitar atau pengelola jasa wisata menggunakan orang bayaran untuk menyetop wisatawan untuk di antarkannya ke sekretariat desa wisata Bejiharjo, tidak tanggung-tanggung, mereka menyetop wisatawan dari kawasan hutan bunder yang notabene jaraknya masi sangatlah jauh untuk menuju desa Bejiharjo.

potensi wisata desa Bejiharjo semakin meningkat maka pengelola di sini berharap ada solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada yang berkaitan dengan fasilitas, yang berkaitan dengan kemudahan untuk mencapai atau memperoleh informasi. Dengan menciptakan infografis dan *sign system* yang sesuai standar kebutuhan, memberikan solusi yang jelas dan tepat guna. Tidak mudah memang dalam merancang sebuah *sign system* dan infografis di kawasan wisata yang masih tergolong baru pencanangannya. Banyak sekali faktor penghambatnya terutama dikalangan pengelola wisata yang masi saja ada yang berebut untk mendapatkan wisatawan. Sehingga ketika ingin mencari

F. DAFTAR PUSTAKA

Amirullah, M Amin, (2013), *Panduan Menyusun Proposal Skripsi Tesis & Desertasi*, Yogyakarta, Smart pustaka.

Danesi, Marcel. (2010), *Pesan, Tanda dan Makna*, Yogyakarta, Jala Sutra.

Follis, John & Dave Hummer. (1979), *Architecture Signing and Graphics*, USA and Canada, Whitney Library Of Design.

Drefuss, Henry (1963), *Symbol Sourcebook*, New York, McGraw-Hill.

Lankow, Jason, Josh Ritchie & Ross Crooks. (2002), *Infografis*, Terjemahan Indonesia Alex Tri Kantjono. (2014), Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.

Safanayong, Yongky. (2006), *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Jakarta, Arte Intermedia.

Tinarbuko, Sumbo. (2010), *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta, Jala Sutra.

