

**JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN SIGN SYSTEM OBYEK
WISATA PANTAI KARANG JAHE REMBANG,
JAWA TENGAH**



Oleh:

Muhammad Yahya Zakaria

1011966024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN SIGN SYSTEM OBYEK
WISATA PANTAI KARANG JAHE REMBANG,
JAWA TENGAH**



PENCIPTAAN

Oleh:

Muhammad Yahya Zakaria

1011966024

**Jurnal Tugas Akhir ini Diajukan Kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2017**

Jurnal Tugas Akhir berjudul :

**PERANCANGAN SIGN SYSTEM OBYEK WISATA PANTAI
KARANG JAHE REMBANG, JAWA TENGAH**, disusun oleh
Muhammad Yahya Zakaria, NIM 1011966024, Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Indiria Maharsi', is written over the printed name.

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

ABSTRAK

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* OBYEK WISATA PANTAI KARANG JAHE, REMBANG, JAWA TENGAH

Oleh:

Muhammad Yahya Zakaria

Perkembangan jaman yang semakin lama semakin maju , menjadikan manusia di era modern harus bekerja lebih keras, untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dibalik rutinitas kerja yang padat banyak dari mereka merasa stres dengan rutinitas yang mereka jalani sehari-hari.

Tidak sedikit dari mereka mencoba menghilangkan stres dengan berlibur, bahkan bisa dikatakan bahwa liburan atau relaksasi dari rutinitas yang padat, merupakan kebutuhan yang wajib dipenuhi. Tidak sedikit dari tempat-tempat wisata yang mempromosikan tempat wisatanya untuk menarik pengunjung lebih banyak, salah satunya adalah pengelolaan tempat wisata serta promosi melalui media sosial mulai banyak bermunculan.

Dibalik gencarnya promosi yang dilakukan, serta tempat-tempat wisata yang mulai dikelola dan ditata rapi, keberadaan *sign system* seperti kurang diperhatikan bahkan cenderung diabaikan. Perancangan *sign system* bertujuan untuk memudahkan wisatawan saat berkunjung serta menjawab permasalahan yang ada saat ini. Rasa nyaman dan aman saat berkunjung ke tempat wisata saat liburan adalah hal yang utama serta menjadi perhatian utama bagi pengelola tempat wisata. Dengan perancangan ini diharap elemen-elemen serta keunggulan dari obyek wisata dan lingkungan sekitar dapat diangkat atau diperkenalkan pada khalayak luas agar dapat menjadi identitas tersendiri dari obyek wisata tersebut.

Kata kunci: *Sign system*, wisata, pantai, keluarga

ABSTRACT

DESIGNING SIGN SYSTEM OF THE TOURIST ATTRACTION KARANG JAHE BEACH, REMBANG, CENTRAL JAVA

By: Muhammad Yahya Zakaria

The development of an increasingly advanced era made humans of this modern world must work harder, to meet the needs of their life. Behind the hectic work routine, many of them feel stressed out with their daily routine.

A few of them try to relieve stress with a vacation. It can even be said that the holiday or relaxation of a busy routine, is a must-be-fulfilled-needs. Many of the tourist attractions do promotions to attract more visitors, one of which is the management of tourist attractions and promotion through social media that began to appear.

Behind the onslaught of promotions that has been made, as well as the tourist attractions that begin to be managed and arranged neatly, the presence of sign systems seems to be less noticed even tend to be ignored. This sign system design aims to facilitate the tourists of Karang Jahe Beach, and to answer the problems that exist today. The sense of comfort and security when visiting the sights during the holidays is the main thing and a major concern for the manager of the tourist attraction. This design project is expected that elements and advantages of the attractions, and the surrounding environment can be lifted or introduced to a wider audience in order to become its own identity.

Keywords: Sign system, tour, beach, family

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan pemandangan yang indah serta budaya yang beragam, sehingga tidak heran jika para pengunjung dari mancanegara setiap tahun selalu datang berkunjung ke Indonesia. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena banyak wisata alam seperti gunung, pantai, danau serta masih banyak sekali tentunya.

Selain obyek wisata yang sudah tidak asing bagi wisatawan seperti gunung Merapi, pantai Kuta, kawah Bromo, ternyata Indonesia masih menyimpan banyak sekali surga tersembunyi yang belum diketahui, maka dari itu kita patut berbangga diri karena Indonesia adalah negara tropis dengan pemandangan yang begitu indah.

Obyek wisata pantai lebih banyak di Indonesia karena sebagai negara kepulauan yang mana terdapat pulau-pulau yang tersebar dan tentunya memiliki pantai yang banyak sehingga disebut negara maritim. Para wisatawan tentunya tidak akan melewatkan wisata pantai dan laut, mereka dapat menikmati ombak, pasir putih, *diving*, kuliner khas daerahpantai. Dengan obyek wisata yang beragam di Indonesia, tak membuat wisatawan cukup dengan obyek wisata yang sudah ada saja, bahkan muncul kabar tentang pantai baru di kabupaten Rembang, Jawa tengah, pantai tersebut adalah pantai Karang Jahe.

Karang Jahe adalah nama obyek wisata yang terdapat di Jl. Rembang-Lasem, desa Punjulharjo, kecamatan Rembang, kabupaten Rembang. Pantai dengan ombak yang tenang dan pohon cemara laut yang menghiasi pinggir pantai, serta pasir putih yang bersih dan terhampar luas membuat banyaknya wisatawan yang datang berkunjung. Pantai yang masih terjaga keasriannya dan kebersihannya ini tampak begitu

rapi, tempat kuliner yang tertata rapi, wahana permainan yang tertata membuat para pengunjung betah untuk berlama-lama di pantai ini.

Pantai yang letaknya hanya berada 500 meter dari jalan propinsi atau jalan pantura, sangat cocok untuk melepas lelah setelah perjalanan jauh. Pantai tersebut tidak sulit untuk dijangkau, ditambah kita tidak perlu mengeluarkan banyak biaya untuk berkunjung ke Pantai Karang Jahe, karena belum ada biaya retribusi, cukup membayar parkir 2000 untuk mobil, dan 1000 untuk motor, kita bisa menikmati pantai yang indah dan bersih, di pantai ini juga tersedia berbagai wahana air seperti perahu karet, ATV, dan aneka kuliner khas pinggir pantai yang di tawarkan dan dikelola oleh masyarakat sekitar.

Di pantai ini juga terdapat situs sejarah, yaitu perahu kuno yang ditemukan di tambak garam desa Punjulharjo, perahu tersebut sempat diteliti, dan hasilnya menunjukkan bahwa perahu tersebut adalah perahu asli Indonesia, diperkirakan perahu tersebut adalah perahu dagang, dilihat dari ukurannya dengan panjang 15 meter dan lebar 5 meter, perahu ini juga sempat menggemparkan kalangan arkeologi dunia karena termasuk temuan yang tergolong lengkap.

Perahu yang diperkirakan dibuat pada abad ke-7, masa ini sejaman dengan awal perkembangan Mataram kuno dan awal masa Sriwijaya di Sumatra, termasuk temuan yang unik karen dalam proses pembuatannya masih menggunakan ijuk dan pasak untuk membuat badan perahu, sehingga menurut para arkeologi maritim dari EFEO (Prancis), terdapat tradisi yang khas di Asia Tenggara dalam proses pembuatan kapal, penemuan ini juga di anggap menambah data baru dalam dunia kelautan.

Ada hal yang disayangkan dalam hal ini, pantai yang dikelola oleh warga sekitar tersebut, tampak tidak memiliki *sign system* yang cukup jelas. Seperti contoh, para wisatawan yang belum pernah berkunjung ke pantai Karang Jahe terpaksa harus bertanya-tanya dahulu pada warga

sekitar agar tidak tersesat saat mencari keberadaannya, keberadaan parkir pun tidak jelas, sampai mana kendaraan roda empat boleh parkir. Dampak lain dari tidak adanya *sign system* di Karang Jahe ini seperti pernah terjadi kecelakaan di pantai Karang Jahe, yang disebabkan tidak adanya batasan parkir kendaraan roda empat, “kemarin (4 Desember 2016) ada anak dari wisatawan yang terserempet kendaraan roda empat sehingga anak tersebut dilarikan ke rumah sakit, tepatnya di dekat gazebo sebelah timur, penyebabnya adalah kendaraan roda empat tersebut akan parkir di tepi pantai, yang tidak seharusnya menjadi tempat parkir kendaraan roda empat”, ujar Pak Giyono salah satu pengelola wahana penyewaan ATV.

Oleh karena itu muncul sebuah gagasan oleh perancang untuk membuat *sign system* agar dapat memudahkan para pengunjung saat berlibur ke pantai Karang Jahe dan tentunya membuat pengunjung merasa betah untuk berlama-lama saat berada di pantai Karang Jahe.

B. Batasan Masalah

1. Perancangan ini fokus pada *sign system* yang ada di obyek wisata pantai Karang Jahe desa Punjulharjo, Rembang, Jawa tengah.
2. *Target audience* mencakup pada wisatawan lokal dan warga sekitar, baik laki-laki maupun perempuan, segala usia dan status sosial, serta *sign* yang dirancang hanya dalam bahasa Indonesia saja.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *sign system* yang informatif dan efektif pada obyek wisata pantai Karang Jahe, sehingga dapat memudahkan pengunjung serta menjadi identitas obyek wisata pantai Karang Jahe?

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Merancang *sign system* untuk memudahkan pengunjung saat mencari lokasi yang dituju, serta memunculkan identitas dari obyek wisata pantai Karang Jahe sehingga akan menarik wisatawan serta menambah pendapatan penduduk setempat dan pemerintah daerah.

2. Manfaat

- a) Bagi Target Audience
 - i. Memudahkan pengunjung yang sedang menentukan lokasi yang dicari.
 - ii. Memberi kenyamanan dan nilai lebih bagi pengunjung karena memberi kesan menarik dan unik.
- b) Bagi Masyarakat Sekitar
 - i. Dengan *sign system* yang unik dan menarik tentu akan menarik jumlah pengunjung lebih banyak dan semakin banyak masyarakat yang tahu, dengan begitu semakin banyak pengunjung maka akan semakin banyak pendapatan untuk warga sekitar.

E. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

Data yang dibutuhkan adalah data verbal dan visual yang berkaitan dengan obyek wisata pantai. Beberapa data obyek wisata itu sendiri menjadikan salah satu bentuk data yang juga akan dibutuhkan perancang dalam perancangan *sign system* obyek wisata pantai Karang Jahe dapat diperoleh dari hasil wawancara dengan warga sekitar, pejabat desa dan wisatawan yang sedang datang berkunjung, sedangkan data visual dibutuhkan foto-foto dari hasil dokumentasi pribadi sebagai acuan perancangan *sign system* yang dapat membantu pengunjung.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Survey

Survey langsung ke obyek penelitian, yakni obyek wisata pantai Karang Jahe dapat dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh. Cara survey pun memungkinkan untuk memperoleh data lain yang mungkin selama ini tidak diketahui masyarakat ataupun dipublikasikan.

b. Penelusuran Internet

Penelusuran internet merupakan cara lain yang dapat untuk melengkapi data yang telah diperoleh.

c. Wawancara

Dalam perancangan ini, wawancara juga akan dilakukan untuk memperkuat data, karena sumber jika dari internet dan hasil survey saja mungkin kurang lengkap, maka akan dilakukan wawancara pada warga sekitar, perangkat desa atau orang yang dituakan di daerah tersebut.

3. Metode Analisis Data.

Metode analisis data dalam perancangan ini adalah SWOT yang akan digunakan untuk mengolah serta menganalisis data. Penggunaan metode SWOT diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang ada.

II. Pembahasan.

A. Konsep Desain

1. Tujuan Perancangan

Dalam tujuan perancangan ini, berfokus pada penciptaan *sign system* yang memudahkan wisatawan sehingga wisatawan yang datang berkunjung dapat dimudahkan dalam mengakses lokasi serta

fasilitas-fasilitas yang akan dikunjungi. Dengan adanya *sign system* ini, wisatawan dimudahkan serta merasa nyaman saat berkunjung ke obyek wisata pantai Karang Jahe.

Diharapkan para wisatawan yang berkunjung tidak akan tersesat, dan 75% wisatawan menggunakan jalur menuju obyek wisata dan menggunakan jalur menuju tersebut sebagai pilihan utama menuju lokasi, serta memudahkan wisatawan dengan 75% dalam mencari fasilitas-fasilitas di obyek wisata pantai Karang Jahe.

B. Konsep Media

Media-media yang akan digunakan dalam promosi atau menyebarkan informasi *sign system* dalam mendukung tercapainya promosi sebagai tujuan perancangan ini adalah dengan media sosial, dan untuk media pendukung lainnya adalah dengan brosur, baliho dan peta wisata.

a. Jangkauan

Diharap dengan penggunaan media yang ada, dapat menjangkau sampai 80% untuk daerah Rembang dan sekitarnya, namun jangkauan dengan penggunaan media sosial adalah tidak terbatas.

b. Frekuensi

Media yang akan digunakan adalah media sosial, untuk media ini frekuensinya akan digunakan berkesinambungan, sedang media pendukung lainnya seperti brosur akan dibagikan pada momen-momen tertentu dan pada minggu ke-3 dan ke-4 tiap bulannya, sedangkan untuk billboard akan dipasang di tempat-tempat tertentu yang dirasa strategis.

c. Kesenambungan

Media pendukung seperti brosur dan *billboard* akan digunakan pada 3 bulan pertama, sebagai media pengenalan

pada wisatawan serta sumber informasi. Media sosial akan digunakan tiap hari (bisa diakses setiap hari).

1. Strategi Media

a. Khalayak Sasaran dan Segmentasi

1. Demografi

Sasaran dan segmentasi dari media yang akan digunakan adalah anak muda usia 17-25 tahun, dimana mereka lebih sering menggunakan media sosial dan mudah menerima hal-hal baru.

2. Geografi

Media sosial adalah media yang mudah diakses kapanpun, maka dalam hal geografis sasarannya menysasar wisatawan lokal dan warga yang ada di sekitar pantai Karang Jahe dan kota Rembang.

b. Paduan Media

1. *Billboard*

a. Alasan menggunakan *billboard* adalah penggunaan *billboard* menunjukkan bahwa objek wisata tersebut dikelola dengan serius, karena dalam *billboard* akan ditampilkan tempat-tempat yang indah, maka akan timbul pemikiran-pemikiran dari wisatawan bahwa ini adalah obyek wisata yang layak dikunjungi.

b. *Billboard* memang memiliki jangkauan yang sempit karena letaknya yang tidak bisa dipindah-pindahkan atau hanya di satu tempat saja yang, namun dengan ukurannya yang besar, jika ditempatkan di tempat-tempat yang strategis maka informasi bisa disampaikan, karena semua informasi bisa dimuat didalamnya.

2. Brosur

Sifat brosur sendiri memang bersifat perorangan atau *personal*, oleh sebab itu brosur memiliki fungsi menyampaikan informasi dengan jelas. Brosur akan menjelaskan bagaimana kondisi di obyek wisata tersebut, dan pembagian brosur akan dibagikan saat *ticketing* atau saat membeli tiket atau saat bayar parkir di gerbang masuk.

c. Program Media

1) Lokasi

Untuk media sosial yang mana media utama dapat diakses di manapun dan kapanpun, *billboard* akan diletakkan di tempat strategis yang sudah ditentukan dengan waktu penayangan selama 3 bulan, brosur akan dibagikan di gerbang masuk, pusat informasi, dan balai desa.

2) Waktu

Untuk media sosial akan ditayangkan tiap hari secara terus menerus, sedangkan *billboard* dan brosur memiliki waktu sendiri dan relatif singkat, yaitu minggu ke-3 dan ke-4 tiap bulannya dalam 3 bulan pertama.

C. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif.

Tujuan perancangan ini untuk membantu para wisatawan mempermudah perjalanan menuju lokasi pantai Karang Jahe, dengan mempermudah wisatawan dalam mencari informasi lokasi yang akan dituju (mempersingkat waktu). Tidak hanya itu, pengaplikasian *sign system* pada obyek wisata juga diperlukan karena dengan adanya *sign system* maka informasi

yang disampaikan akan lebih jelas jadi wisatawan tidak perlu kesusahan mencari fasilitas serta wahana yang tersedia.

Untuk memenuhi kebutuhan akan petunjuk arah, akan disediakan peta pada brosur yang bisa didapat saat membayar karcis parkir. Mudahnya informasi tersebut menjadi modal awal agar obyek wisata dapat dikenal khalayak luas.

2. Strategi Kreatif.

Strategi kreatif erat kaitannya dengan isi pesan yang akan disampaikan serta bagaimana bentuk pesan yang akan disampaikan.

Isi pesan berkaitan dengan bagaimana cara memudahkan wisatawan menuju lokasi dan mencari informasi tentang fasilitas atau wahana saat di obyek wisata pantai Karang Jahe. Sedangkan untuk bentuk pesan sendiri secara verbal menyampaikan informasi, tujuannya untuk menuntun wisatawan menuju obyek wisata pantai Karang Jahe, dan setelah sampai di sana wisatawan akan dipandu oleh peta yang terdapat pada brosur.

Strategi dalam penyajian pesan akan disampaikan informasi dengan pendekatan yang bersifat rasional serta positif, agar wisatawan mudah memahami dan dapat berpikir lebih positif yang mana akan memberikan kesan menyenangkan dan seru dalam penyampaiannya.

3. Startegi Visual

a. Tipografi.

Perancangan ini akan menggunakan tipografi jenis *sans serif* dengan spasi rata (standar) dan *font* yang digunakan adalah Futura. hal tersebut sangat sesuai bila digunakan untuk perancangan ini, yang mana dibutuhkan penglihatan dari jarak jauh dan penempatannya yang di tempat terbuka (*outdoor*). Sedang penggunaan untuk keperluan *body text*,

akan menggunakan *fontserif* dan *font* yang digunakan adalah Bodoni.

b. Warna.

Dalam perancangan ini, warna-warna yang digunakan adalah warna-warna komplementer atau harmonis. Warna-warna tersebut adalah warna *cyan*, biru dan putih. *Cyan* sebagai warna dominan (latar), warna biru untuk aksen dan putih untuk keperluan teks tulisan. Komposisi warna ini merepresentasikan Pantai Karang Jahe sebagai obyek wisata dan wahana permainan air, yang tetap mengedepankan aspek kenyamanan dan keterbacaan sebagaimana desain *sign system* yang seharusnya.



c. Gaya Desain.

Pemilihan gaya desain. Dalam perancangan ini akan melibatkan kondisi lingkungan, karena berkaitan dengan bentuk perancangan dan juga bahan yang dipilih dalam perancangan. Dalam hal ini akan menentukan hal yang dapat digunakan sebagai bahan perancangan yang menarik.

Pada pantai Karang Jahe, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan inspirasi untuk perancangan. Di pantai

Karang Jahe terdapat beberapa hal yang membedakannya dengan pantai lain, yaitu pantainya yang berpasir putih, tentunya ini bisa dijadikan sebagai inspirasi dalam berkarya.



Pasir Putih

(Sumber:Dokumentasi Muhammad Yahya Z,2017)

Berikutnya adalah deretan cemara laut yang ada di tepian pantai Karang Jahe yang banyak menghiasi pantai Karang Jahe, kelebihan cemara laut yang ada di pantai Karang Jahe adalah cemaranya yang tumbuh berjajar rapi, sehingga dapat memunculkan keeksotisan pantai itu sendiri.



Deretan Cemara Laut

(Sumber:Dokumentasi Muhammad Yahya Z, 2017)

Pada sisi lain dari pantai ini ada salah satu hal yang sering dijadikan oleh para wisatawan sebagai *spot* foto atau *selfie*, yaitu adalah dermaga yang tujuannya untuk para nelayan memarkirkan perahu mereka agar tidak terkena karang karena pantainya yang dangkal.

Namun disisi lain, dermaga menjadi sebuah hal yang menarik untuk berfoto, karena mereka cukup unik dan menjadi hal yang indah untuk berfoto.



Dermaga

(Sumber:Dokumentasi Muhammad Yahya Z, 2017)

Selain dari pada itu adanya ombak laut di pantai Karang Jahe termasuk daya tarik dari pantai Karang Jahe yang diminati wisatawan, banyak wisatawan yang senang bermain di pantai ini karena ombaknya yang tenang dengan pantai yang dangkal sehingga para wisatawan yang membawa anak-anak mereka berwisata di pantai ini akan merasa nyaman.



Ombak di Pantai

(Sumber:ismailmayhuri.blogger)

Di pantai ini terdapat sebuah karang yang membuat pantai ini diberi nama pantai Karang jahe, karena karang yang ada di pantai ini berbentuk seperti jahe, dan berderet

memanjang dari pantai sampai ke laut. Karang tersebut dapat dilihat saat keadaan surut atau saat menjelang maghrib.



Karang

(Sumber: www.indonesiakaya.com)

Yang tidak kalah penting dan menjadi ciri khas dari pantai Karang Jahe dan desa Punjulharjo yaitu adanya perahu kuno yang ditemukan oleh petani garam saat hendak membuat tambak.

Penemuan perahu di desa Punjulharjo tersebut termasuk penemuan perahu terlengkap yang pernah ditemukan. Penemuan perahu di desa Punjulharjo termasuk penemuan yang sangat penting, karena dapat menambah wawasan tentang pelayaran yang dilakukan oleh nenek moyang terdahulu.

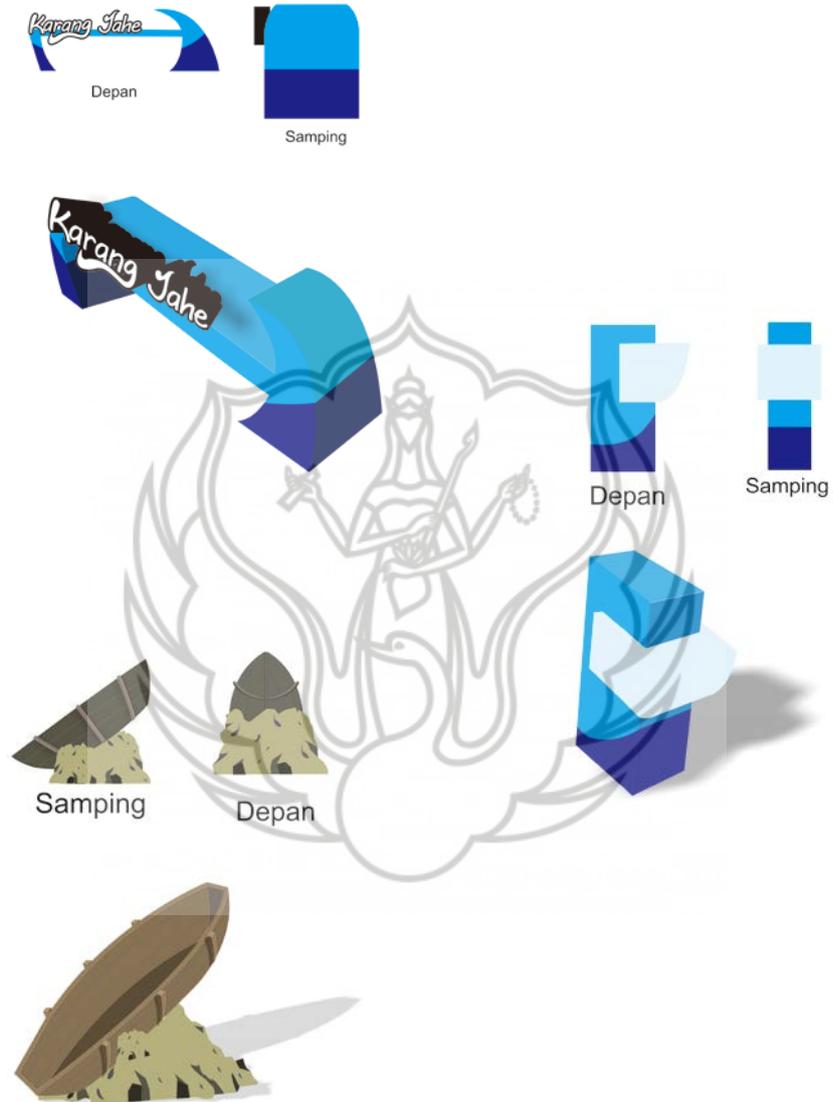


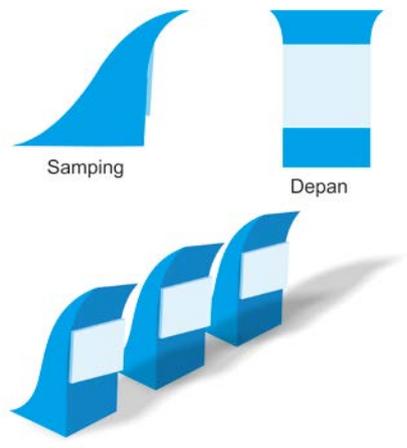
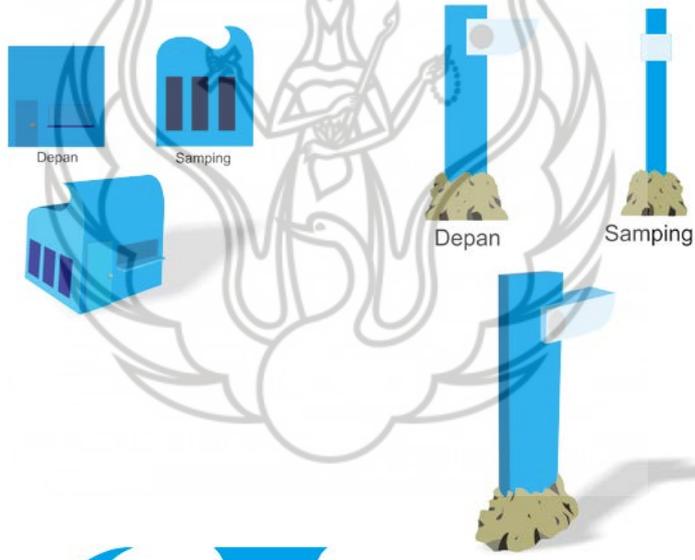
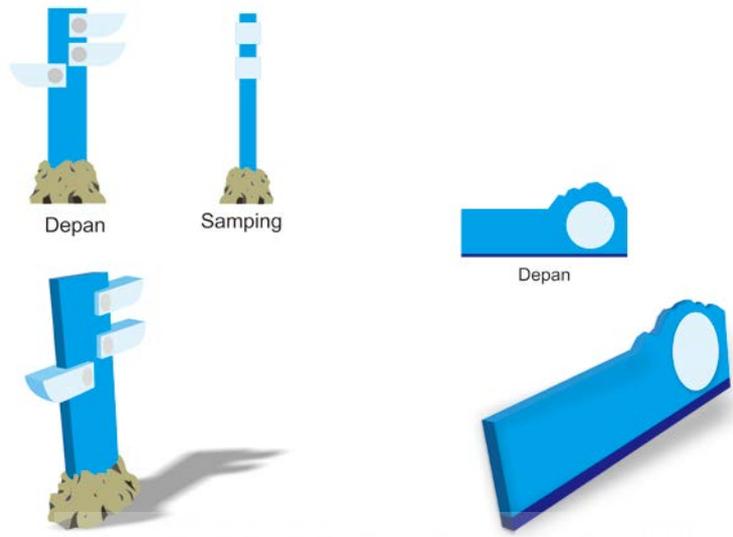
Perahu kuno

(Sumber: Dokumentasi Muhammad Yahya Z, 2017)

D. Hasil Perancangan.

Adapun hasil perancangan antara lain adalah *gate*, *landmark*, *sign* penunjuk arah, *sign* fasilitas, *sign* untuk kebutuhan pengelola, *sign* dinding, pos keamanan dan papan informasi.





E. Mock Up.



III. PENUTUP

A. KESIMPULAN.

Jawa tengah adalah provinsi yang memiliki banyak obyek wisata alam, mulai dari waduk, gunung, dan laut. Ada hal yang unik di Jawa tengah, yaitu jalur pantura (pantai utara) yang berada di utara provinsi Jawa tengah, keunikannya adalah jalur tersebut berada dekat dengan pantai, dalam hal ini ada berbagai pantai indah yang bisa dikunjungi.

Salah satu pantai yang saat ini banyak diperbincangkan adalah pantai Karang Jahe yang baru saja dibuka, jarak yang dekat dengan jalan provinsi, pantai yang bersih, indah dan berpasir putih, serta karang yang menjadi ikon pantai tersebut adalah modal utama yang dimiliki obyek wisata pantai Karang Jahe, akan tetapi masih banyak wisatawan yang kesulitan saat hendak berkunjung ke obyek wisata pantai Karang Jahe, oleh sebab itu para pengunjung banyak yang menyayangkan akan *sign system* yang kurang informatif saat hendak berkunjung ke obyek wisata pantai Karang Jahe.

Oleh sebab itu, perancangan ini bertujuan untuk memudahkan para wisatawan untuk menemukan lokasi pantai Karang Jahe serta memunculkan identitas pantai Karang Jahe agar dapat menjadikannya pembeda dari pantai-pantai yang lain, sehingga dapat menjadikannya obyek wisata yang akan selalu diingat oleh para wisatawan.

Dalam perancangan ini berjalan kurang lebih dua semester, pada semester awal diperuntukkan pengumpulan data sebanyak mungkin, dan pengerjaan karya pada semester berikutnya atau semester ke dua, adapun kesulitan yang dihadapi dalam perancangan karya ini adalah, sulitnya menemukan narasumber yang dapat menjelaskan seluk beluk, serta sejarah Karang Jahe, memang butuh kesabaran untuk mencari narasumber untuk obyek wisata yang bersifat baru seperti pantai Karang Jahe, karena banyak dari warga

yang kurang paham seluk-beluk obyek wisata yang ada di daerah mereka.

Ini semua bertujuan untuk menarik minat wisatawan dan memudahkan wisatawan saat berkunjung, selain itu, perancangan ini juga akan mengangkat identitas dari pantai Karang Jahe tersebut, sehingga dapat menjadi pembeda antara pantai Karang Jahe dengan pantai-pantai yang lainnya, dengan begitu, wisatawan akan merasa nyaman dan aman saat berkunjung ke obyek wisata pantai Karang Jahe.

B. Saran.

Tingkat stres yang dialami masyarakat modern saat ini begitu tinggi, sehingga tak heran banyak dari mereka mencoba menghilangkan kejenuhan atau stres tersebut dengan cara berkunjung ke tempat wisata, namun tempat wisata yang ada saat ini sudah sering dikunjungi, sehingga banyak dari mereka mencoba mencari suasana baru, dan itu juga yang ditangkap dari warga sekitar desa Punjulharjo, karena mereka memiliki aset yaitu pantai yang eksotis maka dari itu mereka bersama-sama membangun pantai Karang Jahe meskipun secara swadaya.

Promosi akan keindahan pantai Karang Jahe tersebut menyebar dengan cepat berkat cerita dari mulut ke mulut serta bantuan media sosial yang banyak digunakan oleh kaum muda. Pengunjung yang tiap hari semakin banyak serta membludaknya wisatawan terutama saat hari libur, membuat perlunya *sign system* yang bisa menjawab kebutuhan wisatawan akan informasi yaitu petunjuk arah yang dapat memudahkan saat berkunjung ke pantai Karang Jahe, serta mengangkat potensi yang ada disekitar pantai untuk menjadi ikon yang dapat memunculkan identitas pantai Karang Jahe sehingga menjadi obyek wisata yang selalu dikenang.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu menjawab permasalahan yang dirasakan oleh pengelola wisata dan wisatawan, sehingga para pengunjung merasa aman dan nyaman saat berkunjung, dan menjadikan obyek wisata pantai Karang Jahe sebagai obyek wisata pilihan mereka saat berlibur, dan tidak membuat wisatawan berpikir ulang saat akan berkunjung.

Oleh sebab itu sangat penting bagi seorang perancang untuk merancang *sign system* agar dapat memberikan informasi yang jelas, karena kurang jelasnya informasi yang disampaikan oleh sebuah *sign* akan memberikan dampak tersendiri bagi *target audience*.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku.

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

Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda dan Makna*. Yogyakarta. Jelasutra.

Follis, John & Dave Hummer. 1979. *Architecture Signing and Graphic*, USA and Canada, Whitney Library of Design.

Lankow, Jason, Josh Ritchie & Ross Crooks. 2002. *Infografis*, Terjemahan Indonesia Alex Tri Kantjono. 2014 .Jakarta, Gramuda Pustaka Utara.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana*. Yogyakarta, Jala Sutra.

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

B. Tautan.

syirastudio.blogspot.com, diakses 15 April 2017

www.desainstudio.com, diakses pada 13 April 2017

dgi.or.id

DATA WAWANCARA

Nama: Giyono

Usia: 52 Tahun

Pekerjaan: Jasa persewaan ATV (ALL TERRAIN VEHICLE)

Nama: Ubaidillah

Usia: 46

Pekerjaan: Sekertaris BUMDes (Badan Usaha Milik Desa)

Wawancara dilakukan di pantaiu Karang Jahe, Desember 2016.

