

**PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI
OBJEK WISATA GOA KISKENDO KULON PROGO**



Florentinus Nico Dampitara

NIM. 1410091124

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

2019

**PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI
OBJEK WISATA GOA KISKENDO KULON PROGO**



Florentinus Nico Dampitara

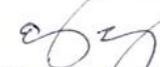
NIM. 1410091124

**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
2019**

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI OBJEK WISATA GOA KISKENDO KULON PROGO diajukan oleh Florentius Nico Dampitara, NIM 1410091124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/Anggota


FX. Widyatmoko, M.Sn.
NIP. 19750710 200501 1 001

Cognate Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1001

Ketua Program Studi/Ketua Anggota


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

Ketua Jurusan/Ketua

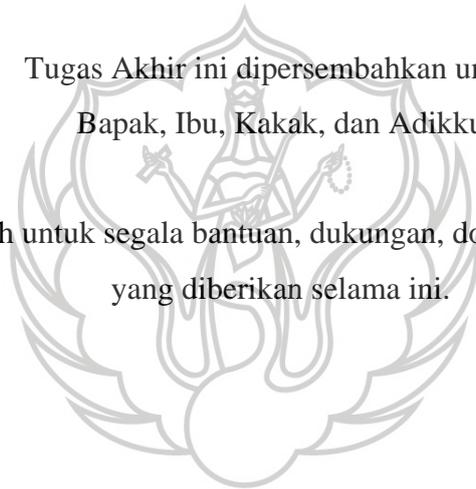

Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA.
NIP. 19770315 200212 1 005



Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

Bapak, Ibu, Kakak, dan Adikku

Terimakasih untuk segala bantuan, dukungan, doa, dan cinta kasih
yang diberikan selama ini.



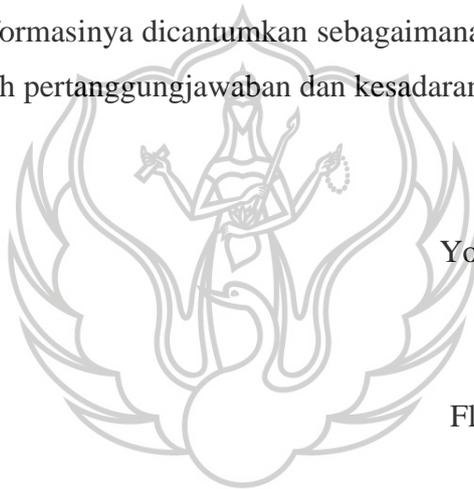
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Florentinus Nico Dampitara

NIM : 1410091124

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Penciptaan yang berjudul PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI OBJEK WISATA GOA KISKENDO KULON PROGO, adalah hasil karya sendiri. Seluruh perancangan desain yang ada dalam laporan Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar keserjanaan oleh pihak lain di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun perguruan tinggi maupun instansi manapun, kecuali bagian yang bersumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya. Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggungjawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 15 Januari 2019

Florentinus Nico Dampitara

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Florentinus Nico Dampitara

NIM : 1410091124

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang desain komunikasi visual, dengan ini penulis memberikan karya Tugas Akhir Penciptaan yang berjudul PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI OBJEK WISATA GOA KISKENDO KULON PROGO, kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 15 Januari 2019

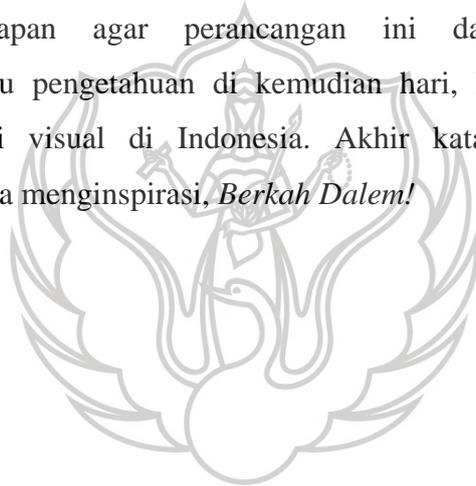
Florentinus Nico Dampitara

KATA PENGANTAR

Perancangan grafis informasi pada kesempatan Tugas Akhir ini sebagai masukan atau usulan maupun menjadi bahan pertimbangan bagi pengelola untuk mengembangkan dan meningkatkan citra objek wisata Goa Kiskendo Kulon Progo. Perancangan ini juga berusaha menjawab kebutuhan media informasi untuk panduan wisata bagi pengunjung yang selama ini terasa belum memadai di lingkungan objek wisata tersebut.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih terdapat berbagai kekurangan dari berbagai aspek. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis demi kesempurnaan Tugas Akhir penciptaan ini.

Besar harapan agar perancangan ini dapat bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan di kemudian hari, khususnya dalam bidang desain komunikasi visual di Indonesia. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih, semoga menginspirasi, *Berkah Dalem!*



UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat, rahmat, dan kelancaran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir penciptaan yang berjudul “Perancangan Grafis Informasi Objek Wisata Goa Kiskendo Kulon Progo”.

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan dan penulisan Tugas Akhir penciptaan ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan ketulusan hati menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Dr. Dra. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Program Studi Desain Komunikasi Visual yang memberikan banyak arahan dan dukungan untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan beliau, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. FX. Widyatmoko, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan dorongan, perhatian, bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, petunjuk dan pengarahan untuk memperbaiki Tugas Akhir ini.
8. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn., selaku Dosen Wali atas tuntunannya selama masa kuliah.
9. Seluruh Dosen dan Staff Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, terimakasih atas segala bantuan dan ilmu yang dicurahkan.

10. Kedua Orang Tua tercinta, Bapak Philipus Sihwandi dan Ibu Veronica Artimah yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan materi maupun motivasi.
11. Kakak Agustina Ika Pramita Aditama dan Adik Florentina Nicen Dampitari, yang selalu memberikan bantuan dan semangat.
12. Teman-teman “Sedosbing - Seperjuangan Tugas Akhir”, Meutia Braniwati dan Nur Muhammad Aminuddin Wahid, yang selalu memberi semangat dan bantuan.
13. Teman-teman Grup Whatshapp “Doodle Oodle” dan “Semangat Kuliah”, Arif Budiana, Desy Zakia, Khutmul Husna, Edi Dwiantoro, Gagas Nir Galing, Lantera Nareswara Mirnaya, Muhammad Taufiq Hidayat, Wahid Nugroho Saputro, dan Wikan Narendra Bawono, terimakasih atas dukungan, motivasi, pengalaman, canda-tawa, dan kebersamaannya sampai sekarang.
14. Teman-teman Mahasiswa DKV ISI Yogyakarta berbagai angkatan, terutama angkatan “Luwing 2014” terimakasih atas kenangan selama belajar bersama di kampus tercinta.
15. Angga Edi Saputra, yang selalu memberi semangat dan bantuannya dalam persiapan pameran Tugas Akhir.
16. Bapak Suisno, selaku sekretariat Pengelola Objek Wisata Goa Kiskendo yang telah bersedia menjadi narasumber.
17. Terimakasih juga kepada pihak-pihak pengurus objek wisata Goa Kiskendo (juru parkir, pemandu, penjaga) yang telah memberi bantuannya berupa informasi.
18. Teman-teman yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses eksekusi Tugas Akhir, semoga Tuhan senantiasa memberkati, memberikan kesehatan dan kreativitas.

Yogyakarta, 15 Januari 2019

Florentinus Nico Dampitara

ABSTRAK

PERANCANGAN GRAFIS INFORMASI OBJEK WISATA GOA KISKENDO KULON PROGO

Kegiatan wisata menjadi kebutuhan masyarakat Indonesia. Banyak jenis wisata yang tersedia mulai dari wisata alam hingga wisata yang sarat akan nilai-nilai sejarah, religi, seni, budaya, dan pendidikan. Untuk menarik pengunjung lebih banyak, berbagai upaya pengelolaan objek wisata terus dilakukan, kemudian fasilitas dan wahana dibuat memadahi. Namun kunjungan para wisatawan menjadi kurang nyaman karena kurangnya optimalisasi sistem penyampaian informasi serta keberadaannya tidak diperhatikan dan cenderung diabaikan.

Oleh karena itu, perancangan grafis informasi menjadi salah satu solusi yang digunakan untuk menunjang sarana pelayanan di objek wisata. Memberikan kemudahan akses dan membantu para pengunjung dalam mendapatkan informasi saat melakukan kegiatan wisata. Menekankan aplikasi grafis informasi yang meliputi *mapping*, *sign system*, dan media pendukung. Kemudian menambahkan nilai estetik sebagai identitas dan keindahan sehingga menjadi rancangan grafis informasi yang unik dan menarik sebagai media untuk memperindah lingkungan dan mampu menciptakan suasana khas objek wisata.

Dengan perancangan grafis informasi ini diharapkan membantu para pengunjung dalam mendapatkan informasi saat melakukan kegiatan wisata, kemudian potensi dan elemen-elemen yang diangkat dapat menjadi identitas tersendiri dari objek wisata tersebut dan dikenal oleh masyarakat luas.

Kata kunci: grafis informasi, *sign system*, objek wisata Goa Kiskendo

ABSTRACT

INFORMATION GRAPHIC DESIGNING

ON THE TOURIST ATTRACTION OF GOA KISKENDO KULON PROGO

Tourism activities are the needs of Indonesian people. There are so many various types of tours which available, ranging of nature tourism to tourism which is full of historical, religious, artistic, cultural, and educational values. Then to attract more visitors, various efforts to manage tourists attractions continue to be carried out, and then facilities and rides are made adequate. Anyway sometimes visitors is not fully pleased because of the lack of optimization of the system for delivering information and its existence is not considered and tends to be ignored.

Therefore, graphic design information is one of the solutions used to support service facilities in tourism objects which providing easy access, and help visitors get more information when conducting tourism activities. That emphasizing graphic information applications that including mapping, sign system, and supporting media. Absolutely then add aesthetic value as identity and beauty so that it becomes a unique graphic design and interesting information as a medium to beautify the environment and be able to create a unique atmosphere of tourism.

With graphic design this information is expected to help visitors to get more information when doing tourism activities, then of course the potential and elements that are appointed can become a separate identity of the tourist attraction and known by the wider community.

Keywords: information graphic, sign system, tourist attraction of Goa Kiskendo.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN DEDIKASI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
1. Bagi Pengunjung.....	5
2. Bagi Pengelola.....	5
3. Bagi Mahasiswa.....	5
4. Bagi Institusi.....	5
F. Metode Pengumpulan Data.....	5
G. Sistematika Perancangan.....	7
H. Skematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9
A. Tinjauan Grafis Informasi.....	9
1. Definisi Grafis Informasi.....	9

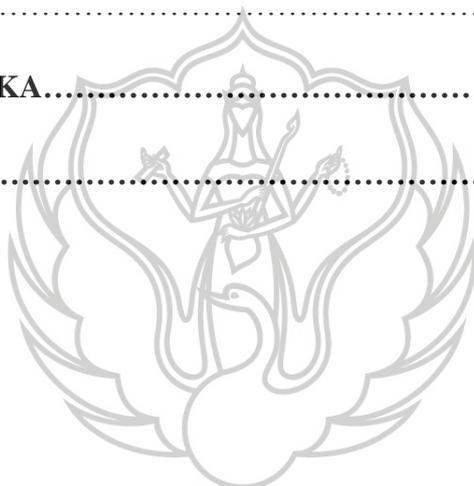
2. Fungsi Grafis Informasi.....	11
3. Tujuan Grafis Informasi.....	11
4. Aplikasi Grafis Informasi.....	11
a. <i>Mapping</i>	11
b. <i>Wayfinding</i>	12
c. <i>Signage</i>	13
5. Prinsip-Prinsip Media.....	19
6. Unsur-Unsur Grafis.....	21
a. <i>Pictogram</i>	22
b. Simbol.....	22
c. Ilustrasi.....	23
d. Tipografi.....	24
e. <i>Layout</i>	26
f. Warna.....	26
B. Identitas Visual.....	30
1. Gembira Loka Zoo Yogyakarta.....	32
2. Goa Kiskendo Kulon Progo.....	33
C. Tinjauan Goa Kiskendo Kulon Progo.....	34
1. Tentang Goa Kiskendo.....	36
2. Legenda.....	40
3. Lokasi.....	46
4. Pengelola.....	48
5. Fasilitas Wisata.....	49
6. Potensi Kegiatan Wisata.....	49
7. Data Grafis Informasi.....	50
D. Analisis Grafis Informasi Goa Kiskendo.....	52
1. Grafis Informasi Lokasi Objek Wisata Goa Kiskendo.....	52
2. Grafis Informasi Goa.....	52
E. Analisis Data.....	53
Analisis 5W+1H.....	53
F. Kesimpulan Analisis Data.....	54

BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	56
A. Tujuan Perancangan.....	56
B. Konsep Media.....	56
1. Tujuan Media.....	56
2. Strategi Media.....	57
a. Khalayak Sasaran.....	57
b. Paduan Media.....	58
C. Konsep Kreatif.....	58
1. Tujuan Kreatif.....	58
2. Strategi Kreatif.....	59
D. Program Kreatif.....	59
1. Strategi Penyajian Pesan.....	59
2. Pengarahan Pesan Visual.....	60
a. Gaya Visual.....	60
b. Tipe Huruf.....	61
c. <i>Tone</i> Warna.....	62
d. Ikon dan Simbol.....	63
e. Gaya Ilustrasi.....	64
3. Identifikasi Kebutuhan.....	64
a. Kebutuhan Grafis Informasi.....	64
b. Bagan Kebutuhan Grafis Informasi.....	65
c. Titik Lokasi Penempatan Grafis Informasi.....	66
4. Konsep dan Konten.....	67
a. Konsep Mapping.....	67
b. Konsep Sistem Tanda.....	68
c. Konsep <i>Landmark</i>	69
d. Konsep dan Konten Buku Cerita.....	69
5. Pengarahan Teknis.....	78
a. Format Bentuk dan Ukuran.....	78
b. Bahan dan Teknik Visualisasi.....	78
c. <i>Finishing</i>	79

BAB IV VISUALISASI.....	80
A. Penjaringan Ide Desain.....	80
1. Studi Visual Tipografi.....	80
2. Studi Visual Warna.....	82
3. Studi Visual Ikon.....	83
a. Sketsa ikon.....	84
b. Ikon terpilih.....	89
4. Studi Visual Karakter Maskot.....	95
a. Subali.....	95
b. Sugriwa.....	95
c. Prabu Mahesasura.....	96
d. Patih Lembusura.....	96
e. Dewi Tara.....	96
5. Studi Visual Karakter Tokoh Cerita Bergambar.....	97
a. Subali dan Sugriwa.....	97
b. Prabu Mahesasura dan Patih Lembusura.....	98
c. Dewi Tara.....	99
d. Prabu Ramawijaya.....	99
e. Bathara Guru dan dewa lainnya.....	100
6. Studi Visual <i>Layout</i> Desain.....	101
B. Proses Desain.....	102
1. Peta.....	102
a. Sketsa kasar peta lokasi objek wisata Goa Kiskendo.....	102
b. Sketsa kasar peta goa.....	103
c. Sketsa terpilih peta lokasi objek wisata Goa Kiskendo.....	104
d. Sketsa terpilih peta goa.....	105
2. <i>Sign System</i>	106
a. Panel <i>sign</i> (format).....	106
b. Tiang penyangga.....	109
c. <i>Sign</i> petunjuk arah menuju lokasi objek wisata.....	110
d. <i>Sign</i> petunjuk arah masuk lokasi objek wisata.....	110
e. <i>Sign</i> lingkungan, himbahuan, dan larangan.....	111

f.	<i>Sign</i> penanda jalur untuk pengunjung.....	112
g.	<i>Sign</i> fasilitas umum.....	112
h.	<i>Sign</i> titik pertapaan dalam goa.....	113
i.	<i>Sign</i> informasi.....	114
3.	Gerbang.....	115
a.	Sketsa kasar gerbang lokasi objek wisata Goa Kiskendo.....	115
b.	Sketsa kasar gerbang goa.....	116
c.	Sketsa terpilih gerbang lokasi objek wisata Goa Kiskendo.....	117
d.	Sketsa terpilih gerbang goa.....	118
4.	Action Figure.....	119
a.	Sketsa kasar <i>action figure</i>	119
b.	Sketsa terpilih <i>action figure</i>	120
5.	Mural.....	121
a.	Sketsa kasar mural.....	121
b.	Sketsa terpilih mural.....	122
6.	Buku Cerita Bergambar dan Informasi Wisata.....	123
a.	Sketsa kasar tipografi judul.....	123
b.	Sketsa kasar sampul buku.....	125
c.	Sketsa kasar dan <i>storyboard</i> isi buku.....	126
C.	Final Desain.....	128
1.	Final Desain Infografis Peta.....	128
a.	Final desain infografis peta lokasi objek wisata Goa Kiskendo....	128
b.	Final desain infografis peta goa.....	128
2.	Final Desain <i>Sign System</i>	130
a.	<i>Sign</i> petunjuk arah menuju lokasi objek wisata.....	129
b.	<i>Sign</i> petunjuk arah masuk lokasi objek wisata.....	130
c.	<i>Sign</i> lingkungan, himbuan, dan larangan.....	130
d.	<i>Sign</i> penanda jalur untuk pengunjung.....	132
e.	<i>Sign</i> fasilitas umum.....	132
f.	<i>Sign</i> titik pertapaan dalam goa.....	133
g.	<i>Sign</i> informasi.....	134
3.	Final Desain Gerbang.....	135

a. Final desain gerbang lokasi objek wisata Goa Kiskendo.....	135
b. Final desain gerbang goa.....	135
4. Final Desain <i>Action Figure</i>	136
5. Final Desain Mural.....	136
6. Final Desain Buku Cerita Bergambar dan Informasi Wisata.....	137
a. Final desain <i>layout</i> sampul buku.....	137
b. Final desain <i>layout</i> dan <i>storyboard</i> isi buku.....	138
7. Gambar Kerja.....	146
8. <i>Mockup</i>	150
BAB V PENUTUP.....	154
A. Kesimpulan.....	154
B. Saran.....	155
DAFTAR PUSTAKA.....	157
LAMPIRAN.....	159



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika perancangan.....	8
Gambar 2.1 Peta lokasi Kebun Binatang Gembira Loka.....	11
Gambar 2.2 Denah Kebun Binatang Gembira Loka.....	12
Gambar 2.3 <i>Identification sign</i> Kebun Binatang Gembira Loka.....	14
Gambar 2.4 <i>Direction sign</i> Kebun Binatang Gembira Loka.....	14
Gambar 2.5 <i>Orientation sign</i> Kebun Binatang Gembira Loka.....	15
Gambar 2.6 <i>Regulatory sign</i> Kebun Binatang Gembira Loka.....	15
Gambar 2.7 <i>Freestanding sign</i> Kebun Binatang Gembira Loka.....	17
Gambar 2.8 <i>Celling-hung</i> Kebun Binatang Gembira Loka.....	17
Gambar 2.9 <i>Flag-mounted sign</i> Kebun Binatang Gembira Loka.....	18
Gambar 2.10 <i>Wall-mounted sign</i> Kebun Binatang Gembira Loka.....	18
Gambar 2.11 <i>Pictogram</i>	22
Gambar 2.12 Simbol.....	23
Gambar 2.13 Jenis Huruf.....	25
Gambar 2.14 Warna pada sign.....	29
Gambar 2.15 Logo Kebun Binatang Gembira Loka.....	31
Gambar 2.16 <i>Sign system</i> Kebun Binatang Gembira Loka.....	33
Gambar 2.17 Gerbang Kebun Binatang Gembira Loka.....	33
Gambar 2.18 Lingkungan objek wisata Goa Kiskendo.....	39
Gambar 2.19 Relief legenda Goa Kiskendo.....	40
Gambar 2.20 Sendratari Subali Sugriwa Goa Kiskendo.....	45
Gambar 2.21 Relief legenda Goa Kiskendo.....	45
Gambar 2.22 Peta lokasi Goa Kiskendo.....	46
Gambar 2.23 Petunjuk arah menuju Goa Kiskendo.....	47
Gambar 2.24 Grafis informasi di lokasi Goa Kiskendo.....	50
Gambar 2.25 Grafis informasi di dalam Goa Kiskendo.....	51
Gambar 3.1 Alternatif font.....	61
Gambar 3.2 Bagan kebutuhan grafis informasi di Goa Kiskendo.....	65
Gambar 3.3 Penempatan titik lokasi grafis informasi.....	66
Gambar 4.1 Sketsa ikon.....	84

Gambar 4.2 Ikon terpilih.....	94
Gambar 4.3 Studi visual karakter maskot.....	95
Gambar 4.4 Data visual, sketsa, serta pewarnaan Subali & Sugriwa.....	97
Gambar 4.5 Data visual, sketsa serta pewarnaan Mahesasura & Lembusura ..	98
Gambar 4.6 Data visual, sketsa, serta pewarnaan Dewi Tara	99
Gambar 4.7 Data visual, sketsa, serta pewarnaan Prabu Ramawijaya	100
Gambar 4.8 Data visual, sketsa, dan pewarnaan Bathara Guru dan dewa lainnya.....	101
Gambar 4.9 Sketsa kasar peta lokasi Goa Kiskendo.....	103
Gambar 4.10 Sketsa kasar peta goa.....	104
Gambar 4.11 Sketsa terpilih peta lokasi Goa Kiskendo.....	104
Gambar 4.12 Sketsa terpilih peta goa.....	105
Gambar 4.13 Data visual karakter kera di Goa Kiskendo.....	106
Gambar 4.14 Data visual gunung wayang di Goa Kiskendo.....	107
Gambar 4.15 Data visual stalagmit stalagtit Goa Kiskendo.....	108
Gambar 4.16 Sketsa <i>sign</i>	106
Gambar 4.17 Sketsa tiang penyangga.....	109
Gambar 4.18 Sketsa <i>sign</i> petunjuk arah menuju lokasi Goa Kiskendo.....	110
Gambar 4.19 Sketsa <i>sign</i> petunjuk arah masuk lokasi Goa Kiskendo.....	111
Gambar 4.20 Sketsa <i>sign</i> lingkungan.....	111
Gambar 4.21 Sketsa <i>sign</i> penanda jalur pengunjung.....	112
Gambar 4.22 Sketsa <i>free standing mounted</i>	112
Gambar 4.23 Sketsa <i>wall mounted</i>	113
Gambar 4.24 Sketsa <i>sign</i> pertapaan dalam goa.....	113
Gambar 4.25 Sketsa <i>sign</i> informasi.....	114
Gambar 4.26 Sketsa kasar gerbang lokasi Goa Kiskendo.....	115
Gambar 4.27 Sketsa kasar gerbang goa.....	116
Gambar 4.28 Sketsa terpilih gerbang lokasi Goa Kiskendo.....	117
Gambar 4.29 Sketsa terpilih gerbang goa.....	118
Gambar 4.30 Sketsa kasar <i>action figure</i>	119
Gambar 4.31 Sketsa terpilih <i>action figure</i>	120
Gambar 4.32 Sketsa kasar mural.....	121

Gambar 4.33 Sketsa terpilih mural.....	122
Gambar 4.34 Sketsa tipografi judul.....	123
Gambar 4.35 Final tipografi judul.....	124
Gambar 4.36 Sketsa sampul buku.....	125
Gambar 4.37 <i>Layout</i> dan <i>storyboard</i> isi buku halaman 1 sampai dengan 16....	126
Gambar 4.38 <i>Layout</i> dan <i>storyboard</i> isi buku halaman 17 sampai dengan 32..	127
Gambar 4.39 Final desain infografis peta.....	128
Gambar 4.40 Final desain <i>sign</i> petunjuk arah menuju Goa Kiskendo.....	129
Gambar 4.41 Final desain <i>sign</i> petunjuk arah masuk Goa Kiskendo.....	130
Gambar 4.42 Final desain <i>sign</i> lingkungan.....	130
Gambar 4.43 Final desain <i>sign</i> penanda jalur pengunjung.....	132
Gambar 4.44 Final desain <i>standing mounted sign</i>	132
Gambar 4.45 Final desain <i>wall mounted sign</i>	133
Gambar 4.46 Final desain <i>sign</i> titik pertapaan goa.....	133
Gambar 4.47 Final desain <i>sign</i> informasi.....	134
Gambar 4.48 Final desain gerbang lokasi Goa Kiskendo.....	135
Gambar 4.49 Final desain gerbang goa.....	135
Gambar 4.50 Final desain <i>action figure</i>	136
Gambar 4.51 Final desain mural.....	136
Gambar 4.52 Final <i>layout</i> desain sampul.....	137
Gambar 4.53 Final desain <i>layout</i> sampul depan bagian dalam dan halaman 1...138	
Gambar 4.54 Final desain <i>layout</i> halaman peta lokasi objek wisata Goa Kiskendo.....	138
Gambar 4.55 Final desain <i>layout</i> halaman peta Goa Kiskendo.....	139
Gambar 4.56 Final desain <i>layout</i> halaman 6 dan 7.....	139
Gambar 4.57 Final desain <i>layout</i> halaman 8 dan 9.....	140
Gambar 4.58 Final desain <i>layout</i> halaman 10 dan 11.....	140
Gambar 4.59 Final desain <i>layout</i> halaman 12 dan 13.....	141
Gambar 4.60 Final desain <i>layout</i> halaman 14 dan 15.....	141
Gambar 4.61 Final desain <i>layout</i> halaman 16 dan 17.....	142
Gambar 4.62 Final desain <i>layout</i> halaman 18 dan 19.....	142
Gambar 4.63 Final desain <i>layout</i> halaman 20 dan 21.....	143

Gambar 4.64 Final desain <i>layout</i> halaman 22 dan 23.....	143
Gambar 4.65 Final desain <i>layout</i> halaman 24 dan 25.....	144
Gambar 4.66 Final desain <i>layout</i> halaman 26 dan 27.....	144
Gambar 4.67 Final desain <i>layout</i> halaman 28 dan 29.....	145
Gambar 4.68 Final desain <i>layout</i> halaman penutup dan sampul belakang bagian dalam.....	145
Gambar 4.69 Gambar kerja dan konstruksi panel.....	146
Gambar 4.70 <i>Mockup</i> grafis informasi Goa Kiskendo.....	150



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kepengurusan Kelompok Sadar Wisata Goa Kiskendo	48
Tabel 3.1 Storyline buku cerita bergambar	71



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yogyakarta merupakan provinsi yang dikenal dengan sebutan kota pelajar, kota budaya dan kota wisata. Sebagai kota wisata, Yogyakarta dikenal mempunyai banyak objek dan daya tarik wisata yang beranekaragam. Daya tarik dan keistimewaan dari suatu objek wisata bisa dilihat dari jumlah kunjungan wisatawan setiap tahunnya. Menurut kepala Dinas Pariwisata DIY Aris Riyanta, bahwa setiap tahunnya tingkat kunjungan wisatawan ke DIY terus meningkat dan melebihi target yang telah ditentukan oleh pihaknya (jogja.tribunnews.com, 2016). Kemudian menurut Aris Riyanta, kunjungan wisatawan ke DIY meningkat signifikan pada tahun 2017. Terdapat 4,7 juta wisatawan domestik berkunjung ke Yogyakarta, jumlah tersebut sudah melampaui target 4,5 juta wisatawan domestik yang telah dicanangkan sebelumnya (jogja.tribunnews.com, 2018).

Jenis wisata di Yogyakarta sangat beranekaragam, bisa berupa wisata alam, wisata seni dan budaya, wisata religi, wisata edukasi, wisata kuliner, wisata sejarah, dan desa/kampung wisata. Wisata alam sendiri merupakan wisata yang terbentuk secara alami serta kelestarian dan kealamiannya selalu dijaga oleh masyarakat, wisata alam mampu menampilkan keeksotisannya dari segi kenampakan fisiknya maupun dari segi perawatan dan pelestariannya. Wisata alam dan ekowisata seperti gunung, pantai, hutan, air terjun, dan goa semakin banyak diminati oleh wisatawan nusantara dan wisatawan mancanegara, khususnya pada kelompok usia muda.

Di samping banyak dan ragamnya pesona objek dan daya tarik wisata, tersedianya fasilitas, sarana dan prasarana penunjang pariwisata menjadi penting. Kemudian harus didukung pula dengan adanya media penyampaian informasi yang menarik dan memadai. Masyarakat dituntut untuk meningkatkan sadar wisata, kemudian senantiasa menjaga dan meningkatkan kepedulian kelestarian lingkungan. Hal tersebut dapat meningkatkan kenyamanan dan mempengaruhi jumlah kunjungan wisatawan.

Di Kabupaten Kulon Progo terdapat banyak objek wisata yang menjadi daya tarik wisatawan, salah satunya adalah Goa Kiskendo. Objek wisata ini menjadi menarik karena tidak hanya menawarkan wisata alamnya saja, sehingga dapat menjadi rujukan saat berkunjung ke Kulon Progo. Menurut dinpar.kulonprogokab.go.id, Goa Kiskendo merupakan kawasan karst yang terletak di desa Jatimulyo, Kecamatan Girimulyo. Objek wisata ini berada di Pegunungan Menoreh, wisatawan yang berkunjung akan disuguhkan pemandangan indah dan mempesona. Goa Kiskendo terbilang masih alami, terdapat stalaktit dan stalagmit. Lokasi objek wisata ini banyak dijumpai taman dan dikelilingi pepohonan menciptakan suasana yang asri dan alami sehingga sering dijadikan tempat *outbound*, *caving* dan *camping*.

Oleh masyarakat setempat, lokasi objek wisata ini masih dianggap sebagai tempat sakral dan religius terkait mitos atau legenda yang mengiringinya. Legenda tersebut mengisahkan tentang Subali dan Sugriwa, di tempat ini pula dilengkapi dengan relief yang menggambarkan penggalan cerita epos Ramayana tersebut. Legenda yang terdapat di Goa Kiskendo merupakan cerita sejarah yang menjadi nilai tambah serta mempunyai potensi besar untuk menarik minat wisatawan.

Dengan pesona alam dan legenda yang mengiringinya, namun Goa Kiskendo bisa dibilang masih kurang peminat. Menurut jogja.antaranews.com 20/11/2017, jumlah wisatawan objek wisata Goa Kiskendo dari Januari hingga 15 November 2017 sebanyak 10.756 orang. Jumlah pengunjung wisata tersebut paling sedikit dibandingkan objek wisata lainnya di Kulon Progo. Penyajian fasilitas dan wahana di objek wisata ini bisa dibilang cukup memadai, sehingga cocok digunakan untuk wisata keluarga., namun dengan kelengkapan fasilitas dan wahana di objek wisata ini, kunjungan para wisatawan menjadi kurang nyaman karena kurangnya optimalisasi sistem penyampaian informasi yang baik sehingga pengunjung mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi di area ini.

Melihat kondisi demikian, perlu adanya strategi sebagai upaya peningkatan citra Goa Kiskendo sebagai tempat wisata alam melalui media informasi yang unik dan menarik namun komunikatif. Pengunjung sangat

membutuhkan media penyampaian informasi seputar objek wisata Goa Kiskendo karena wilayah geografis objek wisata ini lumayan luas. Media informasi nantinya dapat menjadi panduan pengunjung dalam melakukan kegiatan wisata.

Pengunjung tempat wisata membutuhkan berbagai informasi saat melakukan kegiatan wisata, dalam hal ini pengunjung Goa Kiskendo membutuhkan media untuk memandu atau menunjukkan lokasi, dan mengidentifikasi fasilitas maupun wahana yang terdapat di Goa Kiskendo Kulonprogo. Sehingga harus ada media penyampaian informasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut meski pengunjung memiliki perbedaan latar belakang.

Media penyampaian informasi tersebut berupa grafis informasi, yaitu media komunikasi visual yang berperan sebagai media informasi, media untuk menarik perhatian, dan media untuk memperindah lingkungan. Menurut Hadiprawiro (2015) grafis informasi atau lebih dikenal dengan infografis merupakan representasi visual informasi, data atau ilmu pengetahuan secara grafis. Infografis dapat memperlihatkan informasi rumit dengan singkat dan jelas, sehingga informasi lebih mudah dipahami oleh masyarakat.

Grafis informasi yang memadai menjadi tuntutan yang harus segera diadakan pada lokasi tempat wisata Goa Kiskendo Kulon Progo. Perancangan grafis informasi di objek wisata ini menjadi satu langkah positif dalam memberikan pelayanan dan menyampaikan informasi yang dibutuhkan pengunjung. Selain untuk mengkomunikasikan informasi pada pengunjung, perancangan grafis informasi dapat menjadi media untuk memperindah lingkungan dan mampu menciptakan suasana khas yang tidak dapat dijumpai di objek wisata lainnya. Pendekatan secara keilmuan desain komunikasi visual terhadap objek wisata Goa Kiskendo Kulon Progo menjadi dasar utama dalam perancangan ini.

Perancangan grafis informasi ini diharapkan mencapai sasaran, menjadi media komunikasi visual yang dapat memberikan informasi secara unik dan menarik kepada pengunjung di objek wisata ini. Adanya grafis informasi ini

dapat menjadi bahan pertimbangan pengelola sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan objek wisata Goa Kiskendo Kulonprogo, serta untuk meningkatkan citra objek wisata tersebut. Sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat di sini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang grafis informasi objek wisata Goa Kiskendo Kulonprogo yang tepat, sehingga mampu memberikan informasi kepada pengunjung?

C. Tujuan Perancangan

Menghasilkan rancangan grafis informasi yang unik dan menarik sebagai media untuk memperindah lingkungan dan mampu menciptakan suasana khas Goa Kiskendo Kulon Progo, sekaligus membantu para pengunjung dalam mendapatkan informasi saat melakukan kegiatan wisata di lokasi tersebut.

D. Batasan Perancangan

1. Perancangan grafis informasi dilakukan pada objek wisata Goa Kiskendo Kulon Progo.
2. Perancangan ini dibatasi pada media komunikasi visual yang berperan sebagai media informasi, media untuk menarik perhatian, dan media untuk memperindah lingkungan .
3. Lebih menekankan jenis grafis informasi yang meliputi *mapping*, *sign system*, dan media pendukung.
4. Target audiens pada perancangan ini adalah semua kalangan masyarakat dari menengah kebawah hingga keatas yang tinggal di Indonesia khususnya Yogyakarta. Ditujukan untuk pengunjung Goa Kiskendo yang berusia antara 12-50 tahun.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Pengunjung

Diharapkan dapat membantu dan memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi saat melakukan kegiatan wisata di Goa Kiskendo Kulon Progo.

2. Bagi Pengelola

Perancangan grafis informasi objek wisata Goa Kiskendo nantinya akan menjadi masukan dan bahan pertimbangan bagi pengelola untuk mengembangkan objek wisata tersebut. Karena selain dapat membantu memberikan informasi kepada pengunjung, dapat juga meningkatkan citra objek wisata tersebut.

3. Bagi Mahasiswa

Menjadi referensi perancangan selanjutnya dengan topik sejenis dan diharapkan menjadi inspirasi dalam berkreaitivitas dan berkarya. Sedangkan untuk penulis sendiri, dalam proses perancangan grafis informasi ini mendapatkan suatu pembelajaran, pengalaman serta dapat mengembangkan ilmu pengetahuan pada desain grafis informasi.

4. Bagi Institusi

Menjadi arsip dan informasi tambahan mengenai desain grafis informasi, yang nantinya dapat digunakan oleh seluruh pihak institusi sebagai media pembelajaran untuk memperluas ilmu pengetahuan maupun menjadi bahan kajian atau acuan untuk perancangan selanjutnya.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Data yang Dibutuhkan

a) Data primer

Data primer merupakan data utama dan penggunaannya pada perancangan ini sangat penting. Dalam perancangan ini, data primer di peroleh melalui proses pengamatan secara langsung dan dari hasil wawancara dengan narasumber yang dapat memberikan informasi.

b) Data sekunder

Data sekunder sebagai data pendukung data primer, yang diambil dari berbagai sumber yang telah ada dan diperoleh melalui dokumentasi dan sumber-sumber referensi kepustakaan maupun media lainnya.

2. Teknik Pengumpulan Data

a) Wawancara

Dalam teknik ini, pengumpulan data yang dilakukan dengan cara dialog dengan sumber data atau dengan narasumber yang dianggap berpotensi dalam memberikan informasi yang relevan dan sebenarnya. Dalam perancangan ini melakukan wawancara dengan pihak pengelola Goa Kiskendo Kulon Progo.

b) Observasi

Dalam teknik ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara survei atau pengamatan langsung secara visual maupun verbal ke objek wisata Goa Kiskendo Kulon Progo.

c) Dokumentasi

Mendokumentasikan data dan objek yang ada pada Goa Kiskendo dengan cara merekam, mencatat, dan melakukan pemotretan pada objek yang diteliti.

d) Penelitian Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil data dari berbagai sumber berupa buku, artikel media massa, internet dan literatur lainnya yang digunakan sebagai referensi landasan teori dan mengidentifikasi objek yang diteliti.

3. Alat Pengumpulan Data

Alat-alat yang diperlukan untuk pengumpulan data, yaitu alat tulis berupa buku, pena, dan pensil yang digunakan untuk mencatat hasil kegiatan observasi dan wawancara, kemudian kamera digital untuk mendokumentasikan data visual, yang terakhir adalah data kepustakaan yang bersumber dari buku maupun internet.

4. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode 5W+1H (*What, Where, Who, When, Why + How*) dari metode tersebut dapat membantu dalam menentukan grafis informasi yang tepat.

G. Sistematika Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Masalah
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Landasan Teori
- B. Identifikasi Data
- C. Analisis Data
- D. Kesimpulan Analisis Data

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Media
- B. Strategi Media

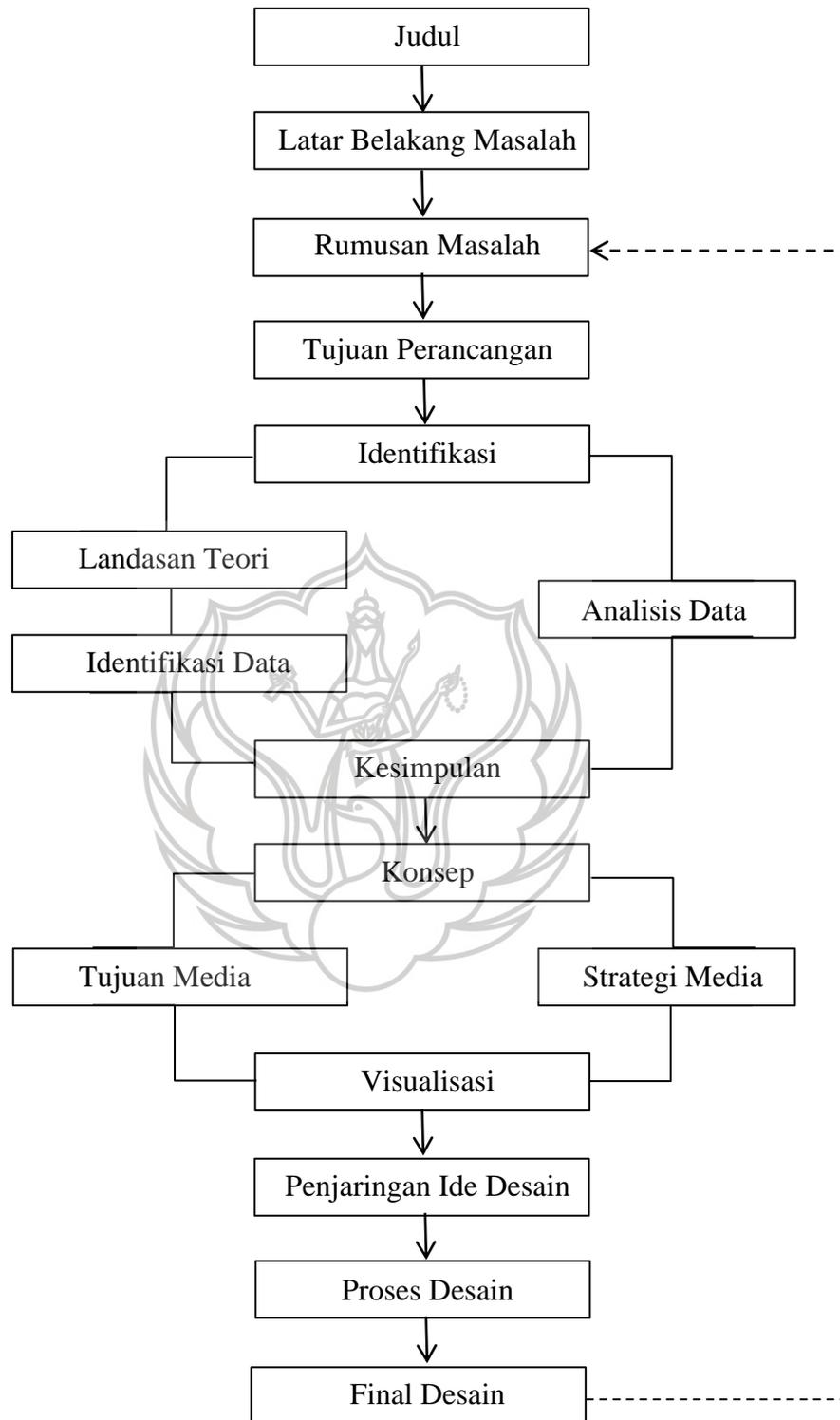
BAB IV. VISUALISASI

- A. Penjaringan Ide Desain
- B. Proses Desain
- C. Final Desain

BAB V. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika perancangan