

LEMBAR PENGESAHAN

Tugasakhirpenciptaanberjudul:

PERANCANGAN INFORMASI VISUAL OBJEK WISATA DI KECAMATAN MANTRIJERON KOTA YOGYAKARTA diajukan Ekifirmansyah, NIM 0811687024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. H.M. Umar Hadi, M.S.
NIP. 19580824 198503 1 001

Pembimbing II/ Anggota

Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19640921 199403 1 001

Cognate/ Anggota.

M. FaizalRochman, S.Sn., MT.
NIP. 19780221 2005011 002

Ketua Program Studi/ Anggota

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

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 195990802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN INFORMASI VISUAL OBJEK WISATA DI KECAMATAN MANTRIJERON KOTA YOGYAKARTA** merupakan karya dari seluruh evaluasi selama kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan ini dilatarbelakangi keinginan penulis untuk membuat informasi panduan wisata untuk wisatawan yang tertarik atas wisata kota di daerah Mantri Jeron tetapi minimnya fasilitas yang mendukung wisata kota di daerah Mantri Jeron berdampak pada banyaknya wisatawan pejalan kaki yang tersesat, dalam artian para wisatawan kurang mendapatkan informasi tentang tempat-tempat yang menarik serta wisatawan juga kurang tahu akan peta daerah Mantri Jeron yang seharusnya dapat membantu untuk memudahkan para wisatawan dalam menentukan tempat manasaja yang akan dikunjunginya.

Mantri Jeron merupakan salah satu kecamatan di Yogyakarta yang memiliki banyak tempat-tempat yang berpotensi menjadi wisata alternatif oleh karena itu dibutuhkan sebuah informasi visual yang bisa memudahkan wisatawan untuk menemukan tempat wisata yang ada di dalamnya. Jika ada beberapa kekurangan-kekurangan yang tidak disengaja penulis mohon maaf dan akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Penulis

Ekifirmansyah

UCAPAN TERIMAKASIH

Tugas akhir perancangan ini jugaterwujud berkat dukungandariberbagaipihak,
untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikansayaberkahdankaruniasertamemberiinspirasi ketikasayamengalamihambatan dalam pengerjaan tugas akhir
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Dra. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, selaku Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. H.M. Umar Hadi, M.S., selaku Dosen Pembimbing I
7. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
8. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT selaku Cognate Tugas Akhir
9. Beserta seluruh jajaran staf Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Kedua orang tuasaya yang telah memberisemangat dan membantudarisegifi finansial sehingga tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
11. Teman-teman seperjuangan (Andhika, Kahfi, Ryan, Galang, Chika, Riski, Radit, Dimas, Degas, Wahyu)

12. Teman-teman Ace House Collective (Hahan, Uma, Gintani, dll)
13. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta angkatan 2008 yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.
14. Serta semua orang yang saya sayangi, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan dan kreativitas yang begitu berharga.

Akhir kata saya menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Untuk itu saya mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Besar harapan semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua, secara khusus bagi para mahasiswa Desain Komunikasi Visual.



Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Eki Firmansyah

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Eki Firmansyah

NIM : 0811687024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul : PERANCANGAN INFORMASI VISUAL
OBJEK WISATA DI KECAMATAN
MANTRIJERON KOTA YOGYAKARTA

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh perancangan disain yang ada dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain di lingkungan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau instansi lain, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggungjawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Eki Firmansyah

NIM : 0811687024

ABSTRAK

Eki Firmansyah

0811687024

PERANCANGAN INFORMASI VISUAL OBJEK WISATA DI KECAMATAN MANTRIJERON KOTA YOGYAKARTA

Sistem informasi merupakan elemen penting ketika membicarakan tentang fungsinya dalam pembangunan sebuah kota. 'Kota' sendiri mempunyai definisi sebagai kawasan pemukiman yang secara fisik ditunjukkan oleh kumpulan sistem yang kompleks untuk sanitasi, utilitas, penggunaan lahan, perumahan, dan transportasi. Kesemuanya ini merupakan bagian dari tata ruang kota yang menyediakan berbagai fasilitas untuk mendukung kehidupan warganya secara mandiri.

Perancangan informasi panduan wisata ini di tujukan untuk wisata kota di suatu kecamatan di Yogyakarta yang memiliki potensi wisata kota yang cukup beragam. Penggunaan media Website dan QR Code serta ponsel pintar sebagai alat bantu bertujuan untuk mempermudah dalam mengakses informasi visual tersebut. Isi dari informasi wisata tersebut merupakan pemetaan tempat wisata di Mantrijeron yang dirancang sedemikian rupa agar para wisatawan dapat dengan mudah menemukan lokasi tempat wisata di kawasan tersebut.

Kata kunci : Informasi Wisata, *Sign System*, Wisata Kota, Mantrijeron

ABSTRACT

Eki Firmansyah

0811687024

DESIGNING VISUAL TOURISM INFORMATION IN SUB MANTRIJERON YOGYAKARTA

The information system is an important element when talking about its function in the development of a city. The 'town' itself has defined as neighborhoods that are physically shown by a collection of complex systems for sanitation, utilities, land use, housing, and transportation. All of this is part of the urban planning that provides a wide range of facilities to support the life of its citizens independently.

The design of this travel guide information aimed to help city tourists in various districts in Yogyakarta which have tourism potential of the city is quite diverse. Use of the Website and QR Code media and smart phones as a tool intended to facilitate the access to the visual information. The contents of the travel information is mapping tourist attractions in Mantrijeron which are designed so that tourists can easily find the location of the tourist attractions in the area.

Keyword: Travel Guide, Sign system, urban tourism, Mantrijeron

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Halaman Pengantar	iii
Halaman Ucapan Terimakasih	iv
Halaman Pernyataan Keaslian Karya	v
Abstrak	vi
<i>Abstract</i>	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	4
1. Bagi Masyarakat Umum	4
2. Bagi Institusi	4
3. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual	4
E. Batasan Masalah	4
F. Sistematika Perancangan	5
G. Skema Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. LANDASAN TEORI	7
1. <i>Sign System</i>	7
a. Pengertian <i>Sign System</i>	7
b. Tujuan <i>Sign System</i>	8
c. Fungsi <i>Sign System</i>	8

2. Tinjauan Tentang Infografis	9
a. Pengertian Info Grafis.....	9
b. Fungsi info grafis	14
3. Komunikasi	16
a. Definisi Komunikasi	16
b. Definisi Komunikasi Masa	18
4. Media	20
5. <i>QR Code (Quick Response Code)</i>	21
a. Pengertian dan fungsi <i>QR Code</i>	21
b. Penggunaan <i>QR Code</i>	23
c. Fungsi <i>QR Code</i>	23
B. Identifikasi Data	25
1. Data Objek	25
2. Data Wisatawan	27
3. Perilaku Wisatawan	28
a. Nama Objek	29
b. Pengelola	30
c. Lokasi	30
d. Potensi Objek	31
1) Wisata Galeri	31
2) Wisata Kuliner	41
3) Penginapan	49
4. Data visual petawisata	61
5. Data visual Ilustrasi Tempat wisata	64
6. Data Visual Website	64
7. Data Visual QR Code Sign	65
8. Data Visual Media Yang Digunakan	66
C. Analisis Media	67
Analisis 5W+1H	62
D. Kesimpulan Analisis Data	68

BAB III KONSEP MEDIA

A. TujuanMedia.....	69
B. Strategi Media.....	69
1. TujuanKreatif.....	69
2. SrategiKreatif.....	70
a. Target Audiens.....	70
1) Primer	70
2) Sekunder	70
3) Demografis.....	70
4) Geografis.....	71
5) Psikografis	71
6) Behaviour.....	71
b. Jenis, Isi Dan Tema.....	71
c. Format Bentuk Dan Ukuran.....	71
1) Wujud.....	72
2) Bentuk.....	72
d. Gaya Visual	72
e. TeknikVisualisasi.....	73
3. Program Kreatif	73
1. Judul.....	73
2. KonsepKonten	74
a) WisataGaleri	74
b) Wisatakuliner	74
c) Penginapan.....	74
3. Gagasan.....	74
4. Ilustrasi.....	74
5. Tone Warna.....	75
6. Tipografi	75
7. Alurkerja	75

8. Finishing	76
1. Media Utam	76
2. Media PublikasiUtama.....	76
a) Web Banner	76
b) QR Card	76
3. Media PublikasiMercendhise.....	76
a) T-shirt	76
b) Tote Bag	77
c) Stiker.....	77
4. Media PendukungPameran	77
a) Poster Pameran	77
b) KatalogPameran.....	77
c) Display Pameran.....	77
9. BiayaProduksi.....	78
 BAB IV VISUALISASI	
A. Penjaringan Ide Desain	80
1. Sinopsis.....	80
2. Studi Visual Warna.....	81
3. Studi Visual Tipografi	82
B. Proses Desain.....	83
1. DesainPetaMantrijeron	83
a. SketsaPetaMantrijeron	83
b. DesainpetaMantrijeron.....	84
c. SketsatempatwisataMantrijeron.....	85
d. PewarnaantempatwisataMantrijeron.....	90
2. Website WisataMantrijeron	95
a. Sketsa Layout	95
b. Layout Terpilih	95
c. Tombol.....	96
1) SketsaTombol	96

2) Desain Tombol.....	97
3. Desain informasi wisata.....	97
a. Sketsa media	97
b. Desain icon jenis tempat wisata	98
c. Desain sign system	98
d. Desain maping informasi wisata.....	100
4. Media Publikasi	102
a. Media Publikasi Utama.....	102
1) Sketsa QR Card	102
2) Desain QR Card	102
3) Sketsa Web Banner	103
4) Desain Web Banner	103
b. Media Publikasi Mercandhise.....	100
1) Sketsa Kaos.....	104
2) Desain Kaos	104
3) Sketsa Tote Bag	105
4) Desain Tote Bag	105
5) Desain Stiker.....	106
C. Final Desain	107
1. Final Desain Informasi Wisata	107
a. Sign System	108
b. Sign System pemetaan Mantri Jeron.....	108
c. Penempatan sign system.....	109
2. Final Desain Website	110
3. Media Publikasi	111
a. Final Desain QR Card	111
b. Aplikasi Media Web Banner	112
c. Final Desain Kaos.....	113
d. Final Desain Tote Bag	114
e. Final Desain Stiker.....	115

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	116
B. Saran	117

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skemaperancangan.....	6
Gambar 2. Gambar komunikasi	17
Gambar 3. Mode komunikasi Osgoo dan Schramm	18
Gambar 4. Mode komunikasi Osgoo dan Schramm	19
Gambar 5. Arti dari bagian gambar <i>QR Code</i>	22
Gambar 6. Contoh penggunaan <i>QR Code</i>	23
Gambar 7. Perkembangan jumlah pengunjung wisatawan nusantara yang menggunakan jasa akomodasi di DIY	26
Gambar 8. Perkembangan jumlah pengunjung wisatawan mancanegara dan nusantara yang menggunakan jasa akomodasi di DIY	26
Gambar 9. Jumlah jasa akomodasi di Yogyakarta.....	27
Gambar 10. Petalokasikecamatanmantrijeron	29
Gambar 11. Foto <i>Ace House</i>	31
Gambar 12. Fotogaleri <i>Ark</i>	32
Gambar 13. Foto <i>Cemeti Art House</i>	34
Gambar 14. Foto <i>Langgeng Art Foundation</i>	35
Gambar 15. Foto <i>Mes 56</i>	36
Gambar 16. Foto <i>iCAN</i>	38
Gambar 17. Foto <i>Krack</i>	39
Gambar 18. Foto <i>Kedai Kebun Forum</i>	40
Gambar 19. Foto <i>K meal's restaurant</i>	41

Gambar 20. Foto Asmara Art & Coffee	42
Gambar 21. Foto Nanamia Pizzeria	43
Gambar 22. Foto warung Bu Ageng	44
Gambar 23. Foto Mediterranea	45
Gambar 24. Foto Papricano Mexican Cantina	46
Gambar 25. Foto Lecker Rumah Kopi & Resto	47
Gambar 26. Foto coklat monggo	48
Gambar 27. Foto Omah Mangkuyudan Homestay	49
Gambar 28. Foto Hotel Harmony Inn	50
Gambar 29. Foto Hotel Winoto Sastro Garden	51
Gambar 30. Foto Hotel Rengganis	52
Gambar 31. Foto Wisma Arys	53
Gambar 32. Foto Hotel Brongto	54
Gambar 33. Foto Sae-sae Hostel	55
Gambar 34. Foto Ostic House	56
Gambar 35. Foto Rumah Zen Homestay	57
Gambar 36. Foto deep Purple Homestay	58
Gambar 37. Foto Penginapan Pugeran	59
Gambar 38. Foto Pondok 71	60
Gambar 39. Contoh map ping tempat wisata	62
Gambar 40. Contoh mapping lokasi	62

Gambar 41. Contoh peta untuk menemukan jalan.....	63
Gambar 42. Contoh mapping lokasi	63
Gambar 43. Contoh ilustrasi tempat	64
Gambar 44. Layout website pariwisata.....	64
Gambar 45. Contoh website mapping	65
Gambar 46. Contoh sign system dengan QR Code 1	65
Gambar 47. Contoh sign system dengan QR Code 2	65
Gambar 48. Contoh web banner	66
Gambar 49. Contoh kaos.....	66
Gambar 50. Contoh tote bag	81
Gambar 51. Warna-warna yang digunakan	83
Gambar 52. Sketsa peta Mantri Jeron	83
Gambar 53. Desain peta.....	84
Gambar 54. Sketsa Cemeti Art House	85
Gambar 55. Sketsa Asmara café	85
Gambar 56. Sketsa warung Bu Ageng	86
Gambar 57. Sketsa Ace House	86
Gambar 58. Sketsa Grafis minggiran.....	87
Gambar 59. Sketsa Ark	87
Gambar 60. Sketsa iCAN.....	88
Gambar 61. Sketsa langgeng Art Foundation	88

Gambar 62. Sketsa Krack	89
Gambar 63. Sketsa K meal's	89
Gambar 64. Warnailustrasi Cemeti Art House	90
Gambar 65. Warnailustrasi Asmara café	90
Gambar 66. Warna ilustrasi Warung Bu Ageng	91
Gambar 67. Warnailustrasi grafis minggir	91
Gambar 68. Warnailustrasi Ace House	92
Gambar 69. Warnailustrasi Ark	92
Gambar 70. Warnailustrasi CAN	93
Gambar 71. Warnailustrasi Langgeng Art Foundation	93
Gambar 72. Warnailustrasi Krack	94
Gambar 73. Warnailustrasi K meal's	94
Gambar 74. Sketsa layout website	95
Gambar 75. Layout home terpilih	95
Gambar 76. Layout galeri terpilih	96
Gambar 77. Sketsa alternatif tombol	96
Gambar 78. Desain simbol	97
Gambar 79. Sketsa QR Code design system	97
Gambar 80. Desain icon	98
Gambar 81. Desain sign system	98
Gambar 82. Desain sign system	99

Gambar 83. Desain <i>mapping</i> lokasi wisata.....	100
Gambar 84. Desain <i>mapping</i> lokasi wisata.....	101
Gambar 85. Sketsa <i>QR Card</i>	102
Gambar 86. Desain <i>QR Card</i>	102
Gambar 87. Sketsa web banner.....	103
Gambar 88. Desain web banner	103
Gambar 89. Sketsa kaos	104
Gambar 90. Desain kaos	104
Gambar 91. Sketsa tote bag	105
Gambar 92. Desain tote bag	105
Gambar 93. Desain stiker.....	106
Gambar 94. Final desain <i>sign system</i>	107
Gambar 95. Final desain <i>sign system</i>	108
Gambar 96. Penempatan desain informasi visual	109
Gambar 97. Tampilan halaman Website	110
Gambar 98. Final desain QR Card.....	111
Gambar 99. Aplikasi web banner.....	112
Gambar 100. Final desain dan mockup Kaos	113
Gambar 101. Final desain dan mockup tote bag	114
Gambar 102. Final desain stiker	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Yogyakarta menjadi salah satu kota yang memiliki pertumbuhan urbanisasi yang cepat. Ini menjadi beberapa implikasi ketika wacana sebagai kota pelajar dan budaya didengarkan dalam beberapa jargonnya. Sebagai kota pelajar, Jogja menjadi semacam *melting pot* dan 'Indonesia mini' dimana banyak pelajar dari berbagai penjuru Indonesia bahkan mancanegara hijrah untuk mendapatkan akses pendidikan yang tersedia di kota ini. Selain itu, Yogya juga dikenal sebagai kota budaya yang menjadikannya destinasi wisata terbesar kedua setelah Bali.

Meskipun arus urbanisasi ini mempunyai dampak yang signifikan pada pertumbuhan ekonomi kota Yogyakarta, namun di sisi lain juga menjadi tantangan bagi pemerintah kota ketika infrastruktur dan fasilitas publik yang telah tersedia ternyata belum dianggap cukup dalam menghadapi laju percepatan ini, yang paling kasat mata adalah minimnya fasilitas informasi dan transportasi publik. Sedangkan dua hal ini menjadi salah satu parameter sebuah kota menuju tantangan global, yakni sebuah konsep disain yang berkelanjutan. Bukankah salah satu identifikasi sebuah negara maju adalah ketika mereka meninggalkan kebutuhan akan kendaraan pribadi dan mulai menggunakan fasilitas dan transportasi publiknya?

Selain wisata turistik, seperti objek wisata alam, situs budaya dan sejarah, desa wisata, museum di Yogyakarta juga memiliki banyak tempat-tempat wisata kota seperti galeri-galeri seni dan tempat kuliner, tempat-tempat tersebut banyak diminati para wisatawan lokal

maupun mancanegara bahkan para penduduk yang tinggal di Yogyakarta pun tidak jarang banyak yang memilih tempat tersebut sebagai wisata alternatif. Tetapi dengan semakin banyaknya peminat wisata alternatif itu masih sedikit fasilitas yang disediakan guna mendukung informasi atas tempat-tempat yang menjadi tujuan para wisatawan seperti informasi tempat wisata atau peta yang khusus untuk tujuan wisata kota, seperti contoh di kecamatan Mantrijeron Yogyakarta, kecamatan tersebut memiliki tempat-tempat wisata alternatif diantaranya: galeri-galeri seni dan tempat kuliner.

Banyaknya ketertarikan wisatawan pada wisata kota, akan tetapi minimnya fasilitas pendukung wisata kota di daerah Mantrijeron berdampak pada banyaknya wisatawan pejalan kaki yang tersesat, dalam artian para wisatawan kurang mendapatkan informasi tentang tempat-tempat wisata di Mantrijeron. Adanya jasa informasi wisatawan dirasa cukup membantu tetapi informasi yang diberikan tidak memfokuskan untuk tempat wisata di Mantrijeron, bahkan tidak jarang juga para wisatawan enggan bertanya kepada jasa informasi yang tersedia dikarenakan keterbatasan informasi tentang tempat wisata yang berada di Mantrijeron.

Fasilitas informasi menjadi salah satu elemen penting ketika membicarakan tentang fungsinya dalam pembangunan sebuah kota. 'Kota' sendiri mempunyai definisi sebagai kawasan pemukiman yang secara fisik ditunjukkan oleh kumpulan sistem yang kompleks untuk sanitasi, utilitas, penggunaan lahan, perumahan, dan transportasi. Kesemuanya ini merupakan bagian dari tata ruang kota yang menyediakan berbagai fasilitas untuk mendukung kehidupan warganya secara mandiri.

Tawaran konsep perancangan ini menjadi relevan tidak saja sebagai kebutuhan warga kota secara umum, namun juga urgensinya dalam konteks kota Yogyakarta sebagai destinasi wisata melalui bentuk respon atas minimnya sistem informasi yang sebagian besar hanya ditujukan pada destinasi wisata yang *mainstream* (turistik), seperti objek wisata alam, situs budaya dan sejarah, desa wisata, museum, dll. Sedangkan yang terjadi pada perkembangannya, wisata kota (*urban tourism*) juga menyimpan potensi yang tidak bisa dianggap enteng.

Mantrijeron memiliki banyak tempat-tempat menarik yang mulai sering dikunjungi para wisatawan baik lokal maupun mancanegara, hal tersebut sangat berpotensi menjadikan mantrijeron sebagai kawasan yang banyak diminati oleh para wisatawan. Didukung dengan acara kesenian yang sering diadakan di Yogyakarta, kawasan Mantrijeron menjadi semakin ramai dengan wisatawan karena di Kawasan Mantrijeron banyak berdiri galeri-galeri seni yang sangat diminati para wisatawan. Untuk itu diperlukan sistem informasi yang mencakup tempat-tempat wisata di kecamatan Mantrijeron dan diharapkan dapat membantu untuk memudahkan para wisatawan dalam menentukan tempat wisata yang akan dikunjunginya.

Tantangan terbesar dalam perancangan ini adalah penggunaan media perangkat ponsel pintar dan QR Code yang sangat berguna untuk menyampaikan informasi dan dapat diakses selama 24 jam. Di Indonesia QR Code pertama kali diperkenalkan oleh KOMPAS dengan adanya kode QR pada koran harian di Indonesia ini pembaca mampu mengakses berita melalui ponselnya. Mengingat fungsi QR Code yang cukup berguna untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respon yang cepat pula dalam perancangan ini wisatawan dimudahkan dengan media QR Code yang dapat diakses dengan mudah dan dapat diakses kapan saja selama 24 jam serta data yang disajikan cukup akurat.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang informasi wisata bagi wisatawan lokal maupun mancanegara di kecamatan Mantri Jeron?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan ini adalah :

Mempermudah wisatawan dalam menemukan lokasi objek wisata di kawasan Mantri Jeron dan membantu wisatawan untuk menikmati objek wisata dengan lebih cepat, mudah, aktual, dan menyenangkan.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat Umum

Dengan adanya fasilitas ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan pejalan kaki dalam mengakses objek wisata di Mantri Jeron, Inisiatif ini adalah bagian dari kampanye optimalisasi ruang publik yang ramah terhadap pedestrian/pejalan kaki baik bagi warga kota pada umumnya maupun wisatawan pada khususnya.

2. Bagi Institusi

Memunculkan kemungkinan penawaran kerjasama baru antara lembaga pendidikan (kampus) dengan pemerintah daerah kota Yogyakarta.

3. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual

Dengan perancangan ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk mahasiswa dalam memperluas kajian atas sistem informasi dan fasilitas publik.

E. Batasan Masalah

1. Perancangan ini hanya sekedar merancang sebuah fasilitas publik berbentuk informasi wisata.
2. Penyediaan informasi hanya dibatasi pembuatan denah wisata dan keterangan singkat tentang tempat wisata di kawasan Mantri Jeron.

F. Sistematika Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
 - 1. Bagi Masyarakat Umum
 - 2. Bagi Institusi
 - 3. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual
- E. Batasan Masalah
- F. Sistematika Perancangan
- G. Skema Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

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

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Media
- B. Strategi Media

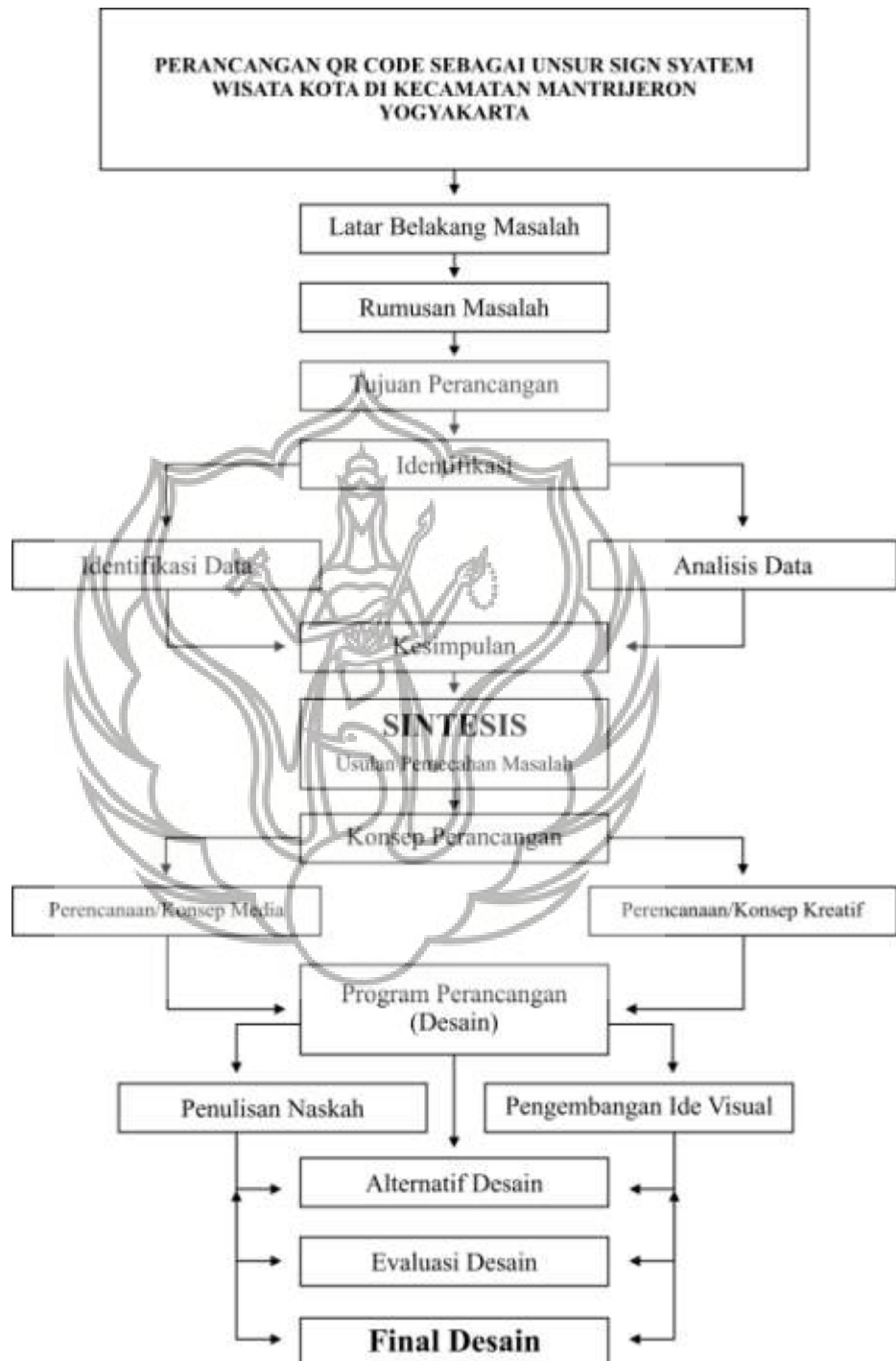
BAB IV. VISUALISASI

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

BAB V. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

G. Skema Perancangan



Gambar 1: Skema Perancangan