

# **Perancangan *Sign System* Sebagai Media Informasi yang Representatif pada Kawasan Wisata Goa Putri Baturaja di Ogan Komering Ulu**

**Aldo Handani Marandika<sup>1</sup>, Budi Yuwono S.Sos, M.Sn<sup>2</sup>**

STSRD VISI Yogyakarta

aldohandani@gmail.com<sup>1</sup>

budi.ccline@gmail.com<sup>2</sup>

## **Abstrak**

*Goa Putri Baturaja is an attractive area to seek solace from the hectic atmosphere of the city. The tourist area which has become an icon of this city unfortunately does not yet have adequate media information so that it can challenge the tourists who come. Sign system is needed to fix this situation. In the design process, it must go through the observation stage to the design concept. The design style is kept simple and pays attention to all elements so that it is effective in providing information and easy to read.*

*Keywords: Sign system, Wisata, Wayfinding*

## **1. PENDAHULUAN**

Seiring dengan telah meredanya pandemi COVID-19, pemulihan sektor pariwisata berangsur-angsur semakin menguat walaupun saat ini belum mencapai level prapandemi. Tapi tetap saja hal ini adalah kebangkitan yang besar setelah sektor pariwisata mati suri pada saat pandemi covid-19. Pada tahun lalu Kemenparekraf mencatat sekitar 5,5 juta kedatangan dari wisatawan luar negeri atau melebihi target yang sejumlah 1,8-3,6 juta kedatangan sedangkan wisatawan lokal mencapai 800 juta perjalanan atau melebihi target 550 juta perjalanan. Dengan catatan tersebut wajar apabila Kemenparekraf mendorong lagi target untuk tahun kedepannya.

Maka dari itulah setiap daerah berlomba-lomba untuk mengembangkan pariwisatanya, termasuk Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU). Kabupaten yang terletak di provinsi Sumatera Selatan ini mempunyai tempat pariwisata yang cukup unik dan yang paling terkenal adalah Goa Putri Baturaja. Goa Putri Baturaja adalah tempat pariwisata yang tepatnya berada di Desa Padang Bindu, Kecamatan Semindang Aji, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Baturaja. Objek wisata ini menyimpan nilai sejarah dan legenda yang sudah turun-temurun diwariskan, serta didalamnya berisi pemandangan stalagmit dan stalaktit yang menjulur panjang.

Sebagai destinasi wisata bersejarah, kawasan wisata Goa Putri Baturaja masih memiliki kekurangan dari segi identitas visual, yang paling mencolok terletak pada *sign system*-nya. Walaupun terdapat alat penanda tapi hampir seluruhnya tidak layak untuk digunakan karena sudah mulai rusak, pudar, dan didesain seadanya. *Sign system* atau sistem tanda ialah media interaktif yang digunakan oleh manusia untuk mendapatkan sebuah informasi di ruang publik (Mujabfaqni & Kusumandyoko, 2016). Ada 3 kriteria yang harus dipenuhi suatu sign system, yaitu *visibility* (mudah untuk dilihat), *legibility* (mudah untuk dimengerti), dan *readability* (mudah untuk dibaca) (Sugiyanto & Marsudi, 2022). Seiring dengan perkembangan zaman yang membuat lingkungan menjadi lebih kompleks, *Sign system* sangat berguna untuk memahami informasi dan bernavigasi di suatu ruangan karena berisi petunjuk-petunjuk yang berfungsi dengan efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhannya masing-masing (Suprianingsih, 2020). *Sign system* yang juga disebut *Environmental Graphic Design* (EGD) memiliki beberapa jenis-jenis, yaitu *signage*, *wayfinding system*, *exhibition design*, *information design*, piktogram, dan *placemaking* (Andjani & Setiadarma, 2017).

*Signage* dan *wayfinding* menjadi pilihan yang tepat pada tempat wisata ini karena bukan hanya dapat menampilkan informasi saja namun juga memberi navigasi yang tepat kepada pengunjung. Menurut (Ruki & Nediari, 2014) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa *signage* digunakan untuk mengganti dan memindahkan penamaan ruangan menjadi lebih fleksibel. Selain itu, *sign system* yang berwujud alur yang dapat melindungi dan memberi petunjuk wisatawan dari jalur yang berbahaya atau dengan kata lain dibutuhkannya *wayfinding*. Menurut (Kusuma, 2018) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa *wayfinding* merupakan jenis *sign system* yang menata sirkulasi aktifitas agar tetap mengikuti alur yang sudah dirancang.

Perancangan *sign system* pada kawasan wisata ini bukan hanya bertujuan untuk menjawab fungsi komunikasi saja, namun juga menerapkan konsep yang menarik dan mewujudkan identitas visual yang representatif. Konsep menarik yang dimaksud adalah *sign system* yang dirancang mampu memberikan suatu pengalaman baru dalam menikmati wisata dengan rasa suasana hati yang gembira. Kemudian mewujudkan identitas visual yang representatif, maksudnya menampilkan visualisasi yang mewakili ciri khas dari Goa Putri Baturaja, sehingga punya keunikan yang berbeda dari wisata lainnya. Diharapkan dengan perancangan *sign system* ini dapat membuat wisatawan atau pengunjung merasa aman dan nyaman selama berwisata. Tidak hanya itu *sign system* juga harus memberikan ruang khusus untuk kepentingan terjaganya ekosistem dan keasrian

tempat wisata Goa Putri Baturaja. Sehingga objek wisata bisa terus terjaga dan terus menjadi tujuan wisata di kemudian hari nanti.

## **2. METODE PERANCANGAN:**

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan cara mengumpulkan data, baik itu data primer maupun sekunder. Setelah data terkumpul, tahapan selanjutnya adalah menganalisis data perancangan.

### **2.1. Teknik Pengumpulan Data**

#### 1. Data Primer

- a) Observasi, penulis menggunakan teknik observasi partisipatif dengan cara terlibat secara langsung dengan menjadi seorang pengunjung wisata Goa Putri Baturaja. Hal-hal yang diamati antara lain: *signage*, fasilitas, area, dan aktifitas pengunjung yang ada di kawasan wisata tersebut.
- b) Wawancara, dilakukan dengan cara tanya jawab, melalui percakapan antara penulis sebagai pewawancara dengan narasumber yang dipilih adalah Roly Chandra Saputra sebagai pengelola Goa Putri Baturaja.
- c) Dokumentasi, data yang didokumentasikan oleh penulis berupa foto-foto dari beberapa obyek yang terdapat di kawasan wisata Goa Putri Baturaja.

#### 2. Data Sekunder

Sumber data diperoleh tidak secara langsung yaitu melalui internet dan buku yang berhubungan dengan Goa Putri Baturaja guna melengkapi data-data yang penulis butuhkan.

### **2.2. Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang penulis pilih adalah Analisis SWOT, karena dapat menciptakan konsep desain sesuai dengan fungsinya (Mujabfaqni & Kusumandyoko, 2016). Analisis SWOT dibagi menjadi 4 faktor, yaitu dari *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Data Objek



**Gambar III.1.** Beberapa *sign system* di Goa Putri Baturaja  
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

*Sign system* di Goa Putri Baturaja masih kurang efektif dan efisien. Permasalahan lainnya adalah akibat tidak mengacu pada kaidah-kaidah Desain Komunikasi Visual menyebabkan alat penanda di kawasan wisata Goa Putri Baturaja tidak memperhatikan penempatan dan jarak pandang. Hal-hal ini dapat menyebabkan pengunjung kesulitan untuk mencari sesuatu yang diinginkan sehingga membuat mereka tidak nyaman, menghabiskan waktu yang lebih lama, dan yang paling berbahaya adalah ketika pengunjung mendapatkan musibah. Dengan begitu akan berdampak sangat buruk bagi kawasan wisata ataupun untuk pengunjung itu sendiri.

#### 3.2. Analisis S.W.O.T.

a. *Strengths* (Keunggulan/kekuatan)

- Objek wisata alam yang masih terawat.
- Mempunyai objek-objek wisata andalan.
- Menyimpan nilai sejarah yang tidak boleh untuk dilewatkan.
- Tarif tiket relatif murah.

b. *Weakness* (Kelemahan)

- Terdapat jalanan yang curam dan licin.

- Fasilitas pendukung yang kurang terawat.
  - Tidak punya *branding* yang kuat.
  - Tidak adanya sistem informasi & sistem infografis di kawasan wisata.
- c. *Opportunities* (Peluang)
- Sebagai salah satu tempat yang ikonik dari Kabupaten OKU di bidang pariwisata.
  - Pilihan yang tepat untuk menghilangkan penat dari kebosanan dunia kerja.
  - Setelah pandemi mereda, pariwisata mulai bangkit kembali.
- d. *Threats* (Ancaman)
- Adanya wisata yang lebih aman dari Goa Putri.
  - Adanya wisata yang memiliki fasilitas dan media yang sudah terawat.

### 3.3. Target Audience

#### a. Demografis

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| 1. Jenis Kelamin         | : Laki-laki dan perempuan                                |
| 2. Usia                  | : 18-45 tahun  |
| 3. Strata Ekonomi Sosial | : A/B. B (Menengah atas, menengah)                       |
| 4. Profesi               | : <i>Traveler</i> , Mahasiswa, Pelajar, Masyarakat umum. |

#### b. Psikografis

Masyarakat yang menyukai hiburan dan pergi berliburan ke tempat wisata yang unik. Dan secara lebih spesifik lagi adalah masyarakat yang memiliki kebiasaan membaca informasi lewat tanda/rambu.

#### c. Geografis

Sedangkan *target audience* dalam segi geografis untuk perancangan ini adalah masyarakat yang tinggal di wilayah provinsi Sumatera Selatan dan sekitarnya dengan iklim yang relatif hangat.

### 3.4. Referensi Perancangan

1. Nursabila, Risa “Perancangan *Sign System* dan *Wayfinding* pada Museum Tsunami Aceh”  
Jurnal Barik, Vol. 4 No. 2 Tahun 2022.

Jurnal perancangan yang disusun oleh Risa Nursabila menjelaskan betapa pentingnya peran sebuah *Sign System* sebagai *wayfinding* melalui simbol-simbol sederhana yang mudah dimengerti.



**Gambar III.2.** *Identification Signs Toilet dan Tangga Darurat*  
Sumber: (Jurnal Perancangan Sign System dan Wayfinding Pada Museum Tsunami Aceh)

2. Signage Kebun Raya Porto Alegre (Jardim Botânico de Porto Alegre), Brazil – Karya  
Thiago Hoffelder Dalcin dan Eduardo Albrecht



**Gambar III.3.** *Signage Kebun Raya Porto Alegre*  
Sumber: ([https://www.behance.net/gallery/12800549/Sinalizacao-Jardim-Botanico-de-Porto-Alegre?tracking\\_source=search\\_projects&l=25](https://www.behance.net/gallery/12800549/Sinalizacao-Jardim-Botanico-de-Porto-Alegre?tracking_source=search_projects&l=25))

Karya dua desainer tersebut memiliki desain yang simple namun tetap dapat mewakili ciri khas dari Kebun Raya Porto Alegre itu sendiri, baik dari segi warna, siluet, dan piktogramnya. *Sign system* ini juga menerapkan kaidah-kaidah yang tepat sehingga lokasi *sign*, jarak pandang, dan hirarki informasi dapat membantu pengunjung nantinya.

### 3.5. Konsep Kreatif

#### 1. *What to say*

*What to say* dalam bahasa sederhananya adalah pesan apa saja yang ingin disampaikan kepada sasaran dan untuk menentukan *what to say* yang tepat dibutuhkan analisis yang cermat. Setelah semua data terkumpul, maka selanjutnya dilakukan perancangan *sign system* pada Goa Putri Baturaja. Hal ini disebabkan karena *sign system* yang tersedia sudah rusak dan tidak memenuhi kaidah-kaidahnya. Penulis akan merancang konsep dan visualisasi *sign system* yang informatif untuk pengunjung yang sudah menjadi *target audience*, namun juga menciptakan desain yang menarik serta mewujudkan identitas visual yang dapat mewakili Goa Putri Baturaja.

#### 2. *How to say*

*How to say* mempunyai makna bagaimana bentuk pesan yang ingin disampaikan, sedangkan pada perancangan ini penulis akan melakukan perancangan *sign system* yang komunikatif dan representatif, dengan kriteria sebagai berikut:

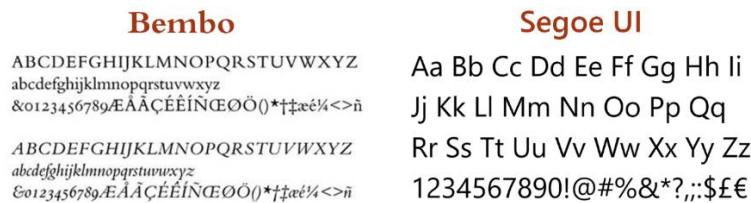
1. Pemilihan tipografi yang cocok dengan *image* legenda Goa Putri Baturaja dan tipografi yang mempunyai keterbacaan yang jelas agar memenuhi salah satu kriteria *sign system*, yaitu *readability*.
2. Pemilihan warna yang mempertimbangkan lingkungannya serta mewakili ciri khas dari provinsi Sumatera Selatan. Dukungan warna yang memperhatikan sekitarnya ini juga akan membantu pengunjung untuk mudah membaca *sign system*.
3. Mengambil siluet dari Goa Putri Baturaja agar menjadi bentuk yang mewakili identitas Goa Putri Baturaja dan gaya desain yang *simple* dapat mudah dipahami oleh pengunjung namun juga menarik. Perancangan yang secara sederhana ini nantinya akan memenuhi kriteria *sign system* dalam hal *legibility*.
4. Penempatan *sign system* dipasang pada daerah yang tidak terhalang objek lain dan mudah ditemukan pengunjung dengan memperhatikan tinggi badan manusia, jarak pandang, dan sudut pandang. Dengan begitu pengunjung akan mudah melihat *sign system* yang tertera (*visibility*).

### 3.6. Konsep Visual

#### 3.6.1. Tipografi

Font utama yang digunakan penulis pada perancangan ini adalah Bembo. Font yang termasuk dalam jenis font *serif* ini cocok dengan *image* wisata Goa Putri Baturaja yang menyimpan cerita legenda di dalamnya. Selain penggunaannya yang akan menjadi *headline* pada setiap penulisan, font ini juga diaplikasikan pada *signage* yang berkaitan dengan objek-objek wisata.

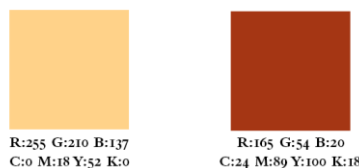
Sedangkan font alternatif yang digunakan penulis adalah Segoe UI. Pemilihan font sans serif ini karena keterbacaannya yang lebih jelas dan *simple*, sehingga cocok untuk menjadi *subline*. Segoe UI juga diaplikasikan pada *signage* yang berhubungan dengan himbauan ataupun fasilitas-fasilitas di wisata Goa Putri Baturaja.



**Gambar III.4.** Font yang digunakan  
(Sumber: <https://www.rightreading.com>)

#### 3.6.2 Warna

Warna menjadi salah satu elemen yang terpenting untuk menambah daya tarik, pengaruh warna juga cukup signifikan untuk suatu visual karena dapat menyampaikan pesan dan kesan. Warna yang digunakan untuk suatu hal berdasarkan banyak pertimbangan, diantaranya tinjauan, cahaya, dan objek. Penulis memilih warna panas untuk *sign system* di Goa Putri Baturaja, pemilihan ini digunakan untuk menarik perhatian audiens pada keadaan cahaya goa yang minim dan dapat menimbulkan nuansa berani, seru, dan semangat. Spesifiknya warna yang dipilih adalah coklat muda dan coklat tua yang keorenan.



**Gambar III.5.** Warna-warna pada perancangan  
(Sumber: Dokumentasi penulis)



### 3.6.3. Bentuk

Pilihan bentuk yang akan digunakan pada perancangan *sign system* ini adalah bentuk pertama dari pintu masuk Goa Putri Baturaja, lalu yang kedua adalah bentuk goa yang memanjang, keduanya mempunyai identitas yang tepat dan mewakili ciri khas Goa Putri Baturaja. Kedua bentuk ini kemudian disederhanakan sehingga menjadi lebih modern. Bentuk yang pertama juga menjadi dasar untuk simbol-simbol yang lain.



**Gambar III.6.** Inspirasi & Bentuk *sign system*  
(Sumber: Dokumentasi penulis)

### 3.6.4. Gaya Desain

Kawasan Wisata Goa Putri Baturaja membutuhkan suatu gaya desain *sign system* yang simple dan menarik. Maka dari itu, Gaya desain yang dipilih adalah *flat design* dengan *layout* yang bersih dan minimalis. Selain itu juga dikarenakan bentuk dari *flat design* lebih komunikatif, fleksibel, dan cocok dengan segmentasi *target audience* yang mengerucut anak-anak muda. *Flat design* ini mengadaptasi dari objek-objek yang kemudian bentuknya disederhanakan dan menjadi sebuah lambang atau bisa juga disebut piktogram.



**Gambar III.7.** Sketsa piktogram  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 3.7. Media

#### 3.7.1. Media Utama

Perancangan ini menghasilkan media utama yang berupa *signage* yang sesuai dengan jenis-jenis kebutuhannya dan juga mengganti beberapa *signage* yang tidak memenuhi standard. *Signage* tersebut antara lain sebagai berikut:

1. *Interpretive signs* untuk legenda Goa Putri Baturaja dan objek wisata.
2. *Orientation signs* untuk denah Goa Putri Baturaja
3. *Regulatory signs* untuk area licin dan area curam
4. *Identification signs* untuk dilarang membuang sampah, area parkir, toilet, mushola, *shelter*, gazebo, dan objek-objek wisata
5. *Directional signs*

#### 3.7.2. Media Pendukung

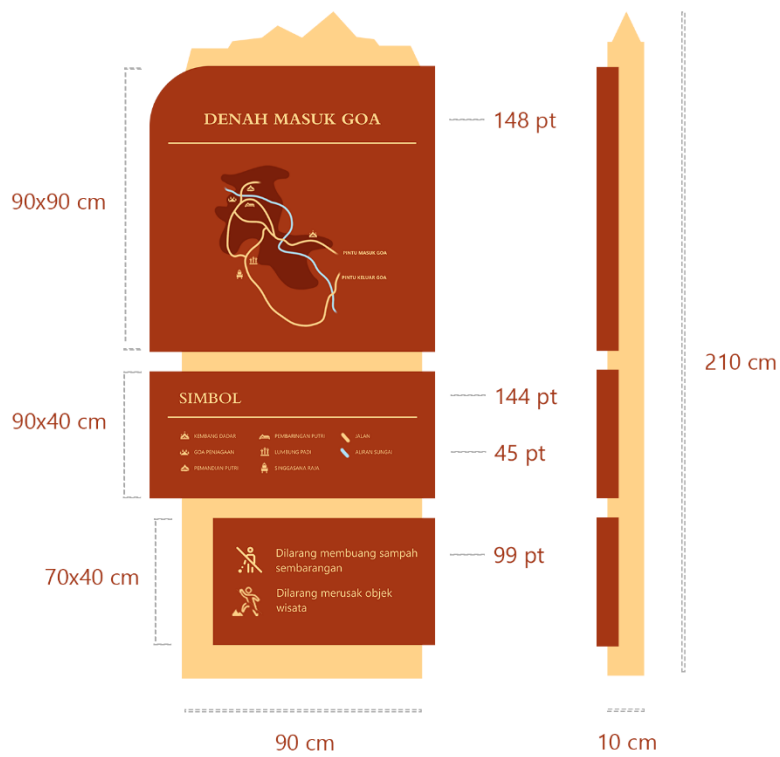
Perancangan ini juga menghasilkan media pendukung yang berupa *signage* Sapta Pesona, banner, ID card, dan booklet standard desain.

### 3.8. Desain Final

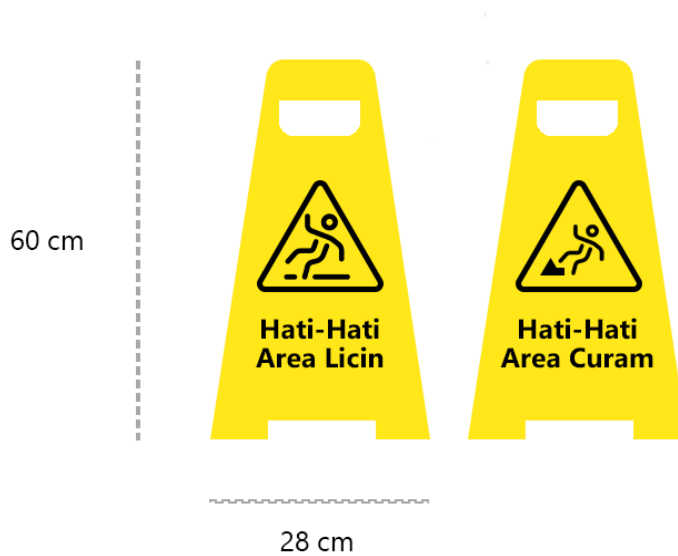
#### 3.8.1. Media Utama



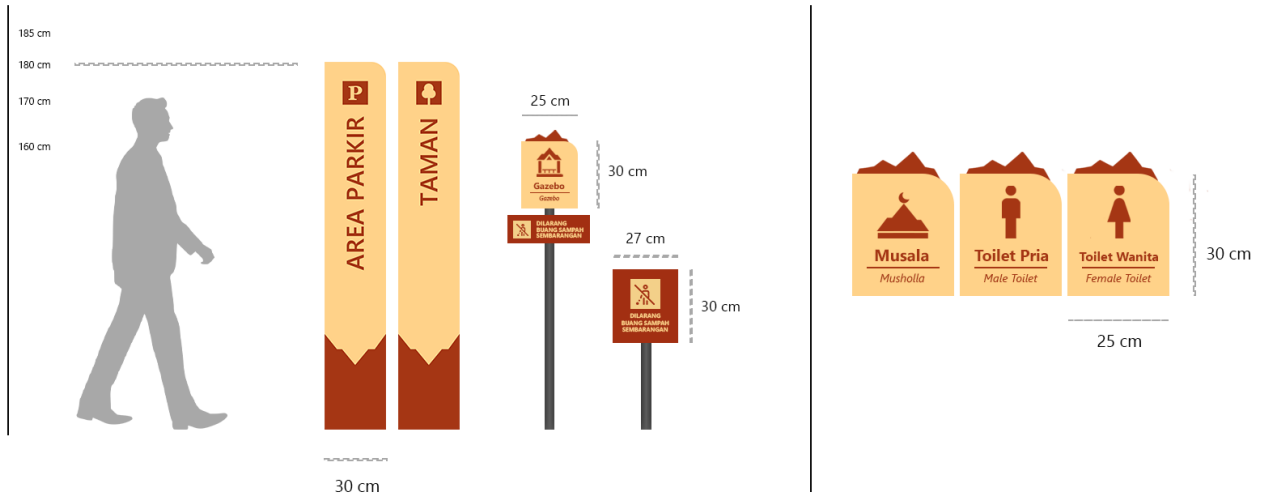
**Gambar III.8.** Desain Final *Interpretive Signs*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



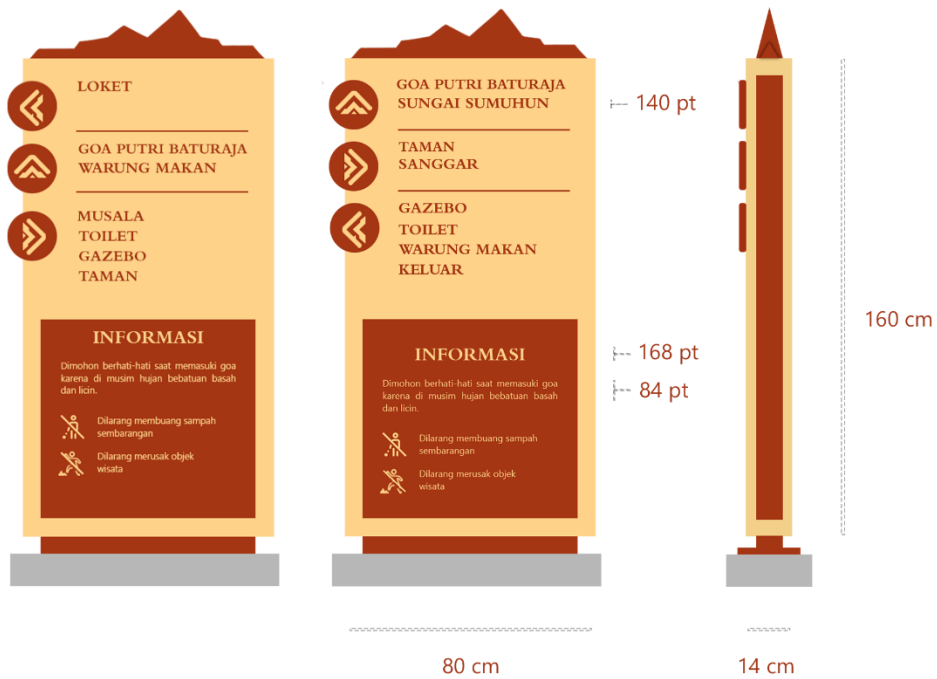
**Gambar III.8.** Desain Final *Orientation signs*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar III.9.** Desain Final *Regulatory signs*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

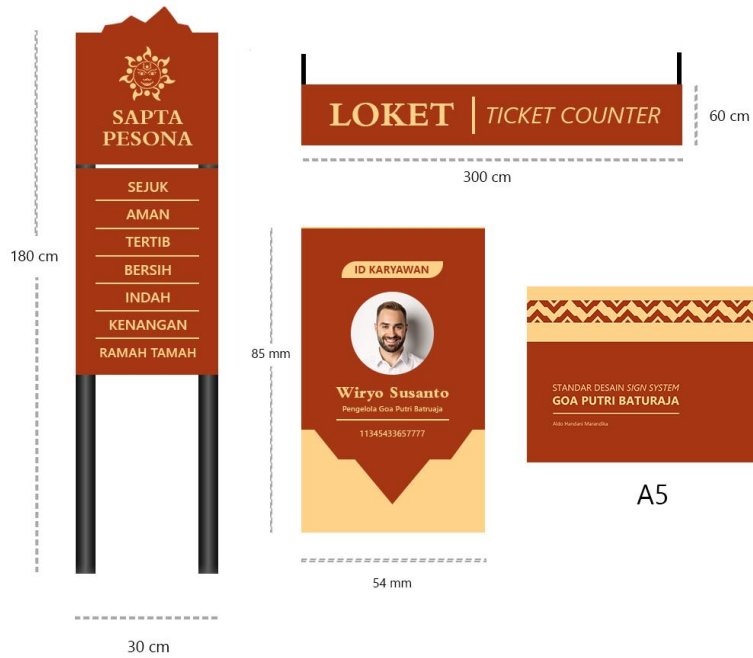


**Gambar III.11.** Desain Final *Identification signs*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar III.10.** Desain Final *Directional signs*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.8.2. Media Pendukung



**Gambar III.12.** Desain Final *Signage* Sapta Pesona, *Banner* Loker, *ID Card*, *Booklet* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.9. Aplikasi Desain



**Gambar III.13.** Pengaplikasian *Interpretive signs* Legenda Goa Putri Baturaja (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar III.114.** Pengaplikasian *Interpretive signs* Pemandian Putri  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



**Gambar III.15.** Pengaplikasian *Directional signs*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan data dan analisa permasalahan pada kawasan wisata bersejarah yang memiliki potensi lebih besar, Goa Putri memiliki *sign system* yang belum memenuhi ketiga kriteria *sign system*, yaitu *visibility*, *legibility*, dan *readability*, sehingga kurang informatif dan kurang efektif. Identitas visual yang tidak menarik dan tidak konsisten juga memberi dampak yang buruk untuk keterbacaan *sign system* di Wisata Goa Putri Baturaja. Untuk memberikan solusi pada permasalahan diatas, maka dilakukanlah perancangan *sign system* yang memenuhi kaidah-kaidah yang telah disebutkan agar dapat menjadi jembatan yang ideal antara wisata Goa Putri Baturaja dan pengunjung wisatanya. Konsep desain yang dilakukan antara lain pemilihan tipografi yang cocok dengan *image* wisata dan tipografi yang mempunyai keterbacaan yang jelas, paduan warna yang mempertimbangkan cahaya, objek, serta mewakili ciri khas dari provinsi Sumatera Selatan,

dan mengambil siluet dari Goa Putri Baturaja agar menjadi bentuk yang representatif dan gaya desain yang *simple* yang dapat mudah dipahami oleh pengunjung. Konsep desain ini diterapkan pada media utama dan media pendukung.

Saran bagi Dinas Pariwisata OKU bahwasannya *sign system* yang dirancang dengan baik begitu penting untuk memjembatani informasi untuk pengunjung, estetika dalam penanda juga tak kalah pentingnya karena penanda dapat meningkatkan citra kredibilitas Wisata Goa Putri Baturaja yang sudah menjadi ikon kota. Penulis sadar sesungguhnya perancangan ini masih banyak kekurangan dalam segi perancangan maupun penulisan sehingga jauh dari kata sempurna, tapi adapun saran dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah perancangan *sign system* yang baik harus seimbang bagi wisata dan pengunjung itu sendiri, seandainya timpang pada salah satunya maka *sign system* tersebut tidak akan memenuhi kriteria *sign system*.

## **DAFTAR PUSTAKA:**

### **Buku:**

Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems, 2nd Edition*. New Jersey: Wiley.

### **Artikel jurnal:**

Andjani, L. N., & Setiadarma, W. (2017). PERANCANGAN SIGN SYSTEM CV. ALAM HIJAU SELARAS. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 141-148.

Basori, M. H., Mukaromah, & Hidayat, M. N. (2022). KAJIAN SIGN SYSTEM SEBAGAI BAGIAN DARI PENANDA. *Seminar Nasional Pariwisata dan Kewirausahaan (SNPK)*.

Kusuma, H. B. (2018). Wayfinding Sign pada Ruang Pameran Tetap. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 242 - 248.

Monica, & Luzar, L. C. (2011). EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN. *HUMANIORA*, 1084-1096.

Mujabfaqni, A., & Kusumandyoko, T. C. (2016). Perancangan Sign System Taman Flora Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 04 Nomor 03*, 381±387.

Nursabila, R. (2022). Perancangan Sign System dan Wayfinding pada Museum Tsunami Aceh. *Jurnal Barik Vol 4*.

Sugiyanto, G. B., & Marsudi. (2022). PERANCANGAN SIGN SYSTEM SMK KRIAN 2 SIDOARJO. *Jurnal Barik*, 190-204.

Suprianingsih. (2020). PERANCANGAN SIGN SYSTEM TAMAN WISATA. *Jurnal Proporsi*.

**Referensi dari website:**


PT KSM Wisata Internasional. (n.d.). *Goa Putri Legenda Putri Dayang Merindu di Sumatera Selatan*. Retrieved from KSMTOUR: <https://ksmtour.com/informasi/tempat-wisata/sumatera-selatan/goa-putri-legenda-putri-dayang-merindu-di-sumatera-selatan.html> diakses 1 Oktober 2023

Purwowidhu, C. (2023, Mei 16). *Kian Melesat di 2023, Pariwisata Indonesia Bersiap Menuju Level Prapandemi*. Retrieved from Media Keuangan Kemenkeu: <https://mediakeuangan.kemenkeu.go.id/article/show/kian-melesat-di-2023-pariwisata-indonesia-bersiap-menuju-level-prapandemi/> diakses 10 November 2023



## VI. Lampiran

### 1. Lembar Konsultasi








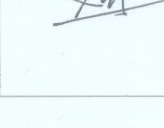
F.STSRD VISI/B.5

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**


---

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN SKRIPSI S1  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Aldo Hardani Marandika NIM 11101009  
SEMESTER : Ganjil TAHUN AKADEMIK : 2023/2024  
JUDUL SKRIPSI: Perancangan Sign System Sebagai Media Informasi yang  
Representatif di Kawasan Wisata Goa Putri Baturaja  
PEMBIMBING : Budi Yuwono S.Sos, M.Sn

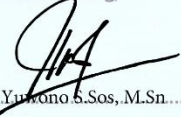
TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
3/10-2023	Pertajaman latar belakang	Tambahkan data	
13/11-2023	Tambahkan data Visrod daerah dari Google Maps	Tambahkan	
8/12-2023	Latar belakang sebagian tidak ke pembaharuan	Pindahkan	
15/12-2023	Pertimbangan penggunaan font serif untuk sign system	Pertimbangkan	
19/12-2023	Perkuat konsep penerangan & simbol pd sign system	kuatkan konsep penerangan	
2/1-2024	Perbaiki keyword pd abstrak & Catatan Lutfyan	Perbaiki	

Ketua Jurusan :



( Dwisanto Sayogo, M.Ds )



Pembimbing,



( .Budi Yuwono S.Sos, M.Sn..... )

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN SKRIPSI S1  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Aldo Handani Marandika NIM 11181009  
SEMESTER : Ganjil TAHUN AKADEMIK : 2023/2024  
JUDUL SKRIPSI: Perancangan Sign System Sebagai Media Informasi yang  
Representatif di Kawasan Wisata Goa Putri Baturaja  
PEMBIMBING : Budi Yuwono S.Sos, M.Sn


TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
2/-2024 /1	Tambahkan alasan Durability, Visibility	tambahkan	
9/-2024 /1	Sebutkan alasan Gaya Desain Flat pada perancangannya	tambahkan	

**ACC Siap Diujikan**

Ketua Jurusan :

  
( Dwisanto Sayogo, M.Ds )

Pembimbing :

  
( Budi Yuwono S.Sos, M.Sn )

## 2. Lembar Persetujuan Pembimbing

### LEMBAR PERSETUJUAN

Perancangan *Sign System* Sebagai Media Informasi yang Representatif pada  
Kawasan Wisata Goa Putri Baturaja di Ogan Komering Ulu



Disusun Oleh

**ALDO HANDANI MARANDIKA**

**11181009**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL STRATA 1  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

**2024**

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal: 11 Januari 2024



**Budi Yuwono, S.Sos., M. Sn**

NIDN. 0519126602

### 3. Lembar Pengesahan

#### LEMBAR PENGESAHAN

**Perancangan *Sign System* Sebagai Media Informasi yang Representatif  
pada Kawasan Wisata Goa Putri Baturaja di Ogan Komering Ulu**




Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan  
tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 18 Januari 2024 di STSRD VISI Yogyakarta

#### Dewan Penguji

Pembimbing

Ketua Penguji

  
**Nama: Budi Yuwono S.Sos, M.Sn.**  
NIP/NIK: 0519126602.....

**Nama: Danu Widiantoro, M.Sn**  
NIP/NIK: 0521057002.....

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Ketua Jurusan

**Nama: Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn.**  
NIP/NIK: 98093052.....

**Nama: Dwisanto Savogo, M.Ds.**  
NIP/NIK: 0510128401.....

#### 4. Dokumentasi Proses Penelitian



## 5. Dokumentasi Sidang

