

**MANDIRI/
DANA INTERNAL LPPM
/PERMINTAAN EKSTERNAL***

**Diisi sesuai dengan jenis pembiayaan*

LAPORAN AKHIR PKM



**PERANCANGAN PENGEMBANGAN DESAIN
DESA WISATA BENDUNG, KAB. GUNUNGKIDUL
SEBAGAI PENDUKUNG PARIWISATA DAERAH**

Pengusul

Ketua :

R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds - 0524079001

Anggota Dosen:

Lejar Daniartana Hukubun, M.Sn – 0523109101

M. Danang Syamsi, M.Sn - 0531016401

Anggota Mahasiswa

Nabiel Ahmad - 11201034

Bima Santoso P. - 11211018

Adib Hawari - 11221005

Muhammad Syahid - 11221037

Fara Anindita - 11221001

Zara Anindita - 11221002

Anisa Salma F. - 11221008

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

(Ganjil – 2025/2026)

Halaman Pengesahan Proposal PKM

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PROPOSAL PKM

Judul PKM : Perancangan Pengembangan Desa Wisata Giripurwo

Ketua Pengusul

- a. Nama Lengkap : R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds
- b. NIDN : 0524079001
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
- e. Nomor HP : 089 679 1020 91
- f. Alamat *e-mail* : Kusumohendrarto@gmail.com

Anggota Pengusul

- a. Nama Lengkap : Lejar Daniartana Hukubun, M.Sn – 0523109101
M. Danang Syamsi, M.Sn - 0531016401
Nabiel Ahmad (11201034)
Bima Santoso P. (11211018)
Adib Hawari (11221005)
Muhammad Syahid (11221037)
Fara Anindita (11221001)
Zara Anindita (11221002)
Anisa Salma F. (11221008)
- b. Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Institusi Mitra

- a. Nama Institusi Mitra : Desa Wisata Among Kisma,
Kelurahan Bendung, Semin, Gunungkidul
 - b. Alamat : Widorokidul Rt.002 Rw.003, Bendung, Semin, Gunungkidul
Daerah Istimewa Yogyakarta
 - c. Penanggung Jawab :
- Jangka Waktu PKM : 1 Semester
Biaya Kegiatan PKM :
Biaya Luaran Tambahan :

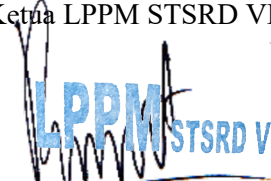
Mengetahui,
Ketua STSRD VISI


(Wahyu Tri Widadijo, M.Sn)
NIK. 98093052

Yogyakarta, 10 Januari 2026
Ketua Pelaksana


(R. Hadapiningrani K., M.Ds)
NIK. 16083120

Menyetujui,
Ketua LPPM STSRD VISI


(R. Hadapiningrani K., M.Ds)
NIK. 16083120

Halaman Identitas Proposal PKM

IDENTITAS PENGUSUL

Identitas Ketua		
1	Nama Ketua Pengusul	R.Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds
2	NIDN/NIDK	0524079001
3	Pangkat dan Jabatan	Lektor
4	<i>E-mail</i> Pengusul	Kusumohendrarto@gmail.com
5	<i>Curriculum Vitae</i>	
Identitas Anggota		
1	Nama Anggota	Lejar Daniartana Hukubun, M.Sn – 0523109101 Nabiel Ahmad (11201034) Bima Santoso P. (11211018) Adib Hawari (11221005) Muhammad Syahid (11221037) Fara Anindita (11221001) Zara Anindita (11221002) Anisa Salma F. (11221008)
2	NIDN/identitas lain	-
3	Pangkat dan Jabatan	Mahasiswa
4	<i>E-mail</i> Pengusul	-
5	<i>Curriculum Vitae</i>	-

Identitas Usulan

1	Judul PKM	Perancangan Pengembangan Desa Wisata Among Kisma
2	Jenis PKM	Perancangan
3	Tahun usulan dan lama PKM	2025/2026, 4 bulan (1 Semester)
4	Biaya yang diusulkan	Rp. 4.500.000,- (empat juta lima ratus ribu rupiah)
5	Total biaya PKM	Rp. 4.500.000,- (empat juta lima ratus ribu rupiah)
6	Target capaian luaran PKM	Hasil perancangan untuk pengembangan Desa Wisata Bendung

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
KATA PENGANTAR.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Manfaat Perancangan	2
BAB II DATA DAN ANALISIS	4
2.1 Data Obyek	4
2.2 Analisis Obyek.....	7
2.3 Analisis Target Audien	8
2.4 Analisis media yang efektif untuk solusi.....	9
2.5 Tinjauan Pustaka.....	12
2.6 Referensi Perancangan	12
BAB III KONSEP PERANCANGAN	16
3.1 Konsep verbal	16
3.2 Konsep visual.....	16
3.3 Material yang digunakan	17
BAB IV DESAIN	18
4.1 Final Desain	18
4.2 Aplikasi Desain.....	31
BAB V PENUTUP	32
5.1 Kesimpulan	32
5.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA.....	33
Lampiran.....	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Desa wisata belakangan ini menjadi salah satu *topic* hangat yang banyak dibicarakan, bahkan dipromosikan secara massif oleh berbagai pihak. Salah satu desa wisata yang cukup menarik adalah Desa Wisata Amongkismam, Bendung, Semin, Kab. Gunungkidul, DIY.

Desa wisata yang terdapat di Bendung ini bisa dibilang cukup inovatif. Ketika desa wisata lain menonjolkan pesona dan potensi alamnya, maka Desa Bendung memilih untuk memanfaatkan potensi sumber daya manusianya, dengan mendirikan wahana belajar berupa Lumbung Mataraman, taman dan juga embung Bak Muncar, serta berbagai potensi budaya seperti jemparingan Mataraman, sanggar Kinasih, lampu antic Barokah, dll.

Dengan banyaknya potensi baik dari segi wisata maupun budaya tersebut, desa Bendung ini sayangnya belum memiliki SDM yang mumpuni untuk membantu melakukan promosi dan *branding* untuk memasarkan potensi-potensi wisata mereka.

Dan untungnya, selama 3 tahun berturut-turut, STSRD Visi teah menerjunkan mahasiswanya untuk membantu melakukan dan mengembangkan berbagai aspek baik dari promosi, pembuatan desain, hingga pembuatan *branding* untuk Desa Wisata Amongkisma, Bendung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah :

- Bagaimana kami sebagai mahasiswa DKV, dapat melanjutkan dan memperbarui proyek-proyek yang telah dimulai oleh para pendahulu kami sesuai dengan kebutuhan pembangunan desa wisata yang berkelanjutan ini.

1.3 Tujuan Perancangan

Dengan perancangan dan pembaruan dalam beberapa desain yang dibutuhkan dan diminta oleh pihak Desa Wisata Amongkisma, Bendung ini, diharapkan dapat memperkuat dan memperdalam citra merek Desa Wisata Amongkisma sehingga dapat menciptakan identitas perusahaan yang konsisten melalui penggunaannya. Tujuan dari pembuatan dan pembaruan dalam berbagai media aplikasi dan publikasi ini adalah untuk meningkatkan *Brand Awareness* / kesadaran masyarakat terhadap Desa Wisata Amongkisma sekaligus memperkuat citra yang lebih ceria, edukatif, menarik secara visual, dan juga menjanjikan layanan yang sesuai dengan pembawaan Desa Wisata Amongkisma, Bendung, Gunungkidul, D. I. Yogyakarta.

1.4 Manfaat Perancangan

1) Bagi Desa Wisata Amongkisma, Bendung

- Memperkuat dan memperdalam identitas visual yang mencerminkan *tone and manner* / pembawaan Desa Wisata Amongkisma serta mengembangkan publikasi media yang lebih baik untuk meningkatkan *Brand Awareness* dan citra Desa Wisata Candirejo di kalangan masyarakat secara keseluruhan.

2) Bagi Penulis

- Perancangan dan pembaruan desain visual dan pengaplikasiannya pada Desa Wisata Amongkisma diharapkan dapat membantu kami selaku penulis dalam mempelajari lebih lanjut tentang aspek teknis pembuatan desain dan penggunaan media serta bahan yang tepat untuk penerapan media yang diperlukan.
- Mendapatkan pengalaman mengaplikasikan ilmu perkuliahan DKV (Desain Komunikasi Visual) yang disertai pengumpulan data yang sejalan dengan konsep desain dan permintaan klien.

3) Bagi Masyarakat

- Desa Wisata Amongkisma, Bendung akan jauh lebih mudah dikenal oleh masyarakat karena identitas visual dan medianya yang konsisten dan terbaru, sehingga semakin meningkatkan *Brand Awareness* dan citra Desa Wisata Amongkisma, Bendung.
- Masyarakat akan semakin percaya dan yakin pada Desa Wisata Amongkisma dengan identitas visual dan medianya yang konsisten sebagai sebuah desa wisata yang cukup mumpuni dan juga menarik.

4) Bagi Yayasan dan Lembaga STSRD Visi

- Sebagai bentuk sumbangsih langsung kepada masyarakat dan bangsa

BAB II

DATA & ANALISIS

2.1 Data Obyek

1) Amongkisma, Bendung

Wilayah Kelurahan Bendung merupakan wilayah yang memiliki topografi berbukit - bukit dengan sebagian wilayah daerahnya merupakan dataran tinggi dengan total luas wilayah 649,18 Ha. Kelurahan Bendung terdiri dari 9 padukuhan yaitu Bendung, Gobeh, Widor Kidul, Widoro Lor, Pencil, Banyu Kendil, Garrotan, Dringo, dan juga Dawe, yangmana terbagi menjadi 72 RT. Kelurahan Bendung berbatsan langsung dengan:

- 1). Utara : Desa Sumberejo, Kec. Semin, Kab. Gunung Kidul.
- 2). Timur : Desa Bulurejo, Kec. Semin, Kab. Gunung Kidul.
- 3). Selatan : Desa Kemejing, Kec. Semin, Kab. Gunung Kidul.
- 4). Barat : Desa Sambirejo, Kec. Ngawen, Kab. Gunung Kidul.

Sebagian besar mata pencaharian penduduk bergerak di sektor pertanian, sebagian lagi merupakan pedagang dan peternak, yaitu ayam petelur dan kambing. Topologi wilayah desa dalam sumber mata pencahariannya sendiri terdiri dari persawahan, perladangan, perkebunan, peternakan, kerajinan dan industri kecil, dan industri sedang, serta jasa dan perdagangan.

Sedangkan Amongkisma adalah nama dari desa wisata yang berada di Kalurahan Bendung tersebut. Di dalamnya ada objek wisata Lumbung Mataraman, lalu perkumpulan pengusaha dan pekerja seperti Desa Prima dan Desa Prenuer, ada juga Sanggar dan Bale Kinasih, dan berbagai macam objek maupun subjek pendukung lainnya. Istilah kata, Alongkisma adalah payung yang melingkupi berbagai objek di sekitarnya.

2) Lumbung Mataraman

Adalah sebuah komplek objek wisata buatan berbasis agrikultur berupa 9 petak lahan yang dikelola oleh 9 padukuhan seluas di Kalurahan Bendung, Semin. Dibangun melalui Dana Keistimewaan DIY dan diresmikan pada 29 Desember 2023. Di dalamnya sendiri terdiri dari 3 objek utama, yakni Lumbung, Taman Bakmuncar, dan juga yang terbaru dan juga

sedang dibangun yaitu Embung Bakmuncar. Lumbung Mataraman merupakan objek wisata unggulan sekaligus pusat edukasi agrikultur dan ketahanan pangan bagi warga Kelurahan Bendung dan sekitarnya.

Selain petak-petak lahan tani dengan berbagai siklus tanamnya, Lumbung sendiri juga memiliki peternakan ayam petelur dan juga peternakan domba, yangmana produk turunannya sudah mulai dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar. Sementara itu, Taman Bakmuncar adalah taman dan panggung yang berada di seberang kantor Kalurahan Bendung, di dalamnya ada Galeri Amongkisma yang memajang dan menjual produk-produk milik Desa Prima dan Desa Prenuer, lalu ada juga panggung acara yangmana setiap malam Minggu mengadakan konser dan *live music*. Dan juga *foodcourt* dengan berbagai macam pedagang dan restoran yang menjajakan dagangan mereka dari pagi hari hingga larut malam.

3) Sanggar Tari Kinasih

Sanggar Bale Kinasih ini terletak di Padukuhan Bendung, RT 01 / RW 01. Sanggar ini didirikan oleh 3 tokoh, yaitu Ibu Kinasih, Bpk. Totok, dan juga Bpk. Untung pada tahun 2017. Nama “Bale Kinasih” sendiri bermakna bagaikan tempat berkumpulnya orang-orang terkasih.

Dengan slogannya “Triarsa Maninggaling Rasa” yangmana bermakna tiga tekad yang bersatu untuk menjaga keberlanjutan budaya. Kegiatan mereka mencakup seni tari, karawitan, ketoprak, campursari, dan banyak lainnya. Sanggar ini sekarang dikelola oleh Ibu Pariasih dan menjadi ruang berkumpulnya para penggiat seni di Kalurahan Bendung dan sekitarnya.

4) Lampu Antik Barokah

Usaha pembuatan lampu antik ini didirikan oleh orang tua Bpk. Zaenal pada tahun 1970, yangmana pada awalnya hanya memproduksi lampu taman. Seiring dengan berkembangnya usaha tersebut, beliau mulai menjamah pangsa lampu antic, dengan memanfaatkan limbah-limbah alumunium, beliau mampu menghasilkan produk lampu antik bernilai jual tinggi dantampilan yang sangat memukau. Menjadikan usaha lampu ini menjadi salah satu sentra kerajinan logam yang cukup ternama di wilayah

Bendung dan sekitarnya.

5) Jemparingan Mataraman

Sebuah warisan budaya dari jaman kerajaan Mataram yang masih dilestarikan oleh warga Kalurahan Bendung. Pada awalnya difungsikan sebagai pelatihan prajurit Mataram, lalu mulai berkembang di ranah masyarakat dan semakin populer setelah Sri Pakualam VIII mendorong kebangkitan panahan pada tahun 1953.

Di Bendung sendiri terdapat paguyuban Patri Jiwo, yaitu perkumpulan para pegiat dan pengerajin dari jemparingan Mataraman, yang dibentuk pada tahun 2018 dan masih aktif hingga kini.

6) Pabrik Tahu Dringo Pak Jimin

Pak Jimin (bukan orang Korea) meneruskan usaha pembuatan tahu ini dari orang tuanya, usaha yang terletak di Padukuhan Dringo, Bendung ini sudah berdiri sejak tahun 1970. Pada tahun 1983, pabrik ini menerima bantuan pelatihan serta dukungan peralatan produksi seperti ketel uap guna meningkatkan skala produksi.

7) Homestay Griya Adem

Adalah penginapan yang dimiliki oleh Ibu Rumiati. Berlokasi di Padukuhan Widoro Lor RT 01/ RW 05, Bendung. Bangunannya sendiri mengusung konsep rumah limasan tradisional Jawa, yangmana dilengkapi dengan 2 kamar AC dan 2 kamar non-AC, tak lupa juga dengan kamar mandi, runag ibadah dan juga dapur. Griya Adem juga merupakan salah satu mitra kerja Desa Wisata Amongkisma yang menyediakan tempat menginap sementara bagi tamu-tamu yang datang berkunjung.

2.2 Analisis Obyek

Analisa objek wisata Desa Bendung menggunakan metode analisa SWOT, berikut analisis SWOT setelah survei secara langsung di Desa Wisata Amongkisma.

ANALISA SWOT Desa Wisata Amongkisma

	POSITIF	NEGATIF
INTERNAL	Strenghts/Kekuatan 1. Semua tempat wisata dan kuliner sudah terintegrasi di bawah naungan bumdes (bumi desa) 2. Jalur utama jalan lintas Provinsi antara Jawa Tengah dan DIY	Weaknesses/Kelemahan 1. Kurangnya promosi di media sosial 2. Kurangnya kesadaran masyarakat dalam melakukan promosi untuk objek wisata. 3. Sebagian jalan menuju objek wisata lumayan hancur
EKSTERNAL	Opportunities/Peluang 1. Jalur utama jalan lintas Provinsi antara Jawa Tengah. 2. Dapat bersaing sebagai desa wisata yang punya potensi alam lebih. 3. Sering diadakannya kunjungan kerja dan juga berbagai konser di Lumbung.	Threats/Ancaman 1. Kondisi alam mempengaruhi objek wisata (kekeringan). 2. Kurang SDM lokal yang bisa dan mampu membuat promosi dan iklan.

MATRIK SWOT Desa Wisata Amongkisma

	(S) Strenghts/Kekuatan	(W) Weaknesses/Kelemahan
(O) Opportunities /Peluang	1. Membuat iklan promosi dengan ukuran yang cukup besar dan ditempatkan dijalan utama. 2. Melengkapi paket wisata dan menyediakan penandu wisata yang dinaungi bumdes.	1. Promosi dilakukan saat musim tertentu. 2. Update profil desa wisata Amongkisma guna bisa bersaing dengan desa wisata lain.
(T) Threats/ Ancaman	1. Disediakkannya pemandu wisata yang dinaungi bumdes untuk membimbing wisatawan saat melewati medan ekstrem	1. Edukasi masyarakat tentang pengembangan objek wisata lokal. 2. Promosi kuliner lokal melalui media sosial saat objek musiman tidak tersedia.

2.3 Analisis Target Audien

1) Demografis

- Keluarga & anak-anak
- Pria & wanita
- 10 – 55 tahun

2) Geografis

- Masyarakat yang berada di wilayah Yogyakarta dan satu Indonesia
- Masyarakat yang tinggal di daerah bertanah subur

3) Psikografis

- Menyukai hal baru
- Menyukai budaya dan seni
- Menyukai agrikultur dan peternakan

4) Behavior

- Menyukai wisata alam yang edukatif
- Menghabiskan waktu bersama teman dan keluarga
- Berkegiatan *outdoor*

2.4 Analisis media yang efektif untuk solusi

1) Brosur

Perancangan brosur ini merupakan salah satu kebutuhan dari Desa Wisata Amongkisma, dikarenakan banyaknya perubahan dan semakin berkembangnya desa, maka kami ditugaskan untuk membantu meng-*update* brosur wisata baik secara infografis maupun desain visualnya.

Penggunaan brosur sendiri sebagai media promosi *old school* yang masih sangat efektif di jaman sekarang, dan juga salah satu indikator penting akan keseriusan desa wisata maupun perusahaan dalam mempromosikan dan mengenalkan produk dan layanan mereka.

2) Buku profil

Tujuan perancang ulang buku profil ini adalah karena banyaknya perubahan dan perkembangan desa wisata, seperti bertambahnya fasilitas, perubahan dan perkembangan UMKM, dan lain sebagainya. Pemilihannya juga sebagai rangkuman dan profil akan segala hal yang berkaitan dengan Desa Wisata Amnongkisma dan juga Kalurahan Bendungg itu sendiri.

3) Kartu nama

Tujuan redesain kartu nama ini juga merupakan salah satu permintaan dari pihak desa wisata, yang mana selain memperbarui informasi dan desainnya, pihak desa wisata juga meminta penambahan jenis-jenis paket kunjungan yang akan ditawarkan, mengingat bertambah besarnya pangsa pasar dan target audien mereka.

Penggunaan kartu nama juga merupakan salah satu media promosi paling lama dan juga efektif. Selain karena biaya produksi yang murah, persebaran dan pengaplikasiannya cukup mudah sehingga dapat menjangkau berbagai belahan bumi.

4) Label

Label disini bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas dan akurat kepada konsumen mengenai produk tersebut, sehingga para konsumen ini dapat membuat keputusan yang tepat dalam memilih, membeli, dan menggunakan produk tersebut.

Beberapa UMKM yang kami survey meminta pembaruan label dikarenakan adanya produk-produk baru dan juga berubahnya kemasan mereka.

5) Logo Guide

Logo *guide* ini berfungsi sebagai pedoman penggunaan logo yang berisi jenis *font* yang digunakan, cara pengaplikasian, kode warna yang digunakan, filosofi logo, *pattern* logo, dll.

6) Konsep *landmark*

Tujuan Perancangan konsep *landmark* ini merupakan salah satu permintaan pihak desa wisata, sebab mereka sedang membangun satu objek tambahan berupa Embung Bak Muncar, yang berlokasi di dalam kompleks Lumbung Mataraman.

7) Flyer / selebaran

Berisi informasi mengenai penjelasan singkat objek wisata dan alur terbaik saat akan berkunjung ke objek wisata. Perbedaan yang dapat kami tangkap antara brosur dan selebaran adalah isi dari selebaran sendiri lebih singkat dan padat, lebih ke arah pengenalan dan sekilas informasi inti dari produk dan layanan yang ditawarkan.

8) Merchandise

Merchandise ini berupa desain ilustrasi dan tipografi yang akan diaplikasikan pada media kaos. Kaos ini sendiri adalah permintaan pertama dari pihak pengelola, yang mana rencananya akan digunakan sebagai seragam para pengelola desa wisata Amongkisma ketika mendampingi dan melayani para tamu kunjungan.

9) Video profil

Karena para pendahulu kami yakni kelompok Lord Dhani dan Duke Egis telah membuat video profil yang membahas dan mencakup desa Bendung sebagai desa budaya, maka kami disini merancang video profil yang lebih membahas desa wisata Amongkisma secara lebih mendalam.

Dengan menggabungkan antara Desa Prima, Desa Prenuer, Desa Budaya, Desa Mandiri Pangan dan juga Desa Wisata itu sendiri. Sehingga harapan kami, video ini dapat merangkum aspek-aspek pokok yang terkandung di dalam desa wisata Amongkisma, Bendung.

10) *Workshop* pelatihan

Dengan berbagai potensi wisata dan budaya yang ada, sayangnya desa wisata AMongkisma sendiri belum memiliki bahkan kekurangan sumber daya manusia yang mumpuni dalam menjalankan dan merancang media promosi.

Maka kami merancang pelatihan singkat tentang penggunaan *software* desain praktis yang mana akan sangat membantu warga lokal dalam meningkatkan dan mengembangkan promosi produk dan layanan mereka.

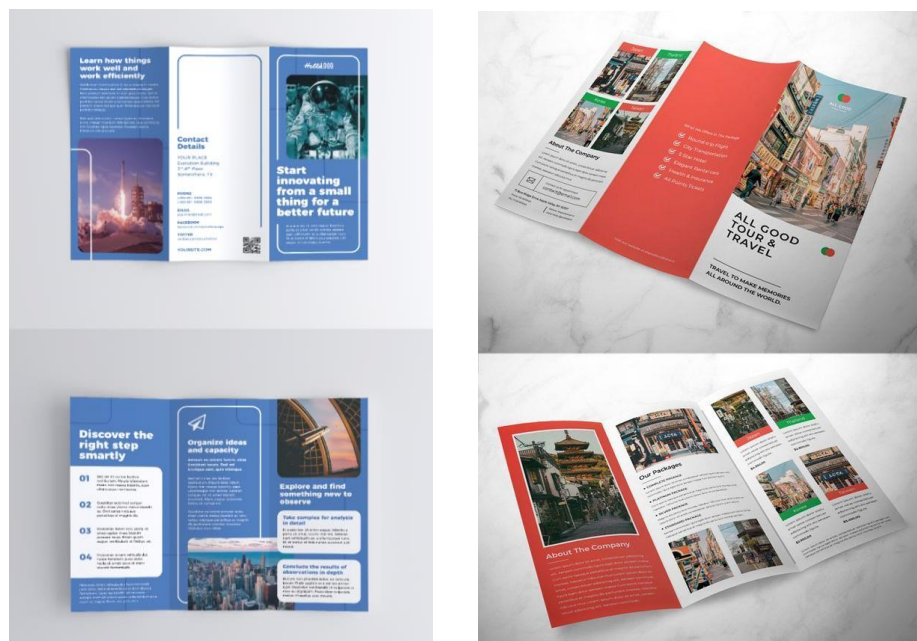
2.5 Tinjauan Pustaka

Pembangunan adalah suatu usaha untuk memajukan suatu benda atau hal agar menjadi lebih baik dan berguna untuk kepentingan bersama. Biasanya, pembangunan dilakukan secara terencana guna mencapai tujuan yang ingin dicapai. Pengembangan desa wisata itu sendiri bertujuan untuk menjaga keberlanjutan wisata desa Amongkismaa, memanfaatkan berbagai potensi lokal, mendorong masyarakat untuk memanfaatkan potensi yang ada di desa Bendung sebagai desa wisata, dan juga meningkatkan citra desa wisata Amongkisma.

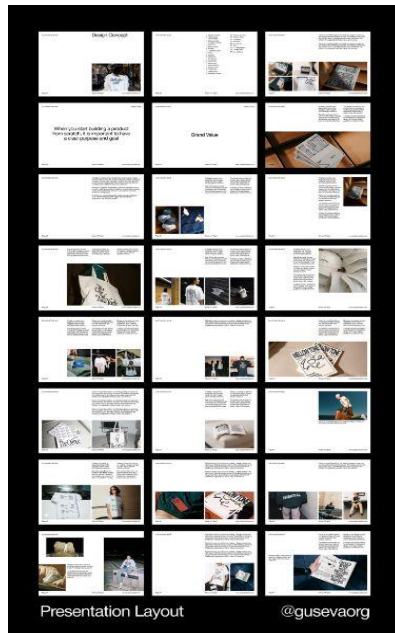
Hadiwijoyo (2005) dalam bukunya menyatakan bahwa : Pengembangan desa wisata merupakan segala kegiatan dan usaha yang dilakukan untuk menarik wisatawan, dimana dalam kegiatan dan usaha tersebut dilakukan pula usaha untuk menyediakan fasilitas pendukung pariwisata yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang berkunjung. Untung memenuhi fasilitas pendukung dalam bentuk cetak maupun digital maka kami memberikan *output* berupa rancangan desain antara lain brosur, buku profil, kartu nama, dan lain sebagainya.

2.6 Referensi Perancangan

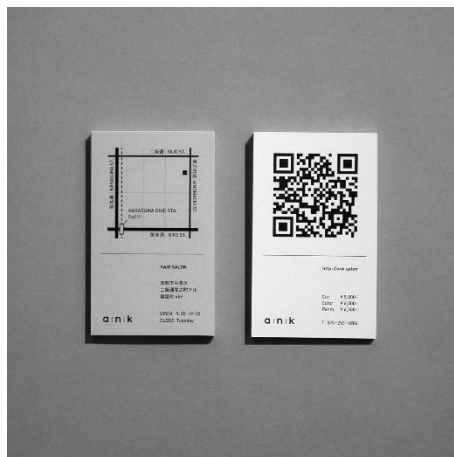
1) Brosur



2) Buku Profil



3) Kartu Nama



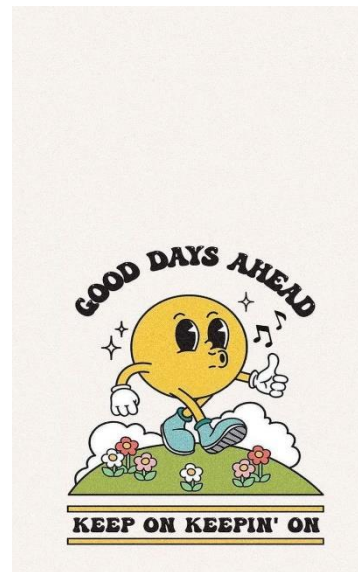
4) Label UMKM



5) Logo Guide



6) Merchandise kaos



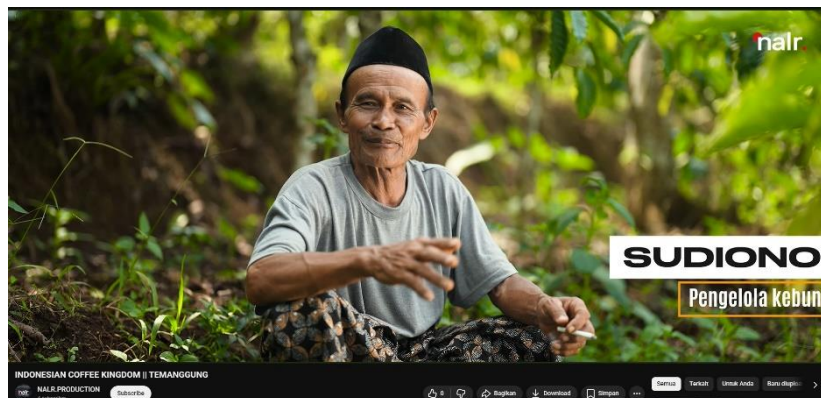
7) Konsep Landmark



8) Flyer / selebaran



9) Video profil



10) Workshop pelatihan



BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep verbal

Konsep umum dari pengembangan desain visual Desa Wisata Amongkisma ini adalah melakukan pembaharuan atas berbagai macam proyek yang telah dibuat oleh para pendahulu kami, dan juga merancang desain baru yang masih seirama dengan patokan yang telah ada seiring dengan bertambah dan berkembangnya Desa Wisata Amongkisma itu sendiri.

3.2 Konsep visual

1) Warna

Penggunaan warna dalam perancangan ini bertujuan untuk melambangkan tone and manner yang telah ditentukan oleh pendahulu kami yaitu warna-warna yang menggambarkan unsur asri, menyegarkan, petualangan, hangat dan menyenangkan sesuai dengan citra desa wisata Amongkisma dan karakteristik target audiens mereka itu sendiri.



2) Tipografi

Tipografi/*typeface* yang kami gunakan dalam perancangan ini adalah Signika dan Open Sans. Font ini digunakan pada sebagian besar desain yang ada di visual Desa Wisata Amongkisma. Signika memiliki bentuk geometri yang sederhana seperti lingkaran, segitiga, dan persegi, yang lebih mengutamakan fungsi daripada bentuk, meninggalkan elemen-elemen dekoratif yang kurang esensial sehingga membuatnya

tampak lebih seimbang. Sementara, Open Sans yang serupa tapi tidak sama juga kami rasa sangat baik digunakan baik pada media cetak maupun digital. Karena kedua *font* tersebut memiliki banyak kemiripan dan juga tingkat keterbacaan yang tinggi.

3.3 Material yang digunakan

- 1) Brosur
Cetak *art paper* 140 gsm tanpa laminasi.
- 2) Buku profil
Cetak *art paper* 110 gsm dan *art carton* 210 gsm
- 3) Kartu nama
Cetak *art carton* 180 gsm
- 4) Label UMKM
Cetak stiker holo matte, *art carton* 210 gsm, *art paper* 110 gsm.
- 5) Logo guide
Soft file PDF dan *file* PNG logo.
- 6) Merchandise
Sablon DTF pada kaos 24s.
- 7) Konsep *landmark*
Soft file PDF dan *file sktch up* 3d.zip
- 8) Flyer
Cetak *art paper* 110 gsm
- 9) Video profil
File mentah dan hasil *editing* mp4.

BAB IV

DESAIN

4.1 Final Desain

1) Brosur (Adib Hawari / 11221005)

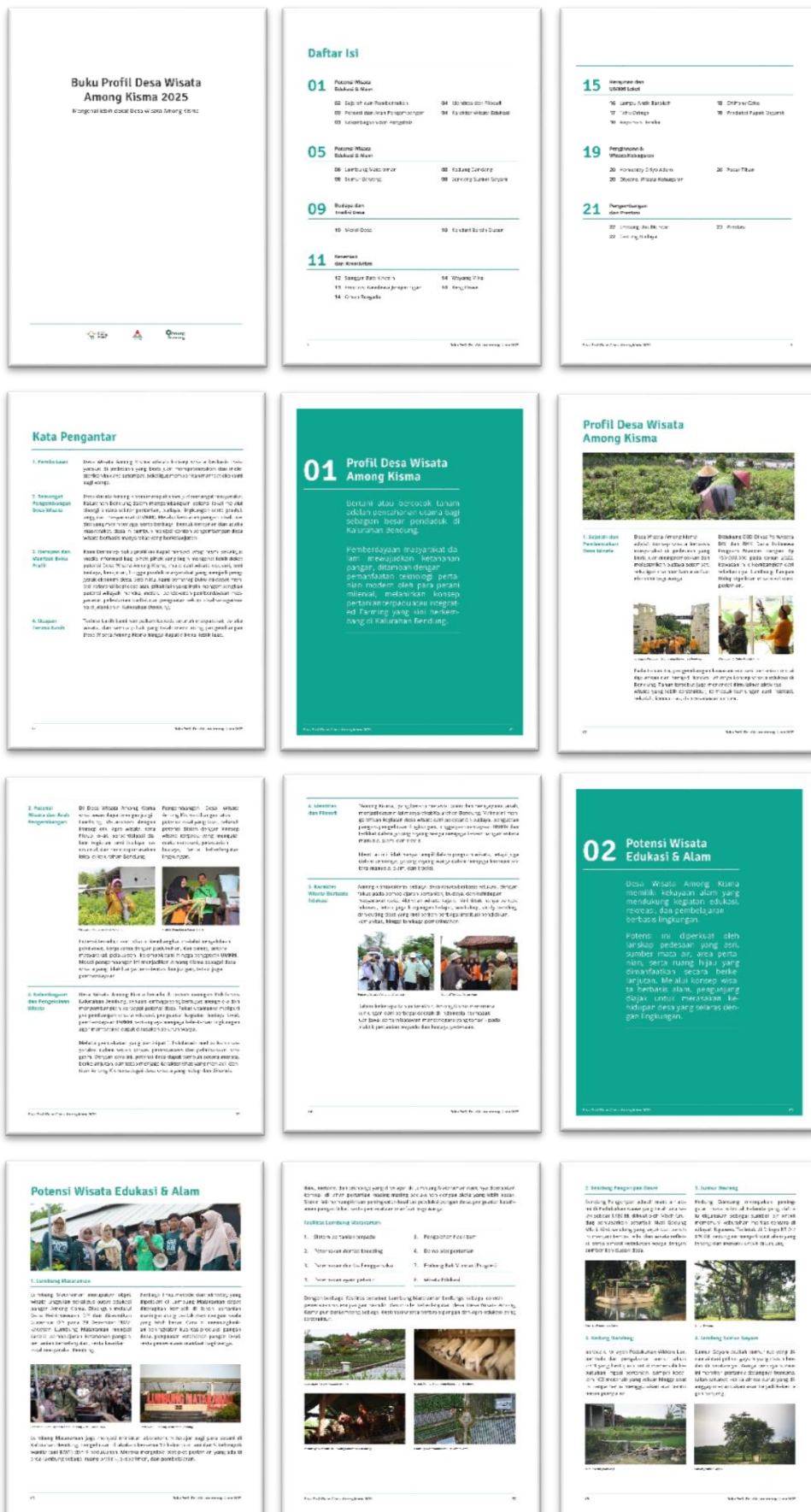


2) Buku profil (Muhammad Syahid / 11221037)

- Cover depan dan belakang



• Halaman isi



07 Pengembangan dan Prestasi

Prestasi yang telah Kuliah di Bandung dan Desa Wisata Ampang Kima telah mencapai komposisi masyarakat dalam memajukan desa serta meningkatkan kualitas layanan wisata.

Berbagai penghargaan dan gelar yang telah diterima oleh pemerintah desa, mulai dari bidang budaya, kuliner, hingga wisata lingkungan. Penghargaan ini tidak hanya memajukan kualitas desa, tetapi juga menjadi dasar untuk pengembangan program dan inovasi baru yang mendukung kemajuan Desa Wisata Ampang Kima secara berkelanjutan.

Desa Wisata Ampang Kima

Pengembangan dan Prestasi



1. Gedung Balai Desa

Sebagai salah satu landmark desa, Gedung Balai Desa Ampang Kima telah menjadi pusat kegiatan masyarakat. Gedung ini memiliki arsitektur tradisional yang khas dan telah menjadi saksi bisu berbagai peristiwa penting dalam sejarah desa.

2. Gedung Balai Desa

Gedung Balai Desa Ampang Kima telah menjadi pusat kegiatan masyarakat. Gedung ini memiliki arsitektur tradisional yang khas dan telah menjadi saksi bisu berbagai peristiwa penting dalam sejarah desa.

Desa Wisata Ampang Kima

Pengembangan dan Prestasi



3. Gedung Balai Desa

Sebagai salah satu landmark desa, Gedung Balai Desa Ampang Kima telah menjadi pusat kegiatan masyarakat. Gedung ini memiliki arsitektur tradisional yang khas dan telah menjadi saksi bisu berbagai peristiwa penting dalam sejarah desa.

Gedung Balai Desa Ampang Kima telah menjadi pusat kegiatan masyarakat. Gedung ini memiliki arsitektur tradisional yang khas dan telah menjadi saksi bisu berbagai peristiwa penting dalam sejarah desa.

Desa Wisata Ampang Kima

Kesenian dan Kreativitas



1. Tari Sunda

Tari Sunda adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Tari ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.



2. Tari Sunda

Tari Sunda adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Tari ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.

05 Kerajinan dan UMKM Lokal

Kerajinan dan produk lokal dari Kuliah di Bandung dan Desa Wisata Ampang Kima telah mencapai komposisi masyarakat dalam memajukan desa serta meningkatkan kualitas layanan wisata.

Berbagai penghargaan dan gelar yang telah diterima oleh pemerintah desa, mulai dari bidang budaya, kuliner, hingga wisata lingkungan. Penghargaan ini tidak hanya memajukan kualitas desa, tetapi juga menjadi dasar untuk pengembangan program dan inovasi baru yang mendukung kemajuan Desa Wisata Ampang Kima secara berkelanjutan.

Desa Wisata Ampang Kima

Kerajinan dan UMKM Lokal



1. Kerajinan Tradisional

Kerajinan tradisional adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Kerajinan ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.



2. Kerajinan Tradisional

Kerajinan tradisional adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Kerajinan ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.

Desa Wisata Ampang Kima

Kerajinan dan UMKM Lokal



1. Kerajinan Tradisional

Kerajinan tradisional adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Kerajinan ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.



2. Kerajinan Tradisional

Kerajinan tradisional adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Kerajinan ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.

Desa Wisata Ampang Kima

Penginapan dan Wisata Kebaguan

Penginapan dan wisata kebaguan adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Penginapan ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.



1. Penginapan Tradisional

Penginapan tradisional adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Penginapan ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.



2. Penginapan Tradisional

Penginapan tradisional adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Penginapan ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.

Desa Wisata Ampang Kima

Penginapan dan Wisata Kebaguan



1. Penginapan Tradisional

Penginapan tradisional adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Penginapan ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.



2. Penginapan Tradisional

Penginapan tradisional adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Penginapan ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.

Desa Wisata Ampang Kima

Penginapan dan Wisata Kebaguan



1. Penginapan Tradisional

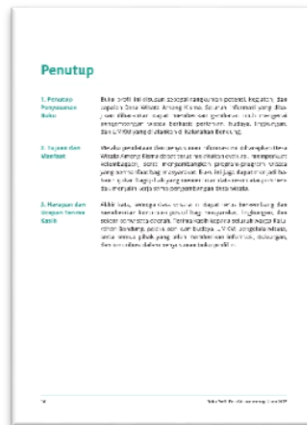
Penginapan tradisional adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Penginapan ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.



2. Penginapan Tradisional

Penginapan tradisional adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Penginapan ini memiliki gerakan yang dinamis dan penuh makna, serta sering kali disertai dengan musik tradisional.

Desa Wisata Ampang Kima



3) Kartu nama (Fara Anindita / 11221001)

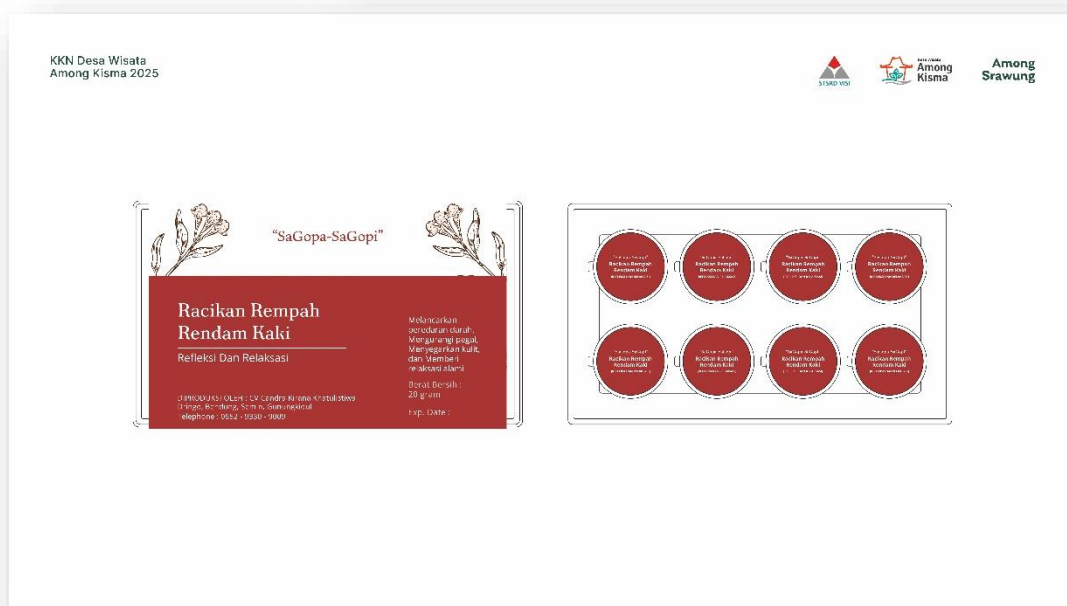


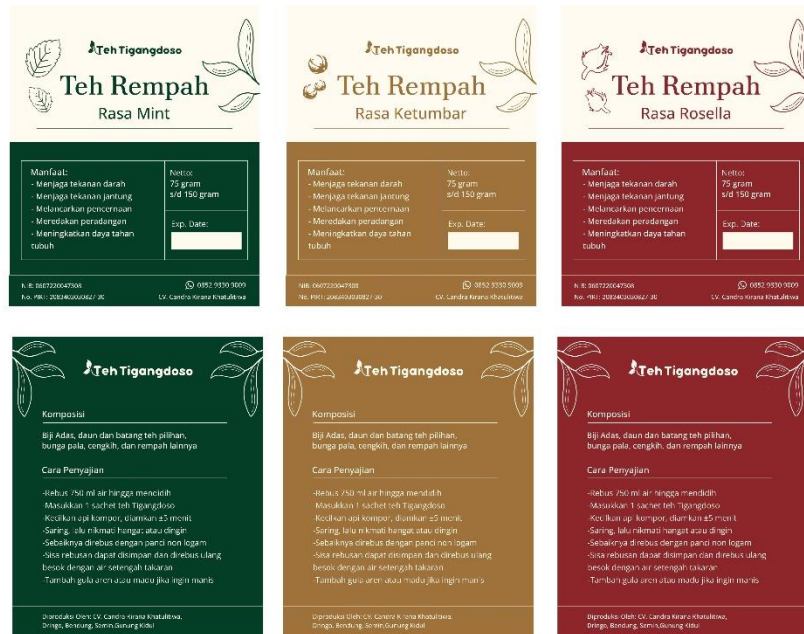
4) Label UMKM

- Humaira (Nabiel Ahmad / 11201034)



- Wellness (Anisa Salma / 11221008, Fara Anindita / 11221001)





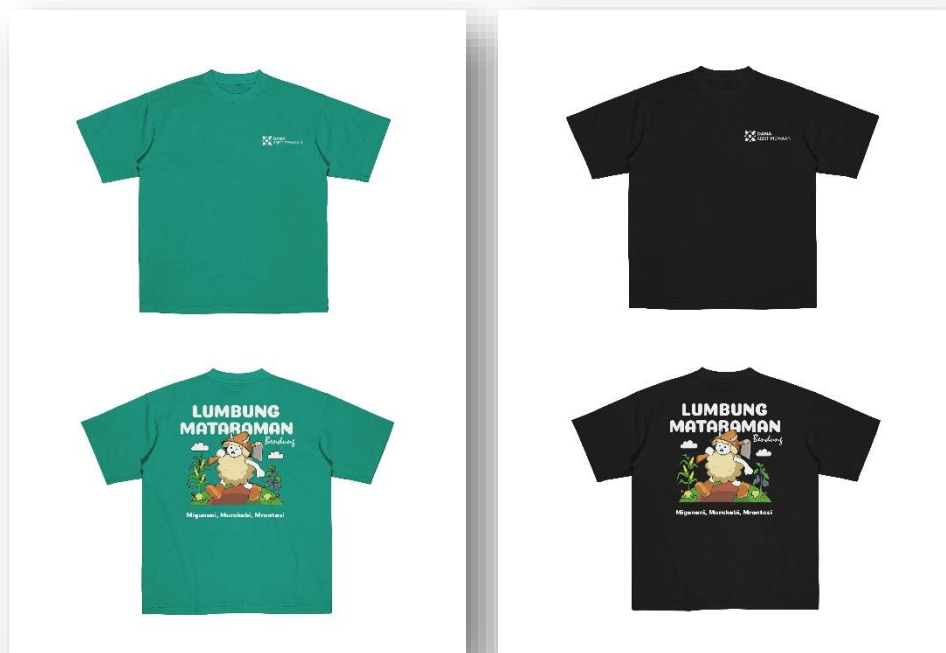
- Snack Bu Mar (Zara Anindita / 11221002)



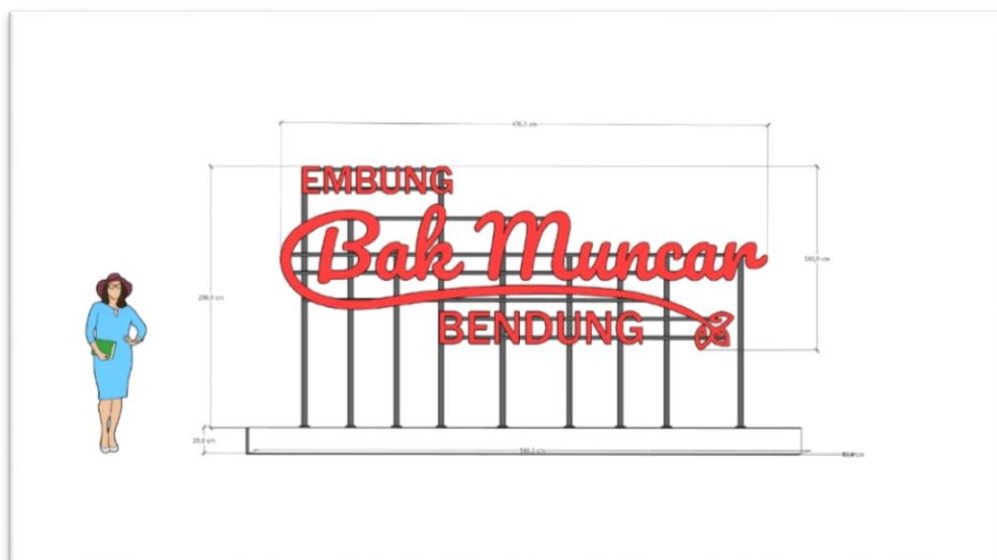
5) Logo guide (Zara Anindita / 11221002)



6) Merchandise (Zara Anindita / 11221002)



7) Konsep *landmark* (Nabiel Ahmad / 11201034)



8) Flyer (Adib Hawari / 11221005)

Paket Study Banding atau Study Tiru

Program Ketahanan Pangan





Paket Area 2 Wisata Edukasi Pertanian

Paket 1 Rp. 200.000/orang (Maks. 50 orang)	Paket 2 Rp. 175.000/orang (50 orang lebih)	Paket 3 Rp. 150.000/orang (Maks. 50 orang)	Paket 4 Rp. 125.000/orang (50 orang lebih)
Fasilitas - Narasumber & Pemandu - Ruang Diskusi - Makan, Minum, Snack - Sajian Kesenian Tradisional - Sajian Demo Pembuatan Makanan Tradisional	Fasilitas - Narasumber & Pemandu - Ruang Diskusi - Minum & Snack - Sajian Kesenian Tradisional - Sajian Demo Pembuatan Makanan Tradisional	Fasilitas - Narasumber & Pemandu - Ruang Diskusi - Minum & Snack - Sajian Kesenian Tradisional - Sajian Demo Pembuatan Makanan Tradisional	Fasilitas - Narasumber & Pemandu - Ruang Diskusi - Minum & Snack - Sajian Kesenian Tradisional - Sajian Demo Pembuatan Makanan Tradisional
Kunjungan - Lumbung Mataraman - Kandang Komunal - Pengolahan Limbah Ternak - Pengolahan Pakan Fermentasi - Kunjungan Sanggar Seni dan Budaya	Kunjungan - Lumbung Mataraman - Kandang Komunal - Pengolahan Limbah Ternak - Pengolahan Pakan Fermentasi - Kunjungan Sanggar Seni dan Budaya	Kunjungan - Lumbung Mataraman - Kandang Komunal - Pengolahan Limbah Ternak - Pengolahan Pakan Fermentasi - Kunjungan Sanggar Seni dan Budaya	Kunjungan - Lumbung Mataraman - Kandang Komunal - Pengolahan Limbah Ternak - Pengolahan Pakan Fermentasi - Kunjungan Sanggar Seni dan Budaya

Mari Terhubung dan Berkolaborasi

@desawisata_amongkisma

+62 882 3333 9585

Widoro Kidul, Bendung, Kec. Semin, Kab. Gunung Kidul, DIY

Jelajahi Pengalaman Edukatif di Lumbung Mataraman!





Rasakan pengalaman belajar di Lumbung Mataraman mulai dari tur kebun, diskusi santai, praktik budidaya omba, hingga pengolahan limbah dan pembuatan biosaka. Semua berlangsung dalam suasana desa yang asri dan nyaman.

Pilihan Tepat Untuk Anda Belajar Konsep Pertanian Keberlanjutan

Dari Desa Kami Belajar dan Berkarya

Berawal dari semangat untuk menjaga budaya, alam, dan cara hidup masyarakat. Dari sana lahir Desa Wisata Among Kisma, tempat belajar dan berbagi pengalaman tentang pertanian, seni, dan kehidupan pedesaan.

Kami ingin menunjukkan bahwa dari desa, banyak hal bisa tumbuh. Termasuk inspirasi untuk masa depan yang lebih berkelanjutan.



Lumbung Mataraman



Kandang Komunal



Pengolahan Limbah Ternak & Pakan Fermentasi



Sanggar Seni dan Budaya

Mari Terhubung dan Berkolaborasi

@desawisata_amongkisma

+62 882 3333 9585

Widoro Kidul, Bendung, Kec. Semin, Kab. Gunung Kidul, DIY

Paket Outing Class





Bercocok Tanam di Lahan

Rp. 10.000/Siswa
Untuk SMP dan SMA

Menanam Hidroponic Media Polybag

Rp. 15.000/Siswa
Untuk PAUD, TK, dan SD

Pembuatan Pupuk & Pakan Fermentasi

Rp. 10.000/Siswa
Untuk SMP dan SMA

Permainan Tradisional

Rp. 10.000/Siswa
Untuk PAUD, TK, dan SD

Praktik Cat Wayang Mika

Rp. 40.000/Siswa
Untuk SD, SMP, dan SMA

Fasilitas

- Narasumber
- Pemandu
- Bahan Praktek

Fasilitas

- Narasumber
- Pemandu
- Bahan Praktek

Fasilitas

- Narasumber
- Pemandu
- Bahan Praktek

Kegiatan

- Gobak Sodor
- Lari Bakak
- Dhokan (Sawahen)
- Bas-basan (Dam-daman)
- Yeye (Lompat Tali)
- Dhulikan (Petak Umpet)
- Cublak Cublak Suweg

Mari Terhubung dan Berkolaborasi

@desawisata_amongkisma

+62 882 3333 9585

Widoro Kidul, Bendung, Kec. Semin, Kab. Gunung Kidul, DIY

Ayo Rasakan Serunya Belajar Secara Langsung!





Di outing class ini peserta diajak belajar langsung melalui kegiatan yang menyenangkan dan mudah dipahami. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya menambah wawasan dan melatih kreativitas namun juga sekaligus membuat proses belajar-mengajar jadi jauh lebih menarik.

Yuk, rasakan sendiri serunya belajar di luar kelas

Belajar dan Lestarian Budaya Desa

Desa Wisata Among Kisma hadir sebagai ruang belajar yang mengajak peserta untuk mengenal dan melestarikan pertanian, seni, dan tradisi di Desa.

Kami percaya bahwa tanah dan tradisi desa menyimpan banyak pelajaran berharga yang dapat menumbuhkan inspirasi baru untuk masa depan yang lebih sadar, kreatif, dan berkelanjutan.



Bercocok tanam di Lahan



Praktik Cat Wayang Mika



Pembuatan Pupuk & Pakan Fermentasi



Menanam Hidroponic Media Polybag

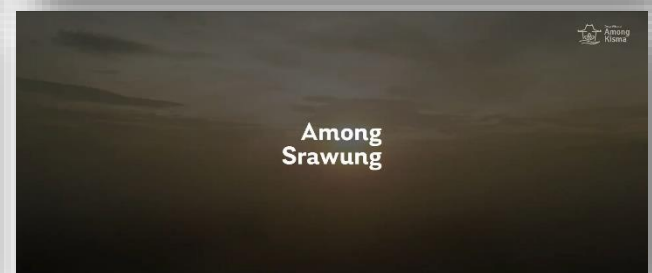
Mari Terhubung dan Berkolaborasi

@desawisata_amongkisma

+62 882 3333 9585

Widoro Kidul, Bendung, Kec. Semin, Kab. Gunung Kidul, DIY

9) Video profil (el ketum Duke Bima S. P. 7rd / 11211018)



10) Workshop pelatihan (Muhammad Syahid 11221037)

Among
Srawung

STSRD VISI

Pengenalan Desain Grafis Praktis

Bagi Umkm dan Media Desa

KKN STSRD VISI INDONESIA



Cimana Sih Desain yang Benar Itu?

Desain itu cara menyampaikan informasi,
bukan sekadar bikin **cantik**.

Desain yang **benar itu**:

- Mudah dilihat
- Mudah dibaca
- Mudah dimengerti
- Membantu orang melakukan sesuatu
(misal: beli, datang, hubungi WA)

Sebelum Mulai Desain:
Tentukan Dulu Kebutuhannya

Untuk siapa?
(Pembeli? Warga? Anak muda? Ibu-ibu?)

Dipakai di mana?
(Poster? WA Story? Instagram? Spanduk?)

Informasi utamanya apa?
(Promo? Jadwal acara? Harga? Lokasi?)

Apa yang kita ingin orang lakukan?
(Datang, beli, lihat menu, hubungi?)

Cara Membuat Desain yang
Mudah Dilihat dan Dipahami

A. Tentukan Bagian Paling **Penting**

01. Judul	02. Info tambahan	03. Kontak / nomor WA
-----------	-------------------	-----------------------

Jangan semua dibuat besar atau warna-warni.
Kalau semuanya penting + tidak ada yang penting.

B. Buat tulisan yang **Jelas**

Teks warna putih → pakai latar gelap contoh PRODUK	Teks warna hitam → pakai latar terang contoh PRODUK
---	--

C. Isi Jangan Terlalu Banyak

Kesalahan umum: • Terlalu banyak kata • Terlalu banyak gambar • Terlalu ramai	Padahal desain yang kosong sedikit lebih: • Rapi • Enak dilihat • Mudah dipahami
--	---

Contoh Kesalahan yang Sering Terjadi

A. Desain sudah cantik tapi susah dibaca

- Background terlalu ramai
- Warna tulisan kurang jelas
- Tulisan kecil

Orang tidak bisa baca + desain kurang efektif

B. Desain Penuh Elemen

- Banyak stiker, efek, dekorasi
- Informasi tidak jelas urutannya
- Mata bingung harus lihat yang mana dulu
- Rapi > rame

C. Konten Aesthetic Tapi Tidak Mengajak Orang

- Indah, tapi tidak ada harga
- Tidak ada lokasi
- Tidak ada nomor WA
- Tidak ada manfaat

Hasil: like banyak tapi kurang pembeli.



Contoh Kemasan yang Kurang Efektif



Contoh Desain Ig yang Kurang Efektif



Contoh Kemasan yang Efektif



Contoh Desain IG yang Efektif

Cara Pakai Canva Tanpa Ribet

Pilih Template yang Sederhana

Jangan pilih yang terlalu ramai

Pilih yang:

01. Tulisannya besar
02. Informasinya jelas
03. Warnanya tidak terlalu banyak

Edit Bagian yang Penting Saja

Yang wajib diganti:

- Judul
- Info utama
- Nomor WA
- Foto produk (kalau UMKM)

Yang sering mengganggu:

- Hiasan berlebihan
- Stiker tidak perlu
- Font aneh-aneh

Simpan File yang Sesuai

01. Untuk WhatsApp → JPG
02. Untuk Instagram → PNG
03. Untuk cetak → PDF

Latihan Praktik

Tugas 1: Bikin Desain Kemasan UMKM

Menggunakan Template yang sudah disediakan

Wajib Ada:

01. Judul Besar
02. Info penting produk
03. Kontak / No WA
04. Foto pendukung

Tugas 2: Bikin Desain Feed IG

Menggunakan Template yang sudah disediakan

Wajib Ada:

01. Judul Besar
02. Info penting produk
03. Kontak / No WA
04. Foto pendukung

Silahkan di Scan untuk Template Desainnya



4.2 Aplikasi Desain



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Desa Wisata Amongkisma, Bendung ini sangat mengagumkan dan berkesan bagi kami selaku penulis, dibandingkan dengan ekspektasi awal kami yang menganggap bahwa desa d Gunungkidul itu *jan tenan ndeso*, ternyata kami salah, justru di sini kami dipertemukan dengan banyak orang hebat dan ahli. Sebut saja Pak Lurah Didik, Pak Parwito, Mas Nur, Pak Zaenal, Bu Kinasih, Mas Adit, dan banyak lainnya yang tidak mampu kami sebutkan satu persatu.

Perancangan desain visual Desa Wisata Amongkisma ini bertujuan untuk melakukan pembaruan dan pengembangan guna memperkuat *branding* dan citra merek bagi desa itu sendir. Yangmana kami menerapkan dan megaplikasikan aspek-aspek DKV yang telah kami pelajari.

Seacara keseluruhan, perancangan ini kami harapkan dapat berkontribusi dalam mendukung perkembangan Desa Wisata Amongkisma dalam berbagai aspek baik secara promosi, pembelajaran maupun pemberdayaan masyarakat. Kedepannya, kami berharap perncangan ini dapat menjadi referensi dan mendukung terwujudnya Desa Wisata Amongkisam, Bendung yang *innovative* dan punya daya saing dengan desa wisata lainnya.

5.2 Saran

Haparan kami selaku penulis kepada para pengurus dan pengelola Desa Wisata Amongkisma, Bendung agar dapat terus berkembang dan belajar menjadi lebih kreatif dalam meningkatkan daya tarik desa, juga perlu adanya SDM local yang mampu mereancang konten promosi dan *branding* agar tidak terlalu bergantung pada pihak luar.

Tak lupa juga saran dari kami pribadi kepada pihak kampus STSRD Visi untuk memperkuat dan memberikan pembekalan yang lebih intens kepada kami para mahasiswa sebelum melakukan kegiatan DKV 5 ini. Dan juga perlu adanya penyaringan dan pemilihan kelompok berdasarkan *skill* dan kemampuan dari mehasiswa yang akan diterjunkan sesuai dengan perkiraan kebutuhan desa wisata yang akan menerima mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadiwijoyo. (2005). *Perencanaan Pariwisata Perdesaan Berbasis Masyarakat (Sebuah Pendekatan Konsep)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lazuardi, D. (2021). *Perancangan Desain Komunikasi Visual Destination Branding Kelurahan Mentawir*. Skripsi thesis, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Lampiran

i. Foto Dokumentasi

- Survey dll.





- Penyerahan Karya





“ **Motivasi** tanpa **aksi** tentunya kita tidak akan bisa menjalankan sesuatu dengan baik.”
-Didik R. 2025-

- Laporan Keuangan

Total Anggaran Biaya Perancangan

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan
1.	Sewa kamera	800.000,-
2.	Transportasi	1.000.000,-
3.	Cetak penyerahan karya	2.700.000,-
	Total Anggaran	4.500.000,-

- Catatan harian

Jadwal Kegiatan Pengabdian

No.	WAKTU KEGIATAN	Tahun 2025			
		9	10	11	12
1.	Pengumpulan Data				
	<i>10 September 2025 :</i> Melakukan Chat WA dengan pengurus Desa Wisata Bendung untuk mengadakan pertemuan guna pengajuan sebagai mitra pengabdian masyarakat semester ganjil tahun 2025/2026. <i>15 September 2025 :</i> Melakukan pertemuan terkait pembahasan kerjasama pengabdian masyarakat di Desa Wisata Bendung serta melakukan observasi tempat untuk mengetahui ragam potensi yang dimiliki dan yang akan diangkat nantinya dalam proses desain				
2.	Pengolahan Data				
	<i>10 Oktober 2025</i> Melakukan pengambilan gambar foto terkait potensi yang dimiliki, wawancara, penggalan data, kunjungan ke beberapa tempat potensi wisata yang ada di Desa Wisata Bendung. Oktober - November 2025 - Melakukan pengolahan data tahap 1, pengumpulan file foto dan pemilihan untuk dipakai saat proses editing foto, desain, dan perancangan lainnya. - Melakukan pengolahan data tahap 2, dengan menyelesaikan proses perancangan dan sinkronisasi hasil perancangan - Penyelesaian hasil perancangan serta menerukan untuk konfirmasi hasil perancangan lewat Chat WA dengan pengurus hasil yang sudah dibuat.				
3.	Evaluasi				

	<i>15 November 2025</i> Melakukan penyelesaian perancangan desain, setelah melakukan perbaikan terhadap hasil masukan dan tambahan dari pengelola terkait rancangan sebelumnya yang akan digunakan.				
4.	Penulisan Laporan				
	<i>5 Desember 2025</i> Memasukkan ke percetakan hasil perancangan desain sebelum dilakukan penyerahan karya perancangan <i>14 Desember 2025</i> Melakukan pertemuan kembali dengan pengelola di Desa Wisata Bendung untuk dilakukan penyerahan hasil perancangan desain agar dapat dipergunakan sebagai bahan promosi destinasi wisata. <i>31 Desember 2025</i> Berakhirnya pengabdian kepada masyarakat maka Langkah selanjutnya ialah melakukan penulisan laporan akhir pengabdian kepada masyarakat semester ganjil tahun akademik 2025/2026.				

Peta Lokasi

Widorokidul Rt.002 Rw.003, Bendung, Semin, Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55872

