

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

**Diisi sesuai dengan jenis pembiayaan*

LAPORAN AKHIR PKM



**PERANCANGAN PENGEMBANGAN DESAIN
“DESA WISATA KAMPOENG, 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

Nofria Doni Fitri, M.Sn - 0525117201

Anggota Mahasiswa

Caysha Irkham Latief - 11211020

Muhammad Farhan Sopal -11211056

Greta Catur Pamungkas -11221026

Satria Wicaksana - 11221068

Fauzi Ardiansyah - 11221022

Hikmal Muhammad -11211041

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

(Genap – 2025/2026)

Halaman Pengesahan Proposal PKM

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PROPOSAL PKM

Judul PKM : Pengembangan Desain Desa Wisata Kampoeng

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
Nofria Doni Fitri, M.Sn - 0525117201
Caysha Irkham Latief - 11211020
Muhammad Farhan Sopal -11211056
Greta Catur Pamungkas -11221026
Satria Wicaksana - 11221068
Fauzi Ardiansyah - 11221022
Hikmal Muhammad -11211041
- b. Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Institusi Mitra

- a. Nama Institusi Mitra : Desa Wisata Kampoeng,
Kalurahan Kampung, Gunungkidul
 - b. Alamat : Padukuhan Gudang, Kalurahan Kampung, Kapanewon Ngawen,
Kabupaten Gunungkidul, D.I. Yogyakarta 55853
 - c. Penanggung Jawab :
- Jangka Waktu PKM : 1 Semester
- Biaya Kegiatan PKM :
- Biaya Luaran Tambahan :

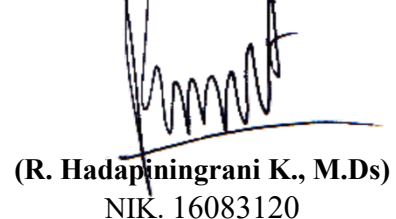
Mengetahui,
Ketua STSRD VISI



(Wahyu Tri Widadijo, M.Sn)

NIK. 98093052

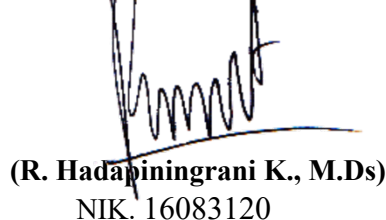
Yogyakarta, 31 Juli 2026
Ketua Pelaksana



(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 M. Danang Syamsi, M.Sn – 0531016401 Nofria Doni Fitri, M.Sn – 0525117201 Caysha Irkham Latief - 11211020 Muhammad Farhan Sopal -11211056 Greta Catur Pamungkas -11221026 Satria Wicaksana - 11221068 Fauzi Ardiansyah - 11221022 Hikmal Muhammad -11211041
2	NIDN/identitas lain	-
3	Pangkat dan Jabatan	Dosen dan Mahasiswa
4	<i>E-mail</i> Pengusul	-
5	<i>Curriculum Vitae</i>	-

Identitas Usulan

1	Judul PKM	Perancangan Pengembangan Desa Wisata Kampoeng
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 Kampoeng

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Budaya, dan ekonomi kreatif yang beragam. Salah satunya adalah Desa Wisata Kampoeng Ngawen, yang memiliki kekuatan pada wisata sejarah Gunung Gambar, tradisi budaya, serta UMKM berbasis potensi lokal seperti kopi, jamur, anyaman bambu, dan tanaman hias.

Meskipun memiliki potensi yang kuat, Desa Wisata Kampoeng masih menghadapi beberapa permasalahan, khususnya pada aspek identitas visual, sistem informasi, dan media promosi. Sebagian besar potensi desa belum dikomunikasikan secara optimal kepada wisatawan, baik melalui media cetak, digital, maupun lingkungan fisik desa.

Minimnya konsistensi identitas visual pada desa wisata dan UMKM menyebabkan citra Desa Wisata Kampoeng belum terbentuk secara kuat. Selain itu, keterbatasan media informasi seperti buku profil, sign system, dan konten digital membuat wisatawan kesulitan memperoleh informasi yang lengkap dan menarik.

Oleh karena itu, melalui kegiatan KKN Tematik Mata Kuliah DKV, mahasiswa berperan sebagai pendamping desa dalam upaya penguatan branding, media informasi, dan promosi visual. Pendekatan desain komunikasi visual diharapkan mampu meningkatkan daya tarik Desa Wisata Kampoeng sekaligus mendukung keberlanjutan pariwisata dan UMKM lokal.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana memperkuat identitas visual Desa Wisata Kampoeng dan UMKM pendukungnya?
2. Bagaimana merancang media informasi dan promosi yang sesuai dengan karakter desa wisata?
3. Bagaimana penerapan desain komunikasi visual dapat mendukung pengembangan Desa Wisata Kampoeng?

2. Tujuan Perancangan

Tujuan dari kegiatan KKN Tematik ini adalah:

1. Mengembangkan identitas visual Desa Wisata Kampoeng dan UMKM agar lebih konsisten dan representatif.
2. Merancang media informasi dan promosi desa wisata yang informatif dan menarik.
3. Menerapkan keilmuan desain komunikasi visual sebagai solusi pengembangan desa wisata.

3. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Sebagai sarana penerapan keilmuan desain komunikasi visual secara langsung di masyarakat serta menambah pengalaman dan portofolio karya.

2. Bagi Desa Wisata Kampoeng

Mendapatkan media promosi dan identitas visual yang dapat digunakan secara berkelanjutan untuk mendukung pengembangan desa wisata dan UMKM.

3. Bagi Institusi

Sebagai bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam mendukung pengembangan pariwisata berbasis potensi lokal di Kabupaten Gunungkidul.

BAB II

DATA DAN ANALISIS

1. Data Objek

A. Profil Desa Wisata Kampoeng Ngawen

Desa Wisata Kampoeng merupakan salah satu desa wisata yang terletak di Kalurahan Kampung, Kapanewon Ngawen, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa ini memiliki karakteristik unik karena merupakan perpaduan antara potensi wisata alam, budaya, sejarah, serta UMKM berbasis masyarakat.

Salah satu daya tarik utama Desa Wisata Kampoeng adalah Gunung Gambar, kawasan wisata alam dan sejarah yang berada di ketinggian sekitar 650–670 mdpl. Gunung Gambar dikenal sebagai lokasi petilasan Pangeran Sambernyawa (Raden Mas Said) serta memiliki panorama alam yang khas, seperti pemandangan matahari terbit dan fenomena kabut pagi. Selain nilai alam, kawasan ini juga memiliki nilai sejarah dan spiritual yang kuat.

Selain wisata alam dan sejarah, Desa Wisata Kampoeng memiliki berbagai potensi budaya seperti Upacara Adat Sadranan dan Jamasan Kiyai Totok, yang hingga kini masih dilestarikan oleh masyarakat setempat. Tradisi tersebut menjadi identitas budaya sekaligus daya tarik wisata berbasis kearifan lokal.

Di bidang ekonomi kreatif, Desa Wisata Kampoeng didukung oleh berbagai UMKM, antara lain Kopi Gununggambar, Jamur Puncak, Kerajinan Anyaman Bambu Yudhistira, serta Budidaya Tanaman Hoya. UMKM tersebut tidak hanya berperan sebagai sumber ekonomi masyarakat, tetapi juga sebagai sarana edukasi bagi wisatawan.

B. Kondisi Geografis

Desa Kampung merupakan salah satu desa dengan wilayah cukup luas di Kapanewon Ngawen. Wilayah desa didominasi oleh area perbukitan dengan kontur tanah yang bervariasi. Kondisi geografis tersebut mendukung pengembangan wisata alam dan pertanian, khususnya perkebunan kopi dan tanaman hias.

Letak geografis yang berada di kawasan perbukitan menjadikan Desa Wisata Kampoeng memiliki udara yang sejuk serta panorama alam yang masih asri. Akses menuju desa wisata dapat ditempuh melalui jalur Yogyakarta–Wonosari–Ngawen, dengan kondisi jalan yang sebagian masih menanjak dan berkelok, khususnya menuju kawasan Gunung Gambar.

C. Fasilitas Desa Wisata

Fasilitas pendukung yang tersedia di Desa Wisata Kampoeng antara lain:

- Balai pertemuan
- Area parkir
- Mushola
- Kamar mandi umum
- Area kuliner dan UMKM
- Pendopo di kawasan Gunung Gambar

2. Analisis Objek

Analisis objek dilakukan menggunakan metode SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pengelola desa wisata serta pelaku UMKM. Analisis SWOT Desa Wisata Kampoeng

Strengths (Kekuatan) :

1. Memiliki potensi wisata alam dan sejarah yang kuat (Gunung Gambar).
2. Budaya dan tradisi lokal masih aktif dilestarikan.
3. Beragam UMKM berbasis potensi lokal.
4. Dukungan masyarakat dan Pokdarwis cukup baik.

Weaknesses (Kelemahan) :

1. Identitas visual desa wisata dan UMKM belum konsisten.
2. Media informasi dan promosi masih terbatas.
3. Sign system dan penanda lokasi belum optimal.
4. Promosi digital belum dikelola secara maksimal.

Opportunities (Peluang) :

1. Tren wisata berbasis budaya dan edukasi.
2. Potensi kolaborasi dengan institusi pendidikan.
3. Perkembangan media digital sebagai sarana promosi.
4. Minat wisatawan terhadap produk lokal dan UMKM.

Threats (Ancaman) :

1. Persaingan dengan desa wisata lain di Gunungkidul.
2. Keterbatasan infrastruktur di kawasan perbukitan.
3. Perubahan minat wisatawan yang cepat.

3. Analisis Target Audiens

a. Demografis

- Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- Usia: 20–40 tahun
- Kelas sosial: Menengah

b. Geografis

- Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, Gunungkidul dan sekitarnya

c. Psikografis

- Menyukai wisata alam dan budaya
- Tertarik pada sejarah dan edukasi
- Memiliki minat pada produk lokal dan UMKM
- Aktif menggunakan media sosial

4. Analisis Media yang Efektif untuk Solusi

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, media yang dianggap efektif sebagai solusi antara lain:

- Identitas visual (logo, stationery, kemasan)
- Media cetak (buku profil, banner, katalog)
- Media lingkungan (sign system, landmark)
- Media digital (konten Instagram)

Media-media tersebut dipilih untuk membangun citra desa wisata yang konsisten, informatif, dan mudah dikenali oleh wisatawan.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

1. Konsep Verbal

Konsep verbal dalam perancangan ini bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai Desa Wisata Kampoeng dan UMKM pendukungnya secara informatif, komunikatif, dan mudah dipahami oleh wisatawan. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia dengan gaya yang sederhana, disertai penggunaan istilah visual yang bersifat universal agar dapat diterima oleh berbagai kalangan.

Pesan utama yang ingin disampaikan adalah bahwa Desa Wisata Kampoeng memiliki kekayaan alam, sejarah, budaya, dan UMKM yang dikelola oleh masyarakat lokal, sehingga wisatawan tidak hanya berkunjung, tetapi juga mendapatkan pengalaman edukatif dan kultural.

2. Konsep Visual

a. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan mengacu pada karakter alam Desa Wisata Kampoeng, dengan dominasi **warna hijau dan turunannya**. Warna hijau melambangkan kesuburan, kesejukan, dan keasrian lingkungan perbukitan Ngawen. Warna pendukung seperti cokelat dan kuning digunakan untuk memperkuat kesan alami, tradisional, dan historis.



b. Tipografi

Tipografi yang digunakan cenderung sederhana dan mudah dibaca, baik pada media cetak maupun digital. Pemilihan jenis huruf disesuaikan dengan fungsi media, yaitu informatif dan komunikatif, tanpa menghilangkan kesan modern dan profesional.

Typeface

Typeface digunakan secara konsisten dapat membantu menyampaikan brand personality secara konsisten pula, dengan itu brand akan lebih mudah untuk dikenali hanya dari typeface yang digunakan.

GC Artrum adalah typeface yang kami gunakan dan harus digunakan pada setiap instansi atau media yang di butuhkan oleh brand.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

c. Gaya Visual

Gaya visual mengkombinasikan unsur **modern minimalis** dengan **elemen lokal**, sehingga hasil desain tetap relevan dengan karakter desa wisata sekaligus menarik bagi wisatawan masa kini.

3. Konsep Perancangan Berdasarkan Program Kerja

a. Rebranding Logo Desa Wisata Kampoeng & Stationery

Perancangan ulang logo Desa Wisata Kampoeng bertujuan untuk memperkuat identitas visual desa wisata agar lebih mudah dikenali dan diaplikasikan secara konsisten. Konsep visual logo merepresentasikan potensi alam, budaya, dan kebersamaan masyarakat. Stationery dirancang sebagai media pendukung administrasi dan promosi yang mencerminkan profesionalitas desa wisata serta penerapan identitas visual secara konsisten.

b. Redesain Logo & Kemasan Kopi Gununggambar

Konsep perancangan logo dan kemasan Kopi Gununggambar mengangkat nilai sejarah Gunung Gambar serta karakter alam perbukitan. Desain kemasan dibuat lebih modern dan informatif tanpa meninggalkan unsur lokal, sehingga mampu meningkatkan daya tarik produk sebagai oleh-oleh khas desa. Kemasan dirancang agar mudah diaplikasikan pada berbagai ukuran dan siap bersaing di pasar wisata maupun UMKM.

c. Sign System Desa Wisata Kampoeng & Desain Landmark Gununggambar

Perancangan sign system bertujuan untuk membantu wisatawan dalam mengenali dan menavigasi kawasan Desa Wisata Kampoeng. Desain signage dibuat sederhana, jelas, dan mudah dipahami, dengan penerapan warna dan ikon yang konsisten dengan identitas visual desa. Landmark Gununggambar dirancang sebagai penanda visual sekaligus elemen ikonik yang memperkuat citra Desa Wisata Kampoeng sebagai destinasi wisata alam dan sejarah.

d. Update Buku Profil Desa Wisata Kampoeng

Buku profil dirancang sebagai media informasi utama yang memuat profil desa, potensi wisata, budaya, dan UMKM. Konsep perancangan menekankan pada penyusunan konten yang sistematis serta tampilan visual yang bersih dan menarik. Pendekatan desain yang digunakan adalah modern–minimalis dengan penekanan pada fotografi dan tipografi, sehingga buku profil mudah dibaca dan mampu merepresentasikan karakter Desa Wisata Kampoeng secara menyeluruh.

e. Konten Instagram Kopi Gununggambar & Banner UMKM Jamur Puncak

Konsep konten Instagram difokuskan pada visual yang konsisten, informatif, dan menarik, dengan tujuan meningkatkan eksposur produk Kopi Gununggambar kepada audiens yang lebih luas. Gaya visual disesuaikan dengan identitas brand kopi dan karakter desa. Banner UMKM Jamur Puncak dirancang sebagai media promosi offline yang mampu menarik perhatian pengunjung serta menyampaikan informasi produk secara singkat dan jelas.

f. Redesain Kemasan, Katalog, Brosur UMKM Jamur Puncak

Perancangan kemasan dan katalog UMKM Jamur Puncak bertujuan untuk meningkatkan citra produk agar terlihat lebih profesional. Desain kemasan dibuat informatif dan menarik, sedangkan katalog berfungsi sebagai media promosi yang memuat informasi produk secara lengkap. Konsep visual disesuaikan dengan karakter produk jamur yang segar, alami, dan sehat, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan konsumen.

4. Material yang Digunakan

Material yang digunakan dalam perancangan meliputi:

- **Buku Profil Desa Wisata:** Kertas Ivory dan Art paper 190 gsm dengan finishing laminasi doff
- **Kemasan UMKM:** Stiker dan kemasan pouch
- **Banner:** Media cetak outdoor
- **Stationery:** Kertas cetak standar administrasi
- **Sign System Desa Wisata :** Kayu lokal dari kerajinan UMKM ukiran, dengan stiker reflektif

Pemilihan material disesuaikan dengan fungsi media dan kebutuhan penggunaan jangka panjang.

BAB IV

HASIL PERANCANGAN

1. Final Desain

Bagian ini berisi hasil akhir perancangan visual yang telah dilakukan selama kegiatan KKN Tematik di Desa Wisata Kampoeng. Setiap karya dirancang berdasarkan hasil observasi, kebutuhan klien, dan diskusi bersama pengelola desa serta pelaku UMKM. Berikut uraian final desain berdasarkan pembagian tugas mahasiswa:

a. Rebranding Logo Desa Wisata Kampoeng & Stationery

Perancangan ulang logo Desa Wisata Kampoeng menitikberatkan pada karakter alam dan sejarah Gunung Gambar sebagai ikon destinasi. Bentuk visual logo dirancang lebih modern, sederhana, dan fleksibel untuk berbagai media aplikasi. Stationery dikembangkan untuk memperkuat identitas desa pada media administratif, meliputi kop surat, kartu nama, amplop, dan pendukung komunikasi resmi lainnya.

Media Aplikasi:

- Cetak
- Media digital
- Administrasi desa wisata

Logo & Stationery Desa Wisata Kampung

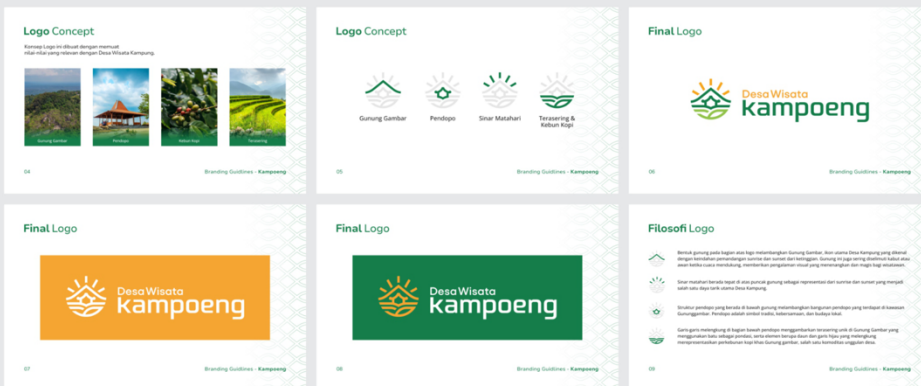


Konsep Logo ini dibuat dengan memuat nilai-nilai yang relevan dengan Desa Wisata Kampung.

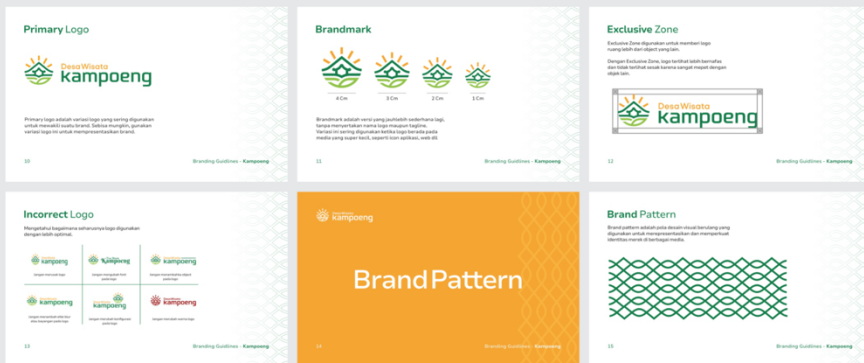
Final Logo



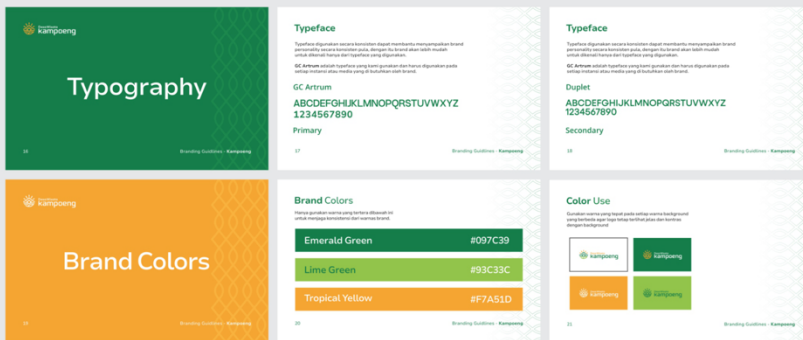
Brand Guidelines



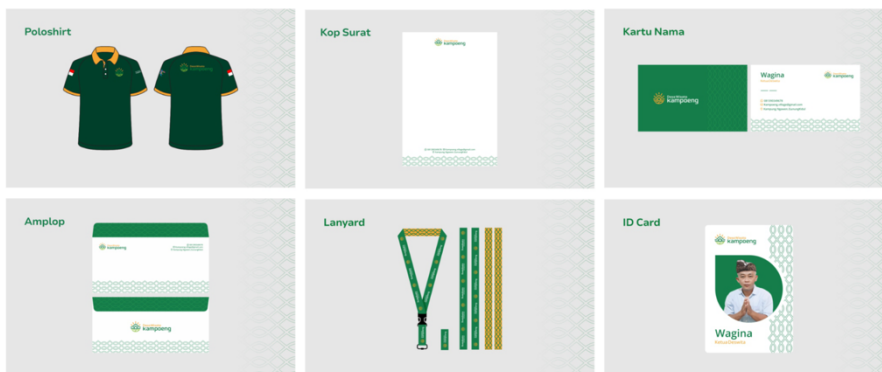
Brand Guidelines



Brand Guidelines



Stationery



b. Redesain Logo & Kemasan Kopi Gununggambar

Logo Kopi Gununggambar dirancang ulang untuk mencerminkan karakter kopi lokal dan nilai historis Gunung Gambar. Kemasan dibuat lebih komunikatif dan informatif agar meningkatkan nilai jual dan daya tarik sebagai oleh-oleh.

Media Aplikasi:

- Kemasan pouch
- Label produk
- Media promosi

Logo & Kemasan Kopi Gunung Gambar



**KOPI
GUNUNGGAMBAR**

Konsep Logo



Gunung &
matahari



Pendopo



Kopi dan Daun

Brand Guidelines



Brand Guidelines



Brand Guidelines



Kemasan dan paper bag



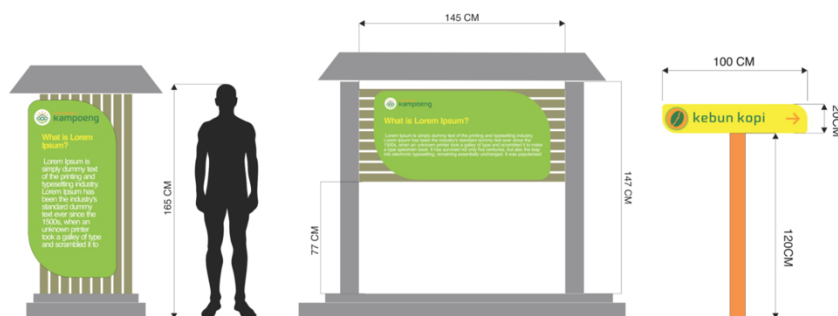
c. Sign System Desa Wisata & Desain Landmark Gununggambar

Perancangan sign system dilakukan untuk mempermudah navigasi wisatawan di area desa wisata, khususnya akses menuju Gunung Gambar. Desain landmark dibuat sebagai ikon visual area puncak Gunung Gambar untuk memperkuat daya tarik wisata dan meningkatkan dokumentasi wisatawan.

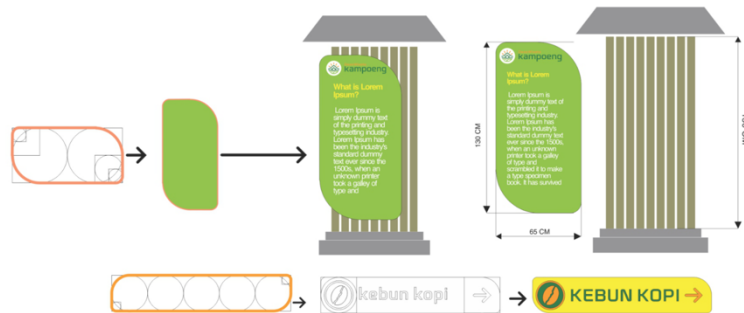
Media Aplikasi:

- Papan penunjuk arah
- Papan informasi lokasi
- Struktur landmark

Sign Sistem Desa Wisata & Desain Landmark Gununggambar



Sign Sistem Desa Wisata & Desain Landmark Gununggambar



Sign Sistem Desa Wisata & Desain Landmark Gununggambar



d. Update Buku Profil Desa Wisata Kampoeng

Buku profil diperbarui dari format sebelumnya dengan menambahkan data terbaru, potensi desa yang belum tercantum, serta penyempurnaan tata letak visual. Penggunaan fotografi, ikonografi, dan grid sistem diperkuat agar informasi tersampaikan lebih profesional dan menarik. Disini dibuat dua versi full colour dan versi minimalis.

Media Aplikasi:

- Buku panduan promosi
- Banner informasi digital
- Materi presentasi desa

Update Buku Profil Desa Wisata Kampoeng



Update Buku Profil Desa Wisata Kampoeng





e. Konten Instagram Kopi Gununggambor & Banner Jamur Puncak

Perancangan konten digital dilakukan untuk meningkatkan visibilitas UMKM di media sosial. Konten dibuat dengan format informatif dan konsisten mengikuti gaya visual brand. Banner UMKM Jamur Puncak dirancang sebagai media komunikasi offline untuk meningkatkan awareness pengunjung.

Media Aplikasi:

- Instagram feed & story
- Banner UMKM
- Promosi online & offline

f. Redesain Kemasan & Katalog UMKM Jamur Puncak

Kemasan UMKM Jamur Puncak diperbarui agar lebih komunikatif, menarik, dan sesuai standar produk pangan. Katalog produk disusun untuk mendukung pemasaran UMKM ke wisatawan, reseller, maupun instansi.

Media Aplikasi:

- Kemasan retail
- Katalog promosi
- Media cetak & digital

Redesain Kemasan, Brosur & Katalog UMKM Jamur Puncak



2. Aplikasi Desain

Setiap karya diaplikasikan ke media yang relevan sesuai kebutuhan desa wisata dan UMKM. Aplikasi desain mencakup:

- **Media cetak:**
buku profil, banner, katalog, label kemasan, stiker, sign system
- **Media digital:**
konten media sosial, identitas visual digital, mockup publikasi
- **Media lingkungan:**
landmark visual, signage jalur wisata, papan informasi

Aplikasi desain dilakukan dengan mempertimbangkan:

- Standar identitas visual desa wisata
- Konsistensi warna dan tipografi
- Keterbacaan informasi
- Kemudahan produksi ulang

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Kegiatan KKN Tematik Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual yang dilaksanakan di Desa Wisata Kampoeng, Ngawen, Kabupaten Gunungkidul berjalan dengan baik dan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan citra desa wisata. Melalui penguatan identitas visual, perancangan media promosi, dan pembaruan informasi desa, program ini mampu memberi dukungan terhadap proses branding dan pemasaran Desa Wisata Kampoeng serta UMKM lokal yang terlibat di dalamnya.

Berbagai hasil perancangan, mulai dari rebranding logo desa, redesain kemasan UMKM, sign system, landmark, pembaruan buku profil desa, hingga konten promosi digital telah diserahkan kepada pengelola Desa Wisata Kampoeng untuk digunakan secara berkelanjutan. Diharapkan media-media tersebut dapat meningkatkan keterlihatan desa, mempermudah penyebaran informasi, dan menarik lebih banyak wisatawan.

Program KKN ini sekaligus memberi pengalaman langsung bagi mahasiswa dalam mengidentifikasi permasalahan visual dan menerapkan solusi desain yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Mahasiswa tidak hanya belajar proses perancangan visual, namun juga belajar berkomunikasi dan berkolaborasi dengan masyarakat desa, pengelola wisata, dan pelaku UMKM.

Secara keseluruhan, pelaksanaan KKN ini menunjukkan bahwa pendekatan desain komunikasi visual dapat menjadi sarana yang strategis untuk mendukung pengembangan pariwisata berbasis potensi lokal.

2. Saran

Agar pengembangan Desa Wisata Kampoeng dapat berjalan lebih maksimal, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

Untuk Pengelola Desa Wisata Kampoeng

1. Perlu melakukan pemeliharaan dan penggunaan rutin terhadap hasil desain agar manfaatnya berkelanjutan.
2. Melanjutkan pengembangan media promosi digital seperti website atau akun media sosial resmi desa.
3. Melibatkan lebih banyak masyarakat dalam pengelolaan wisata dan UMKM agar dampaknya lebih luas.

Untuk UMKM Desa Wisata Kampoeng

1. Memanfaatkan identitas visual dan kemasan baru secara konsisten pada seluruh produk.
2. Mengembangkan katalog atau media pemasaran tambahan jika diperlukan.
3. Mengikuti pelatihan pemasaran digital atau fotografi produk untuk peningkatan mandiri.

Untuk Kampus dan Mahasiswa Berikutnya

1. Diperlukan waktu pendampingan yang lebih panjang agar solusi desain dapat dievaluasi dan disempurnakan.
2. Perlu dilakukan pemetaan kebutuhan desain tambahan seperti video promosi atau website desa.
3. Kolaborasi lintas program studi dapat memperkaya hasil pendampingan.

LAMPIRAN

- Adapun instrumen pendukung berupa, foto dokumentasi penyerahan hasil perancangan

Foto Penyerahan Karya Desain

Selanjutnya berikut adalah foto hasil dokumentasi dari pelaksanaan pengabdian masyarakat di Desa Wisata Kampoeng :



Gambar 1. Penyerahan hasil perancangan desain Desa Wisata Kampoeng di Kelurahan Kampung Kab. Gunungkidul beserta Perangkat Lurah

- Laporan Keuangan

Total Anggaran Biaya Perancangan

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan
1.	Sewa kamera	300.000,-
2.	Transportasi	1.000.000,-
3.	Cetak penyerahan karya	3.200.000,-
	Total Anggaran	4.500.000,-

- Catatan harian

Jadwal Kegiatan Pengabdian

No.	WAKTU KEGIATAN	Tahun 2023			
		4	5	6	7
1.	Pengumpulan Data				
	<i>15 April 2026 :</i> Melakukan Chat WA dengan pengurus Desa Wisata Kampoeng untuk mengadakan pertemuan guna pengajuan sebagai mitra pengabdian masyarakat semester genap tahun 2025/2026. <i>20 April 2026 :</i> Melakukan pertemuan terkait pembahasan kerjasama pengabdian masyarakat di Desa Wisata Giripurwo serta melakukan observasi tempat untuk mengetahui ragam potensi yang dimiliki dan yang akan diangkat nantinya dalam proses desain				
2.	Pengolahan Data				
	<i>10 Mei 2026</i> Melakukan pengambilan gambar foto terkait potensi yang dimiliki, wawancara, penggalan data, kunjungan ke beberapa tempat potensi wisata yang ada di Desa Wisata Giripurwo. Mei – Juni 2026 - 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 Juni 2026</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>30 Juni 2026</i> Memasukkan ke percetakan hasil perancangan desain sebelum dilakukan penyerahan karya perancangan <i>15 Junii 2026</i> Melakukan pertemuan kembali dengan pengelola di Desa Wisata Kampoeng untuk dilakukan penyerahan hasil perancangan desain agar dapat dipergunakan sebagai bahan promosi destinasi wisata. <i>31 Juli 2026</i> Berakhirnya pengabdian kepada masyarakat maka Langkah selanjutnya ialah melakukan penulisan laporan akhir pengabdian kepada masyarakat semester genap tahun akademik 2025/2026.				

Peta Lokasi

Gudang, Kampung, Kec. Ngawen, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55853

