

Kode>Nama Rumpun Ilmu* : 708/DKV
Bidang Fokus : Desain

**LAPORAN KEMAJUAN PENELITIAN/IPTEK BAGI MASYARAKAT
(Skema IbM)**



**PRODUKSI SIGNAGE LAB FRONT OFFICE
SEBAGAI MEDIA AJAR DI SMK PARIWISATA SUMBANGSIH**

TIM PENGUSUL

Ketua : Retno Purwanti Murdaningsih/0427017603

Anggota 1 : Yunisa Fitri Andriani/0308068703

Anggota 2 : Zita Nadia/0425109001

Dibiayai oleh :

Universitas Pembangunan Jaya

Jl. Cendrawasih Raya Blok B7/P, Bintaro Jaya

Sawah Baru, Ciputat, Tangerang Selatan, 15413

Sesuai dengan Kontrak Pelaksanaan Hibah Kepada Masyarakat

Nomor : 019/PER-P2M/UPJ-INT/04.20

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

November 2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Produksi Signage Lab Front Office sebagai Media Ajar di SMK Pariwisata Sumbangsih

Peneliti/Pelaksana

a. Nama Lengkap : Retno Purwanti Murdaningsih
b. Perguruan Tinggi : Universitas Pembangunan Jaya
b. NIDN : 0427017603
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
e. Nomor HP : 089613531209
f. Alamat surel (*e-mail*) : retno.purwanti@upj.ac.id

Anggota (1)

a. Nama Lengkap : Yunisa Fitri Andriani
b. NIDN : 0308068703
c. Perguruan Tinggi : Universitas Pembangunan Jaya

Anggota (2)

a. Nama Lengkap : Zita Nadia
b. NIDN : 0425109001
c. Perguruan Tinggi : Universitas Pembangunan Jaya

Institusi Mitra (Jika ada)

Nama Instutusi Mitra : SMK Pariwisata Sumbangsih
Alamat : Jl. Dr. Muwardi II/13 Grogol Jakarta Barat
Penanggung Jawab : Kepala Sekolah
Tahun Pelaksanaan : Semester 1
Biaya Tahun Berjalan : Rp 3.000.000
Biaya Keseluruhan : Rp 4.550.000

Kota Tangerang Selatan, 6 November 2020

Mengetahui,
Dekan Fakultas FTD

(Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D., IPM)
NIP/NIK : 08.0717.019

Ketua,

(Retno Purwanti M, S.Sn., M.Ds.)
NIP/NIK : 08.0714.011



Menyetujui,
Kepala Lembaga P2M
(Dr. Edi Purwanto, S.E., M.M)
NIP/NIK : 08.0720.014

RINGKASAN

Bidang Pariwisata mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan obyek dan daya tarik wisata serta usaha - usaha yang berkaitan dengan bidang tersebut, secara umum merupakan aktivitas, pelayanan, dan produk hasil industri pariwisata yang mampu menciptakan pengalaman perjalanan bagi wisatawan.

Sekolah Menengah Kejuruan pariwisata merupakan bentuk pendidikan vokasi dibidang Pariwisata yang membentuk calon - calon tenaga kerja terampil dan berkualitas, guna mencapai tujuan tersebut tentunya dibutuhkan sarana dan prasana yang mendukung sebagai penunjang pelatihan ketrampilan siswanya. Tanpa adanya dukungan sarana dan prasana yang memadai, tentunya akan sulit mencapai tujuan diatas, melihat adanya kebutuhan berupa penunjang signage dan media ajar yang belum maksimal pada mitra kami, maka kami berinisiatif untuk membantu mitra kami dalam memenuhi kebutuhan tersebut dalam kegiatan pengmas.

Dalam industri pariwisata desain visual dibutuhkan untuk membantu tidak hanya secara estetika namun juga memiliki fungsi untuk membantu wisatawan, cabang desain visual yang biasa dilihat adalah signage yang termasuk ke dalam *environmental graphic design*. Sedangkan media pendidikan adalah seperangkat alat bantu yang digunakan guru untuk berkomunikasi dengan siswa (Danim dalam Karo dan Rohani, 2018). Media yang digunakan terdapat berbagai macam, dan dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan guru dan pengajar, dalam hal ini yang dibutuhkan adalah membentuk *booth* peraga yang menunjukkan keadaan *front officei* dari agen perjalanan.

PRAKATA

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan YME, karena atas rahmat NYA kami dapat menyelesaikan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga kepada Universitas Pembangunan Jaya yang telah mebiayai kegiatan pengabdian bagi masyarakat ini Tujuan dari kegiatan pengabdian ini tidak hanya sekedar memenuhi tuntutan tridharma namun menjadi wujud tanggung jawab profesi kami untuk mengimplementasikan keilmuan dibidang environment graphic design kepada masyarakat khususnya siswa SMK Pariwisata Sumbangsih dalam melengkapi sarana prasana laboratorium front office berupa signage dan buku ajar sebagai penunjang kegiatan pengajaran usaha perjalanan wisata. Akhir kata semoga kegiatan ini dapat bermanfaat bagi masyarakat luas.

Tim Pengabdi DKV UPJ

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	8
BAB I PENDAHULUAN	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	10
BAB 4 METODE PENELITIAN.....	12
BAB 5 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	13
BAB 6 RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA.....	15
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN.....	16
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN.....	18
Lampiran 1. Artikel Ilmiah (draft, status submission atau reprint), dll	18
Lampiran 2. HKI, publikasi dan produk penelitian lainnya	18

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Denah lokasi SMK Pariwisata Sumbangsih	3
Gambar 1.2 Bangunan luar SMK Pariwisata Sumbangsih	3
Gambar 1.3 : ruang laboratorium front office	4
Gambar 1.4 : ruang laboratorium usaha wisata	4
Gambar 5.1 signage utama	13
Gambar 5.2 keycard hotel	13
Gambar 5.3 signage infografis	14
Gambar 5.4 buku ajar	14

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Link publikasi ADPI	30
Lampiran 2	
Hasil Katalog untuk laboratorium front office.	31

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Sekolah Menengah Kejuruan adalah sebuah bentuk pendidikan yang dapat dipilih oleh siswa Indonesia, dengan ciri khas pendidikan yang difokuskan kepada berbagai macam keterampilan, sehingga pada saat lulus siswa sudah mampu bekerja di bidang yang diinginkan, dan siswa lulusan SMK pun sudah mampu untuk bersaing baik dengan program vokasi ataupun sarjana.

Kualitas lulusan pun tidak akan lepas dari pengaruh kualitas pembelajaran yang diberikan oleh pihak SMK, tidak hanya melalui teori, praktik juga dapat diperkuat dengan media pembelajaran yang membangun suasana simulasi dari keadaan riil di lapangan, sehingga pengalaman yang diterima terasa lebih nyata dan mudah diingat oleh siswa SMK. Cakupan studi pada SMK Pariwisata mencakup empat bidang keahlian dan delapan jurusan yaitu :

- Perhotelan dan Jasa Pariwisata dengan jurusan :
 - Usaha Perjalanan Wisata
 - Perhotelan
 - Wisata Bahari
 - Ekowisata
- Kuliner dengan jurusan :
 - Tata boga
- Tata Kecantikan :
 - Tata kecantikan kulit dan rambut
 - Spa dan beauty therapy
- Tata busana:
 - Tata busana
 - Desain fesyen

Salah satu SMK yang memberikan pengalaman pengajaran melalui laboratorium kerja adalah SMK Pariwisata Yayasan Sumbangsih yang terletak di Jl. dr. Muwardi II no 13 Grogol Jakarta Barat. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pariwisata Sumbangsih bertujuan untuk meningkatkan keahlian, kecerdasan, pengetahuan, kepribadian dan mencetak Sumber Daya Manusia dalam bidang Pelayanan Pariwisata. SMK Pariwisata Sumbangsih dirancang untuk menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mandiri dan profesional dibidangnya.



Gambar 1.1 : lokasi SMK Sumbangsih, Grogol

Visi dan Misi SMK Pariwisata Yayasan Sumbangsih adalah mendidik anak bangsa menjadi tenaga kerja, tangguh, mansiri dan profesional. Sedangkan misinya adalah :

- Menghasilkan tamatan siap kerja, mandiri dan profesional
- Meningkatkan kerjasama dengan industri pariwisata didalam maupun diluar negeri
- Menanamkan nilai - nilai budaya bangsa



Gambar 1.2 : Gedung SMK Pariwisata Sumbangsih

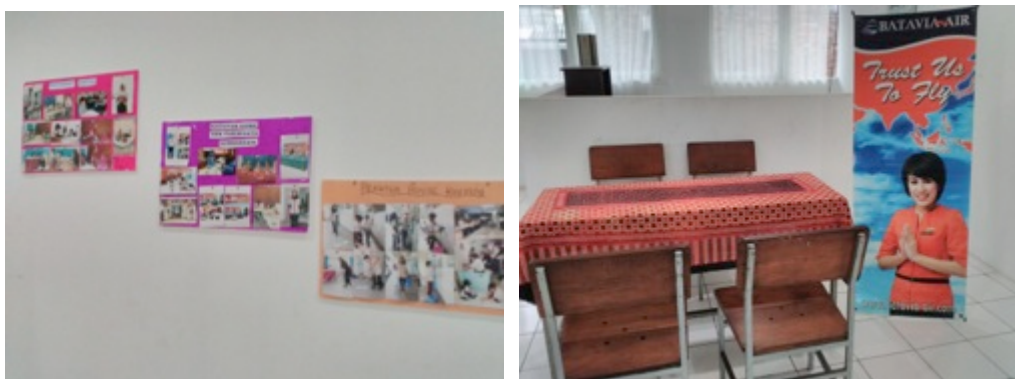
1.2 Permasalahan Mitra

SMK Pariwisata Sumbangsih termasuk Sekolah Menengah Kejuruan swasta yang baru berjalan selama 6 tahun (2014), Permasalahan mendasar yang dirasakan bagi mitra kami adalah masih kurangnya media ajar yang memadai untuk membangun suasana *front office dan travel* di dalam laboratorium, hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya dan pengetahuan dalam mendesain elemen laboratorium front office dan usaha wisata sebagai bagian media pembelajaran yang disediakan di dalam laboratorium.

Pengalaman pembelajaran disediakan oleh SMK Pariwisata Sumbangsih melalui laboratorium ajar, namun dapat dilihat dari foto berikut, laboratorium pariwisata untuk jurusan front office dan usaha wisata masih kurang dapat menggambarkan suasana travel agent yang terdapat di industri.



Gambar 1.3 : ruang laboratorium front office



Gambar 1.4 : ruang laboratorium jurusan usaha wisata

Dalam rangka memenuhi kebutuhan mitra kami yaitu SMK Pariwisata yayasan Sumbangsih untuk memberikan pengajaran terbaik bagi siswanya melalui *booth* peraga kantor wisata, kami dari prodi DKV UPJ berinisiatif membantu mewujudkan kebutuhan mitra kami yaitu membuat produksi media pembelajaran dalam bentuk *signage* untuk melengkapi laboratorium jurusan front office dan usaha wisata untuk mitra kami yang berlokasi di Jl. dr Muwardi II no 13 Grogol, Jakarta Barat.

Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dari program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya sekaligus sebagai bagian dari marketing program studi untuk mengenalkan profil prodi dan peluang karir dari profesi Desainer Komunikasi Visual kepada para siswa SMK Pariwisata.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Sekolah Menengah Kejuruan pariwisata merupakan bentuk pendidikan vokasi dibidang Pariwisata yang membentuk calon - calon tenaga kerja terampil dan berkualitas, guna mencapai tujuan tersebut tentunya dibutuhkan sarana dan prasana yang mendukung sebagai penunjang pelatihan ketrampilan siswanya.

Aktivitas yang dilakukan oleh pihak SMK Pariwisata Sumbangsih termasuk kedalam aktivitas pendidikan dalam bentuk kegiatan pengajaran untuk memberikan pendidikan terbaik kepada siswanya. Kegiatan pengajaran dapat didukung dengan memberikan fasilitas laboratorium terbaik untuk memberikan pengalaman simulasi yang baik kepada siswa, terlebih lagi untuk bidang pariwisata, dimana rasa familiar akan membantu siswa mudah beradaptasi saat terjun ke lapangan saat menjadi *front office* dari sebuah agen perjalanan.

Dalam mencapai tujuan pengajaran, pihak sumber dalam hal ini adalah pihak SMK Pariwisata Sumbangsih membutuhkan media sebagai alat untuk menyampaikan pelajaran kepada para siswa SMK, dimana guru menjadi komunikator dan siswa sebagai khalayak penerima pesan. Media pengajaran telah terbukti membantu para guru untuk mencapai tujuan yaitu pelajaran dapat diterima dengan lebih baik oleh para siswa (Karo dan Rohani, 2018).

2.1 Media

Dalam mencapai tujuan pengajaran , pihak sumber dalam hal ini adalah pihak SMK Pariwisata Sumbangsih membutuhkan media sebagai alat untuk menyampaikan pelajaran kepada para siswa SMK, dimana guru menjadi komunikator dan siswa sebagai khalayak penerima pesan. Media pengajaran telah terbukti membantu para guru untuk mencapai tujuan yaitu pelajaran dapat diterima dengan lebih baik oleh para siswa (Karo dan Rohani, 2018). Pada buku Pengantar Ilmu Komunikasi disebutkan , media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Dalam komunikasi antarmanusia, media yang paling mendominasi dalam cara berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan (Cangara, 2006 : 119).

Sedangkan media pendidikan adalah seperangkat alat bantu yang digunakan guru untuk berkomunikasi dengan siswa (Danim dalam Karo dan Rohani, 2018). Media yang digunakan terdapat berbagai macam, dan dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan guru dan pengajar, dalam hal ini yang dibutuhkan adalah membentuk *booth* peraga yang menunjukkan keadaan *front office* dari agen perjalanan.

2.2 Ragam Media

Media pendidikan memiliki beberapa jenis seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (Karo dan Rohani, 2018) adalah sebagai berikut:

1. Media 2 Dimensi, atau juga disebut dengan media grafis yang meliputi gambar, foto, ilustrasi, berbagai macam grafik dan bagan, diagram, poster, komik, kartun dan lainnya.
2. Media 3 dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model susun, model padat, model kerja, *prototype*, *mock up*, model penampang dan lainnya.
3. Media proyeksi seperti slide, film strips, video, animasi, penggunaan OHP, proyektor dan lainnya.
4. Media keempat adalah media yang menggunakan lingkungan sebagai media pengajaran.

Information signage di dalam laboratorium dapat menggunakan beberapa jenis media yang telah disebutkan, untuk membangun suasana booth, maka diperlukan beberapa media promosi yang umumnya sering digunakan sebagai media publikasi adalah media cetak. Terdapat beberapa macam media cetak diantaranya poster, banner dan flyer, dan dilengkapi dengan media digital dalam bentuk video, semua hal ini dapat kita temukan dalam front office yang terdapat di Indonesia.

2.3 Poster

Merupakan media publikasi yang paling umum dan sering dijumpai di banyak tempat, baik ruang terbuka maupun dalam ruang. Ukuran poster yang cukup besar berpotensi untuk menarik perhatian pembaca dan mengarahkan mereka pada pesan promosi. Poster perlu didesain semenarik mungkin agar menarik perhatian orang karena media ini biasanya dibaca sambil lalu lalang, terdapat 2 jenis poster yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan, yaitu poster promosi dan poster infografis untuk memberikan info baik yang terkait dengan tempat wisata ataupun tata cara pemesanan.

2.4 Flyer

Media berupa selebaran yang biasanya dibagikan kepada khalayak berisi informasi tentang promosi yang bersifat lebih mendetil. Flyer yang merupakan satu lembar kertas tanpa lipatan seringkali dicetak dalam jumlah yang banyak agar mudah menjangkau banyak orang.

2.5 Banner

Hampir sama dengan flyer yang berisi informasi lebih mendetil, hanya saja perbedaannya pada segi ukuran yang jauh lebih besar, bahkan dibandingkan ukuran poster. Banner umumnya ditempatkan pada tempat-tempat yang merujuk pada isi informasi yang terdapat didalamnya seperti tata cara, urutan proses dan lain sebagainya. Bentuk banner dan teknik pemasangannya bervariasi. Banner yang dipasang pada rangka berbentuk seperti huruf X mudah dipindahkan dan dikenal dengan X-banner. Ukurannya pun bermacam-macam, ada pula yang berukuran kecil dan biasa ditempatkan dimeja, disebut dengan mini x-banner.

2.6 Teori Layout Desain Grafis

Layout dalam bidang desain grafis, atau yang disebut dengan tata letak adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi harmonis, sekaligus komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

2.7 Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Dikenal pula seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Dalam seni tipografi, pengertian huruf sebagai lambang bunyi bisa diabaikan.

2.8 Signage

Dalam industri pariwisata desain visual dibutuhkan untuk membantu tidak hanya secara estetika namun juga memiliki fungsi untuk membantu wisatawan, cabang desain visual yang biasa dilihat adalah signage yang termasuk ke dalam *environmental graphic design*. Environmental graphic design menurut (Ramandhita dan Indrajaya, 2012) adalah desain suasana yang tidak hanya mengandung unsur visual namun juga mengandung unsur informasi di dalamnya, environmental graphic design terbagi menjadi menjadi 3 jenis, yaitu: exhibition design, wayfinding design, dan information design.

Penggunaan environmental Graphic Design biasanya dapat kita temui dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, olahraga, transportasi public, pariwisata dan perhotelan. Dalam kasus ini implementasi yang digunakan adalah di dalam bidang pariwisata dan perhotelan. Bidang pariwisata dan perhotelan menggunakan EDG di dalam hotel, resort, kebun binatang, convention centre dan lainnya (Gibson, 2009), di dalam penelitian ini akan didesain sebagai kebutuhan simulasi bagi lab pariwisata sehingga siswa smk mendapatkan pengalaman yang nyata.

Signage adalah penanda visual yang berisikan elemen visual dan informasi untuk membantu audiens, signage bisa diletakkan di dalam ataupun di luar ruangan. Menurut Gibson (2009) berdasarkan jenis kontennya terdapat 4 jenis signage, yaitu: Identifikasi, penunjuk arah, orientasi dan aturan. Sedangkan untuk merancang sebuah signage yang baik kita tidak boleh melupakan elemen-elemen seperti; unsur kedalaman, tipografi, material, warna, kerumitan, skala dan ukuran (Hutajulu dalam Ramandhita dan Indrajaya, 2012), dengan memenuhi semua kaidah perancangan tersebut, maka dapat dihasilkan signage seperti kebutuhan di lapangan yang bisa digunakan di lab simulasi *front office* dan usaha.

2.9 Katalog Wisata

Katalog wisata adalah sebuah media promosi pariwisata baik dalam bentuk online ataupun digital yang berisikan informasi untuk wisatawan, yang didukung oleh desain dan informasi grafis dan teks. Peranan desain yang menarik dan informasi yang up to date akan menjadi pendukung bagi pariwisata untuk menarik calon wisatawan untuk datang ke kota tersebut, dimana seperti yang dilakukan dalam penelitian oleh KAsim et al (2017), katalog yang didesain kurang menarik akan menjadi kelemahan sebuah objek pariwisata, peluang lain yang bisa dimanfaatkan adalah tidak hanya menyajikan katalog secara offline namun bisa juga diunggah sehingga bisa diakses online.

BAB 3

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Pihak SMK Pariwisata Sumbangsih selalu berupaya untuk memberikan pendidikan dalam bentuk kegiatan pengajaran, hal ini dimaksudkan untuk memberikan pengajaran terbaik kepada siswanya. Kegiatan pengajaran dapat didukung dengan memberikan fasilitas laboratorium terbaik agar pengalaman simulasi yang nyata dapat dirasakan oleh para siswa, terlebih lagi untuk bidang pariwisata, dimana rasa familiar akan membantu siswa mudah beradaptasi saat terjun ke lapangan saat menjadi *front office* dari sebuah agen perjalanan.

Salah satu yang dibutuhkan Pihak SMK Pariwisata Sumbangsih dalam mencapai tujuan pengajaran adalah tersedianya media sebagai alat untuk menyampaikan pelajaran kepada para siswa SMK, dimana guru menjadi komunikator dan siswa sebagai khalayak penerima pesan. Media pengajaran telah terbukti membantu para guru untuk mencapai tujuan pengajaran, yaitu pelajaran dapat diterima dengan lebih baik oleh para siswa (Karo dan Rohani, 2018). Mempertimbangkan kebutuhan tersebut, maka dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dibuatlah produksi *Signage Laboratorium Front Office* sebagai Media Ajar di SMK Pariwisata Sumbangsih, dan kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki beberapa tujuan yang terkait dengan tujuan pengajaran para guru di SMK Pariwisata Sumbangsih, di antaranya adalah:

1. Memberikan pembelajaran kepada para siswa SMK Pariwisata Sumbangsih mengenai apa itu *signage*, fungsi *signage*, serta seberapa penting *signage* dalam pariwisata khususnya di *front office* agen perjalanan.
2. Memberikan fasilitas laboratorium terbaik untuk memberikan pengalaman simulasi yang efektif kepada siswa, terutama pada bidang pariwisata.
3. Membantu para guru dalam mencapai tujuan, yaitu pelajaran dapat diterima dengan lebih baik oleh para siswa.

3.2 Manfaat Penelitian

Masih berkaitan dengan tujuan yang dipaparkan di atas, penelitian ini memiliki beberapa manfaat baik dalam pelaksanaan dan luaran yang dihasilkan. Manfaat dari kegiatan pengabdian masyarakat ini terbagi berdasarkan beberapa pihak yang terlibat ke dalamnya.

3.2.1 Bagi Mitra

Manfaat kegiatan pengabdian masyarakat ini bagi pihak mitra yaitu SMK Pariwisata Sumbangsih di antaranya:

1. Tersedianya fasilitas laboratorium yang memadai bagi pengajaran pariwisata.
2. Tersedianya media simulasi yang nyata di laboratorium bagi para siswa untuk merasakan terjun langsung di agen perjalanan.
3. Tercapainya tujuan pengajaran yaitu diterimanya pendidikan dengan baik oleh para siswa.
4. Para siswa dapat beradaptasi pada dunia kerja mereka nanti melalui media simulasi yang tersedia.
5. Para siswa mendapatkan ilmu mengenai *signage* yang dibutuhkan dalam dunia pariwisata.

3.2.2 Bagi Peneliti

Manfaat kegiatan pengabdian masyarakat ini bagi pihak penyelenggara yaitu dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya, adalah:

1. Terpenuhinya salah satu kewajiban tri dharma dosen yaitu Pengabdian Masyarakat.
2. Terjalinnya kerja sama dengan mitra yaitu SMK Pariwisata Sumbangsih.
3. Mendapatkan ilmu yang lebih spesifik mengenai *signage* yaitu *signage* di bidang pariwisata.

Dari paparan mengenai tujuan dan manfaat di atas, diharapkan terjalinnya kerja sama ini dapat berlangsung secara terus menerus dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi satu sama lain.

BAB 4

METODE PELAKSANAAN

Perancangan kebutuhan alat bantu visual SMK Pariwisata Sumbangsih, terbagi menjadi ke dalam dua tahapan, tahapan pertama merupakan tahapan FGD sebagai bahan pra desain yang berfungsi untuk pengumpulan data, dan pada tahapan desain untuk membuat visual yang dibutuhkan oleh SMK Pariwisata Sumbangsih.

Tahapan pra desain bertujuan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dari pengguna untuk menjadi *brief* yang akan diberikan kepada tim mahasiswa. Tahapan ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Instrumen yang digunakan adalah wawancara, yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan desain dari alat bantu visual yang dibutuhkan oleh SMK pariwisata sumbangsih. Wawancara dilakukan kepada 3 orang, 1 orang kepala sekolah, dan 2 guru dari SMK pariwisata Sumbangsih, dan didapatkan kebutuhan untuk katalog, *signage*, dan modul pengajaran.

Pada tahapan desain, sebanyak 3 orang mahasiswa terlibat untuk membantu proses produksi yang dibutuhkan oleh kegiatan ini, masing-masing mahasiswa, alur untuk proses desain adalah sebagai berikut:

1. Brief: tim memberikan brief tentang tugas yang diberikan berdasar hasil wawancara dengan SMK Pariwisata Sumbangsih.
2. Konsep: Pada bagian ini mahasiswa diminta untuk membuat konsep desain untuk proyek yang diberikan
3. Asistensi: untuk menjamin kualitas dan tujuan perancangan tercapai tim melakukan asistensi agar desain sesuai dengan konsep
4. Eksekusi Desain: Pada tahapan ini dilakukan proses aplikasi konsep dan revisi dari desain yang dibutuhkan
5. Implementasi: Desain yang sudah disetujui dieksekusi dan diproduksi.

BAB 5 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

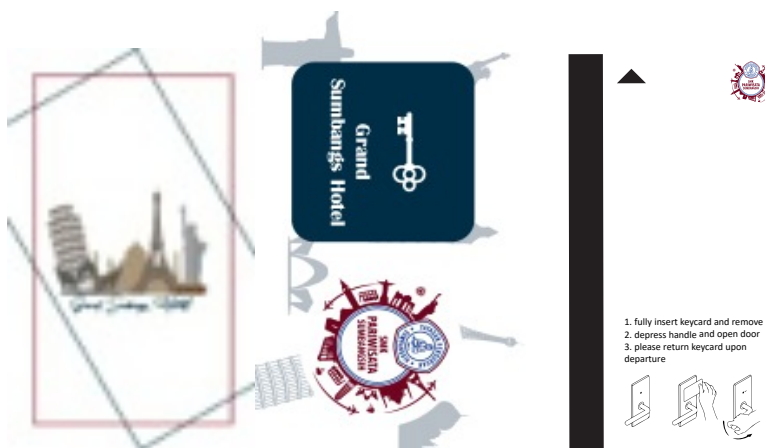
Berdasarkan hasil briefing dalam forum grup discussion yang dilaksanakan sebelum pandemi covid 19 menerpa, SMK Pariwisata membutuhkan penunjang kelengkapan signage yang berfungsi sebagai Identifikasi lokasi serta informasi petunjuk aturan yang diimplementasikan dalam bentuk spanduk, poster, X banner serta buku ajar.

Signage



Gambar 5.1 signage

Mini spanduk ukuran 1x1,5 m Merupakan signage utama yang menunjukkan informasi lokasi laboratorium front office & usaha wisata



Gambar 5.2 signage

salah satu signage orientasi dan informasi aturan yang di implementasikan dalam bentuk key card hotel



Gambar 5.3 signage infografis
 signage dalam bentuk infografis yang memberikan informasi turunan bidang usaha
 dari program pembelajaran bidang usaha wisata tour & travel

Buku ajar/ modul pemesanan tiket



Gambar 5.4 cover modul buku ajar

BAB 6

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Adanya wabah pandemi covid 19 telah memukul berbagai sektor perekonomian termasuk yang paling awal terdampak adalah sektor pariwisata. Sedangkan tujuan orang berwisata adalah mendapatkan pengalaman perjalanan wisata. Maka perlu dipikirkan pengusahaan obyek dan daya tarik wisata serta usaha - usaha yang berkaitan dengan bidang tersebut baik berupa aktivitas, pelayanan, dan produk hasil industri pariwisata yang dapat diakses secara online, tanpa bersentuhan langsung secara fisik untuk meminimalisir resiko penularan virus corona bagi kesehatan dan keselamatan para wisatawan.

Salah satu gagasan yang muncul dari masalah tersebut adalah bagaimana menghadirkan kelengkapan pendukung aktivitas wisata yang dapat dihadirkan secara online, diantaranya adalah gagasan untuk membuat katalog wisata digital yang dapat diakses oleh wisatawan baik secara online maupun virtual tanpa menghilangkan pengalaman kesan yang akan didapat oleh wisatawan.

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

Signage pada dasarnya merupakan penanda visual yang berisikan elemen visual dan informasi yang bertujuan membantu orang lain untuk mendapatkan petunjuk arah, orientasi, informasi maupun susunan aturan yang dapat diletakkan di dalam ataupun di luar ruangan.

Dalam merancang sebuah signage yang baik dibutuhkan harmonisasi antara elemen-elemen seperti; unsur kedalaman informasi, tipografi, material, warna, kerumitan, skala dan ukuran dengan memenuhi semua kaidah perancangan tersebut, maka dapat dihasilkan signage yang sesuai dengan kebutuhan mitra seperti yang terdapat di laboratoriu *front office* dan usaha wisata SMK Pariwisata Sumbangsih.

DAFTAR PUSTAKA

Richardson, John & Martin Fluker. 2004. Understanding and Managing Tourism. Australia: Pearson Education Australia, NSW.

Stefan Gössling, Daniel Scott & C. Michael Hall (2020): Pandemics, tourism and global change: a rapid assessment of COVID-19, *Journal of Sustainable Tourism*, DOI: 10.1080/09669582.2020.1758708

Stefanie Benjamin, Alana Dillette & Derek H. Alderman (2020): "We can't return to normal": committing to tourism equity in the post-pandemic age, *Tourism Geographies*, DOI: 10.1080/14616688.2020.1759130

Gibson, D. (2009). *The wayfinding handbook: Information design for public places*. Princeton Architectural Press.

Ramandhita, D., & Indrayana, D. (2012). Perancangan Environmental Graphic Design Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Dalam. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), F38-F42.

Kasim, A., Besie, J. L., & Nyoko, A. E. (2017). Strategi Promosi Pariwisata Kota Kupang melalui Pembuatan Media Katalog Wisata. *Journal of Management: Small and Medium Enterprises (SMEs)*, 4(1).

Pitana, I. Gde. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi

Miller, Graham A. & Brent W Ritchie. (2003). A Farming crisis of tourism disaster? An Analysis of the foot & mouth disease in UK. " *Journal of Current Issues in Tourism* 6(2).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Artikel Ilmiah (draft, status submission atau reprint), dll

<http://www.prosiding.adpi-indonesia.id/index.php/proceedings/issue/view/2>

Lampiran 2. HKI, publikasi dan produk penelitian lainnya



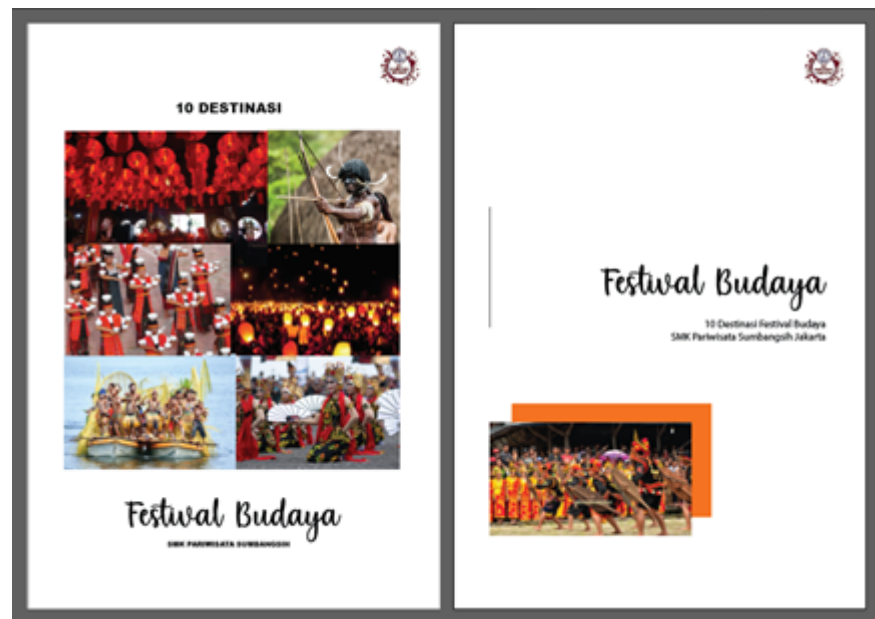


Lampiran 3. Katalog Wisata Alam



Cover & Halaman Depan Katalog Wisata Alam

Katalog Festival Budaya



Katalog Kuliner dan Belanja

