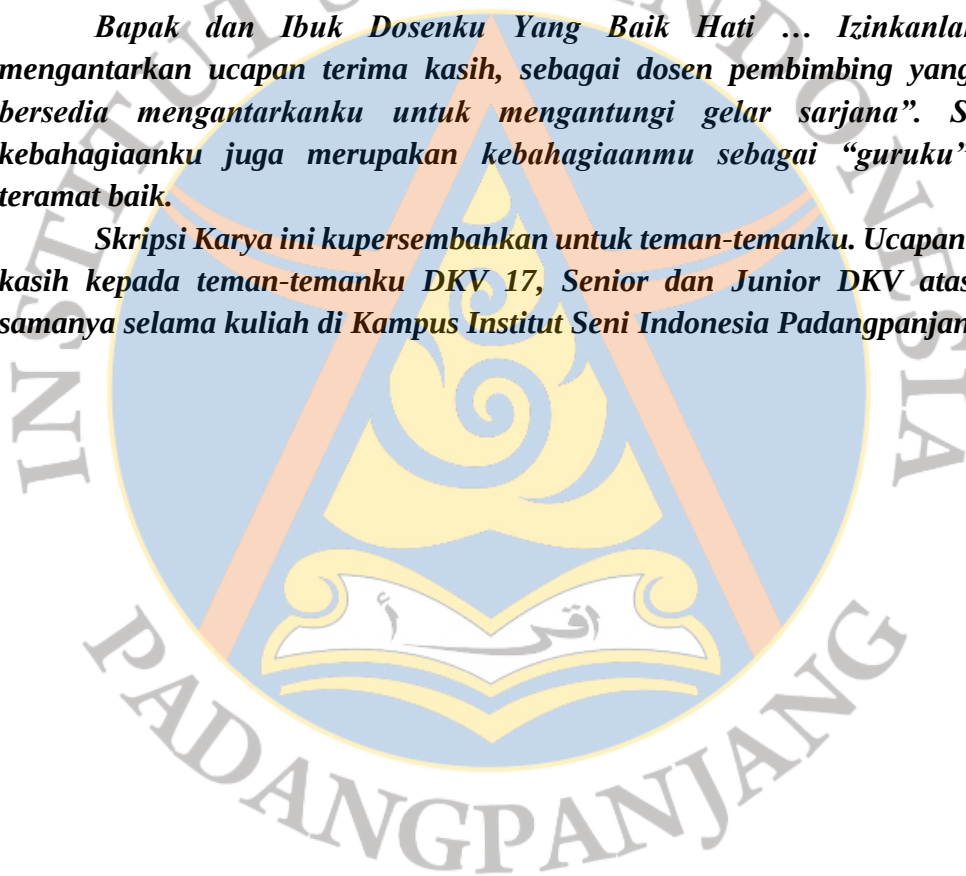


PERSEMBAHAN

Ibunda dan almarhum Ayahanda Tercinta Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan almarhum Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan almarhum Ayah bahagia karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih.

Bapak dan Ibuk Dosenku Yang Baik Hati ... Izinkanlah aku mengantarkan ucapan terima kasih, sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia mengantarkanku untuk mengantungi gelar sarjana". Semoga kebahagiaanku juga merupakan kebahagiaanmu sebagai "guruku" yang teramat baik.

Skripsi Karya ini kupersembahkan untuk teman-temanku. Ucapan terima kasih kepada teman-temanku DKV 17, Senior dan Junior DKV atas kerja samanya selama kuliah di Kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang.



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : INDAH PERMATA INTAN

NIM : 09308317

PRODI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JUDUL : PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN WISATA SAJUTA
JANJANG DI LERENG SINGGALANG

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi Karya yang saya buat adalah karya saya sendiri dan belum pernah dipublikasikan. Adapun karya orang lain yang saya rujuk telah sesuai dengan aturan pengutipan kaidah ilmiah. Apabila dikemudian hari terdapat plagiat/penjiplakan maka saya bertanggung jawab dan bersedia menerima sanksi sebagaimana mestinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan tanpa ada unsur paksaan. Sebelum dan sesudahnya saya ucapkan terimakasih.

Padangpanjang,2022
Saya yang menyatakan,

INDAH PERMATA INTAN
NIM. 09308317

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah swt, karena kehendak dan ridhaNya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti sadari skripsi ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Novesar Jamarun, MS, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
2. Bapak Dr. Andar Indra Sastra., S.Sn., M.Hum, selaku Pembantu Rektor I Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
3. Bapak Purwo Prihatin, S.Sn., M.Hum, selaku Pembantu Rektor II Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
4. Bapak Firdaus, S.St., M.Pd, selaku Pembantu Rektor III Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
5. Bapak Yandri, S.Sn, M.Sn, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
6. Bapak Ferry Fernando, S.Sn. M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Ibuk Yoni Sudiani, S.Pd., M.Sn, selaku dosen Pembimbing I Skripsi Karya.

8. Bapak Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn, selaku dosen Pembimbing II Skripsi Karya.

9. Bapak Drs. Harissman, M.Si, selaku Ketua Penguji Skripsi Karya.

10. Bapak Anin Ditto, S.Pd., M.Sn, selaku Penguji II Skripsi Karya.

11. Ibuk Purnama Suzanti, SE., M.Sc, selaku Penguji III Skripsi Karya.

12. Dosen- dosen Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang telah mendukung dalam penyelesaian Skripsi Karya ini.

13. Terimakasih kepada Ari yansyah dan keluarga yang telah memberi semangat serta mendoakan dalam proses penulisan Skripsi Karya hingga saat ini.

Terimakasih juga kepada dosen yang selama ini telah mengajar, membimbing dan memberikan pencerahan kepada penulis dan teman-teman yang telah banyak berbagi hingga penulis seperti sekarang ini.

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM	ii
PERSYARATAN GELAR	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN PENGKARYA	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
GLOSARIUM.....	xx
ABSTRACT.....	xxiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya.....	5
E. Landasan Teori.....	16
1. Periwisata	16
2. Grafis Lingkungan	19
3. <i>Pictogram</i>	23

4. Logo	24
5. Gestalt	26
6. <i>Sign System</i>	30
7. Warna	33
8. <i>Typography</i>	35
9. Objek Wisata Sajuta Janjang.....	37
 F. Metode Penciptaan.....	40
1. Persiapan	40
a. Metode pengumpulan data	40
b. Metode Analisa data	48
2. Perancangan	54
3. Perwujudan.....	55
4. Penyajian karya	56
 BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	
A. Konsep Penciptaan	58
1. Konsep Verbal.....	58
2. Konsep Visual	59
B. Proses Penciptaan	61
1. Pemetaan kebutuhan grafis lingkungan	61
2. Penciptaan Logo.....	62
3. Perancangan icon dalam bentuk <i>pictogram</i>	78
4. Perancangan <i>Signage</i>	85
5. Perancangan <i>Sign system</i>	89
6. Ukuran <i>sign</i> dengan manusia	95
7. Perancangan <i>sign / Media</i> Tambahan	102
 BAB III. HASIL DAN ANALISIS KARYA	
A. Hasil karya.....	105

B. Analisis karya	111
-------------------------	-----

C. Simulasi karya	118
-------------------------	-----

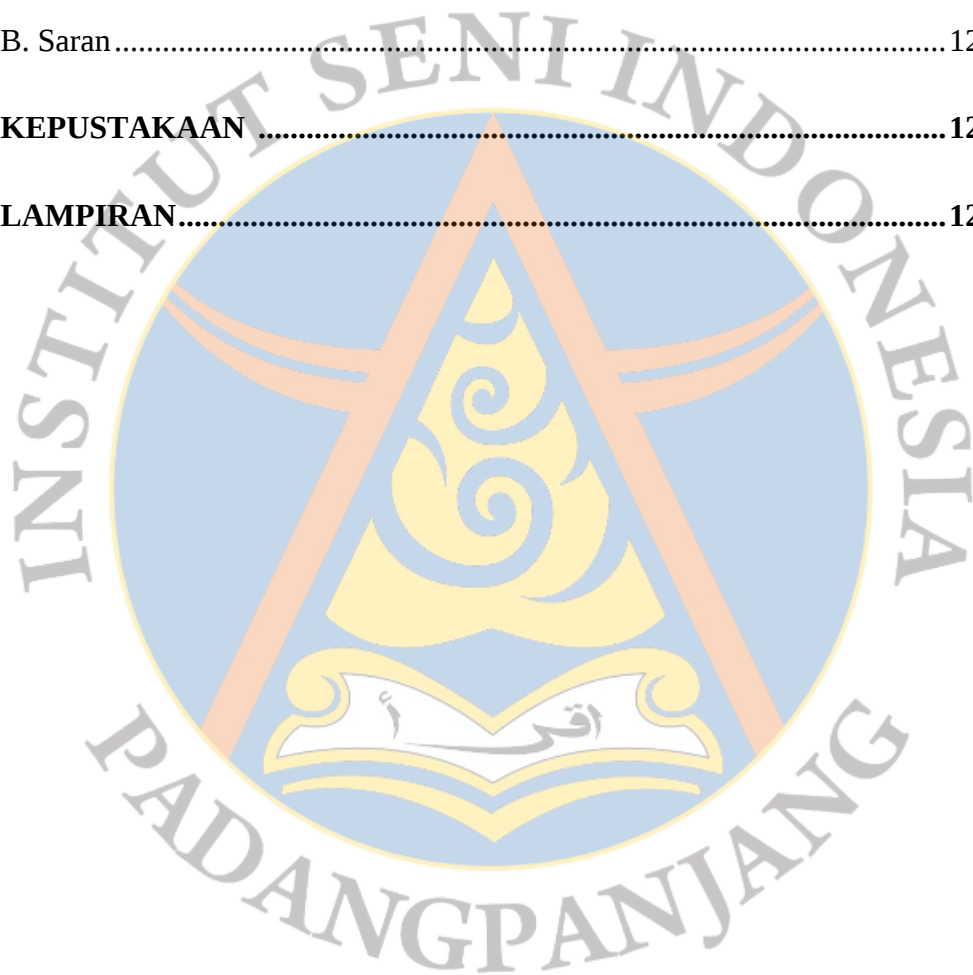
BAB IV. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	121
--------------------	-----

B. Saran	122
----------------	-----

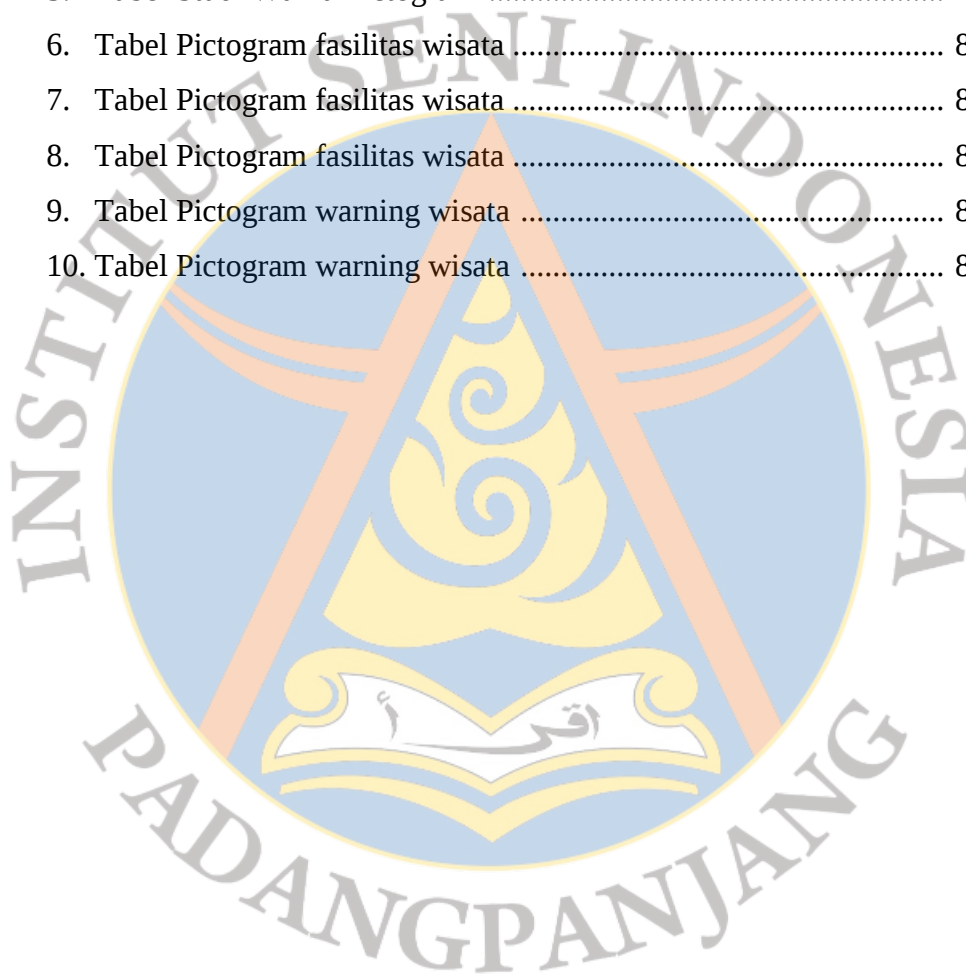
KEPUSTAKAAN	123
--------------------------	------------

LAMPIRAN.....	125
----------------------	------------



DAFTAR TABEL

1. Tabel Konsep prawisata	17
2. Tabel Hasil Review logo.....	70
3. Tabel Formulasi Warna logo.....	74
4. Tabel Skala logo	77
5. Tabel Studi Warna Pictogram	78
6. Tabel Pictogram fasilitas wisata	80
7. Tabel Pictogram fasilitas wisata	81
8. Tabel Pictogram fasilitas wisata	82
9. Tabel Pictogram warning wisata	83
10. Tabel Pictogram warning wisata	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lokasi menuju wisata Sajuta janjang	2
Gambar 2. <i>Sign</i> buah horizontal dan vertical Perancangan <i>sign system</i> Pasar Rasamala Semarang	6
Gambar 3. <i>Sign</i> kelapa horizontal dan vertical Perancangan <i>sign system</i> Pasar Rasamala Semarang	7
Gambar 4. <i>Sign</i> lantai dasar Perancangan <i>sign system</i> Pasar Rasamala Semarang.....	7
Gambar 5. <i>Sign</i> naik lantai 1 Perancangan <i>sign system</i> Pasar Rasamala Semarang.....	7
Gambar 6. <i>Sign</i> sembako Perancangan <i>sign system</i> Pasar Rasamala Semarang....	8
Gambar 7. <i>Sign</i> bumbu dapur Perancangan <i>sign system</i> Pasar Rasamala Semarang	8
Gambar 8. <i>Sign</i> lantai 1 Perancangan <i>sign system</i> Pasar Rasamala Semarang.....	8
Gambar 9. <i>Sign</i> naik lantai 2 Perancangan <i>sign system</i> Pasar Rasamala Semarang	8
Gambar 10. <i>Complete layout wall sign</i> Gedung Basiyo	9
Gambar 11. <i>Complete layout wall sign</i> informasi Gedung Basiyo.....	10
Gambar 12. <i>Complete layout hanging sign</i> papan nama Gedung Umar Kayam ..	10
Gambar 13. <i>Complete layout sign</i> toilet.....	10
Gambar 14. <i>Complete layout sign</i> mushola	11
Gambar 15. <i>Complete layout sign system</i> tempat wudhu.....	11
Gambar 16. <i>Complete layout sticker sign</i>	11
Gambar 17. <i>Complete layout sign system</i> dilarang melintas	12

Gambar 18. <i>Complete layout sign system</i> parkir.....	12
Gambar 19. <i>Signage</i> Kota Tua Makassar.....	13
Gambar 20. Bentuk <i>Landmark</i> perancangan Wisata <i>Heritage</i> Kota Gede	15
Gambar 21. Contoh gambar yang memperlihatkan Kesamaan bentuk.....	27
Gambar 22. Contoh gambar yang memperlihatkan Kedekatan posisi.....	28
Gambar 23. Contoh logo yang memperlihatkan Penutupan Bentuk	29
Gambar 24. Contoh logo yang memperlihatkan Kontinuitas	29
Gambar 25. Contoh gambar yang memperlihatkan Figure	30
Gambar 26. Gambaran sebagian kawasan wilayah puncak wisata Sajuta Janjang	38
Gambar 27. Persimpangan puncak yang belum memiliki <i>sign system</i>	42
Gambar 28. <i>Sign</i> yang tata letak dan keterbacaan belum tersistem secara baik di Tangga masuk taman.....	42
Gambar 29. Garden bench/park banch dan posko keamanan serta taman mini belum memiliki <i>Sign system</i>	42
Gambar 30. Toilet terdekat taman puncak yang belum memiliki <i>Sign Sistem</i>	43
Gambar 31. Masjid terdekat taman puncak yang belum memiliki <i>sign</i>	43
Gambar 32. Tembok di lereng belum memiliki <i>sign</i> larangan bahaya bagi pengun- jung wisata.....	43
Gambar 33. Dibalik pagar keamanan adanya market yang belum memiliki <i>sign</i> <i>System</i>	44
Gambar 34. Gang menuju puncak wisata ke dua belum memiliki <i>sign system</i>	44
Gambar 35. Puncak wisata ke dua belum memiliki <i>Information sign, sign</i> <i>system</i>	44
Gambar 36. Rumah simggah, P3K, toilet, loket tiket, yang belum memiliki <i>sign</i>	45

Gambar 37. Area Parkiran yang belum memiliki <i>sign system</i>	45
Gambar 38. Area Menara tangga yang belum memiliki <i>sign system</i>	45
Gambar 39. Area cuci tangan yang belum memiliki <i>sign system</i>	46
Gambar 40. Area jembatan gantung yang belum memiliki <i>sign system</i>	46
Gambar 41. Proses wawancara bersama petugas wisata Sajuta Janjang	47
Gambar 42. Bangunan Wisata Sajuta Janjang, keadaan alam Sekitar wisata.....	64
Gambar 43. Alternatif Sketsa <i>Picture Mark</i>	64
Gambar 44. Alternatif digital Sketsa <i>Picture Mark</i>	65
Gambar 45. Pengembangan Alternatif Sketsa <i>Picture Mark</i>	65
Gambar 46. Pengembangan Alternatif <i>Picture Mark</i> Digital	66
Gambar 47. Pengembangan <i>Picture Mark</i> Digital Terpilih	66
Gambar 48. Alternatif Font Serif.....	67
Gambar 49. Alternatif Font Sans Serif	67
Gambar 50. Pengembangan Font untuk Letter Mark	68
Gambar 51. Detail Font untuk Letter Mark	68
Gambar 52. Final Letter Mark	68
Gambar 53. Alternatif studi Sintetis pada logo (1)	69
Gambar 54. Alternatif studi Sintetis pada logo (2)	69
Gambar 55. Alternatif studi Sintetis pada logo (3)	70
Gambar 56. Alternatif studi Sintetis pada logo (4)	70
Gambar 57. Final Logo, dari beberapa kali seleksi	71
Gambar 58. Sisi Negatif Positif Logo.....	72
Gambar 59. Alternatif Warna Logo	73
Gambar 60. Final Logo yang akan di aplikasikan ke wisata dan Berbagai Media	

Public milik wisata	74
Gambar 61. <i>Grid System</i>	76
Gambar 62. Ruang minimal dalam Pengaeplikasian logo.....	76
Gambar 63. Alternatif/studi bentuk <i>pictogram</i>	78
Gambar 64. Final Logo Objek Wisata Sajuta Janjang di Lereng Singgalang.....	85
Gambar 65. Sketsa <i>Frame Pictogram/icon</i>	85
Gambar 66. Ide sketsa digital <i>Frame Pictogram/icon</i>	85
Gambar 67. Ide sketsa digital <i>Frame Pictogram/icon</i>	86
Gambar 68. <i>Regulatory Sign</i>	86
Gambar 69. <i>Regulatory Sign</i>	87
Gambar 70. <i>Identifying Sign</i>	87
Gambar 71. <i>Identifying Sign</i>	87
Gambar 72. <i>Directional Sign</i>	88
Gambar 73. <i>Directional Sign</i>	88
Gambar 74. <i>Directional Sign</i>	88
Gambar 75. Mengaplikasikan <i>Pictogram/icon</i> fasilitas Wisata.....	89
Gambar 76. Mengaplikasikan <i>Pictogram/icon</i> fasilitas Wisata.....	89
Gambar 77. Mengaplikasikan <i>Pictogram/icon</i> <i>Warning</i> Wisata.....	90
Gambar 78. Mengaplikasikan <i>Pictogram/icon</i> rute lokasi Wisata.....	90
Gambar 79. <i>Final Regulatory Sign</i>	91
Gambar 80. <i>Final Regulatory Sign</i>	91
Gambar 81. <i>Final Identifying Sign</i>	92
Gambar 82. <i>Final Identifying Sign</i>	92
Gambar 83. <i>Final Directional Sign</i>	92

Gambar 84. <i>Final Directional Sign</i>	93
Gambar 85. <i>Final Directional Sign</i>	94
Gambar 86. <i>Final ukuran Directional Sign</i>	95
Gambar 87. <i>Final ukuran Regulatory Sign</i>	96
Gambar 88. <i>Final ukuran Regulatory Sign</i>	97
Gambar 89. <i>Final ukuran Directional Sign</i>	98
Gambar 90. <i>Final ukuran Identifying Sign</i>	99
Gambar 91. <i>Final ukuran Identifying Sign</i>	100
Gambar 92. <i>Final ukuran Directional Sign</i>	101
Gambar 93. <i>Final ID Card Wisata Sajuta Janjang</i>	102
Gambar 94. <i>Final Poster Wisata Sajuta Janjang</i>	102
Gambar 95. <i>Final Tiket/Kercis Masuk Wisata Sajuta Janjang Gelang Wisata SJ</i>	103
Gambar 96. <i>Final Stiker Wisata Sajuta Janjang</i>	103
Gambar 97. <i>Final Stempel Wisata Sajuta Janjang</i>	103
Gambar 98. <i>Final Topi Wisata Sajuta Janjang</i>	104
Gambar 99. <i>Final Baju/Aksesoris Wisata Sajuta Janjang</i>	104
Gambar 100. <i>Final Bentuk dari Logo Objek Wisata Sajuta Janjang</i>	105
Gambar 101. <i>Final Bentuk dari Signage Objek Wisata Sajuta Janjang</i>	105
Gambar 102. <i>Final Bentuk dari Regulatory Sign (1)</i>	106
Gambar 103. <i>Final Bentuk dari Regulatory Sign (2)</i>	107
Gambar 104. <i>Final Bentuk Identifying Sign (1)</i>	108
Gambar 105. <i>Final Bentuk Identifying Sign (2)</i>	108
Gambar 106. <i>Final bentuk Directional Sign (1)</i>	108
Gambar 107. <i>Final bentuk Directional Sign (2)</i>	109

Gambar 108. <i>Final bentuk Directional Sign (3)</i>	110
Gambar 109. <i>Analisis Logo Objek Wisata Sajuta Janjang</i>	111
Gambar 110. <i>Analisis Signage Design Objek Wisata Sajuta Janjang</i>	112
Gambar 111. <i>Analisis Signage Design dan Pictogram Objek Wisata Sajuta</i> Janjang (1)	113
Gambar 112. <i>Analisis Signage Design dan Pictogram Objek Wisata Sajuta</i> Janjang (2)	114
Gambar 113. <i>Analisis Signage Design dan Pictogram Objek Wisata Sajuta</i> Janjang (3)	115
Gambar 114. <i>Analisis Signage Design dan Pictogram Objek Wisata Sajuta</i> Janjang (4)	116
Gambar 115. <i>Analisis Signage Design dan Pictogram Objek Wisata Sajuta</i> Janjang (5)	117
Gambar 116. <i>Simulasi dari Regulatory Sign (1)</i>	118
Gambar 117. <i>Simulasi dari Sign system</i>	118
Gambar 118. <i>Simulasi dari Regulatory Sign (2)</i>	119
Gambar 119. <i>Simulasi dari Regulatory Sign (3)</i>	119
Gambar 120. <i>Simulasi dari Directional sign</i>	120
Gambar 121. <i>Simulasi dari Identifying sign</i>	120

GLOSARIUM

A

Audience adalah sekumpulan orang yang menjadi pembaca, pendengar, pemirsa diberbagai media, dengan pengertian seperti itu, tampaknya akan kecil cakupan yang tersedia bagi berbagai teori audiens lainnya. <https://repository.uin-suska.ac.id>

Asri adalah indah dan sedap dipandang mata. KBBI

Argo wisata adalah aktivitas wisata yang melibatkan penggunaan lahan pertanian atau fasilitas terkait yang menjadi daya tarik bagi wisatawan. Agrowisata memiliki beragam variasi, seperti labirin jagung, wisata petik buah, memberi makan hewan ternak, hingga restoran di atas laut. <https://repository.ui-iska.ac.id>

C

Corporate identity adalah semua perwakilan atau perwujudan media visual dan fisik yang menampilkan suatu jati diri organisasi sehingga dapat membedakan perusahaan tersebut dengan organisasi/perusahaan lainnya. Wikipedia

E

Environmental Graphic Design yakni mencakup banyak disiplin desain termasuk desain grafis, arsitektur, interior, lansekap, dan industri, semuanya berkaitan dengan aspek visual dari pencarian jalan, mengkomunikasikan identitas dan informasi, dan membentuk gagasan untuk menciptakan pengalaman yang menghubungkan orang ke tempat. <https://segd.org/article/what-environmental-graphic-design-egd>

Esensial adalah suatu paham yang menyatakan bahwa suatu entitas memiliki karakteristik yang inheren dan melekat sehingga tidak dapat dipisahkan dengan entitas tersebut dan sekaligus mendefinisikannya. Wikipedia

F

Factor ergonomic adalah ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dengan elemen-elemen lain dalam suatu sistem, serta profesi yang mempraktikkan teori,

prinsip, data, dan metode dalam perancangan untuk mengoptimalkan sistem agar sesuai dengan kebutuhan, kelemahan, dan keterampilan manusia. [Wikipedia](#)

I

Integrated adalah menyatukan / memadukan

K

Konteks Ekologis yakni mengungkapkan secara utuh menyeluruh pola, tatanan dan hubungan timbal-balik antara makhluk hidup sesamanya dengan semua faktor dalam lingkungan hidupnya itu. <http://repository.ut.ac.id>

L

Landmark adalah sebuah simbol visual yg mengidentifikasi suatu kota berdasarkan bentuk visual tertentu yang kuat karena memiliki suatu yang khas dan tidak dimiliki daerah lain serta berada pada tempat strategis disebuah kota dimana arah atau aktivitas saling bertemu. - Prof. Hermawan Kartajaya

Letter mark adalah logo berbasis tipografi yang terdiri dari beberapa huruf, biasanya inisial perusahaan, sangat sederhana. Dengan menggunakan hanya beberapa huruf logo, lettermark cukup efektif dalam mempersingkat merek perusahaan jika mereka memiliki nama panjang. <https://www.graphie.co.id>

Linier yakni teknik penyusunan bahan pengajaran berprogram yang terdiri atas bingkai yang berurutan dan masing-masing disertai pertanyaan. KBBI

M

Media Infografis adalah salah satu dari media informasi yang disajikan secara visual yang tersusun atas elemen teks yang dipadukan dengan gambar, ilustrasi, tipografi dan elemen yang lain. Infographic terbagi menjadi tiga jenis, yaitu jenis statis, animasi, dan interaktif. <https://www.sekawanmedia.co.id>

O

Orisinalitas adalah suatu keadaan yang bersifat original. <https://lib.ui.ac.id>

P

Polygon adalah bangun datar yang terdiri dari garis lurus yang bergabung untuk membentuk rantai tertutup atau sirkuit.

S

Signage adalah desain atau penggunaan tanda dan simbol untuk mengkomunikasikan pesan.

Strategi adalah pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan, dan eksekusi sebuah aktivitas dalam kurun waktu.

Spiral adalah bentuk kurva yang dimulai dari sebuah titik, bergerak melingkari titik tersebut, tetapi gerakan tersebut semakin lama semakin menjauh dari titik awal.

Sign System adalah konsep kunci dalam semiotika dan digunakan untuk merujuk pada sistem tanda dan hubungan antar tanda. Istilah bahasa sering digunakan sebagai sinonim untuk sistem tanda.

Universal artinya Umum.

V

Visibility adalah suatu jarak untuk bisa terlihat dengan jelas, dinyatakan dalam meter atau feet.

W

Wayfinding adalah kunci visual yang memungkinkan orang untuk menavigasi melalui ruang dengan menyediakan informasi untuk membantu mereka menemukan cara bekerja bagaimana mereka bisa sampai ke tujuan yang mereka inginkan. <https://spectrumadv.wordpress.com>

Work mark adalah perlakuan tipografi teks saja yang berbeda dari nama perusahaan, lembaga, atau nama produk yang digunakan untuk tujuan identifikasi dan merek. <https://spectrumadv.wordpress.com>

Zona kota adalah satuan zonasi pada kawasan perkotaan yang dikelompokkan.

ABSTRAK

Wisata Sajuta Janjang merupakan tempat wisata yang ada di Lereng Singgalang, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat. Tempat wisata ini masih kurang dalam *sign system*, adapun beberapa *sign system* yang belum tertata dengan baik. Sehingga wisatawan yang ingin ke tempat wisata merasa kesulitan. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi secara langsung ke lokasi Wisata Sajuta Janjang di Lereng Singgalang. Kemudian dianalisa menggunakan metode SWOT dan AIDCA untuk mempertimbangkan tindakan terbaik dalam mengatur sebuah strategi, dan mengetahui strategi tersebut berjalan dengan baik. Perancangan ini dapat memberikan informasi secara efektif dan komunikatif. Sehingga tidak hanya membantu pengunjung dalam menemukan tempat yang dituju, juga mengkomunikasikan Wisata Sajuta Janjang di Lereng Singgalang secara umum. Sign infografis yang akan tertata dengan baik, membantu dinas pariwisata dalam meningkatkan kondisi fisik sekaligus *building value* wisata Sajuta Janjang Kabupaten Agam, dan menambah daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke Kawasan Wisata serta menikmati Keindahan Pesona Alam yang Asri.

Kata Kunci: Grafis Lingkungan, *Sign System*, Wisata Sajuta Janjang.

ABSTRACT

Sajuta Janjang Tourism is a tourist spot on the Lereng Singgalang, Banuhampu District, Agam Regency, West Sumatra Province. This tourist spot is still lacking in the sign system, as for some sign systems that have not been well organized. So that tourists who want to go to tourist attractions find it difficult. The method of collecting data is by direct observation, interviews, and documentation to the location of Sajuta Janjang Tourism on the Lereng Singgalang. Then analyzed using the SWOT and AIDCA methods to consider the best course of action in setting a strategy, and find out if the strategy is working well. This design can provide information effectively and communicatively. So that it not only helps visitors in finding their destination, but also communicates Sajuta Janjang Tourism on the Lereng Singgalang in general. An infographic sign that will be well-organized, assists the tourism office in improving physical conditions as well as building value for tourism in Sajuta Janjang, Agam Regency, and adds to the attraction of tourists to visit the Tourist Area and enjoy the Beauty of Beautiful Natural Enchantment.

Keywords: *Environmental Graphics, Sign System, Sajuta Janjang Tourism*

