

ABSTRAK

Desa wisata Nagata merupakan sebuah daerah yang terletak di Nagari Talang Anau, Kecamatan Gunuang Omeh, Kabupaten Limapuluh Kota, Sumatera Barat. Desa ini memiliki objek wisata dan atraksi wisata budaya serta alam yang akan memberikan pengalaman dan kebahagiaan selama berkunjung ke Desa wisata Nagata yang cocok dikunjungi untuk berbagai usia. Namun, Desa wisata Nagata belum memiliki sistem tanda untuk mempermudah pengunjung saat berada di Desa wisata Nagata. Tujuan tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan grafis lingkungan yang diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan Desa Wisata. Grafis Lingkungan ini berguna untuk membantu pengunjung mengetahui tata letak, denah lokasi dan identifikasi setiap lokasi objek wisata serta membangun suasana senang saat berkunjung ke Desa Wisata. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini antara lain observasi, studi pustaka, dokumentasi, dan wawancara. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan adalah metode S.W.O.T.

Perancangan yang disajikan dalam karya ini adalah berupa *sign system*, *pictogram*, serta media lain seperti *id Card*, *ticket*. Proses perancangan *sign system* melalui beberapa tahapan proses berkarya dengan proses urutan yang sebagaimana telah dipelajari selama waktu perkuliahan. Ide dari perancangan ini adalah membangun suasana Bahagia dan unik sesuai dengan karakteristik Desa wisata Nagata yang mempunyai beberapa cerita legenda seperti Talempong batu dan suasana desa dan alam yang asri juga indah. Maka dibuatlah sebuah Grafis Lingkungan dengan konsep fantasi, kuno dan berwarna untuk membangun suasana Desa wisata Nagata.

Kata Kunci : Desa Wisata, Nagata, Piktogram, Perancangan, *Sign System*



ABSTRACT

Nagata Tourism Village is an area located in Nagari Talang Anau, Gunuang Omeh District, Lima Puluh Kota Regency, West Sumatra. This village has tourism objects and cultural and natural tourism attractions that will provide experience and happiness during a visit to Nagata Tourism Village which is suitable for visits for all ages. However, Nagata Tourism Village does not yet have a sign system to make it easier for visitors when they are in Nagata Tourism Village. The purpose of this final project is to produce an environmental graphic design that is applied according to the needs of the Tourism Village. This Environmental Graphic is useful to help visitors know the layout, location plan and identify each tourist attraction location and build a happy atmosphere when visiting the Tourism Village. Data collection methods used in this design include observation, literature study, documentation, and interviews. The data analysis method used in the design is the S.W.O.T method.

The designs presented in this work are in the form of sign systems, pictograms, and other media such as id cards, tickets. The process of designing a sign system goes through several stages of the work process with a sequential process as has been studied during lectures. The idea of this design is to build a happy and unique atmosphere in accordance with the characteristics of the Nagata Tourism Village which has several legendary stories such as Talempong Batu and the village atmosphere and beautiful nature are also beautiful. So an Environmental Graphic was made with a fantasy, ancient and colorful concept to build the atmosphere of the Nagata Tourism Village.

Keywords: Tourism Village, Nagata, Pictograms, Design, Sign System

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN KARYA.....	vii
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xx
HALAMAN ABSTRAK	xxi
HALAMAN GLOSARIUM.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	3

1. Tujuan Perancangan	3
2. Manfaat Perancangan	3
D. Tinjauan Karya	5
E. Landasan Teori.....	10
F. Metode Penciptaan	39
1. Teknik Pengumpulan Data	39
2. Analisis Data	41
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	53
A. Konsep Penciptaan.....	53
B. Proses Penciptaan.....	57
BAB III. HASIL DAN ANALISIS KARYA	86
A. Hasil Karya	86
B. Analisis Karya.....	99
BAB IV. PENUTUP	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
DAFTAR LAMPIRAN	111