



PERANCANGAN INFOGRAFIS DENAH KAMPUNG NGADINEGARAN, YOGYAKARTA

Donna Carrollina¹, Farhan²

¹Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

²Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

E-mail: donnacarollina@stsrdvisi.ac.id¹, farhanart99@gmail.com²

ARTICLE INFO

Article history:
Received: 14 April 2020
Revised: 20 April
Accepted: 22 April 2020

Keywords:
Infographic
Design
Ngadinegaran village

ABSTRAK

Ngadinegaran village is a location for approximately fifteen homestays for tourists. Although these tourists have used the Google Maps application, it's often mistakes in the way to finding the location of the homestay to go. This reality is supported by the results of a questionnaire of one hundred tourists who stay at a homestay in Ngadinegaran village. Whereas they mentioned the need for an infographic to make it easier for them to find the location of the homestay. Thus the infographic design for Ngadinegaran village is the solution to the problems faced and becomes the main focus for community service activities to be carried out.

1. PENDAHULUAN

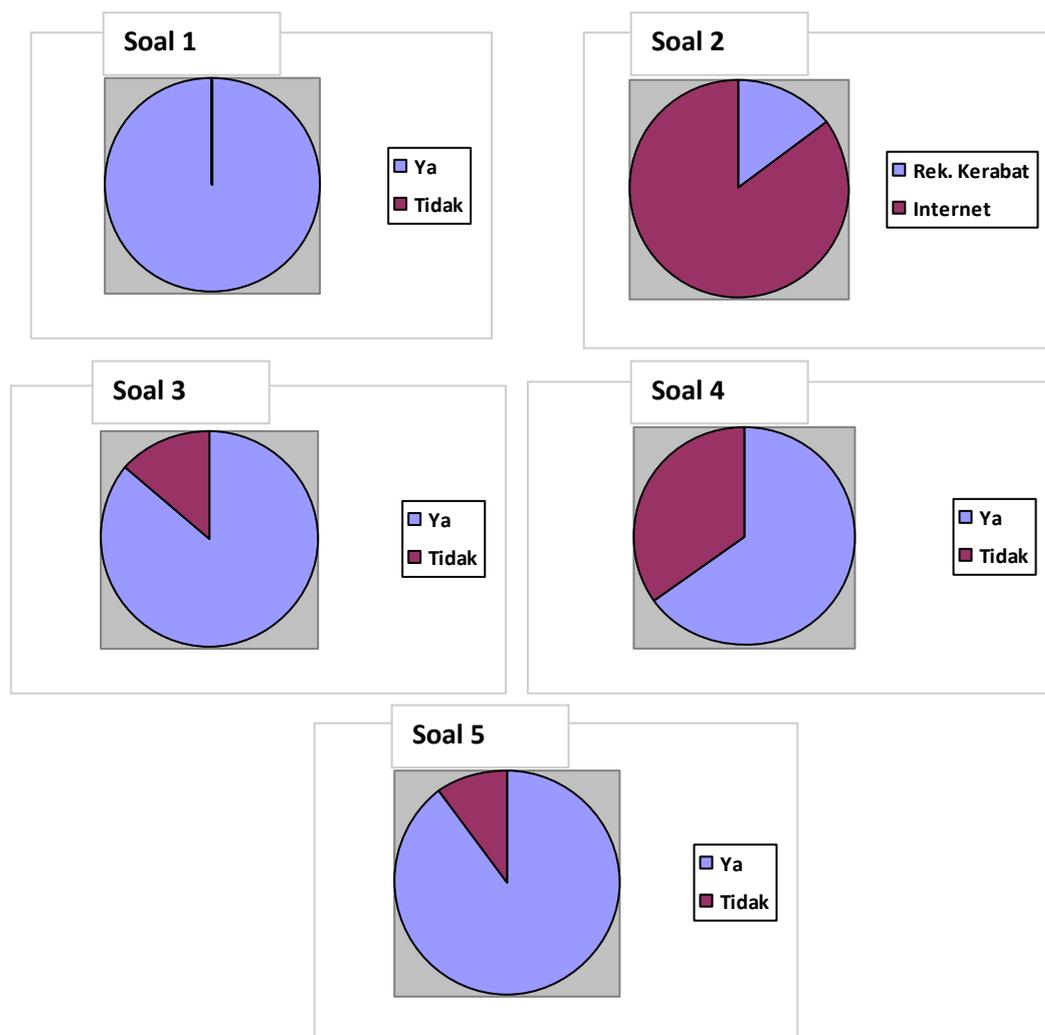
Kampung Ngadinegaran merupakan sebuah wilayah strategis bagi turis untuk menginap selama melakukan kegiatan wisata di kota Yogyakarta. Lokasi yang strategis dan tidak jauh dari pusat wisata seperti Alun-Alun Kidul, Malioboro, Kraton Yogyakarta, dll. Peluang strategis inilah yang kemudian berdampak pada munculnya penginapan-penginapan (*homestay*) di Kampung Ngadinegaran. Hingga penelitian ini dilakukan, kurang lebih terdapat 15 penginapan (*homestay*) di wilayah Kampung Ngadinegaran yang ramai ditempati oleh para turis baik domestik maupun mancanegara. Penginapan (*homestay*) tersebut antara lain Pondok Sare, Trava, Rumah Kita, Sae-Sae, Ngadi House, Pondok Ijo, Palem Kipas, Pondok Terra, Wisma Ananda, Woodstone, dll yang tersebar ke dalam 4 RW (Rukun Warga) yakni RW.1, RW.2, RW.3, dan RW.4. Khususnya bagi RW.3 yang memiliki jumlah penginapan (*homestay*) terbanyak yakni 8 penginapan (*homestay*).

Banyaknya penginapan (*homestay*) yang berada di Kampung Ngadinegaran RW.3 ini terkendala dengan informasi lokasi yang seringkali membingungkan bagi turis, baik turis domestik maupun mancanegara yang akan menginap. Walaupun telah menggunakan aplikasi *smartphone* seperti Google Maps, seringkali titik lokasi tidak sesuai dengan informasi yang disampaikan pada aplikasi. Demikian masalah ini kemudian menarik perhatian penulis untuk melakukan sebuah kuisisioner *terhadap* 100 orang turis baik domestik maupun mancanegara yang menginap di penginapan (*homestay*) di Kampung Ngadinegaran khususnya di RW.3 tersebut. Detail kuisisioner tersebut meliputi pertanyaan mengenai: (1) Apakah Anda merupakan tamu dari salah satu *homestay* yang ada di wilayah Kampung Ngadinegaran?; (2) Darimana Anda mengetahui informasi *homestay* tempat Anda menginap?; (3) Apakah Anda merasa kesulitan dalam mencari lokasi *homestay* tempat Anda menginap?; (4) Apakah aplikasi peta pada *smartphone* Anda (misal: Google Maps) telah memberikan informasi yang sesuai bagi lokasi *homestay* tempat Anda menginap?; (5) Apakah Anda memerlukan informasi tambahan (misal: penunjuk arah) lokasi *homestay* tempat Anda menginap untuk mempermudah pencarian Anda selain lewat aplikasi peta pada *smartphone* Anda?.

Nama	:
Usia	:
Domisili	:
<p>1. Apakah Anda adalah merupakan tamu dari salah satu <i>homestay</i> yang ada di wilayah Ngadinegaran?</p> <p>a. Ya</p> <p>b. Tidak</p>	
<p>2. Darimana Anda mengetahui informasi <i>homestay</i> tempat Anda menginap?</p> <p>a. Rekomendasi kerabat</p> <p>b. Internet</p>	
<p>3. Apakah Anda merasa kesulitan dalam mencari lokasi <i>homestay</i> tempat Anda menginap?</p> <p>a. Ya</p> <p>b. Tidak</p>	
<p>4. Apakah aplikasi peta pada <i>smartphone</i> Anda (misal: Google Maps) telah memberikan informasi yang sesuai bagi lokasi <i>homestay</i> tempat Anda menginap?</p> <p>a. Ya</p> <p>b. Tidak</p>	
<p>5. Apakah Anda memerlukan informasi tambahan (misal: penunjuk arah) lokasi <i>homestay</i> tempat Anda menginap untuk mempermudah pencarian Anda selain lewat aplikasi peta pada <i>smartphone</i> Anda?</p> <p>a. Ya</p> <p>b. Tidak</p>	

Gambar 1. Daftar pertanyaan bagi responden
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Hasil dari kuisisioner tersebut secara dominan mengungkapkan bahwa: (1) 100% responden merupakan tamu dari salah satu *homestay* yang ada di wilayah Kampung Ngadinegaran; (2) 85% responden mengetahui informasi *homestay* tempatnya menginap dari Internet dan 15% berdasarkan rekomendasi kerabat; (3) 86% responden menjawab merasa kesulitan dalam mencari lokasi *homestay* tempatnya menginap dan 14% responden menjawab tidak merasa kesulitan dalam mencari lokasi *homestay* tempatnya menginap; (4) 65% responden menjawab aplikasi peta pada *smartphone* milik mereka tidak memberikan informasi yang sesuai bagi lokasi *homestay* tempatnya menginap dan 35% responden menjawab aplikasi peta pada *smartphone* milik mereka telah memberikan informasi yang sesuai bagi lokasi *homestay* tempatnya menginap; (5) 90% responden menjawab memerlukan informasi tambahan seperti penunjuk arah lokasi *homestay* tempat mereka menginap dan 10% responden menjawab tidak memerlukan informasi tambahan seperti penunjuk arah lokasi *homestay* tempat mereka menginap.



Gambar. 2 Diagram hasil kuisisioner
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Demikian hasil kuisisioner tersebut menjadi latar belakang bagi perancangan yang dilakukan. Penulis pun menyadari potensi Kampung Ngadinegaran khususnya di RW.3, sebagai salah satu *support system* bagi kegiatan pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta yang krusial. Hal ini pun didukung dengan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Gupta, dkk (2007), dalam Sumintarsih (2014) terkait toponim wilayah Kota Yogyakarta yang memberikan gambaran bahwa penataan kampung-kampung di kota Yogyakarta disesuaikan dengan karakter kampung yang bersangkutan sehingga hadirilah istilah kampung anak, kampung tertib, kampung sehat, kampung hijau, kampung tahan bencana, kampung pariwisata, dan sebagainya. Dengan demikian kampung tidak hanya berfungsi sebagai tempat bermukim semata namun juga memiliki makna, fungsi, sekaligus sebagai penyangga kota dimana kampung tersebut berada. Demikian halnya dengan Kampung Ngadinegaran, khususnya bagi RW.3 yang saat ini menjadi lokasi bagi kurang lebih 8 penginapan (*homestay*) bagi para turis domestik maupun mancanegara. Permasalahan akses informasi akan lokasi penginapan (*homestay*) dapat ditanggulangi dengan adanya perancangan infografis bagi Kampung Ngadinegaran khususnya bagi RW.3.

2. METODE PERANCANGAN

Perancangan Infografis Kampung Ngadinegaran RW.3 menggunakan metode sebagai berikut:

2.1 Pengumpulan dan Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber yang oleh Patton (1984, dalam Sutopo, 2006) disebut sebagai triangulasi data. Triangulasi data yang digunakan dalam aktivitas ini adalah pengumpulan data dari hasil wawancara, dokumen, dan observasi terkait sejarah Kampung Ngadinegaran dan hal-hal yang relevan untuk digunakan dalam proses perancangan. Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis secara induktif.

2.2 Perancangan

Hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya kemudian menjadi bahan utama dalam proses perancangan infografis Kampung Ngadinegaran. Pada prosesnya, perancangan meliputi proses sketsa awal, digitalisasi sketsa (*vector*), pengaturan tata letak (*layouting*), pewarnaan (*coloring*), finalisasi, cetak, dan aplikasi hasil pada lokasi.

3. PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

3.1.1 Infografis

Merujuk Bateman (2010, dalam Harrison, 2015), infografis atau dari kata asalnya *infographic* merupakan singkatan dari kata “*information graphics*” yang merupakan media untuk mengkomunikasikan data yang kompleks dengan cara yang menarik. Lebih lanjut, infografis didefinisikan sebagai kumpulan visualisasi data yang telah dimodifikasi sedemikian rupa dan menyoroti poin-poin spesifik dari suatu informasi atau data. Penggunaan infografis merupakan cara yang efektif untuk menyampaikan suatu informasi atau data karena sifatnya yang menarik perhatian audiens lewat penggunaan prinsip-prinsip desain grafis. Dasar dari perancangan infografis meliputi 3 material yakni data, informasi, dan pengetahuan yang divisualisasikan lewat gambar (Ross, 2009, dalam Marabella, 2014). Penyajian data dengan memanfaatkan infografis adalah dengan memanfaatkan konsep visual (ilustrasi atau gambar) yang dilengkapi dengan informasi atau teks, sehingga grafik menjadi lebih menarik dalam menyampaikan informasi dengan jelas (Akhmad, 2017).

Menurut Guido (2015), infografis memiliki 3 elemen grafis utama yakni warna, komposisi, dan tipografi. Elemen pertama yakni warna, mencakup prinsip klasifikasi warna (warna primer, sekunder, dan tersier), sifat (warna dingin dan panas), emosi (persepsi warna), dan skema (*analogous, complementary, split-complementary, triad* dan *monochromatic*). Elemen kedua yakni komposisi, mencakup prinsip simetris (*symmetric*), asimetris (*asymmetric*), *crop, bleed, scale, proportion, overlapping, focal point, positive/negative space*, dan *grid*. Elemen ketiga yakni tipografi, mencakup prinsip klasifikasi (*serif, sans serif, slab serif, dan scripts*) dan *spacing (kerning, tracking, dan leading)*.

3.1.2 Kampung Ngadinegaran

Kampung Ngadinegaran merupakan sebuah lokasi yang berada di sekitar dalem BPH Hadinegoro I, putra ke-13 Hamengku Buwono VII. Letak lokasi tersebut berada di sebelah selatan Plengkung Nirbaya, Jl. Bebayanan. Kampung Ngadinegaran sendiri berada di dalam wilayah Kelurahan Mantrijeron, Kecamatan Mantrijeron (BPNB, 2018). Menurut penuturan warga sekitar, dahulu Kampung Ngadinegaran merupakan sebuah lokasi yang menjadi gudang pembuatan batik. Selain menjadi gudang batik, Kampung Ngadinegaran pun menjadi tempat terbentuknya sekaligus berkumpulnya bagi PBV GANEVO SC sebuah klub bola voli di

Yogyakarta sejak tahun 1960 yang lokasi sekretariatnya berada di Kompleks Balai Laboratorium Kesehatan. Saat ini terdapat 15 penginapan (*homestay*) yang berada di dalam wilayah Kampung Ngadinegaran. Penginapan (*homestay*) tersebut antara lain Pondok Sare, Trava, Rumah Kita, Sae-Sae, Ngadi House, Pondok Ijo, Palem Kipas, Pondok Terra, Wisma Ananda, dan Woodstone, dll yang tersebar ke dalam 4 RW (Rukun Warga) yakni RW.1, RW.2, RW.3, dan RW.4. Dengan jumlah penginapan (*homestay*) terbanyak berada pada RW.3 yakni terdapat 8 penginapan (*homestay*).

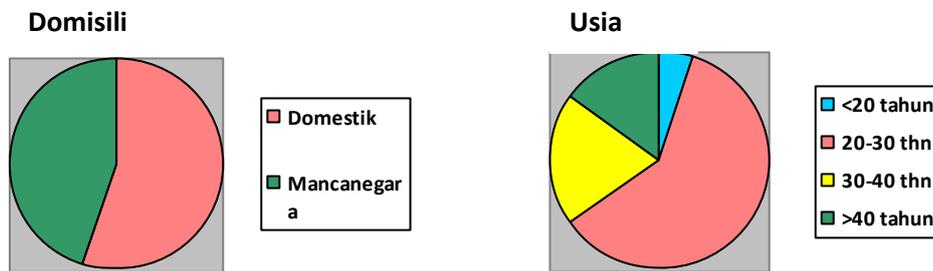


Gambar 3. Denah wilayah RW.3 Kampung Ngadinegaran
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3.1.3 Turis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) turis memiliki arti pelancong atau wisatawan, yang dapat dikategorikan menjadi turis domestik (dalam negeri) atau mancanegara (luar negeri/asing). Penginapan (*homestay*) di Kampung Ngadinegaran khususnya bagi RW.3 sendiri menjadi tempat menginap bagi turis domestik maupun mancanegara. Berdasarkan data yang dihimpun dari kuisinoner ditemukan bahwa: (1) 55% turis yang menginap di penginapan (*homestay*) di Kampung Ngadinegaran adalah turis domestik dan 45% merupakan turis

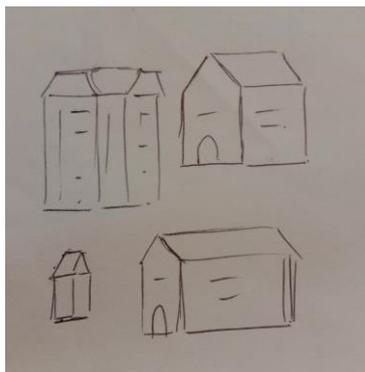
mancanegara; (2) Usia dari turis-turis tersebut antara lain 50% dibawah 20 tahun, 60% diantara 20-30 tahun, 20% diantara 30-40 tahun, dan 15% diatas 40 tahun.



Gambar 4. Diagram hasil kuisisioner
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3.2 Pembahasan

3.2.1 Sketsa awal



Gambar 5. Sketsa awal
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3.2.2 Digitalisasi sketsa (*vector*)



Gambar 6. Digitalisasi sketsa
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3.2.3 Pewarnaan (*coloring*)

Warna yang digunakan adalah warna tersier dengan sifat warna tergolong kedalam warna panas. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan kesan semangat, kuat dan aktif, mengingat audiens pembaca infografis potensial di dominasi usia 20-30 tahun. Skema warna yang digunakan adalah *triad* agar kontras warna tampak harmonis.



Gambar 7. Warna yang digunakan
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3.2.4 Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam teks infografis termasuk dalam klasifikasi *sans serif* dan *scripts*. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan efektivitas keterbacaan serta keharmonisan dari penggunaan tipografi.



Gambar 8. Tipografi yang digunakan
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3.2.5 Pengaturan tata letak (*layouting*)

Tata letak yang digunakan menggunakan prinsip keseimbangan simetris. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan bentuk tata letak lokasi Kampung Ngadinegaran khususnya RW.3. Komposisi yang digunakan tidak menerapkan *crop* dan *bleed* sehingga konten simbol dalam infografis berada pada ukuran normal. Begitu pula dengan *scale* dan *proportion* yang digunakan berada pada ukuran normal, tidak mendapat modifikasi apapun terkait *scale* dan *proportion*. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan kenyamanan visual pembaca. Komposisi pun menggunakan prinsip *focal point* demi memperjelas aspek visual dalam infografis. Sedangkan *grid* yang digunakan adalah *uniform grid*, hal ini diupayakan untuk menjaga komposisi tata letak tetap dinamis, simetris, dan seimbang.

3.2.6 Finalisasi

Ukuran infografis adalah 100 x 200 cm dengan pertimbangan tingkat kejelasan dan keterbacaan.



Gambar 9. Final Desain Infografis Denah Kampung Ngadinegaran RW.3
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3.2.7 Cetak

Desain dicetak dalam ukuran 100 x 200 cm secara digital (*digital printing*) dengan menggunakan material luar ruang (*outdoor*) yakni Flexi Korea dengan gramasi 250 gram. Hal ini dilakukan mempertimbangkan hasil cetakan berkualitas baik dan tahan lama.

3.2.8 Aplikasi hasil



Gambar 10. Aplikasi hasil infografis denah Kampung Ngadinegaran RW. 3
(Sumber: Dokumentasi penulis)

4. KESIMPULAN

Kampung Ngadinegaran saat ini menjadi lokasi bagi 15 penginapan (*homestay*) yang dikunjungi oleh turis baik domestik maupun mancanegara. Khususnya bagi RW.3 yang memiliki jumlah penginapan (*homestay*) dominan yakni 8 penginapan (*homestay*). Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemui lewat kuisisioner, kebutuhan informasi lokasi penginapan (*homestay*) menjadi sangat krusial. Hal ini mengingat aplikasi peta pada *smartphone* seringkali memiliki tingkat akurasi yang rendah dalam menunjukkan titik lokasi keberadaan penginapan (*homestay*) yang berada di wilayah Kampung Ngadinegaran khususnya bagi wilayah RW.3. Demikian berangkat dari permasalahan tersebut, perancangan infografis denah

Kampung Ngadinegaran bagi RW.3 ini dihadirkan sebagai solusi. Penggunaan infografis yang didominasi dengan aspek visual mempermudah para turis untuk mencari informasi letak lokasi dari penginapan (*homestay*) yang dituju. Tingkat kenyamanan yang dihadirkan lewat pemilihan warna, serta keterbacaan tinggi yang dihadirkan lewat ukuran serta penggunaan tipografi dalam infografis denah Kampung Ngadinegaran bagi RW.3, mempermudah penyampaian informasi bagi para turis.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, R. (2017). Infographic Design as Visualization of Geography Learning Media. *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science*, 1–8. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/145/1/012011>
- BPNB D.I. Yogyakarta. (2018). Nama-Nama Kampung Di Kota Yogyakarta Berdasar Nama Pangeran dan Bangsawan. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/nama-nama-kampung-di-kota-yogyakarta-berdasar-nama-pangeran-dan-bangsawan/>
- Guido, A. (2015). *The Art Of Infographics*. <https://ibit.temple.edu/analytics/files/2015/10/Art-of-infographics-2015.pdf>
- Harrison, L., Reinecke, K., & Chang, R. (2015). Infographic aesthetics: Designing for the first impression. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 2015-April*, 1187–1190. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702545>
- Marabella, A. (2014). *Communication Theories: An Infographics Development Project* [Southern Utah University]. <https://www.suu.edu/hss/comm/masters/capstone/project/amber-marabella.pdf>
- Sumintarsih, & Adrianto, A. (2014). *Dinamika Kampung Kota Prawirotaman Dalam Perspektif Sejarah dan Budaya*. BNPB DIY.
- Sutopo, H. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. UNS Press.