



Arty no 7 (1) (2018)

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arty>

INFOGRAPHIC DESIGN AS INFORMATION MEDIA OF WONOLOPO TOURIST VILLAGE

PERANCANGAN INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA INFORMASI DESA WISATA WONOLOPO SEMARANG

Fitri Indah Susanti ✉, **Supatmo**, **Rahina Nugrahani**

Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual S1.

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : Des 2017

Disetujui : Jan 2018

Dipublikasikan : Jan 2018

Keywords:

**Infographics,
Information Media,
Village Tourism of
Wonolopo Semarang**

Abstrak

Desa Wisata Wonolopo merupakan salah satu tujuan wisata di Kota Semarang yang masih baru dan membutuhkan desain infografis sebagai media informasi yang mampu menyampaikan informasi secara efektif, informatif dan efisien. Perancangan infografis ini melalui tahap pengumpulan data dan hasil riset, analisis kebutuhan, penentuan konsep, pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Infografis yang dirancang terdiri dari infografis geografis, infografis eksposisi, dan infografis proses yang diaplikasikan dalam bentuk *sign system*, papan informasi, peta wisata, dan brosur. Dengan adanya perancangan ini diharapkan wisatawan Desa Wisata Wonolopo dapat memenuhi kebutuhan informasi berkaitan dengan Desa Wisata Wonolopo sehingga wisatawan dapat lebih mudah dan lancar saat melakukan aktifitas berwisata.

Abstract

Wonolopo Tourism Village is one of the tourism destination in Semarang City which is still in developing process and needs infographics design as an information medium capable of deliver information effectively, informatively, and efficiently. The design of this infographics through the stage of data collection and research results, needs analysis, concept determination, pre production, production, until post production. Infographics designed consist of infographics geographic, infographics exposition, and infographics process are applied in the form of sign system, information board, tours map, and brochure. The infographics design is expected can comply the needs of information related to Wonolopo Tourism Village so that tourist can more easily and smoothly when doing travel activities.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: fitri.indah@student.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Pariwisata lokal yang masih baru pengelolaannya biasanya masih banyak kekurangan yang perlu diperhatikan, terutama pengelolaan yang dilakukan secara mandiri (oleh masyarakat setempat). Seperti halnya Desa Wisata Wonolopo yang tergolong baru sebagai destinasi wisata di Kota Semarang. Desa Wisata Wonolopo memiliki berbagai objek wisata yang ditawarkan, dan yang menjadi daya tarik utama yaitu wisata agronya (buah durian, buah rambutan, buah salak). Objek wisata lain yang ditawarkan yaitu kampung jamu, budidaya jamur tiram, kerajinan sapu ijuk, kerajinan kain perca, wisata budaya seperti karawitan dan seni tari tradisional, kirab budaya, pesta panen, sedekah bumi, dan *merti deso*.

Desa Wisata Wonolopo masih memiliki kendala perihal pelayanan informasi bagi para wisatawan saat melakukan perjalanan di Desa Wisata Wonolopo. Mengingat wilayah yang luas dan lokasi antar objek wisata yang menyebar, namun tidak ada tanda di setiap objek wisata dan petunjuk arah yang masih terbatas serta kurang informatif, sehingga dapat menyebabkan wisatawan kesulitan menemukan objek wisata yang akan dituju. Selain itu informasi-informasi terkait pariwisata yang ditawarkan oleh Desa Wisata Wonolopo juga masih terbatas dan masih kurang memadai. Padahal layanan pariwisata dalam bentuk informasi yang disediakan suatu tempat wisata termasuk salah satu daya dukung suatu objek wisata yang akan mempengaruhi calon wisatawan untuk berkunjung.

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, dibutuhkan rancangan infografis guna memenuhi informasi di Desa Wisata Wonolopo. Infografis yang dirancang diantara infografis geografis berupa *sign system* (terdiri dari *identificational sign* dan *directional sign*) dan peta wisata, infografis proses dan infografis eksposisi guna memudahkan wisatawan mendapatkan informasi, sehingga layanan informasi mengenai wisata Desa Wonolopo dapat memenuhi kebutuhan informasi wisatawan.

Perancangan desain infografis ini tidak lepas dari ilmu Desain Komunikasi Visual. Menurut Kusrianto (2009:2) Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout/tata letak atau perwajahan. Sedangkan fungsi dari Desain Komunikasi Visual adalah sebagai sarana identifikasi (*branding*); sarana informasi, sarana pengendali, pengawas, dan pengontrol; sarana motivasi; sarana pengutaraan emosi; serta sarana presentasi dan promosi (Anggraini dan Nathalia, 2014; Nugrahani, 2014).

Dalam rancangan ini juga ada penggunaan bahasa rupa. Menurut Tabrani (dalam Ismurdyahwati, 2007: 368; lihat juga Harto, 2012), bahasa rupa adalah suatu cara yang dipakai untuk berkomunikasi lewat gambar, kerap disebut bahasa gambar. Bahasa gambar tersebut diungkapkan melalui imaji dan tata ungkapan. Imaji mencakup makna yang luas,

baik imaji yang ada dalam khayalan maupun imaji yang kasat mata.

Untuk infografis sendiri didefinisikan sebagai sebuah visualisasi dari data atau ide-ide yang mencoba untuk menyampaikan informasi yang kompleks kepada seorang penonton/konsumen pada sebuah cara yang dapat dengan cepat dicerna dan dengan mudah dipahami (Smiciklas, 2012:3).

Infografis juga diklasifikasikan berdasarkan jenis-jenisnya, terdapat dua (2) pendapat mengenai jenis-jenis infografis. Pendapat yang pertama adalah menurut *website* khusus infografis (<http://houseofinfographics.com/>) terdapat tiga jenis infografis, yaitu:

- a) Infografis Statis, adalah infografis dalam bentuk gambar yang tidak bergerak. Seperti misalnya infografis pada media cetak ataupun *website*.
- b) Infografis Animasi atau *animated infographic* adalah infografis dalam bentuk video animasi, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Infografis ini dapat digunakan pada televisi ataupun media online, infografis animasi dapat lebih menarik karena selain elemen visual juga menggunakan *motion* (pergerakan) dan audio (musik/*sound effect*) yang dapat memperkuat informasi/pesan yang ingin disampaikan.
- c) Infografis Interaktif, adalah infografis yang ditampilkan pada website dan pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang ditampilkan melalui *user interface* yang telah didesain. Dengan infografis interaktif pengguna dapat sesuai keinginan mengeksplorasi informasi yang ingin didapatkan.

Sedangkan yang pendapat yang kedua, menurut Widhyatmoko (2015) dalam Lokakarya di Binus University, ada 4 (empat) jenis infografis, di antaranya adalah :

- a) Statistik, yaitu infografis yang ditampilkan dalam bentuk grafik, diagram, tabel dan daftar urut. Selain itu juga ditampilkan dalam bentuk grafik batang horisontal, grafik kolom vertikal, dan diagram kue/lingkaran.
- b) Garis Waktu, merupakan representasi visual dari informasi dan peristiwa yang terjadi dari waktu ke waktu. Urutan kronologis peristiwa yang memungkinkan pemirsa mudah memahami hubungan yang terdapat di antara waktu tersebut. Atau sebuah kronologi yang diperoleh dari tabel, waktu demi waktu.
- c) Proses, jenis ini biasanya dapat dilihat pada ruang kerja pabrik atau kantor, juga kerap ditemukan di resep-resep dengan ilustrasi yang banyak terdapat di majalah memasak.
- d) Lokasi/Letak/Geografis, peta merupakan bentuk paling tradisional dari infografis berjenis geografis. Jenis infografis ini merupakan jenis yang paling umum ditemukan di banyak tempat mulai dari peta sekolah hingga tampilan mikrokosmos yang rumit.

Dari dua sumber yang menyatakan jenis-jenis infografis, sebenarnya keduanya memiliki penjelasan yang hampir sama. Penjelasan pertama membagi jenis berdasarkan cara menampilkan infografis, sedangkan penjelasan kedua membagi jenis berdasarkan isi/*content* infografis yang disajikan.

Kebutuhan informasi suatu pariwisata juga disebutkan sebagai salah satu aspek yang diperlukan dalam pengembangan pariwisata, agar dapat mengurangi dampak ekonomi, sosial, dan budaya dalam masyarakat, terutama di daerah tujuan. Terdapat aspek-aspek yang perlu diketahui dalam perencanaan pariwisata, yaitu wisatawan (*tourist*), pengangkutan (*transportations*), daya tarik wisata, fasilitas pelayanan (*services facilities*), informasi dan promosi (*informations*) (Muljadi, 2010:69; Nugrahani & Wibawanto, 2017).

Untuk definisi desa wisata dijelaskan oleh Agus Muriawan Putra (2006:67) dalam Jurnal Manajemen Pariwisata, bahwa Desa Wisata merupakan pengembangan suatu wilayah (desa) dengan memanfaatkan unsur-unsur yang ada dalam masyarakat desa yang berfungsi sebagai atribut produk wisata, menjadi suatu rangkaian aktivitas pariwisata yang terpadu dan memiliki tema. Di dalam desa tersebut harus juga mampu menyediakan dan memenuhi serangkaian kebutuhan suatu perjalanan wisata, baik dari aspek daya tarik maupun berbagai fasilitas pendukungnya. Adapun unsur-unsur dari Desa Wisata adalah :

- a) Memiliki potensi pariwisata, seni, dan budaya khas daerah setempat.
- b) Lokasi desa masuk dalam lingkup daerah pengembangan pariwisata atau setidaknya berada dalam koridor dan rute paket perjalanan wisata yang sudah dijual.
- c) Diutamakan telah tersedia tenaga pengelola, pelatih, dan pelaku-pelaku pariwisata, seni dan budaya.
- d) Aksesibilitas dan infrastruktur mendukung program Desa Wisata.

- e) Terjaminnya keamanan, ketertiban, dan kebersihan.

Perancangan infografis ini dimaksudkan untuk memberikan pelayanan pariwisata dengan memenuhi kebutuhan wisatawan mendapatkan informasi mengenai Desa Wisata Wonolopo Semarang, sehingga dari informasi yang disampaikan wisatawan dapat lebih mudah dan lancar melakukan perjalanan wisata di Desa Wonolopo Semarang.

METODE BERKARYA

Dalam proses pembuatan karya desain diperlukan media yang terdiri dari bahan, alat dan teknik. Berikut adalah bahan, alat serta teknik yang digunakan dalam proses berkarya:

1. Bahan : kertas (HVS, CTS dan BC), tinta warna CMYK, kayu, besi, pasir, semen, air, dan cat besi.
2. Alat : alat gambar manual (pensil 2B, *drawing pen*, penggaris, penghapus), *scanner*, laptop, *software*/perangkat lunak, dan *camera digital*.
3. Teknik Berkarya : teknik yang digunakan pada perancangan infografis dengan menggunakan alat gambar manual untuk pembuatan sketsa yang kemudian dipindai menggunakan *scanner*, dilanjutkan dengan pembuatan desain secara digital. Sedangkan beberapa bahan (kayu, pasir, semen, air, cat besi, besi) digunakan sebagai bahan pembuatan aplikasi konstruksi *sign system*.

Proses Berkarya

Dalam pembuatan karya desain dibutuhkan beberapa tahapan. Tahapan proses

berkarya ini diawali dengan proses *preliminary*, dilanjutkan dengan proses pra produksi, kemudian produksi, dan terakhir adalah pasca produksi. Berikut ini beberapa tahapan dalam pembuatan karya desain:

1. Preliminary

Proses *preliminary* ini dimulai dari riset kebutuhan yang terdiri dari pengumpulan data (observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi), kemudian dilanjutkan dengan analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis khalayak sasaran, dan analisis SWOT. Selanjutnya dengan melakukan penetapan tujuan proyek studi, dan tahap yang terakhir adalah penentuan konsep. berdasarkan hasil analisis. Dengan begitu penentuan konsep berupa tema, *font*, jenis gambar yang digunakan, hingga media dan penempatan yang sesuai berdasarkan kebutuhan dan segmentasinya.

2. Pra Produksi

Tahap pra produksi ini meliputi beberapa tahapan, terdiri dari :

- a. Pengumpulan referensi
- b. Pengambilan foto (pemotretan)
- c. Seleksi foto
- d. Pembuatan sketsa

3. Produksi

Pada tahap proses produksi dilakukan pembuatan desain dengan komputerisasi/ proses *digital* dari sketsa yang telah dibuat. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS5 dan CorelDRAW X5. Proses *digital* ini dilakukan hingga desain selesai, setelah melalui proses konsultasi dengan dosen pembimbing dan klien, revisi desain, sampai mendapat persetujuan oleh dosen pembimbing dan klien.

4. Pasca Produksi

Karya desain yang sudah mendapat persetujuan, selanjutnya mempersiapkan pameran karya desain dengan melakukan pencetakan karya 2 dimensi dan atribut pendukung seperti undangan, poster, katalog pameran, dan *X-banner*. Selain karya 2 dimensi, juga ada karya yang ditampilkan 3 dimensi dalam bentuk miniatur. Pembuatan miniatur dan *setting display* pameran dibantu oleh beberapa teman. Pameran dilaksanakan selama tiga hari di galeri Jurusan Seni Rupa Unnes, dan terbuka untuk umum.

PEMBAHASAN

1. Sign System

- Icon

Icon dapat disebut sebagai imitasi atau penyederhanaan dari suatu objek, karena secara visual hampir menyerupai bentuk aslinya. *Icon* dibuat sebagai elemen pada *sign system*, peta dan desain infografis lainnya. *Icon* diawali dengan pembuatan sketsa terlebih dahulu kemudian diproses secara digital berbasis vektor dengan *software* CorelDRAW X5.



Gambar 1. Desain *Icon* Utama



Gambar 2. Desain *Icon* Pendukung

Icon dirancang dengan bentuk yang sederhana, karena akan lebih mudah diterima dan dimengerti oleh siapa saja. Berdasarkan warnanya, desain *icon* menggunakan dua warna yaitu warna coklat dan warna putih. Warna coklat dipilih karena mengesankan bumi, dan hangat, selain itu warna coklat juga identik dengan hal yang tradisional. Sedangkan warna putih dipilih karena termasuk warna netral, sehingga perpaduan warna coklat (gelap) dan putih (terang) akan menghasilkan warna yang kontras yang akan mudah dilihat dan dibaca.

Icon yang dirancang dalam aplikasinya tidak berdiri sendiri melainkan dikomposisikan dengan elemen lain yang diterapkan pada *sign system* (*identificational sign*, *directional sign*) dan peta wisata. Melalui *icon*, informasi yang berkaitan dengan ciri khas objek wisata dan fasilitas Desa Wisata Wonolopo dapat sebagai informasi yang diserap oleh wisatawan /pembaca informasi. Informasi tersebut digunakan sebagai identifikasi secara visual petunjuk dan keberadaan suatu objek wisata dan fasilitas Desa Wisata Wonolopo, sehingga wisatawan/pembaca bisa mengetahui informasi petunjuk dan keberadaan objek wisata dan fasilitas melalui visual *icon*.

- **Identificational Sign (1)**



Gambar 3. Desain *Identificational Sign (1)*

Identificational sign (1) merupakan salah satu bagian *sign system* berupa penanda identifikasi yang dirancang untuk memudahkan wisatawan menemukan jalan masuk ke Desa Wisata Wonolopo, tanda identifikasi tersebut diletakkan di pinggir jalan raya menuju gang masuk desa. Desain *identificational sign (1)* dirancang menggunakan *software* CorelDRAW X5 yang kemudian di proses lagi menggunakan *software* Adobe Photoshop CS5.

Secara visual *identificational sign (1)* merupakan kombinasi dari tipografi dan *icon* daun dengan ukuran bidang 100 Cm x 50 Cm. Tipografi menggunakan *font type* Century Gothic pada kata “desa wisata” dan *font type* Blessed Day pada kata “Wonolopo”. Sedangkan *icon* yang digunakan merupakan *icon* dari daun buah durian.

Identificational Sign (2)



Gambar 4. Desain *Identificational Sign (2)*

Desain *identificational sign (2)* merupakan penanda objek wisata yang bertujuan untuk memudahkan wisatawan menemukan lokasi objek wisata saat berada di Desa Wisata Wonolopo. *Identificational sign (2)* memiliki ukuran bidang 80 Cm x 40 Cm yang diletakkan di depan lokasi masing-masing objek wisata. Secara visual bidang tersebut menampilkan *icon* objek wisata, nama objek wisata, nama dan kontak pemilik objek wisata. Warna *icon* dan tipografi menggunakan warna coklat dan bidang (*background*) berwarna putih, dan tipografi menggunakan *font type* National Primary.

Directional Sign

Directional sign berukuran bidang 23 Cm x 75 Cm, bidang menggunakan warna putih sedangkan tipografi dan *icon* menggunakan warna coklat. Secara visual desain *directional sign* menggunakan elemen yang terdiri dari *icon*, tipografi berupa nama objek wisata, dan tanda arah objek wisata yang dituju.



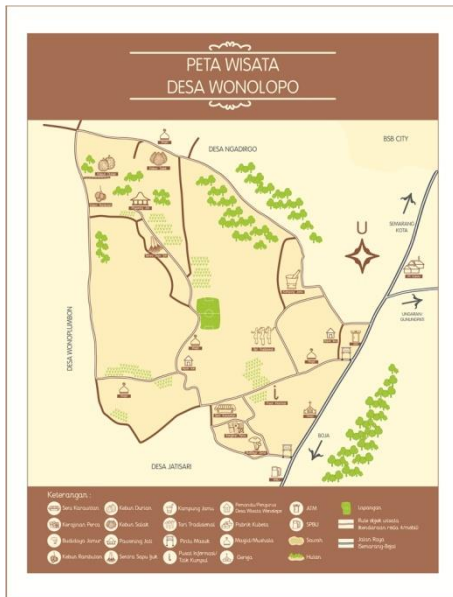
Gambar 5. Desain *Directional Sign*

Aplikasi *directional sign* dapat terdiri dari satu desain penanda atau lebih sesuai dengan kebutuhan informasi di lokasi penempatan *directional sign*-nya. Tipografi pada *directional sign* menggunakan *font type* National Primary. Informasi berupa *directional sign* ini merupakan media yang dapat digunakan wisatawan dalam pengambilan keputusan arah yang akan diambil untuk menuju tempat/lokasi wisata selanjutnya. *Directional sign* diletakkan di persimpangan jalan-jalan utama desa yang memungkinkan dilewati wisatawan, untuk menghindari tersesat saat mencari tempat/lokasi wisata yang akan dituju.

2. Peta Wisata

Peta wisata dirancang untuk memberikan informasi keberadaan objek wisata yang dimiliki oleh Desa Wisata Wonolopo. Memiliki ukuran 80 Cm x 105 Cm, diaplikasikan pada *informational sign* yang diletakkan di pusat informasi. Terdiri dari peta dan keterangan *icon* di bagian bawah, peta berisi letak tempat-

tempat wisata dan fasilitas yang ada di Desa Wisata Wonolopo.



Gambar 6. Desain Peta Wisata Desa Wonolopo

Peta wisata ini didominasi oleh warna coklat tua dan coklat muda, *layout* peta dibagi menjadi tiga bagian yang terdiri dari bagian judul, isi (*content*), dan keterangan. Dengan media peta wisata yang disediakan, wisatawan dapat mengetahui jalan mana saja yang harus dan yang tidak dilalui, selain itu dengan peta akan memudahkan wisatawan menemukan lokasi wisata yang ingin dikunjungi dengan tanda yang ada di sekitarnya. Melalui peta yang divisualkan menggunakan *icon* akan membuat pembaca peta lebih mudah mengingat informasi geografis berupa lokasi-lokasi berbagai objek wisata yang ada di Desa Wisata Wonolopo.

3. Infografis Eksposisi

Infografis eksposisi dirancang untuk memberikan informasi tentang deskripsi masing-masing objek wisata yang ada di Desa Wisata Wonolopo. Memiliki ukuran 80 Cm x

105 Cm, dan diaplikasikan pada *informational sign* yang diletakkan di pusat informasi. Isi dari infografis eksposisi ini terdiri dari *icon* dan nama objek wisata, deskripsi singkat masing-masing objek wisata, dan informasi masing-masing pemilik objek wisata.



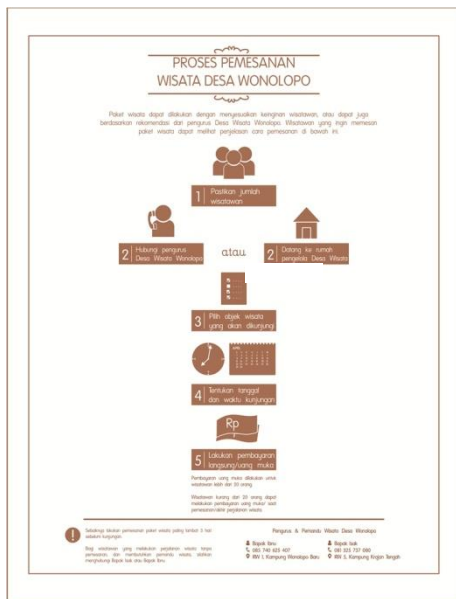
Gambar 7. Desain Infografis Eksposisi

Dengan adanya media informasi infografis eksposisi, pengunjung dapat memiliki gambaran objek wisata yang disediakan oleh Desa Wisata Wonolopo, sehingga wisatawan dapat menentukan pilihan objek wisata yang akan dikunjungi sesuai yang diminati.

4. Infografis Proses

Infografis proses ini memvisualkan tahapan/alur pemesanan wisata Desa Wonolopo yang diaplikasikan pada *informational sign*. Desain didominasi warna coklat dan putih, serta mengkombinasikan tipografi dengan *icon*. Alur dibuat secara vertikal, yang dapat dibaca dari atas ke bawah. Desain yang memiliki ukuran 80 Cm x 105 Cm

ini diproses dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS5 dan CorelDRAW X5.



Gambar 8. Desain Infografis Proses

Infografis proses Desa Wisata Wonolopo dimaksudkan untuk menyampaikan informasi mengenai alur/proses pemesanan objek wisata, karena untuk beberapa objek wisata di Desa Wisata Wonolopo tidak dapat dikunjungi secara langsung oleh wisatawan. Melalui infografis proses ini wisatawan yang ingin melakukan kunjungan wisata dengan sistem paket wisata akan tahu apa saja yang harus disiapkan serta ke mana harus melakukan pemesanan, sehingga akan mengurangi kesalahan dalam proses pemesanan kunjungan wisata.

5. Brosur

Brosur Desa Wisata Wonolopo berisi infografis eksposisi, infografis proses, dan peta wisata Desa Wisata Wonolopo Semarang. Memiliki ukuran A5 (lipat) dan ukuran A3 jika dibentangkan/dibuka secara keseluruhan. Brosur terdiri dari satu lembar kertas CTS yang isinya ada di dua sisi, yaitu sisi depan dan sisi

belakang. Brosur dimaksudkan memudahkan wisatawan dalam melakukan aktivitas berwisata, karena brosur ini dapat dijadikan sebagai panduan wisata oleh pengunjung Desa Wisata Wonolopo, di dalam brosur terdapat informasi mengenai berbagai macam objek wisata yang disediakan, kontak pengelola wisata dan peta wisata.



Gambar 9. Desain Brosur

SIMPULAN

Proyek studi ini menghasilkan infografis geografis, infografis eksposisi, dan infografis proses sebagai media informasi untuk Desa Wisata Wonolopo. Infografis-infografis tersebut diaplikasikan dalam bentuk *sign system*, peta wisata, papan informasi, dan brosur. Media informasi tersebut di tempatkan di beberapa titik lokasi Desa Wisata Wonolopo untuk memenuhi kebutuhan informasi para wisatawan yang sedang melakukan kegiatan berpariwisata di Desa Wonolopo, baik yang sudah direncanakan maupun tidak. Karena informasi yang diberikan oleh penyedia jasa wisata merupakan salah satu bentuk pelayanan pariwisata yang sudah semestinya diberikan

kepada pengunjung/wisatawan guna membantu kelancaran aktivitas berwisata dan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pariwisata seperti tujuan objek wisata yang akan dipilih, menentukan arah/jalan, akan menginap atau tidak, dan lain sebagainya. Wisatawan Desa Wisata Wonolopo dapat mengakses objek wisata yang akan dikunjungi dengan lebih mudah dan lancar melalui infografis yang diletakkan di beberapa titik lokasi di Desa Wisata Wonolopo.

Saran

Desa Wisata Wonolopo sebagai pengelola yang memiliki tanggung jawab terhadap kelangsungan pariwisata, perlu lebih memperhatikan pelayanan untuk wisatawan dalam melakukan kegiatan berwisata di Desa Wisata Wonolopo, terutama bagian informasi yang masih sangat minim. Karena jika kebutuhan pariwisata (terutama pelayanan informasi) terhadap wisatawan (*customer*) dapat terpenuhi akan memberikan dampak positif bagi Desa Wonolopo dan sekitarnya diberbagai sektor seperti ekonomi, infrastruktur, dan sumber daya masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia. 2013. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Harto, Dwi Budi. 2012. Perancangan Model Film Animasi Bitmap Berbasis Pengolahan Pesan dan Informasi Visual, Bahasa Rupa Tradisi Relief Jataka Borobudur. *Prosiding Seminar Semantik 2012*. Udinus Semarang (hal 626-635)
- House of Infographic. 2015. "Apa itu Infografis". <http://houseofinfographics.com/>.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi.
- Muljadi, A. J. 2010. *Kepariwisata dan Perjalanan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nugrahani, R. 2014. Portal Portofolio: Media Alternatif untuk Menjembatani Kebutuhan Lembaga Pendidikan DKV dan Industri. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(2), 129-136.
- Nugrahani, R., & Wibawanto, W. 2017. Exploring the Potential of Local Culture Wisdom as an Effort to Build Destination Branding of Kampung Pelangi Semarang. ICONARC.
- Putra, Agus M. 2006. "Konsep Desa Wisata". *Jurnal Manajemen Pariwisata*, Vol. 5, No. 1 : Hal. 66-79.
- Smiciklas, Mark. 2012. *The Power Of Infographics*. United States of America: Que Publishing.
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Widhyatmoko, Danu. 2015. *Infografis untuk Pengajaran Kreatif dan Efektif*. Materi disajikan dalam Lokakarya di Binus University, 7 Oktober.