

PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* DESA WISATA TEPUS GUNUNGKIDUL

Zusri Zusnia Zulaikha¹, Siti Desintha² dan Arry Mustikawan³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
zulaikhania@telkomuniversity.ac.id, desintha@telkomuniversity.ac.id, arrysoe@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kemajuan sektor pariwisata di Kabupaten Gunungkidul telah menjadi salah satu penopang utama perekonomian daerah. Desa Wisata Tepus Gunungkidul mengangkat sisi baru dalam kepariwisataan Gunungkidul selain kekayaan alam yakni dengan mengangkat edukasi budaya serta kegiatan masyarakat yang dibungkus dengan sentra-sentra UMKM lokal. Dengan potensi yang besar dan keunikan tersendiri, sudah semestinya diimbangi dengan fasilitas yang menunjang dan penyampaian informasi yang baik untuk memaksimalkan edukasi dan menyediakan kenyamanan bagi para wisatawan. Berdasarkan fenomena tersebut maka dirancang sebuah media informasi yang melengkapi fasilitas penunjang edukasi dan pariwisata untuk Desa Wisata Tepus. Perancangan ini mengambil data melalui wawancara dan observasi di lapangan serta menggunakan metode kualitatif sebagai metode utama dalam penelitian, kemudian menggunakan metode analisis matriks dan SWOT guna menganalisis data yang dikumpulkan. Hasil analisis tersebut kemudian akan menjadi solusi dan perancangan yang diharapkan dapat memenuhi tujuan memaksimalkan penyampaian informasi kepada pengunjung dan menunjang prasarana pariwisata Desa Wisata Tepus sehingga dapat meningkatkan kenyamanan kunjungan wisata.

Kata kunci: Desa Wisata, Informasi, *Environmental Graphic Design*

Abstract: *The success of the tourism sector in Gunungkidul Regency has become one of the main sources of the regional economy. Tepus Tourism Village Gunungkidul came with a new side of Gunungkidul tourism to show more than it's natural resources, by promoting the traditional culture and the community's activities wrapped in local small business centers with educational purposes. Blessed with great potential and its own uniqueness, Tepus Tourism Village should also have supported facilities and a good delivery of information to maximize the educational purposes and providing a comfortable experience for their tourists. Therefore, an information media will be designed to support the educational purposes and tourism of Tepus Tourism Village. This research collects data by direct observation, interviews, and literature studies. Qualitative method is used as the main method in the research process, matrix analysis and SWOT analysis methods is also used to analyze the data collected. The results of this analysis will then become a solution*

and design that is expected to fulfill the goals of maximize the delivery of information and supporting the infrastructure of the Tepus Tourism Village so that it can increase the hospitality and motivation for tourist to visit Tepus Tourism Village.

Keywords: *Tourism, Tourism Village, Information, Environmental Graphic Design*

PENDAHULUAN

Gunungkidul adalah sebuah kabupaten di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang menyimpan segudang potensi alam, budaya, maupun kuliner. Sektor pariwisata telah menjadi salah satu daya tarik kabupaten Gunungkidul dan menjadi salah satu penopang perekonomian Gunungkidul, selain dari sektor pertanian, peternakan, dan UMKM. Dikutip dari Republika, terlebih setelah meredanya pandemi COVID-19, Gunungkidul mulai kembali dipenuhi wisatawan. Meskipun begitu, jumlah tersebut tidak memenuhi target kunjungan wisata tahunan yang diharapkan oleh pemerintah. Beberapa faktor yang mempengaruhi keadaan tersebut adalah kurangnya promosi dan akses yang kurang memadai menuju destinasi. Kepada laman berita Pidjar, Ketua BPPD Gunungkidul menyatakan bahwa citra pariwisata Gunungkidul perlu dibangun dan dibentuk agar tercipta identitas yang otentik. Pemenuhan aksesibilitas juga tengah digencarkan Pemerintah Daerah Gunungkidul, sehubungan dengan pengembangan pariwisata Gunungkidul, seperti dikutip dalam AntaraneWS Yogya.

Salah satu destinasi wisata Gunungkidul yang kaya akan potensi alam maupun buatan adalah Desa Wisata Tepus yang mulai dikembangkan di Kelurahan Tepus, Gunungkidul pada tahun 2019, dengan tujuan mengembangkan potensi wisata yang ada di Kelurahan Tepus. Desa Wisata Tepus berdiri dengan menjadikan UMKM lokal sebagai atraksi wisata utama. Noviarto dan Sulistijono (2016) mengatakan keberadaan UMKM yang berkembang akan menghasilkan kontribusi produk dari dalam negeri dan produk domestik bruto (PDB) di Indonesia. Adanya UMKM lokal ini menjadi ciri khas dari wisata Desa Wisata Tepus dan dapat menunjang kemajuan perekonomian daerah maupun nasional.

Dengan mengkombinasikan wisata alam dengan budaya daerah setempat menjadikan Desa Wisata Tepus bukan hanya wisata biasa tetapi mempunyai unsur edukasi terhadap budaya dan kerajinan setempat. Konsep yang diusung Desa Wisata Tepus ini memiliki pengaruh baik dalam pelestarian dan pengenalan budaya kepada masyarakat khususnya generasi muda yang mulai melupakan budaya daerahnya. Namun, dengan konsep wisata yang menggunakan pemandu sebagai penyalur informasi kepada pengunjung yang biasanya berupa rombongan, terdapat kemungkinan informasi yang disampaikan tidak sampai dengan merata dan kurang efektif jika melihat perbandingan jumlah pemandu dan rombongan wisatawan.

Setelah melakukan observasi dan studi mengenai Desa Wisata Tepus, ditemukan bahwa Desa Wisata Tepus telah memiliki identitas berupa logo namun jarang ditemukan penggunaan logo tersebut untuk menunjukkan identitas dan citra dari Desa Wisata Tepus di media informasi yang telah ada.

Selain itu, setelah melakukan observasi dan wawancara dengan pengelola Desa Wisata Tepus, dinyatakan bahwa Desa Wisata Tepus telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup, namun masih belum dapat dikatakan baik. Dari observasi yang dilakukan juga terungkap bahwa ketersediaan petunjuk jalan dan informasi mengenai destinasi, serta informasi mengenai fasilitas yang terdapat di lokasi telah ada meski masih perlu dikembangkan karena masih kurang layak. Padahal, seperti dijelaskan dalam Peraturan Daerah Kabupaten Gunungkidul Nomor 3 Tahun 2014 BAB 1 Pasal 1 No. 23 mengenai Prasarana Umum, Fasilitas Umum, dan Fasilitas Pariwisata, sarana dan prasarana yang memadai adalah sebuah komponen penting penunjang pariwisata mengingat keragaman objek dan daya tarik yang ditawarkan oleh Desa Wisata Tepus dan tentunya berpengaruh dalam motivasi kunjungan wisata ke destinasi tersebut.

Menyikapi hal tersebut, perancangan media informasi sangat diperlukan untuk menunjang sarana prasarana yang ada di Desa Wisata Tepus untuk

meningkatkan kenyamanan pengunjung dan keterkaitannya dengan motivasi kunjungan wisata serta memudahkan proses edukasi dan penyampaian informasi menjadi lebih efektif dan merata. Melalui perancangan media informasi ini sekaligus dapat menunjang rencana pemerintah dalam membangun citra dan identitas Desa Wisata Tepus sebagai salah satu bentuk pengenalan pariwisata Gunungkidul kepada masyarakat untuk meningkatkan kunjungan dan perekonomian daerah.

DASAR PEMIKIRAN

Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses memproduksi desain atau rancangan dengan penggunaan tata visual untuk mengantarkan suatu pesan yang disampaikan melalui suatu media yang tampak secara visual dengan tujuan untuk menginformasikan, dan bersifat persuasif untuk mengubah perilaku target audiens (Yuniarti et.al., 2015).

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual menurut Hidayat & Rosidin (2018:136) adalah salah satu cabang keilmuan yang mempelajari bagaimana cara penyampaian sebuah pesan melalui bentuk media yang tampak visual dan secara efektif menysasar target audiens tertentu. Desain Komunikasi Visual memiliki tujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan manusia dengan menyampaikan nilai-nilai melalui media visual (Hendrawan, 2020). Proses kreatif perancangan Desain Komunikasi Visual dimulai dengan mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data dan ide berdasarkan target, dan memvisualisasikan pesan menjadi sebuah desain (Tinarbuko, 2015).

Environmental Graphic Design

Environmental Graphic Design (EGD) adalah bentuk komunikasi visual yang terdapat pada lingkungan (Calori & Eynden, 2015). Calori menegaskan EGD adalah ilmu yang berkaitan dengan desain grafis, yang tidak hanya mencakup dua dimensi, namun juga tiga dimensi. EGD tersusun atas tiga komponen utama yaitu signage dan wayfinding, placemaking, dan enterpretation. Signage dan wayfinding adalah informasi sistem penanda dan navigasi melalui aspek visual pada suatu lokasi yang memberikan informasi serta mengarahkan audiens menuju sebuah tempat. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam perancangan signage yaitu visibility, readability, noticeability, dan legibility. Komponen kedua yaitu placemaking adalah penempatan EGD di sebuah lokasi memberikan identitas lokasi tersebut mudah dikenali dan diingat. Komponen terakhir yaitu enterpretation adalah bagaimana EGD mewakili suatu tempat sehingga informasi dapat diinterpretasikan dengan mudah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dijalankan secara langsung pada objek Desa Wisata Tepus, Gunungkidul dan wawancara. Hasil dari observasi yang dilakukan dengan mengunjungi Desa Wisata Tepus adalah data kondisi *existing signage* yang minim dan kondisi yang tidak layak pada beberapa *signage* yang ditemukan yang diakibatkan oleh usia *signage* dan material yang digunakan tergolong sederhana. Kondisi tersebut membuat informasi yang termuat tidak dapat disampaikan dengan baik kepada pengunjung.

Wawancara yang dilakukan kepada narasumber yang berkaitan dengan objek yaitu pengelola Desa Wisata Tepus yaitu Heri serta staff/pemandu Desa Wisata Tepus yakni Riska memberikan kesimpulan bahwa keberadaan Desa Wisata Tepus sangat berpengaruh pada pemberdayaan masyarakat Desa Tepus

untuk dapat merasakan dampak pariwisata dan perekonomian. Pengelola juga menyatakan kurangnya fasilitas penunjang informasi bagi pengunjung dapat ditingkatkan untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung. Jumlah wisatawan yang tergolong banyak dalam sekali kunjungan membuat penyampaian informasi dari pemandu tidak efektif dan merata karena jumlah pemandu yang terbatas sehingga pengadaan media informasi yang memadai diperlukan untuk menunjang proses penyampaian informasi dan proses edukasi yang efektif.

Studi pustaka dilakukan dengan membaca dan mempelajari literatur terdahulu berkaitan mengenai perancangan *signage* dan *wayfinding*. Data yang telah terkumpul kemudian dikaji menggunakan metode analisis data yaitu analisis matriks dan analisis SWOT.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan pada perancangan yakni memperlihatkan Desa Wisata Tepus Gunungkidul sebagai destinasi eduwisata yang memadukan alam dan keragaman budaya tetapi merupakan sebuah pilihan wisata yang **atraktif** dengan segala edukasinya dan **nyaman** untuk dikunjungi meskipun berlokasi di desa pesisir, serta dapat memberikan perasaan **gembira** pada wisatawan yang berkunjung. Pesan yang akan disampaikan oleh karya tersebut sesuai dengan tujuan perancangan yaitu memberikan informasi yang mendukung proses edukasi dan kenyamanan pariwisata.

Dari pesan yang dijelaskan diatas, disimpulkan beberapa kata kunci yang menjadi acuan untuk tahapan perancangan selanjutnya yaitu:

1. Atraktif; menarik, memikat
2. Nyaman; tenang, damai
3. Gembira; senang, ceria

Konsep Kreatif

Konsep kreatif perancangan media Environmental Graphic Design Desa Wisata Tepus ini disusun berdasarkan target audiens dan mengacu pada konsep pesan dan visualisasi dari kata kunci pada konsep pesan. Pesan akan disampaikan dengan grafis-grafis yang menggunakan gaya visual yang tenang, ringan, serta dekat dengan alam. Konsep kreatif perancangan ini mengangkat ciri khas yang dimiliki oleh Desa Wisata Tepus baik dari kondisi alam dan budaya lokalnya dalam elemen-elemen grafis sehingga karya media yang dihasilkan dapat sekaligus menunjukkan identitas Desa Wisata Tepus.

Konsep Media

Untuk memenuhi tujuan dengan tepat, diperlukan media utama dan media pendukung yang dirancang secara informatif dan fungsional. Media-media tersebut terdiri dari media yang dapat digunakan atau disebarkan secara langsung di lokasi dan media yang dapat menjadi sarana promosi atau marketing baik secara *offline* maupun *online*. Penggunaan berbagai media tersebut diharapkan dapat menyediakan informasi dengan efektif yang dapat meningkatkan *awareness* dan motivasi kunjungan terhadap Desa Wisata Tepus. Media utama yang digunakan adalah perancangan EGD berupa signage dan wayfinding, sedangkan media pendukung yang dirancang diantaranya umbul-umbul, website, poster, unggahan sosial media, brosur panduan wisata, gelang tiket, seragam pengelola, dan merchandise.

Konsep Komunikasi

Metode komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pada perancangan ini adalah metode AISAS (*Attention - Interest - Search - Action - Share*). Metode AISAS digunakan untuk menyusun pendekatan dengan tujuan adanya perubahan perilaku pada target pasar yang ditentukan. Metode AISAS dipilih dengan mempertimbangkan penggunaan teknologi di era digital yang juga berpengaruh besar pada sektor pariwisata secara keseluruhan. Pendekatan

dilakukan mulai dari menarik perhatian audiens (*Attention*) mengenai keberadaan lokasi dengan media umbul-umbul dan poster. Setelah timbul rasa ketertarikan (*Interest*) terhadap media yang telah disebar, tersedia media berupa unggahan sosial media dan brosur panduan wisata yang memberikan informasi lebih dari objek untuk menarik perhatian lebih lanjut. Ketika audiens merasakan keinginan untuk mencari informasi lebih lanjut (*Search*), media berupa website berguna untuk menjembatani audiens melakukan penggalian informasi secara detail dan melakukan pemesanan tiket secara online ataupun menghubungi pengelola melalui kontak yang tersedia. Pada tahap selanjutnya yaitu *Action*, audiens melakukan aksi yang diharapkan yaitu berwisata dengan media yang digunakan yaitu gelang tiket, signage dan wayfinding. Kemudian pada tahap terakhir, pengunjung membagikan pengalamannya (*Share*) melalui pemakaian merchandise dan unggahan di media sosial.

Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan ini menyesuaikan konsep kreatif yang disusun berdasarkan data-data yang dikumpulkan. Pesan akan disampaikan dengan gaya pembawaan yang tenang, ringan, dan dekat dengan alam untuk dan menggunakan gaya visual yang dipilih menyesuaikan kata kunci atraktif, nyaman, dan gembira. Kondisi alam yang berada di pesisir pantai digambarkan dengan penggunaan garis dan bentuk yang dinamis dan melengkung melambangkan pantai dan ombak serta memiliki kesan santai dan nyaman. Selain itu, warna yang akan digunakan pada perancangan adalah warna-warna organik/natural yang cerah dan hangat, menonjolkan kesan tenteram pada objek yang berada dekat dengan alam.

Hasil Perancangan

Media Utama

Logo

Logo terdiri dari *logogram* dan *logotype*. *Logogram* dirancang merepresentasikan gabungan bentuk manusia, alam, dan produk budaya yang merupakan 3 komponen utama yang saling melengkapi dalam membangun keberadaan Desa Wisata Tepus. Banyak menggunakan garis lengkung, logo dirancang untuk memberikan kesan dinamis.



Gambar 1 Logo utama
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 2 Secondary logo
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Piktogram



Gambar 3 Piktogram
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Signage dan Wayfinding

Jenis signage yang dirancang terdiri dari *identification signage*, *interpretative signage*, *directional signage*, dan *regulatory signage*.



Gambar 4 Desain signage
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)



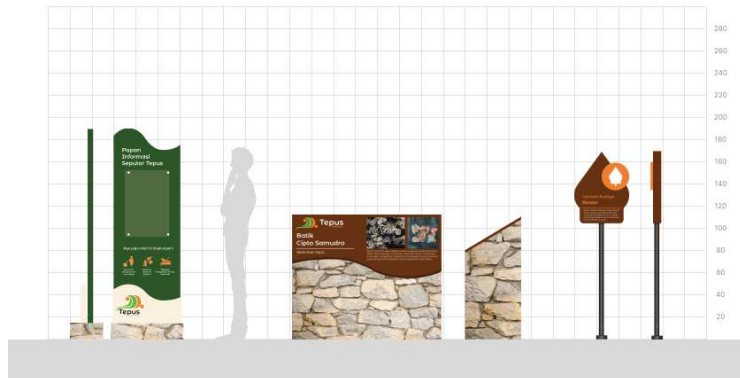
Gambar 5 Desain *identification signage*
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 6 Desain *identification signage*
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 7 Desain *identification signage*
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)



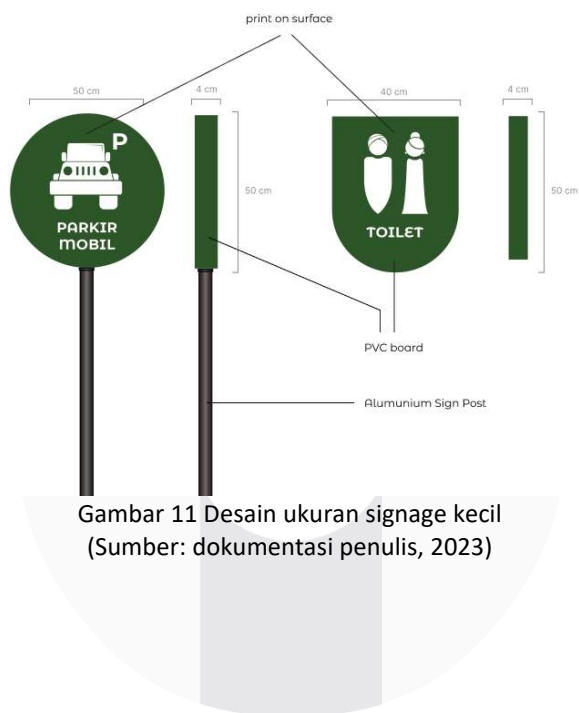
Gambar 8 Desain *interpretative signage*
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)



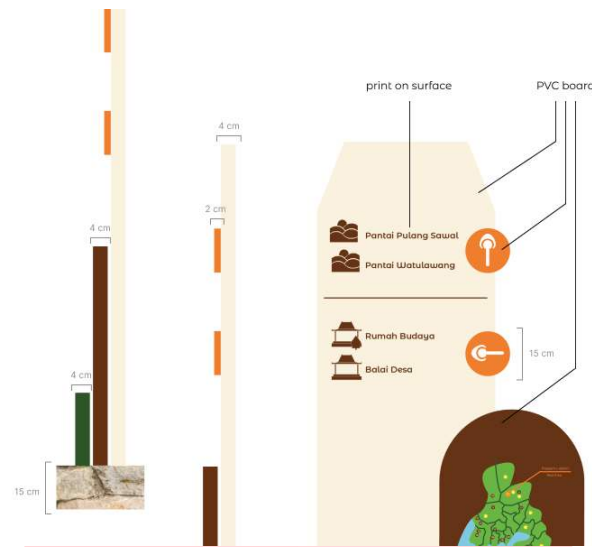
Gambar 9 Desain *directional signage*
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)



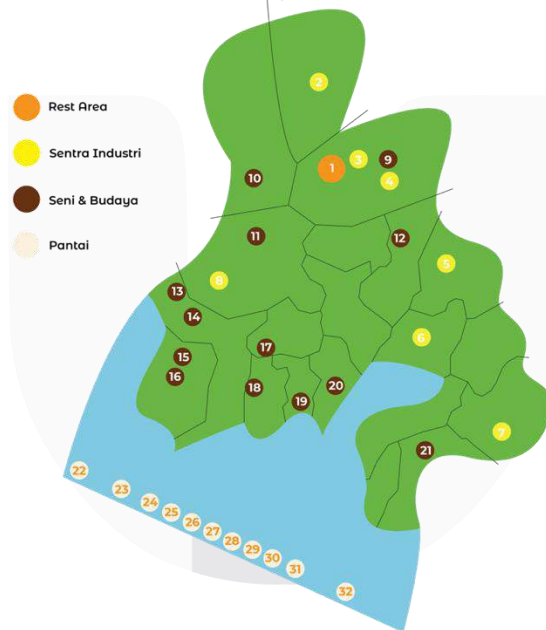
Gambar 10 Desain *regulatory signage*
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 11 Desain ukuran signage kecil
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 12 Desain ukuran signage besar
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 13 Desain peta Dsa Wisata Tepus
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 14 Penerapan signage
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)

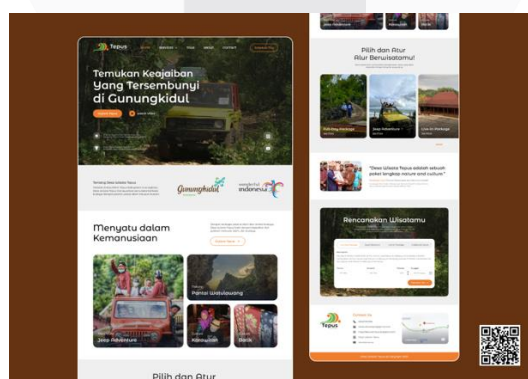
Media Pendukung

Umbul Umbul



Gambar 15 Desain umbul-umbul
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Website



Gambar 16 Desain website
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Poster



Gambar 17 Desain poster
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Unggahan Sosial Media



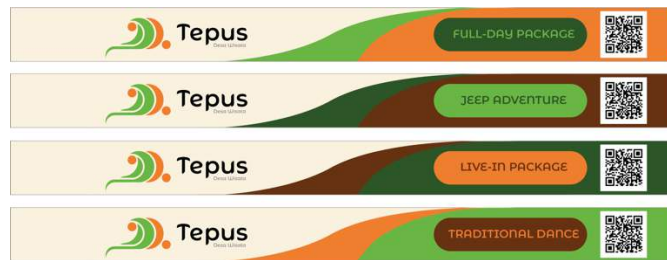
Gambar 18 Desain unggahan sosial media
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Brosur Panduan Wisata



Gambar 19 Desain brosur panduan wisata
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Gelang Tiket



Gambar 20 Desain gelang tiket
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Seragam Pengelola



Gambar 21 Desain seragam pengelola
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Merchandise



Gambar 4.44 Desain Merchandise
(Sumber: dokumentasi penulis, 2023)

KESIMPULAN

Keberadaan Desa Wisata Tepus merupakan harapan dan peluang bagi masyarakat Desa Tepus untuk meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan melalui bidang pariwisata. Dengan keadaan objek saat ini yang kurang dalam hal fasilitas dan sarana, pengadaan *Environmental Graphic Design* untuk Desa Wisata Tepus dibutuhkan untuk menunjang fasilitas dan sarana serta menambah nilai *hospitality* yang dapat berdampak pada kepuasan pengunjung dan peningkatan motivasi kunjungan wisata. Signage dan wayfinding yang dirancang dengan tepat dan sesuai dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih efektif dengan pengalaman yang mudah dan menyenangkan. Hal tersebut juga dapat membantu proses edukasi dalam berwisata menjadi lebih mudah dan penyebaran informasi yang lebih luas. Selain itu, adanya fasilitas signage dan wayfinding yang efektif dan tepat dapat sekaligus menjadi identitas visual dari Desa Wisata Tepus. Dengan perancangan *Environmental Graphic Design* ini diharapkan dapat menjadi referensi dan membantu proses penyampaian informasi dan edukasi menjadi lebih baik kepada pengunjung.

Konsep Desa Wisata Tepus yang mengangkat budaya dan masyarakat menjadi satu kebaruan bagi pariwisata Gunungkidul dan sebaiknya didukung agar pengenalan budaya menjadi wisata yang menarik dan menyenangkan bagi masyarakat khususnya generasi muda. Desa Wisata Tepus sebagai salah satu potensi besar pariwisata Gunungkidul seharusnya mendapatkan dukungan penuh oleh pemerintah untuk peningkatan fasilitas dan pengenalan kepada masyarakat. Penulis memberikan saran bagi penelitian selanjutnya agar lebih mengangkat budaya lokal dan ciri khas daerah tersebut agar lestari dan mengkombinasikannya dengan teknologi yang baik agar berkembang dengan lebih maju.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual, Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula* (I. Fibrianti, Ed.). Nuansa Cendekia
- Calori, C., & Vanden Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design* (C. Calori & D. Vanden-Eynden, eds.). John Wiley & Sons, Inc.
- Clara, S., & Swasty, W. (2017). Pictogram On Signage As An Effective Communication. *Jurnal Sosisoteknologi*, 16(2), 166-175. Doi: <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2017.16.2.2>
- Gibson, D. (2009). *The wayfinding handbook: Information design for public places*. Princeton Architectueal Press.
- Hananto, B.A., Timothy, E., Krisananda, R., & Stefanus, T. (2109). Kajian Desain Environmental Graphic Design Umeda Hospital. *GESTALT*, 1(2), 177190.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu
- Hendrawan, A. (2020). *Berdesain: Teori dan Praktik Desain*. (Edisi 1). Booksmango Inc
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi desain karakter mahasiswa jurusan desain komunikasi visual pada papan permainan kuliah seni & desain. *Jurnal Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(2), 134-135. Doi: <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1552>
- Soedewi, S. (2019). Identitas Visual pada Signage System di Pusat Perbelanjaan Metro Indah Mall. *Waca Cipta Ruang*, 5(2), 379-387. Doi: <https://doi.org/10.34010/WCR.V5i2.2265>
- Soewardikoen, D. W. (2019) *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. (Edisi 1). PT Kanisius
- Tinarbuko, S. (2015) *DEKAVE : Desain Komunikasi Visual : Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS.
- Yuniarti, I., Maulana, S., & Desinta, S. (2015). Perancangan Buku Panduan Mengkonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 2(3), 1232. Diakses dari: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesi/gn/article/view/4471>

Sumber Lain:

- Bilal Ramadhan. (2022, 05 Oktober). Dispar Gunungkidul Gencarkan Promosi Wisata. [Halaman web]. Diakses dari <https://news.republika.co.id/berita/rja32b330/dispar-gunungkidul-gencarkan-promosi-wisata>
- Desa Wisata Tepus. [Halaman web]. Diakses dari <https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/tepus>
- Faqihah Muharroroh Itsnaini. (2022, 01 September). Pesona Desa Wisata Tepus di Gunungkidul, Pegunungan hingga Pantai. [Halaman web]. Diakses dari

<https://travel.kompas.com/read/2022/09/01/080300127/pesona-desa-wisata-tepus-di-gunungkidul-pegunungan-hingga-pantai?page=all>

Rizki, F., & Mustikawan, A., Perancangan Grafis Lingkungan Pada Museum Tekstil Jakarta. *eProceedings of Art & Design*, 6(3), 2335-9349. Diakses dari: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesi/gn/article/download/11025/10893>

Roni Fadli. (2023, 16 Februari). Beban Berat Promosi Pariwisata Gunungkidul di Tengah Minimnya Anggaran. [Halaman web]. Diakses dari <https://jogja.antaranews.com/berita/606666/menyelaraskan-perppu-cipta-kerja-dengan-pengembangan-pariwisata-di-diy>

Website Tepus. [Halaman web]. Diakses dari <https://desatepus.gunungkidulkab.go.id/first>

