

ABSTRAK

Tampomas Banjarnegara adalah sebuah wisata alam dengan konsep "wisata batu andesit yang ramah untuk keluarga". Saat ini, Tampomas Banjarnegara sudah memasuki tahun ke limanya semenjak pertama kali dibuka pada tahun 2018 dan sudah memiliki sign system, namun kondisinya yang tidak terawat, masih minim dan keterpaduannya kurang, sehingga dapat menyebabkan kebingungan bagi wisatawan. Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan sistem informasi visual yang efektif dan efisien untuk memberikan petunjuk arah dan informasi tentang lokasi di lingkungan Tampomas Banjarnegara. Dalam penelitian ini, digunakan metode pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan studi literatur. Analisis SWOT, USP, dan *positioning* digunakan untuk menganalisis masalah yang ada serta mencari solusinya. Hasil analisis menunjukkan bahwa Tampomas memiliki keunggulan sebagai satu-satunya wisata batu Andesit yang ramah untuk keluarga karena wisata alam Tampomas menawarkan beragam aktivitas yang cocok untuk semua anggota keluarga, dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam perancangan konsep ini, fokus diberikan pada mempertegas ciri khas Tampomas, seperti tekstur pada batu, dengan menyederhanakan elemen-elemen seperti batu, dan siluet keluarga. Selain itu, pada penelitian ini membuat media pendukung seperti leaflet, papan informasi, mood design, photobooth, dan guide maps. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti pengguna, konteks, dan pesan yang ingin disampaikan dalam desain. Desain akhir dari sign system ini menggabungkan unsur-unsur visual yang mudah dikenali dan dipahami, seperti warna dan simbol yang sesuai dengan karakteristik Tampomas Banjarnegara.

Kata kunci: *Sign system*, wisata alam, Tampomas Banjarnegara.