

Pembuatan *Display* Penunjuk Arah dan Nama Objek Wisata di Kawasan Agro Edu Wisata

Nurwathi^{1†}, Erna Garnia¹, Rangga Satria Perdana¹, Muhamad Fahrulrozi¹, Lisyah Maharani¹

¹ Universitas Sangga Buana, Indonesia

[†] korespondensi: nurwathi@usbykp.ac.id

ABSTRACT

The development of Agro-Educational Tourism is now growing rapidly as an effort to restore the community's economy through the tourism and agriculture sectors. Sindulang Village, Sumedang Regency, is located in the Gunung Kereceng area and is one of the potential locations for developing Agro-Educational Tourism. The challenges faced in managing this area include the need for integrated tourism management and educational capabilities to enhance the visitor experience. Additionally, some visitors get lost due to the lack of directional signs. Therefore, it is necessary to create more displays to reduce difficulties in reaching the intended location. This study aims to design and create directional signboards and tourist attraction name boards in the Baruimun-Hill, applying the principles of ergonomics. The research steps included problem analysis, site surveys, data collection from 44 students, data calculation, followed the creation and installation of the display. Ergonomic principles were applied in determining the dimensions of the letters, the distance, and the color to ensure readability and visual appeal. As a result, the directional signs have a visibility distance of 18 meters with a letter height of 90 mm, while the tourist attraction signs have a visibility distance of 50 meters with a letter height of 250 mm. The combination of a brown background and white lettering was chosen for its high contrast and suitability to the environment. This implementation not only makes it easier for visitors but also enhances the tourist experience, supports the development of the tourist area, and creates visual with ergonomic principles.

Keywords: Display, ergonomics, Agro Edu Tourism, design.

ABSTRAK

Perkembangan kawasan agro edu wisata kini semakin pesat sebagai upaya memulihkan perekonomian masyarakat melalui sektor pariwisata dan pertanian. Desa Sindulang, Kabupaten Sumedang, terletak di kawasan Gunung Kereceng dan menjadi salah satu lokasi potensial untuk melakukan pengembangan agro edu wisata. Tantangan yang dihadapi dalam pengelolaan kawasan ini yaitu memerlukan manajemen pariwisata yang terintegrasi, serta kemampuan edukasi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung. Selain itu, terdapat beberapa pengunjung yang tersesat karena kurangnya papan penunjuk arah di lokasi. Oleh karena itu, perlu dilakukannya pembuatan display yang lebih ergonomis sehingga dapat mengurangi kesulitan dalam menuju lokasi yang akan dituju. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat display penunjuk arah serta papan nama objek wisata di Kawasan Agro Edu Wisata Baruimun-Hill Gunung Kerenceng, dengan menerapkan prinsip ergonomi (Efektif, Nyaman, Aman, Sehat dan Efisien). Langkah penelitian mencakup analisis masalah, survei lokasi, pengumpulan data melalui responden sebanyak 44 orang, setelah dilakukan perhitungan data dilanjutkan dengan merancang desain yang ergonomis sesuai perhitungan display, pembuatan dan pemasangan display. Prinsip ergonomis diterapkan dalam menentukan dimensi huruf, jarak antar huruf, serta kombinasi warna untuk memastikan keterbacaan dan daya Tarik visual. Hasilnya, papan penunjuk arah memiliki jarak pandang 18 meter dengan tinggi huruf 90 mm, sedangkan papan nama objek wisata memiliki jarak pandang 50 meter dengan tinggi huruf 250 mm. Kombinasi warna dasar coklat dan warna huruf putih dipilih karena tingkat kontras dan kesesuaiannya dengan lingkungan. Implementasi ini tidak hanya mempermudah pengunjung, tetapi juga meningkatkan pengalaman wisatawan, mendukung pengembangan Kawasan wisata, dan menciptakan daya Tarik visual sesuai kaidah ergonomi.

Kata Kunci: display, ergonomi, Agro Edu Wisata, desain.

PENDAHULUAN

Saat ini pembangunan kawasan agro edu wisata semakin gencar dilakukan, mengingat

kawasan wisata dianggap sebagai salah satu produk wisata yang mampu memulihkan kondisi perekonomian masyarakat,

meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan penduduk setempat melalui sektor pariwisata dan pertanian (1).

Salah satu desa yang sedang dirintis untuk membuat suatu kawasan agro edu wisata adalah Desa Sindulang, Kabupaten Sumedang yang berada di Gunung Kerenceng yang memiliki ketinggian 1.754 mdpl dan memiliki beragam pesona di antaranya kekayaan flora dan fauna serta pemandangan hamparan kota Bandung dan Sumedang (2). Gunung Kerenceng merupakan salah satu tujuan wisata yang berada di Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat. Dulunya gunung ini tidak terlalu banyak diketahui oleh para pendaki, popularitas dari gunung ini meningkat selama pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat di Indonesia (3).

Dalam pengelolaan Agro Edu Wisata memerlukan keterampilan khusus yang mencakup manajemen pariwisata, pengetahuan tentang pertanian, serta kemampuan dalam memberikan edukasi yang efektif kepada pengunjung (4). Berdasarkan hasil pertemuan dan diskusi dengan mitra dalam hal ini Kelompok Tani Milenial Makmur, Volunteer Kerenceng, Kepala Desa Sindulang, menyepakati untuk pengembangan agro edu wisata di Desa Sindulang melalui kelompok tani milenial menuju *smart village*. Agro Edu Wisata yang dikembangkan di kawasan Gunung Kerenceng dinamai Baruimun-Hill seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1 karena Bukit Baruimun merupakan salah satu bukit di Kawasan Gunung Kerenceng.



Gambar 1: Agro Edu Wisata Baruimun-Hill Gunung Kerenceng

Visualisasi papan nama atau papan informasi sangatlah penting dalam memberikan informasi objek wisata. Papan nama harus dibuat sebaik mungkin, mudah dibaca pada jarak tertentu, kesan menarik, kombinasi

huruf dan warna yang cocok, dan pada malam hari juga bisa dilihat dengan baik.

Oleh karena itu, perlu mengikuti prinsip-prinsip dalam pembuatan papan nama atau

visualisasi nama objek wisata. Prinsip yang bisa diikuti adalah prinsip ergonomi. Ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyasikan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktifitas maupun dalam beristirahat atas dasar kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental (5).

Prinsip ergonomi bukanlah hanya menjadikan kita bisa bekerja secara sehat, aman, nyaman, tetapi dalam ranah kognitif ergonomi, visualisasi papan nama dalam objek wisata merupakan salah satu kajian yang menarik agar masyarakat bisa melihat dengan nyaman, memberikan daya tarik, dan jika ditulis dipinggir jalan tidak menyebabkan *human error* penyebab kecelakaan atau lainnya (6).

Dalam aspek ergonomi, *display* dapat dikatakan sebagai fasilitas yang mampu menyediakan berbagai informasi tentang bagaimana keadaan di tempat tersebut yang dikemas dalam berbagai macam bentuk seperti simbol, tanda, gambar animasi, lambang yang dapat menghubungkan antara berbagai perlengkapan atau alat-alat dengan manusia (7). *Display* terbagi menjadi dua bagian, yaitu *Display Statis* dan *Display Dinamis*. *Display statis* adalah *display* yang memberikan informasi tanpa dipengaruhi oleh variabel waktu, misalnya peta, sedangkan *display dinamis* adalah *display* yang dipengaruhi oleh variabel waktu, misalnya speedometer dalam kendaraan bermotor (8).

Dalam pembuatan *display* ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu (9) :

1. Tipografi, yaitu komponen visual atau tampilan kata-kata tertulis.
2. Ukuran Huruf, yaitu dalam perancangan *display* perlu diperhatikan mengenai lebar dan tinggi huruf.
3. Komposisi Warna, yaitu aktivitas yang berhubungan dengan Indera penglihatan. Kombinasi hitam-putih merupakan kombinasi yang memiliki nilai kontras tertinggi 98%.

Selain itu, Tarwaka (2010) menyebutkan bahwa *display* harus memenuhi kriteria mudah dilihat (*visibility*), mudah dikenali (*legibility*), dan mudah dibaca (*readability*) (10). Pembuatan *display* papan penunjuk arah dan nama objek wisata di kawasan Agro Edu Wisata Baruimun-Hill diperlukan agar pengunjung dapat mempersingkat waktu yang digunakan untuk mencapai suatu lokasi tertentu. Jika pada proses pencarian lokasi tertentu sudah mudah ndan yaman, hal itu menunjukkan bahwa visual *display* yang digunakan ergonomis (11).

Pada pembuatan kawasan Agro Edu Wisata Baruimun-Hill tentunya tidak hanya terfokus pada pembangunan kawasannya saja, melainkan dibutuhkan fasilitas penunjang bagi para pengunjung untuk menuju kawasan wisata tersebut, salah satu caranya yaitu dengan pembuatan *display*.

Display informasi juga merupakan sarana dan prasarana dalam sektor wisata. Sarana dan prasarana merupakan unsur-unsur dari komponen wisata yang melengkapi dan

mempermudah proses kegiatan pariwisata agar berjalan lancar, termasuk bagian atraksi wisata (12). Dengan demikian sarana dan prasarana merupakan unsur pokok dalam kegiatan pariwisata. Keunggulan-keunggulan potensi wisata harus disertai dengan faktor pendukungnya.

Berdasarkan analisis situasi yang diuraikan, sarana dan prasarana untuk menunjang Agro Edu Wisata Baruimun-Hill belum memadai. Belum tersedianya papan nama objek wisata dan papan penunjuk arah untuk menuju Kawasan Agro Edu Wisata Baruimun-Hill.

Ketersediaan papan nama objek wisata Agro Edu Wisata Baruimun-Hill merupakan hal yang sangat vital di Desa Sindulang. Papan nama objek wisata adalah media yang berfungsi memberikan informasi kepada seseorang atau pengunjung mengenai suatu tempat atau objek wisata, sedangkan petunjuk arah dibuat dengan tujuan yang sama yaitu menyampaikan informasi mengenai suatu arah tujuan. Umumnya penunjuk arah memiliki dua unsur yaitu simbol dan huruf (13). Kedua unsur ini akan mempertegas sekaligus mempermudah pemahaman bagi pengunjung kearah mana tujuan perjalanan mereka.

Papan informasi penunjuk arah harus dalam kondisi visual yang baik, memiliki warna yang jelas, ukuran huruf yang dapat dilihat dengan jelas dan mudah dibaca, serta simbol yang mudah dipahami (14).

Oleh karena itu, perlu dilakukannya pembuatan *display* penunjuk arah sehingga

dapat mengurangi kesulitan dalam menuju lokasi yang akan dituju. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan merancang *display* papan informasi dengan penerapan ilmu ergonomi.

METODE

Beberapa *display* yang akan dibuat pada kawasan Agro Edu Wisata Baruimun-Hill antara lain papan nama objek wisata (gapura) dan papan penunjuk arah. Sebelum proses pembuatan papan penunjuk arah dan papan nama objek wisata dilaksanakan, terdapat beberapa tahapan kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pendalaman Masalah

Pada tahap awal, analisis perlu dilakukan untuk dengan cara diskusi bersama perangkat desa, *volunteer* Kerenceng dan kelompok sadar wisata. Permasalahan yang ditemukan, yaitu masih kurangnya papan penunjuk arah di lokasi yang mengakibatkan beberapa pengunjung tersesat.

2. Survey Lokasi

Survey lokasi dilakukan untuk mencari titik lokasi yang layak dan strategis untuk dijadikan tempat pemasangan papan penunjuk arah dan papan nama objek wisata di kawasan Agro Edu Wisata Baruimun-Hill.

3. Pengumpulan Data dan Observasi

Pengumpulan data dan observasi dilakukan untuk menentukan jarak pandang, penentuan ukuran huruf yang

digunakan serta penggunaan kombinasi warna pada *display*. Agar tulisan terbaca dengan jelas dan nyaman serta memperhatikan kemampuan mata dalam melihat maka tulisan harus disusun oleh huruf-huruf yang disesuaikan dengan jarak baca dengan rumus :

$$\text{Tinggi Huruf (mm)} = \frac{\text{jarak baca}}{200} \dots\dots(1)$$

$$\text{Tebal Huruf (mm)} = \frac{\text{tinggi huruf}}{6} \dots\dots(2)$$

$$\text{Jarak Huruf (mm)} = \frac{\text{tinggi huruf}}{5} \dots\dots(3)$$

$$\text{Spasi (mm)} = \frac{2T}{3} \dots\dots\dots(4)$$

Menurut Nala (1992) jika jarak baca 6 meter, maka tinggi huruf $T = \frac{6000}{200} 30 \text{ mm} = 3 \text{ cm}$. Dengan mengetahui tinggi huruf maka ukuran huruf lainnya juga dapat diketahui. Untuk komposisi warna, kombinasi warna yang tepat mempengaruhi kecepatan manusia dalam menyerap persepsi visual. Warna juga memiliki efek psikis, tampak seperti

Tabel 1:

Tabel 1: Efek Psikis Warna

Warna	Efek jarak	Efek Suhu	Efek psikis
Biru	Jauh	Sejuk	Menenangkan
Hijau	Jauh	Sangat sejuk panas	Sangat menenangkan
Merah	Dekat	Panas	Sangat Mengusik
Merah	Dekat	Panas	Sangat mengusik
Oranye	Sangat dekat	Sangat panas	Merangsang
Kuning	Dekat	Sangat Panas	Merangsang
Coklat	Sangat Dekat	Netral	Merangsang
Putih	Dekat	Netral	Bersih/Suci

Sumber: (15)

4. Persiapan Alat dan Bahan

Untuk membuat papan penunjuk arah bahan yang digunakan, yaitu kayu multiplek dengan tebal 1,2 mm yang berkualitas dengan ukuran bahan 4 meter dan dibuat sebanyak 20 buah. Dengan ukuran media papan yaitu 60cm x 15cm. Papan dibuat 10 buah untuk papan penunjuk arah, dan 10 buah untuk papan nama area di kawasan Agro Edu Wisata Baruimun-

Hill dan dipasang menggunakan penyangga kayu dengan tinggi 1,3 m. Untuk pembuatan papan nama objek wisata dibuat dengan jenis kayu papan dengan ketebalan 2cm, dengan media berukuran 3,3 m x 1m, dan 3 m x 1,5m. Ketinggian pemasangan papan nama objek dipasang dengan menggunakan tiang kayu dengan ketinggian 3,3 meter dan 4 meter, sedangkan untuk paku yang disiapkan

sebanyak setengah kilogram. Kemudian, untuk pemilihan cat menggunakan warna coklat dan putih. Untuk alat yang digunakan antara lain kuas besar dan kecil, gergaji dan palu.

5. Desain, Pembuatan dan Pemasangan

Desain papan penunjuk arah dan nama objek wisata dibuat menggunakan aplikasi coreldraw dan pembuatan dilakukan secara manual. Pemasangan papan penunjuk arah dilakukan bersama tim dibantu volunteer kerenceng.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari survey yang telah dilakukan telah didapat beberapa titik lokasi yang akan dipasang papan penunjuk arah dan papan nama objek tempat wisata. Sebelum pembuatan desain dilakukan, terlebih dahulu menentukan warna yang akan digunakan untuk *display* tersebut. Penentuan warna didapat dari observasi kepada mahasiswa praktikum ergonomi di Universitas Sangga Buana sebanyak 44 mahasiswa. Berikut merupakan hasil Paduan warna dasar dan warna huruf berdasarkan penilaian dari 44 mahasiswa pada Tabel 2:

Warna

No.	Warna Dasar	Warna Huruf	Keterangan		
			Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas
1.	Coklat Tua	Biru Muda	44		
		Biru Tua		24	20
		Merah Muda	41	3	
		Merah Tua	23	18	3
		Hijau Muda	41	3	
		Hijau Tua	44		
		Kuning Terang	44		
		Kuning Tua	36	8	
		Putih	44		
		Hitam	13	25	6
2.	Hijau	Biru Muda	28	16	
		Biru Tua	23	10	11
		Merah Muda	44		
		Merah Tua	31	13	
		Hijau Muda	33	3	8
		Hijau Tua	18	18	8
		Kuning Terang	44		
		Kuning Tua	39	5	
		Putih	44		
		Hitam	41	3	
3.	Hijau Muda	Biru Muda	23	21	
		Biru Tua	33		
		Merah Muda	31	11	
		Merah Tua	29	15	
		Hijau Muda	7	22	15

No.	Warna Dasar	Warna Huruf	Keterangan		
			Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas
4.	Orange	Hijau Tua	8	5	31
		Kuning Terang	36	8	
		Kuning Tua	27	10	7
		Putih	41	3	
		Hitam	31	13	
		Biru Muda	31	13	
		Biru Tua	44		
		Merah Muda	36	3	5
		Merah Tua		44	
		Hijau Muda	28	16	
		Hijau Tua	33	6	5
		Kuning Terang	44		
		Kuning Tua	18	21	5
		Putih	44		
5.	Pink	Hitam	44		
		Biru Muda		34	10
		Biru Tua	31		
		Merah Muda	4	26	9
		Merah Tua	39	5	
		Hijau Muda	10	34	
		Hijau Tua	23	21	
		Kuning Terang	19	25	
		Kuning Tua	20	10	14
		Putih	44		
6.	Biru Terang	Hitam	41	3	
		Biru Muda	8		36
		Biru Tua	44		
		Merah Muda	34	10	
		Merah Tua	39	5	
		Hijau Muda		5	39
		Hijau Tua	9	35	
		Kuning Terang	26	5	
		Kuning Tua	19	19	6
		Putih	34	10	
7.	Kuning	Hitam	44		
		Biru Muda	10	34	
		Biru Tua	40		4
		Merah Muda	29	15	
		Merah Tua	39	5	
		Hijau Muda	8	20	16
		Hijau Tua	29	15	
		Kuning Terang	18	16	10
		Kuning Tua	4	24	16
		Putih	8	31	15
Hitam	40		4		

No.	Warna Dasar	Warna Huruf	Keterangan		
			Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas
8.	Biru	Biru Muda	34	10	
		Biru Tua		5	39
		Merah Muda	44		
		Merah Tua	31	13	
		Hijau Muda	44		
		Hijau Tua	24	20	
		Kuning Terang	41	3	
		Kuning Tua	36	5	3
		Putih	41	3	
		Hitam	23		21
9.	Merah	Biru Muda	39	5	
		Biru Tua	7	27	10
		Merah Muda	44		
		Merah Tua	9	24	8
		Hijau Muda	39	5	
		Hijau Tua	36	8	
		Kuning Terang	44		
		Kuning Tua	44		
		Putih	44		
		Hitam	13	21	10
10.	Coklat	Biru Muda	39	5	
		Biru Tua	4	20	20
		Merah Muda	44		
		Merah Tua	23	16	5
		Hijau Muda	44		
		Hijau Tua	29	15	
		Kuning Terang	44		
		Kuning Tua	39	5	
		Putih	44		
		Hitam	18	16	10
11.	Ungu	Biru Muda	39	5	
		Biru Tua	10	14	26
		Merah Muda	36	8	
		Merah Tua	21	18	5
		Hijau Muda	26	15	3
		Hijau Tua	24	20	
		Kuning Terang	41	3	
		Kuning Tua	36	8	
		Putih	36	8	
		Hitam	13	26	5
12.	Hijau Terang	Biru Muda		9	35
		Biru Tua	44		
		Merah Muda	21	18	5
		Merah Tua	39	5	
		Hijau Muda		17	27

No.	Warna Dasar	Warna Huruf	Keterangan		
			Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas
13.	Biru Muda	Hijau Tua	5	29	10
		Kuning Terang	26	13	5
		Kuning Tua	28	16	
		Putih	33	11	
		Hitam	44		
		Biru Muda	26	15	3
		Biru Tua	12	27	5
		Merah Muda	41	3	
		Merah Tua	13	21	5
		Hijau Muda	39	5	
		Hijau Tua	21	18	5
		Kuning Terang	41	3	
		Kuning Tua	39	5	
		Putih	36	8	
		Hitam	19	25	
		Biru Muda	39	5	
		Biru Tua	9	26	9
		Merah Muda	44		
		Merah Tua	18	21	5
14.	Hijau Aneh	Hijau Muda	39	5	
		Hijau Tua	21	20	3
		Kuning Terang	44		
		Kuning Tua	44		
		Putih	44		
		Hitam	31	10	3
		Biru Muda	9	35	
		Biru Tua	39	5	
		Merah Muda	39	5	
		Merah Tua	24	20	
15.	Kuning Aneh	Hijau Muda	14	19	11
		Hijau Tua	4	40	
		Kuning Terang	39	5	
		Kuning Tua	9	15	20
		Putih	44		
		Hitam	44		
		Biru Muda	34	10	
		Biru Tua		6	38
		Merah Muda	44		
		Merah Tua	21	23	
16.	Hijau Tua	Hijau Muda	34	10	
		Hijau Tua	21	20	3
		Kuning Terang	44		
		Kuning Tua	39	5	
		Putih	44		
		Hitam	4	29	11

No.	Warna Dasar	Warna Huruf	Keterangan		
			Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas
17.	Kuning Terang	Biru Muda	13	26	5
		Biru Tua	44		
		Merah Muda	36	8	
		Merah Tua	44		
		Hijau Muda	7	37	
		Hijau Tua	29	15	
		Kuning Terang	10	15	19
		Kuning Tua	15	29	
		Putih		18	26
		Hitam	44		
18.	Hitam	Biru Muda	44		
		Biru Tua	8	22	15
		Merah Muda	39		5
		Merah Tua	31	13	
		Hijau Muda	44		
		Hijau Tua	39	5	
		Kuning Terang	44		
		Kuning Tua	44		
		Putih	44		
		Hitam	5		39

Sumber : data diolah

Berdasarkan hasil dari penilaian 44 orang yang dibentuk menjadi 10 kelompok, terhadap suatu *display* dengan warna dasar dan warna huruf yang berbeda dapat disimpulkan terdapat beberapa kombinasi warna dasar dan

warna huruf yang dapat digunakan untuk pembuatan *display*, yaitu seperti yang tercantum pada Tabel 3:

Tabel 3 : Kombinasi Warna *Display*

Kelompok	Warna Dasar	Warna Huruf
1	Coklat, Biru muda	Putih, Merah tua
2	Coklat Tua, Coklat	Putih, Merah Muda
3	Hitam, Biru	Putih, Merah Muda
4	Hitam, Putih	Putih, Merah Muda
5	Hitam, Putih	Putih
6	Hijau, Kuning	Putih, Hitam
7	Putih, Kuning Terang	Putih, Kuning Terang
8	Hitam, Putih	Putih
9	Coklat Tua, Coklat	Merah Muda, Kuning Terang
10	Biru Tua	Hitam, Putih

Sumber : data diolah

Berdasarkan kombinasi warna *display* yang didapat, terpilih warna dasar coklat dengan

warna huruf putih, warna tersebut dipilih karena memiliki unsur kesederhanaan,

keseimbangan, penekanan, ruang putih, kesatuan dengan alam.

Dalam penentuan jarak pandang yang dibuat untuk penunjuk arah berdasarkan hasil survey

lokasi yang telah dilakukan jarak pandang yang dibuat, yaitu 18 meter. Dengan perhitungan seperti yang ada pada Tabel 4:

Tabel 4 : Perhitungan Jarak Pandang Papan Penunjuk Arah

Dimensi	Perhitungan	Hasil
Tinggi Huruf	$= \frac{18 \times 1000}{200}$	90 mm
Lebar Huruf	$= \frac{2}{3} \times 90$	60 mm
Tebal Huruf	$= \frac{90}{6}$	15 mm
Jarak antar huruf	$= \frac{90}{5}$	18 mm

Sumber : data diolah

Berdasarkan perhitungan jarak pandang tersebut, ketentuan tinggi huruf yang dibuat yaitu sebesar 90 mm, lebar huruf 60 mm, tebal huruf 15 mm dan jarak antar huruf 18 mm. Dalam penentuan jarak pandang yang dibuat untuk papan nama objek lokasi yaitu 50 meter.

Jarak pandang dibuat lebih jauh karena papan nama objek wisata dibuat dengan media yang lebih besar, sehingga para pengguna jalan dapat mengetahui letak Lokasi Agro Edu Wisata Baruimun-Hill.

Tabel 5 : Perhitungan Jarak Pandang Nama Objek Wisata

Dimensi	Perhitungan	Hasil
Tinggi Huruf	$= \frac{50 \times 1000}{200}$	250 mm
Lebar Huruf	$= \frac{2}{3} \times 250$	166 mm
Tebal Huruf	$= \frac{250}{6}$	42 mm
Jarak antar huruf	$= \frac{250}{5}$	50 mm

Sumber : data diolah

Berdasarkan perhitungan jarak pandang pada Tabel 5, ketentuan tinggi huruf yang dibuat yaitu sebesar 250mm, lebar huruf 166 mm, tebal huruf 42 mm dan jarak antar huruf 50 mm. Setelah mengetahui warna dasar dan

warna huruf serta jarak pandang yang digunakan, pada tahap selanjutnya yaitu proses membuat desain dilakukan dengan menggunakan aplikasi Coreldraw.

Tulisan pada *display* penunjuk arah menggunakan teks logo Baruimun-Hill, logo tersebut telah dibuat HKI dengan Nomor

EC002024191527, September 2024. Berikut merupakan desain yang dibuat yang terlihat pada Gambar 2, Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 2 : Logo Baruimun-Hill



Gambar 3 : Desain Display Papan Penunjuk Arah



Gambar 4: *Display* Papan Nama Objek Wisata

Setelah desain papan nama objek wisata dan papan nama penunjuk arah dibuat, tahap berikutnya, yaitu melakukan pemotongan kayu sesuai dengan media yang telah ditentukan. Pada tahap ini dibuat dua jenis model papan penunjuk arah. Pertama yaitu papan penunjuk arah khusus untuk Lokasi objek wisata dibuat dengan model arah panah dengan tiang penyangga, sedangkan papan

nama area khusus penanda di dalam kawasan Agro Edu Wisata Baruimun-Hill dibuat dengan model persegi panjang dengan tiang penyangga. Tahap berikutnya yaitu membuat pola dan mewarnai papan berwarna coklat tersebut dengan cat berwarna putih sesuai dengan ketentuan penggunaan warna dasar dan warna huruf seperti yang terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5: Proses pembuatan display

Tahap terakhir, yaitu pemasangan papan penunjuk arah yang dipasang di 20 titik lokasi menuju kawasan Agro Edu Wisata Baruimun-Hill. Sebelum melakukan pemasangan, bagian bawah tiang penyangga dibuat meruncing agar dapat papan tetap berdiri tegak dan kokoh. Kecukupan jumlah papan penunjuk arah pada area sepanjang jalur Agro Edu

Wisata Baruimun-Hill akan membantu mengarahkan orang ke tempat menarik dan memberi mereka gambaran tentang tempat tersebut. Pada *display* di Gambar 6 yang telah dibuat pewarnaan huruf pada papan nama dan nama objek wisata sudah menunjukkan warna kontras.



Gambar 6: Display yang telah terpasang

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembuatan *display* yang menerapkan prinsip ergonomi. Ukuran huruf sudah sesuai dengan prinsip ergonomi *display*, untuk papan penunjuk arah jarak pandang terjauh yang dapat dilihat yaitu 18 meter dengan tinggi huruf sebesar 90 mm, lebar huruf 60 mm, tebal huruf 15 mm dan jarak antar huruf 18 mm dan untuk papan nama objek wisata jarak pandang terjauh yang dapat dilihat yaitu 50 meter dengan tinggi huruf

yang dibuat yaitu sebesar 250mm, lebar huruf 166 mm, tebal huruf 42 mm dan jarak antar huruf 50 mm.

Pewarnaan huruf pada papan nama sudah menunjukkan warna kontras dengan warna dasar coklat dan warna huruf putih. Perlu adanya penerapan ergonomi pada pembuatan papan *display* sehingga tidak hanya bisa terbaca tetapi juga dapat memberi daya tarik bagi wisatawan pengunjung objek wisata. Perlu penerapan kaedah ergonomi dalam

penentuan tinggi huruf, lebar, tebal huruf, jarak huruf dan jarak spasi serta warna yang digunakan pada pembuatan papan nama pada objek.

DAFTAR PUSTAKA

1. Irwanti Nkd, Yusuf M. Kajian Ergonomi Pada Visualisasi Nama Objek Wisata Spiritual Tirta Gunung Mertha Gianyar. *J Manaj Pelayanan Hotel*. 2022;6(1):78.
2. Lingkup R, Wilayah P. Skema Pemberdayaan Berbasis Wilayah Ruang Lingkup Pemberdayaan Wilayah. 2018;(4).
3. Garnia E, Nurwathi N, Manaf K, Maharani L, Iman M, Rakhmawati Rs, Et Al. Pengembangan Ekonomi Masyarakat Kaki Gunung Kerenceng Berbasis Infrastruktur Dan Pengelolaan Berkualitas. *J Pengabdian Kpd Masy*. 2023;13(2):176–82.
4. Rohman F, Farida Ye, Muslih M, Ilham R, Literasi K, Baca M, Et Al. Abdi Kami. 2024;7(1):45–61.
5. Syifa Tanjung L, Kumala Sari R, Adeswastoto H. Perancangan Visual Display Informasi Di Laboratorium Terpadu Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *J Eng Sci Technol Manag*. 2023;3(1):1–4.
6. Rudianto A. Kajian Ergonomi Pada Visual Display Penunjuk Informasi Pelabuhan Di Kawasan Kuala Enok. *J Bappeda [Internet]*. 2017;3(1):30–4. Available From: <https://ojs.selodangmayang.com/index.php/bappeda/article/download/49/43>
7. Ningrum Awk, Herlina H. Kajian Ergonomi Pada Display Statis (Penunjuk Informasi) Di Perpustakaan Universitas Bina Darma. *Tik Ilmeu J Ilmu Perpust Dan Inf*. 2023;7(1):15.
8. Lembayung Bp, Azwar Ag. Tol Padaleunyi Menggunakan Metode Ergonomic Checklist Dan Cooper Harper Rating Scale. 4(1):1–7.
9. Junaedi D, Cholisana A. Perancangan Visual Display Informasi Dengan Pendekatan Ergonomi. *J Penelit Dan Apl Sist Tek Ind*. 2021;15(2):137–46.
10. Astuti N, Hidayati Y, Assidiqi Mj, Faturrahman. Pembuatan Papan Penunjuk Arah Sebagai Fasilitas Penunjang Penanda Lokasi Destinasi Wisata Di Desa Wisata Kembang Kuning, Kecamatan Sikur, Lombok Timur. *J Pengabdian Magister Pendidik Ipa*. 2022;5(3):318–22.
11. Hilma Nahdliyatul Kamilah S, Amalda Ramadhina T, Trama Rahardjo F, Tri Purwandari A. Rancang Ulang Display Papan Penunjuk Arah Pada Lingkungan Universitas Al-Azhar Indonesia Dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi. *Din Inform*. 2023;15(2):61–5.
12. Hastuti Kp, Aristin Nf, Saputra An, Setiawan Fa. Perancangan Tourism Display Board Untuk Objek Wisata Pasar Terapung Lok Baintan. *J Pengabdian Ilung (Inovasi Lahan Basah Unggul)*. 2022;2(2):282.
13. Ridwan Gucci Dod, Nalendra Mas. Perancangan Visual Display Informasi Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3) Dengan Pendekatan Ergonomi Dan Komunikasi Visual. *J Tek Ind J Has Penelit Dan Karya Ilm Dalam Bid Tek Ind*. 2022;8(2):399.
14. Purwita Dg, Yasa Gppa. Perancangan Ulang Simbol Dan Papan Penunjuk Arah Pada Area Obyek Wisata Monkey Forest. *J Lentera Widya*. 2019;1(1):15–20.
15. Advendina Gb, Kurnianingtyas Cd. Perancangan Visual Display Katalog Produk Dengan Pendekatan Ergonomi. *J Tek Ind Dan Manaj Rekayasa*. 2023;1(1):12–21.