

# Analisis dan Perencanaan Perbaikan Papan Petunjuk Arah Pada Wisata Candi Jiwa Batujaya Karawang

Moch Kahfi Ariansyah\*, Wahyudin, Kusnadi, Dene Herwanto

Program Studi Teknik Industri, Universitas Singaperbangsa Karawang, Jawa Barat

\*Koresponden email: kahfiariansyah666@gmail.com

Diterima: 11 Oktober 2024

Disetujui: 21 Oktober 2024

## Abstract

The Maps and Directions screen is an example of a screen that provides information about the place you are going to. This display shows a sequence of commands such as turn left, go straight, and so on. Depending on its function, the directional display is very useful in providing information to its users (such as drivers and pedestrians) to reduce errors in reading or understanding. The directional sign to the tourist location of Jiwa Temple site is still not ergonomic because many of the directional signs are broken, use dark colours, are not placed properly, there are letters on the directional sign that have faded, and there are even roads that do not have directional signs at the intersections of the road to the tourist location of Jiwa Temple Batujaya site, making it difficult for tourists to visit Jiwa Temple Batujaya, so it does not meet the requirements or criteria for a good sign, namely visibility, legibility and readability. Therefore, it is necessary to improve the directional sign so that it can reduce the discomfort of the community or tourists in visiting the cultural heritage site of Jiwa Temple Batujaya Karawang.

**Keywords:** *display, karawang, visibility, readability, SGED*

## Abstrak

*Display* peta lokasi dan penunjuk arah merupakan suatu contoh *display* yang memberikan informasi mengenai keberadaan lokasi yang akan dituju. *Display* ini menampilkan urutan perintah seperti belok kiri, jalan lurus dan lain-lain. Menurut fungsinya, *display* penunjuk arah sangat berguna dalam memberikan informasi kepada para penggunanya (seperti pengendara kendaraan bermotor dan pejalan kaki) untuk mengurangi kesalahan dalam pembacaan atau pemahaman. *Display* petunjuk arah menuju lokasi wisata situs candi jiwa masih belum ergonomi karena banyak *display* petunjuk arah yang dalam keadaan patah, menggunakan warna gelap, penempatan yang kurang tepat, terdapat huruf – huruf pada *display* petunjuk arah yang sudah pudar, bahkan ditemukan jalan yang tidak terdapat *display* petunjuk arah pada persimpangan jalan menuju lokasi wisata situs candi jiwa Batujaya sehingga menyulitkan wisatawan dalam mengunjungi candi jiwa Batujaya, sehingga belum memenuhi syarat atau kriteria *display* yang baik yaitu *visibility*, *legibility*, dan *readability*. Oleh karena itu, perlu dilakukannya perbaikan terhadap *display* penunjuk arah sehingga dapat mengurangi ketidaknyamanan masyarakat ataupun wisatawan dalam mengunjungi lokasi cagar budaya Candi Jiwa Batujaya Karawang.

**Kata Kunci:** *display, karawang, visibilitas, keterbacaan, SEGD*

## 1. Pendahuluan

Informasi dapat diartikan sebagai suatu data yang telah diproses dan diubah menjadi sebuah konteks yang berarti sehingga dapat memiliki makna serta nilai bagi penerimanya. Informasi biasanya digunakan untuk pengambilan keputusan [1]. Terdapat tiga hal yang dapat dinilai dari kualitas sebuah informasi, yaitu akurat, tepat waktu dan relevan. Akurat berarti informasi yang disampaikan harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan si penerima informasi. Informasi yang disampaikan kepada si penerima haruslah tepat waktu, karena informasi merupakan landasan dalam mengambil suatu keputusan [2]. Relevan yang berarti informasi tersebut memiliki manfaat bagi pemakainya [3].

Informasi memegang peranan penting sebagai bagian dari komponen komunikasi agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima informasi [4]. Komunikasi merupakan proses penyampaian informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Biasanya, komunikasi dilakukan dalam bentuk lisan ataupun verbal yang dapat dimengerti. Komunikasi tidak hanya terjadi antara sesama manusia, namun juga dapat terjadi antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan tidak dapat menyampaikan informasi dan berinteraksi secara langsung dengan manusia [5]. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu antar muka yang dapat digunakan sebagai perantara manusia dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Antar muka ini

dikenal juga dengan istilah *display* [6]. *Display* (alat peraga) adalah bagian dari lingkungan yang memberi informasi kepada pekerja agar tugas - tugasnya menjadi lancar. *Display* yang baik adalah *display* yang dapat menyampaikan informasi atau pesan yang akan disampaikan sesuai dengan tulisan atau gambar yang dimaksud [7]. Dalam penyajian informasi dengan baik, *display* harus dirancang sedemikian rupa agar kesalahan dalam memahami *display* tersebut dapat dihindari [8].

*Display* peta lokasi dan penunjuk arah merupakan suatu contoh *display* yang memberikan informasi mengenai keberadaan lokasi yang akan dituju [9]. *Display* ini menampilkan urutan perintah seperti belok kiri, jalan lurus dan lain-lain [10]. Menurut fungsinya, *display* penunjuk arah sangat berguna dalam memberikan informasi kepada para penggunanya (seperti pengendara kendaraan bermotor dan pejalan kaki) untuk mengurangi kesalahan dalam pembacaan atau pemahaman. SEGDC (*Society of Environmental Graphic Designer*) menyampaikan bahwa *display* penunjuk arah juga berfungsi untuk memperkuat kualitas lingkungan secara *visual* [11]. SEGDC merupakan lembaga yang berlokasi di Washington DC, dimana lembaga ini membantu membantu manusia dalam menemukan tujuan dan jalan untuk dapat berpindah dari satu titik ke titik lainnya dengan menggabungkan ilmu desain industri, desain grafis serta arsitektur lanskap [12]. *Display* penunjuk arah dapat membuat manusia lebih merasakan ruang disekitarnya serta dapat memberi ciri tersendiri agar ruang atau lingkungan tersebut mudah diingat, sehingga mempermudah manusia apabila ingin kembali ke tempat semula [13].

Sedangkan menurut sumber lain, *display* pada sistem manusia-mesin digunakan untuk mempresentasikan informasi yang diberikan oleh mesin mengenai kondisi operasi kerja yang sedang atau telah berjalan. Misalnya *speedometer*, *fuel display*, layar *monitor* dan lain-lain. *Display* juga digunakan untuk mempresentasikan mengenai kondisi lingkungan, misalnya suhu udara, tekanan udara, kondisi cuaca dan sebagainya [14]. *Display* dapat menyajikan informasi-informasi yang diperlukan manusia dalam melaksanakan pekerjaannya maka *display* harus dirancang dengan baik. Perancangan *display* yang baik adalah bila *display* tersebut dapat menyampaikan informasi selengkap mungkin tanpa menimbulkan banyak kesalahan dari manusia yang menerimanya [15].

Metode dalam pembuatan *display* ini mengacu pada prinsip - prinsip dalam pembuatan *visual display* yaitu, *proximity*, *similarity*, *symmetry* dan *continuity* dengan tujuan *display* ini mudah dipahami dan dimengerti [16]. Seperti halnya pada tanda dan skala, ukuran huruf dan angka harus disesuaikan dengan jarak yang anda perkirakan antara mata dengan peraga informasi. Selain itu ketajaman pandangan atau *visual acuity* perlu diperhatikan agar figur *display* atau informasi yang dirancang dapat dipahami secara jelas dan baik oleh pembaca atau yang melihatnya. *Visual Acuity* biasanya diukur dalam *Visual Angle* (VA), dimana mata masih bias membedakan detail terkecil (VA diukur dalam menit derajat). Ketajaman pandangan terdiri atas perbedaan persepsi atau jarak. Pada umumnya ketajaman pandangan bertepatan dengan kekuatan memecahkan soal yang dihadapi oleh sistem optik. Nilai *visual acuity* dapat dicari dengan menggunakan rumus [17].

Candi Jiwa merupakan situs cagar budaya yang berada di Desa Segaran, Kecamatan Batujaya Kabupaten Karawang Provinsi Jawa Barat. Lokasinya cukup jauh dari keramaian yaitu di tengah sawah serta akses menuju lokasi yang harus masuk kepemukiman penduduk, sehingga jarang sekali orang mengetahui akan keberadaan candi ini. Padahal Candi Jiwa merupakan salah satu dari kekayaan sejarah kota Karawang. Karena hal itulah Candi Jiwa memerlukan *display* penunjuk arah dalam memberikan informasi keberadaan lokasinya agar wisatawan baik yang berasal dari daerah kota Karawang ataupun dari luar daerah kota Karawang dapat terbantu dengan adanya *display* petunjuk arah ini. Saat ini terdapat dua jenis *display* penunjuk arah yang dapat membantu wisatawan baik dari daerah ataupun luar daerah dalam menentukan lokasi yang akan dituju, yaitu *display* penunjuk arah dan *display* peta lokasi Candi Jiwa.

Namun pada saat ini tampilan dari *display* penunjuk di beberapa titik tertentu yang merupakan jalur utama yang sering dilalui masyarakat ataupun wisatawan dalam kondisi yang belum optimal seperti papan penunjuk jalan yang patah, warna yang terlalu gelap, dan penempatan yang kurang tepat, sehingga belum memenuhi syarat atau kriteria *display* yang baik yaitu *visibility*, *legibility*, dan *readability*. Oleh karena itu, perlu dilakukannya perbaikan terhadap *display* penunjuk arah sehingga dapat mengurangi ketidaknyamanan masyarakat ataupun wisatawan dalam mengunjungi lokasi cagar budaya Candi Jiwa Batujaya Karawang.

## 2. Metode Penelitian

Untuk perbaikan *display* petunjuk arah ke Situs Candi Jiwa Batujaya telah dilakukan studi lapangan terkait penempatan *display*, adapun data – data yang telah dikumpulkan adalah sebagai berikut :



(a)



(b)

**Gambar 1.** Letak Penempatan Display Petunjuk Arah Candi Jiwa  
 Dijalan Simpang 3 Tanjungpura Karawang Barat  
 Sumber : Penulis, 2024

Pada **Gambar 1** (a), merupakan gambar peletakan *display* petunjuk arah menuju tempat wisata situs Candi Jiwa yang terdapat pada jalan simpang 3 (pertigaan) Tanjungpura Karawang Barat , dari gambar tersebut terlihat tampilan *display* dengan beberapa huruf yang sudah pudar serta tidak mempunyai tiang penunjang sehingga *display* penunjuk arah hanya ditempelkan pada tiang lain, hal ini membuat masyarakat atau wisatawan yang ingin berkunjung ke situs Candi Jiwa kesulitan untuk membaca dan menemukan *display* petunjuk arah tersebut.

Pada **Gambar 1** (b) merupakan tampilan *display* situs Candi Jiwa Batujaya dari arah sebaliknya dikarenakan jalan Tanjungpura Karawang Barat merupakan jalan simpang 3 sehingga masyarakat atau wisatawan yang berasal dari arah sebaliknya tidak dapat melihat *display* petunjuk arah tersebut karena tampilan pada *display* tersebut hanya bisa dilihat dengan satu arah saja.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan pengumpulan data untuk pembuatan *display* petunjuk arah, selanjutnya adalah dilakukan pengolahan data. pengolahan data ini mengenai penempatan *display* petunjuk arah, dan desain dari *display* petunjuk arah tersebut sehingga akan membuat lebih jelas dan sesuai.

Sebelum melakukan perbaikan ada beberapa aturan dalam perancangan *display* peraturan tersebut diatur dalam buku “Panduan Penempatan Fasilitas Perlengkapan Jalan Departemen Perhubungan Direktorat Jendral Perhubungan Darat Direktorat Bina Sistem Transportasi Perkotaan” . dalam buku tersebut dijelaskan diantaranya;

1. Rambu petunjuk pendahulu jurusan, rambu petunjuk jurusan dan rambu penegas jurusan yang menyatakan petunjuk arah untuk mencapai tujuan antara lain kota, daerah/wilayah serta rambu yang menyertakan nama jalan dinyatakan dengan warna dasar hijau dengan lambang dan/atau tulisan warna putih,
2. Khusus untuk rambu petunjuk jurusan kawasan dan objek wisata dinyatakan dengan warna dasar coklat dengan lambang dan/atau tulisan warna putih.
3. Keputusan Menteri Pehubungan No. 61 tahun 1993 tentang rambu – rambu lalu lintas dijalan yang ditempatkan secara berulang dengan jarak lebih dari 15 meter, dapat dilengkapi dengan papan tambahan yang menyatakan jarak tertentu.

## Perhitungan Penulisan "CANDI JIWA"

### a. Data Perhitungan

**Tabel 1.** Data Penulisan "CANDI JIWA"

| Data Tulisan "CANDI JIWA" |               |                      |        |
|---------------------------|---------------|----------------------|--------|
| No                        | Data          | Data yang didapatkan | Satuan |
| 1                         | Jarak Pandang | 16000                | mm     |
| 2                         | Jumlah Huruf  | 9                    |        |
| 3                         | Jumlah Kata   | 2                    |        |
| 4                         | Fonts         | Helvetica            |        |
| 5                         | Warna Latar   | Hijau                |        |

Sumber: Penulis, 2024

### b. Perhitungan Data

$$\begin{aligned}
 1) \quad & \text{Tinggi Huruf (H)} \\
 &= \frac{\text{Jarak Pandang (mm)}}{200} \\
 &= \frac{16000}{200} \\
 &= 80 \text{ mm}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2) \quad & \text{Tebal Huruf} \\
 &= \frac{1}{6} \times H \\
 &= \frac{1}{6} \times 80 \\
 &= 13,3 \text{ mm}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3) \quad & \text{Lebar Huruf} \\
 &= \frac{2}{3} \times H \\
 &= \frac{2}{3} \times 80 \\
 &= 53,3 \text{ mm}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 4) \quad & \text{Jarak Antar Huruf} \\
 &= \frac{1}{4} \times H \\
 &= \frac{1}{4} \times 80 \\
 &= 20 \text{ mm}
 \end{aligned}$$

## Perhitungan Tulisan "BATUJAYA 39 KM, 23 KM, 300 M, dan 150 M"

### a. Data Perhitungan

**Tabel 2.** Data Penulisan "BATUJAYA 39 KM"

| Data Tulisan "BATUJAYA 39 KM" |               |                      |        |
|-------------------------------|---------------|----------------------|--------|
| No                            | Data          | Data yang didapatkan | Satuan |
| 1                             | Jarak Pandang | 16000                | mm     |
| 2                             | Jumlah Huruf  | 9                    |        |
| 3                             | Jumlah Kata   | 2                    |        |
| 4                             | Fonts         | Helvetica            |        |
| 5                             | Warna Latar   | Hijau                |        |
| 6                             | Jumlah Angka  | 2                    |        |

Sumber: Penulis, 2024

**Tabel 3.** Data Penulisan "BATUJAYA 23 KM"

| Data Tulisan "BATUJAYA 23 KM" |               |                      |        |
|-------------------------------|---------------|----------------------|--------|
| No                            | Data          | Data yang didapatkan | Satuan |
| 1                             | Jarak Pandang | 16000                | mm     |
| 2                             | Jumlah Huruf  | 9                    |        |
| 3                             | Jumlah Kata   | 3                    |        |
| 4                             | Fonts         | Helvetica            |        |
| 5                             | Warna Latar   | Hijau                |        |
| 6                             | Jumlah Angka  | 2                    |        |

Sumber: Penulis, 2024

**Tabel 4.** Data Penulisan "BATUJAYA 300 M"

| Data Tulisan "BATUJAYA 300 M" |               |                      |        |
|-------------------------------|---------------|----------------------|--------|
| No                            | Data          | Data yang didapatkan | Satuan |
| 1                             | Jarak Pandang | 16000                | mm     |
| 2                             | Jumlah Huruf  | 10                   |        |
| 3                             | Jumlah Kata   | 3                    |        |
| 4                             | Fonts         | Helvetica            |        |
| 5                             | Warna Latar   | Hijau                |        |
| 6                             | Jumlah Angka  | 2                    |        |

Sumber: Penulis, 2024

**Tabel 5.** Data Penulisan "BATUJAYA 150 M"

| Data Tulisan "BATUJAYA 150 M" |               |                      |        |
|-------------------------------|---------------|----------------------|--------|
| No                            | Data          | Data yang didapatkan | Satuan |
| 1                             | Jarak Pandang | 16000                | mm     |
| 2                             | Jumlah Huruf  | 10                   |        |
| 3                             | Jumlah Kata   | 3                    |        |
| 4                             | Fonts         | Helvetica            |        |
| 5                             | Warna Latar   | Hijau                |        |
| 6                             | Jumlah Angka  | 2                    |        |

Sumber: Penulis, 2024

b. Perhitungan Data

$$\begin{aligned}
 1) \quad & \text{Tinggi Huruf (H)} \\
 &= \frac{\text{Jarak Pandang (mm)}}{200} \\
 &= \frac{16000}{200} \\
 &= 80 \text{ mm}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2) \quad & \text{Tebal Huruf} \\
 &= \frac{1}{6} \times H \\
 &= \frac{1}{6} \times 80 \\
 &= 13,3 \text{ mm}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3) \quad & \text{Lebar Huruf} \\
 &= \frac{2}{3} \times H \\
 &= \frac{2}{3} \times 80 \\
 &= 53,3 \text{ mm}
 \end{aligned}$$

- 4) Jarak Antar Huruf  
 $= \frac{1}{4} \times H$   
 $= \frac{1}{4} \times 80$   
 $= 20 \text{ mm}$
- 5) Jarak Antar Huruf dan Angka  
 $= \frac{1}{5} \times H$   
 $= \frac{1}{5} \times 80$   
 $= 16 \text{ mm}$

### Perhitungan Tulisan "SITUS"

a. Data Perhitungan

**Tabel 6.** Data Penulisan "SITUS"

| Data Tulisan "SITUS" |               |                      |        |
|----------------------|---------------|----------------------|--------|
| No                   | Data          | Data yang didapatkan | Satuan |
| 1                    | Jarak Pandang | 16000                | mm     |
| 2                    | Jumlah Huruf  | 5                    |        |
| 3                    | Jumlah Kata   | 1                    |        |
| 4                    | Fonts         | Helvetica            |        |
| 5                    | Warna Latar   | Coklat               |        |

Sumber: Penulis, 2024

b. Perhitungan Data

1) Tinggi Huruf (H)  
 $= \frac{\text{Jarak Pandang (mm)}}{200}$   
 $= \frac{16000}{200}$   
 $= 80 \text{ mm}$

2) Tebal Huruf  
 $= \frac{1}{6} \times H$   
 $= \frac{1}{6} \times 80$   
 $= 13,3 \text{ mm}$

3) Lebar Huruf  
 $= \frac{2}{3} \times H$   
 $= \frac{2}{3} \times 80$   
 $= 53,3 \text{ mm}$

4) Jarak Antar Huruf  
 $= \frac{1}{4} \times H$   
 $= \frac{1}{4} \times 80$   
 $= 20 \text{ mm}$



**Gambar 2.** Ukuran Huruf  
Sumber: Penulis, 2024

### Perencanaan Penempatan Perbaikan *Display* Petunjuk Arah



**Gambar 3.** Peletakan *Display* Petunjuk Arah 1  
Sumber: Penulis, 2024

*Display* petunjuk arah ke tempat wisata Situs Candi Jiwa Batujaya akan ditempatkan di keterangan 1 pada **Gambar 3**. Hal ini dikarenakan di sisi tersebut lebih mudah untuk dilihat oleh masyarakat ataupun wisatawan yang melewatinya, *display* dirancang agar bisa dilihat dalam dua arah. Dibawah ini merupakan tampilan *visual display* rancangannya.



**Gambar 4.** Tampilan Visual Display Petunjuk Arah 1  
Sumber : Penulis, 2024



**Gambar 5.** Peletakan Display Petunjuk Arah 2  
Sumber: Penulis, 2024

Perbaikan peletakan *display* petunjuk arah menuju lokasi wisata Situs Candi Jiwa akan diletakan seperti yang ditunjukkan pada gambar diatas, hal ini bertujuan agar *display* petunjuk arah tersebut dapat terlihat dan mudah ditemukan oleh masyarakat ataupun wisatawan akan tetapi tidak juga mengganggu para pengguna jalan yang lain. Berikut ini tampilan *visual display* petunjuk arah;



**Gambar 6.** Tampilan Visual Display Petunjuk Arah 2  
Sumber : Penulis, 2024



**Gambar 7.** Peletakan Display Petunjuk Arah 3  
Sumber: Penulis, 2024

Pada **Gambar 7** tersebut tidak terdapat *display* petunjuk arah padahal jalan tersebut adalah jalan persimpangan menuju lokasi wisata Situs Candi Jiwa. Alasan penempatan *display* petunjuk arah diletakan pada No 3 **Gambar 7** adalah karena pada tempat tersebut tidak ada bangunan, pohon, ataupun poster – poster yang menghalangi *display* petunjuk arah tersebut sehingga dapat menyebabkan wisatawan kesulitan dalam menemukan *display* petunjuk arah menuju lokasi, selain itu karena jalan tersebut merupakan jalan simpang 3 maka perancangan perancangan pada *display* petunjuk arah dibuat agar bisa dilihat dalam dua arah yang berlawanan. Adapun tampilan *visual display* ini yaitu sebagai berikut.



**Gambar 8.** Tampilan Visual Display Petunjuk Arah 3  
Sumber : Penulis, 2024

Dalam rancangan *visual display* pada jalan simpang 3 Tanjungpura, Jalan Simpang Rengasdengklok, dan Simpang 3 Jalan Raya Batujaya menggunakan warna latar hijau dan tulisan atau gambar warna putih karena papan ini juga menunjukan daerah atau wilayah Batujaya yang mana menurut aturan buku Panduan Penempatan Fasilitas Perlengkapan Jalan Departemen Perhubungan Direktorat Jendral Perhubungan Darat Direktorat Bina Sistem Transportasi Perkotaan adalah Rambu penegas jurusan yang menyatakan petunjuk arah untuk mencapai tujuan antara lain kota, daerah/wilayah serta rambu yang menyertakan nama jalan dinyatakan dengan warna dasar hijau dengan lambang dan/atau tulisan warna putih [1].



**Gambar 9.** Peletakan Display Petunjuk Arah 4  
Sumber: Penulis, 2024

**Gambar 9** merupakan gambar peletakan *display* tepatnya seperti yang di tunjukan pada No 4. Pada **Gambar 9** perancangan *visual display* yang akan di buat adalah *display* petunjuk arah yang dapat dilihat dalam dua arah agar masyarakat atau wisatawan dari arah sebaliknya juga dapat melihat *display* petunjuk arah, hal ini juga mengacu pada jalan yang merupakan jalan simpang tiga. Berikut ini adalah tampilan rancangan *visual display* petunjuk arah :



**Gambar 20.** Tampilan Visual Display Petunjuk Arah 4  
Sumber : Penulis, 2024

Rancangan *visual display* objek wisata situs Candi Jiwa ini berwarna dasar coklat dengan tulisan huruf dan gambar berwarna putih hal ini karena area tersebut sudah berada dalam kawasan atau lingkungan wisata situs Candi Jiwa, selain itu pemberian warna pada rancangan *visual display* juga mengacu pada buku Panduan Penempatan Fasilitas Perlengkapan Jalan Departemen Perhubungan Direktorat Jendral Perhubungan Darat Direktorat Bina Sistem Transportasi Perkotaan yang menyatakan bahwa Khusus untuk rambu petunjuk jurusan kawasan dan objek wisata dinyatakan dengan warna dasar coklat dengan lambang dan/atau tulisan warna putih.

#### 4. Kesimpulan

Display petunjuk arah menuju lokasi wisata situs candi jiwa masih belum ergonomi dikatakan belum ergonomi karena banyak *display* petunjuk arah yang dalam keadaan patah, menggunakan warna gelap, penempatan yang kurang tepat, terdapat huruf – huruf pada display petunjuk arah yang sudah pudar, bahkan ditemukan jalan yang tidak terdapat *display* petunjuk arah pada persimpangan jalan menuju lokasi wisata situs candi jiwa batujaya sehingga menyulitkan wistawan dalam mengunjungi candi jiwa batujaya.

Menurut fungsinya *display* petunjuk arah sangat berguna dalam memberikan informasi terhadap penggunaannya seperti pejalan kaki atau para pengendara untuk mengurangi kesalahan dalam pembacaan ataupun pemahamannya dalam menemukan lokasi yang ingin dituju. Perencanaan perancangan display petunjuk arah dapat membantu mengurangi kesulitan wisatawan untuk mengunjungi wisata situs candi jiwa batujaya terlebih lagi keberadaan lokasi candi jiwa yang berada ditengah sawah dan daerah pemukiman penduduk.

#### 5. Referensi

- [1] R. Lopyadi, Manajemen Pemasaran Jasa, Jakarta: Salemba Empat, 2014.
- [2] P. Arthur & R. Passini, Wayfinding : People, Signs, and Architecture, New York: McGraw-Hill Book Company, 1992.
- [3] Baron dan Donn Byrne, Psikologi Sosial, Jakarta: Erlangga, 2003.
- [4] A. Borowsky, D. Shinar, & Y. Parmet, "Sign location, sign location, and driver expectancies, *Transportation Research Part F: Traffic Psychology and Behaviour*, vol. 11, no. 6, pp. 459-465 November 2008.
- [5] Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, Teori Belajar dan Pembelajaran, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group 2007.

- [6] Barsalou, Lawrence W. *Cognitive psychology: An overview for cognitive scientists*. Psychology Press, 2014.
- [7] G. Evans, C. Smith, & K. Pezdek, "Cognitive Maps and Urban Form. American Cognitive Maps and Urban Form.," *American Planning Association*, pp. 232-244, 1982.
- [8] Robert Sommer & Barbara Sommer, *A practical Guide to Behavioral Research : Tool and Technique* New York: Oxford University Press, 2002.
- [9] Balai Pelestarian Cagar Budaya Banten, "Candi Jiwa," Direktorat Jenderal Kebudayaan Republik Indonesia, October 2014. [Online]. Available <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbbanten/candi-jiwa/>. [Accessed 2021].
- [10] Budaya Nusantara, "Sejarah Candi Jiwa, Arsitektur , Lokasi dan Situs Di sekitar Candi Jiwa," 2020 [Online]. Available: <https://www.budayanusantara.web.id/2020/02/candi-jiwa.html>. [Accessed 2021].
- [11] R. Ginting, *Perancangan Produk*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- [12] S. Wignjosebroto, *Ergonomi, Studi Gerak dan Waktu*, Jakarta: Guna Widya, 2008.
- [13] S. N. Chengalur, S. H. Rodgers and T. E. Bernard, *Kodak's Ergonomic Design for People at Work 2nd Ed*, New York: John Wiley and Sons, 2004.
- [14] K. H. E. Kroemer, H. B. Kroemer and K. E. Kroemer, *Ergonomics : How to Design for Ease and Efficiency*, New Jersey: Prentice-Hall, 2004.
- [15] E. Corlet & T. Clark, *The ergonomic of workspaces and machines, A design manual*, 1995.
- [16] A. Kotler, *Prinsip-Prinsip Pemasaran*, Jakarta: Erlangga, 2009.
- [17] D. Perhubungan, *Panduan Penempatan Fasilitas Perlengkapan Jalan*, Engineering, 2016.