

## **PERANCANGAN SIGNAGE SYSTEM UNTUK PENUNJANG PARIWISATA DESA CIASMARA**

**R. Bhima Danniswara<sup>1</sup>, Trimalda Nur Fitriati<sup>2</sup>, Siti Zahrotul Fajriyah<sup>3</sup>, Zarona Zalfa  
Ananda<sup>4</sup>, Alifa Sarha Fasha<sup>5</sup>**

<sup>1,2,4,5</sup> Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, <sup>3</sup> Fakultas Informatika, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[denbhima@telkomuniversity.ac.id](mailto:denbhima@telkomuniversity.ac.id) , <sup>2</sup>[trimalda@telkomuniversity.ac.id](mailto:trimalda@telkomuniversity.ac.id) ,

<sup>3</sup>[sitizahrotul@telkomuniversity.ac.id](mailto:sitizahrotul@telkomuniversity.ac.id) , <sup>4</sup>[zaronazalfa@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:zaronazalfa@student.telkomuniversity.ac.id) ,

<sup>5</sup>[alifasarhafasha@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:alifasarhafasha@student.telkomuniversity.ac.id)

### **Abstract**

*Ciasmara Tourism Village demonstrates significant potential in agriculture, fisheries, and natural attractions, particularly waterfall tourism and hot spring facilities. Despite these assets, development has been hindered by the absence of directional signage and clear labeling, which complicates visitor access to key destinations. This community service program seeks to design signage that enhances accessibility and recognition of tourism points for both visitors and local residents. The initiative adopts a Participatory Action Research (PAR) approach, emphasizing three pillars: active community involvement in the design process, concrete action through the creation and provision of signage, and systematic research to identify informational needs and visual characteristics suited to the village context. The outputs include ready-to-install signage and production-ready designs, developed according to principles of clarity and readability. Preliminary feedback from local residents indicates that the signage is perceived as highly beneficial in disseminating route information and improving navigational ease within the tourism area. By strengthening information quality and accessibility, this activity contributes to the management of Ciasmara Tourism Village and supports the sustainability of community-based tourism development.*

**Keywords:** *Tourism Accessibility; Ciasmara Tourism Village; Participatory Action Research; Community Service; Tourism Signage*

### **Abstrak**

Desa Wisata Ciasmara memiliki potensi unggulan berbasis pertanian, perikanan, dan wisata alam, dengan fokus pada wisata curug dan pemandian air panas, namun pengembangannya terhambat oleh ketidadaan penunjuk arah menuju lokasi wisata serta belum adanya label penamaan yang jelas sehingga wisatawan kesulitan mencapai titik-titik wisata. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan merancang signage yang mempermudah wisatawan dan masyarakat lokal dalam mengakses dan mengenali titik lokasi wisata di Desa Ciasmara. Pendekatan yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR) dengan tiga pilar utama, yaitu partisipasi aktif masyarakat dalam proses perancangan, aksi nyata melalui pembuatan dan penyediaan desain signage, serta riset sistematis untuk mengidentifikasi kebutuhan informasi dan karakteristik visual yang sesuai dengan konteks desa. Luaran yang dihasilkan berupa signage siap pasang dan desain signage siap produksi yang dirancang sesuai prinsip kejelasan informasi dan keterbacaan. Respon awal masyarakat lokal menunjukkan bahwa signage dinilai bermanfaat dalam membantu penyebaran informasi rute menuju lokasi wisata dan meningkatkan kemudahan navigasi di kawasan desa wisata. Kegiatan ini berkontribusi pada penguatan pengelolaan Desa Wisata Ciasmara melalui peningkatan kualitas informasi dan aksesibilitas, yang diharapkan mendukung keberlanjutan pengembangan pariwisata berbasis masyarakat.

**Kata Kunci:** *Aksesibilitas wisata; Desa Wisata Ciasmara; Participatory Action Research; Pengabdian Masyarakat; Signage Wisata*

Submitted: 2025-12-19

Revised: 2025-12-27

Accepted: 2026-01-05

### **Pendahuluan**

Desa Ciasmara merupakan salah satu desa yang terletak di kaki Gunung Salak, tepatnya di Kabupaten Bogor. Letaknya yang berada di kaki Gunung Salak menyebabkan Desa Ciasmara memiliki potensi yang besar di sektor pertanian, perikanan, serta di sektor pariwisata. Keindahan alam yang ditawarkan Desa Ciasmara antara lain adalah Curug Pelangi, Curug Saderi, Curug Hordeng, Curug Tebing, Curug Gleweran, Curug Cikawah, dan Lembah Cipanas Kelapa 3. Meskipun

melimpahnya potensi wisata, desa ini masih memiliki kendala dalam aspek tata kelola wisata, kurangnya identitas visual, dan kurangnya informasi publik yang memadai.

Salah satu permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya sarana dan prasarana petunjuk arah (signage) yang berfungsi sebagai informasi dan orientasi lokasi bagi wisatawan maupun bagi penduduk sekitar. Ketiadaan signage menyebabkan wisatawan kesulitan dalam menemukan lokasi fasilitas umum, dan destinasi wisata yang akan dikunjungi. Hal ini diperparah dengan keterbatasan jaringan internet. Kondisi ini menyebabkan wisatawan kesulitan mengakses peta digital untuk menemukan lokasi destinasi wisata maupun fasilitas publik. Signage merupakan sistem penanda visual yang berfungsi untuk membantu pengunjung menemukan lokasi dan memahami struktur suatu kawasan (Wicaksono, dan Nawawi, 2024).

Keadaan ini mempengaruhi peluang pengembangan pariwisata, dan pertumbuhan ekonomi desa. Sejumlah studi memaparkan pentingnya signage pada tempat wisata, dan selaras dengan karakter desa guna meningkatkan pengalaman berkunjung dan mendukung pariwisata berkelanjutan (Pranajaya & Harland, 2022; Wicaksono, 2024; Sari et al., 2025). Penggunaan signage pada desa wisata juga telah terbukti mampu menunjukkan karakter desa, memperbaiki alur pergerakan wisatawan, dan memperkuat identitas visual ditengah keterbatasan infrastruktur jaringan internet (Putra & Lestari, 2025; Rahmawati, 2025).

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim berupaya membantu memberikan solusi berupa desain dan implementasi signage yang fungsional dan berkarakter. Studi kasus yang digunakan dalam perancangan ini merupakan Curug Saderi. Pembuatan signage diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas informasi, memperkuat identitas visual desa, dan citra desa wisata pada Ciasmara.

## **Metode**

Metode partisipatif memberikan ruang keterlibatan langsung yang lebih luas kepada masyarakat secara kualitatif untuk berpikir kritis. Tim pengabdian masyarakat dalam kegiatan ini, sebagai fasilitator untuk membantu masyarakat menggali masalah yang ada dari Desa Ciasmara. Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengetahui masalah nyata dan aksi nyata yang bermanfaat bagi masyarakat. Kemudian, pengetahuan tersebut dimanfaatkan untuk mengedukasi masyarakat dalam pengembangan solusinya (Siswadi & Syaifuddin, 2024). Harapannya dengan metode ini, kesadaran dan kritis utama dalam masalah yang ada dapat diidentifikasi dengan tepat. Sehingga, rumusan masalah dapat memberikan solusi yang tepat guna dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Tiga pilar utama dalam metode PAR yaitu, Participatory (Partisipasi Aktif), Action (Aksi Nyata), dan Research (Riset Sistematis). Dalam penerapannya, ada empat langkah yang dilakukan dalam siklus PAR di kegiatan pengabdian masyarakat ini. Dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Perencanaan dalam tahap ini dilakukan dengan wawancara dan FGD. Untuk mengoptimalkan diskusi, ditemukan masalah yang berkaitan dengan penunjuk arah di lokasi-lokasi wisata Desa Ciasmara. Dalam proses ini, pihak yang dilibatkan dalam diskusi dan wawancara meliputi perangkat Desa, seperti RT/RW, pihak BUMDes, dan beberapa pengelola tempat wisata langsung. Pada akhir FGD, untuk memudahkan akses akomodasi wisata di Desa Ciasmara, disepakati untuk membuat penanda atau Signage yang akan memandu pewisata di jalan menuju lokasi.

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada tahap ini meliputi beberapa proses. Mulai dari identifikasi kebutuhan Signage di Desa, desain Signage dan pencetakan, serta pemasangan Signage di lapangan sesuai dengan posisi yang telah diidentifikasi. Desain dibuat sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan citra Desa Ciasmara. Proses ini mencakup sketsa awal, serta

digitalisasi. Setelah itu, desain diproduksi dengan mencetak desain di papan besi. Kemudian Signage dibuat dengan hasil cetak papan besi tersebut dan besi holo.

Pengamatan dan refleksi, dilakukan dengan melihat respon para pihak Desa yang terlibat dalam proses FGD. Pada tahap ini, dilakukan serah terima kepada pihak Desa Ciasmara, yang diwakili oleh Kepala Desa. Selanjutnya, sebagai bahan refleksi kegiatan pengabdian masyarakat ini, dilakukan evaluasi terhadap penerimaan Siganage yang diambil melalui kuisioner kegiatan.

## **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Ciasmara menghasilkan 21 unit signage yang berfungsi sebagai penunjuk arah dan informasi fasilitas pendukung wisata. Signage tersebut mencakup penunjuk arah ke objek wisata, penunjuk jarak ke titik-titik wisata, serta papan informasi untuk parkir mobil, parkir motor, toilet, dan loket, sehingga pengunjung memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai rute dan fasilitas yang tersedia di kawasan desa wisata.

Sebaran signage dipasang pada jalur-jalur menuju objek wisata utama Desa Ciasmara, antara lain Curug Saderi, Curug Tebing, Curug Hordeng, Curug Pelangi, dan Curug Cikawah, serta di area parkir, pemandian Cipanas Karang, Camp Ground Kelapa 3, Camp Ground Puncak Jambe, Camp Ground Pasir Luhur, kawasan wisata Bumi Luhur, dan titik masuk Desa Ciasmara sebagai gerbang informasi awal bagi wisatawan. Melalui pemasangan ini, setiap pengunjung yang memasuki desa akan lebih mudah mengenali nama-nama destinasi dan memahami arah pergerakan menuju lokasi-lokasi tujuan.

Sebelum penentuan lokasi dan jenis signage yang dibutuhkan, tim pengabdian dari Telkom University Jakarta menyelenggarakan Focus Group Discussion (FGD) bersama perangkat desa, BUMDes, dan perwakilan masyarakat. Forum ini digunakan untuk memetakan kebutuhan informasi, menentukan prioritas titik pemasangan, dan menyepakati konten yang harus muncul pada signage. Dalam pelaksanaannya, tim sempat mengalami kendala waktu dan biaya sehingga tidak semua signage dapat dipasang langsung oleh tim; beberapa unit dilanjutkan pemasangannya oleh perangkat desa dan warga setempat sesuai titik yang telah disepakati sebelumnya.

Kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Ciasmara terlaksana dengan beberapa tahapan yang termasuk kedalam rangkaian pendampingan pratisipatif bersama perangkat desa, BUMDes, serta beberapa perwakilan dari Desa melalui FGD. FGD memungkinkan perumusan kebutuhan yang lebih akurat terkait jenis dan jumlah signage, sekaligus memastikan titik pemasangan sesuai dengan pola pergerakan wisatawan dan aktivitas warga. Hal ini sejalan dengan prinsip pengabdian berbasis partisipasi, di mana masyarakat mitra tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi turut terlibat dalam proses perencanaan, pengambilan keputusan, dan pelaksanaan program sehingga luaran yang dihasilkan lebih tepat sasaran dan berpeluang berkelanjutan.

Tahapan pertama yaitu survey ke lokasi menghasilkan output titik lokasi tempat signage akan ditempatkan yaitu di titik-titik persimpangan menuju lokasi wisata, dan signage di lokasi wisata Curug Saderi, dll. Tahapan kedua yaitu perancangan signage dengan output yang dihasilkan tahap ini adalah signage yang sudah berbentuk desain digital. Tahapan selanjutnya adalah proses produksi signage dengan output adalah signage berbahan papan dan besi holo sebagai tiangnya. Tahap yang terakhir adalah penyerahan produk signage ke perangkat Desa Ciasmara dengan output dipasangnya signage di titik yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya.

Dari sisi fungsional, keberadaan 21 signage di titik-titik strategis memberikan dampak positif terhadap kemudahan navigasi dan pengalaman berwisata di Desa Ciasmara. Penunjuk arah dan penunjuk jarak membantu pengunjung mengetahui seberapa jauh lagi perjalanan ke lokasi-lokasi curug dan area camping, sehingga mengurangi rasa ragu dan kebingungan ketika melewati jalur dengan percabangan. Penanda fasilitas seperti parkir mobil, parkir motor, toilet, dan loket turut membantu pengunjung mengelola aktivitasnya dengan lebih terencana, sekaligus memberi kesan

bahwa desa wisata dikelola secara lebih tertata. Tanggapan dari perangkat desa yang merasa terbantu dalam mengarahkan pengunjung mengindikasikan bahwa signage berfungsi sebagaimana direncanakan, baik sebagai alat bantu informasi maupun sebagai bagian dari penataan destinasi.

Secara visual dan citra destinasi, keberadaan signage di jalur menuju Curug Saderi, Curug Tebing, Curug Hordeng, Curug Pelangi, Curug Cikawah, pemandian Cipanas Karang, beberapa camp ground, dan kawasan wisata Bumi Luhur memperkuat identitas Desa Ciasmara sebagai desa wisata yang memiliki banyak titik kunjungan. Sebelum adanya signage, beberapa lokasi cenderung "tersembunyi" bagi pengunjung baru karena minim penanda formal; dengan papan penunjuk dan informasi yang konsisten, desa membangun narasi visual bahwa setiap titik tersebut adalah bagian dari satu kesatuan kawasan wisata. Hal ini penting dari sudut pandang pengelolaan pariwisata, karena keterbacaan ruang dan kejelasan rute sangat berpengaruh terhadap kenyamanan dan persepsi kualitas destinasi.

Kendala waktu dan biaya yang menyebabkan sebagian pemasangan signage dilimpahkan kepada perangkat desa. Keterlibatan langsung warga dan perangkat desa dalam pemasangan membuat mereka tidak hanya memahami fungsi tiap signage, tetapi juga merasa memiliki dan bertanggung jawab terhadap pemeliharaan di kemudian hari. Meski merupakan keterbatasan dalam jangka pendek, pelibatan ini berpotensi memperkuat keberlanjutan program karena komunitas lokal terbiasa mengelola dan merawat sarana informasi secara mandiri.

Secara keseluruhan, perancangan dan pemasangan 21 signage di Desa Ciasmara menunjukkan bahwa penambahan informasi sederhana berupa informasi arah dan fasilitas dapat menjadi titik awal penting dalam penataan desa wisata yang sebelumnya belum terkelola dengan baik. Luaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut melalui penambahan media informasi lain (misalnya peta kawasan skala besar, infografis di titik masuk, atau integrasi dengan kanal digital) sehingga jaringan informasi wisata di Desa Ciasmara semakin lengkap dan mampu mendukung peningkatan kunjungan serta kesejahteraan masyarakat.

## **Kesimpulan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik dan mendapatkan respon positif dari pihak Desa Ciasmara sebagai mitra pengabdian. Kegiatan ini telah berkontribusi dalam pengembangan pariwisata Desa Ciasmara, terutama dari segi penyediaan sarana dan prasarana petunjuk arah (signage) di Curug Saderi. Adanya signage diharapkan dapat mempermudah wisatawan saat berkunjung ke pariwisata Desa Ciasmara terutama di Curug Saderi.

## **Daftar Pustaka**

- Pranajaya, I. G. N., & Harland, A. (2022). Wayfinding sebagai media penunjang destination branding Kampung Kreatif Dago Pojok. *Bahasa Rupa*, 6(1), 1–12.
- Wicaksono, N. N. (2024). Analisis efektivitas desain signage wayfinding system di ruang publik Taman Ismail Marzuki. *Visual Ideas Journal*, 3(2), 45–60.
- Sari, D., Nugroho, A., & Putri, R. (2025). Penyusunan papan informasi dan signage informatif pada kawasan wisata alam pedesaan. *Jurnal Community Development*, 7(2), 100–110.
- Putra, B., & Lestari, M. (2025). Design of a wayfinding sign system and creative map for Jati Agro Tourism in South Lampung. *Imaginatory: Journal of Graphic Design and Media*, 4(2), 50–65.
- Rahmawati, F. (2025). Designing sign system in Sirah Kencong Blitar as a tourists information media. *IC-ITECHS Proceedings*, 1(1), 200–210.