

KAJIAN ERGONOMI TAMPILAN VISUAL PAPAN MENU KANTIN UNIVERSITAS ESA UNGGUL KAMPUS KEBON JERUK, JAKARTA BARAT

Irma Damayantie, Ratih Pertiwi
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510
damayantie@esaunggul.ac.id

Abstract

Food is one of the basic needs in human life. Buying food is one of the practical option. Canteens are available at schools, colleges, offices, etc. The campus canteen accommodates students, lecturers, employees, and those who are there. When they want to buy food, visitors will see the menu first. Sometimes a sense of discomfort arises while looking at the menu boards. Placing the menu board and the size of the writing affect the visitors' ergonomics. Typography also needs to be considered in order to calculate the visibility and the canteen circulation itself. Researchers use qualitative research method with a phenomenological data collection strategy. The results will be compared and conclusions drawn, finally given advice and recommendations for the future of menu boards in the canteen, especially those located on campus. At the end, it will show that the canteen menu board influences the visitors' comfort when reading it and requires a certain visibility to be clearly readable. The advice given by researchers is that designers have to pay attention to the shape and visual appearance on the menu board, especially at the canteen in University of Esa Unggul, Kebon Jeruk, West Jakarta.

Keywords: Menu boards, ergonomics, typography, campus canteen.

Abstrak

Pangan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Bagi yang menginginkan kepraktisan, membeli makanan adalah hal yang dipilih. Kantin tersedia di sekolah, kampus, kantor, dan sebagainya. Kantin kampus mengakomodir pengunjung mahasiswa, dosen, karyawan, serta mereka yang sedang berada di sana. Saat hendak membeli makanan, pengunjung akan melihat menu yang ditawarkan. Terkadang timbul rasa tidak nyaman ketika melihat papan menu di kios. Peletakkan papan menu maupun besar-kecilnya tulisan mempengaruhi faktor ergonomi dari pengunjung. Tipografi pada papan menu juga perlu diperhatikan demi memperhitungkan jarak pandang pengunjung terhadap sirkulasi kantin itu sendiri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan strategi pengumpulan data fenomenologi. Hasil penelitian akan dibandingkan kemudian ditarik kesimpulan, dan akhirnya diberikan saran dan rekomendasi untuk masa depan dari keberadaan papan menu di kantin, khususnya yang terdapat di kampus. Pada akhir pembahasan akan memperlihatkan bahwa papan menu kantin mempengaruhi faktor kenyamanan pengunjung saat membacanya dan memerlukan jarak pandang tertentu agar dapat jelas terbaca. Saran yang diberikan peneliti pada akhir penelitian yaitu ingin agar desainer juga memperhatikan bentuk dan tampilan visual pada papan menu, khususnya yang berada di lokasi kantin Universitas Esa Unggul kampus Kebon Jeruk, Jakarta Barat.

Kata kunci: Papan menu, ergonomi, tipografi, kantin kampus.

Pendahuluan

Manusia butuh sandang, pangan, dan papan sebagai kebutuhan pokoknya untuk memenuhi kelangsungan hidup. Kebutuhan pangan terutama tidak dapat tergantikan. Manusia butuh makan. Makanan yang dimakan baik pada pagi, siang, dan malam hari bentuknya sangat bervariasi. Pemenuhan kebutuhan pokok pangan juga bisa berasal dari mana saja, ada yang membuatnya di rumah, ada yang membelinya di tempat makan, ada juga yang memesan dan memintanya untuk diantar ke tempat di mana kita berada. Bagi yang ingin praktis dan

tidak membutuhkan waktu lama pengirimannya, kita mendatangi tempat makan dan memesannya di sana.

Tempat makan yang terletak dekat dengan posisi kita berada, salah satu contohnya adalah kantin. Kantin adalah ruang tempat menjual minuman dan makanan (di sekolah, di kantor, di asrama, dan sebagainya) (<https://kbbi.web.id/kantin>, diakses pada tanggal 15 April 2019 pukul 10.35 WIB). Kantin merupakan restoran yang berhubungan dengan kantor, pabrik, atau sekolah. Tempat di mana para pekerja dan para pelajar bisa mendapatkan makan siang dan *coffee break*, yaitu

acara minum kopi disertai makanan kecil untuk selingan jam kerja, jam belajar, ataupun dalam acara rapat-rapat dan seminar (Atmodjo, 2005: 8–11). Kantin kampus misalnya, posisinya terletak di dalam kampus dan pengunjungnya adalah mahasiswa, dosen, karyawan, serta orang lain yang sedang berada di kampus. Makanan yang dijual beraneka ragam, mulai dari yang ringan (*snack*) sampai yang mengenyangkan (*full meal*).

Saat hendak memesan makanan di kantin, yang pertama-tama kita lakukan adalah membaca papan menu. Peletakkan papan menu pada setiap kios di kantin ada yang sudah diseragamkan oleh pemilik kantin, tetapi banyak juga yang tidak seragam peletakkannya. Hal ini mempengaruhi posisi pengunjung kantin dalam membaca papan menu tersebut. Bervariasinya besar huruf dan tulisan pada menu juga akan membedakan jarak pandang pengunjung saat membaca papan menu. Tulisan yang besar pada papan menu akan segera terlihat pada jarak yang lebih jauh, tetapi tulisan yang lebih kecil ukurannya membuat pengunjung kantin harus lebih mendekat ke arahnya. Ketidakteraturan posisi peletakkan papan menu dan besar-kecilnya tulisan pada papan menu yang disusun secara acak dapat menyebabkan ketidaknyamanan saat membaca dan akibatnya mata akan cepat lelah.

Kantin Universitas Esa Unggul kampus Kebon Jeruk merupakan lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti. Peneliti akan menganalisis faktor ergonomi pada tampilan visual papan menu yang ada di kantin kampus tersebut. Hal ini perlu karena pada lokasi peletakkan posisi papan menu tidak seragam dan seringkali tulisan pada papan menu sulit dibaca. Demi meningkatkan faktor kenyamanan pengunjung dalam membaca papan menu makanan, maka akan meniadakan kondisi di mana pengunjung bertanya ulang kepada si penjual tentang masakan apa yang tersedia di kios tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini mengambil data lapangan dari kantin yang ada di Universitas Esa Unggul kampus Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Waktu penelitian dilakukan antara April 2019 sampai dengan November 2019.

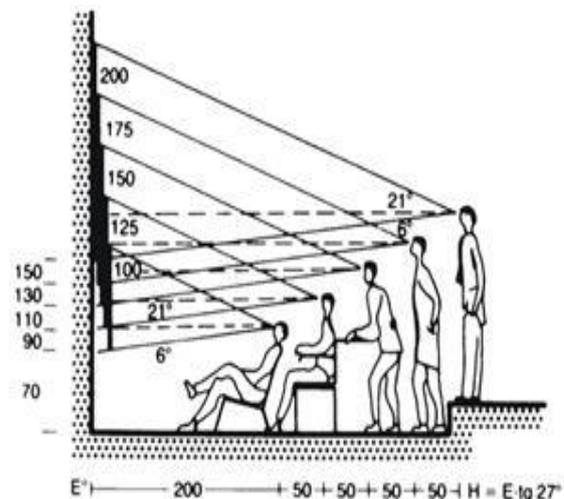
Metode yang digunakan Tim Peneliti adalah metode penelitian kualitatif. Pada penelitian ini Tim Peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi yang melibatkan semua panca indera dalam melakukan pengamatan terhadap objek penelitian. Untuk itu Tim Peneliti akan memberikan paparan atas pengalaman yang dialami penulis selama meneliti papan menu di Universitas Esa Unggul kampus Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Penelitian ini memperoleh data teknik, melalui survei lapangan,

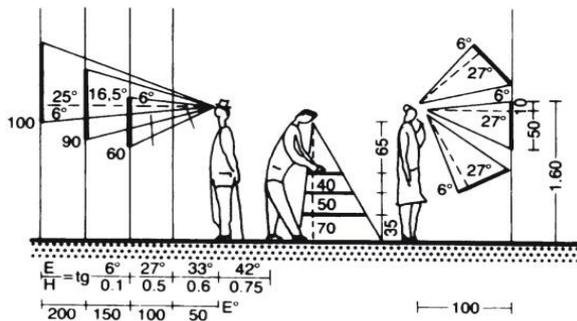
pengumpulan data literatur, serta wawancara kepada para pengunjung kantin kampus.

Ergonomi Jarak Pandang terhadap Gambar

Istilah ergonomi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *ergon* yang artinya “kerja” dan *nomos* yang artinya “hukum”. Ergonomi berkaitan dengan desain dari sistem di mana manusia bekerja. Di Inggris, bidang ergonomi diresmikan setelah Perang Dunia kedua. Istilah ergonomi sendiri dicetuskan oleh Murrell pada tahun 1949. Ergonomi menekankan pada desain peralatan dan ruang kerja. Ilmu-ilmu yang berkaitan, yaitu anatomi, fisiologi, kedokteran industri, desain, arsitektur, dan teknik pencahayaan. Di Eropa, ergonomi bahkan lebih kuat didasarkan pada ilmu biologi. Di Amerika Serikat, istilah ergonomi lebih dikenal sebagai “Human Factors” dan dasar keilmuannya lebih menekankan pada sisi psikologi. Baik ergonomi maupun *human factors* sama-sama mengusung pendekatan “fits the job to the man” yang menyatakan bahwa pekerjaan harus disesuaikan dengan manusia dan bukan sebaliknya (Bridger, 2003).

Tujuan utama mempelajari ilmu ergonomi adalah untuk mendesain lingkungan kerja yang dapat memaksimalkan efisiensi dan efektivitas kerja. Desain lingkungan kerja dengan ergonomi yang baik membantu mengurangi ketidaknyamanan dan kelelahan saat bekerja atau melakukan suatu aktivitas tertentu seperti membaca. Pastikan jarak antara mata dengan tulisan sekitar 30 cm. Ini adalah jarak yang ideal, di mana Anda akan bisa melihat tulisan dengan baik tanpa mata harus bekerja dengan keras. Mata akan bekerja secara alami, lensa mata Anda tidak perlu terlalu berkontraksi. Jarak baca yang terlalu jauh atau terlalu dekat akan cepat membuat mata Anda lelah (<https://www.membacacepat.com/artikel/ergonomi-membaca-cepat/>, diakses pada tanggal 15 April 2019 pukul 13.00 WIB).





Gambar 1

Jarak Pandang: Ketinggian/Ukuran dan Jarak
(Sumber data: Ernst and Peter Neufert, 2003)

Untuk memperlihatkan pekerjaan seni dan objek yang menarik minat budaya dan ilmiah, lembaga sebaiknya menyediakan proteksi terhadap kerusakan, pencurian, lembab, basah, kekeringan, sinar matahari dan debu, serta menunjukkannya dalam cahaya yang terbaik. Posisi gantung terbaik untuk gambar kecil adalah dengan poin penekanan (ketinggian horison dari gambar) berada pada ketinggian mata. Kebutuhan permukaan pajang adalah 3 – 5 m² per gambar (Neufert, 2003: 333).

Penerapan Tipografi Desain

Tipografi adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada urang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Winarno, 2015: 4). Tipografi memiliki peran penting dalam setiap karya desain grafis yang berlangsung dan setiap masa ke masa yang bersentuhan dengan peradaban manusia. Saat melihat tipografi banyak digunakan dalam solusi desain grafis, kita harus mengingat bahwa banyak pengaruh yang telah mendorong inovasi dalam bidang tipografi. Referensi sejarah merupakan hal yang utama dalam mendorong eksperimentasi dan inovasi dalam tipografi. Perjalanan sejarah tipografi merupakan salah stau bagian dari konstelasi sejarah manusia dan peradabannya. Ranah-ranah agama, politik, sosial, hingga eksplorasi estetika yang hadir dalam beragam unsur seni rupa timbul menjadi permasalahan yang tidak terpisahkan dari tongak-tongak sejarah tipografi.

Memilih Huruf

Memilih huruf dapat dianalogikan seperti memilih sepasang sepatu pesta. Pertimbangannya adalah apakah tampilannya sesuai dengan pakaian yang akan dikenakan, sebagaimana kenyamanannya, dan mungkin juga bagaimana tren-nya. Dalam tulisan perlu memperlihatkan konsep pemilihan dan

pengolahan huruf untuk merelesikan sebuah citra, pesan, dan karakter (Sihombing, 2015: 174 – 184).

Tren Huruf

Sebuah tren dalam tipografi lahir karena terkonfrontasi oleh kebutuhan zaman. Jenis-jenis huruf tersebut juga sebaiknya digunakan sesuai dengan kebutuhan dari konsep rancangan. Untuk mengangkat citra *up-to-date* dalam sebuah rancangan grafis tidak selamanya harus menggunakan jenis-jenis huruf yang dianggap *trendy*, huruf-huruf *mainstream*, seperti Garamous, Bodoni, yang memiliki sifat klasik masih banyak digunakan dalam dunia desain grafis masa kini. Sebuah rancangan tipografi yang isi pesannya memiliki korelasi dengan periode waktu tertentu sebaiknya memunculkan fenomena yang hadir pada zaman tersebut dengan menampilkan karakteristik huruf yang menjadi perwakilan visual dari masa tersebut.

Custom Typefaces

Huruf-huruf yang khusus dipitakan untuk keperluan sebuah rancangan grafis disebut *custom typefaces*.

Efek khusus dalam desain huruf

Huruf-huruf yang memiliki perlakuan efek khusus biasanya digunakan dalam periklanan sebagai penguat agar rancangan dapat tampil lebih *vocal* serta menambah nilai *dramatic* dari sebuah pesan. Penerapan efek-efek yang eksefif akan memengaruhi *legibility dan readability* serta merusak estetika dari rancangan.

Focal Point

Musuh terbesar dari seorang desainer grafis adalah keapatisan para penglihat terhadap hasil rancangannya. Salah satu tugas seorang desainer grafis adalah menciptakan sebuah desain yang dapat menarik perhatian para penglihat dengan cara membangun pola rancangan visual yang secara cepat dapat menstimulasi penglihat lewat pokok penekanan (Sihombing, 2015: 202).

Hasil dan Pembahasan

Tim Peneliti melakukan pengumpulan data penelitian melalui survei, wawancara, dokumentasi gambar, dan pengukuran secara garis besar. Papan menu kantin sering berganti rupa karena adanya penambahan menu baru atau perubahan harga, sehingga Tim Peneliti menganalisis data berdasarkan kondisi pada saat melakukan survei. Berdasarkan hasil wawancara, seringkali pembeli tidak terlalu memperhatikan harga pada papan menu karena kurang lebih harga yang ditawarkan satu penjual dengan penjual lainnya cukup bersaing, sehingga

tidak merupakan prioritas saat membaca menu pertama kali. Mengenai menu yang ditawarkan, pembeli juga lebih sering memesan menu yang sama pada penjual yang sama, sehingga adanya penambahan menu baru pada papan menu tidak menjadi penentu bahwa menu baru akan diketahui orang banyak.

Analisis Tampilan Visual Papan Menu Kantin

Pada bagian ini Tim Peneliti akan mengambil *sample* dari salah satu kios penjual makanan di kantin Universitas Esa Unggul kampus Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Berdasarkan hasil observasi Tim Peneliti, kios ini adalah kios yang paling ramai dikunjungi saat jam makan siang. Kios penjual tersebut pada papan namanya bertuliskan “Jalu Telu”.



Gambar 2.

Tampak Depan Kios Jalu Telu
(Sumber data: Dokumentasi Felita, 2019)

Pada Gambar 2 terlihat bahwa papan nama kios terpampang dengan jelas pada bagian atas. Font yang digunakan cukup besar, sehingga pengunjung dapat langsung membaca dan mengenali kios yang dimaksud sesaat memasuki area kantin.

Desain Papan Menu Kantin

Papan menu kantin umumnya berisikan antara lain: nama makanan, nama minuman, harga, gambar makanan/minuman yang dijual, serta penjelasan singkat mengenai komponen bahan yang digunakan. Pada Gambar 2 dapat dilihat bahwa

papan menu dari kios Jalu Telu terletak di kiri atas etalase. Papan menu tersebut menggunakan warna merah muda sebagai latar belakangnya.



Gambar 3.
Papan Menu Kantin
Kios Jalu Telu

(Sumber data: Dokumentasi Felita, 2019)

Pada Gambar 3 terlihat lebih jelas penampilan papan menu yang sudah usang. Warna merah muda pada latar belakang pudar dimakan usia. Isi papan menu pada lembar pertama (sisi kiri) disusun dalam format 3 kolom. Papan menu di sisi kiri ini berisikan nama minuman beserta harganya, dilengkapi gambar yang memenuhi setengah halaman vertikal pada bagian kanan. Secara keseluruhan papan menu minuman ini tidak disertai dengan bentuk deret dalam format *grid*. Hal ini tampak pada penyusunan asimetris antara deret kiri dan deret kanan. Tidak ada kesesuaian antara besarnya gambar minuman yang dibuat terhadap besarnya deret tulisan dalam ukuran tertentu. Hal lain yang dapat dideskripsikan ternyata gambar menu minuman dibuat mengikuti format *grid*. Hasil dokumentasi 5 gambar di sana tersusun rapi pada bagian kanan. Gambar minuman jus tampak berderet rapi di sisi atas, sedangkan minuman lain berjumlah 4 gambar disusun dengan format *grid*, 2 di kiri dan 2 di kanan yang memiliki besar ukuran gambar sama.

Pada lembar papan menu kedua pada Gambar 3 terlihat dibuat dengan tampilan 4 kolom. Tampilan pada lembar ini berisi nama makanan dan harganya, dilengkapi gambar makanan pada deret terbawah. Lagi-lagi tidak ditemukan susunan format papan menu mengikuti *grid*. Hal ini serupa dengan lembar pertama papan menu yang sudah dibahas di atas. Keseimbangan asimetris ditemukan karena antara deret tulisan pada ukuran dua per tiga halaman berbeda dengan deret gambar di bagian bawah. Gambar makanan tampak disusun 2 baris dengan jumlah 8 buah.

Peneliti melihat apakah ada kesengajaan dengan memasang menu minuman dulu ataukah memang nama makanan di lembar kedua adalah

kekeliruan. Pada umumnya dalam isi papan menu kita membaca nama makanan terlebih dulu baru nama minumannya.

Ergonomi Keterbacaan Isi Papan Menu Kantin

Papan menu kantin dari kios Jalu Telu terdiri dari 2 lembar kertas ukuran A4. Pembahasan berikutnya akan menguraikan analisis ergonomi akan keterbacaan isi papan menu tersebut.



Gambar 4.

Menu Minuman Kios Jalu Telu
(Sumber data: Dokumentasi Felita, 2019)

Tulisan dalam menu di atas sudah baik dengan memakai *header* tipe Niagara Engrave berukuran font yang besar. Hanya saja warna putih yang digunakan dengan *outline* hitam terlihat kurang kontras dibandingkan dengan *background* menu berwarna merah muda. Bagian menu minuman terbagi 2, yaitu: aneka jus dan aneka kopi. Tulisan menu kurang terlihat jelas karena font tipe Matura yang digunakan cukup kecil. Isi (*content*) mengenai nama minuman dan harga juga terbilang berukuran kecil, sehingga sulit terbaca. Sayangnya harga awal pada menu tercetak sudah banyak yang berubah, sehingga penggantian harga dibuat asal dengan menempelkan *sticker* dengan tulisan tangan. Foto minuman yang diberikan pada sisi kanan cukup jelas terlihat, namun karena dimakan usia, warna hasil *print* tersebut sudah memudar. *Focal point* pada tampilan menu minuman, menurut observasi peneliti berada pada tampilan gambar. Namun pada tampilan menu yang sudah usang ini, sulit sekali melihat gambar yang ditampilkan karena warnanya sudah tidak baik lagi. Secara ergonomi, pengunjung kantin

harus melihat tampilan menu minuman dalam jarak cukup dekat. Keterbacaan isi menu masih cukup jelas.



Gambar 5.

Menu Makanan Kios Jalu Telu
(Sumber data: Dokumentasi Felita, 2019)

Pada Gambar 5 terlihat isi menu makanan pada kios Jalu Telu. Sama halnya dengan menu minuman, besarnya tulisan dengan *header* tipe Niagara Engrave membuatnya cukup terlihat. Hanya saja kembali warna putih yang digunakan terlihat kurang kontras walaupun diberikan *outline* hitam pada tulisan. Bagian menu makanan terbagi 2 kolom dengan 7 menu, yaitu: aneka nasi goreng, kwetiau goreng, aneka ayam, mie goreng, bihun goreng, aneka cemilan, dan 1 menu lagi yang sudah ditiadakan (nasi paket). Tulisan menu makanan berbeda dengan menu minuman karena tidak menggunakan font tipe Matura, tetapi menggunakan tipe Arial. Tulisan terlihat lebih formal dengan keseluruhan menggunakan huruf kapital. Hal ini jauh berbeda dengan tulisan menu minuman yang hanya menggunakan huruf kapital pada awal kata dan dibuat lebih dinamis. Isi (*content*) mengenai nama makanan dan harga juga terbilang berukuran kecil, sehingga sulit terbaca. Lagi-lagi harga makanan yang berubah dibuat asal dengan menempelkan *sticker* dengan tulisan tangan. Foto makanan yang ditempatkan di bawah seharusnya cukup jelas, namun dikarenakan warna yang sudah memudar menjadikannya tidak terlihat makanan apa yang ditampilkan. *Focal point* pada tampilan menu makanan seharusnya berada pada tampilan gambar. Namun pada bagian bawah menu sudah tidak terlihat gambar apa makanan yang dimaksud. Secara

ergonomi, pengunjung kantin harus melihat tampilan menu makanan juga dalam jarak cukup dekat. Keterbacaan isi menu masih cukup jelas.

Kesimpulan

Tim Peneliti mengambil studi kasus papan menu yang ada pada salah satu kios penjual makanan pada kantin Universitas Esa Unggul kampus Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Tim Peneliti setelah mengumpulkan data pustaka dan lapangan, observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan para pengunjung kantin selanjutnya melakukan analisis data. Analisis yang telah diuraikan mengenai tampilan visual papan menu memberikan kesimpulan bahwa desain papan menu pada kios Jalu Telu perlu diganti. Papan menu saat ini mungkin didesain baik pada waktu dibuat, tetapi dengan adanya perubahan warna dan harga, papan menu tersebut perlu didesain ulang agar menjadi lebih baik dari yang sebelumnya. Papan menu dalam format A4 dirasakan sudah cukup baik karena dapat dicetak di mana saja. Hanya saja perlu ada perubahan warna *background* agar lebih kontras dengan tulisan yang ada pada *layout* papan menu. Apabila menggunakan tulisan dengan tinta hitam, sebaiknya *background* papan menu cukup berwarna putih polos. *Background* putih juga akan lebih berguna saat gambar tampilan menu dibuat berwarna, kontras akan lebih tercipta. Besar huruf dirasa sudah cukup baik, karena dapat terbaca oleh pembeli.

Daftar Pustaka

- Agustinova, Danu Eko. (2015). *“Memahami Metode Penelitian Kualitatif”*. Yogyakarta: CALPULIS.
- Baraban, Regina S., Joseph F. Durocher. (2010). *“Successful Restaurant Design”*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc..
- Neufert, Ernst, Peter Neufert. (2003). *“Architect’s Data”*, 3rd Edition, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2003.
- Panero, Julius, AIA., ASID & Martin Zelnik, AIA., ASID. (2006). *“Dimensi Manusia & Ruang Interior”*, Jakarta: Erlangga.
- Piotrowski, Christine M., FASID, IIDA. (2016). *“Designing Commercial Interiors”*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Sihombing, Danton, MFA. (2015). *“Tipografi Dalam Desain Grafis”*, Jakarta: PT Gramedia.