

PENERAPAN TEKNOLOGI RUNNING TEXT SEBAGAI MEDIA INFORMASI INTERAKTIF DALAM PENGEMBANGAN WISATA SAWAH LUNGGU MELALUI PROGRAM KKN TEMATIK DI DESA BARENG

Arin Yuli Astuti¹, Desriyanti², Balya Fauzia Sya'roni³, Muhamad Fikri⁴, Bagus Nurhannudin⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

arinyuliti@gmail.com¹, yunandes@gmail.com², fasyabalya@gmail.com³,
muh44madfikri@gmail.com⁴, bagusnurhan@gmail.com⁵

ABSTRACT; *The Thematic KKN Program in Bareng Village focuses on the application of running text technology as an interactive information medium to support the development of Lungguh Sawah Tourism (WSL). This technology is applied to improve the delivery of information to visitors and enrich the visual appeal of tourist areas. The method used in this activity is observation, where students observe tourist conditions and the needs of local communities before designing and installing a running text system. This observation aims to adapt the technology design to the specific needs of tourists and the surrounding environment. In addition, students provide training to local communities on how to operate and maintain running text technology so that they can use it independently. Observation results show that running text technology helps increase access to information for visitors, beautifies tourist areas, and supports the efficiency of tourism management. This program has also succeeded in empowering the community through mastering sustainable technology, thereby contributing to the development of tourism and the local economy.*

Keywords: *Thematic KKN, Running Text Technology, Interactive Information Media, Community Empowerment, Lungguh Rice Fields Tourism, Observation, Bareng Village.*

ABSTRAK; Program KKN Tematik di Desa Bareng berfokus pada penerapan teknologi running text sebagai media informasi interaktif untuk mendukung pengembangan Wisata Sawah Lungguh (WSL). Teknologi ini diterapkan untuk meningkatkan penyampaian informasi bagi pengunjung dan memperkaya daya tarik visual kawasan wisata. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah observasi, di mana mahasiswa melakukan pengamatan terhadap kondisi wisata dan kebutuhan masyarakat setempat sebelum merancang dan menginstalasi sistem running text. Observasi ini bertujuan untuk menyesuaikan desain teknologi dengan kebutuhan spesifik wisatawan dan lingkungan sekitar. Selain itu, mahasiswa memberikan pelatihan kepada masyarakat lokal tentang cara mengoperasikan dan merawat teknologi running text agar dapat digunakan secara mandiri. Hasil

observasi menunjukkan bahwa teknologi running text membantu meningkatkan akses informasi bagi pengunjung, memperindah area wisata, serta mendukung efisiensi pengelolaan wisata. Program ini juga berhasil memberdayakan masyarakat melalui penguasaan teknologi yang berkelanjutan, sehingga berkontribusi pada pengembangan wisata dan ekonomi lokal.

Kata Kunci: KKN Tematik, Teknologi Running Text, Media Informasi Interaktif, Pemberdayaan Masyarakat, Wisata Sawah Lunggu, Observasi, Desa Bareng.

PENDAHULUAN

KKN Tematik adalah suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup ditengah masyarakat, secara langsung mengidentifikasi dan menangani permasalahan masyarakat serta upaya meningkatkan isi dan bobot pendidikan bagi mahasiswa serta untuk mendapatkan nilai tambah yang lebih besar bagi pendidikan tinggi (Kurnia et al., 2020). Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok, di mana tiap kelompok terdiri dari mahasiswa dengan latar belakang jurusan yang berbeda, sehingga memungkinkan kolaborasi antarbidang keilmuan untuk mencapai tujuan bersama (Team, 2024). Kegiatan KKN Tematik ini dilaksanakan di Desa Bareng, Kecamatan Pudak, Ponorogo, Jawa Timur.

Desa Bareng merupakan salah satu desa dalam wilayah Kecamatan Pudak Kabupaten Ponorogo. Secara administratif, wilayah Desa Bareng memiliki batas wilayah sebagai berikut:

- Utara : Desa Tambang
- Selatan : Desa Jurug Kec. Sooko
- Timur : Desa Bandarejo
- Barat : Desa Wagirkidul Kec. Pulung

Desa bareng yang terletak di sebelah timur dari pusat kota ponorogo dan sebelah barat dari kecamatan pudak adalah desa wisata yang terletak di dataran tinggi di kabupaten ponorogo ("Bareng, Pudak, Ponorogo," 2021).

Desa Bareng merupakan salah satu desa yang memiliki potensi wisata alam (*Desa Wisata Bareng*, n.d.), yaitu Wisata Sawah Lunggu. Namun, pengelolaan kawasan wisata ini masih membutuhkan dukungan teknologi dan keterampilan untuk meningkatkan daya tariknya.

Untuk mengatasi tantangan dalam pengelolaan Wisata Sawah Lunggu, diperlukan penerapan teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik kawasan wisata. Salah

satu solusi yang diusulkan adalah penerapan **Teknologi running text** sebagai media informasi interaktif di area wisata. Running text adalah salah satu media elektronik digital yang berupa papan informasi yang dirancang dari beberapa LED dan disusun matriks untuk menampilkan teks (Yuhanas et al., 2021). Running text dapat digunakan untuk menampilkan informasi penting, seperti jadwal Buka tutup wisata, informasi wisata, Informasi Hari, Tanggal dan Waktu. Teknologi ini tidak hanya membantu dalam penyampaian informasi yang lebih efisien (Akbar et al., 2021), tetapi juga menambah elemen visual yang menarik, sehingga meningkatkan pengalaman pengunjung.

Penerapan running text di titik strategis kawasan wisata juga memungkinkan pengelola untuk lebih fleksibel dalam memperbarui informasi sesuai kebutuhan. Dengan teknologi ini, pengelola wisata dapat dengan cepat mengubah konten tanpa perlu memasang media cetak yang memakan waktu dan biaya. Selain itu, running text dapat diprogram untuk menampilkan informasi secara dinamis, menarik perhatian pengunjung, dan menambah nilai estetika dari kawasan wisata itu sendiri.

Solusi penerapan running text ini tidak hanya memberikan dampak langsung berupa kemudahan dalam penyampaian informasi, tetapi juga berkontribusi terhadap pemberdayaan masyarakat lokal melalui penguasaan teknologi tepat guna. Dengan kolaborasi antara mahasiswa KKN Tematik Universitas Muhammadiyah Ponorogo, pengelola wisata, dan masyarakat, program ini diharapkan dapat menciptakan perubahan positif dan mendukung pertumbuhan ekonomi melalui sektor pariwisata yang lebih terkelola dengan baik.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dalam instalasi running text LED (light Emiting Diode) berupa pembuatan dan pemasangan running text Sebagai Media Informasi Interaktif dalam Pengembangan Wisata Sawah lungguh. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pengaplikasian tri darma perguruan tinggi. Dalam Pelaksanaannya, penulis menggunakan metode berupa metode observasi yang di kombinasikan berupa pengumpulan data, pembuatan running text (Alfado et al., 2023), dan pemasangan running text di Wisata Sawah lungguh desa bareng.

Metode pertama yang dilakukan adalah observasi, pada tahap ini melakukan observasi langsung untuk mengetahui lokasi Wisata Sawah lungguh Desa Bareng, serta melakukan

wawancara untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat mengenai Wisata Sawah lungguh. Tahap kedua Adalah pelaksanaan, tahap ini digunakan sebagai proses instalasi running text, dalam tahap ini mahasiswa KKN Tematik Universitas Muhammadiyah melakukan pemasangan running text yang sebelumnya sudah di rancang sebagai upaya untuk pengembangan wisata sawah lungguh.

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan pengabdian masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik akan berlangsung mulai dari tahap observasi hingga penyelesaian kegiatan, yang dijadwalkan pada 26 Agustus hingga 28 September 2024. Kegiatan KKN Tematik ini dilaksanakan di Desa Bareng, Kecamatan Pudak, Kabupaten Ponorogo.

Table 1. Pelaksanaan Kegiatan

No	Uraian	Agustus				September			
		M1	M2	M3	M4	M1	M2	M3	M4
1.	Observasi								
2.	Perencanaan Kegiatan								
3.	Penyusunan laporan								
4.	Perencanaan Alat								
5.	Pemesanan Alat dan Bahan								
6.	Uji Coba dan Pemasangan Alat								
7.	Pembuatan Laporan Kegiatan								
8.	Penyusunan Jurnal								

Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Proses instalasi running text ,yang mencakup pembuatan dan pemasangan running text, dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan. Tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

No.	Kegiatan	Pelaksanaan	Lokasi
1.	Observasi	15 Agustus 2024	Wisata Sawah Lungguh Desa Bareng
2.	Perancangan Program	18 Agustus 2024	
3.	Perizinan ke Pengurus WSL	27 Agustus 2024	
4.	Pemesanan Alat dan Bahan	1 September 2024	
5.	Pembuatan Alat	3 September 2024	
6.	Uji Coba Alat	4 September 2024	
7.	Pemasangan Alat	12-13 September 2024	
8.	Evaluasi Alat	20 eptember 2024	

Anggaran Biaya

Pada program “Penerapan Teknologi Running Text sebagai Media Informasi Interaktif dalam Pengembangan Wisata Sawah Lungguh melalui Program KKN Tematik di Desa Bareng,” terdapat anggaran yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat tersebut, yaitu:

Tabel 3. Rincian Anggaran

No	Keterangan	Kuantitas	Jumlah
1.	Box panel sonora 25x35x12	1 Pcs	Rp. 185.000
2.	Panel Running Text	5 Pcs	Rp. 1.500.000
3.	Kabel 50 M	1 Roll	Rp. 240.000
4.	Kabel Ties	1 Pack	Rp. 17.000
5.	Sekrup	6 Pcs	Rp. 18.000
6.	Lem Botol Kaca Speed Bond Clear black	1 Pcs	Rp. 17.500
7.	Isolasi Listrik/ isolasi anti bakar merek start TApe 20 year 3/4	1 Pcs	Rp. 4.888
8.	Set Kabel Bakar Heat Shrink Bahan Polyolefin Warna Warni	1Pack	Rp. 34.691
Total			Rp. 2.017.079

HASIL PELAKSANAAN PROGRAM

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program KKN Tematik di Wisata Sawah Lungguh, Desa Bareng, terdiri dari beberapa tahapan penting yang terstruktur dengan baik,

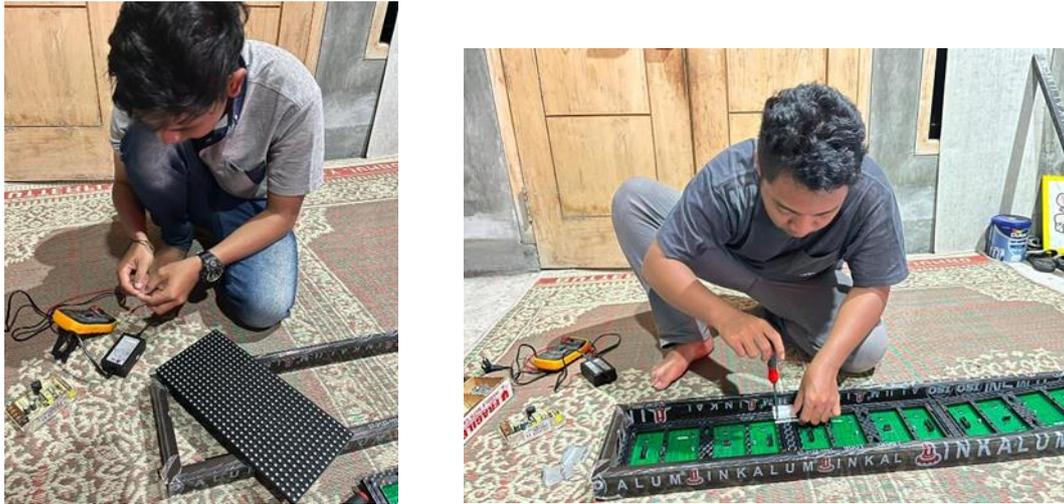
Tahap observasi merupakan langkah awal untuk memahami kondisi di lapangan. Pada tanggal 15 Agustus 2024, tim KKN melakukan pengamatan langsung di Wisata Sawah Lunggu. Tujuan observasi ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan masyarakat dan pengelola wisata terkait penerapan teknologi yang direncanakan. Selain itu, mahasiswa juga mencatat kondisi lingkungan dan potensi tantangan yang mungkin dihadapi selama proses instalasi. Kegiatan observasi dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan observasi

Berdasarkan hasil observasi, perancangan program dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2024. Dalam tahap ini, mahasiswa merancang detail teknis dari sistem running text yang akan diimplementasikan, termasuk desain alat, pemilihan lokasi pemasangan, dan penentuan jenis informasi yang akan ditampilkan. Perancangan ini melibatkan diskusi antaranggota tim dan konsultasi dengan pengelola wisata untuk memastikan bahwa program sesuai dengan kebutuhan lokal.

Pada tanggal 1 September 2024 dilakukan pemesanan alat dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan dan instalasi running text. Tahap ini mencakup pemilihan komponen elektronik, seperti panel LED, Kabel, dan Scrub yang akan digunakan. Pembuatan alat berlangsung pada tanggal 3 - 4 September 2024. Pada tahap ini, mahasiswa mulai merakit sistem running text sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Proses ini melibatkan perakitan komponen elektronik dan pemrograman untuk mengatur tampilan informasi pada running text. Perakitan Panel Running text Dapat di lihat pada Gambar 2.



Gambar 2 . Peroses Perangkaian Running Text

Pemasangan alat dilakukan pada tanggal 12-13 September 2024 di lokasi strategis yang telah ditentukan di Wisata Sawah Lunggu. Tahap ini melibatkan instalasi fisik sistem running text, termasuk pemasangan perangkat keras dan konfigurasi perangkat lunak. Mahasiswa bekerja sama dengan pengelola wisata untuk memastikan pemasangan berjalan lancar dan alat dapat beroperasi dengan optimal. Proses pemasangan running text di Wisata sawah lunggu dapat di lihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pemasangan Running Text

Tahap Terakhir pada Program ini yaitu menghias Bagian Kosong Running Text Untuk Menambah Estetika Tampilan Running text Di wisata Sawah lungguh. Meskipun terdapat kendala yang dihadapi Mahasiswa KKN Tematik Universitas Muhammadiyah Ponorogo berupa Sulitnya medan pemasangan Running Text, Keterbatasan Alat, dan Cuaca Hujan yang menghambat proses pemasangan, namun kendala yang dihadapi pada saat kegiatan berlangsung dapat terselesaikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Penerapan Teknologi Running Text sebagai Media Informasi Interaktif dalam Pengembangan Wisata Sawah Lungguh melalui Program KKN Tematik di Desa Bareng,” dapat disimpulkan bahwa instalasi running text telah berhasil dilaksanakan dan mampu meningkatkan daya tarik wisata di Wisata Sawah Lungguh. Instalasi running text ini berhasil menarik perhatian pengunjung dan memudahkan mereka dalam mengakses informasi. Program ini juga telah berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran masyarakat di Desa Bareng tentang pentingnya teknologi sebagai media informasi interaktif. Dengan demikian, program ini berhasil mencapai tujuannya untuk mendukung pengembangan wisata lokal di Desa Bareng.

Adapun saran untuk memaksimalkan manfaat dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik atau program pengabdian masyarakat terkait instalasi running text, disarankan agar

Desa Bareng menambah beberapa jumlah layar running text di berbagai titik strategis di wisata Sawah Lungguh. Selain itu, desa dapat memperluas jenis informasi yang ditampilkan di layar tersebut, seperti informasi terkait kesehatan, pendidikan, dan acara komunitas. Layar running text juga bisa digunakan untuk menyebarkan informasi tentang berbagai kegiatan yang diadakan di desa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, L. A. S. I., Iqbal, M. S., Budiman, D. F., Rachman, A. S., Wiriasto, G. W., & Sinarep. (2021). PEMANFAATAN RUNNING TEXT SEBAGAI ALAT BANTU INFORMASI WAKTU SHOLAT DI MASJID YAYASAN DARUL HIKMAH LOMBOK TENGAH. *Jurnal Bakti Nusa*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.29303/baktinusa.v2i1.10>
- Alfado, M., Lubis, R., & Azhari, A. (2023). INSTALASI RUNNING TEXT SEBAGAI ALAT BANTU INFORMASI DALAM RANGKA MENARIK MINAT BACA DI DESA JAYASAKTI. *An-Nizam*, 2(1), 30–36.
- Bareng, Pudak, Ponorogo. (2021). In *Wikipedia*. https://gor.wikipedia.org/w/index.php?title=Bareng,_Pudak,_Ponorogo&oldid=47824
- Desa Wisata Bareng*. (n.d.). Retrieved October 2, 2024, from <https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/bareng>
- Kurnia, M., Jaya, I., Jalil, A. R., Arya, N., & Amin, S. (2020). KKN Tematik Pemberdayaan Masyarakat melalui Penerapan Teknologi Untuk Peningkatan Taraf Hidup Masyarakat Di Kecamatan Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Hasanuddin*, 1–9. <https://doi.org/10.20956/jpmh.v1i1.9579>
- Team, R. T. (2024, July 31). *Pengertian Kuliah Kerja Nyata (KKN), Tujuan & Manfaatnya*. <https://www.brainacademy.id/blog/mengenal-kuliah-kerja-nyata-kkn>
- Yuhanas, M., Hadi, C. F., & Lestari, R. F. (2021). Rancang Bangun Running Text Menggunakan Modul Led Matrix P10 Berbasis Arduino Uno Di Fakultas Teknik Universitas Pgri Banyuwangi. *JOURNAL ZETROEM*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.36526/ztr.v3i2.1479>