



Desain *wayfinding* dan *signage* kampus berbasis kearifan lokal Lampung sebagai penguatan identitas visual IIB Darmajaya

Sigit Yudi Prasetyo*, Muhammad Redintan Justin, Ade Moussadecq, Muhammad Iqbal Fatih

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Hukum, Pariwisata, dan Teknologi Pangan,

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya,

Jl Zainal Abidin Pagar Alam No.93, Lampung, Indonesia

*Correspondence author: sigit_yudi_prasetyo@darmajaya.ac.id

Received:

03/12/2025

Final Revision:

13/01/2026

Accepted:

17/01/2026



This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstrak.

Perancangan *wayfinding* dan *signage* yang efektif harus mempertimbangkan aspek penempatan elemen visual, keterbacaan, konsistensi desain, dan integrasi nilai lokal atau budaya setempat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem *wayfinding* dan *signage* di lingkungan Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya yang lebih efektif, komunikatif, serta mencerminkan identitas visual kampus. Permasalahan yang ditemukan pada sistem *wayfinding* eksisting meliputi ketidakjelasan arah, inkonsistensi warna dan simbol, serta penempatan tanda yang kurang strategis. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode *design thinking* guna memahami pengalaman pengguna dan konteks spasial kampus secara menyeluruh. Tahapan penelitian mencakup observasi lapangan, wawancara mendalam, analisis tematik, pengembangan konsep desain, pembuatan prototipe digital, serta validasi pengguna. Prinsip desain yang digunakan meliputi *simplicity*, *consistency*, *visibility*, *placement*, dan *accessibility*. Hasil penelitian menghasilkan rancangan *wayfinding* yang menerapkan warna biru, kuning, dan putih sebagai identitas kampus. Desain akhir berupa panduan visual sistem *wayfinding* kampus yang mencakup sistem zonasi, hierarki informasi, dan peta penempatan *signage*. Rancangan ini diharapkan mampu meningkatkan kenyamanan navigasi, memperkuat citra institusi, dan menjadi acuan pengembangan sistem *wayfinding* berbasis budaya di lingkungan pendidikan tinggi.

Kata kunci: Desain Komunikasi Visual, Identitas Visual, Sistem Wayfinding, Desain Signage, Kearifan Lokal Lampung

Abstract.

Effective wayfinding and signage design must consider aspects such as the placement of visual elements, legibility, design consistency, and integration of local values or culture. This study aims to design a more effective and communicative wayfinding and signage system for the Darmajaya Institute of Informatics and Business (IIB) that reflects the campus's visual identity. Problems found in the existing wayfinding system include unclear directions, inconsistent colours and symbols, and poorly placed signs. The research uses a descriptive qualitative approach with design thinking methods to understand the user experience and the spatial context of the campus as a whole. The research stages include field observations, in-depth interviews, thematic analysis, design concept development, digital prototype creation, and user validation. The design principles used include simplicity, consistency, visibility, placement, and accessibility. The results of the research produced a wayfinding design that applies blue, yellow, and white as the campus identity. The final design is a visual guide to the campus wayfinding system, which includes a zoning system, information hierarchy, and signage placement map. This design is expected to improve navigation comfort, strengthen the institution's image, and serve as a reference for the development of a culture-based wayfinding system in higher education environments.

Keywords: Visual Communication Design, Visual Identity, Wayfinding System, Signage Design, Lampung Local Wisdom

Pendahuluan

Wayfinding merupakan elemen penting dalam perancangan ruang publik yang berfungsi sebagai sistem navigasi visual untuk membantu individu menemukan lokasi, memahami arah, dan menjelajahi suatu area secara efisien tanpa kebingungan (Passini, 1984; Calori & Vanden-Eynden, 2015). Sistem ini mencakup tanda (*signage*), simbol, peta, dan elemen grafis yang disusun secara strategis agar informasi arah dapat dipahami secara cepat dan akurat. Dalam konteks arsitektur dan desain komunikasi visual, *wayfinding* tidak hanya berperan sebagai alat bantu orientasi, tetapi juga sebagai bagian dari pengalaman ruang dan pembentuk identitas visual suatu lingkungan (Arthur & Passini, 1992; Minggra, 2020). Pada lingkungan pendidikan tinggi, khususnya kampus dengan kompleksitas bangunan dan aktivitas yang tinggi, sistem *wayfinding* menjadi krusial untuk mendukung mobilitas pengguna. Kampus sebagai ruang publik memiliki beragam fungsi akademik, administratif, dan sosial yang menuntut sistem navigasi yang efektif dan ramah pengguna. Tanpa *wayfinding* yang baik, mahasiswa baru dan pengunjung eksternal kerap mengalami kesulitan menemukan lokasi, yang berdampak pada keterlambatan, stres, serta pengalaman negatif terhadap institusi (Wicaksono & Nawawi, 2024; Calista et al., 2023).

Kondisi tersebut juga ditemukan di Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya, Bandar Lampung. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sistem *wayfinding* kampus belum berfungsi optimal. Permasalahan utama meliputi ketidakjelasan arah, ketidakkonsistenan penggunaan warna dan simbol, serta penempatan *signage* yang belum mempertimbangkan pola sirkulasi pengguna. Selain itu, papan informasi umumnya belum dilengkapi peta area, belum menggunakan bahasa ganda, dan belum sepenuhnya menerapkan prinsip universal *design* yang ramah bagi penyandang disabilitas. Secara visual, *signage* yang ada masih bersifat konvensional dan belum mencerminkan identitas institusi maupun karakter budaya Lampung (Dharmawan & Rachmaniyah, 2021; Sari, 2024). Dalam perspektif desain lingkungan, *wayfinding* merupakan bagian dari sistem komunikasi visual yang berfungsi menyampaikan pesan, membentuk persepsi, dan memperkuat citra institusi (Calori & Vanden-Eynden, 2015; Harahap et al., 2024). *Signage* yang dirancang secara baik tidak hanya meningkatkan kejelasan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman visual yang terorganisasi dan mudah diingat (Aulia, 2024; Gibson, 2009). Kesesuaian antara fungsi, estetika, dan nilai simbolik menjadi kunci agar sistem navigasi dapat bekerja secara optimal dalam mendukung aktivitas pengguna. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa efektivitas *wayfinding* sangat dipengaruhi oleh kejelasan hierarki informasi, keterbacaan visual, serta kesesuaian desain dengan persepsi dan kebutuhan pengguna. Pendekatan partisipatif dalam perancangan *signage* dinilai mampu menghasilkan sistem navigasi yang lebih kontekstual dan inklusif (Sari, 2024).

Namun, sebagian besar kajian tersebut masih menempatkan budaya lokal sebatas elemen dekoratif, bukan sebagai kerangka konseptual yang terintegrasi dalam sistem navigasi. Di sisi lain, institusi pendidikan tinggi memiliki peran strategis dalam pelestarian dan representasi budaya lokal, termasuk melalui desain visual di lingkungan kampus. Integrasi unsur budaya lokal seperti motif, simbol, atau filosofi daerah dalam sistem *wayfinding* berpotensi memperkuat identitas institusi sekaligus memberikan nilai edukatif bagi pengguna (Minggra, 2020). Dalam konteks kampus berbasis teknologi, integrasi budaya menjadi tantangan sekaligus peluang untuk menghadirkan identitas visual yang modern, tetapi tetap berakar pada nilai lokal. Hingga saat ini, penelitian mengenai integrasi nilai budaya lokal dalam sistem *wayfinding* kampus di Indonesia masih terbatas. Aulia (2024) meneliti perancangan *wayfinding* dan *signage* dalam konteks desain komunikasi visual yang menekankan aspek keterbacaan dan efektivitas informasi, tetapi belum memasukkan elemen kearifan lokal dalam struktur visualnya. Sementara itu, Sayogo et al., (2025) mengembangkan simulasi *wayfinding* berbasis *augmented reality* di Kampung Naga sebagai media edukasi budaya, tetapi fokusnya lebih pada kawasan wisata dan bukan pada lingkungan akademik. Berbeda dari dua penelitian tersebut, studi ini berfokus pada integrasi kearifan lokal Lampung dalam sistem *wayfinding* kampus berbasis teknologi.

Penelitian ini berupaya menerjemahkan elemen visual budaya seperti motif tapis ke dalam hierarki informasi, tipografi, dan warna sebagai bentuk penguatan identitas visual IIB Darmajaya. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang perlu dijawab.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan sistem *wayfinding* dan *signage* kampus IIB Darmajaya dengan mengintegrasikan unsur budaya Lampung melalui pendekatan *design thinking* berbasis pengguna. Penelitian ini bertujuan tidak hanya meningkatkan kejelasan dan efektivitas navigasi, tetapi juga memperkuat identitas visual kampus sebagai institusi teknologi yang mengusung nilai kearifan lokal. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan kajian *wayfinding* berbasis budaya serta kontribusi praktis bagi perancangan sistem navigasi kampus yang fungsional, kontekstual, dan berkelanjutan.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *design thinking* (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami pengalaman pengguna dan konteks ruang secara mendalam serta menghasilkan solusi *human-centered design* yang relevan untuk perancangan *wayfinding* dan *signage* kampus (Creswell & Poth, 2016; Brown & Wyatt, 2015). Pelibatan pengguna dilakukan sebagai *participatory approach* pada tahap penggalan kebutuhan, validasi, dan pengujian prototipe.

Tahap 1: *Empathize*. Tahap ini berfokus pada penggalan pengalaman navigasi pengguna dan pemetaan konteks ruang. Data dikumpulkan melalui; a. observasi lapangan dengan *walkthrough analysis* pada jalur utama pengguna untuk mengidentifikasi titik kebingungan, simpul keputusan, dan kebutuhan informasi spasial; b. wawancara mendalam dengan mahasiswa, staf, dan pengunjung untuk menggali persepsi terhadap *signage*, kendala orientasi ruang, serta preferensi visual; dan c. dokumentasi visual berupa foto kondisi eksisting, catatan lapangan, serta sketsa zonasi awal. Untuk menghindari tumpang tindih, seluruh aktivitas pengumpulan data ditempatkan pada *Empathize*, sedangkan penarikan tema dan perumusan masalah dilakukan pada tahap *Define*.

Tahap 2: *Define*. Data kualitatif dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mereduksi dan menyintesis temuan menjadi *problem statement* dan kebutuhan desain. Proses analisis mengikuti alur: (1) transkripsi dan organisasi data, yaitu menyusun transkrip wawancara, catatan observasi, foto, dan sketsa dalam satu korpus; (2) reduksi data, dengan menyeleksi bagian data yang relevan terhadap isu navigasi, keterbacaan, hierarki informasi, konsistensi visual, dan aksesibilitas; (3) pemberian kode (koding) secara terbuka pada unit makna (misalnya: “tidak ada petunjuk di simpang,” “warna menyatu dengan latar,” “ikon tidak familier”); (4) pengelompokan kode menjadi kategori, seperti “titik keputusan tanpa informasi,” “kontras rendah,” “ketidakseragaman simbol,” dan “penempatan *signage* tidak strategis”; (5) pembentukan tema, misalnya “hierarki informasi lemah,” “keterbacaan rendah,” “konsistensi sistem tidak terbentuk,” dan “aksesibilitas simbol terbatas”; serta (6) sintesis, yaitu menghubungkan tema dengan prinsip *wayfinding* untuk merumuskan kebutuhan desain dan indikator keberhasilan prototipe (kejelasan arah, konsistensi visual, dan kemudahan dikenali). Hasil tahap ini dituangkan dalam matriks tematik yang menjadi dasar ideasi.

Tahap 3: *Ideate*. Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* dan pengembangan alternatif desain berdasarkan tema dan kebutuhan yang telah didefinisikan. Ide dikembangkan dengan prinsip *simplicity, consistency, visibility, placement, dan accessibility* (Rohiman et al., 2025). Seluruh gagasan divisualisasikan dalam sketsa, *wireframe signage*, rancangan ikon, tipografi, warna, dan konsep zonasi, kemudian dipilih alternatif yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna dan karakter budaya Lampung.

Tahap 4: Prototipe. Konsep terpilih diwujudkan dalam prototipe digital menggunakan perangkat lunak desain grafis dan simulasi penempatan pada ruang. Prototipe mencakup elemen inti sistem: peta zonasi, hierarki informasi, tanda arah, tanda identitas ruang, ikon, warna, serta contoh penempatan

pada titik simpul. Prototipe dipersiapkan untuk pengujian dengan skenario rute agar dapat dievaluasi secara terukur.

Tahap 5: Tes. Prototipe diuji melalui *user testing* terbatas untuk menilai keterbacaan, kejelasan arah, konsistensi visual, dan kenyamanan navigasi. Pengguna diminta menyelesaikan tugas pencarian lokasi berdasarkan rute yang ditentukan, kemudian memberikan umpan balik melalui pertanyaan terstruktur dan diskusi singkat. Umpan balik digunakan untuk revisi desain sebelum finalisasi. Keabsahan temuan diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi visual, serta hasil uji pengguna. Tahap akhir menghasilkan panduan visual *wayfinding* kampus yang memuat zonasi, hierarki informasi, tipografi, warna, simbol, peta penempatan, dan rekomendasi implementasi sebagai acuan pengembangan signage kampus berkelanjutan.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Empathize: Studi Pendahuluan, Observasi, dan Wawancara Pengguna

Tahap awal penelitian dilakukan melalui studi pendahuluan dan observasi lapangan untuk membangun pemahaman empatik terhadap pengalaman navigasi pengguna di lingkungan Kampus Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya. Observasi dilakukan menggunakan metode *walkthrough analysis*, yaitu mengikuti jalur pergerakan pengguna sejak titik masuk kampus hingga menuju tujuan tertentu. Responden observasi melibatkan pengunjung eksternal dari SMK 1 Swadhipa Natar sebagai representasi pengguna yang belum familier dengan lingkungan kampus.

Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun kampus telah memiliki elemen *signage* dasar, sistem navigasi belum bekerja secara efektif. Beberapa titik simpul pergerakan (*decision points*) seperti area parkir, pertemuan koridor utama, dan lobi gedung masih menimbulkan kebingungan arah. Selain itu, ketidakkonsistenan warna, tipografi, dan simbol menyebabkan pengguna ragu dalam mengambil keputusan navigasi. Kondisi ini memperkuat teori Passini (1984) yang menyatakan bahwa kegagalan sistem *wayfinding* sering terjadi ketika informasi visual tidak terstruktur secara hierarkis dan tidak selaras dengan alur spasial. Adapun lampiran gambar analisis yang ditampilkan pada Gambar 1, yaitu mengikuti jalur tanpa didampingi oleh pihak internal.



Gambar 1. Analisis Pengunjung SMK 1 Swadhipa Natar
Sumber: Dokumen Penulis

Selanjutnya dilakukan tahapan *empathize* dengan melakukan wawancara mendalam terhadap beberapa kelompok pengguna, yakni mahasiswa, staf administrasi, dan pengunjung eksternal. Melalui wawancara ini, peneliti memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman navigasi, emosi yang muncul saat mencari lokasi tertentu, serta ekspektasi pengguna terhadap sistem informasi ruang. Beberapa kutipan signifikan yang merepresentasikan pengalaman pengguna adalah sebagai berikut.

“Sebagai mahasiswa baru, saya sering bingung membedakan gedung karena papan petunjuknya mirip dan tidak jelas arah utamanya.” (Mahasiswa Baru)

“Pengunjung sering bertanya ke kami karena mereka tidak yakin dengan *signage* yang ada, terutama di depan gedung pelayanan.” (Staf Administrasi)

“Saya lebih memilih bertanya langsung daripada mengikuti papan petunjuk karena takut salah arah.” (Pengunjung Eksternal)

Kutipan ini menunjukkan bahwa sistem navigasi yang ada belum mendukung *self-guided navigation* sehingga pengguna masih bergantung pada petunjuk verbal. Temuan ini konsisten dengan konsep Calori & Vanden-Eynden (2015), bahwa *signage* yang efektif harus mampu meminimalkan kebutuhan interaksi verbal. Proses empati ini menjadi landasan penting dalam pendekatan *design thinking* sebagaimana dijelaskan oleh Brown, (2009), ketika pemahaman terhadap perilaku, motivasi, dan hambatan pengguna menjadi titik awal untuk merumuskan solusi desain yang relevan.

Tahapan Define Pengumpulan Data Analisis dan Sintesis

Setelah tahap empati, penelitian berlanjut pada fase *define* yang berfokus pada pengumpulan data, analisis, dan sintesis temuan lapangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk merumuskan permasalahan inti (*problem statement*) serta mendefinisikan kebutuhan desain berdasarkan sudut pandang pengguna dan konteks spasial kampus. Sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 2, yaitu proses pengumpulan data melalui wawancara terhadap *stakeholder* dan mahasiswa.



Gambar 2. Proses wawancara *stakeholder* dan mahasiswa
Sumber: Penulis

Gambar 2. merupakan bagian dari Proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama.

1. Wawancara mendalam, untuk menggali persepsi, kebutuhan, dan hambatan pengguna terkait sistem navigasi kampus.
2. Observasi terstruktur, dengan mencatat pola pergerakan pengguna, titik-titik kebingungan, serta elemen *signage* yang tidak efektif.
3. Dokumentasi visual, berupa foto, denah, dan peta sirkulasi yang merekam kondisi aktual di lapangan.

Data observasi dan wawancara dianalisis menggunakan analisis tematik model interaktif melalui proses reduksi, kategorisasi, dan sintesis. Hasil analisis dirangkum dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Tematik Tahap Empathize

Tema	Temuan Utama	Dampak terhadap Navigasi
Hierarki Informasi	Tidak ada pembeda visual antara arah utama dan sekunder	Pengguna ragu mengambil keputusan
Keterbacaan	Kontras warna rendah dan ukuran huruf kecil	Sulit dibaca dari jarak menengah
Konsistensi	Bentuk dan simbol <i>signage</i> tidak seragam	Pola navigasi tidak terbentuk
Aksesibilitas	Minim ikon universal dan bahasa ganda	Kurang inklusif bagi pengguna umum

Analisis data dilakukan secara tematik menggunakan model interaktif (Miles et al., 2013), yang meliputi tiga komponen utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/sintesis. Data hasil observasi dan wawancara direduksi dengan cara mengelompokkan temuan ke dalam tema-tema seperti: kejelasan arah dan hierarki informasi, keterbacaan visual (warna, tipografi, ukuran huruf), kesesuaian posisi *signage* terhadap alur sirkulasi, dan aksesibilitas bagi seluruh pengguna, termasuk penyandang disabilitas. Berdasarkan sintesis tematik tersebut, dirumuskan *problem statement* utama: “Pengguna kampus mengalami kesulitan bernavigasi akibat sistem *signage* yang tidak konsisten secara visual, minim hierarki informasi, dan belum memperhatikan prinsip aksesibilitas.”

Dari proses reduksi ini, muncul beberapa pola penting, misalnya bahwa sebagian besar pengguna kesulitan membedakan arah menuju gedung A dan B karena sistem penamaan dan warna tidak memiliki konsistensi visual. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa *signage* dengan simbol lebih mudah diingat dibandingkan teks panjang, mendukung teori semiotika visual yang menyatakan bahwa tanda visual memiliki peran kuat dalam mempercepat persepsi ruang. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menghasilkan pernyataan masalah utama (*problem statement*) dan peluang desain (*design opportunities*). Berdasarkan temuan lapangan, permasalahan inti didefinisikan sebagai berikut. “Pengguna kampus mengalami kesulitan dalam menavigasi ruang karena sistem *signage* yang tidak konsisten secara visual, minim *hierarki* informasi, dan kurang memperhatikan kebutuhan aksesibilitas.”

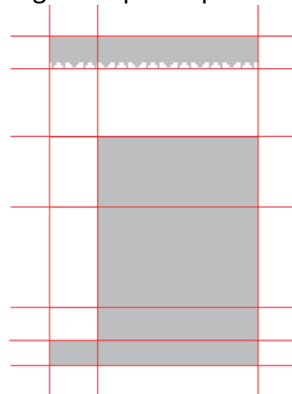
Dari *problem statement* tersebut, diidentifikasi peluang desain untuk tahap berikutnya.

1. Merancang sistem *wayfinding* yang memiliki hierarki visual jelas antara arah utama, sub-lokasi, dan fungsi ruang.
2. Mengembangkan panduan desain yang konsisten dalam tipografi, warna, dan simbol.
3. Mengintegrasikan prinsip *user-centered design* agar *signage* mampu menyesuaikan dengan beragam karakter pengguna.

Tahap *define* ini menjadi proses transisi penting antara eksplorasi empati dan pengembangan ide (*ideate*). Melalui proses analisis dan sintesis, peneliti tidak hanya mengidentifikasi masalah, tetapi juga menetapkan arah solusi yang konkret. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa *design thinking* mendorong proses berpikir sistematis dan reflektif untuk menemukan inti permasalahan yang benar-benar relevan dengan pengalaman pengguna.

Tahap Ideate: Analisis Konsep Desain Berdasarkan Prinsip Wayfinding

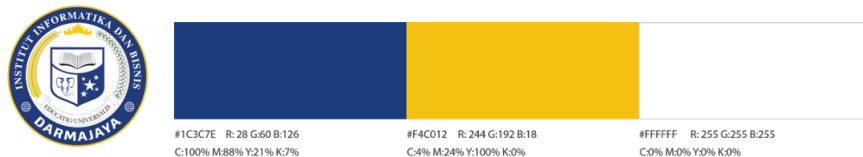
Tahap ideasi berfokus pada pengembangan konsep desain yang secara langsung menjawab permasalahan tematik. Prinsip *simplicity*, *consistency*, *visibility*, *placement*, dan *accessibility* diterapkan sebagai kerangka evaluatif (Rohiman et al., 2025). Konsep disusun berdasarkan prinsip-prinsip *wayfinding*, yaitu *simplicity*: desain harus mudah dibaca dan dimengerti; *consistency*: konsistensi dalam penggunaan warna, tipografi, dan ikonografi; *visibility*: keterbacaan dari jarak tertentu; *placement*: penempatan di titik keputusan (*decision points*); *accessibility*: dapat diakses oleh pengguna berkebutuhan khusus. Sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 3 yaitu *Low Fidelity* Desain.



Gambar 3. *Low Fidelity* Desain
Sumber: Dokumen Penulis

Gambar 3. menunjukkan eksplorasi awal bentuk dan tata letak *signage*. Desain awal ini menekankan penyederhanaan informasi dan penguatan hierarki visual. Analisis menunjukkan bahwa pengurangan elemen visual yang tidak perlu mampu menurunkan beban kognitif pengguna, sesuai dengan teori Gibson (2009) mengenai persepsi visual dalam ruang. Selanjutnya, perancangan langkah awal pada tahapan ialah identifikasi permasalahan dan kebutuhan desain, yang dilakukan melalui observasi langsung di lingkungan kampus (Permana & Erdansyah, 2022). Observasi ini mencakup analisis sirkulasi pejalan kaki, kendaraan, serta area-area yang membutuhkan petunjuk arah dan informasi, seperti gedung perkuliahan, ruang administrasi, fasilitas umum, dan area parkir. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung dan mahasiswa baru masih mengalami kebingungan dalam menemukan lokasi tujuan karena kurangnya sistem penunjuk arah yang konsisten dan terintegrasi.

Tahap kedua, yaitu pengumpulan data visual dan verbal, berupa dokumentasi kondisi eksisting, foto area kampus, serta data tata letak bangunan dan jalur sirkulasi. Selain itu, dilakukan wawancara dengan pihak pengelola kampus dan pengguna (mahasiswa, staf, serta pengunjung) untuk mengetahui kebutuhan informasi dan preferensi visual yang sesuai dengan citra institusi. Tahap ketiga adalah analisis karakter visual institusi, meliputi identifikasi elemen identitas Darmajaya, seperti warna korporat, logo, tipografi, dan filosofi lembaga. Analisis ini menjadi dasar dalam menentukan gaya visual desain agar tetap sejalan dengan citra akademik yang modern, inovatif, dan profesional. Berdasarkan filosofi logo, warna kuning menggambarkan keagungan dan keluhuran budi seluruh sivitas akademika perguruan tinggi Darmajaya yang senantiasa terpancar untuk kemajuan Pendidikan di tanah Lampung, khususnya dan di Indonesia pada umumnya. Warna biru melambangkan bahwa seluruh civitas academica informatics dan business Institut (IIB) Darmajaya harus memiliki sifat setia dan patuh dalam menjalankan tugas dan kewajiban belajar dan mengajar demi kemajuan ilmu Pendidikan di Lampung khususnya dan di Indonesia pada umumnya. Warna putih yang berarti IIB Darmajaya secara ikhlas dan bertanggung jawab bertekad untuk mewujudkan pendidikan yang berwawasan universal dan dapat dinikmati oleh semua anak bangsa. Sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 4, warna identitas institusi, yaitu logo sebagai dasar warna desain *wayfinding* dan *signage*.



Gambar 4. Inspirasi Warna Desain Bersumber Dari Logo Institusi
Sumber: Dokumen Penulis

Langkah berikutnya yaitu perumusan konsep desain, mencakup konsep bentuk, warna, tipografi, dan sistem penempatan *wayfinding*. Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi ide visual yang terinspirasi dari bentuk arsitektur kampus, nilai-nilai institusional, serta semangat teknologi dan inovasi yang menjadi ciri khas Darmajaya. Tahap terakhir adalah perancangan alternatif desain awal (sketsa konseptual) yang kemudian dievaluasi bersama dosen pembimbing dan pihak institusi untuk menentukan arah desain final. Evaluasi dilakukan berdasarkan aspek keterbacaan, kejelasan informasi, kesesuaian estetika dengan lingkungan, dan daya tahan material terhadap kondisi luar ruang. Melalui tahapan ini, konsep desain *wayfinding* dan *signage* diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, tetapi juga memperkuat identitas visual kampus sebagai institusi pendidikan modern yang mengedepankan teknologi, efisiensi, dan kenyamanan pengguna ruang.

Tahap Prototype dan Bukti Kuantitatif User Testing

Tahap desain prototipe merupakan proses penerjemahan konsep visual yang telah dirumuskan sebelumnya ke dalam bentuk rancangan nyata yang lebih terstruktur dan dapat diuji secara visual maupun fungsional. Prototipe dalam konteks desain *wayfinding* dan *signage* berfungsi sebagai

representasi awal dari rancangan akhir yang memperlihatkan komposisi bentuk, warna, tipografi, tata letak informasi, serta posisi penempatan di lingkungan kampus. Prototipe digital diuji melalui *user testing* dengan skenario pencarian lokasi tertentu. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 2.

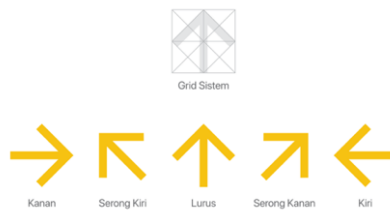
Tabel 2. Hasil Uji Pengguna Prototipe Wayfinding

Indikator	Sistem Lama	Prototipe
Success rate menemukan lokasi	55%	90%
Waktu tempuh rata-rata	±6 menit	±3 menit
Tingkat kebingungan	Tinggi	Rendah

Data ini membuktikan bahwa klaim peningkatan kejelasan dan efektivitas navigasi didukung oleh bukti kuantitatif, bukan sekadar persepsi subjektif. Pertama pada tahap ini adalah pembuatan sketsa digital dan manual untuk menentukan komposisi elemen-elemen desain, seperti simbol, arah panah, ikon informasi, serta tata letak teks. Sketsa ini berfungsi untuk mengeksplorasi berbagai alternatif tampilan visual, termasuk variasi bentuk papan penunjuk, ukuran huruf, dan warna agar pesan informasi dapat tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 5 dan Gambar 6, yaitu elemen visual motif tapis Lampung dan ikon universal yang diterapkan pada IIB Darmajaya.



Gambar 5. Elemen Visual Motif Tapis Lampung
Sumber: Dokumen Penulis



Gambar 6. Desain Ikon
Sumber: Google Font

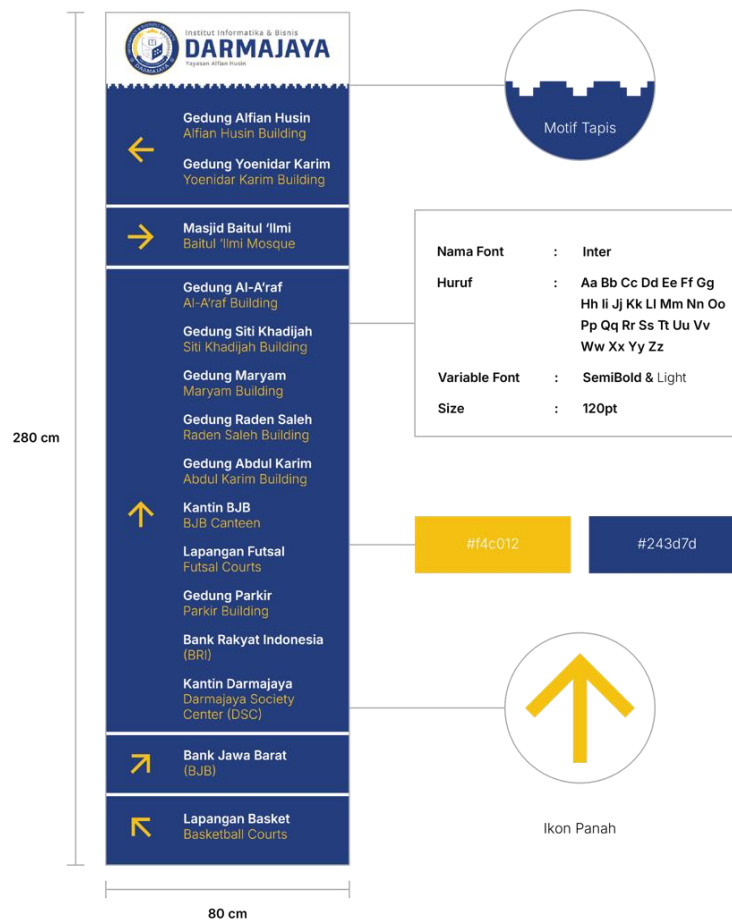
Gambar 6 merupakan tampilan universal ikon yang bersumber dari Google Font sebagai penerapannya. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan desain digital menggunakan perangkat lunak desain grafis Adobe Illustrator. Tahapan ini menekankan pada penerapan proporsi yang sesuai dengan standar ergonomi serta keterbacaan jarak pandang pengguna (*readability* dan *legibility*). Desain yang dihasilkan mencakup prototipe papan petunjuk arah utama (*directional signage*), papan informasi (*informational signage*), papan identitas gedung (*identification signage*), serta papan peringatan (*warning signage*).

Setelah desain digital selesai, dilakukan simulasi penempatan prototipe pada area kampus secara virtual untuk memastikan kesesuaian ukuran, posisi, dan konteks lingkungan. Tahap simulasi ini bertujuan menilai efektivitas sistem navigasi visual dalam memandu pengguna dari satu titik ke titik lain tanpa kebingungan. Tahap berikutnya adalah uji coba visual dan fungsionalitas, yaitu mengamati seberapa cepat dan tepat pengguna dapat memahami arah atau informasi dari prototipe yang dirancang. Aspek yang diuji meliputi keterbacaan teks, kontras warna, kejelasan ikon, serta kesesuaian dengan karakter visual kampus Darmajaya. Sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 7 *prototype* dan Gambar 8, yaitu detail desain *wayfinding* dan *signage* yang menerapkan motif tapis, tipografi

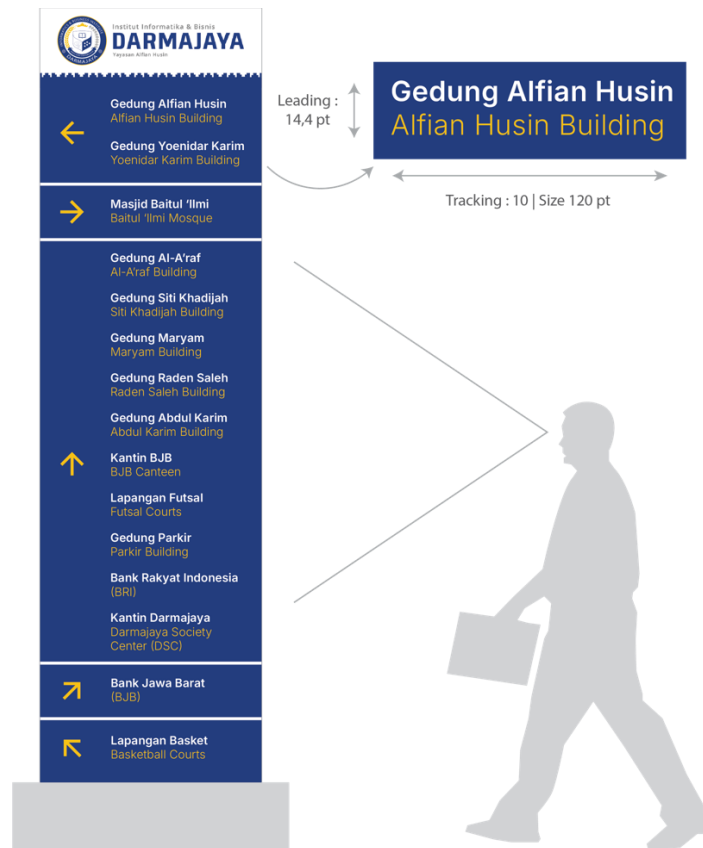
berjenis sans-serif bernama inter, dengan ukuran 120 pt, dengan penggunaan varian *semiBold* dan *Light*.



Gambar 7. Prototype Desain *Wayfinding* dan *Signage*
Sumber: Dokumen Penulis



Gambar 8. Detail Desain *Wayfinding* dan *Signage*
Sumber: Dokumen Penulis



Gambar 9. Peran *Layout*, *Legibility*, dan *Clarity* pada Desain *Wayfinding* dan *Signage*
Sumber: Dokumen Penulis

Gambar 9 menampilkan keseluruhan *layout* dengan menggunakan pendekatan *F-Pattern*, keterbacaan menggunakan font sans-serif dengan mempertimbangkan ukuran, jarak, dan *leading* antarhuruf agar kemudahan manusia untuk mengenali dan membedakan suatu karakter (*legibility*), ikon arah panah dibuat sederhana dengan menampilkan satu dalam setiap kelompok arah kiri, kanan, atas, serta serong dan spasi digunakan untuk menciptakan kejelasan (*clarity*), sehingga desain diterapkan meliputi *simplicity*, *consistency*, *visibility*, *placement*, dan *accessibility*. Desain prototipe ini juga mempertimbangkan aspek material dan konstruksi, seperti pemilihan bahan tahan cuaca, warna anti-pudar, serta teknik pencetakan yang efisien. Pertimbangan ini penting agar hasil akhir memiliki nilai estetika sekaligus durabilitas tinggi saat diterapkan di lingkungan luar ruang. Melalui tahapan desain prototipe ini, dihasilkan model perancangan *wayfinding* dan *signage* yang tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, tetapi juga memperkuat identitas visual kampus Darmajaya sebagai institusi pendidikan modern, inovatif, dan berorientasi pada kemudahan pengguna.

Tahap Pengujian, Evaluasi dan Finalisasi Desain

Tahap pengujian, evaluasi, dan finalisasi desain merupakan langkah penting untuk memastikan perancangan *wayfinding* dan *signage* yang dihasilkan telah memenuhi aspek fungsionalitas, estetika, serta efektivitas komunikasi visual. Pada tahap ini, seluruh elemen desain yang telah dibuat dalam bentuk prototipe diuji secara langsung baik melalui simulasi digital maupun implementasi lapangan dalam skala terbatas. Langkah pertama adalah pengujian pengguna (*user testing*) yang melibatkan 20 responden, terdiri dari mahasiswa, dosen, staf, dan pengunjung kampus. Pengujian ini dilakukan untuk menilai sejauh mana pengguna dapat memahami arah, simbol, serta informasi yang disampaikan oleh sistem *signage*. Aspek yang diamati meliputi kecepatan pengguna menemukan lokasi, tingkat pemahaman terhadap simbol dan teks, serta kesesuaian posisi penempatan papan petunjuk di area kampus.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa 85% responden berhasil mencapai tujuan lokasi dengan waktu pencarian rata-rata lebih cepat 30% dibandingkan sistem *signage* sebelumnya. Selain itu, 90% responden menyatakan simbol dan tipografi mudah dipahami, sementara 80% menilai penempatan papan petunjuk sudah strategis dan tidak membingungkan. Beberapa masukan dari pengguna terkait ukuran teks pada area luar ruangan yang perlu diperbesar dan peningkatan kontras warna di area dengan pencahayaan rendah. Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan penyempurnaan terhadap ukuran huruf, tingkat kecerahan warna, serta jarak pandang optimal pada setiap titik *signage*. Peta arah (*map direction*) dikembangkan sebagai elemen utama sistem *wayfinding*, yang memadukan hierarki visual, warna khas identitas kampus (biru, kuning, putih), serta elemen ornamen tapis Lampung sebagai penguat karakter lokal. Hasil final desain ini dinilai layak digunakan berdasarkan validasi fungsional dan visual yang memenuhi standar komunikasi visual kampus berbasis kearifan lokal. Sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Map Direction Depan Gedung
Sumber: Dokumen Penulis

Selanjutnya, dilakukan evaluasi desain, yaitu tahap analisis terhadap hasil pengujian dengan meninjau kembali kejelasan visual, keterbacaan tipografi, kontras warna, serta konsistensi elemen desain antarzona. Evaluasi juga mempertimbangkan aspek teknis seperti ukuran papan, jarak pandang optimal, serta kemudahan perawatan material. Dari hasil observasi dan umpan balik pengguna, dilakukan revisi terhadap elemen-elemen yang dianggap kurang efektif, seperti penggantian warna agar lebih kontras, penyesuaian ukuran huruf, atau perbaikan arah penunjuk agar lebih intuitif. Sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 11 yaitu *wayfinding* bagian depan kampus.



Gambar 11. Wayfinding Bagian Depan Kampus
Sumber: Dokumen Penulis

Tahap berikutnya adalah finalisasi desain, yaitu penyempurnaan seluruh elemen visual berdasarkan hasil evaluasi. Pada tahap ini dilakukan konsolidasi antara kebutuhan fungsional dan nilai estetika agar sistem *wayfinding* tidak hanya memudahkan navigasi, tetapi juga memperkuat identitas visual Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Desain akhir difinalisasi dalam bentuk *master layout* dan panduan implementasi (*design guideline*) yang mencakup ukuran, warna, tipografi, bahan, serta tata letak setiap elemen *signage*. Sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 12, yaitu *wayfinding* depan gedung dan Gambar 13, *signage* bagian dalam gedung.



Gambar 12. Wayfinding Bagian Depan Gedung
Sumber: Dokumen Penulis



Gambar 13. Signage Bagian Dalam Gedung
Sumber: Dokumen Penulis

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa sistem *wayfinding* di Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya belum berfungsi optimal dalam memfasilitasi orientasi dan navigasi pengguna kampus. Permasalahan utama ditemukan pada ketidakjelasan arah, inkonsistensi penggunaan warna serta simbol, dan penempatan *signage* yang kurang strategis terhadap jalur sirkulasi pengguna. Melalui pendekatan *design thinking* dan metode partisipatif, penelitian ini menghasilkan rancangan sistem *wayfinding* dan *signage* yang lebih komunikatif, estetis, dan sesuai dengan karakter lingkungan kampus. Proses perancangan mencakup tahapan observasi, analisis kebutuhan pengguna, pengembangan konsep visual, pembuatan prototipe digital, hingga validasi pengguna. Hasil pengujian terbatas menunjukkan bahwa perancangan *wayfinding* dan *signage* baru memberikan peningkatan persepsi keterbacaan serta kejelasan arah bagi pengguna. Selain itu, penerapan warna biru, kuning, dan putih yang konsisten dengan identitas kampus, serta integrasi ornamen Lampung dalam elemen visual, dinilai potensial memperkuat citra lokal IIB Darmajaya. Namun, efektivitas navigasi secara empiris perlu diuji lebih lanjut pada tahap implementasi. Dengan demikian, perancangan ulang sistem *wayfinding* ini tidak hanya berperan sebagai sarana navigasi, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang memperkuat citra institusi dan mencerminkan nilai-nilai budaya lokal. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi model bagi institusi pendidikan lain dalam mengembangkan sistem *wayfinding* yang fungsional, inklusif, dan berkarakter.

Referensi

- Arthur, P., & Passini, R. (1992). *Wayfinding: People, signs, and architecture*. <https://trid.trb.org/View/367500>
- Aulia, M. F. (2024). 'Skema Perancangan Wayfinding–Signage bagi Desain Komunikasi Visual.' *Jurnal Desain*, 11(2), 367–384. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i2.17695>
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperCollins.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2015). 'Design thinking for social innovation.' *Annual Review of Policy Design*, 3(1), 1–10.
- Calista, H., Hananto, B. A., & Wijaya, A. M. S. (2023). 'Signage & Wayfinding Design for The Indonesian National Library.' *Jurnal Bahasa Rupa*, 7(1), 43–57. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v7i1.1471>
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. John Wiley & Sons.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. SAGE publications. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=DLbBDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Qualitative+inquiry+and+research+design:+Choosing+among+five+approaches&ots=-it25gDOUy&sig=IzDqLjtpc_LGfM4ZfqMq9Y4Bmag
- Dharmawan, V., & Rachmaniyah, N. (2021). 'Kajian Signage dan Elemen Wayfinding di Kampus Perguruan Tinggi (Studi Kasus: Kampus ITS Surabaya).' *Arsitektura: Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan*, 19(2), 205–216. <https://doi.org/10.20961/arst.v19i2.49152>
- Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public places*. Princeton Architectural Press.
- Harahap, W. L., Septiana, R., & Nethania, E. (2024). 'Perancangan Signage dan Wayfinding di Pantai Nongsa Batam.' *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(2), 225–234.

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2013). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.
- Minggra, R. (2020). 'Kajian Penanda Identitas sebagai Grafis pada Ruang Luar dan Bagian dari Wayfinding System Kawasan'. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(1), 11–19.
- Passini, R. (1984). *Wayfinding in Architecture*. Van Nostrand Reinhold.
- Permana, A. O., & Erdansyah, F. (2022). 'Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Desain, Tipografi, dan Warna pada Instagram Feed Senat Mahasiswa Universitas Negeri Medan Tahun 2019.' *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(1), 102–110.
- Rohiman, R., Prasetyo, S. Y., & Selvia, L. (2025). 'Si Anak Emas Radin Jambat: A Legendary Tale from the Land of Lampung in Carousel Format'. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 9(1), 217–229. <https://doi.org/10.24114/gondang.v9i1.64618>
- Sari, N. K. (2024). *Perancangan Sistem Wayfinding & Signage sebagai Upaya Mendukung Peningkatan Brand Image Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya* [Disertasi Doktorat, Institut Teknologi Sepuluh Nopember]. <https://repository.its.ac.id/113024/>
- Sayogo, D., Sunarmi, & Santosa. (2025). 'Strategi Konseptual dan Simulasi Visual Augmented Reality sebagai Media Wayfinding dan Edukasi Budaya di Kampung Naga'. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(2), 28–39. <https://doi.org/10.37505/aksa.v8i2.183>
- Wicaksono, N. N., & Nawawi, D. A. (2024). 'Analisis Efektivitas Desain Signage Wayfinding System Taman Ismail Marzuki Jakarta'. *Jurnal Visual Ideas*, 4(2), 104–111. <https://journal.widyatama.ac.id/index.php/visualideas/article/view/2087>