

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

2.1.1 Perancangan *Sign System* Wisata Sawah Sumber Gempong Kota

Mojokerto

Penelitian ini dilakukan oleh Niagaranti & Surya Patria (2020) bertujuan untuk memahami ide, proses pembuatan, dan penentuan posisi sistem tanda di Wisata Alam Sumber Gempong. Analisis SWOT dan USP digunakan untuk mengkaji aspek-aspek penting dalam desain sistem tanda. Desain sistem rambu telah diterapkan di berbagai lokasi di Wisata Sawah Sumber Gempong, termasuk tempat wisata, wahana permainan, dan fasilitas umum. Desain sistem tanda Wisata Alam Sumber Gempong menggunakan 29 piktogram, termasuk peta area, tanda pengenalan, tanda larangan, dan tanda arah. Sistem tanda ini memberikan panduan yang mudah dilihat, terbaca, dipahami, dan dapat dipercaya bagi pengunjung. Manajemen Wisata Alam Sumber Gempong memberikan tanggapan positif terhadap desain sistem tanda ini. Analisis data menggunakan SWOT dan USP menjadi dasar bagi konsep dan desain yang berhasil diimplementasikan di kawasan tersebut.



Gambar 2. 1 Sumber: Niagaranti & Surya Patria (2020)

2.1.2 Perancangan *Sign System* Tempat Wisata Edukasi Ramah Lingkungan Bukit Bambu Beber Kabupaten Cirebon

Penelitian yang dilakukan oleh Kautsar, A., Iriani, D., Sodik, J., & Putra, G. M. (2023) menggunakan metode deskriptif kualitatif dan pemikiran desain untuk mengkaji permasalahan sistem tanda di Bukit Bambu, sebuah tujuan wisata pendidikan berkelanjutan di Cirebon, Indonesia. Penelitian ini mengumpulkan informasi melalui pengamatan, keterlibatan, dan perendaman, termasuk kuesioner online dan wawancara dengan perwakilan Bukit Bambu. Temuan penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk merancang sistem tanda baru di lokasi tersebut. Penelitian ini juga menghasilkan prototipe sistem tanda, termasuk dua jenis dan model, untuk memvisualisasikan penempatan sistem tanda di Bukit Bambu. Prototipe ini menunjukkan bahwa sistem tanda yang efektif harus memiliki papan informasi yang jelas dan menarik, penempatan yang mudah dilihat, tipografi yang mudah dibaca, warna yang sesuai, dan bahan yang tahan lama.



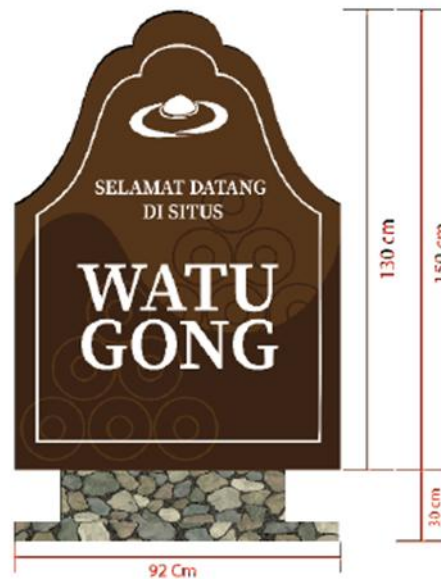
Gambar 2. 2 Sumber: Kautsar, A., Iriani, D., Sodik, J., & Putra, G. M. (2023)

2.1.3 Perancangan *Sign System* di Kawasan Situs Cagar Budaya Watu Gong Tlogomas sebagai Media Informasi Visual

Jurnal yang ditulis oleh Awalina et al., (2023) menyajikan desain dan implementasi sistem tanda di situs warisan budaya Watu Gong di Tlogomas. Sistem tanda ini terdiri dari empat jenis, yaitu tanda identifikasi, tanda arah, tanda informasi, dan tanda perhatian. Sistem tanda ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi tentang daerah tersebut.

Aspek visual dari sistem tanda, seperti gaya desain, pewarnaan, tipografi, dan bentuk, dinilai positif oleh responden. Namun, masih ada beberapa aspek visual yang perlu diperbaiki. Aspek informasi dari sistem tanda, termasuk tanda-tanda informatif dan interaktif, penempatan, dan informasi keseluruhan pada peta dan tanda peringatan, juga dinilai positif oleh responden.

Implementasi dan pengujian sistem tanda di area Watu Gong berhasil, dengan umpan balik positif dari responden. Sistem tanda ini memainkan peran penting dalam melestarikan warisan budaya dan menyediakan fasilitas informasi dan komunikasi bagi para peneliti.



Gambar 2. 3 Sumber: Awal in et al., (2023)

2.1.4 Perancangan *Sign System* Smk Krian 2 Sidoarjo

Penelitian yang dilakukan oleh Sugiyanto (2022) menggunakan metode kualitatif untuk mempelajari konsep, proses, dan visualisasi desain sistem tanda di SMK Krian 2 Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lembaga pendidikan menghargai pentingnya desain sistem tanda yang dapat meningkatkan citra sekolah dan memosisikan sekolah sebagai pusat keunggulan. Namun, sistem tanda saat ini kurang memiliki konsistensi dan profesionalisme, yang dapat memengaruhi kredibilitas sekolah. Pengembangan sistem tanda melibatkan

langkah – langkah penting, yaitu digitalisasi sketsa piktogram dan pembuatan tujuh desain tata letak alternatif. Proses desain mengikuti metodologi yang diuraikan dalam "The Wayfinding Handbook" oleh David Gibson, dengan penekanan pada peningkatan berkelanjutan untuk mencapai kualitas desain yang lebih baik.



Gambar 2. 4 Sumber: Sugiyanto (2022)



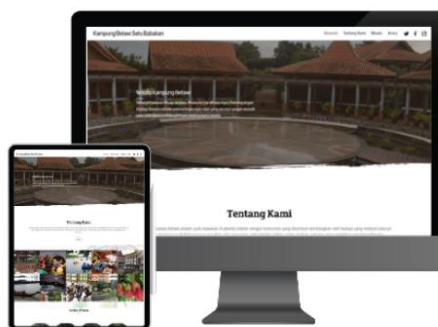
Gambar 2. 5 Sumber: Sugiyanto (2022)

2.1.5 Perancangan Sign System yang Terintegrasi Website Sebagai Media

Informasi

Penelitian yang dilakukan oleh Ramzy Adzhar & Swasty (2019) dilakukan dengan mengumpulkan data melalui wawancara, kuesioner, dan pengamatan. Data tersebut digunakan untuk memahami objek penelitian, yaitu perancangan sistem tanda yang terintegrasi dengan situs web menggunakan Kode QR sebagai media informasi. Proses analisis dilakukan dengan membandingkan objek penelitian dengan objek serupa. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan untuk menghasilkan sistem tanda yang terintegrasi dengan situs web untuk efektif mengkomunikasikan informasi lokasi dan fasilitas di kawasan Desa Setu Babakan Betawi. Kesimpulan penelitian ini menekankan pentingnya media informatif yang

dapat menyediakan informasi sejarah dan detail lainnya mengenai situs wisata sesuai dengan preferensi pengunjung. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa sistem tanda yang terbuat dari besi, bambu, dan akrilik dapat meningkatkan sistem pencarian jalan dan tanda, serta menciptakan media yang lebih komprehensif dan edukatif bagi pengunjung.



Gambar 2. 6 Sumber: Ramzy Adzhar & Swasty (2019)

2.1.6 Pengembangan Agrowisata Sirih Kencong Pasca Pandemi di Desa Ngadirejo, Kecamatan Wlingi, Kabupaten Blitar

Jurnal yang ditulis oleh Sitohang, J., & Ichsanuddin, D. (2023) Agrowisata adalah upaya menggabungkan sektor pertanian dan pariwisata untuk memberikan pengalaman edukatif, rekreatif, dan budaya kepada pengunjung. Studi ini menunjukkan bahwa agrowisata Sirih Kencong berperan penting dalam konservasi lingkungan dan praktik pertanian berkelanjutan, yang pada akhirnya meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kelestarian alam. Peningkatan jumlah desa wisata di Indonesia yang dilaporkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, dengan pertumbuhan sebesar 30-35% pada tahun

2022 dan pendirian 1.831 desa wisata di seluruh negeri, mencerminkan tren positif dalam perkembangan sektor pariwisata pertanian di negara tersebut



Gambar 2. 7 Sumber : Sitohang, J., & Ichsanuddin, D. (2023)

Tabel 2. 1 Tabel Antar Pemanding Jurnal

Peneliti	Ramzy Adzhar & Swasty	Sugiyanto	Kautsar et al.,	Niagaranti & Surya Patria,	Awalin et al.,	Sitohang, J., & Ichsanuddin, D.
Judul	Perancangan <i>Sign System</i> yang Terintegrasi Website Sebagai Media Informasi	Perancangan <i>Sign System</i> Smk Krian 2 Sidoarjo	Perancangan <i>Sign System</i> Tempat Wisata Edukasi Ramah Lingkungan Bukit Bambu Beber Kabupaten Cirebon	Perancangan <i>Sign System</i> Wisata Sawah Sumber Gempong Kota Mojokerto	Perancangan <i>Sign System</i> di Kawasan Situs Cagar Budaya Watu Gong Tlogomas sebagai Media Informasi Visual	Pengembangan Agrowisata Sirah Kencong Pasca Pandemi di Desa Ngadirejo, Kecamatan Wlingi, Kabupaten Blitar
Tujuan Penelitian	- Memahami pentingnya penelitian dalam menentukan penempatan sistem tanda, memilih audiens	Mempelajari konsep, proses, dan	Mengkaji permasalahan sistem tanda di Bukit Bambu, tujuan wisata	Memahami ide, proses pembuatan, dan	Mendesain dan mengimplementasikan	Menggabungkan sektor pertanian dan pariwisata untuk memberikan pengalaman

	target, dan menganalisis perilaku audiens - Menyelidiki integrasi sistem tanda dengan situs web melalui pemindaian Kode QR untuk memberikan informasi terperinci dan panduan arah untuk memfasilitasi pengunjung	visualisasi desain sistem tanda di SMK Krian 2 Sidoarjo	pendidikan berkelanjutan di Cirebon, Indonesia	penentuan posisi sistem tanda di Wisata Alam Sumber Gempong.	sistem tanda di situs warisan budaya Watu Gong di Tlogomas.	edukatif, rekreatif, dan budaya kepada pengunjung.
Metode Penelitian	Menggabungkan metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan wawasan tentang desain dan implementasi sistem tanda	Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif	Deskriptif kualitatif dan <i>design thinking</i>	Analisis SWOT dan <i>USP</i>	<i>Design Thinking</i> dan implementasi	Kualitatif
Hasil Penelitian	- Studi ini menekankan kurangnya perhatian dari manajemen terhadap sistem pencarian jalan dan tanda, yang mengakibatkan alat bantu arah yang tidak efektif dan salah tempat - Memprioritaskan fasilitas umum, diikuti dengan meningkatkan area keseluruhan dan signage arah, diidentifikasi sebagai penting oleh data yang dikumpulkan	- Lembaga pendidikan menghargai pentingnya desain sistem tanda yang dapat meningkatkan citra sekolah dan memposisikan sekolah sebagai pusat keunggulan. - Sistem tanda saat ini kurang memiliki konsistensi dan profesionalisme, yang dapat mengurangi kredibilitas sekolah. -	- Informasi dikumpulkan melalui pengamatan, keterlibatan, perendaman, kuesioner online, dan wawancara dengan perwakilan Bukit Bambu. - Temuan digunakan untuk merancang sistem tanda baru di Bukit Bambu. - Menghasilkan prototipe sistem tanda termasuk dua jenis dan model untuk visualisasi penempatan. - Prototipe menunjukkan bahwa sistem tanda efektif harus memiliki papan informasi yang jelas dan menarik, penempatan yang mudah dilihat, tipografi	- Desain sistem rambu diterapkan di berbagai lokasi di Wisata Sawah Sumber Gempong. - Menggunakan 29 piktogram, termasuk peta area, tanda pengenalan, tanda larangan, dan tanda arah. - Sistem tanda memberikan panduan yang mudah dilihat, terbaca, dipahami, dan dapat	- Sistem tanda terdiri dari empat jenis: identifikasi, arah, informasi, dan perhatian. - Sistem tanda memudahkan pengunjung mendapatkan informasi tentang daerah tersebut. - Aspek visual (gaya desain, warna, tipografi, dan bentuk) umumnya dinilai positif, meskipun	- Agrowisata Sirah Kencong berperan penting dalam konservasi lingkungan dan praktik pertanian berkelanjutan. - Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kelestarian alam. - Pertumbuhan desa wisata sebesar 30-35% pada tahun 2022 di Indonesia. - Pendirian 1.831 desa wisata di seluruh negeri menunjukkan tren positif dalam perkembangan sektor pariwisata pertanian.

		<p>Pengembangan sistem tanda melibatkan digitalisasi sketsa piktogram dan pembuatan tujuh desain tata letak alternatif.</p> <p>- Proses desain mengikuti metodologi dalam "The Wayfinding Handbook" oleh David Gibson, dengan penekanan pada peningkatan berkelanjutan untuk mencapai kualitas desain yang lebih baik.</p>	<p>yang mudah dibaca, warna yang sesuai, dan bahan yang tahan lama.</p>	<p>dipercaya.</p> <p>- Manajemen memberikan tanggapan positif terhadap desain sistem tanda.</p> <p>- Analisis data menggunakan SWOT dan USP menjadi dasar konsep dan desain yang berhasil diimplementasikan.</p>	<p>n beberapa aspek perlu perbaikan.</p> <p>- Aspek informasi (tanda informatif dan interaktif, penempatan, peta, dan tanda peringatan) dinilai positif oleh responden.</p> <p>- Implementasi dan pengujian sistem tanda di Watu Gong berhasil dengan umpan balik positif dari responden.</p> <p>- Sistem tanda berperan penting dalam melestarikan warisan budaya dan menyediakan informasi serta komunikasi bagi peneliti.</p>	
--	--	--	---	--	--	--

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem tanda di berbagai lokasi, dengan hasil yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas komunikasi visual. Penelitian ini memiliki fokus dan metode yang berbeda, namun tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengunjung.

Tujuan penelitian bervariasi, mulai dari integrasi sistem tanda dengan teknologi Ramzy Adzhar & Swasty (2019) hingga penggabungan sektor pertanian dan pariwisata untuk edukasi dan rekreasi Sitohang & Ichsanuddin (2023). Penelitian lain fokus pada peningkatan citra institusi pendidikan Sugiyanto (2022) dan pemecahan masalah sistem tanda di tempat wisata yang ditulis oleh Kautsar et al., (2023) dan Niagaranti & Surya Patria (2020). Tujuan umum yang terlihat adalah meningkatkan aksesibilitas informasi, memperbaiki pengalaman pengunjung, dan mendukung konservasi lingkungan serta pendidikan budaya.

Metode penelitian yang digunakan beragam, termasuk kualitatif, deskriptif kualitatif, *design thinking*, serta analisis SWOT dan USP. Kombinasi metode ini menunjukkan pentingnya memahami konteks dan kebutuhan spesifik dari lokasi penelitian. Observasi dan wawancara banyak digunakan untuk mengumpulkan data primer langsung dari pengguna dan pengelola lokasi, menekankan pentingnya data empiris dalam desain sistem tanda.

Hasil penelitian menunjukkan berbagai manfaat sistem tanda yang efektif. Sugiyanto menyoroti pentingnya desain untuk meningkatkan citra institusi dan menekankan konsistensi dan profesionalisme. Kautsar et al., (2023) dan Awaln et

al., (2023) menunjukkan bahwa sistem tanda harus memiliki elemen visual dan informasi yang jelas, mudah dibaca, dan menarik. Niagaranti & Surya Patria (2020) menunjukkan bahwa sistem tanda yang baik memberikan panduan yang mudah dilihat, terbaca, dipahami, dan dapat dipercaya oleh pengunjung. Sitohang & Ichsanuddin (2023) menunjukkan peran agrowisata dalam konservasi lingkungan dan pendidikan tentang pentingnya kelestarian alam.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa desain dan implementasi sistem tanda yang baik tidak hanya meningkatkan pengalaman pengunjung tetapi juga mendukung tujuan konservasi, pendidikan, dan branding institusi atau lokasi.

2.2 Teori Terkait

Perancangan *Sign System* di Kawasan Wisata Sirah Kencong Blitar Sebagai Media Informasi untuk Wisatawan ini mengacu kepada beberapa teori antara lain:

2.2.1 Perancangan

Dikutip dari Sugiyanto (2022) Perancangan merujuk pada proses desain atau rencana yang umumnya dimengerti oleh berbagai pihak, dan melibatkan tahapan yang mengikuti metode, prosedur, atau hirarki aturan yang ketat (Purbasari & Shodiqin, 2020). Tahapan perancangan bertujuan untuk menciptakan sebuah sistem baru yang efektif dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul dari berbagai pilihan alternatif terbaik.

2.2.2 *Sign System*

Dikutip dari Niagaranti & Surya Patria (2020) yang mengambil referensi dari Gumilang (2012) *sign system* adalah kumpulan tanda-tanda yang dirancang

untuk menyampaikan informasi, seperti informasi tentang lalu lintas atau tata letak bangunan yang kompleks atau berkelompok. Sedangkan penelitian dari (Sugiyanto, 2022) yang mengutip dari Tinarbuko dalam Tamami (2020). Dengan semakin kompleksnya ruang publik, diperlukan sistem penanda yang efektif untuk memberikan petunjuk arah kepada penggunanya. *Sign System* dalam ruang publik menyampaikan informasi kepada manusia melalui rangkaian penanda yang disusun secara visual. Dari penjelasan Niagaranti & Surya Patria (2020) dapat ditarik kesimpulan bahwa sign system dirancang untuk memudahkan masyarakat dalam menavigasi dan memahami informasi penting seperti peraturan, peringatan, dan larangan. Sistem ini juga sangat membantu wisatawan dalam mengenal dan menjelajahi tempat wisata dengan lebih efektif, memungkinkan mereka untuk mengunjungi seluruh area yang tersedia di lokasi tersebut.

Dari penelitian Ramadia, D., Zubaidah, M. S., & San Ahdi, M. S. (2017) yang mengambil dari Djuliansyah (2012:6) *Sign system* dalam domain desain komunikasi visual merupakan kumpulan representasi visual yang bertujuan sebagai medium interaksi manusia dalam ruang publik. Terdapat empat komponen *sign system*, yakni:

1. *Traffic Sign*, yang berlokasi di jalan dan memberikan informasi seperti penunjuk arah, peringatan, dan larangan kepada pengguna jalan.
2. *Commercial Sign*, yang berfungsi secara komersil.
3. *Wayfinding Sign*, yang berperan sebagai panduan dan penunjuk jalan.

4. *Safety Sign*, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan berupa peringatan, larangan, atau himbauan guna meningkatkan kesadaran pengguna terhadap sistem keamanan.

Abdiansyah (dalam Anisa, 2016:24) mengidentifikasi *sign system* berdasarkan fungsinya menjadi:

1. *Identification Sign* (Tanda Pengenal), yang berfungsi mengidentifikasi kawasan, ruangan, bangunan, dan fasilitas umum lainnya.
2. *Information Sign* (Tanda Informasi), memberikan informasi umum tentang lokasi, keberadaan suatu objek, serta informasi lainnya, termasuk dalam kategori ini adalah peta atau peta lokasi dan tanda selamat datang.
3. *Direction Sign* (Tanda Arah), mencakup panah yang jelas untuk memberikan petunjuk arah kepada pengguna.
4. *Regulatory Sign*, memberikan informasi kepada pengguna tentang apa yang seharusnya dilakukan, dihindari, atau diwaspadai, sering kali dikombinasikan dengan pesan verbal dan visual.
5. *Official Notice* (Pemberitahuan Resmi), memberikan informasi resmi dan anjuran kepada pengguna.

2.2.3 Teori Semiotika

1. Pengertian Semiotika

Dikutip dari Sitompul, A. L., Patriansyah, M., & Pangestu, R. (2021) Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda dan maknanya dalam kehidupan manusia. Tanda dapat berupa apa saja, mulai dari kata, gambar, simbol, hingga perilaku. Semiotika mengkaji bagaimana tanda-tanda tersebut terbentuk, cara berfungsi, dan bagaimana maknanya dipahami oleh manusia. Sedangkan dari penelitian Handayani & Nuzuli (2021) yang mengutip dari Alex Sobur (2009) menjelaskan secara etimologis bahwa semiotika berasal dari kata Yunani "*semion*" yang berarti "tanda". Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain berdasarkan kesepakatan sosial. Tanda dapat terdiri dari tanda-tanda lain, dan dapat memiliki makna yang berbeda dari tanda – tanda penyusunnya. Dalam jurnal yang ditulis oleh Prayogi, R., & Ratnaningsih, D. (2020) menurut teori Semiotika Charles Sanders Peirce yang dikutip oleh Nurgiantoro (2010), hubungan tanda dapat dibagi menjadi tiga bentuk yaitu :

A. Ikon

Ikon merupakan tanda dalam ilmu semiotika yang menunjukkan kemiripan langsung dengan objek yang diacunya. Ikon digunakan untuk menjelaskan atau mengkomunikasikan tentang objek nyata kepada subjek, mencakup berbagai entitas seperti benda, kejadian, tulisan, bahasa, tindakan, dan peristiwa.

B. Indeks

Indeks adalah tanda yang menunjukkan hubungan sebab akibat dengan objek yang diacunya, memiliki cakupan yang sangat luas. Dalam konteks semiotika, indeks memungkinkan penghubungan antara tanda sebagai penanda dengan petandanya yang konkret, berurutan, dan kausal, serta selalu memberikan isyarat tentang sesuatu.

C. Simbol

Simbol adalah representasi yang memiliki kaitan konvensional dengan maknanya. Simbol menggambarkan keterkaitan antara elemen yang menandai dan yang ditandai yang bersifat sembarang, artinya, tidak ada keterkaitan alami di antara keduanya. Interpretator harus secara kreatif dan dinamis menemukan hubungan antara elemen yang menandai dan yang ditandai, karena hubungan tersebut dapat berubah sesuai dengan konteks budaya, situasi, dan kondisi.

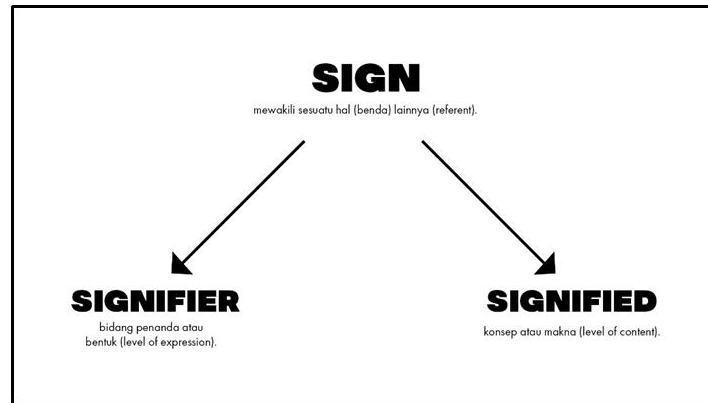
2. Semiotika Menurut Ferdinand de Saussure

Penelitian dari Sitompul, A. L., Patriansyah, M., & Pangestu, R. (2021) yang mengambil kutipan dari Sobur (2009) Saussure berpendapat bahwa bahasa adalah sistem tanda yang paling penting dalam masyarakat. Bahasa berperan penting dalam membentuk dan melestarikan tanda-tanda lainnya, seperti sistem tulisan, agama, sopan-santun, adat istiadat, dan lain sebagainya. Pemahaman dari Ferdinand de Saussure, yang dikutip oleh Sobur (2003) dalam bukunya Semiotika

Komunikasi, menyatakan bahwa semiotika atau semiologi adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda yang digunakan oleh masyarakat. Tanda bahasa adalah sesuatu yang memiliki dua sisi, yaitu yang tampak dan yang tersembunyi. Yang tampak adalah penanda, sedangkan yang tersembunyi adalah petanda. Kedua unsur tersebut saling bergantung dan tidak dapat dipisahkan. Penanda dan petanda adalah dua elemen yang saling melengkapi dalam sebuah tanda. Penanda adalah bentuk fisik dari tanda, sedangkan petanda adalah makna yang dikandung oleh tanda. Makna suatu tanda tidak dapat dipisahkan dari bentuk fisiknya. Makna tidak dapat diekspresikan tanpa bentuk fisik, dan bentuk fisik tidak memiliki makna tanpa makna. (Sobur, 2003, p. 46)

Pada proses perancangan, afiliasi antara *sign system* di Sirah Kencong dengan teori semiotika Ferdinand de Saussure dapat dilihat dalam konteks konsep *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Menurut teori Saussure, tanda terdiri dari dua komponen utama: penanda, yaitu bentuk fisik dari tanda (seperti gambar atau teks pada *sign system*), dan petanda, yaitu konsep atau makna yang diasosiasikan dengan penanda tersebut. Dalam *sign system* di Sirah Kencong, penanda dapat berupa ikon, simbol, atau teks yang dipasang di berbagai lokasi wisata, sementara petanda adalah informasi atau arahan yang dimaksudkan oleh tanda tersebut. Efektivitas *sign system* ini bergantung pada kesesuaian antara penanda dan petanda, serta kemampuannya untuk menyampaikan makna dengan jelas dan konsisten kepada pengunjung. Dengan demikian, penerapan teori semiotika Saussure dalam perancangan *sign system* dapat meningkatkan

keterbacaan, pemahaman, dan navigasi di kawasan wisata Sirah Kencong, serta meningkatkan pengalaman keseluruhan bagi wisatawan.



Gambar 2. 8 Semiotika Saussure Sumber : Dokumen perancang

2.2.4 Teori *Wayfinding*

Dari penelitian WP Agusta, S., & SI Tafridj, I. (2022) yang merujuk pada Abrams (2010) menyebutkan bahwa *wayfinding* adalah proses di mana orang berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan mengumpulkan informasi dan membuat keputusan melalui orientasi dan pergerakan. Proses ini seringkali melibatkan keputusan berdasarkan informasi sensorik yang kita terima. Tanda arah adalah sarana komunikasi visual yang digunakan untuk membantu orang menemukan jalan mereka ke tempat tujuan. Tanda arah biasanya ditempatkan di tempat yang jauh dari tujuan agar dapat terlihat dengan jelas. Tanda arah juga menampilkan arah yang spesifik, seperti kiri, kanan, dan lurus, serta nama tempat tujuan.

2.2.5 Psikologi Warna dan Simbol

Mengutip dari Hardi, D. H. (2022) Warna adalah salah satu elemen penting dalam pembuatan tanda. Simbol, *logotype*, dan warna adalah tiga elemen visual yang diperlukan untuk membuat tanda yang efektif. Pemilihan warna yang tepat dapat membuat tanda lebih menarik dan mudah diingat. Dalam sebuah simbol, warna memiliki dua peran yang berbeda. Pertama, warna dapat digunakan secara simbolis, mewakili makna atau konsep tertentu. Kedua, warna memiliki dampak psikologis, yang dapat memengaruhi perasaan dan persepsi orang yang melihatnya. Jadi secara psikologis, penggunaan warna menjadi penting.

Di sisi lain, dalam logo yang lebih berorientasi pada informasi, warna digunakan sebagai representasi simbolis. Penggunaan warna harus mempertimbangkan korelasi dengan warna dan bahan bangunan tempat simbol tersebut akan ditempatkan. Terkadang, ada kebutuhan untuk membuat warna menjadi kontras dengan lingkungan sekitarnya, sementara dalam kasus lain, warnanya bisa disesuaikan dengan monokromatis.

2.2.6 Tipografi

Dari penelitian Hardi, D. H. (2022) yang dirujuk pada (Wijaya 48-49) Tipografi adalah cara untuk mengekspresikan ide atau informasi melalui penggunaan huruf. Tujuannya adalah untuk membuat pesan yang jelas dan mudah dipahami. Tipografi dapat menjadi alat untuk mengatur susunan dan keseimbangan dalam karya desain. Oleh karena itu, elemen ini harus dipertimbangkan secara matang agar dapat menyampaikan pesan secara efektif. Tipografi adalah representasi visual dari komunikasi verbal. Elemen ini memiliki

nilai fungsional dan estetika yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara tepat. Nilai fungsional tipografi digunakan untuk menyampaikan informasi, sedangkan nilai estetikanya digunakan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan pesan yang disampaikan. Suasana ini dapat digunakan untuk mengekspresikan emosi yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal.