

Wayfinding signage di kawasan Bandung Techno Park

Ardianto Nugroho*, Aria Ar-Razi, Dandi Yunidar

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

*Penulis Korespondensi: ardiantodito@telkomuniversity.ac.id

Abstrak. Kawasan Bandung Techno Park (BTP) merupakan salah satu area di dalam lingkungan Universitas Telkom Bandung. BTP ini memiliki fungsi utama sebagai media penghubung pengguna yang bersifat internal di lingkungan kampus dan pengguna eksternal seperti mitra industri. Kondisi eksisting kawasan BTP belum memiliki *signage* dan *wayfinding* karena terdapat beberapa gedung atau bangunan di dalam kawasan BTP. Perancangan ini menggunakan metode *Environmental Graphic Design* (EGD) dengan dibagi menjadi tiga tahap yaitu pre design, design dan post design. Hasil dari analisis data tersebut digunakan untuk melakukan perancangan *signage* dan *wayfinding* di dalam kawasan BTP

Kata kunci: Perancangan, EGD, *Signage*, *Wayfinding*

Abstract. Bandung Techno Park (BTP) area is one of the areas within Telkom University Bandung. This BTP has the main function as a medium for connecting users who are internal to the campus environment and external users such as industry partners. The existing condition of the BTP area does not have signage and wayfinding because there are several buildings or buildings in the BTP area. This design uses the Environmental Graphic Design (EGD) method divided into three stages, namely pre design, design and post design. The results of the data analysis are used to design signage and wayfinding in the BTP area.

Keywords: Design, EGD, *Signage*, *Wayfinding*

Pendahuluan

Bandung Techno Park (BTP) adalah sebuah kawasan yang terletak di dalam lingkungan Universitas Telkom Bandung. BTP sendiri memiliki fungsi sebagai perantara yang dapat membangun sinergi antara civitas akademika, dunia usaha atau industri dan masyarakat. Di dalam kawasan BTP ini terdapat beberapa bangunan yang memiliki divisi yang berbeda beda dengan aktifitas yang beragam. Kawasan BTP sendiri memiliki luasan sekitar 250 m². Dari hasil observasi lapangan, di dalam kawasan BTP terdapat *signage* yang menunjukkan beberapa area yang terdapat di dalam kampus Universitas Telkom termasuk menunjukkan posisi kawasan BTP. Tetapi di dalam kawasan BTP sendiri belum mempunyai *wayfinding signage* yang dapat memberikan informasi gedung gedung apa saja yang ada di dalam kawasan BTP. Sebuah kawasan yang memiliki area yang luas harus memiliki *wayfinding signage* untuk memudahkan akses bagi pengguna (Soedewi, dkk., 2020).



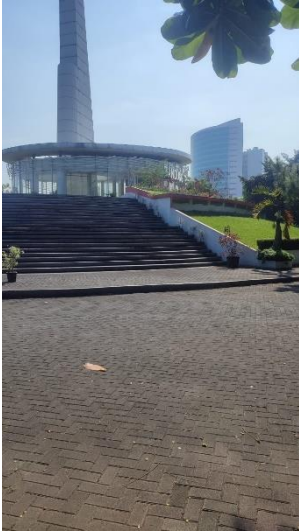
Gambar 1. Kondisi eksisting akses utama kawasan Bandung Techno Park Universitas Telkom.

Dari akses utama kawasan BTP terdapat sebuah *signage* yang menunjukkan beberapa area di sekitar kawasan BTP. Dari *signage* ini pengguna dari jalur utama hanya memberikan informasi untuk berbelok ke arah kanan untuk menuju ke kawasan BTP. Setelah berbelok tidak ada informasi yang dapat dijadikan acuan untuk masuk ke kawasan BTP. Akses utama ini merupakan jalan satu satunya ketika pengguna untuk memasuki kawasan BTP baik itu dari pihak internal maupun eksternal.

Setelah memasuki jalan masuk utama, terdapat area parkir yang terdiri dari area parkir umum, area parkir staff BTP, area sekuriti dan area parkir khusus kendaraan roda dua. Pada area ini terdapat sebuah gedung utama yang disebut dengan Gedung A atau Gedung Telkom University Innovation Gallery (TUIG). Pada area ini tidak ada papan informasi yang memberikan info lokasi dan bangunan bangunan yang ada di sekitarnya seperti yang terlihat pada gambar 2 dan 3. Dekat area parkir kendaraan roda (Gambar 2 sebelah kanan) terdapat percabangan jalan yang dapat diakses menuju area staff Gedung A, ke arah kantin dan ke arah Gedung B, C dan D yang posisi bangunannya terdapat di balik gedung A.



Gambar 2. Kondisi eksisting area parkir mobil Bandung Techno Park Universitas Telkom.



Gambar 3. Kondisi sekitar gedung A Bandung Techno Park Universitas Telkom.

Di balik Gedung A terdapat 2 bangunan yang disebut dengan nama Gedung B, Gedung C dan Gedung D. Pada area ini tidak terdapat penanda atau informasi yang dapat memberikan informasi kepada pengguna seperti yang terlihat dalam gambar di bawah ini. Pada area ini merupakan bangunan paling akhir dari kawasan BTP.



Gambar 4. Kondisi sekitar gedung B,C dan D Bandung Techno Park Universitas Telkom.

Dari permasalahan tersebut di atas, sebagai kawasan yang luas tersebut diperlukan system *signage* dan *wayfinding* yang memiliki fungsi untuk memperlihatkan informasi yang berfungsi sebagai orientasi posisi pengguna, menginformasikan area yang ada di dalam kawasan dan akses menuju area area tersebut (Amal dan Amalia, 2021). Sistem *wayfinding* ini dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dengan memberikan akses yang memadai salah satunya dengan adalah sarana informasi berupa *Enviromental Graphic Design* (EGD) (Hasanah, dkk., 2022). Oleh karena itu diperlukan sebuah *wayfinding signage* yang menerapkan prinsip desain agar informasi di dalamnya dapat dipahami oleh pengguna.

Metode

Perancangan desain sebuah *signage* adalah salah satu dari disiplin ilmu yang lebih luas yaitu Environmental Graphic Design (EGD) (Calori dan Enden, 2015). Dalam ranah EGD, ini merupakan sebuah disiplin ilmu yang tidak hanya mengenai desain grafis. EGD merupakan suatu cabang desain yang secara khusus berfokus pada penciptaan dan penyampaian informasi dalam bentuk grafis di dalam suatu lingkungan binaan. Lingkungan tersebut bisa mencakup berbagai tempat seperti kawasan kampus, pusat perbelanjaan, taman kota, dan bangunan-bangunan public dimana banyak orang yang mendatangi tempat-tempat tersebut. Dalam bidang EGD, *signage* sendiri bukan hanya sebagai penanda atau penunjuk jalan saja, tetapi menjadi sebuah elemen penting dalam menciptakan sebuah pengalaman secara visual dan menciptakan interaksi dengan pengguna dalam sebuah lingkungan binaan misalnya berupa tanda tanda penunjuk arah, papan informasi, ornament graphic termasuk juga sebuah tulisan yang terdapat pada sebuah objek dua dimensi dan tiga dimensi dan memiliki tujuan untuk menghubungkan antara pengguna dengan lingkungan dimana berada (Ajis, 2021). Dalam sebuah lingkungan kampus, *signage* ini tidak hanya digunakan untuk memberikan arah dan lokasi tetapi juga dapat memberikan sebuah identitas visual mengenai sebuah institusi dimana *signage* itu ditempatkan. Dalam sebuah lingkungan kampus terutama kawasan BTP maka *signage* dan *wayfinding* ini dapat mencerminkan nilai nilai yang ada dan membantu menciptakan suasana yang ramah dan informatif bagi pengguna seperti dosen, mahasiswa, staff maupun pihak eksternal seperti mitra industri yang akan berinteraksi dengan pihak internal dari BTP.

Dalam prosesnya, metode EGD ini bersinggungan dengan bidang arsitektur, sehingga tahapan yang dilakukan dibagi menjadi 3 tahapan utama, yaitu:

1. Tahapan *pre-design*.

Tahapan awal ini juga bisa disebut sebagai tahap perencanaan. Dalam tahapan pertama ini menjadi tumpuan pertama dalam proses EGD. Pada tahap awal ini fokus utamanya berupa pengumpulan data yang akan diperlukan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan dari pengguna. Proses dalam pengumpulan data ini mencakup berbagai cara seperti observasi lapangan di kawasan BTP, wawancara dengan pengguna baik itu staf maupun civitas akademi serta studi pustaka berupa literature maupun jurnal pendukung yang dapat memberikan wawasan yang lebih.

2. Tahapan *design*.

Pada tahapan ini terdiri dari 3 proses yaitu schematic design, design development dan dokumentasi. Pada langkah awal dalam proses desain dikenal dengan nama schematic design yang bertujuan untuk menghasilkan berbagai ide dan konsep yang dapat memberikan sebuah solusi desain. Pada proses ini proses kreatif muncul untuk menciptakan berbagai pendekatan yang dapat mengatasi tantangan dalam proyek perancangan *signage* dan *wayfinding* di dalam kawasan BTP. Schematic design ini juga tahap dimana visi awal proyek ini mulai terbentuk dan mewujudkan konsep ke dalam bentuk desain.

Proses berikutnya adalah design development dimana ide ide yang dihasilkan dalam proses sebelumnya dikembangkan dan diberikan detail secara lebih mendalam. Pada tahap ini, aspek visual berupa prinsip prinsip desain, karakteristik kondisi lingkungan, dan hambatan yang ada di lokasi dijelaskan secara detail. Hal ini memungkinkan desainer EGD untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan dapat berfungsi secara optimal dalam kondisi yang sebenarnya.

Tahap terakhir adalah proses dokumentasi. Pada proses ini merupakan bagian penting dari proses desain *signage* dan *wayfinding*. Dokumentasi ini dapat berupa dokumen gambar kerja yang menggambarkan rencana dan detail desain, tenggat waktu yang mengatur jadwal pelaksanaan, dan spesifikasi yang menguraikan bahan dan metode yang



akan digunakan dalam implementasi desain. Tahap ini menghubungkan rencana konseptual pada proses pertama dengan rencana realisasi di kawasan BTP, memastikan bahwa visi desain EGD dapat dibuat secara fungsional dan efektif.

3. Tahapan *post-design*.

Di tahap ini terdapat 3 proses yaitu proses bidding, proses fabrikasi dan instalasi, serta proses evaluasi. Pada proses bidding merupakan langkah pertama setelah proses di tahapan desain sudah selesai dilaksanakan. Pada tahapan ini proyek EGD dapat diumumkan kepada pihak-pihak yang memiliki potensi untuk melaksanakan proses pelaksanaan. Proses ini dapat menggunakan proses tender atau penunjukan langsung menyesuaikan dengan persyaratan sebuah institusi. Pihak yang mempunyai kemampuan untuk membuat *signage* dan desain *wayfinding* membuat penawaran untuk dapat menjalankan proyek tersebut. Proses pemilihan ini memiliki peranan yang penting karena dapat memiliki pengaruh kepada hasil akhir dari proyek EGD di kawasan BTP ini.

Setelah proses bidding sebelumnya sudah terpenuhi, maka dilanjutkan dengan kepada tahap fabrikasi dan instalasi. Pada tahapan ini melibatkan beberapa elemen desain grafis lainnya sesuai dengan spesifikasi yang sudah ditentukan dalam tahapan perencanaan. Kemudian *signage* tersebut dipasang pada titik-titik yang telah ditetapkan dalam tahapan perancangan di tahapan nomor 2. Setelah terpasang, selanjutnya memastikan bahwa semua elemen dari *signage* tersebut dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan desain yang telah direncanakan.

Tahapan terakhir dalam proses post design adalah proses evaluasi. Setelah *signage* terpasang dan digunakan dalam kawasan, maka proses evaluasi menjadi peranan penting. Dalam proses ini dapat melibatkan pengumpulan data berupa masukan dari pengguna, pengamatan langsung terhadap bagaimana *signage* tersebut digunakan, dan mengevaluasi apakah *signage* tersebut sudah memenuhi tujuan awal dalam membantu memberikan informasi berupa arah dan menyediakan informasi yang diperlukan bagi pengguna di kawasan BTP. Secara keseluruhan, tahapan post-design adalah langkah penting dalam menyempurnakan dan memastikan keberhasilan proyek EGD, memastikan bahwa hasil akhir mencapai tujuan fungsional dan estetis yang telah ditetapkan dalam tahap perencanaan dan perancangan sebelumnya.

Pada artikel ini proses yang dilakukan dibatasi hanya pada tahap pre-design dan tahap design.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan dalam proses perancangan ini mengikuti proses EGD yang terdiri dari 3 tahapan yang akan dijelaskan sebagai berikut.

Tahap *Pre-Design*

Pada tahap pertama ini dilakukan pengumpulan data yang dimulai dengan proses wawancara dan observasi lapangan untuk mengetahui kondisi eksisting. Di kawasan BTP ini sendiri terdapat 4 bangunan dan 2 area parkir. Dari arah akses masuk utama terdapat area parkir untuk kendaraan roda 4, area parkir kendaraan roda 2 dan bangunan sekuriti. Di sebelah barat area parkir terdapat bangunan yang dinamakan Gedung A yang terdiri dari 2 lantai. Pada lantai 1 terdapat area kerja dan pada lantai 2 terdapat area pameran yang disebut Telkom University Innovation Gallery (TUIG).



Gambar 5. Area kawasan Bandung Techno Park Universitas Telkom. (A) Gedung A, TUIG, (B) Gedung B, (C) Gedung C, (D) Gedung D, dan (E) Area Sekuriti.

Di sebelah barat Gedung A terdapat sebuah bangunan yang disebut dengan Gedung B yang terdiri dari 2 lantai. Pada Gedung B terdapat beberapa start-up bisnis yang dikelola oleh BTP. Di sebelah barat Gedung B terdapat 1 bangunan yang dipisah menjadi 2 bagian yaitu Gedung C dan Gedung D yang terdiri dari incubator bisnis BTP dan area co-working space yang dapat digunakan oleh umum.

Menurut Berger, *wayfinding* adalah suatu sistem yang terdiri dari sejumlah tanda atau *signage* yang saling berkaitan satu dengan yang lain. *Signage* ini dirancang untuk memberikan informasi yang sangat penting kepada pengguna tentang lokasi mereka saat ini, area yang dapat diakses dalam suatu kawasan, dan rute untuk mencapai berbagai area tersebut dalam kasus ini bagaimana mengakses ke berbagai bangunan atau area di dalam kawasan BTP. *Wayfinding* adalah elemen penting dalam desain lingkungan grafis yang memiliki fokus pada penyampaian pesan visual dalam wujud fisik. Untuk memastikan bahwa *wayfinding* dapat digunakan secara efektif, ada sejumlah elemen penting yang harus yaitu (Djonov, 2007):

1. Lokasi yang Tepat

Titik-titik *wayfinding* harus ditempatkan dengan posisi dan lokasi yang tepat. Informasi ini harus mudah terlihat dan tidak boleh terhalang oleh objek-objek yang berada di sekitarnya. Lokasi yang strategis dapat membantu pengguna dengan cepat mengidentifikasi *signage* dan menentukan arah yang benar.

2. Aspek Visual yang Memadai.

Bentuk dan warna dari *signage* harus dirancang agar mudah dikenali. Pemilihan elemen visual yang konsisten membantu menciptakan identitas visual yang kuat dan menyatu dalam suatu kawasan.

3. Kontras Warna.

Dalam desain *wayfinding*, salah satu hal yang penting adalah untuk menggunakan perpaduan warna yang kontras agar *signage* dapat dibedakan dengan jelas dari latar belakang dimana *signage* itu berada, misalnya lingkungan sekitar. Kontras warna membantu informasi tetap terbaca bahkan dalam kondisi pencahayaan yang berbeda. Pemilihan warna akan dapat mempengaruhi kemudahan informasi terserap oleh pengguna (Nursabila dan Kusumandyoko, 2022).

4. Jenis Huruf yang Mudah Dibaca.

Jenis huruf yang digunakan dalam *signage* juga harus dipilih dengan jelas. Huruf-huruf yang mudah dibaca oleh pengguna, terutama dari berbagai jarak dan sudut pandang, merupakan salah satu elemen penting dalam kemudahan sebuah *wayfinding*.

5. Informatif.

Informasi yang disajikan oleh *wayfinding* harus jelas dan langsung dipahami oleh pengguna. Pesan-pesan yang terdapat dalam sebuah *signage* harus singkat dan informatif sehingga tidak membingungkan bagi pengguna terutama untuk yang baru pertama kali memasuki kawasan BTP.

6. Pemilihan Bahan yang Sesuai.

Bahan atau material konstruksi yang akan digunakan untuk *signage* harus sesuai dengan kondisi eksisting. Misalnya, *signage* yang berada di luar ruangan atau outdoor harus menggunakan bahan yang tahan terhadap cuaca agar tetap dapat berfungsi dengan baik dalam berbagai kondisi cuaca.

Dengan mempertimbangkan semua elemen yang telah disebutkan di atas, perancangan EGD dapat menciptakan sistem *wayfinding* yang efektif dan dapat diandalkan. *Wayfinding* yang baik tidak hanya membantu pengguna menavigasi dengan mudah dalam suatu lingkungan fisik, tetapi juga berkontribusi pada pengalaman keseluruhan pengguna dengan menciptakan lingkungan yang ramah dan informatif. Melalui kombinasi desain yang seseuai dan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna, *wayfinding* dapat menjadi salah satu aset berharga dalam pengaturan lingkungan terutama kawasan BTP.

Tahap Design

1. Bentuk dan Warna

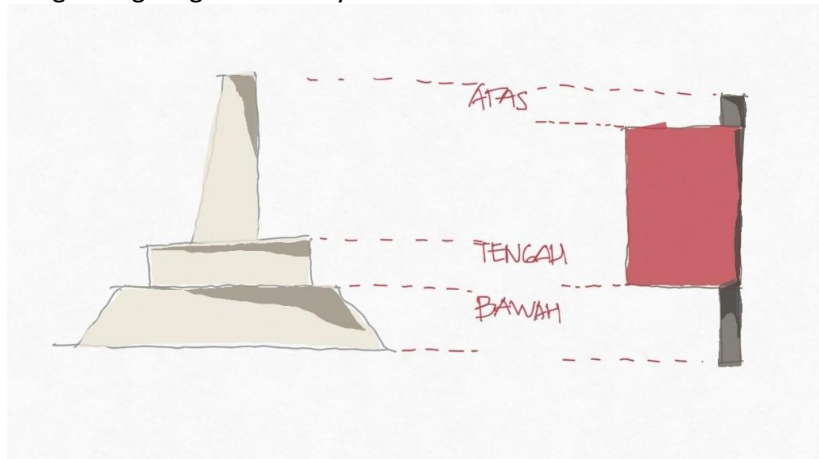
Bentuk bagian utama yang dapat mengekspresikan dari sebuah *signage* yang dapat membedakan dari lingkungan sekitar dan membuatnya menjadi satu kesatuan dari sebuah kawasan. Bentuk pada proses desain ini menggabungkan bentuk yang sederhana seperti persegi panjang dan digabungkan bentuk lain yang dapat menjadikan ciri khas dari *wayfinding*. Bentuk bangunan Gedung A yang berada di dalam kawasan BTP menjadi keunikan BTP sehingga siluetnya dibuat menjadi logo dari BTP itu sendiri. Bentuk bangunan Gedung A ini yang akhirnya ditransformasikan sebagai bentuk yang digabungkan untuk digunakan sebagai bentuk dari sebuah *wayfinding*. Bentuk utama *signage* ini terdiri tiga bagian, sesuai dengan pembagian secara visual dengan bentuk Gedung A dalam kawasan BTP ini.

Bentuk *signage* yang dihasilkan memiliki peran utama untuk menandai identitas dan navigasi di dalam kawasan BTP. *Signage* ini adalah salah satu elemen pertama yang dapat dikenali oleh pengguna ketika mereka memasuki kawasan tersebut. Karena bentuknya yang mudah dikenali, *signage* ini bukan hanya sekadar tanda, tetapi juga menjadi penanda penting dalam proses *wayfinding* di dalam kawasan BTP. *Signage* yang mudah dikenali dan memiliki identitas yang kuat memberikan pengguna untuk menentukan arah dan orientasi area tersebut dengan lebih efisien. *Signage* ini menjadi pemandu visual yang dapat membantu pengguna mengidentifikasi titik-titik penting, arah yang akan dituju, dan akses ke berbagai fasilitas atau tujuan di dalam kawasan BTP. Dalam hal ini, *signage* bukan hanya elemen desain grafis, tetapi juga menjadi bagian integral dalam menciptakan pengalaman yang baik bagi pengguna.

Dengan demikian, bentuk dan desain *signage* yang dihasilkan tidak hanya memengaruhi estetika lingkungan, tetapi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas *wayfinding* di dalam kawasan BTP. Dengan bentuk yang mudah dikenali ini maka *signage* ini dapat dijadikan acuan atau penanda ketika pengguna menemukan proses *wayfinding* di dalam kawasan (Dharmawan dan Rachmaniyah, 2021).

Warna merupakan salah satu elemen visual yang dapat menarik perhatian pengguna (Hanifunisa dan Swasty, 2020). Untuk memperkuat kontras dalam *signage*, digunakan warna yang senada dengan warna utama yang diambil dari logo utama BTP. Komposisi warna utama yang berwarna merah, digabungkan dengan warna putih yang digunakan

sebagai warna informasi yang berupa huruf dan grafis. Warna abu tua juga diambil dari logo BTP dan digunakan sebagai pembeda yang digunakan pada setiap tiang *signage*. Selain unsur fungsi yang berupa unsur infomatif, unsur estetika juga memegang peranan penting dengan memanfaatkan komposisi bentuk dan warna sehingga menarik secara visual (Dewi dan Laksemi, 2019). Penggunaan warna tersebut juga dimaksudkan untuk membuat kontras dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar 6. Proses transformasi bentuk *wayfinding signage* kawasan BTP.

Dari 4 jenis pemasangan, maka untuk perancangan *wayfinding* ini menggunakan tipe freestanding atau ground-mounted dengan bagian bawah dari *signage* ini diposisikan di bagian permukaan yang horizontal. Design *signage* dan *wayfinding* di dalam kawasan BTP dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 7. Desain *signage* dan *wayfinding signage* kawasan BTP.

2. Tipografi

Tipografi adalah seni dan ilmu penataan huruf untuk menciptakan kesan tertentu dan memastikan kenyamanan pembacaan. Huruf-huruf memiliki nilai fungsional dan estetika yang harus dipertimbangkan ketika digunakan dalam desain (Sihombing, 2003). Dalam konteks media atau desain, penting untuk memastikan bahwa huruf-huruf memiliki kejelasan bentuk (*legibility*) dan keterbacaan (*readability*) (Ruki dan Nediari, 2014).

Kejelasan bentuk huruf mengacu pada kemampuan pengguna untuk mengidentifikasi karakter huruf tanpa kesulitan, yang berarti huruf-huruf tersebut harus memiliki bentuk

yang jelas dan mudah dikenali. Keterbacaan, berhubungan dengan bagaimana huruf-huruf dapat dibaca dengan lancar dan nyaman dalam sebuah teks atau desain. Ini melibatkan aspek seperti spasi antar huruf, spasi antar baris, dan penggunaan jenis huruf yang sesuai.

Dengan memahami prinsip-prinsip tipografi yang tepat, maka dapat menciptakan teks yang tidak hanya estetis menarik tetapi juga mudah dipahami dan nyaman untuk dibaca dengan menggunakan huruf yang tidak banyak varian (Mariati, dkk., 2022). Dengan kata lain, tipografi adalah alat penting dalam menyampaikan pesan dengan efektif dalam berbagai media. Dari beberapa pertimbangan di atas maka dalam perancangan *signage* ini menggunakan huruf dengan Inter Font Family, sans serif.

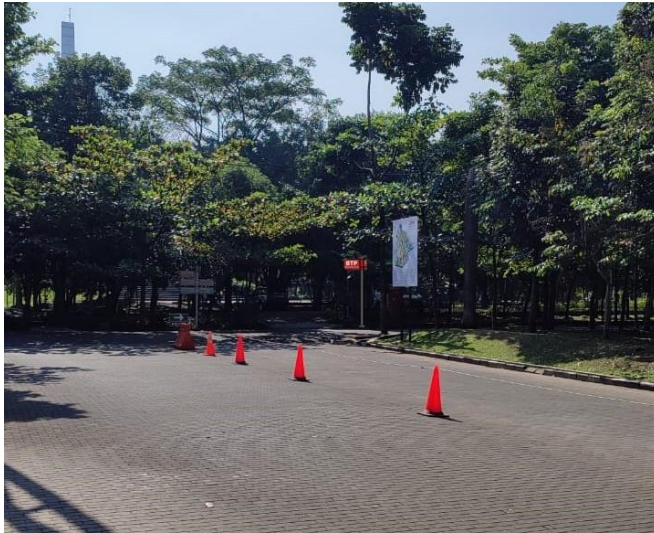
ABCDEFGHIJK
LMNOPQRST
UVWXYZÅÖØ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
åäæñöø.,?@
1234567890

3. Spesifikasi Material

Dengan posisi *signage* dan *wayfinding* ini berada di luar ruangan maka digunakan material yang tahan terhadap kondisi cuaca. Rangka atau tiang utama menggunakan besi pipa berukuran 3 inci dan menggunakan finishing cat dasar dan cat besi yang tahan karat. Pada bagian panel menggunakan rangka besi berukuran 4cm dan ditutup dengan plat Aluminium Composite Panel (ACP) khusus outdoor dan dilapisi dengan stiker graftac dengan laminasi outdoor. Penggunaan laminasi doff pada lapisan akhir menjadikan informasi grafis cenderung tidak menyilaukan, hal ini dapat memudahkan *signage* mudah terbaca oleh pengguna (Wijayanti, 2019). Dengan menggunakan jenis pemasangan ground-mounted maka tiang utama ditambahkan panjang 50cm untuk dicor di dalam tanah.

4. Lokasi pemasangan *signage* dan *wayfinding*

Lokasi penempatan *signage* dan *wayfinding* ini harus ditempatkan pada lokasi lokasi yang menjadi titik simpul (Hantari dan Ikaputra, 2020). Titik pemasangan *signage* dan *wayfinding* menyesuaikan dengan titik pada foto eksisting yang ada pada gambar 1 sampai 4. Pada akses jalan utama, pemasangan *signage* hanya bermaksud untuk menunjukkan arah masuk ke kawasan BTP. *Signage* ini ditempatkan tepat pada jalan masuk menuju kawasan BTP untuk memudahkan pengguna melihat dari akses jalan utama.



Gambar 8. Titik *signage* pada akses utama BTP

Setelah memasuki akses utama, maka dari area parker ditempatkan *signage* yang memberikan informasi beberapa area atau gedung yang ada di dalam kawasan BTP. Pada area ini ditempatkan *signage* berupa peta kawasan BTP karena pada area ini merupakan area pertama yang dikunjungi setelah dari area parkir kendaraan roda maupun roda empat.



Gambar 9. Titik *signage* pada area parkir BTP

Pada bangunan utama yaitu Gedung A atau Gedung TUIG ditempatkan *signage* yang berisikan direktori dari gedung tersebut yang terdiri dari area staff dan galeri. Pada gambar 10 sebelah kanan menampilkan posisi *signage* yang berada di sisi barat Gedung A. *Signage* ini diletakkan di bagian depan bangunan yang juga berdekatan dengan area pejalan kaki untuk memudahkan pengguna mengetahui posisi bangunan yang saling berseblahan dengan mudah dari posisi sebelum memasuki area Gedung B, C dan D.



Gambar 10. Titik *signage* pada bangunan di kawasan BTP

Simpulan

Dalam perancangan *signage* dan *wayfinding* di kawasan BTP Universitas Telkom, pendekatan Environmental Graphic Design (EGD) digunakan untuk membuat orientasi yang efektif dan menciptakan identitas visual yang kuat serta identic dengan kawasan BTP. Tahap pertama dalam proses ini adalah pre-design, di mana data penting dikumpulkan untuk memahami kebutuhan pengguna dan menentukan lokasi penempatan *signage* dan *wayfinding*.

Data yang dikumpulkan meliputi identifikasi area akses utama, lokasi parkir, serta semua gedung yang ada di kawasan BTP. Dengan pemahaman yang mendalam tentang titik-titik ini, perancangan EGD dapat merencanakan penempatan *signage* yang strategis untuk memandu pengguna dengan tepat mengenai lokasi berada dan akses menuju tempat yang akan dituju.

Tahap desain berfokus pada fungsi dan estetika *signage*. Aspek fungsional melibatkan pemilihan ukuran dan ketinggian panel yang memastikan keterlihatan *signage* dari berbagai sudut pandang dan jarak. Selain itu, penggunaan warna yang kontras dengan lingkungan sekitar membantu *signage* menjadi lebih terlihat.

Sementara itu, dari aspek estetika mengambil ciri khas Gedung A di kawasan BTP sebagai inspirasi. Menggunakan warna logo dan bentuk bangunan yang menjadi identitas khas kawasan ini memperkuat hubungan visual antara *signage* dan lingkungan sekitarnya. Hal ini menciptakan pengalaman yang menyatu dan memudahkan bagi pengguna.

Melalui pendekatan EGD ini, perancangan *signage* dan *wayfinding* di kawasan BTP bukan hanya menjadi alat navigasi, tetapi juga elemen penting dalam menciptakan identitas dan suasana khusus. Dengan demikian, *signage* ini bukan hanya memberikan informasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman yang mendalam dan menyeluruh bagi pengguna di dalam kawasan BTP Universitas Telkom ini.

Daftar Pustaka

- Ajis, M. (2021). Perancangan Environmental Graphic Design (EGD) Pantai Tanjung Bira Bulukumba. *Skripsi Sarjana*. Universitas Negeri Makassar.
- Amal, C.M., & Amalia, A.A. (2021). Penataan Visual *Signage* Koridor Jalan Bunga Ejaya Kelurahan

- Bontoala Tua Kecamatan Bontoala Kota Makassar. *Warta LPM*, 24(1), 99–111. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i1.10903>.
- Calori, C. & Eynden, D.V. (2015). *Signage and Wayfinding Design*. New York: John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119174615>.
- Dewi, C.K.S., Yoedawinata, A. & Laksemi, S.K. (2019). Desain *Signage* Yang efektif Untuk Menghasilkan *Wayfinding* dan Orientasi Ruang pada Public Space: Studi Kasus Interior Mall Senayan City. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 15(2), 155-172. <https://ejournal.trisakti.ac.id/index.php/dimensi/article/view/5642/4435>.
- Dharmawan, V. & Rachmaniyah, N. (2021). Kajian *Signage* dan Elemen *Wayfinding* di Kampus Perguruan Tinggi: Studi Kasus Kampus ITS Surabaya. *Arsitektura*, 19(2), 205-216. <https://doi.org/10.20961/arst.v19i2.49152>.
- Djonov, E. (2007). [Review of The Book *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems* by Craig M. Berger]. *Information Design Journal* 15(1), 94–96. <https://doi.org/10.1075/idj.15.1.13djo>.
- Hanifunisa, A. & Swasty, W. (2020). *Signage* yang Informatif dan Interaktif pada The Heritage Palace Kota Surakarta Jawa Tengah. *Jurnal Bahasa Rupa* 3(2), 95–103. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i2.452>.
- Hantari, A.N. & Ikaputra, I. (2020). *Wayfinding* dalam Arsitektur. *Sinektika: Jurnal Arsitektur* 17(2), 96–104. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v17i2.11561>.
- Hasanah, M., Septyandi, C.B. & Suryana, M. (2022). Perancangan Environmental Graphic Design (EGD) Sebagai Media Informasi di Kawasan Kampung Seni Dan Budaya Jelekong Kabupaten Bandung. Prosiding 13th Industrial Research Workshop and National Seminar, 13(1), 13–14. <https://doi.org/10.35313/irwns.v13i01.4283>.
- Mariati, Anderson, J., Yussyca, & Angela, S.J. (2022). Elemen Visual Pada Infografis: Studi Infografis Karya Mahasiswa Mata Kuliah Identitas Merek. *Prosiding Seri Seminar Nasional Universitas Tarumanagara*, 2(1), 103–10. <https://doi.org/10.24912/pserina.v2i1.18515>.
- Nursabila, R. & Kusumandyoko, T.C. (2022). Perancangan Sign System dan *Wayfinding* pada Museum Tsunami Aceh. *Jurnal Barik* 4(2), 65–75. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>.
- Ruki, U.A. & Nediari, A. (2014). Penerapan Tipografi dalam Sistem *Signage* pada Interior Ruang Publik. *Humaniora*, 5(2), 822. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3139>.
- Sihombing, D. (2003). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soedewi, S., Murdowo, D., Wulandari, R., Yuniati, A.P., Gunawan, P.H., Aditsania, A., Adrin, A.F. & Prabasworo, B. (2020). Perancangan *Signage* Lapangan Gasmin Kota Bandung. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual* 9 (1), 169–80. <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i1.3335>.
- Wijayanti, E.N. (2019). Kajian Tipologi Peletakan dan Desain *Signage* Sebagai Kebutuhan Kota Pelajar dan Wisata (Studi Kasus: Kecamatan Gondokusuman dan Jetis Kota Yogyakarta). *Prosiding Seminar on Architecture Research and Technology*, 4(1), 215–25. <https://smartfad.ukdw.ac.id/index.php/smart/article/view/111>.

