Jurnal Barik, Vol. 7 No. 2, Tahun 2024, 264-278
https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/
e-ISSN : 2747-1195

Pengembangan *Sign System* dan *Wayfinding* pada Unit Pengelolaan Informasi Majapahit di Kabupaten Mojokerto

Ruffi Firman Al Wahyu
Universitas Negeri Surabaya
email: ruffialwahyu@gmail.com

Received:
11-06-2025
Reviewed:
22-06-2025
Accepted:
25-06-2025

ABSTRAK: Indonesia memiliki kekayaan budaya yang terbukti dari banyaknya peninggalan sejarah seperti bangunan, pakaian adat dan bahasa daerah. Salah satu kawasan yang merepresentasikan warisan budaya tersebut adalah Trowulan, kecamatan di Kabupaten Mojokerto yang dikenal sebagai situs arkeologi peninggalan Kerajaan Majapahit dan ditetapkan sebagai situs warisan dunia oleh UNESCO. Kecamatan Trowulan ini memiliki Unit Pengelolaan Informasi Majapahit (PIM), sebuah museum yang dikelola oleh Balai Pelestarian Kebudayaan XI Jawa Timur yang menyimpan benda bersejarah dan menjadi tujuan wisata peninggalan sejarah. Namun, media informasi seperti *sign system* dan *wayfinding* di unit ini masih kurang memadai, sehingga pengalaman berkunjung belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain *sign system* dan *wayfinding* baru yang dapat mempermudah pengunjung dalam mengakses informasi. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Perancangan dilakukan menggunakan metode *Environmental Graphic Design (EGD) Design Process* oleh Chris Calori & Vanden-Eyden (2015). Konsep yang dikembangkan yaitu sederhana, mudah dipahami, dan mencerminkan ciri khas Majapahit. Hasil akhir dari penelitian ini berupa desain *sign system* dan *wayfinding* yang diharapkan memudahkan pengunjung dalam mencari informasi dan mendukung perkembangan wisata sejarah di Trowulan.

Kata kunci: *Sign System*, *Wayfinding*, Label Informasi, Pengelolaan Informasi Majapahit

ABSTRACT: *Indonesia has a rich culture that is evident from the many historical relics such as buildings, traditional clothing and regional languages. One area that represents this cultural heritage is Trowulan, a sub-district in Mojokerto Regency known as an archaeological site of the Majapahit Kingdom and designated as a world heritage site by UNESCO. Trowulan District has a Majapahit Information Management Unit (PIM), a museum managed by the East Java Cultural*

Preservation Center XI that stores historical objects and is a tourist destination for historical relics. However, information media such as sign systems and wayfinding in this unit are still inadequate, so the visiting experience is not optimal. This research aims to develop a new sign system and wayfinding design that can facilitate visitors in accessing information. The research method uses qualitative with data collection techniques in the form of interviews, observations, documentation, and literature studies. The design was carried out using the Environmental Graphic Design (EGD) Design Process method by Chris Calori & Vanden-Eyden (2015). The concept developed is simple, easy to understand, and reflects the characteristics of Majapahit. The final result of this research is a sign system and wayfinding design that is expected to facilitate visitors in finding information and supporting the development of historical tourism in Trowulan.

Keywords: *Sign System, Wayfinding, Information Label, Majapahit Information Management*

PENDAHULUAN

Indonesia telah mengalami perkembangan dan pertumbuhan budaya yang kaya. Hal ini terbukti dari beragam peninggalan budaya seperti bangunan, benda sehari-hari, pakaian adat, alat musik tradisional, dan aneka bahasa daerah. Penelitian secara mendalam terhadap peninggalan budaya, baik yang berupa bangunan maupun artefak, penting dilakukan guna mendokumentasikan serta mengumpulkan informasi. Upaya ini diharapkan mampu memperluas pemahaman mengenai kebudayaan serta mendukung pengembangan pariwisata yang dapat menarik wisatawan domestik maupun mancanegara. Upaya pengembangan pariwisata merupakan langkah penting untuk meningkatkan daya tarik suatu objek wisata, baik dari segi penataan tempat maupun penyajian benda yang ada di dalamnya (Barreto & Giantari, 2015).

Salah satu daerah yang menjadi destinasi wisata budaya adalah Trowulan, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Kecamatan ini telah diakui sebagai kawasan situs arkeologi oleh UNESCO karena hampir seluruh wilayahnya menyimpan temuan arkeologis, dengan luas hampir mencapai 100 km² (IndonesiaGoId, 2019). Salah satu bentuk pariwisata yang kini diminati adalah pariwisata budaya atau *cultural heritage tourism* (Cahyadi & Gunawijaya, 2009). Objek-objek wisata yang termasuk dalam pariwisata budaya ini sering kali ditetapkan sebagai cagar budaya. Menurut Undang-Undang RI No. 11 Tahun 2010 Pasal 1 Ayat 1, cagar budaya adalah warisan budaya berupa benda, bangunan, struktur, maupun kawasan yang perlu dilestarikan karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan (Subakti, 2016).

Salah satu pusat pelestarian budaya di Trowulan adalah Unit Pengelolaan Informasi Majapahit (PIM), yang berada di bawah naungan Balai Pelestarian Kebudayaan Jawa Timur (BPK Wilayah XI). Unit ini tidak hanya menjadi tempat penyimpanan berbagai penemuan arkeologis, tetapi juga berfungsi sebagai pusat informasi budaya yang edukatif dan sering dikunjungi oleh pelajar. Di dalamnya terdapat berbagai koleksi peninggalan sejarah yang dibagi dalam beberapa ruang pamer, serta fasilitas umum seperti mushola, toilet, toko souvenir, dan lahan parkir.

Tabel 1. Jumlah Pengunjung Unit PIM pertahun 2020-2023

Tahun	Jumlah Pengunjung
2020	18983
2021	5005
2022	49887
2023	82983

(Sumber: Unit PIM, 2024)

Setiap tempat wisata atau ruang publik memerlukan sistem informasi yang baik untuk mendukung aksesibilitas dan kemudahan pengunjung. Informasi tersebut biasanya disampaikan melalui media *sign system*, yang merupakan bentuk komunikasi visual untuk memberikan informasi penting secara sistematis (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Sementara itu, *wayfinding* membantu pengunjung dalam menavigasi area dari satu titik ke titik lainnya. Tanpa kedua media ini, komunikasi di lokasi wisata dapat terhambat dan pengalaman pengunjung menjadi kurang maksimal.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Yanti Muda Oktaviana, SS. dan Bapak Tommy Raditya Dahana, S.Hum., diketahui bahwa desain *sign system* yang tersedia di area Pendopo dan situs pemukiman Segaran perlu diperbarui. Hal ini karena adanya beberapa benda bersejarah baru yang belum memiliki label informasi. Selain itu, *wayfinding* yang ada belum menjangkau seluruh fasilitas seperti mushola, toko souvenir, dan toilet. Beberapa pengunjung juga mengatakan pengalaman berwisata yang kurang optimal karena keterbatasan informasi yang hanya bisa dibaca di lokasi, serta kebingungan dalam menavigasi lokasi. Hal ini disebabkan oleh hubungan antara kemudahan akses dan tingkat pemahaman informasi. Akibatnya, muncul kesadaran masyarakat akan pentingnya informasi tersebut (Eyiolorunshe & Eluwole, 2017).

Oleh karena itu, pengembangan *sign system* dan *wayfinding* di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit akan dikembangkan dengan gaya sederhana namun mencerminkan ciri khas budaya Majapahit, serta dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat diakses pengunjung ke informasi versi digital melalui *handphone* karena dapat mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi (Soon, 2008). Media informasi ini juga akan ditempatkan di titik-titik strategis untuk meningkatkan kemudahan komunikasi dan memperkaya pengalaman berkunjung.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari suatu kondisi objek dalam keadaan alamiah (Sugiyono, 2013). Metode ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis permasalahan yang ada, sehingga solusi yang dirancang bisa didasarkan pada data yang telah dikumpulkan. Penelitian ini dilakukan dengan fokus utama pada kualitas dan akurasi data dengan kondisi alamiah dari objek.

Data primer didapatkan dengan beberapa metode pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Wawancara dilakukan dengan Ibu Yanti Muda Oktaviana, SS., selaku ketua unit, dan Bapak Tommy Raditya Dahana, S.Hum., selaku pamong budaya ahli pertama sekaligus pemandu di unit tersebut. Keduanya berperan sebagai informan utama untuk menggali informasi tentang kondisi dan kebutuhan aktual terkait sistem penunjuk arah dan informasi di lokasi. Observasi dilakukan secara langsung di lokasi untuk mencatat situasi, lingkungan fisik, dan sirkulasi pengunjung. Observasi adalah metode pengumpulan informasi yang dilakukan dengan mengamati secara langsung perilaku, peristiwa, objek, dan elemen lain yang relevan untuk mendukung penelitian (Sarwono dan Lubis, 2007). Dokumentasi berupa pengumpulan foto, brosur, serta dokumen visual lainnya digunakan untuk melengkapi data. Sementara itu, data sekunder didapatkan melalui studi literatur dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan *website* untuk melengkapi kebutuhan data primer. Studi literatur merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data atau sumber informasi yang relevan dengan topik penelitian (Habsy, 2017).

Proses analisis data pada penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (1992), yang terdiri dari tiga komponen utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data bertujuan untuk menyaring informasi yang paling relevan dari hasil pengumpulan data. Penyajian data disajikan dalam bentuk tabel yang berisi hasil wawancara agar membantu peneliti memahami konteks dan pola yang muncul dari data. Kemudian, hasil penarikan kesimpulan berfungsi untuk merumuskan hasil akhir yang menjadi dasar pengembangan desain *sign system* dan *wayfinding* pada unit ini.

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Environmental Graphic Design (EGD) Design Process* yang dikembangkan oleh Chris Calori dan Vanden-Eynden (2015), yang terdiri dari tiga fase, yaitu *pre-design*, *design*, dan *post-design*.

Gambar 1. Tahap *Environmental Graphic Design (EGD) Design Process* (Sumber: Al Wahyu, 2025).

Fase *pre-design* dilakukan pengumpulan data kemudian dianalisis menggunakan model analisis Miles & Hubberman (1992); fase *design* fokus pada pengembangan dengan mengeksplorasi berbagai ide hingga finalisasi desain; sedangkan fase *post-design* mencakup penawaran harga, evaluasi, dan implementasi. Namun, dalam penelitian ini, tahap *post-design* dilakukan penyesuaian menjadi penyajian hasil, uji validasi, evaluasi, dan *mock up* karena pihak unit tidak melibatkan desainer dalam proses penawaran harga dan implementasi di lapangan.

KERANGKA TEORETIK

A. *Sign System* dan *Wayfinding*, serta Elemen yang Terdapat pada Museum

a) Definisi *Sign System*

Sistem tanda atau *sign system* adalah alat yang mempermudah interaksi kita dengan berbagai jenis ruang, seperti ruang publik, gedung perkantoran, sekolah, dan lainnya (Mujabfaqni & Kusumandyoko, 2016). Menurut Kartika (2010) *sign system* adalah sebuah sistem penandaan yang disesuaikan dengan budaya masyarakat setempat. Selain berfungsi sebagai petunjuk arah dan penamaan, sistem ini juga menyampaikan informasi singkat serta mencakup aturan atau norma yang berlaku dan diakui di suatu tempat.

b) Jenis-Jenis *Sign System*

Dalam bukunya, Chris Calori & Vanden-Eynden (2015) membagi sign system berdasarkan isi informasinya menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Tanda Identifikasi
   Tanda yang digunakan untuk mengonfirmasi bahwa seseorang telah tiba di tujuan tertentu dalam suatu lingkungan.
2. Tanda Petunjuk Arah
   Tanda petunjuk arah atau yang sering disebut *wayfinding* adalah tanda yang digunakan untuk mengarahkan orang ke berbagai tujuan dalam suatu lingkungan.
3. Tanda Peringatan
   Tanda yang digunakan untuk memberi tahu tentang bahaya atau prosedur keselamatan di suatu lingkungan.
4. Tanda Aturan dan Larangan

Tanda yang digunakan untuk mengatur perilaku seseorang atau melarang kegiatan tertentu di suatu lingkungan, seperti membatasi akses hanya untuk personel berwenang atau melarang merokok.

5. Tanda Operasional
   Tanda operasional memberi informasi kepada orang-orang tentang penggunaan dan operasional suatu lingkungan.
6. Tanda Penghormatan
   Tanda yang memberikan pengakuan dan kehormatan kepada individu atau kelompok yang telah memberikan kontribusi penting.
7. Tanda Interpretatif
   Tanda yang menyediakan informasi untuk membantu orang memahami makna dan konteks suatu lingkungan atau objek, termasuk sejarah, geografi, dan informasi relevan lainnya.

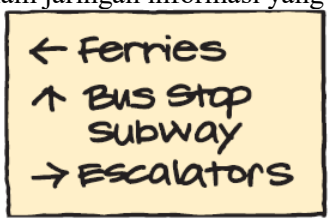
c) Definisi *Wayfinding*

Menurut Calori & Vanden-Eynden (2015), *wayfinding* adalah tanda yang dirancang untuk membantu orang menavigasi suatu lingkungan dengan cara yang efisien. Dalam konteks ini, *wayfinding* berfungsi sebagai panduan yang menghubungkan pengguna dengan lingkungan fisik mereka, memastikan bahwa mereka dapat menemukan tujuan dengan mudah dan tanpa kebingungan. Begitupun menurut Passini (1984), *wayfinding* dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menentukan arah dan menemukan jalan menuju suatu tujuan atau lokasi tertentu.

d) Elemen *Sign System* dan *Wayfinding* yang Terdapat pada Museum

Dalam bukunya, Calori & Vanden-Eynden (2015) menjelaskan bahwa *sign system* dan *wayfinding* memiliki elemen-elemen penting. Elemen-elemen tersebut adalah antara lain:

1. Sistem Konten Informasi
   Sistem konten informasi adalah bagian penting dari setiap *sign system* yang mencakup informasi yang ditampilkan, cara pesan pada *sign* tersebut dirumuskan, lokasi di mana informasi tersebut ditempatkan, dan bagaimana semua pesan dan lokasi tersebut terhubung satu sama lain dalam jaringan informasi yang teratur dan menyeluruh.



Gambar 2. Sistem Konten Informasi (Sumber: Signage and Wayfinding Design, 2015).

2. Sistem Grafis
   Sistem ini mencakup penggunaan elemen-elemen seperti tipografi, simbol, panah, dan warna untuk menyampaikan informasi. Elemen-elemen ini diatur dalam tata letak yang membantu mengorganisir informasi, menekankan pesan-pesan penting, dan menciptakan identitas visual yang unik.

Gambar 3. Sistem Grafis (Sumber: Signage and Wayfinding Design, 2015).

3. Sistem Perangkat Keras
   Sistem Perangkat Keras mengacu pada kumpulan objek fisik tiga dimensi yang digunakan untuk menampilkan informasi pada *sign system* dan *wayfinding* sesuai dengan grafis yang telah dibuat. Sistem ini mencakup bentuk tiga dimensi dan ukuran tanda, cara tanda-tanda tersebut dipasang atau dihubungkan dengan objek lingkungan lain, serta bahan, lapisan, hasil akhir, dan teknik pencahayaan yang digunakan.

Gambar 4. Sistem Perangkat Keras (Sumber: Signage and Wayfinding Design, 2015).

e) Penerapan *Sign System* dan *Wayfinding* untuk Museum

Penerapan *sign system* dan *wayfinding* di museum sangat penting untuk membantu pengunjung menjelajahi berbagai area dan koleksi yang dipamerkan. Menurut Craig M. Berger dalam bukunya *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems* (2005) menyatakan bahwa pesan yang jelas dan *signage* yang efektif sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang nyaman bagi pengunjung. Dengan desain yang konsisten dan mudah dipahami, serta mempertimbangkan identitas lembaga dan lingkungan museum, *sign system* dan *wayfinding* tidak hanya memudahkan navigasi tetapi juga meningkatkan keseluruhan pengalaman di museum, menjadikan kunjungan lebih informatif dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pre-Design

A. *Data Collection and Analysis* (Pengumpulan dan Analisis Data)

Data Collection and Analysis merupakan proses tahap pertama dalam pengembangan *sign system* dan *wayfinding* pada Unit Pengelolaan Informasi Majapahit dan pada tahap ini dibagi menjadi dua proses yaitu pengumpulan data dan analisis data. data dikumpulkan melalui empat metode, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Berdasarkan wawancara yang dilakukan secara langsung melalui dua narasumber, yaitu dengan Ibu Yanti Muda Oktaviana, SS. (ketua unit) dan Bapak Tommy Raditya Dahana, S.Hum. (pamong budaya ahli pertama serta pemandu wisata) didapatkan data berupa informasi benda bersejarah baru di area pendopo yang berjumlah 14 benda, data situs pemukiman Segaran, desain informasi lama, denah dan data jumlah pengunjung di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit. Desain label informasi versi lama pada area pendopo akan menjadi acuan untuk mengembangkan desain yang baru mengenai *sign system* dan *wayfinding* pada unit ini.

Gambar 5. Sign System Label Informasi Lama (Sumber: Unit PIM, 2024).

Teknik Observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif yang dilakukan di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit secara langsung dan diperoleh data mengenai kondisi dan lingkungan unit yang luas, serta dipenuhi dengan berbagai koleksi benda bersejarah. Selain itu, ditemukan bahwa belum ada

sign system label informasi benda bersejarah yang sesuai dengan kebutuhan beberapa pengunjung, dan *wayfinding* belum mencakup seluruh fasilitas yang tersedia. Data ini akan menjadi dasar untuk menentukan lokasi penempatan *sign system* dan *wayfinding* yang tepat. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan beberapa foto seperti objek penelitian, brosur, dan arsip lainnya dari Unit Pengelolaan Informasi Majapahit (PIM).

Analisis menggunakan model Miles & Hubberman (1992) diperoleh hasil sebagai berikut:

a) Reduksi Data

Menurut beberapa pengunjung yang menyampaikan secara langsung kepada pemandu saat berwisata bahwa tempat ini belum sepenuhnya optimal karena kurangnya media informasi yang memadai, khususnya *sign system* label informasi pada area pendopo dan situs pemukiman Segaran, serta w*ayfinding* yang kurang jelas di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit.

b) Penyajian Data

Tabel 2. Penyajian Data Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kondisi saat ini dari *sign system* dan *wayfinding* di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit?	*Sign system* dan *wayfinding* di unit PIM saat ini sudah tersedia, namun jumlahnya masih terbatas dan belum mencukupi dalam membantu pengunjung. Desain visualnya pun belum menunjukkan ciri khas dari Majapahit
2	Siapa yang menjadi target audiens dari *sign system* dan *wayfinding* ini?	Sebagian besar pengunjung adalah pelajar sekolah dan mahasiswa, dengan rentang usia sekitar 11 hingga 23 tahun.
3	Bagaimana desain visual dari *sign system* dan *wayfinding* yang ada saat ini?	Desain visual dari *sign system* dan *wayfinding* yang ada saat ini di unit PIM masih belum cukup mencerminkan ciri khas Majapahit. Elemen-elemen desain seperti ornamen lokal belum digunakan secara optimal.
4	Apakah Unit Pengelolaan Informasi Majapahit ini sudah mempunyai peta untuk memudahkan pengunjung?	Saat ini, unit PIM belum memiliki peta area yang dapat digunakan sebagai panduan bagi para pengunjung.
5	Apa saran atau rekomendasi Anda untuk meningkatkan *sign system* dan *wayfinding* di Unit Pengelolaan Informasi Majapahit?	Salah satu saran untuk meningkatkan *sign system* dan *wayfinding* di unit PIM yaitu dengan mengembangkan desain *sign system* dan *wayfinding* baru yang lebih mudah diakses, informatif, serta visual yang menarik. Beberapa pengunjung menyampaikan bahwa pengalaman berwisata belum cukup optimal dalam menggali informasi.
6	Dimana saja nanti hasil pengembangan desain *sign system* dan *wayfinding* ini akan diterapkan?	Hasil pengembangan desain *sign system* ini akan diterapkan pada area Pendopo, Situs Permukiman Segaran, dan fasilitas yang ada untuk memberikan informasi identifikasi mengenai benda bersejarah dan fasilitas. Sementara itu, *wayfinding* akan diterapkan pada lorong depan bangunan pendopo.

c) Penarikan Kesimpulan

Sign system dan *wayfinding* di unit Pengelolaan Informasi Majapahit (PIM) masih belum optimal dalam menyampaikan informasi dan belum cukup membantu pengunjung

menavigasi untuk menuju area atau fasilitas di unit, serta desain visual belum mencerminkan ciri khas Majapahit. Beberapa pengunjung menyampaikan bahwa kurangnya media informasi yang mudah diakses serta terbatasnya petunjuk arah membuat pengalaman berkunjung kurang optimal.

Design

A. *Schematic Design* (Skematika Desain)

Tahap ini diawali dengan pembuatan *moodboard* sebagai inspirasi visual, kemudian dilanjutkan dengan *brainstorming* untuk mengeksplorasi berbagai ide.

a) Referensi Visual

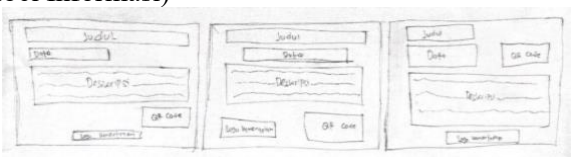
Gambar 6. *Moodboard* (Sumber: Pinterest, 2025).

Moodboard ini disusun untuk menjadi acuan dasar visual dalam pengembangan desain Unit Pengelolaan Informasi Majapahit (PIM) dengan memberikan kesan ciri khas Majapahit. Unsur-unsur seperti ornamen khas Majapahit, lambang surya Majapahit, arsitektur, dan lain-lain yang akan diangkat kembali melalui desain *sign system* dan *wayfinding*.

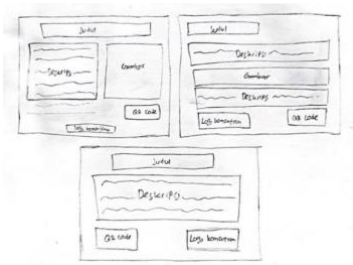
b) Ide Awal

Dalam tahap ini dibuat sketsa *sign system* dan *wayfinding* yang sederhana, mudah dipahami, dan dapat mencerminkan ciri khas Majapahit yang sumber acuannya melalui desain label informasi pendopo versi lama.

1. *Sign System* (Label Informasi)



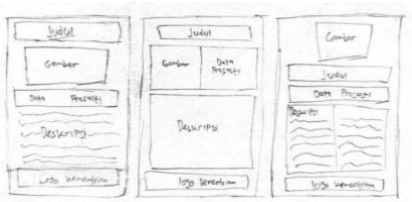
Gambar 7. Berbagai Sketsa Awal Label Informasi Pendopo (Sumber: Al Wahyu, 2025).



Gambar 8. Berbagai Sketsa Awal Label Informasi Situs Pemukiman Segaran (Sumber: Al Wahyu, 2025).

Label informasi area Pendopo dan situs pemukiman Segaran dibuat dengan beberapa opsi tata letak yang berbeda. Kedua label informasi ini akan dilengkapi dengan *QR Code* untuk mengakses label informasi versi digital.

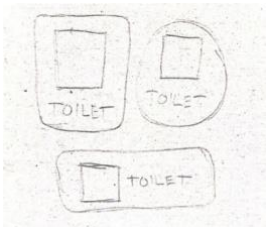
2. Isi *QR Code*



Gambar 9. Berbagai Sketsa Awal Isi QR Code (Sumber: Al Wahyu, 2025).

Isi *QR Code* dibuat dengan beberapa opsi tata letak berukuran rasio umum 9:16. Isi dari *QR Code* ini berupa label informasi digital yang dilengkapi dengan gambar benda terkait untuk memudahkan pengunjung dalam mengenali benda tersebut, meskipun mereka tidak melihatnya secara langsung.

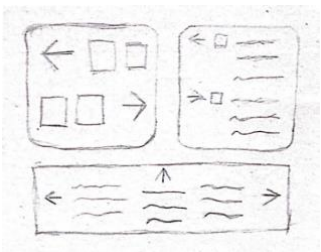
3. *Sign System* (Fasilitas)



Gambar 10. Berbagai Sketsa Awal *Sign System* Fasilitas (Sumber: Al Wahyu, 2025).

Tanda fasilitas dibuat dengan beberapa opsi bentuk dan tata letak. Terdapat tiga ide awal sketsa yang dieksplorasi, yaitu bentuk persegi, lingkaran, dan horizontal memanjang.

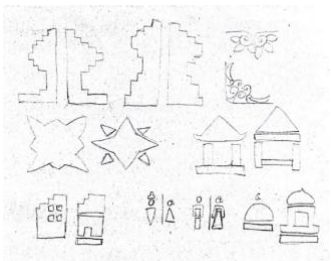
4. *Wayfinding*



Gambar 11. Berbagai Sketsa Awal *Wayfinding* (Sumber: Al Wahyu, 2025).

Wayfinding dibuat dengan beberapa opsi bentuk dan tata letak dengan elemen arah panah, ikon, dan teks.

5. Piktogram



Gambar 12. Berbagai Sketsa Awal Piktogram (Sumber: Al Wahyu, 2025).

Sketsa untuk piktogram dibuat dengan mengambil dari bentuk benda aslinya dan disederhanakan. Setiap piktogram dibuat dua opsi yang berbeda.

c) Alternatif

Setelah melakukan proses *brainstorming* ide *layout* desain untuk *sign system* dan *wayfinding*. Kemudian, dipilih dua sketsa yang dianggap paling potensial untuk dikembangkan lebih lanjut. Sketsa ini kemudian dibuat dalam versi yang lebih detail dan didigitalisasi menggunakan *Adobe Illustrator*.

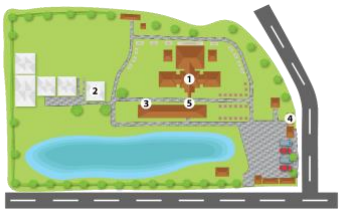
d) Konsep Terpilih

Konsep desain *sign system* dan *wayfinding* yang dikembangkan untuk Unit Pengelolaan Informasi Majapahit (PIM) dirancang dengan pendekatan yang sederhana namun tetap memperhatikan nilai estetika dan identitas lokal. Dari alternatif desain, dipilih satu konsep final yang akan dikembangkan sampai finalisasi.

B. *Design Development* (Pengembangan Desain)

Dalam tahap ini, dilakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap ide serta pemetaan kebutuhan elemen tanda yang diperlukan guna mendukung proses pengembangan secara menyeluruh.

a) Lokasi Peletakan Tanda



Gambar 13. Lokasi Peletakan Tanda (Sumber: Al Wahyu, 2025).

Keterangan: 1. *Sign System* Label Informasi Pendopo
2. *Sign System* Label Informasi Situs Pemukiman Segaran
3. Tanda Toilet
4. Tanda Toko Souvenir
5. *Wayfinding*

Sebelum memasuki tahap perancangan yang lebih mendalam, perlu disusun perencanaan yang jelas mengenai lokasi peletakannya. Setelah dilakukan wawancara terhadap jalur pergerakan pengunjung, diperoleh informasi mengenai area-area yang memerlukan tanda.

b) Sistem Grafis

Sistem ini tidak semata-mata menekankan pada keseragaman elemen visual, tetapi juga dapat membantu menyampaikan informasi secara jelas dan efektif. Sistem grafis yang diterapkan mencakup penggunaan elemen-elemen visual yang dirancang agar sesuai dengan karakter tempat, seperti tipografi atau font, piktogram, warna, hingga tata letak.

Gambar 14. Font, Warna, Tata Letak (Sumber: Al Wahyu, 2025).

Font utama dan pendukung yang digunakan adalah Fraunces dan Chau Philomene One. Kedua *font* ini dipilih karena mengikuti *sign system* sebelumnya yang ada pada unit

Pengelolaan Informasi Majapahit dan dinilai oleh pihak unit sesuai dengan suasana sejarah dan budaya Majapahit. Pemilihan warna *charcoal blue* dan *light gold* didasarkan pada hasil wawancara dengan mempertimbangkan kesinambungan dengan warna pada desain label informasi yang sebelumnya telah digunakan. Kedua warna tersebut kemudian disesuaikan secara visual dengan mengubahnya ke versi monokrom. Piktogram dan penempatan tata letak desain *sign system* dan *wayfinding* menggunakan sistem *grid* agar proporsi dan rapi.

c) Sistem Perangkat Keras

Sistem Perangkat Keras dalam *sign system* dan *wayfinding* merujuk pada komponen fisik yang digunakan sebagai media untuk menampilkan informasi visual yang telah dirancang secara grafis yang meliputi bentuk dan rupa, ukuran media, bahan, cara instalasi dengan lingkungan, lapisan, finishing, dan teknik pencahayaan yang digunakan. Namun, bagian sistem perangkat keras pada penelitian ini telah ditetapkan oleh pihak unit, karena mengikuti sistem perangkat keras yang sudah ada pada unit.

C. *Documentation* (Dokumentasi)

Setelah melalui eksplorasi dan pengembangan ide, proses ini dilanjutkan dengan penyempurnaan dan pengaplikasian desain ke dalam bentuk akhir. Pada tahap ini, seluruh elemen desain yang telah dikembangkan sebelumnya difinalisasi agar siap digunakan dan diimplementasikan.

a) Finalisasi

Setelah melalui serangkaian fase tahapan perancangan, didapatkan hasil visual finalisasi desain *sign system* dan *wayfinding* pada unit Pengelolaan Informasi Majapahit.

Post-Design

A. Penyajian Hasil

Setelah melalui tahap design hingga mendapatkan hasil final desain *sign system* dan *wayfinding* untuk unit Pengelolaan Informasi Majapahit. Kemudian, pada tahap ini seluruh hasil desain yang telah dikembangkan akan disusun dalam sebuah dokumen terstruktur. Setelah disusun, dokumen tersebut akan diajukan kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan uji validasi dan kelayakan sebelum diterapkan di lingkungan unit PIM.

B. Uji Validasi

Pada tahap ini, hasil pengembangan *sign system* dan *wayfinding* untuk unit Pengelolaan Informasi Majapahit (PIM) akan diuji dan dinilai untuk mengukur kelayakan dan ketepatan desain yang telah dibuat. Uji validasi ini melibatkan dua pihak, yaitu Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media dan Tommy Raditya Dahana, S.Hum sebagai ahli materi. Validasi dalam perancangan ini dilakukan menggunakan skala Likert 1-5 dan dianalisis menggunakan rumus perhitungan rata-rata.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Desain

Presentase Kelayakan (%)	Kualifikasi
0-20	Sangat tidak layak
20-40	Kurang layak
40-60	Cukup layak
60-80	Layak
80-100	Sangat layak

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor dicapai	Skor maksimal
1	Visibilitas	7	10
2	Keterbacaan	9	15
3	Efektivitas Komunikasi	11	15
4	Reliabilitas	12	15
5	Konsep Kreatif	6	10

Total Skor	45	65
Hasil Uji Validasi	**45 / 65**	**x 100% = 69,2%**
Kualifikasi	**Layak**	

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor dicapai	Skor maksimal
1	Penyajian Informasi	9	10
2	Visual	14	15
3	Efektivitas Komunikasi	15	15
4	Aksesibilitas	4	5
	Total Skor	42	45
	Hasil Uji Validasi	**42 / 45**	**x 100% = 93,3%**
	Kualifikasi	**Sangat Layak**	

Berdasarkan hasil penilaian ahli media didapatkan persentase sebesar 69,2%. Sehingga, desain *sign system* dan *wayfinding* terkualifikasi layak untuk digunakan dengan beberapa revisi yang diberikan berdasarkan saran dari ahli media. Sedangkan hasil penilaian ahli materi, didapatkan persentase sebesar 93,3%. Sehingga, desain *sign system* dan *wayfinding* terkualifikasi sangat layak untuk digunakan tanpa revisi.

C. Evaluasi

Setelah melakukan evaluasi dan revisi sesuai saran dari ahli media, berikut adalah hasil akhir untuk desain *sign system* dan *wayfinding* pada Unit Pengelolaan Informasi Majapahit.

a) *Sign System* (Label Informasi Area Pendopo)
Label informasi benda bersejarah area Pendopo, digunakan jenis media *art paper* 300gsm berukuran A3 dengan lapisan *laminating film*, serta menggunakan instalasi *freestanding* (berdiri diatas permukaan horizontal).

Gambar 15. Final Desain beserta Detail Ukuran *Sign System* Pendopo (Sumber: Al Wahyu, 2025).

b) *Sign System* (Label Informasi Situs Pemukiman Segaran)
Label informasi situs pemukiman Segaran menggunakan jenis media *albatros* 120gsm dengan ukuran sebesar 154x74cm dengan instalasi *freestanding* (berdiri diatas permukaan horizontal).

Gambar 16. Final Desain beserta Detail Ukuran *Sign System* Situs Pem. Segaran (Sumber: Al Wahyu, 2025).

c) Isi *QR Code*

Setiap label informasi benda bersejarah dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat dipindai atau di*scan* menggunakan *handphone* oleh pengunjung. Hasil *scan* akan diarahkan ke *Google Drive* yang berupa label informasi digital beserta gambar terkait dari benda bersejarah dan disajikan dalam format visual dengan aspek rasio umum yaitu 9:16.

Gambar 17. Final Desain Isi QR Code (Sumber: Al Wahyu, 2025).

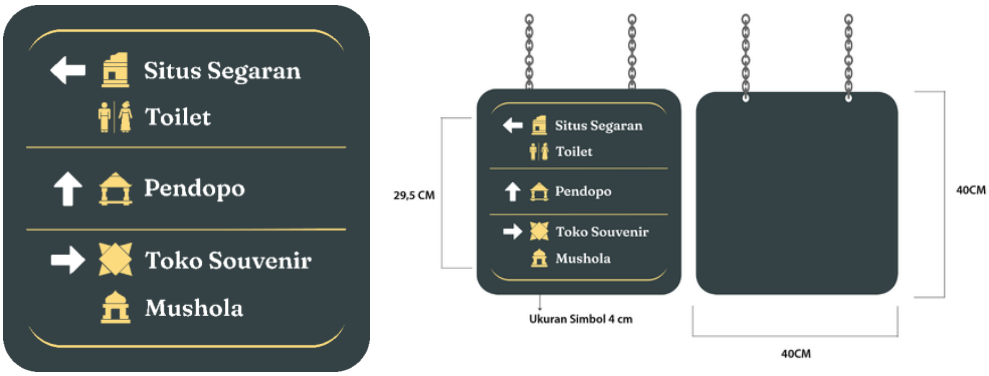
d) *Sign System* (Fasilitas)

Tanda fasilitas menggunakan jenis media plastik akrilik berukuran 30x10cm dan dilapisi stiker *UV*, serta menggunakan instalasi *flat wall-mounted* (menempel pada permukaan dinding).

Gambar 18. Final Desain beserta Detail Ukuran Tanda Fasilitas (Sumber: Al Wahyu, 2025).

e) Wayfinding

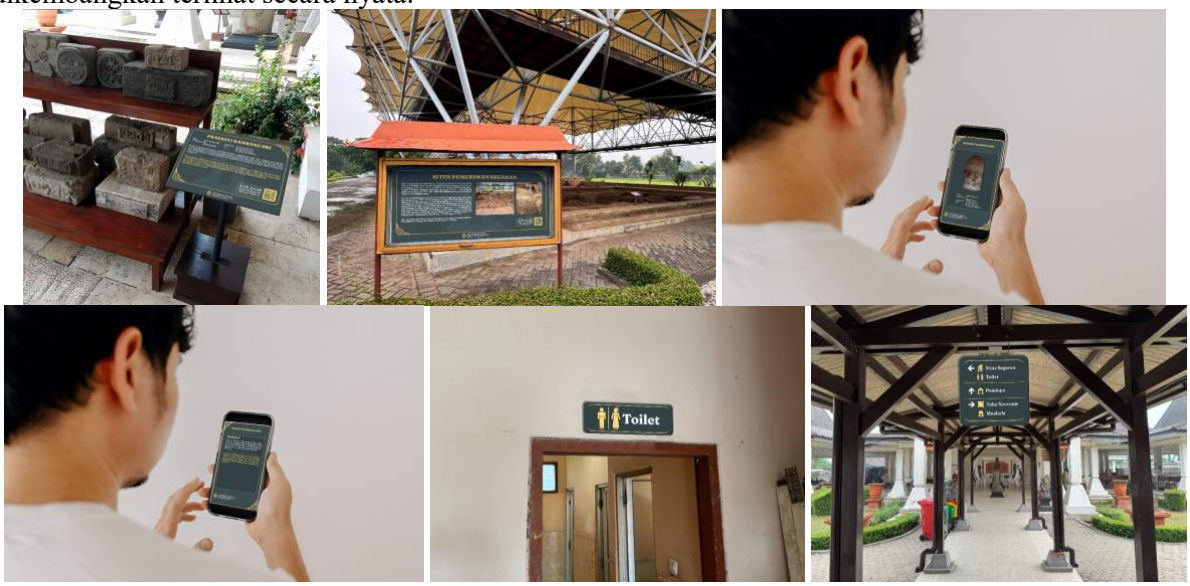
Wayfinding menggunakan jenis media plastik akrilik berukuran 40x40cm dan dilapisi stiker *UV*, serta menggunakan instalasi *ceiling-hung* (menggantung pada langit-langit).



Gambar 19. Final Desain beserta Detail Ukuran Wayfinding (Sumber: Al Wahyu, 2025).

D. Mock Up

Setelah melalui melakukan revisi desain, kemudian hasil akhir desain diterapkan ke dalam bentuk *mock up* dengan foto dari lokasi terkait untuk memvisualisasikan bagaimana desain yang telah dikembangkan terlihat secara nyata.



Gambar 20. Mock up Sign System dan Wayfinding (Sumber: Al Wahyu, 2025).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Unit Pengelolaan Informasi Majapahit (PIM) memerlukan pengembangan desain *sign system* dan *wayfinding* yang mampu meningkatkan kemudahan akses informasi bagi pengunjung, khususnya di area Pendopo dan situs pemukiman Segaran. Proses pengembangan mengacu pada metode *Environmental Graphic Design (EGD) Design Process* oleh Chris Calori & Vanden-Eyden yang meliputi fase *pre-design, design*, dan *post-design*, meskipun fase terakhir disesuaikan karena keterlibatan desainer tidak sepenuhnya dilibatkan oleh pihak unit. Hasil pengembangan meliputi label informasi fisik yang dilengkapi *QR Code*, label informasi digital, tanda fasilitas, dan *wayfinding*.

Untuk penelitian di masa mendatang, perlu dirancang *branding* atau identitas visual dalam bentuk *Graphic Standard Manual (GSM)* untuk menjaga konsistensi desain dan memperkuat citra unit. Selain itu, dalam rangka memastikan keberlanjutan dan ketahanan desain, disarankan penggunaan bahan perangkat keras yang lebih kuat dan tahan terhadap kondisi lingkungan *semi-outdoor*, khususnya untuk pemasangan *sign system* di area pendopo.

REFERENSI

Barreto, M. & Giantari, K. (2015). Strategi Pengembangan Objek Wisata Air Panas Di Desa Marobo, Kabupaten Bobonaro Timor Leste. *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana Bali*, 4(11).

Berger, C. M. (2005). *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*. Switzerland: Roto Vision SA.

Cahyadi, R. & Gunawijaya, J. (2009). *Pariwisata Pusaka Masa Depan bagi kita, Alam & Warisan Budaya Bersama*. Jakarta: UNESCO & Program Vokasi Pariwisata UI

Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design* (Second Ed.). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Eyiolorunshe, T. A., & Eluwole, O. A. (2017). Awareness, accessibility and use of library resources by faculty members of Landmark University, Nigeria. *Information Impact: Journal of Information and Knowledge Management*, 8(2).

Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliatatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2).

Kartika, R. (2010). Konsep Visual Sistem Sarana Isyarat Penunjuk (Sign System) di Kampus Syahdan Binus University. *Humaniora*, 1(2), 221-232.

Kementrian Komunikasi dan Informatika. (2019). *Trowulan adalah Ibu Kota Majapahit?*. Diakses pada 20 Agustus 2024: www. indonesia.go.id/kategori/komoditas/1350/trowulan-adalah-ibu-kota-majapahit

Mujabfaqni, A., & Kusumandyoko, T. C. (2016). Perancangan Sign System Taman Flora Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 04, 381–387.

Miles, B. M., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.

Passini, R. (1984). *Wayfinding in Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold Company

Subakti, A. G, Pratomo A. & Wiastuti R. D. (2016). Hotel As Heritage Site Building; From Indonesia Perspective. *Jurnal Hospitality Dan Pariwisata*, 2 (2), 67-88.

Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Soon, Tan J. (2008). QR Code. *Synthesis Journal*. 3:59-78.