

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* KAMPUNG LAWAS MASPATI DI SURABAYA

Audy Sesarisma

Universitas Negeri Surabaya

email: sesarismaaudy@gmail.com

Received:

15-07-2026

Reviewed:

15-07-2026

Accepted:

15-07-2026

ABSTRAK: Kampung Lawas Maspati merupakan kawasan wisata sejarah dan budaya di Kota Surabaya yang memiliki potensi *heritage*, namun *sign system* yang tersedia belum mampu mendukung kebutuhan informasi dan navigasi pengunjung secara optimal. Penelitian ini bertujuan merancang *sign system* yang informatif, mudah dipahami, serta mampu memperkuat identitas visual kawasan. Metode yang digunakan adalah *Environmental Graphic Design (EGD)* oleh Chris Calori dan David Vanden-Eynden Tahun 2015, yang meliputi tahapan *data collection & analysis, schematic design, design development, documentation, bidding, fabrication/installation observation*, dan *evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Hasil penelitian berupa rancangan lima jenis *sign system*, yaitu *orientation sign, directional sign, identification sign, interpretive sign, regulatory sign*, dan *prohibition sign*. Konsep desain mengadaptasi bentuk gevel dan motif lantai rumah bersejarah dengan dukungan pictogram, tipografi Century Gothic, serta informasi dwibahasa. Hasil evaluasi menunjukkan nilai kelayakan 90% pada validasi materi dan 81% pada validasi media, sehingga rancangan ini dinilai sangat layak sebagai usulan pengembangan *sign system* di Kampung Lawas Maspati.

Kata Kunci: *Sign system*, Kampung Lawas Maspati, wisata heritage, navigasi, identitas visual.

ABSTRACT: *Kampung Lawas Maspati is a historical and cultural tourism destination in Surabaya City with significant heritage potential. However, the existing sign system has not yet been able to effectively support visitors' informational and navigational needs. This study aims to design a sign system that is informative, easy to understand, and capable of strengthening the area's visual identity. The research employed the Environmental Graphic Design (EGD) method proposed by Chris Calori and David Vanden-Eynden (2015), which consists of the stages of data collection and analysis, schematic design, design development, documentation, bidding, fabrication/installation observation, and evaluation. Data were collected through observations, interviews,*

documentation, and a literature review. The results of the study consist of the design of five types of sign systems: orientation signs, directional signs, identification signs, interpretive signs, regulatory signs, and prohibition signs. The design concept adapts the architectural form of the gevel and the floor patterns of historic houses, supported by pictograms, Century Gothic typography, and bilingual information. The evaluation results showed feasibility scores of 90% for material validation and 81% for media validation, indicating that the proposed design is highly feasible as a recommendation for the development of the sign system in Kampung Lawas Maspati.

Keywords: Sign system, Kampung Lawas Maspati, heritage tourism, navigation, visual identity.

PENDAHULUAN

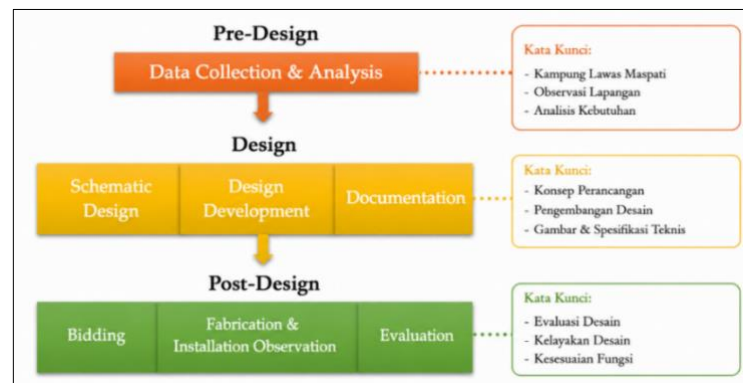
Pariwisata menjadi salah satu sektor yang terus berkembang di Kota Surabaya. Berdasarkan data Pemerintah Kota Surabaya, jumlah kunjungan wisatawan pada tahun 2025 mencapai sekitar 25,4 juta orang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sektor pariwisata menjadi salah satu fokus pengembangan pemerintah melalui peningkatan kualitas destinasi, promosi, serta wisata berbasis budaya dan sejarah. Surabaya juga memiliki berbagai destinasi wisata yang beragam, mulai dari wisata sejarah, alam, hingga wisata buatan. Salah satu kawasan yang memiliki potensi wisata budaya dan edukasi adalah Kampung Lawas Maspati. Dilansir dari *Kompas*, Kampung Lawas Maspati diresmikan sebagai destinasi wisata oleh Wali Kota Surabaya pada tahun 2016 dan terus beroperasi hingga saat ini. Kawasan ini menawarkan berbagai daya tarik berupa bangunan bersejarah, kegiatan edukasi masyarakat, produk UMKM, serta lingkungan yang masih mempertahankan karakter arsitektur tempo dulu. Konsep wisata berbasis masyarakat yang diterapkan juga menjadikan Kampung Lawas Maspati sebagai tujuan wisata bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Meskipun memiliki potensi yang besar, kawasan ini belum didukung oleh sistem informasi dan navigasi yang memadai. Hasil observasi menunjukkan bahwa informasi mengenai lokasi, fasilitas, dan arah sirkulasi pengunjung masih terbatas serta belum tersusun secara terintegrasi. Selain itu, desain, penempatan, dan penyajian informasi pada sign yang ada belum konsisten sehingga kurang efektif dalam membantu orientasi pengunjung. Akibatnya, wisatawan masih mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi tujuan, mengenali fasilitas, maupun memahami informasi mengenai objek wisata yang tersedia. Padahal, sebuah kawasan wisata idealnya memiliki *Environmental Graphic Design* (EGD) yang mampu mendukung proses *wayfinding*, menyampaikan informasi secara jelas, dan memperkuat identitas visual kawasan. Calori dan Vanden-Eynden (2015) menjelaskan bahwa *Environmental Graphic Design* tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang merepresentasikan karakter suatu lingkungan sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengunjung.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, perancangan *sign system* telah banyak diterapkan pada berbagai kawasan wisata. Penelitian Niagaranti et al. (2022), Ridwan dan Abidin (2023), serta Fitri dan Catya (2024) memiliki kesamaan dengan penelitian ini karena sama-sama membahas perancangan *sign system* sebagai media informasi dan navigasi, namun objek yang dikaji berbeda, yaitu Wisata Sawah Sumber Gempong, Air Terjun Tirtosari, dan Kelurahan Gayungan. Sementara itu, penelitian Azzahra dan Romadhona (2022) serta Rizqi dan Romadhona (2021) menggunakan objek yang sama, yaitu Kampung Lawas Maspati, tetapi hanya berfokus pada perancangan identitas visual dan *typeface*. Berdasarkan kajian tersebut, belum ditemukan penelitian yang secara khusus merancang *sign system* berbasis *Environmental Graphic Design* pada Kampung Lawas Maspati. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang *sign system* berbasis *Environmental Graphic Design* dengan mengacu pada tahapan *pre-design*, *design*, dan *post-design* menurut Calori dan Vanden-Eynden. Proses perancangan dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur, sedangkan analisis data menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian

diharapkan menghasilkan rancangan *sign system* yang informatif, mudah dipahami, memiliki konsistensi visual, serta mampu memperkuat identitas visual Kampung Lawas Maspati sebagai kawasan wisata *heritage*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya *Environmental Graphic Design*, serta menjadi referensi dalam perancangan sistem informasi visual pada kawasan wisata berbasis budaya dan sejarah.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menerapkan metode *Environmental Graphic Design* (EGD) yang dikembangkan oleh Chris Calori dan David Vanden-Eynden (2015) sebagai acuan dalam proses perancangan *sign system*. Metode tersebut dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga dapat membantu proses perancangan mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil desain.



Gambar 1. Bagan Metode Penelitian yang disesuaikan dengan Kebutuhan Peneliti (Sumber: Sesarisma, 2026)

Tahapan perancangan pada penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu *pre-design*, *design*, dan *post-design*. Tahap *pre-design* dilakukan melalui identifikasi permasalahan, pengumpulan data, serta analisis kebutuhan pengguna dan karakter kawasan. Selanjutnya, tahap *design* meliputi penyusunan konsep, pengembangan alternatif desain, penyempurnaan desain, hingga pembuatan *prototype sign system*. Adapun pada tahap *post-design* dilakukan penyusunan estimasi kebutuhan material, perkiraan penempatan *sign system*, serta evaluasi hasil perancangan melalui validasi oleh ahli dan penyebaran kuesioner sebagai dasar penyempurnaan desain. Penelitian dilaksanakan di Kampung Lawas Maspati, Surabaya, dengan objek penelitian berupa perancangan *sign system* yang berfokus pada media informasi dan navigasi kawasan wisata *heritage*. Sasaran penelitian meliputi pengelola kawasan, pemandu wisata lokal, pemandu wisata mancanegara, serta pengunjung yang beraktivitas di kawasan tersebut. Informan utama terdiri atas Ketua Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Kampung Lawas Maspati dan Ketua Travel Agent, sedangkan pemandu wisata dan pengunjung dilibatkan sebagai responden dalam tahap evaluasi hasil perancangan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Observasi bertujuan mengidentifikasi kondisi kawasan, pola sirkulasi, fasilitas, serta *sign system* yang telah tersedia. Wawancara dilakukan dengan dua narasumber yaitu Ketua Pokdarwis Kampung Lawas Maspati dan Ketua Travel Agent untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna dan karakter kawasan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk merekam kondisi lapangan sebagai data pendukung meliputi dokumentasi foto dan dokumen. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji buku, jurnal ilmiah, dan referensi yang berkaitan dengan *Environmental Graphic Design* (EGD), *wayfinding*, dan *sign system*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model analisis kualitatif Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam penyusunan konsep hingga pengembangan *prototype sign system*. Setelah proses perancangan selesai, desain divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diuji

kepada 15 responden yang terdiri atas pengurus, pemandu wisata lokal, pemandu wisata mancanegara, dan pengunjung. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan penerimaan desain berdasarkan aspek visual, keterbacaan, kemudahan navigasi, penyampaian informasi, serta kesesuaian desain dengan karakter kawasan wisata.

KERANGKA TEORETIK

K3 Pariwisata

Pariwisata berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu *pari* yang berarti berkali-kali dan *wisata* yang berarti perjalanan (Kinanti, 2012). Secara umum, pariwisata merupakan kegiatan perjalanan ke suatu destinasi untuk tujuan rekreasi maupun kepentingan lainnya. Komponen dalam pengembangan tempat wisata terdiri dari 3A, yaitu *Attraction*, *Amenitas* dan *Accessibility*. Atraksi merupakan daya tarik utama yang mendorong wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi. Atraksi dapat berupa aset fisik, seperti keindahan alam dan bangunan, maupun aset nonfisik, seperti budaya, tradisi, serta aktivitas masyarakat yang menjadi ciri khas suatu kawasan. Amenitas adalah berbagai fasilitas pendukung yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan selama berkunjung, seperti penginapan, restoran, toko suvenir, dan fasilitas lainnya. Keberadaan amenitas berperan dalam meningkatkan kenyamanan dan kualitas pengalaman wisata. Aksesibilitas merupakan aspek yang mendukung kemudahan wisatawan dalam mencapai dan menjelajahi suatu destinasi. Selain mencakup sarana transportasi dan infrastruktur jalan, aksesibilitas juga meliputi ketersediaan sistem informasi dan penunjuk arah/*sign system* yang membantu wisatawan memperoleh informasi serta melakukan navigasi dengan lebih mudah.

Sign System di Public Space

Sign system berasal dari kata *sign* yang berarti tanda dan *system* yang berarti susunan atau aturan. Secara umum, *sign system* merupakan kumpulan simbol dan elemen visual yang disusun secara sistematis untuk membantu pengguna memahami serta berinteraksi dengan suatu lingkungan (Tinarbuko, 2008). Dalam konsep *Environmental Graphic Design* (EGD), Calori mengelompokkan *sign system* berdasarkan fungsinya, yang meliputi *identification sign* sebagai penanda lokasi atau objek, *directional sign* sebagai penunjuk arah, *warning sign* sebagai media peringatan, *regulatory and prohibitory sign* untuk menyampaikan aturan dan larangan, *operational sign* sebagai petunjuk penggunaan fasilitas, *honorific sign* sebagai bentuk penghormatan, serta *interpretive sign* yang menyajikan informasi mengenai nilai sejarah, budaya, maupun karakter suatu objek. Setiap jenis penanda tersebut memiliki fungsi yang saling melengkapi dalam mendukung penyampaian informasi, navigasi, dan interaksi pengguna di dalam suatu kawasan. Menurut Calori (2015), metode pemasangan *sign system* dibagi menjadi empat jenis, yaitu *Freestanding/Ground Mounted*, *Suspended/Ceiling-Hung*, *Projecting/Flag Mounted*, dan *Flush/Flat Wall-Mounted*. *Freestanding/Ground Mounted* dipasang secara berdiri di atas permukaan tanah, *Suspended/Ceiling-Hung* digantung pada langit-langit, *Projecting/Flag Mounted* dipasang menonjol dari dinding agar mudah terlihat, sedangkan *Flush/Flat Wall-Mounted* dipasang menempel pada permukaan dinding sehingga tampil lebih menyatu dengan lingkungan sekitar.

Sign system memiliki peran penting sebagai media komunikasi visual antara pengelola dan pengunjung di kawasan wisata. Selain berfungsi membantu orientasi dan navigasi melalui petunjuk arah maupun denah kawasan, *sign system* juga berperan dalam menyampaikan informasi serta memberikan aturan, peringatan, dan petunjuk keselamatan. Dengan demikian, keberadaan *sign system* dapat meningkatkan kenyamanan, keamanan, dan kemudahan wisatawan selama berkunjung. Elemen dan prinsip desain merupakan komponen penting dalam perancangan *sign system* karena berpengaruh terhadap efektivitas penyampaian informasi dan kualitas visual. Bentuk berperan dalam membedakan fungsi setiap penanda sekaligus memperkuat identitas suatu kawasan. Tipografi digunakan untuk meningkatkan keterbacaan sehingga informasi dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna, sedangkan warna berfungsi menarik perhatian, memudahkan identifikasi, serta memperkuat karakter visual kawasan. Selain itu, penerapan prinsip desain seperti keseimbangan, kesatuan, harmoni, kontras,

dan proporsi diperlukan agar *sign system* mampu menyampaikan informasi secara jelas, mudah dipahami, dan memiliki tampilan yang menarik serta selaras dengan karakter lingkungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Collection & Analysis

Tahap *Data Collection & Analysis* merupakan bagian dari tahap *Pre-Design* pada metode *Environmental Graphic Design* (EGD) oleh Chris Calori dan David Vanden-Eynden (2015). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Hasil observasi menunjukkan bahwa Kampung Lawas Maspati memiliki potensi wisata sejarah, budaya, dan edukasi yang didukung oleh bangunan bersejarah, aktivitas masyarakat, serta berbagai fasilitas umum. Namun, sistem informasi dan navigasi yang tersedia belum terintegrasi sehingga wisatawan masih mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi atraksi dan fasilitas. Hasil wawancara dengan Ketua Pokdarwis Kampung Lawas Maspati dan Ketua Travel Agent juga menunjukkan bahwa pengunjung, terutama wisatawan mandiri dan mancanegara, membutuhkan media informasi yang lebih jelas, termasuk penyajian informasi secara dwibahasa.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun Kampung Lawas Maspati memiliki potensi wisata yang kuat, *sign system* yang ada masih terbatas, belum terintegrasi, serta belum mampu mendukung fungsi informasi, navigasi, dan identitas visual kawasan secara optimal. Selain itu, karakteristik pengunjung yang beragam menuntut penyediaan informasi yang mudah dipahami dan bersifat dwibahasa. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan perancangan *sign system* yang terintegrasi dengan menerapkan prinsip *Environmental Graphic Design* (EGD) sebagai dasar dalam penyusunan konsep desain, penentuan jenis dan titik penempatan *sign*, serta pengembangan elemen visual yang sesuai dengan karakter Kampung Lawas Maspati.

Schematic Design

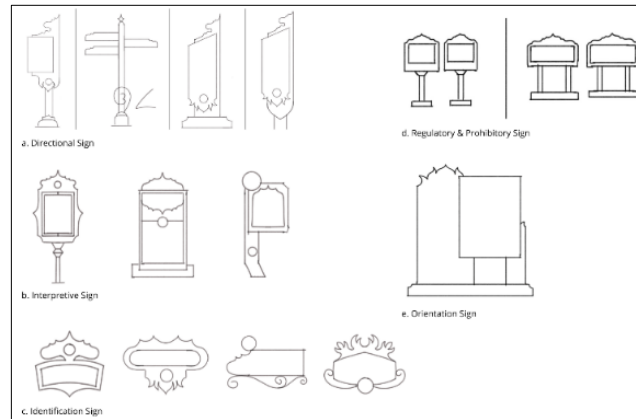
Pada tahap ini disusun konsep desain yang mengacu pada karakter kawasan Kampung Lawas Maspati sebagai destinasi wisata berbasis sejarah, budaya, dan edukasi. Konsep perancangan mengutamakan keterpaduan antara fungsi informasi, navigasi, dan penguatan identitas visual kawasan sehingga *sign system* tidak hanya berperan sebagai media penunjuk arah, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mampu memperkenalkan nilai *heritage* kepada pengunjung.



Gambar 1. Dokumentasi Eksplorasi Visual Elemen Arsitektur Kampung Lawas Maspati (Sumber: Sesarisma, 2026)

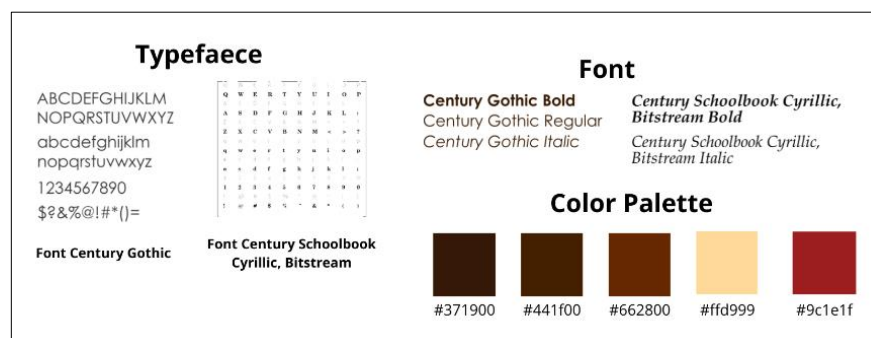
Gambar diatas menunjukkan hasil dokumentasi elemen arsitektur dan ornamen khas Kampung Lawas Maspati yang dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan konsep visual *sign system*. Elemen yang diamati meliputi bentuk gevel, kusen pintu dan jendela, motif lantai, serta ornamen pada bangunan bersejarah yang masih mempertahankan karakter kawasan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, elemen-elemen tersebut dipilih dan diadaptasi karena mampu merepresentasikan identitas

lawas Kampung Lawas Maspati, sekaligus memiliki nilai historis dan mudah diterapkan pada media penanda. Pendekatan ini diharapkan menghasilkan *sign system* yang tidak hanya mendukung fungsi informasi dan navigasi, tetapi juga memperkuat identitas visual kawasan wisata *heritage*.



Gambar 2. Eksplorasi Sketsa Konsep Perancangan *Sign System* Kampung Lawas Maspati (Sumber: Sesarisma, 2026)

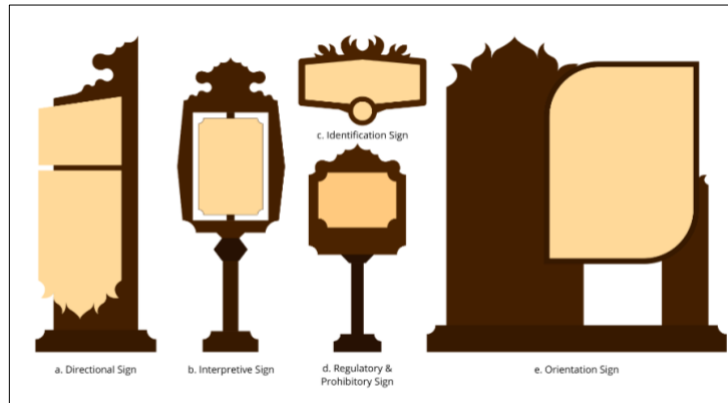
Gambar di atas memperlihatkan hasil eksplorasi konsep awal *sign system* yang disusun berdasarkan kajian teori dan hasil analisis kebutuhan kawasan. Mengacu pada klasifikasi *sign system*, penelitian ini menerapkan lima jenis penanda, yaitu *orientation sign*, *directional sign*, *identification sign*, *interpretive sign*, serta *regulatory and prohibition sign*. Kelima jenis tersebut dipilih karena mampu memenuhi kebutuhan informasi, navigasi, identifikasi, edukasi, dan penyampaian aturan pada kawasan wisata *heritage* seperti Kampung Lawas Maspati. Pengembangan desain dilakukan dengan mengadaptasi elemen arsitektur khas kawasan, seperti bentuk gevel dan ornamen bangunan bersejarah, yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Elemen tersebut kemudian diolah menjadi desain yang lebih sederhana, modern, dan mudah dipahami tanpa menghilangkan karakter lawas sebagai identitas kawasan. Dengan demikian, rancangan *sign system* yang dihasilkan tidak hanya mendukung fungsi informasi dan navigasi, tetapi juga memperkuat identitas visual Kampung Lawas Maspati.



Gambar 3. Typeface dan Color Palette (Sumber: Sesarisma, 2026)

Gambar di atas menunjukkan hasil pemilihan tipografi dan warna sebagai acuan dalam perancangan *sign system* Kampung Lawas Maspati. Berdasarkan kajian tipografi pada *sign system*, pemilihan jenis huruf mempertimbangkan fungsi informasi dan karakter visual kawasan. Oleh karena itu, digunakan kombinasi font *Sans Serif* dan *Serif*. Font *Sans Serif* diterapkan pada media navigasi, penunjuk arah, dan informasi sejarah karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik, sedangkan font *Serif* digunakan pada media identifikasi untuk memberikan kesan klasik sekaligus memperkuat karakter kawasan *heritage*. Sementara itu, pemilihan warna mengacu pada kajian teori warna dalam desain komunikasi visual dengan mempertimbangkan aspek keterbacaan, kemudahan identifikasi, dan

kesesuaian dengan lingkungan. Kombinasi warna primer, sekunder, dan tersier diadaptasi dari elemen khas Kampung Lawas Maspati, seperti kayu, bata, dan ornamen bangunan bersejarah. Meskipun mengadopsi warna kawasan, pemilihan warna tetap memperhatikan kontras dan visibilitas sehingga informasi pada *sign system* mudah dikenali serta tetap selaras dengan identitas visual Kampung Lawas Maspati.

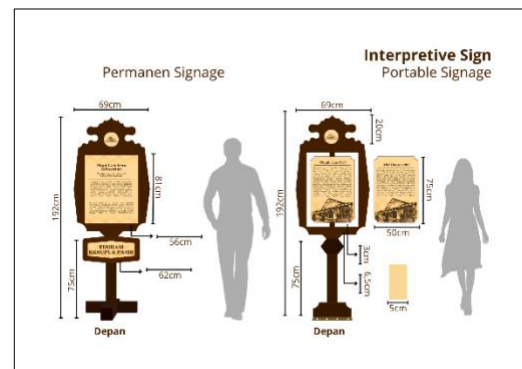
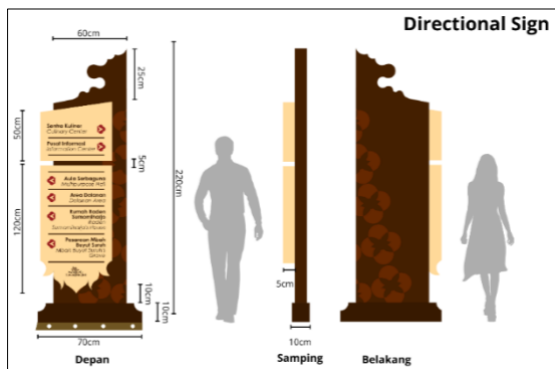


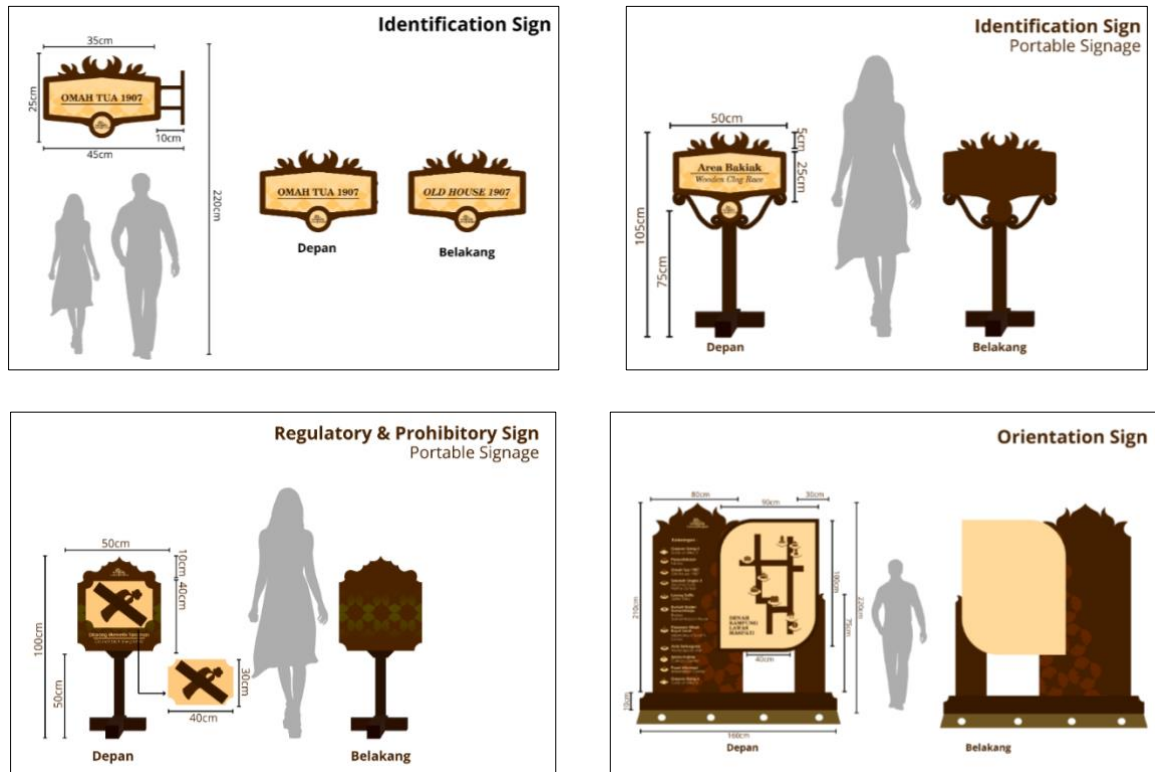
Gambar 4. Desain *Sign System* Terpilih (Sumber: Sesarisma, 2026)

Gambar di atas menunjukkan desain *sign system* terpilih yang dihasilkan dari proses eksplorasi beberapa alternatif desain. Pemilihannya didasarkan pada kesesuaian dengan karakter Kampung Lawas Maspati, fungsi setiap jenis penanda, serta efektivitas penyampaian informasi. Seluruh desain mengadaptasi elemen arsitektur khas kawasan sehingga mampu menciptakan identitas visual yang konsisten sekaligus mendukung fungsi informasi dan navigasi pada kawasan wisata *heritage*.

Design Development

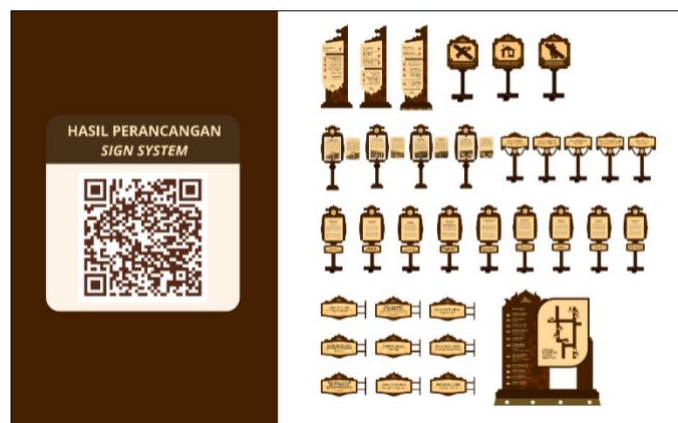
Pada tahap *Design Development*, rancangan *sign system* dikembangkan lebih lanjut dengan menyempurnakan ukuran, tata letak, komposisi visual, tipografi, warna, pictogram, dan material agar sesuai dengan kebutuhan kawasan. Pengembangan dilakukan pada setiap jenis *sign system*, yaitu *orientation sign*, *directional sign*, *identification sign*, *interpretive sign*, serta *regulatory and prohibition sign*, dengan tetap mengacu pada hasil analisis serta karakter visual Kampung Lawas Maspati.





Gambar 5. Hasil Desain *Sign System* (Sumber: Sesarisma, 2026)

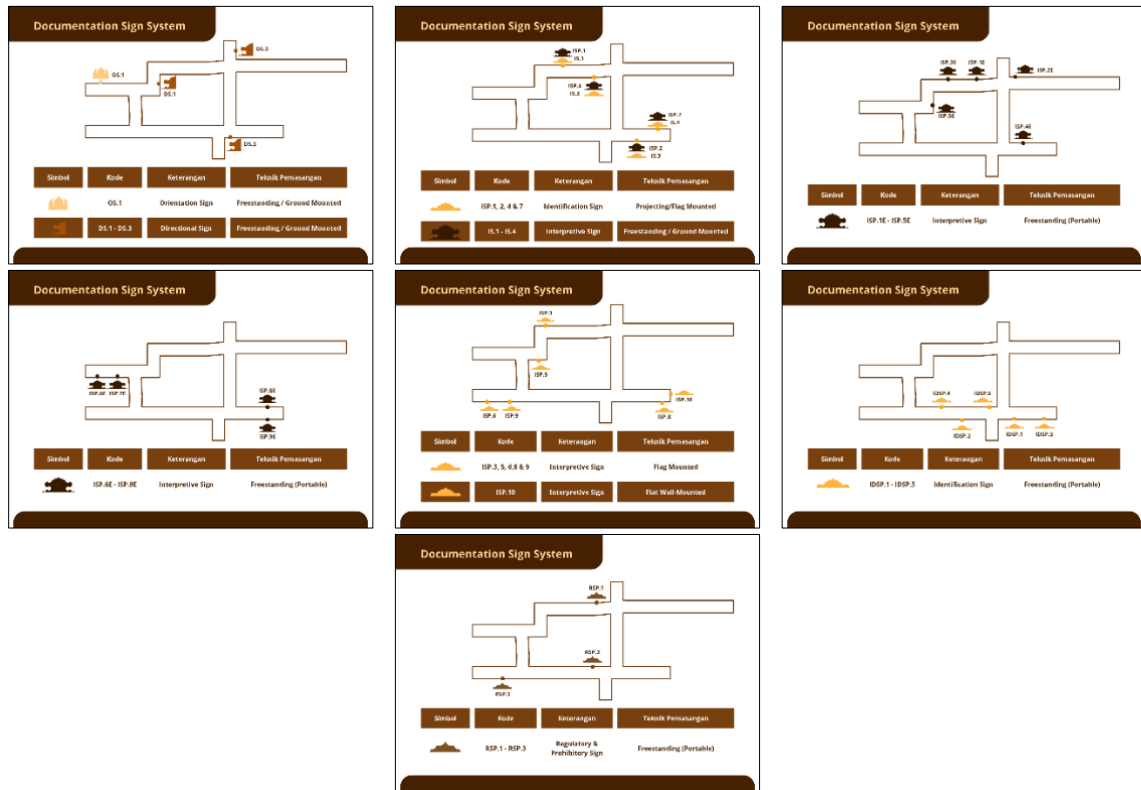
Gambar di atas menunjukkan hasil *design development* yang telah divisualisasikan secara rinci, meliputi ukuran, tata letak, tipografi, warna, serta ikon dan *pattern* yang digunakan. Bentuk setiap *sign system* disesuaikan dengan karakter visual Kampung Lawas Maspati sehingga menghasilkan identitas yang konsisten. Selain itu, setiap jenis penanda dikembangkan ke dalam beberapa variasi desain sesuai dengan fungsi, lokasi penempatan, dan kebutuhan informasi pada masing-masing titik kawasan.



Gambar 6. Hasil Keseluruhan Desain *Sign System* (Sumber: Sesarisma, 2026)

Documentation

Documentation merupakan tahap akhir pada tahap *design* yang bertujuan mendokumentasikan hasil perancangan *sign system* sebagai acuan visualisasi, produksi, dan implementasi. Dokumentasi yang disusun bersifat estimatif serta disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan kawasan sehingga masih dapat disesuaikan pada tahap penerapan di lapangan.



Gambar 7. *Documentation Sign System* (Sumber: Sesarisma, 2026)

Gambar di atas menunjukkan rencana penempatan *sign system* pada beberapa titik di Gang 5 dan Gang 6 Kampung Lawas Maspati. Penentuan lokasi dan teknik pemasangan disesuaikan dengan fungsi setiap jenis penanda serta kondisi kawasan. *Identification sign* menggunakan teknik *flag mounted*, *flat wall-mounted*, dan *freestanding (portable)*, sedangkan *directional sign*, *orientation sign*, dan sebagian *interpretive sign* menerapkan teknik *freestanding/ground mounted* agar mudah terlihat oleh pengunjung. Selain itu, *interpretive sign* dan *regulatory and prohibitory sign* juga menggunakan model *portable (freestanding)* pada beberapa titik sehingga lebih fleksibel menyesuaikan kebutuhan kawasan. Pemilihan teknik pemasangan tersebut bertujuan agar setiap *sign system* dapat berfungsi secara optimal tanpa mengurangi karakter visual Kampung Lawas Maspati.

Bidding

Bidding merupakan tahap awal pada fase *post-design* yang dilakukan untuk menyusun estimasi kebutuhan material, biaya produksi, dan metode pemasangan *sign system*. Perhitungan disesuaikan dengan ukuran, jenis material, serta jumlah media yang dirancang. Estimasi biaya mengacu pada harga material yang diperoleh dari website resmi dan marketplace HiSteel tahun 2026 sebagai referensi apabila rancangan *sign system* Kampung Lawas Maspati akan direalisasikan.

Directional Sign				
Tabel Estimasi Rincian Harga Material				
No	Bahan	Jumlah	Harga	Total
1	Flat 2x10 (2,2 x 10 x 2,5 mm)	1	Rp. 778.130	Rp. 778.130
2	Flat 10x10 (10 x 10 x 3 mm)	6	Rp. 160.000	Rp. 960.000
3	PVC board (120 x 120)	2	Rp. 140.000	Rp. 280.000
4	Pyralite (120 x 120)	4	Rp. 7.430	Rp. 29.720
5	Flat 10x10 (10 x 10 x 3 mm)	1	Rp. 160.000	Rp. 160.000
Jumlah				Rp. 1.317.850
Keterangan: Pada pemasangan ini, panel aluminium yang digunakan adalah 3 mm. Apabila daya pembuat setiap unit sebesar Rp. 212.100, maka total biaya yang diperlukan adalah Rp. 2.798.200.				

Interpretive Sign				
Tabel Estimasi Rincian Harga Material				
No	Bahan	Jumlah	Harga	Total
1	Pipe 60x60x3 (60 x 60 x 3 mm)	1	Rp. 12.000	Rp. 12.000
2	Flat 10x10 (10 x 10 x 3 mm)	1	Rp. 160.000	Rp. 160.000
3	Flat 10x10 (10 x 10 x 3 mm)	1	Rp. 160.000	Rp. 160.000
4	Flat 10x10 (10 x 10 x 3 mm)	1	Rp. 160.000	Rp. 160.000
5	Pyralite (120 x 120)	4	Rp. 7.430	Rp. 29.720
6	PVC board (120 x 120)	1	Rp. 140.000	Rp. 140.000
7	Flat 10x10 (10 x 10 x 3 mm)	1	Rp. 160.000	Rp. 160.000
8	Flat 10x10 (10 x 10 x 3 mm)	2	Rp. 160.000	Rp. 320.000
Jumlah				Rp. 1.032.000
Keterangan: Pada pemasangan ini, interpretive sign yang dipasang di 1 unit, interpretive sign yang dipasang di 4 unit. Apabila daya pembuat setiap unit sebesar Rp. 432.200, maka total biaya yang diperlukan adalah Rp. 2.228.800.				

Interpretive Sign				
Tabel Estimasi Rincian Harga Material				
No	Bahan	Jumlah	Harga	Total
1	Pipe 60x60x3 (60 x 60 x 3 mm)	1	Rp. 12.000	Rp. 12.000
2	Flat 10x10 (10 x 10 x 3 mm)	1	Rp. 160.000	Rp. 160.000
3	Flat 10x10 (10 x 10 x 3 mm)	3	Rp. 160.000	Rp. 480.000
Jumlah				Rp. 652.000
Keterangan: Pada pemasangan ini, interpretive sign yang dipasang di 1 unit, interpretive sign yang dipasang di 3 unit. Apabila daya pembuat setiap unit sebesar Rp. 544.700, maka total biaya yang diperlukan adalah Rp. 1.633.800.				

Identification Sign				
Tabel Estimasi Rincian Harga Material				
No	Material	Jumlah	Harga	Total
1	Paku Javan	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
2	Batu Koral	2	Rp. 50.000	Rp. 100.000
3	Paku Merah / Paku Javan	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
4	Duplexed steel	2	Rp. 2.000	Rp. 4.000
Jumlah				Rp. 304.000
Keterangan: Pada pemasangan ini, identification sign yang akan dipasang pada area rumah penduduk di desa Endek Maspati Kecamatan Lawas Maspati, 00 ur 1. Apabila biaya pembuat, setiap unit sebesar Rp.100.000, maka total biaya yang dibutuhkan menjadi Rp. 1.100.000.				

Identification Sign				
Tabel Estimasi Rincian Harga Material				
No	Material	Jumlah	Harga	Total
1	Paku Javan (100 x 100 x 100)	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
2	Paku Javan (100 x 100 x 100)	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
3	Paku Javan (100 x 100 x 100)	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
4	Paku Javan (100 x 100 x 100)	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
Jumlah				Rp. 40.000
Keterangan: Pada pemasangan ini, identification sign yang akan dipasang pada area rumah penduduk di desa Endek Maspati Kecamatan Lawas Maspati, 00 ur 1. Apabila biaya pembuat, setiap unit sebesar Rp. 100.000, maka total biaya yang dibutuhkan menjadi Rp. 1.100.000.				

Identification Sign				
Tabel Estimasi Rincian Harga Material				
No	Material	Jumlah	Harga	Total
1	Paku Javan	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
2	Paku Javan (100 x 100 x 100)	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
3	Paku Javan (100 x 100 x 100)	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
Jumlah				Rp. 120.000
Keterangan: Pada pemasangan ini, identification sign yang akan dipasang pada area rumah penduduk di desa Endek Maspati Kecamatan Lawas Maspati, 00 ur 1. Apabila biaya pembuat, setiap unit sebesar Rp. 100.000, maka total biaya yang dibutuhkan menjadi Rp. 1.100.000.				

Orientation Sign				
Tabel Estimasi Rincian Harga Material				
No	Material	Jumlah	Harga	Total
1	Paku Javan (100 x 100 x 100)	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
2	Paku Javan (100 x 100 x 100)	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
3	Paku Javan (100 x 100 x 100)	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
4	Paku Javan (100 x 100 x 100)	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
5	Paku Javan (100 x 100 x 100)	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
Jumlah				Rp. 50.000
Keterangan: Pada pemasangan ini, orientation sign yang akan dipasang pada area rumah penduduk di desa Endek Maspati Kecamatan Lawas Maspati, 00 ur 1. Apabila biaya pembuat, setiap unit sebesar Rp. 100.000, maka total biaya yang dibutuhkan menjadi Rp. 1.100.000.				

Gambar 8. Estimasi Rincian Harga Material *Sign System* (Sumber: Sesarisma, 2026)

Fabrication / Installation Observation

Fabrication/Installation Observation merupakan tahap *post-design* yang dilakukan untuk meninjau kesiapan rancangan sebelum proses produksi dan pemasangan. Pada penelitian ini, tahap tersebut hanya dilakukan dalam bentuk estimasi melalui visualisasi mockup, karena perancangan dibatasi hingga tahap *prototype*. Peninjauan dilakukan terhadap ukuran, spesifikasi material, dan rencana penempatan sign system sesuai kondisi Kampung Lawas Maspati. Hasil mockup memberikan gambaran bahwa rancangan telah sesuai dengan kebutuhan kawasan dan dapat dijadikan acuan apabila akan direalisasikan pada tahap produksi dan pemasangan di masa mendatang.



Gambar 9. Hasil Mockup *Sign System* (Sumber: Sesarisma, 2026)

Evaluation

Evaluation merupakan tahap akhir pada fase *post-design* yang bertujuan menilai kelayakan hasil perancangan *sign system* sebelum direkomendasikan untuk diimplementasikan. Evaluasi dilakukan melalui validasi oleh Ketua Pokdarwis Kampung Lawas Maspati sebagai validator materi dan dosen Desain Identitas Penandaan sebagai validator media untuk menilai kesesuaian informasi, fungsi, serta aspek visual, keterbacaan, dan kelayakan desain.

Tabel 1 Tabel Presentase Kelayakan

Presentase	Kategori Kelayakan
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 2 Tabel Validasi Materi

Aspek/Indikator Penilaian	Skor
Kesesuaian teks informasi dengan fakta sejarah, tradisi, dan potensi asli Kampung Lawas Maspati	5
Ketepatan penyebutan nama atraksi/inovasi	4
Penggunaan tata bahasa Indonesia yang baik, benar, dan komunikatif bagi wisatawan domestik	5
Ketepatan hasil terjemahan bahasa Inggris yang natural untuk wisatawan mancanegara	4
Keefektifan kalimat	4
Teks informasi mampu memberikan nilai edukasi yang bermanfaat bagi pengunjung	5
Kalimat ajakan (narasi pertunjukan) mampu menarik minat wisatawan untuk mengapresiasi budaya lokal	5
Kemudahan pesan untuk dipahami secara cepat oleh lintas generasi (anak-anak hingga dewasa)	4

Hasil validasi materi oleh Ketua Pokdarwis Kampung Lawas Maspati, Bapak Suyatno, memperoleh nilai kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi pada perancangan *sign system* telah sesuai dengan kebutuhan kawasan dan layak digunakan sebagai media informasi di Kampung Lawas Maspati.

Tabel 3 Tabel Validasi Media

Aspek/Indikator Penilaian	Skor
Pemilihan jenis huruf (<i>typeface</i>) sesuai dengan karakter Kampung Lawas Maspati	4
Keterbacaan teks (<i>readability</i>) dari jarak pandang ideal wisatawan di area terbuka (<i>outdoor</i>)	4
Kejelasan hierarki visual (perbedaan ukuran judul, teks Bahasa Indonesia, dan teks Bahasa Inggris)	4
Keseimbangan tata letak (<i>layout</i>) antara teks dua bahasa, piktogram, dan ruang kosong (<i>white space</i>)	3
Konsistensi gaya visual garis/bentuk (<i>icon family/style cohesiveness</i>) pada seluruh simbol rambu	5
Keserasian perpaduan warna (<i>color palette</i>) yang digunakan dengan lingkungan fisik Kampung Maspati	4
Kontras warna antara latar belakang rambu dengan teks/ikon untuk memastikan visibilitas yang baik	4

Kesesuaian bentuk/model papan penanda dengan ruang publik/gang kampung	4
Proporsi dimensi (skala ukuran panjang, lebar, tinggi) model rambu ketika di tempatkan pada area publik atau gang Kampung Lawas Maspati	4
Sistem konstruksi, penempatan, dan pemasangan model rambu terhadap kemudahan produksi dan faktor keamanan pengunjung	5
Ketepatan rekomendasi material terhadap ketahanan cuaca (<i>durability</i>) dan keamanan bagi pengunjung	4

Hasil validasi media oleh Bapak Muh. Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn., memperoleh nilai kelayakan sebesar 81% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain *sign system* telah memenuhi aspek visual dan fungsional, meskipun masih terdapat beberapa saran perbaikan yang bersifat minor sebagai penyempurnaan desain.



Gambar 10. Hasil Revisi Desain *Sign System* (Sumber: Sesarisma, 2026)

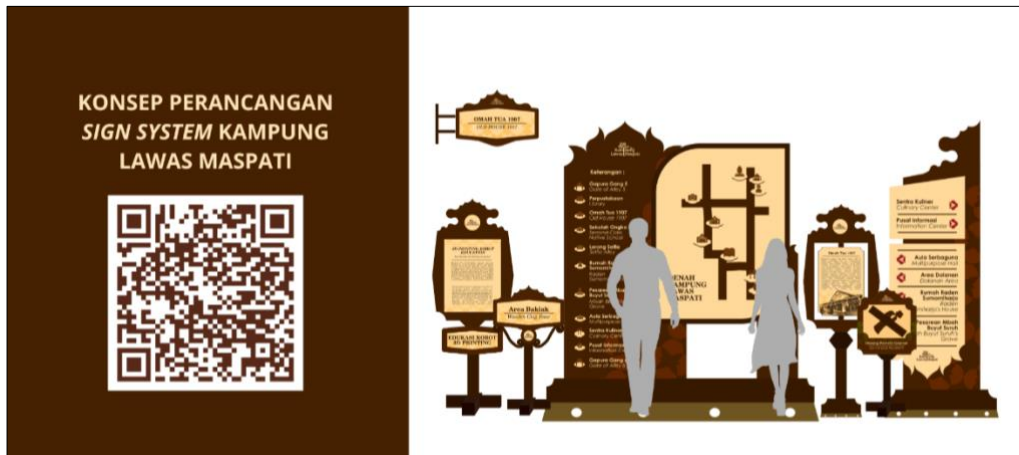
Setelah proses validasi selesai, dilakukan beberapa revisi minor berdasarkan masukan dari validator media. Perbaikan meliputi penyelarasan bentuk *identification sign* dan *portable identification sign* dengan elemen gevel yang digunakan pada seluruh *sign system*, serta penataan informasi dwibahasa dalam satu bidang agar lebih ringkas dan mudah dipahami. Revisi tersebut menghasilkan tampilan yang lebih konsisten, memperkuat identitas visual Kampung Lawas Maspati, serta meningkatkan aspek keterbacaan dan fungsi desain. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator, tahap evaluasi dilanjutkan melalui penyebaran kuesioner kepada 15 responden yang terdiri atas pengurus, pemandu wisata, dan pengunjung Kampung Lawas Maspati. Penyebaran kuesioner bertujuan untuk mengukur tingkat penerimaan dan kelayakan desain dari sudut pandang pengguna, meliputi aspek visual, keterbacaan, kemudahan navigasi, penyampaian informasi, serta kesesuaian desain dengan karakter Kampung Lawas Maspati.

Tabel 4 Tabel Hasil Kuesioner

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
Hasil Presentase	73,3%	66,7%	80%	60%	53%	80%	80%

Keterangan: P = Pertanyaan ke-

Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner menunjukkan bahwa *sign system* yang dirancang memperoleh tanggapan positif dan dinilai lebih efektif dalam mendukung fungsi informasi dan navigasi dibandingkan *sign system* yang digunakan sebelumnya.



Gambar 11. Barcode Konsep Perancangan *Sign System* Kampung Lawas Maspati (Sumber: Sesarisma, 2026)

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan perancangan *sign system* Kampung Lawas Maspati dengan pendekatan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang terdiri atas *orientation sign*, *directional sign*, *identification sign*, *interpretive sign*, serta *regulatory and prohibition sign*. Kelima jenis penanda tersebut dirancang untuk mendukung kebutuhan informasi, navigasi, dan edukasi wisata, sekaligus memperkuat identitas visual kawasan *heritage* melalui penerapan elemen arsitektur lokal, tipografi, warna, dan pictogram yang konsisten. Dari sudut pandang Desain Komunikasi Visual (DKV), perancangan ini menunjukkan bahwa penerapan elemen visual yang sesuai dengan karakter kawasan mampu menghasilkan media informasi yang lebih komunikatif, mudah dipahami, dan memiliki identitas yang kuat. Hasil validasi ahli dan evaluasi pengguna juga menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan telah memenuhi aspek visual dan fungsional. Namun, penelitian ini masih terbatas pada tahap *prototype*, sehingga belum mencakup proses produksi, pemasangan, dan pengujian secara langsung di lapangan.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan perancangan hingga tahap produksi dan implementasi sehingga efektivitas *sign system* dapat dievaluasi secara langsung di kawasan. Selain itu, pengembangan juga dapat dilakukan dengan mengintegrasikan media digital, seperti *QR Code*, untuk menyajikan informasi wisata yang lebih lengkap serta meningkatkan pengalaman pengunjung di Kampung Lawas Maspati.

REFERENSI

- Azzahra, A. A., & Romadhona, M. (2022). Implementasi desain font "Kampung Lawas" pada gapura sebagai identitas visual Kampung Lawas Maspati Surabaya. *AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 1–8. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/1039>
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: A complete guide to creating environmental graphic design systems* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Chen, C. M., Hananto, B. A., & Wijaya, A. M. S. (2024). Perancangan *environmental graphic design* untuk Sea World Ancol. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 9(2), 151–170. <https://doi.org/10.25105/jdd.v9i2.21538>
- Fitri, K. F. S., & Catya, K. (2024). Perancangan *sign system* sebagai media informasi program unggulan Kelurahan Gayungan Kota Surabaya. *Jurnal Barik: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 143–156. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

- Ibadurrachman, F. A. (2025). Perancangan sign system objek wisata Pantai Boom Tuban Jawa Timur. *Jurnal Barik: Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 7(1), 42–54. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/65840>
- Niagaranti, M., Patria, A. S., & Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. (2022). Perancangan sign system wisata Sawah Sumber Gempong Kota Mojokerto. *Jurnal Barik: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 162–174.
- Pemerintah Kota Surabaya. (2026, January 21). *Sepanjang 2025, Surabaya dibanjiri 25,4 juta wisatawan*. <https://www.surabaya.go.id/id/berita/24696/sepanjang-2025-surabaya-dibanjiri-25-4-juta-wisatawan>
- Rangkuti, M. (2023). *10 kota terbesar di Indonesia: Ragam budaya, ekonomi, dan keindahan*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. <https://umsu.ac.id/artikel/10-kota-terbesar-di-indonesia-ragam-budaya-ekonomi-dan-keindahan/>
- Ridwan, M. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan sign system untuk Air Terjun Tirtosari Magetan berbasis K3 pariwisata. *BARIK: Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 1–15. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/57685>
- Rizqi, A. A., & Romadhona, M. (2021). Perancangan typeface visual identity pada Kampung Lawas Maspati. Dalam *Prosiding SNADES 2021: Kebangkitan Desain & New Media: Membangun Indonesia di Era Pandemi* (hlm. 41–43). Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.