

PERANCANGAN WAYFINDING PADA KAWASAN KANTOR PUSAT ADMINISTRASI LANTAI DUA INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

Safira Tristya Salsabilla¹, Sarah Tri Santoso², Dima Noor Virgiani³, Salwa Rathifalni⁴

^{1, 2, 3, 4}Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya, Indonesia

e-mail: safiratristya@gmail.com¹, sarah.trisantoso78@gmail.com², virgianidima@gmail.com³,
salwa.rathifalni@gmail.com⁴

Received : December, 2022

Accepted : December, 2022

Published : January, 2023

Abstract

The ITS Surabaya Administration Headquarters (KPA) is a place to serve various types of needs (services and materials), and handle multiple problems, as well as an open space facility for ITS residents to gather for certain events. The number of units and services available at KPA causes many visitors to arrive daily. However, visitors who want to come often have difficulty finding KPA locations and units because wayfinding and signage are still not well integrated, so an EGD design is needed to provide design solutions to the problems encountered with the aim that visitors can be more focused and reduce the level of mental loading. The research method used in this design involves interviews, observation, documentation, and literature study. Changes in the name and location of the units that are carried out every five years after the change of chancellor change the design of KPA buildings and facilities so that it becomes a consideration for innovating signage designs that show a smart eco campus by procuring signage that is flexible and can be disassembled.

Keywords: EGD, ITS's Administration Office Center, Signage, Smart Eco Campus, Wayfinding

Abstrak

Kantor Pusat Administrasi (KPA) ITS Surabaya merupakan tempat untuk melayani berbagai jenis kebutuhan (jasa dan material), menangani berbagai permasalahan, serta sarana ruang terbuka berkumpulnya warga ITS untuk acara tertentu. Banyaknya unit dan layanan yang tersedia di KPA menyebabkan ada banyaknya pengunjung yang berdatangan setiap hari. Namun, pengunjung yang ingin datang seringkali kesulitan menemukan lokasi dan unit KPA karena wayfinding dan signage masih belum terintegrasi dengan baik sehingga dibutuhkan perancangan EGD untuk memberikan solusi desain atas permasalahan yang dihadapi dengan tujuan agar pengunjung dapat lebih terarah dan mengurangi tingkat mental loading. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Perubahan nama dan perpindahan lokasi unit yang dilakukan setiap pergantian rektor lima tahun sekali membuat desain bentuk bangunan dan fasilitas KPA berubah sehingga menjadi pertimbangan untuk melakukan inovasi perancangan signage yang menunjukkan smart eco campus dengan pengadaan signage yang fleksibel dan dapat dibongkar pasang.

Kata Kunci: EGD, Kantor Pusat Administrasi ITS, Signage, Smart Eco Campus, Wayfinding

1. PENDAHULUAN

Kantor Pusat Administrasi yang disebut juga dengan KPA merupakan tempat pusat pelayanan yang bersifat administratif. Tujuan dari KPA adalah untuk melayani berbagai jenis kebutuhan, baik dari jasa maupun material. Selain itu, KPA juga dibutuhkan dalam menangani berbagai permasalahan. Hal ini sangat bermanfaat bagi seluruh kalangan yang memiliki kepentingan.

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) merupakan salah satu universitas di Surabaya yang juga memiliki KPA sebagai wadah bagi warga ITS, seperti mahasiswa, dosen, tendik, tamu, dan lain sebagainya untuk menuntaskan berbagai kebutuhan dan permasalahan mereka. KPA ITS juga berfungsi sebagai sarana ruang terbuka berkumpulnya mahasiswa, dosen, tendik, dan tamu untuk acara tertentu, seperti kegiatan UKM, perlombaan, rapat, dan titik berkumpul.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa KPA memiliki wilayah yang sangat luas, terdiri dari 3 (tiga) lantai dengan berbagai unit-unit yang tersedia. Unit-unit tersebut yaitu Posko SKK, Direktorat Pendidikan, Direktorat Perencanaan dan Pengembangan, Direktorat Kemahasiswaan, Direktorat Pascasarjana dan Pengembangan Akademik, Subdirektorat Pengawasan Implementasi Master Plan (SPIMP), Pusat Layanan Terpadu (PLT), Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE), Unit Kerja Pengadaan Barang dan Jasa (UKPBJ), Biro Sarana Prasarana, Biro Keuangan, Biro Administrasi Umum dan Keuangan (BAUK), Biro Administrasi Pembelajaran dan Kesejahteraan Mahasiswa (BAPKM), Biro Administrasi Perencanaan dan Sistem Informasi (BAPSI), Biro Umum dan Reformasi Birokrasi (BURB), serta Pusat Studi Pemukiman dan Lingkungan Hidup. Banyaknya unit dan layanan yang tersedia di KPA menyebabkan ada banyaknya pengunjung yang berdatangan setiap hari. Sayangnya, pengunjung yang ingin datang seringkali kesulitan menemukan lokasi KPA karena *signage* bertuliskan KPA tidak terlihat/berada di tempat yang kurang tinggi.

KPA telah menerapkan sistem *EGD (Environmental Graphic Design)*, tetapi sistem tersebut masih belum terintegrasi dengan baik dalam hal keseragaman desain, tidak konsisten ukurannya, tidak konsisten dalam format penggunaan bahasa, hirarki, serta peletakan *signage* yang terpisah-pisah. Selain itu, beberapa *signage* di lingkungan KPA tidak dalam posisi untuk membantu *user/pengunjung* dalam menunjukkan arah, tidak memberi informasi per lantainya, dan *signage* yang ada hanya berfungsi sebagai penanda ruang saja. Hal tersebut disebabkan oleh desain bentuk bangunan dan fasilitas KPA yang dibangun secara bertahap menyesuaikan perkembangan unit yang ada, belum lagi perubahan nama dan juga perpindahan lokasi unit yang dilakukan setiap pergantian rektor lima tahun sekali. Selain itu, kurangnya *wayfinding* informasi yang ada juga seringkali membuat pengunjung harus bertanya kepada orang-orang di sekitar, seperti satpam, mahasiswa, dan staf yang ada untuk tahu lebih pasti tempat yang akan dituju.

Berdasarkan permasalahan di atas, penting untuk dilakukan perancangan *wayfinding* pada kawasan Kantor Pusat Administrasi ITS untuk menemukan dan menentukan masalah di ruang publik KPA ITS sehingga dapat menemukan solusi yang tepat agar memudahkan pengunjung dalam mengakses gedung dan mencapai unit yang ingin dituju. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat lebih terarah, mengurangi tingkat *mental loading*, dan tidak membutuhkan lebih banyak waktu untuk menemukan unit bahkan gedung KPA itu sendiri. Beberapa upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memperbaiki *signage* yang ada, baik dari segi keseragaman desain, ukuran yang konsisten, format penggunaan bahasa dan hierarki yang seragam, sampai peletakan *signage* yang dapat mudah dijangkau mata. Selain itu, upaya lain melalui inovasi perancangan *signage* yang menunjukkan *smart eco campus* dengan pengadaan *signage* yang fleksibel dan dapat dibongkar pasang.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana perancangan *signage* yang seragam untuk setiap unit agar lebih konsisten, baik dari desain, ukuran, *layout*, warna, tipografi, dan supergrafisnya?
- 2) Bagaimana cara membuat *signage* penunjuk arah dan *signage* penanda ruang dengan menyesuaikan kondisi lingkungan, baik di lahan yang luas maupun sempit seperti di lorong?
- 3) Bagaimana cara menyeragamkan *icon-icon* yang ada di lingkungan KPA?
- 4) Bagaimana perencanaan perancangan peletakan *signage* yang tepat agar mudah dijangkau mata sehingga pengunjung dapat menemukannya dengan mudah?

1.2 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *wayfinding* dan *signage* lantai 2 KPA sebagai berikut.

- 1) Mengetahui perancangan *signage* yang seragam untuk setiap unit agar lebih konsisten, baik dari desain, ukuran, *layout*, warna, tipografi, dan supergrafisnya.
- 2) Mengetahui cara membuat *signage* penunjuk arah dan *signage* penanda ruang dengan menyesuaikan kondisi lingkungan, baik di lahan yang luas maupun sempit seperti di lorong.
- 3) Mengetahui cara menyeragamkan *icon-icon* yang ada di lingkungan KPA.
- 4) Mengetahui perencanaan perancangan peletakan *signage* yang tepat agar mudah dijangkau mata sehingga pengunjung dapat menemukannya dengan mudah.

2. METODE PENELITIAN

Dalam menganalisis permasalahan perancangan kawasan Kantor Pusat Administrasi, dibutuhkan sebuah metode penelitian agar dapat merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan kawasan tersebut. Penelitian terhadap kawasan KPA dilakukan dengan penelitian primer dan penelitian sekunder.

2.1 Data Primer

Data primer bertujuan mencari informasi secara menyeluruh dari narasumber atau informan untuk mengemukakan data-data yang dibutuhkan.

1) Wawancara

Wawancara bertujuan mencatat opini, perasaan, emosi, dan hal lain berkaitan dengan individu yang ada dalam organisasi. Dengan melakukan *interview*, peneliti dapat memperoleh data yang lebih banyak sehingga peneliti dapat memahami budaya melalui bahasa dan ekspresi hak yang di-*interview* serta dapat melakukan klarifikasi atas hal-hal yang tidak diketahui.

2) Observasi

Tujuan dari observasi berupa deskripsi, melahirkan teori dan hipotesis (pada penelitian kualitatif), atau menguji teori dan hipotesis (pada penelitian kuantitatif). Fungsi observasi secara lebih rinci terdiri dari deskripsi, mengisi, dan memberikan data yang dapat digeneralisasikan.

2.2 Data Sekunder

Data sekunder digunakan untuk memperkuat analisis data dari penelitian primer yang bersumber dari benda berupa dokumen untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian.

1) Dokumentasi

Teknik atau studi dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil-dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain berhubungan dengan masalah penelitian. Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data yang utama karena pembuktian hipotesisnya yang diajukan secara logis dan rasional melalui pendapat, teori, atau hukum-hukum, baik mendukung maupun menolak hipotesis tersebut.

2) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

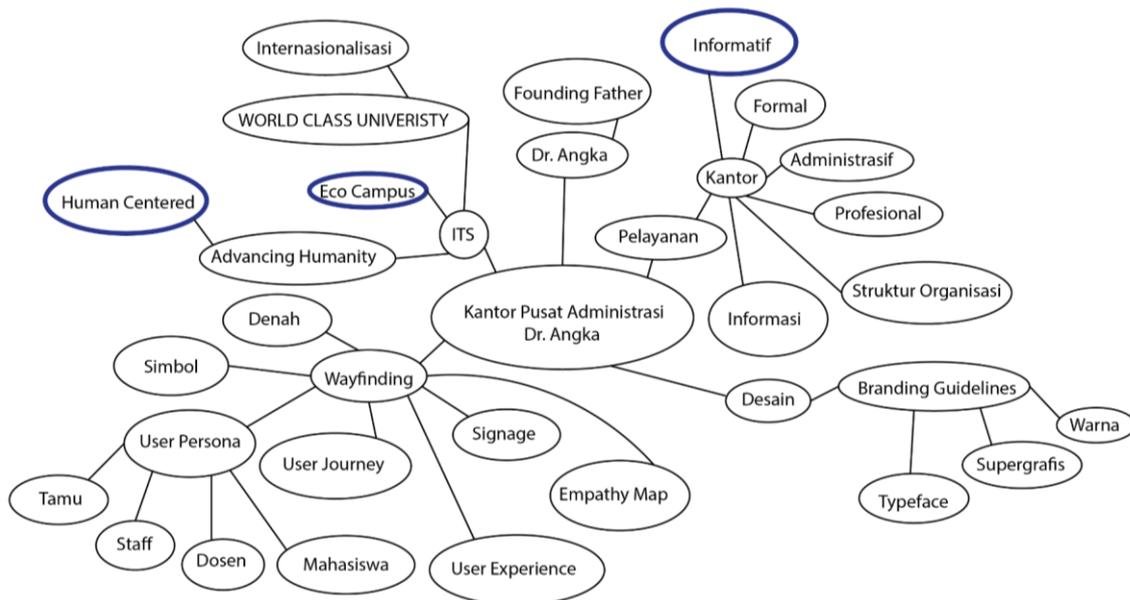
3.1 Konsep Desain

Konsep dasar yang diangkat dalam perancangan *wayfinding* pada kawasan Kantor Pusat Administrasi lantai 2 ITS menggunakan kata kunci informatif, *human centered*, dan *smart eco campus*. Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris menjadi bahasa yang digunakan pada *signage* sehingga informatif dan dapat dipahami oleh masyarakat Indonesia maupun orang asing. *Human centered* berfokus untuk membantu pengunjung memenuhi kebutuhannya akan petunjuk dan tanda sehingga desain difokuskan dan disesuaikan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Bahan yang digunakan *signage* adalah bahan yang ramah lingkungan yaitu *aluminum composite panel*. Konsep yang digunakan dalam perancangan *signage* harus sesuai dengan tujuan EGD yaitu pengunjung dapat lebih terarah dalam mengakses gedung dan unit yang ingin dituju sehingga dapat mengurangi tingkat *mental loading*.

Unit-unit KPA di lantai 2 memiliki kondisi lingkungan yang berbeda sehingga memberi pertimbangan pada pembuatan *signage* di lahan unit, baik yang luas maupun sempit. Perancangan desain memiliki tema dinamis karena sifat pengunjung serta orang-orang di KPA yang selalu melakukan mobilitas. Bentuk desain yang dinamis dan sedikit *playfull* memberi kesegaran visual disela keseriusan lingkungan kerja di KPA.

1) *Mind Map*

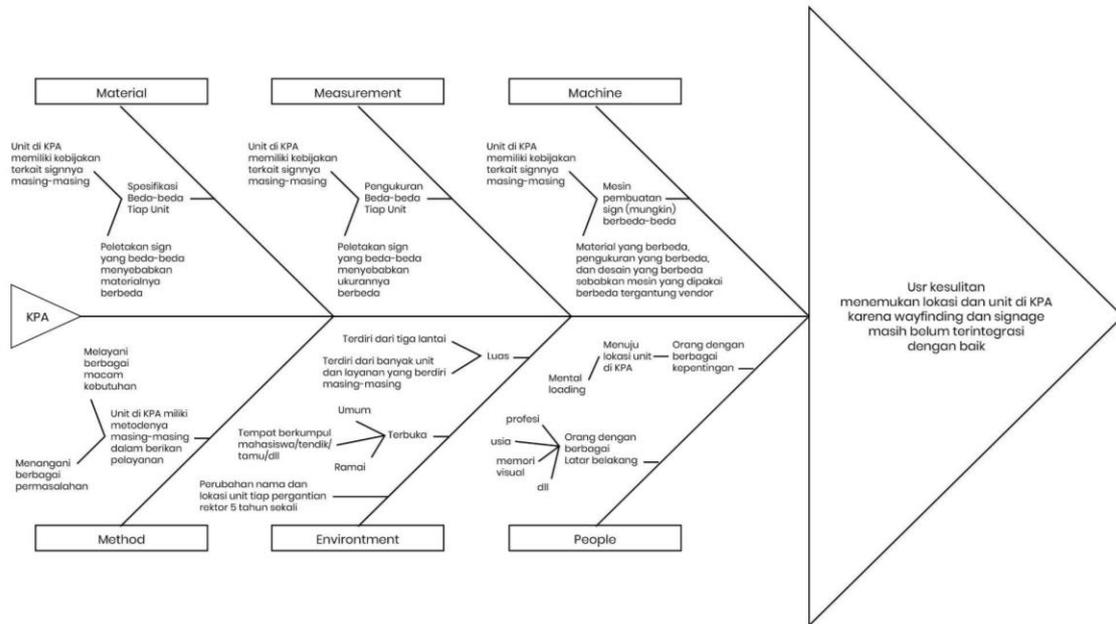
Berikut *mind map* yang membantu dalam proses menemukan kata kunci serta penentuan konsep yang kami butuhkan.



(Gambar 1. *Mind Map* Konsep Desain (Sumber: Salwa, 2022))

2) *Fishbone*

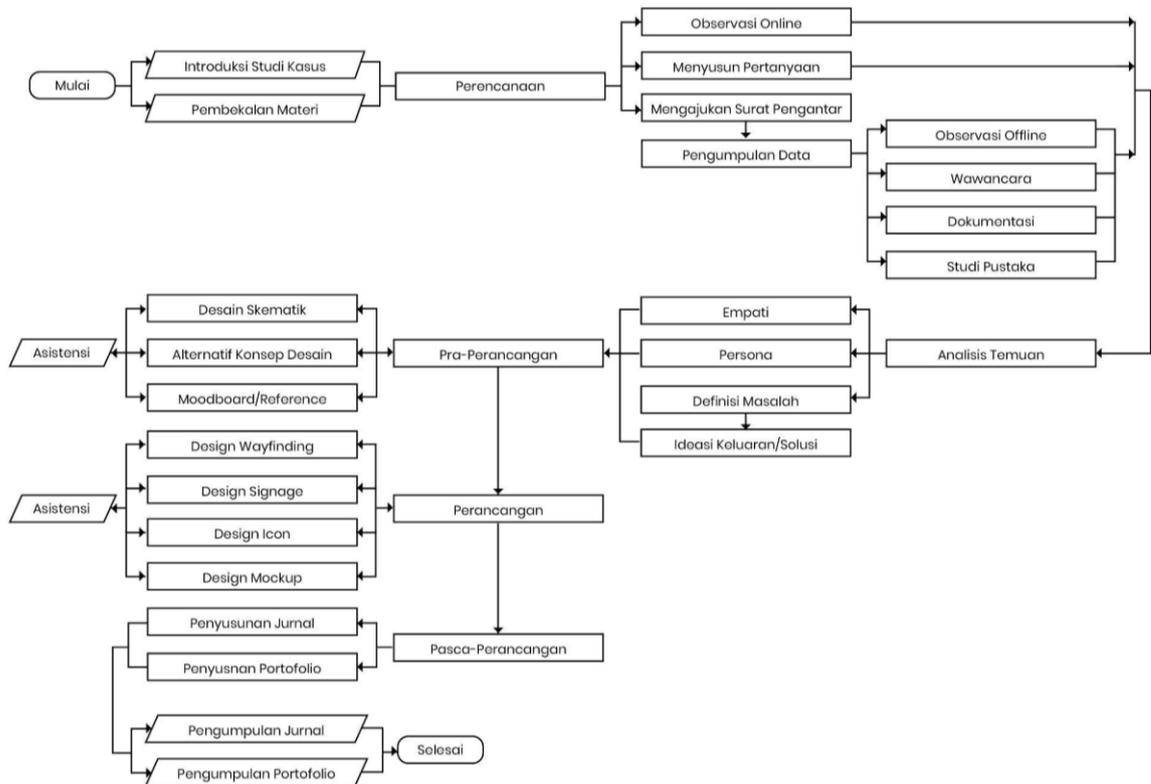
Fishbone diagram adalah salah satu metode untuk menganalisis penyebab suatu masalah dan mencari solusi yang tepat.



(Gambar 2. *Fishbone* Konsep Desain (Sumber: Dima, 2022))

3) Diagram Perancangan

Proses perancangan dalam membuat desain dari awal hingga akhir.



(Gambar 3. Diagram Perancangan Konsep Desain (Sumber: Dima, 2022))

4) Moodboard

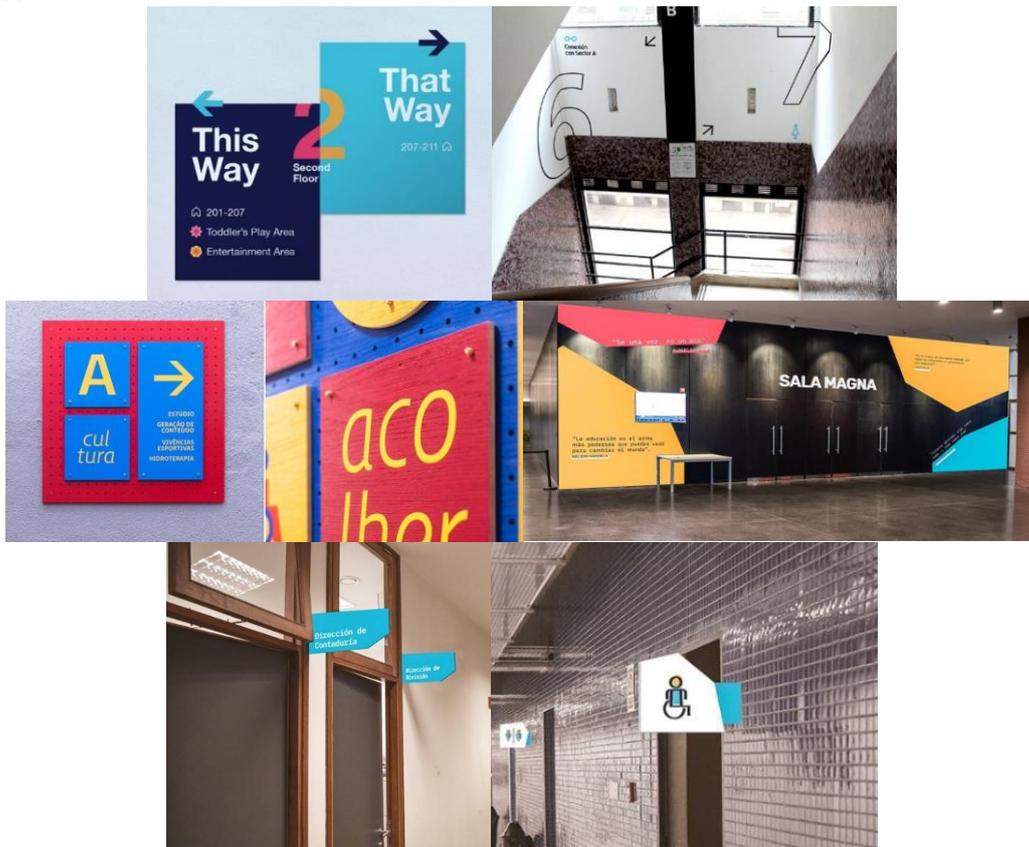
Moodboard adalah media berisi bahan-bahan referensi yang nantinya digunakan sebagai panduan dalam membuat desain.



(Gambar 4. Moodboard Konsep Desain (Sumber: Dima, 2022))

5) Referensi Visual

Referensi visual digunakan sebagai sumber acuan/rujukan dalam proses perancangan desain yang akan dibuat.



(Gambar 5. Referensi Visual Konsep Desain (Sumber: Dima, 2022))

3.2 Kriteria Desain

1) Bentuk Wayfinding dan Signage

Bentuk wayfinding dan signage pada perancangan ini dibuat dinamis, tetapi sedikit playful agar memberi kesegaran visual dengan menyesuaikan brand guideline ITS. Tujuan identitas ITS dimunculkan di KPA lantai 2 agar pengunjung dapat merasakan suasana formal di pusat pelayanan administratif ITS ini. Diharapkan dari bentuk yang dinamis dan sedikit playful ini dapat menjadi papan informasi informatif yang memiliki nilai estetika pada kawasan KPA lantai 2 ini.

2) Warna

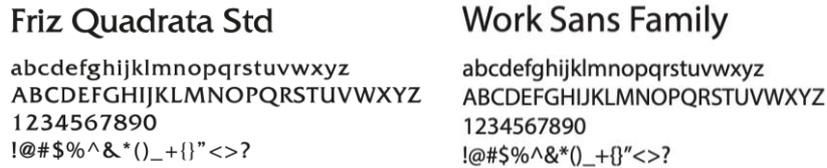
Warna yang digunakan dalam perancangan *wayfinding* pada kawasan KPA lantai 2 mengacu pada *brand guideline* ITS, yaitu biru dan kuning sebagai berikut.



(Gambar 6. Warna Primer dan Sekunder (Sumber: *Brand Guideline* ITS, 2021))

3) Tipografi

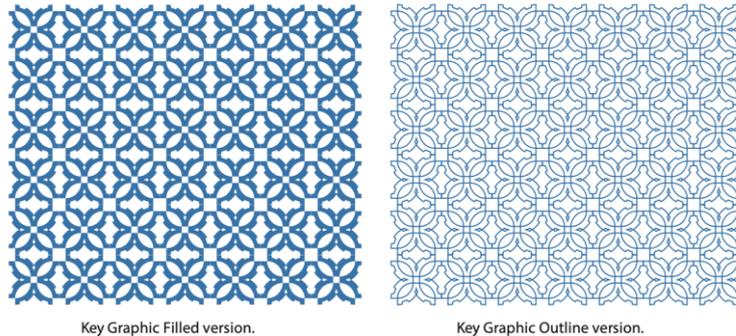
Typeface yang digunakan dalam perancangan *wayfinding* pada kawasan KPA lantai 2 mengacu pada *brand guideline* ITS, yaitu *Friz Quadrata Std* dan *Work Sans Family*.



(Gambar 7. *Typeface* (Sumber: *Brand Guideline* ITS, 2021))

4) Supergrafis

Supergrafis yang digunakan dalam perancangan *wayfinding* pada kawasan KPA lantai 2 mengacu pada *brand guideline* ITS sebagai berikut.



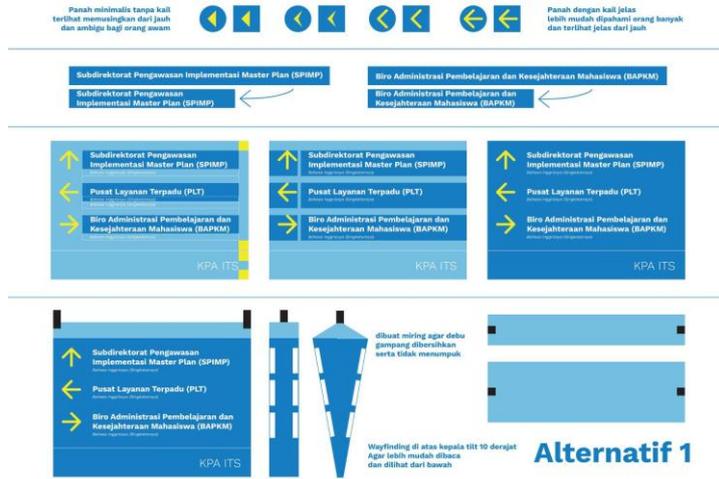
(Gambar 8. Supergrafis (Sumber: *Brand Guideline* ITS, 2021))

3.3 Proses Perancangan

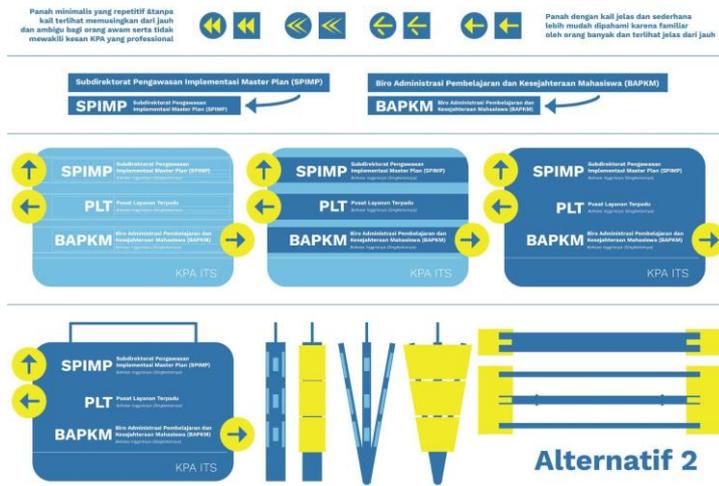
1) Alternatif Konsep Desain

Pada proses perancangan, tahap pertama yang dilakukan dalam pembuatan desain yaitu membuat beberapa alternatif konsep desain. Alternatif dibuat dengan *software Adobe Illustrator* dalam bentuk digital yang dari beberapa alternatif tersebut akan dipilih desain yang terbaik.

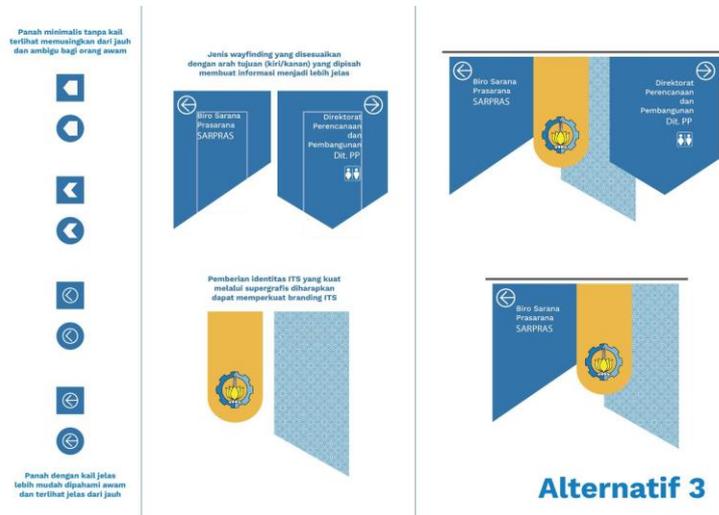
(1) Alternatif Signage Penunjuk Arah



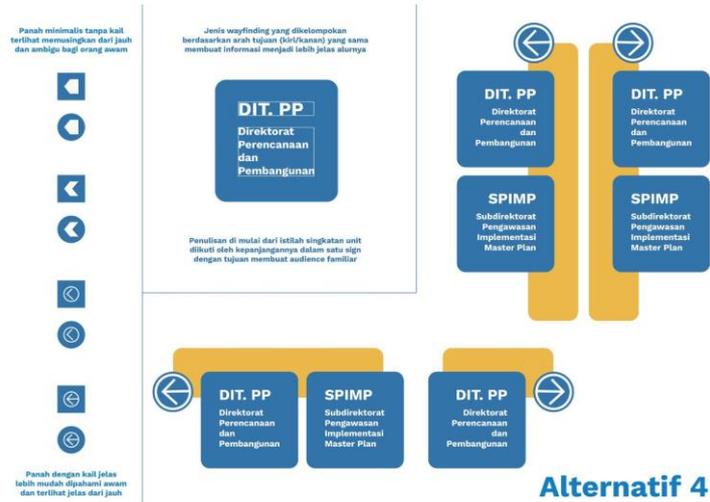
(Gambar 9. Alternatif Signage Penunjuk Arah (Sumber: Dima, 2022))



(Gambar 10. Alternatif Signage Penunjuk Arah 2 (Sumber: Dima, 2022))



(Gambar 11. Alternatif Signage Penunjuk Arah 3 (Sumber: Salwa, 2022))



(Gambar 12. Alternatif Signage Penunjuk Arah 4 (Sumber: Dima, 2022))



(Gambar 13. Alternatif Signage Penunjuk Arah 5 (Sumber: Dima, 2022))

(2) Alternatif Signage Penanda Ruang



(Gambar 14. Alternatif Signage Penanda Ruang Ukuran Sedang (Sumber: Sarah, 2022))



(Gambar 15. Alternatif *Signage* Penanda Ruang Ukuran Besar (Sumber: Sarah, 2022))

(3) Alternatif *Icon*



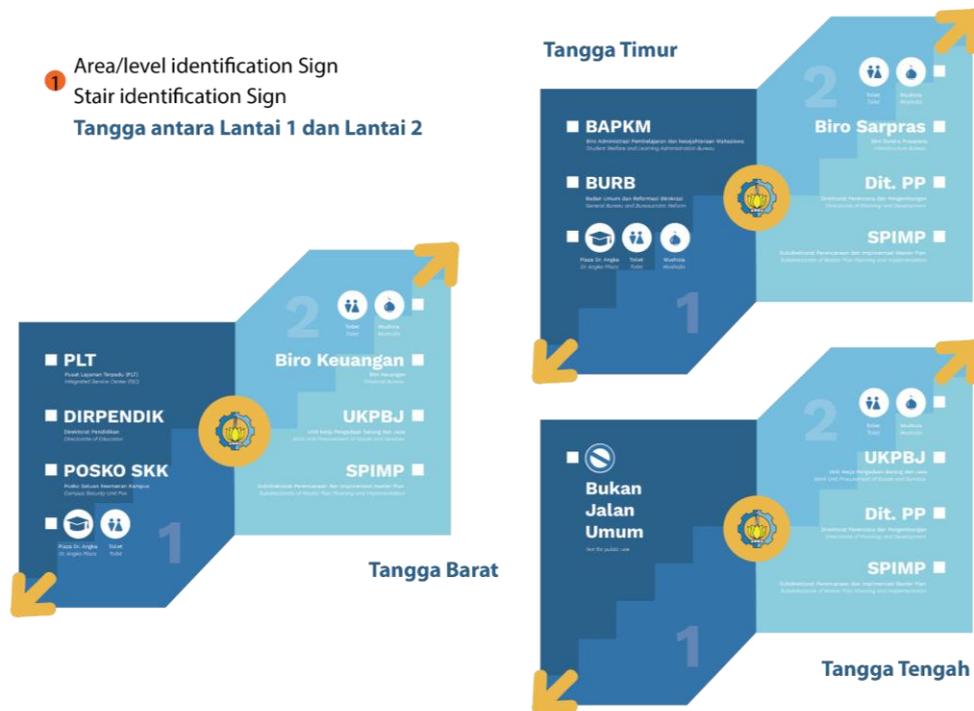
(Gambar 16. Alternatif *Icon* (Sumber: Salwa, 2022))

2) Desain Final

Berdasarkan hasil asistensi dengan dosen pengampu serta rundingan dengan kelompok, terpilih 2 alternatif *signage* penunjuk arah dan 2 alternatif *signage* penanda ruang sebagai desain final dalam proses perancangan.

(1) *Signage* Penunjuk Arah

Berikut merupakan hasil dari desain final *signage* penunjuk arah unit KPA lantai 2 beserta spesifikasi untuk implementasi desain.



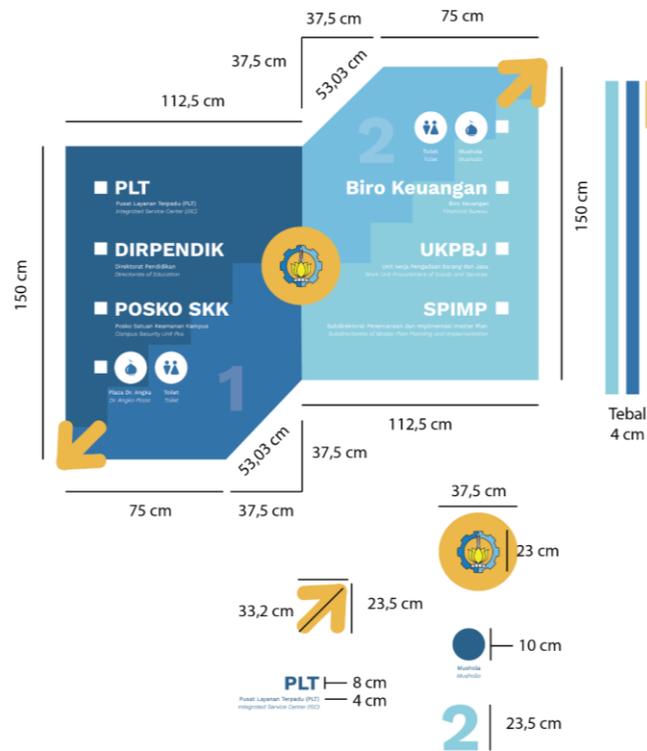
(Gambar 17. Desain Final *Signage* Penunjuk Arah di Tangga (Sumber: Dima, 2022))



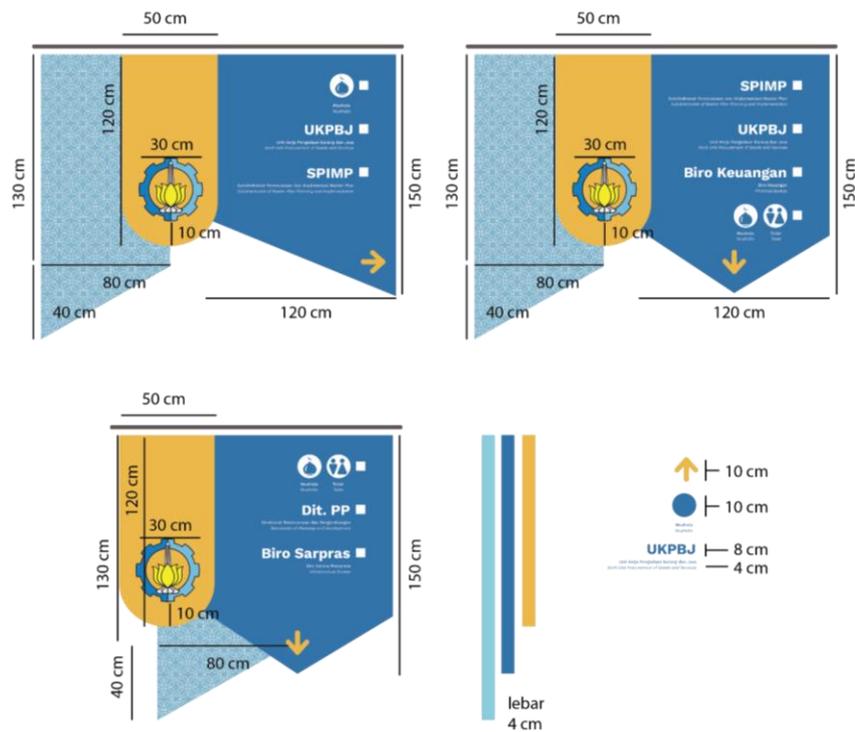
(Gambar 18. Desain Final *Signage* Penunjuk Arah di Tangga (Sumber: Dima, 2022))



(Gambar 19. Desain Final *Signage* Penunjuk Arah (Sumber: Dima, 2022))



(Gambar 20. Ukuran Desain Final *Signage* Penunjuk Arah di Tangga (Sumber: Dima, 2022))



(Gambar 21. Ukuran Desain Final *Signage* Penunjuk Arah (Sumber: Dima, 2022))

Bahan : *Aluminum Composite Panel*

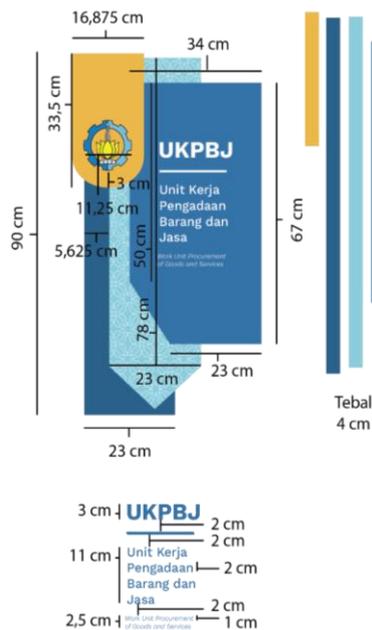
Tipografi : *Work Sans Family*
 Warna : Biru, kuning tua, putih
 Lokasi : Pinggir tangga dari lantai 1 menuju lantai 2, langit-langit
 Visualisasi : *Adobe Illustrator*
 Keterangan : Berisi informasi penunjuk arah untuk menunjukkan letak unit berada.
 Dipasang di tempat yang dapat dijangkau oleh mata.

(2) *Signage* Penanda Ruang

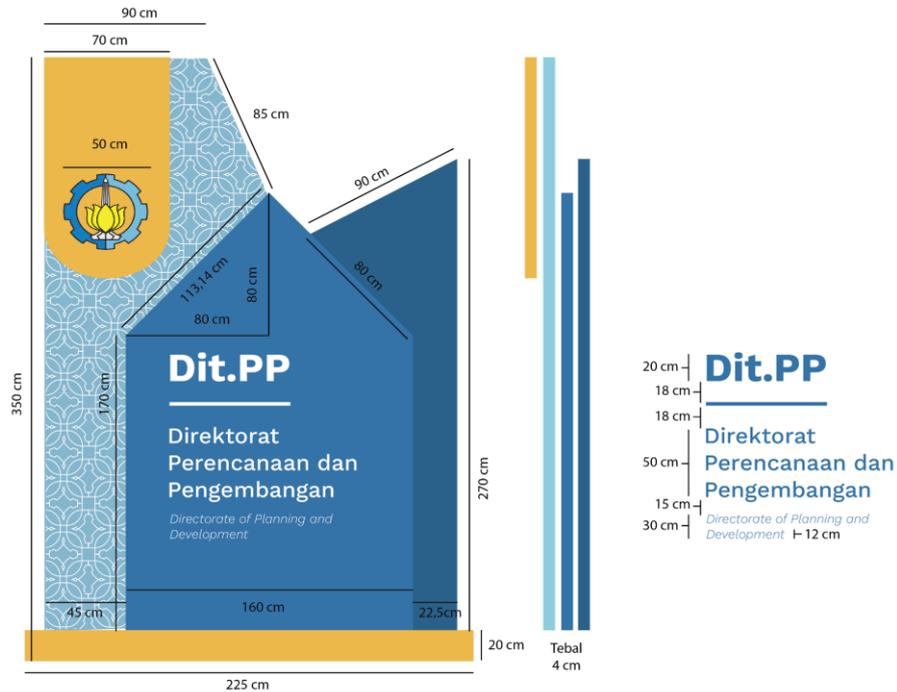
Berikut merupakan hasil dari desain final *signage* penanda ruang unit KPA lantai 2 beserta spesifikasi untuk implementasi desain.



(Gambar 22. Desain Final *Signage* Penanda Ruang (Sumber: Dima, 2022))

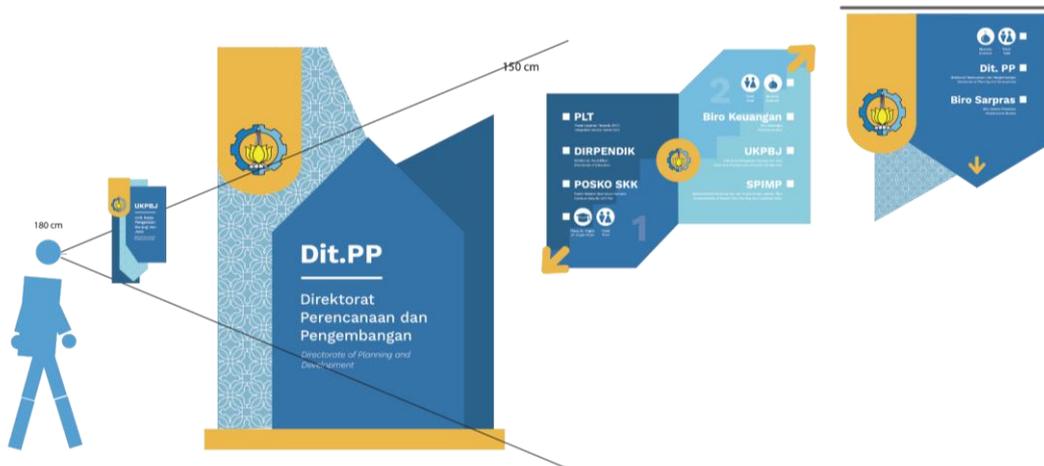


(Gambar 23. Ukuran Desain Final *Signage* Penanda Ruang Sedang (Sumber: Sarah, Dima, 2022))



(Gambar 24. Ukuran Desain Final *Signage* Penanda Ruang Besar (Sumber: Sarah, Dima, 2022))

Beberapa *sign* diletakkan di posisi lebih tinggi karena melihat adanya potensi dapat terlihat dari jauh tanpa terhalangi oleh keramaian, terlihat konsisten, dan sesuai dengan ketentuan jarak pandang.

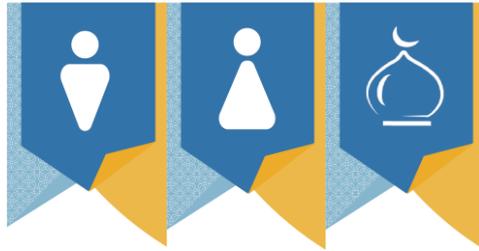


(Gambar 25. Ukuran Jarak Pandang Pengguna Terhadap *Signage* (Sumber: Dima, 2022))

- Bahan : *Aluminum Composite Panel*
 Tipografi : *Work Sans Family*
 Warna : Biru, kuning tua, putih
 Lokasi : Depan Ruang Unit KPA
 Visualisasi : *Adobe Illustrator*
 Keterangan : Menunjukkan nama unit dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris beserta singkatannya agar semua orang, termasuk orang asing dapat mengerti nama unit tersebut tanpa mengalami kesulitan.

(3) *Icon*

Berikut merupakan hasil dari desain final *icon* unit KPA lantai 2 beserta spesifikasi untuk implementasi desain.

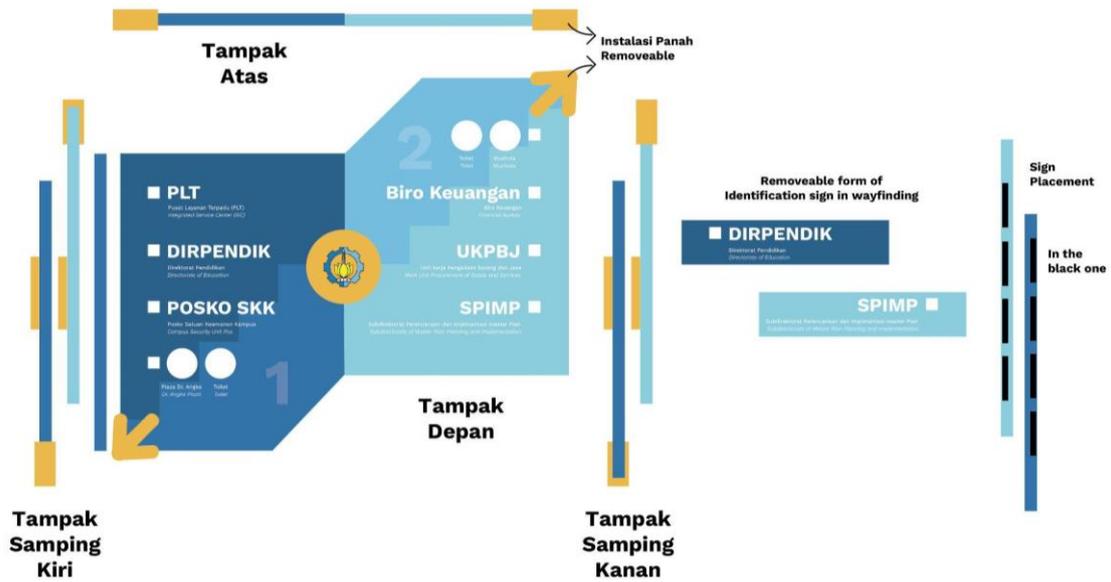


(Gambar 26. Desain *Final Icon* (Sumber: Dima, 2022))

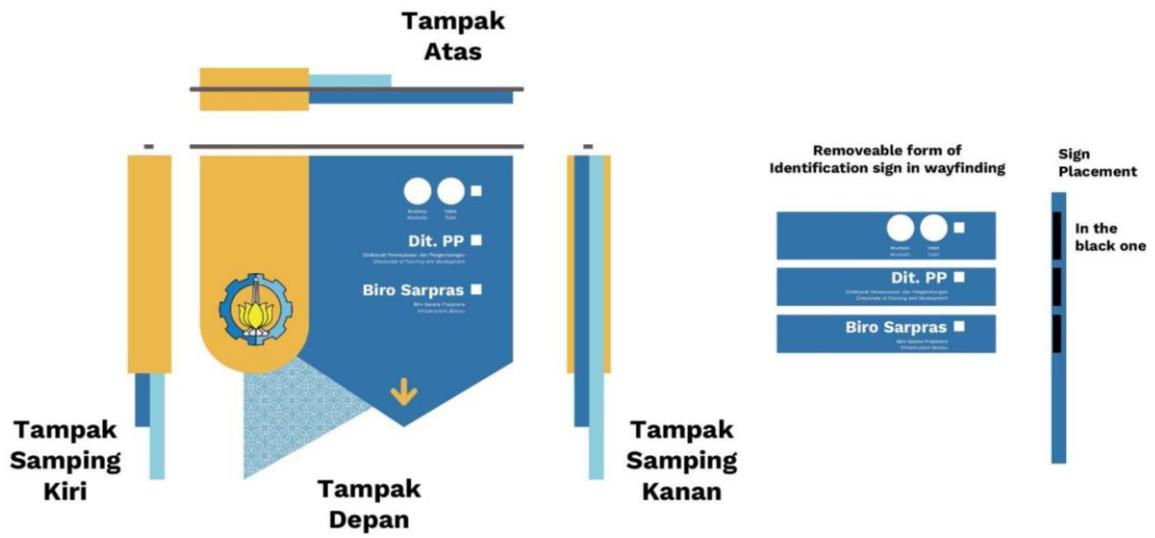
- Bahan : *Aluminum Composite Panel*
- Tipografi : *Work Sans Family*
- Warna : Biru, kuning tua, putih
- Lokasi : Pintu Toilet dan Musholla
- Visualisasi : *Adobe Illustrator*
- Keterangan : Memberi informasi fungsi suatu ruangan melalui simbol yang disediakan

3) Desain Instalasi

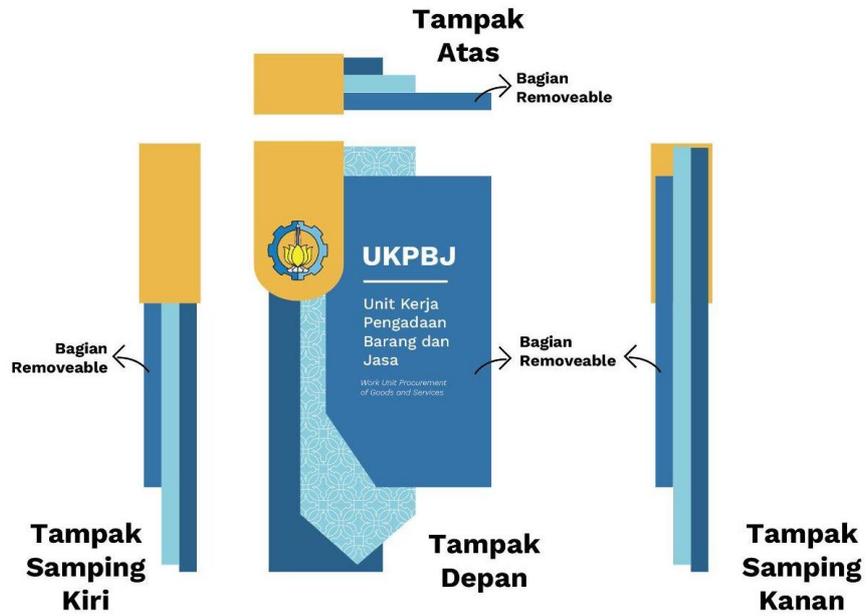
Berdasarkan *smart eco campus*, perancangan dibuat dengan menerapkan *signage* yang fleksibel dan dapat dibongkar pasang. Desain struktur bongkar pasang dari signage KPA lantai 2 sebagai berikut.



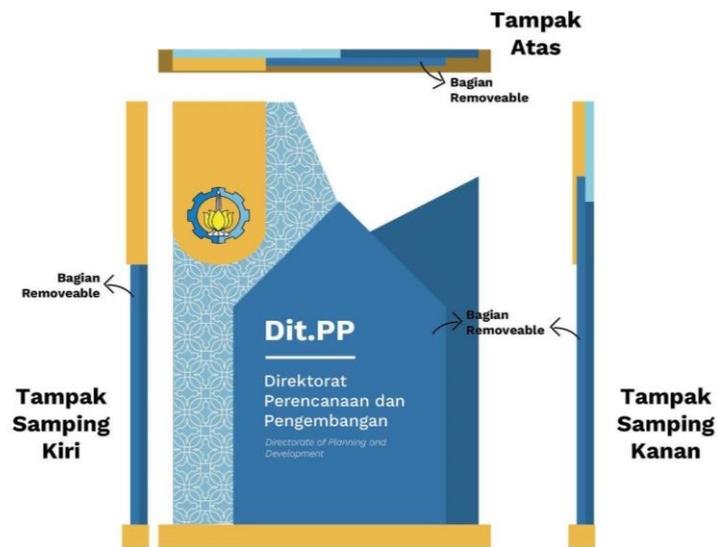
(Gambar 27. Desain Instalasi *Signage* Penunjuk Arah (Sumber: Dima, 2022))



(Gambar 28. Desain Instalasi Signage Penunjuk Arah (Sumber: Dima, 2022))



(Gambar 29. Desain Instalasi Signage Penanda Ruang Ukuran Sedang (Sumber: Dima, 2022))

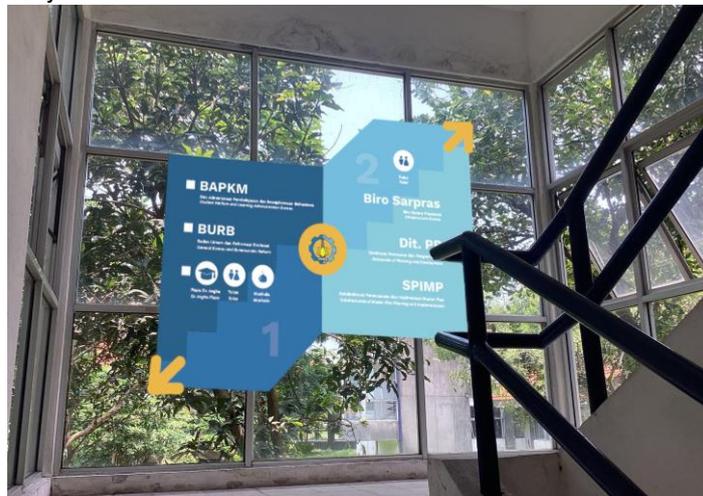


(Gambar 30. Desain Instalasi *Signage* Penanda Ruang Ukuran Besar (Sumber: Dima, 2022))

3.4 Implementasi Desain

Implementasi desain yang telah dibuat di kawasan KPA lantai 2 dapat terlihat pada gambar di bawah ini.

1) *Signage* Penunjuk Arah



(Gambar 31. Implementasi Desain *Signage* Penunjuk Arah di Tangga Timur Antara Lantai 1 dan Lantai 2 (Sumber: Dima, Salwa, 2022))



(Gambar 32. Implementasi Desain *Signage* Penunjuk Arah di Tangga Barat Antara Lantai 2 dan Lantai 3
(Sumber: Dima, Salwa, 2022))



(Gambar 33. Implementasi Desain *Signage* Penunjuk Arah di Depan Tangga Tengah Dari Arah Timur
(Sumber: Dima, Salwa, 2022))



(Gambar 34. Implementasi Desain *Signage* Penunjuk Arah di Depan Tangga Tengah Dari Arah Barat (Sumber: Dima, Salwa, 2022))



(Gambar 35. Implementasi Desain *Signage* Penunjuk Arah di Depan Tangga Barat (Sumber: Dima, Salwa, 2022))

2) Signage Penanda Ruang



(Gambar 36. Implementasi Desain *Signage* Penanda Ruang UKPBJ Ukuran Sedang (Sumber: Sarah, Salwa, 2022))



(Gambar 37. Implementasi Desain *Signage* Penanda Ruang SPIMP Ukuran Sedang (Sumber: Sarah, Salwa, 2022))



(Gambar 38. Implementasi Desain *Signage* Penanda Ruang Biro Sarana dan Prasarana Ukuran Besar (Sumber: Sarah, Salwa, 2022))



(Gambar 39. Implementasi Desain *Signage* Penanda Ruang Direktorat Perencanaan dan Pengembangan Ukuran Besar (Sumber: Sarah, Salwa, 2022))



(Gambar 40. Implementasi Desain *Signage* Penanda Ruang Biro Keuangan Ukuran Besar (Sumber: Sarah, Salwa, 2022))

3) *Icon*



(Gambar 41. Implementasi Desain *Icon* Toilet (Sumber: Salwa, 2022))



(Gambar 42. Implementasi Desain *Icon* Musholla (Sumber: Salwa, 2022))

4. KESIMPULAN

Kantor Pusat Administrasi (KPA) ITS merupakan tempat pusat pelayanan bagi warga ITS untuk menuntaskan berbagai kebutuhan dan permasalahan sehingga banyak pengunjung yang berdatangan setiap hari. *Wayfinding* dan *signage* yang masih belum terintegrasi dengan baik membuat pengunjung seringkali kesulitan menemukan lokasi dan unit KPA. Oleh karena itu, perancangan *EGD* sangat dibutuhkan untuk memberikan solusi desain atas permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan kata kunci informatif, *human centered*, dan *smart eco campus*.

Perubahan nama dan perpindahan lokasi unit yang dilakukan setiap pergantian rektor lima tahun sekali membuat desain bentuk bangunan dan fasilitas KPA berubah sehingga menjadi pertimbangan untuk melakukan inovasi perancangan *signage* yang menunjukkan *smart eco campus* dengan pengadaan *signage* yang fleksibel dan dapat dibongkar pasang. Bentuk desain yang dinamis dan sedikit *playfull* memberi kesegaran visual di sela keseriusan lingkungan kerja di KPA. Selain itu, penerapan *wayfinding* dan *signage* berdasarkan *brand guideline* ITS membuat identitas warna ITS, yaitu biru, kuning, dan putih semakin terasa. Peletakan *signage* pun harus dipertimbangkan dengan baik agar fungsi dan tujuan dapat dicapai, yaitu dengan memasang *signage* penunjuk arah di pinggir tangga dari lantai 1 menuju lantai 2 serta *signage* penanda ruang di depan setiap ruangan unit.

Perancangan *EGD* berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat menjadi rujukan untuk penerapan secara nyata di lapangan sehingga dapat membuat pengunjung lebih terarah dalam mengakses gedung dan unit-unit yang ingin dituju serta dapat mengurangi tingkat *mental loading*. *Wayfinding* dan *signage* dirancang secara informatif dan terintegrasi untuk mempermudah pengunjung menemukan dan memahami informasi mengenai berbagai unit di KPA lantai 2.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dharmawan, Vippy. Rachmaniyah, Nanik. "Kajian Signage dan Elemen Wayfinding di Kampus Perguruan Tinggi (Studi Kasus: Kampus ITS Surabaya)". ARSITEKTURA Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan, Vol. 19 (2) ; 205 - 216. Oktober 2021.
- [2] Iryana. Kawasati, Risky. "Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif," Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong. 2019.
- [3] Sayatman. Mardiono, Bambang. Noordyanto, Naufan.. "Pengembangan Konsep *Brand Identity* dan *Visual System* ITS yang Lebih Terintegrasi". IDEA Jurnal Desain, Vol. 20, No. 1, pISSN 1411-3023, eISSN 2580-0264. Februari 2021.
- [4] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV. 2017.