

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu dalam penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk memahami bagaimana sistem *signage* dan *wayfinding* diterapkan serta dievaluasi dalam berbagai konteks, khususnya pada lingkungan kampus dan perpustakaan. Selain itu, kajian ini juga membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas *signage* dalam mendukung navigasi pemustaka.

Kajian pertama yaitu penelitian oleh Mediatama dan Widharsa (2025) dengan judul *Sign System* Gedung Kearsipan dan Perpustakaan Sumatera Barat berfokus pada perancangan ulang sistem *signage* berdasarkan permasalahan *existing* yang ditemukan melalui observasi serta analisis SWOT. Hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa *signage* yang tersedia sebelumnya tidak memadai, kurang informatif, dan tidak konsisten, sehingga menyulitkan pemustaka dalam menavigasi ruang. Melalui pendekatan *design thinking*, penelitian ini menghasilkan desain yang lebih komunikatif dan fungsional, yang kemudian dinilai sangat baik dari aspek visual maupun keterbacaan. Temuan ini menegaskan bahwa perancangan *signage* yang berorientasi pada kebutuhan pemustaka secara signifikan dapat meningkatkan efektivitas navigasi dalam lingkungan perpustakaan.

Kemudian, kajian oleh Inawati dan Sari (2022) berjudul

Hubungan Ketersediaan Rambu-Rambu Perpustakaan dengan Temu Kembali Informasi memberikan perspektif yang lebih spesifik terkait peran *signage* dalam proses pencarian informasi di perpustakaan perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dan menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat (kategori sedang) antara ketersediaan rambu-rambu perpustakaan dengan kecepatan temu kembali informasi, dengan nilai korelasi sebesar 0,583. Indikator yang digunakan meliputi keterbacaan, kesederhanaan, kontinuitas, dan konsistensi. Hasil ini menunjukkan bahwa *signage* tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, tetapi juga berperan langsung dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pemustaka dalam menemukan informasi yang dibutuhkan.

Selanjutnya kajian oleh oleh Calista, Hananto, dan Zuki (2022) mengenai *Environmental Graphic Design (EGD)* di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, studi dokumentasi, serta analisis user journey untuk mengidentifikasi permasalahan *signage* dalam lingkungan yang kompleks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem *signage* yang ada belum berjalan optimal akibat adanya ketidak-konsistenan dalam tiga aspek utama, yaitu *information content system*, *graphic system*, dan *hardware system*. Selain itu, penempatan *signage* yang kurang strategis serta desain yang tidak seragam menyebabkan kebingungan bagi pemustaka, terutama bagi pemustaka baru. Penelitian ini menekankan bahwa keberhasilan sistem *wayfinding* sangat dipengaruhi oleh konsistensi desain, kejelasan informasi, serta integrasi antar komponen dalam *Environmental Graphic Design*.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Su, Lu, Sun, dan Liu (2022) dengan judul *Let Eyes Tell: Experimental Research on University Library Signage System and Users' Wayfinding Behavior*. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara desain sistem *signage* perpustakaan dengan perilaku *wayfinding* pemustaka melalui pendekatan eksperimen menggunakan *mobile eye tracking*. Penelitian melibatkan 38 mahasiswa yang melakukan tugas pencarian buku di perpustakaan universitas untuk mengamati pola perhatian visual terhadap berbagai jenis *signage*, yaitu

informational *signage*, *directional signage*, dan *landmark*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa informational *signage* merupakan jenis *signage* yang paling efektif dalam membantu navigasi pemustaka dibandingkan *directional signage* maupun *landmark*. Selain itu, strategi *wayfinding* pemustaka, tingkat kecemasan spasial (*spatial anxiety*), dan tingkat familiaritas terhadap lingkungan perpustakaan mendukung pengaruh perhatian visual pemustaka terhadap *signage* serta efisiensi pencarian lokasi. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi perbaikan sistem *signage* melalui peningkatan kejelasan informasi, perbaikan spesifikasi desain *directional signage*, serta pengembangan sistem *wayfinding* berbasis teknologi untuk meningkatkan pengalaman navigasi pemustaka perpustakaan.

Kemudian kajian oleh Dharmawan dan Rachmaniyah (2021) dengan judul Kajian *Signage* dan Elemen *Wayfinding* di Kampus ITS Surabaya mengkaji hubungan antara *signage* dan elemen fisik lingkungan dalam membentuk sistem *wayfinding* yang efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi lapangan dan analisis elemen lingkungan berdasarkan teori Kevin Lynch, seperti path, edge, district, node, dan landmark. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem *wayfinding* di kampus ITS secara umum telah berjalan dengan cukup baik, namun belum sepenuhnya optimal, terutama dalam hal pemanfaatan *signage* yang ada. Kurangnya optimalisasi ini menyebabkan pemustaka, khususnya pemustaka baru, masih

mengalami kebingungan dalam menentukan arah dan lokasi tujuan. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan sistem *wayfinding* tidak hanya bergantung pada keberadaan elemen fisik lingkungan, tetapi juga pada integrasi yang baik dengan sistem *signage* yang informatif, konsisten, dan mudah dipahami.

Penelitian lain yang relevan yaitu oleh Kusuma dan Jumino (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Kepuasan Pengguna terhadap Rambu Perpustakaan di Balai Layanan Perpustakaan BPAD Daerah Istimewa Yogyakarta memberikan perspektif dari sisi pemustaka melalui pendekatan kuantitatif korelasi. Penelitian ini mengungkapkan bahwa meskipun terdapat pengaruh signifikan antara keberadaan rambu dengan kepuasan pemustaka, kekuatan hubungannya masih tergolong rendah dengan nilai korelasi sebesar 0,297. Data menunjukkan bahwa 86% responden masih membutuhkan denah ruangan (*floor plan*) untuk membantu orientasi, dan mayoritas pemustaka sangat bergantung pada rambu instruksi di area-area teknis seperti layanan katalog *online*. Hasil ini menekankan bahwa evaluasi sistem *signage* harus mempertimbangkan tidak hanya keberadaan fisik rambu, tetapi juga efektivitasnya dalam memenuhi kebutuhan informasi spesifik pemustaka.

2.2 Perbedaan Kajian Terdahulu Dengan Penelitian Penulis

Untuk memperoleh gambaran yang lebih sistematis mengenai posisi penelitian ini di antara penelitian sebelumnya, perlu dilakukan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses,*

Opportunities, Threats). Analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan yang terdapat dalam kajian-kajian terdahulu sehingga dapat menjadi dasar dalam menentukan arah dan kontribusi penelitian yang dilakukan.

Tabel 2. 1 SWOT Kajian Terdahulu

Aspek SWOT	Analisis
<i>Strengths</i> (Kekuatan)	Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa <i>signage</i> berperan penting dalam mendukung <i>wayfinding</i> , navigasi ruang, dan temu kembali informasi. Kajian yang ada juga memberikan landasan teoritis yang kuat mengenai signage dan <i>Environmental Graphic Design</i> (EGD).
<i>Weaknesses</i> (Kelemahan)	Sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek tertentu, seperti desain <i>signage</i> , kepuasan pemustaka, atau temu kembali informasi. Evaluasi <i>signage</i> sebagai elemen <i>wayfinding</i> secara komprehensif masih terbatas.
<i>Opportunities</i> (Peluang)	Masih terdapat peluang untuk mengkaji efektivitas <i>signage</i> secara lebih mendalam berdasarkan pengalaman pemustaka, khususnya pada perpustakaan perguruan tinggi yang

	memiliki tata ruang kompleks.
<i>Threats (Ancaman)</i>	Perkembangan teknologi navigasi digital serta perbedaan karakteristik dan kebutuhan pemustaka dapat memengaruhi efektivitas dan relevansi sistem <i>signage</i> yang diteliti.

(Sumber: Pengolahan Data SWOT)

Terdapat perbedaan yang cukup signifikan antar penelitian terdahulu. Perbedaan pertama terletak pada fokus kajian penelitian, di mana beberapa penelitian lebih menekankan pada aspek lingkungan fisik dan elemen *wayfinding* (Dharmawan & Rachmaniyah, 2021), sementara penelitian lain berfokus pada perancangan desain *signage* (Mediatama & Widharsa, 2025). Adapun penelitian lain meninjau *signage* dalam kerangka sistem yang lebih luas seperti *Environmental Graphic Design* (Calista et al., 2022), serta ada juga yang mengaitkan *signage* dengan aspek pemustaka, seperti kepuasan (Kusuma & Jumino, 2017) dan temu kembali informasi (Inawati & Sari, 2022).

Sementara itu, penelitian Su et al. (2022) lebih berfokus pada evaluasi efektivitas sistem *signage* terhadap perilaku *wayfinding* pemustaka perpustakaan melalui pendekatan eksperimen menggunakan teknologi *mobile eye tracking*, sehingga mampu menunjukkan bagaimana perhatian visual pemustaka terhadap berbagai jenis *signage* memengaruhi keberhasilan navigasi di lingkungan perpustakaan.

Perbedaan kedua terletak pada pendekatan metodologi, yang bervariasi mulai dari kualitatif deskriptif, *survey* visual, *mixed methods*, kuantitatif korelasional, hingga metode eksperimen berbasis *eye tracking* yang digunakan oleh Su et al. (2022) untuk mengukur perhatian visual pemustaka terhadap *informational signage*, *directional signage*, dan *landmark* selama proses *wayfinding* di perpustakaan. Perbedaan selanjutnya adalah pada konteks dan objek penelitian, di mana sebagian penelitian dilakukan pada lingkungan kampus secara umum, sementara lainnya berfokus pada perpustakaan sebagai ruang layanan informasi.

Berdasarkan kajian terdahulu, penelitian mengenai *signage* telah banyak dilakukan dari aspek desain, kepuasan pemustaka, dan temu kembali informasi. Namun, penelitian yang secara khusus mengevaluasi efektivitas sistem *signage* sebagai elemen *wayfinding* di perpustakaan perguruan tinggi masih terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang mengkaji efektivitas *signage* di UPT Perpustakaan dan Undip Press. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan analisis sistem *signage* sebagai elemen *wayfinding* dengan meninjau aspek keterbacaan, visibilitas, konsistensi visual, dan penempatan *signage* berdasarkan pengalaman pemustaka. Berdasarkan perbedaan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian sebelumnya dengan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas *signage* dalam membantu

navigasi pemustaka di lingkungan perpustakaan perguruan tinggi.

2.3 Kajian Teori

Kajian teori merupakan bagian penting dalam penelitian yang memuat konsep, definisi, serta teori-teori yang relevan sebagai landasan dalam memahami dan menganalisis permasalahan penelitian. Kajian teori digunakan untuk memperkuat dasar konseptual serta membantu mengarahkan proses analisis dan pembahasan terhadap objek yang diteliti (Surahman et al., 2020). Dalam Tugas Akhir ini, kajian teori meliputi konsep perpustakaan, perpustakaan perguruan tinggi, media komunikasi visual, *Environmental Graphic Design* (EGD), *wayfinding*, dan *signage* yang digunakan sebagai dasar dalam mengevaluasi serta mengembangkan sistem *signage* di UPT Perpustakaan dan Undip Press.

2.3.1 Perpustakaan

Perpustakaan merupakan lembaga informasi yang berperan dalam menyediakan, mengelola, dan menyebarluaskan berbagai sumber informasi kepada masyarakat. Perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran, penelitian, dan rekreasi informasi bagi pemustaka.

Sulistyo-Basuki (1991) dalam Adelia (2020) menjelaskan bahwa menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, pustaka diartikan sebagai kitab atau buku. Dalam bahasa Inggris, istilah perpustakaan dikenal sebagai *library*, yang berasal dari bahasa Latin *liber* atau

libri yang berarti buku. Dari akar kata tersebut, muncul istilah *librarius* yang berkaitan dengan perbukuan. Selain itu, beberapa bahasa lain juga memiliki istilah serupa seperti *bibliotheek* (Belanda), *bibliothek* (Jerman), *bibliothèque* (Prancis), serta *bibliotheca* (Spanyol dan Portugis). Seluruh istilah tersebut berakar dari bahasa Yunani *biblia* yang juga merujuk pada buku atau kitab.

Perpustakaan adalah ‘pusat kendali’ informasi yang mengelola berbagai koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam melalui sistem yang terstandarisasi secara profesional guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Definisi tersebut menunjukkan fleksibilitas fungsi perpustakaan sebagai pusat sumber daya yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi, melayani kebutuhan pendidikan sekaligus pelestarian pengetahuan bagi masyarakat luas.

Pada hakikatnya perpustakaan memegang peranan krusial sebagai pusat sumber belajar dan informasi. Berdasarkan Anwar, et al., (2019), aspek terpenting dari sebuah perpustakaan adalah penggunaan sistem tertentu dalam pengorganisasian koleksinya, yang bertujuan agar seluruh materi pustaka dapat ditemukan dengan mudah dan cepat saat dibutuhkan oleh pemakai.

Sebagai instrumen penting dalam pembangunan nasional, perpustakaan berfungsi sebagai pusat penyedia informasi yang mendukung kegiatan akademik dan pelestarian budaya. Menurut hualifiUsholichah, et al., (2024), peran perpustakaan dalam

masyarakat modern mencakup dua aspek utama. *Pertama*, aspek strategis sebagai pendukung perkembangan pendidikan, riset, serta kemajuan ekonomi dan sosial. *Kedua*, aspek operasional yang mencakup mandat untuk mengumpulkan, mengatur, menyimpan, dan merawat bahan pustaka dalam berbagai format. Hal ini dilakukan agar perpustakaan mampu menyediakan informasi secara efektif bagi masyarakat yang memiliki ketergantungan tinggi terhadap data dan ilmu pengetahuan.

2.3.2 Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan perguruan tinggi memiliki peran strategis yang tidak dapat dipisahkan dari ekosistem pendidikan. Menurut Hulaifi (2021), perpustakaan perguruan tinggi merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) yang bergerak selaras dengan unit kerja lainnya demi mendukung pencapaian Tridarma Perguruan Tinggi. Fungsi utamanya mencakup serangkaian proses manajerial informasi yang sistematis, mulai dari tahap pemilihan, penghimpunan, pengolahan, hingga perawatan sumber informasi.

Perpustakaan perguruan tinggi merupakan institusi vital yang menunjang kesejahteraan sivitas akademika dalam memenuhi kebutuhan informasi sekaligus berfungsi sebagai ruang belajar (*learning space*). Sejalan dengan Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2017 tentang Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi, institusi ini wajib menyelenggarakan fungsi pendidikan, penelitian, informasi, rekreasi, dan pelestarian. Oktapia (2021) menekankan

bahwa operasionalisasi perpustakaan berdasarkan fungsi-fungsi tersebut tidak hanya ditujukan untuk melayani kebutuhan internal kampus, tetapi juga harus mampu menjangkau masyarakat umum serta masyarakat akademik dari institusi pendidikan lainnya.

Menurut Irfan dalam Wulandari (2023), perpustakaan perguruan tinggi merupakan sarana edukatif yang penyelenggaraannya wajib memenuhi standar nasional perpustakaan dengan tetap memperhatikan standar nasional pendidikan. Sebagai unit penunjang utama, institusi ini didirikan dengan tujuan strategis untuk mengakomodasi seluruh kebutuhan informasi dan referensi bagi sivitas akademika di lingkungan perguruan tinggi tersebut. Oleh karena itu, koleksi yang disediakan lebih berorientasi pada sumber-sumber akademik seperti buku referensi, jurnal ilmiah, skripsi, tesis, dan disertasi.

Dalam menjalankan fungsinya, perpustakaan perguruan tinggi umumnya memiliki struktur ruang yang kompleks dengan berbagai jenis layanan dan fasilitas, seperti layanan sirkulasi, referensi, ruang baca, ruang diskusi, area koleksi, serta fasilitas teknologi informasi. Kompleksitas ini seringkali menimbulkan kesulitan bagi pemustaka dalam memahami tata letak ruang dan menemukan lokasi yang dituju, terutama bagi pemustaka baru. Kondisi ini menegaskan bahwa perpustakaan perguruan tinggi tidak lagi hanya bertanggung jawab dalam penyediaan koleksi literatur yang komprehensif, tetapi juga wajib menghadirkan sistem yang menjamin kemudahan akses serta navigasi bagi para

pemustaka. Salah satu elemen krusial untuk mewujudkan hal tersebut adalah ketersediaan sistem informasi spasial yang terstruktur melalui penggunaan *signage*. Keberadaan *signage* ini berfungsi sebagai instrumen navigasi yang esensial dalam membantu pemustaka melakukan orientasi mandiri serta menentukan arah secara efektif di dalam lingkungan perpustakaan.

2.3.3 Media Komunikasi Visual

Media komunikasi visual merupakan sarana penyampaian pesan yang menggunakan elemen-elemen visual sebagai media utama dalam proses komunikasi. Media ini berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada audiens melalui bentuk visual seperti warna, tipografi, simbol, gambar, ilustrasi, maupun tata letak (*layout*), sehingga pesan dapat dipahami dengan lebih cepat dan efektif.

Andhita (2021) memaparkan bahwa komunikasi visual merupakan penggabungan dua konsep dasar, yakni komunikasi dan visual. Dalam hal ini, komunikasi dimaknai sebagai proses pertukaran pesan antar individu melalui saluran media tertentu yang bertujuan menghasilkan umpan balik. Sementara itu, unsur visual merujuk pada segala sesuatu yang dapat ditangkap dan dipersepsikan melalui indra penglihatan.

Dijelaskan oleh Putra (2021) bahwa komunikasi visual merupakan proses penyampaian pesan yang menitikberatkan pada penggunaan elemen-elemen yang menonjol dan tertangkap dengan jelas oleh khalayak sebagai media utamanya. Segala komponen

yang dapat tertangkap oleh indra penglihatan tersebut dikategorikan sebagai bahasa visual, yang berfungsi untuk mengomunikasikan makna, arti, maupun pesan tertentu kepada audiens.

Media komunikasi visual memiliki peran penting dalam lingkungan publik karena dapat membantu pemustaka memahami informasi secara cepat tanpa harus bergantung pada komunikasi verbal. Disamping itu, media komunikasi visual banyak diterapkan pada fasilitas umum, termasuk perpustakaan, sebagai sarana untuk memberikan petunjuk, informasi, maupun arahan kepada pemustaka. Dalam konteks perpustakaan, media komunikasi visual diwujudkan dalam berbagai bentuk seperti papan informasi, denah ruangan, simbol layanan, *pictogram*, serta *signage* atau penunjuk arah. Media tersebut digunakan untuk membantu pemustaka mengenali ruang, menemukan lokasi koleksi, memahami tata letak layanan, dan melakukan navigasi di dalam perpustakaan secara lebih efektif.

Selain sebagai penyampai informasi, media komunikasi visual juga memiliki fungsi dalam membangun pengalaman pemustaka (*user experience*). Media visual yang jelas, konsisten, dan mudah dipahami dapat membantu mengurangi kebingungan pemustaka saat berada di suatu lingkungan yang kompleks. Sebaliknya, media visual yang tidak terstruktur dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami informasi dan menghambat proses navigasi. Media komunikasi visual memiliki

hubungan yang erat dengan sistem *signage* dan *wayfinding*. *Signage* pada dasarnya merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi arah, identifikasi ruang, maupun petunjuk lokasi kepada pemustaka. Dengan adanya media komunikasi visual yang efektif, proses *wayfinding* dapat berjalan lebih mudah, cepat, dan efisien.

2.3.4 Environmental Graphic Design (EGD)

Environmental Graphic Design atau biasa disingkat EGD adalah komunikasi grafis mengenai sebuah informasi yang ditemukan dalam sebuah lingkungan (*enviroment*) (Calori and Vanden-Eynden, 2015 dikutip dalam Hananto *et al.*, 2019). *Environmental Graphic Design* (EGD) merupakan konsep desain yang mengintegrasikan elemen visual, arsitektur, ruang, dan informasi untuk membantu pemustaka memahami serta berinteraksi dengan suatu lingkungan. EGD tidak hanya berfokus pada aspek estetika visual, tetapi juga pada informasi yang dapat disampaikan secara efektif melalui elemen-elemen grafis di dalam suatu ruang.

Menurut Calori dan Vanden-eynden (2015) dalam Alfarizki & Mutaqin (2024), bentuk penyampaian informasi visual telah dimulai sejak masa prasejarah melalui penciptaan simbol pada dinding gua. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan tanda visual merupakan metode dasar manusia untuk berkomunikasi bahkan sebelum media kertas digunakan secara luas. Menurut Febriansyah (2022), fungsi *Environmental Graphic Design* (EGD)

diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama, yaitu:

a) *Identification Sign*

Berfungsi untuk membangun identitas suatu kawasan serta membantu merepresentasikan fungsi tempat tersebut. Selain memperkuat identitas, papan identitas menurut Mollerup dalam Febriansyah (2022) dapat memberikan makna tertentu pada suatu kawasan yang bersumber dari budaya atau lingkungan setempat, sehingga menciptakan familiaritas antara penanda dengan audiens.

b) *Directional Sign*

Berperan sebagai penunjuk rute yang direkomendasikan dalam suatu kawasan. Penanda ini memandu pergerakan pemustaka mulai dari posisi awal hingga mencapai lokasi tujuan yang ditunjukkan.

c) *Regulation Sign*

Berfungsi sebagai media informasi penegas yang memberikan instruksi atau peringatan kepada audiens mengenai hal-hal yang diperbolehkan maupun dilarang. Informasi pada penanda ini biasanya bersifat langsung (*direct*) dan diterapkan oleh pihak pengelola kawasan.

d) *Description Sign*

Memiliki fungsi untuk memberikan penjelasan mendalam mengenai situasi atau fasilitas di suatu kawasan. Penanda ini sangat berguna sebagai pembekalan informasi bagi audiens guna meminimalisir kebingungan, terutama bagi pemustaka yang baru pertama kali mendatangi kawasan tersebut.

Sejalan dengan pemikiran Calori (2015) sebagaimana dikutip dalam Hananto *et al.*, (2019), terdapat urgensi untuk memahami bahwa perancangan grafis tidak hanya terbatas pada lingkup dua dimensi, melainkan dapat diimplementasikan ke dalam wujud tiga dimensi. Dalam konteks *Environmental Graphic Design* (EGD), Hananto (2017) menjelaskan adanya tiga komponen utama yang saling berintegrasi, yaitu:

- a) ***Signage dan wayfinding***: berfungsi sebagai instrumen untuk memandu dan mengarahkan audiens menuju lokasi tertentu melalui sistem penunjuk jalan yang sistematis.
- b) ***Placemaking***: berperan dalam membangun identitas visual suatu lokasi, sehingga tempat tersebut memiliki karakteristik unik yang mudah dikenali dan diingat oleh pemustaka.
- c) ***Interpretation***: berfungsi sebagai media untuk memaparkan informasi mendalam mengenai suatu lokasi, sehingga pesan yang disampaikan dapat diinterpretasikan dan dipahami dengan jelas oleh audiens.

Dalam ekosistem perpustakaan, *Environmental Graphic Design* (EGD) berfungsi mempermudah navigasi dan pemahaman struktur ruang bagi pemustaka melalui integrasi *signage*, denah, simbol, serta kode warna yang konsisten. Keberhasilan sistem informasi lingkungan ini sangat bergantung pada aspek keterbacaan, visibilitas, dan ketepatan penempatan media. Sebagai pendekatan yang menyatukan sistem *signage* dan *wayfinding*, penerapan EGD yang optimal mampu menciptakan pengalaman

ruang yang lebih informatif, nyaman, dan efisien bagi pemustaka dalam menemukan lokasi maupun informasi yang dibutuhkan.

2.3.5 Wayfinding

Berdasarkan Sahay & Hawari., (2025) istilah *wayfinding* dikemukakan *pertama* kali oleh Lynch pada tahun 1960, ia menjelaskan *wayfinding* sebagai suatu proses menentukan posisi dan arah yang mencakup perjalanan dari titik awal menuju tujuan. Purbasari dan Shodiqin (2020) mengutip teori dari Craig Berger (2005) yang mendefinisikan *wayfinding* sebagai serangkaian sistem *signage* yang berfungsi sebagai pemandu atau penunjuk arah di suatu lokasi. Secara teknis, *wayfinding* berperan dalam mendistribusikan informasi melalui berbagai media seperti peta, daftar lokasi, serta identifikasi ruang dan wilayah tertentu. Mengingat pentingnya navigasi, setiap tata ruang baik terbuka maupun tertutup memerlukan sistem penanda yang memadai guna menciptakan proses navigasi yang efektif serta menjamin rasa aman dan nyaman bagi setiap individu di dalamnya.

Teori mengenai *wayfinding* diperkuat oleh pandangan Farr *et al.* (2012) yang mengklasifikasikan elemen *wayfinding* ke dalam beberapa kategori fungsional, meliputi tata kota (*city layout*), penanda wilayah (*landmark*), penggunaan warna dan cahaya (*colour and light*), peta (*maps*), serta sistem penanda (*signage*). Elemen-elemen tersebut dirancang untuk mempermudah pencarian jalan, terutama pada lingkungan dengan denah yang rumit (Aulia, 2024). Agar elemen-elemen tersebut dapat berfungsi

secara optimal dalam mendukung proses navigasi pemustaka, diperlukan pemenuhan kriteria performansi tertentu. Kriteria tersebut mencakup aspek visibilitas, legibilitas, dan imajibilitas sebagaimana dirinci dalam tabel berikut:

Tabel 2. 2 Kriteria Performansi *Wayfinding*

Elemen <i>Wayfinding</i>	Kriteria Performansi		
	Visibilitas	Legibilitas	Imajibilitas
Konfigurasi Ruang	Tata ruang terorganisasi dengan pola koridor sederhana untuk memudahkan pemindaian area.	Penerapan zonasi dan kode warna untuk menyederhanakan struktur ruang.	Pemberian karakter unik pada tiap lantai guna menghindari kesan monoton.
Jalur Sirkulasi	Penghindaran jalur buntu atau tertutup untuk menjaga kelancaran navigasi.	Penggunaan alur koridor yang lugas dengan persimpangan minimal.	Penataan hierarki jalur yang jelas antara rute utama dan cabang.

Pintu Masuk & Keluar	Penempatan pada lokasi strategis yang mudah terlihat dari berbagai arah.	Pembedaan visual melalui kontras warna atau struktur dibandingkan elemen fasad lainnya.	Desain bentuk pintu yang intuitif dan mudah dikenali oleh pemustaka.
<i>Landmark</i> (Penanda Ikonik)	Posisi mencolok pada area dengan jangkauan pandang yang luas.	Penonjolan elemen melalui keunikan bentuk, warna, tekstur, atau ukuran.	Pemanfaatan kekhasan arsitektur sebagai titik acuan memori pemustaka.

Elemen <i>Wayfinding</i>	Kriteria Performansi		
	Visibilitas	Legibilitas	Imajibilitas
<i>Sign/Signage</i> (Sistem Penanda)	Penempatan tepat sasaran sesuai alur kebutuhan informasi pemustaka. mudah saat dibutuhkan.	Penggunaan tipografi dan simbol yang jernih agar mudah dipahami seketika.	Desain visual yang menarik sebagai titik perhatian (<i>focal point</i>) informatif.
Vista Navigasi	Penataan sudut pandang strategis sebagai pengarah sirkulasi alami.	Penciptaan titik tarik melalui elemen interior seperti pola lantai atau lampu.	Integrasi desain interior yang estetik sekaligus fungsional sebagai pengarah jalan.

(Sumber: Berdasarkan Tandar & Sutisna (2024))

Dalam praktiknya, keberhasilan *wayfinding* sangat dipengaruhi oleh sistem informasi visual yang tersedia, khususnya *signage*. *Signage* berfungsi sebagai media yang memberikan petunjuk arah, identifikasi ruang, dan informasi lokasi kepada pemustaka. Sistem *signage* yang jelas, konsisten, dan mudah dipahami dapat membantu pemustaka menemukan tujuan dengan lebih cepat serta mengurangi kebingungan saat melakukan navigasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *wayfinding* merupakan proses navigasi yang dipengaruhi

oleh kemampuan pemustaka dalam memahami informasi lingkungan. Dalam mendukung proses tersebut, diperlukan sistem informasi visual seperti *signage* yang mampu membantu pemustaka dalam mengenali ruang, menentukan arah, dan mencapai tujuan secara efektif.

2.3.6 Signage

Dalam karyanya yang berjudul *Signage and Wayfinding Design*, Calori (2015) dalam (Febriansyah *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa *signage* dan *wayfinding* mencakup berbagai sistem penanda yang berfungsi menghubungkan beragam lokasi melalui informasi visual. Sistem ini bertujuan menciptakan keterpaduan antarwilayah yang saling berkaitan, seperti taman, fasilitas publik, hingga jaringan infrastruktur transportasi yang kompleks. *Signage* atau sistem tanda merupakan media komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi, memberikan petunjuk arah, mengidentifikasi lokasi, serta membantu pemustaka dalam memahami suatu lingkungan. *Signage* menjadi bagian penting dalam sistem navigasi karena berfungsi sebagai alat komunikasi antara lingkungan dengan pemustaka. Berdasarkan Purbasari & Shodiqin (2024) efektivitas sebuah *signage* ditentukan oleh empat kriteria utama sebagai berikut :

Dalam konteks perpustakaan, *signage* berfungsi sebagai media yang membantu pemustaka menemukan koleksi, layanan, maupun fasilitas yang tersedia. Perpustakaan yang memiliki

banyak ruang, rak koleksi, dan layanan memerlukan sistem *signage* yang jelas agar pemustaka tidak mengalami kesulitan dalam melakukan navigasi. Penelitian Dharmawan dan Rachmaniyah (2021) menunjukkan bahwa *signage* yang terintegrasi dengan elemen *wayfinding* mampu membantu pemustaka memahami tata ruang dan menentukan arah secara lebih mudah. Penelitian tersebut menegaskan bahwa keberadaan *signage* memiliki peran penting dalam mendukung sistem navigasi pemustaka.

Selain sebagai penunjuk arah, *signage* juga berfungsi sebagai media komunikasi visual yang membantu pemustaka memahami lingkungan secara lebih cepat. Oleh karena itu, desain *signage* perlu memperhatikan aspek tipografi, warna, ukuran, simbol, dan penempatan agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas kepada pemustaka.