

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Permasalahan

UPT Perpustakaan dan Undip Press menyediakan berbagai layanan informasi serta sumber ilmiah bagi sivitas akademika dan mahasiswa Universitas Diponegoro. Gedung perpustakaan ini mencakup beberapa lantai dengan area fungsional yang khas, seperti zona koleksi, ruang baca, area diskusi, layanan pemustaka, dan fasilitas pendukung lainnya. Tata letak ini memerlukan sistem penunjuk arah dan papan informasi yang jelas, yang memungkinkan pemustaka untuk mengenali lokasi, menentukan arah, dan mencapai tujuan mereka secara mandiri.

Pengamatan awal menunjukkan bahwa sistem *signage* yang ada saat ini belum terintegrasi secara optimal. Hal ini terlihat dari adanya ketidakkonsistenan dalam penggunaan warna, tipografi, simbol, bentuk visual, penyajian informasi, serta penempatan tanda. Kebutuhan akan sistem penunjuk arah *wayfinding* yang efisien menjadi semakin mendesak mengingat tingginya volume kunjungan perpustakaan: 10.096 kunjungan pada Januari 2026, 18.981 pada Februari, 14.565 pada Maret, dan puncaknya mencapai 29.603 pada April.

Mengingat kondisi tersebut, diperlukan standarisasi sistem penandaan *signage* yang mencakup tidak hanya aspek tampilan visual, tetapi juga konsistensi penempatan dan penyampaian informasi. Oleh karena itu, tujuan menyusun "Modul Panduan

Sistem *Signage* UPT Perpustakaan dan UNDIP Press" sebagai pedoman bagi perancangan, pemasangan, dan pengembangan sistem penandaan yang lebih terstruktur, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan.

4.1.1 Hasil Observasi dan Dokumentasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa area UPT Perpustakaan dan Undip Press, ditemukan adanya variasi pada bentuk dan tampilan *signage* yang digunakan. Perbedaan tersebut terlihat dari penggunaan warna, tipografi, simbol, ukuran, bentuk visual, serta format penyajian informasi. Selain itu, terdapat beberapa *signage* yang masih menggunakan media sederhana atau sementara sehingga tampilan antar-*signage* belum memiliki kesatuan visual yang kuat.

Dari aspek penempatan, beberapa *signage* juga berada pada posisi yang kurang strategis sehingga memiliki tingkat visibilitas yang rendah. Kondisi tersebut dapat membuat informasi tidak langsung terlihat ketika pemustaka berada pada titik tertentu, terutama pada area perpindahan seperti koridor, tangga, maupun jalur menuju fasilitas dan layanan. Temuan ini menunjukkan bahwa aspek desain dan penempatan perlu dipertimbangkan secara bersamaan agar *signage* dapat berfungsi secara optimal sebagai bagian dari sistem *wayfinding*.

4.1.2 Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan pihak UPT Perpustakaan dan Undip Press juga memperkuat temuan observasi. Berdasarkan

informasi dari pustakawan, masih terdapat pemustaka yang menanyakan lokasi ruang maupun fasilitas tertentu meskipun beberapa papan petunjuk telah tersedia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberadaan *signage* belum selalu mampu memberikan informasi secara langsung dan mandiri kepada pemustaka.

Hal tersebut juga diperkuat melalui wawancara dengan Bapak Suwondo, S.Hum., M.Kom. selaku Kepala UPT Perpustakaan dan Undip Press, yang menyampaikan bahwa masih terdapat beberapa *signage* yang perlu dibenahi agar informasi yang diberikan lebih jelas serta dapat mendukung kemudahan navigasi pemustaka. Temuan dari wawancara tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pedoman yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem signage, sehingga perancangan dan penerapannya dapat dilakukan secara lebih terarah dan konsisten.

Hasil analisis tersebut kemudian menjadi dasar bagi penulis dalam menyusun rekomendasi, mengembangkan rancangan signage, serta menghasilkan Modul Panduan Sistem Signage UPT Perpustakaan dan Undip Press sebagai luaran yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem signage selanjutnya. Modul memang ditujukan sebagai pedoman bagi pihak yang terlibat dalam perencanaan, pemasangan, dan pengembangan sistem signage di lingkungan perpustakaan.

4.2 Proses Pengkayaan dan Pembahasan Hasil

Proses pengembangan modul "Modul Panduan Sistem

Signage UPT Perpustakaan dan UNDIP Press" dilaksanakan dalam tiga tahap utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahapan-tahapan ini dilakukan secara berurutan untuk memastikan bahwa modul yang dihasilkan selaras dengan kondisi lokasi, kebutuhan manajemen, serta tujuan standardisasi sistem penandaan. Tahap pra-produksi mencakup pengumpulan data dan perumusan, konsep tahap produksi berfokus pada pengembangan konten dan desain modul, sedangkan tahap pasca-produksi dikhususkan untuk evaluasi, penyempurnaan, dan penyelesaian akhir karya tersebut.

4.2.1 Tahap Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan tahap awal yang dilakukan untuk meletakkan dasar bagi pengembangan modul. Pada tahap ini, penulis menentukan perlunya standardisasi *signage* berdasarkan temuan dari wawancara, observasi, dan tinjauan pustaka. Data yang diperoleh digunakan untuk menilai kondisi rambu yang ada, mengidentifikasi permasalahan yang relevan, serta menentukan aspek-aspek yang harus menjadi pedoman dalam modul tersebut.

4.2.1.1 Pengumpulan Data dan Identifikasi Kebutuhan

Pengumpulan data dan identifikasi kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai sistem *signage* di UPT Perpustakaan dan Undip Press serta menentukan materi yang akan dimuat dalam modul. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Ketiga metode tersebut menjadi dasar

untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pemustaka, serta merumuskan rekomendasi standarisasi karakter yang sesuai dengan kondisi perpustakaan.

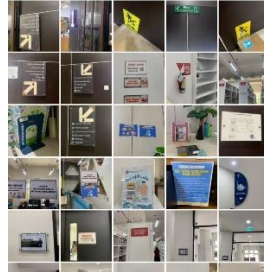
a) Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan pihak-pihak yang terlibat dalam pengelolaan fasilitas dan sistem penandaan di UPT Perpustakaan dan Undip Press. Melalui wawancara tersebut, penulis mengumpulkan informasi mengenai *signage* yang ada saat ini, tantangan dalam penggunaannya, serta kebutuhan akan pedoman standarisasi penanda. Hasil wawancara ini menjadi dasar dalam menentukan isi dan arah penyusunan modul.

b) Observasi

Observasi langsung dilakukan terhadap berbagai jenis karakter *signage* yang terdapat di Perpustakaan UPT dan Undip Press. Pengamatan berfokus pada fungsi, penempatan, keterbacaan, konsistensi visual, penggunaan simbol, serta hubungan antara *wayfinding* dan sistem *signage*. Dilakukan juga dokumentasi pada penanda yang ada untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, dan menggunakan temuan tersebut sebagai dasar perumusan rekomendasi dalam modul ini.

Signage UPT Perpustakaan dan
Undip Press



Gambar 4. 1 Hasil Dokumentasi Penulis
(Sumber: Galeri Penulis)

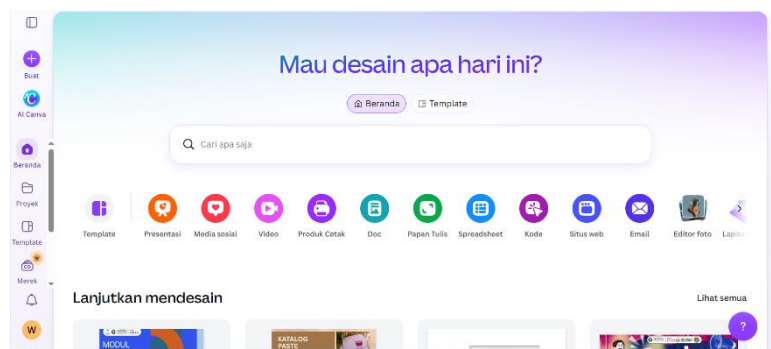
c) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperkuat landasan teoritis bagi pengembangan modul tersebut. Dengan menelaah berbagai referensi termasuk buku, jurnal ilmiah, standar desain, dan penelitian terdahulu mengenai *signage*, *wayfinding*, desain informasi, serta standar desain *signage*. Hasil studi pustaka kemudian digunakan sebagai acuan dalam merumuskan standar yang sesuai dengan prinsip desain *signage* sekaligus mempertimbangkan kebutuhan UPT Perpustakaan dan Undip Press.

4.2.1.2 Pemilihan Perangkat Lunak Desain

Setelah menetapkan konsep dan struktur modul, tahap selanjutnya yaitu memilih perangkat lunak yang akan digunakan untuk proses desain. Canva dipilih sebagai alat utama untuk membuat desain dan tata letak modul. Pemilihan ini didasarkan pada kemudahan penggunaan perangkat lunak tersebut dalam hal komposisi halaman serta ketersediaan fitur yang mendukung

pengelolaan tipografi, elemen grafis, ilustrasi, dan tata letak. Penggunaan Canva juga membantu dalam menjaga konsistensi visual di seluruh halaman modul mulai dari penggunaan warna dan tipografi hingga penempatan elemen informasi. Pada tahap desain, jenis huruf Poppins dipilih sebagai huruf utama karena gaya *sans-serif*-nya yang sederhana, modern, dan sangat mudah dibaca.



Gambar 4. 2 Aplikasi Canva
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.2.2 Tahap Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan realisasi terhadap konsep dan struktur modul yang telah disusun pada tahap praproduksi. Kegiatan diawali dengan menyusun narasi dan materi modul secara sistematis berdasarkan hasil observasi, wawancara, kuesioner, serta studi pustaka. Materi kemudian dikembangkan ke dalam pembahasan mulai dari gambaran umum UPT Perpustakaan dan Undip Press, konsep navigasi dan *wayfinding*, hasil analisis sistem *signage*, standar sistem *signage*, hingga panduan implementasinya. Penyusunan materi dilakukan dengan bahasa yang informatif dan mudah dipahami agar modul dapat digunakan sebagai pedoman praktis oleh pihak pengelola UPT.

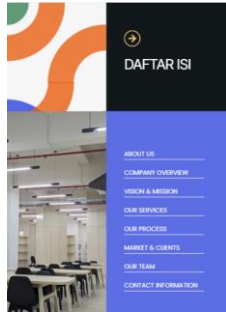
Setelah materi disusun, proses selanjutnya adalah dengan merancang desain dan *layout* modul menggunakan Canva. Proses ini meliputi pembuatan *cover*, daftar isi, *cover* setiap bab, pengaturan tata letak halaman, pemilihan warna dan tipografi, serta penempatan ilustrasi dan dokumentasi pendukung. Selain desain modul, pembuatan desain lain meliputi rancangan *signage* yang dikategorikan menjadi *identification signage*, *directional signage*, *informational signage*, dan *regulatory signage* dengan mengacu pada standar tipografi, warna, piktogram, material, dan prinsip penempatan yang telah ditetapkan. Rancangan tersebut kemudian divisualisasikan melalui contoh desain dan ilustrasi penempatan agar penerapannya di lingkungan UPT Perpustakaan dan Undip Press dapat dipahami secara lebih jelas. Hasil dari tahap produksi berupa draf modul lengkap yang telah memuat materi, desain, serta contoh implementasi sistem *signage*

4.2.2.1 Penyusunan Desain dan *Layout* Modul

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan desain dan *layout* modul berdasarkan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Sebelum memperoleh desain final, terdapat beberapa perubahan pada rancangan awal, terutama pada komposisi halaman, penggunaan warna, tipografi, dan penempatan elemen visual agar tampilan modul lebih konsisten, informatif, dan mudah dibaca.

Tabel 4. 1 Perubahan dan Finalisasi Desain

No	Aspek	Perubahan	Hasil Desain
1.	Cover Modul	Komposisi visual masih belum seimbang	Desain sebelumnya:  Desain final: 
2.	Cover Bab	Penataan ulang judul, foto, dan elemen grafis serta menghilangkan warna yang terlalu dominan.	Desain sebelumnya:  Desain final:

No	Aspek	Perubahan	Hasil Desain
			
3.	Daftar Isi	Latar dibuat lebih dominan warna krem dengan elemen visual yang lebih sederhana	Desain sebelumnya:  Desain final: 
4.	Layout Materi	Beberapa halaman terlihat padat dan kurang memiliki	Penataan ulang teks, ilustrasi, dan bidang informasi.

No	Aspek	Perubahan	Hasil Desain
		ruang kosong	
5.	Diagram Pada Materi	Diagram hasil kuesioner masih menggunakan tampilan bawaan dari <i>Google Form</i> .	Diagram dibuat ulang dengan menyesuaikan warna, tipografi, dan gaya visual modul tanpa mengubah data.

(Sumber: Rancangan Modul)

a) Desain *Cover* Modul

Tahap pertama mencakup perancangan *cover* yang berfungsi sebagai identitas visual utama bagi Modul Panduan Sistem Signage UPT Perpustakaan dan Undip Press. Warna biru dipilih sebagai warna dominan, yang dipadukan dengan elemen-elemen geometris berwarna oranye, hijau, kuning, dan biru muda sebagai aksen visual. Pemilihan warna biru ini selaras dengan konsep identitas visual Universitas Diponegoro serta palet warna visual yang telah ditetapkan untuk Unit Perpustakaan dan Undip Press selama tahap perancangan.

Selain berfungsi sebagai identitas visual, penggunaan warna biru yang dominan menciptakan kesan profesional dan informatif, sekaligus menjaga keselarasan dengan lingkungan institusi. Pada bagian *cover* menampilkan foto tampak depan gedung Perpustakaan UPT dan Undip Press untuk menggambarkan tema

modul secara jelas. Judul ditampilkan secara mencolok agar pembaca dapat mengenali topik modul tersebut.



Gambar 4. 3 Tampilan Cover Modul
(Sumber: Desain Canva)

b) Daftar Isi

Setelah halaman *cover*, selanjutnya penulisan daftar isi sebagai panduan untuk membantu pembaca menemukan bagian materi spesifik yang dibutuhkan. Berbeda dengan *cover* yang menonjolkan penggunaan warna, bagian ini menggunakan latar belakang putih dan elemen visual yang lebih sederhana.

Pemilihan warna putih bertujuan menciptakan tampilan yang sederhana, bersih, dan tidak terlihat penuh atau sesak secara visual. Informasi mengenai judul bab, subjudul, dan nomor halaman disusun dalam hierarki yang jelas, sehingga pembaca dapat dengan cepat memahami struktur isi modul. Warna biru, hitam, dan warna aksen tertentu hanya digunakan pada bagian-bagian khusus untuk menjaga konsistensi desain

dengan identitas visual modul tanpa penggunaan warna yang berlebihan.

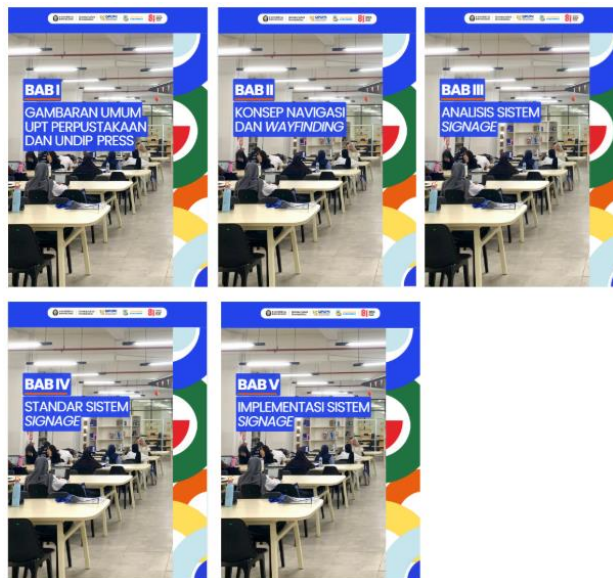
Kata Pengantar	
BAB 1	Profil Lini Perputakaan dan Lini Press
	Via & Misi Lini Perputakaan dan Lini Press
	Suara Pemustaka Dan Kredita Lapangan
BAB 2	Peran Signage Dalam Wayfinding
	Mengapa Pemustaka Butuh Petunjuk yang Jelas
	Jenis-jenis Signage
BAB 3	Hasil Analisis Sistem Signage
	Apa Kata Pemustakar
	Latar Belakang
BAB 4	Standar Signografi
	Standar Warna Signage
	Standar Poligon Signage
	Standar Material Signage
	Prinsip Penempatan Signage
BAB 5	Panduan Tata Letak
	Contoh Design Signage
	Panduan Penempatan
	Contoh Penempatan
	Penutup
	Daftar Pustaka

Gambar 4. 4 Tampilan Daftar Isi
(Sumber: Desain Canva)

c) Desain *Cover* Setiap Bab

Selanjutnya, pembuatan desain *cover* untuk setiap bab, mulai dari Bab I hingga Bab V. Halaman pembuka bab dirancang menggunakan templat visual yang konsisten untuk menjamin keseragaman di seluruh bagian modul. Warna biru tetap digunakan sebagai warna utama, sementara warna hijau, oranye, kuning, dan biru muda berfungsi sebagai warna pendukung.

Setiap *cover* bab memuat nomor dan judul bab dengan ukuran huruf yang mencolok, serta dilengkapi dengan foto atau elemen visual yang relevan dengan topik tersebut. Penggunaan format desain yang konsisten bertujuan untuk membantu pembaca mengenali transisi antarbagian sekaligus menciptakan kesatuan visual di dalam modul.

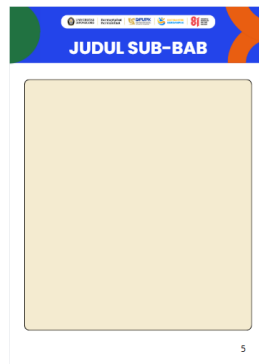


Gambar 4. 5 Desain *Cover* Pada Tiap Bab
(Sumber: Desain Canva)

d) Penyusunan *Layout* Awal Halaman Materi

Setelah menyelesaikan desain halaman utama, dilakukan pembuatan tata letak awal sebagai kerangka untuk menempatkan isi materi. Pada tahap ini, halaman tersebut belum sepenuhnya memuat informasi, namun sudah ditentukan untuk posisi *header*, judul, teks, ilustrasi, foto, serta ruang untuk contoh penerapan *signage*.

Warna putih dan krem menjadi warna latar belakang utama untuk *background* halaman. Warna putih dipilih untuk menciptakan visual yang bersih guna menjamin keterbacaan, sedangkan warna krem digunakan pada bidang informasi tertentu untuk memberikan variasi visual dan mengurangi tampilan halaman menjadi monoton. Penggunaan kedua warna ini juga membantu menciptakan kontras yang memadai terhadap teks dan elemen visual lainnya, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih jelas. Warna biru tetap dipertahankan pada bagian *header* untuk menjaga kesinambungan identitas visual dari sampul hingga halaman isi.



Gambar 4. 6 Tampilan *Layout* Pada Isi Materi
(Sumber: Desain Canva)

e) Pengisian Materi dan Penyempurnaan *Layout*

Setelah struktur tata letak ditetapkan, kemudian isi materi disesuaikan ke dalam halaman-halaman modul. Materi disesuaikan dengan ruang yang tersedia untuk memastikan informasi tidak hanya komprehensif, tetapi juga nyaman dibaca. Teks kemudian disusun ke dalam berbagai bagian seperti judul, penjelasan, poin-poin utama, rekomendasi, dan contoh praktis agar pembaca tidak dihadapkan pada paragraf yang terlalu panjang.

Pada tahap ini, latar belakang berwarna putih dan krem dipertahankan untuk menciptakan keseimbangan antara keterbacaan dan variasi visual. Informasi penting ditempatkan pada area berwarna krem yang dibatasi oleh garis, sehingga mudah dibedakan dari konten utama. Sementara itu, *header* berwarna biru dengan teks putih digunakan secara konsisten untuk menonjolkan judul topik di setiap halaman.

Modul menyesuaikan ukuran teks, jarak antarbagian,

penempatan ilustrasi, dan proporsi ruang kosong agar materi tidak terlihat terlalu padat. Hasil dari tahap ini adalah serangkaian halaman modul yang memuat isi secara lengkap, dengan tata letak yang konsisten, informatif, dan mudah dipahami.

4.2.2.2 Penyusunan dan Pengemasan Materi Modul

Setelah menyelesaikan desain dasar dan tata letak modul, tahap berikutnya adalah menyusun dan mengemas konten untuk setiap lokasi. Pada tahap ini, materi yang mencakup Bab 1 hingga 5 disesuaikan secara sistematis sesuai dengan struktur yang telah ditetapkan sebelumnya. Materi tersebut dikembangkan berdasarkan hasil observasi, wawancara, tinjauan pustaka, dan analisis kebutuhan terkait sistem penandaan di Perpustakaan UPT dan Undip Press. Guna meningkatkan keterbacaan dan pemahaman, gaya dalam penulisan tidak sekadar menyajikan materi dalam bentuk paragraf biasa, melainkan menerapkan format berbasis bagian, poin-poin (*bullet points*), ilustrasi, dokumentasi foto, serta contoh visual. Pendekatan ini memastikan tampilan modul tetap rapi dan nyaman untuk dibaca.

a) Bab 1 Gambaran Umum UPT Perpustakaan dan Undip Press

Bab 1 berfokus pada pengenalan topik-topik yang menjadi landasan modul ini: yaitu UPT Perpustakaan dan Undip Press. Bab ini memuat profil singkat, visi dan misi, serta gambaran umum mengenai lingkungan perpustakaan, dengan menyoroti pentingnya sistem penunjuk arah *wayfinding* dan papan informasi *signage*

yang jelas. Selain itu, bab ini menyajikan penjelasan awal mengenai kondisi lokasi, kebutuhan pemustaka, serta alasan pengembangan modul ini sebagai panduan standardisasi *signage*.



Gambar 4. 7 Tampilan Isi Pada Bab 1
(Sumber: Desain Canva)

b) Bab 2 Dasar Pemahaman *Signage* dan *Wayfinding*

Bab 2 memperkenalkan dasar-dasar mengenai *signage* dan sistem penunjuk arah *wayfinding*. Pembahasan mencakup peran *signage* dalam mendukung sistem penunjuk arah, alasan mengapa pemustaka memerlukan panduan yang jelas, berbagai jenis *signage*, serta gambaran umum mengenai *signage* yang ada di lingkungan perpustakaan. Bab ini berfungsi sebagai penghubung antara gambaran umum institusi dan analisis mendalam mengenai

berbagai persoalan yang disajikan pada bab berikutnya.

Agar materi lebih praktis, penyajian pada isi Bab 2 menggunakan bahasa yang sederhana dan contoh visual. Beberapa bagian disusun dalam bentuk poin-poin untuk membantu pembaca lebih memahami klasifikasi *signage* beserta fungsinya. Ilustrasi dan contoh bentuk *signage* juga disertakan guna membantu pembaca membedakan jenis-jenis *signage* secara lebih spesifik.



Gambar 4. 8 Tampilan Isi Pada Bab 2
(Sumber: Desain Canva)

c) Bab 3 Hasil Analisis Sistem *Signage*

Bab 3 berfokus pada analisis sistem penandaan di UPT Perpustakaan dan Undip Press. Bab ini memuat temuan mengenai kondisi *signage* yang ada, mencakup aspek visual, keterbacaan, konsistensi desain, penempatan, serta kaitannya dengan alur navigasi pemustaka dan menjelaskan implikasi kondisi tersebut

terhadap kemudahan navigasi di lingkungan perpustakaan.



Gambar 4. 9 Tampilan Isi Pada Bab 3
(Sumber: Desain Canva)

d) Bab 4 Standar Elemen Visual dan Desain *Signage*

Pada Bab 4, pembahasan beralih pada pedoman desain *signage*. Uraian tersebut mencakup standar untuk elemen visual seperti warna, tipografi, bentuk, simbol, piktogram, ukuran, dan komposisi tata letak yang digunakan dalam desain *signage*. Bab ini merupakan komponen kunci karena memaparkan landasan visual yang diperlukan untuk memastikan tampilan rambu yang konsisten, mudah dikenali, serta selaras dengan identitas UPT Perpustakaan dan Undip Press.

Agar bab ini tidak terlalu teknis, materi ditulis secara bertahap, memberikan penjelasan singkat untuk setiap bagian, serta

menyertakan elemen visual pendukung. Beberapa halaman memuat kolom informasi, poin-poin utama, dan contoh desain untuk membantu pembaca lebih memahami penerapan standar yang dijelaskan. Pendekatan visual ini juga membuat materi tampak lebih ringkas dan tidak terlalu padat.



Gambar 4. 10 Tampilan Isi Pada Bab 4
(Sumber: Desain Canva)

f) Bab 5 Panduan Implementasi dan Penempatan *Signage*

Bab 5 berfokus pada penerapan hasil standardisasi di lingkungan perpustakaan. Bab ini memuat pedoman mengenai penempatan, ketinggian pemasangan, orientasi, dan visibilitas *signage*, serta contoh penggunaan *signage* di area tertentu pada fasilitas UPT Perpustakaan dan Undip Press. Selain itu, bab ini juga menyertakan rekomendasi implementasi untuk memastikan bahwa pedoman yang telah ditetapkan tidak sekadar menjadi

rancangan, tetapi dapat diterapkan secara efektif.

Bab 5 disusun agar lebih praktis dan dapat diterapkan, karena membahas secara langsung proses pelaksanaannya. Disertakan ilustrasi, sketsa, dan contoh penempatan *signage* untuk membantu pembaca memvisualisasikan penerapannya secara jelas. Selain itu, materi disajikan dalam poin-poin yang terpisah guna memudahkan pembaca dalam memahami langkah-langkah serta aspek-aspek utama terkait pemasangan *signage*.



Gambar 4. 11 Tampilan Isi Pada Bab 5
(Sumber: Desain Canva)

4.2.2.3 Penyusunan Desain dan *Layout Signage*

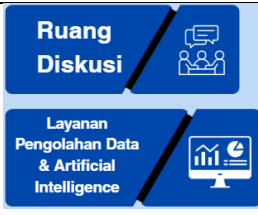
Penyusunan desain dan *layout signage* dilakukan setelah kebutuhan informasi, jenis *signage*, dan titik penempatan diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Perancangan disesuaikan dengan empat kategori *signage* yang digunakan, yaitu *identification signage*, *directional signage*, *informational signage*,

dan *regulatory signage*.

a. *Identification Signage*

Identification signage berfungsi untuk membantu pemustaka mengenali nama dan fungsi suatu ruang atau fasilitas. Pada perancangan ini, *identification signage* diterapkan pada beberapa ruang, seperti “Ruang Diskusi” dan “Layanan Pengolahan Data dan Artificial Intelligence”. Desain disusun dengan mengutamakan keterbacaan nama ruang, penggunaan tipografi yang konsisten, serta tampilan visual yang sederhana agar informasi dapat dikenali dengan mudah.

Tabel 4. 2 Desain *Identification Signage*

Aspek	Desain Sebelumnya	Desain Final
Logo		
Tipografi	Helvetica	League Spartan
Warna	#0047ab #ffffff #000000	#0047ab #08449a #ffffff
Layout		

(Sumber: Desain Penulis)

b) *Directional Signage*

Directional signage digunakan untuk memberikan petunjuk arah kepada pemustaka menuju lokasi atau fasilitas tertentu. Perancangan *signage* ini menekankan kejelasan arah, tujuan, dan hierarki informasi sehingga pemustaka dapat memahami petunjuk yang diberikan dengan cepat.

Tabel 4. 3 Desain *Directional Signage*

Aspek	Desain Sebelumnya	Desain Final
Logo		
Tipografi	Helvetica	League Spartan
Warna	#0047ab #ffffff #000000	#0047ab #08449a #ffffff
Layout		

(Sumber: Desain Penulis)

c) *Informational Signage*

Informational signage berfungsi untuk menyampaikan informasi atau petunjuk yang dibutuhkan pemustaka dalam menggunakan layanan dan fasilitas perpustakaan. Pada rancangan ini, *informational signage* diterapkan pada informasi seperti “Gesek Buku di Sini” dan “Kembalikan Buku di Sini”, dengan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami.

Tabel 4. 4 Desain *Informational Signage*

Aspek	Desain Sebelumnya	Desain Final
Logo		

Aspek	Desain Sebelumnya			Desain Final		
Tipografi	Poppins			League Spartan		
Warna						
Layout						

(Sumber: Desain Penulis)

d) *Regulatory Signage*

Regulatory signage digunakan untuk menyampaikan aturan, larangan, atau ketentuan yang perlu diperhatikan oleh pemustaka. Pada rancangan ini, *regulatory signage* diterapkan melalui informasi “Dilarang Membawa Makanan/Minuman” dan “Jaga Ketenangan”. Desain dibuat lebih tegas agar pesan aturan dapat dikenali dengan mudah.

Tabel 4. 5 Desain *Regulatory Signage*

Aspek	Desain Sebelumnya	Desain Final
Logo		
Tipografi	Helvetica	League Spartan
Warna	#e4242b #ffffff #000000	#e4242b #ffffff #000000
Layout		

(Sumber: Desain Penulis)

4.2.3 Tahap Pasca Produksi

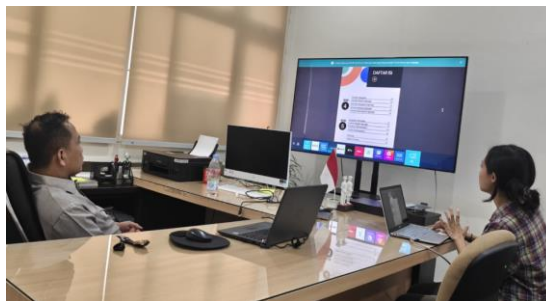
Tahap pascaproduksi berlangsung setelah seluruh materi, desain modul, dan tata letak *signage* selesai dikerjakan. Pada tahap ini, diperlukan peninjauan modul yang telah selesai dan menerapkan rancangan desain *signage* di lingkungan UPT Perpustakaan serta Undip Press. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil akhir tidak hanya tepat secara visual dan substansial, tetapi juga dapat diterapkan secara praktis pada implementasi sesuai kebutuhan.

4.2.3.1 Review Modul

Setelah modul selesai disusun, dilakukan *review* bersama

Ketua Pengelola UPT Perpustakaan dan Undip Press, Bapak Suwondo, S.Hum., M.Kom. Review dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi, kejelasan penyampaian materi, tampilan visual, serta relevansi modul dengan kebutuhan pengelolaan sistem *signage* di lingkungan perpustakaan.

Berdasarkan hasil *review*, Bapak Suwondo memberikan beberapa masukan terkait logo UPT Perpustakaan dan Undip Press yang masih menggunakan logo lama. Masukan tersebut kemudian diterapkan melalui perbaikan pada logo tersebut. Hasil *review* kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan pada bagian-bagian yang masih perlu diperbaiki sebelum modul dinyatakan final. Perbaikan dilakukan pada aspek materi maupun visual agar modul dapat digunakan sebagai pedoman yang lebih jelas, terstruktur, dan sesuai dengan kondisi UPT Perpustakaan dan Undip Press.



Gambar 4. 12 Dokumentasi *Review* Modul
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026)

4.2.3.2 Implementasi Rancangan Desain *Signage*

Setelah rancangan *signage* melalui tahap *review* dan penyempurnaan, selanjutnya adalah implementasi desain pada

beberapa area di lingkungan UPT Perpustakaan dan Undip Press. Implementasi dilakukan untuk menunjukkan penerapan standar visual yang telah disusun dalam modul, mulai dari penggunaan warna, tipografi League Spartan, pictogram, logo terbaru, hingga komposisi desain yang dibuat lebih *clean* dan mudah dibaca.

Penempatan *signage* disesuaikan dengan fungsi masing-masing area serta mempertimbangkan aspek keterbacaan, visibilitas, dan kemudahan pemustaka dalam memperoleh informasi. Melalui tahap ini, rancangan yang sebelumnya masih berupa desain digital dapat divisualisasikan secara langsung pada lingkungan perpustakaan sehingga penerapannya dapat terlihat secara lebih konkret.

4.3 Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tanggapan pemustaka terhadap rancangan sistem *signage* yang telah dikembangkan berdasarkan hasil evaluasi kondisi eksisting. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran *post-survey* kepada 100 responden dengan menilai beberapa aspek, yaitu kemampuan *signage* dalam menyampaikan fungsi ruang dan layanan, kejelasan tindakan serta aturan, keterbacaan teks, kemudahan memahami pictogram, konsistensi visual, serta perbandingan rancangan baru dengan kondisi *signage* sebelumnya. Hasil evaluasi tersebut selanjutnya digunakan untuk melihat ketercapaian *Key Performance Indicator* (KPI) dan membandingkan kondisi *pra-survey* dengan penilaian terhadap rancangan yang telah

dikembangkan.

4.3.1 Hasil *Post-Survey*

Pada pelaksanaan *post-survey*, responden diberikan beberapa usulan rancangan *signage* yang telah dikembangkan berdasarkan hasil evaluasi kondisi eksisting. Rancangan yang ditampilkan meliputi *identification signage* “Ruang Diskusi” dan “Layanan Pengolahan Data dan Artificial Intelligence”, *signage* layanan “Gesek Buku di Sini” dan “Kembalikan Buku di Sini”, serta *regulatory signage* “Dilarang Membawa Makanan/Minuman” dan “Jaga Ketenangan”.

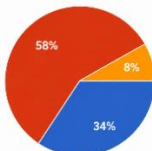
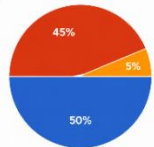
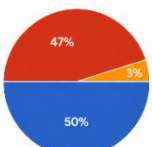
Seluruh rancangan tersebut ditampilkan kepada responden sebagai objek penilaian untuk mengetahui tingkat kejelasan informasi, keterbacaan, kemudahan memahami piktogram, konsistensi visual, serta kualitas rancangan dibandingkan dengan *signage* sebelumnya.

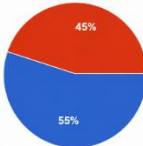
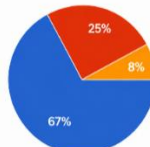


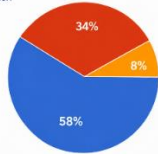
Gambar 4. 13 Usulan Rancangan *Signage* pada *Post-Survey*
(Sumber: Desain Penulis)

Hasil *post-survey* terhadap 100 responden menunjukkan penilaian yang positif terhadap rancangan *signage*, dengan penjabaran sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil *Post-Survey* Rancangan *Signage*

No	Hasil <i>Post-Survey</i>	Data <i>Post-Survey</i>						
1.	Sebanyak 92% responden menilai <i>identification signage</i> membantu mengenali nama dan fungsi ruang.	Jika rancangan <i>signage</i> "Ruang Diskusi" dan "Layanan Pengolahan Data dan Artificial Intelligence" diimplementasikan, seberapa membantu <i>signage</i> tersebut dalam mengenali nama dan fungsi ruang atau layanan yang tersedia? 100 responden  <table><tr><td>● Sangat membantu</td><td>34%</td></tr><tr><td>● Cukup membantu</td><td>58%</td></tr><tr><td>● Kurang membantu</td><td>8%</td></tr></table>	● Sangat membantu	34%	● Cukup membantu	58%	● Kurang membantu	8%
● Sangat membantu	34%							
● Cukup membantu	58%							
● Kurang membantu	8%							
2.	95% responden menilai <i>signage</i> layanan membantu memahami tahapan layanan.	Jika <i>signage</i> "Gesek Buku di Sini" dan "Kembalikan Buku di Sini" diimplementasikan, seberapa membantu <i>signage</i> tersebut dalam memahami tindakan atau tahapan layanan yang harus dilakukan? 100 responden  <table><tr><td>● Sangat membantu</td><td>50%</td></tr><tr><td>● Cukup membantu</td><td>45%</td></tr><tr><td>● Kurang membantu</td><td>5%</td></tr></table>	● Sangat membantu	50%	● Cukup membantu	45%	● Kurang membantu	5%
● Sangat membantu	50%							
● Cukup membantu	45%							
● Kurang membantu	5%							
3.	Sebanyak 97% responden menilai <i>regulatory</i>	Jika <i>signage</i> seperti "Dilarang Membawa Makanan/Minuman" dan "Jaga Ketenangan" diimplementasikan di area perpustakaan, seberapa membantu <i>signage</i> tersebut dalam menyampaikan dan mengingatkan aturan kepada pemustaka? 100 responden  <table><tr><td>● Sangat membantu</td><td>50%</td></tr><tr><td>● Cukup membantu</td><td>47%</td></tr><tr><td>● Kurang membantu</td><td>3%</td></tr></table>	● Sangat membantu	50%	● Cukup membantu	47%	● Kurang membantu	3%
● Sangat membantu	50%							
● Cukup membantu	47%							
● Kurang membantu	3%							

No	Hasil <i>Post-Survey</i>	Data <i>Post-Survey</i>						
	<i>signage</i> membantu menyampaikan aturan.							
4.	Dari 100% responden memberikan penilaian positif terhadap keterbacaan teks dan kemudahan memahami pictogram	Bagaimana tingkat keterbacaan teks pada usulan rancangan <i>signage</i> dilihat dari ukuran huruf, jenis huruf, dan kontras warna? 100 responden <table><tr><td>● Sangat jelas dan mudah dibaca</td><td>55%</td></tr><tr><td>● Cukup jelas</td><td>45%</td></tr></table>	● Sangat jelas dan mudah dibaca	55%	● Cukup jelas	45%		
● Sangat jelas dan mudah dibaca	55%							
● Cukup jelas	45%							
5.	Dari 92% responden menilai penggunaan warna, tipografi, pictogram, dan tata letak telah rapi serta konsisten	Menurut Anda, apakah penggunaan warna, tipografi, pictogram, dan tata letak pada keseluruhan rancangan <i>signage</i> sudah terlihat rapi dan konsisten? 100 responden <table><tr><td>● Sangat rapi dan konsisten</td><td>67%</td></tr><tr><td>● Cukup rapi dan konsisten</td><td>25%</td></tr><tr><td>● Belum rapi dan konsisten</td><td>8%</td></tr></table>	● Sangat rapi dan konsisten	67%	● Cukup rapi dan konsisten	25%	● Belum rapi dan konsisten	8%
● Sangat rapi dan konsisten	67%							
● Cukup rapi dan konsisten	25%							
● Belum rapi dan konsisten	8%							

No	Hasil <i>Post-Survey</i>	Data <i>Post-Survey</i>						
6.	Selain itu, 92% responden menilai rancangan baru menunjukkan perbaikan dibandingkan <i>signage</i> sebelumnya, terutama dari sisi kejelasan, kerapian, dan keterstrukturan desain	Bagi Anda yang mengetahui kondisi <i>signage</i> sebelumnya, bagaimana usulan rancangan <i>signage</i> ini dibandingkan dengan <i>signage</i> sebelumnya? 100 responden <table><tr><td>● Jauh lebih jelas, rapi, dan terstruktur</td><td>58%</td></tr><tr><td>● Cukup mengalami perbaikan</td><td>34%</td></tr><tr><td>● Belum menunjukkan perubahan berarti</td><td>8%</td></tr></table>	● Jauh lebih jelas, rapi, dan terstruktur	58%	● Cukup mengalami perbaikan	34%	● Belum menunjukkan perubahan berarti	8%
● Jauh lebih jelas, rapi, dan terstruktur	58%							
● Cukup mengalami perbaikan	34%							
● Belum menunjukkan perubahan berarti	8%							

(Sumber: Hasil *Post-Survey* Rancangan *Signage*)

Setelah melihat hasil *post-survey*, tahap selanjutnya adalah membandingkan hasil tersebut dengan data *pra-survey* untuk mengetahui perubahan penilaian pemustaka terhadap kondisi *signage* sebelum dan sesudah rancangan dikembangkan. Perbandingan dilakukan pada aspek yang memiliki keterkaitan, seperti keterbacaan, kejelasan informasi, konsistensi visual, serta penilaian terhadap kualitas rancangan *signage*.

4.3.2 Analisis *Signage* Berdasarkan *Environmental Graphic Design* (EGD)

Analisis rancangan *signage* dilakukan berdasarkan konsep *Environmental Graphic Design* (EGD) yang digunakan pada kajian teori. EGD merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen grafis, informasi, dan lingkungan fisik untuk membantu pemustaka memahami serta berinteraksi dengan suatu ruang. Dalam konteks UPT Perpustakaan dan Undip Press, penerapan EGD tidak hanya berkaitan dengan aspek visual *signage*, tetapi juga dengan bagaimana informasi, identitas ruang, serta sistem navigasi dapat bekerja secara terintegrasi untuk mendukung aktivitas pemustaka.

Berdasarkan konsep EGD, rancangan *signage* yang dikembangkan dianalisis melalui tiga komponen utama, yaitu *signage and wayfinding*, *placemaking*, dan *interpretation*. Ketiga komponen tersebut digunakan untuk melihat keterkaitan antara fungsi informasi, identitas visual, dan pengalaman pemustaka dalam memahami lingkungan perpustakaan. Hasil *post-survey* kemudian digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui bagaimana rancangan yang dikembangkan dinilai dari aspek keterbacaan, kejelasan informasi, penggunaan pictogram, serta konsistensi visual.

Tabel 4. 7 Hasil Analisis *Signage* Berdasarkan EGD

Komponen EGD	Penerapan pada Rancangan <i>Signage</i>	Hasil Analisis
<i>Signage and Wayfinding</i>	Diterapkan melalui <i>identification signage, directional signage, informational signage</i> , dan <i>regulatory signage</i> untuk membantu pemustaka mengenali ruang, memperoleh informasi, memahami aturan, dan menentukan arah.	Rancangan telah mengutamakan keterbacaan, kejelasan informasi, pictogram, serta hierarki visual. Hasil <i>post-survey</i> juga menunjukkan penilaian positif terhadap kemampuan signage dalam membantu mengenali ruang, layanan, dan aturan.
<i>Placemaking</i>	Diterapkan melalui penggunaan identitas visual UPT Perpustakaan dan Undip Press, logo terbaru, warna yang konsisten, tipografi	Konsistensi elemen visual membantu membangun karakter ruang yang lebih terintegrasi dan memudahkan pemustaka mengenali

	League Spartan, serta gaya desain yang seragam antar-signage.	signage sebagai bagian dari lingkungan UPT Perpustakaan dan Undip Press.
<i>Interpretation</i>	Diterapkan melalui penyampaian informasi menggunakan kombinasi teks, pictogram, warna, dan tata letak yang sederhana.	Informasi dibuat lebih mudah dipahami tanpa bergantung pada penjelasan verbal. Hasil <i>post-survey</i> menunjukkan respon positif terhadap keterbacaan teks dan kemudahan memahami pictogram.

(Sumber: Hasil Analisis Berdasarkan EGD)

Berdasarkan fungsi penyampaian informasi, rancangan *signage* juga dapat dianalisis melalui beberapa kategori. *Identification signage* seperti “Ruang Diskusi” berfungsi membantu pemustaka mengenali identitas dan fungsi ruang. *Directional signage* digunakan untuk mengarahkan pergerakan pemustaka menuju lokasi tertentu. *Informational signage*, seperti informasi layanan dan petunjuk penggunaan fasilitas, berfungsi menyampaikan informasi yang diperlukan pemustaka dalam

menggunakan layanan. Sementara itu, *regulatory signage*, seperti “Jaga Ketenangan” dan “Dilarang Membawa Makanan/Minuman”, digunakan untuk menyampaikan aturan dan batasan perilaku di lingkungan perpustakaan. Pembagian fungsi tersebut menunjukkan bahwa rancangan signage tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga fungsi komunikasi dan navigasi sesuai dengan prinsip EGD.

4.3.3 Perbandingan Hasil *Pra-Survey* dan *Post-Survey*

Perbandingan hasil *pra-survey* dan *post-survey* dilakukan untuk melihat perubahan penilaian pemustaka terhadap sistem *signage* sebelum dan setelah rancangan baru dikembangkan. Perbandingan difokuskan pada aspek yang memiliki keterkaitan, yaitu keterbacaan, konsistensi visual, kejelasan informasi, serta penilaian terhadap perbaikan rancangan.

Tabel 4. 8 Perbandingan *Pra-Survey* dan *Post-Survey*

No .	Aspek	Hasil Pra-Survey	Hasil Post-Survey	Hasil Perbandingan
1	Keterbacaan signage	83% responden pernah mengalami kesulitan membaca	100% responden menilai teks pada rancangan baru sangat	Penilaian positif terhadap keterbacaan meningkat dari 17%

No .	Aspek	Hasil Pra-Survey	Hasil Post-Survey	Hasil Perbandingan
		tulisan, simbol, atau warna pada <i>signage</i> , sehingga 17% tidak mengalami kesulitan	jelas atau cukup jelas untuk dibaca	menjadi 100%, atau sebesar 83 poin persentase
2	Konsistensi visual	10% responden menilai bentuk, warna, dan gaya <i>signage</i> sebelumnya sudah seragam dan rapi	92% responden menilai warna, tipografi, piktogram, dan tata letak rancangan baru telah rapi dan	Penilaian positif meningkat dari 10% menjadi 92%, atau sebesar 82 poin persentase

No .	Aspek	Hasil Pra-Survey	Hasil Post-Survey	Hasil Perbandingan
			konsisten	
3	Kejelasan informasi signage	75% responden menilai papan petunjuk pada titik tertentu belum jelas atau sering tidak tersedia	Rancangan baru memperoleh penilaian positif sebesar 92%–97% pada penyampaian fungsi ruang, layanan, dan aturan	Menunjukkan adanya penilaian yang lebih positif terhadap kejelasan informasi pada rancangan baru

No .	Aspek	Hasil Pra-Survey	Hasil Post-Survey	Hasil Perbandingan
4	Pengalaman navigasi dan perbaikan rancangan	86% responden pernah mengalami tersesat, salah memasuki ruangan, atau berputar-putar ketika mencari arah	92% responden menilai rancangan baru lebih jelas, rapi, dan terstruktur dibandingkan <i>signage</i> sebelumnya	Rancangan baru dinilai memiliki kualitas visual dan penyampaian informasi yang lebih baik, meskipun perubahan pengalaman tersesat belum diukur secara langsung

(Sumber: Perbandingan Data *Pra-Survey* dan *Post-Survey*)

Berdasarkan perbandingan tersebut, perubahan paling terlihat terdapat pada aspek keterbacaan dan konsistensi visual. Pada *pra-survey*, hanya 17% responden yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca *signage*, sedangkan pada *post-survey* seluruh responden atau 100% memberikan penilaian positif

terhadap keterbacaan teks pada rancangan baru. Dengan demikian, terjadi peningkatan penilaian positif sebesar 83 poin persentase.

Pada aspek konsistensi visual, penilaian positif meningkat dari 10% pada kondisi signage sebelumnya menjadi 92% pada rancangan baru, atau mengalami peningkatan sebesar 82 poin persentase. Selain itu, rancangan baru juga memperoleh penilaian positif sebesar 92%–97% dalam membantu menyampaikan fungsi ruang, informasi layanan, dan aturan kepada pemustaka. Hasil *post-survey* tersebut menunjukkan bahwa rancangan yang dikembangkan dinilai lebih jelas, mudah dibaca, serta memiliki tampilan visual yang lebih konsisten dibandingkan kondisi sebelumnya.

Meskipun demikian, hasil *post-survey* merupakan penilaian terhadap rancangan *signage* yang dikembangkan, sehingga belum dapat digunakan untuk menyimpulkan secara langsung bahwa tingkat kejadian tersesat pada pemustaka telah menurun setelah implementasi.

4.3.4 Ketercapaian *Key Performance Indicators* (KPI)

Pengukuran *Key Performance Indicators* (KPI) dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan rancangan *signage* berdasarkan tujuh indikator yang telah ditetapkan pada tahap perencanaan. Setiap indikator dinyatakan tercapai apabila sekurang-kurangnya 70% responden memberikan penilaian positif. Penilaian positif diperoleh dari penggabungan dua kategori jawaban tertinggi pada masing-masing pertanyaan, seperti “sangat

membantu” dan “cukup membantu”, atau kategori lain yang memiliki makna setara.

Berdasarkan hasil *post-survey* terhadap 100 responden, seluruh indikator berhasil melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil ketercapaian KPI dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 9 KPI Rancangan *Signage*

No.	Indikator KPI	Aspek Penilaian	Hasil Post-Survey
1	Efektivitas <i>identification signage</i>	Pengenalan nama dan fungsi ruang/layanan	92% positif
2	Efektivitas <i>signage</i> layanan	Pemahaman terhadap tindakan atau tahapan layanan	96% positif
3	Efektivitas <i>regulatory signage</i>	Penyampaian dan pengingatan aturan kepada pemustaka	97% positif
4	Keterbacaan <i>signage</i>	Ukuran huruf, jenis huruf, dan kontras warna	100% positif

No.	Indikator KPI	Aspek Penilaian	Hasil Post-Survey
5	Pemahaman piktogram	Kejelasan dan kemudahan memahami simbol/piktogram	100% positif
6	Kerapian dan konsistensi visual	Warna, tipografi, piktogram, dan tata letak	92% positif
7	Peningkatan kualitas rancangan <i>signage</i>	Kejelasan, kerapian, dan keterstrukturannya dibanding <i>signage</i> sebelumnya	92% positif

(Sumber: KPI Rancangan *Signage*)

4.4 Hambatan dan Solusi Tugas Akhir

Dalam proses penyusunan Modul Panduan Sistem *Signage* UPT Perpustakaan dan Undip Press, ditemukan beberapa hambatan yang muncul mulai dari tahap perancangan, produksi, hingga evaluasi. Hambatan tersebut kemudian diatasi melalui beberapa penyesuaian agar proses pengkaryaan tetap dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

4.4.1 Hambatan

- a) Pada proses produksi, desain modul dan *signage* tidak langsung menggunakan bentuk final. Pada beberapa kali

terdapat perubahan pada bagian warna, tipografi, tata letak, penggunaan logo, hingga komposisi visual. Perubahan ini dilakukan karena desain awal masih dianggap terlalu padat, belum cukup konsisten, dan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan identitas visual terbaru UPT Perpustakaan dan Undip Press. Pada desain *signage*, perubahan juga dilakukan dari tampilan yang sebelumnya didominasi warna biru penuh dengan penggunaan logo lama, menjadi tampilan yang lebih *clean*, menggunakan logo terbaru, serta memakai font League Spartan agar terlihat lebih rapi dan mudah dibaca.

- b) Hambatan berikutnya muncul ketika rancangan *signage* harus diterapkan pada area perpustakaan yang memiliki kondisi ruang berbeda-beda. Tidak semua titik memiliki ukuran dinding, arah pandang, pencahayaan, serta posisi pemasangan yang sama. Oleh karena itu, desain yang sudah dibuat secara digital masih memerlukan penyesuaian saat divisualisasikan pada kondisi ruang sebenarnya. Selain itu, jenis *signage* yang digunakan juga berbeda sesuai dengan fungsi masing-masing area, seperti *identification signage*, *directional signage*, *informational signage*, dan *regulatory signage*. Kondisi tersebut membuat pertimbangan kembali pada ukuran, posisi, material, serta keterbacaan setiap desain sebelum diterapkan.

- c) Pada tahap evaluasi, terdapat hambatan dalam proses pengumpulan jawaban kuesioner. Responden tidak mengisi kuesioner secara bersamaan, sehingga data yang dibutuhkan untuk mengukur hasil evaluasi dan ketercapaian KPI belum dapat langsung diolah. Kondisi ini menyebabkan proses perhitungan persentase, penyusunan hasil evaluasi, serta penarikan kesimpulan perlu menunggu hingga jumlah respons yang dibutuhkan terpenuhi. Selain itu, juga perlu dipastikan bahwa data yang terkumpul benar-benar sesuai dengan indikator penilaian yang telah ditentukan sebelumnya.

4.4.2 Solusi

- a) Melakukan proses *review* dan penyempurnaan secara bertahap. Setiap perubahan dilakukan dengan mempertimbangkan keterbacaan, konsistensi visual, kesesuaian warna, serta identitas lembaga. Pada desain modul, terdapat penyederhanaan pada tampilan, memperbaiki susunan informasi, serta menyesuaikan penggunaan warna agar isi lebih nyaman dibaca. Sementara pada desain *signage*, dilakukan pembaharuan logo, mengubah komposisi visual menjadi lebih *clean*, serta menggunakan *font* League Spartan agar desain terlihat lebih modern dan konsisten.
- b) Untuk mengatasi perbedaan kondisi ruang, dilakukan penyesuaian terhadap rancangan *signage* berdasarkan lokasi

penerapannya. Penyesuaian dilakukan dengan mempertimbangkan fungsi ruang, jarak pandang, arah pergerakan pemustaka, tingkat visibilitas, serta posisi pemasangan. Dengan cara tersebut, desain tidak hanya dibuat menarik secara visual, tetapi juga tetap mempertimbangkan fungsi utama *signage* sebagai media informasi dan penunjuk arah.

- c) Melakukan penyebaran kuesioner secara berkelanjutan kepada responden yang sesuai dengan sasaran penelitian. Diperlukan pemantauan jumlah respons yang masuk agar proses evaluasi dapat dilakukan setelah data dianggap mencukupi. Setelah jumlah respons terpenuhi, data kemudian diolah berdasarkan indikator KPI yang telah ditentukan sehingga hasil evaluasi dapat digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan modul dan rancangan *signage* yang telah dibuat.