

SIGNAGE KAMPUS BERBASIS *DESIGN THINKING* DI FAKULTAS TEKNIK UNILAK

Haikal Hafson¹

^{1,2,3}Program Studi Desain Interior, Fakultas Teknik,

Al Iman²

Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

Tesa Beta Hariandini³

Abstract

The Faculty of Engineering at Universitas Lancang Kuning currently lacks an integrated signage system, leading to navigation difficulties and reduced academic efficiency. This study aims to design a signage prototype that is informative, communicative, and aligned with the faculty's Malay cultural identity, while ensuring accessibility for all users. A qualitative method with a design thinking approach was used, covering the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through field observations and semi-structured interviews with students and lecturers. The prototypes, both physical and digital, were tested through limited usability testing. Results indicate that the signage design should include a clear information hierarchy, the university's corporate color palette, readable typography, and strong cultural elements. Signage placement was also designed to be accessible and easy to locate. The implementation of this signage is expected to improve wayfinding, enhance user experience, and strengthen the professional image of the Faculty of Engineering.

Keywords: Faculty of Engineering, Information Media, Malay, Signage, Design Thinking

Abstrak

Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning belum memiliki sistem signage terpadu, yang menyebabkan kebingungan navigasi dan menurunkan efisiensi aktivitas akademik. Penelitian ini bertujuan merancang prototipe signage yang informatif, komunikatif, dan sesuai dengan identitas visual Fakultas Teknik yang berbudaya Melayu, serta memperhatikan aspek aksesibilitas. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan design thinking, melalui tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara semi-terstruktur dengan mahasiswa dan dosen. Prototipe diuji melalui usability testing terbatas. Hasil menunjukkan bahwa prototipe perlu mengadopsi hierarki informasi yang jelas, warna korporat universitas, tipografi yang mudah dibaca, serta elemen budaya Melayu. Penempatan signage juga disesuaikan agar mudah diakses dan ditemukan. Implementasi signage ini diharapkan dapat mempercepat pencarian ruang, meningkatkan pengalaman pengguna, dan memperkuat citra profesional Fakultas Teknik.

Kata Kunci : Design Thinking, Fakultas Teknik, Media Informasi, Melayu, Signage

Pendahuluan

Ruang pendidikan yang baik tidak hanya ditentukan oleh kurikulum, tetapi juga oleh kemampuan pengguna memahami tata ruangnya. *Signage* berfungsi sebagai sarana *way-finding* utama yang dapat mempengaruhi kelancaran arus pergerakan di suatu kampus. *Way-finding* yang efektif merupakan aspek fundamental dalam lingkungan pendidikan tinggi yang kompleks karena memengaruhi kemudahan orientasi pengguna dan menaikkan citra institusi secara keseluruhan. *Signage* tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah tetapi juga sebagai media penguatan identitas visual dan komunikasi informasi penting di lingkungan kampus (Calori & Vanden-Eynden, 2015; Hall, 1966). Pengalaman spasial yang jelas melalui *signage* yang terintegrasi dapat meningkatkan keterhubungan mahasiswa dengan komunitas akademik sekaligus mengurangi stres kognitif dalam navigasi ruang (Cho, 2013; Husein et al., 2021). Menurut Chris Calori dan David Vanden-Eynden tahun 2015 pada buku *Signage and Wayfinding Design*, mengatakan bahwa *signage* merupakan salah satu komponen utama *environmental graphic design* (EGD) atau desain grafis lingkungan (Calori & Vanden-Eynden, 2015). *Signage* membantu memberikan orientasi dan navigasi pada pengunjung. Pengertian *Signage* Menurut David Gibson *Signage* adalah elemen grafis yang digunakan untuk memberikan informasi, petunjuk arah, atau peringatan dalam sebuah ruang. *Signage* tidak hanya mencakup tanda yang berbentuk tulisan atau gambar, tetapi juga melibatkan piktogram, simbol, warna, *font*, dan cara penyajian informasi visual.

Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning menaungi lima program studi dan menerima ratusan mahasiswa baru setiap tahun. Saat ini Fakultas Teknik menghadapi permasalahan terkait kurang terpadunya sistem pemasangan *signage*. Pemasangan *signage* yang sporadis, penggunaan material yang kurang tahan lama, serta desain yang tidak konsisten menyebabkan kebingungan dalam pencarian ruang, memperpanjang waktu orientasi mahasiswa baru hingga 6–8 menit dan menurunkan citra profesional fakultas. Kondisi ini menjadi semakin penting mengingat Fakultas Teknik mengedepankan unsur berbudaya Melayu namun belum teraplikasikan pada sistem *signage*, sehingga diperlukan perancangan prototipe *signage* yang informatif, komunikatif dan selaras dengan identitas visual Fakultas Teknik yang berbudaya Melayu.

Desain *signage* yang efektif harus memperhatikan unsur fungsional dan estetika dengan mengadopsi pendekatan kreatif seperti *design thinking*. Pendekatan *design thinking* yang terdiri dari tahap *empathize, define, ideate, prototype* dan *test* untuk menghasilkan solusi *signage* yang relevan dan mudah digunakan (Willmott, n.d.; Zhou & Ujang, 2024). Pendekatan ini memungkinkan keterlibatan langsung mahasiswa, dosen, dan staf sebagai *co-creator* dalam proses perancangan, sehingga *signage* tidak hanya informatif tetapi juga komunikatif serta tahan terhadap iklim lembap Pekanbaru. Di samping fungsi navigasinya, *signage* merupakan elemen penting dalam memperkuat identitas Fakultas Teknik dengan mengintegrasikan elemen budaya lokal, seperti unsur Melayu yang menjadi ciri khas UNILAK, serta memperhatikan aspek keberlanjutan material dan keterbacaan tipografi (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Perancangan *signage* terpadu di Fakultas Teknik UNILAK diharapkan dapat meningkatkan efisiensi aktivitas akademik, memperkuat citra profesional dan memberikan pengalaman ruang yang lebih berkualitas bagi seluruh civitas akademik.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. Tahapan *design thinking* meliputi tahap *empathize, define, ideate, prototype* dan *test* untuk menghasilkan desain yang sesuai kebutuhan pengguna. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan dan wawancara semi-terstruktur dengan mahasiswa serta dosen. Prototipe fisik dan digital kemudian diuji melalui *usability testing* terbatas. Berikut adalah uraian dari tahap penelitian yang dilakukan:

1. Empathize

Untuk memahami permasalahan *signage* di Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning, dilakukan observasi untuk mengetahui kondisi *signage* di dalam fakultas teknik. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek kejelasan informasi, penempatan, desain, kondisi fisik dan menilai sejauh mana *signage* membantu pengguna menavigasi lingkungan fakultas. Temuan observasi tersebut tidak hanya memetakan kendala yang

ada, tetapi juga menjadi landasan bagi perancangan sistem *signage* yang lebih efektif dalam mendukung aktivitas sehari-hari di Fakultas Teknik.

2. Define

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kondisi *signage* di Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning masih memerlukan perbaikan dari berbagai aspek. Beberapa masalah yang ditemukan meliputi informasi pada signage yang kurang lengkap atau tidak jelas, penempatan signage yang kurang strategis sehingga sulit ditemukan oleh pengguna, serta kondisi fisik *signage* yang kurang terawat seperti warna yang pudar atau material yang rusak. Selain itu, desain *signage* yang kurang konsisten dengan identitas fakultas juga menjadi kendala, sehingga pengguna merasa kebingungan saat mencari lokasi tertentu. Secara keseluruhan, keberadaan *signage* saat ini belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan navigasi mahasiswa, staf, maupun pengunjung.



Gambar 1 *Signage Ruang Kuliah 2.2*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

Signage merupakan elemen penting dalam sistem informasi lingkungan yang berfungsi untuk memberikan arahan, petunjuk, atau informasi kepada pengguna ruang. Menurut Lynch, elemen visual seperti *signage* berperan dalam menciptakan orientasi yang baik dan memudahkan navigasi di lingkungan tertentu (Lynch, 1964). Sementara itu, Rousek menekankan *signage* yang dirancang dengan jelas (*legibility*, kontras teks, ukuran) dan ditempatkan strategis dapat memperbaiki wayfinding dan kenyamanan pengguna

(Rousek & Hallbeck, 2011). Dalam konteks pendidikan, *signage* yang baik tidak hanya mempermudah pengguna dalam menemukan lokasi, tetapi juga menciptakan kesan profesional yang mencerminkan kualitas institusi. Oleh karena itu, studi pustaka ini menjadi acuan dalam menganalisis dan merekomendasikan perbaikan signage di Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning.

3. Ideate

Ide dari perancangan *signage* ini terinspirasi dari motif Melayu Riau dalam upaya menciptakan identitas visual yang mencerminkan kearifan lokal sekaligus memadukan estetika tradisional dengan nuansa modern. Motif-motif seperti pucuk rebung, bunga setaman dan awan larat dapat diaplikasikan sebagai elemen desain yang melambangkan pertumbuhan, kebersamaan dan kesinambungan. Konsep warna *signage* menggunakan palet warna khas Melayu seperti kuning, hijau dan emas. Harapannya *signage* ini tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah tetapi juga merepresentasikan komitmen fakultas yang berbudaya Melayu. Penggunaan material seperti *acrylic* dengan ukiran motif tradisional memperkuat nilai estetika dan fungsionalitas, menciptakan lingkungan kampus yang inspiratif dan berakar pada nilai-nilai luhur budaya Riau.

4. Prototype

Prototipe dibuat dengan mempertimbangkan prinsip desain universal, sehingga dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas. Prototipe *signage* dirancang menggunakan perangkat lunak desain grafis (misalnya, Adobe Illustrator dan Canva). Material fisik yang digunakan adalah akrilik transparan dengan lapisan reflektif untuk meningkatkan visibilitas dalam kondisi minim cahaya. Desain melibatkan elemen:

- A. Warna kontras tinggi (hijau dan kuning).
- B. Desain *signage* menggunakan motif pucuk rebung dari budaya Melayu menciptakan kesan visual yang sarat makna filosofis sekaligus estetis
- C. Teks dalam font *Zing Rust Base*, karakter *font* yang tebal dengan tekstur *rustic* menciptakan daya tarik visual yang kuat, sekaligus mudah dibaca dari jarak jauh.



Gambar 2 *Signage Toilet*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024



Gambar 3 *Signage Ruang Rapat*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

5. Test

Pengujian perancangan *signage* yang telah dilakukan kepada beberapa responden yang diambil secara acak baik mahasiswa, dosen maupun staff di Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning. Berikut pertanyaan yang ditanyakan kepada pengguna ruang:

A. "Apakah desain *signage* yang ada saat ini mudah dipahami dan menarik?"

Berdasarkan hasil interview kepada pengguna ruang maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, "Sebagian besar *signage* mudah dimengerti dan desainnya menarik karena sesuai dengan identitas nama universitas lancang kuning itu sendiri karena mengangkat kebudayaan dari itu provinsi riau".

B. "Apakah ukuran tulisan, warna, dan ikon pada signage cukup jelas untuk membantu navigasi Anda?"

Berdasarkan hasil interview kepada pengguna ruang maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, "Ukuran, tulisan dan icon pada *signage* cukup jelas untuk membantu menavigasi dalam ruang fakultas teknik".

Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe *signage* meningkatkan efisiensi navigasi dibandingkan *signage* yang ada. Selain itu, responden menyatakan kepuasan terhadap desain yang mudah dipahami.

Hasil dan Pembahasan

Lokasi penempatan *signage* pada Fakultas Teknik bertujuan untuk memastikan navigasi yang jelas, efektif, dan mudah dipahami oleh semua pengguna (mahasiswa, dosen, tamu, dan staf). Berdasarkan hasil analisis ditemukan 7 lokasi strategis untuk menempatkan *signage* yaitu, (1) depan gerbang utama, (2) map gedung Fakultas Teknik, (3) persimpangan koridor, (4) *signage* ke arah ruang kelas, laboratorium, dan aula, (5) dekat tangga, (6) daftar ruangan per lantai, dan (7) dekat fasilitas umum. Kemudian berdasarkan tahapan *design thinking* ditemukan hasil perancangan desain *signage* yaitu,

Tabel 1. Unsur Rancangan *signage*

Unsur <i>Signage</i>	Keterangan
Tipografi	Pemilihan font Zing Rust Base, karakter font yang tebal dengan tekstur rustic menciptakan daya tarik visual yang kuat, sekaligus mudah dibaca dari jarak jauh.
Warna	Penggunaan warna yang kontras untuk meningkatkan keterbacaan dan kesesuaian dengan branding.
Ikonografi	Penggunaan ikon atau simbol untuk memperjelas pesan.
Tata Letak	Penempatan elemen visual yang terstruktur untuk memudahkan navigasi
Material	Pemilihan bahan signage seperti akrilik.

Analisis perancangan *signage* di Fakultas Teknik fokus pada lima aspek utama. Aspek tersebut adalah fungsionalitas, estetika, ergonomi, keberlanjutan, dan biaya. Tujuannya agar informasi tersampaikan jelas dan efisien. Pengguna *signage* meliputi mahasiswa, dosen, staf dan tamu. Dari sisi fungsional, *signage* menggunakan teks singkat dan padat. Kontras diambil dari warna hijau dan kuning dengan ikon universal agar mudah dipahami. Estetika diambil melalui warna, tipografi Zing Rust Base dan grafis konsisten. Motif Melayu Riau digunakan sebagai identitas budaya lokal

yaitu Motif Pucuk Rebung. Teknik modern seperti ukiran laser dan cetak digital diaplikasikan. Ergonomi diperkuat dengan ukuran *font* yang mudah dibaca. Pencahayaan dan bahan reflektif menjamin keterbacaan di semua kondisi.

Keberlanjutan juga menjadi fokus dalam pemilihan material *signage*. Bahan ramah lingkungan seperti akrilik daur ulang digunakan. Cat dan teknik cetak bebas racun mendukung kelestarian lingkungan. Material tahan lama mengurangi frekuensi penggantian *signage*. Hal ini menekan limbah dan biaya perawatan secara signifikan. Desain *signage* efisien dengan nilai estetika dan fungsi seimbang. Investasi produksi memberikan manfaat jangka panjang optimal. Rekomendasi perbaikan meliputi penyesuaian ukuran dan tata letak. Penggantian material tahan cuaca juga disarankan. Penambahan elemen visual memperkuat identitas dan kejelasan informasi. Desain *signage* diharapkan mendukung komunikasi, citra institusi dan pengalaman pengguna.

Simpulan

Perancangan *signage* sebagai media informasi pada Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas penyampaian informasi kepada mahasiswa, dosen, dan pengunjung. Desain *signage* yang jelas, terstruktur dan mudah dipahami dapat membantu pengguna menemukan lokasi atau informasi dengan cepat. Selain itu, Desain *signage* mengusung budaya Melayu guna memperkuat identitas visual fakultas melalui penggunaan elemen khas universitas seperti warna dan logo. Selain berfungsi sebagai penunjuk arah, *signage* juga menciptakan tampilan yang estetika guna menciptakan lingkungan kampus yang nyaman dan terorganisir. Penggunaan simbol universal, *font* yang mudah dibaca dan penempatan strategis memastikan teraksesibilitas bagi semua pengguna. Dengan demikian, keberadaan *signage* yang baik tidak hanya meningkatkan efisiensi aktivitas kampus tetapi juga memberikan citra profesional dan mendukung kenyamanan seluruh komunitas akademik.

Daftar Pustaka

Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: A complete guide to creating environmental graphic design systems* (Second Edition). John Wiley & Sons.

- Cho, J. Y. (2013). The process of aesthetic education in design studio: A layperson's acculturation to the architecture and design community. *Journal of Architectural and Planning Research*, 30(4), 328–343.
- Hall, E. (1966). *The Hidden Dimension*. . NY: Doubleday.
- Husein, H. A., Baper, S. Y., & Salim, S. S. (2021). The impact of colour on students' perception in learning spaces. *Tikrit Journal of Engineering Sciences*, 28(2).
- Lynch, K. (1964). *The Image of The City*. The Joint Center for Urban Studies.
- Rousek, J. B., & Hallbeck, M. S. (2011). Improving and analyzing signage within a healthcare setting. *Applied Ergonomics*, 42(6), 771–784. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2010.12.004>
- Willmott, T. (n.d.). *Change by Design: The 5-step Human-Centered Design Process*.
- Zhou, J., & Ujang, N. (2024). An Analysis of Pedestrian Preferences for Wayfinding Signage in Urban Settings: Evidence from Nanning, China. *Buildings*, 14(9). <https://doi.org/10.3390/buildings14092986>