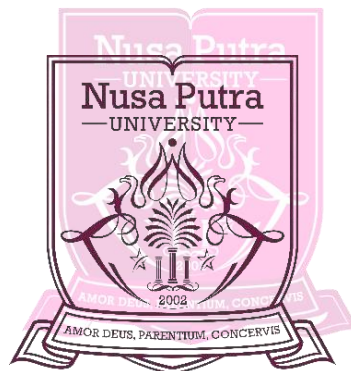


**PERANCANGAN *SIGNAGE & WAYFINDING*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN NAVIGASI DI KAFE
KOBAIN COFFEE SEMANGGI**

SKRIPSI

KARINA

20210060098



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
AGUSTUS 2025**

**PERANCANGAN SISTEM *SIGNAGE & WAYFINDING*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN NAVIGASI DI KAFE
KOBAIN COFFEE SEMANGGI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar Sarjana
Desain Komunikasi Visual*

KARINA

20210060098



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
AGUSTUS 2025**

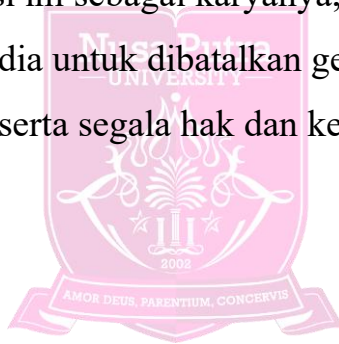
PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM *SIGNAGE & WAYFINDING*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN NAVIGASI DI KAFE
KOBAIN COFFEE SEMANGGI

NAMA : KARINA

NIM : 20210060098

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain bahwa mengklaim Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual. Saya berserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”



Sukabumi, 22 Agustus 2025

Karina

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM *SIGNAGE & WAYFINDING* SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN NAVIGASI DI KAFE KOBAIN COFFEE
SEMANGGI

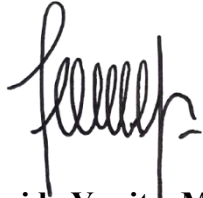
NAMA : KARINA

NIM : 20210060098

Proposal ini telah disetujui untuk diseminarkan di hadapan Komite Seminar
Proposal Skripsi.

Sukabumi, 28 Mei 2025

Pembimbing I



Gesnida Yunita, M.Sn

NIDN : 0408068805

Pembimbing II



Moch. Ficky Aulia S.Ds., M.Sn.

NIDN : 0408108704



Mengetahui

Ketua Program Studi

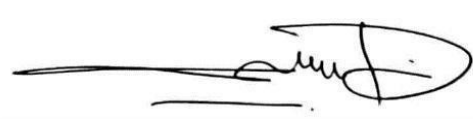
Desain Komunikasi Visual

Penguji



Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds

NIDN : 0416019501



Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.

NIDN : 0431088506

Plh. Dekan Fakultas Teknik, Komputer Dan Desain

Ir. Paikun, S.T., MT., IPM., ASEAN Eng

NIDN : 0402037401

ABSTRAK

Tujuan dari proyek ini adalah untuk merancang sistem *signage* (penunjuk arah) berbasis *wayfinding* untuk Kafe Kobain Coffee Semanggi yang akan memudahkan pelanggan untuk bernavigasi. Banyak tamu yang kesulitan menemukan kafe tersebut karena tidak memiliki sistem navigasi yang efisien dan terletak di lantai sembilan gedung Plaza Semanggi. Observasi, wawancara, dan dokumentasi merupakan bagian dari metodologi penelitian kualitatif yang bersifat *design-thinking*. Dengan mempertimbangkan konsep desain keterbacaan, kontras warna, dan konsistensi visual, produk akhir yang dihasilkan adalah konsep penunjuk arah yang informatif dan komunikatif. Desain ini diharapkan dapat meningkatkan identitas visual kafe sekaligus meningkatkan kenyamanan dan efisiensi waktu.

Kata kunci : *signage, wayfinding, desain komunikasi visual, navigasi, kafe*



Abstract

The objective of this project is to design a wayfinding-based signage system for Kobain Coffee Semanggi Café that will help customers navigate more easily. Many visitors have difficulty locating the café due to the lack of an efficient navigation system and its location on the ninth floor of Plaza Semanggi. Observation, interviews, and documentation are part of the qualitative research methodology based on design thinking. By considering design concepts such as legibility, color contrast, and visual consistency, the final product is an informative and communicative directional signage concept. This design is expected to enhance the café's visual identity while also improving comfort and time efficiency.

Keywords: signage, wayfinding, visual communication design, navigation, café



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas berkat rahmat dan ridha-Nyalah sehingga penulis masih diberikan kesehatan, kesempatan, kesabaran terlebih lagi karunia kemauan serta tekad yang dianugerahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan laporan proposal skripsi yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM *SIGNAGE & WAYFINDING* SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN NAVIGASI DI KAFE KOBAIN COFFEE SEMANGGI”, terlaksana sebagaimana mestinya. Salawat serta salam selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Dalam penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Nusa Putra. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan proposal skripsi ini. menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr.H Kurniawan, ST., M.Si, MM
2. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Bapak Agus Darmawan, M.Sn
3. Dosen Pembimbing I Ibu Gesnida Yunita, S.Sn., M.Sn
4. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Mochamad Ficky Aulia, S.Ds, M.Sn
5. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra
6. Keluarga Papah, Mamah dan kakak yang memberi semangat dan sahabat yang selalu memberi dukungan baik dari segi moral Caca sahabat baiku ,Terima kasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 19 Agustus 2025

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, Saya
bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Karina
Nim 20210060098
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis karya : Tugas Akhir/Skripsi

Untuk Pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk
memberikan kepada Universitas Nusa Putra Hak Bebas Royalti
Noneklusif (Non-exclusive Royalty – Free Right)

**PERANCANGAN SISTEM *SIGNAGE & WAYFINDING*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN NAVIGASI DI KAFE
KOBAIN COFFEE SEMANGGI**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas
royalty Non-Eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan,
mengalih media/format-an dan mempublikasikan tugas akhir saya
tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai
pemilik hak cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat : Sukabumi
Pada Tanggal : 22 Agustus 2025

Yang Menyatakan

Karina

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	4
Batasan Masalah.....	4
Tujuan Penelitian.....	4
Manfaat Penelitian.....	5
Metode Perancangan	5
Rencana Jadwal Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
Landasan Teori.....	8
2.1.1 <i>Environmental Graphic Design</i>	8
2.1.2 <i>Wayfinding Systems</i>	9
2.1.3 <i>Signage</i>	11
2.1.4 Teori Komunikasi Visual dalam <i>Wayfinding</i>	
defined.	
2.1.5 Fungsi dan Tujuan <i>Signage</i> dalam Desain Komunikasi Visual	17
2.1.6 Teknik Pemasangan <i>Signage</i>	18
2.1.7 Jenis Material <i>Signage</i>	20
2.1.8 Zona Penempatan <i>Signage</i>	22
2.1.9 Tipografi	23
2.1.10 Literasi Visual Dalam <i>Signage</i>	25
Kerangka Teori.....	36
Penelitian Terdahulu.....	36
BAB III.....	40
METODOLOGI PENELITIAN	40
3.1. Metode Penelitian.....	40

3.2.	Metode Pengumpulan Data	41
3.2.1.	Observasi.....	41
3.2.2.	Wawancara.....	48
3.2.3.	Dokumentasi	50
1.	Studi Audiens	50
2.	Konsep Denah Lokasi	53
3.2.4.	Studi Pustaka.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.	Metode Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.3.1.	Analisis Deskriptif Kualitatif.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.2.	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.3.	Analisis <i>Visual Mapping</i>	Error! Bookmark not defined.
3.3.4.	Analisis SWOT	55
3.4.	Objek Penelitian	56
3.5.	Data Jenis Pemasangan dan Brainstorming	57
3.6.	Rencana Anggaran Biaya Pembuatan.....	58
3.7.	Strategi Pemasangan	59
3.7.1.	Spot Point.....	59
3.7.2.	<i>Directional Signage/Wayfinding Signage</i>	60
3.7.3.	<i>Identity Signage</i> (Penanda Identitas)	61
3.7.4.	<i>Regulatory signage</i>	63
3.7.5.	<i>Promotional Signage</i>	64
3.8.	<i>Mood Board</i>	69
3.9.	<i>Konsep dan Strategi Kreatif</i>	71
3.9.1.	Tujuan kreatif.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.2.	Strategi kreatif.....	Error! Bookmark not defined.
3.10.	<i>Sketch</i>	72
3.11.	Alat dan Bahan yang Digunakan	85
3.11.1.	Alat Yang Digunakan	85
3.11.2.	Bahan Yang Digunakan	86
3.12.	Tipografi	86
3.13.	Warna.....	88
3.14.	Konsep ilustrasi Visual.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	90
4.1	Transformasi Sketsa Manual ke Ilustrasi Digital	90
4.2	Penempatan Hasil Desain pada Layout Menggunakan CorelDRAW	95

4.2.1	Directional <i>Signage</i>	95
4.2.2	Identification <i>Signage</i>	97
4.2.3	Regulatory <i>Signage</i>	97
4.2.4	Promotional <i>Signage</i>	102
4.3	Simulasi Visual Penempatan <i>Signage</i> di Lokasi.....	103
4.4	Evaluasi Fungsionalitas Desain <i>Signage</i>	103
4.5	Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram alir perancangan.....	6
Gambar 2. 1 Landmark model.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Districts Model	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 Connectors Model	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 Streets Model.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5 Directional <i>Signage</i>	12
Gambar 2. 6 Identification <i>signage</i>	13
Gambar 2. 7 Regulatory <i>Signage</i>	14
Gambar 2. 8 Promotional <i>signage</i>	15
Gambar 2. 9 Wall-Mounted <i>Signage</i>	19
Gambar 2. 10 Hanging <i>Signage</i>	19
Gambar 2. 11 Freestanding <i>Signage</i>	20
Gambar 2. 12 Floor Graphics <i>Signage</i>	20
Gambar 2. 13 Kerangka teori	36
Gambar 3. 1 logo Cafe	43
Gambar 3. 2 Area Basemant.....	44
Gambar 3. 3 Area keluar lift.....	45
Gambar 3. 4 Area masuk kafe	45
Gambar 3. 5 Area Depan Kasir	46
Gambar 3. 6 Area Indoor.....	46
Gambar 3. 7 Area Outdoor	47
Gambar 3. 8 Proses wawancara.....	49
Gambar 3. 9 Peta pengguna/Room Map.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 10 Area Kafe.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 11 Area kafe.....	57
Gambar 3. 22 Sketsa pemasangan area basement	60
Gambar 3. 23 Sketsa pemasangan di lobi gedung.....	61
Gambar 3. 24 Toilet.....	61
Gambar 3. 25 Kasir	62
Gambar 3. 26 Ruang Terbuka dan Area Merokok	62
Gambar 3. 27 Indoor Area.....	63

Gambar 3. 28 Ruang Terbuka dan Area Merokok	63
Gambar 3. 29 Sketsa pemasangan area cafe.....	64
Gambar 3. 12 Moodboard.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 13 Layout Persegi Panjang Horizontal	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 14 Layout Persegi Panjang Vertikal	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 15 Layout vertikal Stand Benner.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 16 Layout wayfinding	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 17 Sketch	83
Gambar 3. 18 Jenis Tipografi	87
Gambar 3. 19 Logo Kobain Cafe	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 20 Konsep warna monokrom gelap terang	88
Gambar 3. 21 Konsep warna monokrom.....	89



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian	7
Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu	37
Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	56
Tabel 3. 2 Data jenis pemasangan signage	58
Tabel 3. 3 <i>Brainstorming</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Rencana anggaran biaya.....	58
Tabel 3. 5 Signange List.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Uji Coba
Lampiran 2. Hasil Presentasi Plagiasi



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam konteks desain komunikasi visual, informasi berperan sebagai fondasi utama dalam membentuk pengalaman pengguna di ruang publik. *Wayfinding* hadir sebagai strategi desain yang menggabungkan informasi visual untuk membantu orientasi dan navigasi pengguna dalam suatu lingkungan. Salah satu wujud konkret dari sistem *wayfinding* adalah *signage*, yaitu satu set elemen grafis yang dirancang untuk menyampaikan instruksi, arah, peraturan, dan informasi secara visual (Gibson, 2009). Wujud konkret dari sistem *wayfinding* adalah *signage*, yaitu satu set elemen grafis yang dirancang untuk menyampaikan instruksi, arah, peraturan, identifikasi, maupun informasi tambahan lainnya secara visual (Calori et al., 2015).

Keberadaan *signage* yang dirancang secara efektif dapat meningkatkan efisiensi pergerakan pengguna serta memperkaya pengalaman mereka dalam menjelajahi suatu ruang. Hal ini sangat penting, terutama di ruang-ruang publik seperti pusat perbelanjaan, fasilitas umum, gedung bertingkat, dan kafe. Dalam era digital yang serba cepat, fungsi *signage* sebagai media informasi spasial sering kali diabaikan, padahal perannya krusial untuk membangun sistem komunikasi ruang yang ramah pengguna (Rousek & Hallbeck, 2011).

Menurut Chris Calori (2015) *signage* dikenal sebagai petunjuk arah, yang juga bisa berfungsi sebagai petunjuk jalan, lokasi, atau informasi. *Signage* digunakan untuk mengarahkan atau memberikan informasi tentang suatu tempat di lingkungan yang telah dibangun. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, *signage* kini menjadi kebutuhan yang lebih luas dan tidak hanya berfungsi untuk mengidentifikasi area-area tertentu. *Signage* dan *wayfinding* menjadi alat bantu yang digunakan untuk menunjukkan arah menuju lokasi yang dituju di dalam area tersebut.

Menurut Gibson (2009) *signage* (*penunjuk arah*) terbagi ke dalam beberapa jenis, di antaranya *Identification Sign*, *Directional Sign*, *Regulatory Sign*,

Interpretative Sign, Warning Sign, dan Operational Sign. Gibson menyatakan bahwa sistem tanda harus mampu menyusun suatu area, baik itu komersial, publik, maupun pribadi, sehingga dapat dilalui dengan mudah bahkan dalam situasi ramai. *Signage* yang efektif menyajikan tanda eksplisit, informasi, dan simbol yang jelas, sehingga dapat menyampaikan pesan dengan cepat dan efektif. Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa *signage* adalah alat komunikasi yang membantu seseorang dalam menemukan lokasi yang dituju dengan lebih mudah.

Signage (penunjuk arah) memiliki beberapa fungsi utama yang penting untuk diperhatikan. Pertama, membantu pengunjung menemukan arah menuju tujuan mereka. Dengan rambu yang jelas dan mudah dibaca, pengunjung dapat dengan cepat menentukan jalur yang harus diambil. Kedua, mengurangi kebingungan dan kesalahan saat bernavigasi. Dalam area yang luas atau kompleks, pengunjung sering kali merasa bingung atau tersesat. Rambu penunjuk arah yang tepat dapat meningkatkan kepercayaan diri pengunjung dan mengurangi risiko mengambil jalur yang salah. Terakhir, meningkatkan pengalaman pengunjung. Dengan sistem penunjuk arah yang efektif, pengunjung dapat menavigasi lokasi dengan mudah tanpa membuang waktu mencari arah, sehingga meningkatkan kenyamanan dan kepuasan mereka saat menjelajahi tempat tersebut.

Kafe Kobain Coffee Semanggi Semanggi menjadi salah satu tempat bersantai yang sedang viral di Jakarta, terutama di kalangan anak muda. Kafe ini menawarkan pengalaman unik dengan pemandangan langit langsung dari atap Plaza Semanggi, Lantai 9, Jl. Jenderal Sudirman G3, Jakarta Selatan, yang dapat dinikmati sambil menyeruput secangkir kopi hangat dan menikmati hidangan atau camilan yang disajikan. Namun, berdasarkan observasi dan pengalaman langsung penulis, banyak pengunjung mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi kafe karena ketiadaan sistem *signage* yang memadai di area basement, lantai ground, hingga akses menuju lantai 9.

1. Minimnya Petunjuk Visual → Pengunjung Kesulitan Menemukan Lokasi Kafe

- **Sebab:** Tidak ada atau sangat sedikit signage directional di area sekitar kafe, seperti di area parkir, lorong, atau pintu masuk gedung.
- **Akibat:** Pengunjung baru atau yang belum familiar dengan lokasi akan

kesulitan menemukan kafe, berpotensi mengurangi jumlah kunjungan.

2. Penempatan Signage yang Tidak Strategis → Informasi Tidak Tertangkap dengan Baik

- **Sebab:** Signage dipasang di lokasi yang tidak terlihat jelas atau tidak berada pada jalur pandang alami pengunjung.
- **Akibat:** Informasi penting (seperti lokasi toilet atau kasir) mudah terlewat, membuat pengunjung harus bertanya atau mencari sendiri, yang menurunkan kenyamanan pengalaman ruang.

3. Desain Signage yang Tidak Konsisten dan Tidak Menarik → Identitas Visual Kafe Tidak Terbangun

- **Sebab:** Desain tidak mengikuti panduan identitas visual, penggunaan font, warna, atau ikon yang tidak selaras dengan citra brand KOBAIN Coffee.
- **Akibat:** Kafe kehilangan peluang untuk membentuk kesan profesional dan kohesif, yang bisa memengaruhi persepsi pengunjung terhadap kualitas layanan secara keseluruhan.

4. Kurangnya Informasi Fungsional → Pengunjung Tidak Mendapat Informasi yang Dibutuhkan

- **Sebab:** Tidak adanya signage informatif seperti jam operasional, kapasitas tempat duduk, atau keterangan area (indoor/outdoor).
- **Akibat:** Pengunjung merasa tidak mendapat informasi lengkap, yang dapat menyebabkan kebingungan atau ketidaknyamanan saat mengunjungi kafe.

5. Tidak Ada Signage Aturan Khusus → Potensi Pelanggaran Aturan oleh Pengunjung

- **Sebab:** Ketiadaan signage regulatory yang menjelaskan aturan seperti larangan merokok, pembatasan akses area tertentu, atau penggunaan fasilitas.
- **Akibat:** Pengunjung tanpa sengaja bisa melanggar aturan, menciptakan situasi yang mengganggu kenyamanan atau operasional kafe.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sistem *wayfinding* yang tepat guna untuk mengatasi permasalahan informasi dan navigasi pengunjung di Kafe KOBAIN Coffee Semanggi.
2. Bagaimana mengintegrasikan desain informasi dan identitas visual dalam perancangan signage yang berfokus pada pengalaman pengguna (*user-centered design*).
3. Bagaimana efektivitas desain *signage* yang dirancang dalam menciptakan pengalaman visual yang informatif, komunikatif, dan mendukung citra visual kafe.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menciptakan kajian yang terfokus, penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada perancangan sistem *signage* berbasis *wayfinding* di ruang fisik Kafe KOBAIN Coffee Semanggi. Jenis *signage* yang dirancang mencakup *directional*, *identification*, *informational*, dan *regulatory signage* sesuai kebutuhan navigasi dan fungsi ruang, tanpa mencakup elemen digital atau media interaktif lainnya.
2. Desain dan implementasi *wayfinding* berpusat pada kebutuhan dan perilaku pengguna (*user-centered*) yang berkunjung ke Kafe Kobain Coffee Semanggi.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang sistem *signage* (*wayfinding*) yang informatif, komunikatif, dan menarik secara visual untuk memfasilitasi navigasi pengunjung di Kafe Kobain Coffee Semanggi.
2. Membentuk pengalaman visual yang berkesan dengan mengintegrasikan elemen identitas merek ke dalam desain *signage* berbasis perilaku pengguna.
3. Menguraikan proses kreatif perancangan mulai dari identifikasi masalah, eksplorasi ide, hingga visualisasi desain yang efektif dan kontekstual.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian dan perancangan *signage* (*penunjuk arah*) di Kafe Kobain Coffee Semanggi bertujuan untuk menciptakan sistem tanda yang menarik, komunikatif, dan informatif sehingga pengunjung dapat memperoleh informasi yang jelas dan terarah selama berada di area tersebut. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi waktu pengunjung dalam menemukan lokasi Kafe Kobain Coffee Semanggi dan menunjukkan bahwa pihak pengelola memperhatikan kenyamanan pengunjung dengan serius. Hal ini dapat menjadi daya tarik tambahan bagi pengunjung serta membantu meningkatkan popularitas dan citra positif dari Kafe Kobain Coffee Semanggi.

b. Manfaat bagi Institusi

Penulisan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memperdalam pengetahuan terkait *signage* (*way finding*), mengimplementasikan konsep tersebut, serta mengatasi isu kenyamanan pengunjung yang dapat menjadi daya tarik tambahan dan membantu meningkatkan popularitas serta citra positif dari Kafe Kobain Coffee Semanggi. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat, khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Nusa Putra, sebagai referensi dalam memahami dan merancang sistem *signage* (*way finding*) yang efektif dan komunikatif.

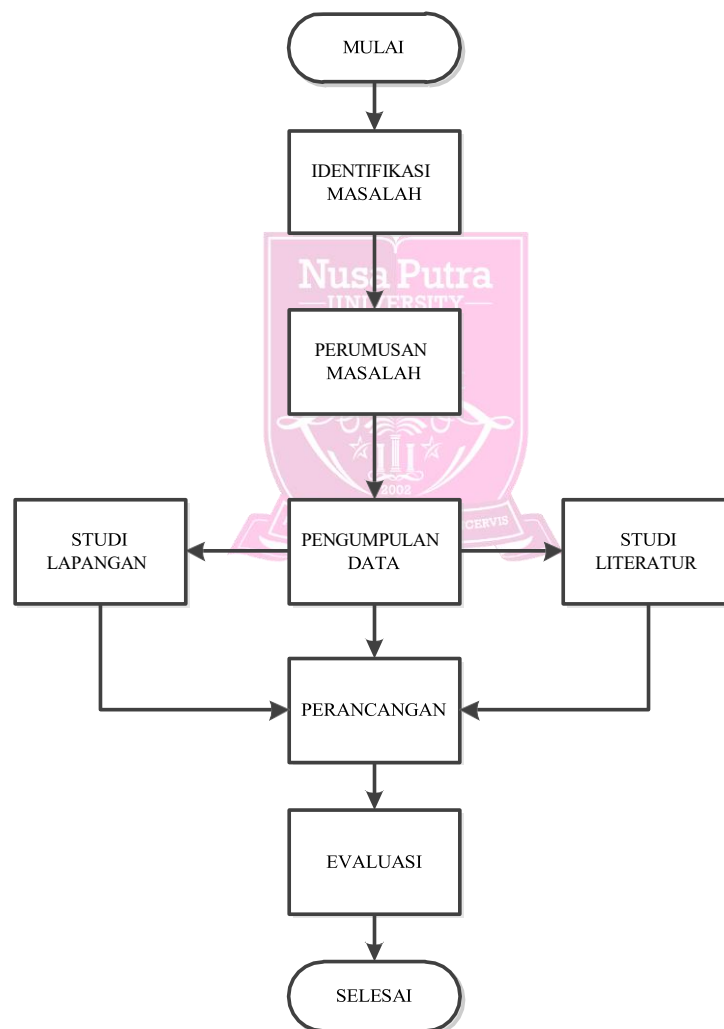
c. Manfaat bagi Pengunjung

Perancangan *signage* (*wayfinding*) untuk Kafe Kobain Coffee Semanggi diharapkan mampu memberikan petunjuk yang jelas kepada pengunjung. Setelah memasuki Gedung Plaza Semanggi, pengunjung akan diarahkan untuk mencari keberadaan Kafe Kobain Coffee Semanggi dengan lebih mudah. Dengan informasi yang terarah, pengunjung dapat mencapai kafe ini dengan efisien dan cepat. Selain itu, hal ini juga menunjukkan bahwa pihak pengelola Kafe Kobain Coffee Semanggi sangat memperhatikan kenyamanan dan pengalaman pengunjung.

1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan pada karya ini berperan penting sebagai panduan

sistematis dalam menciptakan *signage (wayfinding)* yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi arah kepada pengunjung Kafe Kobain Coffee Semanggi. Dengan menerapkan tahapan perancangan yang meliputi identifikasi masalah, perumusan masalah, pengumpulan data dari studi pustaka dan studi lapangan, perancangan, pengembangan konsep kreatif, hingga evaluasi desain, proses ini bertujuan untuk menghasilkan solusi visual yang komunikatif, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penerapan metode ini diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan navigasi di lokasi kafe dan sekaligus memperkuat identitas visual kafe sebagai bagian dari pengalaman pengunjung secara keseluruhan.

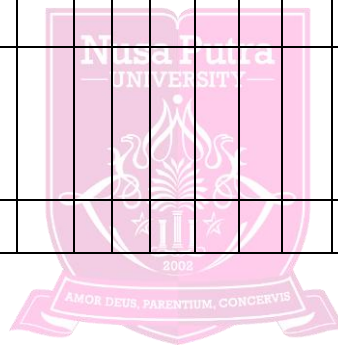


Gambar 1. 1 Diagram alir perancangan

1.7 Rencana Jadwal Penelitian

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

NO	URAIAN	Maret 2025				Aoril 2025				Meil 2025				Juni 2025		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Studi Pustaka															
2	Penyusunan Bab I – III															
3	Observasi															
4	Mind Mapping dan Konsep Desain															
5	Perancangan <i>Signage/ wayfinding</i>															
6	Seminar Proposal															
7	Evaluasi dan Penyempurnaan Perancangan															
8	Sidang Skripsi															



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi sistem signage yang berfungsi sebagai media wayfinding di KOBAIN Coffee, sebuah kafe yang terletak di lantai 9 gedung perkantoran dengan konsep rooftop terbuka. Proses desain menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan prinsip *User-Centered Design* untuk memastikan bahwa kebutuhan dan pengalaman pengguna menjadi fokus utama.

Hasil dari implementasi signage menunjukkan bahwa sistem tanda yang dirancang berhasil memudahkan pengunjung dalam mengenali arah, memahami fungsi area, dan meningkatkan kesan terhadap identitas visual kafe. Karakteristik desain yang meliuk—terinspirasi dari logo KOBAIN Coffee—menjadi elemen khas yang tidak hanya estetik tetapi juga kohesif terhadap brand personality. Warna natural, tekstur kayu, dan bentuk lengkung menciptakan suasana yang hangat dan ramah.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan setelah signage dipasang, mayoritas pengunjung menyatakan bahwa

5.2. Saran

Agar sistem signage terus berfungsi secara optimal, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Pemeliharaan Berkala

Setiap elemen signage perlu diperiksa secara rutin untuk memastikan tidak ada kerusakan fisik, warna yang pudar, atau pemasangan yang longgar, terutama karena beberapa berada di area outdoor yang terpapar cuaca.

2. Penambahan Titik Signage

Beberapa titik tambahan, seperti penunjuk toilet dari arah indoor dan arah keluar dari rooftop, bisa memperkaya sistem navigasi dan memperkecil kemungkinan kebingungan pengunjung.

3. Pengembangan Digital Wayfinding

KOBAIN dapat mempertimbangkan sistem pendukung digital seperti QR code yang mengarah ke denah area atau informasi produk, untuk memperluas interaksi pengguna dengan media yang lebih fleksibel.

4. Pelibatan Umpan Balik Pengunjung Secara Berkala

Survei kepuasan signage sebaiknya dilakukan secara berkala guna menampung opini pengguna baru yang mungkin mengalami perubahan pengalaman dari waktu ke waktu.

Dengan terus mengevaluasi dan mengembangkan desain berdasarkan masukan pengguna, sistem signage di KOBAIN Coffee dapat terus beradaptasi dan berkembang sebagai bagian dari pelayanan ruang yang efektif dan menyenangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, J. L. (1997). Dimensions of Brand Personality. *Journal of Marketing Research*, 34(3), 347–356.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2018). The Fundamentals of Graphic Design. In *The Fundamentals of Graphic Design*. <https://doi.org/10.5040/9782940476008>
- Basori, M. H., Mukaromah, M., & Hidayat, M. N. (2022). Kajian Sign System Sebagai Bagian Dari Penanda Wayfinding Kawasan Wisata Kota Lama Semarang. *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)*, 1, 371–381. <https://doi.org/10.36441/snpk.vol1.2022.60>
- Brown, T. (2008). *Applying Design Thinking*: 19–19. <https://doi.org/10.1145/3347709.3347775>
- Calori, C., Vanden-Eynden, D., Geismar, T., & Chermayeff, I. (2015). Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems, Second Edition. In *Signage and Wayfinding Design: a Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems, Second Edition*. <https://doi.org/10.1002/9781119174615>
- Directional Signs, Wayfinding & Arrow Safety Signages*. (2025). SafetySignsPh.Com.
- Gavin Ambrose, P. H. (2011). *Design Thinking: Grafik dan Komunikasi Visual*. AVA Publishing.
- Gibson, D. (2009). The wayfinding handbook: information design for public places. In *Choice Reviews Online* (Vol. 46, Issue 11, pp. 46-5997-46–5997). <https://doi.org/10.5860/choice.46-5997>
- Insight, T. (2024). *Tak Hanya Sumatera Selatan, Ini 10 Daerah Penghasil Kopi Terbesar di Indonesia*. Toffin Indonesia. <https://insight.toffin.id/kopi/tak-hanya-sumatera-selatan-ini-daerah-penghasil-kopi-terbesar-di-indonesia/>
- John W Creswell, J. D. C. (2018). A Mixed-Method Approach. In *Writing Center Talk over Time*. <https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>
- Jokela, T., Iivari, N., Matero, J., & Karukka, M. (2003). The standard of user-centered design and the standard definition of usability: Analyzing ISO 13407 against ISO 9241-11. *ACM International Conference Proceeding Series*, 46(April 2016), 53–60.

- Kevin Lynch. (1960). *The Image of the City*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kurniawan, R., & Prananda Putra, D. (2022). Perancangan User Interface Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa STMIK “AMIKBANDUNG” Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Journal of Information Technology*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.47292/joint.v4i1.77>
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2003). *Universal principles of design (2nd ed.)*.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). Graphic Design: The New Basics (2nd ed.). In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- M. Suyanto. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi Publisher.
- Mahnke, F. H. (1996). *Environment, and Human Response: An Interdisciplinary Understanding of Color and Its Use as a Beneficial Element in the Design of the Architectural Environment*. John Wiley & Sons.
- Mitzi Sims. (1991). *Designing for Wayfinding*. Visual Communication Quarterly 3.
- Mochamad Ficky Aulia. (2024). Skema Perancangan Wayfinding -Signage bagi Desain Komunikasi Visual. *Junal Desain*, 11(2), 367. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i2.17695>
- Mollerup, P. (2005). *Wayshowing: A Guide to Environmental Signage Principles & Practices*. Lars Müller Publishers.
- Passini, R. (1992). *Wayfinding in Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Per Mollerup. (2005). *Wayshowing: A Guide to Environmental Signage Principles and Practice*. (Baden: Lars Müller Publishers).
- Raditya Nugraha Akbar Saleh & Tito Haripradianto. (2022). Kajian Visibilitas Signage sebagai Bagian dari Wayfinding System pada Mal. *Jurnal Barik*, 4(2), 65–75.
- Rob Kitchin, Justin Gleeson, and M. D. (2011). “Thinking about Maps,” in *The Map Reader: Theories of Mapping Practice and Cartographic Representation*, eds. Martin Dodge, Rob Kitchin, and Chris Perkins. (Chichester, UK: Wiley-Blackwell.

- 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>
- Siyanbola, A. B., Oladesu, J. O., Afolabi, B. E. F., & Uzzi, F. O. (2023). Adapting Flat Design Concept in Digital Graphics to Wayfinding Signage Development: Redirecting Movement and Recreating the Environment. *Vcd*, 8(1), 130–150. <https://doi.org/10.37715/vcd.v8i1.3207>
- Stevens, E. (n.d.). *21 Cool Fonts to Spruce Up Your Design Project*. AND Academy.
- Ware, C. (2014). *Information Visualization : perception for Design : Second Edition* (Issue April 2004).
- Wheeler, A. (2017). *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team (5th Edition)*. New Jersey: Wiley.
- Widiya Lestari Harahap, Reski Septiana, & E. N. (2024). Perancangan Signage Dan Wayfinding di Pantai Nongsa Batam. *Besaung : Jurnal Seni, Desain Dan Budaya*, 9(01), 46–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1>
- Zakirah, C. Z., & Indyah Martiningrum, S. . M. T. (2022). *Kajian Sign System sebagai Elemen Pendukung Wayfinding pada Rumah Sakit Universitas Brawijaya*. 2.
- Zikri, H., & Heldi, H. (2021). Redesign Sign System Hotel Daima Kota Padang. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 11(4), 373.
<https://doi.org/10.24036/dekave.v11i4.114909>