



ANALISA KEEFEKTIFAN DESIGN SIGN SYSTEM PADA KAWASAN WISATA GOA PUTRI BATURAJA

Aldo Handani Marandika¹, Lejar Daniartana Hukubun², Nofria Doni Fitri³,
M. Danang Syamsi⁴, Raden Hadapingrani Kusumohendrarto⁵

¹Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

²Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

³Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

⁴Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

⁵Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

aldohandani@gmail.com¹, lejarhukubun@gmail.com², donifitri13@gmail.com³,
hajidanangsyamsi@gmail.com⁴, kusumohendrarto@gmail.com⁵

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 19 Mei 2025

Revised: 21 Mei 2025

Accepted: 25 Mei 2025

Keywords:

Sign System,
Wisata,
Goa Putri,
Baturaja,

ABSTRAK

Sign systems play a role in supporting the convenience, comfort, and experience of visitors in an area, including tourist attractions. Goa Putri Baturaja is a tourist destination in South Sumatra and already has a sign system. This study aims to analyze the effectiveness of the sign system in the Goa Putri tourist attraction on the convenience and suitability with the installation environment in the area. The approach in this study is the observation and qualitative descriptive method, supported by the analysis of the sign system design. The results of this study indicate that the sign system in Goa Putri Baturaja is still less effective, especially as a direction indicator, and less in accordance with the characteristics of the surrounding environment. Several factors that influence this effectiveness include readability, material selection, placement, and suitability of the design to the surrounding natural context. The findings of this study indicate that it is necessary to improve the design of the sign system that takes into account visual aspects, installation location, materials, and visitor needs to improve overall comfort and tourist experience.

1. PENDAHULUAN

Kawasan wisata merupakan ruang publik dengan daya tarik tertentu yang difungsikan untuk memfasilitasi aktifitas atau kegiatan masyarakat umum (Putri & Syamsiyah, 2022). Adapun kelompok wisatawan seperti remaja, dewasa, berkelompok atau perorangan, memiliki tujuan untuk menikmati indahnya sebuah kawasan wisata yang ditawarkan.

Desain sendiri merupakan sebuah cara yang digunakan untuk tujuan perancangan, memiliki titik berat sebagai penyelesaian masalah dengan melihat segala persoalan tidak terpisah melainkan sebagai suatu kesatuan yang saling terkait (Maudi, Nugraha, & Sasmito, 2014). Adapun hasil perancangan desain dapat berupa grafis visual, poster, media promosi, sign system, dll. Menurut Andrijanto (2018) *sign system* merupakan suatu sistem penanda yang disesuaikan dengan adanya nilai budaya, masyarakat, dan lingkungan sebagai petunjuk arah, penamaan, ataupun penyampai informasi. Adanya jumlah pengunjung yang banyak pada kawasan wisata tentu memerlukan system penanda yang dapat menyampaikan informasi secara efektif kepada pengunjung menggunakan bahan yang mempertimbangkan lingkungan sekitar.

Pada penelitian ini penulis memilih Kawasan Wisata Goa Putri sebagai salah satu objek penelitian, dimana Goa Putri sendiri merupakan sebuah tempat wisata yang berasal dari Kabupaten di Sumatera Selatan, tepatnya di Desa Padang Bindu, Kecamatan Semindang Aji, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Baturaja. Objek wisata ini banyak menyimpan nilai sejarah dan legenda yang sudah turun-temurun diwariskan, hingga menjadi salah satu ikon dari Kota Baturaja yang diminati para wisatawan. Goa Putri sendiri memiliki kawasan wisata yang sekitarnya dilingkari oleh hutan alam yang masih asri, rindang, dan perbukitan dengan batu-batuan. Didalamnya berisi pemandangan stalagmit dan stalaktit yang menjulur panjang dengan indah. Namun, sebagian besar daerah di Goa Putri ini masih terdapat jalur yang berbahaya, gelap, curam, licin serta *sign system* yang dirancang secara baik. Dapat ditemukan adanya informasi sistem tanda yang kurang memadai pada kawasan tersebut dengan alat bantu informasi yang terbatas hingga tidak ada sistem tanda. Hal ini menyebabkan wisatawan kesulitan untuk mencari sesuatu yang diinginkan sehingga dapat membuat mereka tidak nyaman dan memerlukan waktu yang lebih lama pada kawasan wisata untuk mencari informasi yang diinginkan. Adanya sistem tanda yang kurang maksimal ini akan berdampak terhadap kawasan wisata itu sendiri dan kepada pengunjung yang datang.

Oleh sebab itu, di dalam ruang publik seperti inilah diperlukan alat bantu informasi untuk memudahkan pengunjung agar dapat menghindari terjadi musibah yang tidak diinginkan, alat bantu tersebut ialah *sign system*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan dari *sign system* yang ada di Kawasan Wisata Goa Putri, sekaligus memberikan pentingnya *sign system* pada suatu tempat ataupun kawasan wisata secara efektif, informatif, dan menarik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode studi dokumen dalam melakukan analisa terhadap obyek penelitian. Menurut Nilamsari (2014) studi dokumen ialah pemahaman baru yang berkembang atas kesadaran penelitian, dimana terdapatnya banyak data atau dokumen yang sudah tersimpan dan tersedia.

Kemudian studi dokumen ini akan didukung dengan penggunaan metode penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif, pada prosesnya berawal dari pengamatan, pengumpulan informasi, dan menganalisis data. Seperti yang dinyatakan oleh Subandi (2011) bahwa metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berasal dari karakteristik latar belakang yang alami atau berdasarkan kenyataan yang ada di masyarakat dengan melakukan pengamatan dan penelaahan dokumen. Data yang disajikan berdasarkan kenyataan yang sedang terjadi dan apa adanya dengan informasinya berupa teks dan gambar.

3. PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Pustaka

- *Enviromental Graphic Design*

Menurut Calori & Vanden-Eynden (2015) dalam bukunya menjelaskan bahwa *Enviromental Graphic Design* (EGD) adalah media komunikasi visual dan informasi untuk sebuah lingkungan. Seiring dengan perkembangan zaman yang membuat lingkungan menjadi lebih kompleks, *enviromental graphic design* sangat berguna untuk memahami informasi, bernavigasi di suatu ruangan, kualitas yang dipunya dengan elemen grafis (simbol dan tipografi) yang akurat dan terpadu, terencana secara sistematis, pendekatan *sign system* yang terlihat membuat *enviromental graphic design* sangat begitu penting untuk mengerti dalam menggunakan fasilitas ruang publik. Beberapa jenis EGD meliputi *signage*, *wayfinding system*, *exhibition design*, *information design*, piktogram, dan *placemaking* (Andjani & Setiadarma, 2017).

Umumnya dalam membuat *sign system* para *Enviromental Graphic Designer* lebih memilih jenis font yang sudah tersedia daripada harus membuat jenis font baru, berikut beberapa alasan dari Calori & Vanden-Eynden (2015) dalam bukunya:

- a. *Sign System* dari beberapa proyek memerlukan grafis dengan standard yang lebih besar dan memerlukan typeface untuk mewujudkan konsistensi dari sebuah brand identity
- b. Banyaknya waktu yang terbuang jika harus merancang sebuah font yang baru, serta diperlukan kemampuan tertentu untuk membuatnya.

- c. Sudah tersedia banyak sekali jenis *typeface* yang mudah dibaca untuk pengaplikasian pada *sign system*.

- *Wayfinding*

Menurut Kusuma (2018) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa *wayfinding* merupakan jenis *sign system* yang menata sirkulasi aktifitas agar tetap mengikuti alur yang sudah dirancang. Manfaat dari penerapan *wayfinding* dapat membuat wisatawan memegang kendali dalam mengambil keputusan berdasarkan apa yang sedang dia inginkan selama berada didalam ruang publik. *Wayfinding* harus memiliki informasi dan visual yang menyatu dengan lingkungannya agar bisa menjadi pedoman yang mudah dipahami. Kriteria yang cocok itu adalah yang sederhana, terdefinisi dengan jelas serta memiliki simbol dan landmark yang bermakna secara tersirat (Basori, Mukaromah, & Hidayat, 2022).

Sedangkan menurut (Natalisa, 2014) dalam jurnalnya menjelaskan *Wayfinding* harus memenuhi kriteria, Visibilitas (mudah untuk dilihat), Legibilitas (mudah untuk dimengerti), dan Imajibilitas (mudah untuk diingat). Adapun Gibson (2009) dalam bukunya menjelaskan bahwa untuk menghasilkan *wayfinding* yang tepat diperlukan tahapan-tahapan sebagai berikut.

1. Riset dan Analisis

Mengumpulkan dan menganalisis informasi berdasarkan fenomena yang sedang terjadi agar fakta yang didapat lebih akurat

2. Strategi

Dengan objek yang sudah melalui tahapan riset dan analisis, selanjutnya desainer melakukan perencanaan yang sudah sesuai dengan tujuan.

3. Pemrograman

Pada tahap ini desainer sudah memperkirakan penempatan lokasi yang cocok sehingga lebih akurat dan dapat menentukan biaya yang harus dibelanjakan.

- *Sign System*

Sign system merupakan sistem penanda berwujud unik yang menyesuaikan dengan kebutuhan informasi serta keadaan di sekitarnya, dengan alur tertentu untuk dapat memberi petunjuk serta melindungi wisatawan dari jalur yang berbahaya. *Sign system* atau sistem tanda ialah media interaktif yang digunakan oleh manusia untuk mendapatkan sebuah informasi di ruang publik (Mujabfaqni & Kusumandyoko, 2016). Dalam pemahaman lainnya, *sign system*

wajib berisi petunjuk-petunjuk yang berfungsi dengan efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhannya masing-masing (Suprianingsih, 2020).

Penempatan *sign system* yang tepat pada suatu tempat akan membuat informasi yang diterangkan lebih eksplisit. Menurut Calori & Vanden-Eynden (2015) dalam bukunya menjelaskan bahwa empat tipe dasar penempatan yang efektif, diantara sebagai berikut:

1. Berdiri atau dipasang di tanah
2. Digantung di langit-langit,
3. Menjulang atau seperti bendera
4. Menempel pada dinding,

- **Tipografi**

Tipografi adalah sebuah ilmu merancang dan menyusun tata letak yang pengaturan dan penyebarannya menciptakan kesan tertentu sehingga dapat membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca. Penerapan huruf ini juga memiliki ketentuan sendiri, yaitu kejelasan pada bentuk huruf (*legibility*) dan mudah dibaca (*readability*). Adanya ketentuan tersebut agar menjadi dasar pertimbangan untuk menggunakan tipografi di dalam ruang publik (Ruki & Nediari, 2014).

- **Warna**

Menurut Monica & Luzar (2011) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa selain bentuk, yang pertama kali dilihat dalam dunia desain adalah warna. Karena itu membuat warna menjadi salah satu elemen yang terpenting untuk menambah daya tarik, pengaruh warna juga cukup signifikan untuk suatu visual karena dapat menyampaikan pesan dan kesan. Warna yang digunakan untuk suatu hal berdasarkan banyak pertimbangan, diantaranya tinjauan, cahaya, dan objek. Warna memiliki dua golongan, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas meliputi kuning, merah, orange, dan warna-warna cerah lainnya. Sementara warna dingin meliputi biru, ungu, hijau, dan warna-warna sejuk lainnya.

3.2. Deskripsi Data

3.2.1 Kawasan Goa Putri Baturaja

Goa Putri Baturaja memiliki fasilitas yang sudah cukup memadai, diantaranya toilet, musholla, tempat parkir, dan gazebo untuk beristirahat. Goa ini memiliki kedalaman yang mencapai \pm 150 meter, ketinggian \pm 20 meter, lebar 20-30 meter. Sepanjang kunjungan

berjelajah ke dalam Goa Putri, wisatawan akan diringi oleh aliran Sungai Sumuhun. Sungai ini lebarnya sekitar 20 meter dan panjangnya 160 meter. Dan didalamnya terdapat jalan sepanjang 200 meter yang curam dan licin.



Gambar 1. Goa Putri Baturaja
(Sumber: lifetimejourney.me)



Gambar 2. Pintu Masuk Goa Putri
(Sumber: iphedia.com)



Gambar 3. Sign System Goa Putri
(Sumber: alamy.com)



Gambar 4. Sungai Sumuhun
(Sumber: facebook.com)



Gambar 5. Goa Putri
(Sumber: sumsel.inews.id)

Dapat terlihat bahwa *Sign system* yang dimiliki Goa Putri tidak memadai dan bahkan cenderung tidak terpasang secara tepat, serta berada pada kawasan yang tidak tepat akan membuat citra ikon kota Baturaja ini akan menurun, terlebih jika terjadi sebuah kecelakaan akibat tidak adanya media pemberi informasi yang memadai dan baik. Pada Gambar 2, 4 dan 5 terlihat tidak adanya *wayfinding sign system*, hal ini sangat diperlukan bagi pengunjung untuk mencari tahu fasilitas atau tempat yang akan mereka kunjungi nantinya. *Sign system* didalam goa

tidak mempunyai visual dengan identitas yang menarik dan tidak mempunyai bahasa universal yang dapat dipahami oleh wisatawan luar negeri. Pada Goa Putri bagian dalam tidak adanya *signage* dan *wayfinding sign system* yang dapat mencegah pengunjung untuk menerka kawasan yang berbahaya. Sehingga berdasarkan hasil pengamatan penulis mengenai *sign system* di Goa Putri Baturaja, terdapat beberapa permasalahan, diantaranya yang paling utama adalah pemilihan *sign system* yang tidak tepat, kurang komunikatif, dan kurang lengkap.

3.3. HASIL

Didapati beberapa hasil pengamatan pada data yang telah dikumpulkan menunjukkan keadaan sebagai berikut:

A. Tata letak penanda identiitas spot wisata



Gambar 6. Sign System Penanda
(Sumber: travel.detik.com)



Gambar 7. Sign System Penanda
(Sumber: google.com)

Beberapa lokasi Spot Wisata Goa Putri sudah mempunyai *sign system* penanda identitas, seperti Goa Penjagaan, Kembang Dadar, Harimau Penjaga, Pedapuram, dan sebagainya. Namun kriteria dasar dan tata letak pada beberapa *sign system* penanda identitas seperti Gambar 6 dan Gambar 7 masih kurang tepat. *Visibilitas* pada *sign system* ini tidak begitu terpenuhi karena penempatan yang begitu jauh membuat keterbacaannya menjadi sulit, sebaiknya penempatan *sign system* penanda diletakkan di batas area jalan yang tidak boleh dilewati oleh pengunjung pada bagian dalam goa tersebut. Untuk *legabilitas* sudah cukup dimengerti namun hanya sebatas informasi nama objek wisata. Sedangkan *imajibilitas* sangat kurang karena tidak ada sama sekali identitas grafis visual yang diterapkan.



Gambar 8. Sign System Penanda
(Sumber: kataomed.com)



Gambar 9. Sign System Penanda
(Sumber: google.com)

Terdapat juga tata letak yang kurang efektif pada *signage* untuk penanda selamat datang. Pada gambar 9 tata letak *signage* selamat datang pada langit-langit Goa Putri kurang tepat karena letaknya yang cukup dekat dengan kepala pengunjung, serta peletakan pada langit-langit Goa Putri dapat mengakibatkan rusaknya objek wisata. Sebaiknya penempatan *sign system* tersebut satu penempatan saja dengan diletakkan di depan mulut goa, tipe penempatannya yang dipilih berdiri atau di pasang di atas tanah, sehingga *sign system* tersebut tidak mengganggu keterbacaan serta kunjungan pengunjung pada saat berada di dalam Goa Putri.

Adapun kriteria pada *signage* selamat datang ini juga masih kurang pada faktor *imajibilitas*, karena tidak adanya bentuk identitas visual yang menarik. Harusnya ini bisa menjadi Spot Foto yang menarik jika didesain secara baik.

B. Bentuk penanda yang berbeda-beda



Gambar 10. Sign System Penanda
(Sumber: google.com)



Gambar 11. Sign System Penanda
(Sumber: google.com)

Sign system pada Gambar 10 dan 11 belum memiliki identitas dengan kesamaan dan keterikatan satu sama lain. Pada penanda Gambar 10 dan 11 memiliki border pada sekelilingnya dengan isinya berupa nama objek wisata dan penjelasan singkat soal objek tersebut, sementara penanda pada Gambar 6 dan 7 strukturnya sangat simple dengan hanya berupa nama objek saja. Hal ini sangat mempengaruhi minusnya nilai *sign system* pada faktor visibilitas dan imajibilitas.

C. Warna dan tipografi pada penanda

Sign system pada Gambar 10 dan 11 belum memperhatikan komposisi warna dan tipografi yang sesuai, sehingga ketiga faktor utama dalam membuat *sign system* tidak terpenuhi. Warna yang dipilih pada *signs system* di gambar tersebut beresiko kesulitan untuk dibaca karena penerangan cahaya di dalam Goa Putri sangat minim, diperlukan warna yang terang sebagai latar belakangnya, terlebih jika deksripsi spot wisata tersebut ukurannya sangat kecil. Tidak dianjurkan juga pengaplikasian warna gradasi pada nama spot wisata, karena hal ini kurang efektif untuk memberi kejelasan pada tipografi yang dibaca.



Gambar 12. Sign System Penanda
(Sumber: google.com)



Gambar 13. Sign System Penanda
(Sumber: google.com)



Gambar 14. Sign System Penanda
(Sumber: google.com)

Berdasarkan data yang diperoleh, Kawasan Wisata Goa Putri Baturaja memiliki kurang lebih 7 font yang berbeda-beda. Perbedaan font ini sangat mencolok karena terdapat berbagai jenis font, diantaranya serif, sans serif, handwriting, dan stensil, Jenis font yang digunakan sebagian besar adalah font serif dan sans serif. Deskripsi pada salah satu spot wisata memiliki volume yang sangat tipis sehingga membuat wisatawan yang membaca harus berada pada jarak yang lebih dekat lagi. Tapi pada Gambar 14, penggunaan jenis font yang sederhana dan pewarnaan yang bisa sangat kontras dengan tipografinya sudah memenuhi syarat untuk mudah dibaca. Sebaiknya untuk memenuhi kriteria visibilitas dan legibilitas dipilih sign system pada Gambar 14.

D. Signage



Gambar 15. Signage
(Sumber: google.com)



Gambar 16. Signage
(Sumber: google.com)



Gambar 17. Daerah Rawan Goa Putri
(Sumber: google.com)



Gambar 18. Daerah Rawan Goa Putri
(Sumber: google.com)

Demi meminimalisir hal yang tak diinginkan, maka diperlukan sign system pada kawasan wisata yang dapat digunakan untuk memberikan informasi tempat yang dapat membahayakan pengunjung. Pada kawasan yang penulis teliti tidak terdapat signage dengan tipe himbauan terhadap area yang rawan, hanya terdapat signage dengan himbauan dilarang membuang sampah saja disepanjang kawasan wisata ini. Kriteria *signage* dilarang membuang sampah pada Gambar 15. dan 16 memiliki faktor *visibilitas* dan *legibilitas* yang sudah cukup terpenuhi, kurangnya hanya pada faktor imajibilitas karena tidak mempunyai identitas visual yang menarik.

E. Wayfinding



Gambar 19. Kawasan Wisata Goa Putri
(Sumber: google.com)



Gambar 20. Kawasan Wisata Goa Putri
(Sumber: google.com)

Kawasan Wisata Goa Putri Baturaja memiliki daerah yang begitu luas, jarak dari satu spot wisata ke spot yang lain termasuk pada fasilitasnya, pengunjung harus menempuh jarak yang lumayan jauh, adapun pada kawasan di dalam goanya dijumpai jalanan yang bukan satu arah, melainkan berbagai arah. Tingkat efektif alur pengunjung tergantung pada sistem media informasi yang diterapkan pada tempat wisata, sepanjang daerah ini tidak didapati *wayfinding sign system*. Denah yang dipasang pada Kawasan Wisata Goa Putri juga hanya denah untuk masuk goa, selebihnya tidak didapati denah untuk keseluruhan kawasan wisata tersebut.

Alur pada Kawasan Wisata Goa Putri yang membingungkan dan jarak yang cukup jauh dapat diminimalisir siasatnya dengan pemasangan *wayfinding sign system*. Penempatan *wayfinding* juga harus direncanakan dengan tepat, sehingga pengunjung yang pada titik awal dapat memutuskan dan memilih tujuan selanjutnya (Basori, Mukaromah, & Hidayat, 2022). Penempatan ini bisa ditempatkan pada daerah dengan dua jalur atau lebih seperti Gambar 19 atau sebelum di depan Objek utama seperti Gambar 20.



Gambar 21. Denah Masuk Goa Putri
(Sumber: alamy.com)

Pada Gambar 7.3 adalah penempatan Wayfinding Sign System pada daerah di dalam goa yang tepat dan efektif. Penempatannya dipasang pada jalanan dengan 2 alur atau lebih agar pengunjung bisa memilih tujuan dan tidak tersesat jikalau tidak ada pemandu pada waktu tertentu. Keefektifitasan penempatan ini membuat sirkulasi pengunjung akan berakhir dengan baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan analisa permasalahan pada kawasan wisata yang memiliki potensi lebih besar, Goa Putri memiliki *sign system* yang kurang informatif dan kurang efektif, karena masih banyak yang belum memenuhi ketiga kriteria *sign system* (*visibilitas, legibilitas, dan visibilitas*). Penempatan *sign system* yang kurang tepat juga terjadi pada beberapa daerah spot wisata tertentu, Ketidaksamaan elemen-elemen yang diusung pada *sign system* seperti berbedanya font, warna, dan bentuk akan mengganggu keterbacaan pengunjung. Identitas visual yang tidak menarik dan tidak konsisten juga memberi dampak yang buruk untuk keterbacaan pada Kawasan Wisata Goa Putri Baturaja. Untuk memenuhi ketiga kriteria diatas, sebaiknya *sign system* yang dipasang menerapkan visual yang sederhana dengan adanya simbol dan warna yang kontras dengan font yang diterapkan, serta pemilihan tata letak *sign system* yang sesuai anjuran dasar agar lebih efektif dalam mempengaruhi keterbacaan. *Sign system* yang efektif harus memperhatikan kenyamanan pengunjung terutama dalam pemilihan simbol, warna, teks, dan keterbacaan untuk menjelajahi obyek wisata (Sayuti & Munisa, 2023).

Tidak adanya *signage* pada area rawan juga menjadi kekurangan kawasan wisata ini dalam melindungi pengunjungnya. Sehingga yang paling utama pada kawasan ini adalah adanya *Wayfinding Sign System* sebagai pendukung kawasan wisata Goa Putri, namun sayangnya tidak ditemui *sign system* tersebut. *Wayfinding Sign System* dapat menjadi pedoman pengunjung untuk memasuki kawasan wisata agar tidak membingungkan, serta menjadi petunjuk tempat tujuan

selanjutnya dapat diatur agar lebih mudah dengan adanya *sign system* yang konsisten dan memiliki bentuk yang sama. Adapun pada prosesnya *wayfinding sign system* harus dirancang dengan terencana, baik itu pada elemen desainnya maupun penempatan *sign system*-nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrijanto, M. (2018). PERANCANGAN ALTERNATIF SIGN SYSTEM SEBAGAI INFORMASI LOKASI PENJUALAN DI PASAR LEGI KOTA GEDE. *Jurnal Desain*, 223-234.
- Basori, M. H., Mukaromah, & Hidayat, M. N. (2022). KAJIAN SIGN SYSTEM SEBAGAI BAGIAN DARI PENANDA WAYFINDING KAWASAN WISATA KOTA LAMA SEMARANG. *Seminar Nasional Pariwisata dan Kewirausahaan (SNPK)*, 371-381.
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems, 2nd Edition*. New Jersey: Wiley.
- Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*. Princeton Architectural Press.
- Kusuma, H. B. (2018). Wayfinding Sign pada Ruang Pameran Tetap di Museum Nasional Indonesia – Jakarta. *MUDRA*, 242 - 248.
- Maudi, M. F., Nugraha, A. L., & Sasmito, B. (2014). DESAIN APLIKASI SISTEM INFORMASI PELANGGAN PDAM BERBASIS WebGIS(STUDI KASUS : KOTA DEMAK). *Jurnal Geodesi Undip*, 98-110.
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN. *HUMANIORA*, 1084-1096.
- Mujabfaqni, A., & Kusumandyoko, T. C. (2016). PERANCANGAN SIGN SYSTEM TAMAN FLORA SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 381–387.
- Natalisa, A. (2014). KRITERIA PERFORMANSI ELEMEN WAYFINDING PADA BANGUNAN PERBELANJAAN. *Staf Pengajar pada Jurusan Arsitektur Universitas Jayabaya Jakarta*.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 177-181.
- PT KSM Wisata Internasional. (n.d.). *Goa Putri Legenda Putri Dayang Merindu di Sumatera Selatan*. Retrieved from ksmtour.com/: <https://ksmtour.com/informasi/tempat-wisata/sumatera-selatan/goa-putri-legenda-putri-dayang-merindu-di-sumatera-selatan.html>

- Putri, D., & Syamsiyah, N. R. (2022). IDENTIFIKASI KETERSEDIAAN FASILITAS SARANA DAN PRASARANA DI KAWASAN WISATA KULINER PATI. *SIAR III - Seminar Ilmiah Arsitektur III* (pp. 216-225). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ruki, U. A., & Nediari, A. (2014). PENERAPAN TIPOGRAFI DALAM SISTEM SIGNAGE PADA INTERIOR RUANG PUBLIK. *HUMANIORA*, 822-832.
- Subandi. (2011). DESKRIPSI KUALITATIF SEBAGAI SATU METODE DALAM PENELITIAN PERTUNJUKAN. *Harmonia*, 173-179.
- Suprianingsih. (2020). PERANCANGAN SIGN SYSTEM TAMAN WISATA HAIROS INDAH. *Jurnal Proporsi*, 79.
- Zufar, A., Swasty, W., & Komariah, S. H. (2019). PERANCANGAN SIGNAGE DAN PLACEMAKING PADA SITU CISANTI. *e-Proceeding of Art & Design*, 251-256.
- Sayuti, M., & Munisa, A. (2023). Perancangan Sign System Green House Lezatta. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 91-96