

# PERANCANGAN *SIGNAGE SYSTEM* DAN *WAYFINDING* PADA *ECO PARK* JOKO PANGON KOTA BLITAR

Fyka Nur Ahmad Alfauzy<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya

email: <sup>1</sup>fyka.19099@mhs.unesa.ac.id

Received:  
15-06-2026  
Reviewed:  
16-06-2026  
Accepted:  
19-06-2026

**ABSTRAK:** Pemerintah Kota Blitar saat ini tengah mengembangkan eksisting hutan kota menjadi taman ekologi, konservasi, dan rekreasi yang dinamakan *Eco Park* Joko Pangon. Sebagai ruang terbuka hijau yang baru dan memiliki area yang luas, kawasan ini memerlukan sistem pemandu arah yang efektif agar pengunjung tidak merasa bingung dalam menavigasi ruang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *signage system* dan *wayfinding* yang komunikatif, informatif, serta estetis guna memudahkan pengunjung memahami fasilitas serta sarana yang tersedia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif melalui observasi lapangan, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Analisis data dilakukan menggunakan metode SWOT, STP, dan USP, sedangkan perancangannya menerapkan metode *Environmental Graphic Design* (EGD) yang terbagi dalam tiga tahap, yaitu *pre-design*, *design*, dan *post-design*. Hasil perancangan kemudian diuji kelayakannya melalui penyebaran angket skala Likert kepada 25 responden dan memperoleh persentase skor total sebesar 92,3% dengan predikat "Sangat Layak". Dengan demikian, hasil perancangan desain ini berhasil memenuhi fungsinya dan dapat direkomendasikan sebagai acuan realisasi pembangunan fisik *Eco Park* Joko Pangon Kota Blitar di masa mendatang

**Kata Kunci:** *Eco Park* Joko Pangon, *Environmental Graphic Design*, *Signage System*, *Wayfinding*.

**ABSTRACT:** The Government of Blitar City is currently developing the existing urban forest into an ecological, conservation, and recreational park called *Eco Park* Joko Pangon. As a new green open space with a large area, this area requires an effective direction guidance system so that visitors

*do not feel confused in navigating the space. This study aims to design a communicative, informative, and aesthetic signage and wayfinding system to make it easier for visitors to understand the available facilities and infrastructure. The research method used is a qualitative method through field observation, interviews, documentation, and literature studies. Data analysis was carried out using the SWOT, STP, and USP methods, while the design applies the Environmental Graphic Design (EGD) method which is divided into three stages, namely pre-design, design, and post-design. The design results were then tested for feasibility by distributing Likert scale questionnaires to 25 respondents and obtained a total score percentage of 92.3% with the predicate "Very Feasible". Thus, the results of this design successfully fulfill its function and can be recommended as a reference for the realization of the physical development of Eco Park Joko Pangon, Blitar City in the future.*

**Keywords:** *Joko Pangon Eco Park, Enviromental Graphic Design, Signage System, Wayfinding.*

## PENDAHULUAN

Kota Blitar merupakan sebuah wilayah perkotaan yang terletak di bagian selatan dari Provinsi Jawa Timur, Indonesia, memiliki berbagai potensi alam dan budaya yang menarik untuk dijadikan sebagai tujuan wisata. Saat ini, pemerintah Kota Blitar sedang mengembangkan pembangunan dan penataan ulang kawasan hutan kota yang berlokasi di sudut tepi timur Kota Blitar, pada tepatnya di Jalan Pierre Tendean, Kelurahan Gedog, Kecamatan Sananwetan. Hutan kota tersebut, sedang dikembangkan menjadi taman ekologi, konservasi, dan rekreasi serta dirancang untuk memberikan pengalaman pengunjung yang menyatu dengan alam. Penamaan hutan kota tersebut menjadi *Eco Park* Joko Pangon, dipilih dari pengambilan nama tokoh adat budaya lokal yang ada di Kelurahan Gedog.

*Signage system* dan *wayfinding* memainkan peran penting dalam membantu pengunjung untuk memahami orientasi ruang dan arah yang harus diambil. Dalam perancangan *signage wayfinding* *Eco Park* Joko Pangon, ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan antara lain, lokasi strategis untuk pemasangan *signage* dan *wayfinder*, kejelasan dan keterbacaan informasi yang terdapat pada *signage* dan *wayfinder*, pemilihan desain yang menarik sesuai karakteristik *Eco Park* Joko Pangon, serta penggunaan warna dan simbol yang mudah dipahami oleh para pengunjung. Vaughan (1992) dalam bukunya *Wayfinding: A Guide to Architecture*, menekankan bahwa desain *signage* tidak hanya berfungsi sebagai petunjuk arah, tetapi juga dapat menyampaikan informasi yang lebih luas terkait dengan nilai-nilai ekologi, sejarah, atau budaya suatu tempat.

Desain *signage* *Eco Park* Joko Pangon dibuat dengan menambahkan visual dan QR Code guna memperkaya pengalaman pengunjung dengan informasi tentang flora dan fauna yang ada di taman tersebut. Hal ini diperkuat oleh Wood (2013) dalam jurnalnya *Wayfinding and Signage Design for Public Spaces*, Sistem *wayfinding* yang baik seharusnya melibatkan perencanaan yang matang dan penempatan yang strategis dari tanda-tanda informasi untuk membantu pengunjung merasa lebih terarah dan nyaman dalam beraktivitas di ruang publik.

Penelitian ini relevan dengan *Eco Park* Joko Pangon yang memiliki kawasan yang sangat luas dan memiliki beberapa pembagian zona. Berdasarkan kompleksivitas secara keseluruhan area *Eco Park* Joko Pangon nantinya, maka dibutuhkan pendekatan desain yang tepat agar pengunjung dapat menikmati keindahan taman tanpa merasa bingung atau terjebak di area yang tidak familiar.

Penelitian terdahulu mengenai perancangan signage system dan wayfinding di ruang terbuka atau ruang publik yang sudah pernah dilakukan oleh Fiki Aristantie (Universitas Sebelas Maret Surakarta) pada tahun 2011 dengan judul “Perancangan *Sign System* Taman Satwa Taru Jurug”. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui *Library Research*, Wawancara, Survey yang selanjutnya dianalisis dengan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus Mujabfaqni pada tahun 2016 (Universitas Negeri Surabaya) dengan judul “Perancangan *Sign System* Taman Flora Surabaya”. Objek penelitian tersebut adalah berupa RTH yang menggunakan metode dianalisis menggunakan metode SWOT dan USP (*Unique Selling Proposition*). Penelitian yang dilakukan oleh Fahmi Aziz Ibadurrachman pada tahun 2025 (Universitas Negeri Surabaya) yang berjudul “Perancangan *Sign System* Pantai Boom Tuban Jawa Timur” dengan metode analisis SWOT dan STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*) kemudian dirancang dengan metode EGD (*Environmental Graphic Design*) yang dikembangkan oleh Chris Calori dan David Vayden Eyden.

Perancangan *signage wayfinding* ini bertujuan untuk membantu dan memudahkan para pengunjung untuk memahami apa saja yang ada di area *Eco Park* Joko Pangon meliputi sarana dan prasarana serta fasilitas penunjang yang tersedia. Selain itu, penting juga untuk menyertakan panduan arah yang jelas dan sistematis pada *signage wayfinding* agar pengunjung dapat mudah mengarahkan diri mereka ke tujuan yang diinginkan. Perancangan *signage wayfinding* yang baik akan memberikan pengalaman yang positif bagi pengunjung untuk memudahkan mereka untuk menavigasi ruang dan fasilitas yang ada di *Eco Park* Joko Pangon. Selain itu, perancangan *signage wayfinding* yang baik juga akan membantu mengoptimalkan penggunaan ruang dan fasilitas yang ada. Perancangan ini tidak hanya berhenti pada penambahan nilai estetika saja, melainkan harus diuji keefektivitasnya dan kelayakannya sehingga memberikan dampak positif dan memberikan rasa aman bagi para pengunjung *Eco Park* Joko Pangon.

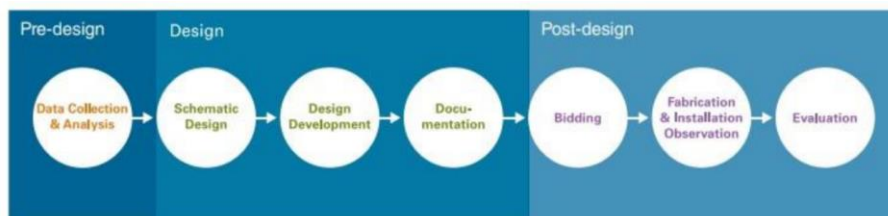
## **METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Metode kualitatif digunakan karena memiliki karakteristik yang bersifat naturalistik yang berdasar dari data yang diperoleh dan dianalisis oleh peneliti yang merupakan instrumen kunci dalam metode ini. Objek dalam perancangan *signage system* dan *wayfinding* ini adalah *Eco Park* Joko Pangon. Taman tersebut merupakan taman baru yang sedang dikembangkan oleh pemerintah Kota Blitar dari eksisting hutan kota.



**Gambar 1.** Citra Udara *Eco Park* Joko Pangon (Sumber: *City Map* Blitar, 2022)

Data primer dalam perancangan ini bersumber dari proposal pembangunan dan data pengembangan dan pembangunan *Eco Park* Joko Pangon dari Dinas Lingkungan Hidup Kota Blitar. Selain itu, data juga diperoleh dari wawancara narasumber, yaitu Ibu Rahma selaku Kepala Bidang Pengendalian, Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan Dinas Lingkungan Hidup Kota Blitar serta observasi lapangan secara langsung. Adapun data sekunder dalam perancangan ini berasal studi literatur dari artikel dan jurnal terdahulu yang relevan dengan topik perancangan *signage system* dan *wayfinding*. Kemudian proses analisis data pada penelitian ini menggunakan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*), STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*), dan USP (*Unique Selling Proposition*).



**Gambar 2.** Skema Metode Perancangan EGD (Sumber: Buku *Signage and Wayfinding Design*, 2015)

Selanjutnya dalam penelitian ini Metode yang digunakan dalam perancangan *signage system* dan *wayfinding* ini berdasar pada metode EGD (*Environmental Graphic Design*) yang dikembangkan oleh Chris Calori. Dalam metode EGD, Chris Calori menerangkan 3 (tiga) tahap atau proses perancangan seperti, *pre design*, *design*, dan *post design*. Dalam penelitian ini telah disesuaikan pada tahapan terakhir, yaitu *post design* dikarenakan batasan pada penelitian ini hanya pada hasil desain perancangan sebagai rekomendasi untuk pembangunan dan pengembangan *Eco Park* Joko Pangon. Proses *Bidding* tidak ditampilkan dikarenakan tidak ada penawaran kepada tender atau vendor untuk kontrak fabrikasi dan instalasi. Kemudian proses *Fabrication and Installation Observation* juga ditiadakan karena tidak adanya pembuatan fisik dan pemasangan. Namun, dalam proses ini dilakukan pembuatan *mock up* yang disesuaikan dengan titik perkiraan penempatan dari *signage wayfinding*. Proses *Post Installation Evaluation* dilakukan dengan angket google formulir yang disebar

kepada 25 responden untuk menilai kelayakan dari perancangan desain *signage system* dan *wayfinding* yang telah dibuat.

## KERANGKA TEORETIK

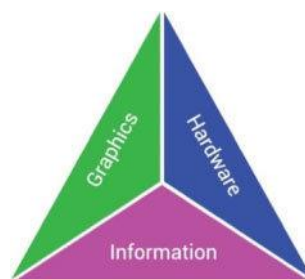
### A. Definisi *Signage System*

Menurut Tinarbuko (2009), *signage system* adalah suatu rangkaian representasi visual dan simbol grafik yang bertujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik. Sedangkan Rubenstein (1992) mendefinisikan bahwa *signage* merupakan tanda-tanda visual di perkotaan yang berfungsi sebagai sarana informasi atau komunikasi secara arsitektural. *Signage* mengindikasikan bahwa *signage* dapat menciptakan image bagi suatu kota (Adistanaya et al., 2019).

Ferdinand de Saussure (1916) adalah tokoh pertama yang secara mendalam mengemukakan teori tentang sistem tanda. Dalam *Course in General Linguistics*, Saussure mengemukakan bahwa setiap tanda terdiri dari dua elemen utama: *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Penanda adalah bentuk fisik dari tanda, seperti suara atau gambar, sedangkan petanda adalah konsep atau makna yang diwakili oleh tanda tersebut. Dalam teori semiotika, tanda (*sign*) memiliki berbagai jenis dan kategori berdasarkan hubungan mereka dengan objek yang diwakili, seperti *identification signage*, *interpretive signage*, *warning signage*, *regulatory and prohibitory signage*, *operational signage*, dan sebagainya.

### B. Elemen pada *Signage System* dan *Wayfinding*

Perancangan *Signage System* dan *Wayfinding* memiliki beberapa elemen yang harus ada di dalamnya. Dalam bukunya, “*Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide To Creating Environmental Graphic Design Systems*” Chris Calori & David Vanden-Eynden (2015) memaparkan bahwa *signage system* terdiri dari 3 (tiga) elemen utama yang saling berhubungan. Ketiganya memiliki peran penting dalam perancangan dan pengembangan *signage system*.



**Gambar 3.** Elemen Utama *Signage And Wayfinding* (Sumber: Buku *Signage And Wayfinding Design*, 2015)

Oleh karena itu, setiap elemen tidak dapat berdiri sendiri untuk memainkan sebagai perannya. Diperlukan peran dari elemen lain agar sebuah *signage system* dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Adapun ketiga elemen utama tersebut meliputi, Information (konten informasi), Graphics (grafis), dan Hardware (perangkat keras). Elemen informasi yang

memuat konten informasi berupa pesan yang disampaikan ke audiens adalah dasar dari perancangan dan pengembangan *signage system*.

### C. Definisi *Wayfinding*

*Wayfinding* merupakan proses kognitif atau perilaku audiens untuk menavigasi suatu ruang, area, atau kawasan. Kevin Lynch dalam bukunya "*The Image of The City*" menjelaskan *wayfinding* adalah proses penggunaan alat indra dalam mengetahui arah gerak dan posisi audiens. Sejalan dengan Lynch, Romedi Passini menyatakan bahwa *wayfinding* merupakan proses pemecahan masalah (*problem solving*) yang melibatkan proses kognitif manusia untuk mencapai arah dan tujuan yang dikehendaki. Selain itu, *wayfinding* dapat dimaknai sebagai kumpulan konsep visual yang meliputi informasi, tanda (*sign*), dan desain lingkungan yang membantu audiens untuk menciptakan *mental map* (peta mental) di ruang fisik sehingga audiens memiliki gambaran karakteristik terhadap ruang, area, atau kawasan guna memudahkan akses dan meningkatkan pengalaman penggunaanya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Pre Design*

#### *Data Collection and Analysis*

Pada perancangan *signage system* dan *wayfinding* *Eco Park* Joko Pangon ini, tahap awal merupakan pengumpulan data dengan menggunakan metode kualitatif. Wawancara secara langsung dengan ibu Rahmawati Anifah S.P., sebagai informan. Beliau merupakan Kepala Bidang Pengendalian, Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan yang bertanggung jawab atas pengelolaan RTH dibawah lingkup Dinas Lingkungan Hidup Kota Blitar. Dari wawancara tersebut, didapati data atau informasi yang menerangkan latar belakang, sejarah, hingga tujuan pembangunan dan pengembangan dari *Eco Park* Joko Pangon. Selain itu data yang diperoleh berupa rancangan DED (*Detail Engineering Design*) dari *Masterplan* *Eco Park* Joko Pangon.. Kemudian data juga diperkaya dengan melakukan studi literatur dengan topik yang sama sehingga data yang telah diperoleh sebelumnya menjadi komprehensif. Observasi langsung dilakukan untuk mengamati dan menelaah kebutuhan terkait perancangan *signage system* dan *wayfinding* pada *Eco Park* Joko Pangon. Saat proses observasi lapangan, dokumentasi juga dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa foto serta video yang dilaksanakan berbarengan saat observasi lapangan secara langsung.

Selanjutnya, berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi hingga studi literatur, beberapa data tersebut kemudian dianalisis dengan metode analisis SWOT, STP, dan USP.

Tabel 1. Matriks SWOT

Internal/ Eksternal	<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
	<i>Growth (SO)</i>	<i>Improvement (WO)</i>
<i>Opportunity</i>	Merancang <i>signage system</i> dan <i>wayfinding</i> yang menarik dan estetik sebagai spot foto untuk media promosi gratis pada media sosial pengunjung.	Membuat <i>signage system</i> dan <i>wayfinding</i> yang efektif mengingat luas area, fasilitas dan berbagai macam koleksi flora maupun fauna kedepannya.
	<i>Defense (ST)</i>	<i>Survival (WT)</i>
<i>Threats</i>	Membuat <i>signage system</i> dan <i>wayfinding</i> yang mudah dalam perbaikan dan perawatannya dikemudian hari.	Memilih material yang tahan terhadap perubahan cuaca dan bentuk kerusakan seperti vandalism.

Berdasarkan tabel matriks SWOT diatas, maka dipilih strategi WO (*Improvement*) dimana mengatasi kelemahan dengan memanfaatkan peluang yang dimiliki. Strategi ini efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens dan tepat sasaran. Kemudian dilakukan analisis dengan metode STP untuk memperoleh pasar agar tepat sasaran dan akurat.

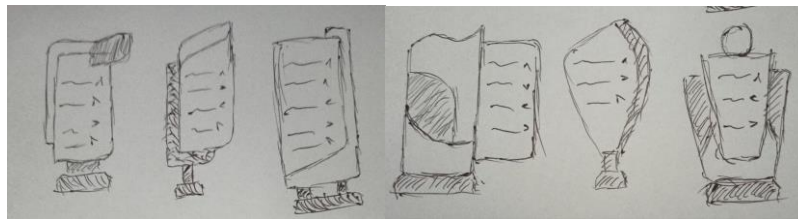
Tabel 2. Analisis STP

<i>Segmentation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aspek geografis ditujukan kepada pengunjung baik dari masyarakat Kota Blitar maupun luar daerah.</li> <li>b. Aspek demografis merujuk pada masyarakat umum usia 10-65 tahun.</li> <li>c. Aspek psikografis pengunjung dengan pola hidup sehat.</li> </ul>
<i>Targeting</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengunjung dengan status sosial menengah dan menengah ke bawah.</li> <li>b. Pelajar usia dasar hingga menengah</li> </ul>
<i>Positioning</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menjadikan sebagai objek rekreasi, edukasi, dan konservasi.</li> <li>b. Mengunggulkan pengalaman dan wawasan pengunjung.</li> </ul>

Berdasarkan tabel analisis STP diatas menunjukkan bahwa sasaran utama dari *Eco Park* Joko Pango merupakan masyarakat umum rentang usia 10-65 tahun dengan status sosial menengah. Adapun analisis berikutnya adalah analisis USP. Analisis ini digunakan untuk menunjukkan keunggulan utama yang dimiliki *Eco Park* Joko Pango, seperti koleksi fauna maupun flora yang sangat beragam, dan berfungsi sebagai wahana konservasi, edukasi dan rekreasi. Selain itu juga memiliki hutan kota yang terjaga keasliannya sehingga menimbulkan suasana teduh dan nyaman untuk merehatkan aktivitas ditengah kesibukan sehari-hari.

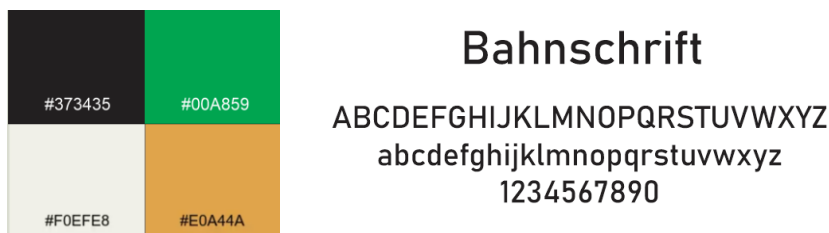
## Design Schematic Design

Dalam proses ini merupakan proses awal untuk menentukan *moodboard* sebagai referensi visual. Kemudian dilanjutkan dengan proses *brainstorming* yang dikembangkan sebagai ide awal untuk perancangan *signage system* dan *wayfinding*. Sketsa awal dibentuk sehingga menjadi beberapa konsep desain yang akan dipilih dan dikembangkan di proses selanjutnya. Proses berikutnya adalah memilih salah satu dari sketsa awal untuk dikembangkan menjadi sketsa final. Sketsa final yang telah dipilih kemudian dikembangkan menjadi sketsa digital. Dalam proses ini pemilihan warna dan jenis huruf yang akan digunakan untuk desain final.



Gambar 4. Sketsa Awal (Sumber: Alfauzy, 2026)

Perancangan *signage system* dan *wayfinding* ini memilih 4 (empat) warna dasar yang akan digunakan secara keseluruhan desain. Warna coklat #E0A44A diambil dari warna kulit rusa yang untuk merepresentasikan fauna yang menjadi koleksi *Eco Park* Joko Pango. Warna hijau #00A859 merepresentasikan koleksi flora. Warna hijau diambil dari dedaunan pohon yang rindang dan memberi keteduhan. Selain itu warna dasar putih #F0EFE8 dipilih dan hitam #373435 untuk *typeface* karena kedua warna tersebut memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. .



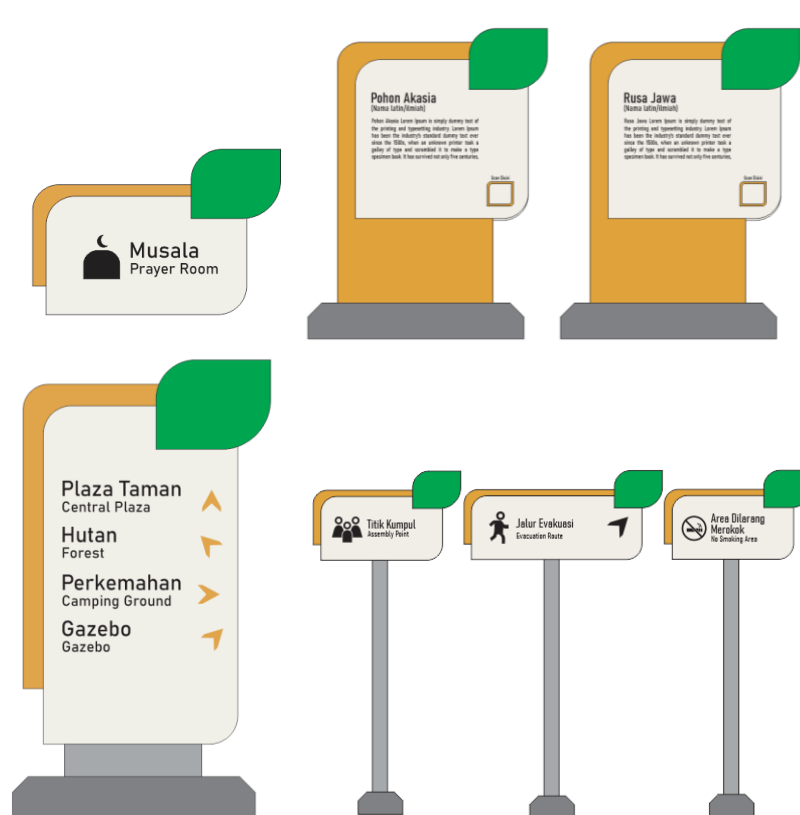
Gambar 5. Warna dan Tipografi (Sumber: Alfauzy, 2026)

Dalam perancangan ini *typeface* Bahnschrift dipilih karena berjenis *sans serif* yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi dan terkesan modern sesuai dengan konsep perancangan awal. Perlakuan hierarki ukuran dalam tata letak perlu diperhatikan untuk membedakan *title case* untuk mempertegas judul atau informasi utama.

## Design Development

Proses selanjutnya adalah mendesain secara keseluruhan berdasarkan sketsa final pada proses sebelumnya menjadi beberapa desain final yang dibagi menjadi beberapa kategori *signage*. Pengembangan dari sketsa final yang telah dipilih pada proses sebelumnya kemudian

dikembangkan menjadi beberapa bentuk dan dikelompokkan menjadi beberapa kategori sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 5. Warna dan Tipografi (Sumber: Alfauzy, 2026)

Dalam perancangan *signage system* dan *wayfinding* piktogram memiliki fungsi sebagai diksi pengganti informasi tekstual. Pada prses ini juga dikembangkan ikon dan piktogram yang merupakan bentuk visual dari informasi tekstual dengan tujuan untuk meringkas tampilan visual dari *signage system* dan *wayfinding* dan menambah nilai estetika.



Gambar 7. Piktogram (Sumber: Alfauzy, 2026)

## Documentation

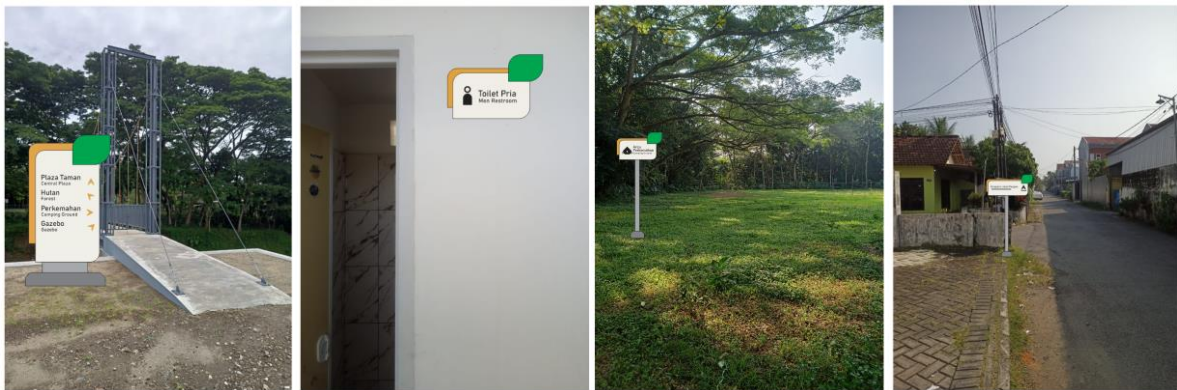
Proses dokumentasi merupakan proses akhir dari tahap *design*. Pada proses ini hasil dari seluruh perancangan desain *signage system* dan *wayfinding* yang telah dibuat dan siap untuk masuk pada tahap berikutnya. Hasil dari proses ini merupakan dokumen yang diserahkan kepada pihak produksi sebagai acuan fabrikasi dan instalasi pada tahap berikutnya.

## Post Design Bidding

Proses ini merupakan perencanaan anggaran biaya dan waktu sebagai acuan untuk proses selanjutnya, yaitu proses fabrikasi dan instalasi. Dalam perancangan kali ini tidak ada proses *bidding* dikarenakan hanya sebatas perancangan design *signage system* dan *wayfinding* untuk menjadi referensi atau rekomendasi desain dalam pembangunan dan pengembangan *Eco Park* Joko Pangon.

## Fabrication and Installation Observation

Setelah proses desain final selesai, selanjutnya adalah proses fabrikasi. Dalam perancangan ini proses fabrikasi tidak ada dikarenakan perancangan hanya terbatas pada perancangan desain dari *signage system* dan *wayfinding* *Eco Park* Joko Pangon. Hasil perancangan ditampilkan berupa *mock up* penempatan *signage system* dan *wayfinding* pada area pemetaan yang telah ditentukan.



**Gambar 8.** Hasil *Mock Up Signage* (Sumber: Alfauzy, 2026)

*Signage* dan *Wayfinding* ditempatkan pada jalur utama dan persimpangan antar jalur. Ini dapat membantu pengunjung untuk mencari area atau zona yang diinginkan dan juga ditempatkan pada titik yang telah ditentukan seperti toilet pria, wanita dan sebagainya. Penempatan *Signage* dan *Wayfinding* juga harus mempertimbangkan ukuran agar dapat terlihat dan terbaca dengan jelas.

### Post Installation Evaluation

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam perancangan *signage system* dan *wayfinding*. Pada tahapan ini dilakukan penilaian responden menggunakan skala Likert yang berfungsi untuk mengukur persepsi audiens terhadap hasil perancangan *signage system* dan *wayfinding* *Eco Park* Joko Pangon Kota Blitar.

Tabel 3. Indikator Penilaian Kelayakan Skala Likert

Presentase %	Predikat
0-25	Kurang Layak
26-50	Cukup Layak
51-75	Layak
76-100	Sangat Layak

Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan angket google formulir dengan beberapa aspek instrumen pertanyaan terkait penilaian kelayakan dari *signage system* dan *wayfinding* *Eco Park* Joko Pangon Kota Blitar. Berikut merupakan penyajian hasil dari penilaian 25 responden dengan media penilaian berupa *google form*.

Tabel 4. Hasil Penilaian Kelayakan Responden

Aspek	Skor	Presentase %	Predikat
Aspek Penyajian Informasi	292	97,3%	Sangat Layak
Aspek Visual	347	86,75%	Sangat Layak
Aspek Aksesibilitas	188	94%	Sangat Layak
Aspek Fungsional	96	96%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian responden dari angket diatas, maka jumlah skor total dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Jumlah Skor Per Indikator} = (\text{Skor Penilaian} \times \text{Jumlah Responden})$$

$$\text{Jumlah Skor Penilaian} = \text{Jumlah Total Skor Per Indikator}$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{923}{1000} \times 100 \% = 92,3 \%$$

Maka dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan *signage system* dan *wayfinding* *Eco Park* Joko Pangon Kota Blitar dinyatakan berhasil dan berpredikat “Sangat Layak”.

### SIMPULAN DAN SARAN

Sebagai RTH (ruang terbuka hijau) baru, *Eco Park* Joko Pangon perlu adanya *signage system* dan *wayfinding* yang berfungsi memudahkan pengunjung dalam memahami apa saja yang ada di dalam area *Eco Park* Joko Pangon, baik berupa fasilitas, sarana, dan prasarana. Perancangan *signage system* dan *wayfinding* ini nantinya akan dikembangkan mengikuti perkembangan dari pembangunan *Eco Park* Joko Pangon. Perancangan ini menggunakan

metode EGD (*Environmental Graphic Design*) oleh Chris Calori & David Vanden-Eynden (2015). Metode ini terbagi menjadi 3 (tiga) tahap, meliputi *pre design*, *design*, dan *post design*. Pada tahap *pre design*, perancangan ini mengumpulkan data dengan metode kualitatif dengan cara wawancara, observasi langsung, dokumentasi hingga studi literatur guna memperkaya hasil pengumpulan data.

Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan 3 (tiga) metode, seperti SWOT, STP, dan juga USP untuk mendapatkan data yang sesuai untuk dikembangkan pada tahap berikutnya. Pada tahap selanjutnya, yaitu tahap *design* dimana hasil dari analisis dikembangkan dengan *brainstorming* hingga finalisasi desain yang siap diaplikasikan pada *Eco Park* Joko Pongon. Pada perancangan kali ini hanya berupa perancangan desain *signage system* dan *wayfinding* saja tanpa adanya fabrikasi. Kemudian hasil perancangan diaplikasikan dengan cara *mock up* pada titik yang telah ditentukan.

Hasil dari perancangan *signage system* dan *wayfinding* telah melalui proses evaluasi melalui angket google prosesform oleh 25 responden. Berdasarkan skor, hasil perancangan ini berpredikat "Sangat Layak". Hasil ini telah memenuhi tujuan dari perancangan *signage system* dan *wayfinding* *Eco Park* Joko Pongon sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan ini berhasil dan dapat dijadikan referensi atau direalisasikan pada *Eco Park* Joko Pongon Kota Blitar di kemudian hari

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan pada perancangan ini, terdapat beberapa saran untuk dapat dijadikan acuan pada penelitian yang akan mendatang. Perlu adanya penyempurnaan dari hasil yang ada di dalam perancangan ini. Di Kemudian hari ketika *Eco Park* Joko Pongon telah diresmikan dan beroperasi bisa dijadikan topik baru yang diangkat untuk pengembangan *Eco Park* Joko Pongon di masa mendatang.

## REFERENSI

- Adistanaya, et al. (2019). Mengemukakan bahwa *signage* dapat menciptakan citra (*image*) bagi suatu kota.
- Aristantie, Fiki. (2011). Perancangan *Sign System* Taman Satwa Taru Jurug. Skripsi: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Calori, Chris & Vanden-Eynden, David. (2015). *Signage And Wayfinding Design: A Complete Guide To Creating Environmental Graphic Design Systems*. Membagi kategori jenis *signage system*.
- Ibadurrachman, Fahmi Aziz. (2025). *Perancangan Sign System Pantai Boom Tuban Jawa Timur*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Lynch, Kevin. (1960). *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press. Menyebutkan bahwa tanda berfungsi sebagai alat orientasi bagi warga kota
- Mujabfaqni, Agus. (2016). Perancangan *Sign System* Taman Flora Surabaya. Skripsi: Universitas Negeri Surabaya.
- Passini, Romedi. (1984). *Wayfinding in Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Peirce, Charles Sanders. (1931). Mengklasifikasikan tanda menjadi tiga jenis utama: ikon, indeks, dan simbol.
- Rahmawati. (2025). Terkait perubahan nama dari Taman Jingkrak Gedog menjadi *Eco Park* Joko Pongon.
- Rubenstein. (1992). Mendefinisikan *signage* sebagai sarana informasi atau komunikasi secara arsitektural.
- Ruchiat. (2017). Menjelaskan sebab dan maksud tertentu dalam pemberian nama tempat.

- Sanoof. (1991). Menjelaskan keberadaan tanda dalam memberikan informasi kepada masyarakat yang melintas.
- Saussure, Ferdinand de. (1916). *Course in General Linguistics*. Mengemukakan elemen tanda berupa *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).
- Sudaryat. (2012). Menyatakan tentang sistem penamaan tempat atau toponimi.
- Tinarbuko. (2009). Mendefinisikan *signage system* sebagai representasi visual dan simbol grafik.
- Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang di Indonesia.
- Vaughan. (1992). *Wayfinding: A Guide to Architecture*. Menekankan desain *signage* sebagai penyampai nilai ekologi, sejarah, atau budaya.
- Wood, Chris. (2013). *Wayfinding and Signage Design for Public Spaces*.