

Perancangan Desain *Wayfinding* Pada Kampus Ubaya Tenggilis Untuk Mempermudah Navigasi Pengunjung

Joceline Nathania¹, Hairunnas², Florentina Tiffany³

Prodi Desain dan Manajemen Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya

e-mail: ¹ Jocelinenathania06@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain *Wayfinding* di dalam lingkungan kampus Ubaya untuk meningkatkan akses navigasi mahasiswa dan pengunjung baru pada lingkungan Kampus Ubaya Tenggilis. Penelitian ini menggunakan Kampus Ubaya Tenggilis sebagai kasus studi utama. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yaitu wawancara, observasi, dan kuisioner. Observasi dilakukan pada lingkungan kampus untuk mendapatkan data kekurangan dari *signage* yang ada. Lalu Wawancara dilakukan kepada *servicescape* Ubaya untuk mengetahui lebih dalam bagaimana membuat *wayfinding* yang sesuai dan efektif diterapkan di kampus Ubaya. Selanjutnya disebarkan kuisioner kepada mahasiswa Ubaya untuk mengetahui keresahan dan titik lokasi yang perlu diperhatikan lebih pada pemasangan *wayfinding*. Hasil dari penelitian ini adalah desain *Wayfinding* Ubaya Tenggilis yang sudah sesuai dengan sistem grafis kampus Ubaya. Penelitian ini berdampak pada kemudahan proses navigasi mahasiswa dan perkembangan produk *wayfinding* yang ada.

Kata kunci: *Wayfinding*, Navigasi, Desain, Kampus

ABSTRACT

This study aims to create a wayfinding design within the Ubaya campus environment to improve navigation access for students and new visitors to the Ubaya Tenggilis Campus. This study uses the Ubaya Tenggilis Campus as the main case study. The research method uses a qualitative and quantitative approach, namely interviews, observations, and questionnaires. Observations were conducted on the campus environment to obtain data on the shortcomings of existing signage. Then, interviews were conducted with Ubaya servicescape to find out more about how to create wayfinding that is appropriate and effective to be implemented on the Ubaya campus. Next, questionnaires were distributed to Ubaya students to identify concerns and locations that need more attention in the installation of wayfinding. The result of this research is the Ubaya Tenggilis Wayfinding design, which is in line with the Ubaya campus's own graphic system. This research has an impact on the ease of student navigation and the development of existing wayfinding products.

Keywords: *Wayfinding*, Navigation, Design, Campus

Diterima pada 12 Januari 2026

Direvisi pada 13 Mei 2026

Disetujui pada 30 Juni 2026



PENDAHULUAN (12pt Cambria, kapital, dicetak tebal)

Sistem petunjuk arah pada kampus Ubaya tenggilis belum mengalami pembaharuan atau pergantian dalam 10 tahun lebih, hal ini membuat mahasiswa maupun pengunjung yang datang ke Ubaya sering mengalami kesulitan dalam mencari lokasi, hal ini dikarenakan lingkungan kampus yang sangat luas dan gedung yang banyak. Sehingga dengan tidak adanya peta kampus maupun pusat informasi yang tersedia di dalam kampus menjadi faktor utama pengunjung kebingungan (Kamath & Nayak, 2024).

Pada penelitian di UoC (*University of Cologne*), didapatkan bahwa sebagian besar mahasiswa mengatakan jika *experience* menavigasi lingkungan kampus pada hari pertama sangatlah buruk dimana mereka tidak mengerti letak ruangan serta gedung di dalamnya. Mahasiswa sering merasa bingung saat mencari kelas karena dua faktor utama: faktor arsitektur dan grafis. Dari segi arsitektur, bangunan yang besar dan pembagian ruang yang rumit membuat mahasiswa kesulitan menavigasi kampus. (Abiodun, 2024).

Menciptakan Wayfinding yang terintegrasi dan sesuai merupakan salah satu solusi untuk membantu proses navigasi pengunjung. *Wayfinding* adalah sistem yang membantu seseorang menemukan arah dan mencapai tujuan. *Wayfinding* adalah sistem yang membantu seseorang menemukan arah dan mencapai tujuan. Penanda yang baik memberikan pemahaman lingkungan sekitar dan meningkatkan kualitas pengalaman di ruang publik (Minggra, 2020).

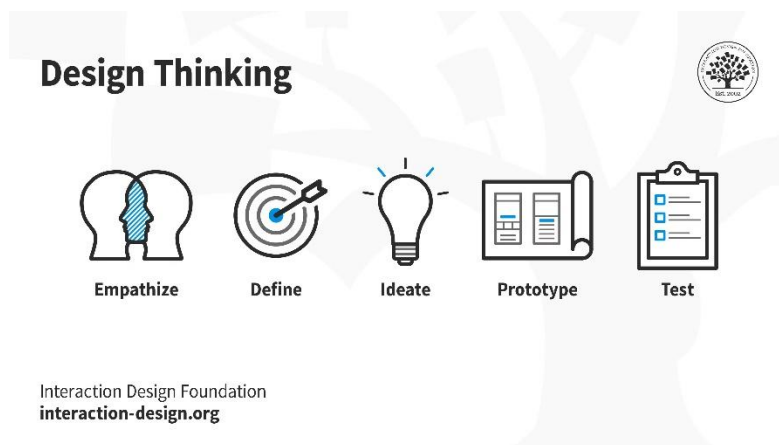
Sign System sendiri merupakan fasilitas yang dapat membantu mempercepat arus pergerakan manusia, pada zaman ini dengan melihat sign yang jelas maka orang dapat langsung mengetahui tujuan mereka tanpa harus kebingungan dan bertanya pada petugas atau orang lain yang pasti akan lebih banyak menghabiskan waktu (Santoso, 2013).

Pada Kampus Ubaya Tenggilis, masih tidak ditemukan petunjuk arah seperti *Wayfinding* yang dapat membantu pengunjung mencapai tujuan dengan mudah, ditambah masih banyak ditemukan kekurangan dari beberapa petunjuk lama yang ada, hal ini menjadi tujuan peneliti untuk membuat desain *Wayfinding* untuk lingkungan Kampus Ubaya Tenggilis. Hal ini diharapkan dapat menjadi sistem navigasi yang dapat membantu proses pencarian lokasi pengunjung kampus dengan lebih mudah. Penelitian ini termasuk dalam kategori Desain Produk Lingkungan karena berfokus pada perancangan sistem wayfinding sebagai elemen pendukung orientasi ruang di lingkungan kampus, dengan pendekatan desain komunikasi visual seperti *icon*, *font*, dan warna.

METODE

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan alat yang digunakan dalam suatu pemecahan masalah, yang dalam prosesnya *design thinking* bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia. Setiap proses *design thinking* berasal dan ditujukan pada manusia (Hussein, 2018)

Model *Five Steps Design Thinking* dikembangkan oleh *Hasso-Plattner Institute of Design di Stanford Design School (d.school)*. *Stanford d.school* merupakan salah satu lembaga akademisi yang berfokus pada pengajaran *design thinking* dengan penjabaran lima tahap sebagai berikut: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1. *Design Thinking*
(Sumber: Interaction Design Foundation, 2025)

Dari metode desain diatas, maka dilakukan proses perancangan sebagai berikut:

1. *Ideate* Dilakukan untuk menemukan permasalahan apa yang dialami mahasiswa Ubaya Tenggilis. Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data dengan observasi langsung, wawancara anggota *servicescape* Ubaya Tenggilis, dan pembagian kuisisioner kepada mahasiswa Ubaya Tenggilis.

Tahap penyebaran kuisisioner disebarkan kepada 30 mahasiswa Ubaya maupun alumni Ubaya. Melalui kuisisioner ini, peneliti ingin mengetahui tanggapan para pengunjung mengenai proses navigasi yang dirasakan pada lingkungan kampus. Kuisisioner juga dibagikan untuk mengetahui saran dari para pengunjung mengenai sistem navigasi saat ini dan titik lokasi terpenting untuk diletakan petunjuk arah.

Proses observasi dilakukan peneliti dengan datang secara langsung dan melihat dengan detail lingkungan di dalam kampus Ubaya, hal ini dilakukan dengan tujuan merasakan secara langsung proses pencarian arah yang dialami pengunjung mulai dari gerbang masuk kampus, di dalam gedung fakultas, hingga di lingkungan outdoor. Peneliti akan mengambil dokumentasi terkait petunjuk yang didapatkan dan meneliti kekurangan yang harus diperbaiki.

Terakhir tahap wawancara, peneliti menemui dua anggota *servicescape* dari Ubaya Tenggilis untuk menggali informasi mengenai sistem navigasi yang ada di kampus Ubaya ini. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pengaruh adanya *servicescape* terhadap kenyamanan serta kemudahan para mahasiswa dalam berkuliah, mencari tahu apakah ada masukan dari *stakeholder* terkait sistem navigasi di lingkungan kampus, dan saran perkembangan desain navigasi yang dapat diberikan terhadap situasi kampus saat ini.

2. *Define* Dilakukan setelah peneliti telah melakukan proses pengambilan data. Pada tahap ini akan dilakukan pengolahan dari data yang sudah ada, peneliti akan mulai menentukan permasalahan utama yang ingin diselesaikan.
3. *Ideate* Tahap ini akan dilakukan dengan mulai mencari ide dan solusi dari permasalahan yang didapatkan. Akan dilakukan brainstorming ide dan membuat *quick sketch* awal bagi desain yang akan dibuat.

4. *Prototype* Tahap ini meliputi proses awal dalam proses design. Dari sketsa akan dikembangkan lebih lanjut dari segi bentuk, warna setiap fakultas, *icon*, *font*, hingga lokasi penempatan yang dipilih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Kuisisioner

Kuisisioner dibagikan kepada semua mahasiswa yang pernah memiliki pengalaman dalam mencari lokasi di dalam wilayah kampus Ubaya Tenggilis dan merupakan mahasiswa S1 di Ubaya Tenggilis.

Setelah membagikan kuisisioner kepada 30 orang, didapatkan hasil sintesis kuisisioner sebagai berikut:

Tabel 1: Pertanyaan Kuisisioner Pertama
(Sumber: Kuisisioner Penulis)

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persen
1.	Seberapa sering kamu mengalami kesulitan menemukan lokasi di kampus?	Sangat Sering	16.7%
		Cukup Sering	56.7%
		Kadang-kadang	16,7%
		Jarang	10%
		Tidak Pernah	0%

- Mayoritas responden, yaitu **56,7%**, menjawab "Cukup Sering" mengalami kesulitan menemukan lokasi di kampus. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih mengalami kendala dalam hal navigasi atau penunjuk arah di area kampus, sehingga perlu adanya solusi navigasi atau sistem informasi kampus yang lebih baik.

Tabel 2: Pertanyaan Kuisisioner Kedua
(Sumber: Kuisisioner Penulis)

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persen
2.	Apakah desain visual petunjuk arah sudah jelas dan mudah dipahami?	Sangat setuju	3,3%
		Setuju	6,7%
		Netral	43.3%
		Tidak setuju	26,7%
		Sangat tidak setuju	20%

- Hampir setengah dari responden menilai desain petunjuk arah belum efektif. Hanya **10%** responden yang menyatakan setuju atau sangat setuju. Hasil ini menunjukkan perlunya evaluasi dan perbaikan desain visual petunjuk arah di kampus agar lebih intuitif, mudah dikenali, dan membantu orientasi pengguna dengan lebih efektif.

Tabel 3: Pertanyaan Kuisisioner Ketiga
(Sumber: Kuisisioner Penulis)

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persen
3.	Apakah petunjuk arah sudah ditempatkan pada posisi yang baik?	Sangat setuju	3,3%
		Setuju	0%
		Netral	16.7%

		Tidak setuju	46.7%
		Sangat tidak setuju	16.7%

- Sebagian besar responden, yaitu **63,4%** (gabungan "Tidak Setuju" dan "Sangat Tidak Setuju"), menilai bahwa petunjuk arah belum ditempatkan pada posisi yang baik. Hanya 3,3% yang sangat setuju, dan bahkan tidak ada responden yang memilih "Setuju". Data ini menunjukkan adanya masalah signifikan dalam penempatan petunjuk arah di kampus, yang berpotensi menambah kebingungan atau kesulitan navigasi mahasiswa. Hal ini memperkuat kebutuhan untuk merancang ulang sistem *Wayfinding* yang lebih strategis.

Tabel 4: Pertanyaan Kuisisioner Keempat
(Sumber: Kuisisioner Penulis)

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persen
4.	Seberapa mudah anda membaca/memahami <i>Wayfinding</i> yang tersedia?	Sangat mudah	0%
		Mudah	13.3%
		Biasa saja	40%
		Sulit	30%
		Sangat sulit	16.7%

- Sebagian besar responden, yaitu **46,7%** (gabungan "Sulit" dan "Sangat sulit"), menilai bahwa sistem *Wayfinding* yang ada di lingkungan Ubaya masih sulit untuk dibaca atau dipahami.

Tabel 5: Pertanyaan Kuisisioner Kelima
(Sumber: Kuisisioner Penulis)

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persen
5.	Jika kesulitan mencari lokasi, apa yang biasanya anda lakukan?	Melihat papan petunjuk arah	23%
		Mencari peta kampus	6.7%
		Bertanya ke teman/satpam	93.3%
		Berjalan keliling	3,3%
		Pakai feeling	3.3%

- Hampir seluruh responden memilih untuk bertanya pada teman atau satpam jika mereka kesulitan menemukan lokasi di dalam kampus. Hal ini menandakan bahwa seluruh responden masih belum menemukan adanya petunjuk arah yang dapat membantu mereka disaat adanya kesulitan dalam menemukan lokasi.

Tahap Observasi



Gambar 2. Petunjuk Arah pada Kampus Ubaya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Berikut ini merupakan sintesis hasil observasi secara keseluruhan :

- Pada lingkungan kampus Ubaya Tenggilis, dapat ditemukan berbagai jenis *Signage* untuk membantu memberi arah kepada pengunjung serta mahasiswa, seluruh *Signage* yang digunakan seperti *Directional Signage*, *Maps*, hingga *standing Signage* yang ada merupakan *Signage* cetak atau manual.
- Belum ditemukan bantuan penunjuk lokasi yang berada pada spot awal kampus yaitu di dekat halte bis yang menjadi tempat pertama yang akan dilewati oleh pengunjung maupun mahasiswa yang ada.
- Juga melalui pengamatan observasi ini, sistem zona setiap gedung fakultas juga belum terlihat jelas yang membuat banyak mahasiswa baru maupun pengunjung kurang mengerti mengenai batas antar gedung atau area fakultas menyebabkan beberapa dari pengunjung mungkin kebingungan mencari tujuan lokasinya.
- Lingkungan kampus Ubaya memiliki banyak area *outdoor* yang mengelilingi gedung-gedung fakultas.
- Pada setiap gedung fakultas yang ada, belum ditemukan *Signage* / map/ informasi di gedung fakultas masing-masing.
- Seluruh sistem *Signage* yang ada di wilayah kampus Ubaya memiliki bentuk serta warna yang berbeda-beda, hal ini membuat tidak adanya kesatuan atau *Unity* yang dapat diambil di dalam sistem *Wayfinding* yang ada.

Tahap Wawancara

Wawancara dilakukan kepada dua orang dosen yang tergabung di dalam *servicescape* Ubaya dan telah mengerjakan projek kampus Ubaya yang berkaitan dengan branding serta *Wayfinding* kampus.

Tabel 6: Pertanyaan Wawancara
(Sumber: Wawancara Penulis)

No.	Pertanyaan
1	Apa yang dimaksud dengan <i>servicescape</i> dalam konteks kampus?
2	Apa visi dan misi yang ingin dicapai oleh kampus Ubaya dalam hal <i>servicescape</i> di wilayah kampus ubaya tenggilis?
3	Menurut Anda, bagaimana <i>servicescape</i> di kampus Ubaya memengaruhi kenyamanan dan pengalaman mahasiswa?
4	Apakah Anda melihat adanya masalah atau tantangan dalam hal navigasi di kampus Ubaya? Mungkin apakah sudah ada response atau pendapat dari <i>stakeholder</i> mengenai sistem navigasi di kampus Ubaya, apakah sudah efektif?
5	Apa jenis tanda atau petunjuk navigasi yang menurut Anda paling efektif di lingkungan kampus?
6	Apakah Anda mendukung perancangan ulang sistem <i>Wayfinding</i> di kampus ini, dan jika ya, apa elemen utama yang perlu diperhatikan dalam perancangan ulang tersebut?

Tabel 7: Data Narasumber
(Sumber: Wawancara Penulis)

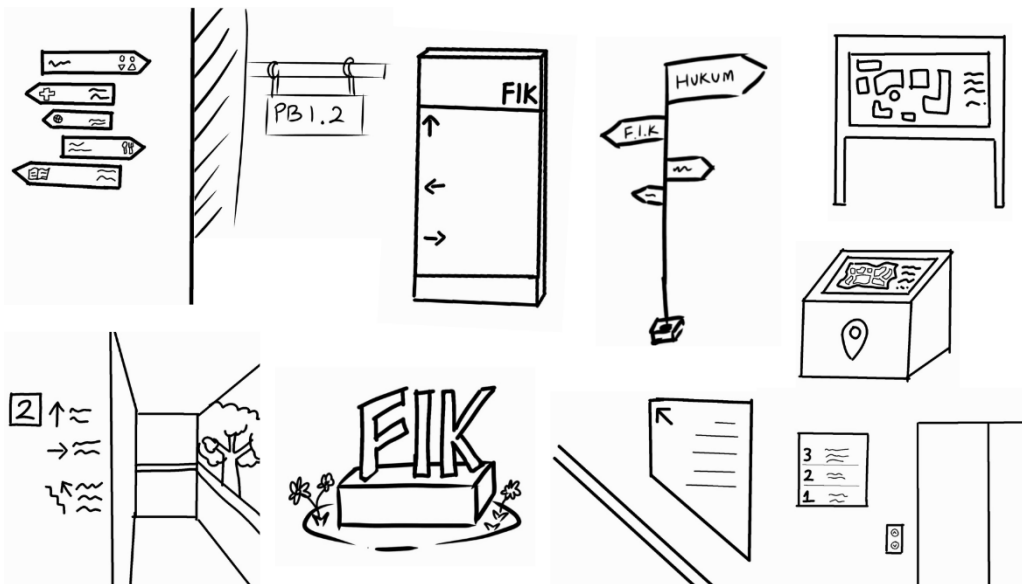
Narasumber	Keterangan
Narasumber 1	Nama: Ni Putu Anindhitha Ayesha Sandra, M.Ds. Status: Dosen Fakultas Industri Kreatif
Narasumber 2	Nama: Dian Prianka, M.A. Status: Dosen Fakultas Industri Kreatif

Setelah melakukan wawancara, peneliti merangkum jawaban dari pertanyaan nomor 1 hingga 6 didapatkan hasil sintesis sebagai berikut:

- *Servicescape* di Ubaya dirancang untuk memperkuat *branding* kampus melalui pembaruan visual dan kenyamanan navigasi lingkungan. Baik Bu Dhita maupun Bu Dian menekankan pentingnya desain lingkungan yang konsisten, nyaman, dan mendukung *customer journey*, khususnya bagi mahasiswa dan pengunjung baru.
- Permasalahan utama yang dihadapi adalah sistem navigasi kampus yang belum terorganisir dengan baik, seperti *Signage* yang tidak terbaru, penamaan gedung yang membingungkan, serta minimnya informasi arah. Hal ini berdampak negatif pada pengalaman pengunjung baru.
- Upaya seperti pembagian peta kampus dan penempatan *Signage* fisik yang strategis dianggap sebagai solusi terbaik. Pembaruan sistem navigasi dinilai mendesak demi meningkatkan kenyamanan, efisiensi, dan daya saing Ubaya dengan Universitas lain.
- Penempatan *Signage* harus diperhatikan agar sesuai dengan arah pengunjung melihat dan berjalan, hal ini sesuai dengan pernyataan yang mengatakan lokasi penempatan. Perlu ditentukan titik keputusan (*decision point*) pada setiap signage system agar dapat berfungsi dengan baik.

Sketsa Awal Desain Wayfinding

Peneliti juga melakukan eksplorasi bentuk *wayfinding* dengan referensi dari produk eksisting yang telah terpasang pada kampus, pusat perbelanjaan, maupun perkantoran. Eksplorasi awal ini akan mengeksplorasi bentuk dari sistem wayfinding untuk diterapkan pada lingkungan kampus. Jenis wayfinding ini mencakup *standing signage*, *directional signage*, *floor signage*, hingga *hanging signage* yang cukup sering ditemukan di kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Eksplorasi sketsa jenis *wayfinding*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

SIMPULAN

Dari proses pengumpulan data yang dilakukan, terciptalah sebuah solusi untuk membuat suatu sistem navigasi baru pada lingkungan kampus Ubaya yaitu *Wayfinding*, dengan tujuan mempermudah proses pencarian lokasi bagi seluruh pengunjung.

Pembuatan desain *wayfinding* dalam penelitian ini akan dibuat dalam suatu sistem, dimana setiap jenis *wayfinding* akan saling berkontribusi satu dengan lain untuk menciptakan suatu sistem navigasi yang memiliki kesatuan dalam segi bentuk, warna, hingga penggunaan jenis *font* atau *icon* sehingga tercipta suatu *sense of place* yang kuat pada lingkungan kampus. Tidak hanya mengenai bentuk dan visual, penempatan setiap jenis petunjuk akan menjadi hal yang harus diperhatikan dengan baik pada saat sistem *wayfinding* ini dibuat.

REFERENSI

- Abiodun, F. (2024). TECHNICAL REPORT ON: NAVIGATING THE UNIVERSITY: EXPERIENCE OF DISORIENTATION AND WAYFINDING OF CEA AND IMES STUDENTS AT University of Cologne. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15914.63683>
- Kamath, B. S., & Nayak, T. (2024). Construction of a 3D model of an University Campus for Easing New Visitor Navigation around the Campus using Blender and Three.js. 2024 Third International Conference on Electrical, Electronics, Information and Communication Technologies (ICEEICT), 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICEEICT61591.2024.10718381>
- Minggra, R. (2020). KAJIAN PENANDA IDENTITAS SEBAGAI GRAFIS PADA RUANG LUAR DAN BAGIAN DARI WAYFINDING SYSTEM KAWASAN. Jurnal Arsitektur ZONASI, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i1.19588>
- Santoso, M. A. (2013). Perancangan redesain sign system Universitas Kristen Petra Surabaya Author. Universitas Kristen Petra.