

Tinjauan Literatur Sistematis Terhadap Proyek Desain Sistem Signage dan Wayfinding

Systematic Literature Review on Signage and Wayfinding System Design Projects

Tiara Kiatama¹⁾, Brian Alvin Hananto²⁾

¹⁾Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan

²⁾Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan

Diajukan: 18 Agustus 2025 / Disetujui 28 Oktober 2025

ABSTRAK

Environmental Graphic Design (EGD) merupakan bidang yang menggabungkan komunikasi visual, arsitektur, dan perilaku pengguna untuk menciptakan pengalaman ruang yang informatif. Perkembangan urbanisasi dan meningkatnya mobilitas mendorong kebutuhan akan sistem informasi yang mampu membantu masyarakat menavigasi lingkungan dengan mudah. Namun, kajian akademik tentang perkembangan EGD, khususnya *signage* dan *wayfinding*, masih terbatas. Penelitian ini bertujuan memetakan tren penelitian EGD dengan fokus pada *signage* dan *wayfinding* selama lima tahun terakhir. Metode yang digunakan adalah tinjauan pustaka sistematis dengan tahapan meliputi perumusan pertanyaan penelitian, pencarian dan seleksi literatur, sintesis data, analisis, serta pelaporan hasil. Data dikumpulkan melalui Google Scholar dengan kata kunci “*environmental graphic design*” dan “*signage wayfinding*” pada publikasi tahun 2020–2025. Dari total 200 temuan, diperoleh 29 jurnal yang memenuhi kriteria dan kemudian dianalisis berdasarkan lokasi, jenis situs, dan metode penelitian. Hasil menunjukkan bahwa penelitian EGD masih banyak berfokus pada situs wisata dan rekreasi, diikuti oleh institusi pendidikan dan situs budaya. Metode observasi dan studi literatur menjadi pendekatan dominan, sementara metode berbasis teknologi seperti *usability testing* dan VR masih jarang digunakan. Penelitian ini merekomendasikan eksplorasi lebih lanjut pada area komersial dan publik modern dengan pendekatan berbasis pengguna dan teknologi imersif.

Kata Kunci: *Environmental Graphic Design*, *signage*, *wayfinding*, PSALSAR, tinjauan pustaka sistematis

ABSTRACT

Environmental Graphic Design (EGD) combines visual communication, architecture, and user behavior to create informative spatial experiences. The growth of urbanization and mobility increases the need for information systems that help people navigate their surroundings effectively. However, academic studies on EGD development, particularly in *signage* and *wayfinding*, remain limited. This research aims to map the trends of EGD studies focusing on *signage* and *wayfinding* over the past five years. The study applies a systematic literature review through stages of question formulation, literature search and selection, synthesis, analysis, and reporting. Data were collected from Google Scholar using the keywords “*environmental graphic design*” and “*signage wayfinding*” for publications from 2020–2025. From 200 findings, 29 journals met the inclusion criteria and were analyzed based on location, site type, and research methods. The results show that EGD research is mostly concentrated on tourism and recreational sites, followed by educational and cultural areas. Observation and literature study are the dominant methods, while technology-based approaches such as *usability testing* and VR remain uncommon. This study recommends further exploration in commercial and public environments using user-centered and immersive technological approaches.

Keywords: *Environmental Graphic Design*, *signage*, *wayfinding*, PSALSAR, systematic literature review

*Korespondensi Penulis:

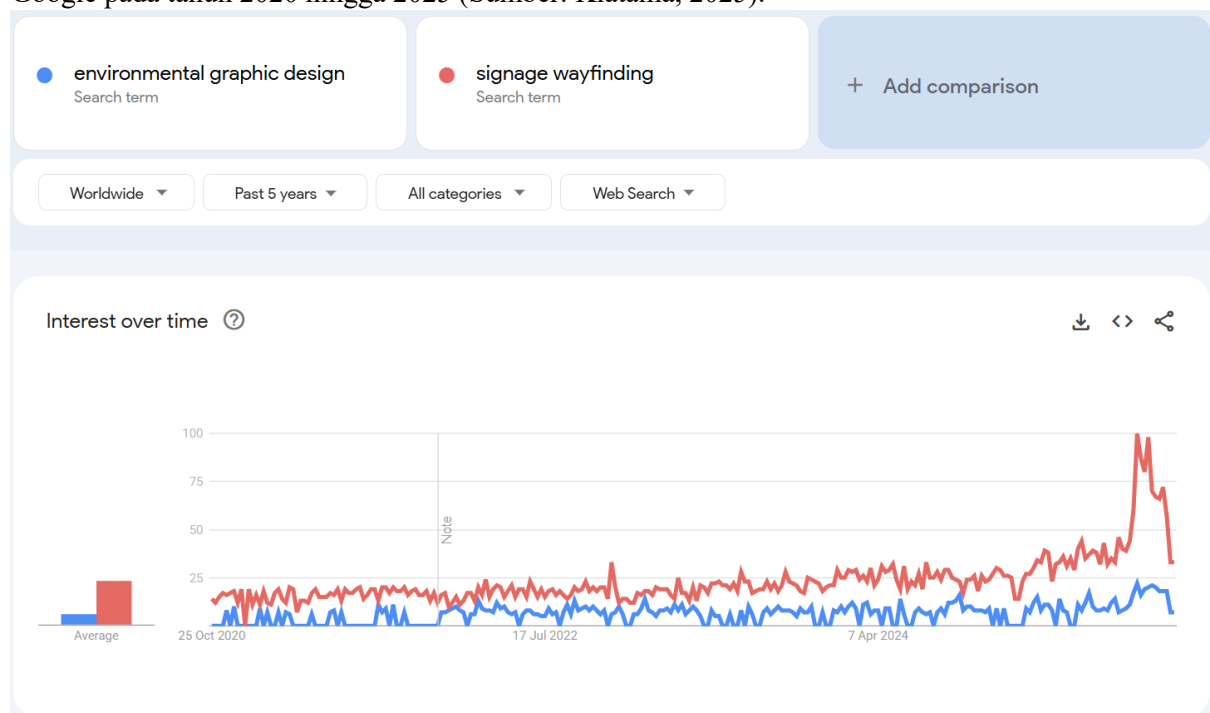
E-mail: tiarakiatama@gmail.com, brian.hananto@uph.edu

PENDAHULUAN

Environmental Graphic Design (EGD) pertama kali diperkenalkan oleh Paul Arthur, desainer asal Kanada, pada tahun 1980. Meskipun bentuk penerapannya telah ada sejak zaman kuno, pengakuan dan pengembangannya sebagai bidang tersendiri baru berlangsung dalam empat dekade terakhir (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Perkembangan peradaban, urbanisasi, serta peningkatan mobilitas manusia mendorong munculnya kebutuhan informasi yang semakin besar agar masyarakat dapat memahami, menavigasi, dan memanfaatkan lingkungannya dengan lebih efektif.

Fenomena tersebut dapat diamati melalui data Google Trends, khususnya pencarian dengan kata kunci “*environmental graphic design*” dan “*signage wayfinding*” (Gambar 1). Data tersebut menunjukkan bahwa minat global terhadap topik ini terus meningkat dari tahun 2020 hingga 2025, menandakan bahwa bidang ini memiliki relevansi dan potensi besar untuk diteliti lebih lanjut.

Gambar 1. Grafik Tren Pencarian ‘*Environmental Graphic Design*’ dan ‘*Signage Wayfinding*’ di Google pada tahun 2020 hingga 2025 (Sumber: Kiatama, 2025).



Secara umum, EGD mencakup penyampaian informasi melalui kata, simbol, diagram, maupun foto yang berperan dalam membentuk pengalaman pengunjung. Informasi ini berfungsi untuk meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental, sekaligus menjaga keselamatan pengunjung di lingkungan yang asing atau berpotensi menimbulkan stres (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Selain menjadi alat bantu navigasi, EGD juga berfungsi sebagai *brand touchpoint* yang menegaskan identitas suatu institusi dan memperkaya kualitas estetika maupun psikologis dari sebuah situs (Calori & Vanden-Eynden, 2015; Wheeler, 2017).

Sebagai sistem komunikasi kompleks, EGD terbagi menjadi tiga komponen utama: (1) *Signage* dan *Wayfinding*, yang berfungsi memandu pengunjung dalam proses navigasi; (2) *Interpretation*, yang menyampaikan informasi terkait konteks atau makna suatu situs; dan (3) *Placemaking*, yang berperan dalam membangun identitas dan karakter lokasi (Calori & Vanden-

Eynden, 2015). Ketiga komponen tersebut sering kali saling beririsan dalam penerapannya di dunia nyata.

Penelitian ini secara khusus memusatkan perhatian pada *signage* dan *wayfinding*, mengingat perannya yang krusial dalam membantu pengunjung mengenali jalur, *landmark*, serta memahami peta dan sistem orientasi lingkungan. Proses *wayfinding* sendiri merupakan kegiatan aktif yang menuntut perhatian serta keterlibatan mental pengunjung untuk membentuk peta mental dari lokasi yang dikunjungi. Meskipun tidak dapat sepenuhnya mengatasi masalah tata letak yang kurang baik, *signage* dan *wayfinding* tetap menjadi elemen penting yang membantu menyederhanakan pemahaman terhadap fasilitas yang kompleks (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memetakan perkembangan kajian EGD, khususnya dalam konteks *signage* dan *wayfinding*, melalui literatur akademik. Kajian ini diharapkan dapat mengidentifikasi kesenjangan penelitian serta membuka peluang pengembangan inovasi, termasuk dalam penentuan kategori situs dan metodologi yang akan digunakan pada penelitian serta perancangan yang sesungguhnya.

Metode Penelitian

Metode penelitian untuk tinjauan pustaka sistematis pada studi ini mengacu pada kerangka PSALSAR (Mengist et al., 2020) yang terdiri dari enam tahap, yaitu *protocol*, *search*, *appraisal*, *synthesis*, *analysis*, dan *reporting*.

Pada tahap *protocol*, dirumuskan pertanyaan utama, yaitu, “Apa saja jenis situs dan metode yang digunakan dalam proyek *Environmental Graphic Design* (EGD) atau *signage* dan *wayfinding* selama lima tahun terakhir?” Pertanyaan ini dijawab melalui peninjauan literatur yang difokuskan pada proyek perancangan EGD atau *signage* dan *wayfinding* dalam rentang waktu 2020 hingga 2025, dengan sumber utama Google Scholar.

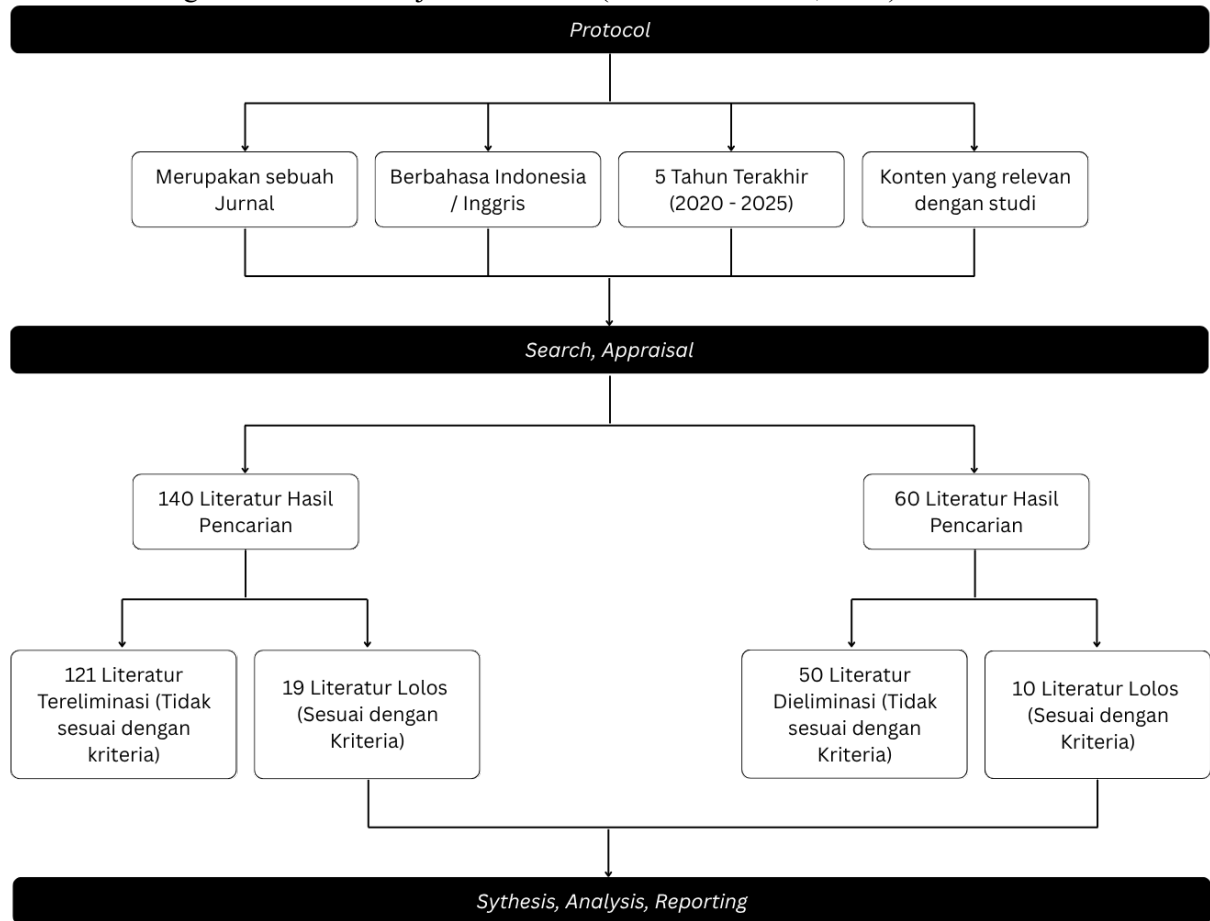
Tahap *search* dilakukan dalam dua sesi. Pencarian pertama dilakukan pada 15 Maret 2025 menggunakan kata kunci “*environmental graphic design*” dengan rentang publikasi tahun 2015–2025. Rentang sepuluh tahun ini awalnya dipilih untuk mencakup perkembangan literatur terbaru dan menghasilkan 140 temuan awal. Pencarian kedua dilakukan pada 31 Mei 2025 menggunakan kata kunci “*signage wayfinding*” dengan pengecualian terhadap kata “*Analysis*”, “*Application*”, dan “*Study*” agar hasil lebih terfokus pada studi perancangan dan studi kasus. Pencarian kedua dibatasi pada rentang 2020–2025 dan menghasilkan 60 temuan.

Setelah tahap pencarian, dilakukan tahap *appraisal* dengan proses seleksi menggunakan kriteria berikut:

- Publikasi merupakan sebuah jurnal.
- Publikasi ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris.
- Publikasi terbit pada rentang tahun 2020-2025.
- Publikasi memiliki keterkaitan langsung dengan topik EGD atau *signage* dan *wayfinding*.

Dari 140 publikasi hasil pencarian pertama, dieliminasi 9 publikasi yang berupa *textbook* dan 63 publikasi yang tidak memenuhi kriteria atau tidak dapat diakses. Dari 68 publikasi yang tersisa, sebanyak 17 dieliminasi karena terbit antara 2015–2019, dan 32 lainnya dihapus karena berupa repositori. Dengan demikian, tersisa 19 jurnal valid dari pencarian pertama. Dari hasil pencarian kedua yang berjumlah 60 jurnal, hanya 10 jurnal yang memenuhi seluruh kriteria. Total akhir keseluruhan berjumlah 29 jurnal yang layak digunakan, terdiri atas 24 studi di Indonesia dan 5 studi internasional.

Gambar 2. Diagram Peta Jalan Tinjauan Literatur (Sumber: Kiatama, 2025)



Pada tahap *synthesis*, seluruh jurnal yang terpilih dikategorikan untuk dianalisis lebih lanjut berdasarkan lokasi dan tipe situs, serta metode penelitian yang digunakan. Tahap *analysis* kemudian dilakukan untuk menginterpretasikan data dan menemukan pola umum, kecenderungan metode, serta celah penelitian yang dapat dikembangkan. Terakhir, tahap *reporting* berfungsi untuk menyusun kesimpulan akhir yang relevan bagi pengembangan kajian akademis dan penerapan praktis dalam bidang EGD dan signage *wayfinding*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Literatur

Data akhir dari 29 jurnal yang lolos tahap *appraisal* disusun dalam tiga kategori: nama lokasi penelitian, jenis situs, serta metode yang digunakan dalam proyek. Hasil analisis ditampilkan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Tinjauan Literatur. Tabel menunjukkan daftar jurnal yang lolos dari kriteria tinjauan literatur mengenai EGD, yakni 29 jurnal. Setiap cakupan jurnal dianalisis berdasarkan jenis situs yang digunakan sebagai objek perancangan serta metode yang digunakan (Sumber: Kiatama, 2025).

No.	Penulis	Situs	Jenis Situs	Metode
1.	(Ajis et al., 2021)	Pantai Tanjung Bira Bulukumba, Sulawesi Selatan	Pantai	Observasi, Wawancara, Studi Literatur, Perancangan

2.	(Akmal et al., 2021)	SMK Negeri 9 Bandung	Sekolah Negeri	Observasi, Survei, Studi Literatur, SWOT
3.	(Alfatakh & Januarsa, 2024)	Kawasan Kampung Wisata Kreatif Cigadung	Kampung Wisata	Observasi, Studi Literatur, SWOT, Lasswell Model
4.	(Arif & Masrafi, 2021)	Candi Pari, Sidoarjo, Jawa Timur	Candi	Proses Desain Yongky Safanayong (Inspirasi, Identifikasi, Konseptualisasi, Eksplorasi, Definisi, Komunikasi, Produksi)
5.	(Calista et al., 2020)	Indonesian National Library, Jakarta	Perpustakaan	Observasi, Studi Literatur, Studi Artefak
6.	(Chen et al., 2024)	Sea World Ancol, Jakarta	Oceanarium	Observasi, Wawancara, Survei, Studi Literatur, Studi Dokumentasi
7.	(Dewilina et al., 2023)	RSUD Batara Siang, Sulawesi Selatan	Rumah Sakit Umum Daerah	Observasi, Wawancara, Kuesioner, Studi Literatur, AIDA
8.	(Fadilla et al., 2023)	UPTD Konservasi Penyu, Pariaman	Konservatori	Observasi, Wawancara, Studi Literatur, AISAS
9.	(Hananto et al., 2022)	Scientia Square Park, Tangerang	Taman	Observasi
10.	(Hannani & Mustikawan, 2020)	Sunan Ampel, Surabaya	Wisata Religi	Observasi, Wawancara, Kuesioner, Studi Literatur, Proses Desain Yongky Safanayong
11.	(Harahap et al., 2024)	Pantai Nongsa, Batam	Pantai	Observasi, Wawancara
12.	(Hasanah et al., 2022)	Kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong, Bandung	Desa Wisata	Observasi
13.	(Khaira et al., 2024)	The Mayang Natural Recreation Park Pekanbaru	Taman Rekreasi	Observasi, Wawancara, SWOT
14.	(Nastiti et al., 2022)	SMKN 15 Bandung	Sekolah Negeri	Observasi
15.	(Noll et al., 2024)	Lawang Sewu, Semarang	Wisata Historis	Observasi, Wawancara, Survei, Studi Literatur
16.	(Pebriyadi & Agusta, 2023)	Plangon, Cirebon	Situs Wisata	Observasi, Wawancara, Studi Literatur, SWOT, <i>Design Thinking</i> , Lasswell Model
17.	(Piippo, 2024)	IKEA Raisio, Finland	Toko Ritel	Observasi, Wawancara
18.	(Prasetya & Yurisma, 2024)	MPU Tantular Museum, Jawa Timur	Museum	Observasi, Wawancara, <i>Design Thinking</i>
19.	(Putra & Agusta, 2024)	Kawah Dradjat Pusat Tarung Derajat, Bandung	Pusat Olahraga	Observasi, Wawancara, Studi Literatur, SWOT, <i>Design Thinking</i> , Lasswell Model

20.	(Richy & Agusta, 2024)	Kawasan Wisata Curug Cikondang, Cianjur	Kawasan Wisata	Observasi, Wawancara, Studi Literatur, SWOT, Lasswell Model
21.	(Shi & Zhou, 2025)	Virtual Reality Planned Scene, Nanjing, China	Ruang Virtual	<i>VR Wayfinding Experiment, Unity 3D</i>
22.	(Siyanbola et al., 2023)	Olabisi Onabanjo University, Iboğun Campus, Nigeria	Universitas, Gedung <i>Fine & Applied Arts</i>	Observasi, Survei/Kuesioner (Skala Likert), Studi Literatur
23.	(Sun et al., 2022)	Satellite Terminal of Shanghai Pudong International Airport, Shanghai	Terminal Airport	<i>Usability Testing VR</i> menggunakan <i>Eye Tracking</i>
24.	(Ulva et al., 2020)	Sanan Village, Malang	Kampung	Teori Bruce Archer
25.	(Wang et al., 2023)	National Taiwan University Hospital, Taipei	Rumah Sakit	<i>Virtual Environment Usability Testing (Pretest Posttest)</i>
26.	(Waren et al., 2024)	Desa Wisata Nagreg Kendan, Bandung	Desa Wisata	Observasi, Wawancara, Studi Literatur
27.	(Wiyaringtyas et al., 2021)	Owabong Waterpark, Purbalingga, Jawa Tengah	Taman Rekreasi	Observasi, Wawancara, Kuesioner, Studi Literatur
28.	(Yasmin et al., 2023)	Taman Lalu Lintas, Bandung	Taman	Observasi, Kuesioner, Studi Literatur, SWOT, <i>Design Thinking</i> , Lasswell Model
29.	(Zhifry et al., 2022)	Konservasi Sahabat Penyu, Jawa Timur	Konservatori	Observasi, Wawancara, Studi Literatur, SWOT, <i>Design Thinking</i>

DISKUSI

Berdasarkan **Tabel 1**, jenis lokasi yang paling banyak dijadikan studi perancangan EGD adalah destinasi wisata dan rekreasi, dengan jumlah 13 jurnal yang menggunakan situs tersebut ((Ajis et al., 2021; Alfatakh & Januarsa, 2024; Chen et al., 2024; Hananto et al., 2022; Harahap et al., 2024; Hasanah et al., 2022; Khaira et al., 2024; Pebriyadi & Agusta, 2023; Richy & Agusta, 2024; Ulva et al., 2020; Waren et al., 2024; Wiyaringtyas et al., 2021; Yasmin et al., 2023). Posisi kedua ditempati situs pendidikan dengan 6 jurnal (Akmal et al., 2021; Calista et al., 2020; Fadilla et al., 2023; Nastiti et al., 2022; Siyanbola et al., 2023; Zhifry et al., 2022), diikuti oleh situs wisata budaya dan sejarah dengan 4 jurnal (Arif & Masrafi, 2021; Hannani & Mustikawan, 2020; Noll et al., 2024; Prasetya & Yurisma, 2024). Kategori kesehatan ditemukan pada 2 jurnal (Dewilina et al., 2023; Wang et al., 2023), sedangkan masing-masing 1 jurnal membahas kategori komersial/ritel (Piippo, 2024), transportasi/mobilitas (Sun et al., 2022), olahraga (Putra & Agusta, 2024), dan ruang virtual (Shi & Zhou, 2025).

Melalui 29 jurnal yang ditinjau pada **Tabel 1**, juga ditemukan bahwa metode observasi menjadi yang paling dominan dengan 24 jurnal (Ajis et al., 2021; Akmal et al., 2021; Alfatakh & Januarsa, 2024; Calista et al., 2020; Chen et al., 2024; Dewilina et al., 2023; Fadilla et al., 2023; Hananto et al., 2022; Hannani & Mustikawan, 2020; Harahap et al., 2024; Hasanah et al., 2022; Khaira et al., 2024; Nastiti et al., 2022; Noll et al., 2024; Pebriyadi & Agusta, 2023; Piippo, 2024; Prasetya & Yurisma, 2024; Putra & Agusta, 2024; Richy & Agusta, 2024; Siyanbola et al., 2023;

Waren et al., 2024; Wiyaringtyas et al., 2021; Yasmin et al., 2023; Zhifry et al., 2022). Observasi digunakan untuk (1) mengidentifikasi kondisi dan permasalahan EGD yang ada, (2) memahami tata letak, fasilitas, infrastruktur, dan konteks lingkungan, dan (3) menganalisis interaksi serta perilaku pengunjung di lokasi.

Metode kedua yang paling sering digunakan adalah studi literatur dengan 18 jurnal (Ajis et al., 2021; Akmal et al., 2021; Alfatakh & Januarsa, 2024; Calista et al., 2020; Chen et al., 2024; Dewilina et al., 2023; Fadilla et al., 2023; Hananto et al., 2022; Hannani & Mustikawan, 2020; Noll et al., 2024; Pebriyadi & Agusta, 2023; Putra & Agusta, 2024; Richy & Agusta, 2024; Siyanbola et al., 2023; Waren et al., 2024; Wiyaringtyas et al., 2021; Yasmin et al., 2023; Zhifry et al., 2022). Studi literatur bertujuan untuk (1) menemukan acuan perancangan, teori, definisi, sejarah, dan referensi relevan serta (2) mengumpulkan informasi pendukung untuk pengambilan keputusan desain.

Metode wawancara menempati posisi ketiga dengan 16 jurnal (Ajis et al., 2021; Chen et al., 2024; Dewilina et al., 2023; Fadilla et al., 2023; Hannani & Mustikawan, 2020; Harahap et al., 2024; Khaira et al., 2024; Noll et al., 2024; Pebriyadi & Agusta, 2023; Piippo, 2024; Prasetya & Yurisma, 2024; Putra & Agusta, 2024; Richy & Agusta, 2024; Waren et al., 2024; Wiyaringtyas et al., 2021; Zhifry et al., 2022). Metode ini digunakan untuk (1) mendapatkan informasi langsung dari para *stakeholders*, (2) mengidentifikasi kebutuhan, harapan, dan permasalahan yang ada, serta (3) untuk menggali sudut pandang berbagai pihak yang terlibat.

Metode analisis SWOT digunakan pada 8 jurnal (Akmal et al., 2021; Alfatakh & Januarsa, 2024; Khaira et al., 2024; Pebriyadi & Agusta, 2023; Putra & Agusta, 2024; Richy & Agusta, 2024; Yasmin et al., 2023; Zhifry et al., 2022) untuk (1) memetakan potensi, masalah, dan kebutuhan perancangan, serta (2) merumuskan strategi perancangan. Sejumlah 8 jurnal juga ditemukan pada metode survei atau kuesioner (Akmal et al., 2021; Chen et al., 2024; Dewilina et al., 2023; Hannani & Mustikawan, 2020; Noll et al., 2024; Siyanbola et al., 2023; Wiyaringtyas et al., 2021; Yasmin et al., 2023) untuk (1) memahami identitas entitas, audiens, serta (2) memahami persepsi dan pengalaman pengguna terkait wayfinding.

Metodologi Design Thinking ditemukan pada 5 jurnal (Pebriyadi & Agusta, 2023; Prasetya & Yurisma, 2024; Putra & Agusta, 2024; Yasmin et al., 2023; Zhifry et al., 2022), dimana metode dimanfaatkan untuk (1) memahami kebutuhan pengguna serta untuk (2) merumuskan solusi yang efektif dan efisien. Jumlah jurnal yang sama juga ditemukan menggunakan model komunikasi Lasswell (Alfatakh & Januarsa, 2024; Pebriyadi & Agusta, 2023; Putra & Agusta, 2024; Richy & Agusta, 2024; Yasmin et al., 2023), untuk merancang model komunikasi berbasis 5W+1H.

Usability testing digunakan pada 3 jurnal (Shi & Zhou, 2025; Sun et al., 2022; Wang et al., 2023), untuk (1) mengukur efektivitas desain yang ada melalui pendekatan empiris, (2) memperoleh umpan balik terkait navigasi dan perilaku pengguna, serta (3) mengevaluasi efektivitas desain secara langsung. Metode yang digunakan oleh lebih dari satu jurnal adalah proses desain yang dirancang oleh Yongky Safanayong (Arif & Masrafi, 2021; Hannani & Mustikawan, 2020) dan penggunaan *virtual reality* (Shi & Zhou, 2025; Sun et al., 2022), masing-masing pada 2 jurnal. Proses desain Yongky Safanayong digunakan sebagai kerangka penelitian dan perancangan, sementara *virtual reality* untuk keperluan bentuk eksperimen.

Adapun beberapa metode spesifik yang disebutkan adalah Studi Artefak (Calista et al., 2020), Studi Dokumentasi (Chen et al., 2024), AIDA (Dewilina et al., 2023), AISAS (Fadilla et al., 2023), *Virtual Environment* (Shi & Zhou, 2025; Wang et al., 2023), *Eye-Tracking* (Sun et al., 2022), dan Teori Bruce Archer (Ulva et al., 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil tinjauan, dapat disimpulkan bahwa penelitian terkait *environmental graphic design* (EGD) maupun *signage* dan *wayfinding* berpotensi dikembangkan pada lokasi selain destinasi wisata dan rekreasi, dengan mengeksplorasi kategori lain seperti area komersial dan ritel, transportasi dan mobilitas, serta jenis situs lainnya. Temuan ini muncul karena literatur menunjukkan bahwa penelitian pada situs wisata dan rekreasi telah memiliki konsentrasi yang tinggi.

Selain itu, dari segi metode penelitian, observasi dan wawancara direkomendasikan untuk pengumpulan data primer, sementara studi literatur dapat dimanfaatkan untuk data sekunder. Untuk analisis, metode seperti SWOT cukup umum digunakan dalam proses kategorisasi data. Menariknya, teknik pengumpulan data seperti survei berbasis *usability testing* masih jarang diterapkan, terutama dalam publikasi nasional, sementara penggunaannya lebih sering ditemukan pada jurnal internasional. Fakta ini membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut mengenai penerapan *usability testing* dalam konteks EGD.

Secara umum, terlihat bahwa penelitian EGD masih didominasi oleh pendekatan kualitatif dengan fokus utama pada tahap perancangan, sementara kajian mengenai efektivitas sistem *wayfinding* dari sisi pengguna masih terbatas. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian yang tidak hanya berorientasi pada desain, tetapi juga pada evaluasi performa sistem melalui pendekatan berbasis pengguna, seperti pengujian waktu navigasi, tingkat kebingungan, serta persepsi visual terhadap *signage*. Selain itu, peluang riset juga terbuka untuk mengkaji penerapan EGD pada konteks yang lebih kompleks dan dinamis, seperti ruang komersial, fasilitas transportasi, dan institusi pendidikan, yang menuntut sistem *wayfinding* yang lebih adaptif dan inklusif.

Dari sisi metodologi, tren penggunaan pendekatan seperti Design Thinking, Lasswell Model, maupun AIDA dapat menjadi alternatif dalam menggabungkan aspek komunikasi visual dan perilaku pengguna. Namun demikian, penelitian di masa mendatang juga dapat memperkuat pendekatan interdisipliner dengan memanfaatkan teknologi pendukung seperti *eye tracking*, simulasi berbasis VR/AR, atau *heat map* untuk menguji efektivitas desain dalam kondisi yang lebih realistis. Selain itu, aspek keberlanjutan material, integrasi identitas visual, serta pengalaman spasial pengguna menjadi arah potensial bagi pengembangan studi EGD dan *signage* di masa depan.

Hasil dari tinjauan literatur ini secara langsung saya gunakan sebagai dasar dalam penelitian dan perancangan proyek akhir saya yang berjudul "*Perancangan Ulang Signage dan Wayfinding di Pasar Modern Timur BSD City*". Perancangan ini berfokus pada situs pasar, yang termasuk dalam kategori area komersial dan ritel, jenis situs yang masih minim diteliti dalam ranah EGD atau *signage* dan *wayfinding*. Berdasarkan rekomendasi metode pengumpulan data yang diperoleh serta mempertimbangkan sumber daya yang tersedia, metode yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi studi dokumentasi, observasi, wawancara, survei, studi literatur, dan juga *usability testing*.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian EGD dan sistem *wayfinding* di Indonesia, khususnya dalam konteks area komersial yang memiliki karakter ruang padat, dinamis, dan berorientasi pengguna. Pendekatan ini diharapkan mampu menghadirkan sistem informasi visual yang tidak hanya fungsional, tetapi juga berperan dalam membentuk pengalaman spasial yang lebih terarah, nyaman, dan selaras dengan karakter lingkungan tempatnya berada.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajis, M., Alimuddin, & Arifin, I. (2021). *PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN (EGD) PANTAI TANJUNG BIRA BULUKUMBA* .
- Akmal, I. A., Agusta, A., & Dewanto, I. S. (2021). *Standarisasi Environmental Graphic Design Di Lingkungan SMK Negeri 9 Bandung* .
- Alfatakh, I., & Januarsa, A. (2024). *PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN DI KAWASAN KAMPUNG WISATA KREATIF CIGADUNG*. 4(2).
- Arif, S., & Masrafi. (2021). *Redesain Environmental Graphic Design Sign System Candi Pari* . 6(1).
- Calista, H., Hananto, B. A., & Wijaya, A. M. S. (2020). Signage & Wayfinding Design For The Indonesian National Library . *Bahasa Rupa*, 3(2).
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems*. . John Wiley & Sons, Inc. .
- Chen, C. M. C., Hananto, B. A., & Wijaya, A. M. S. (2024). *PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN UNTUK SEA WORLD ANCOL*. *Dimensi DKV*, 9(2).
- Dewilina, M., Soedewi, S., & Resmadi, I. (2023). *PERANCANGAN SIGNAGE DAN WAYFINDING RSUD BATARA SIANG KAB. PANGKEP SULAWESI SELATAN* . 10(2).
- Fadilla, P., Soedewi, S., & Resmadi, I. (2023). *PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN IDENTITAS VISUAL PADA UPTD KONSERVASI PENYU KOTA PARIAMAN* . 10(2).
- Hananto, B. A., Calista, H., Kusuma, S., & Leoni, V. (2022). A Design Case: Identification, Analysis, and Redesign Simulation for Scientia Square Park's Environmental Graphic Design. *International Journal of Design*, 2.
- Hannani, I., & Mustikawan, A. (2020). *PERANCANGAN SIGNAGE DAN WAYFINDING KAWASAN WISATA MAKAM SUNAN AMPEL SURABAYA*. 7(2).
- Harahap, W. L., Nethania, E., & Septiana, R. (2024). Perancangan Signage Dan Wayfinding di Pantai Nongsa Batam . *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 9(2).
- Hasanah, M., Septyandi, C. B., & Suryana, M. (2022). Perancangan Environmental Graphic Design (EGD) Sebagai Media Informasi Di Kawasan Kampung Seni Dan Budaya Jelesong Kabupaten Bandung . *Industrial Research Workshop and National Seminar*.
- Khaira, A., Fernando, F., Malik, K., & Yandri. (2024). *REDESIGN OF ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN IN THE MAYANG NATURAL RECREATION PARK, PEKANBARU*. 3(1).
- Mengist, W., Soromessa, T., & Legese, G. (2020). Method for conducting systematic literature review and meta-analysis for environmental science research. *MethodsX*, 7, 100777. <https://doi.org/10.1016/j.mex.2019.100777>
- Nastiti, N. E., Nugraha, N. D., & Alifaprilina, O. (2022). *Penerapan Gaya Art Deco pada Environmental Graphic Design di SMKN 15 Bandung*. 5(1).
- Noll, P. D. M., Razi, A. A., & Ayu, I. K. (2024). *DESIGNING SIGNAGE AND WAYFINDING AS INFORMATION FOR LAWANG SEWU*. 11(6).
- Pebriyadi, D., & Agusta, A. (2023). *Perancangan Environmental Graphic Design Pada Objek Wisata Situs Plangon Cirebon*.
- Piippo, S. (2024). *Designing Signage to Aid Wayfinding: Case IKEA*.
- Prasetya, A. J., & Yurisma, D. Y. (2024, May 14). Environmental Graphic Design for The MPU Tantular Museum Using a Design Thinking Approach. *Nusantara Science and Technology Proceedings*. <https://doi.org/10.11594/nstp.2024.4116>

- Putra, M. N., & Agusta, A. (2024). PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN DI KAWAH DRADJAT PUSAT TARUNG DERAJAT. *ITENAS*.
- Richy, & Agusta, A. (2024). PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN DI KAWASAN WISATA CURUG CIKONDANG CIANJUR. *ITENAS*.
- Shi, Y., & Zhou, X. (2025). *Evaluating the Effectiveness of Different Directional Signage Systems in Indoor Wayfinding: A Human-Centered Experiment Conducted in Virtual Reality*. <https://doi.org/10.54941/ahfe1005840>
- Siyanbola, A. B., Oladesu, J. O., Afolabi, B. E., & Uzzi, F. O. (2023). Adapting Flat Design Concept in Digital Graphics to Wayfinding Signage Development: Redirecting Movement and Recreating the Environment . *Journal of Visual Communication Deisgn*, 8(1).
- Sun, C., Li, S., Lin, Y., & Hu, W. (2022). From Visual Behavior to Signage Design: A Wayfinding Experiment with Eye-Tracking in Satellite Terminal of PVG Airport. In *Proceedings of the 2021 DigitalFUTURES* (pp. 252–262). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-16-5983-6_24
- Ulva, D. L., Hermanto, Y. A. L., & Susilo, G. (2020). ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN (EGD) TO STRENGTHEN THE IMAGE OF SANAN VILLAGE AS A THEMATIC VILLAGE IN MALANG. *ICADECS*.
- Wang, C.-Y., Chen, C.-I., & Zheng, M.-C. (2023). Exploring Sign System Design for a Medical Facility: A Virtual Environment Study on Wayfinding Behaviors. *Buildings*, 13(6), 1366. <https://doi.org/10.3390/buildings13061366>
- Waren, A., Nugraha, N. D., & Soedewi, S. (2024). *PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN DESA WISATA NAGREG KENDAN KABUPATEN BANDUNG*. 11(4).
- Wheeler, A. (2017). *Designing brand identity: an essential guide for the whole branding team*. (5th ed.). John Wiley & Sons.
- Wiyaringtyas, A. R., Trihanondo, D., & Noviaristanti, S. (2021). Perancangan Ulang Signage dan Wayfinding untuk Meningkatkan Brand Image pada Studi Kasus di Owabong Waterpark. *SPECTA Journal of Technology*, 5(1).
- Yasmin, H., Agusta, A., & Hapsari, W. W. (2023). *PERANCANGAN REDESIGN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN PADA TAMAN LALU LINTAS BANDUNG*.
- Zhifry, M. R., Agusta, A., & Dewamto, I. S. (2022). *PERANCANGAN SIGNAGE & WAYFINDING UNTUK KONSERVASI SAHABAT PENYU DI PANTAI PANCER DOOR KOTA PACITAN*.