



## Upaya Peningkatan Informasi Visual melalui Pembuatan *Sign system* di Kawasan Situs Cagar Budaya Watu Gong Tlogomas

Salma Ghistanti Awal<sup>1</sup>, Rahmat Kurniawan<sup>1\*</sup>, Addin Aditya<sup>2</sup>, Adita Ayu Kusumasari<sup>1</sup>, Ahmad Zakiy Ramadhan<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Jl. Raya Tidar No. 100, Kota Malang, Indonesia 65146

<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Jl. Raya Tidar No. 100, Kota Malang, 65146

\*Email koresponden: [rahmat@stiki.ac.id](mailto:rahmat@stiki.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 10 Oct 2023

Accepted: 04 Dec 2023

Published: 31 Dec 2023

#### Kata kunci:

*Design thinking*;

informasi visual;

*sign system*;

Situs Watu Gong

#### Keywords:

Design Thinking;

sign system;

visual information;

Watu Gong Cultural

Site

### ABSTRAK

**Background:** Pelestarian cagar budaya dilakukan agar meningkatkan kesejahteraan masyarakat khususnya yang ingin belajar atau memahami tentang cagar budaya. Salah satu pelestarian cagar budaya yang dilakukan yaitu adanya fasilitas penunjang sarana informasi dan komunikasi bagi para peneliti. Kegiatan ini bertujuan untuk merancang dan membuat *sign system* guna meningkatkan informasi visual pada situs cagar budaya Watu Gong Tlogomas. **Metode:** Kegiatan ini bekerja sama dengan pengelola situs cagar budaya Watu Gong Tlogomas. Metode yang digunakan adalah *design thinking*, dimulai dari tahapan memahami permasalahan, menentukan permasalahan, perancangan konsep solusi, pembuatan karya lalu pengujian. **Hasil:** Media utama yang dirancang dan dibuat adalah *Sign system* di kawasan watu gong yang terdiri dari identification sign, directional sign, information sign, dan attention sign dengan bentuk GSM (*Graphic standard manual*). Adapun selain Media *sign system* sebagai media utama, terdapat beberapa media pendukung (seragam, brosur peta, lanyard, stationary) guna mendukung penguatan informasi visual. **Kesimpulan:** Perancangan *sign system* sudah mampu memberikan kemudahan bagi para pengunjung yang ada di kawasan situs Watu Gong maupun luar daerah.

### ABSTRACT

**Background:** Cultural heritage preservation is carried out to improve the community's welfare, especially those who want to learn or understand cultural heritage. One way cultural heritage conservation is carried out is by providing researchers with supporting information and communication facilities. This activity aims to design and create a *sign system* to improve visual information on the Watu Gong Tlogomas cultural heritage site. **Method:** This activity is in collaboration with the management of the Watu Gong Tlogomas Cultural Heritage site. The method used is design thinking, starting from understanding the problem, determining the problem, designing a solution concept, creating the work, and testing. **Results:** The main media designed and created was a *sign system* in the Watu Gong area, which consisted of identification signs, directional signs, information signs, and attention signs in the form of GSM (*Graphic standard manual*). Apart from the media *sign system* as the main media, several supporting media (uniforms, map brochures, lanyards, stationary) support the strengthening of visual information. **Conclusion:** The sign system's design has provided convenience for visitors in and outside the Watu Gong site area.



## PENDAHULUAN

Sesuai aturan dari UU no. 11 tentang “Warisan Budaya” tahun 2010 yaitu pentingnya menjaga kelestarian, keamanan, perlindungan, dan pemeliharaan dari cagar budaya (Pemerintah Republik Indonesia, 2010). Kawasan Situs Cagar Budaya Watu Gong Tlogomas merupakan salah satu situs bersejarah yang memiliki nilai budaya dan sejarah yang tinggi di Indonesia. Situs ini mencerminkan kekayaan warisan budaya kita yang kaya akan cerita dan makna sejarah. Namun, meskipun memiliki potensi besar sebagai tujuan wisata budaya dan sumber pengetahuan sejarah, seringkali aksesibilitas informasi mengenai situs ini masih terbatas. Pengunjung sering kali kesulitan dalam memahami konteks sejarah dan signifikansi budaya dari berbagai elemen yang ada di situs ini.

Proses desain dalam komunikasi visual pada umumnya bertujuan untuk menginformasikan dan mempromosikan pesan dengan visualisasi yang menarik perhatian dan dapat merubah perilaku penerimanya (Wibowo, 2020). Dalam era digital dan informasi saat ini, informasi visual telah menjadi salah satu alat paling efektif untuk mengkomunikasikan informasi kompleks dengan cepat dan jelas kepada berbagai lapisan masyarakat. Oleh karena itu, perlu adanya upaya serius dalam meningkatkan informasi visual di Kawasan Situs Cagar Budaya Watu Gong Tlogomas. Pembuatan *Sign system* yang baik dapat menjadi sarana yang efektif dalam memfasilitasi pemahaman pengunjung terhadap situs ini, serta memperkaya pengalaman mereka saat berkunjung.

Peningkatan informasi visual di situs cagar budaya ini tidak hanya akan meningkatkan nilai wisata dan edukatifnya, tetapi juga akan berkontribusi pada pemeliharaan dan pelestarian warisan budaya kita. Dengan memberikan informasi yang tepat dan menarik, pengunjung akan lebih cenderung merawat dan menghargai situs ini. Selain itu, dengan adanya informasi visual yang lengkap, situs ini juga dapat menjadi sumber inspirasi dan penelitian bagi para akademisi, pelajar, dan peneliti yang tertarik dalam menggali sejarah dan budaya Indonesia.

Secara umum, *signage* atau *sign* merupakan sesuatu yang digunakan untuk memberikan tanda atau petunjuk (Dharmawan & Rachmaniyah, 2021). Konsep *Sign system* telah banyak digunakan guna meningkatkan informasi visual (Kurniawan, Kurnianto, & Libragiantari, 2023). Sebagai contoh, Kampung Betawi Setu Babakan menggunakan konsep *sign system* yang terintegrasi dengan aplikasi website dengan menggunakan *QR Code* guna meningkatkan informasi visual (Adzhar & Swasty, 2019). Selain itu, Kota Tua Jakarta Utara juga berupaya untuk menggunakan *sign system* yang terintegrasi dengan website sebagai media informasi (Rizqullah & Swasty, 2019).

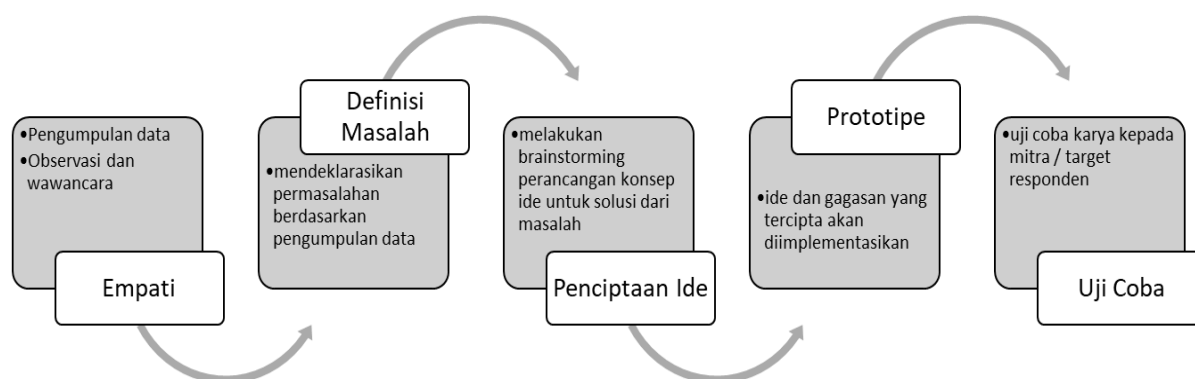
Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Upaya Peningkatan Informasi Visual melalui Pembuatan *Sign system* di Kawasan Situs Cagar Budaya Watu Gong Tlogomas" menjadi sangat relevan dan penting. Kegiatan ini akan mengarah pada pengembangan *Sign system* yang informatif, menarik, dan mudah dimengerti, sehingga dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya kita dan membantu dalam pelestariannya. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi Kawasan Situs Cagar Budaya Watu Gong Tlogomas, tetapi juga dapat menjadi contoh bagaimana upaya serupa dapat diterapkan pada situs cagar budaya lainnya di seluruh Indonesia.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik ini dinilai tepat untuk menjabarkan permasalahan sosial (Aditya, Aminah,

& Kanthi, 2022; Danu, Iku, Warung, Sii, & Regus, 2021). Kegiatan ini berisikan tentang bagaimana membuat *sign system* untuk meningkatkan informasi visual. Metode observasi dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi, dimana dengan metode tersebut pelaksana dapat berinteraksi dengan salah satu pihak pengelola dari kawasan cagar budaya Watu Gong dengan melakukan wawancara secara langsung dan mengunjungi kawasan tersebut untuk digunakan sebagai bahan observasi juga beberapa dokumentasi untuk mengumpulkan data primer terkait penempatan *sign system* dan untuk data sekunder yaitu menggunakan survey berupa selebaran Google Form kepada ahli *sign system* sebagai uji validasi, uji responden dari masyarakat maupun mahasiswa yang berada di kawasan Malang ataupun luar kota Malang sebagai rancangan pengujian produk. Data sekunder yang berupa kajian literatur juga digunakan guna memperkuat pembuatan karya.

Pada prosedur perancangan dan pengujian karya digunakan pendekatan design thinking. Adapun pendekatan Design thinking merupakan sebuah alat ilmiah yang digunakan untuk pemecahan masalah. Dalam lingkup desainer, design thinking dapat memudahkan kita dalam membantu mengekstrak, mengajar, mempelajari dan menerapkan teknik yang berpusat dalam memecahkan masalah dengan cara kreatif dan inovatif dalam dunia desain, bisnis, maupun di kehidupan (Abdurrohman, Aditya, & Nurfitri, 2023; Fariyanto, Suaidah, & Ulum, 2021). Design Thinking adalah metode inovasi yang berpusat pada manusia yang menggunakan alat desain untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknis, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Gambar 1 menunjukkan tahapan dari *design thinking*:



Gambar 1. Kerangka *Design Thinking*

Adapun tahapan design thinking dijelaskan sebagai berikut (Soedewi, Mustikawan, & Swasty, 2022):

### *Empathize*

Empati digunakan guna mengungkap insight dan kebutuhan pengguna yang mendalam dengan mendapatkan perspektif yang lebih luas. Dalam perancangan ini maka pelaksana melakukan hal-hal seperti merumuskan tema atau topik dari perancangan, mengumpulkan data yang berdasarkan fakta seperti melakukan observasi atau wawancara terhadap suatu permasalahan. Adapun kegiatan observasi dilakukan di Kawasan Bersejarah Cagar Budaya Watu Gong di Tlogomas Jl. Kanjuruhan IV, No. 30, Rt/Rw. 04/03, Malang Jawa Timur. Observasi dilakukan dengan beberapa tahapan yakni pengumpulan profil kawasan, beberapa dokumentasi keadaan bangunan, serta tanda peringatan dan arah jalan.

### *Define*

Tahap define digunakan dalam mendefinisikan suatu masalah. Tahap define dilakukan setelah melalui tahap empathize dengan mencari insight yang didapat dari wawancara terkait

keinginan, kebutuhan, dan mendefinisikan permasalahan utama dalam membuat sebuah perancangan suatu karya. Berdasarkan hasil data lapangan, observasi lapangan dan dokumentasi, peneliti menemukan permasalahan utama, yakni kurangnya informasi visual yang membantu.

**Ideate**

Ideate adalah tahapan dalam pembuatan konsep atau ide yang menjadi sumber untuk membangun sebuah perancangan dan mendapatkan solusi dalam sebuah permasalahan. Tahap ideate mengumpulkan berbagai ide untuk dijadikan solusi terbaik dengan mengembangkan mind-map untuk memikirkan solusi yang ditawarkan menghadapi masalah yang ada.

**Prototype**

Pada akhir tahap ini, tim desain akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang kendala yang melekat pada produk dan masalah yang ada, dan memiliki pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana pengguna yang sebenarnya akan berperilaku, berpikir, dan rasakan ketika berinteraksi dengan bagian akhir produk. Tabel 1 merupakan *design brief* dari *sign system*.

**Tabel 1.** *Design Brief Sign system*

Nama Kawasan	Kawasan Cagar Budaya Watu Gong, Tlogomas
Jenis Kawasan	Situs Bersejarah
3 Hal yang dikomunikasikan	Sakral, Sejarah, Jawa
Target Market	Semua Kalangan (menengah maupun keatas)
Warna	Cokelat, Abu-abu, Putih dan Hitam
Tambahan ide/informasi	Elemen dengan bentuk Watu Gong serta ornamen pada zaman kerajaan.

**Test**

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam design thinking, karya yang sudah dibuat akan di uji coba ke beberapa konsumen atau responden. Maka desainer mampu mempertimbangkan apakah hasil desain yang sudah dibuat sesuai dengan harapan atau tidak.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan perancangan dan pembuatan *sign system* ini dimulai bulan Agustus sampai bulan September 2023. Tabel 2 menunjukkan lini masa pelaksanaan kegiatan. Kegiatan dimulai dari pengumpulan data lokasi kawasan cagar budaya Watu Gong.

**Tabel 2.** Lini Masa Kegiatan

No	Kegiatan	Agustus Minggu ke-				September minggu ke -			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data lokasi kawasan cagar budaya Watu Gong	✓	✓						
2	Mencari permasalahan pada kawasan cagar budaya Watu Gong		✓	✓					
3	Pembuatan konsep perancangan (Brainstorming, Insight, thumbnail, dll)			✓	✓	✓			
4	Proses Perancangan karya (Sketsa, Digitalisasi)				✓	✓	✓		
5	Melakukan pengujian terhadap karya dan perbaikan bila perlu						✓	✓	✓

Selanjutnya mendefinisikan permasalahan sebagai dasar untuk merancang *sign system*. Setelah produk *sign system* dibuat, dilanjutkan dengan melakukan pengujian terhadap produk kepada tim pengelola cagar budaya Watu Gong. Hasil dari pengujian selanjutnya akan didokumentasikan sebagai bahan untuk evaluasi.

### Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan Observasi dengan beberapa tahapan yakni pengumpulan profil kawasan, beberapa dokumentasi keadaan bangunan, serta tanda peringatan dan arah jalan. Bagian ini termasuk dalam bagian empathize dalam tahapan design thinking. Gambar 2 merupakan hasil observasi awal dari situs cagar budaya Watu Gong.



**Gambar 2.** Observasi Awal Situs Watu Gong. (a) Pintu masuk situs Watu Gong. (b) Papan peringatan. (c) Kondisi situs bagian dalam

### Identifikasi Permasalahan

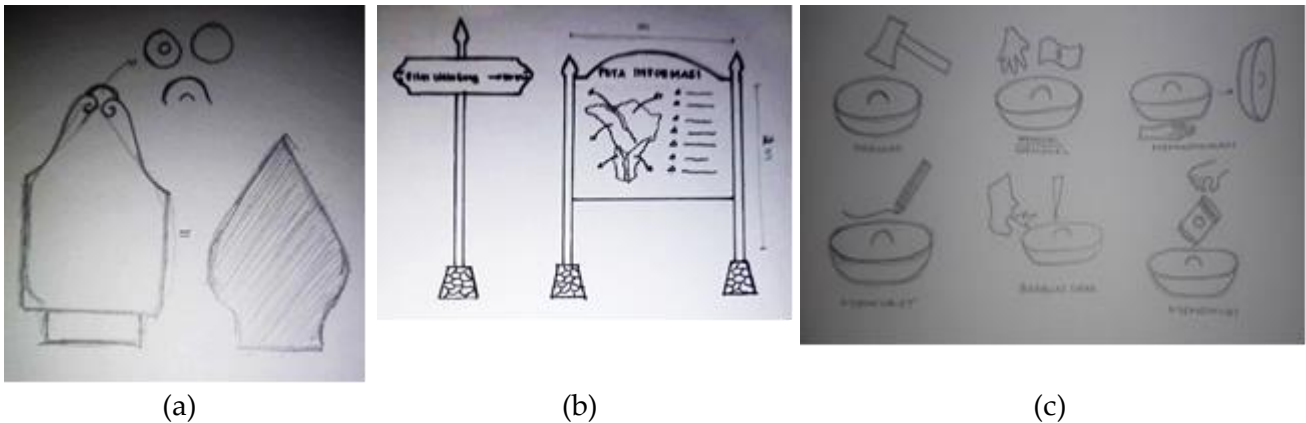
Berdasarkan hasil data lapangan, observasi lapangan dan dokumentasi, peneliti menemukan adanya permasalahan yaitu: (1) Kawasan situs Watu Gong belum memiliki akses untuk tanda informasi lokasi dari kawasan sehingga terjadinya pengklaiman kawasan yang terdekat dari situs Watu Gong. (2) Para peneliti maupun pelajar hanya fokus pada situs Watu Gong nya saja, padahal di kawasan tersebut memiliki beberapa umkm yang menunjang kawasan tersebut. (3) Papan perhatian yang usang masih diabaikan oleh para pengunjung dan pelajar yang ada di kawasan tersebut sehingga perlu adanya tindakan agar dapat melestarikan cagar budaya. (4) Arah tanda dari jalan besar belum mampu memvisualisasikan tentang cagar budaya nasional sehingga para peneliti dan pelajar melihat dari google maps saja.

### Proses Pembuatan *Sign system*

Proses perancangan dimulai dari rough sketch kerangka bentuk dari *sign system*. Selanjutnya Penyederhanaan Watu Gong diletakkan di atas sebagai bentuk penyatuan atas bentuk tersebut. Kemudian Bentuk dari directional sign diambil dari ornamen di dalam gapuran wayang untuk menunjukkan kesan kerajaan. Untuk information sign terdapat peta dan simbol-simbol untuk menunjukkan suatu bangunan. Gambar 3 menunjukkan rancangan awal *sign system*.

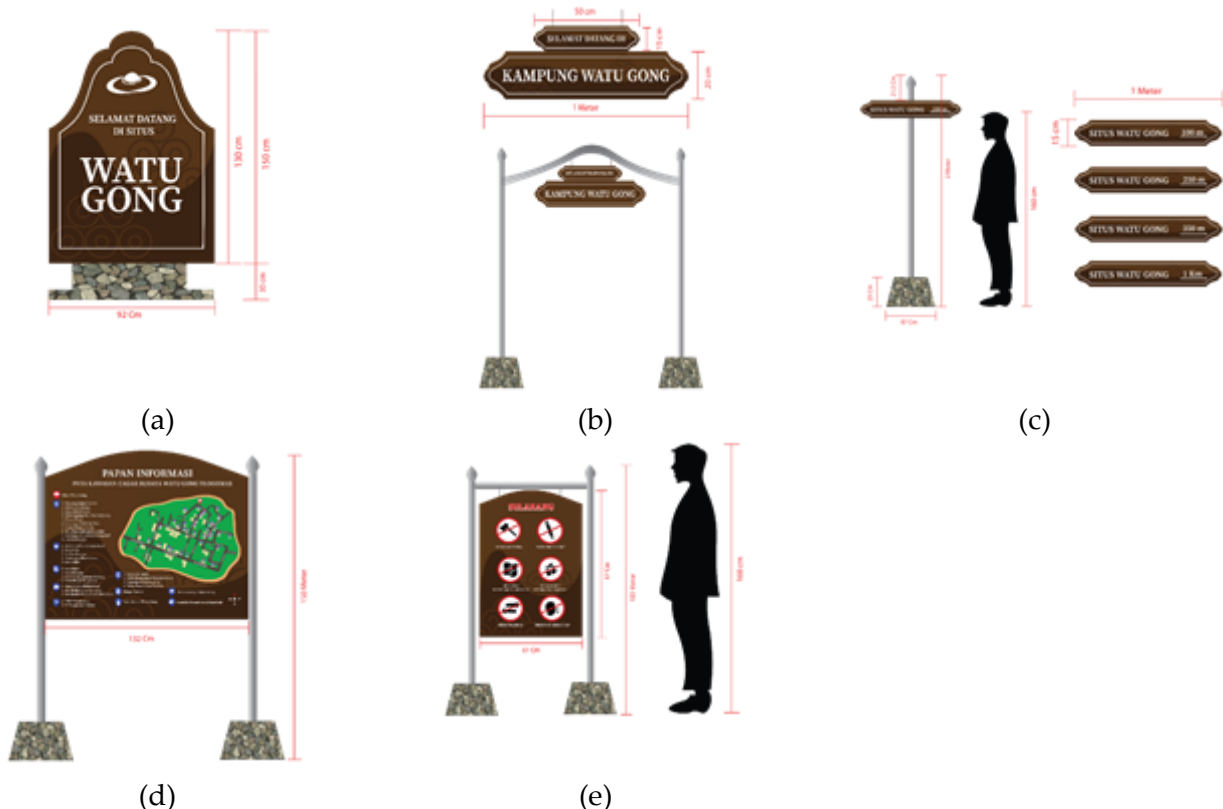
Proses selanjutnya adalah digitalisasi sketsa kasar. Tahap ini menggunakan software Adobe Illustrator CC 2019. Pada tahap ini, dirancang Identification Sign dengan 2 rancangan yaitu Primary Sign dan Secondary Sign. Jenis pemasangan *sign system* ini berupa Freestanding atau *Ground-mounted*. Pemasangan *sign system* tersebut sesuai zona pemasangan *sign system* yaitu Eye Level Zone atau zona yang dipasang setara dengan jarak pandang arah mata kita. Memiliki ukuran 5'-0" atau sekitar 150 cm dari permukaan tanah. Jalan alternatif yang ada di kawasan watu gong hanya menggunakan daun kelapa kering yang dibentuk setengah lingkaran. Maka dari itu

Secondary Sign dibentuk dengan penambahan penanda pada bagian tengah agar pengunjung bisa mengetahui arah dari gang tersebut.



**Gambar 3.** Rancangan dan sketsa awal. (a) Rough Sketch dari *sign system*. (b) Sketsa Directional sign dan Information sign. (c) Sketsa pictogram Attention sign

Hasil yang didapat dari perancangan berupa implementasi dan uji coba. Implementasi yang didapat berupa penempatan dari *sign system* yang sudah dibuat di Kawasan Watu Gong. Gambar 5 menunjukkan hasil perancangan *sign system*. Sign primer diletakkan di jalan masuk arah menuju situs Watu Gong sedangkan Sign sekunder diletakkan di Jl. Joyoagung dengan arah yang sejajar dengan kawasan situs Watu Gong.



**Gambar 4.** Hasil Digitalisasi Sketsa Kasar. (a) Ukuran Identification Sign Primary. (b) Identification Sign Secondary. (c) Ukuran Directional Sign. (d) Ukuran Information Sign. (e) Ukuran Attention sign



(a)



(b)

**Gambar 5.** Pemasangan *Sign system*. (a) *Sign system* Primer. (b) *Sign system* Sekunder

Selanjutnya adalah pemasangan Directional Sign atau Petunjuk arah. Gambar 5 menunjukkan Directional Sign dari 1 kilometer ke situs Watu Gong diletakkan di jalan raya besar dari arah Dinoyo-Batu di Jl. Raya Tlogomas depan PDAM Tlogomas. Lalu Petunjuk arah dari 250 meter ke situs Watu Gong diletakkan di pertigaan jalan dari arah Batu-Dinoyo di Jl. Tlogosari menuju Jl. Kanjuruhan. Kemudian Petunjuk arah dari 100 meter ke situs Watu Gong diletakkan di Jl. Kanjuruhan dari arah Batu-Dinoyo.



(a)



(b)



(c)

**Gambar 6.** *Directional Sign*. (a) *Directional Sign* di Jl. Raya Tlogomas. (b) *Directional Sign* di Jl. Tlogosari. (c) *Directional Sign* di Jl. Kanjuruhan, 100 meter dari Situs Watu Gong

Pemasangan *information sign* dan *attention Sign*, *Information sign* yang dirancang adalah peta. Diletakkan di depan bangunan situs Watu Gong. Papan informasi tersebut memuat wilayah Kawasan Watu Gong dan beberapa keterangan mulai dari beberapa UMKM, apotek, dan informasi situs. Sedangkan Tanda peringatan diletakkan di dalam sebelah kiri dari bangunan situs Watu Gong. Gambar 6 menunjukkan mockup posisi *information sign* dan *attention sign*.



(a)



(b)

**Gambar 7.** Pemasangan (a) Information Sign dan (b) Attention Sign.

## Pengujian

Pengujian produk dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner secara online. Kuesioner tersebut diberikan kepada responden khususnya para pengunjung kawasan Watu Gong. Kuesioner tersebut bertujuan dalam melakukan perbaikan karya seperti keefektifan suatu produk dan beberapa informasi yang disampaikan. Kuesioner disebarakan melalui Google Form oleh semua kalangan yang pernyataan tersebut berfokus pada bentuk, huruf, pemilihan warna dan informasi yang ada di *sign system* tersebut.

Pelaksana melakukan kuesioner melalui google form kepada masyarakat Kota Malang maupun di luar kota. Target dari audiens ini rata-rata adalah mahasiswa dengan mayoritas asalnya berasal dari Malang. Peneliti telah mengumpulkan sebanyak 36 jawaban responden yang memberikan penilaian dari segi keseluruhan bentuk, informasi, citra dari kawasan situs Watu Gong. Skor penilaian yang digunakan adalah skala dari 1 sampai 4 dimana para responden bebas menilai sesuai perancangan karya. Tabel 3 menunjukkan pernyataan uji coba oleh responden

**Tabel 3.** Pernyataan Uji Coba Produk oleh Responden

No	Indikator pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Desain pada <i>sign system</i> tersebut sudah sesuai dengan kawasan situs Cagar Budaya Watu Gong				
2	<i>Sign system</i> tersebut cukup interaktif bagi para pengunjung.				
3	<i>Sign system</i> tersebut sudah layak untuk digunakan/diimplementasikan.				
4	Penempatan <i>sign system</i> tersebut sudah sesuai.				
5	Warna pada <i>sign system</i> tersebut sudah sesuai dengan kawasan situs cagar Budaya Watu Gong				
6	Tulisan pada <i>sign system</i> tersebut sudah menjadi ciri khas dari Kawasan Situs Watu Gong				
7	Bentuk <i>sign system</i> tersebut sudah sesuai dengan kawasan situs Watu Gong				
8	<i>Sign system</i> tersebut mampu menyediakan informasi yang dibutuhkan bagi para pengunjung				

Keterangan: 1=Sangat tidak setuju; 2= Tidak Setuju; 3= Setuju; 4= Sangat Setuju

Aspek visual yaitu penilaian dari gaya desain, pewarnaan, tipografi, dan bentuk. Pernyataan tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa nyaman dan puas responden dalam melihat perancangan *sign system*. Pada hasilnya peneliti dapat mengidentifikasi aspek visual yang perlu diperbaiki agar para responden sesuai dengan harapan pada perancangan karya.

Aspek informasi meliputi sign yang informatif, interaktif, penempatan dan layak atau tidaknya dalam hal pengimplementasian bagi para pengunjung dengan memberikan penilaian kepada responden agar peneliti bisa menjadi acuan perbaikan dalam suatu karya.

Dari hasil kuesioner didapat hasil rata-rata penilaian dari 36 responden dengan pembulatan total persentase rata-rata senilai 89,24%. Dengan penilaian positif terbanyak dari aspek pembahasan namun aspek visual juga perlu diperhatikan karena aspek tersebut sama sama penting yang harus ditingkatkan.



## KESIMPULAN

Dengan kesimpulan perancangan *sign system* berikut sudah mampu memberikan kemudahan bagi para pengunjung yang ada di kawasan situs Watu Gong maupun luar daerah. Hasil dari pengujian juga menunjukkan bahwa baik mitra maupun responden menyatakan bahwa *sign system* yang dibuat telah memenuhi kebutuhan dari mitra baik dari aspek informasi dan aspek visual. Namun setiap karya yang dibuat tentu tidak sempurna dan terdapat kekurangan. Pada kegiatan selanjutnya diharapkan peningkatan informasi visual tidak hanya dilakukan melalui pembuatan *sign system*, namun bisa diarahkan dengan menciptakan motion graphic dan mengkolaborasikan dengan konsep dunia virtual agar lebih interaktif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada tim pengelola Situs Cagar Budaya Watu Gong yang bersedia membantu dan menjadi narasumber utama pada kegiatan ini. Kemudian penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STIKI Malang yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, Aditya, A., & Nurfitri, R. (2023). Perancangan Desain Maskot Kabupaten Situbondo Dengan Pendekatan Design Thinking. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 38-46. <https://doi.org/10.32664/mavis.v5i01.757>
- Aditya, A., Aminah, S., & Kanthi, Y. A. (2022). *Metodologi Penelitian Dalam Disiplin Ilmu Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Adzhar, R., & Swasty, W. (2019, October). Perancangan *Sign System* yang Terintegrasi Website Sebagai Media Informasi. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 31-41. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i1.422>
- Danu, A. K., Iku, P. F., Warung, Y. E., Sii, P., & Regus, M. (2021). Upaya Internalisasi Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Waerebo sebagai Ikon Wisata Manggarai. *Jurnal SOLMA*, 10(01), 14-22. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.5593>
- Dharmawan, V., & Rachmaniyah, N. (2021, October). Kajian Signage dan Elemen Wayfinding di Kampus Perguruan Tinggi (Studi Kasus: Kampus ITS Surabaya). *ARSITEKTURA : Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan*, 19(2), 205-216. <https://doi.org/10.20961/arst.v19i2.49152>
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *JURNAL Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52-60. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.853>
- Kurniawan, D. S., Kurnianto, A. D., & Libragiantari, E. D. (2023, June). Pembuatan Papan Nama Dan *Sign system* UMKM Dapoer Mini Di Kelurahan Gunung Anyar. *Jurnal Masyarakat Mengabdikan Nusantara (JMMN)*, 2(2). <https://doi.org/10.58374/jmmn.v2i2.153>
- Pemerintah Republik Indonesia. (2010). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.
- Rizqullah, M. F., & Swasty, W. (2019). Perancangan Media Informasi Kota Tua Jakarta Utara Melalui *Sign system* Yang Terintegrasi Website. *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(2), 210-225. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i2.1957>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022, April). The Design Thinking Method Application On The KiriHuci Msme Website Design. *Visualita*, 10(2), 79-96. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Wibowo, A. (2020). Dakwah Berbasis Media Dan Komunikasi Visual. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 2(2), 179-198. <https://doi.org/10.32332/jbpi.v2i2.2497>