

## Perancangan *Sign System* dan *Wayfinding* pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak ASTHABRATA

Teddy Mohamad Darajat<sup>1\*</sup>, Tommi<sup>2</sup>, Gandung Anugrah Kalbuadi<sup>3</sup>, Michelle Azzara Indra<sup>4</sup>, Faira Mahaputrinda Faisal<sup>5</sup>, Lola Deanita Norberta<sup>6</sup>, Marcella Anggita Putri Maharani<sup>7</sup>

<sup>1,5,6,7</sup>Program Studi Desain Produk, Universitas Pembangunan Jaya  
Tangerang Selatan, Banten 15413, Indonesia

<sup>1</sup>teddy.darajat@upj.ac.id

<sup>5</sup>faira.mahaputrindafaisal@student.upj.ac.id

<sup>6</sup>marcella.anggitaputri@student.upj.ac.id

<sup>7</sup>lola.deanitanorberta@student.upj.ac.id

<sup>2,3,4</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya,  
Tangerang Selatan, Banten 15413, Indonesia

<sup>2</sup>tommy.siswono@upj.ac.id

<sup>3</sup>gandung.anugrah@upj.ac.id

<sup>4</sup>michelle.azzaraindra@student.upj.ac.id

\*Email korespondensi penulis

---

**Abstract** — *Public spaces that have been built in the middle of community settlements are good information and educational facilities. Shared responsibility in building regional identity is not only held by the manager but assisted by other parties. In this regard, creative abilities are needed to achieve the target value of the satisfaction of the people who live in the surrounding locations. Service limitations in terms of satisfaction can be overcome by inviting university academics. This community service also measures academic ability to read the scope of existing problems and solve them with the study program's scientific concepts. Based on the problems that exist in residents, Pembangunan Jaya University through the Product Design and Visual Communication Design Study Program seeks to provide a solution to this problem by making a Sign System. With the competence possessed by the lecturers of the Product Design and Visual Communication Design Study Program, it is hoped that the assistance offered to the community can provide benefits in understanding the usefulness of the designs and skills that we carry out. This activity is expected to provide good learning and experience for students of the Product Design and Visual Communication Design Study Program at Pembangunan Jaya University.*

**Keywords:** *Signage, Wayfinding, Community, Public Facility, Communication*

**Abstrak** — Ruang publik yang telah dibangun yang berada di tengah pemukiman masyarakat merupakan sarana informasi dan edukatif yang baik. Tanggung jawab bersama dalam membangun identitas kawasan bukan hanya oleh pengelola tapi dibantu pihak lain. Dalam kaitan tersebut diperlukan kemampuan kreatif yang diperlukan guna mencapai target nilai kepuasan masyarakat yang berdiam di lokasi sekitarnya. Keterbatasan pelayanan dari segi kepuasan bisa ditanggulangi dengan mengajak pihak akademisi universitas. Pengabdian masyarakat ini juga mengukur kemampuan akademis membaca lingkup masalah yang masih ada dan dipecahkan dengan konsep keilmuan prodi. Berdasarkan permasalahan yang ada pada warga, Universitas Pembangunan Jaya melalui Program Studi Desain Produk dan Desain Komunikasi Visual berupaya memberikan solusi untuk masalah tersebut dengan melakukan pembuatan Sign System. Dengan kompetensi yang dimiliki dari dosen Program Studi Desain Produk dan Desain Komunikasi Visual diharapkan pendampingan yang ditawarkan kepada masyarakat dapat memberi manfaat dalam memahami kegunaan desain dan keterampilan yang kami jalankan. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran dan pengalaman yang baik bagi mahasiswa mahasiswi Program Studi Desain Produk dan Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Jaya.

**Kata Kunci:** *Signage, Wayfinding, Komunitas, Fasilitas Umum, Komunikasi*

---

## PENDAHULUAN

*Signage wayfinder* adalah salah satu elemen penting dalam perancangan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Asthabrata di Kota Jakarta Selatan. *Signage wayfinder* bertujuan untuk membantu pengunjung RPTRA dalam menemukan dan memahami lokasi serta fasilitas yang tersedia di dalam RPTRA. Yang dimaksud dengan RPTRA sendiri adalah sebuah sarana umum yang dibentuk untuk meningkatkan sarana dan prasarana kegiatan sosial warga, termasuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan kader PKK yang bekerja untuk meningkatkan pendapatan keluarga (Yuliarty & Anggraini, 2020). Dalam perancangan *signage wayfinder* RPTRA Asthabrata di Kota Jakarta Selatan, faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan antara lain: lokasi strategis *signage wayfinder*, kejelasan dan keterbacaan informasi yang terdapat pada *signage*, pemilihan desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik RPTRA Asthabrata, serta penggunaan warna dan simbol yang mudah dikenali oleh pengunjung.

Selain itu, penting juga untuk menyertakan panduan arah yang jelas dan sistematis pada *signage wayfinder* agar pengunjung dapat mudah mengarahkan diri mereka ke tujuan yang diinginkan. Perancangan *signage wayfinder* yang baik akan memberikan pengalaman yang positif bagi pengunjung RPTRA Asthabrata dengan memudahkan mereka untuk menavigasi ruang dan fasilitas yang ada di RPTRA. Selain itu, perancangan *signage wayfinder* yang baik di RPTRA Asthabrata juga akan membantu mengoptimalkan penggunaan ruang dan fasilitas yang ada, sehingga memberikan dampak positif bagi pengembangan kegiatan sosial warga serta peningkatan keterampilan dan pengetahuan kader PKK. (Zhao dkk., 2020)

Dalam perancangan *signage wayfinder* RPTRA Asthabrata di Kota Jakarta Selatan, penting untuk melibatkan ahli perancangan grafis dalam memastikan tampilan dan penempatan *signage* yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain yang efektif. Sebuah *signage wayfinder* yang baik harus memperhatikan kebutuhan dan karakteristik pengunjung RPTRA Asthabrata. Salah satunya dengan teori design thinking yang mempertimbangkan pengalaman pengguna dan memastikan bahwa *signage wayfinder* dapat dengan mudah dipahami oleh semua pengunjung, diantaranya adalah empathize pada kebutuhan pengunjung, define dengan pengaturan tujuan yang jelas, ideate dengan eksplorasi beragam solusi desain *signage wayfinder*, prototype untuk menyempatkan *signage* secara fisik dan melakukan uji coba dengan pengunjung, serta evaluate untuk mengevaluasi efektivitas dan prototype desain *signage wayfinder*, test penggunaan *signage wayfinder* dengan pengunjung RPTRA Asthabrata, dan terakhir refine desain berdasarkan umpan balik pengguna. Diharapkan melalui perancangan *signage wayfinder* yang baik dan efektif di RPTRA Asthabrata, pengunjung akan dapat dengan mudah menavigasi dan memanfaatkan fasilitas yang ada dengan lebih mudah, meningkatkan pengalaman mereka di RPTRA Asthabrata, dan memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan komunitas di sekitarnya.

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan pada perancangan *signage* RPTRA Asthabrata adalah metode penelitian kombinasi. Metode penelitian kombinasi menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam mendapatkan data dan informasi yang komprehensif. (Meliasari dkk., 2022) Hal ini dilakukan karena adanya kebutuhan data kualitatif untuk memahami pengalaman dan persepsi pengguna *signage* RPTRA Asthabrata, serta kebutuhan data kuantitatif untuk mengukur efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap *signage* tersebut. Dalam penelitian ini, metode kualitatif dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung terhadap pengguna *signage* RPTRA Asthabrata, sedangkan metode kuantitatif dilakukan melalui survey dan pengumpulan data angka terkait penggunaan *signage* RPTRA Asthabrata.

## KERANGKA TEORITIKA

Sign system merupakan sebuah sistem yang terdiri dari tanda-tanda (*signs*) dan aturan-aturan (*rules*) yang digunakan untuk menyampaikan makna. Istilah ini berasal dari Bahasa Inggris, dengan "*sign*" yang berarti tanda, dan "*system*" yang mengacu pada aturan. Dalam bahasa yang lebih sederhana, sign system adalah kumpulan tanda-tanda visual yang memiliki aturan yang disepakati. Tujuannya adalah untuk mengarahkan manusia dalam suatu lingkungan tertentu, seperti bangunan atau area tertentu. Di dalam sign system, terdapat 69 elemen desain yang melibatkan berbagai aspek seperti bentuk, warna, bahan, dan elemen desain lainnya.

Contoh penerapan sign system ini dapat ditemukan dalam "Perancangan Sign System dan Wayfinding pada RPTRA Asthabrata". Tanda-tanda yang digunakan dalam sign system ini memiliki makna yang sesuai dengan standar internasional, sehingga dapat dipahami oleh orang dari berbagai belahan dunia.

Menurut Kartika, sign system adalah sistem tanda yang sesuai dengan budaya negaranya. Sistem ini tidak hanya memberikan arah dan informasi singkat, tetapi juga mencakup aturan-aturan dan standar yang berlaku di tempat tertentu. Selain itu, sistem tanda ini dapat dipahami oleh warga sekitar. (Eriksson, 2017)

Dalam hubungannya dengan sign system, tanda-tanda harus memperhatikan elemen-elemen desain yang penting, termasuk bentuk, bahan, warna, serta elemen visual seperti tipografi dan gaya desain yang akan digunakan.

Perancangan sign system yang benar harus memenuhi empat kriteria berikut:

- Mudah dilihat. Sign system harus ditempatkan dengan strategis dan mudah diakses agar orang dapat dengan mudah menemukan arah yang diinginkan.
- Mudah dibaca. Pemilihan bentuk huruf dan tipografi pada sign system harus memperhatikan keterbacaan agar informasi yang tersampaikan dapat dibaca dengan baik.
- Mudah dimengerti. Bentuk penulisan dan tata letak pada sign system harus jelas sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman atau makna ganda bagi pembaca.
- Dapat dipercaya. Informasi yang disampaikan melalui sign system harus dapat dipercaya kebenarannya dan tidak menyesatkan pengguna.

#### A. Kategorial Sign System

Kategorial sign system merupakan kategori dalam sign system yang terkait dengan elemen visual. Setiap kategori dalam sistem tanda ini memiliki fungsi dan makna tersendiri. Tujuan dari kategorial sign system adalah untuk memberikan arahan kepada manusia. Kategori ini dibagi menjadi beberapa bagian yang mencakup berbagai jenis dan fungsi tanda yang berbeda.

##### a. Identification Sign

Tanda-tanda ini digunakan untuk mengidentifikasi lokasi atau objek tertentu, misalnya nama ruangan, nomor lantai, atau nomor gedung.

##### b. Directional Sign

Tanda-tanda ini memberikan petunjuk pengarah untuk mencapai tujuan tertentu, seperti tanda keluar, pintu masuk, atau tempat parkir.

##### c. Warning Sign

Tanda-tanda ini berfungsi untuk memberikan peringatan atau perhatian terhadap potensi bahaya, seperti tanda peringatan area licin atau berbahaya.

##### d. Information Sign

Tanda-tanda ini menyediakan informasi yang relevan bagi pengguna, seperti informasi layanan, jam operasional, atau petunjuk evakuasi.

##### e. Operational Sign

Sistem tanda ini yang memberikan informasi mengenai penggunaan lingkungan dengan tingkat detail yang cukup tinggi, sehingga memerlukan waktu dan usaha untuk dipahami dan dikuasai.

##### f. Honorific Sign

Sistem tanda ini merupakan jenis sistem tanda yang diberikan sebagai penghormatan kepada individu atau kelompok orang yang memiliki keterkaitan dengan lingkungan tertentu.

##### g. Interpretive Signage

Sistem tanda ini bertujuan membantu orang untuk menafsirkan arti dari suatu lingkungan atau tempat tertentu. Sistem tanda ini mencapai tujuannya dengan memberikan informasi yang relevan, seperti sejarah, geografi, penduduk, dan artefak.

#### B. Fungsi Sign System

Fungsi sign system, menurut Phil dan Catherine (Fiki, 2011: 10), dibagi menjadi dua bagian sebagai berikut:

##### a. Sign Sebagai Pemberi Informasi

Fungsi ini berkaitan dengan sign system yang memberikan informasi kepada pengguna. Informasi yang disampaikan oleh tanda dalam sistem ini tidak bersifat terlalu rinci, tetapi cenderung berfokus pada inti informasi dan tampilannya konsisten.

##### b. Sign Sebagai Pengontrol

Pada bagian ini, fungsi sign system berfokus pada pengaruhnya terhadap perilaku manusia daripada tujuan informasi yang ingin dicapai. Dengan kata lain, tanda dalam sistem ini dirancang untuk mengontrol atau mengarahkan perilaku pengguna agar berperilaku sesuai dengan pesan yang disampaikan melalui tanda tersebut. (Basori dkk., 2022)

#### C. Definisi Wayfinding

Definisi *Wayfinding* merupakan proses mencari arah, mengumpulkan informasi, dan membuat keputusan agar dapat menemukan jalan, bergerak melalui ruangan, serta berpindah dari satu area ke area lainnya. *Wayfinding* merupakan hal yang selalu ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan sering dideskripsikan dan dipahami oleh masyarakat secara umum. Oleh karena itu, fungsi *wayfinding* sangat penting dalam kehidupan masyarakat, sehingga memerlukan pembelajaran untuk memahami unsur dan prinsip penggunaan *wayfinding*. Untuk mengoptimalkan fungsi *wayfinding*, telah dilakukan beberapa penelitian yang mengungkapkan kompleksitas dari proses tersebut. Sumber: (Farr dkk., 2018).

## HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Dalam perancangan ini, digunakan pendekatan design thinking yang melibatkan tahap-tahap desain berikut dengan rinciannya:

### 1. *Empathize*

Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan observasi terhadap target dengan tujuan untuk memahami kebutuhan dan tujuan mereka dalam proses perancangan. Pengamatan ini dilakukan secara langsung di lapangan dengan menggunakan metode wawancara dan observasi untuk mengumpulkan data primer

### 2. *Define*

Dalam tahap *define* penelitian ini, berdasarkan data yang telah diperoleh dari tahap *empathize* yang meliputi wawancara dengan narasumber dan observasi di lapangan terkait perancangan sign system dan wayfinding, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

- Sign system dan wayfinding perlu didesain dengan standar yang sesuai.
- Perancangan ulang diperlukan karena sign system yang telah ada sudah usang dan perlu diperbarui.

Di tahap *define*, peneliti akan menentukan konsep desain berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahapan sebelumnya. Berikut adalah konsep desain yang telah ditetapkan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan.

#### a. *Warna*

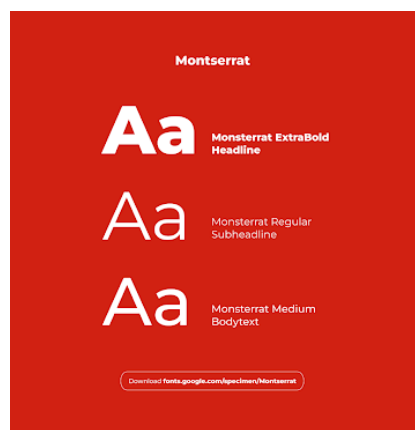
Dalam seluruh perancangan ini, dipilih kombinasi warna merah dan putih. Keputusan ini didasari oleh warna-warna yang diambil dari RPTRA Asthabrata.



Gambar 1. Pemilihan Warna pada *Signage*

#### b. *Tipografi*

Perancangan ini akan menggunakan jenis font *Montserrat Typeface*. Pemilihan jenis font ini dikarenakan *font sans serif* memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan memberikan kesan modern.



Gambar 2. Pemilihan Huruf pada *Signage*

#### c. *Gaya Desain*

Dalam perancangan ini, gaya desain yang digunakan adalah gaya modern dan minimalis. Diterapkan dengan *clean design* untuk menciptakan kesan yang sederhana, menarik, dan informasi yang disajikan dengan jelas.



Gambar 3. Desain Ikon untuk titik lokasi

d. **Bentuk**

Bentuk utama yang digunakan pada keseluruhan desain ini menggunakan persegi dan persegi panjang, yang secara konsisten menyesuaikan kesan modern yang ada.



Gambar 4. Rancangan Terpilih Totem Sign

3. **Ideate**

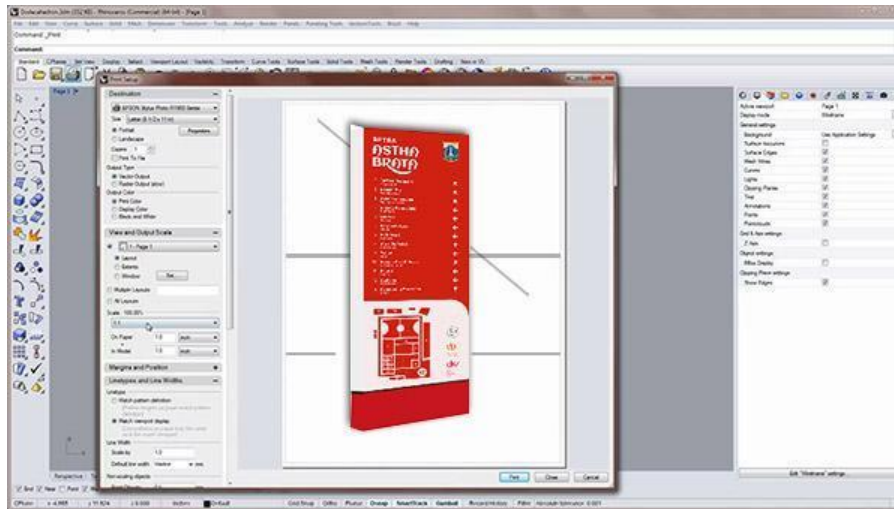
Setelah berhasil menemukan solusi untuk permasalahan yang diidentifikasi pada tahap sebelumnya, langkah selanjutnya adalah memasuki tahap *ideate*. Pada tahap ini, data-data dikumpulkan untuk mendapatkan ide-ide yang akan diterapkan dalam perancangan. Perancangan akan didasarkan pada data yang telah diperoleh sebelumnya, dengan mengikuti gaya desain modern dan minimalis.

Proses perancangan dilakukan secara bertahap, dimulai dari sketsa kasar hingga mencapai final desain.



#### 4. Prototype

Pada tahapan selanjutnya dari design thinking adalah prototype. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses desain menggunakan software 3d dan corel draw sebagai penunjuk warna. Penggunaan tool ini membantu memudahkan untuk tahap tes selanjutnya, karena dapat dengan mudah dipahami saat hasil perancangan diamati.



Gambar 7. Drawing Totem Sign

Modelling dilakukan dengan beberapa jenis, yaitu sign, sign system, wayfinding, perintah larangan, dan informasi singkat.



Gambar 8. Pembuatan Struktur Tiang

Konstruksi Totem dibuat dengan konsep tiang pancang ditanam dengan pengikat besi baja. Hal ini untuk memberikan kekuatan pada bagian pondasi sehingga tidak mudah goyang.

Ikons dan teks diterapkan warna putih serta latar belakang berwarna merah, sehingga sign system memiliki tingkat keterbacaan jelas. Ikons yang digunakan adalah image ilustrasi sesuai tujuan kebutuhan. Material yang digunakan untuk mencetak ikons adalah kertas flexi yang tahan akan segala cuaca dan memiliki daya tahan yang lebih lama.



Gambar 9. Pengecatan Totem Sign

Kertas flexi juga aman dari pudar dan perubahan warna akibat paparan sinar matahari langsung.



Gambar 10. Desain Final Totem Sign

Desain Totem ini menerapkan *clean design* pada *sign system* dan *wayfinding* sehingga dapat membuat target audiens menjadi mudah dipahami dan terarah. *Sign system* dan *wayfinding* didesain dengan dua tampak yaitu bagian depan berupa 13 titik lokasi kegiatan dan bagian belakang berisi pedoman 10 kegiatan PKK. Bentuk dari *sign system* dan *wayfinding* ini diambil dari struktur dasar kotak.



Gambar 11. Pondasi Totem Sign

Untuk pondasi dibuat dengan ukuran tinggi 30 cm karena menyesuaikan dengan kontur tanah dan menghindari genangan air.

**a. Proses Digitalisasi Struktur Totem**

Digitalisasi *sign system* dan *wayfinding* yang telah dilakukan. Peneliti menggunakan software 3D untuk melakukan modelling guna untuk melihat hasil tampak depan serta tampak samping pada perancangan Totem.

**b. Proses Mockup**

Setelah melakukan modelling dengan tampak depan, belakang dan samping, peneliti juga melakukan mockup pada beberapa *sign system* dan *wayfinding*. Dengan menampilkan *mockup* membantu peneliti untuk memiliki gambaran atau imajinasi yang sama dengan target audiens.





Gambar 12. Desain Final Ikon

## 5. Test

Setelah menyelesaikan tahap keempat dalam proses desain, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi pada desain yang telah dibuat sebelum hasil akhirnya ditampilkan. Validasi ini melibatkan tahap prototype untuk menguji desain yang dihasilkan. Proses uji coba dilakukan dalam dua tahap terpisah. Tahap pertama melibatkan pengisian kuesioner oleh para ibu rumah tangga. Uji coba ini telah dilaksanakan pada tanggal 26 Juni 2023. Hasil dari uji coba tersebut menunjukkan skor penilaian sebagai berikut.

Setelah tahap kelima selesai, langkah terakhir dalam metode Design Thinking adalah melakukan uji coba pada hasil final desain yang telah direvisi. Uji coba ini melibatkan pengunjung RPTRA Asthabrata yang berusia antara 25-35 tahun. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mendapatkan feedback dari responden mengenai desain yang telah disusun. “Perancangan Sign System dan Wayfinding pada RPTRA Asthabrata” 30 ini adalah hasil rata-rata kuesioner yang telah disebar.

## KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa perancangan *Signage Wayfinder* pada RPTRA Asthabrata di Kota Jakarta Selatan memiliki peran penting dalam membantu pengunjung menemukan dan memahami lokasi serta fasilitas yang ada di dalam RPTRA. Metode penelitian kombinasi yang digunakan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh data dan informasi yang komprehensif. *Design thinking* menjadi landasan dalam proses perancangan, dengan tahapan empati, definisi, ideasi, prototype, dan uji coba. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam perancangan antara lain lokasi strategis *signage wayfinder*, kejelasan dan keterbacaan informasi pada *signage*, pemilihan desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik RPTRA, serta penggunaan warna dan simbol yang mudah dikenali oleh pengunjung. Perancangan *signage wayfinder* yang baik akan memberikan pengalaman yang positif bagi pengunjung RPTRA dengan memudahkan mereka untuk menavigasi ruang dan fasilitas yang ada serta memberikan dampak positif bagi pengembangan kegiatan sosial warga dan peningkatan keterampilan dan pengetahuan kader PKK.

Dalam implementasi perancangan, kategorial *sign system* yang terdiri dari berbagai jenis tanda, seperti *identification sign*, *directional sign*, *warning sign*, *information sign*, *operational sign*, dan *honorific sign*, menjadi dasar untuk memberikan arahan kepada pengunjung. Fungsi *sign system* dibagi menjadi pemberi informasi dan pengontrol, yang masing-masing bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna dan mengarahkan perilaku pengguna sesuai dengan pesan yang disampaikan. Desain yang dihasilkan mencakup ikon monoline dengan garis tunggal, pemilihan warna merah dan putih yang sesuai dengan karakteristik RPTRA, tipografi modern yang mudah dibaca, dan gaya desain minimalis untuk menciptakan tampilan yang sederhana namun menarik.

Hasil uji coba menggunakan mockup dan pengisian kuesioner oleh para ibu rumah tangga dan pengunjung museum menunjukkan hasil yang positif. Perancangan *signage wayfinder* yang telah direvisi sesuai dengan feedback dari responden menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi. Kesimpulannya, perancangan *Signage Wayfinder* pada RPTRA Asthabrata yang melibatkan metode penelitian kombinasi dan desain thinking berhasil menciptakan sistem tanda yang efektif dan memudahkan pengunjung dalam menavigasi serta memanfaatkan fasilitas RPTRA dengan baik.

## PENGAKUAN

Dalam pelaksanaan projek ini didukung oleh dana hibah internal dari Universitas Pembangunan Jaya dengan kode hibah pengmas Nomor: 003/PER-P2M/UPJ/11.19.bahasa bersama tim. sumber data diambil dari pihak RPTRA. Pengeditan teknis dan bahasa dilakukan bersama dengan tim. Proofreading dilakukan bersama dengan tim dibantu dosen reviewer dari LP2M. Masalah teknik pengerjaan di lokasi oleh pihak vendor Yava Reklame bapak Bedi selaku owner perusahaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Reber, E. E., Michell, R. L., & Carter, C. J. (1988). Oxygen absorption in the earth's atmosphere. Aerospace Corp., Los Angeles, CA, Tech. Rep. TR-0200 (4230-46)-3.
- Reber, E. E., Michell, R. L., & Carter, C. J. (1988). Oxygen absorption in the earth's atmosphere. Aerospace Corp., Los Angeles, CA, Tech. Rep. TR-0200 (4230-46)-3.
- Meliasari, R., Mukhaiyar, R., Ambiyar, A., & Huda, A. (2022). Studi Evaluasi Layanan Digital Berbasis Android di SMKN 1 Karimun. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 8(2), 420-432.
- Glossary of Sign Terms and Definitions. (n.d). <https://www.signs.org/signs-101/glossary-of-sign-terms-and-definitions>
- Eriksson, E. (2017). *Patterns of corporate visual selfrepresentation in accounting narratives* (Doctoral dissertation, Linköping University Electronic Press).
- Basori, M. H., Mukaromah, M., & Hidayat, M. N. (2022). Efektivitas Sign System dan Intensitas Informasi Petunjuk Arah sebagai Media Komunikasi Visual Kota Lama Semarang. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 4(1), 13-20.
- Farr, C., Ruggeri, F., & Mengersen, K. (2018). Prior and posterior linear pooling for combining expert opinions: uses and impact on Bayesian networks—the case of the wayfinding model. *Entropy*, 20(3), 209.
- Yuliarty, P., & Anggraini, R. (2020). Pelatihan membuat produk kerajinan kreatif dari sampah kantong plastik. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 5(3), 279-285.
- Zhao, H., Thrash, T., Grossrieder, A., Kapadia, M., Moussaïd, M., Hölscher, C., & Schinazi, V. R. (2020). The interaction between map complexity and crowd movement on navigation decisions in virtual reality. *Royal Society open science*, 7(3), 191523.