

PENGEMBANGAN *SIGN SYSTEM* DI SDIT AL-ISHLAH SUDIMAMPIR BALONGAN INDRAMAYU

Haidar Maulana Ghathfan¹, Ine Rachmawati², Tiara Khodijah³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, fakultas Teknologi Informasi, Universitas Catur Insan

Jl. Kesambi No. 202, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

e-mail : haidar.ghathfan.dkv.21@cic.ac.id¹, ine.rachmawati@cic.ac.id², tiara.khodijah@cic.ac.id³

ABSTRAK

Sign system merupakan sistem penanda visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi di ruang publik, seperti petunjuk arah, larangan, dan informasi umum lainnya. Keberadaan *sign system* sangat penting terutama di lingkungan sekolah sebagai penunjang fasilitas informasi bagi warga sekolah maupun wali murid. SDIT Al-Ishlah Sudimampir, sebagai lembaga pendidikan Islam *full day*, mengalami kendala dalam penyampaian informasi ruang karena keterbatasan dan ketidakmerataan fasilitas *sign system*, khususnya pada gedung baru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, diketahui bahwa *sign system* yang ada belum mencerminkan karakteristik sekolah dan belum mampu memenuhi kebutuhan informasi warga sekolah maupun wali murid secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain *sign system* baru yang informatif, Islami, dan modern dengan menggunakan metode *Design Thinking* model *Stanford university* yang meliputi lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Diharapkan hasil dari pengembangan desain ini dapat memberikan solusi efektif terhadap permasalahan informasi ruang di SDIT Al-Ishlah Sudimampir serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan akses informasi bagi seluruh pengguna lingkungan sekolah.

Kata Kunci: *Design thinking*, Pengembangan, SDIT Al-Ishlah Sudimampir, *Sign system*

ABSTRACT

The sign system is a visual marking system used to convey information in public spaces, such as directional guidance, prohibitions, and general information. Its presence is particularly crucial in school environments as a supporting facility for information dissemination to both school residents and visiting parents. SDIT Al-Ishlah Sudimampir, an Islamic full-day educational institution, faces challenges in spatial information delivery due to the limitations and uneven distribution of its sign system, especially in newly constructed buildings. Based on observations and interviews with the school principal, the existing sign system does not yet reflect the school's Islamic character and fails to adequately meet the information needs of school members and visiting guardians. This study aims to develop a new sign system design that is informative, Islamic in character, and modern, using Stanford University's Design Thinking method, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The proposed design development is expected to provide an effective solution to spatial information issues at SDIT Al-Ishlah Sudimampir and enhance the comfort and ease of access to information for all school users.

Keywords: *design thinking*, development, SDIT Al-Ishlah Sudimampir, *sign system*,

1. PENDAHULUAN

Sign system pada zaman sekarang ini seringkali dijadikan sebuah metode dalam memberikan informasi kepada ruang publik yang dimana *sign system* ini penting sekali terutama

di tempat umum. Dengan adanya *sign system* tersebut bisa memberikan suatu informasi dengan lebih efektif terhadap interaksi *audience* dengan informasi yang disampaikan.

Sign system merupakan salah satu media informasi atau sistem penanda yang berupa benda fisik dan digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang petunjuk ruangan, aturan, larangan, himbauan, dan informasi lainnya (Fallah, 2022). *Sign system* biasanya bisa berupa tanda, gambar, simbol, maupun tulisan sehingga masyarakat dengan lebih mudah mendapatkan informasi disekitarnya. Selain itu fungsi *sign system* juga berbeda-beda menyesuaikan jenis *sign system* dan juga menyesuaikan dengan ruangan maupun informasi yang berbeda.

Informasi yang terdapat pada *sign system* biasanya bersifat deskriptif yang bertujuan untuk membedakan tujuan yang ingin di informasikan dan juga tempat yang dinformasikan secara khusus dan jelas, sehingga hal ini juga bertujuan untuk mengelompokkan tempat dan memberikan nama pada ruangan agar mudah untuk diidentifikasi dari ruangan tersebut. Dari beberapa pengelompokan itu bisa dijadikan untuk data mengenai letak ruangan (Ekapribadi, 2021)

Masyarakat dapat dengan mudah menemukan beberapa *sign system* di setiap tempat seperti taman kota, *mall*, tempat wisata, *supermarket*, kampus, dan lain sebagainya. Terutama pada lembaga sekolah *sign system* sangat dibutuhkan oleh warga sekolah karena *sign system* berperan penting dalam menyampaikan beberapa informasi, seperti petunjuk arah, nama ruangan, nama kelas, kantor, larangan, himbauan, dan edukasi kepada warga sekolah. Bukan hanya itu *sign system* juga memberikan kesan yang disiplin kepada murid-murid di sekolah, *sign system* juga merupakan sarana fasilitas yang harus ada sebagai penunjang fasilitas sekolah. Lembaga sekolah yang sudah memiliki beberapa fasilitas gedung yang di setiap gedungnya terdapat beberapa *sign system* termasuk *sign system* untuk ruangan kelas, aturan, maupun *sign system* lainnya. Hal ini bertujuan untuk membantu murid muridnya dalam menumbuhkan *mindset* bahwa informasi itu penting dan juga membantu dalam mendapatkan informasi disekitar (Fahminnansih, 2025).

SDIT Al-Ishlah Sudimampir adalah salah satu lembaga pendidikan sekolah dasar berbasis Islam dari yayasan MTI Pesanten Al-Ishlah Tajug yang telah berdiri sejak tahun 2001 dan terletak di Jl. Raya Sudimampir, Tugu, Kecamatan Balongan, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat. Lembaga pendidikan SDIT Al-Ishlah berdiri sejak tahun 2016 yang berlatar belakang agama Islam ini sehingga sekolah tersebut mengajarkan kepada siswa-siswanya berbagai ajaran Islam seperti sejarah Islam, belajar bahasa arab, dan lain sebagainya termasuk mengajarkan sunah nabi serta mempraktekannya.

Sekolah SDIT Al-Ishlah Sudimampir tersebut adalah sekolah *fullday* yang dimana sistem belajar siswa dimulai dari pagi hingga sore hari, sehingga pada waktu siang hari para wali murid berkunjung ke sekolah untuk memberikan makan siang kepada anaknya, selain itu informasi seputar ruangan sekolah kurang memadai sehingga banyak dari warga sekolah maupun wali murid yang berkunjung kesulitan mencari informasi ruangan yang ingin dituju, sehingga hal ini disebabkan karena *sign system* pada sekolah tersebut kurang memadai.

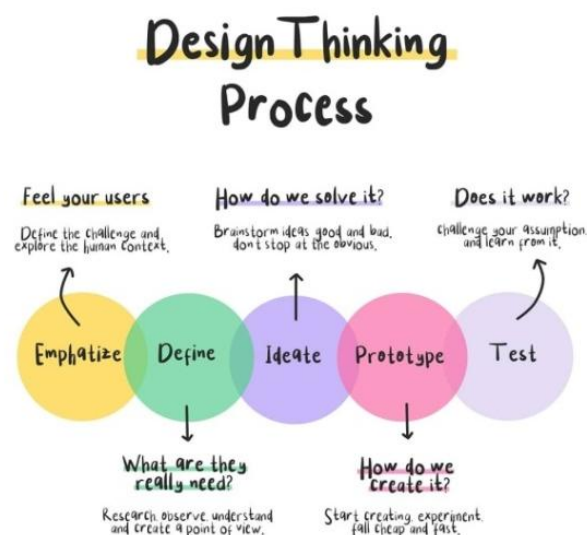
Berdasarkan hasil observasi lokasi dan wawancara kepada Kepala Sekolah, SDIT Al-Ishlah Sudimampir yang kini sudah berdiri sekitar delapan tahun telah memiliki beberapa fasilitas gedung sekolah yang baru tetapi fasilitas *sign system* pada gedung tersebut belum memadai yang menyebabkan banyak dari wali murid maupun siswa kesulitan mencari ruangan. Namun terdapat *sign system* yang sudah ada terutama pada gedung lama membutuhkan pengembangan *sign system* yang baru dengan menyesuaikan karakteristik dari sekolah tersebut dan juga dengan konsep desain *sign system* ruangan *portable* yang bisa diganti menyesuaikan dengan letak ruangan. sehingga dengan adanya pengembangan *sign system* ini bisa memenuhi sarana dan prasarana serta membantu dalam memberikan informasi yang memudahkan bagi warga sekolah dan juga para wali murid saat berkunjung ke sekolah tersebut. Dengan adanya desain *sign system* yang baru mencerminkan karakteristik dari SDIT Al-Ishlah Sudimampir itu sendiri. Maka dari itu penulis berupaya untuk membantu dalam mengembangkan desain *sign system* yang baru dengan menerapkan metode *Design thinking model Stanford* (O'Donoghue,

2022), yang terdiri dari lima tahapan perancangan yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Melalui perancangan ini diharapkan dapat membantu melengkapi fasilitas sarana dan prasarana *sign system* yang informatif, Islami, dan modern bagi SDIT Al-Ishlah Sudimampir serta memudahkan wali murid dalam menemukan informasi ruangan.

2. METODE PENELITIAN

Pada pengembangan *sign system* ini dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking model Stanford*. Metode *design thinking* ini memiliki relevansi yang kuat, karena metode ini menekankan pendekatan yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan permasalahan desain secara kreatif, dengan menggunakan metode ini pengembangan *sign system* tidak hanya berdasarkan asumsi data, tetapi data hasil wawancara dan observasi yang akan digunakan untuk membuat solusi dan hasil desain yang lebih tepat. Selain itu metode *design thinking* ini juga memungkinkan adanya evaluasi melalui uji coba *prototype* secara langsung di sekolah.

Metode *Design Thinking model Stanford* adalah sebuah metode pendekatan dalam memahami permasalahan yang sedang terjadi dengan mengidentifikasi data yang didapatkan dari permasalahan tersebut untuk menemukan solusi yang tepat dan sesuai untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dengan menggunakan beberapa langkah yang terdiri dari 5 tahapan perancangan yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. (Al-Fatah, 2024).



Gambar 1. Metode Design Thinking Model Stanford University

Sumber: Disyanti, 2020

Selain itu *design thinking* juga berfokus dalam mencari solusi apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh sekolah untuk mengatasi masalah tersebut.

Berikut adalah gambaran dari metode *design thinking*:

a) *Empathize* (Empati)

Pada tahap ini penulis meriset data dan informasi yang terkait dengan permasalahan yang terjadi di SDIT Al-Ishlah Sudimampir, serta meriset kebutuhan dan keinginan dari beberapa pihak sekolah yaitu kepada Kepala Sekolah, wali murid, dan kepada siswa sekolah. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang terkait dengan permasalahan yang terjadi dengan melakukan wawancara dan observasi ke tempat penelitian, dan juga penulis menggunakan referensi dari jurnal.

b) *Define* (Definisi)

Tahap ini setelah mendapatkan beberapa data permasalahan dari sekolah tersebut, data kemudian akan dianalisis dan diidentifikasi untuk menemukan inti dari timbulnya permasalahan yang terjadi. Hal ini bertujuan untuk menemukan solusi yang tepat supaya

permasalahan tersebut bisa segera diatasi dari permasalahan yang ada di SDIT Al-Ishlah Sudimampir tersebut.

c) *Ideate* (Ide)

Pada tahap ini penulis merumuskan dan mengembangkan beberapa solusi yang cocok untuk mengatasi permasalahan SDIT Al-Ishlah Sudimampir yang sudah didapatkan dan juga sudah di analisis. Sehingga dari hasil solusi yang ditemukan untuk permasalahan tersebut dapat di selesaikan. Dalam hal ini penulis membuat desain *sign system* dari konsep yang sudah yang sesuai dengan kesimpulan dari data yang telah di tentukan melalui tahap *define*.

d) *Prototype* (Prototipe)

Setelah mendapatkan solusi tahap selanjutnya yaitu membuat solusi tersebut menjadi *prototype* atau model awal. Pada *prototype* ini bisa berupa sketsa, menentukan bahan, hingga membuat model fisik sederhana. Tujuan dari membuat *prototype* itu adalah membuat purwarupa untuk menguji kelayakan atau pun kegunaannya dan menyesuaikan kecocokan dengan permasalahan yang ada di SDIT Al-Ishlah Sudimampir.

e) *Test* (Tes)

Tahap ini adalah tahap percobaan hasil dari *prototype* yang sudah jadi untuk di simulasikan pada ruangan SDIT Al-Ishlah Sudimampir, yang bertujuan untuk menemukan kelebihan dan kekurangan yang ada pada *prototype* tersebut sehingga dari kesimpulan percobaan tersebut bisa dilakukan evaluasi untuk hasil yang terbaik.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisis Data

1. *Empathy Map*

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu dengan mengumpulkan data lapangan secara langsung. Langkah ini termasuk kedalam metode *design thinking* pada tahap *empathize*. Pada hal ini, data yang didapatkan dari wawancara kepada kepala sekolah, serta kepada siswa kelas tiga dan kelas lima, kemudian dianalisis menggunakan *empathy map*. Menurut Tanudjaja (2018), metode ini sangat relevan untuk mendalami permasalahan yang dialami oleh pengguna secara langsung, dengan ini *empathy map* membantu dalam memecahkan dan mencari solusi yang tepat.

Empathy Map

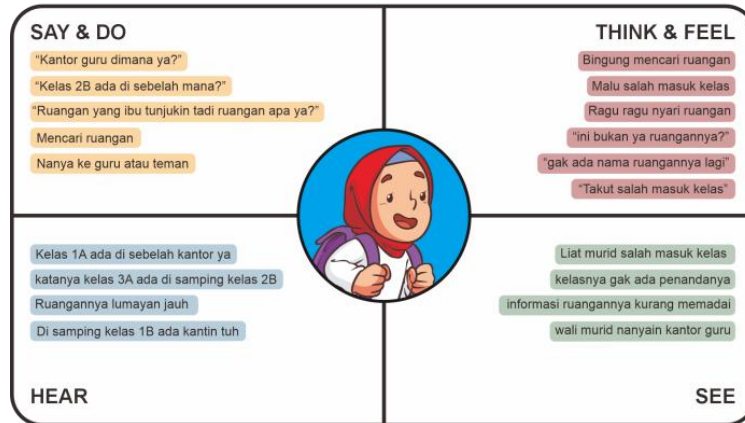


Gambar 2 *Empathy Map* Kepala Sekolah & Wali Murid

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Gambar diatas adalah data hasil kesimpulan wawancara kepada Bapak Rifki Romdhoni, M.Pd. selaku kepala sekolah dan juga kepada wali murid, mengenai kurangnya fasilitas sarana dan prasarana *sign system* yang berpengaruh terhadap wali murid yang kesulitan mencari ruangan

Empathy Map



Gambar 3 Empathy Map Permasalahan Sign System
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Pada gambar *empathy map* di atas adalah kesimpulan dari beberapa data yang sudah didapatkan dengan cara wawancara sampling kepada 10 murid sekolah dasar kelas tiga dan kelas lima mengenai permasalahan penanda ruangan.

2. Analisis SWOT

Pada tahap analisis ini penulis menggunakan analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunities, Threat*) pada tahap *Define* dari metode *design thinking*. Analisis SWOT ini berguna dalam pembuatan suatu strategi yang tepat yang telah di pertimbangkan dari beberapa aspek internal dan eksternal yang mempengaruhi fungsi dan persepsi pengguna (Widyaningrum, 2024). Analisis ini mengungkapkan kelebihan dan kekurangan yang ada pada sekolah sehingga dari hal tersebut akan berguna untuk analisis peluang yang bisa dihasilkan dari kelebihan dan kekurangan tersebut. Berikut adalah penjelasan dari analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunities, Threat*) yaitu:

Tabel 1 Analisis SWOT
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Faktor Internal Faktor Eksternal	Strenghts (S)	Weakness (W)
	<ul style="list-style-type: none"> - memiliki fasilitas gedung yang baru. - prestasi pendidikan yang sedang berkembang dengan baik. - mendapat nilai akreditasi B. 	<ul style="list-style-type: none"> - kurangnya fasilitas sarana dan prasarana yang memadai salah satunya sign system. - kurangnya informasi seperti penanda ruangan sehingga menyebabkan kebingungan.
Opportunities (O)	Strenghts-Opportunities (SO)	Weakness-Opportunities (WO)
<ul style="list-style-type: none"> - melengkapi fasilitas sarana dan prasarana. - memudahkan siswa dan wali murid dalam mencari informasi ruangan - membuat sign system denah ruangan 	memanfaatkan fasilitas gedung baru dengan dipasangkannya sign system denah ruangan yang baru guna melengkapi fasilitas sign system sekolah	SDIT Al-Ishlah perlu membuat sign system yang baru dan membuat sign system denah untuk mempermudah wali murid mendapatkan informasi ruangan sekolah
Threats (T)	Strenghts-Threats (ST)	Weakness-Threats (WT)
<ul style="list-style-type: none"> - fasilitas sarana dan prasarana sign system sekolah lain lebih unggul dan lebih melengkapi. - sign system sekolah lain yang mencukupi 	SDIT Al-Ishlah dapat memanfaatkan gedung yang baru untuk di pasangkannya sign system unsur desain yang mencirikhasnkan sekolahnya.	SDIT Al-Ishlah perlu mengatasi fasilitas sarana dan prasarana termasuk sign system yang kurang memadai tersebut melengkapi sarana dan prasarana sign system sekolah




Berdasarkan hasil kesimpulan data wawancara yang telah di analisis menggunakan *empathy map*, data tersebut kemudian digunakan untuk analisis SWOT yang bertujuan menghasilkan sebuah solusi yaitu dengan *membuat sign system* denah serta membuat *sign system ruangan* dengan memanfaatkan gedung baru, keterbatasan sign system dengan mengadakan konsep desain sign system yang baru. pada gambar 2.18 sebagai data dalam menyusun strategi dan solusi yang tepat dengan menjelaskan mengenai faktor kondisi internal maupun eksternal dari sarana dan prasarana untuk melengkapi sarana dan prasarana sekolah sehingga memudahkan wali murid serta warga sekolah untuk mendapatkan informasi ruangan.

3.2 Konsep Perancangan

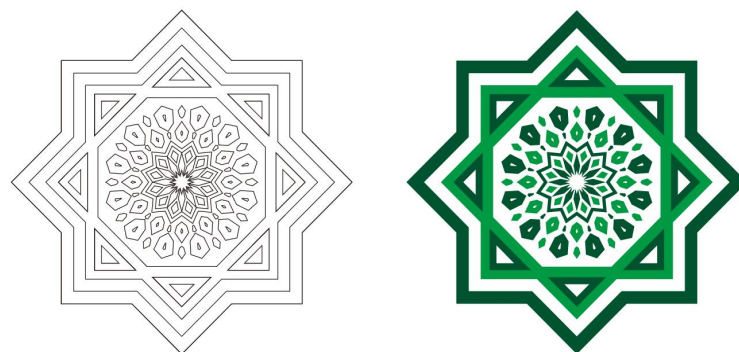
1. Warna Pada *Sign System*

Warna yang akan digunakan pada desain *sign system* adalah warna hijau sesuai dengan gaya layout dan juga warna hijau adalah warna cirikhas agama Islam dan juga warna putih sebagai warna netral atau kontras.

Tabel 2 Warna Pada Sign System
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

	CMYK #0A593B	RGB #0B593B
	CMYK #0B9B4B	RGB #009B4C
	CMYK #FEFEFE	RGB #FEFEFE

2. Ornamen Pada *Sign System*



Gambar 4 Sketsa & Hasil Desain Ornamen Sign System
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Gambar 4 adalah ornamen yang akan digunakan untuk element *sign system* dengan perpaduan ornamen Islam yang berbeda serta penggunaan warna hijau berdasarkan warna dari karakteristik Islam.



Gambar 5 Referensi Ornamen & Maknanya

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Penulis menggunakan referensi ornamen tersebut karena bentuk pola yang mempresentasikan keteguhan, keseimbangan, pembentukan karakter dan nilai-nilai pendidikan Islam selain itu ornamen dengan pola geometris maupun simetris dalam Islam bukan hanya sebagai element estetika melainkan makna yang mendalam. Pola simetris menggambarkan keteraturan dan keseimbangan dalam prinsip Tauhid sebagai pembelajaran mengenai kehidupan manusia, sedangkan simetris menggambarkan keteraturan, kedisiplinan dalam proses mengamalkan nilai-nilai spiritual dalam pendidikan Islam, selain itu motif bintang delapan yang menggambarkan keteguhan dalam mendalami ilmu agama untuk membentuk karakter Islam (Iskandar dan Asysyauki, 2024) .

3. Tipografi Pada *Sign System*

Tipografi pada *sign system* ini menggunakan jenis tipografi *sans serif* karena memiliki makna yang tegas, gagah dan modern. *Font* yang di gunakan adalah *Poppins* berdasarkan gaya desain dan fungsinya.



Gambar 6 Jenis Font Poppins

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Font poppins ini dipilih karena cocok digunakan untuk berbagai desain atau biasa disebut dengan komersil, serta menciptakan kesan yang modern, mudah dibaca, professional, dan juga fleksibel.

Menurut Hua Shu (2024) menjelaskan bahwa *font poppins* merupakan *font* jenis *sans serif* dengan memiliki ciri khas yaitu garis yang rapih dengan tampilan modern, sehingga cocok digunakan untuk digunakan pada logo, desain, dan lain sebagainya. Selain itu *font poppins* ini sangat disukai oleh desainer yang menginginkan karakter yang tegas, modern, dan mendukung dalam keterbacaan yang jelas dengan kesan yang rapih dan minimalis.

Selain itu penulis juga menggunakan *font* arab yaitu *KFGQPC Uthman Taha Naskh* untuk sebagai salah satu karakteristik dari Islam.

أحب نفسك أولا

Gambar 7 Font KFGQPC Uthman Taha Naskh
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Penulisan dengan menggunakan *font KFGQPC Uthman Taha Naskh* sehingga mudah dibaca dan banyak di gunakan oleh para desainer karena *font* tersebut memiliki karakter yang elegan.

3.3 Perancangan Media

1. Desain *Sign System* Denah Sekolah



Gambar 8 Desain Sign Sysem Denah Sekolah
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Pada gambar 8 adalah gambar final desain *sign system* denah sekolah sehingga hasil dari final desain ini akan di aplikasikan ke media fisik dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut:

- a. Bahan media : besi hollow 4x6, akrilik, stiker vynil
- b. Ukuran frame : 65cm x 45cm
- c. Ukuran display : 60cm x 40cm
- d. Ukuran stand : 90cm dari permukaan tanah
- e. Sudut kemiringan : 45derajat
- f. Jeni font : Poppins
- g. Lokasi pemasangan : kompleks 2 (dekat dengan pintu masuk sekolah)

2. Desain Sign System Ruangan



Gambar 9 Desain Sign System Ruangan

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Pada gambar 4.8 adalah gambar final desain *sign system* ruangan sekolah SDIT Al-Ishlah Sudimampir dan akan di aplikasikan ke media fisik dengan berbagai pertimbangan seperti:

- Bahan media : akrilik transparan 3mm, stiker vynil dan sekrup
- Ukuran : 36cm x 15cm
- Jenis *Font* : Poppins dan KFGQPC *Uthman Taha Naskh*
- Warna : Hijau tua, hijau muda dan putih
- Lokasi pemasangan : Ruangan-ruangan kelas SDIT Al-Ishlah Sudimampir



Gambar 10 Desain Penamaan Sign System Ruangan

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Gambar. 10 adalah beberapa nama ruangan yang terdiri dari satu kantor dan 14 ruangan kelas. 14 ruangan kelas tersebut menggunakan penamaan kelas dengan nama tokoh-tokoh Islam yaitu sebagai berikut:

- Kelas 1 Abu Bakar Ash-Shiddiq
- Kelas 1 Umar Bin Khattab
- Kelas 2 Ali Bin Abi Tholib
- Kelas 2 Usman Bin Affan
- Kelas 3 Salman Al-Farisi
- Kelas 3 Amar Bin Yatsir

- g. Kelas 3 Khalid Bin Walid
- h. Kelas 4 Abdurrahman Bin Auf
- i. Kelas 4 Abu Ubaidah Bin Zarrah
- j. Kelas 4 Zaid Bin Haritsah
- k. Kelas 5 Bilal Bin Rabah
- l. Kelas 5 Said Bin Zaid
- m. Kelas 6 Abu Hurairah
- n. Kelas 6 Zubair Bin Awam

3. Desain Media Penunjang Sekolah



Gambar 11 Desain Media Penunjang Sekolah

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Pada gambar 11 adalah gambar final desain media penunjang sebagai media untuk sekolah dan akan di aplikasikan dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut:

- a. Bahan media : akrilik, stiker vynil dan benner
- b. Ukuran : untuk akrilik 12cm x 11cm, 20cm x 10cm, 30cm x 10, untuk benner 40cm x 60cm
- c. Jenis *Font* : Poppins dan KFGQPC *Uthman Taha Naskh*
- d. Warna : hijau tua, hijau muda dan putih
- e. Lokasi pemasangan : toilet, depan kelas, dalam kelas, kantin, dan saung

4. Kesimpulan

Sign sytem merupakan suatu media informasi yang memiliki banyak fungsi seperti menyampaikan informasi, larangan, aturan dan lain sebagainya, *sign system* ini dapat dijumpai diruang publik seperti taman, rumah sakit, bandara, stasiun dan masih banyak lagi termasuk sekolah. Pada salah satu sekolah yaitu SDIT Al-ishlah Sudimampir tersebut terdapat suatu permasalahan yang terjadi yaitu keterbatasan *sign system* terutama pada gedung baru yang menyebabkan kesulitan bagi warga sekolah dan wali murid dalam menemukan ruangan yang ingin di tuju, selain itu *sign system* yang ada kurang optimal sebagaimana *sign system* pada umumnya. Oleh karena itu penulis menyelesaikan masalah tersebut dengan mengembangkan *sign system* di SDIT Al-Ishlah Sudimampir ini dengan menggunakan metode *design thinking model standfor university*

Pada pengembangan *sign system* di SDIT Al-ishlah Sudimampir ini terdapat kekurangan pada proses pengerjaan yaitu proses mendesain konsep untuk perancangan media menjadi salah satu yang harus diperhatikan seperti bentuk, ukuran, *layout*, dan lain sebagainya, hal ini bertujuan untuk meminimalisir kesalahan pada saat merancang media fisik.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi penelitian mengenai tema perancangan sign system menggunakan metode *design thinking model Stanford university* untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurachman. (2025) Perancangan Sign System Objek Wisata Pantai Boom Tuban Jawa Timur, *Jurnal Grafis*. 7(1). 42-54.
- Alfatih, M. S., Ghathfan, H. M., Khodijah, T., & Rachmawati, I. (2024). PERANCANGAN SIGN SYSTEM DI YAYASAN PONDOK PESANTREN AL-ISHLAH. *Jurnal Grafis*, 3(1), 88-89.
- Arthur, & Gandarum. (2023) Prinsip Ornamen Islam Dalam keindahan Arsitektur Bangunan Pendidikan, *Jurnal Grafis*. 1(2). 278-289.
- Calori, C., & Eiden, D. (2015) Signage and wayfinding design: A complete guide to creating environmental graphic design system. New Jersey: John Wiley & Sons. https://books.google.co.id/books?id=T4pxBgAAQBAJ&hl=id&source=gbs_book_other_versions_r&cad=1
- Dafrina, Fidyati, dkk. (2022) kajian Makna Ornamen dan Makna Warna Ornamen Umah Pitu Ruang (Studi Kasus Umah Pitu Ruang di Desa Kemili, Aceh Tengah). *Jurnal Grafis* 9(1).
- EkaPribadi (2021) Pentingnya Tanda Informasi (Sign System) bagi Kawasan Objek Wisata. [Online] (Update 7 Maret 2021) URL: <https://www.kompasiana.com>. [Diakses pada 15 Mei 2025]
- Fahminnansih, Farsiah (2025). Desain Komunikasi Visual Sign System Sebagai Sarana Penunjang ECO GREEN SCHOOL, *jurnal grafis* 6(1), 1-13.
- Fallah (2022). Perancangan Desain Sign System Pada Alun-Alun Kejaksaan Cirebon, *Jurnal grafis* 1(1) 48-57.
- Imanto, T., Judijanto, L., Khodijah, T., Hafildah, N., Huda, F. M., & Azhari, I. (2025). Desain Komunikasi Visual: Kreativitas Tanpa Batas. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Iskandar, Asysyauki, dkk (2024) Analisis Semiotik Elemen Arsitektur pada Rumah Adat Komerling: Studi Terhadap Rumah Carahulu, *Jurnal Grafis* 8(1) 251-263.
- Julius, P & Marthin (1979) Human Dimension & Interior Space. https://play.google.com/books/reader?id=VaN_AQAAQBAJ&pg=GBS.PA33.w.76.0.0.0.3&hl=id
- Kautsar, A., Iriani, D., Sodik, J., & Putra, G. M. (2023). Perancangan Sign System Wisata Edukasi Ramah Lingkungan Bukit Bambu Beber Kabupaten Cirebon *jurnal grafis*, 2(1) 53-61.
- Malik, R. A., Rachmawati, I., & Parman, S. (2024) PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK “HEART AT WAR” PADA LEOLIT GAMES. SYNAKARYA – *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 31-48.
- Nasir, Prayogi (2022). Perancangan Sign System SMK Tritech Informatika, *jurnal grafis* 1(4) 995-1002
- Nurkalam, (2022) Perancangan Sign System Petilasan Sunan Kalijaga. (Skripsi Sarjana, (Universitas Catur Insan Cendekia)
- Pahira, G., Kusuma, R. P., & Suhendar, H. (2022) Perancangan Desain Merchandise Menggunakan Metode Kreatif sebagai Promosi Brand Produk (Studi Kasus: Gifa Group). *Jurnal Digital: Digital of Information Technology*, 12(1), 103-114.
- Puspitasari (2019). Makna warna dalam Islam. [Online] (Update 18 januari 2019) URL: <https://syariah.uinsaid.ac.id>. [Diakses 10 Mei 2025]
- Sabilillah, V. F., Muthohari, A. S., & Parma, S. (2023) PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF VIRTUAL TOUR UNIVERSITAS CATUR INSAN CENDEKIA. *Jurnal grafis*, 1(2). 144-151.



- Sugiyanto, Marsudi. (2022). Perancangan Sign System SMK Krian 2 Sidoarjo, *jurnal grafis* 4(1) 190-204.
- Tamami, & Martadi. (2020) Media Komunikasi Visual Sign System Gedung Graha Mojokerto Service City, *Jurnal Grafis*. 1(2) 53-63
- Tasia, & Fiona (2019) Perancangan Sign System Taman Sari Gua Sunyaragi Cirebon (Skripsi Tesis, Universitas Multimedia Nusantara) <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/10524/>
- Widyaningrum, Andini, dkk. (2024) Analisis SWOT sebagai Alat Pengambilan Keputusan Bisnis di Era Digital dan Globalisasi. *Jurnal Grafis*. 1(2). 53-69.