



**INFORMASI LINGKUNGAN SEBAGAI SARANA SISTEM *WAYFINDING*
DI THE BREEZE BUMI SERPONG DAMAI CITY, TANGERANG SELATAN**

Environmental Information As A Means Of Wayfinding System

At The Breeze Bumi Serpong Damai City, South Tangerang

| Received April 26th 2024 | Accepted June 15th 2024 | Available online July 30 2024 |

| DOI 10.56444/sarga.v18i2.1767 | Page 81 - 89 |

Astuti Widoretno¹, Estuti Rochimah^{2*}

returquoise@gmail.com ; Institut Teknologi Indonesia; Tangerang Selatan, Indonesia¹

estuti.rochimah@iti.ac.id ; Institut Teknologi Indonesia; Tangerang Selatan, Indonesia^{2*}

ABSTRAK

The Breeze Bumi Serpong Damai (BSD) City adalah pusat kegiatan hiburan dari gaya hidup, yang berada di kawasan BSD *Green Office Park* Kota Tangerang Selatan. The Breeze BSD City menjadi sebuah mall dengan konsep ruang tanpa dinding, baik di bangunan gedung dan fasilitas penunjang yang saling terintegrasi antar gedung dengan danau dan taman sekitar. Rancangan ini apabila tidak dilengkapi dengan *wayfinding* yang tepat, akan menimbulkan banyak kemungkinan bagi pengunjung dalam menginterpretasikan jalan menuju tempat yang diinginkan dan akan memberikan kesan rumit bagi pengunjung yang baru pertama kali datang. Oleh karenanya perlu adanya sistem *wayfinding* yang baik agar pengunjung tidak kesulitan dalam mengenal tempat dan menemukan lokasi yang ingin dituju. Penelitian ini bertujuan memaparkan dan mengevaluasi sistem *wayfinding* pada bangunan mall The Breeze BSD City, menggunakan teori yang dikemukakan oleh Lynch dan Passini, yaitu elemen arsitektur *wayfinding*, *signage*, dan rangsangan informasi lainnya sebagai bagian dari sistem *wayfinding*.

Kata kunci: *wayfinding*, *signage*, rangsangan informasi

ABSTRACT

The Breeze BSD (Bumi Serpong Damai) City is the center of lifestyle, entertainment, located in the BSD Green Office Park area, South Tangerang City. The Breeze BSD City becomes a mall with a concept without walls where separate buildings and supporting facilities are integrated with the lake and surrounding parks. This, if it is not equipped with good wayfinding, will create many possibilities for visitors to interpret the way to the desired place and will give a complex impression for visitors who are coming for the first time. Therefore, it is necessary to have a good wayfinding system so that visitors have no trouble getting to know the place and finding the location they want to go to while in The Breeze area. The aim of this research is to describe and evaluate the wayfinding system at The Breeze BSD City Mall. The research method used in the process of observing, collecting information, and presenting analysis uses a qualitative approach. This research was conducted by describing and categorizing the elements of the physical environment that support the wayfinding system based on the theory put forward by Lynch and Passini, such as wayfinding architectural elements, signage, and other sensory information or other information as part of the wayfinding system.

Keywords: wayfinding, signage, other sensory information

PENDAHULUAN

The Breeze BSD City di Tangerang Selatan merupakan suatu fasilitas umum kegiatan belanja dan rekreasi yang memiliki konsep bangunan mall terbuka (*open air lifestyle*), tanpa dinding pembatas masif. Bangunan gedung dan beberapa fasilitas penunjang, saling terpisah namun tetap terintegrasi, dengan jalur sirkulasi yang dinamis berpola jaringan (*network*). Mall terbuka ini merupakan bagian dari upaya memenuhi tuntutan gaya hidup masyarakat berkegiatan yang sehat di ruang terbuka (Yuliasari, 2021). Dengan penerapan bentuk dan konsep baru pada mall ini, memungkinkan bagi pengunjung yang baru pertama kali berkunjung, akan mengalami kesulitan dalam menginterpretasikan jalan menuju tempat yang diinginkan dan akan memberikan kesan kompleks (Kusumasari & Harsritanto, 2019). Dengan diterapkannya konsep rancangan bangunan mall terbuka, beragamnya fasilitas yang dihadirkan di beberapa ruang dalam maupun luar bangunan gedung yang tersebar di kawasan The Breeze BSD City, maka perlu disediakan sistem penemuan jalur, *wayfinding*, yang baik. Di kawasan The Breeze BSD City sebetulnya sudah diupayakan adanya fasilitas penemuan jalur, namun dirasa kurang informatif sehingga beberapa pengunjung, terutama yang baru pertama kali mengunjungi kawasan ini, mengalami kesulitan dalam menemukan jalur navigasi maupun lokasi tujuan.

Hal tersebut di atas menarik untuk diteliti, dengan pembahasan elemen-elemen *wayfinding* yang ada pada The Breeze BSD City berdasarkan informasi lingkungan yang tersedia (Dewi, Yoedawinata, & Nilotama, 2019), sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh (Passini, 1984) dan Kevin Linch (Lynch, 1960). Informasi lingkungan ini meliputi elemen fisik terbangun berupa elemen arsitektur *wayfinding*, sistem penanda, dan rangsangan informasi lainnya. Ketiga elemen ini akan membantu proses *wayfinding* seseorang pada lingkungan The Breeze BSD City. Dengan adanya fasilitas *wayfinding* yang disediakan pada bangunan umum, maka proses navigasi pengunjung untuk bergerak dari satu tempat ke tempat lain yang diinginkan akan menjadi lebih efisien.

Penelitian ini bertujuan mengkaji dan menganalisis rancangan informasi lingkungan sebagai bagian dari sistem *wayfinding* pada tempat umum, mall The Breeze BSD City. Hal ini selaras dengan fungsi *wayfinding* yaitu sebagai media navigasi yang menjadikan pengguna bangunan secara mudah dan akurat menemukan jalan dari satu tempat ke tempat lain yang diinginkan (Gluck, 1991). Pada pusat perbelanjaan kawasan The Breeze BSD City pun, sistem *wayfinding* harus diperhatikan. Karena selain dapat membantu mempermudah pengunjung beraktivitas bergerak, berpindah dari satu tempat belanja ke tempat yang lain secara terarah dan efisien, sistem *wayfinding* juga dapat memudahkan proses evakuasi bila terjadi bencana (Hantari & Ikaputra, 2020).

REVIEW LITERATUR

Dalam buku yang berjudul *The Image of the City* (Lynch, 1960) menggambarkan *wayfinding* dari perspektif perkotaan dengan menggunakan konsep orientasi spasial dan peta kognitif. Konsep ini ditujukan kepada kemampuan orang awam dalam menggambarkan lingkungan fisik melalui mentalnya. Pengamatan ini didasarkan pada komponen-komponen lingkungan seperti jalan, batas, distrik dan landmark. Berbagai konsep dan komponen tersebut kemudian membentuk dasar teori *wayfinding* yang hingga saat ini digunakan. Selanjutnya (Lynch, 1960) menambahkan gagasannya bahwa proses dasar seperti persepsi lingkungan, proses pengambilan keputusan dalam menentukan arah harus dipertimbangkan dalam keberhasilan

orientasi spasial. Seorang arsitek dan psikolog lingkungan, menggambarkan *wayfinding* dari perspektif lingkungan sekitar bangunan, yaitu Romedi Passini. Passini mengemukakan bahwa perancang memiliki peran dalam memastikan efektivitas desain *wayfinding* agar berfungsi dan dapat digunakan oleh setiap orang. Proses ini membutuhkan tim kerja yaitu arsitek, perencana, desainer grafis dan psikolog lingkungan. Dengan demikian hasil yang diperoleh akan jauh lebih baik melampaui hasil konsultasi dengan desainer grafis saja (Passini, 1984).

Menurut (Azmi & Ismail, 2014), prinsip-prinsip desain yang berkaitan dengan *wayfinding* adalah membuat ruang informasi yang dapat dinavigasi secara efektif. Kemampuan bernavigasi berarti bahwa seseorang dapat berpindah dari lokasinya menuju tujuan yang ingin dicapai, bahkan jika lokasi tujuan tidak diketahui secara pasti. Ada tiga kriteria yang menentukan kemampuan bernavigasi dalam suatu ruang: pertama, apakah seseorang dapat menemukan atau mengetahui lokasinya sekarang; kedua, apakah rute ke tujuan dapat ditemukan; dan ketiga, seberapa baik seseorang dapat mengumpulkan pengalaman menemukan cara ke rute tujuannya.

Menurut (Lynch, 1960), bahwa kemampuan individu untuk mengingat bangunan yang menarik juga disebabkan oleh sifat *legibility* dan *imageability* bangunan tersebut. Sifat *legibility* mencakup kemudahan untuk dipahami dari bangunan tersebut oleh seseorang, sedangkan *imageability* berkaitan dengan ciri khusus bangunan yang mampu mengingatkan seseorang terhadap bangunan tersebut. Lebih jauh lagi (Lynch, 1960) mengemukakan, adanya lima elemen yang dapat memperkuat sifat *legibility* dan *imageability* yaitu *pathway*, *node*, *landmark*, *district* dan *edge* pada skala urban.

Menurut Gibson (2009) dalam (Kusumasari & Harsritanto, 2019), *wayfinding* merupakan sistem yang mendasari perancangan signage. Secara umum signage atau penanda diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk memberikan tanda atau petunjuk. Sedangkan menurut O'Neill (1991) dalam (Hantari & Ikaputra, 2020), bahwa *signage* adalah sesuatu yang dibuat untuk meningkatkan efisiensi *wayfinding*, terutama dalam bangunan yang memiliki konfigurasi yang kompleks. Faktor kompleksitas bangunan berpengaruh terhadap keefektifan *wayfinding* dalam suatu lingkungan atau bangunan sehingga perlu menambahkan signage agar tidak menyebabkan disorientasi bagi pengguna yang berada dalam bangunan atau lingkungan tersebut

Menurut (Calori & Eynden, 2015), fungsi utama suatu *signage* adalah untuk memberikan informasi mengenai suatu lingkungan kepada pengunjung lingkungan tersebut. Informasi yang disampaikan diwujudkan secara grafis pada obyek atau tanda berbentuk fisik atau perangkat keras. Biasanya informasi ini berbentuk susunan huruf yang dituliskan pada sebuah papan atau lempengan untuk memberikan informasi, larangan, peringatan, atau petunjuk untuk mengarahkan seseorang menuju sesuatu. Kadang *signage* juga bisa berbentuk tugu nama yang terbuat dari konstruksi yang lebih kuat dan kokoh.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan cara memaparkan informasi lingkungan yang tersedia berupa elemen-elemen lingkungan fisik yang menunjang sistem *wayfinding* berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Lynch dan Passini. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi fokus penelitian terhadap informasi lingkungan (*environmental information*) yang tersedia yang meliputi elemen teknis dan elemen fungsional *wayfinding* yang ada di Mall The Breeze BSD City.

Fokusnya pada elemen-elemen arsitektur *wayfinding*, *signage*, dan *other sensory information* yang merupakan elemen lain yang mempengaruhi proses *wayfinding* (Kusumasari & Harsritanto, 2019).

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan yang pertama adalah merumuskan permasalahan dan batasan penelitian. Tahapan kedua adalah pengumpulan data melalui studi literatur yang berkaitan dengan topik penelitian melalui jurnal, buku, atau artikel. Tahap ketiga melakukan studi lapangan dengan cara observasi dan dokumentasi secara langsung objek utama penelitian, *wayfinding* yaitu The Breeze BSD City. Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan untuk penelitian terkait *environmental information* pada kawasan maupun bangunan di The Breeze BSD City. Dari tahapan tersebut akan didapatkan beberapa persamaan maupun perbedaan dari elemen *wayfinding* yang tersedia. Tahapan terakhir adalah proses analisis. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil studi literatur terhadap hasil observasi lapangan.



Gambar 1. Diagram alur penelitian
Sumber: Peneliti, 2023

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan terhadap objek-objek *wayfinding* dibagi berdasarkan variabel informasi lingkungan, yakni *architectural wayfinding elements* sebagai elemen utama, dan *signage system* serta *other sensory information* sebagai elemen pendukung. Dengan demikian analisis architectural wayfinding element meliputi: elemen *path*, *edge*, *district*, *node*, dan *landmark*.

The Breeze BSD City

The Breeze BSD City sebagai mall tanpa sekat dengan konsep *open air lifestyle* yang terintegrasi dengan danau dan ruang luar terbuka, sehingga mampu menghadirkan suasana yang berbeda dalam berbelanja sambil rekreasi. The Breeze BSD City menyediakan beragam fasilitas, mulai dari restoran, perbelanjaan, area jajan, kebugaran, sarana olah raga, taman bermain anak, dan bioskop.



Gambar 2. Kawasan The Breeze BSD City
Sumber: Hasil Survei; 2023

Semua fasilitas tersebut berada di ruang dalam maupun ruang luar bangunan yang menyebar di kawasan, dilengkapi dengan area pedestrian untuk pejalan kaki, serta jalur sepeda yang membentuk pola jaringan pada tapak kawasan.

Elemen Arsitektur *Wayfinding*

Di The Breeze BSD City terdapat beberapa jenis *path* antara lain koridor, promenade, koridor di dalam galeri. Kebanyakan jenis *path* yang ada merupakan promenade outdoor atau semi *outdoor*. *Path* selalu berbatasan dengan *edges*, yang merupakan tepi bangunan dari beberapa massa, selain itu juga terdapat beberapa kios-kios kecil. Tipe sirkulasi yang berbentuk jaringan membuat The Breeze memiliki banyak *path*. Namun tidak semua *path* merupakan sirkulasi utama, banyak juga yang tidak terlalu lebar dan berfungsi hanya sebagai pemisah antar masa bangunan atau penghubung antar sirkulasi utama sehingga banyak jalan dari atau menuju suatu tempat (Hariyanto, Tanuwidjaja, & Basuki, 2012).



Gambar 3. Sebaran *path*
(Sumber: Hasil Survei; 2023)



Gambar 4. Promenade ruang luar
(Sumber: Hasil Survei; 2023)



Gambar 5. Promenade antar gedung
(Sumber: Hasil Survei; 2023)

Dapat dilihat pada Gambar 2, bagian yang berwarna biru merupakan lokasi pertemuan *path*, pada lokasi ini merupakan lokasi yang banyak membuat bingung pengunjung saat mencari sirkulasi utama. Terlebih lagi di area ini tidak terdapat penanda arah sehingga sulit untuk menemukan lokasi yang ingin dituju. Terdapat beberapa *nodes* yang tercipta dari pertemuan sirkulasi utama, di setiap node selalu ditemukan *sculpture* atau instalasi dekorasi yang menjadi daya tarik tersendiri. Pada Gambar 6, node juga menjadi area masuk utama The Breeze BSD City, ditandai dengan area *drop off* yang besar dan adanya unit pusat informasi. Setiap node selalu menjadi penghubung antar *path* dan beragam fungsinya seperti *open stage*, taman, pusat informasi. Namun dengan banyaknya *node* serta tipe sirkulasi *network* membuat pengunjung sulit menerka arah akses sirkulasi terutama pada area utama, ditambah dengan banyaknya akses masuk membuat pola sirkulasi utama tidak begitu terlihat jelas.



Gambar 6. *Information center*
(Sumber : Hasil Survei; 2023)



Gambar 7. *Landmark*
(Sumber : Hasil Survei; 2023)

Kebingungan dan ketidakjelasan arah sirkulasi, sedikit berkurang dengan adanya bangunan utama, menjadi salah satu *landmark* dari The Breeze BSD City, dengan atap rangka ruang yang besar dan diekspos. Bangunan tersebut berada di titik tengah serta terhubung dengan semua akses di kawasan The Breeze BSD City. Demikian pula dengan adanya danau dan kolam yang mengelilingi bangunan kuliner, menjadi *landmark* yang mempermudah navigasi serta menambah kesan suasana ruang perbelanjaan lebih menyatu dengan alam.



Gambar 8. Danau di The Breeze BSD City
(Sumber : Hasil Survei; 2023)



Gambar 9. Kolam di The Breeze BSD City
(Sumber : Hasil Survei; 2023)

Desain beberapa masa bangunan di The Breeze BSD City, dirancang sedemikian rupa dengan berupa fasad-fasad *window shopping*, membentuk batas-batas tertentu sebagai *edges*, sehingga mampu mengarahkan pengunjung bergerak sirkulasi, bernavigasi sambil berekreasi melalui jalur *path* yang tersedia. Karena The Breeze BSD City memiliki jalur sirkulasi berpola jaringan, maka setiap masa bangunan akan memiliki tepian (*edge*) yang kemudian dijadikan akses sirkulasi baik primer maupun sekunder. Setiap *edges* dinaungi oleh kanopi sehingga penjalan kaki juga dapat teduhan dari sinar matahari dan gerimis air hujan.



Gambar 10. *Edges* The Breeze BSD City
(Sumber : Hasil Survei; 2023)



Gambar 11. *Peta elemen wayfinding* The Breeze BSD City
(Sumber : Hasil Survei; 2023)

Di lain pihak, setiap masa bangunan di The Breeze BSD City tidak saling menempel dan bangunan cenderung menyebar. Maka dari itu dapat terlihat dengan jelas distrik yang membedakan antar fungsi bangunan tersebut. Distrik atau area fungsi bangunan di The Breeze BSD City ditata dengan tersebar ke beberapa bagian, yaitu: area kuliner berada di sisi utara, area hiburan berada di sisi selatan dan barat kawasan. Sisi utara merupakan area danau, area komunal dan olahraga yang kerap ramai pengunjung jika ada kegiatan pertunjukkan. Penataan area fungsi kegiatan sedemikian rupa seperti di atas, mampu mempermudah pengunjung dalam bernavigasi menemukan lokasi yang ingin dituju.

Analisis Signage

Identificational signs yang digunakan sebagian besar berupa jenis *ground mounted signage* atau *wall mounted signage*. Adapun *signage* ini diletakkan di atas zona kepala manusia, di luar sudut penglihatan optimal serta berada di atas kanopi, sehingga *signage* tersebut menjadi kurang terlihat secara jelas dan tidak mudah dikenali, sehingga membingungkan pengunjung.



Gambar 12. Identification sign food court
(Sumber : Hasil Survei; 2023)



Gambar 13. Ceiling mounted sign
(Sumber : Hasil Survei; 2023)

Sedangkan peta direktori di The Breeze BSD City dirancang dengan menggunakan jenis *ground mounted signage*, diletakkan di permukaan lantai pada area *drop off* pengunjung dan di ruang *lobby* utama. Penempatannya yang berada di *eye level*, membuat *signage* yang berisi informasi secara mendetail ini dapat dilihat dengan baik oleh pengunjung. Didukung dengan pemilihan warna yang digunakan sebagai latar belakang peta direktori sangat cerah, yaitu warna hijau sehingga *signage* ini dikenali.



Gambar 14. Orientation sign The Breeze BSD City
(Sumber : Hasil Survei; 2023)



Gambar 15. Directional sign The Breeze BSD City
(Sumber : Hasil Survei; 2022)

Demikian pula dengan *directional signage* diletakkan di beberapa lokasi yang berbeda, dan memiliki warna aksen yang sama pantone-nya, mengikuti warna khas The Breeze BSD City, yaitu hitam dan ungu. Menurut (Calori & Eynden, 2015), sebaiknya *signage* yang berisi penunjuk arah, diletakkan di ketinggian, atas kepala manusia (zona overhead), agar tidak terhalang obyek lain di sekitarnya. Namun di The Breeze BSD City, jenis *directional signage* yang digunakan untuk memberikan petunjuk arah, justru ditempatkan di atas lantai (*freestanding signs* atau *ground mounted sign*).

Ditemukan pula, tanda panah pada *directional signage* serta ukuran *typography* yang terlalu kecil, membuat *signage* ini tidak terbaca oleh pengunjung dari jarak jauh. Penggunaan warna latar belakang yang gelap, membuat *signage* menjadi tidak menonjol, sehingga pengunjung sering terlewat saat mencari arah. Penggunaan jenis sign yang minimalis ini tidak informatif terhadap pengunjung bangunan. Dari hasil observasi ditemukan adanya kesalahan penempatan arah *directional signage*. Kondisi sebenarnya adalah lokasi arena *bowling* berada

di sebelah kanan, namun anak panah pada *signage* mengarah ke arah yang berlawanan, yaitu ke sebelah kiri, yang berada pada lokasi yang diberi tanda merah (Gambar 16).



Gambar 16. *Freestanding sign*
The Breeze BSD City
(Sumber : Hasil Survei; 2023)



Gambar 17. Kesalahan *signage* di The Breeze BSD City
(Sumber : Hasil Survei; 2023)

Di The Breeze BSD City juga telah tersedia *signage* yang berisikan informasi peraturan, himbauan atau larangan bagi pengunjung untuk mengatur tingkah laku dan kegiatannya sesuatu di area tertentu yang sudah ditetapkan. Dengan adanya *regulatory sign* tersebut, maka pengunjung semakin merasa nyaman dalam melakukan navigasi berkegiatan rekreasi maupun berbelanja. *Regulatory sign* di The Breeze BSD City ini dirancang berjenis *freestanding mounted*, ditempatkan di area-area yang mudah dikenali pengunjung, seperti di koridor, di dekat danau, area ruang komunal, atau di area kolam.



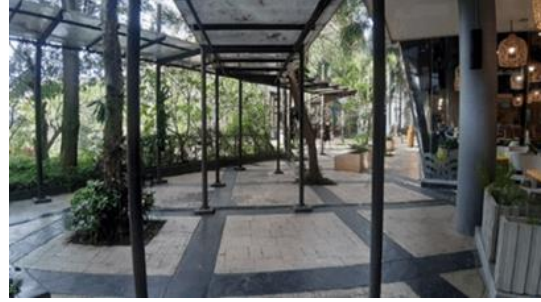
Gambar 18. *Regulatory sign* The Breeze BSD City
(Sumber : Hasil Survei; 2023)

Rangsangan informasi yang lain di The Breeze BSD City, sebagian besar dirancang dengan pengolahan dan penggunaan material bangunan, seperti pola paving yang bervariasi dan acak pada trotoar dan penggunaan kanopi di koridor antar bangunan. Banyaknya perbedaan pola lantai dalam satu area yang sama serta bentuk penutup lantai yang acak, cukup membuat bingung pengunjung yang sedang bernavigasi, sehingga sulit mendapatkan rangsangan informasi mengenai arah dan jalur sirkulasi yang harus dilalui pada mall The Breeze BSD City yang terdiri atas banyak masa bangunan ini. Hal ini juga berpotensi melemahkan pengarahannya dalam proses *wayfinding* bagi pengunjung.

Pada beberapa titik juga terdapat kanopi untuk peneduh pedestrian yang juga menjadi unsur rangsangan informasi lain terhadap *wayfinding*. Namun kanopi hanya terletak di beberapa titik saja sehingga membuat *wayfinding* pada The Breeze menjadi sulit karena tidak seragamnya elemen *wayfinding* terutama pada elemen rangsangan informasi.

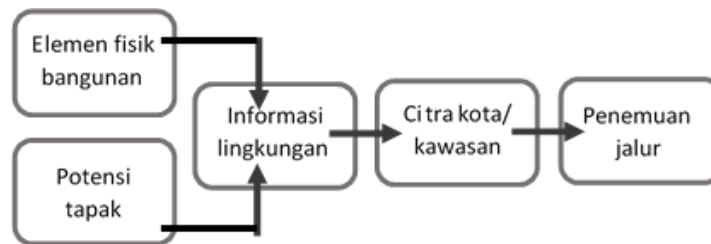


Gambar 19. Rangsangan informasi lain, pola lantai
(Sumber : Hasil Survei; 2023)



Gambar 20. Rangsangan informasi lain, berupa
Kanopi Pedestrian
(Sumber : Hasil Survei; 2023)

Tatanan terpadu setiap masa bangunan berbeda fungsi terhadap keberadaan danau sebagai potensi alam, didukung dengan elemen fisik bangunan, baik berupa fasad *window shopping*, bentuk pola lantai, kanopi, bentuk *diekspose* rangka ruang, instalasi dekorasi, mampu menghadirkan rangsangan informasi navigasi dan dipertegas dengan keberadaan desain penanda yang unik serta menarik, sebagai satu kesatuan sistem informasi lingkungan bagi pengunjung dalam melakukan navigasi menemukan lokasi atau tempat yang dituju ketika berada di kawasan The Breeze BSD City. Diskusi keterkaitan elemen fisik bangunan beserta potensi tapak, elemen arsitektur *wayfinding* dengan informasi lingkungan sebagai sarana sistem *wayfinding* di The Breeze BSD City, secara sederhana dapat disimpulkan seperti pada Gambar 21 di bawah ini.



Gambar 21. Diagram keterkaitan informasi lingkungan dalam sistem *wayfinding*
(Sumber: Hasil Analisis; 2023)

KESIMPULAN

Setiap bangunan fasilitas umum dengan jenis apapun pasti memiliki *environmental information* berupa *architectural wayfinding elements* sebagai elemen *wayfinding* utama yang terdiri atas *path*, *node*, *landmark*, *edges*, dan *district*, serta *signage system* dan *other sensory information* sebagai elemen pendukung *wayfinding*. *Signage* pada pusat perbelanjaan memiliki ciri khas tersendiri. Hal ini dapat terlihat dari tema maupun warna yang digunakan pada penandanya. Bentuk *signage* dan penempatannya sangat beragam, berbeda-beda tergantung pada jenis dan kebutuhannya. Jenis penempatan *signage* yang digunakan akan mempengaruhi efektivitas proses *wayfinding* seseorang. Kompleksitas *layout* pada The Breeze BSD City melemahkan pengarahannya dalam proses *wayfinding*. Tingkat kesulitan informasi yang harus diproses ketika bergerak di lingkungan The Breeze menjadi salah satu faktor utama dalam proses *wayfinding*. Pola sirkulasi *network* menyulitkan pengunjung mencari arah karena banyaknya akses jalan yang bisa dilalui, maka untuk memudahkan perlu dibuat pembeda yang jelas antara jalan sirkulasi utama dan minor sehingga pengunjung mudah mengetahui arah dan lokasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, A. Z., & Ismail, R. (2014). Signage and wayfinding in library planning and design. *TINTA*, 4(23), 53-58. Retrieved from <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/13939>
- Calori, C., & Eynden, D. V. (2015). *Signage and Wayfinding Design*. New York: John Wiley & Sons.
- Dewi, C. K., Yoedawinata, A., & Nilotama, S. K. (2019). Desain Signage yang Efektif untuk Menghasilkan Wayfinding dan Orientasi Ruang pada Public Space (Studi Kasus : Interior Mall Senayan City). *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, Vol.15 (2), 155-172.
- Febriyantoko, D. (2019). Kajian Wayfinding dan Orientasi Ruang. *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, Vol.7 (2), 15-27. doi:<https://doi.org/10.24821/lintas.v7i2>
- Gluck, M. (1991). *Making Sense of Human Wayfinding; Review of Cognitive*. New York: Kluwer Academic Publishers.
- Hantari, A. N., & Ikaputra. (2020). Wayfinding dalam Arsitektur. *Sinektika Jurnal Arsitektur*, Vol. 17 (2), 96-104. doi:10.23917/sinektika.v17i2.11561
- Hariyanto, A. D., Tanuwidjaja, G., & Basuki, R. M. (2012). Kualitas Elemen Arsitektur sebagai Penunjang Kemudahan Wayfinding. *Seminar Nasional Dies* (pp. 11-22). Surabaya: Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra.
- Kusumasari, B. T., & Harsritanto, B. I. (2019). Sistem Wayfinding Mall di Semarang. *Jurnal MODUL*, vol 19 (1), 10-14. doi:10.14710/mdl.19.1.2019.10-14
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- Passini, R. (1984). *Wayfinding in Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Yuliasari, I. (2021). Ruang Terbuka sebagai Gaya Hidup Terkait Kesehatan dan Peran Kawasan Hunian Kota. *Lakar Jurnal Arsitektur*, 04 (02), 99 – 107. doi:10.30998/lja.v4i2.10436

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Pihak Pengelola Kawasan The Breeze BSD City atas perkenannya dilakukan penelitian ini.