

PERANCANGAN DESAIN SIGN SYSTEM PADA ALUN ALUN KEJAKSAN KOTA CIREBON

Moch. Rafly Nur Fallah¹, A Sobi Mutohari², Singgih Dani Kusuma³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat, 45133

e-mail : raflyfallah73@gmail.com¹, sobi.mutohari@cic.ac.id²,singgih.dani@cic.ac.id³

ABSTRAK

Alun-alun Kejaksaan merupakan salah satu ruang lingkup terbuka bagi semua kalangan masyarakat yang berkunjung dan sebagai pusat kegiatan resmi maupun kegiatan- kegiatan tertentu. Alun-alun ini terletak di pusat Kota Cirebon. Bangunan Alun-alun Kejaksaan ini mulai dilaksanakan perombakan besar-besaran pada tanggal 21 april 2021 dan di resmikan oleh gubernur jawa barat yaitu bapak Ridwan Kamil. Masi terdapat beberapa kekurangan yang ada pada Alun-alun Kejaksaan yaitu meskipun sudah memiliki *sign system* tetapi masih terdapat beberapa kekurangan dari sisi desain yang kurang efektif, belum ada petunjuk arah dan juga secara kuantitas masih belum ada sign sistem di beberapa area setempat. Untuk mengetahui kekurangan dalam memperoleh informasi bagi para pengunjung maka dibutuhkananya perancangan desain *sign system*. Dalam pelaksanaanya kali ini digunakanlah metode penelitian data kualitatif dengan melakukan sejumlah kegiatan yaitu: dokumentasi, observasi, wawancara dengan pengunjung dan juga mengumpulkan data melalui wawancara yang akan dijadikan landasan dalam pendesainan sistem petunjuk. Dalam hal ini analisis yang digunakan adalah menggunakan metode analisis *5W+1H* yang bertujuan untuk memahami lebih dalam lagi persoalan yang dikaji untuk memudahkan proses perancangan atau proses bagaimana permasalahan mengenai *sign system* ini bisa dipecahkan. Analisis *5W+1H* ini dimaksudkan untuk mengetahui perilaku dari target terhadap masalah penelitian dan mencari bagaimana solusi yang tepat untuk mengatasi dan menanggulangi permasalahan dalam penelitian ini yaitu permasalahan *sign system* yang ada pada setiap sudut area Alun-alun Kejaksaan Kota Cirebon. Adapun perancangan yang digunakan *software-software* desain seperti *Adobe Illustrator CS 6* yang bertujuan untuk membuat desain visual *signage system* seperti: petunjuk arah, peraturan dan larangan- larangan yang mana nanti akan di terapkan pada area alun-alun Kejaksaan.

Kata kunci : Desain, *Sign System*, Alun-alun Kejaksaan, Informasi

ABSTRACT

The Prosecutor's Square is one of the scopes for all visiting people and as a center for official activities and certain activities. This square is located in the center of Cirebon City. The Kejaksaan Square building began a major overhaul on April 21, 2021 and was inaugurated by the governor of West Java, Mr. Ridwan Kamil. There are still some shortcomings in the Kejaksaan Square, namely even though it already has a sign system, there are still some shortcomings in terms of an ineffective design, there are no directions and also the quantity is still no sign system in some local areas. To find out the shortcomings in obtaining information for visitors, it is necessary to design a sign system design. In its implementation this time, qualitative data research methods were used by carrying out a number of activities, namely: documentation, observation, interviews with visitors and also collecting data through interviews which will be used as the basis for designing a guidance system. In this case the analysis used is using the 5W + 1H analysis method which aims to understand more deeply the problems studied to facilitate the design process or the process of how problems regarding this sign system can be solved. This 5W + 1H analysis is intended to determine the behavior of the target towards the research problem and find the right solution to overcome and overcome the problems in this study, namely the problem of the sign system that exists in every corner of

the Cirebon City Attorney's Square area. The design used design software such as Adobe Illustrator CS 6 which aims to create a visual signage system design such as: directions, regulations and restrictions which will later be applied to the Kejaksan square.

Keywords: *Design, Sign System, Kejaksan Square, Information*

1. PENDAHULUAN

Kota Cirebon memiliki sebutan sebagai kota udang, pada zaman dahulu dijuluki kota udang karena dulu pada abad ke-15 awal sebagian besar masyarakat bermata pencaharian sebagai pencari udang rebon, adapun yang menjuluki kota Cirebon sebagai kota wali dengan adanya leluhur yang menyebarkan agama islam yaitu Sunan Gunung Jati. Tidak hanya itu di kota Cirebon juga bisa di bilang kota cantik dengan banyaknya pohon-pohon dan bunga-bunga yang tumbuh di kota ini, salah satunya taman kota yang berada di Pulau Jawa sering disebut dengan “Alun-alun” sebagai ruang terbuka publik untuk dapat berkumpul dan bersosialisasi. Alun-alun merupakan ruang terbuka publik utama yang dicirikan oleh sebidang tanah yang luas dan di sekelilingnya terdapat Masjid besar yang fungsional salah satunya adalah sebagai bangunan pusat untuk beribadah yang berada di sebelah barat alun-alun. Saat ini, di Kota Cirebon terdapat beraneka ragam tempat rekreasi ataupun tempat berlibur dan bermain di waktu luang, salah satunya adalah Alun-alun Kejaksan yang berada dekat dengan masjid raya At-Taqwa kota Cirebon. Sebagai tempat berkumpul Alun-alun yang baru saja di resmikan pada tanggal 21 april 2021 waktu itu masih memiliki beberapa kekurangan yang ada pada Alun-alun Kejaksan yaitu meskipun sudah memiliki *sign system* tetapi masih terdapat beberapa kekurangan dari sisi desain yang kurang efektif, belum ada petunjuk arah dan juga secara kuantitas masih belum ada sign sistem di beberapa area.

Menurut (Kartika, 2010) *Sign system* adalah sebuah sistem penandaan yang sesuai dengan kebudayaan warga masyarakatnya, selain sebagai petunjuk, penamaan, penyampaian informasi singkat, dapat juga berupa aturan-aturan atau norma-norma yang dipakai dan diakui pada tempat tertentu dan dapat dimengerti oleh warga ataupun masyarakatnya. Oleh karena itu perancangan *sign system* yang tepat kali ini dapat memberikan informasi yang komunikatif serta menambah kesan estetik maupun menarik dan menciptakan *public image* terhadap pengunjung Alun-alun Kejaksan sehingga mudah untuk dikenali maupun dipahami dan mampu meningkatkan kenyamanan tersendiri bagi masyarakat yang berkunjung ke Alun-alun Kejaksan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Desain *Sign System* pada Alun-alun Kejaksan Kota Cirebon”.

2. METODE PENELITIAN

Metode perancangan merupakan suatu urutan kerja yang sistematis dan terencana yang bertujuan untuk membuat sebuah desain agar dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pengembangan ide. Metode *Glass Box* mengarahkan *designer* berpikir secara rasional, objektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan bebas dengan pertimbangan yang tidak rasional (Afriwan, 2018). Metode *Glass Box* dilakukan secara rasional dan logis oleh sangperancang terhadap karya yang dibuatnya. Metode ini berkeyakinan bahwa proses desain dapat dilakukan secara rasional dan sistematis. Seperti halnya sebuah komputer, otak menerima umpan permasalahan, kemudian mengkaji secara terencana, analitis, sintesis dan evaluatif sehingga kita akan mendapatkan optimasi pemecahan yang mungkin dilakukan. Sedangkan metode analisa data yang digunakan dalam perancangan kali ini yaitu menggunakan analisis data *5W+1H*. Dalam metode *5W+1H* digunakan untuk menganalisa sebuah proses atau upaya dalam peningkatan peluang, atau ketika suatu masalah telah teridentifikasi tetapi butuh pemahaman lebih lanjut. Analisis *5W+1H* pada penelitian ini dimaksudkan untuk memahami lebih dalam lagi persoalan yang dikaji untuk memudahkan proses perancangan atau

proses bagaimana permasalahan mengenai sign system ini bisa dipecahkan. Analisis *5W+1H* ini dimaksudkan untuk mengetahui perilaku dari *audiens* terhadap masalah penelitian dan mencari bagaimana solusi yang tepat untuk mengatasi dan menanggulangi permasalahan dalam penelitian ini yaitu permasalahan *design sign system* yang ada pada setiap sudut area Alun-alun Kejaksan, Kota Cirebon.

Metode kualitatif sebagai metode yang dilakukan dalam pengumpulan sumber-sumber data dilapangan, dengan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Metode kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain.

Dengan pendapat para ahli diatas, penulis memandang bahwa penelitian kualitatif sangat tepat untuk digunakan dalam penelitian yang penulis lakukan. Karena penelitian ini sangat memungkinkan untuk meneliti fokus permasalahan mengenai perancangan desain *sign system* pada alun-alun Kejaksan kota Cirebon yang akan penulis teliti lebih lanjut. Kedua metode yang digunakan dalam perancangan ini diimplementasikan ke dalam desain visual *sign system* berupa membuat sketsa awal *Rought Layout* dengan memilih *Fisual Layout* yang kemudian akan dibuat *Comprehansive Layout* dengan pendekatan ilustrasi *Pictogram*, dan penyempurnaan *Comprehensive Layout* untuk dijadikan hasil akhir desain dalam bentuk jadi, sehingga mudah dilihat dan cepat dipahami oleh para *audiens* yang berkunjung ke Alun-alun Kejaksan.

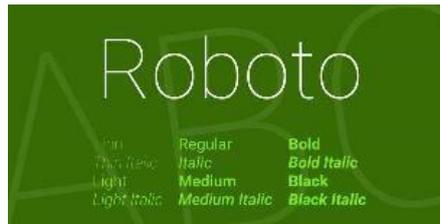
Dalam perancangan desain *sign system* kali ini langkah perancangan lebih tertuju pada kreativitas, dalam kemampuan meyajikan ide ataupun gagasan baru yang inovatif dan komunikatif terhadap data yang telah didapatkan di lapangan. Kemudian selanjutnya strategi kreatifnya adalah memfokuskan pada apa yang harus di komunikasikan kepada setiap *audiens* atau penerima pesan. Konsep perancangan desain *sign system* kali ini akan menggunakan teknik ilustrasi yang mudah untuk dipahami oleh khalayak umum, warna yang digunakan dalam pembuatan desain *sign system* cenderung dengan menggunakan warna yang *contrast* guna untuk memberikan efek visual yang menarik dilihat oleh mata.

Konsep visual yang digunakan untuk membuat desain visual *sign system* pada Alun-alun Kejaksan ini meliputi: Tone Colour yaitu jenis warna yang digunakan yaitu warna-warna cerah, tujuannya untuk menarik perhatian mata para siswa kepada media yang akan dirancang.



Gambar 1. Tone Warna yang Digunakan (CMYK)

Pemilihan jenis *font* yang digunakan sangat penting, dengan mempertimbangkan tingkat keterbacaan dan target *audience*. *Font* yang digunakan jenis sans serif yaitu *Roboto*. Jenis *font* ini nantinya akan diimplementasikan pada desain visual *sign system*, memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan jelas bila dimuat maupun dilihat ditempat umum kesan *font* ini menggambarkan tempat umum yang dikunjungi banyak orang. Biasanya pengunjung yang kesana adalah masyarakat umum dari menengah sampai menengah ke atas, yang dapat dikatakan konsumen umum. Dengan situasi yang demikian penggunaan *font* ini sangat cocok dengan tipe pengunjung yang umum, modern dan simple.



Gambar 2. Font Roboto

Jenis *design style* yang digunakan dalam perancangan media yaitu jenis *flat design*, *design style* ini banyak digunakan dan populer. kemudian *style design* ini diimplementasikan dalam visualisasi ilustrasi yang dibutuhkan selama proses perancangan desain *sign system* pada alun-alun Kejaksan kota Cirebon.

Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi *pictogram digital*, ilustrasi ini berupa penampilan tahap visualisasi dan tataletak *sign system* agar *audiens* bisa memahami apa yang akan disampaikan dan desainnya berupa gambaran petunjuk arah, peraturan dan larangan untuk melengkapi tampilan visual *sign system* supaya lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi *pictogram digital*, ilustrasi ini berupa penampilan tahap visualisasi dan tataletak *sign system* agar *audiens* bisa memahami apa yang akan disampaikan dan desainnya berupa gambaran petunjuk arah, peraturan dan larangan untuk melengkapi tampilan visual *sign system* supaya lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Layout yang digunakan pada perancangan desain visual *sign system* pada alun-alun Kejaksan yaitu 4 kategori. Di mana layout yang berisikan petunjuk arah, peraturan-peraturan, larangan dan informasi tempat visualisasi ilustrasi ditempatkan bersebelahan. Tata letak diatur secara seimbang, kontras dan sederhana disetiap bagian supaya pengunjung bisa dapat melihat dan mampu membacanya dengan mengetahui perbedaan dibagian satu dengan yang lain agar mudah dipahami.

Proses yang sudah dilakukan dalam perancangan desain *sign system* pada area alun-alun Kejaksa kota Cirebon yang berupa hasil desain visual *sign system* petunjuk arah, peraturan, larangan, informasi tempat dan *mockup* desain pada dokumentasi yang berupa foto situasi pada saat itu di alun-alun Kejaksan.

Langkah perancangan lebih mengacu pada kreativitas, dalam kemampuan menyajikan gagasan baru yang inovatif dan komunikatif terhadap data yang telah diperoleh di lapangan. Selanjutnya strategi kreatifnya adalah memfokuskan apa yang harus dikomunikasikan kepada pengunjung atau penerima pesan. Tolak ukur dari perancangan desain *sign system* pada Alun-alun Kejaksan adalah faktor efektivitas dan efisiensi dari media *sign system* yang digunakan setelah data dari lapangan terkumpul dan siap untuk diolah, langkah selanjutnya adalah:

1. Melakukan studi bentuk dan pengkajian data atau bisa disebut juga ide *layout* terkait dengan perancangan desain *sign system* alun-alun Kejaksan yang akan digunakan.
2. Membuat terlebih dahulu sketsa awal *Rough Layout*
3. Memilih *Fisual Layout* yang kemudian dibuat *Comprehensive Layout*.
4. Penyempurnaan *Comprehensive Layout* untuk dijadikan hasil akhir desain dalam bentuk jadi, sehingga mudah dilihat dan cepat dipahami.

Analisis data yang digunakan kali ini dalam perancangan desain *sign system* pada Alun-alun Kejaksan adalah *5W+1H*, yakni merencanakan apa yang akan dibuat (*What*), mengapa dilakukan perancangan (*Why*), dimana akan diletakkan (*Where*), kapan perancangan tersebut digunakan (*When*), siapa targetnya (*Who*), dan bagaimana merencangnya (*How*).

Berikut ini implementasi dari metode *5W+1H* berdasarkan perancangan desain *sign system* pada Alun-alun Kejaksan Kota Cirebon:

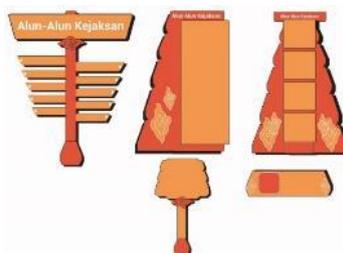
1. *What* (Perancangan apa yang akan dibuat), Merancang desain *sign system* berbasis ciri khas Alun-alun kota Cirebon yang dapat mengedukasi pengunjung sehingga efektivitasnya bisa untuk ditingkatkan. Dengan begitu secara tidak langsung mencari khasanah Cirebon agar dapat tersampaikan kepada seluruh *audiens* atau masyarakat yang berkunjung ke area Alun-alun Kejaksan.
2. *Why* (Mengapa dilakukan perancangan), *Sign system* yang ada pada area Alun-alun Kejaksan belum memenuhi tiga unsur *sign system* yang baik, yaitu mudah dilihat (*visibilitas*), mudah dipahami (*readibilitas*), serta mudah dibaca (*legibilitas*). Desain *sign system* yang ada belum mencerminkan identitas dari Alun-alun Kejaksan itu sendiri.
3. *Where* (Dimana akan diletakkan), Dilihat dari keadaan di lapangan maka *sign system* yang dibuat akan dipasang di area lingkungan Alun-alun Kejaksan, sehingga diharapkan pengunjung yang berkunjung lebih cepat dan tepat mengakses lokasi serta fasilitas yang ingin ditujunya pada setiap sudut area Alun-alun Kejaksan.
4. *When* (Kapan perancangan tersebut digunakan)
Sign system berfungsi selama 24 jam dalam sehari ataupun satu tahun, sehingga pemasangannya bersifat permanen dan selamanya.
5. *Who* (Siapa target perancangannya), *Audiens* yang berkunjung ke Alun-alun Kejaksan didominasi oleh remaja maupun dewasa. Namun tidak jarang ada pengunjung anak-anak hingga usia renta. Oleh karena itu *audiens* dari perancangan desain *sign system* pada Alun-alun Kejaksan di kota Cirebon ini tidak terbataskan usia, sehingga *sign system* dirancang untuk bisa dipahami oleh semua kalangan.
6. *How* (bagaimana merancangannya), Desain *sign system* pada Alun-alun Kejaksan yang akan dirancang dengan mengedepankan *visibilitas*, *readibilitas* dan *legibilitas*. Selain itu *sign system* juga dirancang dengan memasukkan identitas dan ciri khas Alun-alun Kejaksan kota Cirebon didalamnya tanpa meninggalkan nilai estetika yang ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa bentuk desain panel *sign system* untuk menempatkan tampilan visual yang memiliki ciri khas tersendiri untuk menyampaikan informasi melalui petunjuk arah, peraturan maupun larangan-larangan yang di tempatkan pada area alun-alun Kejaksan.



Gambar 3. Sketsa Bentuk Panel Sign System



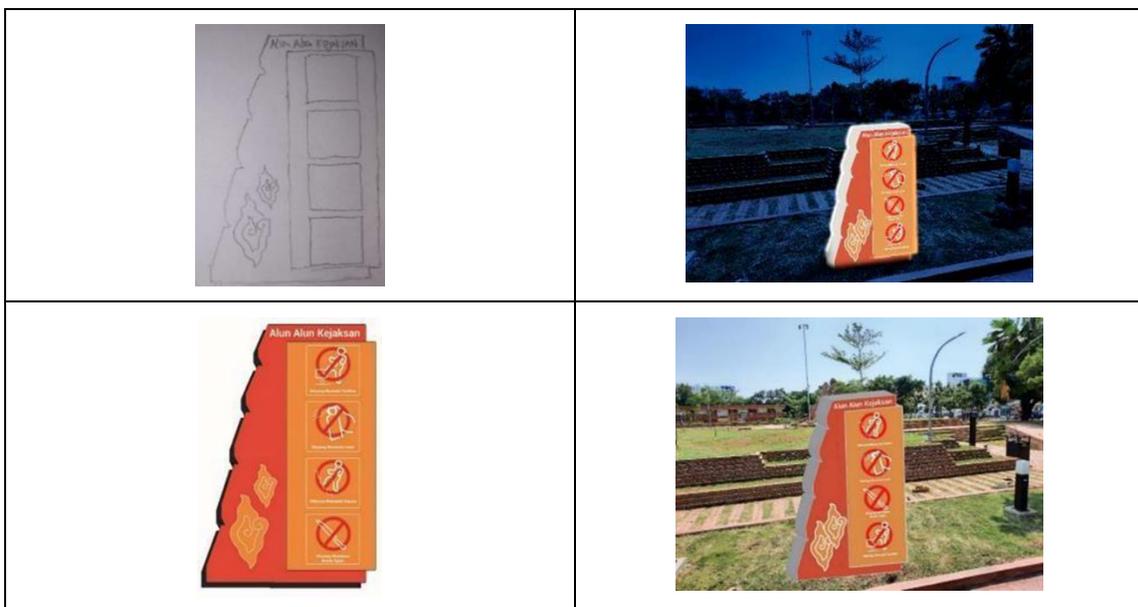
Gambar 4. Visual Bentuk Panel Sign System



Gambar 5. Desain Panel Layout Petunjuk Arah



Gambar 6. Desain Panel Layout Peraturan



Gambar 7. Desain Panel Layout Larangan



Gambar 8. Visual final design wajib memakai masker



Gambar 9. Visual final design patuhi aturan



Gambar 10. Visual final design Dilarang merusak fasilitas



Gambar 11. Visual final design Dilarang mencorat-coret



Gambar 12. Visual final design Dilarang memanjat gapura



Gambar 13. Visual final design Dilarang membawa benda tajam



Gambar 14. Visual final design panel dilarang buang air sembarangan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan desain visual sign system pada alun-alun kejaksan maka dapat disimpulkan yaitu perancangan desain sign system ini akan membantu seluruh pengunjung khususnya di area alun-alun Kejaksan Kota Cirebon agar tidak kebingungan dalam menerima informasi terkait petunjuk arah, larangan maupun peraturan yang telah diterapkan untuk terciptanya kenyamanan saat berkunjung ke alun-alun Kejaksan Kota Cirebon, hasil konsep yang digunakan untuk perancangan desain media sign system pada alun-alun Kejaksan kota Cirebon yaitu cirikhas alun-alun yang menonjol pada pintu masuk utama berbentuk gapura dan batik mega mendung mencirikan motif batik asal Cirebon. Unsur-unsur atribut yang sudah terpilih akan diolah ke dalam desain pictogram yaitu menyederhanakan dari bentuk seketsanya agar lebih mudah dipahami secara cepat dan berfungsi sesuai dengan tujuan dari masing-masing sign system. Selain itu juga penggunaan headline dengan bahasa yang lebih sering terdengar agar mudah dipahami dan diserap oleh penerima pesan, pemilihan desain layout yang tepat dalam

perancangan sebuah desain sign system dalam desain komunikasi visual ini akan sangat berpengaruh terhadap audiens yang melihatnya. Oleh karena itu pemilihan desain layout di sesuaikan dengan target, demografis, psikografis, dan behaviour dari target audiens itu sendiri dan dengan adanya sign system tentang larangan dan peraturan untuk peduli terhadap lingkungan sekitar area alun-alun Kejaksaan diharapkan dapat memberikan dampak yang positif dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada.

Dalam penulisan laporan ini banyak menemukan kendala dan kekurangan dalam pengerjaannya, untuk itu penulis memberikan beberapa saran agar peneliti selanjutnya dapat lebih sempurna dan efektif yaitu mencari banyak referensi dalam menyusun konsep dan rancangan karena ilmu desain komunikasi visual harus selalalu berkaitan dengan masalah visual komunikasi agar informasi yang akan disampaikan dapat dipahami oleh target audiens dan dalam merancang sebuah desain *sign system* untuk menyampaikan komunikasi yang harus kita ketahui adalah karakter dari target audiens agar mempermudah proses visualisasi atau penuangan ide yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, P. A., Adler, P., dalam, & Syamsudin, A. (2009). *TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basuki, S. (2004). *PENGANTAR ILMU PERPUSTAKAAN BAHAN AJAR DIKLAT CALON PUSTAKAWAN TINGKAT AHLI*. Perpustakaan Nasional RI.
- Cahyaningtyas, R., & Iriyani, S. (2015). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. *IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security - Volume 4 No 2 – April 2015 – ijns.apmmi.org*, 15-20.
- Garha, O. (1980). *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program Spesialisasi II untuk SPG*. Jakarta: Depdikbud.
- Hendratman, H. (2017). *COMPUTER GRAPHIC DESIGN*. Bandung: Informatika Bandung.
- Moekijat. (2000). *KAMUS MANAJEMEN*. Bandung: CV. Mandu Maju.
- Rasjoyo. (2011). *GAMBAR ILUSTRASI BUKU CERITA ANAK – ANAK SEBAGAI PELESTARIAN DAN PENGEMBANGAN BUDAYA DI ERA GLOBALISASI*. Gambar Ilustrasi... (Kristanto) Volume 1 Nomor 2 Desember 2011, 64-72.
- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Arthur, Paul & Branimir Zlamalik. 2005. *Wayfinding Pictografic Systems Nonverbal Universal*. New York : Focus Strategic Communications Berger, Craig M. 2009. *Wayfinding Designing Graphic and Implementi Navigational system*. New York : RotovisionRohidi.
- Kartika, J, Diana dan Wijaya, R,Siswanto, 2015 *Logo: Visual Asset Development*, Jakarta, Elexmedia Komputindo.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Tim Penulis Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom*. 2009. *Irama Visual*. Yogyakarta: Jelasutra..
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern (Buku Ajar)*. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional Sekolah Tinggi Seni Indonesia..
- Sanyoto, S. E. (2006). *METODE PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PERIKLANAN*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Smithies, K. W. (2008). *STUDI PENERAPAN PRINSIP-PRINSIP DESAIN PADA MASJID NOOR BANJARMASIN*. Volume 9 No. 1, Juli 2008 (82-98), 82-98.
- Sujarweni, V. W. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN LENGKAP, PRAKTIS, DAN MUDAH DIPAHAMI*. Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syafrizal, & Melwin. (2005). *PENGANTAR JARINGAN KOMPUTER*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Aristantie, Fiki, 2011, Perancangan Sign System Taman Satwa Taru Jurug. TAKS. Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra Dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Zed, M. (2003). METODE PENELITIAN KEPUSTAKAAN. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Rachmawan, Afif, N, 2014. Perancangan Sign System Pasar Xt Square Yogyakarta. TAKS. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Vera Octaviany, Rasty Nilamsuci. 2015, Kajian Transformasi Bentuk dan Fungsi Alun-alun Bandung Sebagai Ruang Terbuka Publik. Bandung: Alun-alun kota Bandung.
- Zed, M. Kartika, J, Diana dan Wijaya, R,Siswanto, 2015 Logo: Visual Asset Development, Jakarta, Elexmedia Komputindo.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Jalasutra, 2012. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Jalasutra.
- Calori, Chis. 2015. Signage and Wayfinding Design. Canada : John Wiley & SENS, inc