

TANDA DAN RUANG SOSIAL: STUDI RANCANGAN TIPOGRAFI LINGKUNGAN PADA DAERAH KAMPUNG CUNGKENG DAN PULAU PASARAN, BANDAR LAMPUNG

Refita Ika Indrayati ¹⁾, Nova Asriana MS ²⁾, Arif Budiman ³⁾, Sigit Yudi Prasetyo ⁴⁾

¹⁾Institut Teknologi Sumatera
refita.indrayati@dkv.itera.ac.id

²⁾Institut Teknologi Sumatera
nova.asriana@ar.itera.ac.id

³⁾Institut Teknologi Sumatera
arif.budiman@dkv.itera.ac.id

⁴⁾IIB Darmajaya
sigit_yudi_prasetyo@darmajaya.ac.id

ABSTRAK

Keberadaan penanda dalam ruang sosial bukan hanya berfungsi sebagai penghias, namun juga sebagai representasi identitas yang memperkuat karakter sebuah wilayah. Area Kampung Cungkeng dan Pulau Pasaran yang terletak di Teluk Betung, Bandar Lampung memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi daerah pariwisata minapolitan. Studi sebelumnya merekomendasikan upaya pembentukan ulang identitas kawasan, namun pendekatan masih terbatas pada aspek pemetaan wilayah dan perencanaan arsitektural. Belum terdapat strategi naratif yang terintegrasi dalam bentuk branding kawasan yang menggabungkan rekomendasi tersebut guna meningkatkan pengalaman wisata minapolitan secara menyeluruh. Penelitian ini berusaha melihat apakah rancangan tipografi lingkungan yang dihasilkan oleh mahasiswa dapat berfungsi sebagai branding kawasan dan sesuai dengan rekomendasi perencanaan kawasan sebelumnya. Dengan menggunakan metode eksperimen berbasis riset yang dilakukan dalam kelas studio tipografi aplikatif, seratus lebih alternatif desain mahasiswa kemudian diseleksi dan dianalisis. Hasil dari penelitian ini adalah pemetaan klasifikasi karya mahasiswa dan analisis proses desain mahasiswa dalam konteks tipografi lingkungan. Hasil kajian ini diharapkan berguna sebagai perbaikan pengajaran materi ruang dan tanda pada mahasiswa desain serta menjadi rekomendasi perancangan penguataan karakter kawasan dalam membangun identitas visual yang autentik.

Kata Kunci: desain grafis lingkungan, kampung cungkeng, pulau pasaran, pariwisata lampung, pariwisata minapolitan

ABSTRACT

The presence of signage in social spaces serves not only as decoration but also as a representation of identity, enhancing the character of an area. Kampung Cungkeng and Pulau Pasaran regions, located in Teluk Betung, Bandar Lampung, have significant potential to be developed into a minapolitan tourism area. Previous studies have suggested the need to reshape the area's identity; however, the current approach focuses mostly on area mapping and architectural planning. There is a lack of a comprehensive narrative strategy, such as regional branding, that integrates these recommendations to enhance the overall tourism experience in the minapolitan region. This study seeks to evaluate whether environmental typography designs produced by students can effectively serve added spatial experience that aligned with prior planning recommendations. Using an experimental research method conducted within an applied typography studio course, over one hundred student design alternatives were generated, selected, and analyzed. The findings present a classification of student works and analysis of their design processes in environmental typography. This research aims to improve teaching methods in spatial and signage design and offer recommendations for reinforcing regional character through authentic visual identity development.

Keywords: *environmental graphic design, kampung cungkeng, pulau pasaran, lampung tourism, minapolitan tourism*

PENDAHULUAN

Kampung Cungkeng dan Pulau Pasaran yang terletak di daerah Teluk Betung, Bandar Lampung dikenal sebagai sentra penangkapan dan pengolahan produk ikan. Tidak hanya sebagai sentra produk olahan ikan, potensi Kampung Cungkeng dan Pulau Pasaran sebagai tempat wisata juga sangat beragam. Sari dan Liana (2024) menyebutkan bahwa Pulau Pasaran memiliki potensi edutourism yang mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat, namun masih terkendala sarana dan prasarana yang memadai. Keterbatasan tersebut diperkuat dengan hasil *mapping* kawasan wilayah Kampung Cungkeng yang dekat dengan Pulau Pasaran. Hasil menyebutkan bahwa kawasan tersebut kekurangan akses ruang publik sehingga masyarakat merestrukturisasi ulang ruang publik untuk meningkatkan kenyamanan dan interaksi sosial (Asriana, Rahmah, dan Mezzaluna, 2024). Meskipun dengan keterbatasannya, kawasan ini dinilai layak untuk dikembangkan menjadi kawasan destinasi wisata minapolitan dengan potensi seperti ekowisata mangrove, wisata belanja produk ikan dan wisata budaya kehidupan masyarakat. Pada tahun 2024, Tim Arsitektur dan Arsitektur Lanskap Institut Teknologi Sumatera menyusun rencana pengembangan kawasan dan mengidentifikasi potensi yang dapat dimaksimalkan dari jalur wisata Kampung Cungkeng – Taman Mangrove – Pulau Pasaran. Untuk mendukung pengembangan kawasan ini, peneliti mengusulkan beberapa strategi, antara lain: 1) merancang ulang tata ruang dan karakter kawasan, 2) menghadirkan ruang terbuka hijau, serta 3) memperkaya pengalaman ruang yang selaras dengan kebutuhan wisata, edukasi, dan konservasi (Asriana & Muljana, 2024). Rekomendasi yang telah disusun masih terbatas pada aspek pemetaan wilayah serta perencanaan arsitektural, tanpa disertai dengan identitas kawasan wisata berbasis minapolitan. Oleh karena itu, diperlukan kontribusi dari bidang desain komunikasi visual guna memperkuat karakter kawasan, memperjelas citra destinasi, serta membangun narasi visual yang mampu merepresentasikan nilai budaya dan potensi wisata secara efektif.

Desain grafis lingkungan

Desain Grafis Lingkungan (*environmental graphic design*) merupakan bidang multidisiplin yang mengulik kebutuhan manusia akan informasi saat menavigasi sebuah ruang atau kawasan. Meningkatnya kebutuhan akan desain grafis lingkungan saat ini salah satunya dipengaruhi oleh kompleksitas infrastruktur dan arsitektur modern yang membuat orang kesulitan untuk menavigasi bangunan (Ganoti & Laskari, 2023). Visual elemen dalam desain grafis seperti fotografi, tipografi, ilustrasi, dan piktogram menjawab kebutuhan dialog dalam ruang urban (Atamaz, 2019). Meskipun demikian, produk dari grafis lingkungan tidak hanya menjembatani kebutuhan navigasi, namun juga dapat memperkuat identitas kegiatan sosial dalam sebuah ruang / kawasan.

Tipografi merupakan elemen penting dalam desain grafis untuk membantu penyampaian informasi, menciptakan suasana dan emosi tertentu, serta memperkuat identitas visual. Dalam konteks desain grafis lingkungan, tipografi cenderung digunakan untuk proyek ruang publik, interior maupun eksterior, yang membutuhkan identitas visual atau tanda dari ruang tersebut. Tipografi tetap menjadi objek utama, hanya saja ia menyatu dengan lingkungan hidup sekitar. Keberadaan objek tipografi menjadi kontras dan disanalah fungsinya sebagai tanda bekerja untuk memberi pesan.

Tipografi lingkungan dan perannya dalam ruang

Projek maupun studi terhadap tipografi lingkungan telah dikerjakan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Riset oleh Arifrahara (2021) menyatakan bahwa penggunaan tipografi jenis san-serif pada ruang terbuka digunakan sebatas aspek fungsional atau penanda ruang semata. Tipografi gaya san-serif di ruang publik sangat mendukung pada aspek keterbacaan (*legibility*). Dalam konteks ruang publik Bandung khususnya, tipografi jenis ini cocok untuk mengimplementasikan karakter modern, simpel dan tegas. Jenis hurufnya tentu yang mudah terbaca dengan cepat, maka pilihannya adalah karakter huruf san-serif. Menariknya Arifrahara menilai bahwa karakter huruf ini di ruang publik tidak berfungsi

sebagai pemberi nilai simbolis – yang menuntun pada tafsiran makna tertentu, terkait planologi dan antropologi ruang.

Sementara itu, tipografi lingkungan dapat diimplementasikan juga dalam ruang interior. Pada penelitian Ruki & Nediari (2014), bentuk papan tanda (*signage*) justru sangat membantu dalam menyampaikan informasi. Tidak terbatas pada penambah kesan estetika ruang, tetapi berfungsi untuk identifikasi ruang. Penerapannya dalam wilayah interior harus memperhatikan aspek pewarnaan, pemosisian, arah pandang, material, dan jenis huruf atau piktogram yang cepat dipahami khusus ketika ia diimplementasikan untuk fasilitas umum seperti bandara, kantor pelayanan publik seperti bank.

Tipografi lingkungan sering digunakan untuk kebutuhan branding atau pencitraan dalam banyak pengkajian dan penciptaan karya. Menurut Setiawan dan Khamadi (2024), aspek budaya dalam perancangan grafis lingkungan, termasuk elemen tipografinya, dibutuhkan untuk menandai ruang/kawasan. Hal tersebut ditujukan agar publik dapat mengidentifikasi ruang dimana ia berada. Bentuk desain tipografinya dapat menggunakan stilasi dari ornamentasi budaya setempat, sehingga aspek budaya menjadi bagian integral dari desain grafis lingkungan tersebut.

Dari tiga penelitian di atas, disimpulkan bahwa peran tipografi dibutuhkan dalam konteks identitas visual kawasan. Tipografi berfungsi menjelaskan identitas suatu ruang/kawasan/tempat, mulai dari yang terkecil seperti elemen *signage*, *signname*, *pictogram*, *signsystem* hingga yang terbesar seperti *environment typography*. Elemen estetika seperti objek visual yang menjelaskan antropologis ruang/tempat/kawasan diperlukan untuk membentuk nilai dari objek tipografi, sehingga tidak saja dapat dibaca dan terbaca, namun juga estetik.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menjembatani isu perencanaan kawasan, arsitektur dan branding pada kawasan Pulau Pasaran dan Kampung Cungkeng di Lampung. Dengan merancang desain grafis lingkungan yang memperhatikan elemen tipografi (*readability*, *legibility*, serta estetika), harapannya eksperimen ini dapat membantu desainer muda menentukan arah perencanaan kawasan sebagai destinasi wisata kawasan minapolitan.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk membahas hasil karya mahasiswa terkait pengembangan tipografi lingkungan di area Kampung Cungkeng dan Pulau Pasaran. Mahasiswa melakukan eksperimen proyek desain berbasis riset dan berlangsung selama kurang lebih 1 bulan dari April hingga Mei 2025 dalam kelas tipografi aplikatif pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sumatera. Proses perancangan desain tipografi lingkungan yang dilakukan mahasiswa sendiri menggunakan prinsip modul *Double Diamond* (2025); *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Seluruh tahapan penelitian dijelaskan dalam poin-poin berikut:

Tahap Pemaparan Proyek

Pada tahap ini, mahasiswa memperoleh pemaparan komprehensif mengenai studi terdahulu yang dilaksanakan oleh tim peneliti arsitektur dan arsitektur lanskap Institut Teknologi Sumatera. Penyampaian materi ini menjadi bagian dari pertemuan mata kuliah Tipografi Aplikatif. Temuan serta rekomendasi yang dihasilkan dari kajian tersebut dijadikan sebagai landasan konseptual dalam merumuskan rancangan desain grafis lingkungan. Sebagai bagian dari proses pengumpulan data dan penguatan konteks spasial, mahasiswa juga dianjurkan untuk melakukan observasi lapangan secara berkelompok guna memperoleh informasi tambahan yang relevan dengan karakteristik lokasi dan kondisi lingkungan sekitarnya.

Tahap Perancangan Mahasiswa Dengan Metode *Double Diamond*

Mahasiswa memulai perancangannya dengan tahap *discover* dan *define*, yaitu melakukan studi literatur dan observasi untuk memahami permasalahan di lapangan. Pada proses pemahaman (*discover*) ini,

mahasiswa dibagi kedalam tiga kelompok yang fokus pada salah satu dari tiga wilayah yang tersedia untuk pengembangan desain; Kampung Cungkeng, Taman Mangrove, dan Pulau Pasaran. Data yang didapat selanjutnya dianalisis dalam tahap *develop* menjadi sebuah konsep visual yang mencakup *moodboard*, sketsa tipografi lingkungan, dan rencana penerapannya. Dosen dan asisten praktikum berfungsi sebagai fasilitator dan mentor untuk memastikan pemenuhan ketepatan pemakaian tipografi (*readability* dan *legibility*), kebermanfaatan tanda dalam ruang, serta keselarasan tipografi dengan karakter wilayah melalui proses asistensi. Pada tahap *deliver*, mahasiswa menghasilkan *Graphic Standard Manual* (GSM) sebagai dokumen sistematis yang merepresentasikan rancangan identitas visual kawasan.

Seleksi Akhir dan Hasil Penelitian

Setelah mengumpulkan seluruh dokumen sistematis karya mahasiswa, peneliti melakukan proses kurasi dan analisis deskriptif terhadap karya mahasiswa untuk mengidentifikasi pola representasi visual dan relevansinya dengan salah satu strategi pengembangan kawasan dalam bidang arsitektur, yaitu pengembangan pengalaman ruang yang selaras dengan kebutuhan wisata, edukasi, dan konservasi. Hasil dari penelitian ini adalah pemetaan klasifikasi karya mahasiswa dan analisis proses desain mahasiswa dalam konteks tipografi lingkungan. Hasil kajian ini diharapkan berguna sebagai perbaikan pengajaran materi ruang dan tanda pada mahasiswa desain serta menjadi rekomendasi perancangan penguataan karakter kawasan dalam membangun identitas visual yang autentik.

PEMBAHASAN

Evaluasi *Output* Karya Mahasiswa

Merujuk pada *masterplan* strategi pengembangan kawasan oleh Asriana & Muljana (2024), Kampung Cungkeng akan dikembangkan sebagai tempat rekreasi dan akses penghubung ke arah Taman Mangrove dan Pulau Pasaran. Area Taman Mangrove sendiri akan difungsikan sebagai ruang terbuka hijau dan area konservasi-edukasi mangrove. Sedangkan Pulau Pasaran yang telah dikenal sebagai sentra penghasil ikan direkomendasikan menjadi area wisata bahari. Maka dari itu, brief proyek di desain untuk mengarahkan mahasiswa merancang tipografi lingkungan yang mengintegrasikan tiga aspek utama: 1) aspek fungsional, yang merujuk pada kesesuaian desain dengan kebutuhan spasial sebagaimana ditetapkan oleh tim arsitektur; 2) aspek identitas visual kawasan, yang menuntun penerapan prinsip tipografi seperti keterbacaan (*readability*) dan kejelasan bentuk (*legibility*) dalam konteks ruang publik; serta 3) aspek estetika yang dikaji melalui pendekatan antropologi ruang, dengan mempertimbangkan relasi antar elemen visual dan pengalaman pengguna dalam ruang sosial. Melalui penilaian berdasarkan ketiga aspek tersebut, variasi dalam hasil karya mencerminkan tingkat pemahaman konseptual masing-masing individu dalam merespon arahan desain yang bersifat multidimensional. Evaluasi terhadap hasil karya mahasiswa menunjukkan pendekatan fungsi yang beragam. Output karya desain mahasiswa dapat diklasifikasikan ke dalam empat fungsi utama, yakni: 1) representasi identitas kawasan, 2) sistem informasi dan navigasi (*signage* dan *signsystem*), 3) instalasi interaktif yang mendorong partisipasi pengguna, dan 4) instalasi/fasad di ruang publik. Rincian deskriptif dan jumlah masing-masing kategori disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Klasifikasi fungsi dan jumlah karya tipografi lingkungan

Klasifikasi fungsi	Deskripsi	Jumlah	Persentase dan frekuensi per kelas
Identitas Kawasan	Tipografi lingkungan yang dirancang menunjukkan informasi nama kawasan / penanda identitas lokal.	51	38.3% (a) 19, (b) 8, (c) 7, (d) 17
Penanda arah / informasi	Tipografi lingkungan berbentuk <i>signsystem</i> / <i>signage</i> yang memberikan informasi dan arah lokasi	22	16.6% (a) 4, (b) 11, (c) 3, (d) 4
Instalasi interaktif	Tipografi lingkungan berbentuk monumen dan mengundang partisipasi pengguna melalui desain responsif dengan interaksi fisik.	54	40.6% (a) 13, (b) 19, (c) 8, (d) 14,
Instalasi ruang publik	Tipografi lingkungan dirancang dalam bentuk monumen/tugu/fasad sebagai	6	4.5% (a) 3, (b) 1, (c) 0, (d) 2,

	hiasan untuk menambah estetika. Dalam kategori ini, penggunaan tipografi lebih minim dari identitas kawasan.		
TOTAL		133	100%

Sumber: Refita Ika Indrayati, 2025

Merujuk pada data dalam tabel 1, terlihat bahwa karya mahasiswa yang dikategorikan dalam fungsi identitas kawasan dan instalasi interaktif mendominasi secara jumlah dengan masing-masing sebesar 38,3% dan 40,6%. Sementara itu, kategori penanda arah dan informasi mencakup 16,6%, dan instalasi fasad di ruang publik mencapai 4,5%. Pola distribusi ini mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa menafsirkan brief desain sebagai instrumen untuk membangun citra spasial, representasi nilai budaya, serta menciptakan pengalaman pengguna melalui pendekatan desain yang interaktif. Dominasi aspek tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh kecenderungan eksploratif terhadap desain yang bersifat komunikatif dan simbolik, namun tetap ingin kontekstual terhadap dinamika ruang publik.

Klasifikasi karya tersebut juga menunjukkan bahwa prototipe desain yang dihasilkan oleh mahasiswa menunjukkan tingkat kesesuaian yang baik terhadap kebutuhan perencanaan ruang dan standar prinsip tipografi, dengan kategori instalasi ruang publik yang dikategorikan sebagai eror (4,5%). Kawasan Taman Mangrove yang direkomendasikan sebagai zona konservasi dan jalur ekowisata (*trail forest*), desain yang dibuat umumnya mengutamakan pendekatan edukatif dan suasana relaksasi. Hal ini terlihat dari jenis desain yang mayoritas termasuk dalam kategori identitas kawasan (contoh: papan nama, gerbang, dan pencahayaan jalan) serta sistem penunjuk arah (*wayfinding* dan papan informasi).



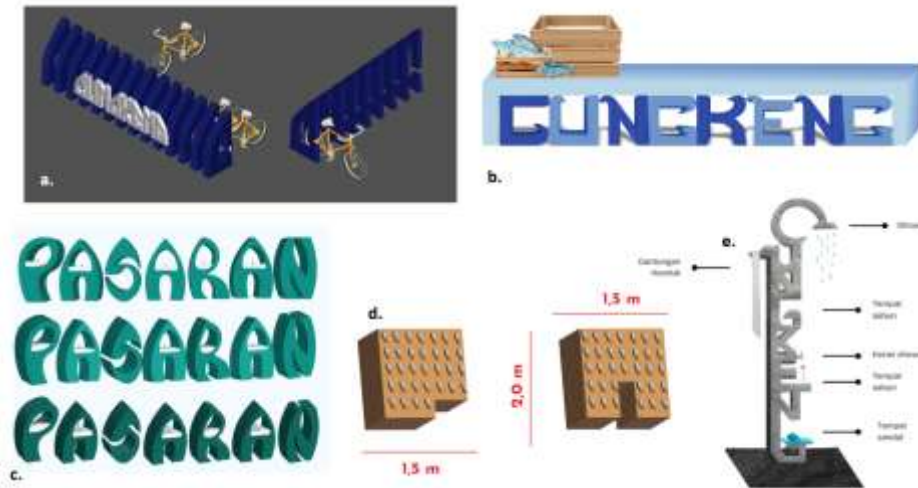
Gambar 1. Contoh hasil karya mahasiswa pada area Taman Mangrove, a. Peta wilayah (oleh M. Faruq Musyaffa), b. Papan informasi interaktif (oleh Shafa Alganiyu), c. Lampu jalan (oleh Yogi Samuel Habeahan), d. Gate (oleh Steven Joseph Christian Pasaribu)

Sumber: Tim pengampu kelas Tipografi Aplikatif DKV ITERA, 2025

Sementara pada wilayah Kampung Cungkeng dan Pulau Pasaran yang difungsikan sebagai destinasi wisata, prototipe yang dikembangkan lebih berorientasi pada aktivitas ruang publik, seperti membaca, pengolahan hasil laut, bahkan interaksi sosial. Oleh karena itu, sebagian besar karya desain pada area ini dapat diklasifikasikan sebagai instalasi interaktif (contoh : tempat duduk, *shelter*, titik swafoto, dan fasilitas cuci tangan), meskipun tidak menutup kemungkinan terdapat karya yang termasuk dalam kategori lainnya.

Pada konteks evaluasi karya, klasifikasi fungsi tipografi lingkungan yang dihadirkan (identitas kawasan, sistem informasi, dan instalasi interaktif) menunjukkan variasi strategi yang digunakan mahasiswa dalam menafsirkan dan mengembangkan rancangan desain. Sebaliknya, adanya karya pada

kategori instalasi/fasad di ruang publik yang minim dengan integrasi elemen tipografi menunjukkan adanya keterbatasan pemahaman terhadap dimensi panduan yang berkaitan dengan visual dalam arsitektur ruang terbuka. Meskipun demikian, mahasiswa dinilai cukup berhasil memahami konteks panduan tipografi lingkungan yang diberikan dan hasil rancangan sudah mampu diintegrasikan dengan *masterplan* strategi perencanaan arsitektur kawasan



Gambar 2. Contoh hasil karya mahasiswa pada area Kampung Cungkeng dan Pulau Pasaran, a. Tempat parkir sepeda (oleh Farel Audyta), b. Meja (oleh Hani Andini Nur Alifah), c. Wastafel (oleh Sarah Safira Fathiannisa), d. Tempat pengering ikan (oleh Nida Azizah), e. Shower (oleh Fellanisa Priyono Putri)

Sumber: Tim pengampu kelas tipografi aplikatif DKV ITERA, 2025

Kendala Riset, Perancangan Mahasiswa, dan Proses Belajar

Sejumlah tantangan teridentifikasi pada proses pelaksanaan riset maupun eksplorasi desain mahasiswa. Salah satu isu utama adalah kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap konteks spasial sehingga mahasiswa lemah untuk membaca dan menginterpretasikan karakteristik ruang sebagai landasan konseptual desain. Selain itu, keterbatasan literasi visual turut mempengaruhi kapasitas mahasiswa dalam mengembangkan konsep visual yang komunikatif dan bermakna.

Fenomena lain yang cukup mencolok lainnya adalah kecenderungan mahasiswa untuk mengikuti pola asistensi teman sebaya sehingga menciptakan homogenisasi ide dan menghambat eksplorasi individu. Ditambah dengan kurangnya literasi visual, kualitas karya yang dihasilkan akan jauh menurun. Meskipun tidak ditemui di semua kelas, prioritas terhadap aspek material dibandingkan dengan bentuk dan elemen tipografi secara tidak langsung membatasi ruang kreativitas dan eksperimen visual. Pendekatan desain yang dimulai dari fungsi tanpa terlebih dahulu melihat potensi ekspresif tipografi juga menunjukkan adanya reduksi terhadap proses konseptual yang seharusnya bersifat eksploratif dan reflektif.

Miskonsepsi terhadap interpretasi brief tugas proyek antar dosen pengampu menyebabkan ketidakkonsistenan dalam arah proses asistensi dan standar penilaian, sehingga menghasilkan output karya yang tidak seragam antar kelas.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Eksperimen proyek ini menghasilkan karya tipografi lingkungan yang beragam secara fungsi dan interaktivitas. Mahasiswa mampu merancang desain sesuai panduan dan rekomendasi pengembangan kawasan. Beberapa rancangan juga dinilai layak untuk dijadikan referensi dalam proses pengembangan arsitektur kawasan kedepan. Namun, proses perancangan desain mahasiswa masih terkendala pemahaman konteks spasial serta kecenderungan mengikuti desain teman yang dapat menyebabkan menghambat proses eksplorasi desain. Akhir kata, penelitian ini menekankan pentingnya pemahaman sosio-antropologi ruang agar desain tidak menjadi homogen maupun generik.

REFERENSI

- Arifrahara, Gema. 2021. *Analisis Penggunaan Tipografi Spasial Sans Serif Dalam Ruang Publik Taman Tematik Kota Bandung*. Jurnal Adharupa, Vol. 7, No.1, 92-102.
- Asriana & Muljana. 2024. *Model Pengembangan Kampung Wisata Minapolitan di Kampung Cungkeng dan Pulau Pasaran dengan Pendekatan Eco-Conscious Architecture*. (Online Video). (https://www.youtube.com/watch?v=t0dHPMN_5yc&t=21s) diakses tanggal 2 Agustus 2025)
- Atamaz, Elif. 2019. *Environmental Graphic Design for Building Information Systems*. EurAsian Journal of BioSciences, Jilid 13, 2271-2278.
- Design Council UK. (2005). *The 'Double Diamond' Design Process Model*. (<https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>) diakses tanggal 22 September 2025)
- Ganoti & Laskari. 2023. *The Importance of Environmental Graphic Design in Urban Spaces*. E3S Web of Conferences Vol. 436. <http://doi.org/10.1051/e3sconf/202343612013> diakses tanggal 2 Agustus 2025
- Ruki & Nediari. 2014. *Penerapan Tipografi Dalam Sistem Signage Pada Interior Ruang Publik*. Jurnal Humaniora, Vol. 5. No.2, 882-832.
- Setiawan & Khamadi. 2024. *Environmental Graphics In Strengthening The Branding Of Jepara Carving City*. Jurnal Gelar Budaya, Vol. 22, No. 1, 01-08.