



ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN ANALYSIS OF TEBET ECO PARK ANALISIS DESAIN GRAFIS LINGKUNGAN TEBET ECO PARK

Fathia Afifatuzahra, Nadia Sigi Prameswari[✉]

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima : **

Disetujui :

Dipublikasikan :

Keywords:

Graphic Design,

Environmental Graphic

Design, City Park

Abstrak

Tebet Eco Park sebagai salah satu taman kota dengan luas mencapai 7,3 hektar di tengah padatnya penduduk Jakarta hadir dengan konsep baru. Mengedepankan fungsi ekologis dan mendukung adanya interaksi sosial di dalamnya. Tebet Eco Park menyediakan *environmental graphic design* (EGD) yang dapat memberikan informasi melalui desain tematik yang dimilikinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode studi kasus. Analisis dilakukan pada EGD yang telah dikategorikan berdasarkan tiga fungsi EGD: *signage-wayfinding, interpretation, and placemaking*. Data primer dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengedepankan konsistensi dari penggunaan berbagai unsur visual. Berdasarkan hasil dari penelitian ini menganalisa desain pada EGD di TEP dapat disimpulkan bahwa EGD yang ada memiliki konsistensi yang baik dalam penggunaan, penggabungan, dan harmoniasi berbagai unsur visual.

Abstract

Tebet Eco Park as one of the city parks with up to 7.3 hectares in the middle of the dense population of Jakarta comes with a new concept. Prioritize ecological functions and support social interaction in it. Tebet Eco Park provides environmental graphic design (EGD), which can provide information through its thematic design. This research uses a descriptive qualitative approach and case study method. The analysis was conducted on EGDs that were categorized based on three EGD functions: signage wayfinding, interpretation, and placemaking. Primary data was collected through observation, interview, and documentation, while data analysis was conducted qualitatively by prioritizing the consistency of the use of various visual elements. Based on the results of this study analyzing the design of EGDs in TEP, it can be concluded that the existing EGDs have good consistency in the use, incorporation, and harmony of various visual elements.

© 2024 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
Email : fathiaaaz2001@students.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Kota Jakarta masuk dalam peringkat 6 pada data Badan Pusat Statistik (BPS) 2022 silam dengan terdapat 10,68 juta jiwa dengan luas wilayah yang hanya 661,23 km². Artinya pada tiap 1 km² terdapat 15.000 jiwa penduduk. Padatnya angka kepadudukan dan ramainya aktivitas di Jakarta memaksa adanya lingkungan yang dapat mewadahi aktivitas masyarakat. Ruang publik menjadi salah satu opsinya, memiliki peran penting pada arsitektur dan perancangan tata ruang kota karena dapat mewadahi berbagai aktivitas masyarakat di sekitarnya (Darmawan, 2007: 2-4). Pada wilayah perkotaan seperti Jakarta, ruang publik yang diutamakan adalah ruang terbuka hijau publik (RTHP) karena selain berfungsi sebagai tempat terjadinya interaksi sosial, RTHP juga dapat menjadi kawasan lindung dan pengendali pencemaran lingkungan. RTHP dapat dibentuk menyesuaikan dengan luas dan kebutuhan tiap kota, biasanya merupakan RTHP buatan yang terdiri dari area terbangun dan area hijau. Salah satu jenis RTHP yang dapat disediakan pada Jakarta adalah taman kota.

Taman kota merupakan salah satu bentuk dari total 23 bentuk Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan (RTHKP) menurut Peraturan Menteri Dalam Negeri (Permendagri) Nomor 1 Tahun 2007 Pasal 6. Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 setidaknya setiap wilayah harus menyediakan 20% RTHKP publik dan 10% RTHKP privat dari total luas wilayah. Termasuk ke dalam RTHKP, taman kota memiliki fungsi khusus menjadi tempat berlangsungnya berbagai aktivitas sosial, tempat peralihan, dan dapat menjadi sarana rekreasi bermain ataupun olahraga (Purwanti, 2022: 57-58). Taman kota

sendiri memiliki dua jenis yaitu taman aktif dan taman pasif. Masing-masing jenis memiliki perbedaan berdasarkan bentuk atau lanskap, fasilitas dan fungsi. Taman aktif dapat dijadikan tempat menyelenggarakan berbagai kegiatan sosial dan rekreasi. Sedangkan taman pasif adalah taman-taman kecil yang terletak pada bagian tepi atau tengah jalan sebagai pemisah arus maupun persimpangan. Fungsinya mengedepankan estetika dan tidak dapat dijadikan tempat terjadinya interaksi sosial (Mukadar dkk., 2016). Dinas Pertamanan dan Hutan Kota (Distamhut) provinsi Jakarta tahun 2021 menyatakan terdapat 2.566 RTH dan diantaranya ada 1.466 berbentuk taman kota.

Tebet *Eco Park* (TEP) menjadi salah satu dari 1.466 taman kota yang terletak di Tebet, Jakarta Selatan. Harapannya selain menjadi RTHKP, TEP juga diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas lingkungan karena berada di tengah kawasan perkantoran dan perumahan. TEP membangun kembali ekosistem pada lingkungan tersebut yang sebelumnya sempat hilang karena terbengkalai. Memiliki wajah baru sebagai taman modern, TEP ingin memastikan pengunjung memiliki pengalaman terbaiknya saat mengunjungi TEP. Hal ini dapat diwujudkan salah satunya melalui desain identitas visual.

Desain pada identitas visual taman kota seperti TEP dapat meningkatkan daya tarik dari pengunjung. Pengunjung dapat mudah mengenali dan mengingat TEP dibandingkan taman kota lain. Biasanya beriring dengan adanya kemudahan dalam mengakses lokasi taman. Hal ini sengaja dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk menggunakan infrastruktur dan melakukan

interaksi sosial di dalamnya. TEP sendiri telah menyediakan beragam infrastruktur penunjang aktivitas pengunjung. *Environmental graphic design* adalah salah satu tempat perwujudan esain visual pada RTHKP seperti TEP.

Environmental graphic design (EGD) adalah gabungan dari banyak disiplin ilmu mulai dari grafis, arsitektur, interior, hingga lanskap yang semuanya saling berakitan melalui unsur visual yang dapat membantu seseorang dalam mengenali lingkungan di sekitarnya (Hananto & Soenarjo, 2017: 69). Mengutip dari (Calori & Vanden-Eyden, 2015) EGD memiliki fungsi utama sebagai komunikator atau penyampaian pesan, jika pesan tidak dapat dikomunikasikan maka EGD dikatakan gagal. Terdapat 3 aspek fungsi dari EGD yakni *signage & wayfinding, interpretation, dan placemaking*. Ketiga aspek ini dapat ditemukan berdiri sendiri maupun tumpang tindih dengan aspek lainnya. Menggunakan elemen visual tertentu dapat memengaruhi sisi psikologis dan emosional manusia. Oleh karena itu EGD selain menjadi komunikator melalui desainnya juga dapat menjadi pembentuk suasana melalui desain dan pembentuk pengalaman personal antara seseorang dengan lingkungan.

TEP sebagai ruang terbuka hijau yang dapat diakses berbagai kalangan harus memiliki EGD yang dapat memenuhi kebutuhan informasi pengunjung. Menerima semua kalangan yang artinya mengharuskan TEP menghadirkan desain bersifat informatif yang mudah dimengerti dan menarik. Desainer dari identitas visual TEP adalah Suka Studio di bawah arahan SIURA. Desainer dapat memberikan visualisasi dari konsep yang sudah dirancang yang berisikan kreasi, kebaruan, menarik, dan

berdaya guna. Desain juga diharapkan dapat memenuhi tingkat pemahaman seseorang terkait informasi di dalamnya.

Dalam artikel terdahulu, Umeda Hospital menggunakan EGD untuk memberikan informasi dan menyampaikan kesan tertentu kepada pengunjung. Umeda Hospital menggunakan material kain putih yang dapat dicuci dan diganti dengan mudah serta gabungan kayu. Desain ini menyesuaikan dengan citra Umeda Hospital sebagai rumah sakit obsteri dan pediatri. Konsep dari desain EGD Umeda Hospital dapat membuat pengunjung merasa nyaman saat berada di dalamnya (Hananto dkk., 2019). Maymun & Swasty, (2018) dalam penelitian juga membahas tentang pentingnya merancang identitas visual yang kuat pada wisata edukasi Kampung Batu Malasari. Penggabungan dari tiap unsur visual dapat menghasilkan desain yang baik, estetik, serta menarik. Hal ini dapat diwujudkan melalui desain signage yang informatif sehingga dapat meningkatkan daya tarik visual pada pengunjung. Artikel selanjutnya mengutip milik Yunianto, (2018) tentang rancangan desain identitas visual pada dusun Dalem Widodomartani. Hasil desain yang diciptakan harus memiliki karakteristik visual yang dalam menjadi ciri khas untuk membangun *value* otentisitas. Desain dapat menjadi efektif, komunikatif, otentik, reprsetatif serta terintegrasi dari berbagai aspek sesuai dengan kebutuhan dan harapan dari dusun Dalem Widodomartani.

Desain dapat dikatakan sebagai wujud visual dengan memanfaatkan gabungan dari berbagai unsur visual. Desain pada EGD secara khusus dapat disesuaikan dengan visi misi ataupun motto dari TEP. Harapannya dari desain

tersebut dapat menjadi media penyampaian informasi yang baik sehingga berdampak pada meningkatnya pengalaman dan potensi kedatangan pengunjung. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk menganalisa desain pada EGD di TEP.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Menurut Murdiyanto, (2020: 6) penelitian kualitatif menggunakan pedekatan yang memfokuskan peneliti terhadap gambaran lengkap sebuah fenomena dibandingkan merincingnya menjadi variabel yang lebih kecil. Metode ini merekonstruksi fenomena yang terjadi secara realistik (tidak memanipulasi data) sehingga bersifat holistik. Selain itu metode ini mengkaji secara dalam secara sistematis kemudian merubah data numerik menjadi data deskripsi. Pendekatan studi kasus digunakan dalam mengeksplorasi fenomena secara mendetail dan adanya sumber informasi yang beragam Murdiyanto, (2020: 32). Pada penelitian ini studi kasus diterapkan pada objek EGD yang terdapat di TEP.

2. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini merupakan EGD yang terdapat pada TEP. Sampel dari total populasi EGD dikategorikan berdasarkan 3 fungsi EGD menurut Calori & Vanden-Eyden (2015: 5-9) yaitu *signage-wayfinding, interpretation, dan placemaking*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif memiliki banyak cara pengumpulan data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data primer menurut Sugiyono, (2013: 225) yaitu observasi

(*participant observation*), wawancara (*in depth interview*), dan dokumentasi (*document review*). Ketiga sumber ini digunakan untuk mendukung data yang diambil berdasarkan kondisi alamiah pada objek yang akan diteliti, yakni EGD dan lingkungan TEP.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif analisis yang disajikan secara sistematis dimulai dari hasil observasi dan dokumentasi (Murdiyanto, 2020: 78). Data yang telah dikumpulkan akan dianalisa secara kualitatif dan diuraikan secara deskriptif. Peneliti menggunakan teori unsur visual dari desain yang dikemukakan oleh Anggraini & Nathalia, (2014: 32-40). Teori ini mengemukakan terdapat setidaknya terdapat 1 dari 6 unsur visual dalam sebuah desain, yaitu: garis, bentuk, tekstur, gelap terang (kontras), ukuran, dan warna. Pada studi observasi peneliti akan mengunjungi TEP secara langsung dan mengumpulkan desain pada EGD yang memenuhi nilai 3 fungsi EGD. Pada wawancara peneliti akan melakukan wawancara dengan *creative director* dan tim Suka Studio selaku perancang desain EGD di TEP. Sedangkan pada studi dokumentasi akan disandarkan pada website resmi dari TEP dan Suka Studio selaku desainer EGD TEP. Setelah kumpulan data di atas dianalisa maka dapat ditarik kesimpulan mengenai hasil desain EGD di TEP.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tebet Eco Park (TEP) sebagai salah satu bentuk taman kota yang memiliki lanskap seluas 7,3 hektar dan beragam infrastruktur/fasilitas penunjang lainnya (Putri & Tshania, 2023: 27). Bermula dari Taman Tebet Utara dan Taman Tebet Selatan, TEP direvitalisasi dan selesai pada

tahun 2021 dengan menyatukan kedua taman serta mengusung konsep ekologi, rekreasi, dan edukasi.

EGD adalah komunikator berbasis visual dan dapat ditemukan pada signage, wayfinding, sampai ornamen/dekorasi. Desain grafis yang EGD miliki difungsikan untuk menyampaikan informasi secara efektif melalui kombinasi dari desain, arsitektur, psikologi, ilmu komunikasi hingga kebudayaan (Masnuna & Prameswari, 2021: 46).

Calori & Vanden-Eyden (2015: 5-9) menyatakan bahwa EGD memiliki tiga fungsi yang saling tumpang tindih. Pada satu jenis EGD dapat memiliki 1 fungsi atau lebih tergantung dengan informasi yang ingin disampaikan. Fungsi pertama adalah *signage-wayfinding*, merupakan sistem tanda yang dapat memudahkan seseorang dalam mengenali sebuah lingkungan. Dan juga dapat berfungsi sebagai sistem navigasi. Biasanya desainnya sederhana namun bentuk/tata letaknya beragam agar menjangkau banyak sudut dalam suatu lingkungan. Fungsi kedua adalah *interpretation* yang dapat mendeskripsikan secara lebih rinci tentang objek-objek tertentu. Bentuknya beragam macam seperti bentuk fisik (papan tanda, buku, kertas), audiovisual (AV), serta multimedia interaktif. Biasanya sifatnya sementara dan dapat dirubah dalam jangka waktu tertentu karena menyesuaikan dengan objek yang ia deskripsikan. Fungsi ketiga adalah *placemaking* yang dapat memberikan ciri khas atau keunikan tertentu pada lingkungan. Dapat juga menjadi tanda penting dalam lingkungan. *Placemaking* dapat dieskpresikan dalam berbagai bentuk seperti patung pahlawan, bangunan/objek bersejarah, hingga gapura.

Dengan ketiga fungsi ini, EGD berperan penting dalam penggunaan informasi dan penerimanya. EGD dapat memberikan nilai tambahan pada sebuah lingkungan melalui desain yang dimilikinya.

Dalam merancang EGD, desainer harus memperhatikan antara keseimbangan, tata letak, hingga klasifikasi peran tertentu pada lingkungan. Desain EGD TEP dirancang secara khusus oleh Suka Studio yang menyesuaikan desainnya dengan konsep dari TEP. TEP sendiri memiliki motto "*Connecting People with Nature*" karena berada di tengah padatnya aktivitas manusia. TEP ingin hadir sebagai RTH yang mengedukasi masyarakat dan memberikan pengalaman rekreasi dekat di taman kota. Maka Suka Studio merancang desain dengan gaya ilustratif dan minimalis, penggayaan ini dapat memaksimalkan informasi pada desain sehingga mudah dipahami oleh pengunjung. Tiap desain juga dibuat fleksibel sehingga mudah diaplikasikan pada ragam bentuk, ukuran, hingga tekstur. Ragam bentuk ini dapat menyesuaikan dengan lingkungan di sekitarnya.



Gambar 1. Ragam bentuk EGD di TEP

Sumber: Website resmi Suka Studio, 2024

Berbagai bentuk dari EGD tentu menampilkan desain informasi yang berbeda-beda. Tiap EGD memiliki fungsinya masing-masing seperti yang dinyatakan oleh Calori & Vanden-Eyden (2015: 5-9). Klasifikasi fungsi ini

diberkalukan pada tiap lingkungan agar dapat memaksimalkan diterimanya informasi oleh seseorang. Pada TEP rata-rata EGD ditemukan dengan bentuk *Freestanding* atau *Ground-Mounted*. Bentuk ini menyesuaikan dengan luasnya TEP sehingga tidak perlu digantung atau ditempel kepada bangunan tertentu.

Papan tanda di TEP memiliki fungsi sebagai signage-wayfinding. Contohnya, papan tanda yang menjelaskan zona plaza dengan menggunakan kombinasi warna hijau tua (merekan kawasan TEP sebagai RTH), oranye (vegetasi endemik TEP), dan putih (netral).

Menurut Anggraini & Nathalia, (2014) setidaknya terdapat 6 unsur visual dalam sebuah desain yang minimal pada satu desain memenuhi 1 unsur visual tersebut. Keenam unsur visual ini dapat dikombinasikan sehingga desain yang dihasilkan menjadi lebih eksploratif dan artistik. Keenam unsur visual tersebut adalah: garis, bentuk, ukuran, gelap terang (kontras), tekstur, dan warna. Garis dapat berupa garis lurus atau dinamis, dengan ketebalan tertentu garis dapat memberikan citra yang berbeda dalam sebuah desain. Bentuk pada desain dapat berwujud beragam-macam. Proses penciptaannya biasanya terinspirasi dari hal tertentu. Bentuk pada desain dapat ditemukan secara 2 dimensi maupun 3 dimensi. Penggunaan bentuk abstraksi, deformasi, dan penggayaan lainnya dapat memberikan citra desain yang berbeda. Ukuran pada desain juga dapat berpengaruh, karena ukuran harus berbanding dengan luasan suatu lingkungan. Bertujuan untuk memaksimalkan potensi dari desain terhadap lingkungan. Kontras atau gelap-warna yang baik biasanya memberikan keterbacaan yang baik pula. Namun kontras yang terlalu tinggi juga

dapat merusak desain dan mengganggu visual seseorang. Tekstur dalam desain dapat memberikan pengalaman yang berbeda pada suatu desain dan menjadi nilai tambahan karena desain tersebut memiliki tekstur nyata bukan hanya tekstur semu. Tekstur dapat berupa kasar/halus, dan dibuat sesuai dengan material yang digunakan. Yang terakhir merupakan warna yang dikatakan sebagai unsur paling penting dalam sebuah desain. Selain dapat menarik perhatian, warna juga dapat meningkatkan *mood*, memberikan citra tertentu. Hal ini terjadi karena warna memiliki karakter, sifat, dan arti yang berbeda satu sama lain.



Gambar 2. Papan tanda informasi

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

Pada sistem tanda pertama memiliki fungsi sebagai *signage-wayfinding*, karena selain

memberikan informasi mengenai zona Plaza papan tanda ini juga berisikan berbagai macam ikon penanda zona dan area lain. Menggunakan kombinasi dari warna hijau tua yang merepresentasikan kawasan TEP sebagai RTH, warna oranye diambil dari vegetasi endemik TEP yakni Pohon Leda dan putih sebagai warna netral. Dalam EGD ini terdapat logo TEP dan logo Jakarta. Terdapat pula ikon yang mewakilkan



Gambar 3. Papan tanda informasi
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

fasilitas dan zona yang ada. Menggunakan *font semi-slab serif* bernama Museo. Bentuknya persegi panjang dengan ukuran tinggi mencapai 2,5 meter. Tekstur EGD ini licin karena material besi galvanum dan menggunakan stiker dalam menempel ikon maupun tipografinya.

Sistem tanda kedua pada EGD TEP merupakan papan tanda Paviliun Utara. Papan tanda ini memiliki dua fungsi. Selain menjadi *signage* papan ini juga masuk ke fungsi *interpretation* karena selain memberikan informasi tentang tempat, papan tanda ini berisikan deskripsi lanjutan tentang aturan di TEP. Aturan-aturan ini tervisualisasikan melalui ikon berwarna putih dan tipografi dengan *font* Museo di bagian bawah sebagai narasi deskriptif. Warna yang digunakan pada sistem tanda ini sama menggunakan kombinasi warna hijau tua, oranye, dan putih. Selain gambar ikon tentang



Gambar 4. Landmark logo TEP

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024

aturan-aturan di TEP, pada bagian bawah ada ikon dekorasi berwarna putih yang diambil dari logo vektor tiap zona yang ada. Bentuk sistem tanda ini persegi panjang dan mencapai tinggi 2,5 meter. Teksturnya licin karena berbahan besi galvanis dan stiker.

Sistem tanda ketiga pada TEP merupakan sebuah *landmark iconic* dari TEP itu sendiri. *Landmark* ini berbentuk logo TEP yang terdiri dari logo gram dan logo *type*. Sistem tanda ini tergolong ke dalam fungsi *placemaking* karena menjadi tanda penting saat pengunjung memasuki area TEP. Bentuk dari logo gram mengadaptasi dan mendeformasikan motif Betawi dan berisikan ikon-ikon perwakilan dari tiap zona di TEP. Logo *type* menggunakan *font* Museo. Menggunakan satu blok warna yakni

orange. Bertekstur licin karena terbuat dari material besi galvanis. Memiliki tinggi kurang lebih 2,5 meter dan lebar 2 meter.

SIMPULAN

TEP sebagai taman kota yang mengalami revitalisasi kini menghadirkan infrastuktur yang tersebar dalam 8 zona. Masing-masing zona berisikan fasilitas berupa lanskap dan arsitektural tertentu yang dapat memaksimalkan fungsinya. Karena infrastruktur TEP disebar dalam 8 zona, maka EGD perlu hadir dan membantu pengunjung untuk mencapai tiap zona. EGD yang ditemukan masing-masingnya memenuhi 3 fungsi EGD menurut Calori & Vanden-Eyden.

EGD yang ditampilkan selain dapat memberikan informasi, juga memiliki konsistensi dalam desain yang dimuat. Konsistensi desain dapat dilihat dari ketiga EGD dengan fungsi yang berbeda namun memiliki harmonisasi dalam unsur visualnya. Pada penggunaan warna hijau tua, orange, dan kombinasi putih. Menggunakan material besi galvanis untuk memberikan tekstur licin. Terdiri dari banyak ikon dan tipografi pendukung. Ukuran yang rata-rata besaranya 2,5 meter. Dan tiap-tiap desain memiliki representasi dari informasi yang ingin disampaikan. EGD mengkombinasikan antara satu unsur dengan unsur lainnya sehingga dapat menampilkan desain yang sesuai dengan konsep dan informasi dari TEP.

Peneliti menyadari adanya keterbatasan dan kekurangan dalam menganalisa desain pada EGD. Peneliti berharap artikel ini dapat membantu menginspirasi peneliti di masa mendatang untuk mengisi kekosongan kajian pada bidang ini. Dengan adanya keterbatasan

ruang dan analisa, peneliti berharap penelitian ini dapat dikembangkan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Auggraini, L. S., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula* (I. Fibrianti, Ed.; 1 ed.). NUANSA CENDIKIA.
- Calori, C., & Vanden-Eyden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems* (2 ed.). John Wiley & Sons. http://repo.darmajaya.ac.id/5450/1/Signage%20and%20Wayfinding%20Design_%20A%20Complete%20Guide%20to%20Creating%20Environmental%20Graphic%20Design%20Systems%20%28%20PDFDrive%20%29.pdf
- Darmawan, E. (2007). *Peranan Ruang Publik dalam Perancangan Kota (Urban Design)* (1 ed.). Universitas Diponegoro.
- Hananto, B. A., & Soenarjo, H. (2017). Perancangan Environment Graphics Museum Gajah. *NIRMANA*, 17(2), 67-77. <https://doi.org/https://doi.org/10.9744/nirma.na.17.2.67-77>
- Hananto, B. A., Timothy, E., Krisnanda, R., & Stefanus, T. (2019). KAJIAN DESAIN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN UMEDA HOSPITAL. *GESTALT*, 1(2), 177-190.
- Masnuna, & Prameswari, N. S. (2021). Environmental Graphic Design of Sam Poo Kong Temple: How Effective and Impact on Visitors. *IJASS*, 4(3), 45-43.
- Maymun, A. Z., & Swasty, W. (2018). IDENTITAS VISUAL DAN PENERAPANNYA PADA SIGNAGE UNTUK KAWASAN WISATA EDUKASI. *Serat Rupa*, 2(1), 1-13. <https://doi.org/https://doi.org/10.28932/srjd>

- Mukadar, W. T. A., Bahruddin, Muh., & Yosep, S. P. (2016). Redesain Environmental Graphic Taman Bungkul Surabaya Dengan Teknik Vektor Sebagai Upaya Optimalisasi Media Informasi. *Art Noveau*, 5(2), 178–185.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif* (1 ed.). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press. <https://eprints.upnyk.ac.id/24095/1/Penelitian%20Kualitatif%20-Eko%20mUrdiyanto.pdf>
- Purwanti, S. (2022). MEMAKSIMALKAN FUNGSI TAMAN KOTA SEBAGAI RUANG TERBUKA PUBLIK. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 5(1), 56–70.
- Putri, S. A., & Tshania, M. (2023). Dampak Kebijakan Penataan Ruang Terbuka Hijau Terhadap Pengembangan Taman Bagi Pariwisata(Studi Kasus: Tebet Ecopark). *Gemawisata*, 19(1), 55–62.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, dan RD* (19 ed.). ALFABETA. https://elibrary.stikesghsby.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1879&keywords=
- Yunianto, I. K. (2018). Destination Branding Sebagai Identitas Visual Dusun Dalem Widodomartani, Sleman, Yogyakarta. *AKSA*, 1(2), 158–174.

