

# PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN IDENTITAS VISUAL PADA UPTD KONSERVASI PENYU KOTA PARIAMAN

Putri Fadilla<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup> dan Idhar Resmadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,  
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
ptrfadilla@student.telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id,  
idharresmadi@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Penyu merupakan salah satu hewan yang dilindungi dalam undang-undang negara Indonesia karena populasinya yang terancam punah. Wilayah pesisir kota Pariaman merupakan habitat 3 dari 6 jenis penyu yang ada di Indonesia. Untuk memonitori dan melindungi habitat penyu di area tersebut, dibentuklah UPTD Konservasi Penyu Kota Pariaman. Didukung rencana pengembangan kawasan ekowisata berbasis konservasi, dengan potensi destinasi wisata yang bernilai tinggi kawasan ini dapat mendorong pertumbuhan ekonomi. Dengan daya tarik itu maka dirancanglah sebuah media informasi navigasi yang informatif untuk kawasan Konservasi Penyu Pariaman. Perancangan ini bertujuan agar proses kunjungan menjadi lebih efektif dan efisien saat berada di kawasan konservasi. Pada perancangan ini proses pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dengan cara analisis deskriptif, meliputi observasi langsung ke lokasi, wawancara kepada sumber terkait, pengumpulan data menggunakan studi pustaka, dan analisis matriks perbandingan. Data tersebut dikumpulkan dan dianalisa sehingga mendapatkan solusi untuk mendukung prasarana kawasan konservasi, dengan adanya perancangan *Environmental Graphic Design* akan membuat identitas baru bagi Konservasi Penyu Kota Pariaman sebagai alat informasi keberadaan kawasan ekowisata yang memiliki potensi untuk lebih dikenal masyarakat mancanegara agar dapat bersaing tingkat dunia.

**Kata kunci:** *environmental graphic design*, konservasi, penyu, *signage*.

**Abstract:** Sea Turtle is one of the protected animals under Indonesian law since its population is threatened with extinction. The coastal area of Pariaman city is the habitat of 3 out of 6 turtle species in Indonesia. To monitor and protect turtle habitat in the area, UPTD Pariaman Turtle Conservation was formed. Supported by a conservation-based ecotourism area development plan, with high-value tourist destination potential, this area can encourage economic growth. With that attraction, an informative navigational information media was designed for the Pariaman Turtle Conservation area. This research aims to make the visit process more effective and efficient while in a conservation area. In this research, the data collection process uses qualitative methods through descriptive analysis, including direct observation of the location, interviews with related sources, data collection using literature studies, and comparison matrix

*analysis. The data is collected and analyzed to obtain a solution to support the infrastructure of the conservation area, with the design of the Environmental Graphic Design, will create a new identity for the Turtle Conservation of Pariaman City as a means of information on the existence of ecotourism areas that have the potential to be better known by the international community so that they can compete at world level.*

**Keywords:** *environmental graphic design, conservation, sea turtle, signage*

## PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kepulauan dengan potensi sumberdaya alam yang melimpah, serta berbagai habitat laut yang beragam (Kadar, 2015). Salah satu kekayaan tersebut menjadikan perairan Indonesia sebagai jalur migrasi penyu, serta menjadi salah satu tempat bertelur enam dari tujuh jenis penyu yang ada di dunia (kkp.go.id, 2019). Kondisi populasi penyu saat ini semakin menurun karena faktor alam, aktivitas manusia secara langsung atau tidak langsung dan ancaman kepunahan jangka panjang. Berdasarkan Undang-Undang No. 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya, menyebutkan semua spesies penyu tergolong dalam kategori satwa yang dilindungi. Segala kegiatan perburuan dengan berbagai alasan harus diakhiri sebelum semua spesies penyu yang ada di perairan Indonesia habis (wwf.id, 2021).

Salah satu daerah yang kawasan pantainya merupakan habitat bertelur penyu di Indonesia adalah Kota Pariaman, Provinsi Sumatera Barat. Penyu biasa bertelur di wilayah pesisir dan di enam pulau-pulau kecil Kota Pariaman, jenis penyu yang ada di sekitar yaitu penyu hijau, penyu lekang, dan penyu sisik. Untuk memonitori dan melindungi habitat penyu tersebut, dibentuklah Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Konservasi Penyu Pariaman untuk melaksanakan kegiatan operasional dan penunjang teknis. Kegiatan yang dilakukan meliputi pemantauan, sosialisasi, pengembangbiakan, pengembalian tukik ke laut, dan lainnya. Terdapat rencana pengembangan kawasan ekowisata berbasis konservasi ke arah pariwisata, diperkuat dengan pernyataan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan (LHK), hal ini berbagai manfaat ekonomi, sosial dan lingkungan (Republika.co.id, 2018).

Namun kondisi di lapangan, masih minimnya prasarana papan tanda atau *signage* mengakibatkan jalan menuju kawasan konservasi tidak teratur dan kurang efisien. Keberadaan papan penunjuk arah di pinggir jalan membantu mengarahkan menuju kawasan konservasi, lalu di dalam lokasi terlihat kondisi eksisting papan petunjuk arah (*wayfinding*) dengan pemilihan jenis huruf yang kurang sesuai dan pemilihan warna yang kurang baik secara visual karena hanya berbentuk papan seadanya, warna tidak konsisten, sehingga pengunjung kesulitan saat membaca informasi dan petunjuk yang ada di lokasi.

Dari uraian diatas mulai dari kondisi populasi penyu menurun hingga terancam punah, pengembangan kawasan ekowisata ke arah pariwisata, dan kurangnya media informasi di kawasan konservasi penyu kota pariaman, maka dari itu solusi yang dapat peneliti tawarkan adalah sebuah media informasi navigasi yang memuat informasi tentang lokasi dan meningkatkan kesadaran untuk melindungi penyu. Maka dari itu diperlukan sebuah *Environmental Graphic Design* pada Konservasi Penyu Kota Pariaman untuk menunjang prasarana, meningkatkan pengetahuan serta kenyamanan pengunjung dan ketertiban suasana di area konservasi, juga menunjang rencana pemerintah dalam meningkatkan wisata ekowisata yang memiliki potensi untuk lebih dikenal masyarakat agar dapat bersaing di tingkat dunia.

## **DASAR PEMIKIRAN**

### ***Environmental Graphic Design***

*Environment Graphic Design* atau disingkat EGD, adalah komunikasi grafis informasi yang ada di lingkungan (Calori & vanden Eynden, 2015). Pemahaman yang dipaparkan oleh Calori adalah bahwa perancangan grafis tidak serta merta hanya mencakup dua dimensi saja, bisa dibuat dalam bentuk tiga dimensi, Calori juga menegaskan bahwa EGD adalah bidang ilmu yang dapat berkaitan dengan desain grafis, tidak terbatas pada bidang arsitektur dan juga interior.

EGD terdiri dari tiga komponen utama yang saling melengkapi. signage, desain spasial dan interpretasi. Dari ketiga unsur tersebut dapat kita simpulkan bahwa makna utama EGD adalah sarana komunikasi, menjadikan EGD sebagai desain yang berorientasi pada fungsi bukan sekedar hiasan. EGD juga menggabungkan pemahaman desain untuk orang (desain yang berpusat pada manusia, antarmuka pengguna & desain pengalaman pengguna), dan banyak dari prinsip ini juga diterapkan sebagai prinsip desain untuk EGD (Hananto et al., 2019).

EGD memiliki tiga komponen utama yang saling melengkapi satu sama lain: *signage*, *placemaking*, dan *interpretation*. Dari ketiga komponen tersebut, disimpulkan bahwa makna utama EGD adalah sebagai alat komunikasi, bukan sekedar dekorasi, menjadikan EGD sebagai sebuah desain yang berorientasi pada aspek fungsi. EGD juga menggabungkan pemahaman desain untuk manusia (*user interface*, *user experience design*, *human centered design*), prinsip-prinsip ini juga diterapkan dalam proses desain EGD (Hananto et al., 2019).

Menurut Rubenstein pada jurnal Soedewi, *Signage system* adalah perwujudan dari *wayfinding sign* dan menggabungkan informasi visual yang berhubungan dengan suatu tempat (Soedewi, 2019). Fungsi dari *signage* secara umum menurut Abhinav (2014) yaitu memberikan informasi, memberi petunjuk arah, menunjukkan identifikasi ruang atau tempat di lingkungan, memberikan peringatan atau pedoman keamanan. Endra Waskito dan Andy Rahmat (dalam Maymun & Swasty, 2018) menyatakan sebagai desainer *signage*, harus didasarkan pada standar dan prinsip seperti mudah dipahami, informatif, dan memiliki bentuk, ukuran font, dan bentuk yang tepat.

Menurut Follis & Hammer (dalam Soedewi et al., 2020), menyebutkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi persepsi pandangan dan respon manusia terhadap *signage*. Yang pertama yaitu faktor fisik, yang termasuk didalamnya adalah *reading rate*, *normal field of view*, *legibility*, *eye level*, *meeting needs of aging and physically disabled people*, *letter height*, dan *visual acuity*. Sedangkan yang kedua faktor psikologi, adalah *figure-ground relationships*, dan *implications of colors*.

## Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan upaya untuk memecahkan masalah komunikasi, dan menghasilkan desain terbaru yang pernah muncul. Proses kreatif dimulai dengan mencari masalah komunikasi visual, mencari data, mengumpulkan ide berdasarkan karakteristik target, dan menentukan visualisasi desain akhir (Tinarbuko, 2015).

### **Pictogram**

*Pictogram*, atau piktogram dalam bahasa Indonesia, adalah simbol yang mendefinisikan objek, aktivitas, dan konsep dalam format yang sederhana dan informatif (Calori & Eynden, 2015). Piktogram adalah alat grafis yang kuat yang menggantikan tipografi untuk menyampaikan pesan tertentu. *Pictogram* dapat dipasangkan dengan pesan tipografi pada *signage*, dan dapat berguna dalam lingkungan *signage* multibahasa (Clara & Swasty, 2017).

### **Tipografi**

Tipografi adalah bahasa visual atau bahasa tampak dan studi tentang bentuk huruf. Peran tipografi yaitu untuk menyampaikan ide dan informasi dari halaman kepada pemirsa (Wijaya, 2004). Tipografi adalah tulang punggung signage, sebagian besar isi informasi dari signage disampaikan dengan kata-kata daripada elemen gambar (Calori & Eynden, 2015), lalu Gibson (2009:77) juga menyatakan bahwa pemilihan jenis huruf merupakan kunci dari tampilan visual *signage*, terutama karena tipografi adalah elemen grafik yang dominan untuk komunikasi *signage*.

### **Layout**

Anggraini dan Nathalia (2014) memaparkan bahwa layout adalah penempatan tata letak ruang atau bidang, desain yang baik adalah desain dengan layout yang

terpadu. Tujuan layout yaitu untuk menggabungkan elemen visual dan teks agar lebih mudah dipahami dan membantu pembaca menyerap informasi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi pustaka, observasi, dan wawancara. Studi pustaka melalui jurnal-jurnal yang berkaitan dengan perancangan *signage* dan identitas visual, sumber bacaan utama menggunakan buku karya Calori dan Vanden-Eynden (2015) berjudul *Signage and Wayfinding Design*. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif dan Analisis Matriks Perbandingan. Adapun wawancara dilakukan kepada narasumber yang terkait yaitu : Kepala kantor UPTD Konservasi Penyu Kota Pariaman oleh Lastri Mulyanti, S.Pi, M.Si., Staf pengawasan UPTD Raden Ayu Lastari, A.Md Pi., dan Novel Asri Yeni sebagai pengunjung. Kesimpulan yang didapat dari hasil wawancara adalah sebagai berikut :

1. UPTD Konservasi Kota pariaman tidak hanya bertanggung jawab dalam konservasi penyu saja, juga termasuk penjagaan kelestarian perairan sekitar.
2. Fasilitas informasi dan navigasi yang menarik dibutuhkan pada kawasan ekowisata.
3. Pengunjung ingin mendapat kemudahan dan kenyamanan saat mengunjungi tempat wisata.

Kemudian observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung Konservasi Penyu Kota Pariaman yang berada di Desa Apar, serta mengambil gambar untuk dijadikan dokumentasi. Dari hasil observasi didapat kondisi *existing signage*, tingkat keterbacaan *signage* yang rendah dikarenakan kondisi *signage* yang sudah tidak memadai dan tidak terawat diakibatkan oleh faktor alam, sehingga informasi yang ingin disampaikan tidak dapat diterima pembaca dengan baik.

## KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### Konsep Pesan

Maka dari itu, konsep pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini yaitu “Pentingnya *Environmental Graphic Design* pada sebuah objek wisata berbasis konservasi yang mudah dan informatif kepada pengunjung”. Agar pesan tetap konsisten ditetapkan keyword sebagai dasar dan patokan dari perancangan ini, keywords tersebut meliputi: *Fun* (Menyenangkan), *Free* (Luwes), *Friendly* (Ramah), dan *Educate* (Edukasi).

### Konsep Kreatif

Konsep kreatif menjadi sangat penting dalam perancangan EGD ini, guna menciptakan daya tarik dan penyampaian informasi yang tepat. Konsep kreatif yang ditawarkan dibuat berdasarkan pada konsep pesan dan eksplorasi grafis yang terinspirasi dari *keyword*, juga mengambil ciri khas dari kawasan konservasi yang menonjolkan penyu dan pantai. Konsep kreatif yang dirancang antara lain menciptakan warna yang eye catching, pemilihan tipografi yang tepat, konten yang menarik pada desain EGD yang dirancang, bentuk signage dan pictogram yang melengkung dan garis lurus menggambarkan keluwesan dan relaksasi yang sesuai dengan karakter penyu.

### Konsep Media

Untuk menarik perhatian target sasaran yang luas dan tepat, diperlukan media utama dan media pendukung pada perancangan ini, yaitu media *offline* yang ditempatkan langsung di lokasi dan media promosi atau marketing yang disebarluaskan secara *online*. Aspek penting yang diperhatikan pada konsep media ini yaitu aspek fungsi dan informasi, yang berguna untuk memperluas awareness target sasaran terhadap lokasi Konservasi Penyu Kota Pariaman. Media utama berupa *signage/wayfinding*, dan umbul-umbul, sedangkan untuk media pendukung meliputi tiket, website, media sosial instagram, poster, dan merchandise. Aspek

yang diperhatikan pada konsep media adalah aspek fungsi dan informasi, yang berguna untuk memperluas awareness audience terhadap buku jurnal ini.

### Konsep Visual

Visual yang dirancang beracu pada kata kunci sebelumnya antara lain Fun (Menyenangkan), Free (Luwes), Friendly (Ramah), dan Educate (Edukasi), dari kata kunci ini bertujuan agar referensi-referensi yang dipakai sesuai dan relevan dengan konsep pesan, untuk kata kunci Fun menggunakan visual kombinasi warna yang vibrant dan kontras untuk kata kunci Free menggunakan karakteristik penyu yang melengkung dan luwes, Friendly menggunakan visual dan ilustrasi, dan warna yang *vibrant* dan kontras, dan untuk kata kunci Educate berisikan konten-konten yang mengedukasi mengenai konservasi.

### Konsep Strategi Komunikasi

Metode yang digunakan pada perancangan EGD ini menerapkan strategi Komunikasi AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*), pendekatan yang dilakukan sebagai berikut:

1. *Atenttion* (Perhatian)

Pada tahapan ini akan memanfaatkan distribusi informasi secara *online* dan *offline* untuk menarik perhatian pengunjung akan keberadaan lokasi, dengan menggunakan grafis yang menarik dari identitas visual. Online: Instagram, Offline: *Signage* dan *wayfinding*, Poster, Banner.

2. *Interest* (Ketertarikan)

Timbul rasa ketertarikan dari tahap sebelumnya dengan adanya pemanfaatan acara bulanan dan media sosial. Dengan menampilkan konten, program, dan produk dari konservasi penyu parianaman sehingga menarik perhatian dari target khalayak untuk mengetahui informasi lebih lanjut. Online: Instagram giveaway. Offline: *Event* Bulanan, Poster.



### 3. *Search* (Pencarian)

Target khalayak sasaran melakukan pencarian informasi lengkap mengenai konservasi penyu pariaman melalui media sosial, *search engine*, dan *website*.  
Online: Website, Instagram.

### 4. *Action* (Tindakan)

Setelah mendapatkan informasi mengenai harga tiket, kondisi, program, dan aktivitas, target sasaran melakukan tindakan dengan mengunjungi kawasan konservasi dan melihat *sign system* yang terdapat di lokasi, penggunaan sosial media juga membuat target memiliki keinginan untuk berswafoto di dalam kawasan dan memanfaatkan spot foto. Online: *Website*. Offline: *Signage* dan *wayfinding*, tiket, poster.

### 5. *Share* (Pembagian)

Pengunjung membagi pengalamannya berupa cerita, foto, video, dan lainnya melalui media sosial maupun *platform* lain setelah mengunjungi maupun melakukan kegiatan di Konservasi Penyu Pariaman. Online: Instagram. Offline: *Merchandise*.

## Hasil Perancangan

### 1. Media Utama

#### 1) Logo

Proses perancangan logo terinspirasi dari perpaduan “penyu”, “ombak”, dan “rumah” yang menggambarkan perlindungan. Bentuk logo dari Konservasi Penyu Kota Pariaman berupa logogram dan logotype, tidak menggunakan UPTD dengan didasari alasan lebih dikenal oleh masyarakat, agar penulisan nama lebih efisien dan mudah diingat.

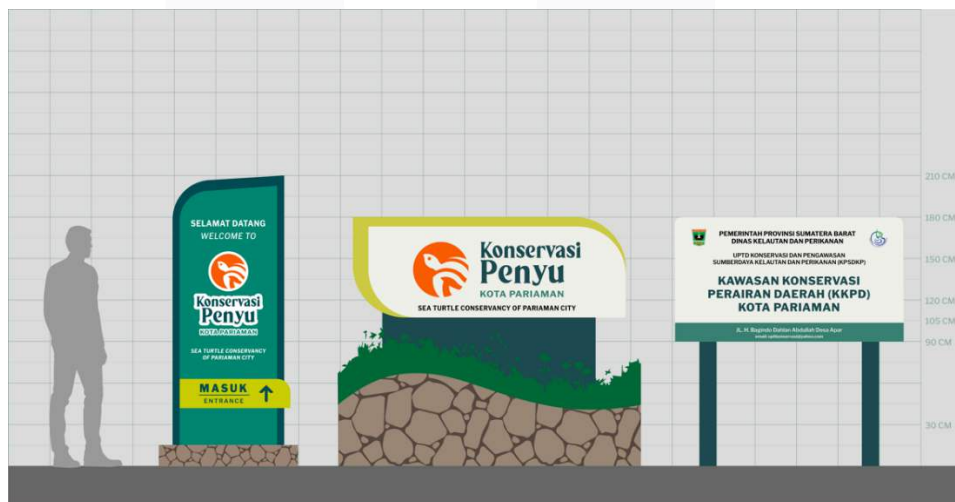


Gambar 1 Logo konservasi penyu kota pariaman  
Sumber: putri fadilla (2022)

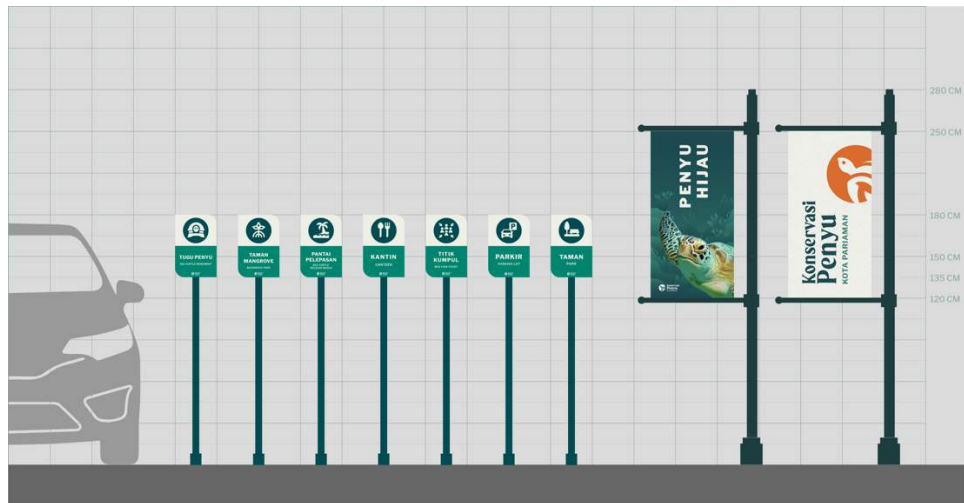
## 2) Signage



Gambar 2 Desain signage  
Sumber: putri fadilla (2022)



Gambar 3 Desain identification signage 1  
Sumber: putri fadilla (2022)



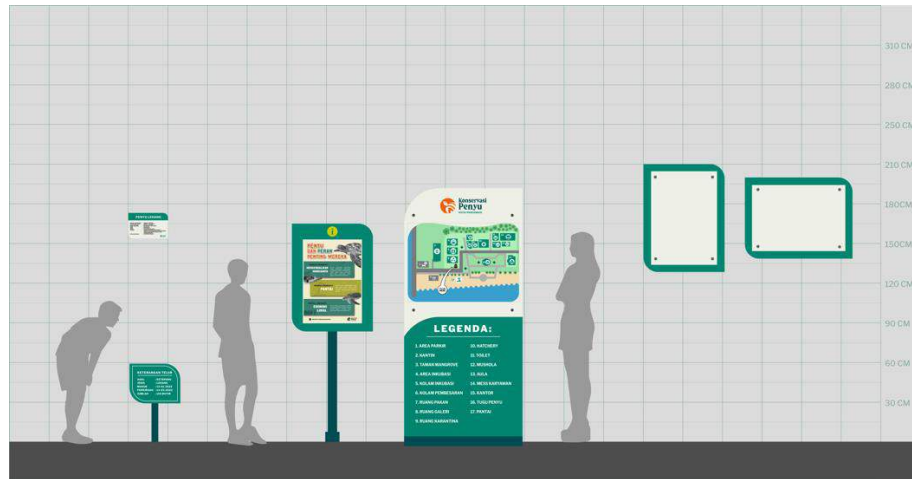
Gambar 4 Desain *Identification signage 2*  
Sumber: putri fadilla (2022)



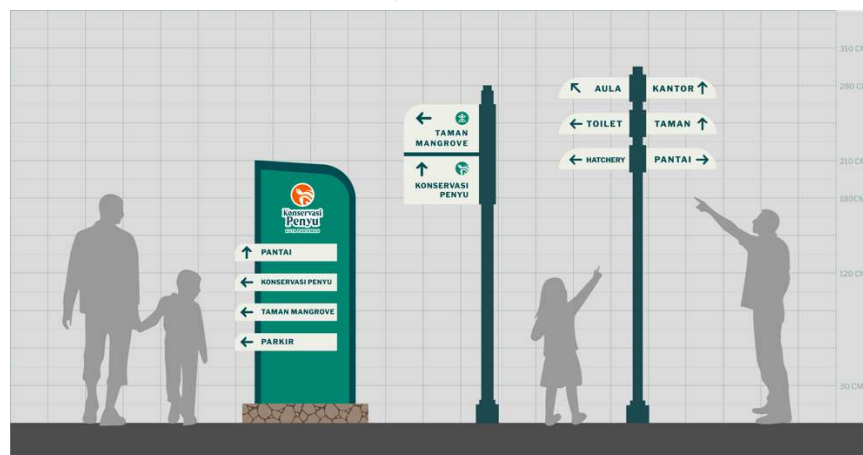
Gambar 5 Desain *Identification signage 3*  
Sumber: putri fadilla (2022)



Gambar 6 Desain *Identification signage* 4  
Sumber: putri fadilla (2022)



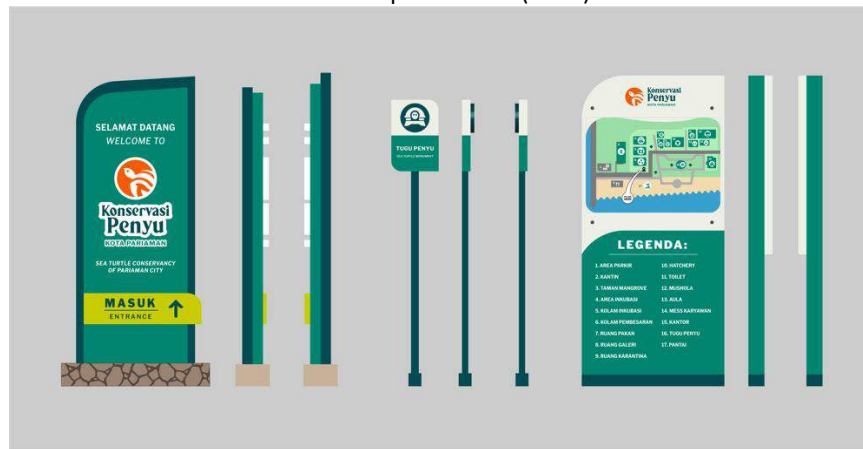
Gambar 7 Desain *interpretive signage*  
Sumber: putri fadilla (2022)



Gambar 8 Desain *directional signage*  
Sumber: putri fadilla (2022)



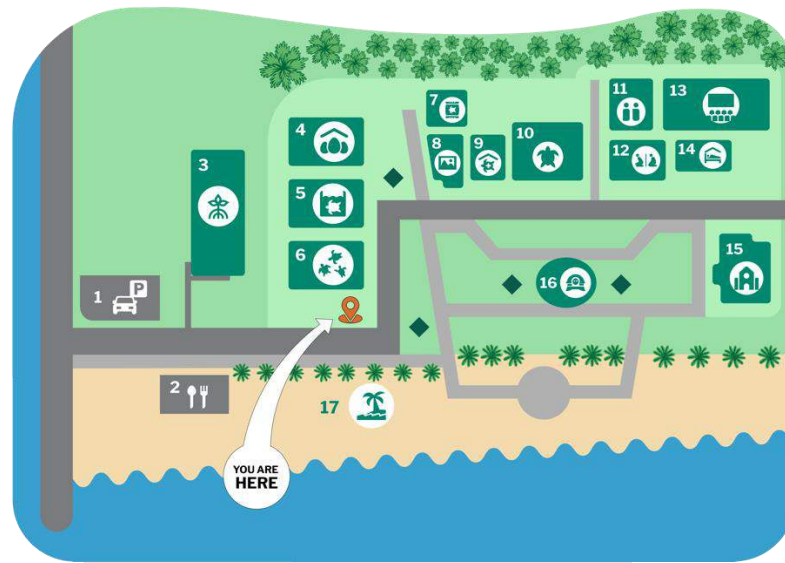
Gambar 9 Desain *regulatory signage*  
Sumber: putri fadilla (2022)



Gambar 10 Detail tampak samping *signage*  
Sumber: putri fadilla (2022)



Gambar 11 Penerapan *signage*  
Sumber: putri fadilla (2022)



Gambar 12 Desain Denah kawasan konservasi  
Sumber: putri fadilla (2022)

### 3) Umbul-umbul



Gambar 13 Umbul-umbul  
Sumber: putri fadilla (2022)

## 2. Media Pendukung

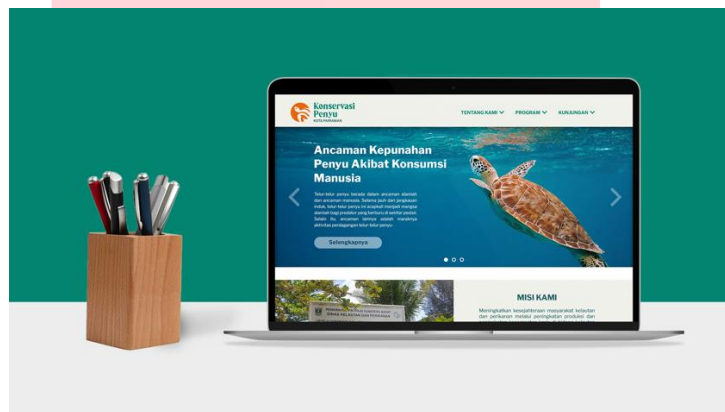
### 1) Tiket





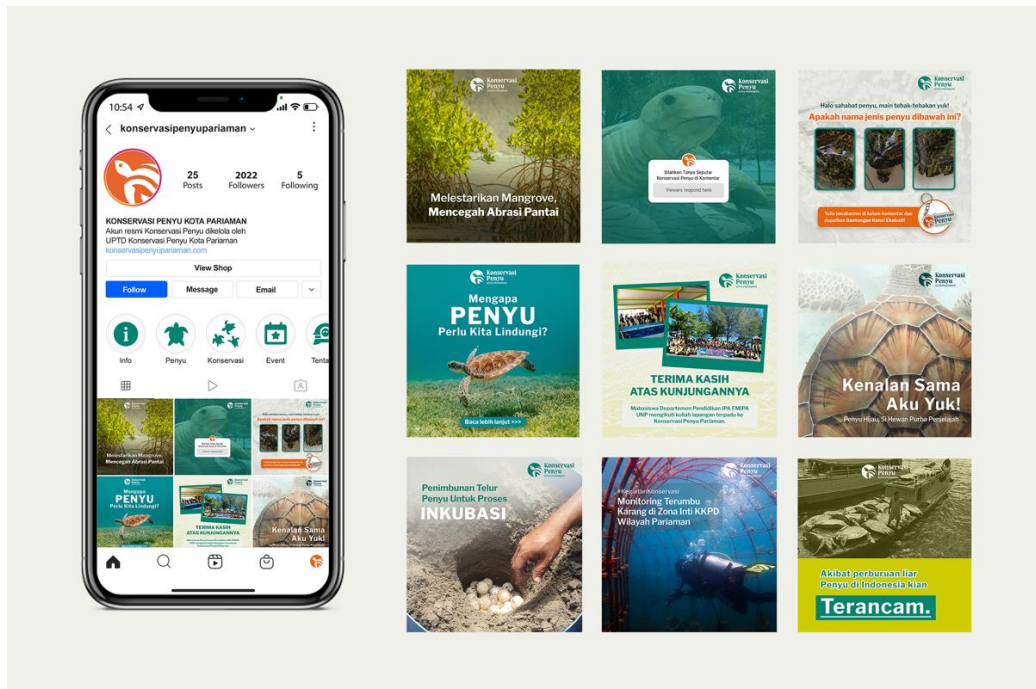
Gambar 14 Tiket  
Sumber: putri fadilla (2022)

## 2) Website



Gambar 15 Website  
Sumber: putri fadilla (2022)

## 3) Sosial Media



Gambar 16 Instagram  
Sumber: putri fadilla (2022)

#### 4) Poster



Gambar 17 Poster



Sumber: Putri Fadilla (2022)

### 5) Merchandise



Gambar 18 Merchandise  
Sumber: putri fadilla (2022)

## KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai tempat yang memiliki peran penting dalam melindungi penyu dalam ancaman kepunahan, serta potensi daerah dalam pengembangannya sebagai destinasi ekowisata berbasis edukasi, Konservasi Penyu Kota Pariaman membutuhkan *Environmental Graphic Design* untuk menunjang fasilitas dan sarananya. *Environmental Graphic Design* memiliki peran yang besar dalam penyampaian informasi dalam visual yang menarik kepada pengunjung, juga memberikan pengalaman yang menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa fasilitas *signage* dan *wayfinding* yang dimiliki Konservasi Penyu Kota Pariaman dalam kondisi tidak layak, dan belum memenuhi faktor-faktor ergonomis manusia, sehingga informasi yang disampaikan tidak maksimal. Perancangan *signage* dan *wayfinding* yang efektif dapat dibuat melalui prinsip dan teori yang sesuai,

dan membantu memperkuat identitas visual dari kawasan Konservasi Penyu Kota Pariaman. Diharapkan dengan perancangan Environmental Graphic Design ini dapat menjadi referensi, bentuk edukasi, dapat memaksimalkan pengalaman pengunjung dan meningkatkan kesadaran kepada masyarakat baik dari dalam Kota Pariaman maupun luar kota terhadap ancaman kepunahan penyu.

Sebuah tempat wisata hendaknya dapat menyediakan fasilitas dan memberikan kenyamanan bagi para pengunjungnya. Penulis juga menyarankan kepada masyarakat kota Pariaman untuk lebih giat lagi dalam melestarikan penyu dan menjaga perairan agar tetap lestari dan dapat menekan angka kepunahan penyu.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Abhinav, Amlan. (2014). *Effective Signage System*. National Institute Of Technology Rourkela.
2. Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual, Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula* (I. Fibrianti, Ed.). Nuansa Cendekia.
3. Calori, C., & vanden Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design* (C. Calori & D. Vanden-Eynden, Eds.). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781119174615>
4. Clara, S., & Swasty, W. (2017). Pictogram On Signage As An Effective Communication. *Jurnal Sosioteknologi*, 16(2), 166–175. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2017.16.2.2>
5. Gibson, D. (2009). *The wayfinding handbook: Information design for public places*. Princeton Architectural Press.
6. Hananto, B. A., Timothy, E., Krisananda, R., & Stefanus, T. (2019). Kajian Desain Environmental Graphic Design Umeda Hospital. *GESTALT*, 1(2), 177–190. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v1i2.37>
7. Kadar, A. (2015). Pengelolaan Kemaritiman Menuju Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia. *Jurnal Keamanan Nasional*, 1(3). <https://doi.org/10.31599/jkn.v1i3.33>
8. kkp.go.id. (2019). *Penyu*. LOKA PENGELOLAAN SD PESISIR & LAUT SORONG. <https://kkp.go.id/djprl/lpsplsorong/page/1915-penyu>
9. Maymun, A. Z., & Swasty, W. (2018). Identitas Visual Dan Penerapannya Pada Signage Untuk Kawasan Wisata Edukasi. *Serat Rupa Journal of Design*, 2(1).

10. Septyaningsih, lit. (2018). KLHK Sebut Kawasan Konservasi Berpotensi Jadi Tempat Wisata. *Www.Republika.Co.Id*.  
<https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/18/01/12/p2g25p354-klhk-sebut-kawasan-konservasi-berpotensi-jadi-tempat-wisata>
11. Soedewi, S. (2019). Identitas Visual pada Signage System di Pusat Perbelanjaan Metro Indah Mall. *Waca Cipta Ruang*, 5(2), 379–387.  
<https://doi.org/10.34010/wcr.v5i2.2265>
12. Soedewi, S., Murdowo, D., Wulandari, R., Yuniati, A. P., Gunawan, P. H., Aditsania, A., Adrin, A. F., & Prabasworo, B. (2020). Perancangan Signage Lapangan Gasmin Kota Bandung. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 169–180.  
<https://doi.org/10.34010/visualita.v9i1.3335>
13. Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE : Desain Komunikasi Visual : Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS.
14. Wijaya, P. (2004). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1. <https://doi.org/10.9744/nirmana.1.1>.
15. wwf.id. (2021). *Penyu*. Wwf.Id. <https://www.wwf.id/spesies/penyu>

