

# PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN (*ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*) DI TEMENGGUNG ABDUL JAMAL UNTUK Mendukung *SPORT TOURISM* DI KOTA BATAM

Rhaya Nawwari Bintang<sup>1</sup>, Riky Azharyandi Siswanto<sup>2</sup> Siti Desintha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
[rhayanawwari@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:rhayanawwari@student.telkomuniversity.ac.id) [rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id](mailto:rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id)  
[desintha@telkomuniversity.ac.id](mailto:desintha@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Temenggung Abdul Jamal terletak di Provinsi Kepulauan Riau merupakan salah satu kawasan olahraga yang populer di wilayah Sumatera. Berbagai acara tingkat regional, nasional, bahkan internasional rutin diselenggarakan secara bergantian di Temenggung Abdul Jamal. Oleh karena itu, pengembangan *sport tourism* di kawasan Temenggung Abdul Jamal dilakukan untuk meningkatkan pengalaman positif bagi wisatawan serta menciptakan dampak ekonomi yang berkelanjutan. Namun, kawasan Temenggung Abdul Jamal masih menghadapi berbagai kekurangan, khususnya dalam hal sistem informasi dan navigasi bagi pengunjung. Kurangnya papan petunjuk arah dan papan informasi mengenai empat sektor utama tidak sebanding dengan luas kawasan yang mencapai 20 hektar. Selain itu, sistem informasi dan navigasi yang ada belum mencerminkan identitas dan citra kawasan, sehingga mengurangi nilai estetikanya. Penelitian ini merupakan studi terapan yang menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, kuesioner, dan observasi. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis dengan metode deskriptif, matriks perbandingan, dan SWOT. Solusi visual yang diusulkan berupa penerapan sistem *environmental graphic design* (EGD) secara fungsional. Melalui solusi ini, diharapkan dapat mempermudah dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung, sekaligus memperkuat identitas dan citra Kawasan Temenggung Abdul Jamal.

**Kata kunci:** Temenggung Abdul Jamal, sport tourism, signage, wayfinding, identitas visual

**Abstract:** Temenggung Abdul Jamal located in Province Kepulauan Riau, is one of the popular sports areas in the Sumatra region. Various events at regional, national, and even international levels are held alternately at Temenggung Abdul Jamal. Therefore, the development of sport tourism at Temenggung Abdul Jamal is carried out to enhance the positive experience for tourists and create a sustainable economic impact. However, the Temenggung Abdul Jamal area still faces various shortcomings, particularly in terms of information and navigation systems for visitors. The lack of directional signs and information boards regarding the four main sectors is not proportional to the area's 20 Hectare size. In addition, the existing information and navigation system do not reflect the identity and image of the area, thereby reducing its aesthetic value. This research is an applied study using a qualitative method. Data acquisition is carried out through interviews, questionnaire, and direct observations. The gathered data are then evaluated using descriptive analysis, a comparative matrix method, and SWOT. The proposed visual solution is the implementation of a functional environmental graphic design (EGD) system.

*Through this visual solution, it is expected to facilitate and provide comfort for visitors, as well as strengthen the identity and image of the Temenggung Abdul Jamal Area.*

**Keywords:** *brand identity, signage, sport tourism, temenggung abdul jamal, wayfinding.*

## PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia (SDM) telah menjadi fokus utama Indonesia dalam mengejar Visi Indonesia Emas 2045. Pemerintah menargetkan peningkatan kualitas SDM dengan memperkuat aspek intelektual, fisik, dan mental guna mencapai produktivitas tinggi dan pendapatan per kapita sebesar USD 30.300 (Pemuda & Indonesia, 2023). Namun, data menunjukkan bahwa tingkat kebugaran fisik generasi muda Indonesia masih tergolong rendah. Hanya 5,92% pemuda usia 10–30 tahun yang masuk dalam kategori kebugaran “baik” (Pemuda & Indonesia, 2022). Rendahnya tingkat aktivitas fisik masyarakat sebagian besar disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap ruang terbuka dan fasilitas olahraga yang memadai. Ruang terbuka publik dan fasilitas olahraga memiliki peran strategis dalam mendorong gaya hidup aktif dan sehat, sebagaimana telah diterapkan di banyak kota maju di dunia (Irfandian, 2019). Oleh karena itu, penyediaan dan optimalisasi fasilitas olahraga yang inklusif, aman, dan mudah diakses menjadi komponen penting dalam membangun kota yang sehat, aktif, dan kompetitif.

Kota Batam merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki daya tarik tinggi untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata berbasis olahraga (*sport tourism*), yaitu kegiatan pariwisata yang dikombinasikan dengan aktivitas olahraga untuk menghasilkan manfaat ekonomi dan sosial. Menurut United Nations World Tourism Organization (UNWTO), sektor pariwisata olahraga kini termasuk dalam kategori yang mengalami perkembangan paling cepat di ranah pariwisata global. Bukti dari hal tersebut terlihat melalui pelaksanaan berbagai event olahraga berskala nasional maupun internasional yang di gelar di Kota Batam. Di antaranya adalah penyelenggaraan “International Soccer Batam Cup” yang diadakan pada 4–9 Februari 2025. Diperkirakan, *sport tourism* dapat memberikan kontribusi hingga Rp18.790 triliun terhadap

perekonomian nasional pada tahun 2024 (Wijayanto, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Hidayat & Danardani, 2023) yang menyatakan bahwa partisipasi masyarakat dalam pengembangan sport tourism dapat meningkatkan pengalaman positif wisatawan dan menciptakan dampak ekonomi yang berkelanjutan. Lebih lanjut, menurut (Raso & Cherubini, 2024) peningkatan sport tourism juga berperan dalam menjaga kelestarian budaya lokal yang pada akhirnya menjadi daya tarik tambahan bagi pengunjung.

Salah satu fasilitas olahraga terbesar dan paling representatif di Kota Batam adalah Temenggung Abdul Jamal. Kawasan ini berfungsi sebagai infrastruktur olahraga utama yang dikembangkan oleh Badan Pengusahaan Batam (BP Batam) berdasarkan prinsip keberlanjutan. . BP Batam adalah instansi pemerintah pusat yang didirikan sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 46 Tahun 2007, untuk menjalankan, mengelola, mengembangkan, dan membangun zona-zona strategis di Kota Batam, termasuk kompleks Temenggung Abdul Jamal.

Meskipun memiliki fasilitas yang tergolong lengkap, Temenggung Abdul Jamal masih menghadapi berbagai kekurangan, terutama dalam hal sistem informasi dan navigasi bagi pengunjung. Kurangnya papan petunjuk arah dan papan informasi untuk empat sektor utama tidak sebanding dengan luas kawasan yang mencapai 20 hektare. Sejalan dengan penelitian oleh (Safitri & Aulia, 2023), ketiadaan alat navigasi yang memadai dapat menyulitkan pengunjung dalam menemukan arah dan tujuan mereka. Beberapa elemen signage dan wayfinding yang ada di kawasan Temenggung Abdul Jamal diletakkan secara tidak strategis dan dalam kondisi buruk. Selain itu, sistem informasi dan navigasi yang ada saat ini tidak mencerminkan identitas dan karakter kawasan tersebut, sehingga mengurangi nilai estetika dan hanya berfungsi secara fungsional dasar (Abdillah et al., 2025). Fungsionalitas dalam konteks ini merupakan konsep desain yang menekankan pada tujuan dan kegunaan suatu produk atau sistem, dengan mempertimbangkan aspek ergonomi dan kemudahan penggunaan dalam setiap elemen desain (Siswanto, 2023). Permasalahan ini menunjukkan perlunya pendekatan

desain visual yang lebih strategis di kawasan Temenggung Abdul Jamal tetapi juga sebagai media pembentuk identitas dan citra kawasan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penerapan Environmental Graphic Design (EGD), yang menawarkan solusi terpadu melalui kombinasi fungsi informasi, estetika, dan identitas kawasan olahraga.

*Environmental graphic design* (EGD) adalah pendekatan desain visual yang mengintegrasikan komunikasi, identitas tempat, dan sistem navigasi di ruang publik. EGD berfokus pada penciptaan elemen grafis dan fisik yang memengaruhi bagaimana orang berinteraksi dengan lingkungannya, khususnya di area publik seperti kompleks olahraga, destinasi wisata, dan zona komersial (Alfarizki & Mutaqin, 2024). Dalam EGD, elemen-elemen utama seperti *signage dan wayfinding* memiliki peran penting dalam menyampaikan pengalaman visual yang menyeluruh dan efektif di lingkungan fisik. *Signage* tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk lokasi atau penyedia informasi, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk identitas visual dan nilai estetika suatu tempat. Sementara itu, *wayfinding* memastikan sistem navigasi yang efisien dan intuitif bagi pengguna, sehingga mempermudah pergerakan mereka di dalam kawasan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Kota Batam memiliki potensi besar dalam pengembangan *sport tourism*, dengan Temenggung Abdul Jamal sebagai salah satu fasilitas yang paling representatif. Namun, kondisi informasi visual dan sistem navigasi yang belum optimal di kawasan ini menyebabkan pengalaman pengunjung menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, merancang elemen grafis lingkungan seperti signage dan wayfinding berdasarkan prinsip dan standar desain yang tepat merupakan solusi strategis untuk meningkatkan kualitas spasial, membantu navigasi pengunjung, serta memperkuat identitas kawasan sebagai destinasi wisata olahraga. Selain itu, pedoman identitas visual yang kuat diperlukan untuk memastikan konsistensi pada seluruh elemen visual di seluruh area. Harapannya, hal ini mampu memberi dampak positif terhadap pengembangan *sport tourism* melalui Kawasan Temenggung Abdul Jamal,

serta memperkuat citra Kota Batam sebagai destinasi utama wisata olahraga di Indonesia.

## **DASAR PEMIKIRAN**

### **Environmental Graphic Design**

Sesuatu bentuk komunikasi grafis yang menyampaikan informasi melalui tata letak yang dirancang secara visual menarik, sehingga mudah dipahami oleh masyarakat luas (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

### **Sport Tourism**

Sport tourism adalah salah satu aktivitas pariwisata yang harus dikembangkan karena mengacu pada aktivitas yang berkaitan dengan dunia olahraga, di mana individu maupun komunitas dapat terlibat sebagai pelaku atau penikmat olahraga (Herbold et al., 2020).

### **Desain Komunikasi Visual**

Proses penyampaian informasi atau pesan melalui media desain dengan menggunakan bahasa visual disebut desain komunikasi visual (Mamis et al., 2023). Pembelajaran seni dalam desain komunikasi visual memiliki pengertian yaitu menyelami konsepsi dari komunikasi dan juga pembahasan yang kreatif akan digunakan pada media-media tertentu (Desintha et al., 2020).

### **Sistem Grafis**

Sistem grafis adalah bagian dari warisan budaya penting dalam komunikasi visual (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Sistem ini berperan dalam mewujudkan informasi lebih nyata dan mudah dipahami.

### **Visual Branding**

Visual branding adalah Pengaruh yang dihasilkan oleh elemen visual untuk membedakan suatu merek (Dang, 2019). Branding adalah sebuah pendekatan untuk

membangun kesadaran, menarik pengunjung, serta meningkatkan kenyamanan pengunjung (Ardiwinata et al., 2024).

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan metode pendekatan kualitatif dengan berbagai teknik pengumpulan data, seperti wawancara, kuesioner, observasi, serta studi pustaka. Analisis deskriptif diterapkan pada data yang dikumpulkan dari wawancara dan kuesioner. Selain itu, analisis matriks perbandingan digunakan untuk membantu menyeimbangkan informasi dengan cara menyusun data secara berdampingan. Hal ini mencakup penyelarasan elemen *signage* dan *wayfinding* berdasarkan jenisnya, serta perbandingan bentuk piktogram yang serupa beserta komponennya seperti keterlihatan (*visibility*), keterbacaan (*readability*), dan kemudahan dikenali (*noticeability*). Selanjutnya, analisis SWOT digunakan untuk mengkaji dan membandingkan berbagai faktor dalam proses perancangan guna menentukan strategi yang dapat membuat desain menjadi lebih efektif.

## HASIL DAN DISKUSI

### Data dan Analisis

Desain sistem papan informasi (*sign system*) di Kompleks Olahraga Temenggung Abdul Jamal dikembangkan dengan pendekatan kreatif dan berbasis pada *Environmental Graphic Design* (EGD). Tujuan utama dari desain ini adalah menciptakan sistem *signage* yang dapat diterima luas oleh masyarakat, memberikan akses informasi yang mudah, serta memastikan kenyamanan bagi pengunjung. *Signage* berperan sebagai tanda yang berfungsi untuk memberikan petunjuk arah bagi seseorang yang mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi atau tempat tertentu (Calori & Vandendynden, 2015). Sistem ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan

mendukung pengembangan kawasan sebagai destinasi wisata olahraga yang representatif di Kota Batam.

Proses perancangan difokuskan pada penciptaan papan informasi yang komunikatif, informatif, dan efektif. Lebih dari sekadar alat bantu navigasi, signage juga berfungsi sebagai elemen identitas visual yang memperkuat karakter kawasan, serta membantu pengunjung menjelajahi dan menikmati fasilitas secara efisien. Secara tidak langsung, desain ini turut mendukung upaya Pemerintah Kota Batam dalam meningkatkan kualitas infrastruktur di pusat kegiatan olahraga, seni, dan budaya ini.

Sistem papan informasi ini mengadopsi gaya visual yang tegas, bersudut, dan terstruktur, selaras dengan identitas kawasan. Pendekatan desain garis lurus terbuka yang dikombinasikan dengan piktoqram dan teks menghasilkan tampilan yang jelas dan estetik, sehingga informasi mudah diakses baik oleh warga lokal maupun wisatawan.

Survei lapangan menunjukkan bahwa kawasan ini memiliki potensi besar dalam pengembangan wisata olahraga, dengan fasilitas olahraga dan rekreasi yang saling terintegrasi. Namun, ketiadaan sistem informasi dan navigasi yang terstruktur sering kali menyebabkan kebingungan bagi pengunjung. Kekurangan ini menjadi dasar utama perancangan sistem signage baru yang bertujuan untuk secara signifikan meningkatkan pengalaman pengguna dan memperkuat identitas visual kawasan.

### **Konsep Pesan**

Kawasan Temenggung Abdul Jamal bukan hanya sekedar tempat menyelenggarakan acara olahraga, tetapi juga merupakan destinasi *sport tourism* yang merepresentasikan semangat berkompetisi didukung oleh pendekatan yang mengutamakan kenyamanan pengunjung serta penguatan nilai-nilai budaya untuk mempertegas identitas lokal Kota Batam.

### **Konsep Kreatif**

Konsep kreatif dalam perancangan media informasi dan navigasi di Kawasan Temenggung Abdul Jamal disusun berdasarkan pesan utama, hasil analisis data, dan eksplorasi visual yang merujuk pada kata kunci serta karakter khas kawasan. Gaya visual

yang digunakan bersifat tegas, kontras, dan mengangkat unsur lokal melalui inspirasi simbol adat triwarna Melayu sebagai representasi budaya. Dari sisi fungsional, desain mempertimbangkan keterbacaan, efisiensi penempatan, serta pemilihan material yang sesuai dengan lingkungan dan tahan lama.

### **Konsep Komunikasi AISAS**

Penggunaan konsep AISAS untuk memastikan pesan dapat disampaikan secara efisien. Mulai dari menarik perhatian, membangun ketertarikan, menciptakan keinginan hingga mendorong tindakan nyata dari pengunjung terhadap ruang. Pendekatan ini dilakukan dengan:

1. Perhatian (*Attention*) : Membangun kesadaran dan menarik perhatian masyarakat calon pengunjung. Output: Billboard, banner, *identification sign*, poster, dan media sosial.
2. Ketertarikan (*Interest*): Menggunakan elemen desain yang relevan dan informatif untuk menarik minat pengunjung. Output: Banner, media sosial.
3. Pencarian (*Search*) : Pengunjung tertarik dengan metode sebelumnya menjadi ingin mencari tahu berita dan informasi mengenai Temenggung Abdul Jamal. Output: Sosial Media.
4. Tindakan (*Action*) : Mengarahkan pengunjung untuk mengambil tindakan tertentu, mematuhi aturan, mengunjungi lokasi spesifik, atau berpartisipasi dalam aktivitas masyarakat. Output: *Directional sign, regulator sign, dan warning sign*.
5. Berbagi (*Share*) : Setelah mengunjungi pengunjung akan berbagi pengalaman mengenai Temenggung Abdul Jamal ke masyarakat luas melalui media sosial dan pembelian *merchandise*. Output: Sosial Media dan *Merchandise*.

### **Konsep Media**

Pemilihan media utama dan media pendukung pada perancangan Kawasan Temenggung Abdul Jamal disesuaikan dengan kebutuhan informasi, navigasi, dan

identitas visual yang mendukung tujuan sport tourism. Media utama meliputi signage dan wayfinding yang terdiri dari *identification, directional, regulatory, warning*, dan *interpretive sign*, serta sistem identitas visual seperti logo, warna, dan tipografi yang dirangkum dalam buku panduan identitas. Sementara itu, media pendukung mencakup *collaterals brand, merchandise*, serta media promosi yang dirancang untuk memperkuat citra kawasan dan menjangkau khalayak yang lebih luas.

### **Konsep Visual**

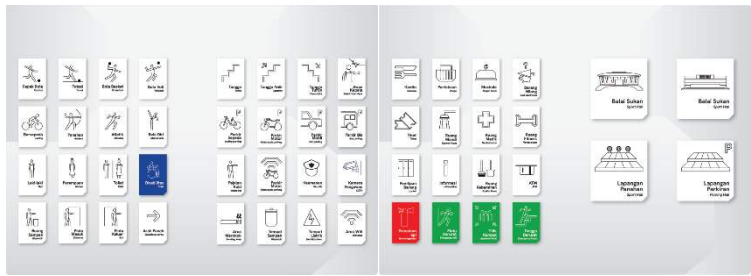
Dalam konsep visual Temenggung Abdul Jamal, elemen warna, tipografi, supergrafis, dan layout dirancang untuk menciptakan identitas visual yang kuat dan berkarakter. Palet warna mengadopsi triwarna melayu ( merah, kuning, hijau) yang dipadukan dengan aksen biru untuk memberikan kesan sporty, energik, dan berbudaya. Tipografi menggunakan Hanken Grotesk yang modern dan komunikatif, dengan varian italic untuk informasi bahasa kedua. Supergrafis menampilkan garis lengkung dinamis sebagai simbol energi dan gerak atletik, sedangkan tata letak menggabungkan modular grid, floating, dan hierarchical layout untuk menciptakan tampilan yang konsisten namun tetap variatif. Seluruh elemen ini saling mendukung untuk merepresentasikan kawasan yang sporty, humanis, dan budaya lokal.

### **Hasil Perancangan**

#### **Media Utama**

#### **Pictogram dan Signage**

Konsep dari pictogram ini menggunakan karakter visual yang tegas dan bersudut, namun tetap menjaga proporsi agar tampil modern dan fungsional. Gaya garis dan lekukan pada pictogram sengaja disesuaikan dengan elemen bentuk yang terdapat pada logo utama, sehingga menciptakan keselarasan visual yang konsisten dalam keseluruhan sistem desain kawasan.



Gambar 1 Pictogram  
Sumber: Rhaya (2025)



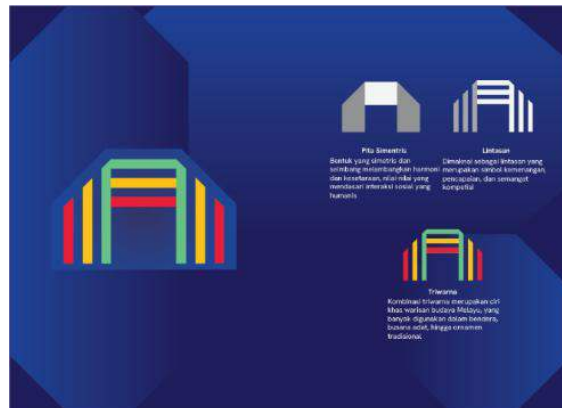
Gambar 2 Simulasi visual  
Sumber: Rhaya (2025)



Gambar 3 Visualisasi  
Sumber: Rhaya (2025)

### Logo

Desain logo untuk Temenggung Abdul Jamal didasarkan pada tiga kata kunci: sporty, humanis, dan berbudaya. Perpaduan bentuk dan warna dalam logo diharapkan membentuk identitas visual yang kuat sebagai dasar mengembangkan desain EGD kawasan, serta memperkuat citra dan kebanggaan terhadap warisan budaya.



Gambar 4 Logo TAJ  
Sumber: Rhaya (2025)

### Buku Pedoman Environmental Graphic Design TAJ

Buku pedoman ini berisi tahapan perancangan environmental graphic design (EGD) untuk Kawasan Temenggung Abdul Jamal, meliputi pengenalan konsep desain, visualisasi elemen grafis, detail teknis, serta simulasi penerapan langsung. Seluruh materi disusun untuk memberikan arahan komprehensif dalam implementasi sistem informasi dan navigasi.



Gambar 5 Buku pedoman environmental graphic design  
Sumber: Rhaya (2025)

### Buku Pedoman Identitas Visual

Buku ini menyajikan rangkuman menyeluruh mengenai proses perancangan identitas visual Kawasan Temenggung Abdul Jamal, mencakup elemen utama seperti struktur logo, tipografi, palet warna, sign system, hingga mock-up kawasan. Seluruh

prinsip dan pedoman tersebut dirangkum secara lengkap dalam buku pedoman identitas visual setebal 116 halaman yang dirancang sebagai referensi utama untuk memastikan konsistensi dan efektivitas penerapan desain visual.



Gambar 6 Buku pedoman Identitas visual  
Sumber: Rhaya (2025)

### Media Pendukung

#### Tiket



Gambar 7 Tiket  
Sumber: Rhaya (2025)

#### Gelang Tiket



Gambar 8 Gelang tiket  
Sumber: Rhaya (2025)

## Poster



Gambar 9 Poster  
Sumber: Rhaya (2025)

## Banner



Gambar 10 Banner  
Sumber: Rhaya (2025)

## Stiker



Gambar 11 Stiker  
Sumber: Rhaya (2025)

## Totebag



Gambar 12 Totebag  
Sumber: Rhaya (2025)

## Sport Kit



Gambar 13 Sport kit  
Sumber: Rhaya (2025)

## KESIMPULAN

Optimalisasi media informasi dan navigasi, Media informasi dan sistem navigasi yang tersedia di Temenggung Abdul Jamal saat ini masih belum maksimal, baik dari sisi kualitas maupun jumlahnya. Kondisi ini menyebabkan penyampaian informasi kepada pengunjung menjadi kurang efisien dan seringkali membingungkan. Untuk mengatasi hal tersebut, penerapan environmental graphic design (EGD) yang dirancang dengan cermat dan efisien sangat diperlukan.

Penerapan prinsip desain yang efektif, Kurangnya efektivitas sistem informasi dan navigasi di kawasan ini dapat diatasi dengan menerapkan prinsip-prinsip desain EGD yang baik. Hal ini mencakup penempatan signage pada lokasi-lokasi strategis, pemilihan

material yang tahan lama dan mudah dibaca, serta penggunaan elemen visual yang jelas dan komunikatif.

Tampilan visual kawasan yang saat ini terkesan kurang menarik dapat menimbulkan kesan usang dan tidak mencerminkan semangat sport tourism yang berkelanjutan. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan desain EGD yang menonjolkan aspek estetik sekaligus memperkuat identitas kawasan. Dengan menghadirkan visual yang lebih ramah, berbudaya, dan selaras dengan karakter olahraga, citra kawasan sebagai destinasi sport tourism akan semakin kuat dan relevan dengan perkembangan tren masa kini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Siswanto, R. A., & Apsari, D. (2025). Perancangan Environmental Graphic Design Sebagai Upaya Optimalisasi Media Informasi Dan Navigasi Destinasi Agrowisata Gunung Mas Kabupaten Bogor. *EProceedings of Art & Design*, 12(1), 19.
- Alfarizki, M. Z., & Mutaqin, F. (2024). Pengkajian Environmental Graphic Design Sebagai Media Untuk Meningkatkan Pengalaman Visual Studi Kasus Pengunjung Wisata Oasis Sukabumi. *Prosiding Seminar Nasional Desain, Pariwisata Dan Industri Kreatif*, 3, 75–86.
- Ardiwinata, F., Nugraha, N. D., & Soedewi, S. (2024). PERANCANGAN VISUAL BRANDING DESA WISATA NAGREG KENDAN DI KECAMATAN NAGREG KABUPATEN BANDUNG. *EProceedings of Art & Design*, 11(4), 6002–6019.
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems*. John Wiley & Sons.
- Dang, L. (2019). *Visual branding: A guide to designing visual identity: Case: Plannr. eu*.
- Desintha, S., Ayu, I. K., & Octamediana, H. (2020). *Unsur Visual Kemasan Granola Creations*.
- Herbold, V., Thees, H., & Philipp, J. (2020). The host community and its role in sports tourism—Exploring an emerging research field. *Sustainability*, 12(24), 10488.

- Hidayat, S., & Danardani, W. (2023). Pengembangan Model City Ecosport Tourism di Kota Singaraja. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 12(1), 149–155.
- Irfandian, R. R. I. (2019). PERWUJUDAN PRINSIP DESAIN AKTIF PADA REVITALISASI RUANG TERBUKA PUBLIK KOTA, Studi Kasus: Lingkungan Saparua Park, Kota Bandung: <https://doi.org/10.25124/idealog.v4i1.1589>. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 4(1), 75–88.
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiyat, M. P., Novitasari, D., Jayanegara, I. N., Mutiarani, R. A., & Sutarwiyasa, I. K. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pemuda, K., & Indonesia, O. R. (2022). Olahraga, Daya Saing, dan Kebijakan Berbasis Data. *Img-Deputi3. Kemenpora. Go. Id*.
- Pemuda, K., & Indonesia, O. R. (2023). *Kebugaran Jasmani dan Generasi Emas 2045*.
- Raso, G., & Cherubini, D. (2024). The sport tourism and regional economic development: A systematic review. *Scientific Journal of Sport and Performance*, 3(1), 108–121.
- Safitri, D. M., & Aulia, M. F. (2023). Perancangan Signage Dan Wayfinding Kolam Renang Cigunung Indah Kota Sukabumi. *Prosiding Seminar Nasional Desain, Pariwisata Dan Industri Kreatif*, 2, 258–278.
- Siswanto, R. A. (2023). *Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Tanggung Jawab*. PT Kanisius.
- Wijayanto, A. (2022). *Aktualisasi Wisata, Budaya dan Pendidikan*.