

**PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN PADA
KERATON KANOMAN CIREBON DI MASA NEW NORMAL PANDEMI COVID 19**
*Environmental Graphic Design In Cirebon Kanoman Palace In The New Normal Time Of The
Covid 19 Pandemic*

Muhammad Al Rizal Zulkarnaen¹, Sri Soedewi², Asep Kadarisman³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

rizalzulkarnaen@student.telkomuniversity.ac.id¹,

srisoedewi@telkomuniversity.ac.id², asepkadarisman@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Keberadaan *signage* dan *wayfinding* yang kurang sesuai demi mendapatkan informasi yang baik dan aman di masa new normal pandemi Covid 19 adalah sebuah dasar permasalahan dari perancangan ini. Sehingga hadirnya *signage & wayfinding* yang efektif, efisien dan aman diharapkan bisa memberikan solusi terhadap hal ini, namun keberadaan *signage* yang hadir ini belumlah memecahkan masalah ini dengan efektif bagi para pengunjung. Maka perancangan ulang dari *signage & wayfinding* agar lebih efektif dan efisien serta aman adalah hal yang penting untuk dilakukan. Dengan dilakukannya perancangan ini, penulis berharap bisa membantu para pengunjung lebih mengenal warisan budaya yang telah lama berdiri di tanah Kota Cirebon ini secara efektif dan efisien serta aman di pandemi Covid 19.

Kata Kunci : *Signage, Wayfinding, Cagar Budaya, Keraton, Environmental Graphic Design.*

ABSTRACT

The existence of inappropriate signage and wayfinding in order to obtain good and safe information in the new normal period of the Covid 19 pandemic is the basic problem of this design. So that the presence of effective, efficient and safe signage & wayfinding is expected to provide a solution to this, but the presence of signage that is present has not solved this problem effectively for visitors. So redesign of signage & wayfinding to be more effective, efficient and safe is an important thing to do. By doing this design, the author hopes to help visitors get to know the cultural heritage that has long existed on the land of the City of Cirebon effectively and efficiently and safely in the Covid 19 pandemic. Keywords: Signage, Wayfinding, Cultural Heritage, Keraton, Environmental Graphic Design.

Keywords: Signage, Wayfinding, Cultural Heritage, Palace, Environmental Graphic Design.

1. Pendahuluan

Kota Cirebon adalah kota yang memiliki banyak cerita dan sejarah. Cerita dan sejarah ini bisa ditelusuri perwujudannya dari peninggalan-peninggalan yang ikut andil dalam sejarahnya. Peninggalan-peninggalan bersejarah di Kota Cirebon kini sudah banyak yang menjadi tujuan wisata, terlebih semenjak ditetapkan statusnya sebagai kawasan cagar budaya oleh Sistem Registrasi Nasional Cagar Budaya milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Keraton Kasepuhan dan Keraton Kanoman adalah manifestasi dari panjangnya sejarah Kesultanan Cirebon sebelum akhirnya berubah menjadi Kota Cirebon. Kedua keraton ini kini merupakan cagar budaya yang telah ditetapkan oleh Kemdikbud di mana keduanya telah ditetapkan bersamaan pada tahun 1999 menurut surat keterangan yang ada pada Kemdikbud.

Keraton Kanoman merupakan salah satu dari dua keraton dari Kesultanan Cirebon yang didirikan pada tahun 1588 Masehi atau 1510 Saka jika berdasarkan prasasti berupa gambar Surya Sangkala dan Chandra Sangkala yang terpampang pada pintu Pendopo Jinem menuju ruang Prabayaksa. Keraton ini didirikan oleh Pengeran Mohamad Badridin atau Pengeran Kertawijaya, yang bergelar Sultan Anom I, yang kini posisi sultan diduduki oleh keturunan ke-12 beliau yakni Sultan Muhammad Emirudin. Bangunan Keraton Kanoman terletak di belakang Pasar Kanoman yang merupakan pasar rakyat yang sangat padat aktivitas di setiap harinya. Keraton Kanoman yang memiliki luas \pm 6 Hektar ini berisikan bangunan-bangunan kuno yang terdiri dari museum, rumah sultan, paseban dan bangunan-bangunan kuno lainnya. (Lasmiyati, 2013).

Posisi Keraton Kanoman ini sangat berbeda jika dibandingkan dengan saudaranya, yakni Keraton Kasepuhan. Posisi Keraton Kanoman berada di belakang pasar yang padat dan dikelilingi oleh rumah padat penduduk. Keberadaan pasar serta penduduk setempat seringkali membuat keraton ini tampak ramai namun tidak terawat dan tertata dengan baik. Papan atau media-media sejenisnya yang memuat aturan-aturan dasar seperti larangan membuang sampah pun keberadaannya tidak nampak bahkan sulit ditemukan, yang pada akhirnya mengakibatkan cukup banyaknya sampah di kompleks Keraton Kanoman, tentunya hal-hal ini sangat mengganggu siapapun yang ingin datang berkunjung. (Baehaqi, 2018)

Signage dan juga *wayfinding* menjadi sangat vital fungsinya di tempat-tempat ramai pengunjung, gunanya adalah mengkomunikasikan tata letak dan penjelasan ruangan tanpa harus bertanya kepada pengelola setempat yang dalam hal ini adalah pelayan keraton atau abdi dalem keraton.

Keberadaan Signage dan wayfinding di dalam kompleks Keraton Kanoman hanya terdapat pada area tengah keraton yang berupa hanya identification sign yang berisikan nama bangunan dan informasi singkat mengenainya, namun jumlahnya tidak banyak dan hanya terdapat di beberapa bangunan saja, yakni hanya berada di Siti Inggil, Pintu Si Blawong, Paseban dan Pintu Kejaksan. Pengunjung/wisatawan kerap kali kebingungan tentang arah dan tata letak kompleks Keraton Kanoman ini. Tentang identification sign bangunan yang terdapat di kompleks keraton pun masih belum sesuai oleh karena hanya menampilkan penjelasan singkat bangunan, itu pun dengan kondisi warna yang sudah pudar serta penempatan yang kurang estetis dan mengganggu keindahan bangunannya. Terlebih lagi tiang penyangga yang menopang papan signage hanya berpondasian bata yang disemen tanpa adanya sentuhan tambahan. Keseragaman identitas signage-signage ini pun hanya ada didalam bagian tengah kompleks keraton yang mana signage-signage lain yang berada di bagian lain kompleks keraton tidak mendapatkan sentuhan identitas yang sama. Hal ini tentu menyulitkan bagi siapapun yang ingin berkunjung serta mendapatkan informasi tentang arah dan penjelasan bangunan di kompleks Keraton Kanoman ini.

Kejadian pandemi Covid 19 terjadi pada akhir tahun 2019 dan masih berlangsung hingga saat penelitian ini diajukan. Kendala ini menjadikan sulitnya masyarakat atau pengunjung yang ingin datang ke keraton dan ingin mendapatkan informasi secara aman dan terhindar dari penyebaran virus Covid 19.

Setelah pemaparan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk meneliti dan membuat sebuah perancangan EGD yang sesuai untuk Keraton Kanoman berupa signage dan wayfinding sebagai sarana informasi dan komunikasi bagi pengunjung/wisatawan yang aman dalam masa pandemi ini.

2. Landasan Teori

2.1 Environmental Graphic Design (EGD)

EGD adalah sebuah proses pemikiran, proses serta hasil yang menyelesaikan permasalahan-permasalahan pada sebuah tempat atau lingkungan melalui informasi-informasi visual yang bersifat komunikatif.

Menurut Calori dan Vanden-Eynden (2015:5) Tiga komponen utama EGD yang digunakan dalam menyampaikan informasi yang kompleks tentang suatu daerah atau tempat adalah *Signage and wayfinding*, *Interpretation*, *Placemaking* dan ketiganya saling berhubungan satu sama lain dalam menjalankan penerapannya.

2.1 Signage dan Wayfinding

Signage dan *wayfinding* digunakan dalam menyampaikan informasi sebuah tempat dengan menggunakan media visual yang bersifat informatif. Peran dari *signage* dan *wayfinding* adalah menciptakan identitas visual yang sederhana untuk menjelaskan suatu tempat atau fasilitas yang ada pada suatu area. Selain sebagai petunjuk jalan *signage* dan *wayfinding* juga dapat mengkomunikasikan jenis informasi lainnya, seperti informasi peringatan, operasional, dan interpretatif (Calori dan Vanden-Eynden, 2015:5)

2.2 Teori Perancangan Visual

Perancangan visual adalah hal-hal yang berkaitan dengan estetika-estetika seni dan desain yang nantinya akan diaplikasikan kedalam suatu media sebagai sebuah citra.

2.2.1 Tipografi

Tipografi merupakan cabang ilmu seni dan desain yang didalamnya mempelajari tentang aksara-aksara tentang kegunaan, tata cara serta filosofinya yang mana adalah sebagai media penyampai informasi dan komunikasi secara tertulis.

Memilih sebuah typeface seperti tugas yang luar biasa. Secara general, ada tiga faktor yang dapat membantu dalam memilih typeface untuk sebuah *signage* (Calori, 2007: 105-106) : *Formal suitability*, *Stylistic longevity*, *Legibility typeface*

2.2.2 Piktogram

Piktogram merupakan ideogram yang menyampaikan suatu informasi, pesan, makna atau gagasan melalui gambar yang meniru atau menyerupai fisik objek aslinya. Gambar atau tanda-tanda yang masuk kedalam piktogram disebut dengan piktograf.

2.2.3 Layout

Layout sign mengutarakan identitas visual dari sistem grafis *signage* tersebut. Layout bisa mencitrakan sistem sign tersebut. Konten pesan serta elemen-elemen visual lainnya yang diolah dengan layout yang baik akan mempengaruhi kemudahan dalam memahami informasi serta pesan-pesan estetis lainnya. (Calori dan Vanden-Eynden, 2015:166)

2.2.4 Warna

Warna berperan dalam menentukan apakah *sign* kontras atau sudah sejalan dengan lingkungan *sign* tersebut. Secara keseluruhan, bergantung pada palet warna secara keseluruhan dari lingkungan yang ada, warna – warna terang, dan warna yang tersaturasi lebih bisa terlihat menonjol dari lingkungannya, dan juga netral. Warna yang lebih halus bisa bersatu dengan lingkungan atau menghilang dari lingkungan (Calori, 2007: 128)

3 Metode Penelitian

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu:

- Observasi yakni pengamatan secara langsung ke tempat objek penelitian yaitu Keraton Kanoman Cirebon dan mengumpulkan sampel foto dari *signage* & *wayfinding* yang ada di lokasi objek penelitian
- Wawancara dilakukan dengan narasumber dari pihak keraton dan ahli dari bidang Desain Komunikasi Visual
- Kuesioner akan dibagikan oleh penulis disekitar kawasan keraton yang target respondennya adalah para warga berdomisili Cirebon yang merupakan pelajar dan mahasiswa rentang umur 16 – 25 tahun.
- Studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan sumber – sumber teoritis sebagai acuan dasar pemikiran untuk karya dari penelitian agar bisa dipertanggung jawabkan.

4 Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin dibangun adalah sebuah atmosfer keraton yang klasik, bersahaja dan bermartabat melalui perancangan ini. Bersahaja yang berarti bertindak sederhana dan menjalankan kesederhanaan atas segala semua titipan yang diberi oleh yang maha kuasa dan juga bermartabat sendiri harus menyandang sebuah gambaran layaknya institusi pusat kebudayaan suatu daerah yang kaya akan nilai-nilai yang luhur disandingkan dengan rasa klasik untuk memberikan sebuah kesadaran wilayah, bahwa wilayah tersebut adalah wilayah institusi keraton.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif perancangan EGD ini menyesuaikan dengan lingkungan dimana *signage* dan *wayfinding* ini dihadirkan. Pendekatan visual menggunakan tema klasik, yang terinspirasi dari bentuk

batik Mega Mendung, dan juga dilengkapi dengan elemen tipograf serif yang mencoba memanifestasikan sebuah institusi kerajaan atau kesultanan yang formal. Pendekatan visual penyeimbangannya adalah *sign* yang menyerupai kerajaan atau kesultanan yang dalam penggunaannya di Keraton Kanoman bentuk panjangnya menyerupai perisai. Pendekatan dalam kondisi pandemi Covid-19 untuk merancang *Signage – signage* ini akan disiasati memiliki *QR Code* yang terpampang demi memudahkan menginformasikan dan mengkomunikasikan tentang bangunan, sejarah dan informasi lainnya.

4.3 Konsep Media

4.3.1 Media Utama

<i>Identification sign</i>	<i>Identification Sign</i> bertujuan untuk sebagai media pengenalan lingkungan atau wilayah Keraton Kanoman.
<i>Identification interpretive sign</i>	<i>Identification interpretive sign</i> bertujuan sebagai media pengenalan dan penjelas secara singkat, bangunan – bangunan yang ada di Keraton Kanoman Cirebon.
<i>Regulatory Sign</i>	<i>Regulatory sign</i> bertujuan sebagai media pemberi aturan atau regulasi – regulasi yang diberlakukan di Keraton Kanoman Cirebon.
<i>Directional Sign</i>	<i>Directional sign</i> bertujuan sebagai media penunjuk arah bangunan – bangunan yang ada di Keraton Kanoman Cirebon.
<i>Wayfinding</i>	<i>Wayfinding</i> bertujuan sebagai media penunjuk dan pencari arah bangunan – bangunan yang ada di Keraton Kanoman Cirebon.

4.3.2 Media Pendukung

1. Iklan Sosial Media

Iklan pada media sosial Facebook, Twitter dan Instagram yang mana Instagram untuk *feed* atau *post* dan *story*

2. Website & Aplikasi

Didalam website keraton memiliki konten atau fitur seperti arsip dan sejarah yang mana memuat berbagai tulisan dari berbagai sumber yang valid tentang sejarah keraton, dokumen-dokumen, kebendaan dan bangunan. Ada juga fitur pemberitahuan tentang kegiatan – kegiatan yang akan dilakukan oleh Keraton Kanoman. Fitur profil Keraton Kanoman menjelaskan sejarah singkat secara deskriptif tentang Keraton Kanoman. Tersedia juga fitur layanan pencarian arah menuju keraton dengan mengandalkan pihak ketiga yakni dari Google Maps

Aplikasi keraton memiliki fitur yang hampir sama dengan website keraton namun dengan beberapa fitur tambahan seperti *QR Code Scanner* untuk memindai *signage* dan *wayfinding* yang ada di

keraton.

3. Merchandise

Binder, pulpen dan gantungan kunci sebagai buah tangan.

4. Poster


Poster akan dibuat dengan ukuran A4, poster yang nantinya akan ditempel di majalah – majalah dinding sekolah dan beberapa area padat lalu lalang kota.

4.4 Konsep Visual

Berikut konsep visual yang akan diterapkan pada *signage* dan *wayfinding* Keraton Kanoman Cirebon

4.4.1 Tipografi

Tipografi yang akan digunakan pada Keraton Kanoman Cirebon yang dipilih adalah tipe dari font Serif Berikut adalah contoh font Serif yang dipilih yakni Cinzel Regular dan Bold yang didesain oleh Natanael Gama, lalu untuk teks aksen pada media pembantu menggunakan jenis typeface Freestyle Script yang didesain oleh Martin Wait.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890 !@#\$%^&*() 1234567890 !@#\$%^&*()

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 !@#\$%^&*()

Gambar 1 Font Cinzel & Freestyle Script

Sumber : fonts.google.com, 2021

4.4.2 Layout

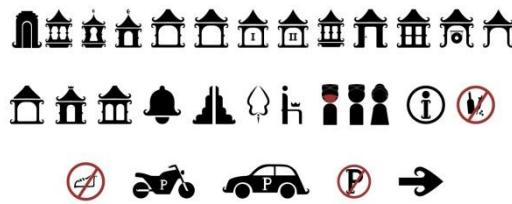
Tata letak atau *layout* yang digunakan adalah 2 macam tipe layout, yakni *side-by-side positioning* dan *stacked positioning*.



Gambar 2 *Stacked positioning layout*, sumber : Muhammad Al Rizal Zulkarnaen, 2021.

4.4.3 Piktogram

Pictogram yang akan digunakan merupakan stilasi dari berbagai bentuk sebenarnya.



Gambar 3 Pictogram digital, sumber : Muhammad Al Rizal Zulkarnaen, 2021.

4.4.4 Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan signage dan wayfinding ini akan menyesuaikan dengan tema klasik keraton yang diusung sehingga kecenderungan warna yang dipilih merupakan warna – warna yang memiliki saturasi warna lebih gelap.



Gambar 4 Warna – warna, sumber : Muhammad Al Rizal Zulkarnaen, 2021

4.4.5 Material

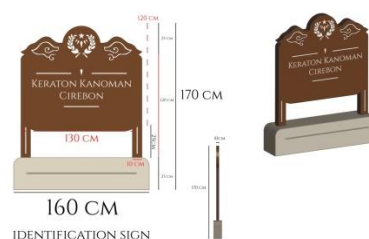
Material yang digunakan untuk Keraton Kanoman Cirebon adalah berbahan dasar kain sebagai media utamanya, lalu digabungkan dengan kayu sebagai media penopang kainnya.

- Kayu/Wood
- Semen
- Vynl

4.4.6 Bentuk Signage

Berdasarkan paparan – paparan diatas, bentuk yang diambil dalam perancangan ini adalah mengikuti bentuk – bentuk tipikal signage yang berada pada lingkungan kastil atau kota – kota tua di Eropa yang masih menerapkan bentuk – bentuk yang menimbulkan kesan feodalistis dan medieval atau zaman klasik pertengahan ketika para kerajaan – kerajaan. Signage ini digabungkan juga dengan bentuk batik Mega Mendung yang sudah menjadi ciri khas Kota Cirebon dan dibawahnya diisi oleh semen agar kuat dan tahan lama

SIGN RANCANGAN



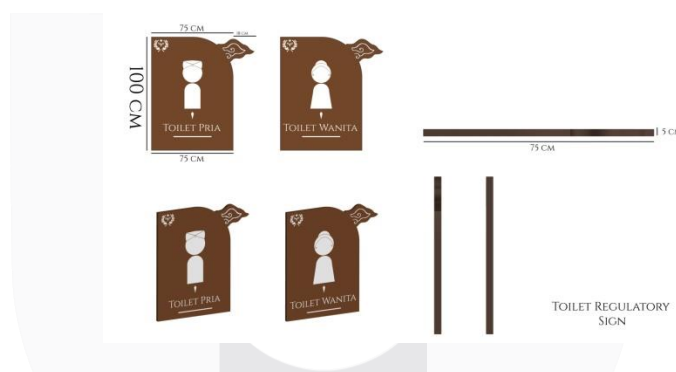
SIGN RANCANGAN - ID + INTERPRETIVE



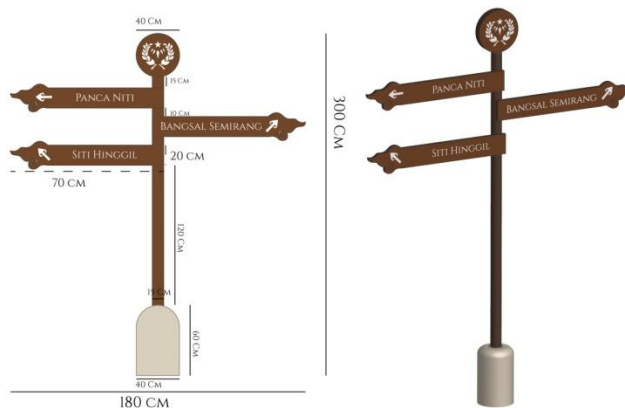
SIGN RANCANGAN - REGULATORY

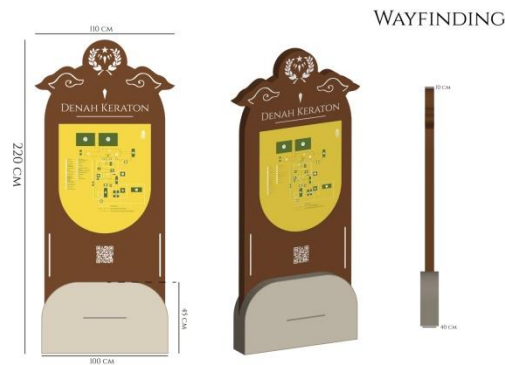


SIGN RANCANGAN



SIGN RANCANGAN - DIRECTIONAL





Gambar 5 Konsep bentuk *signage*

Sumber : Muhammad Al Rizal Zulkarnaen, 2021

4.5 Konsep Komunikasi

Konsep yang digunakan menggunakan sistem AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share.*)

1. *Attention*

Attention atau perhatian yang akan dialami para audiens ialah dengan melihat papan *signage* dan *wayfinding* yang berada di Keraton Kanoman Cirebon secara langsung, dan diperkuat dengan iklan dalam media sosial.

2. *Interest*

Untuk menarik minat para calon pengunjung, hadirnya sebuah iklan mengenai Keraton Kanoman pada majalah dinding sekolah atau tembok – tembok padat orang – orang berlalu lalang di Kota Cirebon

3. *Search*

Setelah calon pengunjung memiliki perhatian dan minat akan Keraton, media yang dirancang untuk melakukan tahap ini pada calon pengunjung *website* keraton.

4. *Action*

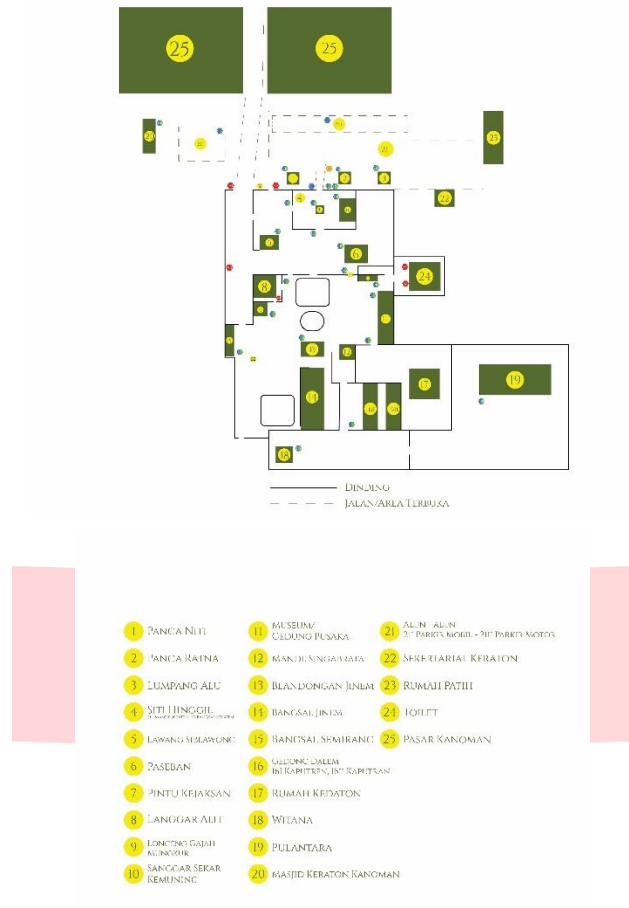
Audiens mengunjungi Keraton Kanoman Cirebon dan mengeksplorasi kompleks cagar budaya tersebut.

5. *Share*

Audiens atau pengguna mulai membagikan pengalaman unik mereka setelah berkunjung ke Keraton Kanoman yang telah menerapkan sistem *signage* dan *wayfinding* yang baru ke dalam media sosial mereka. Hal ini bisa menjadi sebuah lonjakan menaruh sebuah kesan didalam benak – benak para calon pengunjung lainnya yang menginginkan pengalaman yang sama di situs Keraton Kanoman Cirebon.

4.6 Konsep Sign Programming

Pada saat sebelum perancangan berlangsung, perlu ditentukan juga *programming signage-signage* yang nanti akan dipasang, agar pada saat perancangan sudah diketahui tata letak nanti *sign* diletakan, jenis *sign*, dan pemasangannya.



Gambar 6 Sign Programming

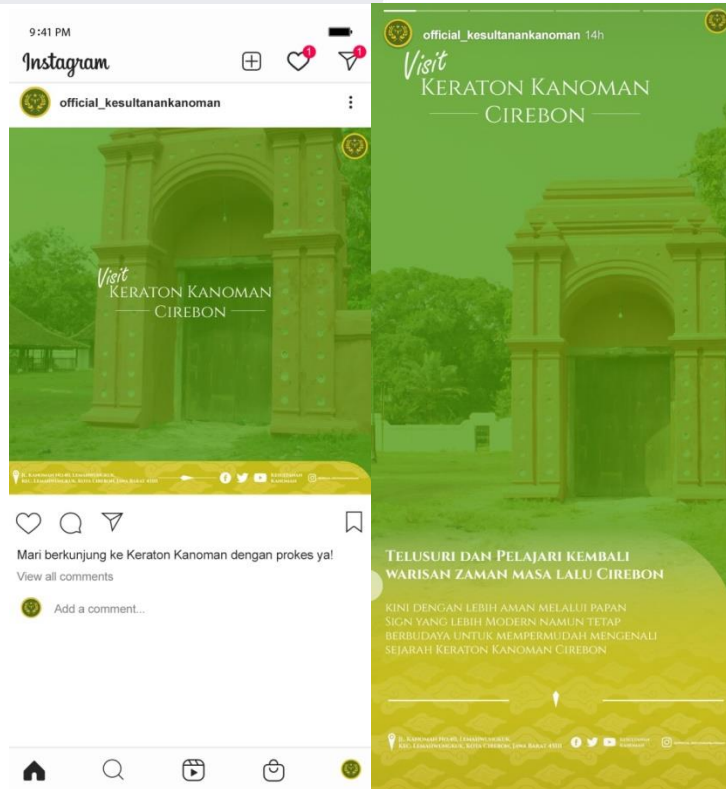
Sumber : Muhammad Al Rizal Zulkarnaen, 2021

4.7 Hasil Perancangan

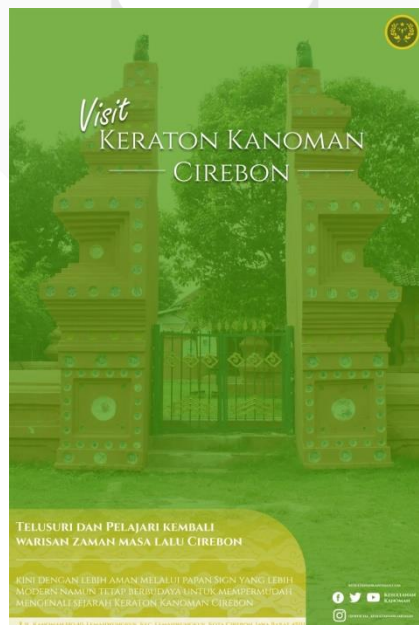
Berdasarkan paparan konsep yang telah dijabarkan berikut adalah hasil perancangan tersebut.



Gambar 7 Hasil Perancangan Media Utama, sumber : Muhammad Al Rizal Zulkarnaen, 2021



Gambar 8 Iklan Media Sosial, sumber : Muhammad Al Rizal Zulkarnaen, 2021





Gambar 9 Poster, sumber : Muhammad Al Rizal Zulkarnaen, 2021



Gambar 10 Website & Aplikasi, sumber : Muhammad Al Rizal Zulkarnaen, 2021



Gambar 11 *Merchandise*, sumber : Muhammad Al Rizal Zulkarnaen, 2021

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Kurangnya perhatian akan pemeliharaan situs keraton ini banyak menimbulkan beberapa permasalahan yang dialami oleh sebagian besar pengunjung yang datang seperti kebingungan mencari arah, alur masuk hingga informasi tentang bangunan – bangunan yang ada. Terlebih lagi dikala pandemi seperti ini, pencarian informasi melalui orang lain dengan berdekatan cenderung lebih rawan dalam tertular virus Covid-19. Untuk mengatasi beberapa hal tersebut dibutuhkan sebuah sistem signage dan wayfinding yang bisa menjembatani penyampaian informasi dan komunikasi yang aman di kala pandemi yang sedang berlangsung. Perancangan signage dan wayfinding yang telah dilakukan menggunakan elemen – elemen visual perancangan yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan di Keraton Kanoman.

.Untuk upaya mendapatkan gambaran hasil kesesuaian atas nilai efektivitas, efisiensi, keseragaman identitas dan juga keamanan disaat pandemi Covid – 19, penulis telah melakukan survey kepada 100 responden yang menargetkan pada responden usia 16 – 25 tahun dengan domisili Cirebon dan sekitarnya serta masih bekerja sebagai siswa SMA ataupun mahasiswa. Hasil yang diperoleh berdasarkan kuesioner dihitung dengan skala likert untuk membuktikan hasil nilai efektivitas, efisiensi, keseragaman identitas dan keamanan disaat pandemi. Yang mana setelah dihitung dengan skala likert yakni Total skor/Y x 100 hasilnya adalah 94,4% dan termasuk kedalam kategori sangat sesuai. Dengan begitu bisa dikatakan bahwa semua perancangan signage dan wayfinding yang telah dilakukan adalah sangat sesuai. Hal ini juga diperkuat dengan hasil kuesioner yang menunjukkan angka 100% bahwa signage dan wayfinding yang telah dirancang telah menjawab permasalahan dari efektivitas, efisiensi, keseragaman identitas dan keamanan dari signage dan wayfinding yang telah ada sebelumnya.

5.2 Saran

Guna melengkapi fungsi *signage* dan *wayfinding* yang telah dirancang, ada beberapa hal yang bisa dilakukan kedepannya apabila mengambil penelitian atau perancangan dengan obyek yang sama, beberapa hal itu adalah sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian serta perancangan tentang media *website* keraton & aplikasi *smartphone* keraton yang dapat berguna dalam pemaksimalan penggalian informasi bagi para pengunjung ketika melakukan pemindaian kode QR yang tertera pada *signage* dan *wayfinding* yang telah dirancang.

2. Memaksimalkan penggunaan sosial media dalam promosi keraton, apabila mengambil target audiens yang sama yakni para remaja berusia 16 – 25 tahun.
3. Penambahan unsur pencahayaan demi menunjang pengalaman berkunjung ke keraton disaat gelap. Pencahayaan bisa menggunakan *downlight* atau pencahayaan dari bawah *signage/wayfinding* dan juga bisa menggunakan pencahayaan dari jarak tertentu dari depan *signage/wayfinding* yang sekiranya tidak mengganggu estetika dari *signage/wayfinding* serta bangunan – bangunan di keraton.



Referensi :

- [1] Arthur, P., & Zlamalik, B. (2005). *Wayfinding : Pictographic Systems Nonverbal Universal*. Singapore : Focus Strategic Communications.
- [2] Calori, Chris. (2007). *Signage and Wayfinding Design*. New Jersey : Jon Wiley and Sons, Inc.
- [3] Calori, Chris., Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems*. New Jersey : John Wiley & Sons.
- [4] Davies Gleeave, Steer. (2011). *Design For Movement*. London : The Architectural Press
- [5] Gibson, David. (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*. New York : Princeton Architectural Press.
- [6] Lasmiyati, L. (2013) . Keraton Kanoman Di Cirebon(Sejarah Dan Perkembangannya). *Jurnal Patanjala*, 5, 131 – 147.
- [7] Lathifa, N., Aditia, P., & Hidayat, D. (2015). Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat Dengan Batu Sebagai Alat Bermain Untuk Anak. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).
- [8] Margono. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [9] Margono. (1997). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [10] Meilani. (2013). Teori Warna : Penerapan Lingkungan Warna dalam Berbusana. *Humaniora Vol.4 No.1*. (326 - 338)
- [11] Moleong, L.J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [12] Nazir. (1998). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- [13] Nugraha, Ali. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- [14] Nugrahadi, P.A.H., & Pujiyanto, Franseno. (2020). Kajian Teritorialitas Keraton Kanoman. *Jurnal Riset Arsitektur*, 4, 190 – 204.
- [15] Rustan, Surianto. (2011). *Font & Tipografi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- [16] S. Soedewi, “Signage Design of the Gasmin Field Bandung”, *Visualita*, vol. 9, no. 1, pp. 169-180, Oct. 2020.
- [17] Samsu. (2017). *METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi : Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- [18] Soewardikoen, Didit. (2013). *Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar Ke Tugas Akhir*. Bandung : Dinamika Komunika.
- [19] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.
- [20] Supardi. (2006). *Metodologi Penelitian*, Mataram : Yayasan Cerdas Press.
- [21] Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Andi.
- [22] Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.
- [23] Toto Sucipto. (2010). Eksistensi Keraton di Cirebon, Kajian Persepsi Masyarakat Terhadap Keraton – Keraton di Cirebon. *Pantjala Vol. 2, No. 3, September 2010*. Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Bandung.
- [24] Wulandari, R. (2016). Historical and heritage walk as an alternative tourism activity to enhance heritage promotion and public awareness: A case study of Bandung. *Heritage, Culture and Society: Research agenda and best practices in the hospitality and tourism industry*, 215.

Internet:

- [1] Baehaqi, Ahmad Imam. (2018). Keluarga Keraton Kanoman Cirebon Curhat ke Ridwan Kamil Soal Sulitnya Akses Masuk. <https://jabar.tribunnews.com/2018/03/07/keluarga-keraton-kanoman-cirebon-curhat-ke-ridwan-kamil-soal-sulitnya-akses-masuk> (diakses tanggal 26 Maret 2021)