

---

## PERANCANGAN SIGN SYSTEM PADA OBYEK WISATA PANTAI MUARAREJA INDAH

Aprina Edlis Papehe<sup>1</sup>, Erisa Adyati Rahmasari<sup>2</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: <sup>1</sup>aprinaedlisp@gmail.com, <sup>2</sup>erisa.adyati@dsn.dinus.ac.id

---

### INFO ARTIKEL

---

**Riwayat Artikel :**

Diterima : 26 Februari 2021

Disetujui : 5 April 2021

---

**Kata Kunci :**

Perancangan, obyek wisata, sistem tanda, wisatawan, tegal

---

### ABSTRAK

Pantai Muarareja Indah adalah obyek wisata di Kota Tegal, Jawa Tengah yang dikelola secara swadaya oleh masyarakat yang tergabung dalam sebuah POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata). Pada obyek wisata ini, belum terdapat sign system yang sesuai guna memberi informasi mengenai sarana fasilitas yang ada. Beberapa sign system hanya dibuat menggunakan bahan seadanya dan kurang menarik. Metode analisis yang digunakan pada perancangan ini adalah kualitatif dengan melakukan wawancara dan penyebaran kuisioner. Kemudian data yang didapatkan dianalisis menggunakan metode analisis 5W+1H. Perancangan ini menghasilkan media utama berupa sign system berjenis identification sign dan wayfinding sign dengan media pendukung seperti safety sign, banner larangan, banner tata tertip serta tiket masuk.

---

---

### ARTICLE INFO

**Article History :**

Received : February 26, 2021

Accepted : April 5, 2021

---

**Keywords:**

Design, tourism destination, sign system, tourists, tegal

---

### ABSTRACT

*Muarareja Indah Beach is a tourism destination in Tegal City, Central Java, which is managed independently by the community who are members of a POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata - Tourism Awareness Group). In this tourist destination, there is no appropriate sign system to provide information about the existing facilities. Some sign systems are only made using improvised materials and are less attractive. The analytical method used in this design is qualitative by conducting interviews and distributing questionnaires. Then the data obtained were analyzed using the 5W+1H analysis method. This design produces the main media in kind of a sign system with the type of identification sign and wayfinding sign with supporting media such as safety signs, prohibition banners, code of conduct banners, and entrance tickets.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Pada website ayotegal.com, Tegal Kota Bahari adalah slogan yang sangat sukses dan melekat di hati masyarakat saat ini. Sejarawan Pantura Wijanarto mengatakan slogan tersebut diambil dari potensi yang ada di daerah tersebut. Dinamakan Bahari karena Kota Tegal terletak di pesisir pantai utara Jawa. Menurutnya, dunia laut Tegal sudah dikenal luas sejak 1950-an. Salah satunya adalah industri pembuatan kapalnya. Tegal juga memiliki obyek wisata pantai yang menjadi destinasi andalanya, beberapa pantai tersebut adalah, Pantai Alam Indah (PAI) di Kota Tegal, Pantai Purwahamba di Kabupaten Tegal, pantai-pantai ini sudah dikelola oleh pemerintah setempat, namun ada satu pantai yang masih di kelola secara swadaya oleh masyarakat sekitar, yaitu Pantai Muarareja Indah yang terletak di Jl.Brawijaya, Muarareja, Tegal Jawa Tengah. Pantai ini tak kalah indah dengan pantai lainnya.

Pantai Muarareja Indah juga memiliki daya tarik tersendiri dan cukup potensial menarik minat pengunjung, salah satunya adalah adanya atraksi budaya sedekah laut yang merupakan tradisi masyarakat Kota Tegal sebagai ucapan syukur, yang biasa dilakukan tiap 1 tahun sekali. Fasilitas yang terdapat di Pantai Muarareja Indah juga sudah lumayan memenuhi kebutuhan pengunjung, seperti adanya area tempat berfoto, area parkir kendaraan, WC umum, beberapa rumah makan yang menyediakan sajian makanan laut, tempat pemancingan, gazebo dan banyak warung yang menyediakan aneka makanan ringan lainnya. Tentu saja beberapa fasilitas tersebut membutuhkan sign system agar pengunjung lebih mudah menemukan lokasi nya.

*Sign system* atau yang di kenal sebagai tanda, menurut Littlejohn dalam Sobur (2013), adalah dasar bagi semua manusia untuk berkomunikasi melalui tanda dengan satu sama lain. Statemen Littlejohn dalam buku karya I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan dan I Nyoman Jayanegara (2019) juga memaparkan bahwa sign system menandakan sesuatu selain dirinya. Dapat disimpulkan bahwa *sign system* merupakan bagian penting dalam proses komunikasi. *Sign system* sendiri berwujud verbal dan visual, yang dimaksudkan sebagai media interaktif di ruang publik seperti tempat wisata, mall, rumah sakit, sekolah dan lain-lain. *Sign system* sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari karena sangat berguna jika hendak memberi informasi pada masyarakat dalam di ruang publik, *sign system* juga mempermudah masyarakat agar tidak tersesat dan tidak perlu menghabiskan waktu untuk bertanya kepada orang lain mengenai informasi dari tempat yang di kunjungi. Bayangkan bila hendak berkunjung ke suatu tempat wisata, atau ruang publik lainnya, jika tidak ada *sign system* maka akan banyak sekali orang yang kebingungan dan malah membuang buang waktu untuk bertanya dengan orang lain, padahal belum tentu orang tersebut memahami atau mengerti apa yang di tanyakan, oleh karena itu keberadaan *sign system* di ruang publik sangatlah penting.

Sayangnya pada Pantai Muarareja Indah ini belum terdapat *sign system* yang sesuai, seperti area parkir kendaraan tidak memiliki sign system sehingga orang cenderung kebingungan dan malah jadi memarkirkan kednaraanya sembarangan, beberapa sign system juga hanya dibuat sederhana menggunakan kayu yang di cat dan ditulis biasa, sehingga pengunjung yang buka berasal dari daerah tersebut sering kesulitan mendapatkan informasi yang jelas ketika berkunjung ke Pantai Muarareja Indah. Melalui hasil survey yang sudah penulis disimpulkan bahwa sign system yang ada masih tidak sesuai dengan standard dan sangatlah tidak efektif bagi orang luar daerah yang ingin berkunjung, karena akan lebih memakan waktu jika harus bertanya dengan orang lain dan juga membingungkan mereka.

Sebagai obyek wisata yang baru dibuka untuk umum sejak tahun 2015, Pantai Muarareja Indah memang membutuhkan sign system yang jelas dan lengkap untuk memudahkan wisatawan saat berada disana. Melalui permasalahan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa Pantai Muarareja Indah membutuhkan sign system, dengan harapan dapat mempermudah pengunjung mendapatkan informasi mengenai fasilitas dan pelayanan yang ada

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang Sign System yang menarik, komunikatif serta informatif agar mudah dipahami oleh para pengunjung Pantai Muarareja Indah?

Kemudian Tahapan awal dalam mengerjakan sebuah perancangan tidak lepas dari tujuan yang terarah dan terencana agar dapat diketahui manfaatnya. Dalam perancangan ini memiliki tujuan sebagai berikut :

Terciptanya *Sign System* yang menarik, komunikatif serta informatif agar mudah dipahami oleh para pengunjung Pantai Muarareja Indah.

### 1.1. Tinjauan teori

#### a. Teori tentang *sign system*

Menurut Piliang, dalam kata pengantar buku semiotika komunikasi visual (Tinarbuko,2009) menjelaskan bahwa : *sign system* bukanlah ilmu pasti, tetapi sesuatu yang terdiri dari “pengetahuan” yang lebih terbuka. Dalam Desain komunikasi visual, hal terpenting dalam *sign system* adalah fungsi tanda yang didasarkan pada kode tertentu yang dimediasi oleh beberapa media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima.

Menurut Zoest dalam Tinarbuko (2009, h.12) Tanda merupakan segala sesuatu yang dapat diamati dan dibuat teramati.

Melalui pendapat para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa definisi *sign system* adalah alat untuk berkomunikasi diruang publik untuk menyampaikan pesan dan menerima pesan.

*Sign system* juga terdiri dari 4 jenis yaitu :

##### 1. Traffic Sign

Merupakan *sign system* yang terdapat dijalanan sebagai peringatan, larangan atau petunjuk bagi pengguna jalan. Dapat berupa lambang, huruf, angka, kalimat atau perpaduan di antaranya.

##### 2. Commercial Sign

Merupakan *sign system* yang berfungsi sebagai komersil.

##### 3. Wayfinding Sign

Merupakan *sign system* yang bertujuan untuk menunjukkan arah yang benar mengenai suatu ruang lingkungan sekeliling yang belum orang ketahui.

##### 4. Safety Sign

Merupakan *sign system* yang bertujuan menyampaikan pesan bagi setiap karyawan untuk selalu memperhatikan segala aspek keselamatan dan kesejahteraan kerja, dapat berupa symbol, tulisan atau gabungan keduanya. Biasanya terdapat di sekitar area kerja.

#### b. Teori Pariwisata

Menurut UU Republik Indonesia No. 9 Th.1990 tentang kepariwisataan, Pariwisata merupakan suatu hal yang berhubungan dengan kegiatan perjalanan menikmati objek atau daya tarik wisata, dan upaya terkait di bidangnya.

Menurut Richard Sihite dalam Marpaung dan Bahar (2000:46-47). Pariwisata adalah sejenis perjalanan sementara dari satu tempat ke tempat lain yang direncanakan, bukan untuk mencari nafkah di tempat yang akan dikunjungi, tetapi untuk jalan-jalan, hiburan dan kesenangan dari kegiatan tersebut..

Menurut Prof. Salah Wahab dalam Oka Yoeti (1994, 116.). Pariwisata adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh manusia, untuk mencari berbagai kepuasan, masyarakat di suatu negara atau benua akan mendapat pelayanan secara bergantian dalam kurun waktu tertentu.

Melalui pendapat para ahli di atas maka disimpulkan bahwa pariwisata adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh manusia dengan tujuan pergi ke suatu tempat yang bertujuan untuk memberikan masa senggang dan hiburan kemana mereka ingin pergi.

## 2. METODE

### 2.1. Metode Penelitian

Pada perancangan sign system ini menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang di kelolah dan dikumpulkan sendiri secara langsung oleh peneliti melalui subjek atau objek penelitiannya, sedangkan data sekunder merupakan kebalikan dari data primer, yaitu data yang didapat secara tidak langsung dari objek atau subjek penelitiannya.

Data-data yang didapatkan nantinya akan dianalisis menggunakan metode analisis 5W+1H untuk menarik kesimpulan permasalahan yang ada sebagai landasan dari perancangan sign system ini.

## 2.2. Teknik Pengumpulan Data

Pada perancangan terdapat dua teknik pengumpulan data, yaitu :

### 1. Data Primer

Sumber data yang didapatkan secara langsung yang berupa hasil wawancara dan penyebaran kuisioner pada pengunjung Pantai Muarareja Indah, serta melakukan observasi dan dokumentasi sebagai data tambahan untuk melengkapi perancangan yang dilakukan oleh penulis. Langkah langkah yang penulis lakukan dalam pengumpulan data primer adalah sebagai berikut :

#### a. Wawancara

Merupakan metode percakapan yang dilakukan oleh penulis dengan beberapa narasumber guna mengetahui hal yang masih berkaitan dengan perancangan yang penulis kerjakan

#### b. Penyebaran angket/kuisioner.

Merupakan metode pengumpulan data yang penulis lakukan dengan cara menyebar beberapa pertanyaan mengenai obyek penelitian, kemudia pertanyaan tersebut diberikan menggunakan google form kepada beberapa pengunjung.

#### c. Observasi

Saat meneliti penulis juga melakukan observasi kunjungan secara langsung kepada Pantai Muarareja Indah agar penulis lebih mudah mengumpulkan data secara langsung.

#### d. Dokumentasi

Penulis juga melakukan metode pengumpulan data dengan cara mendokumentasikan dengan hasil berupa foto-foto dari beberapa obyek yang terdapat di lokasi penelitian.

### 2. Data Sekunder

Sumber data diperoleh tidak secara langsung yaitu melalui internet, buku, serta arsip untuk melakukan kajian yang berhubungan dengan Pantai Muarareja Indah guna melengkapi data data yang penulis butuhkan.

## 2.3. Metode Analisis Data

Metode analisis yang akan digunakan untuk menganalisis permasalahan yang terkait dengan perancangan sign system dalam hal ini penulis akan menggunakan metode analisis berupa 5W+1H .

### 1. What (apa)

### 2. Why (mengapa)

### 3. When (kapan)

### 4. Where (di mana)

### 5. Who (siapa)

### 6. How (bagaimana)

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil dari analisis 5W+1H yang penulis lakukan :

### 1. What

Apa yang menjadi permasalahan pada perancangan ini?

= Pengunjung kesulitan mendapat informasi ketika berada di Pantai Muarareja Indah

### 2. Why

Mengapa pengunjung kesulitan mendapat informasi ketika berada di Pantai Muarareja Indah ?

= karena sign system yang ada pada Pantai Muarareja belum sesuai dan masih kurang tepat.

### 3. When

Kapan akan diaplikasikannya sign system yang sesuai dan tepat pada pantai muarareja indah?

= pada pertengahan tahun 2021 jika sudah mendapat persetujuan dari pihak pengelola Pantai Muarareja Indah.

### 4. Where

Dimana saja titik penempatan sign system nantinya ?

= di tempat-tempat yang strategis dan mudah dilihat oleh pengunjung Pantai Muarareja Indah

### 5. Who

Siapa yang membutuhkan sign system ini ?

= para pengunjung yang hendak berkunjung ke Pantai Muarareja Indah.

### 6. How

Bagaimana cara penulis menerapkan dalam mengaplikasikan sign system ini ?

= pertama-tama tentunya penulis akan mendesain tampilan dari sign system tersebut dengan semenarik mungkin dan juga informatif, kemudian penulis akan menempatkan sign system tersebut di beberapa titik yang diperlukan dan mudah dijangkau oleh pandangan wisatawan, sehingga diharapkan nantinya *sign system* tersebut akan bermanfaat untuk memberikan informasi pada pengunjung Pantai Muarareja Indah.

## 3.1. Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis data, penulis menyimpulkan bahwa para pengunjung Pantai Muarareja Indah kesulitan mendapat informasi yang tepat karena *sign system* yang terdapat di Pantai Muarareja Indah masih belum sesuai standard dan masih banyak permasalahan seperti peletakan yang kurang strategis, dan desain yang kurang menarik bagi pengunjung. Oleh karena itu Pantai Muarareja Indah memerlukan *sign system* yang baru sesuai standard ketentuan yang berlaku, agar pengunjung dari Pantai Muarareja Indah tidak lagi kebingungan saat hendak berlibur disana.

## 3.2. Konsep Kreatif

### 1. What to say

Dari data yang sudah penulis kumpulkan, akan dilakukannya perancangan *sign system* pada Pantai Muarareja Indah, dikarenakan belum adanya *sign system* yang jelas. Penulis akan merancang *sign system* yang lebih jelas serta meningkatkan keterbacaan antara huruf satu dengan huruf yang lain, sehingga nantinya mudah di baca walau dari jarak agak jauh sekalipun, serta penempatan sign system yang akan diletakan sesuai dengan tempat yang tepat agar pengunjung mudah mengenali dan mengetahui apa yang akan di lakukan dan apa yang sedang mereka cari. Jadi *sign system* yang penulis rancang sangat di harapkan dapat mempermudah pengunjung Pantai Muarareja Indah ketika hendak mencari informasi.

### 2. How to say

Penulis akan melakukan perancangan *sign system* yang komunikatif dan mulai dari pemilihan warna, bentuk, serta karakter huruf tentunya harus jelas, agar lebih membantu para wisatawan mendapatkan informasi yang jelas ketika berkunjung disana.

## 3.3. Konsep Visual

### 1. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan pada perancangan sign system ini adalah jenis *sans serif* yang bersifat tegas, selain itu jenis *font sans serif* juga lebih modern dan fungsional sehingga lebih sesuai jika digunakan pada sign system. Dan *font* yang akan digunakan adalah *Luckiest Guy*, *font* ini dipilih karena menurut penulis memiliki visualisasi yang unik dan menarik, agar tidak terlihat membosankan jika hanya menggunakan font-font yang biasa, namun tetap *font* tersebut dapat terbaca dengan jelas sehingga tidak menyulitkan orang ketika melihatnya.



Gambar 1. *Font Luckiest Guy*  
[Sumber: Aprina Edlis]

2. Bentuk

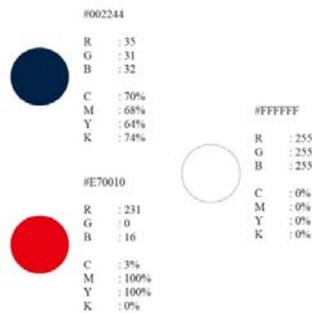
Bentuk yang digunakan pada perancangan sign system ini merupakan *sign system custom*, untuk bingkai dari *sign system* dibentuk bagian atas bergelombang melambungkan ombak, dan bawah nya seperti kapal nelayan, dibuat demikian karena kota Tegal terkenal dengan produksi kapal layarnya. Kemudian untuk icon dilakukan penyederhanaan dari objek yang ada sehingga menghasilkan icon yang menggambarkan bentuk aslinya.



Gambar 2. Bentuk *Sign System*  
[Sumber: Aprina Edlis]

3. Warna

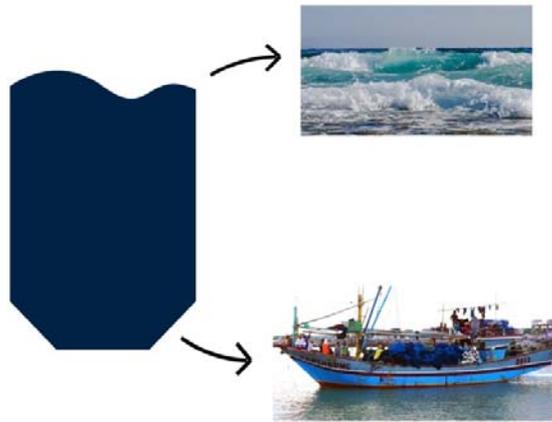
Warna yang digunakan tentunya berhubungan dengan pantai yang tentu saja di dominasi dengan warna biru yang melambungkan air laut, namun tetap dibuat lebih kontras agar tidak menyatu dengan alam pantai itu sendiri.



Gambar 3. Palet Warna Yang Digunakan  
[Sumber: Aprina Edlis]

3.4. Penjaringan Ide Visual

Penjaringan ide visual dari bentuk *sign system* Pantai Muarareja Indah yang penulis rancang didapatkan dari mengadaptasi bentuk asli dari obyek kemudia dilakukan penyederhanaan bentuk seperti berikut:



Gambar 4. Penjaringan Ide *Sign System*  
[Sumber: Aprina Edlis]



Gambar 5. Penyederhanaan *Icon*  
[Sumber: Aprina Edlis]

### 3.5. Konsep Media

#### 1. Strategi Media

##### a. Media Utama | bentuk media dan sasaran media

Media utama yang dihasilkan berupa Sign System yang di rancang sesuai dengan kebutuhan berupa identification sign

(spot foto, parkir motor, parkir mobil, toilet/tempat bilas, mushola, tempat pemancingan, awasi anak anda, penyewaan ban) dan Wayfinding sign (parkir motor, parkir mobil, keluar, masuk, toilet/tempat bilas, informasi, mushola, penyewaan ban, warung makan, hutan mangrove, tempat pemancingan)

##### b. Media Pendukung | bentuk media dan sasaran media pendukungnya berupa safety sign. spanduk larangan, tiket, spanduk tata tertib yang terkait dengan Pantai Muarareja Indah

#### 2. Program Media

##### a. Jangkauan

Jangkauan media di harapkan tepat pada sasaran target audience yaitu para pengunjung Pantai Muarareja Indah yang berada di Kota Kota Tegal dan sekitarnya guna mempermudah pengunjung mendapat informasi ketika hendak berwisata ke Pantai Muarareja Indah.

##### b. Frekuensi

Tabel 1. Frekuensi Media  
[Sumber: Aprina Edlis]

Media	Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identification sign																								
Wayfinding sign																								
Safety sign																								
Spanduk larangan																								
Tiket																								
Spanduk tata tertip																								

c. Kesenambungan Media

pelaksanaan media yang telah ditentukan, sebagai berikut :

Untuk semua media baik media utama maupun pendukung jangka waktu yang di tentukan selama 6 bulan, mulai dari Juli hingga Desember (dapat di perpanjang jika perlu). Jika perancangan ini berhasil dan tepat sasaran, makan akan dilanjutkan kembali di tahun berikutnya

3.6. Visualisasi

1. Media Utama



Gambar 6. Final Design Identification sign  
[Sumber: Aprina Edlis]



Gambar 7. Final Design Wayfinding Sign  
[Sumber: Aprina Edlis]

2. Media Pendukung



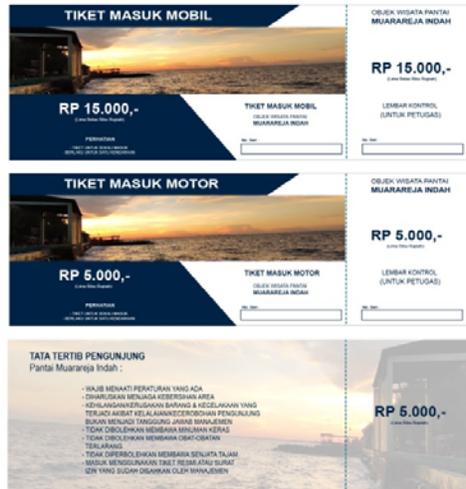
Gambar 8. Final Design Safety Sign  
[Sumber: Aprina Edlis]



Gambar 9. Final Desain Spanduk Tata Tertib  
[Sumber: Aprina Edlis]



Gambar 10. Final Desain Spanduk Larangan  
[Sumber: Aprina Edlis]



Gambar 11. Final Desain Tiket  
[Sumber: Aprina Edlis]

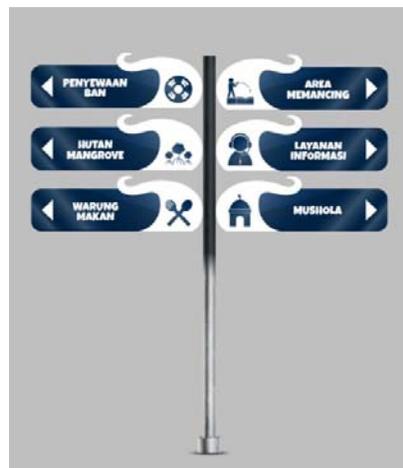
### 3.7. Mockup

#### 1. Identification Sign



Gambar 12. Mockup Identification Sign  
[Sumber: Aprina Edlis]

#### 2. Wayfinding Sign



Gambar 13. Mockup Wayfinding Sign  
[Sumber: Aprina Edlis]

#### 3. Safety Sign



Gambar 14. Mockup Safety Sign  
[Sumber: Aprina Edlis]

#### 4. Spanduk Tata Tertib



Gambar 15. Mockup Spanduk Tata Tertib  
[Sumber: Aprina Edlis]

#### 5. Spanduk Larangan



Gambar 16. Mockup Spanduk Larangan  
[Sumber: Aprina Edlis]

## 6. Tiket



Gambar 17. Mockup Tiket  
[Sumber: Aprina Edlis]

### 3.8. Ucapan Terimakasih

Penulis juga ingin menyampaikan terimakasih banyak kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom. selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro
2. Bapak Dr. Guruh Fajar Shidik S.Kom.,M.Cs, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Ibu Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom, Ph.D, selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Ibu Erisa Adyati Rahmasari, S.Sn, M.Kom selaku dosen yang membimbing penulis dalam melakukan penyusunan laporan ini
5. Pantai Muarareja Indah, sebagai Klien
6. Kedua orang tua Bapak Eden J Papehe dan Ibu Lisa Yulianan. dan kakak penulis yaitu Della Juwita yang telah memberi dukungan motivasi serta doa kepada penulis agar dapat menyelesaikan laporan kerja pertek tanpa kendala apapun.
7. Teman-teman yang telah membantu memberi dukungan.

## 4. PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Dari perancangan ini dapat disimpulkan bahwa keberadaan sign system pada obyek wisata sangatlah penting, walaupun wisata Pantai Muarareja Indah merupakan wisata yang masih terbilang baru dibuka untuk umum, namun sudah mulai ramai dikunjungi, oleh karena ini dibutuhkannya sign system yang informatif serta komunikatif yang tentunya di desain semenarik mungkin, sehingga diharapkan dapat mempermudah pengunjung memperoleh informasi yang sesuai mengenai rute, fasilitas dan pelayanan apa saja yang terdapat di Pantai Muarareja Indah

### 4.2. Saran

Saran Saat melakukan sebuah perancangan, perancang harus mampu mengumpulkan data sebanyak mungkin untuk mempermudah ketika melakukan penelitian. Kemudian perancang juga harus memahami dengan betul tujuan dari perancangan yang akan dibuat. Sehingga nantinya akan menghasilkan rancangan yang bermanfaat bagi banyak orang.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

*Desain Komunikasi Visual (DKV) : Penjelasan Lengkap.* (2019, Agustus 27). Retrieved from serupa.id: <https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap/>

Dosenpendidikan. (2020, Agustus 16). *Pengertian Pariwisata Menurut Para Ahli.* Retrieved from dosenpendidikan.co.id: <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-pariwisata-menurut-para-ahli/>

- Faiz, I. (2019, September 08). *Pantura Post*. Retrieved from panturapost.com: <https://panturapost.com/pantai-muarareja-tegal-disulap-jadi-lebih-berwarna-cocok-untuk-berswafoto/>
- I Nyoman Anom Fajaradiya Setiawan, I. N. (2019). *Sistem Tanda Visual Logo STMIK STIKOM Indonesia*. Denpasar: STMIK STIKOM Indonesia.
- Ibnu, Y. (2020). Pengertian Serta Pemahaman Sign System Menurut Para Ahli. *PortalDekave*.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- lilisnawati. (2019, Desember 16). *Mengenal Makna Slogan Tegal Kota Bahari*. Retrieved from ayotegal.com: <https://www.ayotegal.com/read/2019/12/16/2170/mengenal-makna-slogan-tegal-kota-bahari>
- Mukhirah, N. (2018). *Dasar Seni dan Desain*. Banda Aceh: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Ramadia. (2012). Perancangan Komunikasi Visual Sign System Semen Padang Hospital.
- Thabroni, G. (2019, Agustus 27). *Desain Komunikasi Visual (DKV) : Penjelasan Lengkap*. Retrieved from serupa.id: <https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap/>
- Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual: Metode Analisis Tanda dan Makna pada Karya Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.