

Perancangan Sistem Identitas Visual dan Environmental Graphic Design pada Scientia Square Park Building Berbasis Konsep Tangram

Designing Visual Identity and Environmental Graphic Design System for Scientia Square Park Building Based on Tangram

Kartika Magdalena Suwanto^{1)*}, Angeline Alexandra²⁾ dan Brian Alvin Hananto³⁾

¹⁾Desain Komunikasi Visual/Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

²⁾Desain Komunikasi Visual/Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

³⁾Desain Komunikasi Visual/Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

Diajukan 20 Oktober 2025 / Disetujui 27 Oktober 2025

Abstrak

Ruang publik modern menuntut integrasi antara fungsi dan pengalaman pengguna, di mana peran Environmental Graphic Design (EGD) menjadi sangat penting dalam menciptakan sistem komunikasi visual yang efektif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk merancang identitas visual dan sistem EGD di Scientia Square Park (SQP) Building, sebuah gedung multifungsi dengan konsep live, learn, dan play. Pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi lapangan, dan studi dokumentasi. Konsep visual utama mengadopsi filosofi tangram yang melambangkan fleksibilitas, modularitas, dan keterhubungan ruang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen desain seperti logo, pictogram, sistem tipografi, dan signage yang dikembangkan berdasarkan prinsip keterbacaan dan konsistensi visual mampu meningkatkan navigasi dan memperkuat identitas ruang publik. Validasi desain dilakukan melalui presentasi dengan mitra untuk memperoleh masukan dan penyempurnaan. Simpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa penerapan desain EGD berbasis konsep tangram dan pendekatan user-centered dapat menciptakan sistem informasi visual yang tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga komunikatif dan inklusif, sehingga meningkatkan kualitas interaksi pengguna dengan lingkungan bangunan.

Kata Kunci: Environmental Graphic Design, Tangram, Identitas Visual, Signage

Abstract

Modern public spaces require an integration of function and user experience, where the role of Environmental Graphic Design (EGD) becomes crucial in shaping an effective and contextual visual communication system. This study aims to design a visual identity and EGD system for the Scientia Square Park (SQP) Building, a multifunctional facility based on the concepts of live, learn, and play. A descriptive qualitative method was applied, using data collection techniques including interviews, field observations, and document analysis. The main visual concept adopts the tangram philosophy, representing flexibility, modularity, and spatial connectivity. The results show that design elements such as the logo, pictograms, typography system, and signage—developed with principles of legibility and visual consistency—significantly improve wayfinding and strengthen the public space identity. Design validation was conducted through presentations with stakeholders for feedback and refinement. The conclusion highlights that EGD based on the tangram concept and a user-centered approach can create a visual information system that is not only aesthetic and functional but also communicative and inclusive, enhancing users' interaction with the building environment.

Keywords: Environmental Graphic Design, Tangram, Visual Identity, Signage

*Korespondensi Penulis:

E-mail: kartika.suwanto@uph.edu

Pendahuluan

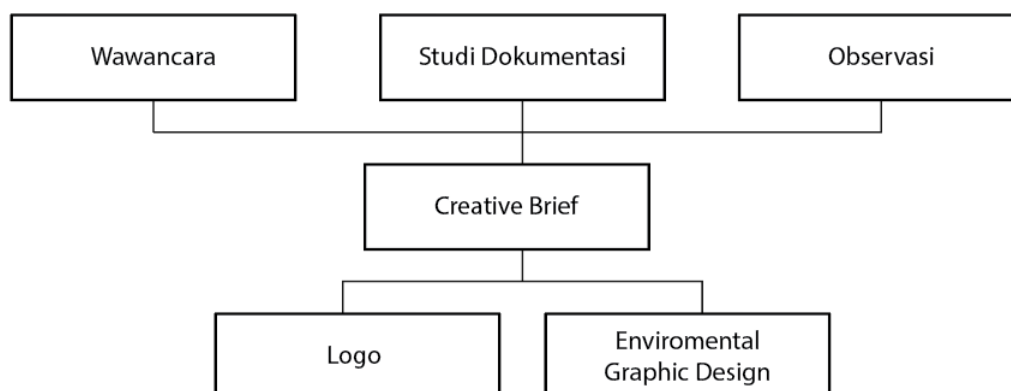
Ruang publik modern menuntut pendekatan desain yang tidak hanya berorientasi pada fungsi, tetapi juga pada pengalaman pengguna secara menyeluruh. Dalam hal ini, Environmental Graphic Design (EGD) memainkan peran strategis sebagai elemen yang mengintegrasikan komunikasi visual dengan konteks ruang. EGD mencakup desain signage, sistem wayfinding, dan elemen grafis lainnya yang membentuk navigasi dan identitas suatu tempat secara visual dan emosional (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Lebih dari sekadar pelengkap estetika, EGD membantu pengguna dalam menavigasi ruang kompleks, memperkuat karakter visual tempat, dan menciptakan ikatan emosional antara individu dengan lingkungan sekitarnya.

Scientia Square Park (SQP) Building merupakan ruang publik multifungsi yang mengusung nilai life, learn, dan play. Gedung ini menghadirkan berbagai fasilitas, seperti area kuliner, co-working space, learning center, dan pusat kebugaran, yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat urban yang aktif dan dinamis. Namun demikian, keberagaman fungsi ini belum sepenuhnya diimbangi oleh sistem visual yang mampu menyampaikan nilai-nilai tersebut secara efektif dan konsisten. Hal ini berpotensi mengurangi efisiensi navigasi serta pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang identitas visual dan sistem EGD yang terintegrasi dan kontekstual di lingkungan SQP Building. Dengan mengusung konsep tangram sebagai dasar visual—yang mewakili fleksibilitas, modularitas, dan dinamika interaksi ruang—penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan solusi desain yang tidak hanya estetik, tetapi juga komunikatif dan fungsional. Dalam konteks ini, peran EGD sebagai alat komunikasi visual di ruang publik semakin krusial, terutama ketika dirancang dengan pendekatan berbasis pengguna (user-centered design) dan mempertimbangkan prinsip desain universal (Kusumarini, de Yong, & Thamrin, 2012).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam kondisi visual lingkungan SQP Building serta kebutuhan pengguna dalam berinteraksi dengan ruang. Metode ini dianggap paling relevan dalam konteks penelitian desain, karena mampu mengeksplorasi aspek visual, emosional, dan fungsional secara holistik (Creswell, 2013).



Gambar 1. Bagan Metodologi Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

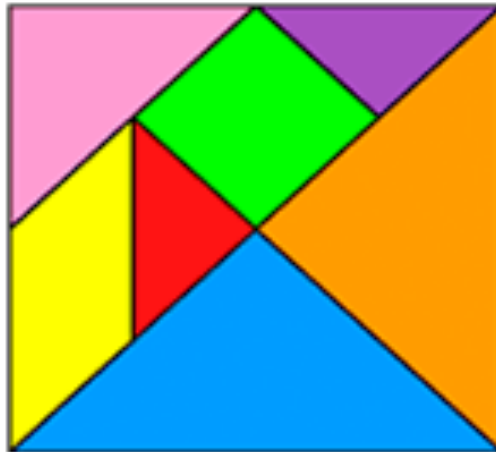
Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: wawancara, observasi lapangan, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan bersama pihak pengelola gedung untuk memahami visi, misi, serta arah strategis visual yang ingin dibangun. Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan SQP Building guna mencermati perilaku pengguna, alur pergerakan, dan titik-titik penting untuk sistem wayfinding. Sementara itu, studi dokumentasi digunakan untuk menelaah data visual sebelumnya serta referensi yang relevan, termasuk standar signage dan logo terdahulu.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disintesis ke dalam creative brief, yang menjadi fondasi utama dalam proses perancangan. Creative brief ini memuat ringkasan kebutuhan desain, karakter pengguna, pesan visual yang ingin disampaikan, serta batasan teknis dan konteks ruang. Berdasarkan dokumen ini, dirancang dua elemen utama: identitas visual dan sistem EGD. Logo dan logotype dikembangkan dengan prinsip geometris dari bentuk tangram yang melambangkan keterhubungan dan fleksibilitas fungsi ruang, sementara sistem EGD dikembangkan menjadi signage yang terbagi dalam tiga kategori utama—identification sign, directory sign, dan directional sign—dengan pendekatan visual yang konsisten dan inklusif (Ramandhita & Indrayana, 2012).

Validasi desain dilakukan melalui dua tahap presentasi bersama mitra, yaitu preview pertama untuk menerima masukan awal dan preview kedua untuk menyampaikan desain final. Seluruh proses ini berlangsung selama lima bulan, dari Agustus hingga Desember 2024. Melalui metode ini, hasil desain tidak hanya diharapkan mampu menjawab kebutuhan pengguna, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas ruang publik berbasis komunikasi visual.

Hasil Dan Pembahasan

Perancangan konsep desain didasari oleh tiga kata kunci yaitu, liveable, community centered, dan Interactive. Liveable, mengacu pada ekosistem SQP yang dirancang bagi masyarakat yang menginginkan lingkungan yang seimbang antara teknologi, pendidikan, makanan, dan kenyamanan hidup, menjadikannya lebih dari sekadar tempat kerja atau belajar, tetapi juga tempat yang mendukung berbagai aspek kehidupan yang berkualitas. Community centered, mengacu pada SQP menghadirkan berbagai macam fasilitas yang menjadi tempat berkumpulnya masyarakat untuk bersosialisasi dan berbagi pengalaman mereka. Interactive, mengacu pada SPQ menawarkan produk elektronik yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan teknologi, fasilitas edukasi yang interaktif untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih mendalam, serta tempat makan yang menghadirkan pengalaman kuliner interaktif.



Gambar 2. Permainan Tangram.

(Sumber: <https://www.tes.com/teaching-resource/tangram-puzzles-11931953>)

Perancangan konsep desain mengadopsi prinsip tangram ke dalam desain sistem sign membuka ruang untuk pendekatan visual yang dinamis, modular, dan bermakna (Gambar 2). Tangram merupakan permainan teka-teki tradisional asal Tiongkok yang terdiri dari tujuh potongan geometri sederhana yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk. Ketujuh potongan tersebut biasanya terdiri dari segitiga besar, segitiga kecil, segitiga sedang, persegi, dan jajaran genjang. Meskipun bentuk dasarnya sederhana, potongan-potongan ini dapat disusun ulang untuk membentuk ratusan bahkan ribuan bentuk, mulai dari manusia, hewan, hingga objek abstrak. Tangram mencerminkan kreativitas, fleksibilitas, dan narasi visual yang kuat dalam kesederhanaan.

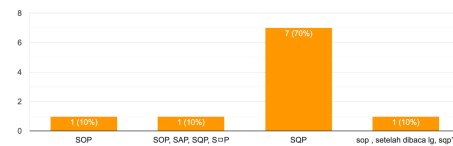
Ketiga kata kunci yang diangkat, *liveable*, *community centered*, dan *interactive* menjadi fondasi kuat yang sejalan dengan filosofi dari tangram sebagai elemen visual dan konseptual dalam perancangan desain. Seperti halnya potongan tangram yang saling melengkapi untuk membentuk suatu kesatuan makna, konsep ini merepresentasikan keberagaman fungsi dan aktivitas di SQP yang terintegrasi secara harmonis. Bentuk-bentuk geometri sederhana dalam tangram mencerminkan fleksibilitas ruang dan hubungan antar elemen di dalam kawasan, menciptakan narasi visual yang adaptif dan komunikatif. Tangram tidak hanya menjadi elemen estetika, tetapi juga simbol dari konektivitas, kolaborasi, dan dinamika masyarakat modern menguatkan identitas desain signage yang tidak hanya mengarahkan, tetapi juga menyampaikan cerita dan pengalaman ruang kepada setiap pengguna.

Logo

Perancangan logo, menggunakan konsep tangram dengan menggunakan potongan geometri sederhana yang dibentuk menjadi huruf S, Q, dan P yang merupakan singkatan dari “Scientia Square Park” dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain *balance*, *legibility*, *clarity*. Warna yang digunakan diambil dari warna perusahaan yang dimiliki oleh Summarecon dan turunannya, yaitu warna hijau, kuning, dan orange. Dari total 10 responden, sebanyak 7 responden memberikan jawaban yang sesuai, sementara 3 responden lainnya tidak membaca logo dengan tepat (Gambar 3). Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat ketidakjelasan dalam keterbacaan dalam elemen visual logo yang berpotensi menimbulkan interpretasi berbeda. Oleh karena itu, aspek keterbacaan pada logo ini perlu ditingkatkan agar pesan visual dapat tersampaikan lebih jelas dan konsisten.



Ketika Anda melihat logo ini, apa yang terlihat/terbaca dari logo ini?
10 responses



Gambar 3. Perancangan Logo Awal.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Berdasarkan hasil tanggapan dari para responden, ditemukan bahwa huruf "Q" dalam logogram menjadi elemen yang disalahartikan, sehingga menyebabkan terjadinya kesalahan dalam pembacaan keseluruhan logo. Sebagai tindak lanjut dari temuan tersebut, dilakukan revisi pada bagian huruf "Q" dengan tujuan memperbaiki struktur visual dan mengurangi ambiguitas. Untuk mendukung keterbacaan dan memperkuat identitas merek, dipilih typeface "Galvji Bold" (Gambar 4) sebagai logotype. Typeface ini memiliki bentuk huruf yang tegas dan modern, serta mampu memberikan keseimbangan visual terhadap logogram. Karakteristik tersebut dinilai efektif dalam memperkuat identitas merek sekaligus meningkatkan keterbacaan logo secara keseluruhan.

abcdefghijklm-
nopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLM-
NOPQRSTUVWXYZ
12345678910

Gambar 4 Logo Typeface - Galvji Bold
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Terdapat empat alternatif desain logo untuk Scientia Square Park Building yang menggabungkan elemen logogram "SQP" dengan logotype "Scientia Square Park" (Gambar 5). Setiap alternatif menunjukkan variasi dalam tata letak dan pemenggalan kata pada logotype.



Gambar 5. Alternatif Logo.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Jurnal Titik Imaji | 170

abcdefghijklm-
nopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLM-
NOPQRSTUVWXYZ
12345678910

Gambar 8. Typeface Avenir Next Regular
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penggunaan tipografi sans-serif seperti Avenir telah direkomendasikan dalam berbagai studi tentang signage publik karena tampilannya yang netral dan fleksibel dalam berbagai skala penggunaan. Sejalan dengan prinsip universal design, pilihan tipografi ini mendukung aksesibilitas yang lebih luas, termasuk bagi pengguna lansia atau mereka dengan keterbatasan visual (Kusumarini, de Yong, & Thamrin, 2012). Dengan demikian, pemilihan Avenir Next Regular tidak hanya mempertimbangkan aspek gaya, tetapi juga fungsi komunikasi visual secara menyeluruh dalam sistem EGD yang dirancang di SQP Building.

Sistem *Sign*: Warna

Penggunaan warna dalam sistem signage di Scientia Square Park Building dirancang secara strategis untuk merepresentasikan diferensiasi fungsi di setiap lantai, sekaligus membentuk sistem navigasi visual yang intuitif. Warna-warna yang digunakan bukan hanya sekadar elemen dekoratif, melainkan bagian dari sistem informasi yang membantu pengunjung mengenali zona aktivitas dengan lebih cepat dan efisien. Pada lantai dasar (G), warna hijau dipilih untuk mewakili konsep Live, yang berkaitan dengan aktivitas kuliner dan relaksasi. Lantai 1 menggunakan warna kuning sebagai representasi dari konsep Learn, yang mencakup ruang belajar, co-working space, dan fasilitas edukatif lainnya. Sementara itu, lantai 2 mengusung warna oranye untuk menggambarkan konsep Play, merujuk pada fasilitas kebugaran dan aktivitas rekreasi.



Gambar 9. Sistem Kode Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

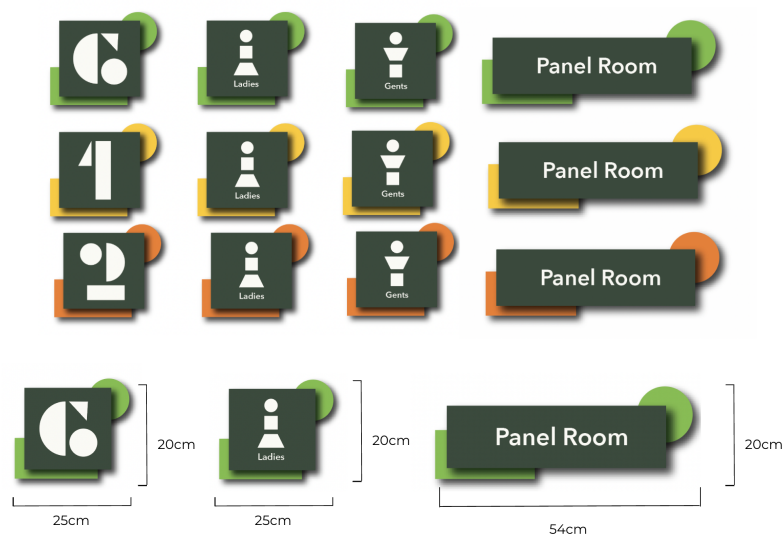
Selain zonasi warna berdasarkan fungsi, sistem signage juga dirancang dengan latar belakang hijau tua yang digunakan secara konsisten di seluruh elemen grafis lingkungan. Warna ini berfungsi sebagai penopang visual utama yang memperkuat identitas visual gedung, sekaligus memberikan tampilan yang stabil dan profesional. Untuk memastikan keterbacaan maksimal, seluruh teks ditampilkan dalam warna putih, menciptakan kontras tinggi terhadap latar belakang gelap. Kontras warna yang tinggi merupakan salah satu prinsip penting dalam perancangan sistem wayfinding, karena secara signifikan meningkatkan visibilitas dan keterbacaan, terutama dalam kondisi pencahayaan yang bervariasi (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Pemilihan warna berdasarkan asosiasi psikologis dan fungsional ini mendukung orientasi spasial dan memperkuat pengalaman pengguna. Warna-warna cerah yang diterapkan pada setiap lantai tidak hanya memudahkan pengunjung mengenali posisi mereka dalam gedung, tetapi juga menciptakan pengalaman ruang yang lebih menyenangkan dan bermakna. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip color coding dalam desain wayfinding, yang telah terbukti efektif dalam membantu navigasi, terutama di lingkungan dengan kompleksitas fungsi yang tinggi seperti pusat perbelanjaan, fasilitas pendidikan, dan ruang publik lainnya (Gibson, 2009).

Desain Signage

Hasil desain signage untuk Scientia Square Park Building dikembangkan berdasarkan prinsip keterbacaan, konsistensi visual, dan kemudahan navigasi, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menavigasi ruang publik yang kompleks. Desain ini tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, tetapi juga sebagai bagian integral dari identitas visual gedung, dengan pendekatan estetika yang selaras dengan konsep utama Live, Learn, Play. Melalui pemilihan tipografi yang jelas, sistem warna yang terstruktur, dan penggunaan elemen visual modular berbasis tangram, signage dirancang untuk menyampaikan informasi secara efektif sekaligus memperkuat citra ruang yang interaktif, modern, dan inklusif.

Identification sign merupakan elemen penting dalam sistem wayfinding yang berfungsi untuk menandai dan mengidentifikasi ruang atau lokasi tertentu di dalam suatu wilayah, sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengenali fungsi dan nama dari area yang mereka tuju. Di Scientia Square Park Building, identification sign dirancang untuk menciptakan kejelasan informasi sekaligus memperkuat identitas visual ruangan. Desainnya disesuaikan dengan pendekatan visual keseluruhan yang konsisten, baik dari segi tipografi, warna, maupun bentuk. Material yang digunakan adalah PVC Foam Board, yang dipilih karena sifatnya yang ringan, tahan lama, dan mudah diaplikasikan di berbagai jenis permukaan interior. Penggunaan bahan ini juga memungkinkan pencetakan warna yang tajam dan presisi, mendukung keterbacaan informasi dari jarak pandang yang wajar. Penempatan identification sign disesuaikan dengan posisi strategis pada area pintu masuk atau dinding depan ruangan, sehingga dapat langsung terlihat oleh pengunjung saat mereka memasuki suatu area. Desain ini bukan hanya mempermudah orientasi, tetapi juga menjadi bagian dari narasi visual yang kohesif di seluruh gedung (Gambar 7).



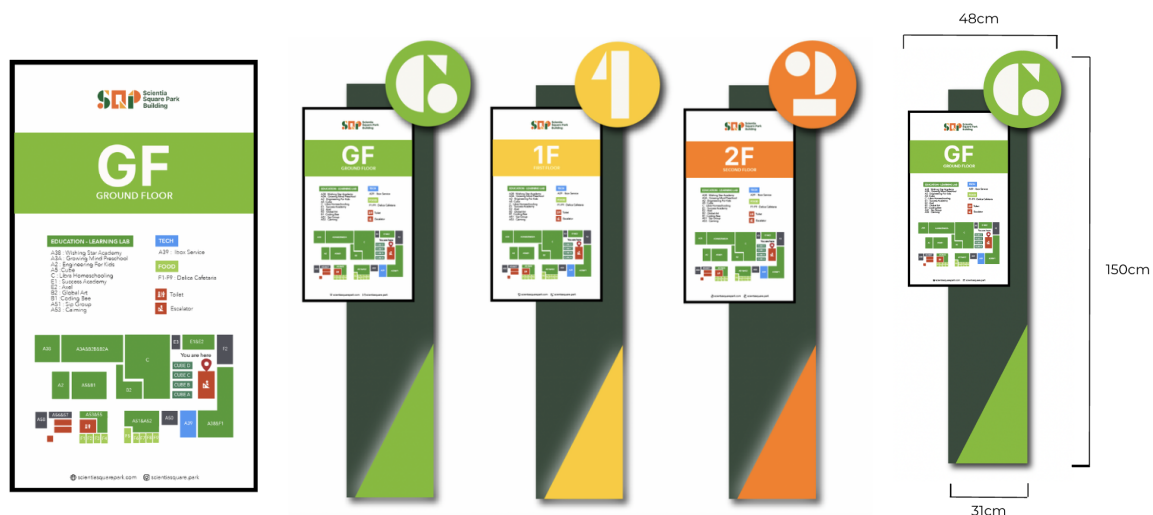
Gambar 10. Hasil Desain *Identification Sign*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Perencanaan rancangan *identification sign* disusun dengan mempertimbangkan konteks ruang dan fungsi dari setiap area di dalam *Scientia Square Park Building*, sehingga desain yang diterapkan tidak hanya bersifat seragam tetapi juga relevan dengan karakter masing-masing ruangan. Visualisasi dari perencanaan ini ditampilkan dalam simulasi aplikasi pada ruang nyata, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 11, yang memberikan gambaran lebih konkret mengenai implementasi desain di lapangan.



Gambar 11. Aplikasi Desain *Identification Sign*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Directory sign digunakan sebagai media informasi untuk menunjukkan lokasi berbagai tempat di setiap lantai *Scientia Square Park*. Jenis directory sign yang digunakan adalah free-standing sign, yang diletakkan di samping eskalator agar memudahkan pengunjung dalam melihat informasi. Directory sign ini menggunakan material LED box agar tulisan terlihat jelas, serta dilengkapi dengan lampu LED pada elemen segitiga di bagian bawah untuk menonjolkan dimensi antara lapisan depan dan belakang (Gambar 12).



Gambar 12. Hasil Desain *Directory Sign*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

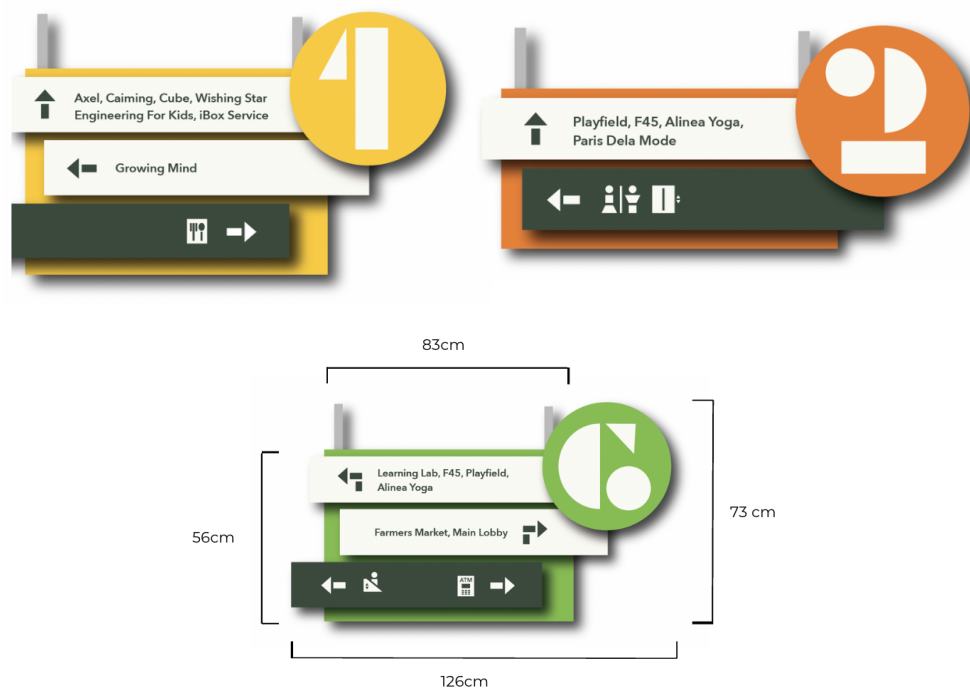
Berikut adalah perencanaan rancangan directory sign yang diterapkan dengan mempertimbangkan penempatan signage secara strategis sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lokasi (Gambar 13).

Penempatan tersebut dirancang agar directory sign dapat terlihat dengan optimal oleh pengunjung sehingga memudahkan mereka dalam menemukan informasi dan lokasi di area yang dimaksud.



Gambar 13. Aplikasi Hasil Desain *Directory Sign*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

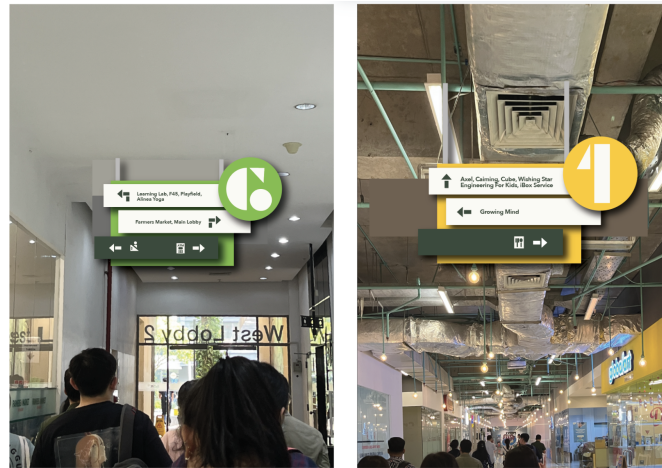
Wayfinding digunakan sebagai penunjuk arah untuk memandu pengunjung menuju lokasi yang diinginkan. Jenis wayfinding yang digunakan adalah hanging direction sign, yaitu petunjuk arah yang digantung pada plafon. Material yang dipilih adalah PVC Foam Board dengan dimensi sesuai gambar di bawah ini (Gambar 14), sehingga signage tersebut ringan, tahan lama, dan mudah terlihat oleh pengunjung.



Gambar 14. Hasil Desain *Wayfinding Sign*

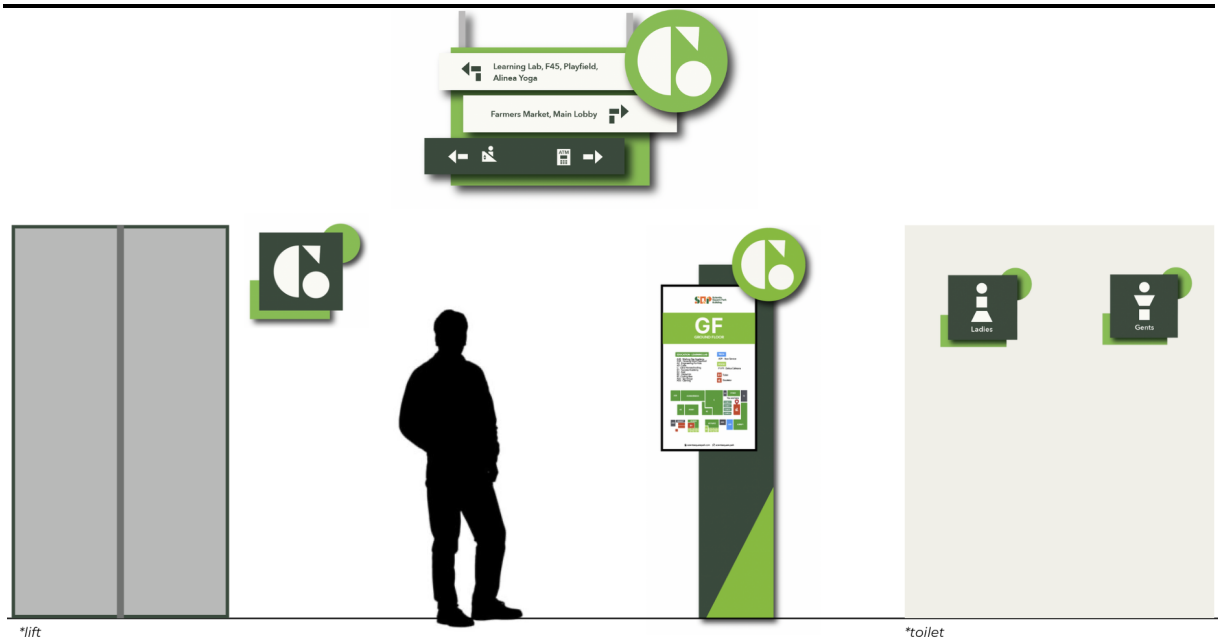
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Berikut adalah perencanaan rancangan wayfinding yang diterapkan dengan penyesuaian berdasarkan penempatan signage yang strategis (Gambar 14). Rancangan ini dirancang untuk memastikan petunjuk arah dapat terlihat dengan jelas dan efektif memandu pengunjung dalam menemukan lokasi tujuan mereka dengan mudah.



Gambar 15. Aplikasi Desain *Wayfinding Sign*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada akhirnya, Gambar 16 menampilkan simulasi perbandingan ukuran signage dengan ukuran tubuh manusia sebagai acuan dalam perancangan sistem wayfinding di Scientia Square Park Building. Perbandingan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap elemen signage — mulai dari papan penunjuk arah, peta informasi, hingga penanda fasilitas seperti lift dan toilet — memiliki proporsi dan ketinggian yang ideal agar mudah terlihat dan diakses oleh pengguna. Dengan memperhatikan skala manusia, desain signage tidak hanya mengutamakan aspek estetika visual, tetapi juga fungsionalitas, keterbacaan, dan kenyamanan pengguna dalam menavigasi area gedung. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip-prinsip desain wayfinding yang efektif, di mana ukuran dan posisi elemen signage harus disesuaikan dengan perspektif dan kebutuhan pengguna agar memberikan pengalaman orientasi yang optimal (Arthur & Passini, 1992).



Gambar 15. Perbandingan Ukuran *Signage* dan Orang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Simpulan

Perancangan sistem identitas visual dan Environmental Graphic Design (EGD) di Scientia Square Park Building menunjukkan bahwa pendekatan berbasis konsep tangram dapat memberikan solusi desain yang komunikatif, fungsional, dan kontekstual. Melalui pemilihan kata kunci *liveable*, *community centered*, dan *interactive*, konsep visual berhasil merepresentasikan karakter dan keberagaman fungsi ruang secara harmonis. Hasil desain, termasuk logo, pictogram, sistem tipografi, penggunaan warna, serta berbagai jenis *signage*—seperti *identification sign*, *directory sign*, dan *wayfinding*—disusun berdasarkan prinsip keterbacaan, kejelasan informasi, dan inklusivitas, yang mendukung pengalaman pengguna dalam bernavigasi secara efektif di lingkungan publik yang kompleks. Dengan validasi desain melalui kerja sama dengan pihak pengelola gedung dan pendekatan *user-centered design*, rancangan ini mampu memperkuat identitas ruang sekaligus menciptakan sistem informasi visual yang adaptif dan bermakna.

Daftar Pustaka

Arthur, P., & Passini, R. (1992). *Wayfinding: People, Signs, and Architecture*. McGraw-Hill.

Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design* (2nd ed.). Wiley.

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.

Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*. Princeton Architectural Press.

Kusumarini, Y., de Yong, S., & Thamrin, D. (2012). Signage system of malls in Surabaya: Universal interior design applications and suggestions for solution. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 68, 515–525. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.12.245>

Ramandhita, D., & Indrayana, D. (2012). Perancangan Environmental Graphic Design Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Dalam. ITS Repository. <https://repository.its.ac.id/2781/>