

PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAHIC DESIGN UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN WISATA DI KERATON KASEPUHAN CIREBON

Hanifah Fathiarahma¹, Nisa Eka Nastiti² dan bambang Melga Suprayogi³

^{1,2,3}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan*

Buah Batu—Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

hanifahfathiarahma@student.telkomuniversity.ac.id, nisaekan@telkomuniversity.ac.id,

bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Keraton Kasepuhan Cirebon merupakan salah satu situs budaya bersejarah yang menjadi destinasi wisata unggulan di Cirebon. Namun, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian pengunjung mengalami kebingungan dalam menavigasi area keraton akibat media informasi dan navigasi yang kurang efektif. Wayfinding yang tersedia terbatas jumlah dan penyebarannya, serta kurang didukung oleh visualisasi yang komunikatif seperti peta, pictogram, atau narasi sejarah visual. Sebagian besar pengunjung juga memilih tidak menggunakan jasa pemandu, sehingga membutuhkan media yang dapat membantu eksplorasi secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Environmental Graphic Design yang informatif dan representatif terhadap budaya lokal guna meningkatkan kualitas pengalaman wisata di Keraton Kasepuhan. Metode yang digunakan meliputi observasi lapangan, wawancara dengan pengunjung dan pengurus keraton, kuesioner, serta studi pustaka. Hasil dari penelitian ini berupa konsep dan rancangan media informasi seperti papan penunjuk arah, papan informasi, denah lokasi, dan panduan wisata yang terintegrasi secara visual dan naratif. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan navigasi, pemahaman sejarah dan budaya, serta memberikan pengalaman wisata yang lebih menyenangkan, mandiri, dan berkesan bagi pengunjung Keraton Kasepuhan Cirebon.

Kata kunci: *Environmental Graphic Design, Keraton Kasepuhan, pengalaman wisata wayfinding*

Abstract: *Keraton Kasepuhan Cirebon is a historical cultural site and one of the prominent tourist destinations in Cirebon. However, observations and interviews indicate that some visitors experience confusion when navigating the area due to the lack of effective informational and navigational media. Existing wayfinding is limited in both quantity and distribution, and lacks communicative visual elements such as maps, pictograms, or visual historical narratives. Most visitors also choose not to use tour guide services, making it*

necessary to provide media that support independent exploration. This research aims to design Environmental Graphic Design that is both informative and representative of local culture to enhance the quality of visitor experiences at Keraton Kasepuhan. The methods used include field observation, interviews with visitors and palace administrators, and literature studies. The outcome of this research is a concept and design for informational media such as directional signage, information boards, site maps, and guidebooks that are visually and narratively integrated. This design is expected to improve navigational ease, enhance understanding of history and culture, and provide a more enjoyable, independent, and memorable tourism experience for visitors to Keraton Kasepuhan Cirebon.

Keywords: *Environmental Graphic Design, Keraton Kasepuhan, visitor experience, wayfinding*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan warisan budaya beragam, salah satunya adalah keberadaan keraton sebagai pusat budaya, tradisi, dan sejarah lokal. Keraton Kasepuhan Cirebon menyimpan nilai historis yang tinggi dan memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata budaya. Namun, potensi tersebut belum didukung dengan sistem informasi visual dan navigasi yang memadai untuk membantu pengunjung.

Namun, berdasarkan observasi lapangan dan wawancara dengan pengelola serta pengunjung, ditemukan sejumlah hambatan yang mengganggu pengalaman wisata, terutama terkait kurangnya media informasi dan sistem navigasi visual yang mendukung eksplorasi mandiri. Jumlah pemandu yang terbatas tidak mampu mengakomodasi semua pengunjung, sedangkan papan informasi dan signage yang ada dinilai kurang komunikatif, tidak konsisten secara visual, dan tidak merata penyebarannya.

Dalam konteks ini, *Environmental Graphic Design* (EGD) berperan penting dalam menciptakan sistem informasi ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memperkaya pengalaman pengguna. EGD adalah cabang desain yang memadukan komunikasi visual, arsitektur, dan user experience untuk membantu

orientasi ruang, interpretasi budaya, serta pembentukan identitas tempat (Calori & Vanden-Eynden, 2015; Lynch, 1960). Gibson (2009) menegaskan bahwa EGD mampu membentuk pengalaman pengunjung secara emosional dan informatif melalui media seperti signage, peta, dan piktoqram.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas EGD dalam memperkuat citra destinasi wisata (Zhang dkk., 2024), membangun *placemaking* yang kuat (Schwanbeck, 2014), serta meningkatkan keterlibatan pengunjung melalui media interaktif dan visual yang terintegrasi (Liu dkk., 2023). Namun, implementasi EGD di situs budaya Indonesia, khususnya keraton, masih belum optimal dan kurang terdokumentasi secara sistematis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem Environmental Graphic Design yang terintegrasi dan berbasis budaya lokal guna meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung di Keraton Kasepuhan Cirebon. Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi dalam pengembangan desain informasi di kawasan wisata budaya serta memperkuat nilai edukatif dan naratif dari ruang heritage melalui pendekatan visual yang strategis.

TINJAUAN PUSTAKA

Environmental Graphic Design (EGD)

Environmental Graphic Design (EGD) merupakan bidang multidisiplin yang menggabungkan desain grafis, arsitektur, dan komunikasi visual untuk menciptakan sistem navigasi, identitas tempat, dan media interpretatif yang membantu pengunjung memahami ruang (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Menurut Lynch (1960), EGD mendukung *imageability* atau kemampuan lingkungan untuk membentuk peta mental yang jelas bagi penggunanya.

Komponen utama dalam EGD mencakup *signage* dan *wayfinding*, interpretasi naratif, serta *placemaking* sebagai pembentuk identitas visual ruang.

(Gibson, 2009) menambahkan bahwa sistem *signage* dalam EGD berfungsi sebagai sistem komunikasi universal yang melibatkan simbol, warna, dan tipografi, sehingga dapat diakses oleh beragam pengguna, termasuk yang memiliki keterbatasan visual atau bahasa. Prinsip-prinsip desain seperti keterbacaan, konsistensi, dan hierarki visual menjadi esensial untuk menciptakan navigasi yang intuitif dan informatif.

Wayfinding dan Penerapannya dalam Ruang Publik

Wayfinding merupakan proses kognitif dan perilaku yang digunakan seseorang untuk bernavigasi dalam suatu lingkungan (Arthur & Passini, 1992). Sistem *wayfinding* yang baik tidak hanya mengarahkan, tetapi juga memberikan konteks dan informasi yang memperkuat keterikatan emosional terhadap ruang. Elemen-elemen seperti *directional signage*, peta interaktif, dan *landmark* visual berfungsi sebagai alat bantu utama dalam menciptakan ruang yang mudah diakses dan ramah bagi pengunjung.

EGD dan Pengalaman Wisata Budaya

Dalam konteks pariwisata budaya, EGD memainkan peran penting dalam memperkuat narasi sejarah dan menciptakan pengalaman edukatif yang menyenangkan. Studi oleh Zhang et al. (2024) menyatakan bahwa penerapan EGD mampu meningkatkan daya tarik visual destinasi dan memperdalam persepsi pengunjung melalui pendekatan visual yang imajinatif. Sementara itu, Schwanbeck (2014) menunjukkan bahwa EGD dapat memperkuat citra merek destinasi melalui identitas visual yang otentik dan mudah dikenali.

Liu et al. (2023) juga menekankan peran EGD dalam transmisi budaya, di mana elemen visual menjadi media simbolis untuk menyampaikan nilai-nilai lokal secara partisipatif. Hal ini sejalan dengan konsep *placemaking* yang menjadikan ruang publik sebagai sarana pembelajaran budaya yang interaktif dan berkesan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan deskriptif, bertujuan untuk menggali secara mendalam kebutuhan, masalah, serta potensi perancangan sistem *Environmental Graphic Design* (EGD) di kawasan Keraton Kasepuhan Cirebon. Pendekatan ini dipilih untuk memahami konteks budaya, persepsi pengguna, serta kondisi eksisting secara menyeluruh melalui data yang bersifat naratif dan kontekstual.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik berikut:

Observasi lapangan, dilakukan secara langsung di kawasan Keraton Kasepuhan untuk mengidentifikasi kondisi aktual *signage*, sistem *wayfinding*, alur ruang, dan perilaku pengunjung saat menjelajahi area keraton. Observasi juga mencakup dokumentasi visual terhadap elemen-elemen eksisting.

Wawancara dilakukan dengan pihak pengelola, pemandu wisata, dan beberapa pengunjung untuk memperoleh informasi terkait persepsi terhadap sistem informasi yang ada, hambatan dalam eksplorasi area, serta harapan terhadap sistem informasi yang lebih baik.

Kuesioner disebarakan kepada 144 responden yang merupakan pengunjung Keraton Kasepuhan dengan rentang usia 18–50 tahun. Pertanyaan dalam kuesioner dirancang untuk menggali persepsi terhadap kenyamanan navigasi, tingkat pemahaman informasi sejarah, dan kebutuhan informasi visual.

Kajian pustaka dilakukan terhadap teori-teori EGD, prinsip *wayfinding*, dan desain informasi di ruang publik. Studi banding dilakukan dengan menganalisis penerapan EGD pada objek serupa, yaitu Keraton Surakarta dan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat, yang telah mengimplementasikan elemen EGD sebagai bagian dari interpretasi ruang budaya.

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis

Hasil observasi menunjukkan bahwa petunjuk arah, peta, dan media informasi visual di area keraton masih sangat terbatas, tidak terstruktur, dan dalam kondisi kurang layak. Wawancara dengan pihak pengelola mengonfirmasi bahwa sebagian besar informasi masih disampaikan secara lisan oleh pemandu, sehingga pengunjung yang menjelajah secara mandiri cenderung kehilangan banyak konteks historis dan simbolik dari bangunan yang mereka lihat. Hal ini diperkuat oleh hasil kuesioner terhadap 144 responden, dengan rincian:

Profil Responden: Sebagian besar merupakan wisatawan umum (70,1%) dan pelajar/mahasiswa (29,9%), dengan rentang usia dominan 36–50 tahun (39,6%). Mayoritas berasal dari Cirebon dan sekitarnya (55,56%), sisanya dari luar kota (44,44%).

Pola Eksplorasi: 57,6% menjelajahi keraton secara mandiri tanpa pemandu, hanya mengikuti arus atau menjelajah secara acak. Hanya 42,4% yang menggunakan pemandu, umumnya karena ikut rombongan komunitas atau sekolah.

Hambatan yang Dirasakan: Area penting seperti museum dan sumur keramat sering terlewat, sulit memahami arah kunjungan, tidak mengetahui fungsi bangunan yang dilihat.

Akses dan Kesadaran terhadap Pemandu: 81,3% tahu tersedia jasa pemandu, namun hanya sebagian yang menggunakannya. Alasan tidak menggunakan pemandu: ingin eksplorasi mandiri (57,7%), biaya tambahan (26,1%), tidak tahu tersedia pemandu (11,7%), dan waktu terbatas (10,8%).

Dengan hanya 15 pemandu aktif untuk 303 pengunjung per hari, rasio pelayanan menjadi sekitar 1:20, yang jelas tidak ideal. Kondisi ini memperkuat urgensi kehadiran sistem informasi berbasis Environmental Graphic Design (EGD) sebagai alternatif penyampaian informasi yang mandiri, terstruktur, dan komunikatif.

Selain itu, dilakukan pula studi banding dengan Keraton Surakarta dan Keraton Yogyakarta sebagai objek pembandingan yang telah menerapkan elemen Environmental Graphic Design dalam sistem informasinya. Perbandingan ini bertujuan untuk mengidentifikasi praktik baik (*best practices*) yang dapat diadaptasi di Keraton Kasepuhan.

Berikut disajikan tabel perbandingan antara Keraton Kasepuhan, Keraton Surakarta, dan Keraton Yogyakarta berdasarkan aspek sistem informasi visual dan penerapan EGD:

Tabel 1. Perbandingan Aspek Visual Wayfinding dan Signage

Aspek	Keraton Kasepuhan	Keraton Ngayogyakarta	Keraton Surakarta
			
Tipografi	Terbaca jelas, menggunakan font sans serif, dekoratif, dan beberapa masih menggunakan tulisan tangan	Terbaca jelas, menggunakan font serif dan sans serif	Terbaca dengan jelas karena konsisten menggunakan font sans serif
Ukuran Teks	Tidak konsisten, beberapa proporsional namun ada yang cenderung lebih kecil	Proporsional dan mudah dibaca	Lebih proporsional dan mudah dibaca
Bahasa	Bahasa Indonesia,	Bahasa	Bahasa Indonesia

	belum ada terjemahan bahasa asing untuk turis mancanegara	Indonesia dan Bahasa Inggris	dan Inggris, walau kualitas terjemahan belum maksimal
Ikonografi/Piktogram	Tidak tersedia, sehingga kurang inklusif bagi pengunjung asing atau anak-anak	Sudah tersedia	Tidak tersedia
Konsistensi Desain	Kurang konsisten antar elemen visual	Gaya visual konsisten	Cukup konsisten walau belum maksimal
Elemen Budaya Lokal	Beberapa signage dan elemen grafis menonjolkan identitas budaya Cirebon secara visual namun belum konsisten	Sangat menonjolkan identitas budaya lokal	Beberapa signage dan elemen grafis mencerminkan budaya Jawa
Kualitas Visual Umum	Terlihat sederhana dan kurang menarik secara estetika	Lebih rapi, estetis, dan mendukung suasana cagar budaya	Lebih rapi, estetis, dan mendukung suasana cagar budaya
Material Signage	Sign di dalam museum menggunakan	Sign di dalam museum menggunakan	Sign di dalam museum menggunakan

	bahan akrilik, <i>sign outdoor</i> menggunakan bahsan plat besi, beberapa papan informasi di dalam museum hanya dicetak di kertas	bahan akrilik, <i>sign outdoor</i> menggunakan bahsan plat besi	bahan akrilik, <i>sign outdoor</i> menggunakan bahsan plat besi, beberapa papan informasi di dalam museum hanya dicetak di kertas
--	---	--	--

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

Dari hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan studi banding, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi visual di Keraton Kasepuhan belum mendukung eksplorasi mandiri secara optimal. Minimnya signage, peta, dan media interpretatif menyebabkan pengunjung kesulitan memahami arah dan konteks sejarah ruang, terutama bagi yang tidak menggunakan pemandu.

Dengan rasio pemandu yang terbatas dan tingginya jumlah pengunjung baru, dibutuhkan sistem informasi berbasis *Environmental Graphic Design* (EGD) yang mampu memfasilitasi navigasi, penyampaian informasi budaya, serta memperkuat identitas visual keraton.

Konsep Pesan

Konsep pesan dirumuskan berdasarkan nilai kultural, mengalir, dan sederhana. Nilai kultural memperkuat identitas lokal Keraton melalui elemen visual yang sarat makna budaya. Mengalir merujuk pada penyampaian informasi yang mengikuti urutan spasial dari area publik ke area sakral. Sementara itu, sederhana menekankan keterbacaan dan kemudahan pemahaman oleh pengunjung dari berbagai latar belakang.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif mengacu pada prinsip *Environmental Graphic Design* (EGD) dengan penekanan pada konteks budaya dan keterhubungan ruang. Desain visual mengadopsi warna-warna simbolik Keraton (merah marun, hijau zamrud, kuning keemasan, dan putih), ornamen lokal seperti motif *wadasan*, serta piktogram dan tipografi yang mudah dikenali. Aksara Jawa digunakan sebagai elemen edukatif sekaligus penguatan identitas lokal.

Konsep Media

Media utama terdiri atas sistem wayfinding dan signage dengan klasifikasi fungsi: *identification*, *directional*, *warning*, *regulatory*, *operational*, dan *interpretive*. Penempatan signage mengikuti alur kunjungan untuk memastikan kontinuitas navigasi. Material yang digunakan meliputi ACP, stiker *vinyl*, besi hollow, dan pipa stainless. Buku manual EGD disusun sebagai dokumentasi dan pedoman implementasi teknis. Media pendukung berupa panduan wisata & denah lipat serta stiker *puzzle* dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung.

Konsep Visual

Palet warna disusun berdasarkan makna budaya lokal yang merujuk pada pemaknaan sufistik dalam ajaran Tarekat Syattariyah (Auliasari & Hartati, 2020). Hijau zamrud (#036452) yang melambangkan sifat Ar Rahman (Maha Pengasih), merah marun (#981C1F) melambangkan keberanian juga pengaruh budaya Tiongkok, dan kuning keemasan (#FFCC2C) melambangkan sifat Ar Rahim (Maha Penyayang). Tipografi menggunakan *typeface* Signika (informasi utama) dan Cormorant Garamond (judul) untuk menggabungkan keterbacaan dan estetika historis. Piktogram dirancang bersifat universal namun kontekstual, terinspirasi dari motif tradisional dan karakter visual khas Kesultanan Cirebon yaitu motif *wadasan*.

Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi dalam perancangan sistem informasi visual di Keraton Kasepuhan Cirebon menggunakan pendekatan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*) untuk menggambarkan alur interaksi pengunjung terhadap media *Environmental Graphic Design* (EGD). Pendekatan ini menekankan peran desain sebagai pemantik perhatian sekaligus penyampai informasi yang memfasilitasi keterlibatan pengunjung secara aktif.

1. Attention (Perhatian):

Daya tarik visual dibangun melalui penggunaan bentuk wadsan, warna hijau zamrud dan putih yang kontras. Elemen ini diterapkan secara strategis pada titik-titik awal dan simpul navigasi utama untuk menarik perhatian awal pengunjung.

2. Interest (Ketertarikan):

Ketertarikan pengunjung diperkuat melalui papan interpretatif dan ikon visual yang komunikatif. Informasi disampaikan dalam bentuk narasi pendek yang relevan dengan konteks budaya, mendorong rasa ingin tahu terhadap ruang-ruang bersejarah di keraton.

3. Search (Pencarian Informasi):

Media seperti denah lipat, papan informasi, dan piktogram membantu pengunjung dalam menavigasi area dan memperoleh informasi secara mandiri. Desain visual yang intuitif mempermudah pencarian informasi tanpa perlu pendamping.

4. Action (Tindakan):

Rangkaian media mendukung aksi nyata pengunjung, seperti mengikuti alur kunjungan, mengumpulkan stiker dari titik tertentu, atau membeli tiket ke area khusus. Desain signage diarahkan untuk memfasilitasi proses ini secara sistematis.

5. Share (Berbagi):

Desain visual yang khas dan *instagramable* mendorong pengunjung untuk membagikan pengalaman mereka melalui media sosial atau percakapan personal. Hal ini memperluas jangkauan pesan dan potensi promosi wisata secara organik.

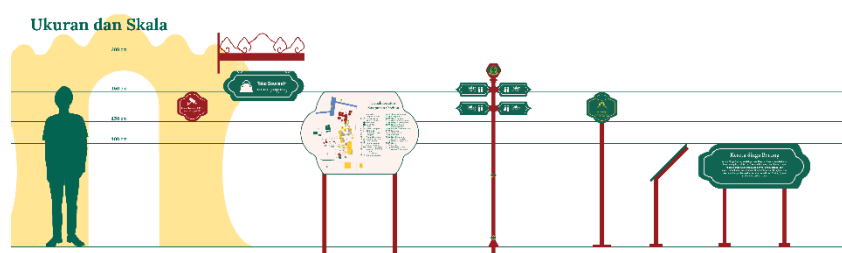
Melalui pendekatan AISAS, sistem informasi visual tidak hanya bertugas menyampaikan informasi, namun juga menciptakan keterlibatan emosional dan kognitif yang berkontribusi pada pengalaman wisata yang utuh dan berkesan.

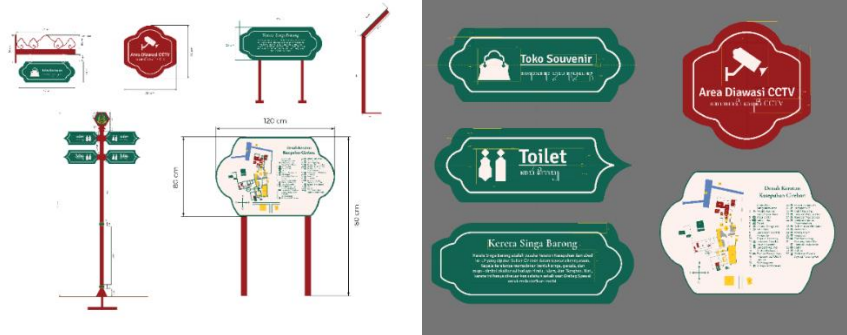
Hasil Perancangan



Gambar 1 Hasil Perancangan Piktogram

Sumber: Hanifah Fathiarahma, 2025





Gambar 2 Hasil Perancangan Sign

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025



Gambar 4 Pendahuluan di Buku Manual

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025



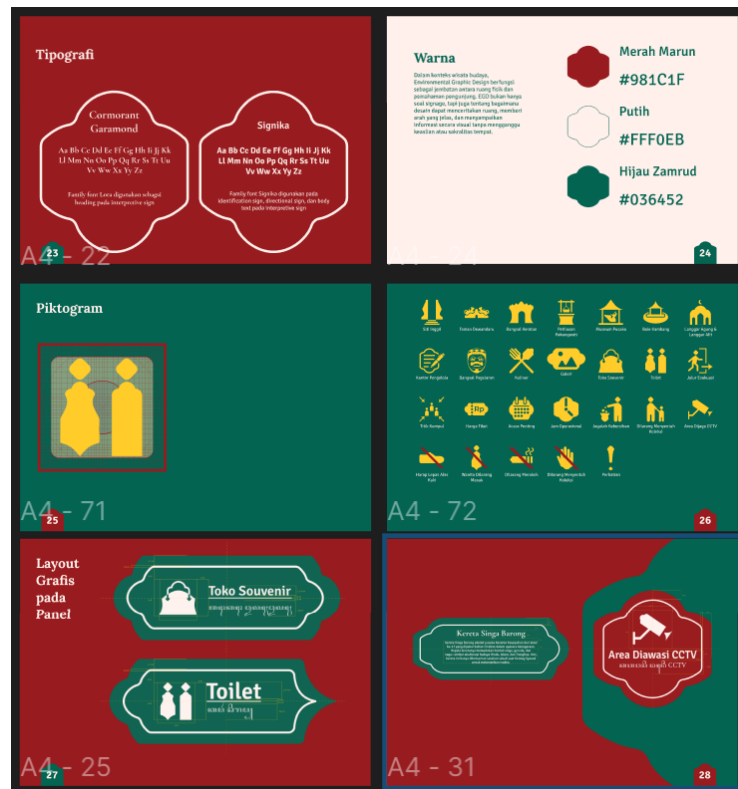
Gambar 5 Konsep Desain di Buku Manual

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025



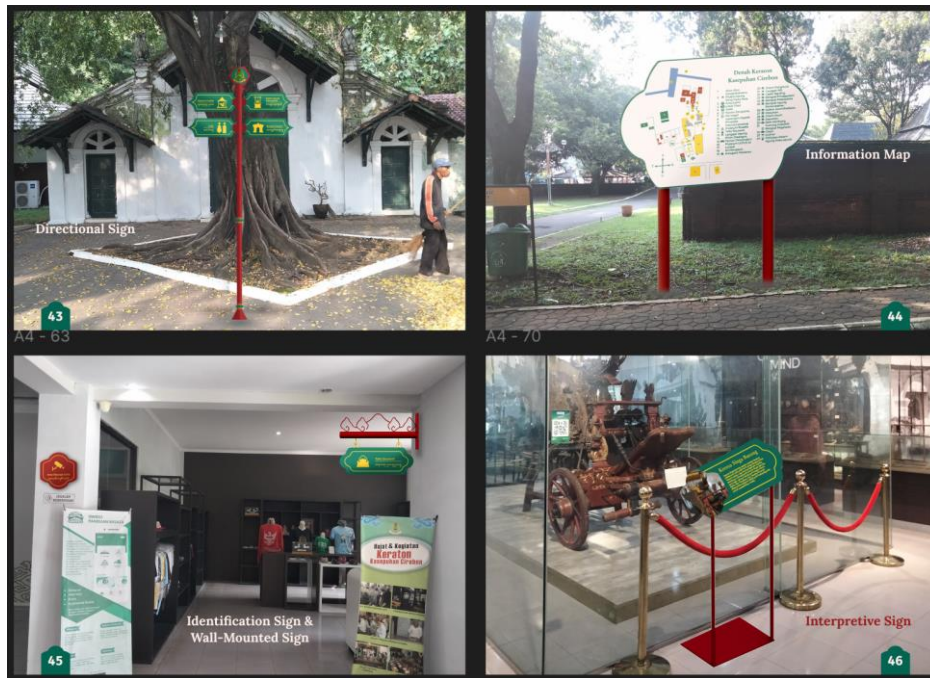
Gambar 6 Sistem Navigasi di Buku Manual

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025



Gambar 7 Sistem Visual di Buku Manual

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025



Gambar 9 Contoh Pengaplikasian di Lokasi

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025



Gambar 10 Hasil Desain Panduan Wisata dan Denah Lipat

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025



Gambar 11 Hasil Desain Stiker Puzzle

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem *Environmental Graphic Design* (EGD) di Keraton Kasepuhan Cirebon guna menjawab kebutuhan pengunjung akan media informasi dan navigasi yang jelas, komunikatif, serta mencerminkan identitas budaya lokal. Berdasarkan proses observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan pengunjung, perancangan EGD dilakukan dengan pendekatan visual berbasis budaya, melalui elemen seperti ornamen wadisan, warna simbolik, pictogram dengan bentuk lengkung yang ramah, serta sistem alur kunjungan yang mengacu pada struktur ruang tradisional. Hasil perancangan menghasilkan media informasi seperti signage, denah, panduan wisata lipat, stiker puzzle interaktif, dan pictogram, yang disusun dalam satu sistem terpadu dan didokumentasikan melalui buku manual EGD. Media-media ini dirancang untuk mempermudah pengunjung dalam memahami konteks ruang dan sejarah Keraton Kasepuhan, khususnya bagi yang tidak menggunakan jasa pemandu wisata.

Secara keilmuan, penelitian ini memperkuat peran EGD dalam mendukung pelestarian dan penyampaian narasi budaya di situs bersejarah, serta

menunjukkan bagaimana pendekatan desain berbasis kearifan lokal dapat menjadi sarana komunikasi visual yang efektif di sektor pariwisata budaya. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal implementasi langsung di lapangan, sehingga belum dapat diuji secara menyeluruh efektivitas media terhadap perilaku dan persepsi pengunjung. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan evaluasi pasca-implementasi dengan melibatkan uji coba pengguna secara langsung di lingkungan keraton, serta pengembangan media berbasis teknologi digital seperti pemindaian kode QR atau aplikasi panduan sebagai alternatif akses informasi. Pengembangan ini juga dapat melibatkan komunitas lokal untuk memperkuat keberlanjutan sistem EGD dan keterikatan budaya masyarakat terhadap ruang *heritage*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arthur, Paul., & Passini, Romedi. (1992). *Wayfinding : People, Signs, and Architecture*. McGraw-Hill Book Co.
- Auliasari, N., & Hartati, C. D. (2020). *Penerapan Fengshui di Keraton Kasepuhan Cirebon* (Vol. 2, Nomor 2).
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. Wiley.
<https://books.google.co.id/books?id=T4pxBgAAQBAJ>
- Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*. Princeton Architectural Press.
- Liu, X., Zhang, J., Zhou, Z., & Feng, Z. (2023). Investigating the Impact of Environmental Graphics on Local Culture in Sustainable Rural Cultural Tourism Spaces. *Sustainability*

(Switzerland),

15(13).

<https://doi.org/10.3390/su151310207>

Lynch, K. (1960). *The Image of The City*. MIT Press.

Schwanbeck, A. (2014, Oktober 27). *Environmental Graphic Design: Changing the Perceptions of Divided Communities through Cultural and Social Connectivity*. SEGD.

<https://segd.org/resources/environmental-graphic-design-changing-perceptions-divided-communities-through-cultural-and-social-0/>

Zhang, J., Liu, X., Feng, Z., & Feng, X. (2024). Research on the Influencing Factors of Art Intervention in the Environmental Graphics of Rural Cultural Tourism Space. *Land*, 13(10). <https://doi.org/10.3390/land13101680>

