

PERANCANGAN IDENTITAS BANGUNAN PT. TAMAN WISATA CANDI BOROBUDUR, CANDI PRAMBANAN, CANDI RATU BOKO (STUDI KASUS : CANDI RATU BOKO)

Sri Wahyuning Septarina

Universitas Bunda Mulia
sgading@bundamulia.ac.id

Abstrak

Sistem tanda adalah sebuah media informasi yang membantu seseorang untuk menemukan jalan atau tujuan dalam suatu lingkungan. Sistem tanda dikatakan baik bila dapat dengan mudah dibaca dan dipahami oleh target audiens hanya dengan melihat informasi dan visualisasi yang menarik. Ruang terbuka (*outdoor*) untuk umum, contohnya seperti taman wisata tentu saja memiliki banyak aktivitas untuk mengarahkan audiens (pengunjung), seperti tempat membeli tiket, memperoleh informasi operasional, toilet, dan masih banyak lagi. Dan semua itu berkaitan dengan dibutuhkanannya sistem tanda.

Istana Ratu Boko adalah sebuah bangunan megah yang dibangun pada masa pemerintahan Rakai Panangkaran, salah satu keturunan Wangsa Syailendra. Istana yang awalnya bernama *Abhayagiri Vihara* (berarti biara di bukit yang penuh kedamaian) ini didirikan untuk tempat menyepi dan memfokuskan diri pada kehidupan spiritual. Istana dengan areal istana seluas 250.000 m² terbagi menjadi empat, yaitu tengah, barat, tenggara, dan timur. Bagian tengah terdiri dari bangunan gapura utama, lapangan, Candi Pembakaran, kolam, batu berumpak, dan Paseban. Sementara, bagian tenggara meliputi Pendopo, Balai-Balai, 3 candi, kolam, dan kompleks Keputren. Kompleks gua, Stupa Budha, dan kolam terdapat di bagian timur. Sedangkan bagian barat hanya terdiri atas perbukitan. Dengan luas areal tersebut dirasa perlu ada media visual dari identitas setiap bangunan di dalamnya.

Untuk menyelesaikan permasalahan ini, diperlukan ulasan data yang baik. Ada beberapa metode yang dilakukan, seperti observasi langsung, pengumpulan data secara teoretis, melakukan wawancara, membandingkan dengan beberapa proyek serupa, dan mencari data referensi agar audiens mendapatkan informasi ataupun navigasi saat berada di Taman Wisata Candi Ratu Boko.

Kata kunci : Sistem tanda, informasi, Taman Wisata Candi Ratu Boko

DESIGN OF BUILDING IDENTITY PT. TAMAN WISATA BOROBUDUR TEMPLE, PRAMBANAN TEMPLE, RATU BOKO TEMPLE (CASE STUDY: RATU BOKO TEMPLE)

Abstract

The system is a sign of media information that helps a person to find a path or purpose in an environment. The system is said to be a good sign when you can easily read and understood by the target audience just by looking at the information and an interesting visualization. Open space (outdoor) to the public, for example like theme parks of course has many activities to direct the audience (visitor), such as buying tickets, obtaining operational information, restrooms, and many more. And all that relates to the need for a system of signs.

King Boko Palace is an imposing building built during the reign of Rakai Panangkaran, descendant of one of the sailendra dynasty. The Palace, originally named Abhayagiri Vihara (means a monastery on a hill) was founded for meditating and focusing on the spiritual life. The Palace with the Palace covering an area of 250,000 m² areadivided into four, namely Western, Central, Southeast, and East. The central part ofthe building consists of the main gate, field, combustion Temple, ponds, rock berumpak, and Assembly Hall. Meanwhile, the Southeast part includes Hall, Porch-Porch, 3 Temple, a pond, and complex for

Princess. The complex of caves, Buddhist Stupas, and located in the East. While the western part just consists of rolling hills. With the area where there needs to be information such as system alerts medua.

To resolve this issue, reviews of good data is required. There are several methods that do, such as direct observation, data collection theoretically, conduct interviews, comparing with some similar projects, and search for data reference so that the audience gets information or navigation when in the Garden Tour Ratu Boko Temple.

Keywords : Signs, Information Systems, Garden Tour Ratu Boko Temple

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara yang turut mengembangkan perekonomian khas negara melalui industri pariwisata. Walaupun Indonesia mempunyai kekayaan alam dan budaya yang dapat dijadikan potensi besar di sektor pengembangan pariwisata, namun ternyata hampir semua pihak masih bisa dikatakan belum menggarapnya dengan maksimal.

Saat ini destinasi wisata menjadi topik yang selalu menjadi bahan perbincangan menarik ketika sedang berkumpul saat seseorang mendapatkan kesempatan untuk liburan. Dimulai dari pemilihan tempat wisata, transportasi hingga informasi saat berkunjung dari tempat wisata tersebut.

Daerah Istimewa Yogyakarta yang dikenal sebagai kota pendidikan tetapi juga kota pariwisata dan budaya, merupakan satu satu dari 25 kota di Indonesia yang mendapatkan penghargaan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sebagai Kota Tujuan Favorit di Indonesia, juga mendapatkan penghargaan pariwisata tingkat internasional untuk kategori *The Best Print Advertisement dari Tourism Promotion Organization (TPO) for Asia Pacific Cities* yang berpusat di Korea Selatan yang diambil dari sebuah artikel dalam *website* http://mediainfokota.jogjakota.go.id/detail.php?berita_id=800 dengan judul artikel 'Kota Jogja Kembali Raih Penghargaan Pariwisata Internasional' yang ditulis pada tanggal 28 Desember 2012. Yogyakarta yang memiliki banyak kelebihan dan potensi wisata yang sangat khas tentu saja memiliki kelemahan, yaitu kurang sadarnya masyarakat akan pariwisata yang akhirnya dapat berdampak terhadap wisatawan.

Salah satu destinasi wisata unggulan Indonesia adalah wisata budaya, khususnya *archaeological site*, yakni wisata candi. Dalam aktivitasnya,

wisata 2 candi cukup diminati wisatawan,= terlihat dari jumlah kunjungan wisatawan yang berkunjung ke Candi Ratu Boko tahun 2014 total pengunjung 3,2 juta wisatawan kata Lailly selaku Direktur PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan dan Ratu Boko, dikutip dari kompas.com pada <http://travel.kompas.com/read/2015/08/24/153808927/Penuh.Tantangan.Tarik.Wisatawan.ke.Borobudur.Prambanan.dan.Ratu.Boko> dengan judul artikel 'Penuh Tantangan Tarik Wisatawan ke Borobudur, Prambanan, dan Ratu Boko' pada tanggal 24 Agustus 2015. Dan pada artikel yang sama Lailly juga mengatakan bahwa "Kita juga masih terkendala infrastruktur, Misalnya di Ratu Boko".



Gambar 1. Keraton Ratu Boko
(Sumber : Data Pribadi, 2016)



Gambar 2. Denah Keraton Ratu Boko
(Sumber : Data Pribadi, 2016)

Dari data tersebut dan diperkuat dengan pernyataan dua tokoh yang bernama Bruch dan Strater yang dikutip oleh Moekijat dalam buku yang berjudul *Tata Laksana Kantor* (1991:39). Dua tokoh tersebut menyatakan pengertian informasi merupakan pengumpulan atau pengolahan data untuk memberikan pengetahuan/keterangan untuk

Mendapatkan pengetahuan atau keterangan tentang obyek wisata secara mudah dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung, maka diperlukan adanya media untuk menyampaikan informasi tersebut. Salah satu media yang tepat untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung adalah dengan *signage* dan *wayfinding*.

Dikatakan lagi oleh Hunter dalam buku yang berjudul *Design Resource DR-01 Architectural Wayfinding* (2010:5), *sign system* sangat penting karena beberapa alasan antara lain: karena merupakan akses untuk fasilitas umum, menaikkan kepuasan masyarakat, mengurangi tekanan, meminimalisir kekurangan fasilitas ruang publik, mengurangi kebingungan pengunjung dan kesalahan pegawai, menghemat waktu serta meminimalisir kecelakaan.

Dalam buku *Budaya Visual Indonesia*, karangan Sachari (2004:45) dikatakan *sign system* dapat kita artikan sebuah sistem yang mengatur alur informasi tertentu atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan. *Sign system* erat kaitannya dengan elemen visual dan terkait dengan unsur arsitektural sebagai medium dari sistem rambu tersebut. Sistem rambu sendiri merupakan bagian dari sebuah istilah yang dikenal dengan *wayfinding*, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 3. Cakupan Singage dalam Wayfinding (Sumber : Pinterest, 2016)

Desain Komunikasi Visual adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang merencanakan atau merancang bentuk atau sesuatu dengan melalui proses kreatif yang berhubungan dengan indera penglihatan atau rupa. Sistem rambu atau biasa dikenal dengan sistem tanda jika diterjemahkan secara langsung berarti sistem penanda, namun sistem tanda memiliki pengertian lebih dari itu.

Jadi dengan dilakukannya perancangan ulang sistem tanda yang terpadu dan terintegrasi dalam bentuk sebuah buku informasi diharapkan mampu menjadi pemandu yang komunikatif, efektif, dan informatif dalam memberikan informasi sekaligus menambah keindahan untuk kawasan Taman Wisata Candi Ratu Boko.

METODOLOGI PENELITIAN

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dan menjawab masalah dari pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Dalam penelitian Perancangan Buku Informasi 'Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat' penulis membahas tentang metode dan teknik pengumpulan data.

Metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Menurut Arikunto (2010:203) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Variasi metode tersebut adalah wawancara, pengamatan atau observasi, dan dokumentasi.

Sesuai dengan judul penelitian Perancangan Re-Desain Sistem Tanda PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Candi Prambanan dan Candi Ratu Boko (Studi Kasus: Candi Ratu Boko), menurut Marshall (1996:35) dalam buku berjudul *Designing Qualitative Reseach*, mengatakan pengumpulan data sangatlah

penting dengan diawali dengan observasi lapangan, kemudian menurut Kvale (1966:35) dalam buku *InterViews : An Introduction to Qualitative Research Interviewing*, mengatakan wawancara adalah teknik yang juga penting dalam upaya pengumpulan data penelitian karena dapat memungkinkan peneliti untuk mengecek akurasi data.

Untuk lebih memudahkan dalam pelaksanaan penelitian, maka penulis menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian yaitu dengan, mengumpulkan data, menyusun dan mengolah data, menganalisa data, membuat konsep perancangan, perancangan karya dan kesimpulan.

Dari konsep yang telah dibuat oleh peneliti, ditetapkan fokus penelitian ini adalah membuat re-desain sistem tanda pada area Candi Ratu Boko dalam bentuk *wayfinding*.

PEMBAHASAN

PENGEMBANGAN INSTRUMEN

Pengembangan instrumen pada penelitian dengan judul Perancangan Identitas Bangunan PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Candi Prambanan dan Candi Ratu Boko (Studi Kasus: Candi Ratu Boko) adalah dengan,

- Wawancara, dilakukan oleh peneliti secara perorangan dan berkelompok. Dan pada saat dilakukan wawancara peneliti adalah sebagai pewawancara dan subjek penelitian adalah sebagai informan yang terdapat dalam buku karangan Ulfatin (2014:189). Wawancara yang dilakukan digunakan untuk menilai keadaan objek dan sikap terhadap objek penelitian yaitu Keraton Ratu Boko. Wawancara dilakukan dengan beberapa staff dan *tour guide* lokal juga beberapa warga sekitar, dan penelitian ini dilakukan dalam situasi formal sampai dengan informal dari pertanyaan terstruktur sampai tidak terstruktur.

- Observasi atau Pengamatan, dilakukan oleh peneliti secara langsung, berupa ragam gambar dan rekam suara. Hal ini sangat perlu dilakukan penulis untuk menerapkan pengamatan secara terfokus pada Keraton Ratu Boko, dimana proses ini adalah proses pengumpulan data. Penyusunan pedoman pengamatan dilakukan antaranya dengan menetapkan beberapa objek yang diamati, yaitu bagian-bagian dari bangunan Keraton Ratu Boko secara keseluruhan.
- Dokumentasi dan Data Sekunder
Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti melakukan penyelidikan dari catatan, buku dari berbagai sumber terkait Keraton Ratu Boko. Dari 3 jenis dokumen yang ada menurut Johnson dan Christensen (2004), yang digunakan adalah dokumen pribadi, dimana bahan ditulis dan dibuat oleh seseorang yang menggambarkan pengalaman dan peristiwa, termasuk foto dan buku yang ditulisnya. Data lain adalah data fisik, dimana termasuk didalamnya adalah mengunjungi tempat-tempat seperti beberapa perpustakaan dan museum, dan melakukan dokumentasi benda fisik lainnya.

ANALISA DATA

Penelitian dengan judul Perancangan Re-Desain Sistem Tanda PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Candi Prambanan dan Candi Ratu Boko (Studi Kasus: Candi Ratu Boko) menggunakan pendekatan teori ikonografi, teori yang digunakan penulis ini digunakan untuk mengetahui makna secara simbolis dengan menyederhanakan bentuk bangunan bersejarah di dalam area Keraton Ratu Boko.

Dalam proses menganalisa penggunaan sistem tanda kawasan Keraton Ratu Boko dapat ditemukan perancangan sistem tanda sebelumnya kurang memperhatikan pemaknaan penggunaan warna, tidak adanya unsur

kesatuan warna yang digunakan, masih berbeda-beda antara sistem tanda yang satu dengan yang lainnya. Dan penggunaan sistem grafis di dalam sistem tanda tersebut juga kurang konsisten. Hal yang sama juga terjadi pada tipografi yang digunakan, bahkan pengunjung mengalami kesulitan dalam membaca seperti terlampir pada gambar objek tiga. Analisa berikutnya adalah dari aspek fungsi sistem tanda tersebut, dimana fungsi dari sistem tanda tersebut adalah sebagai tanda pengenalan, tanda untuk melayani mencari tempat tujuan dan tanda arah, peringatan dan larangan tapi keempat fungsi tadi semua tidak dimiliki oleh sistem tanda yang ada di kawasan Keraton Ratu Boko.

Wayfinding 1



Gambar 4. *Wayfinding 1*
(Sumber : Data Pribadi, 2016)

Wayfinding 2



Gambar 5. *Wayfinding 2*
(Sumber : Data Pribadi, 2016)

Wayfinding 3



Gambar 6. *Wayfinding 3*
(Sumber : Data Pribadi, 2016)

Setelah melakukan berbagai pengamatan, penulis mendapatkan beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu bentuk desain dari setiap sistem tanda belum mempunyai desain yang terarah dari berbagai aspek sebagai identitas.

HASIL PERANCANGAN

Berdasarkan analisis teori dan data yang sudah dibahas sebelumnya, maka penulis dapat menghasilkan konsep pesan yang menjadi acuan dalam proses perancangan re-desain sistem tanda pada area Keraton Ratu Boko. Konsep pesan yang ingin disampaikan adalah:

- Menyampaikan informasi berupa petunjuk arah dan lokasi pada area Keraton Ratu Boko dalam bentuk visual yang ditunjukkan kepada pengunjung berusia 17-35 tahun.
- Dengan mengadaptasi bentuk bangunan pada area Keraton Ratu Boko dapat menguatkan citra Candi Ratu Boko, karena selain identitas Keraton Ratu Boko, dalam perancangan sistem tanda tersebut peneliti mengadaptasi warna kebesaran dari Yogyakarta agar target audiens dapat merasakan suasana berbeda dan mengetahui salah satu ciri khas Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dari penjelasan tentang konsep pesan tersebut, akhirnya dapat diketahui pesan yang ingin disampaikan hingga akhirnya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan sistem tanda yang akan dibuat. Peneliti juga berharap dengan dilaksanakannya perancangan re-desain sistem tanda ini, target audiens dalam hal ini yang dimaksudkan adalah pengunjung dapat lebih mudah menemukan lokasi dan informasi yang diinginkan. Serta alur kunjungan menjadi lebih jelas yang pada akhirnya target audiens dapat mengetahui salah satu situs bangunan bersejarah Keraton Ratu Boko dimana didalamnya terdapat 8 situs reruntuhan dari Keraton Ratu Boko.

IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam perancangan sistem tanda ini media yang dijadikan sebagai media utama adalah sistem tanda yang diletakkan pada area Candi Ratu Boko.

- *Labeling*

Perancangan sistem tanda pada area Candi Ratu Boko, diawali dengan proses labeling, yang artinya diberikan pada sebuah benda agar menjadi identitas secara keseluruhan untuk dijadikan citra dari Candi Ratu Boko secara keseluruhan. Pembuatan labeling ini bertujuan untuk mengingatkan bahwa ilustrasi tersebut adalah bagian dari Candi Ratu Boko yang berfungsi sebagai tolak bala yang artinya simbol untuk menolak kejahatan.



Gambar 7. Referensi Simbol
(Sumber : Data Pribadi, 2016)



Gambar 8. Desain Simbol
(Sumber : Data Pribadi, 2016)



Gambar 9. Desain Identitas Bangunan
Candi Pembakaran
(Sumber : Data Pribadi, 2016)

Pada Desain Candi Pembakaran, peneliti ingin menggambarkan struktur bangunan yang letaknya lebih tinggi dari pada permukaan tanah, dilengkapi dengan tangga pada bagian tengah dan pada bagian tengah digambarkan dengan nyala api yang menandakan tempat pembakaran.



Gambar 10. Desain Identitas Bangunan
Candi Miniatur
(Sumber : Data Pribadi, 2016)

Candi Miniatur adalah karena Keraton Ratu Boko adalah perpaduan antara agama Hindu dan Budha, dan jika dilihat dari sisi agama Hindu diartikan arca Ganesha, Durga dan terdapat lempengan emas bertuliskan 'om rudra ya namah swaha'. Sedangkan jika dilihat dari sentuhan agama Budha jelas terlihat terdapat arca Budha, reruntuhan stupa dan stupika.



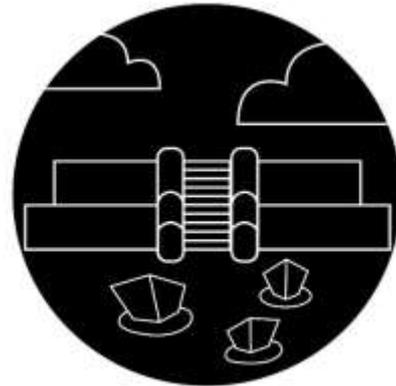
Gambar 11. Desain Identitas Bangunan Gapura
(Sumber : Data Pribadi, 2016)

Gapura yang terdiri dari 5 pintu utama yang berbahan dasar batu putih, karena itu sering disebut Candi Batu Putih.



Gambar 12. Desain Identitas Bangunan Gua
(Sumber : Data Pribadi, 2016)

Gua lanang dan gua wedon adalah salah satu tempat yang dipercaya dahulu digunakan sebagai tempat peristirahatan dan tempat untuk bertapa.



Gambar 13. Desain Identitas Bangunan Keputren
(Sumber : Data Pribadi, 2016)

Keputren adalah sebuah halaman cukup luas yang diperuntukkan untuk para putri sebelum mereka tiba di kolam permandian. Pada area ini hanya tersisa reruntuhan bebetuan sehingga tidak dapat terlihat bentuk bangunan atau apapun yang tersisa pada area tersebut.



Gambar 14. Desain Identitas Bangunan Kolam
(Sumber: Data Pribadi, 2016)

Kolam adalah sebuah tempat permandian pada jamannya, saat inipun bentuk dari kolam tersebut sudah tidak berbentuk dimana seharusnya kolam tersebut terdiri dari 3 kolam utama dan 4 kolam lainnya adalah kolam untuk putri. Sebelum memasuki kolam dari keputren terdapat dua buah pintu kecil yang saat ini bentuknya pun sudah tidak utuh bahkan cenderung rusak.



Gambar 15. Desain Identitas Bangunan Pendopo
(Sumber: Data Pribadi, 2016)

Pendopo adalah salah satu ruangan dengan fungsi ruang tunggu tamu jika ingin menemui raja. Ruang tunggu ini terdiri dari 2 undakan, untuk tinggi yang lebih rendah adalah untuk tamu raja.



Gambar 16. Desain Identitas Bangunan Paseban
(Sumber: Data Pribadi, 2016)



Gambar 17. Desain Identitas Bangunan Keraton Ratu Boko
(Sumber: Data Pribadi, 2016)

Berikut diatas adalah tampilan keseluruhan desain ikon untuk sistem tanda pada area Keraton Ratu Boko. Pemilihan warna kuning emas adalah sebagai perwakilan dari salah satu warna Yogyakarta yang dianggap abadi, dengan tujuan agar keberadaan Keraton Ratu Boko menjadi abadi dan selalu terjadi juga dilestarikan.



Gambar 18. Aplikasi Desain Identitas Area Keraton Ratu Boko
(Sumber: Data Pribadi, 2016)

PENUTUP

Berdasarkan hasil perancangan desain identitas bangunan pada aplikasi sistem tanda di area Keraton Ratu Boko, maka dapat diambil kesimpulan, jumlah pengunjung dalam hal ini adalah target audiens baru pertama kali datang ke area tersebut, dan hanya mengetahui satu bangunan utama yang berada di dalam area Keraton Ratu Boko yaitu gapura utama Keraton Ratu Boko. Target audiens juga mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi reruntuhan bangunan lagi di dalam area Keraton Ratu Boko,

dan tindakan yang dilakukan selanjutnya bertanya kepada petugas atau pemilik warung milik warga yang berada di dalam kawasan Keraton Ratu Boko. Perancangan desain identitas bangunan pada pengaplikasian sistem tanda ini adalah untuk menjawab masalah yang terjadi, bahwa penting keberadaan sistem tanda pada area Keraton Ratu Boko untuk meningkatkan kualitas pelayanan dengan menyajikan *sign board* yang informatif dan komunikatif sehingga proses kunjungan wisata ke area Keraton Ratu Boko menjadi lebih efektif. Dan dengan adanya perancangan yang seragam pada sistem tanda dapat memperkuat identitas Keraton Ratu Boko.

Candi Ratu Boko adalah salah satu tempat tempat budaya yang dilestarikan di tengah laju perkembangan dunia, dimana dalam sebuah artikel dikatakan bahwa Candi Ratu Boko adalah merupakan situs bangunan bersejarah versi UNESCO yang dipercaya dahulu tempat ini adalah sebuah Keraton berbentuk benteng kerajaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Beneicke, A., Biesek, J., Brandon, K., (2003), *Wayfinding and Signage in Library Design*, Libris Design Project, California by the State Librarian.
- Berruman, Gregg. (2007). *Signage and Wayfinding Design*, Hoboken United States: John Wiley and Sons Inc.
- Darmaprawita, Sulasmi. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Dreyfuss, Henry, (1972), *Symbol Sourcebook*. New York : McGraw-Hill Company.
- H. Kodhyat, (1998), *Sejarah Pariwisata dan Perkembangannya di Indonesia*. Jakarta. Grasindo.
- Hunter, Susan, (2010), *Design Resources DR-01 Architectural Wayfinding*. New York : IDEA Center.
- Inskeep, Edward, (1991), *Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Approach*. New York : Van Nostrand Reinhold, Inc.
- Littlejohn, Stephen W. & Karen A.Foss, (2005), *Theories Of Human Communication*. 8 ed. Canada: Wadsworth.
- Nurmianto, Eko, (2004), *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya: Tinjauan Anatomi, Fisiologi, Antropometri, Psikologi, dan Komputasi Untuk Perancangan Kerja dan Produk*. Surabaya : Penerbit Guna Widya.
- Panofsky, Erwin, (1997), *Perspective as Symbolic Form*. Paperback.
- Santoso, G, (2004), *Ergonomi, Manusia, Peralatan dan Lingkungan*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Sobur, Alex, (2013), *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Soekadijo, RG, (1996), *Anatomi pariwisata: memahami pariwisata sebagai "systemic linkage"*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Clive Bell, 2016., *Encyclopedia Britannica*. Encyclopedia Britannica Online. Encyclopedia Britannica Inc.