

GUIDEBOOK KAMPUNG HERITAGE PENELEH SEBAGAI MEDIA INFORMASI KEPADA WISATAWAN

Carmelita Firismanda Susanti, Gilang Ramadhan, dan Galih Putra Pamungkas
*S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom Purwokerto, Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja,
Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147*

Abstrak : Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kurangnya media informasi yang jelas serta tidak adanya media yang bisa dibaca ulang bagi wisatawan yang berkunjung ke Kampung *Heritage* Peneleh, Surabaya. Kampung ini merupakan kampung tertua yang memiliki berbagai macam peninggalan bangunan sejarah, seperti Rumah Lahir Bung Karno, Rumah HOS Tjokroaminoto, Sumur Jobong, Lodji Besar, dan Masjid Jami' Peneleh. Penjelasan terkait beberapa bangunan bersejarah yang ada di Kampung *Heritage* Peneleh masih melalui penjelasan lisan oleh pemandu wisata. Topik penulisan ini berfokus pada pengembangan media informasi yang interaktif dengan konsep visual retro bernuansa Jawa Surabayan dan Belanda yaitu guidebook. *Guidebook* menjadi media utama untuk memberikan solusi terkait kebutuhan informasi wisatawan dan berkontribusi dalam mendukung pelestarian sejarah yang ada di Kampung *Heritage* Peneleh. Media pendukung *guidebook* seperti *signage*, stiker set, dan *merchandise* lainnya dirancang untuk memperluas jangkauan informasi kepada wisatawan dengan elemen visual retro dan warna khas penulis pilih untuk mencerminkan karakter lokal kampung.

Kata Kunci: *Guidebook*, Kampung *Heritage* Peneleh, Informasi

Abstract : *The problem behind this research is the lack of clear information media and the absence of media that can be read again by tourists visiting the Peneleh Heritage Village, Surabaya. This village is the oldest village which has various historical building remains, such as Bung Karno's Birth House, HOS Tjokroaminoto House, Jobong Well, Big*

Lodji, and Jami' Peneleh Mosque. Explanations regarding several historical buildings in the Peneleh Heritage Village are still through verbal explanations by the tour guide. The topic of this writing focuses on developing interactive information media with a retro visual concept with Javanese Surabaya and Dutch nuances, namely guidebooks. Guidebooks are the main media for providing solutions related to tourist information needs and contributing to supporting the preservation of history in the Peneleh Heritage Village. Guidebook supporting media such as signage, sticker sets, and other merchandise are designed to expand the reach of information to tourists with retro visual elements and the author's signature colors chosen to reflect the local character of the village.

Keywords: *Guidebook, Peneleh Heritage Village, Information*



PENDAHULUAN

Kota Surabaya menjadi ibu kota Provinsi Jawa Timur yang menyanggah berbagai macam penghargaan baik Nasional maupun Internasional (Sugita, 2023). Memiliki banyak cerita bersejarah salah satunya yaitu insiden perobekan bendera Belanda yang terjadi ditanggal 19 September 1945, dimana pada saat itu bendera Belanda dikibarkan di Hotel Yamato yang saat ini berganti nama menjadi Hotel Majapahit.

Surabaya memiliki banyak kebudayaan dengan tingkat toleransi antar agama, ras, suku, dan budaya menjadi contoh baik yang patut dipertahankan dan diwariskan. Berbagai macam suku, budaya, dan etnik penduduk Surabaya seperti Etnis Arab yang bermigrasi untuk menyebarkan agama Islam dengan berdagang lalu Etnis Cina yang sudah ada sejak Dinasti Sui untuk berdagang. Bangunan bersejarah menjadi saksi bisu berbagai macam peristiwa yang terjadi dan memberikan pengaruh besar terhadap budaya yang bisa menjadi identitas atau ciri khas masyarakat yang tinggal.

Beberapa bangunan bersejarah menjadi destinasi wisata yang populer bukan hanya di lihat berdasarkan keindahan bangunan akan tetapi cerita menarik yang ada pada bangunan tersebut. Kampung *Heritage* Peneleh atau Kampung Peneleh merupakan kampung tertua di Surabaya yang menyimpan banyak sekali cerita bersejarah dari beberapa bangunan yang ada seperti rumah Bung Karno, Sumur Jobong, Rumah HOS Tjokroaminoto, Makam Eropa, Masjid Jami'dan Lodji Besar. Saat ini menjadi destinasi wisata yang memiliki nilai *historical* tinggi pada setiap bangunan yang ada dapat dikunjungi semua kalangan. Pada tahun 2023 Kampung *Heritage* Peneleh mendapatkan penghargaan menjadi salah satu kampung berprestasi serta menjadi kampung wisata dengan banyaknya tempat-tempat bersejarah dan menjadi tempat singgah para tokoh penting bangsa Indonesia seperti Ir. Soekarno, Semaoen, Musso, dan Kartosuwiryo yang dimiliki Surabaya.

Pada tahun 2019 jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kampung

Heritage Peneleh mencapai hingga 9.600 pengunjung, Namun terjadi penurunan yang sangat signifikan di tahun 2022 pada saat pandemi Covid-19 jumlah wisatawan yang berkunjung 72,29% atau sekitar 2.600 pengunjung (Setiawan, 2024). Berdasarkan hasil wawancara bersama Muhammad Syahril Firmansyah, S.Hum sebagai ketua pokdarwis di Kampung *Heritage* Peneleh, terdapat wisatawan dari luar Surabaya salah satunya kegiatan pertukaran pelajar dari Belanda dan Malaysia dengan Universitas Airlangga Surabaya, selain itu mereka yang berkunjung ke Kampung *Heritage* Peneleh mendapatkan pengarahan serta penjelasan melalui *tour guide* dan pengunjung diberi kebebasan untuk mendokumentasikan kegiatan selama mengikuti kegiatan *walking tour*. Berdasarkan hasil wawancara bersama Chryssantania sebagai wisatawan yang pernah mengunjungi Kampung *Heritage* Peneleh mengatakan saat *walking tour* pertama kali dan eksplor Kampung *Heritage* Peneleh hanya mendapatkan informasi dari *tour guide* jadi informasi yang didapat sangat kurang dikarenakan tidak adanya buku panduan atau *sticker*. Sangat disayangkan Kampung *Heritage* Peneleh dengan potensi yang sangat besar masih kurang dalam memberikan informasi terkait tempat-tempat bersejarah yang ada kepada wisatawan dengan jelas dikarenakan tidak adanya media informasi yang bisa dibaca ulang.

Salah satu media yang tepat dan dapat dijadikan sebagai solusi adalah *Guidebook*. *Guidebook* merupakan media untuk menyampaikan informasi yang relevan serta memperkenalkan tempat-tempat yang mempunyai potensi dengan visual desain yang lebih jelas, menarik, dan tidak adanya batasan dalam menyampaikan informasi (Emiten, 2023). *Guidebook* kurang lebih berisi seperti buku panduan jalan pada umumnya, namun ada perbedaan konsep yang akan menjadi media alternatif lebih menarik dengan adanya ilustrasi, gaya tipografi, *copywriting*, dan *layout*. Hal tersebut bersinggungan dengan keilmuan DKV dimana pada praktiknya individu dapat mengisi tulisan untuk kritik dan saran, menempelkan *sticker* ke gambar sesuai dengan pengalaman dan aktivitas yang dapat memberikan informasi secara jelas dalam meningkatkan aktivitas

pariwisata (*tourism*) (Hidayah, 2023).

Pada perancangan ini, penulis menggunakan studi pustaka sebagai relevansi penelitian terdahulu adalah jurnal dan tugas akhir skripsi yang akan menjadi landasan penelitian. Menggunakan tiga penelitian terdahulu yang berkaitan dengan perancangan ini sehingga didapatkan keterkaitan dan perbedaan pada perancangan penulis. Setelah mengetahui studi pustaka dan referensi karya yang akan digunakan oleh penulis dalam perancangan. Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai dasar teori yang diperlukan sebagai acuan dalam perancangan *guidebook*. Dasar teori yang diperlukan penulis terdiri dari landasan konseptual yang nantinya akan membantu dalam proses penyusunan konten dan perancangan secara visual agar sesuai dengan target audiens. Dasar teori yang akan dijelaskan antara lain *guidebook*, ilustrasi, warna, *layout*, dan *copywriting*.

Penulis memilih menggunakan gaya retro dengan nuansa Jawa Surabayan dan Belanda namun tetap modern pada perancangan *guidebook* ini bertujuan untuk menceritakan, memperjelas, mempermudah, mengekspresikan suatu tulisan atau konsep dan menciptakan identitas visual yang dapat dirasakan langsung oleh audiens karena peran ilustrasi ini sangat penting dalam mengkomunikasikan suatu informasi secara visual, Selain itu dengan adanya ilustrasi yang penulis hasilkan dapat memperjelas atau memberikan gambaran yang lebih jelas tentang informasi tersebut dan adanya ilustrasi yang menarik pada *guidebook* bisa menjadi daya tarik serta menarik minat para audiens untuk melihat dan membaca.

METODE PENELITIAN

Metode pendekatan yang penulis gunakan adalah metode pendekatan kualitatif yang mana pengumpulan data bukan berupa perhitungan angka, melainkan penjelasan dari permasalahan berdasarkan observasi alami dan studi dokumen (Adam, 2019). Penulis menggunakan pendekatan kualitatif karena pada proses penelitian penulis melakukan observasi, wawancara, dan pembagian kuesioner. Antara lain:

- Analisis : Tahap yang digunakan untuk mencari sebuah masalah dan kebutuhan sebelum ke tahap desain.
- Perancangan : Sebuah proses yang melibatkan analisis, pengembangan ide hingga pembuatan model atau sketsa.
- Produksi : Proses merancang atau pembuatan sebuah desain sesuai dengan spesifikasi yang ada.

Objek penelitian adalah sebuah data yang menjadi fokus peneliti dari semua fakta atau informasi yang dijadikan sebagai bahan acuan untuk menyusun penelitian (Educa, 2023) Objek dalam penelitian ini ialah Kampung *Heritage* Peneleh. Pada perancangan ini subjek yang menjadi acuan ialah Muhammad Syahril Firmansyah, S.Hum sebagai ketua POKDARWIS di Kampung *Heritage* Peneleh. Sasaran geografis pada *guidebook* Kampung *Heritage* Peneleh ialah seluruh remaja dan dewasa yang ada di wilayah Surabaya maupun luar wilayah Surabaya dengan rentang usia 17-30, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Analisis SWOT ialah metode perancangan yang digunakan sebagai pembanding serta bahan evaluasi kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threat*) yang ada pada penelitian. Tujuan dari analisis ini ialah untuk mengidentifikasi faktor serta menjadi metode yang efektif dalam memisahkan suatu merek dengan pesaing lainnya berdasarkan persepsi dari konsumen. Penulis melakukan analisis SWOT pada Kampung *Heritage* Peneleh dengan pesaing lainnya sebagai perbandingan karena akan mempermudah proses perancangan *guidebook* dalam menentukan hal yang unik atau *Unique Selling Proposition* (USP) dan menyesuaikan *positioning*.

HASIL DAN DISKUSI

Pada perancangan ini penulis menggunakan gaya desain retro karena karakteristik dari gaya desain tersebut menggabungkan unsur-unsur bernostalgia dengan masa lalu serta jenis tulisan yang sederhana dan jelas namun berkesan klasik untuk menyampaikan deskripsi dalam *guidebook*. Jenis *typeface blackletter* dan *sans serif*. Lalu di bagian isi, penulis menggunakan jenis teks *sans serif* untuk memudahkan audiens dalam membaca.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 , . ! @ # \$ % ^ & * () _ ? / ;

Gambar 1 Detail *Font Type Darktown*
(Sumber gambar: Dok. Pribadi)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Gambar 2 Detail *Font Type Sacred bridge*
(Sumber gambar: Dok. Pribadi)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 , . ! @ # \$ % [] ^ & * () _ ? / ;

Gambar 3 Detail *Font Type Jmh typewriter*
(Sumber gambar: Dok. Pribadi)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 , . ? / & * ! " ' ,

Gambar 4 Detail *Font Type Little Joodles*
(Sumber gambar: Dok. Pribadi)



Gambar 5 Studi warna
(Sumber gambar: Dok. Pribadi)

Berikut proses *outline* ilustrasi pada isi *guidebook* Kampung *Heritage* Peneleh :



Gambar 6 *Inking* Visual Ilustrasi *Guidebook* Kampung *Heritage* Peneleh
(Sumber gambar: Dok. Pribadi)



Gambar 7 *Inking* Visual Ilustrasi *Guidebook* Kampung *Heritage* Peneleh
(Sumber gambar: Dok. Pribadi)

Setelah proses *inking*, Penulis melakukan tahap selanjutnya yaitu pemberian warna dengan *style* warna dominan dengan warna-warna bangunan di Kampung *Heritage* Peneleh yang sudah teralkulturasi Jawa Surabaya-nan yaitu warna hijau di dalam *outline*. Berikut proses *coloring* ilustrasi pada *guidebook* Kampung *Heritage* Peneleh :



Gambar 8 *Coloring* Visual Ilustrasi *Guidebook* Kampung *Heritage* Peneleh
(Sumber gambar: Dok. Pribadi)



Gambar 9 Mockup Media Utama *Guidebook* Kampung *Heritage* Peneleh
(Sumber gambar: Dok. Pribadi)

Hasil evaluasi perancangan *guidebook* ini dapat membantu wisatawan dalam penyampaian informasi yang lebih lengkap dan efektif. Dapat memfasilitasi kebutuhan informasi kepada wisatawan dan membantu mempromosikan Kampung *Heritage* Peneleh sebagai destinasi sejarah dengan penggunaan elemen visual ilustrasi, *layout*, warna, dan *copywriting* yang interaktif.

KESIMPULAN

Melalui perancangan *Guidebook* Kampung *Heritage* ini penulis berharap dapat memfasilitasi kebutuhan informasi kepada wisatawan dan membantu mempromosikan Kampung *Heritage* Peneleh sebagai destinasi sejarah dengan penggunaan elemen visual ilustrasi, *layout*, warna, dan *copywriting* yang interaktif. Selain itu, *guidebook* ini dilengkapi dengan adanya peta lokasi, rekomendasi kuliner khas Peneleh, dan ruang jurnal untuk menuliskan pengalaman saat berkunjung ke Kampung *Heritage* Peneleh. Visual dari perancangan *guidebook* ini retro yang bernuansa Jawa Surabayan dan Belanda, Pendekatan visual ini penulis pilih untuk mencerminkan Kampung *Heritage* Peneleh sekaligus menjadi daya tarik yang kuat kepada wisatawan.

Guidebook ini penulis rancang untuk memuat informasi beberapa bangunan bersejarah yang ada dengan elemen visual ilustrasi, *layout*, warna, dan *copywriting* yang interaktif. Selain itu, *guidebook* ini dilengkapi dengan adanya peta lokasi, rekomendasi kuliner khas Peneleh, dan ruang jurnal untuk menuliskan pengalaman saat berkunjung ke Kampung *Heritage* Peneleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugita, N. M. (2023, August 24). Sekilas tentang Surabaya Ibu Kota Jawa Timur. *Detikjatim*. <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-6893603/sekilas-tentang-surabaya-ibu-kota-jawa-timur>
- Aplikasi Rekomendasi Riset Analisa Sinyal Saham Hari ini. (2023b, June 21). Arti Penjelasan Istilah Guidebook adalah. *Aplikasi Rekomendasi Riset Analisa Sinyal Saham Hari ini* -. <https://emiten.com/info/arti-penjelasan-istilah-guidebook-adalah/>
- Hidayah, N. (2023, February 5). *Wisatawan, excursionist, Travelers, visitors: Konsep lengkap*. Pemasaran & Pariwisata. https://pemasaranpariwisata.com/2023/01/10/wisatawan/#google_vignette
- Salmaa. (2021, September 10). *Pengertian Objek Penelitian: Macam, Prinsip dan Contoh Lengkap*. Penerbit Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/objek-penelitian/>
- Educa Studio. (n.d.). *12 Jenis Layout untuk Desain Grafis dan Media Cetak*. Gamelab.ID. <https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar>