

# PERANCANGAN BUKU *CITY GUIDE* WISATA CAGAR BUDAYA KOTA SURABAYA MENGGUNAKAN TEKNIK ILUSTRASI PENSIL WARNA GUNA MENINGKATKAN DAYA TARIK WISATAWAN

- 1) Kukuh Priyo Sembodo
- 2) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya.
- 3) Email: 12420100063@stikom.edu

## ***Abstract***

*The purpose of designing city guide book travel heritage city of Surabaya is to increase the attractiveness of travelers. The study was conducted with qualitative methods of doing interviews, documentation, observation and literature study to get the data used to support the manufacture of the design concept travel guide book heritage city of Surabaya. In the Oxford dictionary of English "Pleasure" has a meaning that is menyenangkan. Description of "Pleasure" in Indonesian big dictionary is made happy or evoke a sense of fun. In such case, this delightful concept that has a relationship with the city of Surabaya traveled heritage that the city guide book travel Surabaya Heritage city can give a pleasant impression for the reader in the guide for Traveling. So in this design to be visualized creatively with an object that looked fun is in illustration of cultural heritage buildings in Surabaya. Results from the design book travel city guide heritage city of Surabaya is to increase the tourist attraction of cultural heritage city of Surabaya.*

***Keywords :*** Books , City Guides, travel , heritage, Surabaya.

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang buku *city guide* wisata cagar budaya kota surabaya menggunakan teknik ilustrasi guna meningkatkan daya tarik wisatawan, hal ini di latar belakang oleh banyak wisatawan yang belum banyak tahu bahwa di Surabaya terdapat bangunan cagar budaya yang mempunyai nilai Historis yang sangat tinggi dan bisa dikatakan sebagai saksi pertempuran 10 November sehingga perlu dibuatkan panduan wisata.

Kota Surabaya sebagai daerah kunjungan wisatawan mempunyai karakter berbeda dengan daerah lain, tidak seperti Bali dan Yogyakarta. Kedua daerah tersebut mempunyai

wisata alam, Namun Surabaya memiliki diferensiasi itulah yang harus kita tingkatkan untuk mengembangkan pariwisata di Surabaya. Surabaya sendiri masih kaya dengan potensi lainnya yang menjadi daya tarik wisatawan, Sebagai kota pahlawan Surabaya banyak menyimpan kenangan historis dan modernitas berbur dalam masyarakat dan kebudayaan menjadikan kota Surabaya memiliki potensi wisata yang menarik dan beragam. Salah satunya ialah wisata cagar budaya Surabaya (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya : 2015).

Permasalahannya, bangunan cagar budaya di kota Surabaya belum

dioptimalkan keberadaannya oleh Pemerintah Kota Surabaya. Hal ini membuat masyarakat kurang mengenali atau mengerti sejarah dari kota Surabaya. Dari permasalahan tersebut, relevan bila di buat sebuah Perancangan buku *City Guide* untuk meningkatkan daya tarik wisatawan cagar budaya di Surabaya dengan menggunakan teknik manual pensil warna.

Dalam buku *city guide* wisata caga budaya kota Surabaya ini yang diambil adalah bangunan cagar budaya dengan tipe atau klasifikasi A, karena dalam tipe klasifikasi A terdapat tipe bangunan yang masih mempertahankan keaslian dari keseluruhan bentuk bangunan, serta dalam pemeliharaan dan perawatan masih menggunakan material yang sama dengan bangunan asli, dan tidak menggantinya dengan material baru yang ada saat ini. selain itu dalam bangunan tipe A juga memiliki fungsi Bangunan yang tetap. Sehingga dengan karakter bangunan yang masih asli dari segi desain, bentuk, dan material serta mempunyai nilai sejarah yang cukup tinggi maka bangunan cagar budaya kota Surabaya tipe A mampu meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke kota Surabaya.

Perkembangan pariwisata kota Surabaya selain dapat dilakukan dengan sarana dan prasarana yang memadai. Di samping itu faktor yang mendukung perkembangan pariwisata kota Surabaya adalah buku *city guide*. Salah satu cara memperkenalkan dalam tugas akhir ini menggunakan media buku sebab buku dapat memberikan pengetahuan terhadap pembacanya serta berperan sebagai

sumber informasi dan sumber pembelajaran. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa (Muktiono, 2010). Buku dapat dijadikan pula sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah.

Media buku panduan wisata kota Surabaya menggunakan teknik ilustrasi sebab dalam buku ilustrasi terdapat lukisan yang mendukung daya khayal dalam sebuah cerita. Disamping itu dalam buku ilustrasi terdapat banyak gabungan mulai isi buku yang berupa teks tulisan (kumpulan huruf-huruf) dengan ilustrasi. Menurut Dra. Sri Anitah Wiryawan dan Drs. Noorhadi (1990: 6-7) Ilustrasi juga memiliki kelebihan diantaranya dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata, banyak terdapat pada media massa, serta dapat digunakan berbagai tingkat pengajaran dan bidang studi.

Sehingga dalam tugas akhir ini membuat buku *city guide* wisata cagar budaya kota surabaya menggunakan teknik ilustrasi guna meningkatkan daya tarik wisatawan, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan dan peningkatan daya tarik wisatawan terhadap pariwisata kota Surabaya.

## **METODE**

Penelitian kualitatif merupakan kajian berbagai jenis materi empiris, seperti studi kasus, wawancara, pengamatan, interaksional dan berbagi teks visual. Berbagai bahan kajian empiris itu disajikan dalam rincian persoalan di berbagai momen dan pemaknaan. Penelitian kualitatif menyituasikan aktifitas pengamatan di lokasi tempat

berbagai fakta, data, bukti, atau hal-hal lain yang terkait dengan riset. (Santana, 2010:5). Dengan pendekatan kualitatif, diharapkan data yang didapatkan saat observasi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya ini sesuai, terperinci, dan menunjang dalam perancangan buku *city guide* wisata cagar budaya kota Surabaya sebagai upaya meningkatkan daya tarik wisatawan.

## PERANCANGAN PENELITIAN

Metode pada perancangan penelitian yang akan dilakukan melalui beberapa proses tahap sehingga jalur pemikiran dapat diikuti. Metode yang akan dilakukan mulai dari proses tahap wawancara, observasi, STP, studi literatur, studi eksisting, studi kompetitor, dan USP. mempelajari dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik, seperti buku-buku referensi, jurnal-jurnal, dan media lainnya yang berkaitan dengan obyek penelitian. Tahap selanjutnya yang dilakukan dengan menentukan Keyword dan disimpulkan menjadi sebuah Konsep.

### Segmentasi dan *Targeting*

Dalam perancangan buku *city guide* wisata kota Surabaya memiliki target pasar pada khalayak atau target *audience*, sebagai berikut:

#### a. Segmentasi

##### 1. Demografi :

Usia : (15 tahun – 60 tahun)

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Profesi : Pelajar sampai bekerja

Pendidikan : Minimal SMA

Kelas Sosial : Menengah, Menengah ke atas

#### b. Geografis :

Wilayah : Jawa Timur

#### c. Psikografi :

Gaya Hidup : Wisatawan yang gemar *traveling*.

Kepribadian : Gemar terhadap bangunan tua/lama yang mempunyai sejarah.

Dalam pengelempokan konsumen berdasarkan segmen-segmen VALS dimana terdapat pola yang berbeda disetiap pengambilan keputusan pada saat melakukan pembelian, (Schiftman dan Kanuk, 2008:62)

delapan segmen VALS tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Actualizers/Innovators*
2. *Fulfilleds/Thinkers*
3. *Believers*
4. *Achievers*
5. *Strivers*
6. *Experiencer*
7. *Makers*
8. *Struglers/survivors*

Dalam delapan segmen VALS tersebut untuk pola segmen pembelian buku *city guide* wisata cagar budaya kota Surabaya ialah *Experiencer* karena tipe ini adalah tipe konsumen dengan motivasi ekspresi diri yang tinggi dan memiliki sumber daya yang tinggi. Konsumen *Experiencer* mencari keberagaman dan kegembiraan, menikmati hal baru, dan aneh. Mereka merupakan konsumen yang semangat untuk menghabiskan pendapatannya untuk hiburan, dan bersosialisasi. Pembelian konsumen ini mencerminkan penekanan terhadap

tempat-tempat yang baik dan memiliki barang-barang yang keren.

### **b. Targeting**

Target yang disasar dari buku ini adalah seluruh wisatawan. Namun, secara spesifik target yang disasar adalah wisatawan yang Gemar terhadap bangunan tua/lama (cagar budaya) yang mempunyai sejarah.

### **c. Positioning**

*Positioning* yang ingin ditanamkan pada benak wisatawan terhadap buku ini adalah sebagai buku *city guide* yang memberikan informasi dan panduan wisata cagar budaya kota Surabaya yang di kemas dengan menggunakan teknik ilustrasi pensil warna, yang dapat menimbulkan kesan menarik dan berbeda.

## **ANALISIS SWOT**

Menurut Sarwono dan Lubis (2007:18) mengatakan bahwa SWOT Analisis SWOT adalah pendekatan terorganisasidalam menilai kekuatan dan kelemahan internal sebuah perusahaan serta peluang dan ancaman eksternalnya. SWOT merupakan singkatan dari *sthrength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threat* (ancaman). Premis dasar SWOT adalah bahwa suatu uji realitas internal dan eksternal yang kritikal hendaknya dapat mengarahkan manajer untuk memilih strategi yang tepat dalam mencapai tujuan organisasi. Analisis SWOT mendorong suatu pendekatan praktis terhadap perencanaan yang didasarkan atas pandangan yang realistis mengenai situasi perusahaan serta skenario-skenario kemungkinan peristiwa dan kondisi yang akan terjadi

## **Strategi Utama :**

Membuat buku city guide wisata cagar budaya kota Surabaya dengan teknik ilustrasi pensil warna yang menonjolkan bangunan klasifikasi A, Yaitu masih memiliki fisik yang lengkap dan asli.

## **Unique Selling Proposition (USP)**

USP (*Unique Selling Proposition*) berperan penting dalam memasarkan produk agar dapat bersaing dengan yang lainnya. Oleh karena itu, produk harus memiliki kelebihan dan keunikan tersendiri dari produk lainnya. USP dalam perannya memiliki kegunaan untuk menganalisis keunikan yang ada pada jasa dan produk yang dapat diangkat menjadi nilai lebih dari kompetitornya. Kelebihan yang dimiliki perancangan buku city guide ini adalah upaya meningkatkan daya tarik wisatawan dalam hal wisata cagar budaya kota Surabaya dengan *USP* terletak pada teknik dan informasi objek wisata cagar budaya yang dimiliki, yaitu Gambar bangunan cagar budaya (BCB) yang ada pada buku tidak lagi menggunakan foto, melainkan menggunakan teknik ilustrasi manual pensil warna

## **Keyword**

Dalam tahapan ini, pemilihan kata kunci dengan judul penelitian “Perancangan buku *city guide* wisata cagar budaya kota Surabaya menggunakan teknik ilustrasi manual pensil warna guna meningkatkan daya tarik wisatawan” terhadap analisa data yang dilakukan, sudah di pilih dengan menggunakan dasar acuan. Dalam penentuan kata kunci atau *keyword* ini



kata kunci untuk konsep yaitu *Pleasure* sebagai acuan perancangan buku *City guide* wisata cagar budaya kota Surabaya.

### Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan cara untuk mencapai tujuan kreatif, dalam perancangan buku *city guide* wisata cagar budaya kota Surabaya ini diperlukan strategi kreatif agar masyarakat tertarik untuk berkunjung dan mendapatkan informasi mengenai bangunan cagar budaya kota Surabaya.

#### 1. Ukuran dan halaman buku

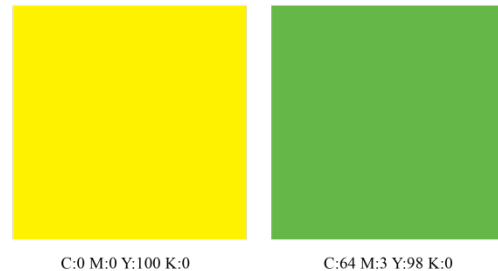
Perancangan buku *city guide* wisata cagar budaya kota Surabaya ini dipilih dengan posisi *Horizontal/Landscape*. Pemilihan dilakukan dengan pertimbangan agar memudahkan dalam penyampaian informasi yang terdapat dalam buku karena tata letak visual ilustrasi bangunan cagar budaya lebih dominan dibanding dengan teks informasi. Perbandingan porsi dalam buku ini ialah 75% visual dari ilustrasi bangunan cagar budaya dan 25% berisikan informasi atau teks.

#### 2. Layout

layout yang digunakan pada buku ini mengadaptasi jenis *layout* yang digunakan pada media cetak yang mengacu pada konsep *Pleasure*. Jenis layout buku *city guide* wisata bangunan cagar budaya ini menggunakan jenis *layout informal balance layout* dan *Mondrian layout*. Jenis layout yang digunakan ini penggunaan porsi gambar lebih mendominasi.

### 3. Warna

Berdasarkan studi literatur tentang makna warna maka penggunaan warna pada visualisasi yang digunakan di pilih berdasarkan *keyword Pleasure* yaitu warna kuning. Warna kuning di pilih dalam buku ini karena warna ini sesuai dengan konsep *Pleasure*. Menurut Sanyoto (2009:46),



Gambar 2 Kalibrasi Warna  
sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 4. Typografi

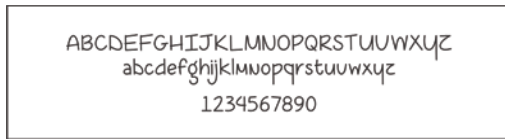
Pemilihan Typeface yang digunakan pada beberapa media didasari oleh pertimbangan dengan kesesuaian konsep yang diusung, kemudian jenis font yang dipilih berdasarkan *readability* dan *legibility*. Selain itu Proses lainnya dari pemilihan font ini dari hasil *Creative brief*.



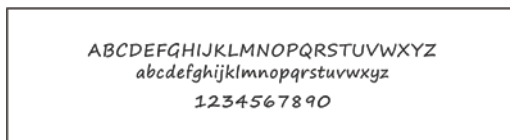
Gambar 3 font Bebas  
Sumber: Hasil olahan peneliti

Font yang digunakan untuk *headline* pada buku ini berjenis huruf san serif yaitu *Bebas* yang ditunjukkan pada gambar 4.13 Jenis huruf display sangat dibutuhkan dunia periklanan untuk

menarik perhatian pembaca (Rustan, 2010).



Gambar 4 font *Coffee At Midnight*  
Sumber: Hasil olahan peneliti  
Bagian typface judul ilustrasi menggunakan font berjenis sans serif yaitu *Coffee At Midnight*.



Gambar 5 font *Segoe Print*  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti  
Untuk isi buku yang digunakan untuk penjelasan menggunakan font berjenis san serif yaitu *Segoe Print*,

### Tujuan Media

Media yang digunakan untuk perancangan ini dibagi menjadi dua bagian yaitu media utama dan media pendukung. Media utama dalam perancangan ini adalah buku dan media pendukung untuk membantu publikasi buku yang sudah dirancang. Berikut ini adalah perancangan media yang digunakan :

#### a. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku. Pemilihan media ini dikarenakan buku dapat memuat visualisasi, informasi dan tidak lekang oleh zaman, selain itu juga belum ada buku city guide wisata cagar budaya dengan tampilan visual menggunakan ilustrasi pensil warna

sehingga dapat menarik minat pembaca buku untuk menjadikan buku city guide cagar budaya ini menjadi panduan selama berkunjung dan berwisata di kota Surabaya. Perancangan buku ini dirancang dengan konsep dari *keyword* yang didapatkan dari analisis data yaitu *pleasure* (menyenangkan).

#### b. Media pendukung

##### 1. Poster

Media ini sering digunakan untuk melakukan promosi produk dikarenakan cukup efektif. Poster yang dibuat berukuran kertas A3 yaitu 420 mm x297 mm dicetak dengan *digital printing* dengan bahan kertas *art paper* 150gr

##### 2. X-banner

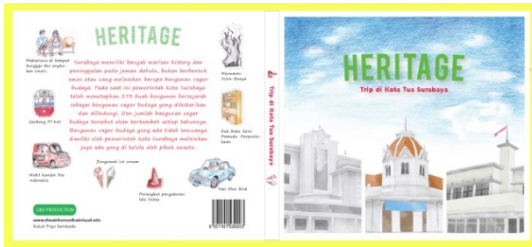
Media ini sangat *eye cathcing* mengingat ukurannya yang cukup besar. Apabila diolah dengan baik, media ini dapat memancing target audiens untuk mendekat dan membuat penasaran saat pameran atau *launching* buku ini berlangsung. Ukuran yang dipakai adalah 160cm x 60cm dicetak dengan *digital printing* berbahan albatros.

##### 3. Merchandise

Marchandise merupakan media pendukung buku yang diperlukan untuk menarik perhatian audiens. *Merchandise* yang akan dibuat berupa stiker, *pin* dan pembatas buku.

# IMPLEMENTASI KARYA

## 1. Cover Buku



Gambar 6 Desain Cover Buku  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

## 2. Isi Buku



Gambar 7 Desain Layout Isi Buku  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada Halaman ini berisikan ilustrasi gedung-gedung dan informasi penting mengenai buku. Pada bagian atas merupakan nama bangunan cagar budaya. pada bagian info terdapat informasi alamat, nama bangunan cagar budaya dan informasi mengenai bangunan.

## KESIMPULAN

Perancangan buku ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara merancang sebuah buku *city guide* wisata cagar budaya kota Surabaya menggunakan teknik ilustrasi manual pensil warna. Maka dari penjelasan tentang perancangan buku tersebut

dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan buku *city guide* yang harus diperhatikan adalah target audience agar buku ini dapat tepat pada sasaran. Lalu tahap-tahap observasi dan wawancara faktor utama dalam penentuan ide konsep dan keyword dalam perancangan. Sehingga munculnya ide konsep “*Pleasure*” (menyenangkan) ialah hasil dari tahapan-tahapan yang telah dilalui dan diimplementasikan dalam bentuk konsep kreatif, konsep komunikasi dan konsep media. Hasil perancangan diharapkan mampu membantu promosi pariwisata cagar budaya kota Surabaya dan bisa menarik perhatian wisatawan sehingga dapat meningkatkan pariwisata kota Surabaya dengan segala peninggalannya.
2. Agar buku *city guide* ini menjadi daya tarik tersendiri maka implementasi gambar pada bangunan cagar budaya menggunakan teknik pensil warna, ini bertujuan untuk membatu dan membuat pembaca memunculkan kesan yang menyenangkan bagi para pembacanya dalam panduan selama *Traveling* dan tidak merasa bosan dalam membaca buku *city guide* ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J.W. 2010 *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed (i ed)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dra. Sri Anitah Wiryawan dan Noorhadi. 1990. *Media*



- Pengajaran.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Elizabeth B. Hurlock *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* Jakarta: Erlangga Edisi Kelima. Erwin T. Lily, *Desa Wisata Borobudur* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Handinoto *Perkembangan kota dan arsitektur kolonial belanda s urabaya 1870-1940* Yogyakarta : Andi.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: Andi.
- Muktiono, Joko. D. 2003. *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan minat Baca Pada anak.* Jakarta: PT. Elex Media Komputino.
- Moleong, Lexy J. 1999, *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung : Remaja Rosdakarya
- Noor, Juliansyah 2011 *Metode Penelitian* Jakarta: Kencana
- Rustan, surianto. S, sn. 2010 *Font & TIPOGRAFI.* Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. (2009) *Layout Dasar Dan Penerapannya* Jakarta: Gramedia.
- Schiffman, Leon G. & Leslie Lazar Kanuk, *Consumer Behavior; Global Edition.* Tenth Edition. Pearson Education, Inc. 2010.
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual* Yogyakarta: Andi.
- Suwantoro Gamal, SH 2004 *Dasar-dasar Pariwisata* Yogyakarta : ANDI