

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU PANDUAN WISATA KOTA SURABAYA

Aini Susanti Santoso

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ainisantoso@gmail.com

Drs. Martadi, M.Sn.

Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
martadi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya kebutuhan sebuah media promosi dan edukasi terhadap destinasi yang tersebar di kota Surabaya, karena buku panduan wisata yang sudah pernah ada memiliki beberapa catatan sehingga diperlukan penyempurnaan yaitu melalui buku panduan yang baru dengan tujuan untuk mengembangkan buku panduan wisata menggunakan ilustrasi. Sebagai usaha untuk mengenalkan dan mengedukasi wisatawan terhadap destinasi wisata yang ada di kota Surabaya khususnya wisata heroisme, serta untuk mengetahui kelayakan buku panduan wisata kota Surabaya bagi masyarakat dan wisatawan. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan sumber data berasal dari wawancara secara langsung kepada pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya, observasi secara langsung serta data dari internet. Hasil dari penelitian ini melalui penilaian dari validator desain, materi, dan kebahasaan menunjukkan bahwa buku panduan wisata heroisme mendapatkan hasil dengan presentase sebesar 92,68%. Sehingga buku panduan wisata ini sangat layak dan dapat digunakan tetapi masih memerlukan revisi kecil.

Kata Kunci: buku panduan, ilustrasi, perancangan, Surabaya, wisata heroisme.

Abstract

This research is motivated by the need for a media promotion and education of destinations scattered in the city of Surabaya, because the tourism guide that already exists has several records so that improvements are needed through a new guidebook with the aim to develop a tourist guide book using illustrations. As an effort to introduce and educate tourists to tourist destinations in the city of Surabaya, especially heroism tourism, and to find out the feasibility of Surabaya city tourism guidebooks for the public and tourists. This study uses research and development methods with data sources derived from interviews directly to the Surabaya City Culture and Tourism department, direct observation and data from the internet. The results of this study through the evaluation of the design, material, and language validators show that the heroism tourism guide book gets results with a percentage of 92.68%. So this travel guide book is very feasible and can be used but still requires a small revision.

Keywords: design, guidebook, heroism tourism, illustration, Surabaya.

PENDAHULUAN

Kota Surabaya menjadi pusat pemerintahan di provinsi Jawa Timur, tidak hanya itu Surabaya juga menjadi pusat segala bidang baik bisnis, pendidikan, industri serta pariwisata. Dari bidang pariwisata Surabaya ternyata memiliki banyak potensi wisata yang dapat dijadikan sebagai destinasi jika berkunjung ke kota yang terkenal dengan julukannya sebagai kota pahlawan ini. Surabaya merupakan kota terbaik untuk melepaskan kepenatan karena kota Surabaya sendiri memiliki beragam destinasi yang dapat dieksplorasi, seperti destinasi wisata kuliner, wisata historis dan museum, wisata alam, taman kota, tempat belanja, berbagai destinasi hiburan, serta tempat peribadatan ikonik yang tersebar di berbagai

pejuru kota. Akan tetapi, informasi mengenai pariwisata kota Surabaya ini belum didukung oleh media yang tepat untuk menyampaikan informasi mengenai pariwisata tersebut.

Pada tahun 2015 pemerintah kota Surabaya bersama Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya dengan *Surabaya Tourism Information Center* membuat sebuah buku panduan dengan judul *Surabaya Tourism Directory 2015* yang di dalamnya berisi mengenai pariwisata kota Surabaya yang dapat diunduh pada web resmi kota Surabaya yaitu surabaya.go.id dengan ukuran sebesar 58 mb. Jika dilihat dari segi destinasi, *Surabaya Tourism Directory 2015* ini sudah terbilang lengkap dengan keberagaman destinasi yang diangkat. Namun, dari segi tampilan cover dan isi memberikan visualisasi yang

berbeda. Pada cover, buku panduan wisata ini menggunakan ilustrasi berupa gambar vektor, dilanjutkan dengan halaman selanjutnya yang masih menggunakan gambar vektor, baru setelah mulai masuk ke halaman isi buku menggunakan ilustrasi berupa fotografi. Pemilihan warna dalam buku panduan ini bisa dibilang berubah-ubah dan tidak memiliki palet warna sebagai acuan untuk membuat buku panduan ini, karena warna yang dipakai terlalu banyak dan lagi-lagi tidak sama dengan cover dan halaman *sub-cover*, selain itu ada beberapa teks yang warnanya kurang kontras dengan warna background yang menjadikan teks kurang dapat terbaca dengan jelas, namun dari penggunaan tipografi sudah konsisten. Dari penjelasan tersebut didapatkan bahwa *Surabaya Tourism Directory 2015* belum memahami pentingnya penggunaan elemen grafis secara konsisten. Padahal sebuah desain seharusnya memiliki konsistensi untuk menunjukkan bahwa desain ini dapat mencapai nuansa yang ingin dibangun. Menurut Islam (2019) Karakter yang konsisten bukan berarti layout desain harus sama. Justru dalam hal ini, layout harus berbeda untuk setiap media (variabel), namun kesan, spirit, warna, *imagery*, elemen grafis, serta konten publikasi harus sama (konstanta). Oleh karena itu, dengan tidak adanya konsistensi antar halaman, maka akan menciptakan "kesan" kesenjangan di dalam satu kesatuan buku tersebut, sehingga penerapan yang seharusnya saling melengkapi dalam satu buku, justru terkesan tidak saling mendukung satu sama lain. Sehingga *Surabaya Tourism Directory 2015* memiliki beberapa kelemahan yang dapat dijadikan sebagai catatan agar perancangan buku panduan wisata yang baru lebih baik lagi.

Rancangan buku panduan wisata yang baru ini diperlukan selain karena adanya beberapa kelemahan pada buku panduan wisata yang sudah pernah ada, selain itu juga adanya kebutuhan akan buku panduan wisata sebuah kota karena pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya mengatakan bahwa sudah tidak menerbitkan Buku Panduan Wisata lagi sejak dua tahun lalu, untuk saat ini pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya hanya menerbitkan *calendar event* yang memuat event-event tahunan yang digelar oleh pihak terkait sehingga diperlukannya media buku panduan wisata agar objek wisata yang ada di kota Surabaya ini tetap menjadi destinasi wisata di Surabaya. Karena, buku panduan wisata ini oleh pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata tidak hanya sebagai media promosi, tetapi juga dipakai sebagai buah tangan untuk delegasi dari luar kota dan luar negeri yang berkunjung ke kota Surabaya, begitu pula sebaliknya.

Perancangan buku panduan wisata heroisme kota Surabaya ini diperlukan karena belum pernah ada pembahasan yang spesifik mengenai wisata heroisme kota Surabaya, sedangkan Surabaya memiliki julukan sebagai Kota Pahlawan yang jika dipertanyakan dapat dibuktikan dengan adanya wisata yang di dalamnya memiliki nilai kepahlawanan/heroisme. Memang beberapa wisata yang diangkat juga masuk ke jenis destinasi wisata historis, namun spesifikasi ini diperlukan

dan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dan memenuhi kebutuhan akan sebuah buku panduan wisata. Sehingga buku panduan wisata heroisme ini dapat digunakan sebagai media informasi dan edukasi bagi masyarakat kota Surabaya sendiri dan para wisatawan agar lebih mudah mendapatkan informasi mengenai destinasi wisata heroisme yang dapat di eksplorasi ketika berada di kota Surabaya. Perancangan buku panduan wisata ini dimaksudkan untuk memudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi mengenai destinasi heroisme yang ada di kota Surabaya. Karena buku panduan wisata memiliki pengertian sebagai buku yang berisi petunjuk atau pedoman dalam melakukan kegiatan ke suatu tempat tujuan tertentu (Parson,2007 dalam Mieli,2017:2).

Media buku dibutuhkan karena keringkasannya dan dapat dipakai berulang, selain itu banyaknya informasi yang diperoleh dalam satu media jika dibandingkan dengan brosur atau *leaflet* yang hanya memuat satu lokasi wisata dengan ukuran yang hanya satu lembar dan kadang penggunaannya hanya sekali pakai buang. Buku merupakan media yang berfungsi sebagai penyampai informasi yang berupa gambar, pengetahuan, berita, maupun laporan, sehingga mampu menampung banyak sekali informasi (Rustan, 2014:112). Buku ilustrasi dibutuhkan karena adanya kebutuhan untuk menggambarkan dengan jelas destinasi wisata, selain itu banyaknya buku panduan wisata yang menggunakan elemen pendukung berupa fotografi menjadikan ilustrasi ini sebagai pilihan baru untuk perancangan buku panduan wisata kota Surabaya. Posisi penggunaan ilustrasi saat ini sudah banyak penggunaannya pada media-media lain, sehingga bukannya tidak memungkinkan ilustrasi juga dipakai pada buku panduan wisata. Ilustrasi berasal dari bahasa Latin *Illustrate* yang berarti menjelaskan. Sedangkan, ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasi kemampuan program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi. Menurut Male (2007:5) Ilustrasi digital merupakan media baru dimana adanya perpaduan antara ilustrasi dengan media baru berupa digitalisasi komputer. Ilustrasi sendiri diharapkan dapat menjadi daya tarik bagi pembaca yang menginginkan sensasi visual yang berbeda jika dibandingkan dengan pengalaman visual berupa fotografi.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang perlu dijawab adalah

1. Bagaimana perancangan buku panduan wisata kota Surabaya dan memberi pengetahuan tentang destinasi wisata kepada masyarakat dan wisatawan melalui karya ilustrasi digital di kota Surabaya?
2. Bagaimana kelayakan buku panduan wisata kota Surabaya bagi masyarakat dan wisatawan?

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pembuatan buku panduan wisata kota Surabaya dengan menggunakan teknik ilustrasi digital adalah:

1. Untuk mengembangkan buku panduan wisata menggunakan ilustrasi sebagai usaha untuk mengenalkan dan mengedukasi wisatawan terhadap destinasi wisata yang ada di kota Surabaya khususnya wisata heroisme.

2. Untuk mengetahui kelayakan buku panduan wisata kota Surabaya bagi masyarakat dan wisatawan.

METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). *Research & Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 297). Dalam penelitian yang berangkat dari permasalahan mengenai potensi wisata yang ada di kota Surabaya akan menghasilkan produk berupa buku panduan wisata dengan menggunakan ilustrasi sebagai visualisasi. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Sugiyono (2011: 298). Ada 10 langkah pengembangan pada penelitian dengan model *Research and Development*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Potensi dan Masalah, latar belakang sebuah penelitian akan dilakukan. Menurut KBBI, potensi adalah kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan. Sedangkan, masalah adalah penyimpangan atas apa yang diharapkan.
- 2) Pengumpulan data.
- 3) Desain produk.
- 4) Validasi desain. Digunakan untuk menilai keefektifan rancangan produk melalui penilaian hanya sebatas pemikiran rasional (belum sampai pada uji coba lapangan).
- 5) Revisi desain.
- 6) Uji coba produk.
- 7) Revisi produk.
- 8) Uji coba pemakaian.
- 9) Revisi produk.
- 10) Pembuatan produk massal.

Dari sekian tahapan yang dikemukakan diatas, peneliti hanya akan melakukan sampai pada tahap nomor 5 yaitu, revisi desain setelah validasi desain.

Pada perancangan ilustrasi buku panduan wisata kota Surabaya, data diperoleh dari hasil wawancara terhadap pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya di bidang promosi, destinasi, dan cagar budaya serta observasi, data dari internet berupa artikel dan buku literatur yang sudah ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari proses pengumpulan dan analisis data yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa belum ada buku panduan yang mengangkat mengenai wisata heroisme, adanya kebutuhan untuk membuktikan bahwa julukan sebagai kota pahlawan yang dipegang oleh kota Surabaya memang memiliki dasar yang kuat, selain itu wisata heroisme juga belum terdapat pada website resmi surabaya.co.id padahal wisata heroisme dapat menjadi alternatif wisata yang juga memiliki nilai historis sekaligus nilai edukasi bagi wisatawan.

Konsep Kreatif

Pada perancangan ini, penulis menggunakan buku panduan sebagai media untuk memberikan

informasi mengenai objek wisata yang ada di kota Surabaya. Karena dalam wawancara penulis bersama bagian promosi pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya menyebutkan buku panduan wisata ini tidak hanya digunakan sebagai media promosi dan penyampaian informasi, melainkan juga sebagai buah tangan yang dapat diberikan kepada delegasi dari luar negeri yang berkunjung ke kota Surabaya. Buku juga memberikan informasi secara verbal dan visual untuk memudahkan masyarakat dan wisatawan memahami informasi apa yang disampaikan oleh buku.

Buku panduan wisata kota Surabaya ini dibuat dengan ukuran 13cm x 18 cm dengan memperhatikan sisi guna dan kepraktisannya karena buku panduan wisata ini nantinya akan di bawa bawa.

Perancangan ini memerlukan strategi kreatif, penulis memberikan visualisasi berupa ilustrasi untuk menggambarkan setiap objek wisata di kota Surabaya, serta text yang banyak dan panjang akan dihindari penulis untuk mengurangi kejenuhan dari wisatawan pengguna buku, disini penulis akan menambahkan QR code yang dapat discan langsung melalui ponsel untuk mendapatkan panduan perjalanan menuju lokasi.

Judul dari buku panduan wisata ini adalah "Surabaya: Kota Pahlawan" pemilihan judul ini disesuaikan dengan isi buku yang memuat beragam wisata yang memiliki nuansa historis dan Memiliki nilai kepahlawanan. Selain itu julukan kota Surabaya sendiri yang sudah terkenal, yaitu sebagai kota pahlawan.

Story line

- 1) Peta Kota Surabaya

Memberikan gambaran mengenai *landscape* kota Surabaya disertai lokasi wisata yang dibahas di dalam buku, sehingga memudahkan target *audience* untuk memilih lokasi wisata yang akan dikunjungi.

- 2) Kota Surabaya

Memberikan informasi singkat mengenai kota Surabaya yang merupakan ibukota dari provinsi Jawa Timur dan sejarah dari kota surabaya itu sendiri.

- 3) Timeline

Garis waktu yang menunjukkan angka tahun kali pertama objek wisata dibangun (urutan catatan yang angka tahun paling lama).

- 4) Objek wisata kepahlawanan yang ada di kota Surabaya

Membahas mengenai objek wisata berupa informasi mengenai objek wisata berupa: lokasi, jam operasional, harga tiket, serta narasi mengenai objek yang ditampilkan, yaitu:

- a) Balai Pemuda
- b) Rumah HOS Tjokroaminoto
- c) Jembatan Merah
- d) Hotel Majapahit
- e) Jalan Tunjungan
- f) Tugu Pahlawan dan Museum 10 Nopember
- g) Makam W.R Supratman

Warna yang akan dominan dipakai pada buku panduan wisata disesuaikan dengan gaya visual dari buku yaitu clean dan simple, namun tetap mempertahankan

kesan heroisme dan kepahlawanan. Maka warna yang akan banyak dipakai pada buku adalah merah sebagai lambang keberanian yang juga sebagai warna kota Surabaya saat ini, serta sebagai penyeimbang adalah warna hitam sampai abu-abu yang juga memberi kesan bagaimana dulu arek-arek Suroboyo bertempur dengan kondisi kota yang menjadi abu-abu akibat serangan demi serangan dari pihak Belanda.



C 15%	M 100%	Y	C 69%	M 63%	Y
100%	K 0%		62%	K 58%	
R 210	G 35	B 42	R 51	G 51	B 51

Tipografi pada cover menggunakan jenis huruf *sans-serif* yang tidak memiliki kait, karena huruf sans-serif memiliki kesan yang tidak formal, serta font yang dipilih adalah font yang memiliki stroke tebal untuk memberikan kesan bold yang berani. Kesan inilah yang diambil agar suasana kepahlawanan yang diangkat sebagai isi buku panduan wisata dapat tersampaikan dari cover buku panduan wisata, dan font yang dipakai adalah *Build Titling*.

Pada isi buku menggunakan font *Gotham* dengan jenis huruf *san serif* sebagai headline dan untuk body text sendiri penulis menggunakan *goudy old style* dengan jenis huruf *serif* karena informasi yang disampaikan pada buku panduan wisata memiliki nuansa kepahlawanan di masa lalu sehingga informasi pada buku panduan wisata dapat terbaca dan tersampaikan dengan baik.

Proses desain atau visualisasi

Proses yang terjadi dalam pembuatan rancangan desain ini melalui beberapa tahapan:

- 1) mengamati buku panduan wisata terdahulu
- 2) mengumpulkan referensi berupa macam-macam buku panduan wisata.
- 3) menentukan konsep buku panduan wisata, yang akhirnya didapatkan adalah mengangkat wisata heroisme di kota Surabaya.
- 4) pembuatan thumbnail, tight tissue, final desain.
- 5) melakukan validasi desain, materi, dan kebahasaan kepada beberapa ahli untuk mendapatkan penilaian kelayakan karya dan masukan.
- 6) melakukan revisi dan beberapa penyesuaian berdasar pada masukan dari validator ahli.
- 7) Final desain setelah validasi

Hasil Analisis Validator

Penilaian validator dilihat dari aspek materi, bahasa, dan desain.

1.) Berdasarkan analisis dari validator desain yang bernama Agung Kurniawan yang berprofesi sebagai desainer dengan jabatan sebagai koordinator desain grafis di PT Jawa Pos Koran Secara keseluruhan, komponen

kelayakan desain memperoleh skor 71/72 dari validator didapatkan hasil persentase kelayakan desain pada buku panduan wisata berorientasi pendekatan saintifik adalah 98,61 % Kesimpulan penilaian secara umum adalah buku panduan wisata heroisme yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak dan dapat digunakan tetapi masih memerlukan revisi kecil.

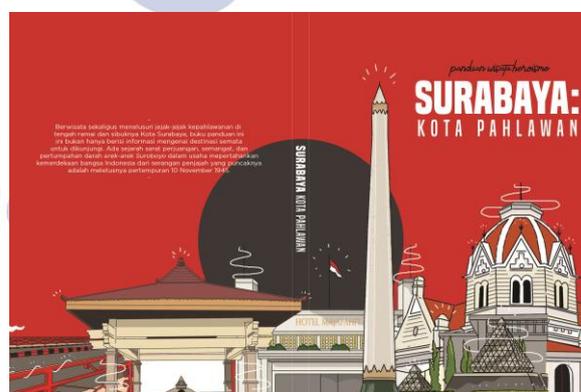
2.) Berdasarkan analisis dari validator materi yang bernama Pudji Astutik yang berprofesi sebagai PNS dengan jabatan sebagai kepala staff bidang cagar budaya dan sejarah di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya didapatkan hasil Secara keseluruhan, komponen kelayakan materi memperoleh skor 49/56 dari validator. Persentase kelayakan materi pada buku panduan wisata berorientasi pendekatan saintifik adalah 87,5% Kesimpulan penilaian secara umum adalah buku panduan wisata heroisme yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak dan dapat digunakan tetapi memerlukan revisi kecil.

3.) Berdasarkan analisis dari validator kebahasaan yang bernama Roisah Amilina yang berprofesi sebagai *copy editor* dengan jabatan sebagai editor bahasa di PT Jawa Pos Koran didapatkan hasil Secara keseluruhan, komponen kelayakan kebahasaan memperoleh skor 30/32 dari validator. Persentase kelayakan kebahasaan pada buku panduan wisata berorientasi pendekatan saintifik adalah 93,75 % Kesimpulan penilaian secara umum adalah buku panduan wisata heroisme yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak dan dapat digunakan tetapi masih memerlukan revisi kecil.

4.) Rekapitulasi presentasi akhir yang didapatkan dari penilaian validator terhadap perancangan buku panduan wisata heroisme ini adalah 92,68%. Sehingga buku panduan wisata ini sangat layak dan dapat digunakan tetapi masih memerlukan revisi kecil.

Final desain setelah proses validasi

1.) Cover buku



Gambar 1: cover buku panduan wisata heroisme

Sumber: penulis

Cover buku panduan menunjukkan destinasi-destinasi wisata yang termasuk ke dalam wisata heroisme, dengan menggunakan warna merah sebagai dominasi pada cover, cover ini juga dibuat konsisten sesuai dengan isi buku panduan di dalamnya.

2.) Daftar isi

DAFTAR ISI

Kata Pengantar 3
Daftar Isi 5
Surabaya: Kota Pahlawan 7
Peta Lokasi Wisata Surabaya 9
Garis Waktu 11
Jembatan Merah 13
Rumah H.O.S. Tjokroaminoto 17
Jalan Tunjungan 21
Balai Pemuda 25
Hotel Majapahit 29
Makam W.R. Soepratman 31
Tugu Pahlawan 35
Biodata Penulis 41

Gambar 2 daftar isi
Sumber: penulis

Garis Waktu

1743
Jembatan Merah kali pertama dibangun
1887
Rumah H.O.S. Tjokroaminoto dibangun
1900
Jalan Tunjungan menjadi pusat komersial
1907
Balai Pemuda tempat perkumpulan orang Belanda
1910
Hotel Majapahit dibangun
1936
W.R. Soepratman Meninggal dunia
1952
Monumen Tugu Pahlawan direstusikan kali pertama

Gambar 5 garis waktu
Sumber: penulis

3.) Sejarah Kota Surabaya



Surabaya:
Kota Pahlawan

Kota Surabaya terkenal dengan sebutan Kota Pahlawan karena memiliki cerita sejarah yang kental dengan nilai-nilai kepahlawanan di dalamnya.

Surabaya memang terkenal memiliki sejarah panjang yang memiliki keterkaitan dengan nilai-nilai heroisme. Kota Surabaya sendiri sering diartikan secara filosofis sebagai lambang perjuangan antara darat dan air. Selain itu, mitos pertempuran antara ikan sura/suro (ikan hiu) dan buaya (buaya) menimbulkan dugaan sebagai asal misioner nama Surabaya. Padahal, bukti terulis tema yang mencantumkan nama Surabaya adalah Prasasti Trowulan 1358 M dan Kitab Nagarakertagama 1365 M. Versi lain mengatakan peristiwa pertempuran antara Raden Wijaya dan Pasukan Mongol pimpinan Kubilai Khan pada tahun 1293 juga turut membentuk sejarah kota ini.

7 TU-
JUK.

Gambar 3 sejarah kota Surabaya
Sumber: penulis

6.) Isi buku



Gambar 6 tampilan halaman 12 dan 13
Sumber : penulis

4.) Peta Destinasi Wisata Heroisme



Gambar 4 peta destinasi
Sumber: penulis

Peta Destinasi wisata berisi titik lokasi tiap-tiap destinasi yang diangkat di dalam buku panduan wisata heroisme. Titik-titik ini menunjukkan seberapa dekat lokasi wisata yang satu dengan yang lainnya dapat dijangkau.

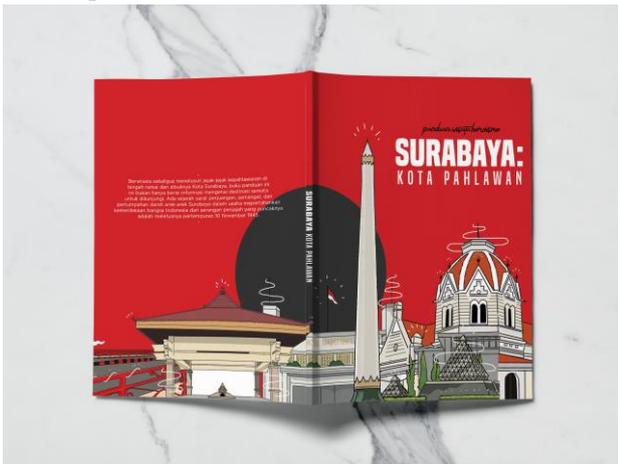
5.) Garis waktu



gambar 7 tampilan halaman 14 dan 15
Sumber: penulis

Isi buku berisi mengenai tiap-tiap destinasi wisata yang diangkat, dengan total sebanyak 7 destinasi wisata. Diawali dengan halaman yang berisi nama lokasi, alamat lokasi, jam operasional, harga tiket, kontak pengelola, qr code serta ilustrasi yang menggambarkan destinasi wisata. Halaman selanjutnya berisi narasi singkat yang menjelaskan mengenai informasi seputar destinasi, dan foto masa lalu untuk menunjukkan kesan heroisme.

Mock Up Buku



Gambar 8 mock up cover buku panduan
Sumber: penulis



Gambar 9 mock up halaman isi buku panduan
Sumber:penulis



Gambar 10 mock up halaman isi buku panduan
Sumber: penulis

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah diuraikan dalam pembahasan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Konsep perancangan buku panduan wisata kota surabaya ini adalah mengangkat wisata yang memiliki nilai kepahlawanan/ heroisme di kota Surabaya. Wisata heroisme dipilih karena julukan Surabaya yang terkenal sebagai Kota Pahlawan, selain itu peristiwa perobekan bendera belanda di Hotel Yamato (saat ini Hotel Majapahit), serta peristiwa pertempuran 10 November 1945 yang menyebabkan tewasnya Jendral A.W.S Mallaby.
- 2) Tahapan dari proses pembuatan rancangan buku panduan wisata heroisme kota Surabaya dilakukan dengan tahapan anataralain: mengamati buku panduan wisata terdahulu, mengumpulkan referensi berupa macam-macam buku panduan wisata, menentukan konsep buku panduan wisata, yang akhirnya didapatkan adalah mengangkat wisata heroisme di kota Surabaya, mengumpulkan data, membuat konsep desain, serta melakukan validasi karya desain buku panduan kepada 3 ahli, yaitu ahli desain, ahli materi, serta ahli kebahasaan.
- 3) Hasil kelayakan buku panduan wisata dari uji terhadap tiga validator yaitu, validator desain, validator materi, dan validator kebahasaan diperoleh hasil:
 - a) komponen kelayakan desain memperoleh skor 71/72 dari validator. Persentase kelayakan desain pada buku panduan wisata berorientasi pendekatan saintifik adalah 98,61 % Kesimpulan penilaian secara umum adalah jika buku panduan wisata heroisme yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak dan dapat digunakan tetapi masih memerlukan revisi kecil.
 - b) komponen kelayakan materi memperoleh skor 49/56 dari validator. Persentase kelayakan materi pada buku panduan wisata berorientasi pendekatan saintifik adalah 87,5% Kesimpulan penilaian secara umum adalah jika buku panduan wisata heroisme yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak dan dapat digunakan tetapi memerlukan revisi kecil.
 - c) komponen kelayakan kebahasaan memperoleh skor 30/32 dari validator. Persentase kelayakan kebahasaan pada buku panduan wisata berorientasi pendekatan saintifik adalah 93,75% Kesimpulan penilaian secara umum adalah jika buku panduan wisata heroisme yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak dan dapat digunakan tetapi masih memerlukan revisi kecil..

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Perancangan Ilustrasi untuk Buku Panduan Wisata Kota Surabaya” peneliti memiliki beberapa saran yang diberikan untuk kelancaran perancangan media yang lebih baik lagi kedepannya, yakni:

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang menggeluti perancangan buku ilustrasi, khususnya buku panduan wisata
- 2) Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang dapat menambah wawasan masyarakat mengenai destinasi wisata yang ada di kota Surabaya, khususnya wisata heroisme.
- 3) Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dalam bidang keilmuan desain komunikasi visual untuk memecahkan masalah, sebagai pengalaman di bidang penelitian, serta penerapan perancangan media komunikasi visual kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Rustan, Surianto. 2014. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Islam, Muh Ariffudin. *Konsistensi Identitas Visual: Kajian Visual Branding Media Publikasi Borobudur*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*. (<https://jurnal.stmikasia.ac.id/index.php/jeskovsia/article/view/329>, diakses pada 14 januari 2020)
- Male, Alan. 2007. *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Ava Publishing. (<https://epdf.pub/illustration-a-theoretical-amp-contextual-perspective-required-reading-range.html>, diakses pada tanggal 13 Februari 2019)
- Mieli, Micol. 2017. *The Value of Travel Guidebook in the Digital Age*. (<https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/8914895>, diakses pada tanggal 12 Februari 2019)

