

PERANCANGAN BUKU WISATA BUDAYA HINDU BALI DI SURABAYA

I Putu Mahendra Dharmawan Putra¹, Eko Agus Basuki Oemar
Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: iputra16021264021@mhs.unesa.ac.id
Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ekooemar@unesa.ac.id

Abstrak

Indonesia merupakan sebuah negara dengan keanekaragaman budaya yang luar biasa, oleh sebab itu menjadikannya sebuah sumber wawasan yang sangat luas dan menarik untuk dipelajari. Salah satunya adalah mempelajari kebudayaan dari daerah Bali. Perbedaannya disini adalah penulis berusaha menghadirkan sebuah nilai edukasi wisata budaya Bali yang tidak berada di Bali, melainkan di tanah Jawa. Destinasi wisata ini merupakan sebuah Pura bernama Pura Agung Jagat Karana yang berada di kota Surabaya yang saat ini telah berkembang menjadi sebuah destinasi wisata yang dibuka untuk umum. Salah satu bentuknya adalah dengan merancang sebuah buku yang berisi mengenai kebudayaan Hindu Bali yang ada di Pura tersebut. Tujuannya adalah untuk menghadirkan sebuah media yang diharapkan dapat membantu pengunjung ataupun masyarakat umum yang memang memiliki ketertarikan lebih untuk mempelajari sebuah kebudayaan yang ada di Indonesia. Selain itu bisa menjadi sebuah solusi sebagai media pengenalan dan pembelajaran bagi masyarakat awam yang masih belum mengenal dan memahami makna dari kebudayaan di setiap daerah di Indonesia khususnya Bali. Dengan menggunakan metode penyajian buku yang memadukan ilustrasi dan tatanan yang menarik, diharapkan mampu memperoleh hasil dan respon yang baik dari setiap pembaca. Dengan dirancangnya buku wisata budaya ini, dampaknya dapat menumbuhkan generasi yang gemar budaya dan memupuk nilai toleransi antar sesama.

Kata kunci: Buku, Buku Wisata, Budaya, Bali, Edukasi

Abstract

Indonesia is a country with extraordinary cultural diversity, so it makes it a very broad and interesting source of insight to study. One of them is learning culture from the Balinese region. The difference here is that the writer tries to present an educational value of Balinese cultural tourism which is not in Bali, but in Java. This tourist destination is a temple called Pura Agung Jagat Karana located in the city of Surabaya which has now developed into a tourist destination that is open to the public. One form is to design a book that contains the Balinese Hindu culture in the temple. The aim is to present a media that is expected to help visitors or the general public who have more interest in learning a culture in Indonesia. In addition, it can be a solution as a medium of introduction and learning for ordinary people who still do not know and understand the meaning of culture in every region in Indonesia, especially Bali. By using a book presentation method that combines interesting illustrations and order, it is expected to be able to obtain good results and responses from each reader. With the design of this cultural tourism book, its impact can foster a generation that is fond of culture and foster a value of tolerance among others.

Keywords: Book, Travel Book, Culture, Bali, Education

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan dunia industri pariwisata cukup pesat dan banyak diminati oleh masyarakat. Jika melihat kota Surabaya sebagai kota industri dan metropolitan yang besar dengan segala kepadatannya, maka tempat wisata sangat diperlukan sebagai media untuk relaksasi dan melepas penat bagi para manusia produktif. Berwisata merupakan aktivitas melepas lelah dan kejenuhan dengan menikmati suatu hiburan yang bersifat menenangkan dan menyenangkan. Kota Surabaya sendiri memiliki dan menawarkan berbagai jenis objek pariwisata, mulai dari wisata pendidikan, religi, belanja, kuliner, sejarah, tempat bermain, dan lain sebagainya. Semua itu sudah dikelola sedemikian rupa oleh pemerintah kota dengan usaha yang maksimal untuk membawa Surabaya sebagai kota yang unggul dalam sektor pariwisata.

Dari serangkaian destinasi pariwisata yang ada di kota Surabaya, tentunya memiliki peran dan fungsi sebagai daya tarik untuk mendatangkan wisatawan untuk singgah dan menjadikan kota Surabaya sebagai pilihan destinasi untuk berlibur. Berdasarkan data statistik yang dikutip dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya, penulis mengambil sampel antara tahun 2016-2018 dengan jumlah rata-rata wisatawan yang berkunjung ke Surabaya selalu mengalami peningkatan. Pada 2016 jumlah wisatawan Mancanegara sejumlah 772.058 dan jumlah wisatawan Nusantara sejumlah 20.580.728. Pada 2017 jumlah wisatawan Mancanegara sejumlah 1.569.130 dan jumlah wisatawan Nusantara sejumlah 22.713.892. dan pada 2018 jumlah wisatawan Mancanegara sejumlah 1.728.194 dan jumlah wisatawan Nusantara sejumlah 25.846.931.

Pada kesempatan ini, penulis ingin membahas keberadaan wisata budaya Hindu Bali yang ada di Surabaya. Wisata budaya Hindu Bali yang dimaksud adalah destinasi wisata kebudayaan Hindu yang menawarkan wisata kesenian dan kebudayaan yang membaaur dengan tradisi spiritual Hindu Bali yang sangat kuat. Sebelum melakukan perancangan secara mendalam, di awal penulis terlebih dahulu melakukan riset menggunakan kuisioner yang bersifat deskriptif untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan permasalahan masyarakat dalam

lingkup *audience* usia 15-25 tahun untuk mengakses destinasi wisata budaya Hindu Bali di Pura Agung Jagat Karana Surabaya.

Kuisioner tersebut berhasil memperoleh 66 responden dengan detail rincian hasil sebagai berikut: Sebanyak 90,9% responden tidak mengetahui jika kota Surabaya memiliki destinasi wisata budaya Hindu Bali yang gratis bila dikunjungi. Sementara hanya 9,1% yang mengetahui hal tersebut. Kemudian rata-rata responden tidak mengetahui mengenai Pura Agung karena memang tidak pernah mendengar sebelumnya. Minat dan ketertarikan masyarakat terhadap budaya Hindu Bali sangat tinggi dengan rata-rata jawaban bahwa wisata budaya Hindu Bali sangat sulit dijumpai dan hanya bisa ditemukan saat pergi ke Bali. Kemudian untuk kendala, rata-rata jawaban adalah biaya, jarak, tidak mengetahui jadwal dan lokasi wisata.

Jika membahas mengenai wisata budaya memang merupakan destinasi yang dikenal memiliki nuansa yang tenang, khushuk, dan khas, terlebih Indonesia memiliki kekayaan keanekaragaman budaya, suku, dan agama. Hal ini semakin membuat nilai budaya di Indonesia memiliki kekayaan yang luhur. Surabaya sebagai kota multikultural memang banyak memiliki tempat-tempat khusus bagi umat beragama dalam kegiatan ibadahnya. Mulai dari tempat beribadah agama Islam, Buddha, Kong Hu Chu, dan Hindu. Semua tempat ibadah tersebut berdiri berdampingan di tengah masyarakat dengan rasa toleransi yang tinggi. Berjalannya waktu, tempat ibadah juga sudah mulai terbuka untuk masyarakat umum sebagai tempat wisata religi dan destinasi yang menawarkan wisata budaya yang membaaur dengan setiap agama yang ada di Indonesia. Sehingga menghadirkan sebuah corak akulturasi yang sangat indah, luhur dan tentunya menarik dan memberikan edukasi.

Dalam peta persaingan sendiri memang ada yang lebih unggul. Seperti Wisata Religi Ampel yang ramai dikunjungi karena kebanyakan masyarakat merupakan mayoritas dan memang sudah familiar didengar dan diketahui. Kemudian Wisata Religi Klenteng Sanggar Agung yang terletak di Kenjeran. Meskipun jumlah penganut agamanya adalah kaum minoritas tapi jumlah pengunjung yang datang juga tidak kalah ramai,

terlebih saat akhir pekan. Wisatawan datang untuk berfoto dan mengabadikan momen dengan suasana khas tradisi budaya Tionghoa yang sangat melekat. Terlebih lagi destinasi wisata Klenteng Sanggar Agung memiliki akses dan lokasi yang berdekatan dengan tempat wisata lain, seperti Pantai Ria Kenjeran, Atlantis Surabaya, Kenjeran *Waterpark*, dan Jembatan Suroboyo. Hal tersebut semakin mendukung Wisata Klenteng Sanggar Agung menjadi salah satu alternatif pilihan saat di Surabaya Timur. Selain itu pengunjung yang datang berkunjung ke wisata religi juga beragam dan tak hanya kaum yang beribadah saja. Umat lain juga datang untuk menikmati objek pariwisata.

Wisata Religi Hindu juga sama halnya demikian. Seperti Pura Agung Jagat Karana yang ada di Kecamatan Krembangan Surabaya Utara. Tempat tersebut memiliki magnet tersendiri bagi wisatawan, terlebih wisatawan asing yang sedang berada di Surabaya. Mereka memiliki antusiasme lebih terhadap tempat ini tidak terlepas dari kebudayaan dan kesenian dari Bali yang begitu melekat. Pada umumnya lebih sering dikunjungi oleh wisatawan yang ikut dalam agen perjalanan wisata. Sayangnya destinasi wisata budaya Hindu Bali masih kalah pamor dengan dua destinasi yang sudah dijelaskan di awal. Faktor lokasi dan akses yang jarang diketahui, serta tempat yang jauh dari wilayah wisata menjadikannya sebagai tempat wisata utama yang dipilih untuk dikunjungi. Padahal saat ini Pura sudah menjadi destinasi wisata yang terbuka, ramah dan tanpa dipungut biaya untuk semua orang yang datang, hanya saja pengunjung tetap harus sopan, dan mematuhi peraturan adat yang berlaku.

Terpilihnya wisata budaya Hindu Bali sebagai objek penelitian juga berdasarkan minat masyarakat terhadap budaya tradisional Bali yang sudah dikenal luas dan dikagumi hingga mancanegara. Pura menawarkan panorama, tradisi, dan suasana khas dari kebudayaan Bali berbaur dengan pengaruh agama Hindu yang sulit dijumpai di wilayah Surabaya atau bahkan Jawa. Seni arsitektur, seni tari, seni musik, dan upacara adat khas Hindu Bali merupakan nilai jual yang sebenarnya berpotensi bagi sektor pariwisata. Dengan demikian masyarakat Surabaya dan sekitarnya yang ingin merasakan tempat wisata dengan suasana Bali tidak perlu jauh-jauh pergi ke

Bali, karena Surabaya memiliki tempat wisata yang serupa. Namun, yang disayangkan adalah keberadaan Pura di Surabaya bukan menjadi pilihan sebagai destinasi wisata, karena kurangnya pemahaman masyarakat umum jika Pura sudah menjadi tempat wisata yang terbuka untuk masyarakat umum secara luas, sehingga hampir semua kegiatan adat istiadat dan kebudayaan Hindu Bali yang ada di Pura Surabaya bisa dinikmati oleh siapa saja.

Pura Agung Jagat Karana adalah Pura yang dipilih sebagai objek penelitian. Alasannya karena Pura ini merupakan Pura terbesar yang ada di Surabaya, selain itu Pura ini juga menyajikan varian budaya dan tradisi paling lengkap jika dibandingkan dengan Pura lainnya yang ada di Surabaya. Selain tidak mengetahui lokasinya, masyarakat umum dan umat Hindu juga cenderung kurang mengetahui jadwal rangkaian kegiatan pentas seni dan juga makna filosofi dari kesenian Bali itu sendiri. Disinilah peran penulis untuk menginformasikan kepada masyarakat umum dan umat Hindu mengenai rangkaian kesenian dan makna kesenian budaya Hindu Bali yang ada di Pura Agung Jagat Karana meliputi seni arsitektur, seni tari, seni musik, upacara adat, serta menginformasikan akses yang memudahkan pengunjung untuk menjangkau Pura tersebut. Dengan harapan mampu mengedukasi dan memberikan informasi sehingga masyarakat umum dan umat Hindu menjadi lebih paham dan mengerti. Sekaligus dampaknya mampu untuk meningkatkan jumlah wisatawan asing maupun domestik yang datang ke Surabaya untuk berkunjung ke Pura Agung Jagat Karana.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya mengenai konsep perancangan, proses visualisasi karya serta hasil perancangan buku panduan sebagai media informasi tempat wisata. Adapun tujuan penelitiannya adalah merumuskan konsep dari nilai dan makna kebudayaan Hindu Bali dalam wujud media informasi yang menarik, merancang karya utama dengan konsep dan strategi desain yang tepat sasaran dan mendeskripsikan hasil perancangan karya dengan baik dan jelas sesuai dengan topik dan konsep yang telah dibuat sebelumnya. Pemilihan buku sebagai media utama dikarenakan dapat mewadahi informasi

yang kompleks dan lengkap sehingga penulis dapat menyampaikan informasi secara mendalam. Buku juga dipilih untuk mengembalikan budaya membaca di kalangan masyarakat yang semakin modern.

METODE PERANCANGAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut Arikunto (2006), penelitian kualitatif deskriptif merupakan sebuah metode pengumpulan data yang bersifat menggambarkan, memaparkan, dan menguraikan objek yang diteliti. Menurut Kriyantono (2006), Sifat penelitian dalam berbentuk deskriptif dengan tujuan penelitian ini dapat memberikan data berupa fakta-fakta, sifat-sifat populasi, dan objek tertentu yang dapat dijelaskan secara sistematis. Data yang dikumpulkan selama proses penelitian lebih banyak berupa kata-kata dan gambar daripada data berupa angka. Dengan demikian, penelitian ini dimaksudkan untuk membuat deskripsi atau gambaran untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Metode ini digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data dari subjek penelitian di Pura Agung Jagat Karana Surabaya. Dengan menekankan unsur subjektifitas dan pendekatan studi deskriptif yang menggambarkan cara pandang dan pendapat.

Ruang lingkup penelitian, berkaitan dengan perancangan Buku Wisata Budaya Hindu Bali di Surabaya pada Pura Agung Jagat Karana dengan mengambil lima topik utama di antaranya meliputi sejarah singkat Pura Agung, seni arsitektur, seni musik, seni tari, dan upacara adat. Sumber data primer diperoleh melalui proses wawancara dengan narasumber sebagai subjek penelitian. Beliau adalah seorang anggota dari pengelola Pura Agung bernama Bapak Ketut Artha dan seorang Pandita bernama Jero Mangku Putu. Sedangkan data sekunder diperoleh dari kepustakaan dan internet.

Menggunakan konsep kreatif dengan tujuan dan strategi desain berdasarkan tema yang berfokus pada aspek kebudayaan Hindu Bali pada Pura Agung yang dibuat semirip mungkin, Pesan verbal berupa keterangan disetiap bagian halaman sebagai pendukung ilustrasi dan pesan visual berupa gambar ilustrasi yang dirancang sesuai dengan klasifikasi topik yang telah ditentukan

sebelumnya. Serta gaya desain yang dibuat sedemikian rupa dengan ilustrasi dan warna-warna yang mencolok seperti merah dan kuning keemasan agar mudah untuk menarik perhatian, selain itu juga merupakan warna yang identik dengan masyarakat Hindu Bali. Selain itu, penulis juga menggunakan alat berupa angket kuisioner deskriptif sebagai penguat data. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana pemahaman, minat, kendala, dan pengetahuan masyarakat terhadap kesenian Hindu Bali di Surabaya dan Pura Agung itu sendiri. Angket ini telah berhasil diisi oleh 66 responden, dan hasilnya juga berdampak dan sangat membantu penulis.

Objek penelitian merupakan hal yang wajib ditentukan penulis dalam melakukan penelitian dan proses memperoleh data. Menurut Sugiyono (2010), objek penelitian merupakan sasaran ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu yang bersifat objektif, valid, dan reliabel tentang suatu hal. Di awal penulis telah menentukan objek yang akan diteliti terlebih dahulu, objek tersebut merupakan Pura terbesar yang ada di kota Surabaya. Pura tersebut juga merupakan pura yang memiliki rangkaian dan varian budaya yang paling banyak dan lengkap jika dibandingkan dengan Pura lainnya, sehingga sangat sesuai jika dipilih sebagai objek penelitian dalam objek pariwisata dengan skala yang besar. Berikut adalah rincian dari Pura tersebut : Pura Agung Jagat Karana, Jl. Ikan Lumba-lumba No.1, Kecamatan Krembangan, Surabaya (Surabaya Utara)

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan kepustakaan. Wawancara, menurut Rohidi (2011), merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dapat digambarkan sebagai sebuah interaksi yang melibatkan pewawancara dengan narasumber, dengan tujuan mendapat informasi. Wawancara merupakan sebuah teknik untuk memperoleh data yang dilakukan oleh pewawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang relevan pada individu, ataupun pihak terkait untuk mendapatkan jawaban. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan pihak pengelola Pura dan Pandita di Pura tersebut. Penulis mengajukan beberapa pertanyaan mengenai informasi terkait keberadaan, nilai, makna, dan hal yang ada di dalam Pura tersebut sekaligus

meminta tanggapan terhadap relevansi informasi yang dilampirkan pada karya. Proses interaksi wawancara dominan dilakukan secara *online*.

Observasi, menurut Rohidi (2011), merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan, atau situasi secara tajam dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara. Observasi merupakan metode untuk memperoleh data melalui pengamatan, baik terhadap seseorang, lingkungan, ataupun situasi dengan detail dan rinci. Teknik ini dilakukan dengan mendatangi lokasi yang telah ditentukan dengan mencatat hasil pengamatan sesuai cara penulis. Dalam hal ini, di awal penelitian penulis sempat melakukan observasi ke lokasi Pura untuk mengetahui secara langsung bagaimana kondisi lokasi sekaligus mengajukan permohonan izin untuk mengumpulkan data.

Kepustakaan, menurut Sugiyono (2012), merupakan sebuah metode untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terhubung dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah. Kepustakaan merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari materi atau teori dari berbagai sumber ruang kepustakaan, seperti buku, jurnal, koran, naskah, majalah, dan sumber data lain yang relevan. Dalam hal ini penulis melakukan pengumpulan data dengan mengutip dan mengolah data dari sumber-sumber data berupa buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian, sehingga memudahkan untuk mengumpulkan data yang valid dan sesuai.

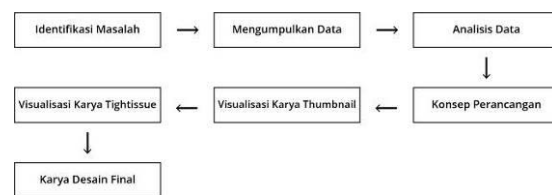
Menurut Ardianto (2010), teknik analisis data tidak memakai bantuan ilmu statistika, melainkan memakai rumus 5w+1h. Apabila didefinisikan, 5w+1h meliputi:

- 1) *Who* (siapa yang dapat dijadikan informan / kunci di dalam penelitian)?
- 2) *What* (data/fakta apa yang dapat dihasilkan dari penelitian)?
- 3) *When* (kapan sumber dari Informasi itu dilakukan)?
- 4) *Where* (dimana lokasi dari data itu didapatkan)?

5) *Why* (penafsiran/interpretasi apa yang dapat dijadikan fakta dan data di dalam penelitian itu)?

6) *How* (bagaimana proses kelangsungan pengambilan data tersebut)?

Dalam perancangan buku Wisata Budaya Hindu Bali di Surabaya, menggunakan cara kualitatif dengan teknik analisis 5W+1H yaitu *Who, What, When, Where, Why*, dan *How*. Teknik ini dipilih karena mampu mengarahkan proses pengumpulan data menjadi lebih terstruktur dalam pendekatan menganalisis perancangan media informasi. Selain itu data yang diperoleh lebih spesifik terhadap poin yang diperlukan.



Gambar 1. Diagram Proses perancangan (Sumber: dokumen pribadi).

KERANGKA TEORETIK

a. Buku

Menurut Sitepu (2012), buku merupakan kumpulan kertas yang berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis dan bagian luarnya diberi pelindung dari kertas tebal, karton, atau bahan lainnya. Sedangkan menurut Kurniasih (2014), buku merupakan buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis.

Dari kedua kutipan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa buku merupakan sebuah media cetak yang berisikan informasi dan ilmu pengetahuan yang telah disusun secara sistematis berdasarkan proses analisis yang di kemas dan dicetak pada kertas yang memiliki pelindung berbahan kertas tebal dibagian sampul luarnya.

b. Ilustrasi

Menurut Salam (2017), ilustrasi merupakan media yang memiliki banyak fungsi salah satunya adalah sebagai media untuk menyampaikan berbagai macam pesan dan makna. Sedangkan menurut Supriyono (2010), secara umum pengertian ilustrasi adalah gambar atau foto yang dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan teks sekaligus sebagai daya tarik dalam sebuah karya.

Berdasarkan kedua kutipan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah sebuah media dalam wujud gambar ataupun foto yang berfungsi sebagai penyampai pesan dan juga sebagai pendukung teks dalam sebuah karya agar lebih terlihat menarik dan menambah nilai jual.

c. Warna

Menurut Junaedi (2003), warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia. Sedangkan menurut Kusrianto (2007), warna merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang.

Dari kedua kutipan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa warna adalah cahaya yang dipantulkan dari suatu objek yang ditangkap oleh indera penglihatan sehingga mampu menimbulkan persepsi manusia terhadap kepekaan penglihatan dan perasaan dari pantulan cahaya yang diterima.

d. Layout

Menurut Rustan (2014), *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawa. Sedangkan menurut Sutopo (2002), *layout* adalah proses mengatur dan merangkaikan unsur tertentu menjadi susunan yang baik sehingga dapat mencapai tujuan. Dari kedua kutipan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan desain yang indah. Tujuan dari *layout* adalah untuk menampilkan dan memadukan elemen gambar, bidang, dan teks agar menjadi komunikatif dan memudahkan pembaca untuk memahami isi dan pesan yang disampaikan.

e. Prinsip Layout

Menurut Rustan (2009), dalam proses membuat *layout* pada suatu karya desain ada beberapa hal yang menjadi prinsip utama yang harus diperhatikan agar dapat menghasilkan karya

yang baik. Prinsip tersebut diantaranya sebagai berikut:

- 1) *Sequence* dalam istilah lain sering disebut *hierarki* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan adanya lebih dari satu informasi yang ingin disampaikan dalam sebuah media. Untuk itu harus diperhitungkan bagaimana penempatan tata letak berita dari urutan yang pertama hingga terakhir. Dengan adanya prinsip ini sekaligus memudahkan pembaca dalam menerima informasi dengan mengurutkan pandangan mata dalam membaca.
- 2) *Emphasis* adalah adanya suatu penekanan dalam penyampaian tampilan visual yang mencakup elemen-elemen desain seperti ukuran, warna, posisi, bentuk.
- 3) *Balance* merupakan keseimbangan, artinya dalam proses *layout* perlu adanya pembagian berat pada komposisi tampilan visual yang akan disampaikan. Pembagian berat yang baik haruslah seimbang, menekankan pada penggunaan elemen yang sesuai dengan kebutuhan dan meletakkan di posisi yang tepat.
- 4) *Unity* merupakan prinsip kesatuan pada elemen-elemen *layout*. Adanya keselarasan antara elemen yang digunakan akan menghasilkan karya desain yang baik dalam fisik dan efisien dalam penyampaian pesan.

f. Elemen Layout

Menurut Rustan (2014), elemen *layout* terbagi kedalam tiga jenis bagian. Elemen teks, elemen visual, dan elemen invisible. Berikut penjabaran dari ketiga elemen tersebut :

1) Elemen Teks

Elemen teks dibagi dalam beberapa bagian, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Judul merupakan sebuah elemen yang biasanya terletak dibagian awal sebuah karya tulis atau artikel dengan ukuran huruf yang terlihat mencolok, besar, dan dapat menarik perhatian pembaca.
- b) Sub Judul merupakan judul tambahan yang diletakkan dalam setiap artikel dengan fungsi untuk mengelompokkan kategori tertentu agar memudahkan dalam membaca.

- c) *Body Text* merupakan salah satu bagian teks yang paling banyak memberikan informasi terhadap pembaca, karena isi utama teks ada pada bagian ini.
- d) *Pull Quotes* Merupakan kutipan singkat yang berisi informasi-informasi penting
- e) *Caption* merupakan keterangan singkat yang ditampilkan dengan ukuran kecil, dan dibuat terlihat mencolok disbanding tulisan lainnya.
- f) *Lead Line* merupakan beberapa kata pertama di dalam tiap paragraph dan dibedakan tampilannya dengan jenis *font, style, size, letter space*, dan *leading*.
- g) Spasi merupakan jarak yang digunakan untuk membedakan kalimat yang satu dengan kalimat yang lain.
- h) Nomor Halaman merupakan nomor yang berfungsi mengurutkan setiap halaman. Biasanya terletak di bagian sudut kertas atas ataupun bawah. Nomor halaman juga membantu pembaca dalam menandai halaman dalam sebuah karya tulis.

2) Elemen Visual

Elemen visual merupakan elemen yang menampilkan gambar yang terlihat dalam sebuah komposisi layout. Berikut merupakan beberapa contoh bagian dari elemen visual :

- a) Foto merupakan media gambar dari hasil tangkapan kamera. Biasanya foto digunakan sebagai ilustrasi tambahan dalam sebuah teks pada *layout*.
- b) *Artwork* merupakan gambaran atau tampilan karya seni visual yang dibuat sebagai ilustrasi yang membantu pembaca memahami sebuah teks.
- c) Infografis merupakan tampilan visual berupa data statistik yang berisi informasi dan disajikan dalam bentuk grafik.

3) Elemen Invisible

Elemen *invisible* merupakan sebuah elemen yang menjadi kerangka dan berfungsi sebagai acuan penempatan elemen *layout* lainnya. Beberapa bagian dari elemen *invisible* diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) *Margin* merupakan elemen penentu jarak antara tepi kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen pengisi kertas. *Margin* berfungsi sebagai mengatur jarak

antara isi dengan tepi agar tidak berhimpit terlalu dekat dan terlalu jauh.

- b) *Grid* merupakan elemen yang berfungsi sebagai alat yang mempermudah untuk mengatur dan menentukan peletakan elemen layout sehingga menjadi konsisten dan memiliki kesatuan.

g. Bidang

Menurut Supriyono (2010), bidang merupakan segala bentuk apa pun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar. Bidang dapat dikelompokkan menjadi dua, geometris (bentuk beraturan) dan tidak geometris (bentuk tidak beraturan). Bidang geometris memiliki kesan formal, sedangkan bidang tidak geometris memiliki kesan tidak formal, santai, dan dinamis

h. Tipografi

Menurut Sihombing (2015), tipografi merupakan suatu representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan suatu properti visual yang pokok dan efektif bahwa pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut dengan tipografi.

Sedangkan menurut Sudiana (2001), tipografi dapat memiliki pengertian luas, yang meliputi penataan pola halaman, atau setiap barang cetak. Dalam pengertian yang lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan, pengaturan baris-baris susunan huruf, tidak termasuk ilustrasi dan unsur lain bukan huruf pada halaman cetak.

Dari kedua kutipan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tipografi merupakan ilmu untuk memilih dan menata susunan huruf yang merupakan suatu representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia. Untuk dapat menciptakan kesan tertentu.

Made Sunflower
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_?.,:;'"[]{}

Open Sans
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_?.,:;'"[]{}

BROTHER DEMO
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Mermaid Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*()_?.,:;'"[]{}

Gambar 2. Jenis tipografi yang digunakan pada perancangan buku (Sumber: dokumen pribadi).

Jenis tipografi yang digunakan didominasi oleh jenis huruf dekoratif, namun untuk bagian keterangan penulis menggunakan jenis huruf *san serif* yaitu *open sans* karena lebih mudah untuk dibaca serta memberikan kesan huruf yang tidak menumpuk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pura adalah istilah untuk tempat ibadah agama Hindu di Indonesia. Pura di Indonesia banyak terkonsentrasi di pulau Bali sebagai daerah yang mempunyai mayoritas penduduk penganut agama Hindu terbesar di Indonesia. Kata Pura merupakan kata yang berasal dari akhiran bahasa sanskerta (*-pur*, *-puri*, *-pura*, *-puram*, *-pore*), yang artinya adalah gerbang. Dalam perkembangan pemakaiannya di pulau Bali, istilah Pura menjadi khusus untuk tempat ibadah, sedangkan istilah Puri menjadi khusus untuk tempat tinggal para raja dan bangsawan. Selain itu, Pura di Bali terdiri dari beberapa jenis. Di antaranya Pura Kahyangan Jagat, Pura Tirta, Pura Desa, Pura Puseh, Pura Dalem, Pura Mrajapati, Pura Segara, Pura Dang Kahyangan, dan Pura Swagina. Hal ini yang membedakan Pura di Bali dan di wilayah lainnya.

Jumlah penganut agama Hindu di Surabaya tidaklah banyak, oleh sebab itu pertumbuhan tempat ibadahnya juga tidak begitu cepat dan

merata. Berbeda dengan jenis Pura di Bali yang terdiri dari 9 jenis, di Surabaya hanya memiliki 3 jenis pura diantaranya Pura Kahyangan Jagat, Pura Segara, dan Pura Tirta dengan jumlah total sebanyak 10 Pura dan penyebarannya dibagi disetiap wilayah Surabaya agar lebih memudahkan umat untuk menjangkau secara rata. Secara utama, hanya ada satu Pura yang telah diutamakan sebagai destinasi pariwisata yaitu Pura Agung Jagat Karana yang terletak di Perak. Dikatakan utama, karena merupakan Pura tertua di Surabaya, sekaligus merupakan Pura dengan luas dan kapasitas terbesar jika dibandingkan dengan Pura lainnya. Selain itu kegiatan besar keagamaan dan seni pertunjukan juga diutamakan dilaksanakan di Pura tersebut. Pengetahuan masyarakat secara umum juga hanya berfokus pada Pura tersebut dan kurang memerhatikan yang lain meskipun dengan total jumlah Pura yang sedikit.

Pura Agung Jagat Karana merupakan sebuah tempat ibadah umat Hindu terbesar yang berada di wilayah kota Surabaya. Pura ini terletak di Jl. Ikan Lumba-lumba No.1 Kec. Krembangan Surabaya. Pura yang dibangun dan difungsikan sejak 29 Nopember 1969 ini terbagi atas tiga buah pembagian tempat, yaitu Mandala Nista (Bagian paling luar), Mandala Madya (Bagian tengah pura), dan Mandala Utama (Bagian paling dalam dan suci) dengan luas total 7.703m². Peresmian Pura ini pada saat itu dilakukan langsung oleh Kepala Staf KODAMAR V Komodor Laut R.Sahiran yang saat itu bertepatan dengan Hari Raya Saraswati.

Pada awal tahun 1987, Pura ini mengalami pemugaran dan renovasi besar-besaran sehingga sempat berhenti beroperasi hingga pada 20 September 1987 Pura kembali diresmikan oleh Gubernur KDH Tingkat 1 Jawa Timur Bpk. Wahono. Hingga saat ini Pura tersebut masih kokoh berdiri dan tetap mengalami peremajaan renovasi rutin dalam naungan pengelola Parisada Hindu Dharma Indonesia wilayah Surabaya. Dan saat ini Pura Agung telah berkembang sebagai salah satu destinasi pariwisata yang terbuka untuk seluruh masyarakat umum dan telah diakui oleh pemerintah kota Surabaya.

Berdasarkan data yang ditentukan penulis, maka telah dilakukannya proses pengumpulan data melalui metode-metode yang telah

disebutkan sebelumnya. Dari proses tersebut telah terkumpul informasi utama yang ada di Pura Agung Jagat Karana sebagai potensi wisata budaya yang bernilai jual. Data-data yang diperoleh cukup beragam, yang pertama adalah data singkat mengenai sejarah berdirinya Pura dan peristiwa yang pernah diadakan dan terjadi di Pura tersebut. Yang kedua berupa makna dan nilai dari seni arsitektur Pura, bagian ini adalah bagian yang paling menonjol karena karya seni arsitektur khas Bali sangat mencolok memenuhi setiap bagian yang ada. Pada bagian ini penulis mengambil 5 pokok pembahasan yakni makna seni patung dari Dewi Saraswati, Candi Bentar, Kori Agung, Patung Boma, dan Bale Kul-kul. Pemilihan 5 topik pembahasan ini juga dipilih berdasarkan pada bagian-bagian pura yang memang bisa dan diizinkan untuk diakses oleh wisatawan, dan merupakan bagian yang berada pada sisi Pura yang diperuntukkan untuk umum.

Yang ketiga adalah data mengenai kesenian tari yang sering dipentaskan di Pura Agung Jagat Karana Surabaya. Berdasar proses pengumpulan data, penulis mengambil 3 jenis tarian, diantaranya Tari topeng Sidakarya, Tari Barong, Tari Sekar Jagat. Ketiga tarian ini adalah tarian yang paling sering dipentaskan dan selalu berhasil menarik antusiasme umat dan wisatawan yang datang. Keempat adalah seni musik, seni musik yang disajikan adalah seni musik tradisional Bali berupa alat-alat musik tradisional yang dimainkan oleh sekelompok orang, biasanya dimainkan oleh mahasiswa putra yang menghuni asrama Pura.

Kelima atau yang terakhir adalah kesenian berupa upacara ritual adat khas Hindu Bali. Meskipun dari namanya merupakan upacara ritual adat, namun kegiatan ini ada sebagian yang memang mengizinkan masyarakat umum dan wisatawan untuk boleh ikut berpartisipasi. Penulis mengambil dua upacara adat, yang pertama adalah Melasti dan yang kedua adalah Pawai Ogoh-ogoh. Melasti merupakan upacara yang hanya diadakan setahun sekali yang dilaksanakan pada hari minggu sebelum Hari Suci Nyepi. Prosesinya adalah umat dan para pandita berjalan kaki dari Pura ke tepi pantai Arafuru untuk melakukan penyucian jasmani dan rohani. Kemudian Pawai Ogoh-ogoh, merupakan upacara yang juga dilaksanakan hanya satu tahun sekali yaitu saat H-1 dari Hari Suci Nyepi. Prosesinya adalah

mengarak boneka raksasa yang berbentuk menyerupai raksasa atau sifat-sifat buruk dari dalam jiwa. Biasanya prosesi ini boleh melibatkan wisatawan untuk ikut mencoba mengarak boneka raksasa tersebut, sehingga terjadi interaksi antara wisatawan dan umat.

Sasaran dari hasil perancangan ini merupakan masyarakat dengan rentang usia 17 tahun hingga 40 tahun. Karena batas usia tersebut merupakan kisaran usia seseorang yang masih aktif dan memiliki minat untuk melakukan wisata. Selain itu hasil dari perancangan ini juga menyasar kalangan yang memang memiliki dasar ketertarikan terhadap kebudayaan Nusantara maupun kalangan yang baru ingin untuk mengenal kebudayaan Nusantara khususnya Kebudayaan Bali.

Berdasarkan data yang terkumpul, maka hasil analisis konsep desain menurut Rustan (2009), bahwa dalam hal mendesain yang baik, perlu adanya beberapa pertanyaan yang perlu dijawab, yaitu apa tujuan desain tersebut?, siapa target *audience*-nya?, apa pesan yang ingin disampaikan kepada target *audience*?, bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut?, dimana, media apa, dan kapan desain itu akan diperlihatkan kepada target *audience*?. Desain tersebut dirancang dengan tujuan sebagai media informasi dan edukasi dalam upaya mengenalkan kebudayaan Hindu Bali di Pura Agung Jagat Karana terhadap masyarakat secara luas. Target *audience* dari hasil perancangan ini adalah kalangan masyarakat dengan rentan usia 17-40 tahun yang sudah memiliki ataupun belum memiliki ketertarikan terhadap kebudayaan Nusantara.

Pesan yang disampaikan pada *audience* dari hasil perancangan ini adalah nilai makna dan filosofi dari kebudayaan Hindu Bali yang ada di Pura Agung Jagat Karana Surabaya. Pesan tersebut disampaikan melalui konsep kreatif berupa tampilan ilustrasi yang menggambarkan seputar topik-topik dari kebudayaan yang sudah diklasifikasikan sebelumnya Hasil perancangan ini akan di jual di toko buku, dan di Pura Agung. Hasil perancangan menggunakan media utama buku, dan akan diperlihatkan kepada *audience* saat hasil ini sudah valid dalam uji kelayakan. Kemudian konsep desain perancangan buku Wisata Budaya Hindu Bali di Surabaya dengan

uraian Pesan verbal yang berisi informasi tentang topik utama yang dibahas meliputi:

- 1) Sejarah singkat Pura Agung Jagat Karana
- 2) Seni arsitektur
- 3) Seni musik
- 4) Seni tari
- 5) Upacara adat.

dan tipe huruf yang diterapkan berjenis *san serif* dengan *font open sans*, dan jenis dekoratif dengan *font made sunflower, brother demo*, dan *mermaid bold*. Adapun pesan visual yang ditampilkan adalah gambar ilustrasi mengenai:

- 1) Dewi Saraswati (seni arsitektur) sangat dekat kaitannya dengan Pura Agung, karena hari jadi Pura bertepatan dengan perayaan Hari Saraswati. Oleh karenanya patung arsitektur Dewi Saraswati sangat identik dan mengisi sudut-sudut bangunan Pura.



Gambar 3. Dewi Saraswati (Sumber: www.google.com).

- 2) Candi Bentar (seni arsitektur) merupakan bangunan yang berfungsi sebagai pintu masuk yang ukurannya cukup lebar dan terletak di antara bagian halaman tengah dengan halaman luar Pura. Sering juga disebut sebagai pintu masuk tingkat 1.



Gambar 4. Candi Bentar (Sumber: www.google.com)

- 3) Bale Kulkul (seni arsitektur) merupakan sebuah bangunan dengan diisi kulkul (kentongan) di bagian utamanya. Kulkul

tersebut hanya dibunyikan saat ada hari raya atau upacara besar.



Gambar 5. Bale Kulkul (Sumber: www.google.com).

- 4) Kori Agung (seni arsitektur) merupakan bangunan yang berfungsi sebagai pintu masuk ke dalam area suci dalam Pura. Aksesnya hanya untuk 1-2 orang saja, karena hanya untuk orang-orang yang berkepentingan saja. Sering juga disebut sebagai pintu masuk tingkat II



Gambar 6. Kori Agung (Sumber: www.google.com).

- 5) Boma (seni arsitektur) merupakan sosok yang bertugas sebagai *filter* secara magis untuk menetralkan energi negatif yang masuk ke dalam Pura. Pada umumnya terletak di atas pintu masuk area-area dan ruangan suci yang terdapat di Pura Agung Jagat Karana Surabaya.



Gambar 7. Boma (Sumber: www.google.com).

- 6) Tari Barong (seni tari) merupakan tarian sakral yang kini telah umum dipentaskan sebagai kesenian tradisional Bali. Tarian ini bermakna wujud Barong sebagai makhluk mitologi yang melakukan kebajikan. Tarian ini sering dipentaskan di malam perayaan hari raya dan hari besar di Pura Agung Jagat Karana Surabaya.



Gambar 8. Tari Barong (Sumber: www.google.com).

- 7) Tari Topeng Sidakarya (seni tari) merupakan tarian sebagai lambang sebuah acara telah berjalan dan selesai dengan baik. Tarian ini sering dipentaskan di malam perayaan hari raya dan hari besar di Pura Agung Jagat Karana Surabaya.



Gambar 9. Tari Topeng Sidakarya (Sumber: www.google.com).

- 8) Tari Sekar Jagat (seni tari) merupakan tarian selamat datang dan untuk menyambut tamu yang datang. Sekaligus merupakan tarian yang difungsikan sebagai pembuka sebuah acara. Tarian ini sering dipentaskan di malam perayaan hari raya dan hari besar di Pura Agung Jagat Karana Surabaya.



Gambar 10. Tari Sekar Jagat (Sumber: www.google.com).

- 9) Musik Tradisi (seni musik) merupakan seni musik gamelan Bali yang berfungsi sebagai pengiring sebuah pementasan seni ataupun upacara adat. Pada umumnya sering dipentaskan sebagai pengiring tarian di malam perayaan hari besar dan hari raya di Pura agung Jagat Karana Surabaya.



Gambar 11. Seni Musik Bali (Sumber: www.google.com).

- 10) Melasti (upacara adat) merupakan upacara adat Hindu Bali yang diselenggarakan hanya satu tahun sekali di setiap hari minggu sebelum Hari Suci Nyepi. Upacara ini merupakan ritual penyucian diri dan alam untuk menyambut pergantian Tahun Saka Hindu Bali.



Gambar 12. Upacara Melasti (Sumber: www.google.com).

- 11) Pawai Ogoh-ogoh (upacara adat) merupakan upacara pawai kesenian Hindu Bali yang diselenggarakan hanya satu tahun sekali di setiap hari menjelang Hari Suci Nyepi. Upacara ini bermakna untuk menetralkan

energi-energi negative dan penyucian diri dan alam untuk menyambut pergantian Tahun Saka Hindu Bali.



Gambar 13. Upacara Pawai Ogoh Ogoh (Sumber: www.google.com).

a. Konsep Perancangan

Pada perancangan ini, penulis membuat sebanyak 11 ilustrasi berdasarkan 5 bagian topik kebudayaan Hindu Bali yang telah ditentukan sebelumnya. Ilustrasi yang dibuat menggunakan gaya komik dan gaya realis dengan bentuk yang tegas dengan penekanan pada *outline* objek.



Gambar 14. Contoh hasil ilustrasi yang digunakan pada perancangan buku (Sumber: dokumen pribadi).

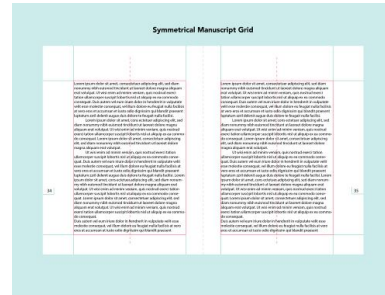
Warna yang dominan digunakan pada hasil perancangan ini adalah warna merah, dan kuning keemasan. Hal itu berdasarkan makna warna tersebut dengan kultur budaya Hindu Bali. Memiliki arti warna kemenangan dan kehidupan, serta lebih terlihat mencolok dan menarik perhatian.



Gambar 15. Warna-warna yang digunakan pada perancangan buku (Sumber: dokumen pribadi).

Konsep *layout* yang diterapkan pada buku ini menggunakan *grid layout* berjenis *manuscript*

grid (Samara, Timothy : 2002). Jenis *grid* ini dipilih karena dapat memenuhi ruang dalam satu jenis format saja, selain itu dapat memainkan *margin* dan blok teks sehingga dapat membantu mata untuk fokus pada bacaan dan menciptakan rasa tenang dan stabil.



Gambar 16. Gaya *layout* yang digunakan pada perancangan buku (Sumber: www.google.com)

Pada perancangan ini, penulis menggunakan elemen grafis yang berbentuk ornamen geometris yang tak beraturan. Berdasarkan referensi pola ornamen tradisional dari Bali yang dipadukan dengan warna-warna yang senada.



Gambar 17. Bentuk elemen grafis bidang yang digunakan pada perancangan buku (Sumber: dokumen pribadi).



Gambar 18. Refrensi bentuk ornamen Bali sebagai bentuk elemen grafis bidang yang digunakan pada perancangan buku (Sumber: www.google.com).

Bentuk-bentuk ikon yang digunakan pada perancangan ini merupakan topik yang berkaitan dengan aspek-aspek kebudayaan Hindu Bali,

sarana dan prasarana, serta ikon dari kota Surabaya. Di antaranya ikon dari kelima topik kebudayaan yang dibahas dalam buku, ikon sarana penunjang sekitar tempat wisata, dan ikon utama dari kota Surabaya itu sendiri.



Gambar 19. Bentuk ikon yang digunakan pada perancangan buku (Sumber: dokumen pribadi).

Tekstur yang digunakan pada perancangan ini adalah tekstur dari kertas karton. Tekstur ini dipilih karena mampu menimbulkan kesan kertas yang lebih padat, dan klasik.



Gambar 20. Bentuk tekstur yang digunakan pada perancangan buku (Sumber: dokumen pribadi).

Bahan yang digunakan sebagai hasil perancangan berfokus pada pembuatan media utama berupa buku yang dirancang dengan ukuran B5 dengan rincian total sejumlah 40 halaman, 38 halaman adalah isi dan 2 halaman adalah sampul depan dan belakang. Buku tersebut disajikan dengan bahan kertas hvs 100gram sebagai isi, dan kertas jasmine sebagai cover. Buku ini dicetak secara bolak-balik dan dijilid *softcover* Buku ini juga disajikan dalam bentuk *soft file* berformat pdf agar lebih memudahkan pembaca untuk mengakses buku.

b. Proses Perancangan

Proses pembuatan thumbnail *layout*



Gambar 21. Thumbnail *layout* (Sumber: dokumen pribadi).

Proses pembuatan thumbnail ilustrasi



Gambar 22. Thumbnail ilustrasi (Sumber: dokumen pribadi).

Proses pembuatan tight tissue *layout*



Gambar 23. Tight tissue *layout* (Sumber: dokumen pribadi).

Proses pembuatan tight tissue ilustrasi



Gambar 24. Tight tissue ilustrasi (Sumber: dokumen pribadi).

c. Hasil Perancangan



Gambar 25. Hasil akhir perancangan dalam *mock up* (Sumber: dokumen pribadi).

SIMPULAN DAN SARAN

Pura pada awalnya hanya merupakan tempat peribadahan bagi umat Hindu, namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman kini telah merangkap sebagai destinasi tempat wisata yang ramah bagi semua masyarakat umum. Seperti Pura Agung Jagat Karana Surabaya yang sekarang mencoba untuk menjadi sebuah ruang baru bagi setiap pengunjung. Namun tentunya diperlukan adanya usaha untuk mengembangkan destinasi wisata yang masih awam dan baru bagi sebagian orang. Melihat dan memanfaatkan perkembangan industri kreatif serta media menjadi salah satu hal yang menguntungkan bila ingin membangun sebuah promosi ke lingkup yang luas.

Proses berfikir kreatif untuk melihat topik-topik yang secara relevan bisa diangkat dan menjadi nilai jual dari Pura Agung Jagat Karana merupakan hal yang sangat penting. Nilai jual dari sebuah Kebudayaan Hindu Bali yang sangat langka untuk dapat dijumpai di wilayah Surabaya bahkan Jawa sangatlah bernilai harganya khususnya di mata wisatawan. Diharapkan serangkaian upaya ini selain bisa memberikan ilmu dan kebermanfaatan bagi wisatawan sekaligus bisa berdampak juga pada sektor pariwisata di Surabaya. Sehingga bisa menjadi warna baru dalam keberagaman jenis pariwisata dan wisata budaya yang telah ada sebelumnya dan menjadikan kota Surabaya sebagai kota yang multikultural dan kota yang menjunjung tinggi nilai dan rasa toleransi berbudaya.

REFERENSI

- Ardianto, Elvinaro. (2010). *Metode Penelitian untuk Public Relations : Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : PT Simbiosis Rekatama
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara
- Dera Chandra Maulana, Obed Bima Wicandra, Asthararianty. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Aksi Kamisan Untuk Pemula*. Universitas Kristen Petra
- Eunike Narulita Sitompul, Wibowo, Rika Febriani. 2015. *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Budaya Batak Toba Untuk Anak-Anak*. Universitas Kristen Petra
- Ivana, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Pengenalan dan Pengolahan Tanaman Kelor (Moringa Oleifera)*. Universitas Kristen Petra
- Junaedi, Ahmad. (2003). *Perancangan Logo PT. Tesapura*. Bandung.
- Kriyantono, Rachmat. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Kurniasih, Sani. (2014) *Strategi–Strategi Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset
- Rohidi, Tjeptjep Rohendi, (2011), *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang : Citra Prima Nusantara
- Rustan, Surianto. (2009). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Surianto. (2014). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama
- Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar : Badan Penerbit UNM
- Samara, Timothy. (2002). *Making and Breaking the Grid : A Graphic Design Layout Workshop*. Paperback
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta : Gramedia
- Sitepu, B.P. (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sudiana, Dendi. (2001). *Pengantar Tipografi*. Bandung : Rumah Produksi Dendi Sudiana
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sutopo, H. B. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret Press
- Pura. Diakses dari : <https://id.wikipedia.org/wiki/Pura>. Pada 12 November 2019
- Pura Agung Jagat Karana. Diakses dari : <https://ksmtour.com/informasi/tempat-wisata/jawa-timur/pura-agung-jagat-karana-pesona-wisata-religi-di-surabaya-jawa-timur.html>. Pada 12 November 2019
- Data Statistik Kunjungan Wisatawan di Kota. Surabaya 2016-2017. Diakses dari : https://surabaya.go.id/uploads/attachments/2019/11/45106/BAB_VIII_Transportasi_dan_Pariwisata.pdf?1573615408 Pada 12 November 2019
- Data Statistik Kunjungan Wisatawan di Kota Surabaya 2018. Diakses dari : <https://surabaya.liputan6.com/read/4069536/data-surabaya-hore-wisatawan-di-kota-pahlawan-melonjak-pesat> Pada 12 November 2019
- Tari Sekar Jagat. Diakses dari : <https://blogkulo.com/tari-sekar-jagat-bali/> Pada 20 April 2020
- Cerita Dasa Awatara. Diakses dari : <https://ceritabedahulu.blogspot.com/2018/01/10-awatara-dewa-wisnu.html>. Pada 20 April 2020
- Makna Rwa Bhineda. Diakses dari : <https://phdi.or.id/artikel/rwa-bhineda-memahami-makna-suka-dan-duka> Pada 20 April 2020