
PERANCANGAN *GUIDEBOOK WISATA HERITAGE* SEBAGAI UPAYA PENGENALAN KAMPUNG PENELEH KOTA SURABAYA

Fauziah Rizqi¹

¹Universitas Negeri Surabaya
email: ¹rizqizizi16@gmail.com

Received:

23-07-2025

Reviewed:

23-08-2025

Accepted:

23-09-2025

ABSTRAK: Kota Surabaya dikenal sebagai Kota Pahlawan yang memiliki kekayaan sejarah dan budaya yang menjadikannya potensial untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata *heritage*. Salah satu kawasan yang menjadi bukti nyata kehidupan sejarah di Surabaya adalah Kampung Peneleh, yang menyimpan peninggalan arsitektur kuno dan budaya lokal yang masih lestari. Dalam rangka mendukung pengembangan destinasi wisata *heritage* yang menarik dan edukatif, dibutuhkan media informasi yang efektif dalam memperkenalkan potensi kawasan serta menarik minat wisatawan. Perancangan ini menghasilkan guidebook wisata *heritage* sebagai media informasi Kampung Peneleh. Berdasarkan hasil uji coba kepada responden menunjukkan bahwa media informasi yang telah dirancang dinilai layak digunakan dan berpotensi memberikan manfaat dalam meningkatkan citra Kampung Peneleh sebagai destinasi wisata *heritage*. Media informasi ini diharapkan dapat mendukung upaya promosi dan pengembangan wisata Kampung Peneleh sekaligus memperkuat citra kawasan sebagai bagian penting dari wisata *heritage* Kota Surabaya.

Kata Kunci: Media Informasi, *Guidebook*, Wisata *Heritage*, Kampung Peneleh.

ABSTRACT: *The city of Surabaya is well known as the "City of Heroes," with its rich history and cultural heritage that holds great potential to be developed as a heritage tourism destination. One of the areas that serves as tangible evidence of Surabaya's historical life is Kampung Peneleh, which preserves various historical relics, ancient architectural structures, and enduring local traditions. In order to support the development of an attractive and educational heritage tourism destination, there is need an effective information media that can highlight the area's potential and attract visitors. This project resulted in the design of a heritage tourism guidebook that serves as an informative media for Kampung Peneleh. Based on the results of the user testing, the designed information media is considered feasible to use and has the potential to contribute positively to enhancing the image of Kampung Peneleh as a heritage tourism destination.*

It is expected to contribute to the promotion and development of the area while reinforcing its identity as an important part of Surabaya's cultural and historical tourism.

Keywords: *Information media, Guidebook, Heritage Tourism, Kampung Peneleh.*

PENDAHULUAN

Kota Surabaya dikenal dengan julukan Kota Pahlawan, menjadi salah satu kota bersejarah di Indonesia yang memiliki potensi besar dalam mengoptimalkan wisata *heritagenya*. Sejumlah kawasan yang memiliki bangunan-bangunan tua peninggalan kolonial menjadi bukti adanya sejarah di Kota ini. Keunikan budaya dan sejarah ini dapat menjadi daya tarik utama sebagai tempat wisata untuk meningkatkan pengetahuan sejarah, meningkatkan nilai ekonomi, dan mendukung pelestarian budaya.

Sepanjang tahun 2023 capaian jumlah kunjungan wisatawan ke Kota Surabaya mencapai 17,4 juta orang (Disbudporapar Kota Surabaya, 2024), jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan tahun 2022 sebanyak 14,2 juta orang. Salah satu prioritas Pemkot Surabaya saat ini adalah melakukan pengembangan wisata *heritage* di Kota Surabaya yang telah dimulai sejak tahun 2023. Upaya ini juga dapat mendukung wisata *heritage* lain di Kota Surabaya salah satunya Kampung Peneleh.

Kampung Peneleh merupakan salah satu perkampungan yang menyimpan banyak peninggalan bersejarah yang bersifat *tangible* (berwujud), yaitu dengan berbagai bangunan kuno, makam tokoh sejarah, hingga gang-gang kecil yang mempertahankan arsitektur tempo dulu. Kawasan ini terpilih menjadi kawasan wisata yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi Kampung Wisata Mandiri di tahun 2027 (Kepala Perwakilan Bank Indonesia Bandoe Widiarto, 2024).

Dalam pengembangan destinasi wisata *heritage tangible* membutuhkan media penunjang untuk mengenalkan dan menarik minat wisatawan untuk berkunjung. Salah satunya dengan menyajikan suatu bentuk kajian khusus seperti buku panduan wisata yang berisi beragam informasi mengenai wisata yang ada di kawasan ini. Saat ini, panduan informasi yang disediakan Kampung Peneleh berupa *e-booklet* yang berisikan penjelasan bangunan sejarah yang ada dan belum diperbarui secara optimal. Seiring dengan perkembangan yang ada di Kampung Peneleh, diperlukan adanya pembaruan informasi terbaru yang belum tercantum dalam versi sebelumnya. Upaya pembaruan ini dapat dilakukan dengan merancang ulang panduan wisata Kampung Peneleh agar tetap relevan dan informatif bagi wisatawan. Selain itu, dari segi desain, *booklet* yang ada kurang menarik secara visual, penggunaan elemen desain seperti *layout* dan fotografi yang belum memadai untuk menarik perhatian dan minat wisatawan. Pembaruan visual dengan desain yang lebih modern, serta penyajian fotografi yang lebih estetis, sangat penting untuk menciptakan pengalaman visual yang lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi.

Masalah tersebut melatarbelakangi dalam melakukan perancangan *Guidebook* Kampung Wisata *Heritage* Peneleh sebagai media informasi yang lebih lengkap, informatif, dan relevan dengan kondisi terkini kawasan tersebut. Selain sebagai panduan wisata, media ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana edukasi dan promosi yang mendukung pengembangan pariwisata di Kampung Peneleh. Secara tidak langsung, hal ini akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ekonomi masyarakat setempat dan memperkuat upaya pelestarian warisan budaya lokal secara berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas, dapat diuraikan rumusan masalah dari penelitian ini, meliputi: (1) Bagaimana merancang konsep *guidebook*; (2) Bagaimana proses perancangan *guidebook*; (3) Bagaimana hasil dari perancangan *Guidebook* Kampung Wisata *Heritage* Peneleh. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan: (1) Menyusun konsep perancangan *guidebook*; (2) Mendeskripsikan proses perancangan *guidebook*; (3) Menghasilkan *guidebook* sebagai media informasi Kampung Wisata *Heritage* Peneleh.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yakni (Fikri, M. F, 2020), berjudul “Konsep Pengembangan Kampung Wisata Peneleh: Pendekatan Fenomenologi dan *Design Thinking*”. Penelitian ini menghasilkan sebuah konsep atau solusi pengembangan wisata Kampung Peneleh menggunakan metode *design thinking*. Penelitian kedua dari (Wirasakti, B. P. 2018) dengan

judul “Perancangan Buku Panduan Wisata Bertema Sejarah Etnik Kota Surabaya”, menghasilkan buku yang dapat menjadi media promosi serta pemandu pariwisata sejarah etnik di kota Surabaya yang terpadu. Penelitian ketiga dari (Damayanti & Puspitasari, 2024) yang berjudul “Kajian Portensi Daya Tarik Wisata *Heritage* di Indonesia”, yang mengkaji potensi-potensi wisata *heritage* di Indonesia yang dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan pariwisata dan dapat dikelola secara optimal serta memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar. Dari penelitian-penelitian terdahulu, masing-masing dapat digunakan sebagai landasan atau data kajian pustaka dan menjadi kelanjutan dari penelitian terdahulu. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa masih ada celah yang dapat dilakukan, yaitu menyediakan buku panduan bagi wisatawan di Kampung Peneleh sebagai upaya pengembangan wisata.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang dikembangkan oleh Stanford d.school sebagai acuan dalam perancangan *guidebook* Kampung Wisata *Heritage* Peneleh. Proses ini dilakukan melalui lima tahapan yang akan diterapkan secara berurutan, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, and test*. Skema *design thinking* dipilih agar proses perancangan dilakukan secara terstruktur dan berorientasi pada solusi nyata bagi kebutuhan wisatawan dan pengelola kawasan wisata.

Dalam proses pengumpulan data digunakan metode kualitatif deskriptif, agar dapat memperoleh informasi yang mendalam dan sesuai dengan kondisi aktual di lapangan. Sumber data yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan pengunjung dan Pokdarwis Kampung Wisata *Heritage* Peneleh, observasi di lokasi terkait jalur kunjungan, objek wisata, serta fasilitas yang ada, dan dokumentasi berupa foto serta catatan lapangan. Sedangkan data sekunder didapatkan melalui studi literatur yang bersumber dari jurnal ilmiah, artikel penelitian sebelumnya, referensi dari website resmi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya, serta media informasi eksisting yang sudah ada di Kampung Peneleh sebagai bahan studi perbandingan.

Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menjadi dasar dalam proses perancangan *guidebook* yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan dan karakteristik kawasan heritage tersebut. Dalam menganalisis data digunakan metode SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, threats*), yang digunakan untuk menganalisis strategi untuk meminimalisir faktor-faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi pengembangan wisata kawasan ini dengan memanfaatkan peluang dan kekuatan yang dimiliki.

KERANGKA TEORETIK

Wisata *Heritage*

Wisata *heritage* atau pariwisata pusaka adalah jenis perjalanan yang berfokus pada eksplorasi terhadap situs-situs bersejarah, warisan budaya, serta tradisi lokal yang mencerminkan identitas dan nilai-nilai suatu komunitas. Warisan *heritage* secara umum terbagi menjadi 2 kategori yaitu yang bersifat berwujud (*tangible*) dan tak berwujud (*intangible*) (UNESCO, 2003). *Tangible heritage* merupakan warisan budaya yang memiliki bentuk fisik dan dapat dilihat secara langsung, seperti bangunan, monument, tempat bersejarah, situs arkeologi, dan artefak. Sementara, *intangible heritage* adalah warisan yang tidak memiliki wujud fisik, dapat berupa tradisi, adat istiadat, seni pertunjukan, dan keahlian tradisional yang diwariskan dari generasi ke generasi dan tetap hidup dalam kehidupan masyarakat.

Kampung Wisata *Heritage* Peneleh

Peneleh merupakan salah satu perkampungan tertua di Surabaya yang terletak di Kecamatan Genteng, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur (Oud Soerabaja, 1931). Penamaan Kampung Wisata *Heritage* Peneleh tidak hanya merujuk pada fungsi geografis sebagai sebuah perkampungan, tetapi juga

mengandung makna sebagai kawasan yang memiliki nilai sejarah dan budaya tinggi yang layak untuk dijadikan destinasi wisata berbasis *heritage tangible*. Kampung Peneleh dikenal sebagai salah satu kampung bersejarah yang kaya akan nilai budaya dan historis. Adapun situs-situs bangunan bersejarah yang masih ada di kawasan ini:

Tabel 1. Situs bangunan di Kampung Peneleh

No	Nama	Detail
1.	Rumah HOS Tjokroaminoto	Alamat: Jl. Peneleh Gg. VII No.29-31 Jam operasional: selasa- minggu pukul 08.00 – 15.00 WIB Tiket masuk: Rp5000/orang
2.	Rumah Kelahiran Bung Karno	Alamat: Jl. Pandean IV No.40 Jam operasional: Selasa- Minggu pukul 08.00 – 15.00 WIB Tiket masuk: gratis
3.	Sumur Jobong	Alamat: Jl. Pandean Gg. I Jam operasional: 24 jam Tiket masuk: gratis
4.	Masjid Jami Peneleh	Alamat: Jl. Peneleh V No.41 Jam operasional: 24 jam Tiket masuk: gratis
5.	Langgar Dukur Kayu	Alamat: Jl. Lawang Seketeng VI (Gang Ponten) Jam operasional: setiap hari saat waktu sholat Tiket masuk: gratis.
6.	Makam Eropa Peneleh	Alamat: Jl. Makam Peneleh No.35A Jam operasional: setiap hari pukul 09.00-17.00 WIB Tiket masuk: gratis

Booklet sebagai Panduan Wisata

Dalam konteks panduan wisata, *booklet* didefinisikan sebagai buku kecil yang berisi informasi praktis tentang destinasi tertentu (kota, wilayah, negara, atau benua), meliputi lokasi, sejarah singkat, daya tarik, kuliner, transportasi, hingga akomodasi (Nishimura, Waryszak, and King, 2006). Panduan wisata dalam bentuk *booklet* menjadi sarana komunikasi visual yang efektif, karena mampu menggabungkan elemen edukatif, informatif, dan persuasif dalam satu media cetak yang ringkas dan mudah dibawa. Fungsi utama panduan wisata adalah untuk mengarahkan, mengedukasi, dan memperkaya pengalaman perjalanan wisatawan melalui penyampaian informasi yang informatif, menarik, dan mudah dipahami.

Struktur isi *booklet* umumnya tidak berbeda dengan struktur buku, namun cara penyajian yang lebih singkat daripada buku. Secara garis besar, isi *booklet* dari 3 bagian, yaitu:

1. Bagian depan
Cover (berisi judul, nama pengarang atau penerbit, logo dan teks lainnya), kata Pengantar/prakata dari pengarang dan daftar isi.
2. Bagian isi
Isi buku terdiri dari sub-bab singkat yang membicarakan topik yang berbeda. Bagian ini menjelaskan secara detail mengenai destinasi wisata dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan buku panduan wisata Kampung Peneleh.
3. Bagian belakang
Daftar pustaka (berisi semua sumber referensi pustaka), kontak atau informasi tambahan, dan cover belakang.

Tinjauan Elemen Visual

Perancangan buku panduan wisata sebagai media informasi perlu adanya elemen-elemen visual dalam mendukung rancangan desain. Komponen visual yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Warna

Warna adalah elemen visual yang terbentuk dari pantulan cahaya pada suatu permukaan dan memberikan persepsi visual tertentu kepada pengamat. Setiap warna memiliki psikologi tersendiri,

sehingga pemilihan kombinasi warna yang tepat dapat memengaruhi persepsi, emosi, dan perilaku wisatawan, serta keputusan pembaca atau pengguna media (*Interaction Design Foundation*, 2023). Dalam konteks perancangan ini, pemilihan warna mempertimbangkan relevansi dengan karakter kawasan yang diangkat yaitu nuansa *heritage*, klasik, dan bersejarah.

b) Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif (D. Sihombing, 2015). Tipografi terbagi dalam banyak klasifikasi *typeface*, yang berdasarkan karakteristik, periode waktu pembuatannya, atau kegunaannya. Berikut klasifikasi yang umum digunakan dalam tipografi (A. Zainudin, 2021) adalah:

- *Serif*
Jenis huruf dengan tambahan garis kecil pada tiap ujung karakternya. Huruf *serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan baca yang cukup tinggi.
- *Sans Serif*
Karakteristik huruf ini tidak memiliki garis tambahan di ujung karakternya. Huruf *sans serif* berbentuk lebih kecil dan sederhana sehingga sering digunakan sebagai teks pada penggunaan digital, karena tingkat *legibility* dan kemudahan baca yang cukup tinggi dibandingkan dengan jenis *Serif*.
- *Script*
Huruf ini dirancang menyerupai tulisan tangan, ada yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. Huruf *script* didesain untuk memadukan teks dengan huruf besar-kecil, bukan untuk teks dengan huruf besar semua.
- *Display*
Setiap jenis huruf memiliki karakteristik individu dan ciri khas. Huruf *display* dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah.

c) Layout

Layout merupakan tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat (Rustan, 2008). Dalam konteks buku, tata letak membantu mengorganisasi konten, sehingga pembaca dapat dengan mudah mengikuti alur cerita atau memahami informasi yang disajikan. Dalam membuat sebuah layout, tentunya terdapat elemen-elemen penyusun. Elemen *layout* bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, juga memberikan kenyamanan dalam membaca dan kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika. Elemen *layout* dibagi menjadi tiga yaitu:

- Elemen teks
Semua tulisan yang terdapat pada *layout*, yang berfungsi untuk memberikan informasi secara akurat kepada pembaca.
- Elemen visual
Semua elemen yang terlihat pada suatu *layout* yang bukan teks, berfungsi sebagai fokus dari tampilan visual. Adapun yang termasuk kedalam elemen visual antara lain: foto, *artwork*, infografis, garis, kotak dan lainnya.
- *Invisible element*
Elemen-elemen yang tergolong sebagai *invisible elements* ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya, yaitu margin dan grid.

d) Fotografi

Fotografi berasal dari kata Yunani "*photos*" (cahaya) dan "*graphos*" (menulis), adalah seni merekam gambar dengan menggunakan cahaya. Secara teori, fotografi melibatkan pemahaman tentang elemen-elemen visual, seperti komposisi, pencahayaan, perspektif, dan warna, yang digabungkan untuk menciptakan gambar yang menarik secara estetika. Dalam desain komunikasi visual, fotografi berperan untuk mendukung penampilan dalam wujud desain dan bentuk pendekatan persuasi gambar pada media massa tertentu (*on-line*, media cetak, maupun media massa). Pada perancangan *guidebook*, fotografi

berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan informasi mengenai destinasi wisata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil dari proses perancangan yang telah dilakukan berdasarkan tahapan metode *design thinking* (*empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*), serta pembahasan yang mendalam mengenai setiap tahapannya.

Emphasize

Tahapan ini merupakan proses penggalian data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memahami permasalahan secara mendalam yang ada di Kampung Peneleh. Wawancara dilakukan kepada Mas Moch. Ainul Yaqin sebagai anggota Pokdarwis (kelompok sadar wisata) dan pengunjung wisata yang berjumlah empat orang. Pertanyaan yang diajukan seputar kawasan wisata, pengelolaan dan promosi, serta pengalaman langsung saat berkunjung di Kampung Peneleh.

Dilakukan juga observasi secara langsung di Kel. Peneleh, Kec. Genteng, Kota Surabaya, guna mengamati langsung kondisi kawasan, mulai dari rute wisata, papan informasi, hingga fasilitas pendukung seperti kuliner dan jalur wisata. Untuk membantu kegiatan observasi, dilakukan dokumentasi dengan mengambil gambar, mencatat kondisi objek wisata, dan mengumpulkan referensi berupa media eksisting yang sudah ada di kawasan tersebut. Dokumentasi dibuat untuk memberikan gambaran tentang objek wisata *heritage* dan juga menjadi bahan pendukung dalam penyusunan *guidebook*.

Define

Data yang telah dikumpulkan pada langkah sebelumnya, selanjutnya akan dianalisis menggunakan analisis SWOT (*Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities*, *Threats*). SWOT digunakan untuk menganalisis strategi untuk meminimalisir faktor-faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi pengembangan Kampung Wisata *Heritage* Peneleh dengan memanfaatkan peluang dan kekuatan yang dimiliki. Berikut tabel matriks SWOT (*Strength*, *Weakness*, *Opportunities*, *Threats*) guna merumuskan strategi pengelolaan dan promosi yang tepat.

Tabel 2. Matriks SWOT

Internal	Strength (S)	Weakness (W)
Eksternal		
Opportunity (O)	Strategi SO	Strategi WO
<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatnya tren wisata terhadap destinasi yang menawarkan pengalaman budaya, sejarah, dan keunikan lokal. - Mengoptimalkan penggunaan media sosial, website, aplikasi tur virtual, dan teknologi QR Code untuk penyampaian informasi. - Mengintegrasikan Kampung Peneleh dengan destinasi wisata lain di Surabaya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengoptimalkan potensi situs-situs bersejarah sebagai daya tarik utama - Mengembangkan program digitalisasi promosi untuk menarik wisatawan muda dan memperluas jangkauan promosi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Struktur manajemen <i>walking tour</i> dan pengelolaan kampung heritage masih terfragmentasi dan kurang terintegrasi. - Objek cagar budaya berada di area pemukiman padat, membuat alur kunjungan kurang jelas tanpa arahan. - Kondisi infrastruktur seperti jalan setapak, area parkir, dan fasilitas pendukung wisata masih perlu perbaikan.
Threats (T)	Strategi ST	Strategi WT
<ul style="list-style-type: none"> - Persaingan dengan destinasi wisata heritage lain di Surabaya yang lebih popular. - Kurangnya kontinuitas update informasi dan promosi jika tidak dikelola berkelanjutan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan frekuensi dan kualitas promosi agar tetap relevan di tengah persaingan. - Menyediakan narasi sejarah yang konsisten di berbagai media untuk menghindari distorsi informasi sejarah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revitalisasi infrastruktur wisata untuk menjaga kenyamanan pengunjung. - Menyusun rencana pelestarian kawasan agar pengembangan tidak mengorbankan kenyamanan dan identitas lokal.

Pada perancangan ini difokuskan pada strategi WO (*weakness–opportunity*) yaitu melakukan pengembangan media informasi mencakup guidebook, brosur, dan bentuk publikasi lainnya serta optimalisasi penyebaran informasi melalui media sosial dan platform digital lainnya. Penyediaan media

informasi yang menarik, informatif, dan mudah diakses menjadi solusi untuk membantu wisatawan mengenal Kampung Peneleh dengan lebih baik, sekaligus mengarahkan alur kunjungan secara mandiri, tanpa harus selalu bergantung pada infrastruktur fisik atau pemandu secara langsung. Melalui perancangan *guidebook* Kampung Wisata *Heritage* Peneleh ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu eksplorasi kawasan, tetapi juga sebagai sarana edukatif dan promosi yang mampu menjangkau berbagai segmen wisatawan, baik secara cetak maupun digital.

Ideate

Tahapan ini mencakup eksplorasi konsep visual, strategi komunikasi, serta pemilihan elemen-elemen desain pendukung yang dapat menunjang perancangan *guidebook*.

a) Konsep Verbal

Konsep umum dari perancangan ini adalah membuat buku panduan wisata berupa *booklet*, yang memberikan informasi lengkap mengenai Kampung Peneleh sebagai salah satu destinasi wisata *heritage tangible* di Surabaya. Konten yang disajikan meliputi deskripsi objek wisata, waktu operasional, lokasi dan biaya masuk yang dilengkapi dengan *barcode* yang terhubung dengan laman resmi atau peta digital. Gaya bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan deskriptif, dengan struktur kalimat yang padat, jelas, dan mudah dipahami oleh semua kelompok usia.

Guidebook ini dirancang untuk menjangkau target audiens berusia 16-40 tahun, yang termasuk dalam kategori usia aktif berwisata. Segmentasi audiens mencakup pelajar, mahasiswa dan pekerja yang memiliki ketertarikan terhadap kegiatan wisata edukasi berbasis sejarah dan budaya lokal. Selain itu, media ini juga menyasar audiens yang memiliki kecenderungan *tech-savvy*, yaitu pengguna yang akrab dengan teknologi dan terbiasa mengakses informasi melalui media digital seperti *e-booklet* atau platform online.

b) Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan ini berfokus pada pemilihan dan pengolahan berbagai elemen dan unsur desain yang sesuai dengan konsep gaya desain klasik dan *heritage*. Desain *guidebook* ini, menggunakan perpaduan dua gaya *layout* yang disusun berdasarkan sistem *grid* untuk menjaga keteraturan dan konsistensi tampilan antar halaman, yaitu *picture window layout* dan *multi panel layout*. Pemilihan tata letak ini dipilih untuk mempermudah penyampaian informasi secara terstruktur dan memberikan ruang visual yang cukup dengan menggabungkan teks dan gambar tanpa terasa padat.

Warna yang digunakan pada perancangan ini mengacu pada warna-warna utama yang terdapat dalam logo resmi Kampung *Heritage* Peneleh. Warna yang dipilih merupakan representasi dari identitas visual Kampung Peneleh yakni kombinasi coklat dan kuning. Secara keseluruhan, kombinasi warna yang dipilih merepresentasikan kesan klasik, hangat, dan historis, yang selaras dengan citra kawasan tersebut.



Gambar 1. Warna logo Kampung Heritage Peneleh
(sumber: instagram.com/kampungheritagepeneleh, 2024)

Jenis tipografi yang diterapkan pada perancangan ini adalah dua jenis font, *Nyght Serif* sebagai *headline* dan *Lato* sebagai *body text*. Kombinasi antara kedua jenis font ini mendukung fungsiionalitas dalam menyampaikan informasi secara efektif dan nyaman dibaca di berbagai ukuran media cetak.



Gambar 2. Jenis tipografi
(sumber: Rizqi, 2025)

Pengambilan gambar objek wisata menerapkan jenis fotografi fotografi arsitektur yang relevan untuk mendokumentasikan warisan budaya *tangible* (berwujud). Komposisi foto yang digunakan terdiri dari dua orientasi, yaitu lanskap untuk memperlihatkan konteks bangunan secara menyeluruh dan portrait untuk menangkap detail-detail penting yang mendukung informasi visual. Seluruh hasil foto kemudian akan melalui proses editing untuk disesuaikan dengan penggunaanya pada *guidebook*.

Perancangan ini juga menggunakan elemen visual yang merupakan hasil eksplorasi bentuk huruf pada kata "PENELEH" yang diolah menjadi pola geometris yang simetris. Elemen grafis ini berperan sebagai elemen aksen atau visual separator yang digunakan pada bagian tertentu dalam layout, seperti pembatas antarbagian, latar belakang halus, atau bingkai halaman.



Gambar 3. Bentuk elemen grafis
(sumber: Rizqi, 2025)

c) Konsep Media

Guidebook Kampung Wisata Heritage Peneleh ini menggunakan booklet sebagai media utamanya. Format ukurannya adalah A5, yang merupakan ukuran standar dan praktis untuk buku panduan wisata, sehingga mudah dibawa ke mana-mana. Berikut adalah tabel rincian spesifikasi media utama pada perancangan ini:

Tabel 3. Spesifikasi Media Utama

Spesifikasi	Deskripsi
Format Ukuran	A5 (21cm x 14,8cm)
Total Halaman	46 halaman dengan 44 halaman isi dan 2 halaman adalah cover depan dan belakang
Struktur Isi	<ul style="list-style-type: none"> - Cover - Pendahuluan - Tentang kampung peneleh - Peta lokasi

	- Tips wisata - Atraksi (informasi objek wisata) - Amenitas (fasilitas kuliner) - Aksesibilitas (petunjuk arah dan transportasi) - Ancillary (layanan informasi) - Daftar pustaka - Cover belakang
Detail Cetak	Isi halaman dicetak bolak-balik dengan bahan kertas artpaper 100-120 gsm dengan cover 250 gsm
Finishing	Buku ini dijilid softcover laminasi doff/matte

Sebagai pendukung media cetak, disediakan juga e-booklet dalam format digital. Media pendukung lainnya adalah brosur dan *mini flyer*, sebagai media cetak berukuran kecil yang dapat dibagikan secara langsung kepada wisatawan guna memberikan informasi dan juga promosi mengenai panduan wisata.

d) Strategi Visual

Perancangan guidebook Kampung Wisata *Heritage Peneleh* berfokus pada penggunaan visualisasi berupa foto-foto objek wisata yang terdapat di kawasan Kampung Peneleh. Foto dipilih karena memiliki kekuatan visual untuk menangkap detail objek secara langsung, sehingga pembaca dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas dan kontekstual.

Prototype

Pada tahap ini, konsep yang telah disusun akan direalisasikan dalam bentuk perancangan desain *guidebook* sebagai media informasi Kampung Wisata *Heritage Peneleh*.

1. Media Utama

Guidebook Kampung Wisata *Heritage Peneleh* ini menggunakan *booklet* sebagai media utamanya. Format ukurannya adalah A5 dengan jumlah 40 halaman. Isi konten *guidebook* disusun berdasarkan prinsip dasar penyampaian informasi pariwisata yang mencakup empat komponen utama, yaitu atraksi wisata (deskripsi objek dan nilai sejarahnya), aksesibilitas (petunjuk arah dan transportasi), amenitas (fasilitas pendukung wisata), serta *ancillary services* (layanan tambahan).



Gambar 4. Final design guidebook
(sumber: Rizqi, 2025)

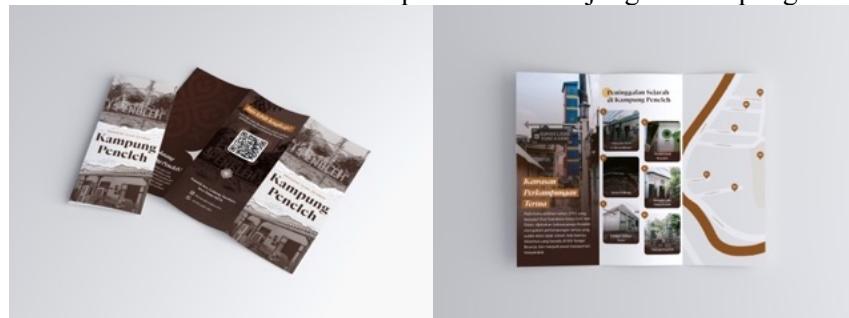
2. Media Pendukung

Selain perancangan media utama berupa *guidebook*, juga disediakan beberapa media pendukung yang dirancang untuk memperluas jangkauan informasi dan mempermudah akses masyarakat terhadap potensi wisata kawasan ini. Media pendukung berfungsi sebagai alat bantu promosi dan penyebaran informasi dalam format yang lebih ringkas dan mudah disebarluaskan. Berikut hasil desain dari media pendukung yang terdiri dari:



Gambar 5. Mockup e-booklet
 (sumber: Rizqi, 2025)

E-booklet versi digital dari *guidebook* yang dirancang agar dapat diakses di perangkat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, maupun komputer. E-booklet ini bertujuan memudahkan pengguna dalam mengakses informasi secara fleksibel sebelum maupun saat berkunjung ke Kampung Peneleh.



Gambar 6. Mockup Brosur
 (sumber: Rizqi, 2025)

Brosur wisata dirancang dalam format cetak yang berisi ringkasan informasi penting terkait Kampung Peneleh. Brosur memiliki fungsi utama sebagai media promosi yang dapat dibagikan di titik-titik informasi atau area publik.



Gambar 7. Mockup mini flyer
 (sumber: Rizqi, 2025)

Mini flyer adalah media cetak berukuran kecil yang berisi informasi singkat terkait akses guidebook wisata. Media ini menjadi media promosi praktis karena mudah didistribusikan dan dibagikan secara langsung kepada wisatawan sebagai pengantar informasi singkat.

Selanjutnya, uji Validasi dilakukan sebagai tahap evaluasi terhadap rancangan guidebook dengan melibatkan oleh ahli validasi materi dan validasi desain. Validasi materi dilakukan oleh Mas Ainul

Yaqin sebagai anggota Pokdarwis sekaligus pengelola destinasi wisata dan validator media dilakukan oleh Angelia Gunawan merupakan *Creative Director* di Goodstats GNFI. Validasi ini memastikan bahwa keseluruhan rancangan *guidebook* baik dari segi materi, konsep dan visual, mampu menunjang tujuan *guidebook* sebagai media informasi wisata heritage Kampung Peneleh. Berdasarkan penilaian yang diberikan, komponen kelayakan materi memperoleh skor sebesar 98,18% dan kelayakan desain memperoleh skor akhir sebesar 93,33%.

Test

Dalam perancangan ini, uji coba dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang disebarluaskan kepada pengunjung kawasan Kampung Peneleh sebagai responden. Kuesioner disebarluaskan secara online melalui platform google form untuk mempermudah proses pengisian dan pengumpulan data. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh rancangan desain *guidebook* sebagai media informasi, serta menilai sejauh mana desain *guidebook* mampu menyampaikan pesan secara efektif kepada target pengguna. Berikut merupakan hasil yang didapat dari kuesioner yang sudah disebarluaskan.

Tabel 4. Kriteria interpretasi skor

Skor (%)	Kriteria
76-100	Sangat setuju
51-75	Setuju
26-50	Tidak setuju
0-25	Sangat tidak setuju

Responden yang terlibat dalam pengisian kuesioner ini dibatasi sebanyak 20 orang pengunjung Kampung Peneleh dengan usia 20-40 tahun, dari berbagai macam profesi (pekerja, pelajar/mahasiswa, dan lain-lain) dan berdomisili di Surabaya.

Tabel 5. Hasil Kuesioner

Aspek	Skor	Kriteria
Tampilan visual menarik dan sesuai dengan tema wisata <i>heritage</i>	91,25	Sangat setuju
Keterbacaan teks dari segi ukuran huruf, jenis font, dan jarak antarbaris	86,25	Sangat setuju
Penggunaan gambar dan ilustrasi memudahkan pemahaman isi konten dengan lebih baik	86,25	Sangat setuju
Isi mudah dipahami dan tidak membingungkan	85	Sangat setuju
Kejelasan informasi mengenai nilai-nilai budaya, sejarah, dan kearifan lokal Kampung Peneleh	86,25	Sangat setuju
Kelengkapan informasi	91,25	Sangat setuju
Menumbuhkan minat dan meningkatkan ketertarikan	88,75	Sangat setuju
Efektif dalam memperkenalkan dan meningkatkan daya tarik	87,50	Sangat setuju
Kelayakan sebagai panduan wisata Kampung Peneleh	86,25	Sangat setuju

Rata-rata skor keseluruhan mencapai nilai 87,6%, yang berarti dapat dikatakan bahwa perancangan media informasi ini telah berhasil memenuhi fungsinya dan siap untuk dipublikasikan sebagai bagian dari upaya memperkenalkan potensi wisata lokal kepada masyarakat luas.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan ini menghasilkan *booklet guidebook* Kampung Wisata Heritage Peneleh sebagai media informasi yang efektif dalam menyampaikan informasi secara jelas, mudah dipahami, dan menarik secara visual. Proses perancangan ini menggunakan pendekatan Design Thinking sebagai metode utama, yang terdiri dari lima tahapan: *empathize, define, ideate, prototype, dan test* yang akan diterapkan secara berurutan, dengan teknik analisis SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, threats*). Hasil kuesioner kepada responden menunjukkan bahwa media informasi yang telah dirancang dinilai layak digunakan dan berpotensi memberikan manfaat dalam meningkatkan citra Kampung Peneleh sebagai destinasi wisata *heritage*. Dengan adanya media informasi ini, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan wisatawan untuk berkunjung, serta mendukung upaya promosi dan pengembangan Kampung Wisata *Heritage* Peneleh secara berkelanjutan.

Terdapat beberapa masukan yang dapat dijadikan bahan evaluasi dan pengembangan lebih lanjut di masa mendatang. Pembaruan berkala terhadap konten dan tampilan *guidebook* perlu dilakukan agar tetap relevan dengan perkembangan informasi dan kebutuhan wisatawan. Selain itu, sebagai upaya untuk memaksimalkan fungsi *guidebook* Kampung Wisata *Heritage* Peneleh sebagai media informasi, dibutuhkan pengembangan dari sisi distribusi dan promosi media. Dalam hal ini, diperlukan strategi distribusi dan diseminasi yang lebih optimal agar media informasi ini dapat disebarluaskan secara luas kepada target audiens.

REFERENSI

- Adorama. (n.d.). Basic photography composition techniques. Diakses pada 14 Desember 2024, dari <https://www.adorama.com/alc/basic-photography-composition-techniques/#rule-thirds>.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *The fundamentals of typography* (pp. 87–93). Singapura: AVA Publishing SA.
- An introduction to design thinking process guide. (n.d.). Diakses dari <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>
- Anggraini, A. (2021). *Desain Layout*. PNJ Press.
- Bender, J., Gidlow, B., & Fisher, D. (2013). National stereotypes in tourist guidebooks: An analysis of auto- and hetero-stereotypes in different language guidebooks about Switzerland. *Annals of Tourism Research*, 40, 331–351.
- Dam, R. F. (2024, July 27). The 5 stages in the design thinking process. The Interaction Design Foundation. Diakses dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Damayanti, R. A., & Puspitasari, A. Y. (2024). Kajian Potensi Daya Tarik Wisata Heritage di Indonesia. *Jurnal Kajian Ruang*, 4(1), 13-34.
- Dev.co. (n.d.). *Typography: The art and science of type*. Diakses pada 9 Desember 2024, dari <https://web.dev.co/blog/typography>
- Digital Photography School. (2023). The Different Types of Photography You Should Know. <https://digital-photography-school.com/types-of-photography/>
- EBSCO. (n.d.). *Heritage tourism*. EBSCO Research Starters. Diakses pada 3 Juni 2025, dari <https://www.ebsco.com/research-starters/sports-and-leisure/heritage-tourism>
- Faber, B. (1950). *Color Psychology and color therapy*. McGraw-Hill.
- Fikri, M. F. (2020). Konsep Pengembangan Kampung Wisata Peneleh: Pendekatan Fenomenologi Dan Design Thinking (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- Gustaning, G. (2014). Pengembangan Media Booklet Menggambar Macam-Macam Celana Pada Kompetensi Dasar Menggambar Celana Siswa SMKN 1 Jenar. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harsanto, P. W. (2019). *Fotografi desain*. PT Kanisius.

- Interaction Design Foundation. (n.d.). Color theory. Interaction Design Foundation. Diakses pada 2 Desember 2024, dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>
- Nishimura, S., Waryszak, R., & King, B. (2007). The use of guidebooks by Japanese overseas tourists: A quantitative approach. *Journal of Travel Research*, 45(3), 275-284.
- Nugroho, F. E., & Idajati, H. (2019). Identifikasi Tema Wisata Budaya dan Sejarah di Kota Surabaya (Studi Kasus: Sepanjang Sungai Kalimas). *Jurnal Penataan Ruang*, 14(2), 38-42.
- Nurany, F., Fitriawardhani, T., Fasya, D. I., Wahyuni, D., & Damianty, O. L. (2023, November). Eksplorasi Potensi Wisata Heritage Kampung Peneleh Sebagai Daya Tarik Wisata. In Seminar Nasional dan Call For Paper 2023 dengan tema "Penguatan Kapasitas Sumber Daya Manusia Menuju Indonesia Emas 2045" PSGESI LPPM UWP (Vol. 10, No. 1, pp. 136-147).
- Program, A. (2021, May 31). Panduan wisata DIY. Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta. <https://visitingjogja.jogjaprov.go.id/31877/panduan-wisata-diy/>
- Putri, G. I., & Dewi, I. J. (2014). The use of travel guidebooks by tourist visiting Yogyakarta. *ASEAN Marketing Journal*, 6(2), 4.
- Rustan, S. (2008). Layout dasar dan penerapannya. Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, D. (2015). Tipografi dalam desain grafis (pp. 164–165). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2008). Color design workbook: A real world guide to using color in graphic design (pp. 20-21). Rockport Pub.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Surabaya Tourism. (n.d.). <https://tourism.surabaya.go.id/destination>
- Suwena, I. K., & Widyatama, I. G. N. (2017). Pengetahuan dasar ilmu pariwisata. Denpasar: Udayana University Press.