

PERANCANGAN BOOKLET DESTINASI WISATA TENTANG BANGUNAN CAGAR BUDAYA SURABAYA UNTUK MENINGKATKAN PELESTARIAN SEJARAH KEPADA DEWASA MUDA

Elizabeth Adhika Bramarsikanya¹, Asep Kadarisman² dan Idhar Resmadi³

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. 40257

^{1,2}elizabethanya@student.telkomuniversity.ac.id, kadarisman@telkomuniversity.ac.id,
idharresmadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Bangunan cagar budaya yang ada di Surabaya menjadi jejak dan perjalanan sejarah kota Surabaya. Pembentuk identitas kota Surabaya ini kurang dipedulikan dan banyak yang alih-alih dilupakan tetapi juga dibongkar tanpa pertimbangan karena pesatnya perkembangan ekonomi. Pemerintah terlambat melakukan revitalisasi yang menyebabkan kurangnya media informasi tentang bangunan cagar budaya di Surabaya, serta hanya masyarakat berumur 30 tahun keatas saja yang aktif dalam komunitas sejarah. Penelitian mengenai perancangan booklet destinasi wisata untuk mengenalkan dan meningkatkan perhatian melestarikan bangunan cagar budaya di Surabaya, dilaksanakan di kota Surabaya dengan melakukan observasi, wawancara, menyebarkan kuesioner dan mencari studi literatur. Kuesioner yang disebarakan ditujukan kepada dewasa muda yang berumur 18 – 25 tahun, yang berdomisili di pulau Jawa, terutama Jawa Timur. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif dan analisis perbandingan, yang menghasilkan booklet destinasi wisata sebagai media yang inovatif untuk mengenalkan bangunan cagar budaya Surabaya. Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini, dapat memunculkan rasa kepedulian dan rasa ingin tahu untuk mempelajari sejarah kota Surabaya melalui bangunan cagar budayanya, serta muncul rasa ingin melestarikan dan menjaga bangunan cagar budaya Surabaya sebagai bagian sejarah kota Surabaya melalui media yang interaktif dan inovatif.

Kata Kunci: Bangunan Cagar Budaya Surabaya, Dewasa Muda, Pulau Jawa, Media Informasi.

Abstract: Cultural heritage buildings in Surabaya were traces of silent witnesses to history and the journey of Surabaya city. However, many historical buildings not only are forgotten but also are demolished without any consideration because of the face-paced economy. Surabaya local government is late in carrying out revitalization, resulting the lack of information media about cultural heritage buildings in Surabaya and only has active history community member aged 30 above. This research intended to introduce and helping increase concern to learn and preserving cultural heritage buildings in Surabaya, was conducted by doing observation, interview, spreading surveys and literature study. Surveys have been distributed to young adult aged 18 – 25, domiciled in East Java. Data obtained were then analysed using the comparison matrix method and descriptive method, resulting a Travel guide as an innovative media to introduce cultural heritage buildings. This research hoping to increase awareness and curiosity to learn the history of Surabaya city through its cultural heritage building, to give rise to a sense of wanting to preserve cultural heritage buildings in Surabaya as a part of Surabaya history through interactive and inovative media.

Keywords: Surabaya Cultural heritage buildings, Young adult, Java, Information media

PENDAHULUAN

Cagar budaya adalah salah satu kekayaan budaya berupa situs arkeologi, bangunan bersejarah, karya seni serta tradisi yang dapat dianggap sebagai warisan atau peninggalan yang bernilai tinggi dari generasi-generasi di masa lampau untuk generasi-generasi di masa depan (Apriliani et al., 2023). Warisan sejarah di kota Surabaya yang erat dengan sejarah peristiwa 10 November kurang dipedulikan, banyak bangunan bersejarah yang dialihfungsikan tanpa perhatian bahkan dibongkar tanpa pertimbangan karena tuntutan perkembangan zaman. Pesatnya percepatan pembangunan demi memajukan ekonomi di kota Surabaya sebagai ibu kota Jawa Timur mengancam keberadaan dan arsip cagar budaya yang harusnya dijaga keberadaannya (D. W. Putra, 2016).

Komunitas Begandring Soerabaia, komunitas pegiat sejarah yang berdiri pada tahun 2017, sempat melakukan unjuk rasa terhadap pemerintah di tahun 2018 oleh pegiat sejarah di Surabaya, karena kurangnya pemahaman sejarah yang menyebabkan pemerintah salah dalam melakukan renovasi salah satu zona di Kota Lama Surabaya, yang tidak sesuai dengan sejarah yang sesungguhnya (Begandring Soerabaia, 2018). Oud Soerabaja Hunter, komunitas pegiat sejarah lain juga sempat mengadakan kegiatan membersihkan vandalisme pada gedung-gedung bersejarah di daerah Kota Lama Surabaya dengan melakukan cat ulang tembok gedung secara sukarela di tahun 2023, karena masih banyak gedung yang terbengkalai (Oud Soerabaja Hunter, 2023). Pembahasan dan media informasi tentang bangunan cagar budaya di Surabaya sangat sedikit, hanya terdapat 6 buku dalam katalog online perpustakaan Surabaya. Media informasi ringan seperti booklet dengan pendekatan interaktif yang mengadaptasi pendekatan kegiatan jelajah subtrack dapat membantu mengenalkan bangunan cagar budaya sebagai pendamping kepada warga yang tidak familiar dengan istilah arsitektur. Menurut Sabetti dan Notoadmojo dalam Yatina (2020), booklet dapat menjadi sebuah keuntungan karena konten yang dijabarkan bersifat jelas, sehingga pembaca dapat memahami alur narasi dengan lebih mudah, harga pembuatan yang lebih

mudah, dan konten yang mayoritas menggunakan gambar sehingga mudah dicapai dan dimengerti dengan penjabaran interpretasi yang spesifik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010, cagar budaya merupakan kekayaan budaya bangsa yang perlu dilestarikan untuk memajukan kebudayaan nasional. Negara dan masyarakat memiliki peran untuk menjaga, mengembangkan dan memanfaatkan cagar budaya yang ada. Masa kini generasi muda bertugas untuk terus mengingat serta mempelajari tentang sejarah yang ada di kota Surabaya, merangkul sejarah dan kebudayaannya agar tetap lestari. Sekaligus menjadikan salah satu potensi tujuan pariwisata yang menarik. Menghadirkan media informasi tentang keberadaan cagar budaya di kota Surabaya menggunakan visual yang menarik dapat memberi dorongan untuk selalu menjaga dan mengingat warisan sejarah yang memberikan identitas kota Surabaya di masa kini. Dengan adanya media informasi tentang bangunan cagar budaya di Surabaya, dapat menjadi pengingat untuk tidak melupakan sejarah, dan agar dapat meningkatkan rasa bangga untuk mempelajari sejarah kita sendiri, sebagai salah satu cara untuk mengapresiasi peristiwa sejarah yang membentuk kota Surabaya.

METODE PENELITIAN

Data-data yang dikumpulkan guna menyelesaikan penelitian ini menggunakan beberapa metode meliputi studi literatur, wawancara, dan observasi dengan penjelasan rinci sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan menjadi partisipan untuk terlibat dalam sebuah kegiatan yang ingin diamati atau dijadikan sebagai sumber penelitian. Melakukan observasi dapat memberikan data yang jelas untuk memahami konteks data dan sumber yang sedang diteliti dari sudut pandang yang sama (Sugiyono & Lestari, 2021)

2. Wawancara

Metode wawancara dapat didefinisikan sebagai rangkaian kegiatan berbincang antar sekurang-kurangnya dua orang dalam bertukar cara pandang dan informasi melalui tanya jawab. Pemahaman dari pemikiran yang berbeda dan lebih dalam dapat ditemukan saat melakukan wawancara (Sugiyono & Lestari, 2021)).

3. Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan cara untuk memperoleh data dengan menyusun pertanyaan yang akan disebarakan kepada responden, yaitu sasaran yang dibutuhkan. Data kuesioner akan didapatkan dengan lebih cepat dan mudah untuk dianalisis (Soewardikoen, 2019)

4. Studi Pustaka

Menurut Soewardikoen (2019), studi Pustaka dapat dilakukan dengan mencari data atau referensi di internet, jurnal maupun buku, demi memperluas informasi dan untuk menganalisis penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Observasi

Observasi dilakukan di Kota Lama Surabaya yang baru diresmikan di tahun 2024 oleh walikota Eri Cahyadi, menjadi destinasi wisata kompleks bangunan cagar budaya dengan empat zona, zona Eropa, Pecinan, Melayu dan Arab. Kota lama Surabaya berlokasi di kecamatan Krembangan, yang dulunya adalah pemukiman bagi pendatang pada masa kolonial. Kota Lama Surabaya memiliki lokasi yang strategis bagi wisatawan lokal dan wisatawan luar. Sejarah bangunan cagar budaya yang ada di Kota Lama, sebagai *benedenstad* atau pusat kota Surabaya di zaman kolonial sangat erat dengan peristiwa 10 November yang membentuk identitas Surabaya sebagai kota Pahlawan.

Analisis Wawancara

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa bangunan cagar budaya memiliki potensi yang besar untuk menjadi tempat tujuan wisata yang edukatif. Surabaya menjadi tempat sejarah perdagangan dan

akulturasi dari beragam budaya. Hanya saja, pemerintah dan komunitas baru lebih gencar mengenalkan sejarah Surabaya pada beberapa tahun terakhir, sehingga masih dibutuhkan media yang menyenangkan dan menarik perhatian masyarakat agar mereka mau mengunjungi tempat bersejarah di Surabaya. Peran generasi muda sangat penting sebagai jembatan agar generasi selanjutnya bisa tetap mengenal sejarah kota Surabaya melalui bangunan cagar budayanya.



Analisis Kuesioner

Kesimpulan dari analisis kuesioner yang disebarakan kepada warga Jawa Timur berusia 18-25 tahun, kebanyakan responden menyukai kegiatan jalan-jalan dan mengenal apa itu cagar budaya, tetapi hanya sebanyak 5,7% responden yang mengetahui beberapa bangunan cagar budaya di Surabaya.

Responden sebagai dewasa muda sangat tertarik untuk mempelajari dan mengenal bangunan cagar budaya di Surabaya sebagai destinasi jalan-jalan atau traveling. Hanya saja diperlukan media informasi yang menarik dalam bentuk travel guide dengan topik yang dibutuhkan seperti peta, penjelasan sejarah bangunan dan rangkaian aktivitas dalam melakukan perjalanan. Travel guide yang diinginkan berwarna-warni dengan media pendukung yang menarik serta dibutuhkan proses produksi dan pemilihan bahan media yang sesuai supaya harga jual travel guide sesuai dengan kemampuan keuangan dewasa muda menengah keatas yaitu sebesar Rp100.000 – Rp200.000.

Analisis Media Sejenis

Tabel 1 Matriks Perbandingan

| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>Media Edukasi & Informasi</p> | <p>Kia Kia – Penang Shophouses Walking Tour Kit</p>  | <p>This is Venice</p>  | <p>Wae Rebo Travel Journal</p>  |
| <p>Media Cetak</p> | <p>Zine, kamus bahasa Hokkien Penang,</p> | <p>Buku cerita.</p> | <p>Booklet, permainan ular tangga (peta).</p> |

| | | | |
|---------------|---|---|--|
| | voucher, stiker set, brosur, postcard. | | |
| Materi | <p><i>Walking tour kit</i> ini merupakan sebuah proyek untuk memperkenalkan kota Penang sebagai tempat wisata peranakan.</p> <p>Isi dari zine <i>Kia Kia</i> membahas tentang sejarah rumah toko di Penang beserta jenis-jenisnya, karakteristik apa yang membuat rumah toko disebut rumah toko, dan kenang-kenangan tentang budaya serta cerita masyarakat di kota Penang.</p> | <p>Buku cerita dengan ilustrasi ini menceritakan tentang perjalanan jika pembaca berwisata di kota Venice. Membahas tentang destinasi wisata di kota Venice serta apa yang biasanya turis lakukan di kota Venice.</p> | <p>Wae Rebo menceritakan tentang desa di Nusa Tenggara Timur, Wae Rebo, desa yang sering disebut sebagai desa di atas awan karena lokasinya 1200 meter di atas laut.</p> <p>Buku destinasi wisata Wae Rebo berisi tentang makanan, rumah serta tarian adat dari desa Wae Rebo sebagai pengenalan kepada kebudayaan dari desa Wae Rebo.</p> |
| Layout | Menggunakan kombinasi dari ilustrasi, fotografi dan tipografi. Layout kebanyakan adalah kompilasi dari foto-foto yang diambil menggunakan kamera digital. | Layout yang digunakan sangat tidak beraturan tetapi tetap harmonis. Menggunakan hanya ilustrasi yang dipadukan dengan teks singkat sehingga pembaca tidak mudah bosan. | Buku banyak menggunakan tulisan tetapi juga tetap menggunakan elemen visual ilustrasi dan fotografi. Layout yang digunakan sangat sederhana tetapi tetap menarik karena paduan warnanya. |
| Warna | Warna yang digunakan adalah warna pastel, terutama hijau dan pink yang merupakan ciri khas dari warna peranakan. | Warna yang digunakan lembut tetapi tetap <i>vibrant</i> , didominasi oleh warna biru dan coklat untuk menggambarkan kota Venice yang | Warna yang digunakan sangat cerah mengikuti warna dari budaya dan adat desa Wae Rebo. |

| | | | |
|---------------------|--|---|---|
| | | merupakan kota sungai. | |
| Ilustrasi | Ilustrasi yang digunakan sederhana seperti gambaran manual. Gaya ilustrasinya menggunakan gaya <i>line art</i> yang dipadukan dengan fotografi. | Ilustrasi seperti digambar secara manual di kertas dengan garis yang tidak rapi. Memberi kesan artistik kepada objek wisata seni di Venice. | Ilustrasi yang digunakan sangat sederhana dan kebanyakan hanya menggunakan warna putih. Garis yang diciptakan tidak rapi untuk menonjolkan ciri khas etnis dari Wae Rebo. |
| Fotografi | Fotografi diedit menjadi <i>monotone</i> , dan diedit seperti hasil sablon untuk memberi kesan judul. | Tidak ada fotografi pada karya ini. | Fotografi yang digunakan diedit dengan banyak warna sehingga menjadi latar belakang layout yang unik. |
| Tipografi | Tipografi kebanyakan menggunakan sans-serif untuk terkesan santai, tetapi ada beberapa bagian menggunakan slab-serif untuk memberikan kesan judul. | Tipografi hanya menggunakan sans-serif untuk memberi kesan santai dan agar mudah dibaca. | Tipografi untuk judul dan sub-bab menggunakan tipografi display yang disesuaikan dengan ciri khas budaya Wae Rebo. Selebihnya menggunakan sans-serif untuk memberikan kesan modern. |
| Hasil Akhir | Finishing yang digunakan adalah finishing stapler. | Finishing yang digunakan adalah hard cover. | Finishing yang digunakan adalah finishing jahit. |
| Teknik Cetak | Teknik cetak yang digunakan keseluruhan adalah cetak off set. | Teknik cetak yang digunakan keseluruhan adalah cetak off set. | Teknik cetak yang digunakan keseluruhan adalah teknik cetak digital. |

sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
 sumber: dokumentasi penulis

Konsep Pesan

Bangunan cagar budaya di Surabaya dapat disebut sebagai bukti yang membentuk kota Surabaya sebagai kota Pahlawan. Banyak komunitas pegiat sejarah yang membahas oud-soerabaia atau Surabaya lama, tetapi bagaimana mengemasnya menjadi media yang menarik, karena masih kurangnya kontribusi dewasa muda dalam komunitas tersebut. Maka, muncul lah konsep pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan booklet destinasi wisata ini, menciptakan rasa ingin mempelajari sejarah dari kota Surabaya melalui bangunan cagar budayanya serta melestarikan bangunan cagar budaya Surabaya agar tetap terjaga kepada dewasa muda. Dewasa muda menjadi harapan agar sejarah Surabaya selalu dilestarikan, diingat dan tidak dilupakan lagi. Melalui konsep pesan tersebut, ditemukan juga kata kunci dalam pengerjaan booklet destinasi wisata ini, untuk meluruskan tujuan dalam menciptakan media yang sesuai yaitu: memperkenalkan, menyenangkan dan pelestarian.

Kata Kunci: Memperkenalkan, Menyenangkan, Pelestarian

- 1. Memperkenalkan** : Menjadi media yang mengenalkan sejarah Surabaya melalui bangunan cagar budaya kepada masyarakat menggunakan narasi yang informatif dan dengan bantuan fotografi juga ilustrasi sebagai elemen visual.
- 2. Menyenangkan** : Media informasi yang dirancang akan dibawa dengan pembawaan yang menyenangkan, menggunakan narasi yang ringan, tidak kaku, dan menyertakan beberapa media interaktif.
- 3. Pelestarian** : Tujuan dirancangnya media informasi mengenai bangunan cagar budaya di Surabaya adalah agar sejarahnya selalu diingat, dikenal dan dijaga oleh generasi selanjutnya.

Konsep Komunikasi

Penyebaran *travel guide kit* agar sampai kepada target pasar, akan digunakan teknik AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*).

Konsep Kreatif

Teknik SCAMPER (substitute, combine, adjust, modify, put to other use, eliminate, reverse) digunakan pada media utama booklet destinasi wisata. Mengadaptasi perilaku mereka yang sering melakukan kegiatan jalan-jalan dan dikombinasikan (combine) dengan keperluan dari seorang petualang menjadi sebuah travel guide kit. Diharapkan dengan menyesuaikan perilaku penyuka jalan-jalan atau traveling, dapat membawa pembaca lebih nyaman dan senang saat membaca media yang akan dirancang.

Travel guide kit yang akan dirancang juga bisa digunakan sebagai buku panduan, buku catatan maupun kenang-kenangan saat mengunjungi Surabaya. Sehingga, travel guide kit juga bisa digunakan lagi (put to another use), dan tidak terbuang sia-sia. Travel guide kit nantinya akan dimodifikasi dengan memberikan halaman interaktif untuk melakukan beberapa aktivitas seperti mencatat lokasi yang paling disukai, apa yang menarik dari sejarah yang ditemukan. Travel guide kit akan dirancang dengan ukuran yang mudah dibawa kemana-mana, berukuran A5.

1. Media utama yang akan dirancang adalah sebuah booklet *travel guide kit*, yang membahas tentang bangunan cagar budaya Surabaya, secara spesifik bangunan cagar budaya bergaya kolonial di Zona Eropa, Kota Lama Surabaya, dikarenakan banyak terjadi peristiwa sejarah penting yang berkaitan dengan gedung di Zona Eropa Surabaya.
2. Media pendukung: booklet Kode Arsitektur Bangunan Kolonial, peta, kartu pos, *stamp rally*, bonus, *merchandise*.
3. Media promosi poster dan sosial media.

Perancangan Dana

Telah dirancang sebuah perancangan dana berdasarkan semua media yang telah direncanakan, secara garis besar sebagai berikut:

Tabel 2 Perancangan dana media utama

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| Total produksi media utama | Rp160.500 |
| Harga jual full bundle | Rp250.000 |

sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025

sumber: dokumentasi penulis

Tabel 3 Perancangan dana media utama dalam jumlah besar

| | |
|--|----------|
| Total produksi | Rp61.700 |
| Harga jual distribusi dalam jumlah besar (Hanya terdiri dari booklet Oleh-oleh Oud-Soerabaia dan peta) | Rp75.000 |

sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025

sumber: dokumentasi penulis

Konsep Visual

Font yang digunakan adalah font serif sebagai font judul dan sub-judul, lalu font sans-serif sebagai font isi. Font serif digunakan menyesuaikan dengan jenis font pada buku-buku berbahasa Belanda di zaman kolonial. Font serif juga terkesan lebih formal karena topik yang dibahas adalah sejarah dan bangunan cagar budaya. Sementara font sans-serif digunakan sebagai isi agar lebih mudah dibaca dan menyesuaikan dengan tujuan dirancangnya *travel guide kit* sebagai media pengenalan sejarah yang menyenangkan untuk dibaca. Font serif Vermiglione sebagai font judul dan sub-judul berbentuk hampir mirip dengan font tulisan pada buku-buku berbahasa Belanda. Font sans-serif Rubik sebagai font isi, digunakan karena tidak begitu tipis dan tidak terlalu ramping sehingga mudah dibaca.

Warna yang digunakan dalam *travel guide kit* disesuaikan dengan warna-warna yang banyak ditemukan di bangunan cagar budaya Surabaya. Meskipun beberapa warna gedung yang bisa dilihat sekarang tidak sepenuhnya akurat, kebanyakan arsitektur pada zaman dahulu menggunakan warna yang menyesuaikan dengan alam sekitar (hijau, coklat, biru).

Ilustrasi yang akan digambar akan bergaya seperti coretan tangan dan juga berbentuk geometris yang sederhana. Gaya ilustrasi yang digunakan mengikuti tren pada zaman dahulu yang banyak menggunakan media tradisional dengan warna sederhana. Bentuk geometris disesuaikan dengan ciri khas bangunan cagar budaya zaman kolonial yang banyak menggunakan kaca patri atau keramik bergambar. Gaya gambar pada kaca patri dan keramik berbentuk geometris dengan blok warna.

Fotografi yang akan digunakan adalah fotografi bangunan arsitektur karena objek utama yang diceritakan adalah bangunan cagar budaya. Hasil dari fotografi akan dimanipulasi warnanya untuk mendekati hasil kamera analog yang banyak digunakan di masa lampau, juga akan ditambahkan efek grain untuk memberi kesan dari tekstur tembok-tembok bangunan cagar budaya.

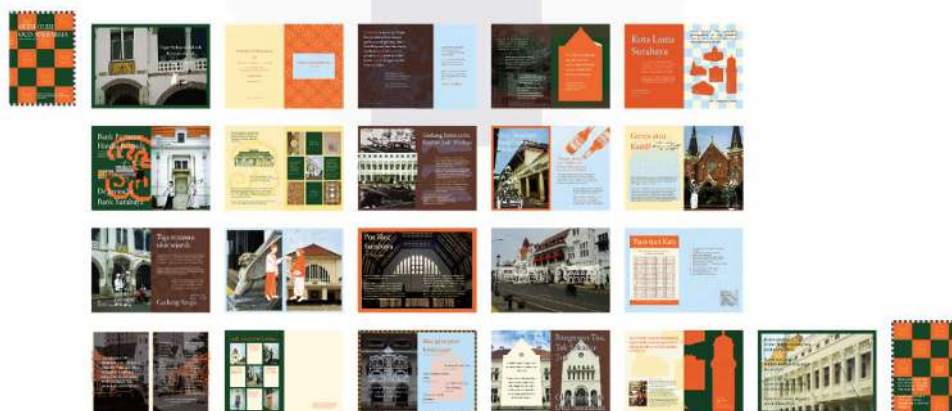
Hasil Perancangan

1. Media Utama Booklet Oleh-oleh dari Oud-Soerabaia berukuran A5

Media utama yang akan dirancang adalah sebuah booklet *travel guide kit*, yang membahas tentang bangunan cagar budaya Surabaya, secara spesifik bangunan cagar budaya bergaya kolonial di Zona Eropa, Kota Lama Surabaya, dikarenakan banyak terjadi peristiwa sejarah penting yang berkaitan dengan gedung di Zona Eropa Surabaya.

Judul *travel guide kit* yang dirancang adalah “Oleh-oleh Oud-Soerabaia”, mengacu pada sifat oleh-oleh atau kenang-kenangan yang harus diingat karena merupakan pemberian dari seseorang. Oud-Soerabaia, atau Surabaya Lama, merujuk pada Surabaya di zaman dahulu, yang sekarang direvitalisasi dan disebut Kota Lama Surabaya. Oleh-oleh Oud Surabaya bermakna kenang-kenangan dari sejarah Surabaya Lama yang penting untuk diwariskan kepada generasi muda.

Gambar 1 Media utama booklet Oleh-oleh Oud-Soerabaia



sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
sumber: dokumentasi penulis

2. Media pendukung Booklet Kode Arsitektur Bangunan Kolonial

Booklet kecil seperti kamus dengan bentuk yang lebih kecil dibanding booklet utama, berukuran A6, membahas tentang ciri-ciri dari bangunan cagar budaya gaya arsitektur kolonial.

Gambar 2 Booklet Kode Arsitektur Bangunan Kolonial berukuran A6



sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
sumber: dokumentasi penulis

3. Kartu Pos dan Stamp Rally

Kartu pos berukuran A6 yang berisikan fotografi serta tambahan elemen ilustrasi bangunan cagar budaya Surabaya. *Stamp rally* adalah rangkaian kegiatan melengkapi stempel untuk menyelesaikan DIY kartu pos. Tempat pemberhentian, atau pos dari stempel-stempel adalah beberapa bangunan cagar budaya itu sendiri. Bertujuan untuk mengajak pengunjung mencari pos stempel sekaligus mempelajari bangunan-bangunan cagar budaya yang ada.

Gambar 3 Desain final kartu pos



sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
sumber: dokumentasi penulis

Gambar 4 Desain stamp rally



sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
sumber: dokumentasi penulis

4. Gantungan Kunci

Gambar 5 Desain final gantungan kunci



sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
sumber: dokumentasi penulis

5. Kemasan

Gambar 6 Hasil Kemasan



sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
sumber: dokumentasi penulis

6. Bonus atau *Freebie*

Gambar 7 Hasil stiker untuk bonus



sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
sumber: dokumentasi penulis

7. Topi

Gambar 8 Mock up topi



sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
sumber: dokumentasi penulis

8. Pin

Gambar 9 Foto pin yang telah dicetak dan dipasangkan pada topi



sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
sumber: dokumentasi penulis

9. Media promosi poster

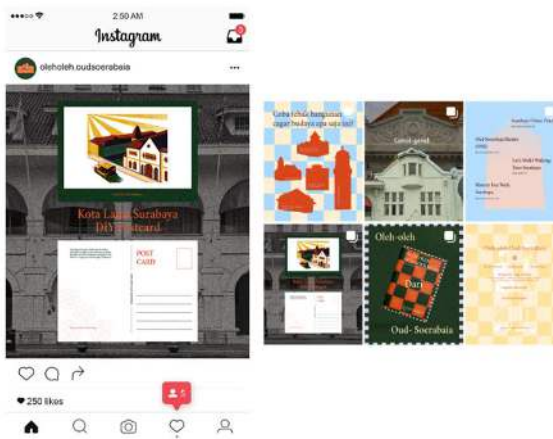
Gambar 10 Desain final dan mock up poster



sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
sumber: dokumentasi penulis

10. Media Sosial

Gambar 11 Desain final dan mock up konten media sosial



sumber: Elizabeth Adhika Bramarsikanya, 2025
sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Minimnya media informasi membahas bangunan cagar budaya dengan cara penyampaian yang lebih akrab menyebabkan masyarakat, terutama generasi muda, merasa tidak dekat dengan materi yang disuguhkan. Banyaknya masyarakat yang tidak mengenal bangunan cagar budaya Surabaya dapat mengakibatkan sebagian sejarah dari kota Surabaya semakin dilupakan. Maka dari itu, dengan adanya media informasi yang menyenangkan dan modern dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat, terutama generasi muda dalam mengenal juga mengetahui nilai-nilai sejarah dari bangunan cagar budaya di Surabaya. Sehingga, diciptakannya media informasi destinasi wisata inovatif berbentuk travel guide kit, dapat mengikutsertakan pembaca melalui media interaksi untuk mempelajari sejarah dari bangunan cagar budaya dan lebih mengapresiasi keberadaan bangunan tua sebagai bagian dari jiwa kota Surabaya.

SARAN

1. Perlu lebih banyak penelitian dan pembahasan mengenai bangunan cagar budaya Surabaya yang lebih mendalam, mengingat masih banyak bangunan cagar budaya yang terbengkalai, bahkan sudah rata dengan

tanah, serta banyaknya materi sejarah yang sulit dipahami karena masih berbahasa Belanda atau sudah lama diterbitkan. Dengan adanya penelitian sejarah bangunan cagar budaya, kemudian mengemasnya dengan menarik, serta meneruskannya kepada generasi selanjutnya, nilai-nilai sejarah dari Surabaya akan selalu diingat dan tidak dilupakan.

2. Para desainer serta ilustrator Indonesia dapat membahas lebih banyak tentang bangunan-bangunan bersejarah, mau itu bergaya tradisional maupun kolonial, karena masih bagian dari sejarah dan identitas budaya Indonesia. Sebuah *travel guide* dapat menjadi peluang desainer dan ilustrator Indonesia sebagai salah satu media inovatif untuk berkembang serta melakukan eksplorasi, agar anak muda lebih mengapresiasi sejarah dari bangunan cagar budaya di Indonesia dengan cara yang menyenangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, A., Ramdani, F. T., Fitriah, M., & ... (2023). TATAKELOLA EDUWISATA CAGAR BUDAYA. *Qardhul Hasan: Media*
<https://ojs.unida.ac.id/QH/article/view/10570>
- Ardianto. (2007). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Gaya Media.
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An Introduction to Information Design*. Laurence King Publishing.
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakayah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (t.t.). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Febriansyah, Y. (2015). *KAJIAN VISUAL POSTER FILM DRAMA PENDIDIKAN SUTRADARA RIRI RIZA PRODUKSI MILES FILMS 2005 - 2013*.
http://repository.upi.edu/21016/4/S_PSR_1103098_Chapter1.pdf
- Handinoto. (1996). *Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial Belanda di Surabaya (1870-1940)* (1 ed.). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Kristen PETRA Surabaya.
- Kadarisman, A., Maulina, R., Kunci, K., Batik, :, Kawentar, G., Lomay, M., & Ngibing, W. S. (2022). *Warna Sunda pada Batik Tulis Merak Ngibing Garutan* (Vol. 11).
- Lule, Jack. (2023). *Understanding media and culture in the 2020s: an introduction to mass communication*. FlatWorld.
- Milenia, E. P. N. (2023). *Pengembangan Booklet Berbasis Islam-Sains Karakteristik Tumbuhan Kebun Qur'an Al-Mawaddah Kudus Materi Klasifikasi Tumbuhan Kelas VII MTS*. IAIN KUDUS.

- Mustopa, N. A. S., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan buku ilustrasi pahlawan wanita priangan dewi sartika. ... *of Art &* <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/9341/9211>
- Nelson, L. J. (2021). The Theory of Emerging Adulthood 20 Years Later: A Look at Where It Has Taken Us, What We Know Now, and Where We Need to Go. *Emerging Adulthood*, 9(3), 179–188. <https://doi.org/10.1177/2167696820950884>
- Oktarina, Y., & Abdullah, Y. (2017). *Komunikasi dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Budi Utama.
- Priyana, O. (2023). *Proses Perancangan Desain Grafis*. <https://www.oktapriyana.com/2023/03/Proses-Perancangan-Desain-Grafis.html>.
- Putra, D. W. (2016). IDENTIFIKASI KELESTARIAN KAWASAN KOTA LAMA MELALUI PROTEKSI BANGUNAN CAGAR BUDAYA OLEH PEMERINTAH KOTA SURABAYA. *Jurnal Pengembangan Kota*, 4(2), 139. <https://doi.org/10.14710/jpk.4.2.139-150>
- Putra, Ricky. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (Vol. 1). Andi.
- Resmadi, I. (t.t.). *ANALYSIS OF ZINETFLIX CYBER MEDIA AS A MEDIA IN THE DIGITAL ERA ANALISIS MEDIA SIBER ZINETFLIX SEBAGAI MEDIA DI ERA DIGITAL*.
- Resmadi, I., Pandita Bastari, R., Masuk, N., & Direvisi, N. (2022). WORKSHOP PERANCANGAN STORYTELLING UNTUK PEMANFAATAN KONTEN MEDIA SOSIAL PADA KOMUNITAS RADIO DEPAN RUMAH. *Journal of Social Work and Empowerment*, 2(1). <https://ejournal.catuspata.com/index.php/joswae>
- RISTEK, K. (2024). *KBBI Online*. KEMENDIKBUD RISTEK. Dipetik

- Rudi. (2024). *Pengantar Desain Grafis* (Guepedia, Ed.). Guepedia.
- Salam, S. (2017). *SENI ILUSTRASI: ESENSI, SANG ILUSTRATOR, LINTASAN, PENILAIAN* (1 ed.). Badan Penerbit UMN.
- Siswanto, R. A. (2023). *Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Sosial*. Kanisius.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., Swasty, W., Pahme, N. F. M., & ... (2024). *Perancangan Label Kemasan UMKM Kiriuhuchi Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Pemasaran Produk*. ojs.unikom.ac.id. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/8952>
- Soedewi, S., Nurbani, S., & ... (2025). Optimalisasi Media Digital Melalui Strategi Digital Marketing Untuk Meningkatkan Promosi Wahana Bina Insani (WBI). *Charity: Jurnal ...* <https://journals.telkomuniversity.ac.id/charity/article/view/8736>
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain: Komunikasi Visual* (B. Anangga & F. Maharani, Ed.). PT. Kanisius.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi*. Alfabeta.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo.
- Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., Muhdaliha, B., Suryani, R. I., Dwitasari, P., Jayanegara, I. N., Mustikadara, I. S., Asia, S. N., Prasetyo, D., Alamin, R. Y., Negoro, A. T., Lesmana, P. S. W., Sutarwiyasa, I. K., Ramadhani, N., & Judijanto, L. (2024). *Desain Komunikasi Visual* (Efitra & Sepriano, Ed.; 1 ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- YATINA, J. (2020). *DESIGNING A BOOKLET OF TRADITIONAL SNACKS FROM PALI*. eprints.polsri.ac.id. <http://eprints.polsri.ac.id/9799/>