

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Surabaya menjadi ibu kota Provinsi Jawa Timur yang menyandang berbagai macam penghargaan baik Nasional maupun Internasional [1]. Memiliki banyak cerita bersejarah salah satunya yaitu insiden perobekan bendera Belanda yang terjadi ditanggal 19 September 1945, dimana pada saat itu bendera Belanda dikibarkan di Hotel Yamato yang saat ini berganti nama menjadi Hotel Majapahit. Kemudian perjuangan rakyat Surabaya pada masa penjajahan Belanda di bawah kepemimpinan Brigadir Jendral A.W.S Mallaby menghasilkan dengan adanya yang dikenal sebagai pertempuran 10 November 1945 menjadi salah satu contoh insiden peperangan paling besar, dimana Arek-arek Suroboyo dengan berani melawan dan mengusir para penjajah menggunakan senjata dari bambu yang diruncingkan sehingga menghasilkan sebuah *monument* yang menjadi ikon Surabaya yaitu Tugu Pahlawan, sehingga Surabaya dikenal dan dijuluki sebagai Kota Pahlawan [2].

Surabaya memiliki banyak kebudayaan dengan tingkat toleransi antar agama, ras, suku, dan budaya menjadi contoh baik yang patut dipertahankan dan diwariskan. Berbagai macam suku, budaya, dan etnik penduduk Surabaya seperti Etnis Arab yang bermigrasi untuk menyebarkan agama Islam dengan berdagang lalu Etnis Cina yang sudah ada sejak Dinasti Sui untuk berdagang. Bangunan bersejarah menjadi saksi bisu berbagai macam peristiwa yang terjadi dan memberikan pengaruh besar terhadap budaya yang bisa menjadi identitas atau ciri khas masyarakat yang tinggal. Beberapa bangunan bersejarah menjadi destinasi wisata yang populer bukan hanya di lihat berdasarkan keindahan bangunan akan tetapi cerita menarik yang ada pada bangunan tersebut. Kampung *Heritage* Peneleh atau Kampung Peneleh merupakan kampung tertua di Surabaya yang menyimpan banyak sekali cerita bersejarah dari beberapa bangunan yang ada

seperti rumah Bung Karno, Sumur Jobong, Rumah HOS Tjokroaminoto, Makam Eropa, Masjid Jami'dan Lodji Besar. Saat ini menjadi destinasi wisata yang memiliki nilai *historical* tinggi pada setiap bangunan yang ada dapat dikunjungi semua kalangan. Pada tahun 2023 Kampung *Heritage* Peneleh mendapatkan penghargaan menjadi salah satu kampung berprestasi serta menjadi kampung wisata dengan banyaknya tempat-tempat bersejarah dan menjadi tempat singgah para tokoh penting bangsa Indonesia seperti Ir. Soekarno, Semaoen, Musso, dan Kartosuwiryo yang dimiliki Surabaya.

Pada tahun 2019 jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kampung *Heritage* Peneleh mencapai hingga 9.600 pengunjung, Namun terjadi penurunan yang sangat signifikan di tahun 2022 pada saat pandemi Covid-19 jumlah wisatawan yang berkunjung 72,29% atau sekitar 2.600 pengunjung [3]. Berdasarkan hasil wawancara bersama Muhammad Syahril Firmansyah, S.Hum sebagai ketua pokdarwis di Kampung *Heritage* Peneleh, terdapat wisatawan dari luar Surabaya salah satunya kegiatan pertukaran pelajar dari Belanda dan Malaysia dengan Universitas Airlangga Surabaya, selain itu mereka yang berkunjung ke Kampung *Heritage* Peneleh mendapatkan pengarahan serta penjelasan melalui *tour guide* dan pengunjung diberi kebebasan untuk mendokumentasikan kegiatan selama mengikuti kegiatan *walking tour*. Berdasarkan hasil wawancara bersama Chryssantania sebagai wisatawan yang pernah mengunjungi Kampung *Heritage* Peneleh mengatakan saat *walking tour* pertama kali dan eksplor Kampung *Heritage* Peneleh hanya mendapatkan informasi dari *tour guide* jadi informasi yang didapat sangat kurang dikarenakan tidak adanya buku panduan atau *sticker*. Sangat disayangkan Kampung *Heritage* Peneleh dengan potensi yang sangat besar masih kurang dalam memberikan informasi terkait tempat-tempat bersejarah yang ada kepada wisatawan dengan jelas dikarenakan tidak adanya media informasi yang bisa dibaca ulang.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, maka Kampung *Heritage* Peneleh memerlukan media kreatif guna menyampaikan informasi dengan visual yang menarik terkait tempat-tempat bersejarah kepada wisatawan. Saat kegiatan *walking tour* berlangsung informasi yang wisatawan dapatkan kurang optimal karena hanya mendapatkan informasi untuk menjelaskan lokasi dan sejarahnya hanya dari *tour guide*. Oleh karena itu, Kampung *Heritage* Peneleh ini membutuhkan sebuah media informasi yang relevan dengan pendekatan yang kreatif, menjadi referensi berjangka panjang, mudah diakses, mudah dibawa dan belum sepenuhnya tersedia di Peneleh guna memberikan informasi yang lebih jelas untuk wisatawan. *Guidebook* ini mampu menjadi sumber informasi yang jelas, mudah dibawa, mudah menemukan informasi yang relevan dan dapat diandalkan wisatawan saat mengeksplorasi Kampung *Heritage* Peneleh terutama untuk wisatawan yang suka berkunjung atau eksplor tempat baru sendirian.

Salah satu media yang tepat dan dapat dijadikan sebagai solusi adalah *Guidebook*. *Guidebook* merupakan media untuk menyampaikan informasi yang relevan serta memperkenalkan tempat-tempat yang mempunyai potensi dengan visual desain yang lebih jelas, menarik, dan tidak adanya batasan dalam menyampaikan informasi [4]. *Guidebook* kurang lebih berisi seperti buku panduan jalan pada umumnya, namun ada perbedaan konsep yang akan menjadi media alternatif lebih menarik dengan adanya ilustrasi, gaya tipografi, *copywriting*, dan *layout*. Hal tersebut bersinggungan dengan keilmuan DKV dimana pada praktiknya individu dapat mengisi tulisan untuk kritik dan saran, menempelkan *sticker* ke gambar sesuai dengan pengalaman dan aktivitas yang dapat memberikan informasi secara jelas dalam meningkatkan aktivitas pariwisata (*tourism*) [5].

Diharapkan dengan adanya *Guidebook* ini dapat menjadi media dalam menyampaikan informasi serta memperkuat keberadaan Kampung *Heritage* Peneleh yang bisa menambah pengetahuan dan membantu dalam proses promosi. Sehingga wisatawan yang berkunjung ke Kampung *Heritage* Peneleh bisa mendapatkan informasi yang lebih jelas dan bisa memberikan pengaruh besar terhadap tempat-tempat bersejarah yang ada di Peneleh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1.2.1 Bagaimana merancang *guidebook* Kampung *Heritage* Peneleh sebagai media informasi kepada para wisatawan?

1.2.2 Bagaimana merancang media pendukung untuk mengoptimalkan promosi media utama *guidebook* Kampung *Heritage* Peneleh sebagai media informasi kepada para wisatawan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut :

1.3.1 Untuk merancang *guidebook* Kampung *Heritage* Peneleh sebagai media informasi kepada para wisatawan.

1.3.2 Merancang media pendukung untuk mengoptimalkan promosi media utama *guidebook* Kampung *Heritage* Peneleh sebagai media informasi kepada para wisatawan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah pada latar belakang maka penulis memfokuskan batasan masalah dalam penelitian yaitu :

- 1.4.1 Penyusunan ide konten dengan pihak pokdarwis Kampung *Heritage* Peneleh untuk dapat mewujudkan sebuah perancangan.
- 1.4.2 Menyusun konsep hingga merancang visualisasi *guidebook*.
- 1.4.3 Merancang beberapa media pendukung promosi *guidebook*.
- 1.4.4 Mencetak visualisasi *guidebook*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Institusi

Hasil perancangan diharapkan dapat mendorong institusi untuk berperan aktif dan dapat mewujudkan visi misi institusi (menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam mengembangkan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang *Healthcare*, *Agro Industry*, *Tourism*, dan *Small-Medium Enterprise*) dalam meningkatkan aktivitas pariwisata (*tourism*).

1.5.2 Bagi Masyarakat

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan terhadap Kampung Heritage Peneleh serta dapat memberikan sebuah informasi dengan inovasi baru yang dapat memudahkan masyarakat melalui *guidebook*.

1.5.3 Bagi Keilmuan DKV

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat serta menambah referensi informasi yang interaktif mengenai perancangan *guidebook*, khususnya menjadi bahan bacaan untuk perpustakaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Pengembangan keilmuan DKV, khususnya pada perancangan *guidebook* kampung wisata.