

PERANCANGAN *GUIDE BOOK* WISATA *JEEP TOUR* KOTA LAMA SURABAYA

Khalilla Ramadhani¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹khalillaramadhani63@gmail.com

Received:

16-07-2026

Reviewed:

16-07-2026

Accepted:

17-07-2026

ABSTRAK Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya merupakan wisata sejarah yang menawarkan pengalaman menjelajahi kawasan cagar budaya menggunakan kendaraan *Jeep*. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penyampaian informasi selama kegiatan wisata masih bergantung pada penjelasan driver sehingga wisatawan sering mengalami keterbatasan dalam memperoleh informasi mengenai sejarah bangunan yang dikunjungi. Penelitian ini bertujuan merancang *Guide Book* Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya sebagai media informasi sekaligus media komunikasi antara driver dan wisatawan. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil perancangan berupa *Guide Book* berukuran B5 dengan 32 halaman menggunakan konsep visual *heritage*, sistem bilingual bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, serta didukung fotografi *travel* dan arsitektur. Media ini dilengkapi brosur lipat tiga dan kartu nama sebagai media pendukung. Hasil validasi menunjukkan bahwa *Guide Book* dinilai layak sebagai media informasi, mampu memudahkan wisatawan memahami sejarah, rute perjalanan, serta meningkatkan komunikasi antara driver dan pengunjung selama kegiatan *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya.

Kata Kunci: *Guide Book*, *Jeep Tour*, Kota Lama Surabaya, wisata sejarah, *Design Thinking*.

ABSTRACT *The Surabaya Old Town Jeep Tour is a historical tourism activity that offers visitors the opportunity to explore the city's cultural heritage area using classic Jeep vehicles. However, based on observations and interviews, the delivery of information during the tour still relies on the driver's explanation, causing visitors to receive limited historical information about the destinations. This study aims to design a Guide Book for the Surabaya Old Town Jeep Tour as both an informational medium and a communication aid between drivers and visitors. The research employed the Design Thinking method, consisting of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Data were collected through observation, interviews, documentation, and literature review. The result is a 32-page B5 bilingual guide book in Indonesian and English featuring a heritage visual concept supported by travel and architectural photography. The design is complemented by a tri-fold brochure and a business card as supporting media. Validation results indicate that the guide book is suitable as an informational medium, helping visitors understand the historical background, travel routes, and heritage destinations while improving communication between drivers and visitors during the Surabaya Old Town Jeep Tour.*

Keywords: *Guide Book, Jeep Tour, Surabaya Old Town, historical tourism, Design Thinking.*

PENDAHULUAN

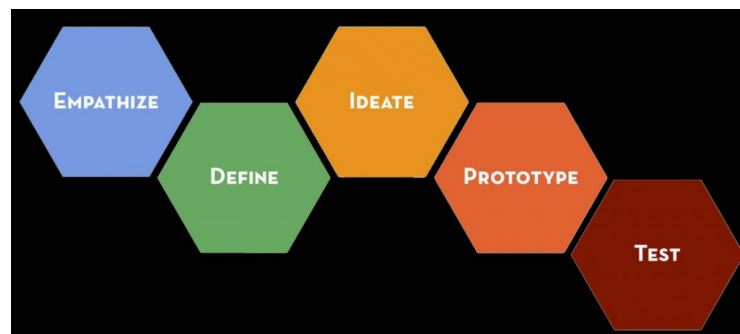
Surabaya merupakan ibu kota Provinsi Jawa Timur yang dikenal sebagai pusat pemerintahan, perekonomian, pendidikan, serta memiliki nilai sejarah yang kuat sebagai Kota Pahlawan (Pemerintah Kota Surabaya, 2023). Berbagai bangunan peninggalan kolonial yang masih terpelihara menjadi daya tarik wisata sejarah dan budaya yang terus dikembangkan oleh Pemerintah Kota Surabaya melalui revitalisasi kawasan Kota Lama. Revitalisasi tersebut bertujuan menghidupkan kembali kawasan cagar budaya agar memiliki nilai edukasi sekaligus meningkatkan daya tarik wisata tanpa menghilangkan karakter sejarah yang dimiliki. Sejalan dengan pengembangan tersebut, jumlah kunjungan wisatawan ke Surabaya terus mengalami peningkatan sehingga dibutuhkan media informasi yang mampu mendukung pengalaman wisata secara lebih optimal.

Salah satu destinasi yang berkembang di kawasan tersebut adalah Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya. Wisata ini menawarkan pengalaman menjelajahi kawasan bersejarah menggunakan kendaraan *Jeep* dengan melewati berbagai bangunan cagar budaya yang memiliki nilai sejarah dan arsitektur kolonial. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Mas Antok selaku driver, wisatawan masih sering menanyakan Kembali informasi kepada driver. Serta Kak Reva sebagai wisatawan menyampaikan bahwa informasi selama perjalanan masih bergantung pada penjelasan lisan dari driver. Kondisi perjalanan yang berlangsung di dalam kendaraan, keterbatasan waktu pada setiap pemberhentian, serta perbedaan pemahaman wisatawan menyebabkan informasi mengenai sejarah bangunan, rute perjalanan, dan fungsi bangunan belum diterima secara optimal. Selain itu, belum tersedia media informasi yang dapat digunakan wisatawan untuk membaca kembali informasi selama maupun setelah mengikuti kegiatan *Jeep Tour*.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Guide Book* merupakan media yang efektif untuk menyampaikan informasi wisata secara komunikatif dan menarik. Penelitian Lazuardi Fadhel Imani (2024) mengembangkan *Guide Book* berbasis fotografi menggunakan metode *Design Thinking*, sedangkan Fauziah Rizqi (2025) merancang *Guide Book* wisata *heritage* Kampung Peneleh sebagai media informasi sejarah. Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa pemanfaatan fotografi dan elemen desain komunikasi visual mampu meningkatkan kualitas penyampaian informasi kepada wisatawan. Meskipun demikian, belum ditemukan penelitian yang secara khusus merancang *Guide Book* sebagai media informasi pada Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya yang memadukan informasi sejarah, rute perjalanan, serta identitas visual yang sesuai dengan karakter kawasan *heritage*. Oleh karena itu, penelitian ini dikembangkan untuk mengisi kesenjangan tersebut. Penelitian ini bertujuan merancang *Guide Book* Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya sebagai media informasi yang komunikatif, informatif, dan menarik dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena berorientasi pada kebutuhan pengguna melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan. *Guide Book* yang dirancang diharapkan dapat membantu wisatawan memperoleh informasi mengenai sejarah bangunan, rute perjalanan, serta destinasi wisata secara lebih mudah, sekaligus mendukung peningkatan kualitas layanan informasi pada Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai acuan dalam proses perancangan *Guide Book* Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya. Metode ini dipilih karena menerapkan pendekatan *human centered design* yang berfokus pada kebutuhan pengguna serta memiliki tahapan yang sistematis, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, sehingga mampu menghasilkan media informasi yang sesuai dengan kebutuhan (Stanford, 2023).



Gambar 1. Bagan Metode *Design Thinking* (Sumber: Stanford, 2023)

Tahapan perancangan pada penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur untuk memahami kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi wisatawan dan driver *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya. Tahap *define* bertujuan mengidentifikasi permasalahan utama berdasarkan hasil pengumpulan data dari teknik analisis 5W+1H sebagai dasar penyusunan solusi perancangan. Selanjutnya, tahap *ideate* dilakukan dengan mengembangkan konsep visual, menentukan elemen desain, serta menyusun isi *Guide Book* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap *prototype* menghasilkan rancangan *Guide Book* beserta media pendukung

dalam bentuk desain yang siap diuji. Adapun tahap *test* dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan sebagai dasar penyempurnaan desain hingga menghasilkan media informasi yang layak digunakan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, dan kuesioner. Observasi dilakukan secara langsung di kawasan Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya untuk mengidentifikasi kondisi lapangan, rute perjalanan, serta media informasi yang tersedia. Wawancara dilakukan dengan Mas Antok selaku driver *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya dan Kak Reva selaku pengunjung untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna, kendala penyampaian informasi, serta pengalaman selama mengikuti kegiatan wisata. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto lokasi, aktivitas wisata, dan bangunan cagar budaya yang menjadi objek penelitian. Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji berbagai buku, jurnal ilmiah, dan referensi yang berkaitan dengan media informasi, *Guide Book*, pariwisata, dan metode *Design Thinking*. Seluruh data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif sebagai dasar dalam merumuskan permasalahan dan menyusun konsep perancangan. Setelah proses perancangan *Guide Book* selesai dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media dan setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil validasi, *Guide Book* diujicobakan kepada 20 responden yang terdiri atas driver dan pengunjung untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kesesuaian desain, kemudahan penggunaan, penyampaian informasi, serta kemudahan media dalam membantu komunikasi Ketika kegiatan wisata *Jeep Tour* sedang dilaksanakan.

KERANGKA TEORETIK

K4 Pariwisata

Menurut *UN Tourism* (2025), pariwisata merupakan suatu fenomena yang berkaitan dengan aspek sosial, budaya, dan ekonomi yang terjadi akibat adanya perjalanan seseorang ke luar daerah atau negara tempat tinggalnya, baik untuk tujuan pribadi maupun pekerjaan. Dalam pengembangan suatu destinasi wisata, diperlukan pendekatan yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi potensi yang dimiliki. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan adalah konsep 4A yang meliputi *Attraction*, *Accessibility*, *Amenities*, dan *Ancillary Services*. Menurut Astuti (2021), keempat komponen tersebut saling berkaitan dan berperan dalam menentukan kualitas serta daya tarik suatu destinasi wisata. *Attraction* merupakan daya tarik utama yang mendorong wisatawan untuk berkunjung, seperti bangunan bersejarah dan pengalaman berwisata menggunakan *Jeep*. *Accessibility* berkaitan dengan kemudahan wisatawan dalam menjangkau lokasi wisata melalui akses transportasi Kota Lama dan *meeting point*. *Amenities* mencakup berbagai fasilitas pendukung yang memberikan kenyamanan bagi wisatawan, seperti loket pelayanan, area berfoto, dan fasilitas penunjang lainnya. Sementara itu, *Ancillary Services* merupakan layanan tambahan yang mendukung kualitas pengalaman wisatawan, seperti keberadaan driver, penyediaan informasi, serta media pendukung berupa *Guide Book*.

Guide Book

Guide Book adalah literatur yang dirancang untuk memberikan informasi kepada pengunjung mengenai hal-hal seputar wisata, seperti petunjuk, panduan, produk, sistem, hingga layanan, sehingga kebutuhan informasi wisatawan terhadap suatu destinasi dapat terpenuhi (Putri & Dewi, 2014 dalam Ristijana & Patria, 2023). *Guide book* yang baik mampu menyajikan informasi secara akurat, ringkas, dan mudah dipahami sehingga dapat membantu wisatawan memperoleh informasi. Penyampaian informasi perlu didukung oleh tata letak

(*layout*) yang terstruktur agar alur baca lebih sistematis dan memudahkan pembaca menemukan informasi. Penggunaan tipografi yang memiliki tingkat keterbacaan yang mudah juga diperlukan agar teks dapat dibaca dengan nyaman tanpa mengurangi kejelasan informasi. Selain itu, pemilihan warna yang sesuai mampu menciptakan kesan yang selaras dengan karakter destinasi wisata. Fotografi berfungsi memperkuat penyampaian informasi melalui visual yang mampu memberikan gambaran nyata mengenai objek wisata sehingga lebih menarik dan mudah dipahami. Penyajian informasi juga perlu dilengkapi dengan navigasi visual, seperti peta, rute perjalanan, ikon, dan penanda halaman untuk memudahkan wisatawan selama menggunakan *Guide Book*. Selain memperhatikan elemen visual, penggunaan sistem bilingual dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris menjadi hal penting karena dapat menjangkau wisatawan domestik maupun mancanegara. Menurut *UN Tourism* (2023), penyediaan informasi yang mudah diakses dan dipahami merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas pelayanan destinasi wisata. Oleh karena itu, penerapan elemen desain komunikasi visual yang tepat serta penggunaan sistem bilingual diharapkan mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi pada *Guide Book* Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphatize

Tahap *empathize* merupakan tahap awal dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui proses pengumpulan data. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung di kawasan Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya, dan wawancara dengan Mas Antok sebagai driver *Jeep Tour* dan Kak Reva selaku pengunjung. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa wisatawan masih sering mengajukan pertanyaan mengenai sejarah bangunan dan rute perjalanan karena informasi yang disampaikan secara lisan oleh driver belum dapat diterima secara maksimal oleh seluruh pengunjung. Dan juga wisatawan mengharapkan adanya media informasi yang dapat dibaca kembali sehingga informasi mengenai sejarah bangunan, fungsi bangunan, serta rute perjalanan dapat dipahami dengan lebih mudah selama mengikuti kegiatan *Jeep Tour*.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya telah memiliki potensi wisata sejarah dengan empat belas bangunan cagar budaya sebagai destinasi utama. Namun, hingga saat penelitian dilakukan belum tersedia *Guide Book* yang dapat digunakan sebagai media informasi pendukung bagi wisatawan. Temuan tersebut menjadi dasar dalam merancang *Guide Book* Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya sebagai media informasi yang komunikatif, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Define

Tahap *define* dilakukan untuk merumuskan permasalahan berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tahap *empathize* menggunakan analisis 5W+1H sebagai dasar penyusunan konsep perancangan. Hasil analisis menunjukkan bahwa permasalahan utama (*what*) adalah belum tersedianya media informasi yang mampu menyampaikan informasi mengenai sejarah bangunan, rute perjalanan, dan informasi pendukung lainnya secara lengkap kepada wisatawan. Sasaran utama perancangan (*who*) adalah wisatawan *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya, baik wisatawan lokal maupun mancanegara, serta driver yang berperan sebagai penyampai informasi selama perjalanan. Permasalahan tersebut terjadi di kawasan Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya (*where*) dan berlangsung selama kegiatan wisata (*when*), terutama ketika driver menjelaskan informasi di dalam kendaraan maupun pada setiap titik

pemberhentian. Kondisi perjalanan yang terbatas, durasi penyampaian informasi yang singkat, serta perbedaan tingkat pemahaman wisatawan (*why*) menyebabkan informasi yang disampaikan secara lisan belum dapat diterima secara optimal sehingga wisatawan masih memerlukan media yang dapat dibaca kembali. Berdasarkan hasil analisis tersebut, solusi yang dirumuskan (*how*) adalah merancang *Guide Book* Wisata Jeep Tour Kota Lama Surabaya yang memuat informasi mengenai sejarah Jeep Tour, peta rute perjalanan, sejarah bangunan cagar budaya, serta informasi pendukung lainnya dengan konsep visual *heritage* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami oleh wisatawan.

Ideate

Tahap *ideate* dilakukan dengan mengembangkan konsep visual sebagai solusi atas permasalahan yang telah dirumuskan pada tahap *define*. Konsep yang diterapkan mengusung tema *heritage* untuk memperkuat karakter sejarah Wisata Jeep Tour Kota Lama Surabaya. Desain *guide book* menggunakan gaya *layout* scrapbook dan *collage* yang mampu memberikan kesan dinamis serta mendukung penyampaian informasi secara menarik.



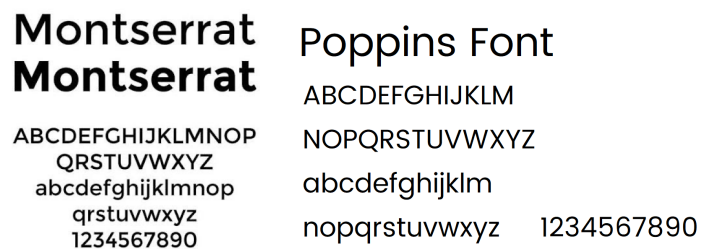
Gambar 1. *Collage Layout* (Sumber: Pinterest, 2026)

Pemilihan warna pada perancangan *Guide Book* Wisata Jeep Tour Kota Lama Surabaya mengusung konsep *heritage* yang disesuaikan dengan karakter kawasan Kota Lama sebagai destinasi wisata bersejarah. Palet warna yang digunakan didominasi oleh coklat “5C4033”, krem “F5E6CC”, dan hijau *olive* “61602E” karena mampu merepresentasikan nuansa bangunan kolonial serta nilai sejarah yang dimiliki kawasan tersebut. Penggunaan warna tersebut memberikan kesan klasik, hangat, dan autentik sehingga selaras dengan tema wisata sejarah yang diangkat. Selain memperkuat identitas visual, penerapan warna *heritage* juga menciptakan keselarasan antara tampilan *Guide Book* dan objek wisata yang disajikan, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh wisatawan.



Gambar 2. Color Pallet (Sumber: Ramadhani, 2026)

Pemilihan tipografi pada perancangan *Guide Book* disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian informasi serta karakter visual yang ingin ditampilkan. Font *Montserrat* dipilih sebagai tipografi judul karena memiliki bentuk huruf *sans serif* yang tegas, sederhana. Sementara itu, font *Poppins* digunakan pada isi teks karena memiliki tingkat keterbacaan yang baik, bentuk huruf yang proporsional.



Gambar 3. Font Montserrat dan Poppins (Sumber: Freefont, Devian Art, 2026)

Penyajian informasi juga didukung oleh fotografi bergaya *travel* dan *architecture* yang menampilkan dokumentasi setiap bangunan cagar budaya yang bergaya Eropa serta berbagai elemen arsitektur yang menjadi bagian dari kawasan Kota Lama Surabaya.



Gambar 4. Foto Objek Gedung Bersejarah (Sumber: Ramadhani, 2026)

Elemen grafis pada perancangan *Guide Book* dipilih untuk memperkuat identitas visual dan memudahkan penyampaian informasi. Ilustrasi setir mobil Jeep merepresentasikan wisata *Jeep Tour*, sedangkan ikon kompas dan penanda lokasi digunakan sebagai penunjuk arah pada rute perjalanan. Ikon media sosial, nomor telepon, dan penanda foto berfungsi untuk memudahkan akses informasi, sementara *frame* polaroid digunakan untuk

menampilkan dokumentasi destinasi sehingga memberikan kesan perjalanan yang sesuai dengan konsep *heritage* dan *scrapbook*.



Gambar 5. Elemen Grafis Untuk Kebutuhan Perancangan *Guide Book* (Sumber: Ramadhani, 2026)

Prototype

Pada tahap *prototype* mulai dilakukan perancangan dan eksekusi ide yang ada pada tahap *ideate*. Tahap *prototype* diawali dengan pembuatan sketsa *layout* sebagai dasar perancangan *Guide Book*. Rancangan meliputi *cover* depan, *cover* belakang, dan halaman isi yang menampilkan fotografi sebagai identitas visual Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya sebagai berikut:



Gambar 6. Thumbnail (Sumber: Ramadhani, 2026)

Gambar di atas menunjukkan hasil *thumbnail* sebagai konsep awal perancangan *Guide Book* Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya yang disusun berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Setiap rancangan halaman *Guide Book* menerapkan konsep *heritage* melalui pengaturan tata letak, fotografi, tipografi, warna, dan elemen grafis yang disesuaikan dengan karakter kawasan Kota Lama Surabaya.

Selanjutnya memperlihatkan hasil *tight issue* sebagai pengembangan dari *thumbnail* terpilih. Pada tahap ini, *layout*, tipografi, fotografi, warna, dan elemen grafis disusun dengan komposisi yang lebih jelas sesuai konsep *heritage*.



Gambar 6. Thightissue (Sumber: Ramadhani, 2026)

Selanjutnya dilakukan tahap uji validasi materi dan media untuk menilai kelayakan rancangan *Guide Book* dengan melibatkan validator yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Uji validasi materi dilakukan oleh salah satu driver *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya dan untuk validasi media dilakukan oleh dosen Desain Komunikasi Visual UNESA.

Tabel 1. Tabel Presentase Kelayakan

Presentase	Kategori Kelayakan
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 2. Tabel Validasi Materi

Aspek/Indikator Penilaian	Skor
Informasi mengenai destinasi wisata pada rute <i>Jeep Tour</i> disajikan secara jelas	5
Informasi mengenai bangunan cagar budaya disampaikan secara tepat	5
Nama lokasi dan objek wisata dituliskan dengan benar	5
Urutan penyampaian informasi mudah dipahami oleh pembaca	5
Materi yang disajikan mendukung fungsi guide book sebagai media informasi wisata	5
Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh wisatawan umum	5
Ketepatan hasil terjemahan Bahasa Inggris (grammar dan diksi) yang natural untuk wisatawan mancanegara	5
Penggunaan istilah sejarah dan wisata sudah tepat	5
Isi materi membantu wisatawan memahami nilai sejarah Kota Lama Surabaya	5
Isi materi mampu mendukung kegiatan wisata edukasi	4
<i>Guide Book</i> layak digunakan sebagai media informasi wisata <i>Jeep Tour</i> Kota Lama Surabaya	5

Hasil validasi materi yang dilakukan oleh Mas Antok selaku perwakilan driver *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya memperoleh persentase kelayakan sebesar 98,18% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam perancangan *Guide Book* telah sesuai, akurat, dan mampu memenuhi kebutuhan informasi wisatawan sehingga layak digunakan sebagai media informasi pada Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya.

Tabel 3. Tabel Validasi Media Pertama

Aspek/Indikator Penilaian	Skor
Pemilihan jenis huruf (<i>typeface</i>) sesuai dengan karakter <i>Jeep Tour</i> Kota Lama Surabaya	1
Keterbacaan teks (<i>readability</i>) dari jarak pandang ideal wisatawan di area terbuka (<i>outdoor</i>)	3
Kejelasan hierarki visual (perbedaan ukuran judul, teks Bahasa Indonesia, dan teks Bahasa Inggris)	2
Keseimbangan tata letak (<i>layout</i>) antara teks dua bahasa, pictogram, dan ruang kosong (<i>white space</i>)	2

Kualitas visual media mendukung kenyamanan pengguna	2
Konsep visual yang digunakan sesuai dengan tema wisata heritage Kota Lama Surabaya	2
Kombinasi warna yang digunakan menciptakan kenyamanan visual	3
Keseimbangan antara elemen teks, gambar, dan ruang kosong sudah baik	3
Penempatan judul, subjudul, dan isi materi tersusun secara sistematis	2
Susunan informasi dalam <i>Guide Book</i> mudah diikuti oleh pembaca	4
Alur pembacaan <i>Guide Book</i> berjalan dengan baik dari awal hingga akhir	3

Hasil validasi media yang dilakukan oleh Bapak Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd. memperoleh persentase kelayakan sebesar 51% dengan kategori cukup layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain *Guide Book* masih memerlukan beberapa penyempurnaan, terutama pada aspek visual dan penyajian informasi. Berdasarkan masukan dari validator, dilakukan revisi pada tata letak, tipografi, dan elemen pendukung lainnya untuk meningkatkan kualitas desain agar lebih komunikatif, menarik, dan sesuai dengan fungsinya sebagai media informasi Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya.



Gambar 7. *Final Design* setelah revisi pertama (Sumber: Ramadhani, 2026)

Hasil dari revisi pertama, revisi desain dilakukan berdasarkan masukan dari validator materi dan validator media untuk meningkatkan kualitas visual maupun kelengkapan informasi pada *Guide Book*. Perbaikan mencakup penggantian tipografi judul dari *Montserrat* menjadi *Marbella Army* agar lebih selaras dengan konsep *heritage* yang diangkat. Selain itu, ditambahkan halaman pendahuluan yang memuat sejarah kendaraan *Jeep*, sejarah Kota Lama Surabaya, serta keterkaitan historis antara keduanya sebagai pengantar bagi pembaca. Informasi mengenai pelaksanaan wisata juga dilengkapi dengan penambahan harga tiket, durasi perjalanan, waktu yang disediakan untuk berfoto di setiap pemberhentian, dan kapasitas kendaraan *Jeep* sesuai dengan arahan validator media. Revisi juga dilakukan pada penempatan ikon kamera dengan menghapus ikon pada destinasi Pos Bloc Surabaya dan memindahkannya ke Monumen Tugu Pahlawan agar sesuai dengan kondisi wisata di lapangan sesuai dengan arahan validator materi.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator, desain *Guide Book* kembali melalui proses validasi tahap kedua untuk memastikan bahwa hasil perbaikan telah sesuai dan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media informasi.

Tabel 4. Tabel Validasi Media Kedua

Aspek/Indikator Penilaian	Skor
Pemilihan jenis huruf (<i>typeface</i>) sesuai dengan karakter <i>Jeep Tour</i> Kota Lama Surabaya	5
Keterbacaan teks (<i>readability</i>) dari jarak pandang ideal wisatawan di area terbuka (<i>outdoor</i>)	5
Kejelasan hierarki visual (perbedaan ukuran judul, teks Bahasa Indonesia, dan teks Bahasa Inggris)	4
Keseimbangan tata letak (<i>layout</i>) antara teks dua bahasa, pictogram, dan ruang kosong (<i>white space</i>)	4
Kualitas visual media mendukung kenyamanan pengguna	4
Konsep visual yang digunakan sesuai dengan tema wisata heritage Kota Lama Surabaya	5
Kombinasi warna yang digunakan menciptakan kenyamanan visual	5
Keseimbangan antara elemen teks, gambar, dan ruang kosong sudah baik	4
Penempatan judul, subjudul, dan isi materi tersusun secara sistematis	5
Susunan informasi dalam <i>Guide Book</i> mudah diikuti oleh pembaca	5
Alur pembacaan <i>Guide Book</i> berjalan dengan baik dari awal hingga akhir	5

Hasil validasi media tahap kedua oleh Bapak Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd. memperoleh persentase kelayakan sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain *Guide Book* telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media informasi setelah dilakukan penyempurnaan pada aspek tata letak, tipografi, dan penyajian informasi berdasarkan masukan validator.



Gambar 8. Final Design setelah revisi kedua (Sumber: Ramadhani, 2026)

Berdasarkan hasil revisi pertama, dilakukan penyempurnaan desain sesuai masukan validator media. Perbaikan meliputi penambahan halaman *prelim*, ilustrasi garis rute putus-putus, nama jalan, arah mata angin, serta informasi pada peta rute. Selain itu, dilakukan

penyesuaian warna dan tipografi pada teks berbahasa Inggris agar selaras dengan *color palette* dan konsep *heritage* yang diterapkan pada *Guide Book*.

Test

Tahap *test* dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan *Guide Book* melalui penyebaran kuesioner kepada 20 responden yang terdiri atas driver dan pengunjung Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya. Penilaian mencakup aspek tampilan visual, keterbacaan, kemudahan memahami informasi, dan kesesuaian desain dengan karakter wisata. Data kemudian dianalisis dan dikonversi ke dalam bentuk persentase sebagai dasar penentuan tingkat kelayakan *Guide Book* sebagai media informasi.

Tabel 5. Tabel Hasil Kuesioner

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
Hasil Presentase	70%	90%	90%	95%	90%	90%	100%

Keterangan: P = Pertanyaan ke-

Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner, *Guide Book* yang dirancang dinilai mampu mengatasi keterbatasan penyampaian informasi yang sebelumnya hanya disampaikan secara lisan oleh driver *Jeep Tour*. Kehadiran *Guide Book* membantu wisatawan memperoleh informasi secara lebih lengkap dan mudah dipahami selama mengikuti kegiatan *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *Guide Book* Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya berhasil menghasilkan media informasi yang mampu mendukung penyampaian informasi mengenai sejarah, rute perjalanan, dan bangunan cagar budaya di kawasan Kota Lama Surabaya. Perancangan dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* sehingga menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Guide book* dirancang dengan konsep visual *heritage*, menggunakan sistem bilingual dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, serta didukung oleh elemen desain komunikasi visual yang bertujuan meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan wisatawan dalam memperoleh informasi. Berdasarkan hasil validasi, media yang dirancang dinilai layak digunakan sebagai media informasi dan diharapkan dapat meningkatkan pengalaman wisata yang lebih edukatif sekaligus mendukung pengenalan kawasan Kota Lama Surabaya.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena media yang dirancang hanya berfokus pada rute Wisata *Jeep Tour* Kota Lama Surabaya dan belum mencakup seluruh destinasi wisata di kawasan Kota Lama. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media informasi yang lebih interaktif, seperti integrasi dengan media digital atau teknologi berbasis *QR Code*, serta memperluas cakupan informasi agar dapat menjangkau lebih banyak destinasi wisata dan memberikan pengalaman yang lebih optimal bagi wisatawan.

REFERENSI

- Adoe, A. P. M. (2024). *Perancangan Design Konten Pemasaran pada Media Sosial dengan Pendekatan Design Thinking*. Skripsi. Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika.
- Cahyani, F. P., Injiela, V. B. M., Aulia, A. Z., & Nastiti, R. A. (2022). Analisis Perancangan Arsitektur Pada Bangunan Bersejarah di Kawasan Kota Lama Surabaya. *ADBE*, 2(1), 220-227.
- Detikjatim. (2024). Kota lama Surabaya Segera Launching, Simak Sedert Fasilitasnyadi Sini. <https://www.detik.com/jatim/wisata/d-7405816/kota-lama-surabaya-segera-launching-simak-sederet-fasilitasnya-di-sini>
- Distria, T. F., Safitri, I. R., Putri, N. A., & Susanto, E. (2021). Perancangan E-guidebook Bandung Selatan Sebagai Alternatif Penanganan Overtourism Di Kawasan Bandung Utara. *Abdimas Galuh*, 3(1), 32-38.
- Disbudporabar Surabaya, (2022). Cagar Budaya. <https://disbudporapar.surabaya.go.id/adinda/portaldata/cagarbudaya?page=15>
- Hamamah, N. (2025, January 20). Nuansa Kota Tua Surabaya, Dari Zona Eropa sampai Zona Pecinan. *Good News From Indonesia*. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2024/07/16/nuansa-kota-lama-surabaya-mulai-dari-zona-eropa-sampai-zona-pecinan>.
- Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. (2025). Analisis Komponen Pariwisata (4A) Pada Wisata Asia Farm Di Pekanbaru Provinsi Riau. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1917>.
- Kartika, T., Fajri, K., & Kharimah, R. A. (2017). Pengembangan Wisata Heritage Sebagai Daya Tarik Kota Cimahi. *Jurnal Manajemen Resort Dan Leisure*, 14(2), 35-46.
- Mahindra, D. A., & Megawati, S. (2022). Implementasi Kebijakan Revitalisasi Kawasan Cagar Budaya (Studi Pada Jalan Panggung Kota Lama, Surabaya). *Publika*, 219-230.
- Merdeka. (n.d.). *Pengertian wisata, jenis, dan manfaatnya bagi manusia*. Diakses pada 22 Januari 2025, dari <https://www.merdeka.com/jabar/pengertian-wisata-jenis-dan-manfaatnya-bagi-manusia-klh.html>.
- Murtini, A. A., Soesiantoro, A., & Ilman, G. M. (2025). CROSS-SECTOR-COLLABORATION DALAM PENGEMBANGAN POTENSI KAWASAN HERITAGE MELALUI WISATA KOTA LAMA SURABAYA. *PRAJA observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik (e-ISSN: 2797-0469)*, 5(02), 34-43.
- Putra, D. W. (2017). Identifikasi kelestarian kawasan kota lama melalui proteksi bangunan cagar budaya oleh pemerintah kota surabaya. *Jurnal Pengembangan Kota*, 4(2), 139-150.
- Ristijana, L. F. I., & Patria, A. S. (2023). PERANCANGAN GUIDE BOOK WISATA PANTAI UTARA KABUPATEN TUBAN. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 298-311.

- Rizqi, F. (2025). Perancangan Guidebook Wisata Heritage Upaya Pengenalan Kampung Peneleh Kota Surabaya. *BARIK*, 7(3).
- Setyawan, M., Vawaz, M. V. M. I., & Tumimomor, A. Y. (2024). PERANCANGAN DIGITAL TRAVELLING GUIDE BOOK SEBAGAI MEDIA INFORMASI PARIWISATA KEPULAUAN KARIMUNJAWA. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(2), 110-128.