

PERANCANGAN BUKU EDUKATIF TAMAN BUNGKUL SURABAYA

Alifia Irmadayanti¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
alifia.17021264009@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
meirinalanianggapuspa@unesa.ac.id

Abstrak

Surabaya merupakan kota yang dikenal sebagai kota pahlawan selain itu Surabaya juga mendapat julukan sebagai kota seribu taman, salah satu yang paling dikenal yaitu Taman Bungkul yang merupakan taman kota pertama kali yang dibangun oleh pemerintah kota Surabaya. Selain sebagai paru-paru kota, taman juga memiliki fungsi ekologi, sosial, dan budaya. Sebagai upaya meningkatkan apresiasi dan kepedulian warga Surabaya dalam menjaga dan merawat Taman Bungkul, perlu adanya sebuah media untuk memberikan informasi yang edukatif berupa buku. Dengan merancang sebuah buku edukatif yang berisi topik mengenai etika ketika mengunjungi Taman Bungkul Surabaya diharapkan dapat memberikan informasi dan pembelajaran kepada warga Surabaya yang masih kurang menerapkan etika dan kurangnya kepedulian untuk menaati ketertiban ketika berkunjung. Konsep desain menggunakan gaya desain semi-realis dekoratif dengan latar berupa fotografi dan ilustrasi serta penjelasan yang mudah dipahami. Target audiens ditujukan kepada anak-anak usia 9 tahun hingga dewasa usia 60 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui proses observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Proses perancangan melalui tahap identifikasi masalah, analisis data, konsep desain, visualisasi thumbnail dan tightissue, dan final desain. Buku ini diharapkan dapat dijadikan panduan bagi pengunjung Taman Bungkul saat berkunjung, menjadi arsip Kota Surabaya dan juga berfungsi sebagai souvenir bagi pengunjung.

Kata Kunci: Buku, Edukasi, Taman Bungkul Surabaya, Etika

Abstract

Surabaya is a city known as a city of heroes, besides that, Surabaya is also known as the city of a thousand parks, one of the best known is Bungkul Park, which was the first city park built by the Surabaya city government. Apart from being the lungs of the city, parks also have ecological, social, and cultural functions. As an effort to increase the appreciation and concern of Surabaya residents in maintaining and caring for Bungkul Park, it is necessary to have a media to provide educative information in the form of books. By designing an educational book containing topics on ethics when visiting Taman Bungkul Surabaya, it is hoped that it can provide information and learning to Surabaya residents who still lack ethics and lack of concern for obeying order when visiting. The design concept uses a decorative semi-realist design style with a background in the form of photography and illustrations and easy-to-understand explanations. The target audience is children aged 9 years to adults aged 60 years. This research is a qualitative research with data collection methods through the process of observation, interviews, documentation, and literature study. The design process goes through problem identification, data analysis, design concept, thumbnail and tightissue visualization, and final design. It is hoped that this book can be used as a guide for Bungkul Park visitors when visiting, as an archive for the City of Surabaya and also as a souvenir for visitors.

Keywords: Book, Education, Bungkul Park Surabaya, Ethics

PENDAHULUAN

Surabaya dikenal sebagai Kota Seribu Taman karena jika berada di Surabaya akan dapat menemukan atau melihat banyaknya taman yang rindang dan indah di setiap sudut kota. Maka dari itu, dengan adanya banyak taman membuat kota Surabaya terlihat rapi dan bersih. Taman-taman di Surabaya tidak hanya indah saja, tetapi juga terawat. Semua taman yang ada di Surabaya memiliki ciri khas masing-masing dilihat dari variasi dari tata letak dan desain serta konsepnya yang sesuai dengan namanya. Adanya banyak taman di Surabaya membuat kota ini terlihat rapi, bersih dan juga indah, oleh karena itu, Surabaya mendapat penghargaan karena banyak taman yang indah. Menurut berita Kompas tahun 2018, Surabaya terpilih sebagai kota terpopuler secara online di ajang Guangzhou Internasional Award 2018 dalam kategori City of Your Choice. Pada saat itu Surabaya menempati ranking 1 mengalahkan Kota Yiwu, China dan Kota Santa Fe, Argentina sebagai terpilinya Kota Surabaya sebagai kota terindah di dunia.

Menurut (Konijnendijk, 2003), Taman kota adalah area ruang terbuka yang kebanyakan didominasi oleh vegetasi dan air, dan umumnya disediakan dan digunakan untuk umum atau publik. Taman berfungsi sebagai paru-paru kota, tempat rekreasi, dan juga sekaligus tempat untuk warga Surabaya berkumpul. Selain itu, fungsi taman di Surabaya yaitu untuk mempercantik kota dan memiliki fungsi ekologi serta berfungsi untuk menambah ekonomi masyarakat serta fungsi sosial dan budaya (Rosawatiningsih, 2019).

Surabaya memiliki banyak taman yang diantaranya Taman Bungkul, Taman Mundu, Taman Pelangi, Taman Prestasi, Taman Flora, Taman Surya, Taman Harmoni, Taman Wonorejo, Taman Kunang-Kunang, Taman Lansia, Taman Persahabatan, Taman Teratai, Taman Undaan, Taman Ekspresi. Selain itu ada juga Taman Korea, Taman Keputran, Taman Apsari, Taman Pakal, Taman Kombes Pol M Durayat, Taman Sulawesi, Taman Karimun Jawa, Taman Wira Surya Agung, Taman Ronggolawe, Taman Jagir, Taman Jayengrono, Taman Krembangan Timur, Taman Kalongan, Taman

Nambangan, Taman Paliatif, Taman Barunawati, dan Taman Harmoni.

Fokus penelitian ini tertuju pada Taman Bungkul dengan tujuan untuk memberikan informasi serta pengetahuan tentang sejarah singkat dan memberikan edukasi mengenai etika ketika berkunjung atau berada di Taman Bungkul kepada seluruh warga Surabaya. Target audiens ditujukan kepada anak-anak usia 9 tahun hingga dewasa usia 60 tahun karena pada usia tersebut sudah dapat membaca dan memahami bacaan dengan jelas. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai arsip kota dalam bentuk buku cetak yang nantinya dapat diletakkan pada perpustakaan kota. Selama ini Taman Bungkul dikenal oleh sebagian besar masyarakat Surabaya hanya sekedar sebuah taman dan titik kumpul saat car free day (CFD) saja. Padahal ada banyak sekali yang dapat dimanfaatkan pada setiap bagian yang ada di Taman Bungkul seperti makam Sunan Bungkul, Sentra PKL, Area Plaza, Area *Playground*, *Grass Area*, serta Area *Skateboard* dan *BMX Track*.

Taman Bungkul merupakan taman kota pertama kali yang dibangun oleh pemerintah kota Surabaya (Afriansyah, 2018). Berdasarkan korespondensi penulis bersama Pak Abdul Wahid selaku petugas pusat informasi Taman Bungkul, selama ini Taman Bungkul sering dijadikan sebagai lokasi untuk berbagai acara seperti di tahun 2014 saat kegiatan PT Unilever Indonesia membagi-bagikan es krim Walls secara gratis yang mengakibatkan tanaman di Taman Bungkul rusak karena banyaknya warga Surabaya yang berebut es krim gratis sehingga membuat Bu Tri Rismaharini yang saat itu sebagai walikota Surabaya sangat marah. Nama pengelola Taman Bungkul saat ini yaitu Pak Yudi sebagai koordinasi lapangan (korlap), dan pihak penanggung jawab produksinya adalah DKRTH (Dinas Kebersihan dan Ruang Terbuka Hijau) kota Surabaya.

Terpilinya Taman Bungkul sebagai objek penelitian karena keberadaannya yang seperti sebuah jantung kota Surabaya dan menjadi alasan tempat yang mudah dijangkau oleh semua lapisan masyarakat sehingga banyak berbagai macam hiburan dan kebudayaan dilaksanakan di taman Bungkul (Pamungkas, 2016). Selain itu karena Taman Bungkul Surabaya lebih dikenal

masyarakat luas dan telah mendapatkan penghargaan internasional “*The 2013 Asian Townscape Award*” (ATA) sebagai taman terbaik se-Asia dari Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang diterima secara langsung walikota Surabaya Tri Rismaharini di Jepang pada tahun 2013 (Riski, 2013).

Taman Bungkul adalah taman yang dipilih sebagai objek penelitian. Alasannya karena Taman Bungkul memiliki pembagian area yang paling lengkap dan luas dibandingkan dengan taman-taman yang lain, selain itu kelebihanannya yaitu memiliki banyak sekali rambu di setiap sudut lokasi untuk memberikan ketertiban, kenyamanan, dan untuk menjaga kebersihan taman serta meminimalisir pelanggaran bagi para pengunjung. Namun, yang sangat disayangkan walaupun sudah terdapat rambu-rambu yang sangat jelas masyarakat umum tetap saja seringkali melanggar walaupun sudah diperingatkan oleh petugas berkali-kali. Kurangnya pemahaman masyarakat untuk menaati ketertiban ketika berada di Taman Bungkul dan perlu menerapkan etika yang baik untuk menjaga agar lingkungan taman tetap aman dan nyaman.

Selain itu, sesuai dengan namanya Taman Bungkul memiliki asal-usul yang tidak lepas dari nama seorang tokoh yang sangat berpengaruh dalam penyebaran agama Islam di wilayah Surabaya dan sekitarnya yaitu Ki Ageng Supo yang kemudian mendapat gelar Sunan Bungkul atau Mbah Bungkul. Disanalah terdapat makam Mbah Bungkul yang walaupun tidak se-terkenal Sunan Ampel tapi seringkali masyarakat umum berkunjung untuk ziarah yang biasanya ramai rombongan ketika hari Minggu. Tetapi jarang sekali warga Surabaya yang datang kesana untuk ziarah, kebanyakan hanya berkunjung ke taman saja dan kadang keramaian di taman mengganggu ke-khusyukan orang-orang yang sedang ziarah padahal sudah ada rambunya. Disinilah peran penulis untuk menginformasikan mengenai rangkaian pengajaran yang ada di Taman Bungkul tentang etika ketika berkunjung ke Taman Bungkul agar lebih menghargai dan menaati rambu yang telah ada dan dapat menempatkan diri agar taman berfungsi dengan baik. Dengan harapan mampu memberikan

edukasi dan informasi kepada seluruh warga Surabaya agar lebih paham dan mengerti.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah meliputi konsep desain perancangan buku edukatif Taman Bungkul Surabaya dan proses visualisasi karya perancangan buku edukatif Taman Bungkul Surabaya. Adapun tujuan penelitiannya adalah mendeskripsikan konsep merancang buku mengenai etika ketika berkunjung di Taman Bungkul sebagai media edukasi dan informasi, mendeskripsikan proses merancang karya sesuai dengan konsep dan topik. Hasil perancangan berupa buku cetak sebagai media untuk memberikan edukasi dan informasi serta menuangkan ide kreatif secara detail dan mendalam dengan adanya fotografi dan ilustrasi agar lebih menarik serta penjelasan yang mudah dipahami. Dipilihnya buku cetak sebagai media dengan topik Taman Bungkul Surabaya selain dapat memberikan informasi yang kompleks dan mendalam, buku juga dipilih karena kelebihanannya untuk meningkatkan budaya membaca masyarakat di masa yang semakin modern ini dibandingkan dengan media lainnya seperti gadget. Dengan adanya buku cetak Taman Bungkul Surabaya ini selain dapat dijadikan sebagai arsip Kota Surabaya, juga sekaligus dapat dijadikan sebagai souvenir bagi pengunjung Taman Bungkul.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)

Pendekatan yang digunakan untuk penelitian ini yaitu secara deskriptif, dengan mencari data-data secara mendalam dari sumber yang dapat dipertanggung jawabkan untuk memudahkan penelitian dalam perancangan buku edukatif Taman Bungkul Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan meneliti objek berdasarkan penelitian secara observasi untuk menghasilkan sebuah data yang dijadikan sebagai acuan desain yang akan dibuat.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan metode analisis informasi yang disajikan pada fakta-fakta dari sumber yang berkaitan sehingga dapat memberikan kejelasan. Terdapat tiga jalur analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Agusta, 2003).

a. Pengumpulan dan Identifikasi Data

Pada tahap awal adalah identifikasi data yang mencakup kegiatan mengumpulkan segala informasi yang berkaitan dengan taman Bungkul Surabaya. Data tersebut didapat dengan mengumpulkan berbagai sumber melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan cara mendatangi lokasi untuk dapat mengamati dan mengetahui informasi terkait struktur letak Taman Bungkul secara keseluruhan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Wawancara dilakukan secara langsung dengan Pak Abdul Wahid selaku petugas pusat informasi dan Pak Soebakri Siswanto selaku ahli kunci makam Sunan Bungkul. Dari hasil wawancara diperoleh data yaitu: a) orientasi pengunjung; b) faktor pelanggaran yang dilakukan pengunjung dan pedagang; c) etika ketika mengunjungi makam Sunan Bungkul.

b. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap dimana data yang diperoleh dari observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi literatur dianalisis sesuai kebutuhan dan untuk mendukung proses dalam perancangan ini. Terdapat 3 teknik analisis data yang digunakan yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

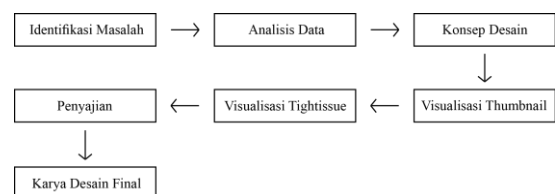
Reduksi data digunakan untuk mendapatkan data yang diringkas dan membuang hal yang tidak diperlukan, yaitu memilih aspek-aspek visual yang mendukung proses fotografi dan ilustrasi Taman Bungkul Surabaya serta aspek materi perihal jumlah

area taman yang akan dicantumkan di dalam buku edukatif. Penyajian data merupakan proses menggabungkan informasi dan menyusun data sehingga kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan, yaitu menyusun 6 area taman termasuk makam Sunan Bungkul untuk diurutkan ke dalam halaman buku beserta hal-hal edukatif yang akan dicantumkan pada setiap area taman.

Kemudian penarikan kesimpulan dilakukan secara terus menerus selama berada di lapangan dan juga kesimpulan itu juga diverifikasi selama penelitian berlangsung, yaitu melakukan pengecekan ulang untuk memperoleh bukti kebenaran data yang valid dan berupaya memverifikasi pemilihan warna dan desain yang sesuai suasana dan fungsi setiap bagian area di Taman Bungkul. Pada saat di taman bermain terdapat anak-anak kecil yang bermain, pada saat di area *Skateboard* dan *BMX Track* terdapat yang sedang bermain *Skateboard* dan *BMX*, pada saat di area Plaza terdapat orang-orang berkumpul, pada saat di *Grass Area* terdapat orang-orang yang sedang duduk bersantai, pada saat di Sentra PKL terdapat orang-orang sedang makan dan minum, pada saat di makam Sunan Bungkul terdapat orang-orang yang sedang berziarah, serta menampilkan beberapa rambu yang ada di sekitar Taman Bungkul Surabaya.

c. Tahap Perancangan

Agar dalam pengerjaan perancangan buku edukatif Taman Bungkul Surabaya ini terlaksana dengan baik, perlu adanya langkah-langkah atau tahapan dalam proses perancangan ini. Maka dibuatlah alur perancangan sebagai berikut:



Bagan 1. Bagan Alur Perancangan
(Sumber: Irmadayanti, 2021).

Pada tahap perancangan dimulai dengan konsep desain yang kemudian menentukan media yang cocok untuk perancangan ini yaitu buku cetak karena buku cetak mudah untuk digunakan segala usia dan buku cetak tidak harus berbasis teknologi yang tinggi, semua orang pasti bisa membaca buku secara fisik. Lalu semua data terkait Taman Bungkul Surabaya yang sudah dianalisis dirancang dalam bentuk *thumbnail* yang merupakan sketsa awal untuk mewujudkan gambaran konsep, sehingga meminimalisir kesalahan cetak. Dalam *thumbnail* akan berisi sketsa fotografi, sketsa ilustrasi, dan sketsa layout buku. Setelah itu tahap *tightissue* yaitu mendesain gambaran secara detail pada setiap isi buku menggunakan perangkat lunak berupa aplikasi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe Lightroom, dengan alat berupa laptop dan mouse. Terakhir membuat visualisasi buku dalam bentuk digital untuk melihat kekurangan atau kesalahan sebelum dicetak. Lalu pada penyajian karya dimana buku dicetak dan disajikan dan desainer akan menyempurnakan buku pada desain akhir. Bahan yang digunakan sebagai hasil perancangan berupa buku yang dirancang dalam ukuran A5 dengan rincian isi 40 halaman, 2 halaman adalah sampul depan dan sampul belakang, 38 halaman adalah isi, dan menggunakan *hard cover*.

KERANGKA TEORETIK

Telah ada beberapa penelitian sebelumnya yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung sekaligus pembanding dalam merancang penelitian yang baru. Penelitian terdahulu tersebut diantaranya adalah yang dibuat oleh Yoghi Cahyo Nugroho yang berjudul “Perancangan Buku Visual Edukatif *Pappermoon Puppet Theatre* Berisikan *Insight* Berkarya” (2017). Oleh Vincentius Reinaldo, Bing Bedjo Tanudjaja, dan Daniel Kurniawan yang berjudul “Perancangan Buku Fotografi dan Ilustrasi Lokasi Wisata di Kota Pekalongan” (2017). Dan oleh I Putu Mahendra D. P. yang berjudul “Perancangan Buku Wisata Budaya Hindu Bali di Surabaya” (2020).

- 1) Yoghi Cahyo Nugroho (2017), Perancangan Buku Visual Edukatif *Pappermoon Puppet Theatre* Berisikan *Insight* Berkarya, Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya. Perancangan buku visual edukatif yang dibuat untuk meningkatkan perkembangan teater boneka di Indonesia agar menjadi teater yang lebih menarik dan inovatif untuk ditonton. Konsep perancangan buku visual ini mirip dengan penelitian ini, kesamaannya pada penggunaan visual pada media buku berupa fotografi dan ilustrasi untuk mempermudah responden memahami isi buku. Perbedaannya terletak pada topik yang dimuat yaitu mengenai *Pappermoon Puppet Theatre*, sedangkan penelitian ini mengenai Taman Bungkul Surabaya.
- 2) Vincentius Reinaldo, Bing Bedjo Tanudjaja, dan Daniel Kurniawan (2017), Perancangan Buku Fotografi dan Ilustrasi Lokasi Wisata di Kota Pekalongan, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra. Pada Perancangan ini dijelaskan bahwa buku dirancang agar dapat mengenalkan potensi pariwisata pekalongan kepada masyarakat dan dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Kota Pekalongan. Perancangan ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama memuat fotografi dan ilustrasi pada media buku cetak. Namun memiliki perbedaan pada tujuannya yaitu untuk menarik minat wisatawan dan mengenalkan potensi wisata yang di Pekalongan.
- 3) I Putu Mahendra D. P. (2020), Perancangan Buku Wisata Budaya Hindu Bali di Surabaya, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Perancangan ini berisikan pengenalan dan pembelajaran makna dari kebudayaan Bali melalui sebuah media buku menggunakan metode penyajian buku ilustrasi. Konsep pada perancangan ini mirip dengan penelitian ini, yaitu sama-sama tertuju pada tempat wisata tetapi perbedaannya perancangan ini hanya menggunakan ilustrasi pada desain buku yang dibuat.

a. Edukasi

Edukasi atau pendidikan adalah pemberian pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui pembelajaran sehingga orang tersebut mendapat pendidikan dan dapat melakukan sesuai yang diharapkan (Fitriani, 2011). Perancangan buku visual ini memberikan materi yang mengedukasi masyarakat mengenai sejarah taman Bungkul serta perkembangannya dan penjelasan kegiatan pada setiap area yang ada di taman Bungkul serta kegunaan rambu. Pembelajaran dari buku ini ditujukan untuk semua umur, yang disampaikan menggunakan ilustrasi dan fotografi yang menarik, dengan penjelasan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan maksimal kepada masyarakat.

b. Fotografi

Fotografi merupakan suatu proses menangkap gambar menggunakan media cahaya yang kemudian menghasilkan sebuah foto dari suatu objek. Fotografi juga merupakan sebuah media yang digunakan untuk mendokumentasikan suatu momen dan sebagai media komunikasi yang berguna untuk menyampaikan pesan. Foto memiliki daya tarik bagi pembaca karena kedudukan hasil karya foto menjadi pelengkap atau penunjang dari sebuah informasi. Perlu diketahui bahwa ada beberapa jenis fotografi yang relevan dengan studi yang sedang dilakukan, antara lain: a) Fotografi *Landscape*, Merupakan fotografi yang menunjukkan panorama dari pemandangan di area tertentu, b) Fotografi *Portrait*, Jenis fotografi yang menampilkan suatu objek tertentu untuk menonjolkan ekspresi karakter, c) Fotografi *Still Life*, Fotografi yang menjadikan benda mati sebagai objek utama dengan adanya cahaya sehingga dapat memberi kesan hidup pada foto, d) Fotografi *Human Interest*, Sebuah fotografi yang objek utamanya adalah manusia.

Untuk membangun suasana tertentu yang sesuai dengan tema yang relevan diperlukan toning dalam fotografi. Dalam toning foto menyesuaikan dengan tema yang ditentukan perlu sebuah pengaturan tertentu dengan mengedit sedemikian rupa, mengatur tingkat

kontras dan tinggi rendahnya saturasi warna dan lain sebagainya.

c. Ilustrasi

Ilustrasi adalah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual (Putra, 2020). Ilustrasi sendiri berupa hasil visualisasi dari suatu teknik menggambar dan menjadi alat atau media untuk memperjelas maksud atau makna dari cerita yang akan disampaikan. Agar pesan dari ilustrasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu: a) Garis merupakan unsur desain yang menghubungkan antara titik satu dan titik lainnya. Dengan adanya garis mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak, serta dapat memiliki karakter tertentu, b) Warna merupakan media paling akhir dalam komunikasi simbolik, tetapi juga yang terpenting. Pengertian dari warna yaitu pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi pigmen yang dimiliki oleh permukaan benda (Johan, 2012). Dengan warna, desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian, serta menegaskan sesuatu, c) Gaya gambar merupakan elemen visual pokok dalam buku bergambar yang mampu menarik minat audiens untuk melihat dan membaca suatu buku. Berikut adalah gaya gambar yang sering digunakan untuk buku ilustratif (Nugroho, 2017): a) Semi-Realisme, Gaya gambar yang merupakan penyederhanaan bentuk dari gambar realis yang terkesan lebih ringan dan flexible dalam bentuk gabungan gambar kartun dan realis, b) Dekoratif, Gaya gambar yang menggunakan ornamen yang berfungsi memberikan kesan estetis pada gambar.

d. Layout

Layout merupakan suatu proses penataan ruang yang tidak hanya sebatas penataan suatu konten atau material pada halaman media. Selain itu, layout juga merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang media tertentu yang dapat mendukung konsep dan penyampaian pesan di dalamnya. Layout dapat mencapai tujuan apabila pesan yang akan

disampaikan segera ditangkap dan dipahami dengan cara tertentu. Pada akhirnya layout harus menarik agar mendapat perhatian yang cukup (Putra, 2020). a) Elemen Layout, Layout memiliki banyak elemen yang memiliki peran masing-masing yang berbeda dalam membangun keseluruhan layout. Untuk membuat susunan layout yang maksimal, seorang desainer perlu mengetahui fungsi masing-masing elemen tersebut. Elemen-elemen tersebut antara lain: Header, Judul Utama, Sub Judul, Foto, Ilustrasi, Bodyteks, Texbox/Frame, Pull Quotes, Footer, Nomor Halaman, b) Prinsip Layout, Untuk mempermudah dalam membuat yang komunikatif dan informatif ada 4 prinsip yang harus diperhatikan sehingga layout tidak hanya terlihat estetik saja. Ke-4 prinsip tersebut yaitu, *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*. a) *Sequence*, merupakan urutan perhatian yang digunakan untuk mendesain layout agar dapat mengikuti alur informasi, b) *Emphasis*, memberikan penekanan tertentu pada layout dengan menonjolkan bagian yang paling penting, c) *Balance*, mengatur keseimbangan pada layout agar terbagi rata pada setiap bagian, d) *Unity*, menciptakan kesatuan pada layout secara keseluruhan agar terlihat senada atau selaras.

e. Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang seni dan desain huruf (termasuk simbol), terutama dalam aplikasinya untuk media komunikasi visual melalui metode penataan layout, bentuk, ukuran, dan sifatnya, sehingga pesan yang akan disampaikan sesuai dengan harapan. Tipografi dibagi menjadi dua, yang pertama, sebagai ilmu dalam menata huruf untuk menciptakan kesan tertentu, dan yang kedua tipografi adalah karya atau desain yang menggunakan huruf sebagai elemen utama. Tipografi memegang peranan penting dalam penyampaian bahasa non-verbal (menggunakan tulisan) dalam segala bentuk publikasi (Putra, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah ditentukan kemudian proses mengumpulkan data melalui metode-metode yang sudah disebutkan, telah terkumpul informasi mengenai Taman Bungkul Surabaya. Data-data yang diperoleh yaitu yang pertama perkembangan Taman Bungkul yang awalnya hanya berfungsi sebagai wisata religi menjadi tempat rekreasi yang mengusung konsep hiburan, pendidikan, dan olahraga. Kemudian yang kedua sejarah singkat Sunan Bungkul, yang ketiga penjelasan 6 area taman Bungkul yakni Makam Sunan Bungkul, Sentra PKL, Area *Playground*, Area *Skateboard* dan *BMX Track*, *Grass Area*, dan Area Plaza, beserta aktivitas pengunjung. Keempat atau yang terakhir adalah nilai edukatif dari rambu-rambu yang ada di setiap sudut Taman Bungkul.

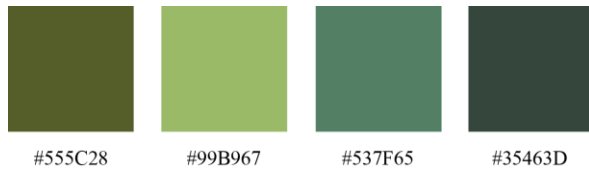
a. Konsep Perancangan

Konsep perancangan buku edukatif Taman Bungkul Surabaya dengan uraian pesan verbal yang berisi informasi tentang topik utama nilai edukatif pada tiap area di taman Bungkul yang dibahas meliputi:

- 1) Makam Sunan Bungkul
- 2) Sentra PKL
- 3) Area *Playground*
- 4) *Skateboard* dan *BMX Track*
- 5) *Grass Area*
- 6) Area Plaza

Dalam spesifikasi karya ini, buku edukatif ini ditujukan untuk anak-anak usia 9 tahun hingga dewasa usia 60 tahun yang akan mampu membaca dan memahami deskripsi dengan jelas serta dapat mengenali dan mengetahui gambaran taman Bungkul yang ditampilkan pada buku tersebut. Buku edukatif Taman Bungkul Surabaya dirancang menggunakan teknik digital painting dengan gaya desain ilustrasi semi realis-dekoratif dengan strategi yang kreatif menggunakan fotografi dan ilustrasi yang menyatu dengan memberikan ornament daun dan bunga sebagai bingkai halaman.

Menggunakan dominasi warna hijau yang menyesuaikan dengan visualisasi taman yang hijau dan alami yang diharapkan agar dapat menarik perhatian audiens saat melihat buku ini.



Gambar 1. Palet Warna (Sumber: Irmadayanti, 2021).

Pada bagian tipografi, buku ini menggunakan tipe huruf jenis *font script* dengan *Font Birama* untuk Judul dan nama setiap area, *Font Bakery* untuk angka halaman dengan bentuk tulisan yang menyerupai tulisan tangan yang menyambung agar terlihat keindahan tulisan sesuai dengan gambaran sebuah taman, dan jenis *font sans serif* dengan *Font Fundamental Brigade* untuk penjelasan informasi karena sans serif merupakan jenis font yang simple dan tegas agar mudah dibaca bagi anak-anak maupun orang dewasa.

Font Birama

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Font Bakery

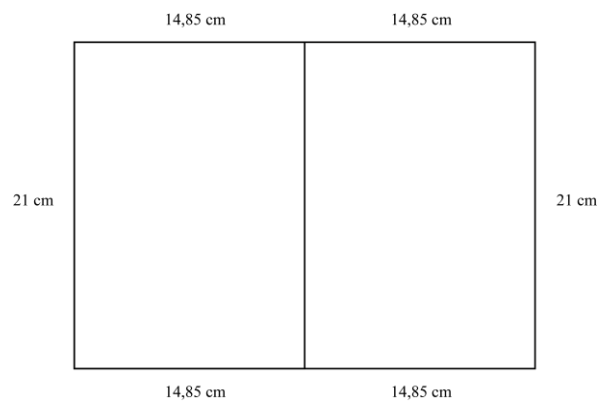
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Font Fundamental Brigade

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

depan dan belakang. Adapun detail mengenai ukuran dan halaman buku sebagai berikut:

Jenis buku : Buku Fotografi dan Ilustrasi
 Dimensi buku : 14,85 cm x 21 cm
 Jumlah halaman : 40 halaman (2 cover)
 Gramatur isi buku : 1.640 gram
 Gramatur cover : 220 gram
 Finishing : Jilid *hard cover* dengan Laminasi *doff*

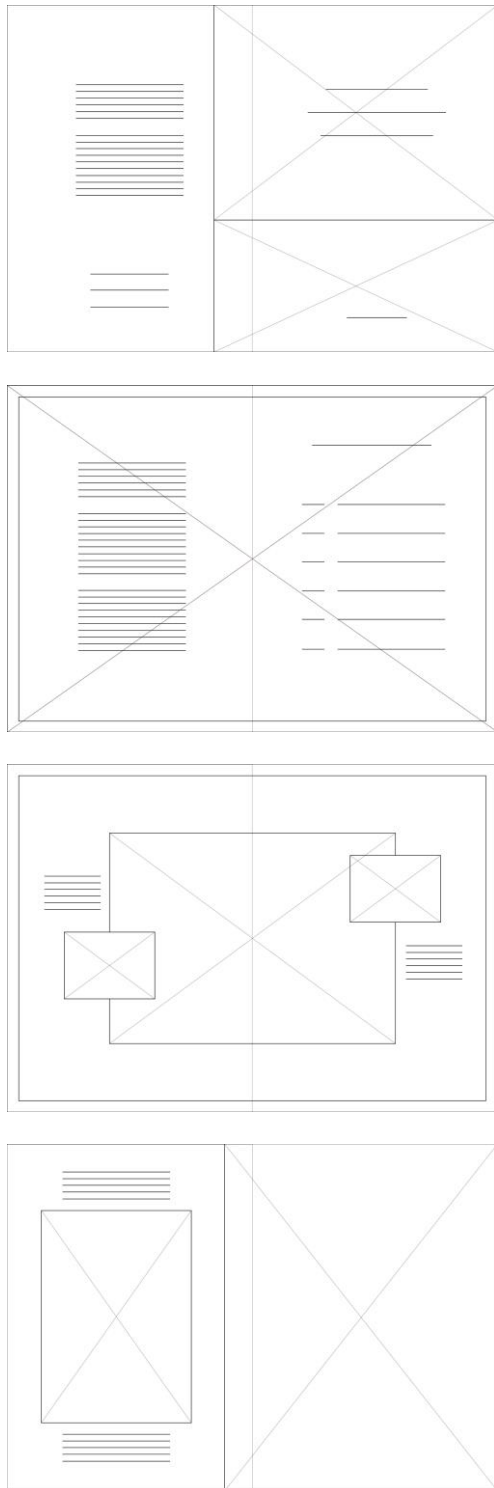


Gambar 2. Ukuran Buku Edukatif Taman Bungkul Surabaya (Sumber: Irmadayanti, 2021).

Buku ini dirancang dengan media berukuran A5 dan dicetak secara bolak-balik dengan halaman berjumlah 40 halaman termasuk sampul

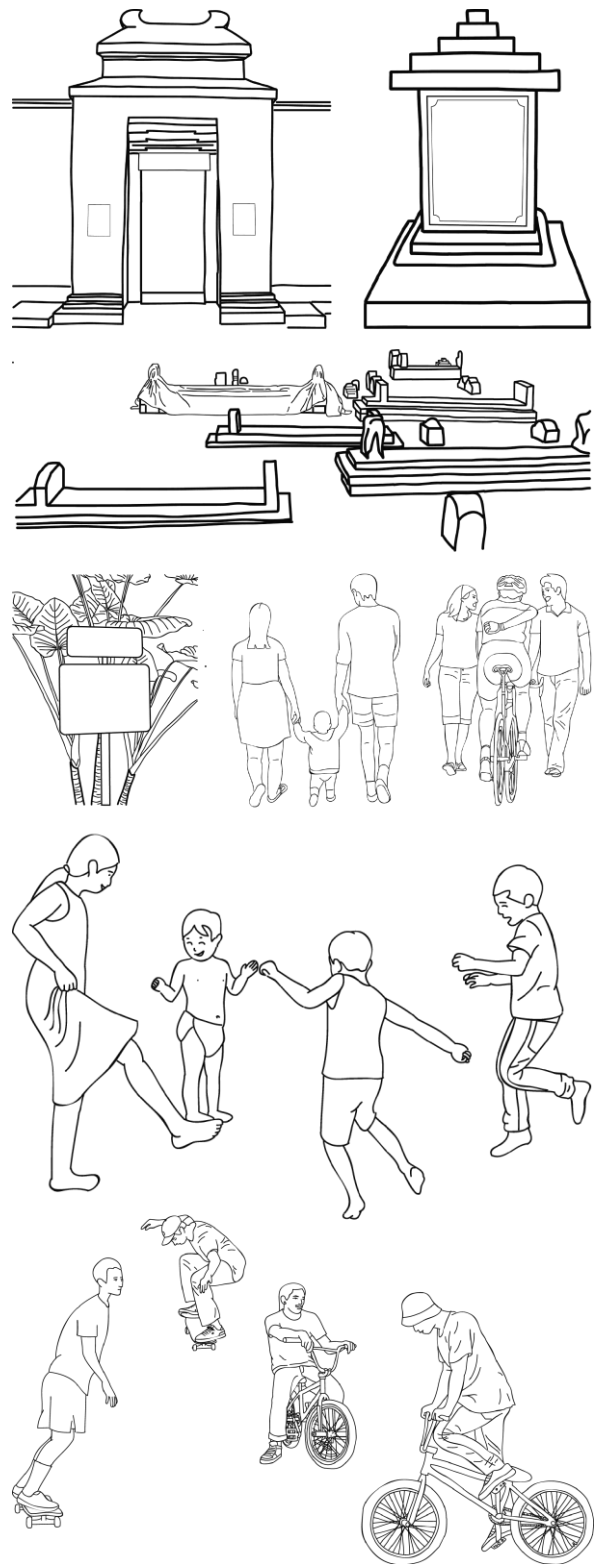
b. Proses Perancangan

- 1) Pembuatan Thumbnail *Layout*



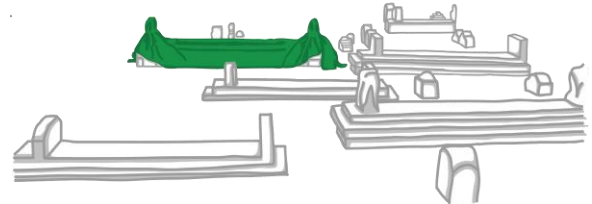
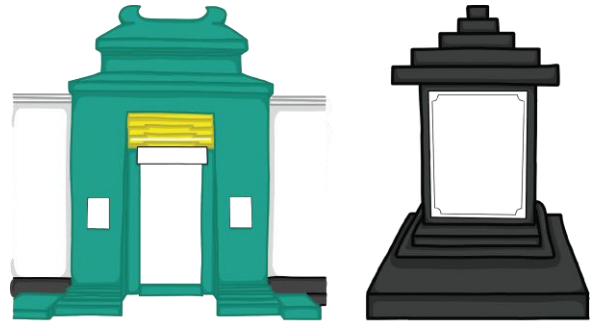
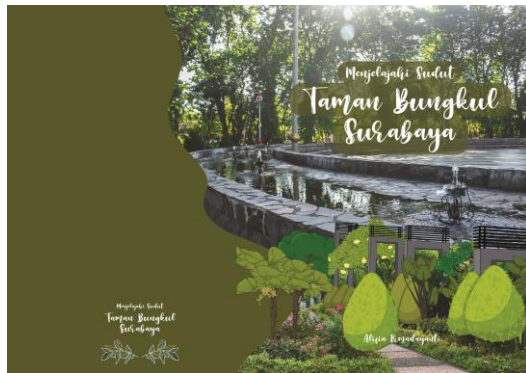
Gambar 3. Thumbnail *Layout*
(Sumber: Irmadayanti, 2021).

2) Pembuatan Thumbnail Ilustrasi



Gambar 4. Thumbnail Ilustrasi
(Sumber: Irmadayanti, 2021).

3) Pembuatan Tightissue *Layout*

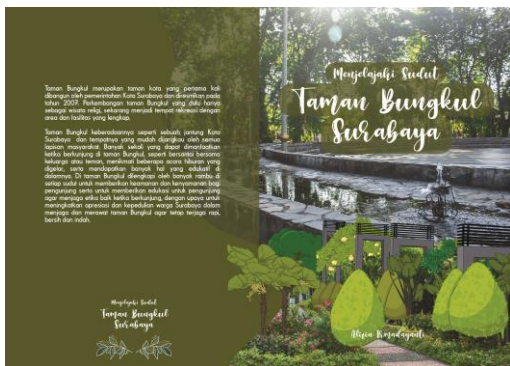


Gambar 5. Tigtissue *Layout* (Sumber: Irmadayanti, 2021).
4) Pembuatan Tigtissue Ilustrasi

Gambar 6. Tigtissue Ilustrasi (Sumber: Irmadayanti, 2021).

c. Hasil Perancangan

“Perancangan Buku Edukatif Taman Bungkul Surabaya”



Gambar 7. Hasil Akhir (Sumber: Irmadayanti, 2021).

Gambar 8. Hasil Mock Up (Sumber: Irmadayanti, 2021).

SIMPULAN DAN SARAN

Taman Bungkul Surabaya pada awalnya hanya berfungsi sebagai wisata religi yaitu Makam Sunan Bungkul. Tetapi seiring berjalannya waktu, perkembangan taman Bungkul semenjak diresmikan sampai sekarang telah menjadi tempat rekreasi yang mengusung konsep hiburan, pendidikan, dan olahraga. Keberadaan taman Bungkul pun seperti sebuah jantung kota Surabaya karena tempatnya yang mudah dijangkau oleh semua lapisan masyarakat.

Konsep perancangan Buku Edukatif Taman Bungkul Surabaya ini dengan adanya inspirasi ide kreatif yang dapat disampaikan dengan detail melalui media yang dapat memberikan informasi yang edukatif dibuat dalam bentuk buku cetak dengan menggunakan fotografi dan ilustrasi bergaya desain semi realis-dekoratif dengan tujuan memberikan informasi seputar taman Bungkul berupa 6 area yang ada di taman Bungkul, aktivitas pengunjung, dan juga memberikan edukasi etika dalam berkunjung melalui rambu-rambu yang ada di taman Bungkul.

Buku ini ditujukan untuk semua kalangan umur khususnya untuk warga Surabaya, diharapkan meningkatkan apresiasi dan kepedulian warga Surabaya terhadap taman Bungkul dengan menerapkan etika baik ketika berkunjung. Hasil karya buku edukatif taman Bungkul Surabaya ini diharapkan dapat dijadikan sebagai arsip Kota Surabaya sekaligus souvenir bagi pengunjung dalam memberikan ilmu yang bermanfaat dan dapat memberikan nilai edukasi bagi pembaca.

Setelah melakukan proses penelitian, saran yang dapat berguna bagi penelitian serupa di masa mendatang, peneliti diharapkan dapat melakukan tahap mengumpulkan data secara mendalam agar mendapatkan informasi yang akurat.

REFERENSI

- Afriansyah, R. (2018). "Fungsi Taman Bungkul Surabaya" diunduh pada Tanggal 30 Maret 2021, dari <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aunfbf9984c45full.pdf>
- Agusta, I. (2003). "Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif" diunduh pada Tanggal 21 Maret 2021, dari <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34265413/ivan-pengumpulan-analisis-data-kualitatif.pdf>
- Fitriani, D. (2011). Pengaruh edukasi sebaya terhadap perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada agregat anak usia sekolah yang beresiko kecacangan di Desa Baru Kecamatan Manggar Belitung Timur. *Jurnal Universitas Indonesia*.
- Johan (2012). "Pengertian dan arti warna" diunduh pada Tanggal 10 Maret 2021, dari <http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=pengertian-arti-warna>
- Kompas. (2018). "Surabaya Raih Penghargaan Online Popular City di Guangzhou Internasional Award 2018" <https://regional.kompas.com/read/2018/12/07/22360061/surabaya-raih-penghargaan-online-popular-city-di-guangzhou-international>
- Konijnendijk, C. (2003). "A decade of urban forestry in Europe" diunduh pada Tanggal 05 Januari 2021, dari <http://www.researchgate.net/publication/222423100>
- Nugroho, Y.C. (2017). "Perancangan Buku Visual Edukatif Papermoon Puppet Theatre Berisikan Insight Berkarya" diunduh pada Tanggal 12 Oktober 2020, dari <http://repository.its.ac.id/id/eprint/47743>
- Pamungkas, Y. H. (2016). "Taman Bungkul Tahun 2007-2015" diunduh pada Tanggal 30 Maret 2021, dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/14856>
- Putra, I.P.M.D. (2020). "Perancangan Buku Wisata Budaya Hindu Bali di Surabaya" diunduh pada Tanggal 23 Maret 2021, dari <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jadaja>

- Putra, R.W. 2020. Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Reinaldo, V., Tanudjaja, B.B., & Kurniawan, D. (2017). “Perancangan Buku Fotografi dan Ilustrasi Lokasi Wisata di Kota Pekalongan” diunduh pada Tanggal 09 Maret 2021, Dari <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/5500>
- Riski, P. (2013). “Taman Bungkul Surabaya Terbaik Se-Asia 2013” <https://www.voaindonesia.com/a/taman-bungkul-surabaya-terbaik-se-asia-2013/1800898.html>
- Rosawatiningsih, N. (2019). “Kebijakan Pengelolaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) Teman Flora surabaya” diunduh pada Tanggal 05 Januari 2021, dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jsm/article/viewFile/4388/2522>