

DOKUMENTASI BANGUNAN BERSEJARAH DI SURABAYA MELALUI ILUSTRASI VEKTOR

Satrya Dirgantara

Visual Communication Design Department, School of Design,
Bina Nusantara University,
Jakarta, Indonesia 11480

e-mail: satrya.dirgantara@binus.ac.id

Received : March, 2022

Accepted : April, 2022

Published : April, 2022

Abstract

Surabaya is a large city that is developing. Although Surabaya is known as a metropolitan city, the city of Surabaya has many relics of colonial-era cultural heritage, many buildings – historic buildings of Dutch colonial heritage are still sturdy and magnificent to this day. This design raised 5 historic buildings in the city of Surabaya to be illustrated by vector. The buildings includes Tugu Pahlawan, Balai Pemuda Surabaya, Balai Kota Surabaya, De Javasche Bank, and Kantor Pos Kebonrojo. The goal is to documented this historic building in the form of an vector illustration. The vector illustration is carried out using the stages of Robin Landa's design process which includes orientation, analysis, concepts, design, and implementation. Through this design, the historic building in Surabaya can be documented as an vector illustration.

Keywords: icon, vector, historic buildings, Surabaya

Abstrak

Surabaya merupakan kota besar yang berkembang. Meskipun dikenal sebagai kota metropolitan, namun Surabaya memiliki banyak peninggalan bangunan bersejarah zaman kolonial yang masih kokoh berdiri hingga saat ini. Perancangan ini mengangkat 5 bangunan bersejarah di kota Surabaya untuk diilustrasikan secara vektor. Bangunan tersebut antara lain Tugu Pahlawan, Balai Pemuda Surabaya, Balai Kota Surabaya, De Javasche Bank, dan Kantor Pos Kebonrojo. Tujuannya adalah untuk mendokumentasikan bangunan bersejarah ini dalam bentuk ilustrasi vektor. Fungsi dari pembuatan ilustrasi vektor ini adalah sebagai dokumentasi bagi bangunan bersejarah di kota Surabaya dalam bentuk vektor. Pembuatan ilustrasi vektor dilakukan dengan menggunakan tahapan proses desain Robin Landa yang meliputi orientation, analysis, concepts, design dan implementation. Melalui perancangan ini, bangunan bersejarah di Surabaya dapat di dokumentasikan lewat ilustrasi vektor.

Kata Kunci: dokumentasi, ilustrasi, vektor, bangunan bersejarah, Surabaya

1. PENDAHULUAN

Budiharjo mengungkapkan bahwa warisan budaya adalah kekayaan bangsa yang penting bagi perkembangan sejarah, ilmu pengetahuan, dan budaya, sehingga perlu dilindungi dan dilestarikan demi memupuk kesadaran bangsa dan kepentingan nasional [1]. Seiring dengan perkembangan zaman, warisan budaya

Surabaya tergerus oleh banyak hal terutama dalam hal ekonomi dan gaya hidup, yang berdampak pada banyaknya bangunan bersejarah yang berubah fungsinya. Bangunan bersejarah yang awalnya menjadi andalan ekonomi pada masa kolonial kini telah dilupakan dan ditinggalkan tak terawat [2].

Berangkat dari fenomena tersebut, penulis tergerak untuk mendokumentasikan bangunan bersejarah di Surabaya dalam bentuk ilustrasi. Menurut Widodo ilustrasi diartikan sebagai menggambarkan, menjelaskan, dan menceritakan yang dibuat untuk menjelaskan suatu teks, bacaan, cerita, atau keadaan. Selain itu menurut Haryanto ilustrasi dapat pula berfungsi sebagai medium komunikasi lewat gambar. Kehadiran gambar menjadi sebuah teks yang berfungsi sebagai sistem tanda untuk menciptakan makna [3]. Male mengungkapkan bahwa ilustrasi dapat digunakan sebagai bentuk dokumentasi yang menyediakan referensi, penjelasan, dan edukasi secara kontekstual [4]. Sedangkan peran dokumentasi sendiri adalah untuk memberikan bukti dari hasil jangka pendek dan jangka panjang yang mempengaruhi sesuatu yang dapat berkembang. Proses dokumentasi menjadi sebuah aktivitas penting dalam mengabadikan keberadaan suatu bukti atau proses kerja. Dokumentasi sebagai proses yang merekam berbagai jenis informasi [5].

Demikian dokumentasi menjadi salah satu kegiatan penting dalam merekam sebuah bukti informasi yang dapat dilakukan lewat ilustrasi. Bangunan bersejarah di kota Surabaya pun dapat di dokumentasikan dalam bentuk ilustrasi. Tujuannya adalah untuk merekam bangunan tersebut sesuai dengan relevansi waktu keberadaan bangunan tersebut. Hal ini dikarenakan bangunan bersejarah sewaktu-waktu dapat mengalami perubahan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang sehingga mendokumentasikannya lewat ilustrasi menjadi salah satu hal yang dapat dilakukan sebagai bukti kehadiran bangunan tersebut.

Pendekatan yang digunakan dalam memilih bangunan-bangunan bersejarah di Surabaya dilakukan lewat *stratified random sampling* dengan pemilihan bangunan-bangunan bersejarah ini berdasarkan pada peran penting bangunan tersebut pada masa sebelum kemerdekaan Indonesia. Selain itu, bangunan-bangunan ini pun masih berdiri hingga saat ini di kota Surabaya dan beberapa masih digunakan sebagai gedung operasional pemerintahan. Seluruh bangunan ini akan dibuat ilustrasinya menggunakan teknik *vektor*. Teknik *vektor* menjadi salah satu teknik ilustrasi digital yang hasilnya dapat

diaplikasikan pada beragam media tanpa mengurangi kualitas dari gambar tersebut. Sedangkan gaya desain *flat* atau *flat design*. *Flat design* merupakan gaya desain minimalis dua dimensi dengan warna-warna yang cerah [6]. Demikian pembuatan ilustrasi vektor ini dilakukan sebagai bentuk dokumentasi bagi bangunan bersejarah di kota Surabaya Hasil ilustrasi vektor ini nantinya diharapkan mampu mendokumentasikan bangunan bersejarah yang ada di kota Surabaya berdasarkan karakteristik dari bangunan bersejarah tersebut.

2. METODE PERANCANGAN

Metode pembuatan ilustrasi yang dilakukan meliputi beberapa tahapan dalam proses desain Robin Landa yaitu tahap *orientation*, *analysis*, *concepts*, *design*, dan *implementation*. Pada tahap *orientation* hal yang dilakukan adalah pengumpulan data. Pada tahap *analysis* hal yang dilakukan yaitu menganalisis data yang berhasil dikumpulkan sekaligus menyimpulkan dan menyederhanakan data-data utama yang telah ditemukan dari tahap *orientation*. Pada tahap *concepts* hal yang dilakukan adalah mempersiapkan penalaran rasional atas keputusan desain yang ada berdasarkan pada tahap *analysis*. Pada tahap *design* hal yang dilakukan adalah mulai melakukan eksplorasi visual terhadap *concepts* yang telah dibuat. Pada tahap *implementation* hal yang dilakukan adalah desain diproduksi sesuai kebutuhan akhirnya [7].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Orientation

Tahap *orientation* merupakan tahap pengumpulan data. Dalam perancangan ini tahap pengumpulan data dilakukan lewat observasi serta studi literatur. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah *stratified random sampling* yaitu proses pengampilan sampel secara acak berdasarkan tingkatan (*strata*) pada elemen populasi [8].

Berdasarkan Perda no. 5 tahun 2005, Walikota Surabaya menentukan bahwa terdapat 163 buah bangunan/lingkungan/situs/cagar budaya. Sedangkan berdasarkan pendataan terakhir yang dilakukan oleh Disbudpar Kota Surabaya pada tahun 2009 cagar budaya yang ada di Kota Surabaya saat ini adalah 157 buah. Jumlah ini menyusut oleh sebab pemekaran kota. Dari 157 data tersebut meliputi kategori

gedung pemerintah dan swasta, gedung atau kantor swasta, monumen, dan bangunan publik. Berdasarkan peran penting bangunan tersebut pada masa sebelum kemerdekaan Indonesia, kemudian ditemukan lima bangunan bersejarah yang mewakili masing-masing kategori gedung pemerintah dan swasta, gedung atau kantor swasta, monumen, serta bangunan publik. Bangunan tersebut antara lain adalah Tugu Pahlawan, Balai Pemuda Surabaya, Balai Kota Surabaya, De Javasche Bank, dan Kantor Pos Kebonrojo.

Tugu Pahlawan didirikan pada tanggal 10 November 1951. Bangunan ini diresmikan oleh Presiden Indonesia Ir. Soekarno pada 10 November 1952. Tugu Pahlawan dibangun untuk memperingati perjuangan para pahlawan kemerdekaan Indonesia dalam pertempuran 10 November 1945 di Surabaya [9].



Gambar 1. Tugu Pahlawan
[Sumber: www.sejarahlengkap.com, 2022]

Balai Pemuda Surabaya atau pada zaman kolonial disebut dengan *Simpangche Societeit* pada zamannya merupakan tempat berkumpul dan berpesta bagi para sosialita. Gedung ini kemudian digunakan sebagai tempat hiburan bagi angkatan bersenjata Belanda yang jauh dari keluarganya. Pada tahun 1907 gedung Balai Pemuda Surabaya ini didirikan dan di desain oleh arsitektur Belanda bernama Westmaes [10].

Gambar 2. Balai Pemuda Surabaya

[Sumber: www.surabayastory.com, 2022]

Balai Kota Surabaya didirikan dan berfungsi sebagai kantor Walikota Surabaya. Fungsi ini telah dijalankan sejak zaman penjajahan hingga saat ini [9].



Gambar 3. Balai Kota Surabaya
[Sumber: www.suarasurabaya.net, 2022]

De Javasche Bank atau yang dikenal dengan Bank Indonesia merupakan bank sentral Hindia Belanda yang berkantor pusat di Batavia. Bank ini pertama kali didirikan di Batavia yang kemudian membuka cabang di Surabaya pada tanggal 14 September 1829 [9].



Gambar 4. De Javasche Bank
[Sumber: www.penamurahputih.com, 2022]

Kantor Pos Kebonrojo merupakan kantor pos yang dulunya adalah sekolah. Sekolah bagi anak-anak bangsa Eropa dan putra bangsawan pribumi ate putra seorang tokoh pribumi terkemuka yang dikenal dengan Hogere Burger School (HBS).



Gambar 5. Kantor Pos Kebonrojo
[Sumber: www.liputan6.com, 2022]

3.2 Analysis

Pada tahap *analysis* hal yang dilakukan adalah menganalisis data yang berhasil dikumpulkan sekaligus menyimpulkan dan menyederhanakan data-data utama yang telah ditemukan di tahap *orientation*. Berdasarkan data pada tahap *orientation* ditemukan lima

bangunan yang akan dibuatkan ilustrasinya. Bangunan tersebut adalah Tugu Pahlawan, Balai Pemuda Surabaya, Balai Kota Surabaya, De Javasche Bank, dan Kantor Pos Kebonrojo.

Dari data yang berhasil dikumpulkan ditemukan beberapa karakteristik utama pada masing-masing bangunan yang dapat digunakan dalam proses pembuatan ilustrasi. Karakteristik tersebut diantaranya sebagai berikut:

Pada Tugu Pahlawan, karakteristik bangunan ada pada bentuknya yang meninggi (*obelisk*) dan ujung yang runcing. Selain itu Tugu Pahlawan pun diapit oleh dua bangunan lainnya serupa piramida yang berada di bagian kiri dan kanan dari Tugu Pahlawan tersebut. Karakteristik dari Tugu Pahlawan ini yang akan digunakan sebagai bentuk umum dalam proses perancangan ikon Tugu Pahlawan.

Pada Balai Pemuda Surabaya karakteristik bangunan terletak pada kubah oval. Selain kubah berbentuk oval terdapat dua pedimen (bentuk segitiga di bawah atap) yang berada di bagian kiri dan kanan dan menyatu dengan bangunan berbentuk kubah oval tersebut. Sehingga kubah berbentuk oval dan kedua pedimen ini menjadi karakteristik dari perancangan ikon Balai Pemuda Surabaya.

Pada Balai Kota Surabaya, karakteristik bangunan terletak pada bentuknya yang lebar dan atap berbentuk trapesium yang rendah. Selain itu terdapat pula empat pilar utama berbentuk persegi panjang yang berada di bagian kiri, kanan, dan tengah dari bangunan Balai Kota Surabaya. Karakteristik dari Balai Kota Surabaya ini yang akan digunakan dalam proses perancangan ikon bangunan ini.

Pada bangunan berikutnya adalah De Javasche Bank. Karakteristik dari bangunan ini berada pada ukurannya yang lebar namun tidak selebar Balai Kota Surabaya dengan atap berbentuk pelana. Selain itu bangunan ini pun memiliki banyak jendela dengan tralis berbentuk kotak di dalamnya. Karakteristik ini yang kemudian akan digunakan dalam proses perancangan ikon bangunan ini.

Bangunan selanjutnya adalah Kantor Pos Kebonrojo. Kantor Pos Kebonrojo memiliki karakteristik yang lebar, beratap limasan dan atap pelana pada sebelah kiri dan kanannya. Selain itu pada bagian depan bangunan utama terdapat bentuk persegi yang mendominasi

dengan jendela berbentuk setengah lingkaran pada bagian tengah persegi tersebut. Bangunan ini pun memiliki banyak jendela berbentuk persegi panjang. Karakteristik dari Kantor Pos Kebonrojo inilah yang kemudian akan digunakan dalam proses perancangan ikon bangunan ini.

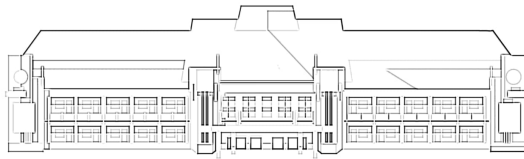
Demikian pada tahap *analysis*, penulis menemukan karakteristik dari masing-masing bangunan. Karakteristik ini yang selanjutnya akan digunakan dalam proses perancangan ikon masing-masing bangunan tersebut.

3.3 Concepts

Tahap *concepts* merupakan tahap pembuatan konsep visual awal bagi perancangan [11]. Konsep visual bagi pembuatan ilustrasi bangunan bersejarah kota Surabaya lewat adalah dengan cara menggambarkan karakteristik bangunan tersebut. Karakteristik dari bangunan digunakan agar ilustrasi bangunan tersebut sesuai dengan kondisi bangunan secara nyata. Teknik yang digunakan untuk mendukung ilustrasi dari bangunan-bangunan ini adalah teknik vektor. Teknik vektor dipilih karena vektor menjadi salah satu teknik ilustrasi digital yang hasilnya dapat diaplikasikan pada beragam media tanpa mengurangi kualitas dari gambar tersebut. Salah satu tujuan dari pembuatan ilustrasi bangunan bersejarah di kota Surabaya ini adalah sebagai bentuk dokumentasi bangunan secara digital yang dapat diaplikasikan serta digunakan pada beragam media baik cetak maupun digital. Guna mendukung teknik vektor pada ilustrasi, digunakan gaya desain *flat design* dua dimensi dengan warna-warna yang cerah.

3.4 Design

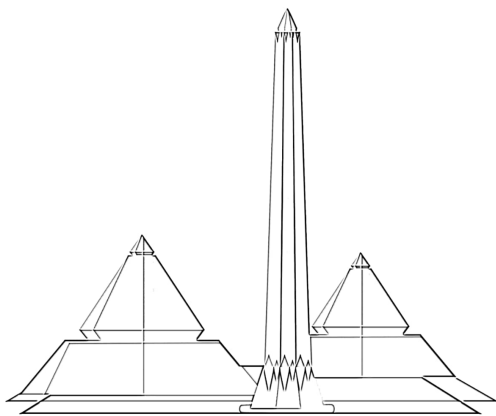
Tahapan *design* merupakan tahapan dimana proses desain mulai dilakukan [12]. Tahapan dilakukan dengan membuat sketsa. Pembuatan sketsa pun dilakukan berdasarkan karakteristik dari masing-masing bangunan yang telah dianalisis pada tahap *analysis* sebelumnya. Proses pembuatan sketsa dilakukan secara digital. Hal ini dilakukan untuk mempersingkat proses desain. Berikut ini adalah hasil sketsa dari masing-masing bangunan.



Gambar 10. Sketsa Balai Kota Surabaya
[Sumber: Penulis, 2022]

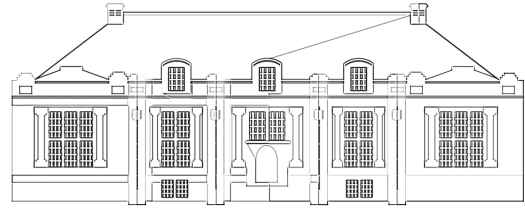
Sketsa Balai Kota Surabaya dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik bangunan yaitu bentuk yang lebar, atap berbentuk trapesium rendah, dan empat pilar penopang yang berada di sebelah kiri, kanan, dan tengah bangunan.

Berikutnya adalah sketsa Tugu Pahlawan yang dibuat dengan menggunakan karakteristik dari bangunan ini. Karakteristik Tugu Pahlawan terletak pada bentuk bangunan yang tinggi (*obelisk*) dengan ujung yang runcing. Selain itu terdapat dua bangunan lain di sebelah kiri dan kanannya yang menyerupai semacam piramida. Karakteristik ini yang dihadirkan pada proses sketsa Tugu Pahlawan.



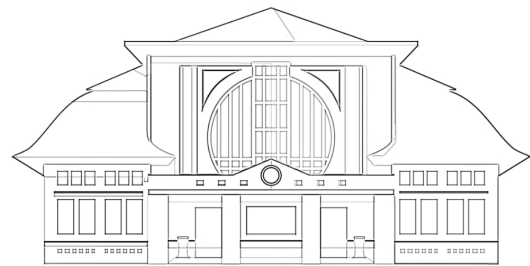
Gambar 11. Sketsa Tugu Pahlawan
[Sumber: Penulis, 2022]

Berikutnya adalah sketsa De Javasche Bank yang dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik dari bangunan ini. Karakteristik De Javasche Bank terletak pada bentuk bangunan yang lebar dengan atap pelana dan terdapat banyak jendela berbentuk persegi panjang bertralis kotak pada jendela tersebut. Karakteristik ini yang kemudian dihadirkan pada sketsa De Javasche Bank.



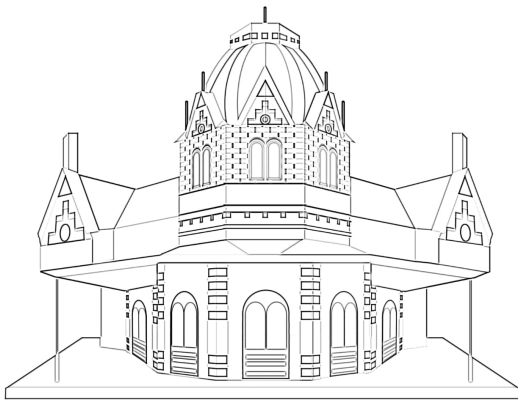
Gambar 12. Sketsa De Javasche Bank
[Sumber: Penulis, 2022]

Selanjutnya adalah pembuatan sketsa Kantor Pos Kebonrojo. Sketsa ini dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik dari bangunan yang terletak pada bentuk limasan dan dua pedimen di bagian kiri dan kanannya. Karakteristik berikutnya adalah bentuk persegi yang dominan dan di dalamnya terdapat jendela berukuran setengah lingkaran dalam persegi tersebut. Selain itu jendela berbentuk persegi panjang pun menjadi karakteristik bangunan yang dihadirkan dalam sketsa ikon Kantor Pos Kebonrojo.



Gambar 13. Sketsa Kantor Pos Kebonrojo
[Sumber: Penulis, 2022]

Selanjutnya adalah bangunan Balai Pemuda Surabaya yang dalam proses pembuatan sketsanya turut mempertimbangkan karakteristik dari bangunan. Karakteristik utama Balai Pemuda Surabaya terletak pada bentuk kubah oval dan atap pedimen bangunan di sebelah kiri dan kanannya. Bangunan ini memiliki pintu pada bagian depan yang berbentuk oval. Karakteristik ini yang kemudian dihadirkan dalam sketsa perancangan ikon Balai Pemuda Surabaya.



Gambar 14. Sketsa Balai Pemuda Surabaya
[Sumber: Penulis, 2022]

Setelah membuat sketsa dari seluruh bangunan tahapan selanjutnya pada pembuatan ilustrasi ini adalah mengaplikasikan warna pada masing-masing sketsa bangunan yang telah dibuat.

Gaya desain yang digunakan adalah *flat design*. *Flat design* saat ini menjadi sebuah gaya desain yang cukup populer digunakan dalam media komunikasi visual. *Flat design* dapat diartikan sebagai desain yang datar [13]. Karakteristik dari *flat design* sendiri salah satunya terletak pada elemen warna yang digunakan. Warna-warna yang digunakan antara lain adalah warna yang solid dan tidak bergradasi [14].

Dalam pembuatan ilustrasi ini warna-warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah namun netral seperti warna yang putih, oranye, hijau, toska serta abu-abu. Warna-warna yang digunakan ini adalah warna-warna yang telah disesuaikan dengan gaya *flat design*. Gaya *flat design* menggunakan warna-warna yang cenderung cerah namun tetap terlihat sederhana dan representatif dengan bangunan aslinya.



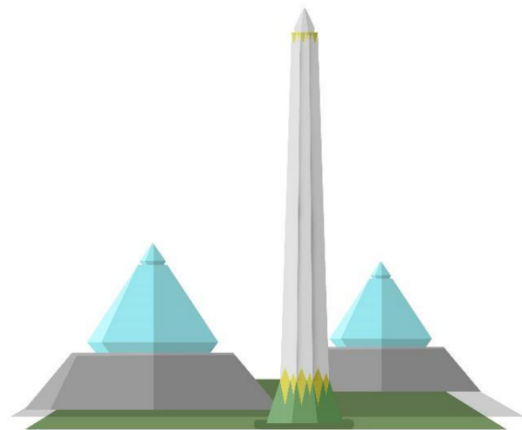
Gambar 15. Warna-warna yang digunakan
[Sumber: Penulis, 2022]

Berikut ini adalah hasil dari pembuatan ilustrasi vektor bangunan bersejarah di Surabaya.



Gambar 16. Final ilustrasi vektor Balai Kota Surabaya
[Sumber: Penulis, 2022]

Pada ilustrasi Balai Kota Surabaya warna-warna yang digunakan adalah warna oranye, putih, abu-abu, biru, dan hitam. Warna-warna ini disesuaikan dengan karakteristik bangunan serta karakteristik warna dalam *flat design* yaitu warna solid dan tidak ada gradasi. Efek bayangan pun dilakukan dengan memberikan warna yang cenderung lebih tua daripada warna yang digunakan sebelumnya. Seperti pada atap, efek bayangan diberikan dengan warna oranye tua cenderung ke arah cokelat sehingga terlihat perbedaan antara warna asli dan warna bayangan.



Gambar 17. Final ilustrasi vektor Tugu Pahlawan
[Sumber: Penulis, 2022]

Pada ilustrasi Tugu Pahlawan, warna yang digunakan adalah abu-abu, biru, dan hijau. Warna yang diterapkan pun sesuai dengan prinsip *flat design*, serupa dengan ilustrasi sebelumnya. Efek bayangan dihasilkan lewat perbedaan warna yang cenderung lebih tua dibandingkan dengan warna aslinya.



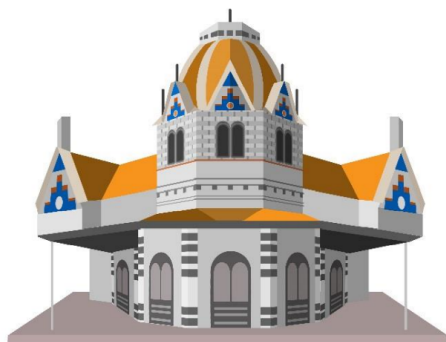
Gambar 18. Final ilustrasi vektor De Javasche Bank
[Sumber: Penulis, 2022]

Pada ilustrasi De Javasche Bank, warna yang digunakan adalah warna oranye dan abu-abu. Warna ini digunakan sesuai dengan prinsip *flat design* yang menggunakan perbedaan warna untuk menampilkan efek bayangan. Warna bayangan menggunakan warna yang lebih tua dari warna aslinya dan tetap solid tanpa adanya gradasi.



Gambar 19. Final ilustrasi vektor Kantor Pos Kebonrojo
[Sumber: Penulis, 2022]

Pada ilustrasi Kantor Pos Kebonrojo, warna yang digunakan adalah oranye dan abu-abu. Warna tua seperti oranye tua (cenderung coklat) dan abu-abu tua pada desain ikon ini digunakan untuk menghadirkan efek bayangan sesuai dengan karakteristik warna dari *flat design*.



Gambar 20. Final ilustrasi vektor Balai Pemuda Surabaya
[Sumber: Penulis, 2022]

Pada ilustrasi Balai Pemuda Surabaya, warna yang digunakan adalah oranye muda, dan abu-abu. Warna yang cenderung tua seperti oranye tua kekuningan pada bagian atap digunakan untuk menghadirkan efek bayangan sesuai dengan prinsip *flat design*.

Setelah melakukan proses desain, proses selanjutnya adalah *implementation*.

3.5 Implementation

Pembuatan ilustrasi vektor bangunan bersejarah kota Surabaya ini ditujukan untuk dapat digunakan pada media digital seperti *website* atau media sosial maupun media cetak. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa ilustrasi vektor menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berfungsi untuk memberikan informasi yang relevan dan terkait, dalam hal ini informasi tersebut berkaitan dengan bangunan bersejarah di kota Surabaya.

4. KESIMPULAN

Setelah melakukan pembuatan ilustrasi vektor bangunan bersejarah di Surabaya diantaranya Balai Pemuda, Tugu Pahlawan, Balai Kota, De Javasche Bank, dan Kantor Pos Kebonrojo, dapat dibuat sebuah simpulan. Ilustrasi vektor dapat dibuat dengan mengutamakan karakteristik dari masing-masing bangunan bersejarah tersebut. Selain itu penerapan *flat design* sebagai gaya desain yang digunakan dalam ilustrasi vektor menunjang ilustrasi tampak bersih (*clean*) tanpa ada bayangan dan tekstur. Penggunaan warna-warna cerah turut menunjang hasil akhir dari ilustrasi bangunan bersejarah di Surabaya ini.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh rekan penulis yang telah mendukung penulis hingga karya ini dapat direalisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Nursyahbani and B. Pigawati, "KAJIAN KARAKTERISTIK KAWASAN PEMUKIMAN KUMUH DI KAMPUNG KOTA (Studi Kasus: Kampung Gandekan Semarang)," *J. Tek. PWK*, vol. 4, no. 2, pp. 267–281, 2015, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/214472-kajian-karakteristik-kawasan-pemukiman-k.pdf>.

- [2] R. D. W. Putra, "IDENTIFIKASI KELESTARIAN KAWASAN KOTA LAMA MELALUI PROTEKSI BANGUNAN CAGAR BUDAYA OLEH PEMERINTAH KOTA SURABAYA," *J. Pengemb. Kota*, vol. 4, no. 2, pp. 139–150, 2016, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/315909511_IDENTIFIKASI_KELESTARIAN_KAWASAN_KOTA_LAMA_MELALUI_PROTEKSI_BANGUNAN_CAGAR_BUDAYA_OLEH_PEMERINTAH_KOTA_SURABAYA/link/58ed033f0f7e9bf619bb05b9/download.
- [3] J. Hilman, "Perancangan Ilustrasi Buku Berjudul 'Billy dan Dunia Permen,'" Universitas Negeri Semarang, 2019.
- [4] A. Male, *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Bloomsbury Publishing, 2017.
- [5] A. A. Sendari, "Dokumentasi adalah Bukti Resmi, Tujuan, Fungsi dan Perannya," *liputan6.com*, 2022. <https://hot.liputan6.com/read/4870090/dokumentasi-adalah-bukti-resmi-tujuan-fungsi-dan-perannya>.
- [6] P. McNeil, *The Designer's Web Handbook: What You Need to Know to Create for the Web*. HOW Books, 2012.
- [7] R. Julian and B. A. Hananto, "Perancangan Ilustrasi Buku 'The Naked Traveler, Across The Indonesian Archipelago,'" *JSRW*, vol. 6, no. 1, pp. 7–15, 2018.
- [8] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D," in *ke-26*, 2018.
- [9] Bappeko, "Museum 10 Nopember dan Monumen Tugu Pahlawan," *Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya*, 2022. <https://bappeko.surabaya.go.id/ecobis/wisata/kategori-detail/2#:~:text=Tugu Pahlawan didirikan pada tanggal,10 Nopember 1945 di Surabaya>.
- [10] Surabayastory, "Menelisik Jejak Lain Simpangche Societeit Surabaya," *Surabayastory.com*, 2018. <https://surabayastory.com/2018/10/31/menelisik-jejak-lain-simpangche-societeit-surabaya/>.
- [11] I. N. W. Adnyana, I. W. A. P. Yasa, and I. N. Jayanegara, "Implementasi Pembangunan Berkelanjutan Melalui Perancangan Game Pengenalan Bahasa Bali Bagi Anak-Anak," in *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, 2020, pp. 240–245.
- [12] B. A. Hananto, J. R. K. Hadi, K. O. Hernawan, and N. C. Gondo, "Evaluasi Metodologi Desain Dalam Simulasi Perancangan Ulang Sistem Tanda Untuk Pengguna Transportasi Umum," *Bhs. Rupa*, vol. 4, no. 1, pp. 61–70, 2020.
- [13] D. Hasanudin and O. Adityawan, "Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI)," *Pantun J. Ilm. Seni Budaya*, vol. 5, no. 2, pp. 1234–144, 2020.
- [14] A. Listya, "Konsep dan Penggunaan Warna Dalam Infografis," *J. Desain*, vol. 6, no. 1, pp. 10–19, 2018.