

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam dunia pariwisata, destinasi utama yang menjadi tujuan perjalanan adalah tempat-tempat yang memiliki ciri khas dari daerah yang dituju. Tempat yang menjadi tujuan tersebut biasanya mengandung nilai sejarah, keunikan, ataupun keindahan alam yang hanya dapat dijumpai di daerah tersebut. Hal inilah yang dapat menjadi daya tarik bagi turis lokal maupun turis manca negara.

Desitinasi wisata tentunya masih kurang jika tidak dilengkapi dengan cenderamata. Seperti yang dikemukakan pada Zulkifli dalam jurnalnya yang berjudul *The Revitalization of Iconic Shapes through the Creation of Relief Dimensional Paintings as Tourism Software Products (Case Study in Medan City, Indonesia)* bahwa sejarah kepariwisataan Kota Medan tidak sejalan dengan perkembangan elemen pendukungnya, khususnya keberadaan produk cenderamata. Padahal keberadaan cenderamata yang khas sangat mendukung kemajuan pariwisata, untuk merawat memori wisatawan yang pernah berkunjung. Survey yang dilakukan di beberapa tempat penjualan produk cederamata, misalnya di pasar sentral Medan dan sekitar Istana Maimun terlihat umumnya menjual produk-produk yang bersifat umum. Produk dimaksud berupa keramik, anyaman, dan kerajinan berbahan kayu dan kain. Sebagian ada yang didatangkan dari Yogyakarta, seperti batik dan kriya kayu. Apalagi produk yang dipasarkan di pasar modern seperti mall, semuanya adalah produk tanpa identitas lokal, yang di mana saja ada dijual.

Cenderamata sendiri merupakan buah tangan yang dapat kita beli untuk menjadi kenang-kenangan atau tanda bahwa kita pernah mengunjungi destinasi

tersebut. Selain itu, cenderamata juga dapat dijadikan sebagai oleh-oleh yang bisa kita berikan kepada orang yang kita sayangi.

Karena dijadikan sebagai kenang-kenangan, cenderamata biasanya dibuat dengan membawakan ciri khas yang terdapat pada destinasi setempat. Ciri khas ini dapat dijumpai pada desain yang digunakan pada cenderamata. Contohnya seperti ketika kita membeli cenderamata di Jakarta, desain yang dapat kita temukan yaitu Monumen Nasional, Tugu Pancoran, Kota Tua, kendaraan khas Jakarta seperti Bajaj, dan hal bersejarah lainnya yang dapat menggambarkan kota Jakarta.

Begitu juga dengan cenderamata yang dapat kita jumpai di kota Medan. Desain yang ada tentu saja harus menggambarkan ciri khas kota Medan seperti Istana Maimun, Masjid Raya Al-Mashun, Tugu Air Tirtanadi, Becak Medan, dan sebagainya. Tidak hanya tentang monumen bersejarah, desain yang dibawakan juga bisa mengandung tentang unsur budaya seperti ornamen Batak, Melayu, Karo, Nias, Pak-pak, Dairi, dan sebagainya yang dapat dijumpai di Medan.

Desain tersebut umumnya diaplikasikan pada cinderamata yang dapat dipakai pada kehidupan sehari-hari seperti pada kaos, gantungan kunci, dan juga tas. Selain dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari barang-barang tersebut juga harus mengikuti *trend*. Salah satu contoh cenderamata yang mengikuti *trend* yaitu tas *tote bag*.

*Tote bag* merupakan salah satu model tas jinjing berbentuk kotak yang terbuka dan dilengkapi dengan dua buah tali pegangan pada bagian atasnya. Penggunaan *tote bag* pada dasarnya dapat memberikan kemudahan dan kepraktisan untuk membawa setiap barang yang dibawa sehari-hari. Sejah ini, desain *tote bag*

yang dijadikan sebagai cenderamata kota Medan hanya menggunakan desain gambar yang sangat sederhana dan terlalu banyak dijumpai sehingga terkesan monoton. Hal ini menyebabkan kurangnya ketertarikan turis atau pengunjung untuk membeli *tote bag* sebagai cenderamata dari kota Medan.

Seperti pada data yang penulis dapatkan melalui hasil observasi awal berupa wawancara (27 Desember 2021) kepada salah satu pedagang souvenir yang berada di kawasan Istana Maimun Medan, yang mengatakan bahwa dalam penjualan *tote bag* di tempat wisata Istana maimun memiliki kekurangan diantaranya adalah kurangnya penjual *tote bag* yang menggunakan ikon-ikon kota Medan pada desainnya, dari segi desain *totebag* yang sering dijumpai kurang begitu berinovasi, dan kebanyakan desain yang digunakan hanya pada desain *T-shirt* namun tidak pada desain *tote bag*.

Selain itu, sebelumnya juga pernah ada yang membuat desain untuk *tote bag* namun telah berhenti dikarenakan pandemi *corona*. Penjual juga berpendapat jika ada pengrajin yang mendistribusikan produknya kepada mereka akan senang hati menerimanya. Karna kebanyakan desain yang digunakan hanya gambar siluet Istana Maimun yang terkesan monoton dan kurang variasi. Penjual juga berharap adanya inovasi baru dalam desain *tote bag* yang akan datang, sebab desain *tote bag* lebih sering menggunakan kalimat seperti “I LOVE TOBA” dan “I LOVE MEDAN” tidak menampilkan kesan wisata Istana Maimun,

Desain-desain seperti ini kebanyakan menghasilkan editan sederhana dari *font* dan emotikon hati menggunakan aplikasi gambar. Selain itu ada juga desain yang hanya memakai satu warna sehingga hasil yang didapat terlalu sederhana.

Tetapi jika memaksimalkan penggunaan aplikasi gambar bisa saja menghasilkan kualitas desain yang lebih baik. Tidak hanya mengambil gambar dari internet tetapi menggunakan kreativitas dari ilmu tentang prinsip-prinsip desain sehingga menghasilkan gambar yang lebih orisinal.

Dalam pembuatan desain, teknik yang digunakan juga mempengaruhi kualitas produk. Seperti pada data yang penulis dapatkan melalui hasil observasi awal berupa wawancara (23 Desember 2021) kepada pemilik *Sablon Tembung* yang berada di Pasar VII Simpang Jodoh Tembung, mengatakan bahwa produk hasil teknik cetak saring dipengaruhi oleh tingkat kerumitan pada desain. Dan teknik cetak saring tidak bisa menjamin kemiripan 100% pada desain yang memiliki lebih dari 10 variasi warna. Hasil pada teknik cetak saring hanya bisa mencapai kemiripan sekitar 70-80% saja. Untuk menjamin kemiripan lebih dari 80% teknik yang digunakan adalah teknik *digital printing*. Pada teknik ini warna yang dipakai bisa lebih dari 10 variasi warna yang beraneka ragam.

Berdasarkan latar belakang masalah melalui hasil observasi awal pada penjual souvenir di kawasan Istana Maimun dan pemilik percetakan sablon di Tembung, peneliti berkeinginan membuat desain *tote bag* yang lebih menjual nilai-nilai ikon kota Medan dengan warna yang lebih bervariasi menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator Draw* dan teknik *Digital Printing*. Dengan ini penulis merumuskan judul "**Penciptaan Desain Tote bag Menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator Draw dan Teknik Digital Printing sebagai Cenderamata Kota Medan**".

## B. Identifikasi Masalah

Sabagaimana yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, maka peneliti perlu melakukan identifikasi masalah. Adapun beberapa hal yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Desain *tote bag* yang dijadikan sebagai cenderamata kota Medan hanya menggunakan desain gambar yang sangat sederhana dan terlalu banyak dijumpai sehingga turis atau pengunjung kurang tertarik untuk membeli *tote bag* sebagai cenderamata dari kota Medan.
2. Kurangnya pengerajin *tote bag* yang menggunakan konsep desain ikon kota Medan menjadikan sepiunya distribusi produk *tote bag* di *outlet* penjualan oleh-oleh kota Medan.
3. Teknik cetak saring yang digunakan pada proses mencetak desain pada *tote bag* hanya mampu menghasilkan kemiripan berkisar 70-80% dengan kerumitan lebih dari 10 variasi warna sehingga produk yang dihasilkan tidak maksimal.
4. Tidak begitu banyak Penciptaan desain *tote bag* yang menggunakan ikon-ikon kota Medan dengan aplikasi gambar dan digital printing sehingga produk jadi *tote bag* hanya berkesan monoton.
5. Kurangnya pengerajin produk *tote bag* sehingga minimnya Penciptaan sebagai cinderamata kota Medan yang lebih berkualitas.

## C. Pembatasan Masalah

Luasnya permasalahan, keterbatasan waktu, dana dan kemampuan peneliti, maka penciptaan ini dibatasi pada permasalahan berikut:

1. Penciptaan desain *tote bag* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator Draw* dan teknik *digital printing*.
2. Kualitas karya hasil penciptaan desain *tote bag* sebagai cenderamata kota Medan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Untuk lebih memfokuskan penciptaan dalam perancangan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses penciptaan desain *tote bag* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator Draw* dan teknik *digital printing*?
2. Bagaimanakah kualitas karya hasil penciptaan desain *totebag* sebagai cenderamata kota Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam penciptaan ini tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis bagaimanakah penciptaan desain *tote bag* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator Draw* dan teknik *digital printing* sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan prinsip desain dan tidak terkesan monoton.

2. Untuk menganalisis bagaimanakah kualitas produk hasil penciptaan desain *tote bag* sebagai cenderamata kota Medan sehingga menarik minat turis atau pengunjung untuk membeli *tote bag* sebagai cenderamata dari kota Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penciptaan yang telah tercapai, diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Pada perkembangan cenderamata di kota Medan keberadaan produk cenderamata yang mendukung, yaitu produk yang berkualitas, mempunyai citra, berbasis pada karakteristik sosial budaya dan masyarakat kawasan wisata kota Medan.
2. Pada masyarakat kota Medan Penciptaan desain cenderamata dapat dijadikan sebagai referensi dalam menambah wawasan produk cenderamata.
3. Pada perkembangan dunia pariwisata bermanfaat untuk industri produk cenderamata, yang bisa dijadikan model Penciptaan desain produk yang di sesuaikan dengan karakteristik kawasan wisata kota Medan.