

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kota Medan adalah ibu kota Provinsi Sumatera Utara. Dalam Kamus Indonesia-Karo (2002) yang ditulis Darwin Prints, kata 'Medan' berarti 'menjadi sehat' atau 'lebih baik.' Asal usul nama medan yang seperti ini terang-benderang terkait erat dengan pendiri Kota Medan, yakni Guru Patimpus, yang berprofesi sebagai tabib.

Kota ini merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya, (Zulfi, 2019: 9). Medan sendiri merupakan kota pariwisata. Bagi kota pariwisata tentu harus mengelola tempat wisata yang ada di kotanya dengan baik agar dikunjungi oleh banyak wisatawan. Tidak hanya fasilitas tempat wisatanya, pilihan jenis cinderamata yang dijual juga harus memiliki ciri khas tertentu yang membuatnya berbeda dengan tempat pariwisata lainnya. Seperti halnya kota Jogja dan Bali, tentu memiliki souvenir yang khas. Misalkan saja wisata di Bali. Bali terkenal dengan replika garuda dan barong, Yogyakarta dengan berbagai kerajinan kayu, tekstil dan logam.

Kota Medan mewariskan sejumlah bangunan yang bernilai historis, sebagai salah satu bukti dari eksistensi dan kejayaan kota Medan pada masa lampau. Bangunan-bangunan bersejarah merupakan arsip arsitektur. Dalam buku jelajah Medan *Heritage*. Pemerintah kota Medan melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Medan, menetapkan bangunan bersejarah kota Medan menjadi agenda wisata. Wisata Heritage.

Kekayaan bangunan sejarah di kota Medan, sangat berpotensi di angkat menjadi produk *souvenir*. Karena sangat disayangkan bilamana masyarakat luas tidak mengetahuinya, terlebih bagi masyarakat kota medan yang belum mengetahui kekayaan sejarah kotanya, yaitu bangunan-bangunan bersejarah di kota Medan. Maka dari itu dibuatlah upaya-upaya bagaimana memperkenalkan kota Medan. Salah satunya adalah membuat ikon-ikon bangunan *heritage* kota Medan dalam bentuk kaos.

Di kota Medan sendiri masih susah menemukan tempat yang menjual oleh-oleh Medan berbentuk barang atau *souvenir*. Kemudian tidak terlalu banyak pilihan *souvenir* yang di jual dipasaran. Di samping itu juga belum banyak penggiat *souvenir* yang mengembangkan desain kaos oblong bertema ikon-ikon kota Medan. Yang ada baru sebatas desain dengan tulisan seperti: “I Love Medan” atau “ini Medan bung”. Padahal gedung-gedung *heritage* kota Medan sangat berpotensi di angkat sebagai sumber inspirasi dalam perancangan desain kaos sebagai *souvenir* khas kota Medan.

Dari survey dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Juni 2021, dengan salah satu karyawan Debora 28 tahun disebuah toko yang bernama “I Love Medan” yang berada di Jl. Asia No.147-J/169-I Medan Area. Debora mengatakan. “Bahwa untuk penjualan kaos sendiri tidak terlalu banyak wisatawan yg membeli dibandingkan dengan koleksi lain yg dijual ditoko ini seperti gantungan kunci, magnet, miniatur PDAM Tirtanadi, miniatur Rumah adat, gelas dan tas, untuk kaos sendiri kebanyakan stok barang-barang lama karena susah untuk menjual *souvenir* kaos ditoko ini”. Dari pernyataan di atas hal tersebut

mungkin dipengaruhi karena desain yg di tampilkan pada kaos-kaos *souvenir* yg dijual di toko ini kurang menarik minat wisatawan.

Namun berbeda dengan wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu penjual *souvenir* di Istana Maimoon, yang beralamat di Jl. Brigjend Katamsi. Medan Maimoon. 17 Juni 2021. Ibu Mina 40 tahun yang merupakan salah satu pedagang *souvenir*, mengatakan, “Alhamdulillah, untuk produk *souvenir* kaos cukup banyak peminatnya dalam satu minggu bisa 10 sampai 15 kaos terjual”, adapun desain kaos yg dijual di toko Ibu Mina yaitu berupa tulisan “Istana Maimoon” dan “Medan”. Dengan harga Rp.30.000-Rp.70.000 untuk kaos. Lebih lanjut Ibu Mina mengatakan, “Pembeli yang datang, sebutnya, tidak hanya dari Kota Medan, tetapi juga dari daerah lainnya seperti Palembang, Aceh, Padang dan Pekanbaru. Namun terkadang banyak juga wisatawan yang mencari kaos dengan desain berbeda, selain tulisan Istana Maimoon dan Medan”.

Kemudian dari wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 17 Juni 2021 di Istana Maimoon, dengan salah satu wisatawan yang berkunjung ke Istana Maimoon. Mutia 21 tahun mengatakan. “Ia sudah beberapa kali berkunjung ke Istana Maimoon tetapi ia belum menemukan *souvenir* kaos yg cocok untuk dibeli sebagai buah tangan, menurutnya kaos yang dijual di Istana Maimoon tidak ada pembaharuan desain yg ditampilkan itu-itu saja meskipun dengan harga jual yang cukup murah”.

Di samping itu ada juga toko oleh-oleh *souvenir* lainnya dikota Medan yaitu Galeri Ulos Sianipar yang berada di Jl. Menteng Raya Gg. Pendidikan No.130, kecamatan. Medan Denai. Adapun wawancara yang peneliti lakukan

pada tanggal 17 Juni 2021 dengan salah satu karyawan, Ira 25 Tahun. Mengatakan “Produk *souvenir* kaos yg dijual di Galeri milik pak Robert Sianipar ini berupa kaos dengan motif gorga dan ikon Medan seperti PDAM Tirtanadi, untuk penjualan kaos di galeri ini sendiri sangat kurang peminatnya dibandingkan dengan produk *souvenir* lain seperti kain tenun ulos, songket dan pernak-pernik lainnya”.

Menurut peneliti adapun hal tersebut mungkin dikarenakan kualitas grafis desain yang ditampilkan pada kaos tersebut kurang menarik menampilkan grafis gambar yang monoton, sedangkan keinginan wisatawan yang berkunjung ke Medan adalah adanya produk kenang-kenangan *souvenir*, dalam hal ini baju kaos yang unik, berupa desain grafis kaos yang spesifik bernuansa seni dan budaya lokal yang dikemas secara trendy.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa baju kaos *souvenir* yg dijual dipasaran masih terkesan monoton dengan menampilkan visual grafis gambar yg sederhana dan belum menampilkan citra keunikan dari kota Medan. Adapun hal tersebut yang mendasari ide peneliti untuk membuat “Gedung *Heritage* Kota Medan Sebagai Inspirasi Pengembangan Desain Kaos *Souvenir* kota Medan”. Dalam proses perancangan desain kaos khas kota Medan ini, sebagai dasar. Konsep dikembangkan dengan pengolahan gambar atau desain yang akan di tampilkan, dan penulisan deskripsi. Desain kaos oblong (*t-shirt*) ini diwujudkan, berdasarkan prinsip desain: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*ritme*), dan pusat perhatian (*focus of interest*). Dengan memanfaatkan ilustrasi dalam proses penciptaan desain. Mengembangkan

keaktivitas dalam mengeksplorasi kekayaan dan keragaman Gedung ikon-ikon kota Medan dalam visualisasi gambar yang dikombinasikan dengan tulisan.

Perancangan ini akan mengadaptasi gaya gambar ilustrasi sebagai dasar dalam tiap-tiap tema yang diangkat. Selain itu gaya gambar ini dipilih karena belum digunakan oleh kompetitor. Ini dapat menjadi diferensiasi yang dapat meraih minat calon konsumen terhadap *T-shirt souvenir* Kota Medan. Gaya gambar ini juga akan mempermudah proses produksi percetakan kaos.

Pemilihan media kaos dalam perancangan *souvenir* khas kota Medan ini mengingat kaos atau *T-shirt* merupakan media yang dapat memuat pesan yang lebih leluasa melalui gambar dan tulisan pada desainnya.

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar pemikiran yang telah dituliskan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum banyaknya penggiat *souvenir* yang mengembangkan desain kaos oblong bertema gedung *heritage* kota Medan.
2. Banyaknya gedung ikon kota Medan yang belum digarap dan dimanfaatkan secara maksimal sebagai produk *souvenir* kaos.
3. Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui gedung-gedung bersejarah yang menjadi ikon kota Medan.
4. Produk *souvenir* kaos yang dijual menampilkan desain yang sangat sederhana, desain yang monoton, sangat pasaran, tidak memiliki keunikan dan citra estetis, sehingga kurang diminati wisatawan.
5. Minimnya tempat atau toko-toko yang menjual oleh-oleh Medan berbentuk

barang atau *souvenir*.

6. Tidak terlalu banyak pilihan *souvenir* yang di jual di pasaran.
7. Kualitas produk yang kurang bagus dan harga yang cukup mahal sehingga mengurangi minat wisatawan untuk membeli.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, pembatasan masalah dilakukan agar dapat ditetapkan fokus permasalahan dan solusi yang akan dilakukan. Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, untuk lebih mengarahkan ke fokus penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Membahas proses perancangan desain kaos khas kota Medan bertema “Gedung *Heritage* Kota Medan Sebagai Inspirasi Pengembangan Desain Kaos *Souvenir* kota Medan”
2. Melihat kualitas souvenir kaos dari bahan dan desain yang diterapkan di tempat-tempat penjual souvenir kota Medan.
3. Mengangkat kekhasan kota medan melalui souvenir kaos bertema gedung-gedung *heritage* kota Medan sesuai dengan minat wisatawan..
4. Membuat perancangan desain kaos khas kota Medan dengan teknik ilustrasi.
5. Gedung-gedung *heritage* kota Medan yang berpotensi di angkat menjadi desain kaos.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat perancangan desain kaos yang sesuai dengan selera minat wisatawan?
2. Bagaimana pemanfaatan ilustrasi dalam proses penciptaan desain Kaos bertema gedung heritage kota Medan?
3. Bagaimana hasil penciptaan dari pemanfaatan ilustrasi dalam proses penciptaan desain Kaos bertema gedung *heritage* kota Medan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat suatu *souvenir* dalam bentuk kaos bertema gedung *heritage* kota Medan.
2. Memperkenalkan kota Medan kepada wisatawan melalui media kaos.
3. Dapat memberikan solusi terhadap kebutuhan *souvenir* khas kota medan dalam bentuk kaos yang layak untuk dijadikan sebagai oleh-oleh sekaligus menjadi media promosi identitas kota Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pengetahuan dan melengkapi khazanah keilmuan yang berguna bagi kepentingan akademisi dalam bidang pendidikan seni rupa tentang proses perancangan desain kaos bertema gedung ikon kota Medan sebagai produk souvenir.
- b. Sebagai informasi dan masukan bagi peneliti lain dengan maksud melakukan penelitian yang berkaitan dalam perancangan desain kaos khas kota Medan sebagai produk souvenir.
- c. Sebagai media promosi dan informasi kepada masyarakat kota Medan dan wisatawan dalam memperkenalkan kekayaan wisata Medan berupa gedung-gedung ikon bersejarah di kota Medan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat luas, dapat memberikan gambaran informasi tentang kekayaan kota Medan kepada masyarakat dan wisatawan akan gedung-gedung bersejarah di kota Medan.
- b. Bagi perajin, mendorong para perajin dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas produk kerajinan *souvenir* kaos khas kota Medan sebagai produk oleh-oleh bagi wisatawan.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan wawasan kepada peneliti mengenai kekayaan sejarah kota Medan dan keberagaman *souvenir* kota Medan, dan dengan keberhasilan penelitian ini nantinya diharapkan peneliti dapat berkontribusi langsung dalam memenuhi kebutuhan *souvenir* khas kota Medan.

