

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN
RESEARCH GRANT
PROGRAM HIBAH KOMPETISI INSTITUSI (PHKI)
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN TAHUN 2010**



**PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK CENDERAMATA
PARIWISATA SUMATERA UTARA
BERBASIS KARAKTERISTIK PARIWISATA ALAM,
PANTAI, DAN BUDAYA**

Tim Peneliti:

Drs. Zulkifli, M.Sn. (Ketua)

Drs. Mesra, M.Sn. (Anggota)

Drs. Misgiya, M.Hum. (Anggota)

Dibiayai dengan Dana PHKI Unimed Sesuai dengan SPK

No.: 07/H33/PHKI Batch I/SPK-RG/PNBP/VII/2010

Tanggal 26 Juli 2010

**UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
NOVEMBER 2010**

**PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK CENDERAMATA
PARIWISATA SUMATERA UTARA
BERBASIS KARAKTERISTIK PARIWISATA ALAM,
PANTAI, DAN BUDAYA**

Nama Lengkap : Drs. Zulkifli, M.Sn.
Jenis kelamin : Laki-laki
Pangkat/ Golongan : Pembina Tk. I/ IVb
NIP : 19660113 199303 1 003
Peruruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
Kantor/ Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Seni Rupa
Alamat Kantor : Jl. Willem Iskandar, Psr. V, Medan, 20221
Telp/ Fax/ E-mail : 061-77862747 / 061-6613319

THE
Character Building
UNIVERSITY

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK CENDERAMATA
PARIWISATA SUMATERA UTARA
BERBASIS KARAKTERISTIK PARIWISATA ALAM,
PANTAL, DAN BUDAYA**

Ketua Peneliti : Drs. Zulkifli, M.Sn.
Anggota Peneliti 1 : Drs. Mesra, M.Sn.
Anggota Peneliti 2 : Drs. Misgiya, M.Hum
Mahasiswa 1 : Sudarson Hutabarat
Mahasiswa 2 : Findrian Tarigan
Mahasiswa 3 : Syahrudin
Total Biaya : Rp. 15.000.000,- (lima belas juta rupiah)
Waktu Penelitian : 6 Bulan

Medan, 18 November 2010

Menyetujui:
Ketua Jurusan Seni Rupa,

Ketua Peneliti/ Penanggung Jawab,


Drs. Zulkifli, M.Sn
NIP. 19660113 199303 1 003


Drs. Zulkifli, M.Sn
NIP. 19660113 199303 1 003

Mengetahui:
Ketua Fakultas Bahasa dan Seni,


Prof. Dr. Khaifil Ansari, M.Pd.
NIP. 19630910 198803 1 002

KATA PENGANTAR

Seiring dengan selesainya penelitian pengembangan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara berbasis karakteristik pariwisata alam, pantai, dan budaya ini kami tim peneliti mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah, Tuhan Yang Maha Esa.

Penelitian ini bertujuan merumuskan karakteristik pariwisata alam dengan sampel Berastagi, karakteristik pariwisata bahari dengan sampel Pantai Cermin, dan karakteristik pariwisata budaya dengan sampel Istana Maimun, serta mengembangkan model cenderamata yang relevan dengan karakteristik kawasan wisata tertentu yang dijadikan sampel penelitian. Mudah-mudahan usaha keras dan keseriusan kami tim peneliti ini bisa memberi kontribusi terhadap pengembangan produk cenderamata pariwisata di Sumatera Utara, sehingga secara tidak langsung juga akan mendukung dunia kepariwisataan di Sumatera Utara, baik pariwisata alam, bahari, maupun budaya, mengingat banyak daerah-daerah yang menjadikan sektor pariwisata sebagai sektor andalan untuk meningkatkan pendapatan daerahnya.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan, sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan lancar.

Tetentunya usaha penelitian yang kami lakukan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritikan dan saran yang konstruktif sangat kami harapkan, dan kami juga mengharapkan akan ada penelitian lanjutan sebagai tidak lanjut dari penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengelola kawasan pariwisata, industri cenderamata, sekolah menengah kerajinan, dan semua pihak yang membutuhkan.

Medan, November 2010
Ketua Peneliti,

Drs. Zulkifli, M.Sn.

ABSTRAK

Pengembangan Desain Produk Cenderamata Pariwisata Sumatera Utara Berbasis Karakteristik Pariwisata Alam, Pantai, dan Budaya

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan bahwasanya di Sumatera Utara terdapat banyak kawasan pariwisata, diantaranya ada yang sudah kesohor sampai ke mancanegara, seperti Parapat. Disamping itu banyak juga tempat atau kawasan wisata baru bermunculan seiring dengan banyaknya daerah-daerah yang menjadikan sektor pariwisata sebagai andalan untuk meningkatkan pendapatan daerahnya. Kenyataan ini tidak sebanding dengan usaha penciptaan dan pengembangan bentuk cenderamata yang khas kawasan pariwisata setempat, padahal keberadaan cenderamata yang bisa menjadi tali ikatan batin bagi wisatawan dengan tempat wisata yang pernah dikunjunginya sangatlah penting. Di berbagai tempat pariwisata terkenal, baik di nusantara dan di mancanegara selalu tersedia berbagai bentuk dan jenis cenderamata karena sudah disadarinya bahwasanya eksistensi diri kepariwisataan tidak bisa dipisahkan dari ketersediaan cenderamata yang relevan dan unik.

Untuk mencari solusi permasalahan di atas dilakukanlah penelitian tentang karakteristik pariwisata alam, pariwisata bahari, pariwisata budaya di Sumatera Utara dengan sampel lokasi Berastagi, Pantai Cermin, dan Istana Maimun untuk kemudian dikembangkan produk cendermata yang sesuai dengan karakteristik lingkungan sosial budaya masyarakat, dan lingkungan alam sekitar kawasan wisata setempat. Penelitian ini menerapkan metode *research and development* dengan menekankan pada pengembangan produk untuk bisa diaplikasikan dalam konteks yang lebih luas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik pariwisata alam di Sumatera Utara mengandalkan keindahan alam dengan daya eksotis seperti; panorama, kontur permukaan tanah dengan jurang dan perbukitan, adanya sungai, danau, air terjun dan didukung kekayaan flora dan fauna khas daerah setempat. Kekayaan budaya dan kekayaan alam berupa fauna dan flora merupakan sumber inspirasi penciptaan produk cenderamata wisata alam, kontekstual Berastagi. Pariwisata pantai lebih banyak menawarkan keindahan pantai dan laut dengan dukungan fasilitas bermain di laut, seperti; kapal, jetsky, banana boat, dan lainnya. Karakter ini merupakan sumber inspirasi yang bisa dikembangkan menjadi produk cenderamata pariwisata relevan. Daerah pariwisata pantai di Sumatera Utara yang terkenal diantaranya adalah Nias, Sibolga, dan Pantai Cermin. Selanjutnya, wisata budaya terkait dengan sejarah kehidupan masyarakat yang tumbuh dan berkembang seiring perjalanan waktu dengan berbagai dinamikanya, yang tercermin pada produk-produk seperti arsitektur, peralatan rumah tangga, pakaian, persenjataan, peralatan pertanian, peralatan pertukangan, peralatan ibadah atau ritual, alat musik, dan sebagainya. Produk budaya fisik ini sangat potensial sebagai inspirasi pengembangan cenderamata pariwisata budaya, kontekstual di Istana Maimun. Penelitian ini juga telah mengembangkan beberapa produk cenderamata pariwisata alam, bahari, dan budaya sebagai prototype yang bisa dikembangkan secara masal pada industri masyarakat atau *home industry*.

Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan cenderamata pariwisata di Sumatera Utara

DAFTAR ISI

	Hal.
Halaman Judul	
Halaman Pengesahan	
Kata Pengantar	
Abstrak	
Daftar Isi	
I. PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B.Perumusan Masalah	2
C.Tujuan Penelitian	2
D.Manfaat	3
II. TINJAUAN PUSTAKA	4
A.Karakteristik Pariwisata	4
B.Pariwisata Sumatera Utara	5
C.Desain Produk Cenderamata Pariwisata	6
D.Peran Lembaga Pendidikan.....	8
III. METODE PENELITIAN	10
A.Waktu dan Tempat	10
B.Bahan dan Alat	10
C.Perlakuan dan Rancangan	11
D.Prosedur/ Penciptaan	13
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	16
A. Karakteristik Pariwisata Alam Berastagi	16
B. Karakteristik Pariwisata Bahari “Pantai Cermin”	19
C. Karakteristik Pariwisata Budaya “Istana Maimun”	22
D. Pengembangan Desain Produk Cenderamata Pariwisata Sumatera Utara	25
V. KESIMPULAN DAN SARAN	38
A.Kesimpulan	38
B.Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia kepariwisataan Sumatera Utara terus berkembang, banyak tempat-tempat wisata baru bermunculan, sejalan dengan pencapaian visi dan misi pemerintah daerah Sumatera Utara yang menjadikan pariwisata sebagai sumber pendapatan daerah (<http://www.sumutprov.go.id>). Sehubungan dengan ini tentunya kebutuhan akan produk cenderamata pariwisata juga meningkat. Hal ini bisa kita lihat di setiap kawasan wisata, banyaknya transaksi penjualan produk cenderamata wisata. Permasalahannya, produk yang di pasarkan ada juga yang tidak mencitrakan kawasan wisata setempat, tidak berbasis pada karakteristik kawasan wisata, tidak mencitrakan lingkungan alam dan budaya masyarakat setempat. Lebih jauh, berdasarkan survey yang kami laksanakan di kawasan wisata Parapat dan Berastagi membuktikan ada beberapa produk wisata yang dipasarkan didatangkan dari daerah lain, seperti Jawa dan Bali (survey: Desember 2009).

Di sisi lain, potensi pengembangan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara sebetulnya cukup besar, diantaranya potensi dunia pendidikan (SMK Kerajinan dan Jurusan Seni Rupa Unimed) dan Industri produk cenderamata pariwisata yang tersebar di berbagai daerah di Sumatera Utara. Permasalahannya, lembaga pendidikan selama ini kurang memperhatikan kebutuhan dan perkembangan masyarakat (*stakeholders*) sekitarnya, dan industri cenderung terjebak dengan rutinitasnya sehingga tidak punya kesempatan melakukan pengembangan yang kreatif. Hal ini menyebabkan potensi pengembangan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara belum mampu melahirkan produk yang berkualitas, yaitu produk yang berbasis pada karakteristik kawasan wisata tertentu, apakah kawasan wisata alam (pengunungan), pantai (bahari) atau kawasan wisata budaya, serta belum memberikan citra yang baik pada eksistensi kawasan wisata di Sumatera Utara.

Untuk pengembangan desain produk pariwisata yang berbasis pada karakteristik kawasan wisata setempat, dan diharapkan bisa dikembangkan secara berkelanjutan dan sinergis, perlu dilakukan penelitian untuk merumuskan permasalahan yang komprehensif dan melahirkan solusi yang tepat. Penelitian yang membahas persoalan kepariwisataan ini juga sejalan dengan visi dan misi Universitas Negeri Medan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan gambaran permasalahan di atas, dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik pariwisata alam (pegunungan) di Sumatera Utara, sehingga bisa dijadikan basis untuk pengembangan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara?
2. Bagaimana karakteristik pariwisata pantai (bahari) di Sumatera Utara, sehingga bisa dijadikan basis untuk pengembangan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara?
3. Bagaimana karakteristik pariwisata budaya di Sumatera Utara, sehingga bisa dijadikan basis untuk pengembangan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara?
4. Bagaimana mengembangkan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara yang berbasis pada karakteristik pariwisata alam, pantai dan budaya kontekstual kawasan pariwisata secara kreatif, sinergis, dan berkelanjutan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui karakteristik pariwisata alam (pegunungan) di Sumatera Utara, sehingga bisa dijadikan basis untuk pengembangan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara
2. Untuk mengetahui karakteristik pariwisata pantai (bahari) di Sumatera Utara, sehingga bisa dijadikan basis untuk pengembangan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara
3. Untuk mengetahui pariwisata budaya di Sumatera Utara, sehingga bisa dijadikan basis untuk pengembangan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara
4. Untuk mengembangkan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara yang berbasis pada karakteristik pariwisata alam, pantai, dan budaya secara kreatif, sinergis dan berkelanjutan.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan visi dan misi Universitas Negeri Medan, dan juga sejalan dengan visi dan misi Pemerintah Daerah Sumatera Utara, diharapkan penelitian ini bermanfaat pada berbagai pihak:

1. Secara umum pada perkembangan dunia kepariwisataan Sumatera Utara, karena kemajuan dunia pariwisata tidak terlepas dari keberadaan produk cenderamata yang mendukung, yaitu produk yang berkualitas, mempunyai citra, berbasis pada karakteristik sosial dan budaya masyarakat kawasan wisata setempat.
2. Secara khusus bermanfaat pada industri produk cenderamata, yaitu bisa dijadikan sebagai model pengembangan desain produk cenderamata yang sesuai dengan karakteristik kawasan wisata tertentu.
3. Sebagai model pengembangan desain produk cenderamata di lembaga pendidikan relevan, seperti SMK Kerajinan Laguboti, SMK Kerajinan Berastagi, disamping Jurusan Pendidikan Seni Rupa Unimed sendiri.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Karakteristik Pariwisata

Secara umum daerah pariwisata dapat digolongkan pada kawasan pariwisata alam, pantai (bahari), dan budaya (Atmojo, 2007). Tentunya masing-masing daerah pariwisata ini memiliki karakter yang berbeda. Ada yang memang tegas karakternya sebagai daerah pariwisata alam, pantai, atau budaya, namun juga ada yang memiliki sifat gabungan, misalnya disamping sebagai daerah pariwisata alam juga daerah pariwisata budaya, dan sebagainya. Perbedaan karakter ini jelas akan berpengaruh pada segmen pengunjung atau wisatawan yang akan datang, dan juga pada kecenderungan bentuk serta jenis produk cenderamata yang bisa mendukung eksistensi kawasan pariwisata.

Kawasan wisata alam utamanya menonjolkan keindahan alam, dengan dukungan kekayaan flora dan faunanya. Keindahan alam ini adalah karunia Tuhan, sedikit dipoles olah campur tangan manusia. Relevan dengan kawasan pariwisata alam ini adalah wana wisata, yaitu wisata hutan yang banyak menawarkan rekreasi petualangan yang menantang, seperti pendakian, pemanjatan tebing, arung jeram, dan sebagainya. Karakteristik pariwisata alam adalah yang dekat dengan kehidupan flora dan fauna, serta kehidupan sosial masyarakat sekitarnya. Oleh sebab itu desain cenderamata yang relevan tentunya yang terkait dengan karakter ini. karena desain merupakan tanggapan terhadap kondisi yang ada (Widagdo: 2000).

Pariwisata pantai menonjolkan keindahan pantai dengan dukungan fasilitas yang memungkinkan pengunjung menikmati keindahan pantai dan laut secara langsung atau tidak langsung. Atmojo (2007) mengatakan wisata pantai atau bahari berkaitan erat dengan kegiatan menikmati pemandangan alam berupa pantai dengan pasir putih. Di pantai wisatawan bisa menikmati sinar matahari (sunset), olah raga air seperti berselancar, menyelam dan sebagainya. Pariwisata pantai juga banyak yang menyediakan wahana bermain khusus untuk anak-anak. Visualisasi yang tidak bisa dilupakan sebagai representasi karakteristik pariwisata alam atau bahari adalah yang terkait dengan bentuk ikan, kerang, kapal, pemukiman nelayan dan sejenisnya

Pariwisata budaya menonjolkan peninggalan kekayaan budaya sebagai wahana wisata. Kalau pariwisata alam dan pantai lebih banyak menawarkan nilai-nilai rekreasi, relaksasi, kesenangan, dan kegembiraan, pariwisata budaya lebih banyak menawarkan

nilai-nilai edukatif dan apresiatif. Relevan dengan pariwisata budaya adalah pariwisata purbakala yang menawarkan berbagai obyek peninggalan sejarah purbakala. Visualisasi yang terkait dengan pariwisata budaya ini adalah bentuk-bentuk artefak budaya, arsitektur, peralatan, pakaian, alat produksi, alat transportasi, dan sebagainya.

Lebih luas dan mendalam tiap-tiap karakteristik pariwisata di lokasi pariwisata tertentu (kontekstual) harus diteliti secara komprehensif, dirumuskan secara spesifik, sehingga bisa menjadi basis eksplorasi dan pengembangan desain produk cenderamata pariwisata di kawasan wisata tertentu di Sumatera Utara.



Pariwisata Alam, Pantai (Bahari), dan Budaya (Sumber: Brosur Pariwisata SUMUT, 2008)

B. Pariwisata Sumatera Utara

Sumatera Utara merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Nusantara, dengan kawasan Prapat sebagai primadonanya (<http://hariansib.com/01/2009>). Selain itu juga banyak kawasan wisata potensial lainnya yang perlu dikembangkan sebagai tujuan wisata lokal, nasional dan internasional. Berdasarkan data BPS Sumatera Utara, secara umum perkembangan dunia pariwisata Sumatera Utara cenderung meningkat, dilihat dari pertumbuhan lokasi wisata dan kunjungan wisatawan (<http://hariansib.com/02/2009>). Daerah pariwisata yang sudah terkenal secara nasional dan internasional adalah Parapat, Berastagi, dan Nias, dimana sampai sekarang banyak dikunjungi wisatawan nusantara dan mancanegara. Parapat adalah kawasan pariwisata alam, dan juga budaya, Berastagi adalah kawasan pariwisata alam (pengunungan), dan Nias adalah kawasan pariwisata pantai, dan juga budaya dengan kecantikan dan daya eksotisnya yang kuat. Lokasi wisata lainnya adalah Bukit Lawang, Sembahé, dan beberapa tempat di kota Medan. Lokasi

pariwisata baru yang dibangun belakangan ada di beberapa tempat dan masih dalam tahap perkembangannya, diantaranya yang menonjol adalah di kawasan wisata pantai di kabupaten Serdang Bedagai, yaitu Pantai Pondok Indah, Pantai Kuala Putri, dan lainnya. Pada tabel berikut bisa dilihat beberapa kawasan pariwisata Sumatera Utara, yang diklasifikasikan dari sumber data brosur pariwisata Sumatera Utara.

Tempat atau Kawasan Pariwisata Sumatera Utara:

Tempat/ Kawasan Wisata	Karakteristik Pariwisata			Lokasi
	Alam	Pantai	Budaya	
Prapat	V		V	Tapanuli Utara dan Samosir
Berastagi	V			Tanah Karo
Nias		V	V	Kabupaten Nias
Pantai Cermin		V		Serdang Bedagai
Pantai Labu		V		Deli Serdang
Sembahe (Sibolangit)	V			Deli Serdang
Bukit Lawang	V			Langkat
Taman Nasional Gunung Leuser	V			Langkat
Candi Portibi			V	Gunung Tua
Istana Maimun (Peninggalan Budaya Melayu)			V	Kota Medan

Sampai saat ini keberadaan tempat atau kawasan pariwisata Sumatera Utara belum banyak didukung oleh desain produk cenderamata wisatanya. Walaupun ada produk cenderamata wisata yang ditawarkan, namun banyak juga yang tidak sesuai dengan karakteristik kawasan wisata setempat, dan tidak berkualitas, sehingga tidak mendukung keberadaan kawasan pariwisata. Selama ini aktivitas pariwisata belum banyak didukung oleh usaha pengembangan desain produk cenderamata oleh lembaga pendidikan, baik perguruan tinggi seni rupa, maupun sekolah kejuruan kerajinan atau kesenirupaan. Disisi lain, lembaga pendidikan kepariwisataan hanya fokus pada manajemen pariwisata, tidak berkaitan dengan desain produk cenderamata pariwisata.

C. Desain Produk Cenderamata Pariwisata

Salah satu perangkat dan pendukung kemajuan dunia pariwisata adalah desain produk cenderamata pariwisata yang merupakan representasi dari kekayaan budaya dan lingkungan setempat (local genius), seperti Bali terkenal dengan replika garuda dan barong, Yogyakarta dengan berbagai kerajinan kayu, tekstil dan logam. Namun di beberapa wilayah pariwisata Sumatera Utara, ironisnya banyak bentuk desain produk cenderamata yang dikembangkan tidak sejalan dengan karakteristik dan potensi lingkungan dan budaya Sumatera Utara atau kawasan wisata setempat.

Produk cenderamata pariwisata adalah produk yang diproduksi dan dikonsumsi dalam kaitannya dengan kepariwisataan. Soedarsono (1999) mengatakan; Ciri dari produk cenderamata pariwisata adalah (1) tiruan dari aslinya, (2) singkat, padat, atau bentuk mini dari aslinya, (3) penuh variasi, (4) ditinggalkan nilai sakral, magis, dan simbolisnya, dan (5) murah harganya. Produk ini lebih dalam pemahamannya dari sekedar produk souvenir yang terbatas pada kriteria kecil, ringan dan murah, namun juga berkaitan dengan nilai sosial dan budaya yang direpresentasikan berdasarkan karakteristik kawasan wisata tertentu.

Keberadaan produk cenderamata pariwisata tentunya tidak terlepas dari fungsi dan maknanya. Fungsinya diantaranya adalah untuk penunjang eksistensi dari kawasan wisata, dimana suatu obyek wisata menawarkan keindahan, kesenangan, kegembiraan secara psikologis, sedangkan produk cenderamata pariwisata menawarkan sesuatu untuk secara fisik dimiliki. Produk cenderamata pariwisata adalah obyek yang menghubungkan secara batiniah (ingatan, hayalan, imajinasi) seseorang tentang kawasan wisata yang pernah dikunjungi (Causey, 2006). Produk ini bermakna luas, karena sebagai penunjang pariwisata diharapkan dapat membentuk image dan citra yang baik tentang kawasan wisata. Maknanya adalah representasi dari karakteristik lingkungan alam dan kehidupan sosial budaya masyarakat setempat. Atmojo (2007) mengatakan; Cenderamata sebagai bagian dari pariwisata berfungsi untuk menyimpan kenang-kenangan, sebagai tanda bahwa seseorang telah melakukan kunjungan wisata. Lebih jauh benda cenderamata mampu menggugah daya ingatan seseorang untuk mengunjungi kembali suatu daerah wisata.

Berdasarkan fungsi dan makna di atas, tidak wajar kiranya dalam kawasan wisata dikembangkan dan dipasarkan produk cenderamata pariwisata yang tidak sesuai dengan

karakteristik tempat wisata tertentu, yang visualisasinya tidak mencitrakan kehidupan sosial budaya dan lingkungan masyarakatnya. Terkait dengan hal ini, dari survey yang dilakukan peneliti (awal Desember 2009) banyak produk cenderamata yang dipasarkan tidak relevan dengan kawasan wisata setempat, baik dari segi eksplorasi bentuk maupun material, seperti memasarkan produk cendermata berbentuk kapal-kapalan di kawasan pariwisata alam pengunungan, atau produk cendermata berbahan dasar kerang pada tempat pariwisata alam pengunungan, dan sebagainya. Lebih dari itu, juga masih banyak produk wisata yang didatangkan dari daerah lain, seperti Jawa dan Bali, dipasarkan di kawasan wisata di Sumatera Utara. Disamping itu, masih banyak produk yang dikembangkan dan dipasarkan di bawah standar kualitas yang seharusnya, tanpa melewati proses desain yang baik (produk *kitsch*). Tentunya hal ini tidak mendukung terhadap keberadaan wahana dan kawasan wisata tertentu, dan kontra produktif terhadap usaha pemerintah dalam mengembangkan dunia kepariwisataan sebagai penyumbang devisa daerah.

Wisatawan nasional dan mancanegara biasanya lebih intelek dan selektif, mereka tidak sembarangan memilih desain produk cenderamata pariwisata yang diinginkannya. Oleh sebab itu, hal ini hendaknya mendapat perhatian khusus. Terkait dengan inilah perlu dilakukan penelitian untuk bisa mengembangkan model desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara yang berkarakter dan berkualitas, agar segmen pasar pariwisata dari kalangan menengah atas, kaum intelektual, wisatawan nusantara dan mancanegara bisa terlayani dan terpuaskan. Kita bisa membandingkan dengan dunia pariwisata Bali, atau lebih jauh Hongkong, Paris, atau New York. Hal ini bukan sekedar hayalan, mengingat potensi Sumatera Utara untuk ini ada, hanya saja belum sepenuhnya disadari dan belum ada tindakan nyata.

D. Peran Lembaga Pendidikan

Kemajuan suatu bangsa, negara, dan daerah tak terlepas dari peran dunia pendidikan (Djanali, 2004). Tentunya juga untuk memajukan dunia kepariwisataan terkait dengan desain produk cenderamata pariwisata juga tidak bisa dipisahkan dari peran lembaga pendidikan yang ada di daerah tersebut, yaitu perguruan tinggi dan lembaga pendidikan kejuruan relevan. Lembaga pendidikan merupakan pusat pembinaan

sumber daya manusia, di sini dilakukan berbagai penelitian dan pengembangan ilmu serta keterampilan.

Di Sumatera Utara setidaknya ada tiga lembaga pendidikan yang bisa diharapkan untuk pengembangan desain produk cenderamata pariwisata, yaitu Jurusan Seni Rupa-Unimed di Kota Medan, SMK Kerajinan Laguboti di Kabupaten Tapanuli Utara, dan SMK Kerajinan Berastagi di Kabupaten Karo. Selama ini peran lembaga pendidikan belum berjalan maksimal. Dalam kegiatan penelitian inilah kiranya peran lembaga pendidikan Universitas Negeri Medan bisa ditunjukkan dalam pengembangan desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara, karena kegiatan penelitian ini juga sejalan dengan visi dan misi Unimed. Lewat penelitian ini kiranya dapat dirumuskan karakteristik pariwisata Sumatera Utara dan dikembangkan model desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara yang memiliki identitas spesifik, dalam relevansinya dengan lingkungan sosial dan budaya masyarakat, bentuk dan karakteristik, kebutuhan fungsional dan estetis, serta kebutuhan identitas dan citra pada kawasan pariwisata alam, pantai dan budaya.

Penelitian relevan yang sudah dilakukan peneliti diantaranya pengembangan desain cenderamata di Taman Hutan Raya Ir. Juanda, Ciburial- Bandung (Zulkifli, 2001). Penelitian ini menghasilkan model pengembangan cenderamata yang cocok dengan pariwisata alam pegunungan, dengan menonjolkan aspek flora dan faunanya. Penelitian ini ada relevansinya dengan usaha pengembangan desain produk cenderamata pariwisata di Sumatera Utara.



BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*), yaitu metode yang menekankan pada pengembangan produk sehingga bisa diaplikasikan dalam konteks yang lebih luas. Sejalan ini, Sachari (2005: 23) menjelaskan dua bentuk penelitian desain sebagaimana bagan berikut:



Berdasarkan pemahaman bagan di atas, penelitian ini cenderung mendekati bentuk penelitian desain yang ke dua, yaitu desain sebagai pemecahan masalah untuk menghasilkan dan mengembangkan budaya benda atau rupa, yaitu produk cenderamata pariwisata yang sesuai dengan karakteristik pariwisata di Sumatera Utara.

Selanjutnya langkah metodologis yang akan dilaksanakan adalah seperti yang diuraikan di bawah ini.

A. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan di semester ganjil 2010-2011 mendatang, efektifnya dari Juni sampai Nopember 2010. Tempat atau lokasi penelitian adalah di lokasi pariwisata alam Berastagi, lokasi pariwisata Pantai Cermin Deli Serdang, lokasi pariwisata budaya Istana Maimun Medan, dan lokasi pengolahan data serta pengembangan desain produk cenderamata di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Unimed.

B. Bahan dan Alat

Bahan dan alat yang akan digunakan terdiri dari berbagai kemungkinan, sesuai alternatif eksplorasi dan pengembangan desain produk cenderamata berbasis karakteristik

kawasan pariwisata setempat. Karena penelitian ini adalah penelitian kualitatif, secara spesifik bahan dan alat ini belum bisa dirinci, karena secara spesifik jenis, bentuk, dan karakter produk cenderamata baru bisa ditentukan setelah karakteristik tiap-tiap kawasan pariwisata alam, pantai, dan budaya bisa dirumuskan. Secara umum bahan dan alat yang digunakan adalah sebagai berikut:

Bahan dan Alat Penelitian	Fungsi	Berdasarkan Karakteristik Pariwisata			Keterangan
		Alam	Pantai	Budaya	
Bahan:	Sebagai media/ material alternatif kemungkinan pengembangan desain produk cenderamata kontekstual				Volume penggunaan bahan ini sesuai alternatif pengembangan desain cenderamata, berdasarkan eksplorasi karakteristik kawasan pariwisata yang diteliti
Kayu		√	√	√	
Triplek		√	√	√	
Bambu		√		√	
Tumbuhan kering		√			
Kain			√	√	
Kerang			√		
Logam		√	√	√	
Elemen desain kontekstual		√	√	√	
Bahan finishing kontekstual		√	√	√	
Alat:	Sebagai alat alternatif kemungkinan pengembangan desain produk cenderamata kontekstual				Frekwensi penggunaan alat ini sesuai alternatif pengembangan desain cenderamata
Gergaji listrik		√	√	√	
Gergaji tangan		√	√	√	
Gergaji siku		√	√	√	
Tanggem		√	√	√	
Ketam listrik		√	√	√	
Bor listrik		√	√	√	
Pahat ukir		√	√	√	
Perlengkapan pertukangan kontekstual	√	√	√		

C. Perlakuan dan Rancangan

Pelaksanaan penelitian ini melalui dua tahapan. Perlakuan dan rancangan penelitian dimulai dari studi dan observasi karakteristik kawasan pariwisata di Sumatera

Utara, kemudian melakukan eksplorasi dan pengembangan desain produk cenderamata Sumatera Utara berdasarkan rumusan karakteristik pariwisata alam, pantai, dan budaya. Secara rinci adalah sebagai berikut:

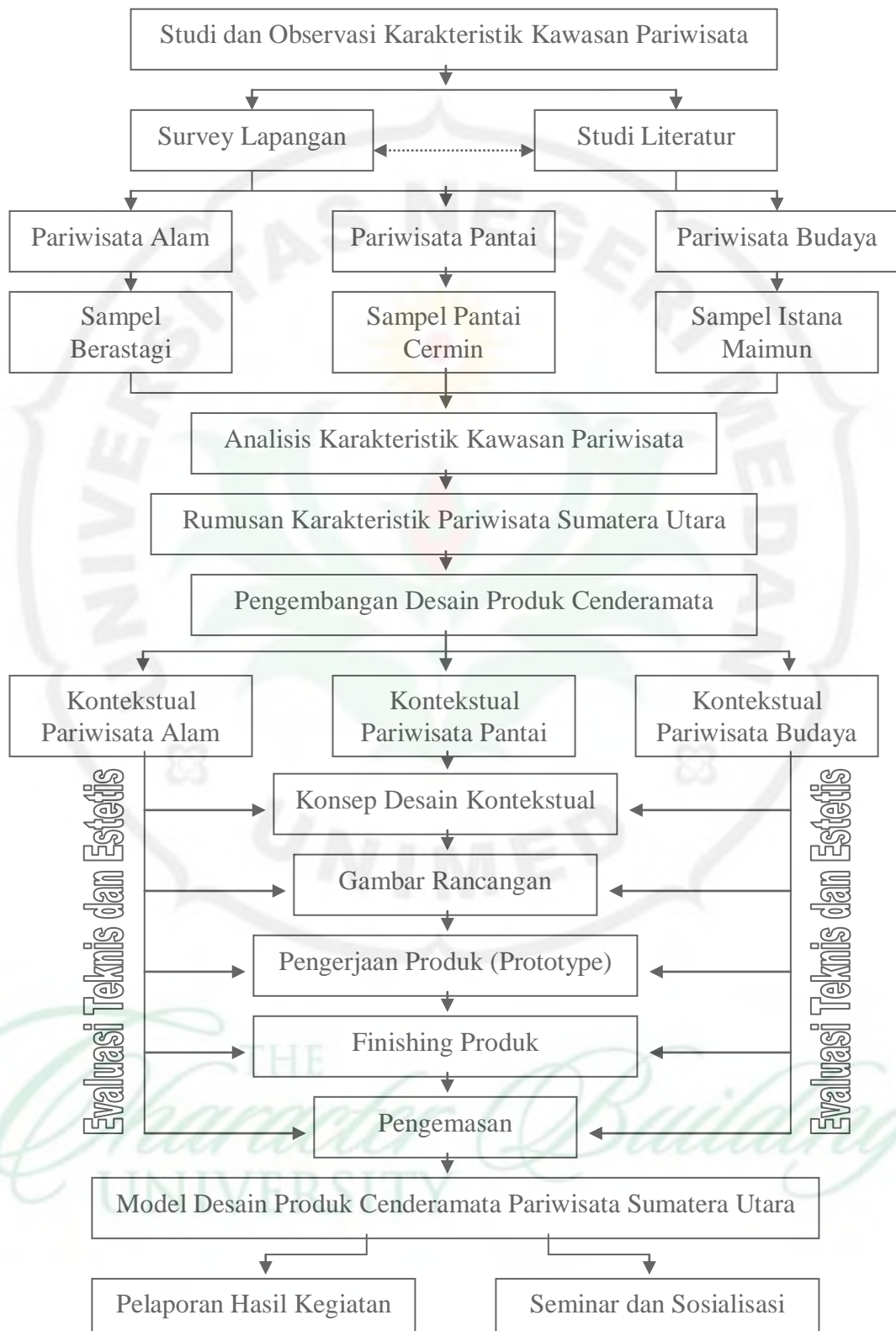
1. Untuk merumuskan karakteristik pariwisata alam, pantai, dan budaya dilakukan studi dan observasi ke kawasan pariwisata Prapat, Berastagi, Pantai Cermin, dan Istana Maimum. Sejalan dengan survey lapangan ini juga dilaksanakan studi literatur untuk memperkuat analisa berbagai karakteristik kawasan pariwisata Sumatera Utara.
2. Rumusan karakteristik pariwisata ini memformulasikan berbagai aspek penelitian, menyangkut lingkungan dan sosial budaya masyarakat, yang tercermin pada bentuk bentuk artefak, peralatan yang digunakan, arsitektur, pakaian dan sebagainya. Secara filosofis, historis, dan budaya bentuk-bentuk ini akan menjadi dasar konsep pengembangan desain produk cenderamata pariwisata, terkait dengan berbagai alternatif bentuk, karakter, fungsional, estetik, identitas, dan pencitraan.
3. Selanjutnya melakukan eksplorasi dan pengembangan desain cenderamata. Untuk menjaga efektivitas pelaksanaan penelitian pengembangan desain produk cenderamata difokuskan pada beberapa sampel kawasan pariwisata, yaitu Berastagi di Kabupaten Tanah Karo sebagai sampel wisata alam, Pantai Cermin di Kabupaten Deli Serdang sebagai sampel wisata pantai atau bahari, dan Istana Maimun di Kota Medan sebagai sampel wisata budaya. Sampel ditentukan berdasarkan area dan sample kebutuhan (*purposive sampling*).
4. Alternatif desain cendramata dikembangkan dalam berbagai bentuk dan karakter, dengan berbagai material, teknik, sehingga diharapkan akan tercipta desain produk cenderamata Sumatera Utara yang berkualitas, unik dan spesifik, yang mencitrakan karakteristik kawasan wisata setempat.
5. Secara teknis, alternatif desain dirumuskan dalam konsep desain cenderamata, yang secara komprehensif memformulasikan permasalahan desain, sehingga produk desain yang akan dihasilkan betul-betul menyelesaikan masalah (*problem solving*) desain cenderamata.
6. Berikutnya konsep diimplementasikan dalam gambar rancangan yang komunikatif, terdiri dari gambar perspektif atau isometri, dan beberapa gambar tampak. Dengan gambar yang komunikatif ini, siapa saja nanti yang akan mengembangkan model desain ini lebih mudah menerapkannya, sebagai aspek *sustainability*-nya.

7. Mengerjakan produk atau prototype dari berbagai bentuk dan karakter, berbagai material dan teknik, sesuai dengan karakteristik kawasan pariwisata yang telah dirumuskan pada awal pelaksanaan penelitian.
8. Melaksanakan finishing sesuai dengan kerakter desain produk cenderamata yang dikembangkan.
9. Sejalan dengan proses teknis di atas, selalu dikontrol dan dievaluasi apakah secara teknis dan estetis sesuai dengan konsep desain.
10. Model desain produk cenderamata pariwisata Sumatera Utara siap disosialisasikan ke lembaga terkait, seperti SMK Kerajinan, industri cenderamata, dan masyarakat.

D. Prosedur Penelitian/ Penciptaan

Prosedur penelitian karakteristik pariwisata Sumatera Utara dan pengembangan desain produk cenderamata pariwisata berbasis karakteristik kawasan wisata alam, pantai, dan budaya digambarkan pada bagan alur penelitian berikut ini:





Untuk lebih jelasnya, secara rinci jenis kegiatan, prosedur penelitian atau penciptaan, target yang akan dicapai dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Jenis Kegiatan	Prosedur/ Penciptaan	Target yang Akan Dicapai	Waktu
1	Studi/ observasi karakteristik kawasan pariwisata	1. Survey lapangan ke Prapat, Berastagi, Pantai Cermin, dan Istana Maimun, dengan melakukan wawancara dan diskusi dengan subyek penelitian, serta membuat rekaman foto 2. Studi literatur untuk mengumpulkan referensi tertulis dan visual	1. Perolehan berbagai data awal karakteristik pariwisata Sumut. 2. Perolehan data visul kawasan pariwisata	2 mgu
2	Analisis karakteristik pariwisata	Mengidentifikasi dan Menganalisis berbagai data survey lapangan dan studi literatur	Data spesifik karakteristik pariwisata alam, pantai, dan budaya	6 mgu
3	Merumusan Karakteristik kawasan pariwisata		Rumusan spesifik karakteristik pariwisata alam, pantai, dan budaya	
4	Pengembangan konsep desain cenderamata	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan konsep desain sesuai karakteristik spesifik kawasan pariwisata • Membuat gambar rancangan detail • Mengerjakan produk (prototype) • Finishing dan pengemasan 	Desain cenderamata kontekstual pariwisata alam, pantai, dan budaya	12 mgu
5	Pengembangan produk/ prototype			
6	Finishing Produk			
7	Evaluasi teknis dan estetis	Menganalisis secara teknis dan estetis proses desain	Efektivitas proses desain dan kualitas desain cenderamata	2 mgu
8	Penyusunan laporan/ penggandaan	Menyusun laporan akhir penelitian	Model desain produk cenderamata yang sesuai dengan karakteristik pariwisata alam, pantai, dan budaya	2 mgu

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Pariwisata Alam "Berastagi"

Sebagaimana karakter secara umum, karakteristik pariwisata alam di Sumatera Utara mengandalkan keindahan alam dengan daya eksotis seperti; panorama, kontur permukaan tanah dengan jurang dan perbukitan, adanya sungai, danau, air terjun dan didukung kekayaan flora dan fauna khas daerah setempat. Daerah pariwisata alam di Sumatera Utara diantaranya adalah Berastagi, Parapat, Sembaha, Bukit Lawang, Taman Nasional Gunung Leuser, dan lainnya. Daerah-daerah pariwisata ini disamping digunakan semata untuk rekreasi keluarga juga digunakan untuk outbound dan sebagai wahana olah raga alam yang membutuhkan keberanian. Taman Gunung Leuser sering digunakan oleh petualang untuk melakukan olah raga pendakian dan arung jeram.

Berastagi sebagai salah satu kawasan pariwisata alam di Sumatera Utara berada pada dataran tinggi perbukitan bukit barisan yang melintasi Tanah Karo. Kawasan ini sangat strategis, berjarak 66 km dan bisa ditempuh 1,5 jam perjalanan dari Kota Medan, bisa juga diakses dari Perbatasan Aceh Nangroe Darussalam, Dari Riau dan Sumatera Barat tanpa melewati Medan. Dengan kondisi alam yang indah dan udara yang sejuk Berastagi banyak dikunjungi wisatawan Nusantara dan Mancanegara. Setiap akhir pekan dan musim liburan masyarakat Medan yang membutuhkan ketenangan, kesejukan dan kesegaran, relaksasi menghilangkan kejenuhan di Kota Medan yang semakin sesak banyak berlibur ke Berastagi. Tidak jarang pada masa-masa tertentu jalanan Medan-Berastagi menjadi macet.

Sesuai dengan kondisi alam sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa, Masyarakat Berastagi dan Tanah Karo hidup dengan pertanian, terutama sayur-sayuran dan buah-buahan yang menjadi komoditas andalan masyarakat untuk dijual keluar Tanah Karo dan keluar Provinsi Sumatera Utara, dan bahkan kenegara tetangga Malaysia dan Singapura. Masyarakat membuat petak-petak sawah dan ladang pada permukaan tanah perbukitan yang dari kejauhan terlihat berterap atau bertingkat yang mengesankan irama repetisi alam. Panorama seperti ini dimanfaatkan oleh pengelola perhotelan untuk dijadikan sebagai *view* dengan mengarahkan sudut pandang wisatawan yang menginap menikmati keindahan alam; sawah, ladang, pepohonan, jalan dan sungai yang berkeluk, dan aktivitas masyarakat sekitarnya.

Kondisi alam pertanian dan perkebunan serta kehidupan flora dan fauna yang melengkapinya bisa dijadikan inspirasi untuk pengembangan produk cendermata penunjang kepariwisataan Berastagi dan sekitarnya. Disamping itu masyarakat Berastagi dan Tanah Karo memiliki kekayaan budaya dalam bentuk arsitektur unik yaitu rumah adat (*jabu*). Dari beragam bangunan tradisi di Nusantara bangunan adat *jabu* sangat khas dengan bentuk persegi dan atap bertingkat. Selain arsitektur juga ada ragam hias dengan berbagai motif tradisi, pakaian adat, kesenian (tari dan musik), dan peralatan sehari-hari yang khas sebagai produk budaya rupa yang bisa dijadikan sebagai sumber inspirasi pengembangan cendermata pariwisata khas Berastagi.

Cendermata pariwisata yang dijual di kawasan pariwisata alam Berastagi sebagian besar berbasis pada karakter budaya rupa Sumatera Utara, utamanya Batak, seperti; patung batak, kalender batak, miniatur bolon, dan lainnya. Belum banyak yang berbasis pada budaya Karo sendiri, sebagai budaya masyarakat yang bermukim di Berastagi dan sekitarnya. Kondisi ini bisa dilihat pada tempat penjualan cendermata di Pasar Berastagi dan beberapa hotel yang memiliki art shop. Juga belum ada yang mengembangkan produk cendermata berdasarkan karakter alam flora dan fauna. Padahal berbagai jenis tumbuhan dan pepohonan tumbuh subur di daerah ini. Sebaliknya beberapa produk yang tidak relevan dan tidak mencitrakan karakter pariwisata alam pengunungan dan budaya masyarakat juga dipasarkan sebagai cendermata, seperti produk berjenis batik, topeng jawa, dan produk keramik yang didatangkan dari Jawa dan Bali.

Berdasarkan analisa karakter pariwisata alam Berastagi alternatif pengembangan cendermata dengan memanfaatkan potensi flora dan fauna yang dekat dengan lingkungan dan kehidupan masyarakat bisa dikembangkan. Misalnya menciptakan berbagai produk dengan memanfaatkan dahan dan ranting pohon, serta tumbuhan kering yang mudah di peroleh di daerah ini, yang merupakan bahan baku yang tidak akan pernah habis. Wujud dari produk cendermata ini bisa berupa produk hiasan yang merupakan penyederhanaan dari bentuk-bentuk binatang relevan atau produk pakai sehari-hari (*applied art*). Disamping itu produk cendermata berbasis budaya Karo sendiri juga harus dikembangkan, karena kepariwisataan Berastagi disamping menjual keindahan alam juga budaya masyarakatnya.

Dalam penelitian ini sebagai alternatif akan dikembangkan produk cenderamata dengan memanfaatkan ranting pohon pinus yang banyak tumbuh di kawasan Berastagi dan sekitarnya. Disamping itu juga memanfaatkan kulit pohon yang diperoleh dari dahan dan ranting jatuh yang kemungkinan tidak terpakai, selain menjadi kayu api bagi masyarakat. Alternatif material dan wujud cenderamata yang akan dikembangkan ini sangat bercitrakan alam dan juga peduli terhadap alam dengan memanfaatkan material dari ranting pinus yang sebelumnya tidak terpakai. Sebagai potensi keberlanjutan pada karakter wisata alam di lokasi lain, seperti di Bukit Lawang atau Taman Gunung Leuser bisa disesuaikan dengan jenis flora dan fauna setempat, dan dengan kecenderungan bentuk dan warna budaya masyarakat lingkungan setempat.



Kawasan wisata Berastagi



Jalan menuju ke lokasi wisata Gundaling



Pasar wisata Berastagi



Salah satu hotel yang menjadikan keindahan alam Berastagi sebagai view-nya

B. Karakteristik Pariwisata Bahari "Pantai Cermin"

Secara umum karakteristik pariwisata pantai atau bahari ditemui juga di daerah pariwisata pantai atau bahari di Sumatera Utara. Pariwisata pantai lebih banyak menawarkan keindahan pantai dan laut dengan dukungan fasilitas bermain di laut, seperti; kapal, jetsky, banana boat, dan lainnya. Wisatawan bisa leluasa bermain pasir pantai dan air laut, serta menikmati sinar matahari. Seiring kebutuhan lokasi rekreasi bagi anak-anak, di lokasi pariwisata pantai juga dibangun sarana bermain bagi anak, ada yang disebut water boom, theme park, dan sebagainya. Daerah pariwisata pantai di Sumatera Utara yang terkenal diantaranya adalah Nias, Sibolga, dan Pantai Cermin. Nias sudah dikenal sampai ke Mancanegara sebagai tempat olah raga air selancar yang bagus karena ketinggian ombaknya yang menantang dan lokasi yang eksotis. Di Sibolga dan Tapanuli Tengah juga banyak tempat-tempat pariwisata pantai mulai berkembang karena potensial untuk mendukung pendapatan daerah, salah satunya yang banyak dikunjungi wisatawan asing adalah Pulau Poncan.

Daerah pariwisata pantai lainnya yang terus berkembang adalah Pantai Cermin di kabupaten Serdang Bedagai. Di kawasan ini terdapat banyak tempat-tempat wisata yang dikelola Pemda dan pihak swasta, diantaranya pantai Pondok Permai, Pantai Kuala Putri, Pantai Sialang Buah, Pulau Berhala dan sebagainya. Berdasarkan pengamatan peneliti di lokasi yang dikelola swasta seperti Pantai Pondok Permai terlihat lebih bersih dan terawat. Di lokasi ini juga terdapat wahana bermain theme park dengan berbagai arena permainan yang menarik bagi anak-anak dan orang dewasa. Kawasan Pantai Cermin bisa diakses 30 menit perjalanan dari Kota Medan, karena mudah diakses banyak wisatawan yang datang setiap akhir pekan dan hari libur. Wisatawan yang datang kebanyakan wisatawan domestik dan sebagian lagi mancanegara, terutama Malaysia dan Singapura.

Kawasan wisata yang berdekatan dengan Pantai Cermin adalah kawasan wisata Pantai Labu yang berada dalam kabupaten Deli Serdang. Dua kawasan wisata ini dipisahkan oleh Sungai Ular yang membentang dengan air sungai yang selalu deras karena sudah mendekati laut. Masyarakat di dua kawasan atau kecamatan ini dihubungkan dengan alat transportasi rakit, atau melalui jembatan sungai ular yang menghubungkan jalan raya Medan-Tebing Tinggi. Hanya saja kawasan wisata di Pantai Labu kurang terawat, terlihat tidak bersih dan belum tertata dengan baik. Mungkin juga diakibatkan kalah bersaing dengan kawasan wisata Pantai Cermin, karena banyak

tempat-tempat wisata yang dulu dikenal, seperti Ancol, Muara Indah, sekarang mulai sepi pengunjung.

Berbeda dengan Kawasan wisata Pantai Cermin yang selalu ramai dikunjungi wisatawan. Pantai Cermin memiliki beberapa keunggulan sebagai kawasan wisata pantai yang sedang berkembang, yaitu berupa jalan akses yang lebih mudah dari Kota Medan, dengan kondisi jalan yang lebar dan mulus. Di lokasi wisata juga tersedia lapangan parkir yang cukup luas, baik bagi kendaraan roda empat ataupun roda dua. Berdasarkan survey dan wawancara dengan masyarakat Pantai Cermin, dinyatakan bahwa keberhasilan pembangunan kawasan pariwisata di daerahnya merupakan wujud keberhasilan pemerintah daerahnya, yaitu Bupati kepala daerah yang sekarang sedang memerintah. Hal ini menandakan Kabupaten Serdang Bedagai berusaha meningkatkan pendapatan daerahnya melalui sektor pariwisata

Sebagai representasi dari budaya melayu masyarakat Pantai Cermin sangat dominan terlihat pada penggunaan warna hijau muda dan kuning. Banyak bangunan di cat dengan dominan dua warna ini, seperti; jembatan, pintu gerbang, sekolah-sekolah. Sayangnya warna budaya ini hanya terlihat di jalan menuju kawasan wisata, namun tidak terlihat dan tidak terasa lagi nuansanya di tempat-tempat obyek wisatanya. Seharusnya kekhasan warna budaya ini bisa aplikasikan pada bangunan-banguna di tempat-tempat wisata Pantai Cermin. Lebih dari itu bentuk-bentuk arsitektur dan artefak budaya juga bisa dihadirkan, sehingga tempat-tempat wisata di dalam kawasan wisata Pantai Cermin memberikan nuansa yang berbeda dengan kawasan wisata pantai lainnya. Selama ini ciri wisata pantai yang dikenal adalah empat "S", yaitu; see, sand, sun, service, di Pantai Cermin ciri-ciri umum ini hendaknya di beri penekanan dengan mengaplikaiskan unsur-unsur budaya rupa yang dikembangkan dari karakteristik budaya rupa masyarakat yang sudah menemukan bentuknya secara turun temurun.

Hal yang sangat penting untuk mendukung keberadaan kawasan pariwisata yaitu penyediaan cenderamata yang khas, belum terlihat di Pantai Cermin. Sesuatu yang dianggap sebagai cenderamata oleh masyarakat barulah sebatas penjualan pakaian atau balon pelampung yang digunakan untuk berenang di pantai. Berbeda dengan tempat wisata pantai, seperti di Nias dan Sibolga atau Tapanuli Tengah, sudah ada usaha pengembangan cenderamata yang diolah dari bahan baku kerang-kerangan. Berbagai produk cenderamata khas dari kerang, kulit penyu, tumbuhan laut dan sebagainya telah

diolah menjadi barang-barang kerajinan yang akan ditawarkan kepada wisatawan. Di Pantai Cermin sebetulnya juga banyak potensi pengembangan produk cenderamata khas yang diinspirasi oleh karakteristik dan nilai-nilai sosial budaya masyarakat sekitarnya, misalnya nilai-nilai budaya melayu yang direpresentasikan oleh produk budaya rupanya dalam berbagai bentuk dan warna yang khas. Juga yang diinspirasi oleh kondisi alam dan kehidupan masyarakat, seperti kehidupan masyarakat pantai yang mencari nafkah sebagai nelayan, lingkungan pantai yang banyak dataran berpasir, kondisi pantai yang panas terik, dan sebagainya. Semuanya ini bisa dijadikan sumber inspirasi untuk pengembangan produk cenderamata yang khas.

Beberapa bentuk produk yang potensial dikembangkan sebagai produk cendermata khas Kawasan wisata Pantai Cermin adalah bentuk minitaur kapal, yang diinspirasi oleh kehidupan nelayan Pantai Cermin dan sekitarnya. Bentuk kapal walaupun banyak persamaan dengan kapal di tempat lain, namun khasnya bentuk kapal sebagai cendermata wisata Pantai Cermin adalah yang ada kesan atau nuansa melayunya. Pasir pantai juga bisa dijadikan material produk cendermata yang dikembangkan dalam bentuk relief dengan obyek-obyek seperti permainan pantai, kampung nelayan, binatang-binatang laut dan sebagainya. Alternatif lain adalah penciptaan produk pakai berupa topi pantai yang khas dan baju kaus bergambar visualisasi budaya masyarakat sekitar dan obyek-obyek keramaian wisata pantai cermin. Dalam penelitian ini sampel produk yang akan dikembangkan adalah dalam bentuk miniatur kapal dan relief dari pasir pantai.



Pintu gerbang ke kawasan wisata Pantai Cermin



Suasana ramai di Pantai Cermin



Pengunjung memanfaatkan pasir pantai sebagai ajang pengembangan kreativitas



Kehidupan masyarakat Pantai Cermin yang sebagian sebagai nelayan



Kampung nelayan



Sungai dan kampung nelayan

C. Karakteristik Pariwisata Budaya "Istana Maimun"

Di Sumatera Utara ada beberapa tempat yang merupakan lokasi wisata budaya. Ada yang dominan sebagai tempat wisata budaya seperti, Istana Maimun, Museum Sumatera Utara dan berbagai museum lainnya, kawasan Candi Portibi di Gunung Tua, dan ada juga tempat wisata budaya yang menyatu dengan kawasan wisata alam, seperti yang terkenal adalah Parapat dengan primadonanya Pulau Samosir. Wisata budaya terkait dengan sejarah kehidupan masyarakat yang tumbuh dan berkembang seiring perjalanan waktu dengan berbagai dinamikanya, yang tercermin pada produk-produk seperti arsitektur, peralatan rumah tangga, pakaian, persenjataan, peralatan pertanian, peralatan pertukangan, peralatan ibadah atau ritual, alat musik, dan sebagainya

Istana Maimun adalah salah satu tempat wisata budaya di Kota Medan, sebagai bukti kebesaran budaya melayu Deli. Tempat wisata ini berlokasi di jalan Bridjen Katamso, satu kawasan dengan Masjid Raya Al-Mashun Medan. Sebagai tempat wisata

Istana Maimun sangat menarik, karena berlokasi di pusat kota dan bisa diakses kapan saja oleh warga kota atau pendatang yang tinggal atau menginap di Kota Medan. Istana Maimun memiliki bentuk arsitektur unik dan menarik, dengan ukuran yang cukup luas, pintu dan jendela yang tinggi-besar. Bangunan ini merupakan perpaduan dari unsur bangunan Eropa dan budaya melayu. Kesan arsitektural Eropa terungkap dari bentuk-bentuk kokoh, dengan tiang-tiang besar, yang di bungkus dengan ungkapan bentuk budaya melayu dan arsitektural islami, melalui bentuk atap, kubah, ukiran, ragam hias dan pewarnaan khas melayu.

Dari dalam, interior istana maimun sarat dengan ukiran dan ragam hias bermotif geometris dan sulur-suluran (flora dan fauna), Ukiran dan ragam hias sulur-suluran banyak mengisi relung-relung pintu dan jendela. Ukiran motif geometris banyak terdapat pada tiang dan dinding bangunan, juga pada ventilasi dalam bentuk geometris bintang-bintang. Begitu juga pada plafon, terdapat ragam hias motif gabungan geometris dan bentuk sulur-suluran dengan pengarapan yang halus dan rumit. Secara umum bentuk hiasan pada interior istana maimun lebih ramai dan meriah dibandingkan dengan tampilan luarnya.

Istana maimun yang megah dan mencitrakan keagungan budaya melayu ini perlu dilestarikan. Sebagai bukti sejarah masa lalu bagi generasi sekarang dan yang akan datang istana maimun perlu ditingkatkan perawatannya dan dipromosikan sebagai tempat wisata budaya yang bersifat edukatif dan apresiatif bagi generasi muda. Pengelola perlu melakukan terobosan-terobosan, ide-ide kreatif bagaimana memunculkan daya tarik masyarakat dan wisatawan yang lebih kuat terhadap istana maimun, terutama dari kalangan pelajar atau generasi muda. Bagi wisatawan atau pelajar yang pernah berkunjung hendaknya akan terpelihara kenangan indahya kalau disediakan bentuk cenderamata unik yang khas, baik berupa pernak-pernik bercitra melayu, produk pakai atau produk pajangan.

Berdasarkan kondisi sekarang belum ada bentuk cenderamata yang bisa dijadikan kenangan bagi wisatawan yang berkunjung ke Istana Maimun. Ketika dilaksanakan survey sehubungan dengan penelitian ini, ada beberapa pedagang yang menjajakan dagangannya sebagai cenderamata, namun tidak mencitrakan produk berkarakter wisata istana maimun, yaitu berupa baju kaus dengan gambar dan motif yang sangat umum terlihat di pasaran, begitu juga dengan bentuk kerajinan yang tidak relevan dengan istana

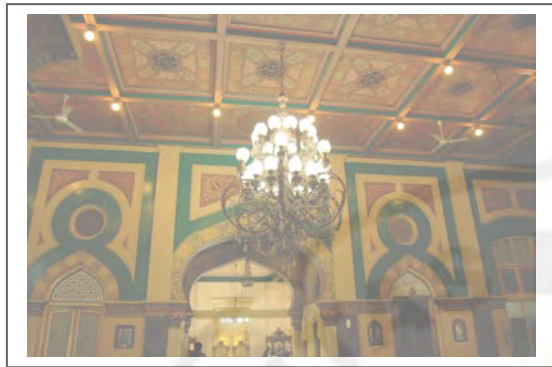
maimun dan budaya melayu. Berbeda dengan tempat wisata di Samosir yang juga berbasis budaya disamping keindahan alamnya, sudah tersedia bentuk-bentuk produk cenderamata yang khas yang menggambarkan khasanah kekayaan budaya masyarakatnya.

Sesuai dengan karakter budaya melayu dan bentuk istana maimun, banyak hal yang bisa di jadikan sebagai sumber inspirasi untuk pengembangan produk cenderamata yang menarik, diantaranya adalah bentuk miniatur arsitektural istana maimun. Bentuk arsitektur istana maimun memiliki ciri khas yang membedakannya dengan bentuk arsitektur lainnya, oleh sebab itu sangat menarik diwujudkan dalam bentuk miniatur cenderamata. Produk cenderamata miniatur ini merupakan produk pajangan yang mengandung nilai estetis. Sebagai produk pakai fungsional juga bisa dikembangkan cenderamata dalam bentuk pakaian atau baju kaus, yang biasa disukai anak muda atau kalangan pelajar. Baju kaus ini bisa didesain menarik dengan gambar-gambar visualisasi bentuk –bentuk elemen istana maimun, bentuk ragam hias, artefak-artefak koleksi istana, dan sebagainya dengan memberi efek warna dominan pada hijau dan kuning. Berbagai bentuk ukiran dan ragam hias melayu, benda-benda koleksi museum sangat potensial dikembangkan menjadi ikon cenderamata istana maimun.

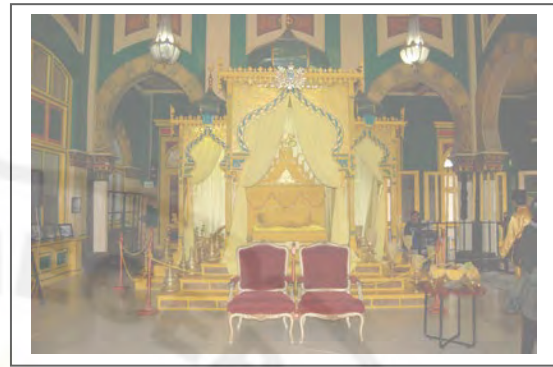
Dalam penelitian ini bentuk cenderamata yang akan dikembangkan adalah bentuk miniatur istana maimun, dengan menggunakan material substitusi kayu, triplek, kertas, potongan karpet. Bentuk cendermata kedua adalah baju kaus bergambar istana maimun dan visualisasi ertefak koleksi istana dan budaya melayu dengan teknik sablon digital. Baju kaus ini didesain sesuai dengan citarasa generasi muda yang tidak suka denga hal-hal yang formal, namun pesan apresiatif terhadap keberadaan istana maimun diharapkan tercapai. Untuk keberlanjutan atau aspek sustainabilitinya terhadap kawasan wisata budaya lainnya, hal relevan bisa dikembangkan, dengan menyesuaikan karakter bentuk, motif dan warna produk cenderamata.



Arsitektur Istana Maimun



Interior/ plafon Istana Maimun



Pelaminan melayu, salah satu koleksi yang dipamerkan di Istana Maimun



Lemari ukir, salah satu koleksi Istana Maimun

Tarian melayu



Produk cenderamata yang tidak relevan, yang sekarang di pasarkan di lingkungan Istana Maimun

D. Pengembangan Desain Produk Cenderamata Pariwisata Sumatera Utara

Berdasarkan analisis kondisi kepariwisataan alam Berastagi, pariwisata Pantai Cermin, dan pariwisata budaya Istana Maimun, serta potensi pengembangan produk cenderamata di masing-masing karakter kepariwisataan, berikutnya akan dikembangkan beberapa alternatif produk cendermata. Alternatif ini dipilih sebagai sampel dan prototype yang diharapkan bisa dikembangkan dan disesuaikan dengan karakter pariwisata relevan di Sumatera Utara.

Sebagai produk cenderamata pariwisata alam (pengunungan) akan dikembangkan bentuk produk pajangan atau hiasan berbahan baku ranting dan kulit pinus yang banyak terdapat di Berastagi dan daerah sekitarnya. Ketersediaan pohon pinus di Berastagi dan sekitarnya analog dengan ketersediaan kayu jati di Jawa, atau kayu surian di Sumatera Barat. Produk pajangan atau hiasan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa bentuk-bentuk binatang; babi, kelinci, kucing, dan ayam yang biasa hidup di lingkungan masyarakat sekitarnya. Bentuk binatang ini diolah dengan melakukan penyederhanaan dari bentuk naturalnya, dan disesuaikan dengan karakter bahan dan teknik garapan yang diterapkan. Pengerjaan produk ini sebagian menggunakan peralatan gergaji, ketam listrik dan alat bubut, sebagian lagi secara manual *handycraft*. Finishing produk ini disesuaikan dengan warna lokal yaitu warna gelap, namun tidak menghilangkan karakter kayu dan kulit pinus.

Pengembangan produk cenderamata pariwisata bahari atau pantai adalah dalam bentuk miniatur kapal yang identik dengan kehidupan masyarakat setempat dan dalam bentuk relief bertekstur pasir. Dua bentuk cenderamata ini mengacu pada situasi dan kondisi lingkungan dan masyarakat lingkungan pariwisata Pantai Cermin. Miniatur kapal ini dibuat secara manual *handycraft* yang kelak bisa dikembangkan secara home industry, dengan menggunakan material kayu, triplek, bambu, kain, dan benang. Finishing produk ini dilakukan dengan mencat dan memberi sentuhan ragam hias pada bagian tertentu. Bagian material kain dan benang dibiarkan tetap sebagaimana aslinya.

Selanjutnya, produk relief bertekstur pasir dibuat dari material kayu dan dilapisi dengan pasir pantai. Tekstur pasir sengaja ditonjolkan karena image wisata bahari tidak bisa dilepaskan dari kondisi pantai yang berpasir. Obyek dari relief pasir ini adalah kehidupan dan aktivitas masyarakat pantai, serta binatang laut dan benda-benda yang biasa dilihat di laut dan di pantai, seperti; kampung nelayan, kapal, ikan, kerang-kerangan, olah raga selancar, banana boat, dan sebagainya. Untuk memberi kesan lain dari tampilan relief ini bisa dibuat dalam komposisi bersambung. Finishing produk ini dilakukan dengan memberi *clear* pada permukaannya, sehingga hanya membuat mengkilap dan tidak menghilangkan kesan meterial aslinya.

Sebagai produk cenderamata pariwisata budaya dalam penelitian ini akan dikembangkan miniatur istana maimun. Miniatur ini bisa bernilai sejarah nantinya, mengingat banyak bangunan melayu yang sudah runtuh dan tidak ada yang dibangun

baru. Pilihan miniatur istana maimun ini sebagai alternatif juga karena lebih mudah mengingatkan wisatawan dengan tempat wisata yang dikunjunginya, dibandingkan dengan cenderamata berupa motif-motif atau benda-benda budaya melayu lainnya. Disamping itu juga istana maimun adalah ikon dari budaya melayu di Kota Medan. Miniatur ini dibuat dengan material utamanya kayu, dan difinishing dengan warna dan motif khas Melayu Deli. Warna khas melayu adalah hijau dan kuning, yang merupakan konsensus simbol warna yang digunakan masyarakat melayu dari generasi dulu sampai sekarang. Dengan menampilkan warna budaya ini orang lebih mudah mengaitkan imajinasinya pada perbedaan budaya dalam ragam budaya yang ada di Nusantara, atau kota Medan khususnya, misalnya warna Batak cenderung warna gelap, warna Cina cenderung menggunakan merah dan warna emas.

Berikutnya sebagai cenderamata wisata yang paling populer dalam penelitian ini juga dikembangkan model baju kaos wisata Istana Maimun. Di beberapa tempat wisata baju kaos ini sudah biasa, namun pastilah berbeda kalau dikonsepsi dan dikembangkan dengan bentuk dan warna tertentu. Gambar pada baju kaos wisata ini haruslah visualisasi dari arsitektur dan artefak Melayu Deli, seperti ragam hias melayu, bentuk pelaminan melayu, pakaian, alat musik, senjata, peralatan memasak dan peralatan sehari-hari, dan lain-lain. Dengan pendekatan komposisi desain yang baik visualisasi obyek tradisi ini bisa ditampilkan lebih menarik dan unik. Hal yang harus diperhatikan adalah penggunaan warna dominan hijau atau kuning. Tidak relevan kecenderungan warna merah, hitam atau putih. Dengan melihat baju kaos wisata hijau atau kuning beserta gambar visualisasi bahasa rupa budaya melayu orang akan mudah ingat dengan eksistensi budaya melayu yang pernah jaya dan ingat dengan istana maimun sebagai ikon budaya Melayu Deli di Kota Medan. Berikutnya akan dipaparkan proses penciptaan masing-masing sampel produk cendermata yang dikembangkan dalam penelitian ini:

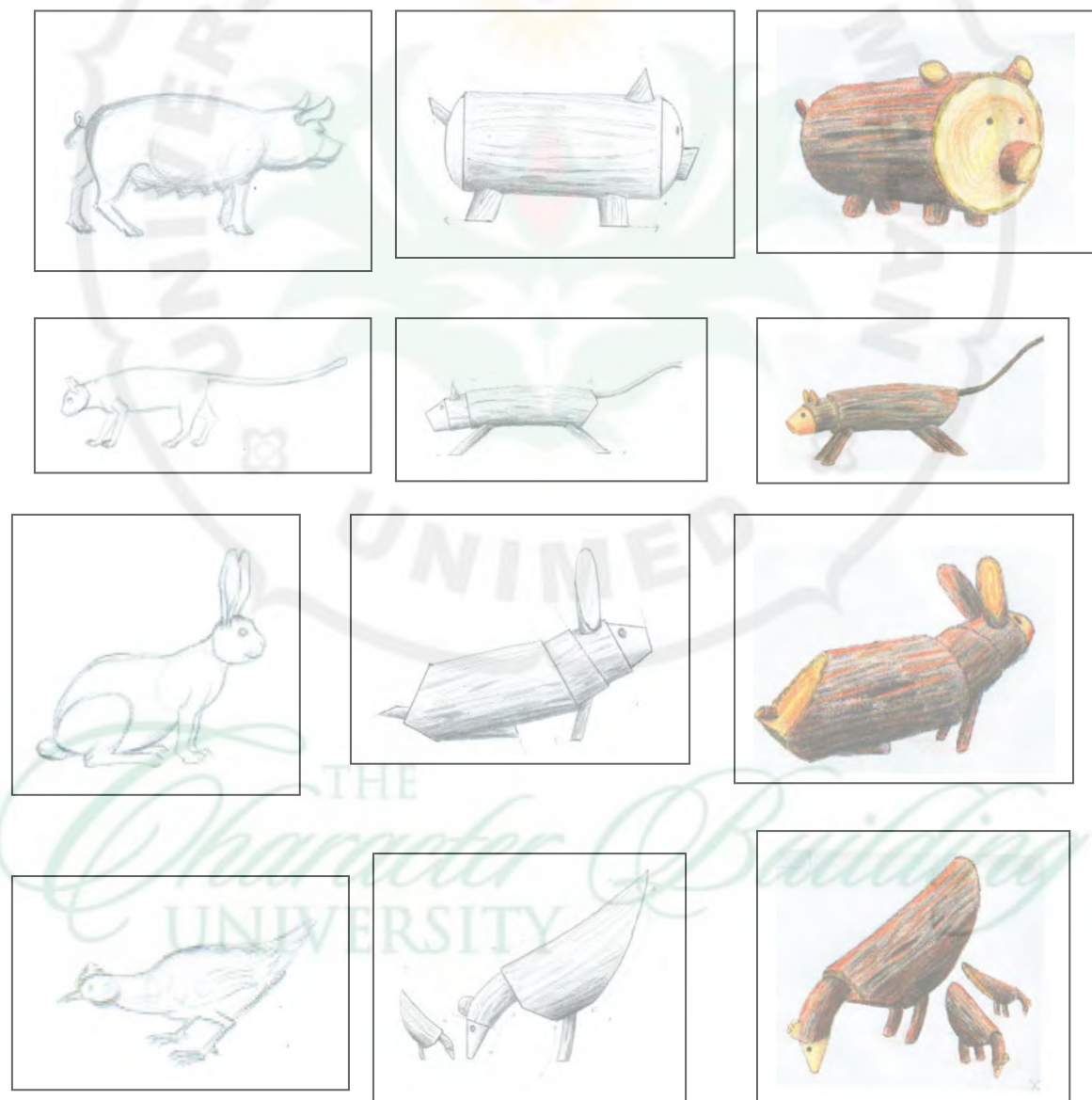
1. Desain Produk Cenderamata untuk Pariwisata Alam

a. Konsep Desain

Berastagi merupakan kawasan wisata alam yang sejuk dan segar, kerana berada pada daerah ketinggian bukit barisan, dan ditumbuhi berbagai jenis pohon dan tanaman sayuran dan buah. Keanekaragaman tumbuhan ini menjadi inspirasi untuk pengembangan konsep desain cendermata pariwisata Berastagi, yaitu berupa

cenderamata yang akan dikembangkan dari tumbuhan ranting kayu pinus untuk diwujudkan menjadi bentuk-bentuk binatang yang biasa hidup di daerah sekitarnya, yaitu babi, kucing, kelinci, ayam, dan sebagainya. Jadi wujud dari cendermata ini adalah representasi dari realitas flora dan fauna lingkungan setempat, flora sebagai bahannya, dan fauna wujud representatifnya. Untuk finishing produk ini dilakukan tanpa menghilangkan karakter permukaan kulit pinus.

b. Gambar rancangan



c. Proses pengerjaan dan finishing

Proses pengerjaan produk ini dilakukan melalui tahapan kerja seperti bagan di bawah ini:



d. Evaluasi estetis dan teknis

Secara estetis produk cenderamata berkarakter kubistis ini kesannya natural mencitrakan lingkungan setempat, dan mengusung prinsip ramah lingkungan, sejalan dengan gerakan Indonesia Hijau yang merupakan respon terhadap kerusakan lingkungan dan bumi yang semakin parah. Produk cendermata ini cocok dengan karakter pariwisata alam (*eco tourism*) kawasan wisata Berastagi.

Secara teknik pengerjaan produk cendermata ini tidaklah sulit karena bentuknya tidak rumit, kemudian disamping kemudahan ketersediaan bahan baku juga tidak menuntut peralatan yang banyak, kecuali alat bubut, yang sebetulnya masih bisa disederhanakan. Bahan finishingnya juga tidak sulit, karena cendermata ini berusaha untuk tidak menghilangkan karakter alami permukaan kulit pinus. Dengan beberapa peralatan pertukangan sudah bisa mengerjakannya, atau memproduksinya sebagai usaha home industry.



Produk cenderamata bentuk binatang dari ranting pinus

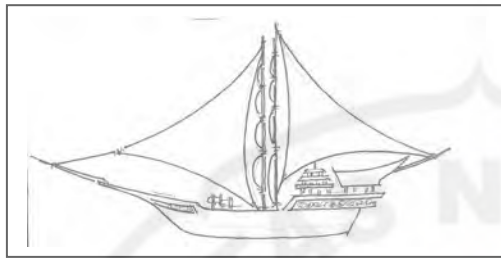
2. Desain Produk Cenderamata untuk Pariwisata Bahari

a. Konsep Desain

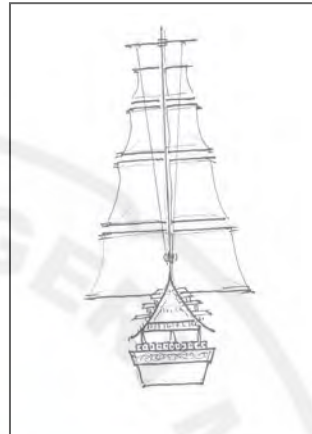
Pariwisata bahari tidak bisa dipisahkan dari image pantai, kapal, perahu, ikan, nelayan, kampung nelayan, olahraga selancar, *diving*, permainan pantai, dan sebagainya, yang didukung suara deburan ombak dan terik matahari. Oleh sebab itu konsep cenderamata wisata bahari adalah juga yang relevan dengan image ini. Sebagai cenderamata pariwisata bahari Pantai Cermin akan dikembangkan berupa miniatur kapal. Karena daerah pantai cermin adalah berbudaya melayu, oleh sebab itu miniatur kapal ini dibuat bernuansa melayu, melalui ungkapan bentuk elemen bangunan, ragam hias dan warna.

Lingkungan pantai yang berpasir juga tidak bisa dipisahkan dari image wisata bahari, oleh sebab itu bentuk cenderamata yang lain yang akan dikembangkan adalah berupa relief pasir, yaitu bentuk relief yang permukaannya ditutupi dengan pasir pantai. Sebagai sampel atau model pada penelitian ini relief yang dibuat adalah visualisasi perahu, kampung nelayan, dan ikan.

b. Gambar rancangan



Gambar rancangan produk cenderamata pariwisata bahari dalam bentuk miniatur kapal



Gambar rancangan produk cenderamata pariwisata bahari dalam bentuk relief pasir

c. Proses pengerjaan dan finishing

Bagan proses pengerjaan produk cenderamata miniatur kapal:





Produk cenderamata miniatur kapal dalam proses pengerjaan

Bagan proses pengerjaan produk cenderamata relief pasir:



Produk cenderamata relief pasir dalam proses pengerjaan

d. Evaluasi estetis dan teknis

Produk cenderamata berbentuk kapal secara estetis memperlihatkan kesan realis dan dinamis. Produk ini merupakan produk pajangan di bufet, di rak pajangan atau lemari pajangan. Untuk menghubungkan secara batiniah (ingatan, hayalan, imajinasi) seseorang tentang pariwisata bahari, khususnya Pantai Cermin, dengan produk ini sudah terwakili. Selanjutnya secara teknis produk ini tidak sulit pengembangannya, material yang digunakan adalah material yang mudah didapat, yaitu; kayu, triplek, bambu, kain, benang, dan peralatan yang digunakan juga peralatan umum, kecuali pahat ukir. Dengan menyiapkan pola-pola dan mal-nya produk ini sangat memungkinkan diproduksi massal melalui home industry.

Jenis produk relief pasir, secara estetis bercorak realis-dekoratif, yang adalah juga produk pajangan di dinding. Produk ini sangat kuat memberi kesan wisata pantai, karena obyeknya adalah kampung nelayan dengan material permukaan relief berupa tekstur pasir pantai. Secara teknik pengerjaan dan finishingnya tidaklah sulit, dimana material dan peralatan yang digunakan juga mudah diperoleh. Oleh sebab itu produk ini juga sangat memungkinkan dikembangkan dalam home industry, dan bisa juga diarahkan untuk pemberdayaan generasi muda yang putus sekolah.



Prototype cenderamata pariwisata bahari dalam bentuk miniatur kapal



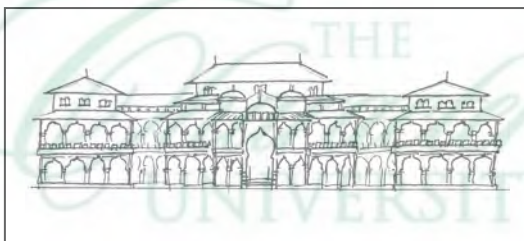
Prototype cenderamata pariwisata bahari dalam bentuk relief pasir

3. Desain Produk Cenderamata untuk Pariwisata Budaya

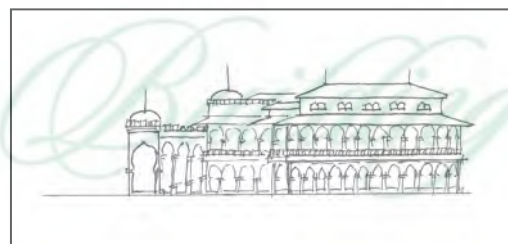
a. Konsep Desain

Arsitektur Istana Maimun memiliki kekhasan bentuk, yang mudah dibedakan dengan bentuk arsitektur monumental lainnya, dan merupakan ikon budaya Melayu Deli. Oleh sebab itu bentuk arsitektur ini sangat relevan dirujuk dan dikembangkan sebagai model cenderamata wisata di lingkungan Istana Maimun. Sebagai sampel atau model dalam penelitian ini, bentuk Istana ini akan diwujudkan dalam bentuk miniatur dan dalam bentuk visualisasi pada baju kaos, dengan sablon teknik digital. Perwujudan karakter cenderamata ini dikuatkan dengan unsur motif dan warna bernuansa melayu, sehingga wisatawan yang mengoleksi produk cenderamata ini akan mudah mengembalikan ingatan dan kenangannya akan kunjungannya ke Istana Maimun.

b. Gambar rancangan



Tampak depan



Tampak samping

Gambar rancangan produk cenderamata pariwisata budaya bentuk miniatur Istana Maimun



Gambar rancangan produk cenderamata pariwisata budaya untuk baju kaos

c. Proses pengerjaan dan finishing

Bagan proses pengerjaan produk cenderamata miniatur Istana Maimun:



Produk cenderamata budaya miniatur Istana Maimun dalam proses pengerjaan

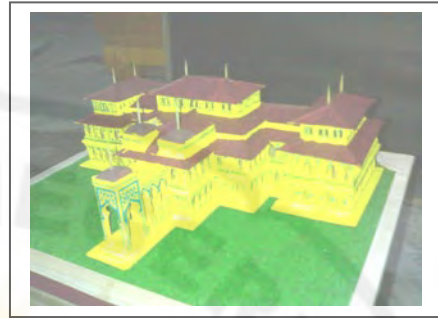
Bagan proses pengerjaan produk cenderamata baju kaus untuk pariwisata di Istana Maimun:



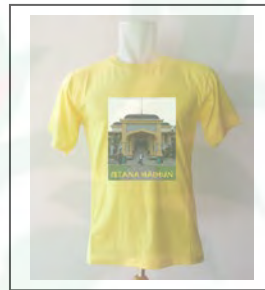
d. Evaluasi estetis dan teknis

Produk cenderamata miniatur istana maimun secara estetis sangat menarik, terkait dengan nilai edukatif dan apresiatif. Apalagi dikaitkan dengan kekhawatiran akan hilangnya simbol-simbol budaya Melayu akibat penggusuran dan tidak pedulinya pemerintah dan masyarakat dengan situs-situs sejarah masa lalu. Produk ini merupakan produk pajangan yang bisa bertahan lama. Untuk pengembangan produk ini secara masal, secara teknis sangat memungkinkan. Dengan mengurainya dalam bentuk pola-pola berdasarkan elemen-elemen bentuknya akan bisa dikerjakan oleh siapa saja yang berminat. Oleh sebab itu produk cenderamata ini juga bisa dikembangkan dalam home industry.

Produk baju kaus walaupun terkesan sudah umum, namun nilai estetisnya adalah pada kekhasan gambar-gambar yang merupakan visualisasi arsitektur, artefak, motif dan warna khas Melayu Deli. Produk ini juga sangat memungkinkan untuk dikembangkan sebagai produk masal pariwisata Istana Maimun dalam home industry, dan bisa juga dijadikan wahana pemberdayaan generasi muda putus sekolah atau yang belum memiliki pekerjaan tetap.



Prototype cenderamata pariwisata budaya dalam bentuk miniatur Istana Maimun



Prototype cenderamata pariwisata dalam bentuk baju kaos

UNIMED
THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Karakteristik pariwisata alam di Sumatera Utara mengandalkan keindahan alam dengan daya eksotis seperti; panorama, kontur permukaan tanah dengan jurang dan perbukitan, adanya sungai, danau, air terjun dan didukung kekayaan flora dan fauna khas daerah setempat. Berastagi sebagai salah satu kawasan pariwisata alam di Sumatera Utara, dengan panorama alam yang indah serta udara yang sejuk banyak dikunjungi wisatawan Nusantara dan Mancanegara. Kondisi alam dan karakteristik budaya masyarakat Berastagi atau Tanah Karo bisa dijadikan inspirasi untuk pengembangan produk cenderamata pariwisatanya. Dalam penelitian ini telah dikembangkan bentuk cenderamata pariwisata alam kontekstual pariwisata Berastagi dengan memanfaatkan ranting pinus menjadi cenderamata berbentuk binatang khas Berastagi, dan juga bentuk cenderamata berupa produk fungsional tempat buah dan pot bunga dari tempelan kulit pinus. Cendermata ini sangat relevan dengan kepariwisataan Berastagi karena bercitrakan alam dan lingkungan setempat.
2. Secara umum karakteristik pariwisata pantai atau bahari ditemui juga di daerah pariwisata pantai atau bahari di Sumatera Utara. Pariwisata pantai lebih banyak menawarkan keindahan pantai dan laut dengan dukungan fasilitas bermain di laut, seperti; kapal, jetsky, banana boat, dan lainnya. Daerah pariwisata pantai di Sumatera Utara yang terkenal diantaranya adalah Nias, Sibolga, dan Pantai Cermin. Salah satu kawasan pariwisata pantai yang pesat perkembangannya adalah Pantai Cermin di Kabupaten Serdang Bedagai. Dalam penelitian ini telah dikembangkan produk cenderamata dalam bentuk miniatur kapal dan bentuk relief pasir pantai. Dua bentuk produk cendermata ini sangat relevan dengan karakter pariwisata bahari, khususnya di pantai Cermin
3. Wisata budaya terkait dengan sejarah kehidupan masyarakat yang tumbuh dan berkembang seiring perjalanan waktu dengan berbagai dinamikanya, yang tercermin pada produk-produk seperti arsitektur, peralatan rumah tangga, pakaian, persenjataan, peralatan pertanian, peralatan pertukangan, peralatan ibadah atau ritual, alat musik, dan sebagainya. Istana Maimun adalah salah satu tempat wisata budaya di Kota Medan, sebagai bukti kebesaran budaya Melayu Deli. Arsitektur istana maimun

sangat menarik yang merupakan perpaduan dari unsur bangunan Eropa dan budaya melayu. Kesan arsitektural Eropa terungkap dari bentuk-bentuk kokoh dengan tiang-tiang besar, yang di bungkus dengan ungkapan bentuk budaya melayu dan arsitektural islami, melalui bentuk atap, kubah, ukiran, ragam hias dan pewarnaan khas melayu. Dalam penelitian ini telah dikembangkan bentuk cenderamata khas istana maimun, yaitu bentuk miniatur istana dan bentuk produk fungsional baju kaus dengan visualisasi gambar istana dengan simbol bentuk dan warna melayu.

4. Produk cenderamata pariwisata Berastagi secara estetis mencitrakan lingkungan setempat, dan mengusung prinsip ramah lingkungan. Secara Teknis produk ini sangat memungkinkan untuk dikembangkan dan diproduksi masal. Produk cenderamata wisata bahari berbentuk kapal secara estetis memperlihatkan kesan dinamis, yang bisa menghubungkan secara batiniah (ingatan, hayalan, imajinasi) seseorang yang pernah berkunjung ke Pantai Cermin. Begitu juga dengan produk relief bertekstur pasir pantai dengan corak realis-dekoratif. Secara teknis produk ini juga sangat memungkinkan untuk dikembangkan melalui home industry. Produk cenderamata pariwisata budaya berupa miniatur istana maimun secara estetis sangat menarik, mengandung nilai edukatif dan apresiatif, begitu juga dengan desain baju kaus bergambar visualisasi bentuk khas istana maimun. Kedua produk ini secara teknis memungkinkan untuk dikembangkan dalam home industry

B. Saran

1. Pengelola kawasan pariwisata hendaknya menyadari pentingnya pengadaan produk sebagai kenang-kenangan bagi wisatawan yang pernah berkunjung, yang bisa sebagai tali ikatan batin wisatawan dalam bentuk kenangan dan imajinasinya karena pernah berkunjung ke suatu tempat wisata. Sejalan dengan usaha pengadaan cenderamata, pengelola kawasan pariwisata hendaknya juga selektif, artinya sediakan produk cenderamata yang relevan dan sesuai dengan karakter kepariwisataan, dan dengan lingkungan sosial, budaya serta alam sekitarnya. Wisatawan kelas menengah ke atas biasanya lebih selektif, oleh sebab itu pengelola kawasan atau tepat wisata hendaknya perlu memperhatikan hal ini.
2. Industri cenderamata hendaknya juga berusaha meningkatkan kualitas produknya dengan memproduksi bentuk cendermata yang betul betul relevan dengan konsisi

alam dan lingkungan masyarakat sekitarnya. Dengan menciptakan produk yang berkualitas pengusaha dan industri cenderamata ikut berkontribusi memajukan dunia kepariwisataan, khususnya di Sumatera Utara.

3. Lembaga yang punya tanggung jawab secara akademis adalah perguruan tinggi kesenirupaan dan sekolah kejuruan keterampilan. Lembaga ini diharapkan terus mengembangkan penelitian untuk menemukan bentuk dan karakter produk cenderamata yang lebih baik, menggali dan mengeksplorasi segala kemungkinan, baik secara teknik maupun bahan dan material. Mengingat dunia kepariwisataan sangat dinamis, tentunya usaha pengembangan dan diversifikasi produk cenderamata perlu dilakukan secara terus menerus.



DAFTAR PUSTAKA

- Atmojo, Wahyu Tri. 2007. *Dampak Pariwisata terhadap Perkembangan Seni Kerajinan Kayu di Gianyer Bali 1930-2002: Kelangsungan dan Perubahannya*. Disertasi Sekolah Pascasarjana Universitas Gajah Mada Yogyakarta.
- Causey, Andrew. 2006. *Danau Toba: Pertemuan Wisatawan dengan Batak Toba di Pasar Souvenir*. Medan: Bina Media Perintis.
- Djanali, Supeno, dkk. 2004. *Paradigma Baru Pendidikan Tinggi Seni Rupa di Indonesia*. Direktorat Pembinaan Akademik dan Kemahasiswaan, Dirjen-Dikti, Depdiknas.
- Prasetyowibowo, Bagas. 1999. *Desain Produk Industri*. Bandung: Yayasan Delapan-Sepuluh.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Airlangga.
- Soedarsono, R.M. 1999. *Seni dan Pariwisata*, dalam *Seni Pertunjukan dan Pariwisata*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Widagdo. 1999. *Pengembangan Desain Bagi Peningkatan Kriya*. Makalah disampaikan dalam Komperensi Tahun Kriya dan Rekayasa, Bandung, 26 November 1999.
- Zulkifli. 2002. *Desain Cederamata untuk Penunjang Pariwisata di Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda*. Laporan Penelitian PD I, Pascasarjana Desain ITB Bandung.
- Exploring All the Unique Colorful Diversity of North Sumatra* (Brosur Pariwisata Sumatera Utara, 2008)
- Pesona Keindahan Sumatera Utara* (Brosur Pariwisata Sumatera Utara, 2008)
- <http://www.sumutprov.go.id>. *Pemerintah Provinsi Sumatera Utara, Visi dan Misi*. (Diakses 03 Maret 2009).
- <http://hariansib.com/2009/02/22>. *Data BPS Sumut: Wisman ke Sumut Desember 2008 Capai 18.040 Orang*. (diakses 03 Maret 2009).
- <http://hariansib.com/2009/02/22>. *Tahun 2009 Pariwisata Danau Toba Pasti Berkembang*. (diakses 03 Maret 2009).

Lampiran Pendukung

A. RINCIAN PENGGUNAAN BIAYA

1. Honorarium:

No.	Pelaksana	Honor
1	Ketua Peneliti	Rp. 1.500.000,-
2	Anggota Peneliti 1	Rp. 900.000,-
3	Anggota Peneliti 2	Rp. 900.000,-
4	Mahasiswa 1	Rp. 375.000,-
5	Mahasiswa 2	Rp. 375.000,-
6	Mahasiswa 3	Rp. 375.000,-
	Sub Total	Rp. 4.425.000,-

2. Pengadaan Alat dan Bahan :

No.	Nama Bahan, Alat dan Perlengkapan	Jumlah	Biaya
1	ATK		Rp. 385.000,-
2	Bahan Kayu/ papan	1 btg	Rp. 160.000,-
3	Triplek	1 lbr	Rp. 80.000,-
5	Tumbuhan kering (sudah diawetkan)	1 krds	Rp. 100.000,-
6	Kain	1 m	Rp. 60.000,-
8	Pahat ukir	1 set	Rp. 400.000,-
9	Gergaji siku	1 bh	Rp. 300.000,-
10	Gergaji tangan	1 bh	Rp. 90.000,-
11	Ketam Listrik	1 bh	Rp. 400.000,-
12	Bor listrik	1 bh	Rp. 350.000,-
13	Alat dan bahan kontekstual, sesuai alternatif pengembangan desain cenderamata pariwisata alam		Rp. 250.000,-
14	Alat dan bahan kontekstual, sesuai alternatif pengembangan desain cenderamata pariwisata pantai		Rp. 200.000,-
15	Alat dan bahan kontekstual, sesuai alternatif pengembangan desain cenderamata pariwisata budaya		Rp. 250.000,-
16	Bahan finishing kontekstual		Rp. 250.000,-
	Sub Total		Rp. 3.175.000,-

3. Travel/ Expenditure:

No.	Aktivitas	Biaya
1	Transportasi, akomodasi, konsumsi, dan operasional kegiatan di Lokasi penelitian kawasan wisata Prapat	Rp. 1.800.000,-
2	Transportasi, akomodasi, konsumsi, dan operasional kegiatan di Lokasi penelitian kawasan wisata Berastagi	Rp. 1.500.000,-
3	Transportasi, konsumsi, dan operasional kegiatan di Lokasi Penelitian kawasan wisata Pantai Cermin	Rp. 1.000.000,-
4	Transportasi, konsumsi, dan operasional kegiatan di Lokasi Penelitian Istana Maimun	Rp. 600.000,-
	Sub Total	Rp. 4.900.000,-

4. Laporan (termasuk skripsi mahasiswa):

No.	Kegiatan	Biaya
1	Penyusunan laporan	Rp. 600.000,-
2	Penggandaan Laporan	Rp. 900.000,-
	Sub Total	Rp. 1.500.000,-

5. Diseminasi Internal/ Evaluasi

No.	Kegiatan	Biaya
1	Pengelolaan	Rp. 100.000,-
2	Monitor dan Evaluasi	Rp. 200.000,-
3	Seminar hasil	Rp. 700.000,-
	Sub Total	Rp. 1.000.000,-
	Total Biaya	Rp. 15.000.000,-

B. JOB DESCRIPTION MASING-MASING ANGGOTA

No.	Nama Tim Peneliti	Jabatan	Deskripsi Kerja
1	Drs. Zulkifli, M.Sn.	Ketua	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun proposal • Observasi lapangan • Menganalisis karakteristik kawasan pariwisata • Merumuskan karakteristik pariwisata alam • Mengevaluasi tahap kegiatan • Mengembangkan desain cenderamata pariwisata alam • Mengkoordinir pengerjaan produk • Mengevaluasi teknis dan estetis • Membuat laporan penelitian
2	Drs. Mesra, M.Sn.	Anggota I	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi lapangan • Menganalisis karakteristik kawasan pariwisata • Merumuskan karakteristik pariwisata pantai • Mengembangkan desain cenderamata pariwisata pantai • Membuat gambar rancangan • Mengontrol pengerjaan produk
3	Drs. Misgiya, M.Sn.	Anggota II	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi lapangan • Menganalisis karakteristik kawasan pariwisata • Merumuskan karakteristik pariwisata budaya • Mengembangkan desain cenderamata pariwisata budaya • Membuat gambar rancangan • Mengontrol pengerjaan produk
4	Sudarson Hutabarat	Anggota Mahasiswa I	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat dan merekam data lapangan • Membantu menganalisis karakteristik kawasan pariwisata • Mengembangkan alternatif desain cenderamata • Mengerjakan produk cendramata
5	Pindrian Tarigan	Anggota Mahasiswa II	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat dan merekam data lapangan • Membantu menganalisis karakteristik kawasan pariwisata

			<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan alternatif desain cenderamata • Mengerjakan produk cenderamata
6	Desnalri Sinulingga	Anggota Mahasiswa III	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat dan merekam data lapangan • Membantu menganalisis karakteristik kawasan pariwisata • Mengembangkan alternatif desain cenderamata • Mengerjakan produk cenderamata

