

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Medan sebagai pusat pemerintahan sekaligus ibu kota Sumatera Utara, memiliki bentuk-bentuk ikonik yang dapat dikembangkan menjadi produk cenderamata tiga dimensional, seperti bangunan bersejarah dan budaya dimasa lalu. Cenderamata bertujuan sebagai benda pengingat akan sebuah objek tertentu, serta dapat melestarikan identitas lokal. Oleh karena itu, dengan terciptanya produk cenderamata berbasis bentuk ikonik kota Medan, dapat merawat memori wisatawan terhadap kota Medan dan juga memperkenalkan bentuk ikonik kota Medan kepada para pengunjung, melalui penciptaan produk cenderamata. Produk cenderamata tiga dimensional yang dapat dikembangkan berdasarkan rujukan dari bentuk-bentuk ikonik kota Medan. Mulai dari bentuk bangunan bersejarah, transportasi masa lalu, kuliner khas dan busana tradisional.

Produk cenderamata yang dijual di pasar memiliki keanekaragaman bentuk dan media yang digunakan, contohnya cenderamata yang dijual di pasar pada umumnya menggunakan media seperti kain, kayu, batok kelapa, plastik, tanah liat, resin dan ada yang menggunakan bahan-bahan bekas dan sebagainya. Dari hasil observasi penulis terhadap kompetisi pada tahun 2020 pada perlombaan “Desain Souvenir Ikon Pariwisata kota Medan” yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata Kota Medan menghasilkan beragam bentuk, ukuran, konsep dan bahan yang digunakan, namun dari seluruh karya cenderamata yang dihasilkan belum ada yang membuat produk cenderamata dengan menggunakan bahan *clay* selain dari penulis.

Hal itu menjelaskan, bahwa para perupa atau industri cenderamata yang ikut serta dalam kompetisi tersebut belum ada yang memanfaatkan media *clay* sebagai produk cenderamata, khususnya di kota Medan sendiri. Selain itu, di beberapa tempat cenderamata seperti di pasar sentral Medan umumnya menjual produk yang bersifat umum, seperti kerajinan berbahan kayu, kain dan sebagainya. Sedangkan produk cenderamata yang dijual di toko cenderamata yaitu di Jegez Gallery Etnik Medan terlihat bahwa belum adanya penggunaan bahan dasar tepung sebagai bahan pembuatan cenderamata berbasis bentuk ikonik kota Medan. Kemudian, toko cenderamata tersebut menjual produk cenderamata berupa gantungan kunci bertuliskan “I Love Medan”, terdapat aksesoris seperti anting-anting dan gelang, terdapat produk berupa tas, kipas bambu, hiasan dinding, kaos dengan teknik sablon berupa gambar ornamen dan terdapat kaos bertuliskan “Horas” dan produk cenderamata lainnya. Pada produk cenderamata tiga dimensional berbasis bentuk ikonik kota Medan hanya ada miniatur Menara Air Tirtanadi dengan bahan kayu. Oleh karena itu, penerapakan bentuk ikonik kota Medan pada produk cenderamata tiga dimensional memang masih kurang dikembangkan. Penulis menciptakan produk cenderamata tiga dimensional berbasis bentuk ikonik kota Medan yang bersifat eksklusif. Produk dihasilkan ini menggunakan *clay* dengan teknik manual.

Penerapakan bentuk ikonik kota Medan pada produk cenderamata tiga dimensional masih kurang dieksplor untuk dijadikan sebuah produk cenderamata. Permasalahan ini juga terdapat pada penelitian yang sudah ada yaitu pada jurnal berjudul *“The Revitalization of Iconic Shapes through the Creation of Relief Dimensional Paintings as Tourism Souvenir Products (Case Study in Medan City,*

Indonesia)” oleh Zulkifli, dkk (2021). Penelitian ini mengemukakan tentang produk cenderamata pariwisata berupa lukisan pariwisata berdimensi relief, dengan mengambil rujukan berbagai bentuk ikonik kota Medan. Pada penelitian ini, juga terdapat permasalahan yang berkaitan dengan penelitian penulis, dimana dijelaskan bahwa keberadaan cenderamata di beberapa tempat penjualan produk cenderamata seperti di pasar sentral Medan dan sekitar istana maimun menjual produk yang bersifat umum dan di pasar modern seperti mall semuanya adalah menjual produk cenderamata tanpa identitas lokal yang dimana saja ada dijual. Hal ini menjelaskan masih kurangnya penerapakan bentuk-bentuk ikonik kota Medan. oleh karena itu, penulis menciptakan produk cenderamata tiga dimensional berbasis bentuk ikonik kota Medan untuk melestarikan identitas kota Medan. Penciptaan produk cenderamata ini berfungsi sebagai benda pengingat dan juga bertujuan untuk memperkenalkan bentuk ikonik kota Medan kepada masyarakat luas dan para pengunjung yang singgah ke kota Medan.

Beragam produk cenderamata yang ada di kota Medan, namun sebagian dari produk yang di pasar menjual produk tanpa identitas lokal. Selain itu, penulis belum menemukan pembuatan produk cenderamata berbasis bentuk-bentuk ikonik kota Medan dengan menggunakan bahan tepung. Tujuan penelitian ini juga untuk mengembangkan potensi bentuk-bentuk ikonik kota Medan menjadi produk cenderamata tiga dimensional menggunakan bahan tepung *clay*. Tepung merupakan media yang mudah didapatkan dan dengan pembuatan produk cenderamata menggunakan bahan tepung *clay* dapat menjadi inovasi produk.

Terdapat berbagai macam jenis *clay*, bahkan *clay* sendiri juga ada yang dijual ditoko buku yang dibungkus dengan menggunakan kemasan kedap udara (*DAS clay*), dan ada juga *clay* yang dijadikan media permainan bagi anak-anak yang disebut plastisin atau lilin malam. Namun, lilin malam ini tidak dapat mengeras sehingga lebih cocok dijadikan sebagai media permainan. Oleh karena itu, jenis *clay* tepung, *paper clay*, *polymer clay* yang biasa dijadikan sebagai bahan untuk membuat miniatur. Penelitian ini juga menghasilkan kebaruan pada produk cenderamata berbasis bentuk-bentuk ikonik kota Medan. Penggunaan bahan tepung ini dapat dikembangkan untuk dijadikan produk cenderamata yang menarik. Berbagai macam jenis *clay* diantaranya yaitu, *clay* tepung, *clay* asli yaitu tanah liat, *paper clay* yang terbuat dari kertas dan juga *polymerclay* yang dijual dengan harga yang relatif mahal dan terbilang langkah di Indonesia dan proses pengeringannya juga harus menggunakan oven dan masih banyak jenis *clay* lainnya. Dari berbagai jenis *clay* terdapat karakteristik bahan yang berbeda-beda dan tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. *Clay* tepung memiliki kelebihan, yaitu bahan mudah didapatkan dan proses pengolahan bahan tidak terlalu sulit, karena proses pengeringannya juga tidak menggunakan oven seperti jenis *Polymerclay* yang harus melakukan pembakaran pada oven ditahap akhir karyanya. Sehingga, *clay* tepung akan lebih praktis dan lebih hemat untuk dijadikan bahan dalam pembuatan kerajinan atau produk cenderamata.

Pada penelitian yang terdapat pada jurnal berjudul “IRT Kerajinan Tangan *Clay* Oleh-Oleh Khas Bali” oleh Ni Wayan Setiasih dan Gede Herdian Setiawan (2020). Penelitian ini mengemukakan tentang produk oleh-oleh khas Bali dengan

menggunakan bahan *clay* menjadi produk gantungan kunci, bingkai foto dan magnet kulkas. Penelitian ini dilakukan atas dasar meningkatnya perminatan pasar oleh-oleh khas Bali. Karena, Bali sebagai salah satu tempat wisata yang paling diminati oleh dunia. Pada penelitian ini terdapat perbedaan dan kesamaan terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis, dimana perbedaannya terdapat pada bentuk karya, penulis sendiri menciptakan produk cenderamata tiga dimensional yang nantinya akan menjadi hiasan meja dan dikemas menggunakan kotak akrilik dan mengambil rujukan dari berbagai bentuk ikonik kota Medan. sedangkan pada penelitiannya, dijelaskan bahwa hasil karya berupa produk gantungan kunci, bingkai foto dan juga magnet kulkas, namun sama-sama menggunakan bahan *clay* dalam menghasilkan produk cenderamata.

Penelitian yang terdapat pada jurnal berjudul “Pemanfaatan *Clay* Sebagai Aksesoris Rambut” oleh Verna Restiana dan Dewi Lutfiati (2020). Mengemukakan tentang pembuatan aksesoris rambut dengan menggunakan bahan *clay* dan pembuatannya dengan Teknik *wire wrapping*, yaitu pembuatan aksesoris dengan melilitkan kawat pada *beads* (manik-manik) serta bahan lainnya. Pada penelitiannya, juga berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu dengan menggunakan *clay* sebagai bahan utama untuk menciptakan sebuah karya seni.

Dari beberapa penelitian yang sudah ada penulis juga tertarik menciptakan produk cenderamata dengan bahan *clay*. Penulis menggunakan bahan tepung *clay* sebagai penciptaan produk cenderamata tiga dimensional berbasis bentuk-bentuk ikonik kota Medan. Dikarenakan bahan yang digunakan berpotensi untuk dijadikan

produk cenderamata yang artistik, memiliki nilai estetika dan dengan karakteristik kota Medan. Penciptaan produk cenderamata tiga dimensional diharapkan menjadi solusi pengadaan produk cenderamata khas kota Medan. Sekaligus sebagai pemecahan masalah terkait penerapan bentuk ikonik kota Medan pada cenderamata kota Medan, sebagai upaya pelestarian identitas budaya lokal. Berdasarkan pemahaman penulis terhadap bentuk-bentuk ikonik kota Medan, penulis mengambil rujukan bentuk ikonik kota Medan yang berpotensi untuk dijadikan sebagai produk cenderamata tiga dimensional dengan judul penelitian **“Penciptaan Produk Cenderamata Tiga Dimensional Berbasis Bentuk Ikonik Kota Medan Menggunakan Bahan Tepung Clay”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diambil beberapa hal yang dapat dijadikan identifikasi masalah:

1. Kota Medan memiliki banyak bentuk ikonik yang dapat dijadikan rujukan dalam pembuatan produk cenderamata, akan tetapi masih kurangnya penerapan bentuk-bentuk ikonik kota Medan pada produk cenderamata tiga dimensional.
2. Terdapat beragam cenderamata yang ada dikota Medan, namun sebagian dari produk yang ada dipasar menjual produk tanpa identitas lokal.
3. Produk cenderamata tiga dimensional masih kurang dikembangkan. Oleh karena itu, dengan beragam bentuk ikonik kota Medan dapat dijadikan basis

pengembangan cenderamata tiga dimensional berbahan *clay* sebagai produk cenderamata khas kota Medan.

4. Penggunaan bahan tepung dalam pembuatan produk cenderamata terkhususnya di kota Medan masih kurang diterapkan.
5. Penggunaan bahan tepung *clay* sebagai penciptaan produk cenderamata berbasis bentuk – bentuk ikonik kota Medan belum ada diterapkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, maka penulis membuat batasan masalah agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam. Maka dari itu dibatasi pada permasalahan, sebagai berikut:

1. Penciptaan produk cenderamata tiga dimensional berbasis bentuk-bentuk ikonik kota Medan.
2. Penggunaan bahan tepung *clay* dalam penciptaan produk cenderamata tiga dimensional.

D. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan gambaran permasalahan di atas dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah potensi bentuk-bentuk ikonik kota Medan yang dapat dikembangkan sebagai rujukan produk cenderamata tiga dimensional menggunakan bahan tepung *clay*?

2. Bagaimanakah proses pembuatan produk cenderamata tiga dimensional berbasis bentuk-bentuk ikonik kota Medan menggunakan bahan tepung *clay*?

E. Tujuan Penelitian Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian penciptaan ini yang ingin dicapai adalah menciptakan produk cenderamata tiga dimensional dengan mengambil rujukan dari bentuk ikonik kota Medan menggunakan bahan tepung *clay*, menggalih potensi pada bentuk ikonik yang telah dikembangkan sebagai produk cenderamata berbahan *clay*, mendeskripsikan proses pembuatan produk cenderamata berbasis bentuk ikonik kota Medan menggunakan bahan tepung *clay* dan sekaligus untuk mengembangkan cenderamata pariwisata kota Medan serta menghasilkan produk cenderamata tiga dimensional yang bersifat eksklusif.

F. Manfaat Penelitian Penciptaan

Sebagaimana produk cenderamata tiga dimensional diciptakan maka akan memberikan hasil akhir yang akhirnya dapat bermanfaat. Maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan kegunaan antara lain :

1. Bagi masyarakat, untuk memperkenalkan dan menarik perhatian masyarakat terhadap produk cenderamata tiga dimensional berbasis bentuk ikonik kota Medan berbahan tepung *clay* baik masyarakat yang tinggal di Kota Medan maupun di berbagai daerah.

2. Bagi perupa, untuk menambah khasanah ilmu dalam menciptakan produk cenderamata tiga dimensional berbasis bentuk ikonik kota Medan.
3. Bagi fakultas, sebagai penciptaan lanjutan bagi penulis yang lain yang ingin mengembangkan produk cenderamata kota Medan.
4. Bagi industri cenderamata, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam membangun bisnis industri cenderamata.
5. Bagi penulis, sebagai pengembangan kreatifitas diri untuk dapat menciptakan inovasi produk pada penciptaan produk cenderamata tiga dimensional berbasis bentuk-bentuk ikonik kota Medan.

