

PERANCANGAN BACKPACK DENGAN MOTIF IKON KOTA SURAKARTA SEBAGAI SALAH SATU SOUVENIR WISATA

Rachmanita Meidyana, Darwoto, Sarwono

Jurusan Kriya Seni (Tekstil)
Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
Email: meidyana1516@gmail.com

ABSTRAK

Kebutuhan manusia akan kegiatan pariwisata semakin tinggi. Seseorang atau kelompok tertentu akan melakukan perjalanan wisata pada kota-kota yang memiliki obyek wisata. Pada obyek wisata terdapat berbagai macam industri pariwisata yang menawarkan berbagai macam produk lokal, baik itu makanan, minuman aupun kerajinan tangan sebagai *souvenir* untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan yang berkunjung. Hal ini menjadi latar belakang penulis untuk menciptakan suatu inovasi produk berupa *souvenir backpack* yang mengusung tema ikon Kota Surakarta sebagai motif pada kain polyester KTX dengan penggayaan visual *posterization* dan tiga dimensi dengan menggunakan teknik cetak terbaru, yaitu *digital printing*. Desain motif yang dibuat berjumlah 8 buah desain, dan 3 buah produk *backpack* yang telah direalisasikan dengan ukuran yang berbeda-beda. Produk *souvenir backpack* ditujukan untuk remaja laki-laki dan perempuan berusia 15 hingga 19 tahun. Perancangan *souvenir backpack* ini bertujuan untuk mempromosikan visual ikon-ikon Kota Surakarta kepada masyarakat lokal dan mancanegara dalam bentuk produk inovasi berupa *souvenir backpack* dengan teknik terbaru yaitu *digital printing*.

Kata Kunci: *Backpack, Digital Printing, Ikon, Surakarta, 3 Dimensi.*

ABSTRACT

Human needs for tourism activities are increasingly high. Certain people or groups will travel in cities that have attractions. In tourism there are various kinds of tourism industries that offer a variety of local products, be it food, drinks or handicrafts as souvenirs to meet the needs of tourists who visit. This is the author's background to create a product innovation in the form of a souvenir backpack that carries the iconic theme of the City of Surakarta as a motif on the KTX polyester fabric with the styling of visual posterization and three dimensions using the latest printing techniques, namely digital printing. Design motifs made amounted to 8 designs, and 3 backpack products that have been realized with different sizes. Backpack souvenir products intended for adolescent boys and girls aged 15 to 19 years. The design of this souvenir backpack aims to promote the visual icons of the City of Surakarta to local and foreign communities.

Keywords: *Backpack, Digital Printing, Icons, Surakarta, 3 Dimentions.*

Pendahuluan

Sebuah kota memiliki berbagai macam ciri khas yang dilatar belakangi oleh faktor sejarah maupun faktor geografis. Kota Surakarta yang terletak di Provinsi Jawa Tengah merupakan salah satu kota yang paling menonjol dari segi kebudayaannya, karena di latar be-

lakangi oleh sejarahnya. Kota Surakarta juga dikenal sebagai salah satu inti kebudayaan Jawa, karena secara tradisional merupakan salah satu pusat pemerintahan, politik dan pengembangan tradisi Jawa.

Dengan banyaknya potensi pariwisata yang dimiliki Kota Surakarta, tidak heran jika

banyak masyarakat yang menjadikan Kota Surakarta sebagai salah satu destinasi pariwisata yang diminati. Menurut arti katanya, pariwisata berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri dari dua kata, yaitu "pari" yang berarti penuh, seluruh atau semua dan "wisata" yang berarti perjalanan. Jadi, definisi pariwisata adalah salah satu dari industri baru yang mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi, dengan cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup dan dalam hal mengaktifkan sektor produksi lain di dalam negara penerima wisatawan (Utama.2017:1-2).

Menurut Undang – Undang Dasar 1945 no. 10 tahun 2009, wisatawan adalah orang yang melakukan wisata. Wisatawan digolongkan menjadi dua jenis, yaitu wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara. Wisatawan lokal yaitu wisatawan yang berasal dari Indonesia, sedangkan wisatawan mancanegara yaitu wisatawan yang berasal dari luar negeri.

Daya tarik wisata tidak hanya tentang tema yang disuguhkan oleh tempat wisata itu sendiri, namun juga didukung oleh pelaku ekonomi disekitar lokasi wisata, seperti apa saja yang ditawarkan para pengusaha untuk dijajakan kepada para wisatawan sebagai cenderamata, yang disebut dengan *souvenir*. *Souvenir* juga dapat disebut dengan cenderamata atau oleh-oleh. *Souvenir* sebagai bentuk visual dari karya seni kerajinan, memiliki anansir keindahan yang harus pula didasari dengan kemampuan teknis (Supriyatmono:2009). Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menarik dan mempunyai nilai untuk dikunjungi dan dilihat (Utama.2017: 142-143.). Hal ini menjadi latar belakang penulis untuk membuat sebuah karya dengan inovasi baru, yaitu produk *souvenir backpack* dengan desain motif menggunakan beberapa pilihan ikon Kota Surakarta.

Ikon adalah objek fisik, dapat berbentuk dua atau tiga dimensi yang mirip atau menyerupai sesuatu, misalnya patung ikan

hiu dan buaya di depan kebun binatang Surabaya bukan ikan hiu dan buaya asli, tapi menyerupai, disebut ikon hiu dan buaya, dan patung hiu dan buaya ini dapat disebut simbol Kota Surabaya (Kriyantono. 2019: 160). Jadi sebuah tanda yang ada, dibuat agar mirip dengan sumber acuannya secara visual. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan rupa sebagaimana yang dikenali oleh pemakainya (Budiman.2004:29). Menurut Ibu Tri Rusnita, S.E, M.M, ikon Kota Surakarta adalah suatu hal berupa gambar atau bangunan dimana jika seseorang melihatnya akan terbersit Kota Surakarta (Rusnita.2019).

Dengan melihat ikon Kota Surakarta sebagai desain motif, hal tersebut akan mengundang rasa penasaran dan akan menambah inspirasi para wisatawan untuk mengunjungi berbagai destinasi wisata yang tersebar di Kota Surakarta. Hal ini merupakan cara sederhana namun membawa dampak yang besar dalam bidang promosi pariwisata. Promosi adalah mengkomunikasikan informasi antara penjual dan pembeli potensial atau orang lain dalam saluran untuk memengaruhi sikap dan perilaku (McCarthy,dkk.2009:69). Agar dampak keterkenalan motif ikon pariwisata Kota Surakarta tersebut dapat berjalan dengan efektif, *backpack* dipilih sebagai produk *souvenir* wisata, karena *backpack* merupakan sebuah produk yang pasti akan dibawa wisatawan untuk berpergian mengunjungi bermacam-macam destinasi wisata.

Backpack (ransel), merupakan salah satu tas yang banyak digemari karena beberapa keunggulan, antara lain kemudahan dalam hal membawa barang, manajemen beban yang lebih baik dan mencegah terjadinya cedera pada otot bahu. Pembagian tugas untuk menahan beban yang lebih bertumpu pada otot pinggul menyebabkan aktivitas membawa beban menjadi lebih mudah, seimbang dan stabil (Nataya CR, dkk. 2013 : 92).

Berbagai macam jenis *souvenir* khas Kota Surakarta berbahan dasar tekstil sudah banyak beredar di pasar maupun di toko pusat oleh-oleh, seperti tas batik, tas *totebag* sablon, kaos sablon. Produk *souvenir* berupa *backpack* dengan menggunakan teknik *digital printing* dinilai sebagai sebuah inovasi baru untuk memperkenalkan pariwisata dan budaya Kota Surakarta dengan cara yang lebih modern. Produk yang akan dihasilkan dari proyek perancangan ini adalah produk *souvenir* berupa *backpack* untuk remaja laki-laki dan perempuan berusia 15 sampai 19 tahun dengan target kelas sosial menengah ke atas. Selain itu, dengan adanya produk perancangan ini, diharapkan supaya promosi visual melalui *backpack* menjadi semakin luas, terlebih jika produk tersebut dibeli oleh wisatawan mancanegara, sehingga ikon Kota Surakarta dapat lebih dikenal dengan skala internasional.

Di era modern saat ini, terdapat banyak teknologi perkembangan tekstil. Perkembangan teknologi yang paling menonjol adalah penggunaan teknologi berupa mesin dalam proses produksi tekstil, yaitu *digital printing*. Teknik *digital printing* ini akan digunakan untuk merealisasikan proyek kali ini.. *Digital printing* merupakan sebuah pengembangan teknologi dari teknik cetak saring. Teknik cetak saring di Indonesia kurang dikenal. Istilah yang lebih popular dikenal adalah cetak sablon. Konon, kata sablon berasal dari bahasa Belanda, yakni *schablon* (Guntur.2003:3). Sama seperti printer domestik, pencetakan kain *digital* memungkinkan permukaan kain untuk dihiasi dengan tinta yang dikeluarkan dari dalam jet yang berada pada bagian atas printer (Baudis, dkk.2015:337). Tetesan tinta pada mesin *digital printing* sangatlah kecil yaitu berukuran mikro, sehingga akan menghasilkan citra yang akurat, tajam dan detail sesuai contoh desain digitalnya.

Desain motif yang disiapkan untuk dicetak di permukaan kain melalui mesin *digital*

printing akan dirancang melalui proses komputerisasi yang terhubung pada mesin *digital printing* yang akan digunakan. Digital printing memungkinkan kain dengan jumlah besar untuk dicetak secara instan, sehingga produsen dapat membawa produk sampel ke pasar dengan kecepatan yang jauh lebih cepat (Kight.2011:135).

Metode.

Dalam proses perancangan kali ini, penulis akan memilih model *backpack* yang sederhana namun tetap dapat diminati oleh konsumen. Pemilihan model *backpack* yang sederhana juga dilatar belakangi oleh tujuan mempromosikan visual ikon pariwisata Kota Surakarta pada permukaan kain agar lebih mudah dilihat oleh khalayak umum yang mengamati produk tersebut.

Pemilihan ikon pariwisata sangat diperhatikan, karena akan mempengaruhi daya tarik bagi para wisatawan yang melihatnya. Pemilihan visual ikon Kota Surakarta yang akan di proses menjadi motif akan dipilih dari yang paling banyak dikunjungi oleh para wisatawan, yaitu Keraton Kasunanan, Keraton Mangkunegaran, Pasar Gede, Benteng Vastenburg dan ikon Kota Surakarta berupa patung Selamet Riyadi, gapura Pasar Klewer dan ikon transportasi pariwisata khas Kota Surakarta, yaitu bus tingkat Werkudara. Pengolahan visual ikon Kota Surakarta mengusung penggunaan visual *posterization* dan tiga dimensi. *Posterization* adalah hilangnya warna dalam gambar yang menghasilkan transisi tiba-tiba antara warna yang muncul sebagai garis atau garis pada area yang seharusnya memiliki gradasi halus di antara warna (Hughes.2009:62).

Bahan kain yang digunakan untuk membuat produk *backpack* tersebut adalah kain poliester KTX. Pemilihan bahan baku berupa kain poliester KTX di latar belakangi oleh kualitas kain yang bagus, ringan, tekstur

yang jarang dimiliki oleh produk-produk *souvenir* yang beredar di pasaran dan yang terakhir karena harga yang terjangkau. Warna yang akan digunakan yaitu perpaduan antara warna-warna kontras dan pastel, perpaduan gelap dan terang yang dapat menarik perhatian wisatawan remaja untuk membeli produk *souvenir backpack*.

Untuk mencari gambaran awal perancangan, maka perlu dilakukan pengumpulan data berupa visual objek ikon Kota Surakarta yang asli. Data visual yang diperoleh akan menjadi referensi untuk proses perancangan motif utama ikon Kota Surakarta. Studi Visual juga dilakukan dengan mengumpulkan data visual berupa aliran *posterization*.



Gambar 1 pasar Gede



Gambar 2 Gapura Pasar Klewer



Gambar 3 Keraton Kasunanan



Gambar 4 Bus Werkudara



Gambar 5 Posterisazation

Gagasan proyek perancangan ini menawarkan produk yang inovatif dan kreatif karena mengusung tema yang baru, yaitu *souvenir* wisata berupa *backpack* dengan motif bertema ikon Kota Surakarta. Penggayaan visual menggunakan penggayaan *posterization* dan menggunakan efek tiga dimensi. Produk ini ditujukan untuk remaja dengan rentang usia 15 hingga 19 tahun. Pada umumnya, *souvenir* yang dijual di pusat oleh-oleh Kota Surakarta merupakan produk-produk hasil kerajinan tangan yang lebih mengedepankan inovasi berupa kekriyaan, berbeda dengan produk inovasi *souvenir backpack* ini yang lebih mengedepankan inovasi berupa teknik perancangan dan cetak, yaitu teknik digitalisasi.

Pada proses perancangan ini mempertimbangkan beberapa aspek sebagai berikut:

1. Aspek Estetis

Aspek estetis merupakan dasar perancangan yang berhubungan dengan nilai keindahan dari wujud visualisasi karya, dimana desain pada motif ikon Kota Surakarta dirancang dengan menonjolkan keunikannya, dengan cara mengusung penggayaan visual yang belum pernah digunakan desainer-desainer maupun pengrajin-pengrajin lokal dalam merancang produk *souvenir*, yaitu dengan mengusung penggayaan visual *posterization* dan dengan memberikan efek tiga yang disesuaikan dengan minat dan karakter remaja saat ini.

2. Aspek Fungsi

Produk perancangan kali ini akan difungsikan sebagai *souvenir backpack* untuk wisatawan remaja berusia 15 hingga 19 tahun untuk menampung barang-barang wisatawan yang pergi melakukan kegiatan pariwisata. Perancangan ini digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan hidup dan sebagai sarana promosi ikon pariwisata Kota Surakarta. Realisasi produk berupa *backpack* dipilih karena memiliki fungsi manajemen beban yang bagus untuk postur tubuh.

3. Aspek Bahan

Bahan merupakan hal penting dalam proses produksi untuk mewujudkan sebuah karya yang baik. Dalam proyek perancangan kali ini, dari beberapa jenis bahan yang tersedia, bahan yang dipilih sebagai bahan dasar adalah kain polyester KTX. Latar belakang pemilihan kain poliester karena kain mempunyai karakter permukaan yang unik (cenderung terlihat mengkilau) dan memiliki ketebalan yang sesuai sehingga tidak terasa berat ketika dibawa bepergian. Untuk bahan pembuatan *backpack*, terdapat lima jenis bahan, antara lain *foam sheet* ukuran 2mm, *polyethylene foam* 0,5cm dan 0,8cm, *furing palace* (poliester), *tail webbing* dan resleting no.5.

4. Aspek Teknik

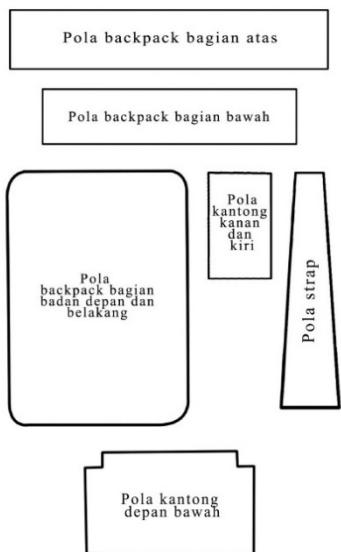
Proses perancangan motif ikon Kota Surakarta yang diawali dengan pembuatan desain dengan teknik digitalisasi pada komputer dengan menggunakan *software* berupa *Photoshop*, kemudian motif yang sudah melalui proses digitalisasi akan diaplikasikan diatas kain dengan menggunakan teknik *digital printing*. Pemilihan teknik cetak *digital printing* dilatar belakangi oleh kemampuan teknik tersebut untuk menciptakan visual yang diinginkan, teknik *digital printing* sedang banyak diminati masyarakat Indonesia dan arena teknik tersebut merupakan teknik yang ramah lingkungan tanpa menghasilkan limbah produksi.

Hasil dan Pembahasan

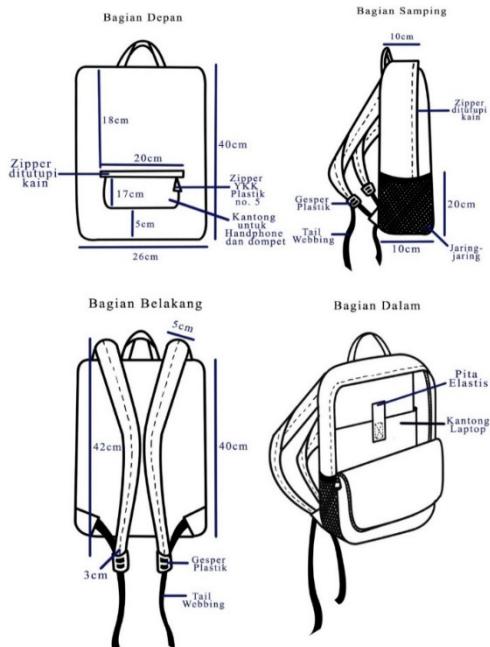
Untuk mencapai visual yang diinginkan, penulis telah melakukan uji coba editing menggunakan *adobe photoshop*. Uji coba yang telah dilakukan yaitu dengan mengolah visual asli beberapa ikon Kota Surakarta melalui proses manipulasi untuk membuang objek-objek visual yang mengganggu objek utamanya. Tahap uji coba selanjutnya yaitu dengan mengubah visual asli ke pengembangan visual *posterization* sekaligus mengubah warna motif ikon tersebut. Proses terakhir pada uji coba ini ialah dengan menyemurnakan visual ikon Kota Surakarta beraliran *posterization* ke efek visual tiga dimensi. Uji coba yang telah dilakukan akan di rangkum menjadi satu dalam sebuah tabel sebagai berikut:

Pada proyek perancangan kali ini, hasil produk berupa *souvenir backpack* akan direalisasikan berjumlah tiga buah *backpack* dengan ukuran yang berbeda-beda, yaitu dengan tinggi 40cm, 45cm dan 50cm. *Backpack* berukuran kecil akan dirancang untuk remaja perempuan, *backpack* berukuran sedang akan digunakan untuk remaja perempuan dan *backpack* berukuran besar akan dirancang untuk remaja laki-laki. Bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat *backpack* tersebut antara lain

foam sheet 2mm, polyethylene foam 0,5cm dan 0,8cm, furing palace (poliester), pita elastis, tail webbing, kain jaring-jaring dan resleting YKK no.5. Pola backpack yang akan digunakan terdapat dua macam, yaitu pola yang menggunakan kantong depan.



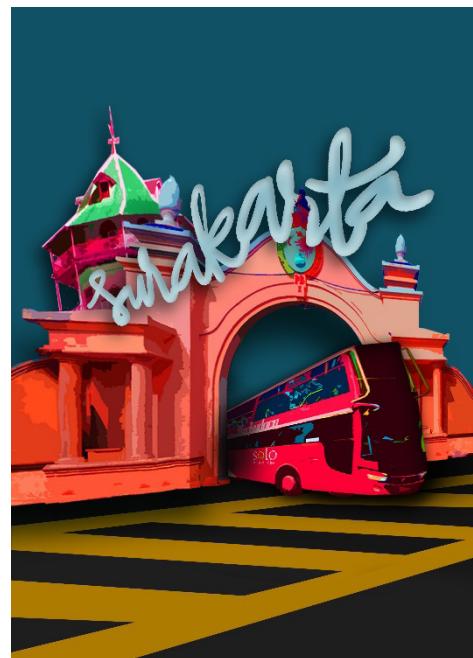
Gambar 6 Pola Backpack



Gambar 7 Desain Backpack



Gambar 8 Desain 1 "Kasunanan Palace"



Gambar 9 Desain 2 "Werkudara Goes to Surakarta"



Gambar 10 Desain 3 “Pasar Gede and the Wrecked Wall”

Penutup

Dari hasil perancangan ini, maka ada beberapa hal penting yang dapat ditarik menjadi kesimpulan, yaitu menjadikan ikon Kota Surakarta sebagai obyek promosi yang memiliki keunikan melalui inovasi desain yang telah dilakukan. Perancangan ini mengususng teknik terbaru dalam dunia cetak tekstil, yaitu teknik *digital printing* guna memberikan referensi karya *souvenir* baru dan supaya meningkatkan nilai jual produk tersebut. Perancangan ini berhasil menciptakan 8 buah desain dengan penggayaan *posterization* dan menggunakan efek tiga dimensi.

Perancangan desain motif ikon Kota Surakarta dengan mengusung penggayaan *posterization* bertujuan untuk menyesuaikan selera remaja, mengingat produk ini dirancang untuk remaja perempuan dan laki-laki berusia 15 hingga 19 tahun. Penggunaan efek tiga dimensi bertujuan untuk memberi kesan unik, menambah nilai estetika yang lebih sehingga semakin menaikkan daya beli konsumen. Per-

ancangan motif ikon Kota Surakarta ini bertujuan untuk mempromosikan ikon-ikon pariwisata Kota Surakarta kepada wisatawan lokal maupun mancanegara.

Hasil produk akhir dari proyek perancangan ini adalah *souvenir backpack*, bertujuan untuk memudahkan wisatawan untuk membawa barang-barang mereka untuk melakukan perjalanan wisata dengan manajemen beban yang bagus untuk postur tubuh, agar menjadi media promosi yang bagus, mempermudah individu lain untuk mengamati visual pada permukaan *backpack* tersebut, sehingga mencapai target promosi yang optimal. Produk *souvenir backpack* ini ditujukan untuk remaja laki-laki dan perempuan berusia 15 hingga 19 tahun.

KEPUSTAKAAN

- Awangga, Maulana. 2019. *Pengantar Sistem Informasi Geografis*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Budiman, Kris. 2004. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Buku Baik
- Hughes, Alsheimer. 2009. *Black and White in Photoshop CS4 and Photoshop Light Room*. Linace House. United Kingdom.
- Bagus, I Gusti. 2017. *Pemasaran Pariwisata*. Yogyakarta. CV Andi Offset.
- Ismayanti. 2010. *Pengantar Pariwisata*. Grasindo: Jakarta.
- Kight, Kimberly. 2011. *A field Guide to Fabric Design*. Lafayette: Stash Books.
- Knecht, Endmund. 1912. *The Principles and Practice of Textile Printing*. London: Charles Griffin.
- Kriyantono, Rachmat. 2019. *Pengantar Lengkap Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

McCarthy, Perreault,dkk. 2009. *Pemasaran Dasar, Pendekatan Manajerial Global.* Jakarta: Salemba Empat.

Nusantara, Guntur. 2003. *Panduan Praktis Cetak Sablon.* Depok: Pt. Kawan Pustaka.

Rogers, Mary F. 2003. *Barbie Culture Ikon Budaya Konsumerisme.* Yogyakarta: Bentang Budaya.

Suryadana, M. Liga. 2013. *Sosiologi Pariwisa- ta.* Bandung: Humaniora.

Undang – Undang Nomor 10 Tahun 2009.

Woodcock, Baudis,dkk. 2015. *The Fashion Dictionary.* London: Carlton Books Limited.

Nataya CR, dkk. 2013. Jurnal Tingkat Sarjana. *Perancangan dan Pengembangan Tas Backpack Ergonomis dan Multifungsi.* Fakultas Teknik Indstri. Universitas Tri- sakti.

Supriyatmono. 2009. *Kerajinan Limbah Kaca Sebagai Souvenir Di Kota Madya Surakarta.* Vol. IX No.1.