



TUGAS AKHIR - DV 184801

PERANCANGAN SUVENIR KAOS BERTEMA BANGUNAN
CAGAR BUDAYA KOTA BANDA ACEH MENGGUNAKAN
GAYA VISUAL *URBAN SKETCH*

SYARAFINA

NRP 08311440000054

Dosen Pembimbing:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo,MSi

NIP. 19640930 199002 1 0010

BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK INDUSTRI
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020



Tugas Akhir – DV 184801

**PERANCANGAN SUVENIR KAOS BERTEMA BANGUNAN
CAGAR BUDAYA KOTA BANDA ACEH MENGGUNAKAN
GAYA VISUAL *URBAN SKETCH***

SYARAFINA

NRP 08311440000054

Dosen Pembimbing:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo,MSi

NIP 19640930 199002 1 0010

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk Industri
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020



Final Project – DV 184801

***T-SHIRT SOUVENIR DESIGN OF CULTURAL HERITAGE BUILDING IN
BANDA ACEH CITY USING
URBAN SKETCH STYLE***

SYARAFINA

NRP 08311440000054

Lecturer:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo,MSi

NIP 19640930 199002 1 0010

Field Of Visual Communication Design Study

Industry Product Design Department

Faculty Creative Design and Digital Business

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2020

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN
PERANCANGAN SUVENIR KAOS BERTEMA BANGUNAN CAGAR BUDAYA
KOTA BANDA ACEH MENGGUNAKAN
GAYA VISUAL *URBAN SKETCH*

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

pada

Program Studi S-1 Desain Produk - Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

SYARAFINA

NRP. 08311440000054

Surabaya, 31 Januari 2020

Periode Wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk

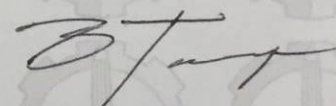


Bambang Tristiyono, S.T., M.Si

NIP. 19700703 199702 1 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, MSi.

NIP. 19640930 199002 1 001

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : **Syarafina**

NRP : **0831144000054**

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul "**Perancangan Suvenir Kaos Bertema Bangunan Cagar Budaya Kota Banda Aceh Menggunakan Gaya Visual *Urban Sketch***" adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapat gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 20 Januari 2020

Yang membuat pernyataan



NRP: 0831144000054

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

**PERANCANGAN SUVENIR KAOS BERTEMA BANGUNAN CAGAR
BUDAYA KOTA BANDA ACEH MENGGUNAKAN
GAYA VISUAL *URBAN SKETCH***

SYARAFINA (08311440000054)

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual,
Departemen Desain Produk Industri ,
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya 2020**

ABSTRAK

Kota Banda memiliki sejarah panjang yang dimulai dari masa kerajaan Aceh Darussalam. Salah satu peninggalan sejarah tersebut adalah bangunan cagar budaya yang sekarang dijadikan sebuah wisata sejarah yang dapat dinikmati oleh masyarakat dan juga wisatawan. Adanya wisata sejarah tersebut berpotensi menarik wisatawan lokal dan mancanegara. Wisatawan yang berkunjung ke Banda Aceh pun meningkat tiap tahunnya, hal ini menyebabkan permintaan akan suvenir juga meningkat. Sayangnya, kebanyakan desain yang digunakan pada suvenir kaos di Banda Aceh yang sudah ada terkesan monoton dan tidak bervariasi.

Metode yang dilakukan pada perancangan ini dimulai dari metode *depth interview* dengan Bu Cut Dewi yaitu seorang ahli bidang *heritage* Aceh dengan tujuan mendapatkan informasi tentang bangunan cagar budaya yang berpotensi diangkat sebagai konten kaos, lalu melakukan observasi dengan mengunjungi langsung 4 objek bangunan cagar budaya yang sudah ditentukan. Setelah mendapatkan data dan dokumentasi, tahap selanjutnya melakukan studi eksperimental terhadap gaya gambar. Setelah menemukan gaya gambar lalu membuat beberapa alternatif desain. Alternatif desain tersebut kemudian diujikan dengan melakukan *depth interview* dengan bapak Rizal Iskandar yaitu seorang arsitek. Selanjutnya membuat *mockup* kaos untuk diujikan melalui kuesioner kepada target audiens untuk mengetahui tingkat ketertarikan dan masukan untuk desain kaos yang dirancang. Setelah itu membuat perbaikan untuk desain akhir dan tahap terakhir melakukan *user testing* untuk mendapatkan saran pengembangan produk kedepannya.

Konsep perancangan kaos ini adalah *Banda Aceh's signature*, yaitu menampilkan kekhasan bangunan cagar budaya yang merupakan ciri khas Kota Banda Aceh. 4 Bangunan cagar budaya yang diangkat adalah Masjid Raya Baiturrahman, Musuem Rumoh Aceh, Gunongan dan Pinto Khop. Penyajian konten pada kaos memperlihatkan keindahan arsitektur bangunan cagar budaya dari berbagai sudut dan potongan untuk memperjelas detail. Gaya visual yang digunakan adalah ilustrasi dengan gaya gambar *urban sketch* lalu terdapat informasi kearsitekturan mengenai objek bangunan cagar budaya tersebut berbentuk paragraf yang terdiri dari beberapa kalimat penjelas. *Treatment* gambar dan pengaplikasian *font* pada judul serta informasi dilakukan dengan proses *digital*. Hasil perancangan ini akan menghasilkan 20 desain suvenir kaos Kota Banda Aceh baru, dengan 5 desain dari tiap bangunan cagar budaya.

Kata Kunci: Banda Aceh, Bangunan Cagar Budaya, Kaos, Suvenir

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

**T-SHIRT SOUVENIR DESIGN OF CULTURAL HERITAGE BUILDING IN
BANDA ACEH CITY USING URBAN SKETCH STYLE**

SYARAFINA (0831144000054)

***Field of Visual Communication Design Study,
Industry Product Design Department,
Faculty Creative Design and Digital Business,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya 2020***

ABSTRACT

Banda Aceh city has a long history starting with the kingdom of Aceh Darussalam. One of these historical relics is the heritage building which is now used as a historical tourism that can be enjoyed by the public and tourists alike. The existence of historical tourism has the potential to attract local and foreign tourists. Tourists visiting Banda Aceh also increase every year, this causes demand for souvenirs also increasing. Unfortunately, most of the designs used on existing shirts souvenir in Banda Aceh seem monotonous and not varied.

The method used in this design process starts from conducting depth interview method with Ms. Cut Dewi a heritage expert for getting information about the cultural heritage buildings that have the potential to be raised as content for the t-shirts, then observes by visiting 4 determined cultural heritage buildings directly. After getting the data and enough documentation, the next step is doing an experimental study of drawing style. After finding the drawing style then make some alternative designs. The alternative designs then tested by conducting depth interview with Mr. Rizal Iskandar, an architect. Next, create some t-shirt mockups to be tested through a questionnaire to the target consumer to find out the level of interest and suggestion for the design that has been designed. After that make improvements to the final design and the last step is doing user testing to get product development suggestion to the future.

The design concept of this t-shirt souvenir is Banda Aceh's signature, which shows the uniqueness of the cultural heritage buildings which is one of the hallmark of Banda Aceh city. Those cultural heritage buildings are Baiturrahman Grand Mosque, Rumoh Aceh Museum, Gunongan and Pinto Khop. Contents of the t-shirt shows the architectural beauty of each cultural heritage building from various angles and pieces to show the details. The visual style used in the t-shirt is an illustration with urban sketch style and then there are an information about the objects in the paragraph form consisting several explanatory sentences. The treatment used for the illustration and the title font as well as the information font is done by digital process. The results of this design will produce 20 new souvenir t-shirt designs of Banda Aceh city, with 5 designs in each heritage building.

Keywords: *Banda Aceh, Cultural Heritage Building, Souvenir, T-shirt*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhandulillah Penulis panjatkan kepada Allah SWT karena dengan segala rahmat dan karunia-Nya Penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan souvenir kaos bertema bangunan cagar budaya kota Banda Aceh menggunakan gaya visual *urban sketch*”

Keberhasilan Penulis tidak terlepas dari bantuan banyak pihak. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua, Ayah Rizal Iskandar, Ibu Raihan, Kakak Salsabila dan adik-adik, Syafiq Aufa, Syauqi Rais Aulia, Khairan Syauqiyya atas doa dan dukungan secara moral dan finansial. Terutama kepada Ayah Penulis yang sudah bersedia dan membantu sebagai salah satu narasumber dari Tugas Akhir ini.
2. Bapak Ir. Baroto Tavip, M.Si selaku dosen pembimbing, Bapak Sayatman, S.Sn, M.Si. dan Bapak Denny Indrayana Setyadi, ST, M.Ds. selaku dosen penguji. Penulis ucapkan terima kasih banyak atas segala kesabaran, kebaikan, bimbingan, ilmu, saran dan kritik yang sangat membangun selama pengerjaan Tugas Akhir.
3. Ibu Cut Dewi selaku narasumber yang telah banyak membantu dan memberikan informasi serta saran untuk pengerjaan Tugas Akhir Penulis.
4. Sahabat – sahabat penulis selama di perantauan: Syahidah Asma Amania, Sari Fajryani, Nadhia Domaries, Mutyaz Nur Sabila, Sofyana Kharisma, Novinda Amalia, dan Astrid Putri Zolaycha yang telah menemani, membantu dan menyemangati Penulis selama pengerjaan tugas kampus dan Tugas Akhir.
5. Teman – teman dari Aceh, Zakirah, Qathrun, Syaikhah yang telah memberi dukungan moral dan bantuan terhadap Penulis.
6. Teman se per-TA-an yang sudah menemani, mendukung, dan memberi saran dalam pengerjaan Tugas Akhir serta Koridor *Co-working space* yang telah memberikan fasilitas tempat sehingga Penulis dapat mengerjakan proposal.
7. Vendor kaos polos: Cititex Surabaya dan vendor printing: Dapur print, yang telah membantu produksi output kaos Tugas Akhir Penulis.
8. Seluruh teman-teman, dosen, karyawan Desain ITS yang secara langsung maupun tidak langsung ikut membantu pengerjaan Tugas Akhir.

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun dengan harapan dapat bermanfaat bagi penulis serta pembaca. Penulis sangat terbuka dalam menerima kritik dan saran yang dapat menyempurnakan laporan ini.

Surabaya, Januari 2020

Penulis

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR BAGAN	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	6
1.5.1 Tujuan Perancangan.....	6
1.5.2 Manfaat Perancangan.....	7
1.6 Ruang Lingkup	7
1.6.1 Ruang Lingkup Perancangan	7
1.6.2 Ruang Lingkup Output.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Studi Eksisting.....	12
2.2.1 Studi Kompetitor.....	12
2.2.2 Studi Komparator.....	15
2.3 Kajian Cagar Budaya.....	15
2.2.1 Bangunan Cagar Budaya Kota Banda Aceh	16
2.4 Kajian Suvenir	25
2.3.1 Kategori Suvenir	26
2.3.2 Kaos sebagai Suvenir	27
2.3.3 <i>Brand Identity</i>	27
2.3.4 <i>Visual Identity</i>	29
2.4 Kajian tentang Kaos	32

2.4.1	Bahan	37
2.4.2	Jenis Rajutan	39
2.4.3	Jenis Benang	40
2.4.4	Ukuran Kaos	41
2.4.5	Pola/Potongan Bahan	42
2.4.6	Tata Letak Gambar pada Kaos.....	42
2.4.7	Teknik Cetak.....	43
2.5	Kajian Ilustrasi.....	48
2.5.1	Gaya gambar	48
2.5.2	<i>Treatment</i> Gambar	50
2.5.3	Teori Warna	50
2.5.4	Tipografi	53
2.6	Strategi Promosi	53
BAB III		55
METODE PENELITIAN.....		55
3.1	Jenis Penelitian dan Sumber Data	55
3.2	Metode Pengambilan Data	55
3.3	Kerangka Penelitian.....	57
3.4	Protokol Penelitian	57
3.4.1	Observasi.....	57
3.4.2	Studi Eksperimental 1	58
3.4.3	Studi Eksperimental 2.....	58
3.4.4	Studi Eksperimental 3.....	59
3.4.5	<i>Depth Interview 1</i>	59
3.4.6	<i>Depth Interview 2</i>	59
3.4.7	<i>Depth Interview 3</i>	60
3.4.8	<i>Post test 1</i>	60
3.4.9	<i>Post test 2</i>	61
BAB IV		63
HASIL DAN ANALISA DATA.....		63
4.1	Hasil Penelitian.....	63
4.1.1	<i>Depth Interview</i>	63
4.1.2	Observasi.....	66
4.1.3	Studi Eksperimental 1	67
4.1.4	Studi Eksperimental 2.....	67
4.1.5	Studi Eksperimental 3.....	68

4.1.6 <i>Post test 1</i>	68
4.1.7 <i>Post test 2</i>	70
4.2 Analisa Target Audiens	79
BAB V	83
KONSEP DESAIN	83
5.1 Deskripsi Perancangan	83
5.2 Konsep Desain.....	83
5.2.1 Keyword.....	85
5.2.2 Bajèè	85
5.2.3 Kriteria Desain	86
5.2.4 Elemen Visual	87
5.2.5 Kriteria Kaos	90
5.3 Proses Desain.....	93
5.3.1 Proses sketsa, <i>outline</i> dan <i>digital</i>	94
5.4 Implementasi Desain	114
5.5 Konsep Bisnis dan Produksi	127
5.5.1 Mitra Produksi	127
5.6.2 Produksi dan Biaya	127
5.6.3 Media Pendukung	129
5.6.4 Strategi Pemasaran	131
5.6.5 Kemasan.....	132
BAB VI.....	133
KESIMPULAN DAN SARAN.....	133
6.1 Kesimpulan.....	133
6.2 Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN.....	137
BIOGRAFI PENULIS	153

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah wisatawan mancanegara Provinsi Aceh tahun 2004-2016	2
Gambar 1. 2 Beberapa desain kaos <i>brand</i> lokal	4
Gambar 1. 3 Salah satu cagar budaya Banda Aceh: Masjid Raya Baiturrahman	4
Gambar 1. 4 Gaya gambar <i>urban sketch</i>	5
Gambar 2. 1 Oblong pedia Dagadu	12
Gambar 2. 2 Joger.....	12
Gambar 2. 3 Masjid Baiturrahman terkini dan menara utama.....	18
Gambar 2. 4 Interior Masjid Raya Baiturrahman	19
Gambar 2. 5 Pintu keluar-masuk Masjid Raya Baiturrahman dan serambi utama	19
Gambar 2. 6 Tampak museum Rumoh Aceh dan tiang penyangga	20
Gambar 2. 7 Tangga Rumoh Aceh dan motif “tulak angen”	20
Gambar 2. 8 Motif yang menghiasi Rumoh Aceh.....	21
Gambar 2. 9 Lonceng Cakra Donya	22
Gambar 2. 10 Gunongan.....	23
Gambar 2. 11 Ornamen bunga mekar dan pintu masuk	23
Gambar 2. 12 Pinto Khop.....	24
Gambar 2. 13 Detail pintu dan atap Pinto Khop.....	25
Gambar 2. 14 Beberapa Logo brand souvenir di Indonesia.....	31
Gambar 2. 15 <i>T-shirt O-Neck</i> polos dan <i>Ringer Tee</i>	33
Gambar 2. 16 <i>T-shirt V-Neck</i>	33
Gambar 2. 17 <i>T-shirt U-Neck</i>	34
Gambar 2. 18 <i>T-shirt Y-Neck</i>	34
Gambar 2. 19 <i>T-shirt Turtleneck</i>	35
Gambar 2. 20 Raglan <i>O-Neck</i>	35
Gambar 2. 21 Raglan <i>V-Neck</i>	36
Gambar 2. 22 Polo <i>Shirt</i>	36
Gambar 2. 23 Katun combed.....	37
Gambar 2. 24 Katun Cardet.....	38
Gambar 2. 25 Kain polyester.....	38
Gambar 2. 26 Katun tetoron	39
Gambar 2. 27 Kain viscose.....	39
Gambar 2. 28 Ukuran standar kaos	41
Gambar 2. 29 Pola dasar kaos	42
Gambar 2. 30 Tata letak gambar bagian depan dan bagian belakang	42
Gambar 2. 31 Proses sablon manual.....	43
Gambar 2. 32 Mesin sablon digital.....	46
Gambar 2. 33 Contoh karya <i>urban sketchers</i> oleh Luis Ruiz.....	49
Gambar 2. 34 Warna aksen dalam busana.....	51
Gambar 2. 35 Warna aksen dalam busana.....	52
Gambar 2. 36 Warna netral dalam busana.....	52

Gambar 2. 37 Contoh tipografi.....	53
Gambar 4. 1 Ibu Cut Dewi	63
Gambar 4. 2 Pak Rizal Iskandar	64
Gambar 4. 3 <i>Depth interview</i> Pak Rizal	65
Gambar 4. 4 Observasi bangunan cagar budaya.....	66
Gambar 4. 5 Hasil Studi Eksperimental 1	67
Gambar 4. 6 Hasil Studi Eksperimental 2	67
Gambar 4. 7 Hasil Studi Eksperimental 2	68
Gambar 4. 8 Kegiatan kuesioner	69
Gambar 5. 1 Alternatif desain logo brand Bajèe	85
Gambar 5. 2 Logo utama Bajee.....	86
Gambar 5. 3 Ilustrasi urban sketch.....	88
Gambar 5. 4 <i>Pallete</i> warna	89
Gambar 5. 5 Kaos Polos Oblong <i>O-Neck</i>	90
Gambar 5. 6 Kaos Ringer	91
Gambar 5. 7 <i>Full front</i> dan <i>medium back</i>	92
Gambar 5. 8 <i>Full front</i> dan <i>medium back</i>	92
Gambar 5. 9 <i>Full front</i>	93
Gambar 5. 10 Varian desain Masjid Raya Baiturrahman	94
Gambar 5. 11 Varian desain 2 Masjid Raya Baiturrahman	95
Gambar 5. 12 Varian desain 3 Masjid Raya Baiturrahman	96
Gambar 5. 13 Varian desain 4 Masjid Raya Baiturrahman	97
Gambar 5. 14 Varian desain 5 Masjid Raya Baiturrahman	98
Gambar 5. 15 Varian desain Musuem Rumoh Aceh	99
Gambar 5. 16 Varian desain 2 Musuem Rumoh Aceh	100
Gambar 5. 17 Varian desain 3 Musuem Rumoh Aceh	101
Gambar 5. 18 Varian desain 4 Musuem Rumoh Aceh	102
Gambar 5. 19 Varian desain 5 Musuem Rumoh Aceh	103
Gambar 5. 20 Varian desain Gunongan	104
Gambar 5. 21 Varian desain 2 Gunongan.....	105
Gambar 5. 22 Varian desain 3 Gunongan.....	106
Gambar 5. 23 Varian desain 4 Gunongan.....	107
Gambar 5. 24 Varian desain 5 Gunongan.....	108
Gambar 5. 25 Varian desain Pinto Khop.....	109
Gambar 5. 26 Varian desain 2 Pinto Khop.....	110
Gambar 5. 27 Varian desain 3 Pinto Khop.....	111
Gambar 5. 28 Varian desain 4 Pinto Khop.....	112
Gambar 5. 29 Varian desain 4 Pinto Khop.....	113
Gambar 5. 30 Alternatif Desain Masjid Raya 1	114
Gambar 5. 31 Alternatif Desain Masjid Raya 2	114
Gambar 5. 32 Alternatif Desain Masjid Raya 3	115
Gambar 5. 33 Alternatif Desain Masjid Raya 4	115
Gambar 5. 34 Alternatif Desain Masjid Raya 5	116

Gambar 5. 35 Alternatif Desain Museum Rumoh Aceh 1	116
Gambar 5. 36 Alternatif Desain Museum Rumoh Aceh 2	117
Gambar 5. 37 Alternatif Desain Museum Rumoh Aceh 3	117
Gambar 5. 38 Alternatif Desain Museum Rumoh Aceh 4	118
Gambar 5. 39 Alternatif Desain Museum Rumoh Aceh 5	118
Gambar 5. 40 Alternatif Desain Gunongan 1	119
Gambar 5. 41 Alternatif Desain Gunongan 2	119
Gambar 5. 42 Alternatif Desain Gunongan 3	120
Gambar 5. 43 Alternatif Desain Gunongan 4	120
Gambar 5. 44 Alternatif Desain Gunongan 5	121
Gambar 5. 45 Alternatif Desain Pinto Khop 1	121
Gambar 5. 46 Alternatif Desain Pinto Khop 1	122
Gambar 5. 47 Alternatif Desain Pinto Khop 3	122
Gambar 5. 48 Alternatif Desain Pinto Khop 4	123
Gambar 5. 49 Alternatif Desain Pinto Khop 5	123
Gambar 5. 50 Varian warna kaos ringer.....	124
Gambar 5. 51 Varian warna kaos polos.....	125
Gambar 5. 52 Implementasi desain	126
Gambar 5. 53 <i>Totebag</i>	129
Gambar 5. 54 Katalog produk	130
Gambar 5. 55 Tampilan <i>website</i>	130
Gambar 5. 56 Tampilan Instagram	131
Gambar 5. 57 Kemasan produk kaos	132
Gambar 5. 58 <i>Hangtag, label dan Thank you card</i>	132

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Analisa Brand Suvenir Kaos Dagadu dan Joger	13
Tabel 2 Analisa Brand Kaos Suvenir Luar Negeri.....	15
Tabel 3 Empat Bangunan Cagar Budaya Kota Banda Aceh (Sumber: https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/)	17
Tabel 4 Nilai Desain Kaos Masjid Raya Baiturrahman	71
Tabel 5 Nilai Desain Kaos Museum Rumoh Aceh	73
Tabel 6 Nilai Desain Kaos Gunongan	75
Tabel 7 Nilai Desain Kaos Pinto Khop	77
Tabel 8 Kriteria Analisis Persentase	79
Tabel 9 Ketertarikan Mengunjungi Bangunan Cagar Budaya Banda Aceh.....	79
Tabel 10 Biaya Satuan Kaos Polos Lengan Pendek DTG.....	127
Tabel 11 Biaya Satuan Kaos Polos Lengan Panjang DTG.....	128
Tabel 12 Biaya Satuan Kaos Polos Warna DTG.....	128
Tabel 13 Biaya Satuan Kaos Ringer DTG	128

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Kerangka penelitian	57
Bagan 5.1 Konsep Desain	84
Bagan 5. 2 Kriteria Desain Suvenir	87
Bagan 5. 3 Konsep bisnis dan produksi	127

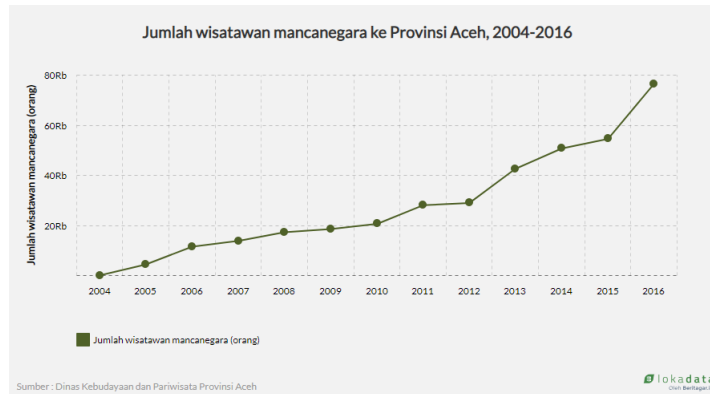
(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Banda Aceh merupakan ibukota dari di Provinsi Aceh yang memiliki sejarah panjang yang dimulai dari masa kerajaan Aceh Darussalam dahulu. Kerajaan Aceh mencapai puncak kejayaan saat dipimpin oleh Sultan Iskandar Muda (1607-1636), yang merupakan tokoh legendaris dalam sejarah Aceh. Banda Aceh Darussalam juga merupakan pusat perdagangan yang dikunjungi oleh para pedagang dari seluruh dunia termasuk dari Arab, Turki, China, Eropa, dan India. Peunayong merupakan lokasi pemukiman para pendatang Tiongkok dan Eropa, sementara Keudah dan Peulanggahan merupakan area pemukiman warga India. Peninggalan dari masa kerajaan hingga masa kolonial ini, sekarang dijadikan sebuah wisata yang dapat dinikmati oleh masyarakat dan juga wisatawan.

Wisata yang terdiri dari situs dan cagar budaya tersebut tersebar di berbagai wilayah kecamatan Kota Banda Aceh. Terdapat 21 situs sejarah di daerah Baiturrahman, 8 situs di Kutaraja, 6 di Meuraxa, 5 di Syiah Kuala, 4 di Kuta Alam, 3 di Banda Raya, 2 di Luengbata dan Jaya Baru, dsb. Selain itu, banyak juga peninggalan sejarah kolonial Belanda dan Perang Aceh yang terlihat dari peninggalan bangunan berarsitektur Belanda serta situs sejarah di beberapa titik kota seperti kuburan Belanda di Kerkoff dan bangunan-bangunan berarsitektur Belanda di Kawasan Peunayong. Peninggalan-peninggalan ini menunjukkan bahwa Banda Aceh adalah kota yang kaya akan sejarah. Wisata tersebut berpotensi tinggi untuk di kembangkan demi mendukung kemajuan industri pariwisata Kota Banda Aceh karena memiliki keunikan dan cerita yang berbeda jika dibandingkan dengan daerah lain.



Gambar 1. 1 Jumlah wisatawan mancanegara Provinsi Aceh tahun 2004-2016
(Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Aceh)

Dilihat dari grafik diatas, jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Provinsi Aceh pada tahun 2004-2016 mengalami peneningkatan. Dari 83 orang wisatawan pada tahun 2004, naik menjadi 76.452 orang wisatawan mancanegara di tahun 2016. Rata-rata 28.287 orang wisatawan mancanegara per-tahun yang datang ke Aceh, dengan rata-rata pertumbuhan kunjungan naik 4 kali lipat per tahun. Berbagai destinasi wisata tersebut terbukti mampu menarik wisatawan untuk berkunjung ke Kota Serambi Mekkah ini. Berkembangnya industri pariwisata ini bukan hanya berdampak pada peningkatan penerimaan devisa negara, tetapi juga telah mampu memperluas kesempatan berusaha dan menciptakan lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat untuk mengatasi masalah pengangguran di daerah.

Walikota Banda Aceh, H. Aminullah Usman, SE, Ak, MM mengungkapkan bahwa semakin banyak wisatawan yang datang tentu mereka akan memburu souvenir yang merupakan salah satu jenis produk ekonomi kreatif dan yang harus diperhatikan dari souvenir harusnya disesuaikan dengan minat pasar pariwisata, hal itu untuk meningkatkan daya beli bagi wisatawan mancanegara yang datang ke suatu daerah. Selain itu industri wisata harus dibarengi dengan souvenir bernilai seni, agar mendapatkan nilai yang setimpal sehingga wisatawan tidak kecewa jika datang berkunjung. Ada empat pilar pembangunan kepariwisataan yang harus kita perhatikan dalam rangka memajukan kepariwisataan di Aceh, yaitu destinasi atau daerah tujuan, pemasaran, industri, dan kelembagaan. Pilar destinasi, yaitu perencanaan kawasan dan pembangunan infrastruktur, sarana dan prasarana pendukung kepariwisataan. Pilar pemasaran, yaitu tentang *promoting, image*

branding dan *selling* pariwisata. Pilar industri, adalah tentang bagaimana mendorong dan membangun segala ragam usaha turunan pariwisata, mulai dari usaha kuliner, souvenir, restoran, hotel, travel, pemandu pariwisata, dan sebagainya. Dan terakhir, di pilar kelembagaan, yaitu adanya penguatan kapasitas sumber daya manusia, lembaga, dan kemitraan. Melalui empat pilar tersebut, mempromosikan Aceh salah satunya dapat melalui penciptaan produk-produk inovasi seperti souvenir. Menurut data yang didapat dari *acehtrend.com*, Aceh memerlukan promosi yang tidak hanya mengandalkan *event* pameran, *expo* atau sejenisnya, tetapi Aceh butuh tipe promosi baru untuk memberitahukan kepada dunia bahwa Aceh layak dikunjungi. Pengenalan Aceh sebagai daerah Serambi Mekkah dapat dari segi budaya dan sejarah Islamnya dan yang paling penting pariwisata dapat meningkatkan ekonomi masyarakat salah satunya dengan penjualan souvenir.

Project Director IMFW 2017, Jeny Tjahyawati juga menjelaskan perkembangan *fashion* punya potensi bisnis dan daya tarik tersendiri. Karena saat ini dunia busana memberikan inspirasi *fashion* kepada para pecinta mode secara global dan sektor pariwisata. Daya tarik ini bisa saling bersinergi mengingat *fashion* dapat menjadi bagian menarik yang dapat ditawarkan ke sektor lain yakni industri pariwisata. Jenis *fashion* yang paling cepat perkembangannya di dunia adalah baju, karena baju lebih cepat pergantian modelnya dan juga merupakan *item* yang paling banyak dibeli oleh masyarakat di bandingkan dengan produk lainnya. Sehubungan dengan hal itu, souvenir kaos sangat berpotensi menjadi sebuah media promosi untuk mengenalkan budaya dan wisata Kota Banda Aceh terutama wisata sejarah kepada wisatawan yang berkunjung.

Di Banda Aceh sendiri sudah banyak outlet-outlet yang menjual produk souvenir khas Aceh. Wisatawan yang datang berkunjung biasanya lebih tertarik membeli souvenir berupa makanan tradisional, kopi, tas bordir ataupun songket khas Aceh karena memiliki daya tarik yang lebih. Terdapat *brand* lokal yang sudah cukup terkenal menjual souvenir wisata. *Brand* tersebut juga sudah memiliki dua cabang outlet di wilayah Kota Banda Aceh, bahkan produknya juga tembus ke pasar nasional. Produk-produk yang dijual seperti gantungan kunci, pin, stiker,

mug, kartu pos dan kaos. Sayangnya souvenir kaos Kota Banda Aceh yang sudah ada tersebut masih mempresentasikan Aceh secara garis besar.



Gambar 1. 2 Beberapa desain kaos *brand* lokal
(Sumber: Mr. Piyoh)

Dilihat dari gambar diatas, konten yang dimasukkan menggunakan tulisan dan kata-kata pada umumnya dan tidak memiliki tema yang spesifik. Gaya gambar yang digunakan pada visual berbeda-beda sehingga tidak memperlihatkan ciri khas dari desain *brand* ini sendiri. Pemilihan *font* dan jenis *font* masih menggunakan *font* standar. Selain itu pengaturan visual gambar tidak terlalu memperhatikan estetika dan tidak melalui proses desain dengan baik. Pada produk kaos tersebut, konten visual yang bertema tentang cagar budaya hanya menampilkan bangunan Masjid Raya Baiturrahman, padahal Banda Aceh memiliki bangunan cagar budaya lainnya dengan keunikan sejarahnya sendiri. Oleh karena itu, dalam perancangan ini penulis bermaksud untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan merancang 20 desain souvenir kaos dengan tema wisata sejarah, yaitu memunculkan potensi bangunan cagar budaya lainnya di Kota Banda Aceh.



Gambar 1. 3 Salah satu cagar budaya Banda Aceh: Masjid Raya Baiturrahman
(Sumber: Syarafina,2019)



Gambar 1. 4 Gaya gambar *urban sketch*
(Sumber: Pinterest.com)

Visual kaosnya menggunakan gaya gambar *urban sketch* dengan teknik *digital*. *Urban Sketch* awalnya dimulai di *Flickr* pada tahun 2007 oleh seorang jurnalis asal Spanyol bernama Gabriel Campanario. Seni sketsa ini pun mulai menyebar ke seluruh penjuru dunia termasuk ke Indonesia. Kemunculan seni sketsa ini juga didukung dengan hadirnya sosial media sehingga makin dikenal oleh masyarakat di Indonesia. Oleh karena itu, pada tahun 2009 komunitas *urban sketchers* pun dibentuk oleh Atit Dwi Indarty dengan nama Indonesia's Sketchers. Sketsa bangunan bersejarah menjadi salah satu yang paling banyak digemari dalam aktivitas *urban sketch*.

Konten visual dari kaos akan menampilkan bangunan cagar budaya dari berbagai sisi potongan bangunan, seperti tampak depan, perspektif, dsb. Lalu diikuti dengan beberapa kalimat penjelas yang memberikan informasi yang berkaitan dengan arsitektur dari objek bangunan cagar budaya. Diharapkan dengan adanya konsep perancangan kaos ini dapat memperlihatkan keindahan arsitektur bangunan cagar budaya dan menambah pengetahuan wisatawan yang berkunjung ke Kota Banda Aceh dari informasi yang diberikan pada kaos.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas ditemukan beberapa identifikasi masalah, antara lain:

1. Desain pada souvenir kaos yang sudah ada, belum menampilkan berbagai daya tarik wisata sejarah, yaitu bangunan cagar budaya Banda Aceh.

2. Kebanyakan desain yang digunakan pada souvenir terkesan monoton dan tidak bervariasi.
3. Dibutuhkannya inovasi baru pada desain agar mencapai target pasar mancanegara dan lokal.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang diangkat pada perancangan ini adalah “Bagaimana cara merancang desain souvenir kaos Kota Banda Aceh dengan tema bangunan cagar budaya untuk mempersuasi wisatawan berkunjung dan mempromosikan wisata Banda Aceh bergaya ilustrasi *urban sketch*?”

1.4 Batasan Masalah

Dari masalah yang ada, maka dibutuhkan batasan masalah yang akan dikerjakan dan dicari solusinya. Batasan pada penelitian ini antara lain:

1. Pada perancangan ini, penulis akan menyelesaikan masalah dan mengaplikasikan ilmu desain komunikasi visual yang berhubungan dengan desain souvenir.
2. Perancangan ini fokus membahas tentang souvenir berupa kaos.
3. Kawasan Cagar budaya yang diangkat adalah Masjid Raya Baiturrahman, Gunongan, Pinto Khop dan Museum Rumoh Aceh menurut acuan dari Qanun Tata Ruang Nomor 2 Tahun 2018 pasal 49 ayat 4.
4. Gaya visual yang digunakan adalah *urban sketch* dengan acuan buku “*The Art of Urban Sketching*” oleh Gabriel Campanario.
5. Desain souvenir kaos yang dirancang sebanyak 20 desain.
6. Studi lokasi penelitian dibataskan pada lingkup Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

Berikut adalah tujuan dari perancangan desain kaos khas Kota Banda Aceh:

- a. Merancang desain souvenir berupa kaos dengan menggunakan daya tarik wisata sejarah dengan menampilkan keindahan arsitektur bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh agar dapat menarik wisatawan.
- b. Menggunakan gaya visual *urban sketch* sebagai daya tarik dan diferensiasi.

1.5.2 Manfaat Perancangan

Dengan adanya tujuan-tujuan diatas, diharapkan perancangan ini dapat memberikan manfaat berupa:

- a. Bagi masyarakat Aceh, tersedianya identitas kota berupa souvenir kaos sehingga meningkatkan kebanggaan terhadap Kota Banda Aceh.
- b. Bagi wisatawan, menyediakan souvenir bergaya visual *urban sketch* yang mengangkat bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh dan menjadi kenangan tentang Kota Banda Aceh.
- c. Bagi praktisi, dapat menjadi dasar pembuatan penelitian mahasiswa desain komunikasi visual dengan pengembangan lebih lanjut dan dapat membantu pemerintah mempromosikan daya tarik bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh.

1.6 Ruang Lingkup

1.6.1 Ruang Lingkup Perancangan

- Studi literatur yang berhubungan dengan souvenir wisata dan bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh.
- Studi eksisting.
- Kuesioner terhadap target audiens.
- *Depth interview* kepada narasumber yaitu ahli *heritage* dan arsitek.
- Observasi lapangan.

1.6.2 Ruang Lingkup Output

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah souvenir kaos wisata tematik yang memiliki 20 desain bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh menggunakan gaya visual *urban sketch*, *branding* produk, kemasan dan katalog.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I - Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang pemilihan masalah mengenai souvenir kaos yang memuat ke khas-an Kota Banda Aceh dengan melihat banyaknya potensi yang dimiliki Banda Aceh dalam sektor wisata sejarah, yaitu bangunan cagar budaya. Souvenir Banda Aceh yang kini masih mempresentasikan Banda Aceh secara umum, sehingga perlu ditonjolkan lagi potensi-potensi yang dipunya yang kemudian merujuk pada identifikasi masalah. Setelah mengidentifikasi masalah, kemudian disusun rumusan masalah dari perancangan ini. Selain itu disebutkan juga batasan dari perancangan, tujuan dan manfaat perancangan, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

BAB II - Kajian Pustaka

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan dan studi literatur yang berisi informasi, serta studi yang berkaitan dengan souvenir kaos. Selain itu pada bab ini juga berisi studi lebih lanjut mengenai komparator yang nantinya menjadi acuan dasar perancangan.

BAB III- Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang metode yang digunakan pada saat penelitian dalam merancang souvenir kaos khas Banda Aceh. Setelah data diperoleh, maka data dianalisa dan diambil kesimpulannya. Alur perancangan dalam penelitian ini dimulai dari meneliti masalah, melakukan penelitian, menentukan konsep, mengeksplorasi dan membuat alternatif desain, pengembangan desain, perbaikan, dan desain akhir. Metode yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara observasi, studi literatur, *depth interview*, dan kuesioner.

BAB IV-Hasil dan Analisa Data

Bab ini memperlihatkan poin poin penting dari hasil akhir penelitian yang dilakukan.

BAB V -Konsep Desain

Bab ini menampilkan konsep desain yang akan digunakan pada perancangan souvenir kaos khas Banda Aceh. Berisi kriteria desain sesuai dengan target audiens, serta berisi alternatif desain hingga hasil akhir.

BAB VI- Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan hasil perancangan dan saran yang berguna untuk perancangan sejenis kedepannya.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian dan perbandingan pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

- Izziah Hasan (2009)
Judul penelitian “*Architecture and the Politics of Identity in Indonesia: a study of the Cultural History of Aceh*” ini menjelaskan transformasi struktur bangunan dari era pra-kolonial, kolonial, dan pasca kolonial (*modern*) yang menunjukkan bagaimana isu-isu lintas budaya serta pandangan politik para pemimpin nasional mempengaruhi pembangunan Aceh (Izziah Hasan, 2009: 98-189). Dari penelitian tersebut penulis mendapatkan informasi dan gambaran mengenai kearsitekturan bangunan cagar budaya Aceh seperti Masjid Raya Baiturrahman, Gunongan, Pinto Khop dan Museum Rumoh Aceh yang menjadi konten dari kaos penelitian ini.
- Agus Supriono (2011)
Judul penelitian “**Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsumen Membeli Produk Kaos Oblong Pada Garmen Iyan Jaya Jember**”. Penelitian ini menggambarkan faktor apa saja yang mempengaruhi konsumen membeli kaos oblong pada garmen iyan jaya Jember. Berdasarkan analisis tabel frekuensi, faktor-faktor yang mempengaruhi konsumen membeli produk kaos oblong pada Garmen Iyan Jaya Jember adalah budaya, faktor sosial yang terdiri dari teman dan tetangga, faktor psikologi yang terdiri dari persepsi dan sikap, serta faktor bauran pemasaran yang terdiri dari produk, ukuran produk, harga dan tempat. Dari penelitian tersebut penulis mendapatkan informasi dan gambaran dalam hal promosi dan produksi *brand* kaos kedepannya.
- Sumbo Tinarbuko (2006)
Dalam jurnalnya berjudul “**Semiotika Desain Oblong Dagadu Djokdja**”, keunikan dari produk tersebut adalah selalu memberikan bingkai estetika

padahal-hal yang bersifat keseharian. Desain yang mengutamakan huruf dan tipografi sebagai kekuatan utama verbalisasi merupakan desain bergaya populer. Desain bergaya populer ditandai dengan warna cenderung bersandar pada kecerahan daripada kelembutan. Tipografi gaya populer umumnya lebar dan gemuk, umumnya berjenis Futura dan Gothik

2.2 Studi Eksisting

2.2.1 Studi Kompetitor

1. Dagadu



Gambar 2. 1 Oblong pedia Dagadu
(Sumber: google.com)

Dagadu merupakan milik sebuah perusahaan yang bernama PT. Aseli Dagadu Djokdja yang berkedudukan di Yogyakarta. Dagadu saat ini telah menjadi salah satu ikon cenderamata khas Yogyakarta. *"Everything about Djokdja"* adalah tema yang digunakan Dagadu untuk pembuatan produk – produknya. Salah satu jenis produk dari dagadu adalah "Oblong pedia". Konsep dari Oblong pedia, memunculkan cerita wayang, prajurit atau jalan di Jogja. Visualnya berupa ilustrasi dari tempat tersebut dan juga terdapat beberapa paragraf berisi deskripsi dari bangunan yang ditampilkan. Material kaos yang digunakan adalah *cotton combed 30s*.

2. Joger



Gambar 2. 2 Joger
(Sumber: google.com)

Joger atau biasa disebut juga dengan Joger pabrik kata-kata merupakan oleh-oleh khas Bali berupa kaos oblong. Selain kaos, Joger juga menawarkan produk lain seperti gantungan kunci, tas dan sandal. Joger berdiri tanggal 19 Januari 1981. Kata Joger berasal dari gabungan sang pemilik yakni Joseph Theodorus Wulianadi dan Mr. Gerhard Seeger. Desain pada kaos Joger menampilkan kata-kata unik yang biasanya berisi motivasi dan prinsip hidup. Pada bagian belakang kaos juga terdapat kata-kata yang berisi informasi. Produk Joger hanya dipasarkan di Bali, karena sang pendiri memiliki prinsip untuk menyejahterakan warga Bali. Sehingga yang ingin membeli Joger harus mengunjungi Bali terlebih dahulu.

Tabel 1 Analisa Brand Suvenir Kaos Dagadu dan Joger

No	Parameter	Suvenir Kaos Dagadu	Suvenir Kaos Joger
1	Desain: meliputi grafis, warna	 <p>Oblong pedia:</p> <p>Konten kaos menampilkan desain yang mengusung tema utama: <i>“Everything about Djokdja”</i>. Contohnya seperti artefaknya, bahasanya, kultur kehidupannya, maupun hal-hal sederhana yang dilakukan dalam</p>	 <p>Konten pada kaos Joger terkenal dengan desain yang menampilkan kata-kata unik yang biasanya berisi motivasi dan prinsip hidup. Selain itu juga ada desain berbentuk tipografi kata “Bali”, motif,</p>

		<p>keseharian. Untuk visual, desain yang ditampilkan cukup bervariasi, ada yang hanya berupa tipografi, ilustrasi sederhana dengan menggunakan 2-3 warna saja dan ilustrasi yang cukup detail. Varian warna kaos menggunakan warna khas Aceh (merah, kuning, hijau) dan warna netral (putih, hitam, navy)</p> <p>Salah satu jenis produk dari Dagadu adalah Oblong pedia. Konsep dari Oblong pedia, memunculkan cerita wayang, prajurit atau jalan di Jogja. Visualnya berupa ilustrasi dari tempat tersebut dan juga terdapat beberapa paragraf berisi deskripsi dan informasi dari bangunan yang ditampilkan.</p> <p><i>Layout</i> desain dibuat seperti artikel. Ilustrasi yang digunakan seperti siluet dengan satu warna hitam atau putih. <i>Layout</i> desain berada di tengah dengan sablon <i>full print</i>.</p>	<p>dan lain-lain. Untuk visual, gaya gambar yang digunakan adalah vektor sederhana yang tidak detail dengan menggunakan warna terang yaitu merah, kuning, hijau, abu-abu. Varian warna kaos juga bervariasi mulai dari warna putih, hitam, hijau, merah, abu-abu, kuning, pink.</p> <p><i>Layout</i> desain rata-rata berada di tengah, namun terdapat konten informasi juga dibagian belakang kaos, sehingga bagian belakang tidak kosong. Uniknya di bagian belakang juga terdapat kata-kata jenaka, menggunakan kata sehari-hari yang berisi rasa terima kasih untuk pembeli.</p>
2	Varian produk	Kaos lengan pendek, kaos lengan panjang dengan ukuran M-XL	Kaos lengan pendek, kaos lengan panjang dengan ukuran S-XL
3	<i>Garment</i> /bahan	Cotton combed 30s	<i>Cotton</i> combed
4	Jenis sablon	Teknik sablon yang digunakan adalah plastisol	Teknik sablon yang digunakan adalah DTG
5	Ukuran	Kaos lengan pendek, kaos lengan panjang dengan ukuran M-XL	Kaos lengan pendek, kaos lengan panjang dengan ukuran S-XL
6	Harga	Rp.90.000 – Rp.100.000	Rp.130.000 – Rp.200.000

2.2.2 Studi Komparator

Tabel 2 Analisa Brand Kaos Suvenir Luar Negeri

Gambar	Parameter
	<p>Desain: meliputi grafis, warna</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain dikerjakan dengan memperhatikan estetika. - Grafis tidak terlihat kaku karena menggunakan tipografi sesuai - Desainnya variatif dan tidak monoton
	<p>Varian produk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memiliki variasi yang beragam - Menunjukkan keunikan dan keunggulan objek wisatanya - Memiliki jenis kaos yang bervariasi, yaitu o-neck, v-neck, maupun polo shirt - Warna yang ditawarkan juga menarik
	

2.3 Kajian Cagar Budaya

Menurut UU No. 11 tahun 2010, cagar budaya adalah warisan budaya (*heritage*) bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan atau kebudayaan melalui proses penetapan. Pada pasal 5 undang-undang tersebut disebutkan bahwa benda, bangunan, atau struktur dapat diusulkan sebagai benda cagar budaya,

bangunan cagar budaya, dan struktur cagar budaya apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Berusia 50 (lima puluh) tahun atau lebih.
- b. Mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 (lima puluh) tahun.
- c. Memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan.
- d. Memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa.

Benda cagar budaya memiliki sifat unik (*unique*), langka, rapuh, tidak dapat diperbaharui (*nonrenewable*), tidak bisa digantikan oleh teknologi dan bahan yang sama, dan penting (*significant*) karena merupakan bukti-bukti aktivitas manusia masa lampau.

2.2.1 Bangunan Cagar Budaya Kota Banda Aceh

Kota Banda Aceh adalah salah satu kota di Indonesia yang menyimpan banyak sejarah nusantara. Berbagai peristiwa yang terjadi menjadi satu fenomena penting bagi masyarakat Aceh untuk diabadikan dalam sebuah bukti fisik. Mulai dari peninggalan masa kerajaan, pusat perdagangan maritim, hingga tragedi tsunami yang terjadi pada 2004 silam. Berbagai peninggalan tersebut juga sudah terdaftar sebagai situs cagar budaya.

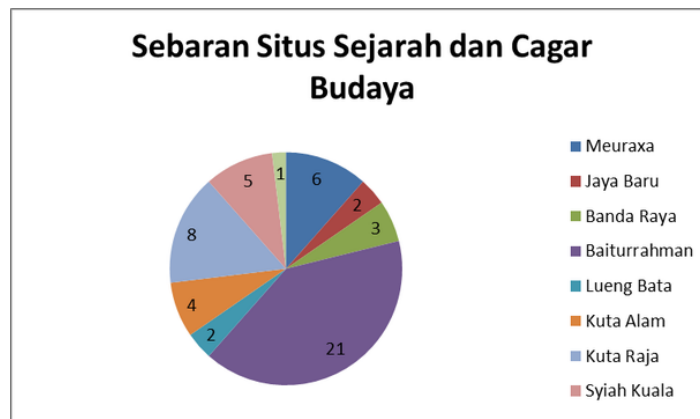





Diagram 2.1 Sebaran situs sejarah dan cagar budaya Kota Banda Aceh
(Sumber: teumuleh.id)

Dalam peraturan perundang-undangan pemerintah Aceh, yaitu Qanun Tata Ruang Nomor 2 Tahun 2018 pasal 49 ayat 4, yang termasuk dalam kawasan cagar budaya adalah kawasan Masjid Raya Baiturrahman, Komplek Museum Aceh, Gunongan, Taman Putroe Phang, Pendopo Gubernur, Kherkhof, Pinto Khop,

Makam Syiah Kuala, Makam Sultan Iskandar Muda, dan Makan Kandang XII serta kawasan Tsunami *heritage* Ulhee lheue, Museum Tsunami, Kawasan PLTD Apung, Kapal atas rumah di Lampulo, dan kuburan masal.

Menurut Cut Dewi, seorang *urban heritage expert*, dalam penelitiannya yang melibatkan para ahli, terdapat empat bangunan yang yang paling *heritage* (bersejarah) dari cagar budaya di Banda Aceh adalah Masjid Baiturrahman, Pinto Khop, Gunongan dan Rumoh Aceh. Maka bangunan cagar budaya yang diangkat pada perancangan ini adalah Masjid Raya Baiturrahman, Gunongan, Pinto Khop, dan Museum Aceh (Rumoh Aceh).

Tabel 3 Empat Bangunan Cagar Budaya Kota Banda Aceh (Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/>)

Nama	Gambar
<p>Masjid Raya Baiturrahman Lokasi: Jl. Mohd. Jam Gampong Kp. Baru</p>	
<p>Museum Rumoh Aceh Lokasi: Jl. STA. Mansursyah, Gampong Peuniti</p>	
<p>Gunongan Lokasi: Jl. Teuku Umar Gampong Suka Rami</p>	

<p>Pinto Khop Lokasi: Jl. Teuku Umar Gampong Suka Ramai</p>	
---	--

a. Masjid Raya Baiturrahman

Masjid Raya Baiturrahman terletak di pusat Kota Banda Aceh, kota yang menjadi ibukota sekaligus pusat pemerintahan Aceh dan dianggap bangunan yang paling penting di Kota Banda Aceh. Masjid raya Baiturrahman dirancang oleh arsitek keturunan Italia-Belanda yang bernama Meester De Bruins dari Burgelijke Openbare Werken (Departemen Pekerjaan Umum) di Batavia. Pada awal pembangunannya diawasi oleh LP Luyks dan beberapa ahli konstruksi lainnya.



Gambar 2. 3 Masjid Baiturrahman terkini dan menara utama
(Sumber: Syarafina, 2019)

Masjid ini telah mengalami beberapa kali perluasan dari bangunan dasarnya yang berukuran 537.91 m². Awalnya masjid ini berkubah satu yang dibangun pemerintah Belanda di tahun 1879-1883. Kini Masjid Raya Baiturrahman berdiri megah dengan tujuh kubah, lima menara, mempunyai luas 3.500 m² (Umami, 2009) dengan perbaruan terkini yaitu pemasangan 12 unit payung raksasa di halaman depan dan disamping kiri, sama seperti yang terlihat di halaman Masjid Nabawi. Pada halaman depan terdapat menara utama dengan ketinggian 53 meter. Desain bangunan Masjid ini merupakan serapan dari arsitektur Mughal di India, yang dicirikan dengan kubah besar dengan menara-menara. Warna hitam pada

kubah melambangkan nilai spiritualitas yang tinggi. Di era *modern* ini, bangunannya direnovasi untuk menekankan bentuk lokal. Penampilan masjid sengaja diubah ke karakter Aceh dengan menutupi permukaan bagian dalamnya menggunakan motif tradisional Aceh (Hasan, 2009).



Gambar 2. 4 Interior Masjid Raya Baiturrahman
(Sumber: Syarafina, 2019)

Bangunan induk terdiri atas serambi (beranda/selasar) yang merupakan bagian depan Masjid dan Ruang Utama. Terdapat tiga serambi, yaitu serambi utama (tengah), serambi kiri dan serambi kanan. Untuk memasuki serambi, harus melalui 10 anak tangga yang terletak di setiap pintu masuk masjid. Terdapat banyak pintu untuk masuk ke area dalam masjid. Secara umum pintu-pintu ini identik dan terdiri dari 3 pintu besar yang terdapat banyak ornamen yang menghiasinya. Material yang digunakan pintu adalah kayu yang warnanya dibiarkan sesuai dengan warna corak aslinya.



Gambar 2. 5 Pintu keluar-masuk Masjid Raya Baiturrahman dan serambi utama
(Sumber: Syarafina, 2019)

b. Museum Rumoh Aceh

Dahulu bangunan ini berupa rumah tradisional Aceh (Rumoh Aceh). Bangunan ini berasal dari Paviliun Aceh yang ditempatkan di arena Pameran Kolonial (De Koloniale Tentoonstelling) di Semarang pada 13 Agustus sampai

15 November 1914. Karena pameran dianggap berhasil, f.W. Stammeshaus mengusulkan kepada Gubernur Aceh untuk dipulangkan ke Aceh dan dijadikan museum.



Gambar 2. 6 Tampak museum Rumoh Aceh dan tiang penyangga
(Sumber: Syarafina, 2019)

Karakteristik rumah tradisional Aceh (Rumoh Aceh) berbentuk rumah panggung yang menggunakan sistem konstruksi pasak yang dapat dibongkar pasang secara fleksibel. Kokohnya konstruksi Rumoh Aceh karena adanya tiang penyangga yang berjumlah 44 tiang. Ukuran tiap tiang berkisar antara 20-35 meter dengan bagian bawah setiap tiang ada batu landasan yang fungsinya agar balok tiang tidak masuk ke tanah jika suatu waktu tanahnya lembab atau banjir. Jarak antara tanah dan lantai rumah setinggi 2.5-3 meter. Jarak ini sengaja dibuat sedikit tinggi sehingga orang masih tetap dapat berdiri, berjalan, dan melakukan aktivitas lainnya di bawah rumah tersebut. Kehidupan orang Aceh zaman dulu, banyak aktivitas sehari-hari dilakukan di bawah rumah. Ketinggian tersebut menuntut orang membuat tangga pada setiap rumah mereka. Tangga di rumah Aceh punya ciri khas tersendiri, yakni berjumlah ganjil. Rata-rata jumlah anak tangganya 7, 9, 11, 13, dan seterusnya (R.N, 2008).



Gambar 2. 7 Tangga Rumoh Aceh dan motif “tulak angen”
(Sumber: Syarafina, 2019)

Bagian sisi atas rumah Aceh berbentuk segi tiga. Atap rumah mengerucut sehingga tampak lancip ke atas. Atapnya disebut dengan bubong. Pada bagian segi tiga yang menghadap timur dan barat selalu dilengkapi dengan komponen motif “tulak angen” yang bentuknya berlubang-lubang. Lubang itu bukan sekadar lubang, melainkan lubang yang diukir. Ada kalanya berbentuk hati, segitiga, bintang, dan bentuk-bentuk lain sehingga lubang-lubang rongga angin tersebut sekaligus berfungsi sebagai keindahan. Atap Rumoh Aceh dibuat dari daun rumbia yang dianyam sendiri oleh masyarakat. Masyarakat Aceh sengaja memilih daun rumbia sebagai atap rumah karena ringan sehingga tidak menambah beban rumah.

Bagian perabung dan jerjak batas lantai sekelilingnya diberikan beberapa warna dengan motif beragam. Warna kuning lebih mendominasi pada bagian sisi segitiga perabung. Warna kuning dipahami orang Aceh sebagai karakter yang kuat, hangat, sekaligus memberikan nuansa cerah. Sedangkan merah adalah warna yang dipilih untuk melengkapi garis ukiran Rumoh Aceh. Selanjutnya, ukiran pada Rumoh Aceh dilengkapi dengan warna putih yang netral. Maknanya adalah bersih dan suci. Warna terakhir pada motif ukiran Rumoh Aceh adalah hijau, warna ini dimaksudkan sebagai kesejukan dan kehangatan.



Gambar 2. 8 Motif yang menghiasi Rumoh Aceh
(Sumber: Syarafina, 2019)

Di depan halamannya terdapat peninggalan dari seorang kaisar China, Laksamana Cheng ho yang pernah berkunjung kepada Sultan Aceh, yaitu sebuah loceng raksasa Cakra Donya. Pemberian lonceng tersebut dalam rangka hubungan persahabatan dan kerjasama antara dua kerajaan di dua Negara yang berbeda. Lonceng tersebut berbentuk stupa yang pada tahun 1409 M. Ukuran tingginya 125cm dan lebar 75cm. Pada bagian luar permukaan lonceng Cakra Donya

terdapat beberapa hiasan serta symbol-simbol kombinasi aksara China dan Arab. Aksara Cina bertuliskan “Sing Fang Niat Tong Juut Kat Yat Tjo”, sedangkan aksara Arab sudah Arab sudah tidak terbaca lagi.



Gambar 2. 9 Lonceng Cakra Donya
(Sumber: Syarafina, 2019)

c. Gunongan

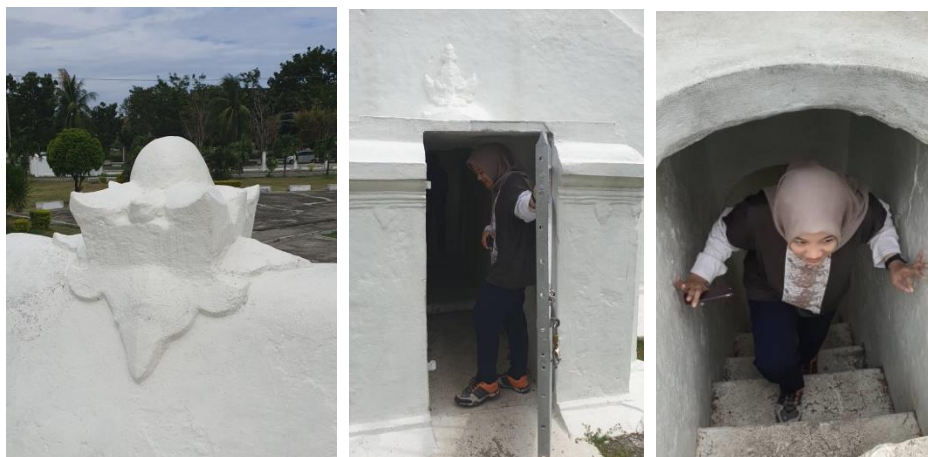
Gunongan dulunya berada di tengah kompleks Taman Putro Phang. Gunongan dibangun oleh Sultan Iskandar Muda untuk istri yang berasal dari Pahang.¹ Kata Gunongan berarti gunung buatan. Menurut Brakel, Gunongan berasal dari bahasa melayu “gunung” dengan tambahan akhiran-an yang berarti “struktur tiruan gunung” atau “simbolis gunung” (Wessing, 1988 : 157). Bangunannya di dominasi warna putih. Dalam Kitab Bustanussalatin, Ar-raniry menyatakan bahwa masyarakat Aceh ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan pekerjaan strukturnya menggunakan satu colek kapur untuk memutihkan keseluruhan bangunan (Hasan, 2009). Bangunan itu dianggap sebagai gambaran kecil pemandangan alam dari daerah Pahang yang bergunung-gunung. Di sekitarnya pun dibangun taman yang ditanami sejumlah bunga dan pepohonan.

¹ Lombard, Kerajaan Aceh: Jaman Sultan Iskandar Muda (1607-1636), 180



Gambar 2. 10 Gunongan
(Sumber: Syarafina, 2019)

Gunongan memiliki ketinggian 9.5 meter dengan struktur oktagonal (segidelapan) dan tiap sudut dilengkapi dengan altar ornamen bunga mekar berdaun runcing. Pada bagian puncak Gunongan berbentuk seperti kelopak bunga yang mekar. Gunongan di bangun dengan memiliki tiga tingkat. Tingkat paling atas dimahkotai oleh pilar yang berada di tengah struktur dan memanjang dari sisi selatannya terdapat pintu masuk rendah yang ditutup oleh gerbang (Wessing, 1988) sehingga pada saat masuk harus merunduk dalam posisi membungkuk. Secara filosofis ungkapan perasaan hormat atau sikap merunduk, hal ini selalu dilakukan hingga saat ini bila kita memasuki tempat-tempat bertamu di Aceh. Masuk kedalam gunongan untuk menuju ke puncak melewati sedikit terowongan yang panjangnya lebih kurang 5 meter dengan satu belokan yang dilengkapi dengan tangga trap yang sempit.²



Gambar 2. 11 Ornamen bunga mekar dan pintu masuk
(Sumber: Syarafina, 2019)

² Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbaseh/gunongan-lambang-romantisme-zaman-sultan-iskandar-muda-abda-ke-16/> diakses pada tanggal 20 Oktober 2019

Menurut Kitab *Bustanussalatin* juga, dikatakan bahwa Gunongan dan kompleks Taman dirancang oleh para ahli yang paham dengan seni bangunan. Ahli bangunan berasal dari dua negeri yang memiliki hubungan erat dengan Aceh kala itu, yakni Turki dan Tiongkok.³ Menurut Wessing, Lombard dan beberapa ahli sejarah lainnya, Gunongan merupakan simbol Meru, gunung kosmis yang ada di dalam Kosmologi Hindu-Budha. Replika Meru biasanya berbentuk dari tiga lapisan vertikal yang berbentuk teras, hal ini terlihat di Gunongan (Wessing, 1988 : 170).

d. Pinto Khop

Pinto Khop merupakan sebuah gerbang yang menghubungkan istana dan taman. Pinto Khop berada di kompleks Taman Putro Phang, yang dulunya merupakan daerah Keraton Kesultanan Aceh. Pinto khop didirikan bersamaan dengan Taman Putro Phang yang dibangun oleh Sultan Iskandar muda. Bentuk kubahnya bertingkat dan memiliki motif yang seirama dengan motif yang ada di gunongan sehingga bentuk dan pola hias yang ada di Pinto Khop seirama dengan relief di Gunongan.



Gambar 2. 12 Pinto Khop
(Sumber: Syarafina, 2019)

Pinto khop sekarang dipugar dan dikelilingi oleh danau kecil. Area di sekitar Pinto Khop adalah pulau buatan yang dibentuk dari penggalian dan pemisahan dari tepi sungai asli hingga terbentuk semacam telaga (danau). Kamal A Arif mengungkapkan “*Sungai buatan ini diberi nama Dar Ul-Isyki yang kemudian lebih populer dengan nama Krueng Daroy*” (Arif,2014). Lingkungan atau area

³ Sumber: <https://situsbudaya.id/taman-sari-gunongan-aceh/> diakses pada tanggal 20 Oktober 2019

lokasi Pinto Khop memiliki luas 4.760 m². Aceh Pedia menerangkan bahwa Pinto Khop (Pintu Biram Indrabangsa) secara bebas dapat diartikan sebagai pintu mutiara keindraan atau kedewaan/raja-raja.

Bangunan Pinto Khop terbuat dari bahan batu dan kapur dengan rongga sebagai pintu dan langit-langit berbentuk busur dapat dilalui dari arah timur dan barat. Bagian atas pintu masuk berhiaskan dua tangkai daun yang disilang, sehingga menimbulkan fantasi (efek) stiliran figur wajah dengan mata dan hidung serta rongga pintu sebagai mulut.



Gambar 2. 13 Detail pintu dan atap Pinto Khop
(Sumber: Syarafina, 2019)

Atap bangunan yang bertingkat tiga dihiasi dengan berbagai hiasan dalam bingkai-bingkai, antara lain biram berkelopak (mutiara di dalam kelopak bunga seperti yang juga ditemukan pada bangunan gunung) dan bagian puncak dihiasi dengan sangga pelinggam (mahkota berupa topi dengan bagian puncak meruncing) pada bagian atap merupakan pelana dengan modifikasi di empat sisi dan berlapis tiga.⁴

2.4 Kajian Suvenir

Suvenir adalah barang-barang kerajinan tangan (*handy crafts*), yang merupakan hasil kreativitas para pengrajin yang mampu merubah benda-benda yang terbuang dan tidak berharga menjadi produk-produk kraft tangan yang menarik dan diminati banyak orang, terutama para wisatawan. Dalam kamus *Webster English Dictionary* (2004), kata souvenir diartikan sebagai, “*an object a*

⁴ Sumber <http://kebudayaan.kemendikbud.go.id/bpcbaceh/pinto-khop/> diakses pada tanggal 20 Oktober 2019

traveler brings home for the memories associated with it” yang berarti benda yang dibawa pulang oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan bagi perjalanannya itu.

Dalam Bahasa Indonesia “suvenir” sering disebut dengan “cendera mata”, “oleh-oleh”, atau “buah tangan”. Dengan demikian, “suvenir” berhubungan erat dengan kegiatan “perjalanan” seseorang, maka tidak mengherankan jika istilah suvenir melekat dengan kegiatan pariwisata, bahkan menjadi bagian dari produk wisata. Hal ini karena ada pengaruh “suvenir” terhadap motivasi perjalanan seseorang ke suatu daerah tujuan wisata. Sebagai contoh, suatu hari seseorang memakai kaos dengan salah satu logo, seperti: “Thailand”, “Bangkok”, “Singapore”, “Danau Toba” atau “Sabang”. Beberapa minggu kemudian muncul orang lain dengan hal yang sama, misalnya dengan kaos berlogo “Sabang”. Kejadian di atas, tentu ada hubungan pengaruh “sebab dan akibat” antara kejadian yang pertama dengan yang berikutnya.

Industri suvenir memiliki peluang pasar yang cukup besar terhadap industri pariwisata. Istilah suvenir atau cinderamata ini dapat diartikan sebagai benda yang identik dengan suatu daerah atau sebuah acara tertentu. Bentuknya ringkas, mudah dibawa dan memiliki nilai artistik. Selain menjadi sebuah kenang-kenangan, suvenir juga memiliki kriteria lainnya:

- a. Menunjukkan ciri khas daerah.
- b. Memiliki keunikan dan daya tarik.
- c. Memiliki kualitas dan mutu yang baik.
- d. Memiliki nilai jual.
- e. Harga relatif terjangkau.
- f. Memiliki sentuhan seni yang menjual.
- g. Mudah dibawa.

2.3.1 Kategori Suvenir

Adapun beberapa kategori tiap jenis suvenir sangatlah beragam, ada yang berupa *garment*, *apparel*, *print ad*, dan juga *gift*. Spesifikasi jenis bahan tiap kategorinya adalah sebagai berikut:

- *Garment*: jenis suvenir yang menggunakan material dasar kain, contohnya adalah kaos, polo *shirt*, topi, kemeja, kaos kaki, dan sebagainya.

- *Apparel*: jenis suvenir yang tidak menggunakan bahan dasar kain. Contohnya adalah tas, sepatu, sandal, ikat pinggang, dan sebagainya.
- *Print Ad*: jenis suvenir yang dihasilkan melalui proses cetak. Contohnya poster, stiker, buku, dan sebagainya.
- *Gift*: jenis suvenir yang dijadikan sebagai hadiah pada *event* tertentu. Contohnya mug, kipas, *figure*, set alat tulis, dan sebagainya.

2.3.2 Kaos sebagai Suvenir

Kaos merupakan produk *fashion* yang paling laris dibandingkan dengan produk *fashion* yang lain. Kaos telah menjadi bagian penting dari elemen promosi baik dari produk maupun pelayanannya Goss (1922:4) menyatakan bahwa hal ini disebabkan oleh dua faktor utama: perkembangan dari pengaplikasian pesan dan pilihan pakaian untuk bentuk yang lebih non-formal. Bukan berarti bahwa kaos lebih murah dan kurang elegan.

Kebutuhan yang wisatawan rasakan, yang membuat mereka ingin mengabadikan pengalaman mereka telah meningkatkan industri penting dari “kenangan” dan “suvenir”, ditujukan untuk mewujudkan suatu produk yang dibeli oleh wisatawan untuk kebutuhan mereka sendiri dan juga dapat digunakan sebagai oleh-oleh untuk lingkungan sosial terdekatnya (Schhluter 1993).

2.3.3 Brand Identity

Identitas merek (*brand identity*) adalah seperangkat asosiasi merek yang unik yang diciptakan oleh para penyusun strategi merek. Asosiasi-asosiasi ini mencerminkan kedudukan suatu merek dan merupakan suatu janji kepada pelanggan dari anggota organisasi. Identitas merek akan membantu kemantapan hubungan diantara merek dan pelanggan melalui proposisi nilai yang melibatkan manfaat fungsional, manfaat emosional atau ekspresi diri (Kotler & Keller, 2006).

Brand identity merupakan asosiasi merek yang unik yang menunjukkan janji kepada konsumen. Agar menjadi efektif, identitas merek perlu beresonansi dengan konsumen, membedakan merek dari pesaing, dan mewakili apa organisasi dapat dan akan lakukan dari waktu ke waktu (Aaker, 2008). Elemen *brand* adalah upaya visual bahkan kadangkala fisik yang bertindak mengidentifikasi dan mendiferensiasi suatu produk atau jasa perusahaan. Elemen *brand* formal seperti

nama, jenis logo, dan slogan bersatu membentuk identitas visual suatu *brand* atau perusahaan (Kotler dan Pfoertsch, 2008). Beberapa elemen *brand identity* adalah sebagai berikut:

a. Nama Merek

Nama merek adalah yang pertama dan mungkin ekspresi terbesar atau wajah dari 14 menjadi aset berharga, seperti halnya brand itu sendiri. Nama *brand* akan digunakan dalam segala bentuk komunikasi antar perusahaan dengan konsumen prospektifnya (Kotler dan Pfoertsch, 2008).

b. Logo

Logo adalah tampilan grafis dari nama merek atau perusahaan. Kekuatan simbol tidak boleh dianggap remeh “karena manusia cenderung menjadi lebih mudah menerima citra dan simbol dibanding yang lainnya, logo yang kuat dapat memberi kohesi dan membangun kesadaran identitas *brand*, memudahkan pengenalan dan ingatan kembali” (Kotler dan Pfoertsch, 2008).

c. Slogan (*Tagline*)

Slogan *brand* adalah kalimat yang mudah dikenal dan diingat yang seringkali menyertai nama *brand* dalam program komunikasi pemasaran. Tujuan utama slogan adalah mendukung citra merek yang diproyeksikan oleh nama dan logo merek (Kotler dan Pfoertsch, 2008).

d. Kisah Merek

Kisah dapat menjadi lebih penting dalam kehidupan perusahaan. Sebagai suatu konsep, kisah bahkan memenangkan tempat berpijak yang penting dalam perdebatan tentang cara *brand* masa depan akan dibentuk. Jika Anda ingin *brand* tersebut menjadi benar-benar spesial, anda perlu memiliki kisah tentang bagaimana perusahaan dimulai (Kotler dan Pfoertsch, 2008).

Lebih lanjut, Reid (2006) mengemukakan beberapa langkah dalam membentuk *brand identity*, yaitu sebagai berikut:

1. Membuat rancangan bisnis, visi dan misi, dan beberapa hal yang menunjukkan bahwa merek tersebut berbeda dengan lainnya.
2. Melakukan survey atau wawancara kepada masyarakat mengenai persepsi mereka terhadap suatu merek.
3. Melakukan penelitian terhadap merek pesaing yang memiliki kemiripan.

4. Membuat logo, *tagline*, dan hal-hal lainnya yang mendukung dalam pembentukan *brand identity*.
5. Melakukan survey secara berkala mengenai persepsi masyarakat terhadap merek tersebut.

2.3.4 Visual Identity

Identitas visual (*visual identity*) merupakan gambaran produk/perusahaan sesama lainnya. Identitas digunakan untuk mengenali dan juga membedakan sesuatu dengan yang lain. Identitas yang ditampilkan secara konsisten akan memberi gambaran pada publik bahwa entitas (barang/jasa, organisasi/perusahaan, tempat/daerah, dan sebagainya) tersebut konsekuen dan profesional. Dari situlah diharapkan dapat meningkatkan *brand awareness* dan *brand image* di benak masyarakat (Suriyanto Rustan, 2009:54).

Sedangkan definisi kata visual menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah dapat dilihat dengan indra penglihat (mata); berdasarkan penglihatan; bentuk. Jadi, identitas visual adalah sistem komunikasi visual yang membentuk entitas/kepribadian dari suatu perusahaan, lembaga, maupun produk. Elemen-elemen yang termasuk dalam identitas visual antara lain:

1. Nama

Nama pada identitas perusahaan ataupun produk menjadi atribut identitas yang membentuk *brand image* awal di benak publik. Semua atribut identitas lainnya seperti logo, tipografi, warna, gambar, dll dibentuk dengan berpijak pada nama. Jenis-jenis nama dapat dibuat menggunakan nama dari *founder*, bersifat deskriptif yaitu menggambarkan bidang usaha/jasa yang ditawarkan, nama yang tidak memiliki arti tertentu, singkatan, menggambarkan manfaat produk/jasa, bersifat metafora yang diambil dari benda/tempat/orang/bahasa asing yang dianggap mewakili kualitas perusahaan, ataupun kombinasi dari beberapa poin di atas. (Suriyanto Rustan, 2009:60)

2. Logo

Logo adalah elemen gambar/*symbol* pada identitas visual. Logo berasal dari bahasa Yunani "*Logos*" yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi. Fungsi dari logo antara lain:

- a. Sebagai identitas diri, sebagai pembeda identitas kita dengan orang lain.

- b. Tanda kepemilikan, untuk membedakan miliknya dengan milik orang lain.
- c. Tanda jaminan kualitas.
- d. Mencegah penuniruan/pembajakan (Surianto Rustan, 2009:12-13).

Suatu logo yang ideal, secara keseluruhan merupakan suatu instrument rasa harga diri dan nilai-nilai yang mampu mewujudkan citra positif. Logo merupakan atribut paling utama yang terlihat secara fisik. Melalui logo, dapat terlihat atribut non fisik lainnya dari sebuah entitas, seperti visi dan misi, *corporate value*, dan sebagainya. Menurut David E. Carter (Adi Kusrianto, 2007) pertimbangan-pertimbangan tentang logo yang baik itu harus mencakup beberapa hal sebagai berikut:

- a. *Original & Desctinctive*, atau memiliki nilai kekhasan, keunikan, dan daya pembeda yang jelas.
- b. *Legible*, atau memiliki tingkat keterbacaan yang cukup tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeda-beda.
- c. *Simple* atau sederhana, dengan pengertian mudah ditangkap dan dimengerti dalam waktu yang relatif singkat.
- d. *Memorable*, atau cukup mudah untuk diingat, karena keunikannya, bahkan dalam kurun waktu yang lama.
- e. *Easily associated with the company*, dimana logo yang baik akan mudah dihubungkan atau diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan atau organisasi.
- f. *Easily adaptable for all graphic media*. Disini, faktor kemudahan mengaplikasikan (memasang) logo baik yang menyangkut bentuk fisik, warna maupun konfigurasi logo pada berbagai media grafis perlu diperhitungkan pada proses pencanangan. Hal itu untuk menghindari kesulitan-kesulitan dalam penerapannya.

Berikut adalah jenis-jenis logo menurut Wheeler (Ramanda,2011), antara lain:

- a. Logo berupa tulisan (*lettermarks*)
Logo ini terdiri atas tulisan atau singkatan yang berdiri sendiri dari produk atau lembaga dan dirancang.

- b. Logo berupa huruf (*letterform*)
Logo ini terdiri sari satu huruf atau lebih yang berkarakter dan memiliki peran sebagai pengingat nama perusahaan.
- c. Logo berupa emblem (*emblems*)
Logo ini digunakan jika sebuah nama perusahaan sudah tidak dapat dipresentasikan oleh elemen visual yang sederhana.
- d. Logo berupa elemen visual (*pictorial marks*)
Logo ini berupa sebuah elemen visual yang dapat dipahami secara harfiah tanpa membutuhkan waktu lama untuk memahaminya dan telah disederhanakan serta disesuaikan dengan keadaan.
- e. Logo berupa simbol abstrak (*abstract/symbol marks*)
Logo ini terdiri atas simbol yang menghantarkan sebuah ide menarik dari perusahaan dan sering kali digunakan untuk membubuhkan sebuah strategi ambiguitas.

2.3.4.1 Logo sebagai Identitas Visual *Brand* Kaos

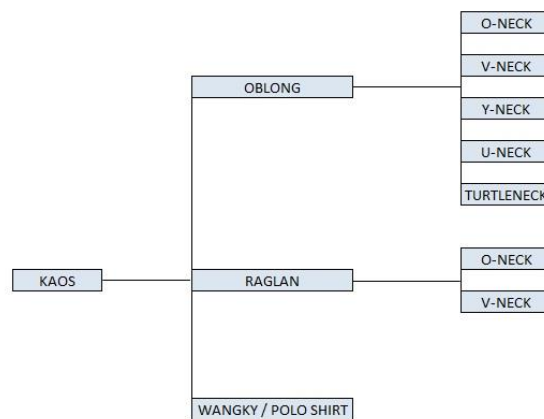
Pada perancangan ini, logo dibuat sebagai media visual untuk mengenalkan identitas Kota Banda Aceh kepada target audiens melalui *brand* kaos berupa *brand* souvenir kaos tematik bertema bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh. Logo tersebut berfungsi sebagai pencitraan, sehingga apa yang menjadi keunikan dari produk tercermin pada logo. Umumnya pemakaian logo untung *clothing brand* di Indonesia berjenis *picture mark* dan *letter mark* yang menunjukkan ciri khas dari *brand* tersebut.



Gambar 2. 14 Beberapa Logo brand souvenir di Indonesia
(Sumber: google.com)

2.4 Kajian tentang Kaos

T-shirt atau yang disebut juga dengan kaos oblong adalah jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, perut. Kaos semula hanya diakui sebagai pakaian dalam. Tetapi kemudian dengan negosiasi lewat media massa dan penemuan bahan serta model-model baru, kaos perlahan mulai tampil sebagai pakaian yang digemari oleh berbagai kalangan masyarakat. Jenis paling populer dan umum adalah jenis kaos oblong dengan lubang leher *O-Neck* sedangkan khusus untuk pangsa pasar kaos Indonesia kaos yang paling jarang adalah jenis *turtleneck*. Namun tak sedikit juga masyarakat yang menyukai jenis-jenis kaos tertentu.



Bagan 2.2 Macam–macam jenis kaos
(Sumber: kaosmurahbandung.com)

a. Kaos Oblong

Kaos pada awalnya hanya merupakan pakaian dalam yang digunakan oleh militer Inggris dan Amerika pada awal abad ke-19. Pada awalnya kaos oblong ini hanya digunakan ketika udara panas atau latihan-latihan (*Training*) militer. Karena digunakan untuk latihan (*Training*) dan bentuknya yang menyerupai huruf “T” maka pakaian ini lebih dikenal dengan nama “*T-Shirt*”

- *T-shirt O-Neck/crew Neck*

Kaos dengan lubang leher *O-Neck* memang jenis kaos yang standar. Disebut *O-Neck* karena bentuk lubang lehernya yang menyerupai huruf “O”. Jenis *T-shirt O-Neck* beragam, ada yang polos dan ada juga *ringer tee* yang memiliki list warna pada lengan dan leher kaos.



Gambar 2. 15 *T-shirt O-Neck polos dan Ringer Tee*
(Sumber: google.com)

- *T-shirt V-Neck*

Kaos jenis ini disebut kaos *V-Neck* karena Lubang lehernya menyerupai huruf “V”. Bentuk V ini terbentuk dari dua garis *ribs* yang bertemu di sekitar dada atas. Sudut pertemuan kedua ujung *ribs* itu bervariasi tergantung selera designer yang tentunya mengikuti permintaan pasar.



POLW 43

Gambar 2. 16 *T-shirt V-Neck*
(Sumber: google.com)

- *T-shirt U-Neck*

Lubang leher kaos *U-Neck* bisa dikatakan perpaduan antara *O-Neck* dan *V-Neck*.



Gambar 2. 17 *T-shirt U-Neck*
(Sumber: google.com)

- *T-shirt Y-Neck*

Kaos dengan lubang leher kaos *Y-Neck* mirip dengan kaos *V-Neck*, namun ditambah belahan ke bawah sampai dada dengan dilengkapi kancing seperti pada kaos kerah/*wangky* (*polo shirt*). Jumlah kancingnya bisa disesuaikan selera yang diinginkan.



Gambar 2. 18 *T-shirt Y-Neck*
(Sumber: google.com)

- *T-shirt Turtleneck*

Kaos leher kura-kura. Kaos jenis ini diberi nama kura-kura karena memang lubang lehernya yang panjang menyerupai leher kura-kura. Pada dasarnya kaos *turtleneck* sama dengan kaos *O-Neck*, yang membedakan diantara keduanya adalah panjang dari *ribs* (bahan pinggiran lubang leher). Kaos *turtleneck* mempunyai *ribs* yang lebih panjang.



Gambar 2. 19 *T-shirt Turtleneck*
(Sumber: google.com)

b. Kaos Raglan

Kaos raglan memiliki pola yang berbeda dengan pola kaos konvensional (oblong) terutama pada sambungan tangan. Jika kaos konvensional sambungan tangannya tegak lurus/diagonal dari ketiak ke pundak luar, maka jenis kaos raglan memiliki sambungan miring dari ketiak langsung ke lubang leher sehingga memiliki pola tangan yang lebih besar dari kaos konvensional. Pada kaos raglan biasanya warna badan berbeda dengan warna lengan. Pemberian nama dari model raglan tidak berbeda dengan pemberian nama pada kaos oblong konvensional, yaitu diambil dari bentuk lubang leher.

- Kaos Raglan *O-Neck*



Gambar 2. 20 *Raglan O-Neck*
(Sumber: google.com)

- Kaos Raglan *V-Neck*



Gambar 2. 21 Raglan *V-Neck*
(Sumber: google.com)

- c. Kaos Kerah (polo)

Kaos kerah/*Wangky* (*Polo Shirt*) adalah kaos yang memiliki kerah dibagian lubang lehernya. Kaos Jenis ini biasa menggunakan kain jenis lacoste namun tetap bisa menggunakan bahan kaos yang lain.



Gambar 2. 22 *Polo Shirt*
(Sumber: google.com)

2.4.1 Bahan

Berikut merupakan bahan kain kaos yang kebanyakan digunakan oleh konveksi:

1. Katun (Combed 20s, 24s, 30s)



Gambar 2. 23 Katun combed
(Sumber: google.com)

Bahan katun combed dibuat dari 100% serat kapas murni. Bahan combed memiliki karakteristik yang halus, nyaman, dingin dan menyerap keringat ketika dikenakan. Kain combed memiliki serat benang yang halus sehingga ketika dijadikan pakaian akan tampak lebih rata dan rapih. Di pasaran sendiri tersedia beberapa jenis kain combed yang dibedakan berdasarkan jenis benang yang digunakan dan setting gramasinya (gr/m^2).

Hal yang membedakan 20s-30s adalah ketiganya merupakan tingkat ketebalan kain, kain 20s adalah yang paling tebal sementara 30s paling tipis.

2. Katun Cardet

Katu Cardet merupakan kain yang memiliki serat benang kurang halus jika dibandingkan dengan combed. Karena itu pakaian yang dihasilkan dari *cotton cardet* menjadi kurang rata dan halus. Bisa dibilang, kain cardet adalah KW 1 dari combed.



Gambar 2. 24 Katun Cardet
(Sumber: google.com)

3. Polyester

Polyester merupakan jenis bahan kain kaos serat sintesis yang terbuat dari bahan ester (hasil sampingan dari minyak bumi yang digunakan sebagai pembuat bahan serat *fiberpoly*). Dibandingkan dengan dua bahan katun sebelumnya, bahan polyster sangatlah panas ketika dikenakan.



Gambar 2. 25 Kain polyester
(Sumber: google.com)

4. Katun Teteron

Katun tetron adalah kain hasil percampuran antara 35% *cotton combed* dan 65% polyester. Bahan ini juga panas saat digunakan. Kelebihan dari bahan ini adalah tidak mudah melar dan tahan kusut walaupun sudah lama digunakan.



Gambar 2. 26 Katun teteron
(Sumber: google.com)

5. Viscose/Rayon

Viscose atau lebih dikenal dengan nama rayon merupakan bahan serat sintesa selulosa organik (buatan manusia) yang umum digunakan sebagai bahan kain. Teksturnya mirip seperti kapas dan biasanya dipakai untuk menambah kecerahan terhadap warna dan kenyamanan pada serat sintesis.

Serat Viscose juga memiliki tingkat kelembapan yang lebih tinggi dan kecermelangan warna lebih baik dibandingkan kapas. Selain itu, serat viscose juga lebih lembut dari kapas. Karenanya, kain yang terkesan mewah ini memiliki harga lebih mahal.



Gambar 2. 27 Kain viscose
(Sumber: google.com)

2.4.2 Jenis Rajutan

1. *Single Knit*

Single knit atau rajut polos merupakan rajutan yang dilakukan sekali/hanya pada satu sisi kain. Permukaannya bagian atas lebih rata dibandingkan bagian bawah, sehingga pemakaiannya tidak bisa dibolak-balik. *Single knit* lebih banyak dimanfaatkan pada kaos oblong, polo *shirt*, dan sebagainya.

2. *Double Knit*

Double knit merupakan rajutan yang dilakukan dua kali yaitu pada kedua sisi kain. Permukaan bagian atas dan bawah sama rata sehingga dapat dipakai bolak-balik. Jenis rajutannya cukup kokoh, rapat, bahan kenyal, lembut dan lentur. Jenis rajutan ini sangat cocok untuk membuat seragam olahraga, pakaian bayi, kaos oblong.

3. *Rajut Pique (laqoste)*

Rajut Pique merupakan jenis rajutan yang memiliki tekstur, corak atau motif. Sama seperti single knit, jenis rajutan ini juga tidak dapat digunakan secara bolak-balik. Jenis rajutan ini biasanya digunakan pada polo *shirt* atau kaos kerah.

4. *Rajut Striper/Yarn Dye*

Rajut Striper dapat didefinisikan sebagai jenis rajutan kombinasi dua warna yang tidak bisa digunakan secara bolak-balik. Jenisnya bisa *single knit* maupun *double knit* namun finishingnya harus dibuat openset (belah). Rajut ini biasa digunakan untuk kaos dewasa untuk pria maupun busana wanita.

5. *Rajut Drop Needle*

Rajut Drop Needle yang dibuat dengan variasi cabut jarum (*drop needle*) ini memiliki tekstur garis lurus vertical yang lentur sehingga dapat digunakan bolak-balik. Rajutan ini biasanya digunakan para *designer* untuk membuat kerah leher *t-shirt*, kaos singlet dan *body fit t-shirt* pada pakaian wanita.

6. *Rajut Rib*

Rajut Rib umumnya memiliki permukaan atas dan bawah yang terlihat sama dengan elastisitas/kelenturan ke arah lebar dan panjang yang sesuai. Kain rajut *rib* sering digunakan pada bagian leher, manset tangan, hem bawah pada bahan rajut, sweater dan sebagainya.

2.4.3 Jenis Benang

Jenis benang berkaitan dengan ketebalan atau gramasi pada bahan kaos. Berikut adalah jenis-jenis benang:

1. Benang 20s

Biasanya digunakan untuk menghasilkan bahan kain yang memiliki gramasi antara 180-220 gram/meter persegi dengan jenis rajutan *single knit*.

2. Benang 24s

Biasanya digunakan untuk menghasilkan bahan kain yang memiliki gramasi antara 170-210 gram/meter persegi dengan jenis rajutan *single knit*.

3. Benang 30s

Biasanya digunakan untuk menghasilkan bahan kain yang memiliki gramasi antara 140-155 gram/meter persegi dengan jenis rajutan *single knit*. Sedangkan untuk jenis rajutan *double knit*, bahan kain yang dihasilkan bisa mencapai gramasi 210-230 gram/meter persegi.

4. Benang 40s

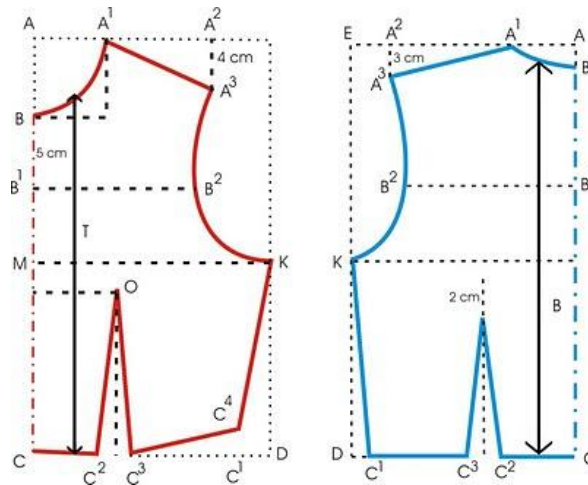
Biasanya digunakan untuk menghasilkan bahan kain yang memiliki gramasi antara 110-120 gram/meter persegi dengan jenis rajutan *single knit*. Sedangkan untuk jenis rajutan *double knit*, bahan kain yang dihasilkan bisa mencapai gramasi 180-200 gram/meter persegi.

2.4.4 Ukuran Kaos



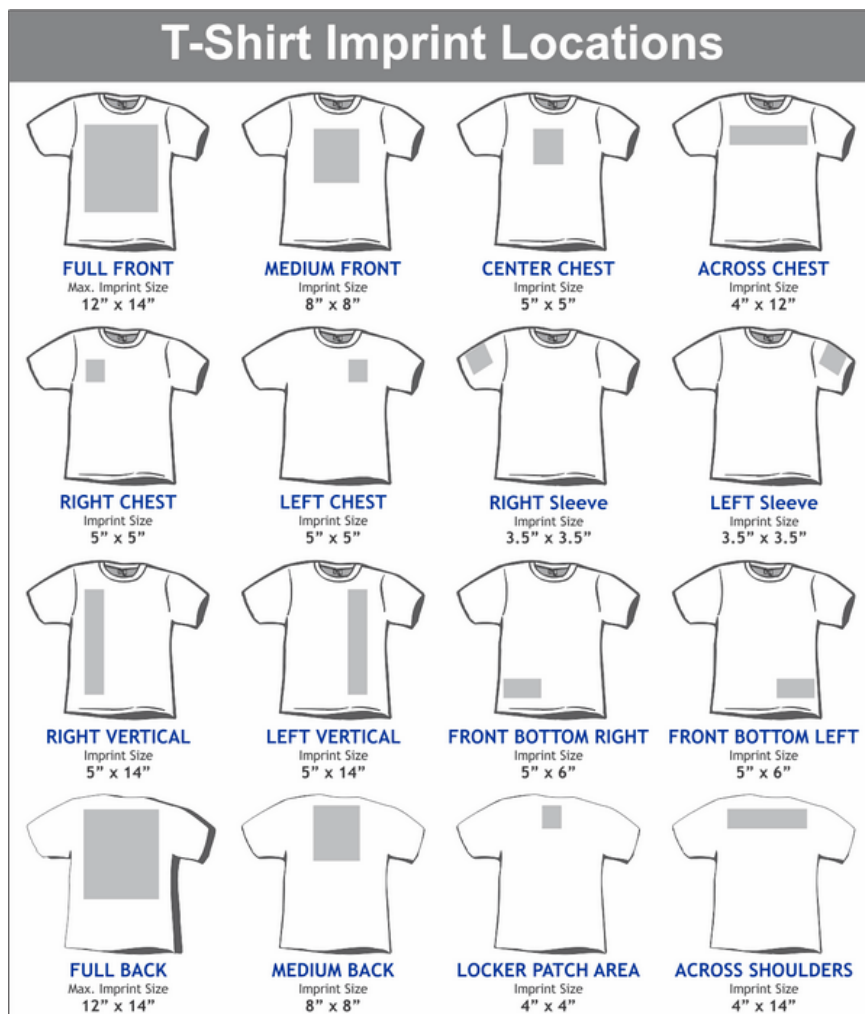
Gambar 2. 28 Ukuran standar kaos
(Sumber: zahrafashion.co.id)

2.4.5 Pola/Potongan Bahan



Gambar 2. 29 Pola dasar kaos
(Sumber: kupunyapola.blogspot.com)

2.4.6 Tata Letak Gambar pada Kaos



Gambar 2. 30 Tata letak gambar bagian depan dan bagian belakang
(Sumber: mejasabloneer.blogspot.com)

2.4.7 Teknik Cetak

2.4.7.1 Teknik Sablon

Sablon merupakan sebuah teknik untuk mencetak tinta diatas bahan kain dengan bentuk sesuai dengan yang kita kehendaki. Teknik sablon ini cukup mudah untuk dipelajari dan tidak membutuhkan biaya yang besar. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini banyak tersedia teknik percetakan/sablon dengan menggunakan media printer atau yang biasa disebut *digital printing*. Namun teknik sablon manual juga masih banyak digunakan, dengan alasan kualitas yang diperoleh dari sablon manual relatif lebih baik dan tahan lama. Selain itu, banyak teknik dan variasi sablon yang pada saat ini hanya bisa dilakukan dengan teknik manual. Ada dua macam sablon, yaitu:

1. Sablon manual

Teknik sablon ini menggunakan media *screen* kain kasa sebagai alat cetaknya.



Gambar 2. 31 Proses sablon manual
(Sumber: google.com)

Beberapa jenis sablon manual yaitu:

a. *Rubber/Karet GL*

Sablon jenis ini merupakan jenis sablon manual yang paling sering dipakai. Sesuai namanya, *rubber*, sablon kaos berbahan dasar karet ini mempunyai tingkat elastisitas dan kerapatan yang tinggi. Alhasil, *rubber* pun dapat menutup permukaan warna kain dengan baik. Hal ini membuat *rubber* semakin difavoritkan karena cocok digunakan untuk menyablon kain kaos dengan warna apapun.

b. *Pigmen*

Pigmen adalah bubuk pewarna tinta sablon yang bersifat meresap ke dalam serat kain. Jenis sablon ini hanya bisa dipakai untuk bahan kaos berwarna terang saja. Bahan ini tidak bisa disablon pada kain kaos yang berwarna gelap dikarenakan karakternya tidak mampu mengalahkan karakter pewarna serat kaos. Sehingga warna yang dibawa tinta pigmen pun tidak muncul.

Karena memiliki karakter tipis dan menyerap, biasanya pada kaos bersablon pigmen akan tetap terlihat tekstur kainnya walaupun sudah disablon. Warna yang dihasilkan oleh cat pigmen cenderung lebih rata dan solid bila dibandingkan dengan tinta lain. Sablon pigmen sangat cocok untuk diaplikasikan pada desain kaos yang besar atau lebar karena hanya menggunakan sedikit tinta sablon.

c. Plastisol

Jenis sablon ini merupakan jenis tinta sablon berbasis minyak/PVC (*oil based*). Salah satu keistimewaan sablon plastisol yang tidak dimiliki jenis sablon lain adalah kemampuannya untuk mencetak dot atau raster ukuran super kecil dengan hasil yang prima. Namun sayangnya sablon Plastisol menjadi salah satu jenis sablon yang tinggi harga bahan baku dan biaya peralatannya. Hasil sablonan Plastisol yang tidak bisa kering dibawah suhu 160 derajat celsius membuat Plastisol membutuhkan peralatan tambahan untuk mengeringkannya. Sebab tinta ini berbasis minyak dan tidak dapat kering dengan sendirinya seperti tinta *waterbase* pada umumnya. Setelah pengeringan dengan benar, barulah tinta plastisol ini memiliki daya rekat yang sangat baik.

d. *Glow in the Dark*

Sablon jenis ini memiliki keistimewaan mampu menyala di tempat yang gelap. Jika dilihat ditempat gelap, sablon dengan tinta *Glow in the Dark* akan menyala karena cat yang dipakai mengandung fosfor. Karakter fosfor bisa menyerap cahaya kemudian memancarkannya kembali.

Untuk bisa menghasilkan efek terbaik, sablon *Glow in the Dark* harus dikombinasikan dengan tinta lainnya sebagai mediasi. Tinta yang dipakai dapat berupa tinta *extender* atau pigmen dengan *underbase* dari *rubber* atau Plastisol. Sampai saat ini, tinta sablon *Glow in the Dark* yang dijual umum di pasaran baru menyediakan dua jenis varian warna: *Green Glowing* (nyala hijau) dan *Orange Glowing* (nyala jingga).

e. High Density

High density adalah jenis sablon kaos manual berbahan dasar plastiol. Bedanya, dalam proses pembuatannya sablon *high density* menggunakan keramik sebagai *screen*. Hal ini berfungsi agar cat Plastisol menghasilkan efek sablon timbul yang tajam. Ketinggian efek timbul dari sablon *high density* berkisar antara sepuluh hingga tiga puluh milimeter. Cara pembuatan sablon *high density* adalah disablon berulang-ulang hingga mencapai efek timbul yang diinginkan. *Selain* menghasilkan efek timbul transparan, tinta ini juga menghasilkan efek sablon yang mengkilap dan terkesan basah. Namun sablon *high density* juga dibuat dengan settingan agar terlihat *doff*.

f. Reflektif

Jenis sablon ini menggunakan cat khusus yang memiliki efek menyala jika disinari cahaya atau lampu. Efek menyala ini akan tertampak terlihat jelas jika disinari dari jarak kurang lebih tiga meter. Jenis sablon reflektif biasanya menggunakan cat produksi pabrik 3M. Namun sablon kaos dengan model ini jarang ditawarkan produsen sablon kaos, mengingat bahan baku yang sulit ditemukan di toko *supplier* peralatan sablon kaos.

2. Sablon digital

Teknik penyablonan ini menggunakan mesin *hotpress* dan *transfer paper* untuk kemudian mencetak gambar pada kaos. Dengan adanya sablon digital, desain kaos yang sudah dibuat dengan mesin sablon bisa lebih fleksibel, karena tidak ada biaya *set-up* mahal yang harus bisa di diganti untuk jumlah produksi tertentu seperti cara sablon manual.



Gambar 2. 32 Mesin sablon digital
(Sumber: google.com)

Beberapa jenis sablon digital adalah:

a. Teknik Sublimasi

Teknik sublim sendiri adalah sebuah teknik dimana sebelum melakukan proses pencetakan pada kain, anda harus mengaplikasikan tinta sublim ke atas kertas. Proses sublimasi ini pada dasarnya dapat dilakukan dengan empat proses. Keempat proses tersebut adalah:

1. Penggunaan printer untuk kuantitas kecil atau untuk sampel produk saja.
2. Dengan cara *screen printing* untuk kuantitas produk yang lebih besar lagi.
3. Gunakan mesin *offset* untuk pembuatan produk massal (mesin *offset* hanya dapat digunakan untuk sheet atau potongan).
4. Penggunaan Rootho Grayure untuk rol.

Di dunia *fashion* sendiri *printing* sublim dapat digunakan untuk produksi pakaian olahraga atau jersey. Hal ini dikarenakan teknik sublim ini hanya dapat diaplikasikan pada bahan polyester. Meski begitu kini ada beberap produsen pakaian yang memaksakan teknik sublim pada kain cotton. Caranya dengan mengaplikasikan polyester *liquid* yang kini telah banyak dijual di pasaran pada bahan *cotton*. Sehingga diperoleh kain polyester yang pada dasarnya adalah kain *cotton*. Namun cara tersebut akan memberikan hasil kurang bagus pada pakaian yang diproduksi. Lebih tepatnya hasil *printing* warna tidak cerah.

b. Teknik Cetak DTG (*Direct to Garment*)

Teknik cetak DTG merupakan teknologi sablon kaos *modern* yang memanfaatkan printer inkjet dengan tinta khusus tekstil sehingga menghasilkan sablon berkualitas tinggi. Sistemnya kurang lebih sama seperti mencetak di atas kertas, hanya saja ini media cetaknya adalah kain/kaos. Hasil cetak DTG tajam dan awet jadi tidak ada masalah meski dicuci dan di setrika berulang kali. Kelebihan lain dari teknik cetak DTG adalah bisa mencetak banyak warna sekaligus dalam satu desain. Produk yang biasa di-print menggunakan DTG adalah kaos, celemek, handuk, sarung bantal, dan sebagainya. Cara print DTG di kaos hitam berbeda, agar warna bisa muncul dengan jelas, printing pada kain berwarna hitam atau gelap memerlukan dasar (*under-base*) warna putih terlebih dahulu.

c. Teknik Polyflex dan Printable

Merupakan teknik cetak dalam kaos dengan cara *cutting* dengan bahan polyflex. Bahan Polyflex biasanya digunakan untuk nomor jersey bola. Kelebihan dari teknik ini adalah hasil polyflex timbul seperti sablon manual Plastisol dan sangat cocok untuk desain tipografi atau tulisan untuk menyampaikan suatu pesan.

d. Teknik Bordir

Berbeda dengan teknik sablon yang menggunakan tinta, bordir justru memanfaatkan jarum jahit dan benang bordir untuk membuat hiasan berupa ilustrasi, huruf, maupun logo di atas bahan kain. Umumnya bordir diaplikasikan pada kaos berpori besar seperti polo untuk kesan resmi, walaupun juga bisa diaplikasikan pada bahan katun hingga denim sekalipun. Teknik border ada tiga macam, yaitu:

- **Bordir Manual**

Bordir menggunakan cara manual yaitu dikerjakan oleh tangan sendiri. Keuntungannya adalah dapat memakai jenis tusuk yang bervariasi sehingga dapat memudahkan para pembordir untuk membuat bordiran atau sulaman sesuai kesukaan dan memilih jenis

tusuk sendiri untuk membuat hiasan sesuai kreativitas sendiri. Beberapa teknik bordir manual, diantaranya:

- a. Tusuk Balik/Tikam Jejak
 - b. Tusuk Rumani
 - c. Tusuk Vestont
 - d. Tusuk Batang/Tangkai
- Bordir Mesin

Untuk pengerjaan teknik bordir yang satu ini lebih mudah karena dikernakan dengan mesin sehingga mengurangi kelelahan pada tangan, namun sulam bordir yang dikerjakan oleh mesin memiliki jenis tusukan sedikit. Jenis-jenis bordir mesin yaitu:

- a. Tusuk Lurus
 - b. Tusuk Zig-Zag
- Bordir Komputer

Bordir Komputer tentunya dikerjakan oleh mesin bordir yang terhubung dengan komputer yang sebelumnya telah disetting program bordir dengan bentuk ataupun tulisan yang akan di bordir menggunakan mesin bordir tersebut. Kelebihan yang dimiliki dari pengerjaan bordir menggunakan komputer ini antara lain bisa mengerjakan dengan cepat. Memiliki arsiran yang lebih rapi, jahitan teramat akurat. Mempunyai desain yang tidak terbatas sehingga bisa mendapatkan banyak pilihan.

2.5 Kajian Ilustrasi

2.5.1 Gaya gambar

Gerakan *urban sketchers* dimulai di *Flickr* pada tahun 2007 oleh seorang jurnalis bernama Gabriel Campanario. *Urban sketchers* adalah sebuah komunitas seniman yang berdedikasi untuk meningkatkan nilai artistik, menceritakan dan memberikan nilai pendidikan melalui tempat yang digambar, mempromosikan hal tersebut dan menghubungkannya dengan orang di seluruh dunia. Dengan mengusung slogan “*We show the world, one drawing at a time!*” komunitas

tersebut menekankan bahwa sketsa yang dibuat merupakan hasil tangkapan langsung dari apa yang dilihat.

Di Indonesia pun, komunitas *urban sketchers* ini digagas pada tahun 2009 oleh Atit Dwi Indarty. Visi komunitas ini adalah mengembangkan semangat bertutur/ bercerita tentang kondisi di sekitar kita melalui sketsa langsung di lokasi. Manifesto yang dinyatakan oleh komunitas ini adalah sebagai berikut:

1. Mensketsa apa yang dilihat/ dialami di lokasi melalui pengamatan langsung, baik di dalam maupun di luar ruangan.
2. Bercerita tentang lingkungan tempat tinggal dan pengamatan saat bepergian melalui sketsa.
3. Mensketsa situasi dan kondisi apa adanya.
4. Bebas menggunakan media, baik manual ataupun digital.
5. Komunitas Indonesia's sketch menghargai gaya setiap individu.
6. Memberikan keterangan singkat situasi, kondisi, tempat, waktu dan teknis atas.

Dari segi tema, objek yang disketsa biasanya adalah bangunan, ruang publik, *landscape* perkotaan maupun pedesaan, manusia dan aktivitasnya, pasar dan pedagang, kendaraan dan transportasi, kesenian/budaya, binatang, tumbuhan, benda-benda dan produk makanan.



Gambar 2. 33 Contoh karya *urban sketchers* oleh Luis Ruiz
(Sumber: Buku *The art of urban sketch*)

Luis Ruiz merupakan *sketchers* yang karyanya penulis jadikan referensi. Luis Ruiz adalah *sketchers* yang berasal dari Malaga, Spanyol yang menggambar

sketsa lokasi, terutama cenderung ke bangunan arsitektur. Ciri khas dari sketsanya biasanya Ruiz memberi sentuhan ringan, mensketsa manual menggunakan pena dan diberi sentuhan cat air. Ruiz dapat menampilkan bobot struktur bangunan dan kekokohan hanya dengan beberapa garis, lalu ditekankan dengan pilihan warna yang bijaksana, dan menangkap nuansa cahaya dan bayangan dengan komposisi geometri yang sesuai.

2.5.2 Treatment Gambar

Treatment gambar yang digunakan adalah dengan teknik *digital* berbeda dengan referensi karya Luis Ruiz yang mensketsa secara manual. Mulai dari sketsa *outline*, pewarnaan, dan tipografi. Teknik yang digunakan dalam perancangan ini adalah *digital painting*. *Digital painting* merupakan metode menciptakan sebuah seni lukisan digital atau teknik untuk membuat seni digital dalam komputer. Dengan menggunakan *brush tools* yang dapat menyesuaikan media lukis tradisional seperti cat air (*watercolor*), akrilik, tinta, dan sebagainya. Penulis memilih *brush* yang menyerupai goresan pena sesuai dengan referensi karya Luis Ruiz. Pada perancangan ini *watercolor* merupakan teknik pewarnaan pada karya/gambar yang juga dihasilkan dari *brush watercolor*.

2.5.3 Teori Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna berwarna putih. Warna adalah elemen penting dalam desain grafis, karena setiap warna mempunyai arti yang berbeda-beda, dengan memahami karakteristik mengenai warna tersebut yang akan memudahkan kita untuk mendapatkan keindahan arti dari masing-masing warna sehingga pesan yang disampaikan dari karya tersebut dapat tersampaikan lebih mudah kepada target konsumen.

Industri kreatif seperti desain grafis, desain interior, desain fashion, menggunakan *Prang Color Wheel* sebagai acuan dalam menerapkan warna yang akan digunakan. Menerapkan teori warna tersebut untuk mencari keseimbangan warna yang harmonis untuk keperluan penciptaan visual agar lebih menarik dan bisa dinikmati indera mata. Berikut tiga penerapan warna dalam busana:⁵

⁵ Meilani, 2013. Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana

1. Warna aksen dalam busana

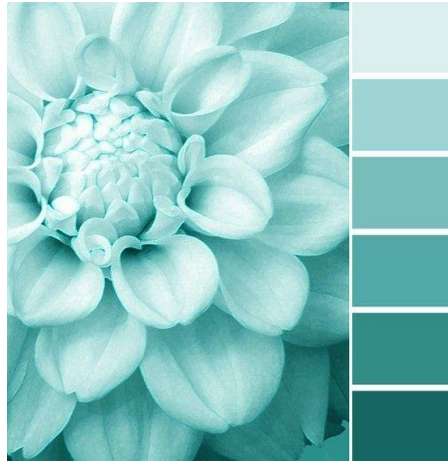
Aksen merupakan penambahan suatu warna berbeda dari panduan-panduan warna, namun tidak merusak kesatuan warna. Warna aksen ditentukan setelah melihat warna domain yang digunakan dan tidak ada formula khusus untuk menggunakan warna aksen yang akan digunakan.



Gambar 2. 34 Warna aksen dalam busana
(Sumber: pinterest.com)

2. Warna monochromatic dalam busana

Skema warna monoromatik adalah warna yang diperoleh dari hasil gradasi warna terang dari warna tersebut. Penggunaan warna monokromatik dirasakan lebih “aman” karena dapat menghindari kesalahan pemilihan warna dan mempermudah dalam pemilihan komposisi warna. Satu warna yang sama, tapi berbeda turunan warna (*tints, tones, shades*). Kombinasi ini menciptakan suasana sesuai dengan persepsi dasar yang akan digunakan



Gambar 2. 35 Warna aksen dalam busana
(Sumber: pinterest.com)

3. Warna netral dalam busana

Warna-warna yang disebut netral dalam busana adalah warna hitam, putih, abu-abu, dan termasuk dalamnya adalah warna coklat, perak, dan emas. Warna-warna tersebut tidak bisa dianggap warna utama dalam padu padan busana karena warna netral tidak akan pernah salah jika dikombinasikan ke semua *hue* yang ada dalam *color wheel*. Warna netral bisa berdiri sendiri dengan penerapan warna monokromatik, sehingga warna akan terlihat harmonis dan menyenangkan mata.



Gambar 2. 36 Warna netral dalam busana
(Sumber: pinterest.com)

2.5.4 Tipografi

Tipografi adalah perpaduan antara seni dan teknik mengatur tulisan, agar maksud serta arti tulisan dapat tersampaikan dengan baik secara visual kepada pembacanya. Faktor – faktor penting dalam tipografi adalah sebagai berikut:

1. *Legibility*, yaitu kemudahan dalam membaca tulisan.
2. *Readability*, yaitu tingkat keterbacaan teks.
3. *Visibility*, yaitu tingkat kemudahan penglihatan huruf.
4. *Clarity*, yaitu tingkat kejelasan huruf hingga mudah dibaca.

Tipografi yang digunakan pada perancangan ini adalah *handwriting type font*. *Handwriting* merupakan *font* yang berbentuk seperti tulisan tangan. Font tersebut digunakan karena menyesuaikan dengan gaya gambar urban sketch yang dalam setiap gambarnya terdapat *side notes* yang ditulis oleh senimannya.



Gambar 2. 37 Contoh tipografi
(Sumber: pinterest.com)

2.6 Strategi Promosi

Strategi promosi yang dilakukan dalam perancangan souvenir Banda Aceh ini akan melalui berbagai media, selain bekerja sama dengan pemerintah dalam memasarkan produk, dalam kegiatan pariwisata kemudian media *online* dan *offline*.

a. Media *online*

Di era modern ini, media *online* merupakan media yang biasa dipakai dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, pemasaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media *online* menjadi sangat efisien dan menghemat waktu. Selain itu media ini sangat mudah di akses oleh

siapapun. Media online yang dipakai pada perancangan souvenir ini adalah *website* resmi dan *instagram*.

b. *Media offline*

Media offline disini adalah toko *merchandise* khas Banda Aceh. Hanya pada toko target audien dapat melakukan transaksi, karena tidak melayani transaksi secara online. Toko berada di pusat kota sehingga mudah ditemukan.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Sumber Data

Pada penelitian ini, sumber data diperoleh dari data sekunder dan data primer. Berikut adalah sumber data dan jenis penelitian dalam perancangan ini:

a. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh secara tidak langsung atau biasanya melalui media perantara yang publikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Dalam perancangan ini, penulis mengumpulkan data sekunder dari sumber sebagai berikut:

1. Studi mengenai gaya gambar dan tipografi
2. Studi literatur mengenai cagar budaya Kota Banda Aceh
3. Studi eksisting terhadap *brand* lokal yang sudah ada
4. Studi komparator *brand* kaos berdesain kontemporer

b. Data Primer

Data primer didapat langsung dari sumber aslinya. Dalam perancangan ini, penulis mengumpulkan data primer dengan:

1. *Depth interview*, berikut narasumber yang dituju:
 - Ahli *heritage* Banda Aceh
 - Ahli desain (arsitek)
2. Observasi, berikut tempat yang dituju:
 - Brand lokal di Kota Banda Aceh
 - Objek bangunan cagar budaya Kota B.Aceh
3. Kuesioner terhadap target audiens

3.2 Metode Pengambilan Data

Sumber data yang diperoleh penulis dalam perancangan souvenir kaos dengan tema bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh adalah sebagai berikut:

a. Studi Eksisting

Studi eksisting berfungsi sebagai bahan pengamatan peneliti dalam merancang souvenir bertema bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh. Studi

eksisting berupa produk souvenir yang sudah ada sebelumnya, khususnya produk kaos. Peneliti mengamati unsur visual gaya gambar, warna, skala, komposisi.

b. Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan pada perancangan kaos bertema bangunan cagar budaya Banda Aceh yaitu beberapa buku acuan mengenai sejarah, arsitektur bangunan cagar budaya di Kota Banda Aceh. Studi literatur ini juga berperan penting dalam mendapatkan informasi utama, karena informasi tersebut sebagai konten pada lustrasi dalam perancangan kaos ini.

c. *Depth Interview*

Depth interview atau wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang konten yang akan dimasukkan ke dalam desain kaos bertema bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh. Tanya jawab dilakukan langsung bersama narasumber terkait. Metode ini bertujuan agar peneliti mendapatkan data-data yang belum diperoleh sebelumnya dan terjamin kebenarannya.

d. Studi Eksperimental

Studi eksperimental merupakan proses yang peneliti lakukan dalam menentukan gaya gambar dan membuat alternatif desain. Dalam proses tersebut, penulis mencoba beberapa alternatif gaya gambar yang nantinya dijadikan gaya gambar ilustrasi pada desain souvenir bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh. Metode ini bertujuan untuk mengeksplorasi gaya gambar dan membuat alternatif desain yang digunakan

e. Observasi

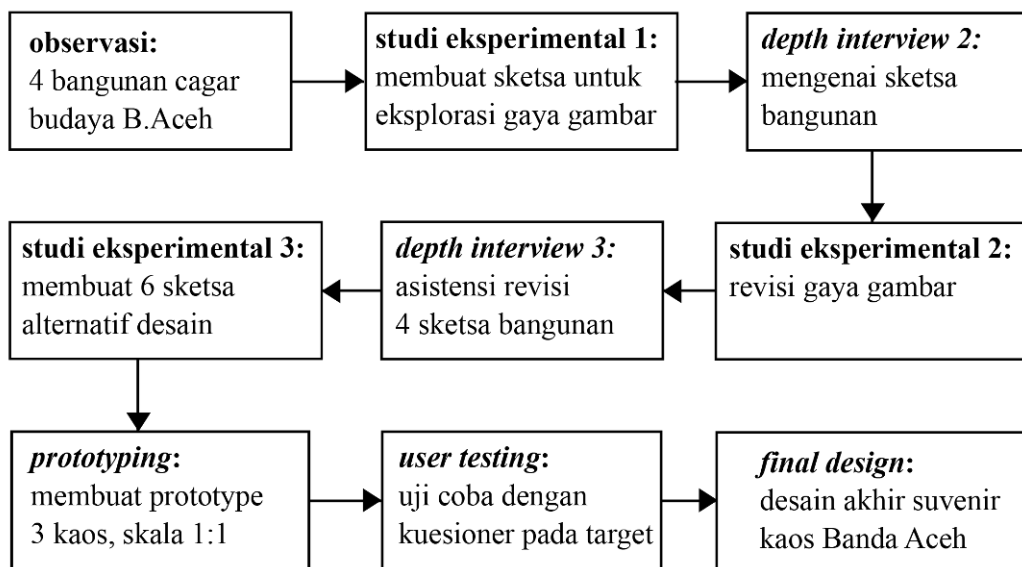
Pada penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mendapatkan data secara langsung, yaitu dengan melihat langsung bangunan cagar budaya yang ada di Kota Banda Aceh. Observasi dilakukan dengan tujuan mendapatkan dokumentasi bangunan, detail dari bangunan, dan melihat keadaan lingkungan di sekitar sehingga dapat mempermudah peneliti. Hasil dokumentasi tersebut dijadikan referensi peneliti dalam mendesain ilustrasi pada kaos.

f. Kuesioner

Metode kuesioner adalah metode yang dilakukan dengan mengajukan kuesioner kepada target audiens. Isi dari kuesioner tersebut berupa pertanyaan dan pilihan beberapa alternatif desain ilustrasi dan hasil akhir desain. Metode ini digunakan untuk menyesuaikan desain dengan selera target audiens dan penilaian terhadap desain oleh target audiens.

3.3 Kerangka Penelitian

Perancangan ini adalah tentang menciptakan desain souvenir kaos baru. Sebagai acuan menciptakan sebuah desain baru, kerangka penelitian yang dilakukan peneliti sebagai bahan penulisan dan perancangan adalah sebagai berikut:



Bagan 3. 1 Kerangka penelitian
(Sumber: Syarafina, 2019)

3.4 Protokol Penelitian

3.4.1 Observasi

Tujuan:

1. Melihat detail dari bangunan cagar budaya (bentuk, warna, ukiran).

2. Mengambil dokumentasi dari berbagai *angle* (perspektif, tampak depan, tampak samping, *close up*).

Tempat pelaksanaan: Bangunan cagar budaya:

- a. Masjid Raya Baiturrahman
Jl. Muhammad Jam No.1, Kp. Baru
Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh
- b. Museum Rumoh Aceh
Jl. Sultan Mahmudsyah No.10, Peuniti
Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh
- c. Gunongan
Jl. Merapi No.37, Sukaramai
Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh
- d. Pinto Khop
Jl. Merapi No.37, Sukaramai
Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh

Waktu Pelaksanaan: 21 & 23 Januari 2019

Alat yang digunakan: Kamera

3.4.2 Studi Eksperimental 1

Kegiatan: Menggambar sketsa obyek bangunan.

Tujuan:

1. Eksplorasi gaya gambar yang akan digunakan untuk ilustrasi pada kaos
2. Membuat 4 gambar sketsa obyek bangunan dengan gaya gambar yang sudah ditentukan, 1 sketsa tiap objek bangunan cagar budaya di kertas A4.

Alat yang digunakan: Kertas A4, alat tulis

Waktu Pelaksanaa: Maret 2019

3.4.3 Studi Eksperimental 2

Kegiatan: Membuat revisi gaya gambar baru.

Tujuan:

1. Membuat 4 gambar sketsa obyek bangunan dengan gaya gambar baru, 1 sketsa tiap objek bangunan cagar budaya di kertas A4

Alat yang digunakan: Kertas A4, alat tulis

Waktu Pelaksanaa: Mei 2019

3.4.4 Studi Eksperimental 3

Kegiatan: Membuat sketsa alternatif desain dengan gaya gambar yang sudah ditentukan.

Tujuan:

1. Membuat 6 gambar alternatif desain obyek bangunan dengan gaya gambar baru, terdiri dari 3 desain bangunan Masjid Raya Baiturrahman, 1 desain bangunan Museum Rumoh Aceh, 1 desain Gunongan, 1 desain Pinto Khop.

Waktu Pelaksanaa: Agustus 2019

3.4.5 Depth Interview 1

Narasumber: Cut Dewi

Jabatan: Dosen Arsitektur Unsyiah, bidang *Heritage*.

Tujuan: Menggali informasi mengenai bangunan cagar budaya di Banda Aceh yang berpotensi untuk diangkat pada konten kaos.

Tempat pelaksanaan: Jurusan Teknik Arsitektur Unsyiah

Tanggal Pelaksanaan: 20 Januari 2019

Waktu Pelaksanaan: 09.00 WIB

Alat yang digunakan: kamera, perekam suara, buku, dan alat tulis

Pertanyaan:

1. Apa saja bangunan cagar budaya yang paling ikonik di Banda Aceh?
2. Apa saja bangunan cagar budaya yang paling *heritage* di Banda Aceh?

3.4.6 Depth Interview 2

Narasumber: Rizal Iskandar

Jabatan: Arsitek

Tujuan: Menanyai pendapat narasumber mengenai kesesuai 4 sketsa ilustrasi bangunan cagar budaya yang telah dibuat

Tanggal Pelaksanaan: 15 April 2019

Waktu Pelaksanaan: 09.00 WIB

Alat yang digunakan: 4 sketsa desain alternatif dari tiap bangunan cagar

budaya, alat tulis, kamera

Pertanyaan:

1. Apakah ilustrasi bangunan cagar budaya yang saya rancang sudah sesuai?
2. Apakah ilustrasi bangunan cagar budaya yang saya rancang sudah memperlihatkan ciri khas bangunannya?
3. Apakah pemilihan warna sudah sesuai?
4. Kekurangan serta saran untuk desain kaos yang perlu saya perbaiki?

3.4.7 Depth Interview 3

Narasumber: Rizal Iskandar

Jabatan: Arsitek

Tujuan: Menunjukkan hasil revisi 4 ilustrasi yang menggunakan gaya gambar baru

Tanggal Pelaksanaan: Juli 2019

Alat yang digunakan: 4 sketsa desain alternatif dari tiap bangunan cagar budaya, alat tulis, kamera.

Waktu pelaksanaan: *Depth interview* dilakukan melalui aplikasi *chat whatsapp* karena narasumber berdomisili di Banda Aceh.

Pertanyaan:

1. Bagaimana perbaikan ilustrasi pada kaos Banda Aceh yang saya rancang ini?
2. Kekurangan serta saran untuk desain kaos yang perlu saya perbaiki?

3.4.8 Post test 1

Post test dilakukan dalam bentuk kuesioner dengan tujuan mendapatkan informasi langsung dari target audiens dan opini mengenai desain ilustrasi souvenir kaos Banda Aceh. Hasil kuesioner berupa kelebihan dan kekurangan desain akan dijadikan bahan pertimbangan terhadap desain yang dirancang.

Narasumber: 100 Responden

Tujuan: Mendapatkan masukan dan opini mengenai desain souvenir kaos Banda Aceh bertema bangunan cagar budaya yang sudah dirancang

Alat yang digunakan: kertas dan alat tulis

Pertanyaan:

1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tema bangunan cagar budaya pada kaos tersebut?
2. Bagaimana pendapat Anda mengenai variasi ilustrasi kaos?
3. Bagaimana pendapat Anda mengenai gaya ilustrasi pada kaos tersebut?
4. Apakah ilustrasi pada kaos sudah memperlihatkan ciri khas tiap bangunan cagar budaya tersebut?
5. Bagaimana pendapat Anda mengenai layout ilustrasi pada kaos?
6. Bagaimana tingkat keterbacaan tulisan pada kaos tersebut?
7. Bagaimana pendapat Anda mengenai kualitas sablon yang digunakan?
8. Apakah variasi pilihan warna pada kaos sudah cukup?
9. Apakah ilustrasi pada souvenir kaos ini sudah cukup menarik?
10. Apakah ilustrasi pada souvenir kaos ini sudah menunjukkan khas Kota Banda Aceh?
11. Apakah Anda tertarik membeli/memiliki jika desain dijadikan souvenir pada kaos Kota Banda Aceh?
12. Apakah Anda tertarik membeli/memiliki jika harga kaos sekitar Rp.100.000 – Rp.150.000?
13. Jika tidak, berapa harga yang menurut Anda sesuai?
14. Berilah kritik dan saran untuk kaos Kota Banda Aceh ini.

(Kuesioner terlampir)

3.4.9 Post test 2

Post test dilakukan dalam bentuk kuesioner. Tujuannya untuk mendapatkan *feedback* terhadap 20 desain akhir souvenir kaos kota Banda Aceh. *Post test* dilakukan terhadap target audiens berjumlah 57 responden.

Pertanyaan:

1. Berikan nilai terhadap desain kaos diatas.
2. Apakah Anda tertarik dengan desain kaos di atas?

3. Jika dijual, apakah Anda berminat untuk membeli kaos dengan desain di atas?
4. Desain kaos manakah yang paling Anda sukai?
5. Desain kaos manakah yang paling Anda tidak sukai?
6. Dengan melihat desain di atas, apakah Anda tertarik mengunjungi bangunan yang ada di kaos?

(kuesioner terlampir)

BAB IV HASIL DAN ANALISA DATA

4.1 Hasil Penelitian

Proses penggalian data melalui berbagai metode yang penulis lakukan bertujuan untuk mendapatkan bahan acuan dalam mendesain souvenir kaos khas kota Banda Aceh. Hasil penggalian data tersebut adalah sebagai berikut:

4.1.1 *Depth Interview*

Depth interview yang dituju oleh penulis antara lain ahli bangunan *heritage* dan arsitek. Berikut merupakan hasil dari *depth interview* yang telah dilakukan:

- a. *Depth Interview* 1 dengan Cut Dewi



Gambar 4. Ibu Cut Dewi
(Sumber: Syarafina, 2019)

Berikut adalah beberapa poin penting dari wawancara dengan Ibu Cut Dewi selaku ahli dalam bidang *heritage*:

1. Dari publikasi terbaru beliau yang berjudul “*Rethinking Architectural Heritage Conservation in Post Disaster Context*” ditemukan bahwa Masjid Raya Baiturrahman adalah yang paling ikonik bagi masyarakat Aceh.

2. Pada tahun 2018, beliau melakukan penelitian kepada ahli (*expert*) mengenai bangunan yang paling *heritage* di Banda Aceh. Dari penelitian tersebut didapatkan 4 bangunan yang paling *heritage* yaitu Masjid Baiturrahman, Pinto Khop, Gunongan dan Rumoh Aceh.
3. Ibu Cut Dewi mengatakan jika bisa bangunan-bangunan ini dikelompokkan lagi menjadi tema-tema tertentu, seperti tema budaya, tema kolonial, tema kereta api. Selain itu juga mungkin bisa meminjam filosofi dari bangunan tersebut.

b. *Depth interview* 2 dengan Rizal Iskandar



Gambar 4. 2 Pak Rizal Iskandar
(Sumber: Syarafina, 2019)

Berikut adalah beberapa poin penting dari wawancara pertama dengan Rizal Iskandar, seorang Arsitek:

1. Pada beberapa bangunan, sangat perlu diperhatikan terdapat simbol-simbol atau motif penting yang harus ditampilkan. Contohnya pada Museum Rumoh Aceh, terdapat motif tolak angin yang harus ditampilkan sebagai pembeda Museum Rumoh Aceh dengan rumah tradisional Aceh lainnya.
2. Dapat ditambahkan kata-kata yang menggunakan bahasa Aceh agar dapat terlihat keunikan khas daerahnya.

- Pemilihan warna pada ilustrasi sudah cukup baik karena menggabungkan warna khas Aceh (merah, hijau, kuning) tetapi gaya gambar bisa dieksplor kembali agar keindahan bangunan cagar budaya lebih terlihat.

c. *Depth interview* 3 dengan Rizal Iskandar



Gambar 4. 3 *Depth interview* Pak Rizal
(Sumber: Syarafina, 2019)

Setelah wawancara pertama, penulis menpadat masukan dan saran. Penulis merevisi gaya gambar dan menghubungi kembali Pak Rizal melalui aplikasi *chat whatsapp*. Poin penting dari wawancara kedua adalah:

- Gaya gambar sudah sangat baik, detail bangunan dapat terlihat.
- Sebaiknya pada ilustrasi yang memperlihatkan *view* dari arah teras Masjid Raya Baiturrahman, supaya tidak monoton lebih baik pohon di belakang menara Masjid bisa diselingi dengan bayangan toko-toko di depan Masjid dan juga garis granit dalam Masjid dipertegas kembali. Perlihatkan juga desain yang menggambarkan payung dengan latar salah satu sudut Masjid.
- Ilustrasi pada Rumoh Aceh sudah sangat baik, karena sudah memperlihatkan bentuk rumah aceh yang asli.
- Ilustrasi pada Pinto Khop, sebaiknya objek bangunan bisa dibesarkan atau warna pada bangunan bisa dibedakan agar fokus utama mata tertuju pada objek bangunan.

4.1.2 Observasi

Metode observasi penulis lakukan bertujuan untuk mengamati langsung objek bangunan cagar budaya yang diangkat sebagai konten kaos. Pada metode ini penulis juga mengambil dokumentasi dari berbagai sudut objek bangunan cagar budaya yang digunakan sebagai foto acuan dalam membuat desain. Bangunan cagar budaya yang dituju adalah Masjid Raya Baiturrahman, Museum Rumoh Aceh, Gunongan dan Pinto Khop. Dokumentasi dilakukan menggunakan kamera.



Gambar 4. 4 Observasi bangunan cagar budaya
(Sumber: Syarafina, 2019)

4.1.3 Studi Eksperimental 1



Gambar 4. 5 Hasil Studi Eksperimental 1
(Sumber: Syarafina, 2019)

Di atas merupakan hasil dari studi eksperimental 1 yaitu 3 desain bangunan menggunakan gaya gambar memphis. Pada studi eksperimental pertama tersebut, penulis melakukan studi gaya gambar yang sesuai untuk ilustrasi pada konten kaos souvenir Banda Aceh ini. 3 Desain tersebut nantinya penulis tunjukkan kepada ahli untuk melihat kesesuaiannya dengan konten yang diangkat.

4.1.4 Studi Eksperimental 2



Gambar 4. 6 Hasil Studi Eksperimental 2

(Sumber: Syarafina, 2019)

Di atas merupakan hasil dari studi eksperimental 2. Pada studi eksperimental kedua, penulis mengganti gaya gambar menjadi *urban sketch* menurut saran dari ahli arsitek agar bentuk dan struktur detail bangunan lebih terlihat. Hasil yang di dapat adalah 4 desain bangunan Masjid Raya Baiturrahman, Gunongan, Pinto Khop dan Museum Rumoh Aceh yang selanjutnya penulis ujikan terhadap target audiens melalui kuesioner.

4.1.5 Studi Eksperimental 3



Gambar 4. 7 Hasil Studi Eksperimental 2
(Sumber: Syarafina, 2019)

Di atas merupakan hasil dari studi eksperimental 3. Pada studi eksperimental ketiga, penulis memperbarui ilustrasi sesuai dengan hasil dari kuesioner yang dilakukan terhadap target audiens. Penulis mengubah *outline* (garis) menjadi warna hitam agar lebih mempertegas gambar.

4.1.6 Post test 1

Post test dilakukan untuk mengetahui tingkat ketertarikan target audiens dengan desain kaos yang telah dirancang. Kaos yang ditampilkan berupa *mockup* 1:1 sebanyak 3 desain kaos. Kuesioner dilakukan secara *online* dan juga *offline*

sebanyak 100 responden. Usia responden disesuaikan dengan umur target audiens yaitu dari 21 tahun hingga 35 tahun.



Gambar 4. 8 Kegiatan kuesioner
(Sumber: Syarafina, 2019)

Berikut adalah hasil dari kuesioner:

1. Sebanyak 49% responden berpendapat bahwa tema bangunan cagar budaya sudah sangat baik untuk diterapkan pada souvenir kaos Banda Aceh. 43.9% berpendapat baik, dan 7.1% berpendapat cukup.
2. Sebanyak 54% responden berpendapat bahwa gaya gambar yang digunakan sudah sangat baik, 36% berpendapat baik, 8% berpendapat cukup, dan 2% berpendapat kurang.
3. Sebanyak 44% responden berpendapat bahwa ilustrasi sudah sangat baik memperlihatkan ciri khas tiap bangunan cagar budaya, 37% berpendapat baik, 17% berpendapat cukup, 2% berpendapat kurang.
4. Sebanyak 87% responden berpendapat bahwa *layout* ilustrasi pada kaos sudah cukup baik, 7% berpendapat terlalu besar, 3% berpendapat terlalu kecil, 3% lainnya berpendapat terlalu aman.
5. Sebanyak 65% responden berpendapat bahwa keterbacaan judul (tulisan) pada kaos sudah cukup baik, 30% berpendapat terlalu kecil, 2% berpendapat terlalu besar, 3% lainnya berpendapat ukuran font yang digunakan agar konsisten tiap desainnya.

6. Sebanyak 39% responden berpendapat varian warna kaos (hitam dan putih) sudah cukup, 35% berpendapat mungkin, 20% berpendapat tidak cukup, 6% berpendapat perbanyak varian warna seperti warna abu-abu, biru, dan merah.
7. Sebanyak 59% responden berpendapat bahwa tertarik membeli kaos souvenir kota Banda Aceh ini, 37% berpendapat mungkin akan membeli, 4% berpendapat tidak tertarik membeli.
8. Sebanyak 45% responden berpendapat mungkin tertarik membeli kaos souvenir kota Banda Aceh ini dengan harga kisaran Rp.100.000 – Rp.150.000, 30% berpendapat tertarik, 25% berpendapat tidak tertarik membeli.
9. Kritik dan saran dari responden:
 - Variasi jenis kaos bisa ditambahkan lengan panjang agar bisa dipakai muslimah
 - Pemilihan *font* dan ukuran *font* pada judul dapat disesuaikan kembali agar lebih terbaca dari jarak jauh

Dari hasil kuesioner diatas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Tema bangunan cagar budaya pada souvenir kaos Kota Banda Aceh sudah sangat baik yang berarti sesuai dengan keinginan target audiens
2. Ilustrasi yang ditampilkan sangat baik dan sesuai dengan keinginan target audiens karena gaya gambar sudah menampilkan ke-khasan bangunan cagar budaya di Banda Aceh.
3. Layout desain pada kaos souvenir sudah cukup baik.
4. Keterbacaan judul (tulisan) pada ilustrasi cukup, yang berarti harus disesuaikan kembali.
5. Varian warna kaos perlu ditambahkan dengan warna netral lainnya seperti biru dongker, abu-abu, merah dan variasi kaos ditambahkan.
6. Responden tertarik untuk membeli kaos dengan harga Rp.100.000 – Rp.150.000 jika bahan kaos yang digunakan juga sesuai.

4.1.7 Post test 2

Post test 2 dilakukan juga dalam bentuk kuesioner terhadap target audiens. Tujuannya untuk mengetahui ketertarikan target audiens terhadap hasil akhir 20 desain kaos souvenir kota Banda Aceh yang dirancang. Berikut hasil dari *post test*:



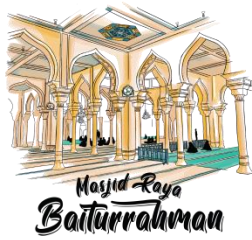
Ilustrasi 1



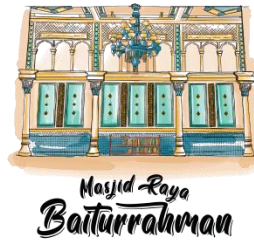
Ilustrasi 2



Ilustrasi 3



Ilustrasi 4



Ilustrasi 5

Tabel 4 Nilai Desain Kaos Masjid Raya Baiturrahman

Responden	Ilustrasi 1	Ilustrasi 2	Ilustrasi 3	Ilustrasi 4	Ilustrasi 5
1	4	4	4	4	4
2	4	5	5	4	3
3	3	4	3	3	4
4	4	5	4	3	3
5	5	5	5	5	5
6	5	5	5	4	3
7	5	5	4	5	4
8	3	5	4	2	4
9	4	3	3	5	2
10	5	5	5	3	5
11	4	4	4	4	3
12	4	4	4	4	5
13	4	4	4	4	5
14	4	5	5	5	4
15	5	5	5	4	5
16	3	4	3	4	4
17	4	5	4	5	5
18	4	4	5	4	5
19	4	5	4	3	4
20	5	3	3	5	3
21	5	5	5	4	5
22	4	5	4	2	4
23	4	5	3	5	3
24	5	5	5	5	5
25	5	5	5	5	5
26	4	5	5	3	4

27	5	5	5	4	3
28	5	5	5	4	3
29	5	5	5	5	4
30	4	4	4	5	5
31	5	5	5	4	5
32	4	4	4	3	4
33	3	4	3	3	3
34	3	4	3	3	3
35	3	3	2	3	2
36	3	4	4	3	3
37	3	4	5	4	2
38	3	4	4	3	3
39	4	5	3	4	5
40	5	3	4	4	3
41	4	4	4	3	4
42	3	3	4	4	3
43	3	4	3	2	3
44	2	2	2	4	2
45	3	3	3	5	3
46	5	5	5	3	5
47	4	4	3	4	2
48	5	4	3	4	2
49	4	1	1	2	4
50	3	4	5	5	3
51	4	4	5	4	3
52	5	3	3	4	3
53	5	5	5	4	3
54	5	5	5	5	4
55	5	4	4	5	5
56	4	5	4	5	4
57	4	5	4	3	3
Jumlah	233	243	229	223	210

- Desain ilustrasi Masjid Baiturrahman yang memiliki nilai paling tinggi menurut responden adalah desain kaos ilustrasi 2, yaitu tampak suasana dari serambi utama Masjid.
- Desain ilustrasi Masjid Baiturrahman yang memiliki nilai paling rendah menurut responden adalah desain kaos ilustrasi 5, yaitu tampak detail ukiran pada dinding Masjid.



Ilustrasi 6



Ilustrasi 7



Ilustrasi 8



Ilustrasi 9



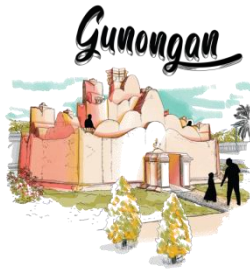
Ilustrasi 10

Tabel 5 Nilai Desain Kaos Museum Rumoh Aceh

Responden	Ilustrasi 6	Ilustrasi 7	Ilustrasi 8	Ilustrasi 9	Ilustrasi 10
1	4	4	4	4	4
2	4	5	5	5	3
3	4	3	3	4	4
4	5	3	3	4	4
5	5	4	3	5	4
6	5	2	3	5	5
7	5	4	5	4	5
8	5	3	3	4	2
9	4	3	3	2	2
10	5	3	3	5	5
11	3	3	3	3	3
12	5	5	5	4	4
13	5	4	4	5	5
14	5	3	4	5	5
15	5	5	5	5	5
16	5	3	4	4	3
17	4	3	4	5	4
18	3	4	3	5	5
19	5	4	4	4	4
20	5	3	5	2	3
21	5	5	5	5	5
22	5	4	3	4	3
23	4	2	3	4	3
24	5	3	4	3	3

25	5	5	5	5	5
26	5	3	3	4	3
27	3	2	2	4	3
28	4	4	4	4	4
29	5	4	5	4	5
30	3	2	5	5	4
31	5	3	4	2	4
32	2	2	2	2	3
33	3	2	3	4	3
34	2	3	3	4	3
35	2	2	2	4	4
36	4	2	4	3	4
37	2	2	3	3	5
38	4	3	3	4	3
39	5	5	4	5	5
40	5	3	3	4	4
41	4	4	4	4	4
42	3	2	2	3	3
43	4	2	3	5	4
44	2	2	2	3	2
45	3	3	3	4	3
46	5	5	4	5	5
47	4	3	4	5	4
48	5	2	3	4	4
49	1	2	3	4	5
50	4	2	3	5	3
51	3	2	3	4	4
52	3	2	3	4	4
53	5	3	4	4	4
54	4	4	4	4	5
55	5	4	4	3	4
56	5	4	5	5	5
57	4	4	4	5	5
Jumlah	233	182	204	232	223

- Desain ilustrasi Museum Rumoh Aceh yang memiliki nilai paling tinggi menurut responden adalah desain kaos ilustrasi 1, yaitu tampak suasana dan lingkungan sekitar Museum.
- Desain ilustrasi bangunan Museum Rumoh Aceh yang memiliki nilai paling rendah menurut responden adalah desain kaos ilustrasi 2, yaitu tampak bagian dalam ruangan Museum.



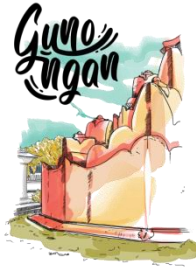
Ilustrasi 11



Ilustrasi 12



Ilustrasi 13



Ilustrasi 14



Ilustrasi 15

Tabel 6 Nilai Desain Kaos Gunongan

Responden	Ilustrasi 11	Ilustrasi 12	Ilustrasi 13	Ilustrasi 14	Ilustrasi 15
1	4	4	4	4	3
2	3	5	4	4	5
3	4	3	4	2	4
4	5	3	2	2	3
5	4	5	4	3	3
6	5	3	4	5	4
7	5	4	5	4	4
8	4	3	3	4	4
9	3	2	3	3	2
10	4	3	3	4	4
11	3	3	3	3	3
12	5	3	3	5	4
13	4	4	4	5	5
14	4	5	3	3	4
15	5	5	5	5	5
16	5	3	4	2	4
17	3	4	4	4	4
18	5	5	4	5	4
19	5	4	5	3	4
20	4	5	4	3	1
21	5	5	5	5	5
22	3	3	3	2	4
23	3	3	5	2	3
24	4	4	5	4	2
25	5	5	5	5	5

26	5	4	5	3	4
27	5	2	3	5	1
28	4	3	4	4	3
29	5	4	3	4	5
30	3	3	5	3	3
31	3	3	3	2	3
32	4	3	2	2	2
33	4	3	3	3	2
34	3	3	3	3	3
35	4	2	3	2	3
36	4	4	4	4	4
37	3	2	2	1	3
38	3	3	3	3	3
39	4	3	2	5	4
40	5	4	5	3	3
41	4	4	4	4	4
42	2	3	2	2	2
43	3	3	2	2	2
44	2	2	2	2	2
45	3	4	3	3	2
46	5	5	3	4	5
47	4	3	4	3	3
48	4	2	3	4	3
49	1	2	3	4	5
50	5	3	4	3	2
51	4	3	5	4	3
52	3	4	3	4	4
53	4	4	4	4	4
54	5	4	4	4	5
55	3	4	4	4	4
56	3	4	4	3	5
57	5	4	3	3	3
Jumlah	223	200	205	195	197

- Desain ilustrasi Gunungan yang memiliki nilai paling tinggi menurut responden adalah desain kaos ilustrasi 1, yaitu tampak suasana sekitar Gunungan.
- Desain ilustrasi Gunungan yang memiliki nilai paling rendah menurut responden adalah desain kaos ilustrasi 4, yaitu potongan sudut dari Gunungan.



Ilustrasi 16



Ilustrasi 17



Ilustrasi 18



Ilustrasi 19



Ilustrasi 20

Tabel 7 Nilai Desain Kaos Pinto Khop

Responden	Ilustrasi 16	Ilustrasi 17	Ilustrasi 18	Ilustrasi 19	Ilustrasi 20
1	3	3	4	4	3
2	5	4	4	5	5
3	3	5	2	2	3
4	5	3	4	3	4
5	5	5	5	5	5
6	4	4	5	4	4
7	5	5	5	4	5
8	2	5	4	2	4
9	3	3	4	2	3
10	4	4	3	3	5
11	3	3	3	3	3
12	4	4	4	5	4
13	3	4	4	5	5
14	5	4	4	4	5
15	5	5	5	4	5
16	4	4	5	4	3
17	4	4	4	4	4
18	5	5	4	3	5
19	5	4	4	4	5
20	5	1	3	3	4
21	5	5	5	5	1
22	4	3	4	2	3
23	4	3	4	2	3
24	3	4	4	2	3
25	5	5	5	5	5
26	5	4	5	5	5

27	5	3	3	1	4
28	4	4	4	4	4
29	4	4	5	4	5
30	4	4	4	4	5
31	3	5	3	4	3
32	3	2	2	4	2
33	4	3	4	3	3
34	4	3	4	3	3
35	3	2	3	4	4
36	3	5	4	4	4
37	4	2	3	3	3
38	4	3	3	3	3
39	4	5	4	4	3
40	5	4	4	4	4
41	4	3	4	3	4
42	3	2	3	2	3
43	3	3	5	4	3
44	2	2	2	2	2
45	4	3	4	4	4
46	5	5	5	5	5
47	3	3	4	4	4
48	3	3	4	4	5
49	1	2	3	4	5
50	4	4	5	3	5
51	4	4	4	4	4
52	3	2	3	3	4
53	4	5	3	4	4
54	5	4	5	4	5
55	5	4	4	4	3
56	4	3	3	3	3
57	4	4	4	4	5
Jumlah	223	208	222	204	222

- Desain ilustrasi Pinto Khop yang memiliki nilai paling tinggi menurut responden adalah desain kaos ilustrasi 1, yaitu tampak depan Pinto Khop.
- Desain ilustrasi Pinto Khop yang memiliki nilai paling rendah menurut responden adalah desain kaos ilustrasi 4, yaitu detail bagian atap Pinto Khop.

Tabel 8 Kriteria Analisis Persentase

No.	Persentase	Kriteria
1.	75% - 100%	Sangat Tinggi
2.	50% - 75%	Tinggi
3.	25% - 50%	Rendah
4.	1% - 25%	Sangat Rendah

Tabel 9 Ketertarikan Mengunjungi Bangunan Cagar Budaya Banda Aceh

Bangunan	Tertarik Mengunjungi		Persentase
	Ya	Tidak	
Masjid Raya Baiturrahman	56	1	98%
Museum Rumoh Aceh	53	4	93%
Gunongan	49	8	86%
Pinto Khop	52	5	91%
Rata - rata			92%

Menurut 57 responden, bangunan yang sangat menarik untuk dikunjungi adalah Masjid Raya Baiturrahman, posisi kedua adalah Museum Rumoh Aceh, lalu Pinto Khop dan posisi terakhir adalah Gunongan.

Dari data beberapa tabel nilai diatas, dapat disimpulkan bahwa desain kaos:

1. Favorit 1 : Ilustrasi 2, Masjid Raya Baiturrahman, nilai 243
 - Favorit 2 : Ilustrasi 1, Masjid Raya Baiturrahman, nilai 233
 - Favorit 3 : Ilustrasi 6, Museum Rumoh Aceh, nilai 233
 - Favorit 4 : Ilustrasi 9, Museum Rumoh Aceh, nilai 232
 - Favorit 5 : Ilustrasi 3, Masjid Raya Baiturrahman, nilai 229
 - Favorit 6 : Ilustrasi 4, Masjid Raya Baiturrahman, nilai 223
 - Favorit 7 : Ilustrasi 10, Museum Rumoh Aceh, nilai 223
 - Favorit 8 : Ilustrasi 11, Gunongan, nilai 223
 - Favorit 9 : Ilustrasi 16, Pinto Khop, nilai 223
 - Favorit 10 : Ilustrasi 18, Pinto Khop, nilai 222
2. Tingkat ketertarikan responden untuk mengunjungi bangunan cagar budaya dengan acuan melihat desain kaos yang dirancang adalah sangat tinggi dilihat dari hasil persentase yaitu 92%

(kuesioner terlampir)

4.2 Analisa Target Audiens

a. Demografis

Perancangan souvenir kaos ini ditujukan kepada orang-orang yang tertarik dengan bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh dengan profil sebagai berikut:

1. Usia: 21-35 tahun
2. Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
3. Domisili: diluar kota Banda Aceh dan mancanegara
4. Berpenghasilan Rp.500.000 - 5.000.000/bulan
5. Pendidikan terakhir: SMA, Perguruan tinggi (D3, S1)
6. Strata sosial: sosial menengah dan kelas atas
7. Pekerjaan: Mahasiswa, Wiraswasta, Pegawai negeri, Wirausaha

Alasan memilih target audiens tersebut:

1. Usia
Usia 21 tahun termasuk ke dalam kategori remaja akhir dimana mereka memiliki pemikiran yang terbuka dan sudah bisa menentukan keinginan untuk membeli suatu barang. Lalu, usia 25 tahun ke atas merupakan usia produktif pekerja sehingga mereka sudah mampu secara finansial (finansial stabil). Usia tersebut juga merupakan masa aktif seseorang melakukan perjalanan wisata dalam negeri maupun mancanegara dan mereka memiliki anggaran khusus untuk membeli souvenir. Sedangkan usia 35 tahun, batas masa dimana tingkat produktivitasnya berkurang.
2. Jenis Kelamin
Target audiens tidak dibatasi oleh jenis kelamin tertentu, kaena keduanya memiliki peluang untuk membeli.
3. Domisili
Target audiens utama dalam perancangan ini adalah wisatawan, yaitu yang berasal dari luar kota Banda Aceh dan mancanegara. Target sekunder dari perancangan ini adalah masyarakat kota Banda Aceh dan sekitarnya.
4. Penghasilan

Penghasilan paling kecil yaitu Rp.500.000,- dimana target audiens adalah pelajar tetapi masih menyisihkan uangnya untuk membeli souvenir. Penghasilan paling tinggi adalah Rp.5.000.000,- dimana target dapat menanggung biaya berwisata ke Aceh dan membeli souvenir khas Kota Banda Aceh.

5. Pendidikan terakhir

Pendidikan sangat berpengaruh dimana seseorang dapat menilai dan mengapresiasi sebuah produk dengan baik, salah satunya produk souvenir.

6. Strata sosial

Strata sosial ini mempengaruhi kesanggupan dan keinginan orang untuk membeli produk sesuai dengan penghasilannya.

7. Pekerjaan

Jika sudah bekerja, seseorang memiliki waktu luang dan aktif melakukan perjalanan wisata dalam negeri maupun mancanegara dan mereka memiliki anggaran khusus untuk membeli souvenir.

b. Psikografis

Berdasarkan riset dan data yang diperoleh, segmentasi psikografis yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Menyukai *travelling*
2. Menyukai kegiatan berwisata
3. Menyukai bangunan arsitektur bersejarah
4. Menyukai *fashion* dan memakai kaos di kesehariannya

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V KONSEP DESAIN

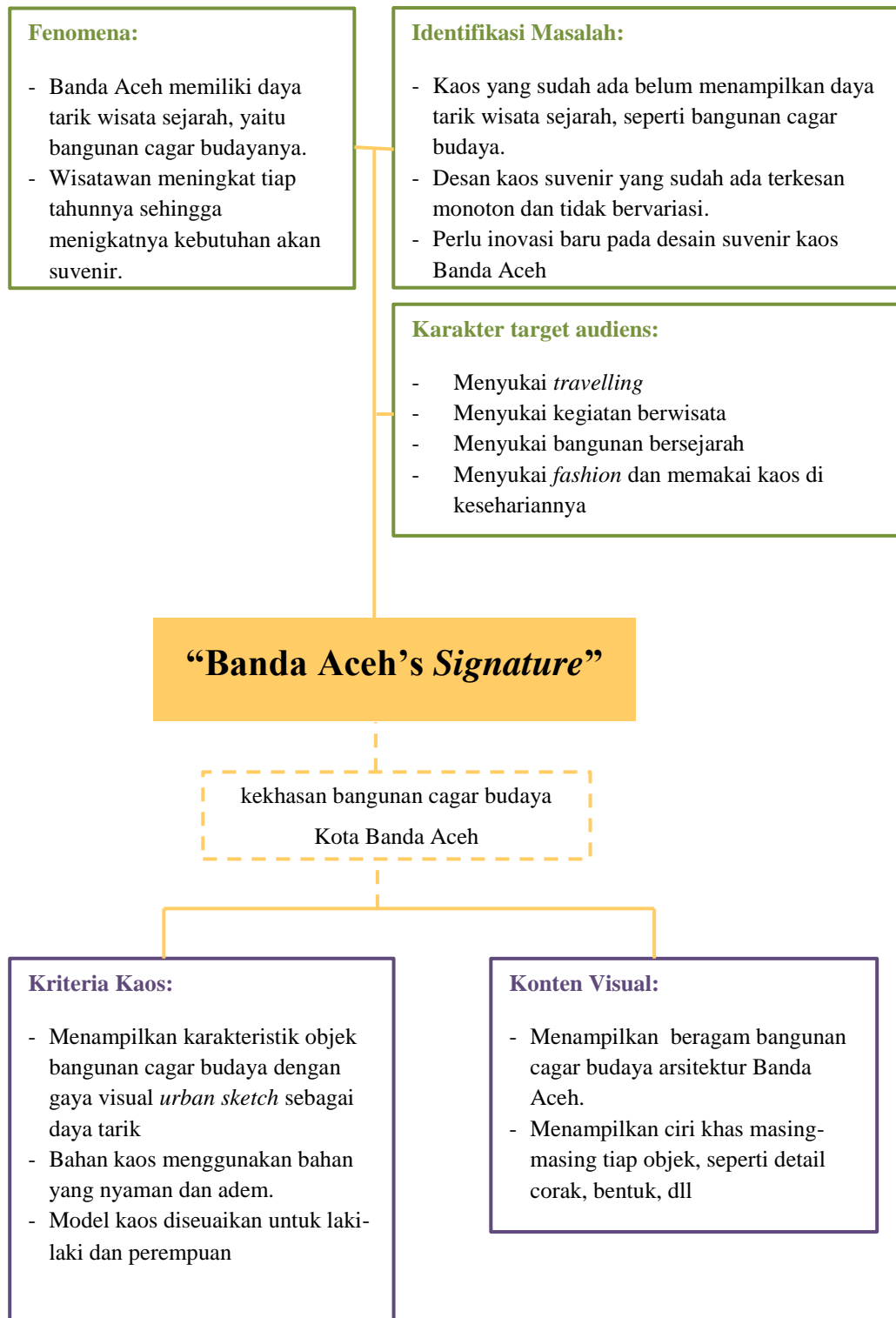
5.1 Deskripsi Perancangan

Penelitian ini memiliki judul “Perancangan Suvenir Kaos Bertema Bangunan Cagar Budaya Banda Aceh Menggunakan Gaya Visual *Urban Sketch*” yang bertujuan untuk memperlihatkan keindahan dan daya tarik wisata sejarah yang dimiliki oleh bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh. Hasil dari penelitian ini adalah beberapa desain souvenir kaos Banda Aceh yang baru dan berbeda dari desain souvenir kaos yang sudah ada.

Pada souvenir kaos yang sudah ada, konten visual yang ditampilkan terkesan sangat umum dan monoton, seperti menggunakan kata-kata yang umum. Bangunan Masjid Raya Baiturrahman merupakan salah satu bangunan cagar budaya yang sering diangkat menjadi elemen visual dalam kaos souvenir. Masih ada objek bangunan cagar budaya lainnya yang belum diangkat sebagai konten visual kaos sehingga harus menggali objek bangunan cagar budaya yang lain agar menghasilkan desain souvenir kaos baru yang lebih bervariasi.

5.2 Konsep Desain

Pada perancangan souvenir kaos ini, penulis mengangkat fenomena Kota Banda Aceh yang memiliki daya tarik wisata sejarah, yaitu bangunan cagar budayanya. Wisatawan pun tertarik mengunjungi beragam objek bangunan cagar budaya dan jumlah kunjungan meningkat tiap tahunnya. Bertambahnya wisatawan tersebut mempengaruhi kebutuhan akan souvenir untuk menciptakan inovasi baru. Berikut konsep desain dari perancangan ini:



Bagan 5.1 Konsep Desain
(Sumber: Syarafina, 2019)

5.2.1 Keyword

Keyword yang digunakan dalam perancangan souvenir kaos Kota Banda Aceh adalah “Banda Aceh’s *Signature*”. Dalam kamus Merriam Webster, *signature* berarti sebuah kata sifat yang mengidentifikasi sesuatu, terkait erat, dan khas. Maka makna dari *keyword* tersebut adalah menampilkan ciri khas bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh yang direpresentasikan dalam desain kaos.

Setiap kota memiliki ciri khas masing-masing, seperti Kota Banda Aceh. Banda Aceh merupakan kota yang kaya akan peninggalan sejarah dari masa kesultanan Aceh dan kolonial Belanda, salah satu peninggalannya adalah bangunan. Oleh karena itu, konsep dari *keyword* ini diharapkan mampu memperlihatkan bangunan cagar budaya yang terkait erat dengan kota Banda Aceh.

5.2.2 Bajèe

Berdasarkan analisis dan pengamatan maka ditetapkan konsep desain dalam perancangan ini adalah “Banda Aceh’s *Signature*”. Oleh karena itu nama *brand* kaos souvenir Banda Aceh ini adalah Bajèe. Kata Bajèe merupakan kata yang berasal dari bahasa Aceh yang berarti baju. Kata ini dipilih karena ingin menampilkan khas dari Banda Aceh didalam logonya.



Gambar 5. 1 Alternatif desain logo brand Bajèe
(Sumber: Syarafina, 2019)



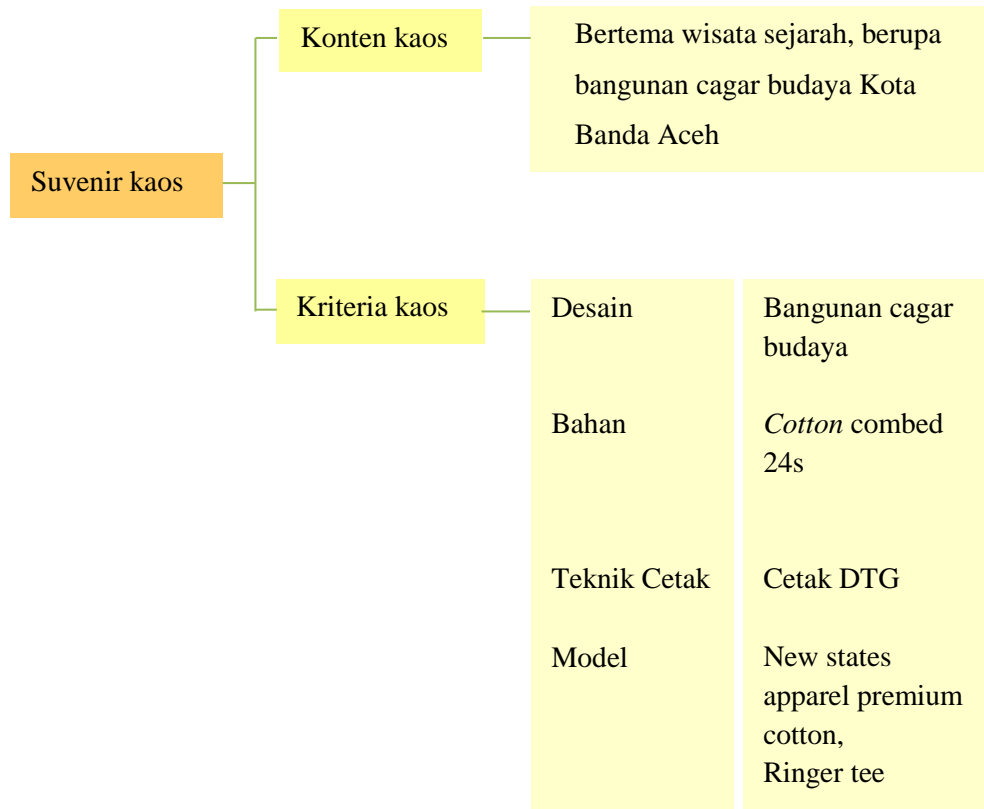
Gambar 5. 2 Logo utama Bajee
(Sumber: Syarafina, 2019)

Gambar diatas merupakan logo *brand* berupa logotype dari nama Bajèe. Bentuknya *handlettering* agar terlihat *simple* dan mudah dibaca. Warna yang digunakan adalah warna merah yang merupakan salah satu warna khas Aceh. Pada *background* berwarna, warna logo hanya dapat menggunakan warna hitam dan putih.

5.2.3 Kriteria Desain

Berdasarkan riset diatas, didapatkan kriteria desain souvenir kaos yang akan dirancang sebagai berikut:

1. Desain souvenir kaos menampilkan kekhasan Banda Aceh dalam hal wisata sejarahnya.
2. Desain souvenir kaos memiliki tema khusus yaitu objek bangunan cagar budaya di Banda Aceh sebagai diferensiasi.
3. Desain souvenir kaos bagian depan menampilkan gambar arsitektur bangunan dengan gaya gambar *urban sketch* dan terdapat informasi yang berkaitan dengan bangunan.



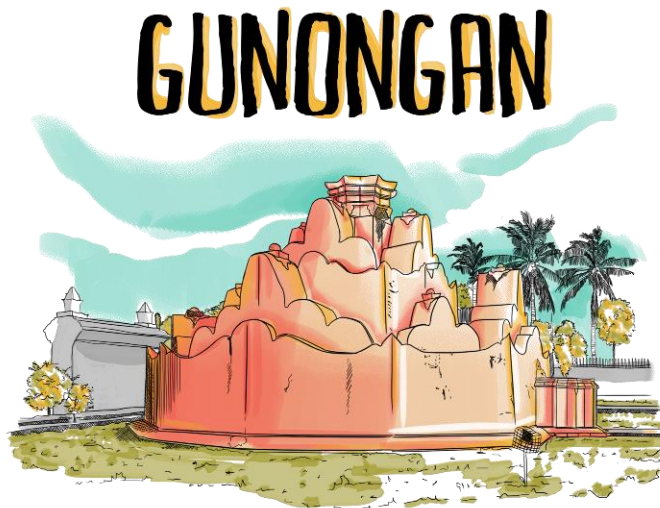
Bagan 5. 2 Kriteria Desain Suvenir
 Sumber: Syarafina,2019

5.2.4 Elemen Visual

a. Ilustrasi

Ilustrasi pada kaos souvenir Banda Aceh ini menggunakan gaya gambar *urban sketch*. *Urban sketch* merupakan sebuah gerakan komunitas menggambar yang dimulai pertama kali pada tahun 2007 oleh seorang jurnalis bernama Gabriel Campanario. Pada tahun 2009, komunitas ini terbentuk dengan nama urban sketchers Indonesia. Dalam menggambar sketsa, tidak ada batasan dan gaya khusus, setiap seniman bebas mengeksplorasi sketsa sesuai dengan gaya mereka sendiri.

Gaya gambar ini dipilih karena mampu menampilkan detail dari bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh. Selain itu, *brand* kompetitor di kota Banda Aceh tidak ada yang menggunakan gaya gambar ini, sehingga dapat menjadi keunikan dan pembeda dari souvenir kaos yang akan dibuat.



Gambar 5.3 Ilustrasi urban sketch
 Sumber: Syarafina,2019

b. Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan pada visual desain kaos Banda Aceh ini beragam, disesuaikan dengan gaya gambar urban sketch. Font yang digunakan adalah gabungan *font* san serif dan *font handwriting* yang mendukung kesan yang diinginkan. *Font handwriting* digunakan pada judul dan *font* san serif digunakan pada isi paragraf yang berisi informasi.

Tabel 3. Jenis *Font*

Nama Font	Jenis Font	Contoh
TF Handwriting	handwriting	BANDA ACEH
Siam Giants	handwriting	<i>Banda Aceh</i>
Hijrnotes	handwriting	<i>Banda Aceh</i>
Gook Kitt	handwriting	<i>Banda Aceh</i>

Burning Heart	handwriting	<i>Banda Aceh</i>
Markus Ink	handwriting	BANDA ACEH
Gotham	San serif	Banda Aceh

c. Warna

Penentuan *pallette* warna disesuaikan dari warna tradisional khas Aceh yang biasanya digunakan pada acara-acara adat dan corak suvenir tradisional yaitu merah, kuning, hijau, biru, krem.



Gambar 5. 4 *Pallette* warna
(Sumber: Syarafina, 2019)

d. Strategi Komunikasi

Perancangan suvenir kaos bertema bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh memiliki visual yang menampilkan ilustrasi dari keindahan

arsitektur beberapa objek bangunan cagar budaya tersebut, yaitu Masjid Raya Baiturrahman, Rumoh Aceh, Gunongan dan Pinto Khop. Selain itu, memberikan pengetahuan yaitu informasi yang berkaitan dengan arsitektur objek berbentuk paragraf dengan 2 samapi 3 kalimat di dalamnya. Sehingga dapat menarik wisatawan yang sedang berkunjung ke Banda Aceh.

5.2.5 Kriteria Kaos

a. Model

Model kaos yang digunakan dalam perancangan ini ada 2 jenis, yaitu kaos oblong New states apparel premium cotton *O-Neck 24s* dan kaos ringer. Kaos dengan lubang leher *O-Neck* memang jenis kaos yang standar. Disebut *O-Neck* karena bentuk lubang lehernya yang menyerupai huruf “O”. Kaos *O-Neck* ini lebih nyaman dipakai dibandingkan dengan jenis lainnya dan netral, dapat dipakai oleh laki-laki maupun perempuan.



Gambar 5. 5 Kaos Polos Oblong *O-Neck*
(Sumber: google.com)

Model selanjutnya adalah kaos ringer. Kaos ringer merupakan kaos yang memiliki aksen list warna pada bagian lengan dan leher baju. Pilihan warna kaos ringer ini memiliki warna dasar kaos netral yaitu warna putih, serta warna khas Aceh yaitu merah, kuning dan hijau untuk jenis kaos ringer.



Gambar 5. 6 Kaos Ringer
(Sumber: google.com)

b. Ukuran

Berikut adalah ukuran kaos *unisex* yang dapat digunakan laki-laki maupun perempuan:

1. Kaos polos New states apparel

Ukuran	Dimensi (lebar x panjang)	Harga Retail	
		Putih	Warna
S	47 x 66 cm	Rp. 38.000	Rp. 43.000
M	50 x 69 cm	Rp. 38.000	Rp. 43.000
L	53 x 72 cm	Rp. 38.000	Rp. 43.000
XL	56 x 74 cm	Rp. 38.000	Rp.43. 000
2XL	59 x 76 cm	Rp. 43.000	Rp. 48.000
3XL	62 x 80 cm	Rp. 48.000	Rp. 53.000

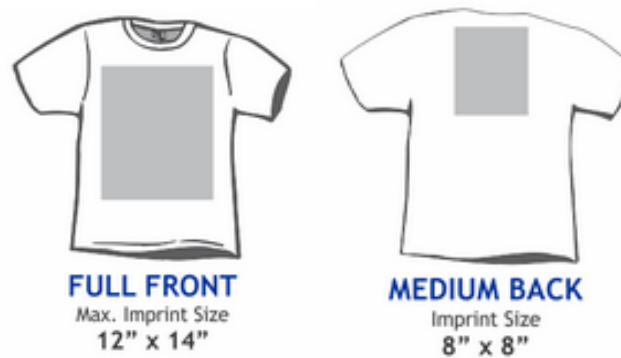
2. Kaos ringer

Ukuran	Dimensi (lebar x panjang)	Harga Retail	
		Putih	Warna
S	47 x 66 cm	Rp. 45.000	Rp. 45.000
M	50 x 69 cm	Rp. 45.000	Rp. 45.000
L	53 x 72 cm	Rp. 45.000	Rp. 45.000
XL	56 x 74 cm	Rp. 45.000	Rp. 45.000
2XL	59 x 76 cm	Rp. 50.000	Rp. 50.000

c. Layout/Tata letak

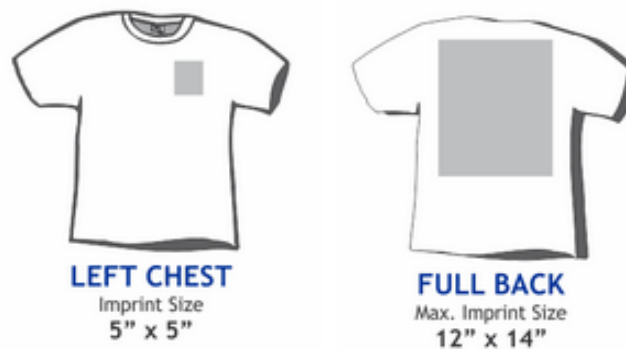
Tata letak yang digunakan pada perancangan kaos Banda Aceh ini terdiri dari 3 jenis:

1. *Full front dan medium back*. Ilustrasi yang berada pada bagian depan kaos, agar detail gambar dapat terlihat dengan jelas. Konten informasi diletakkan pada bagian belakang dengan tata letak *medium back* agar informasi diberikan bersifat 2 arah.



Gambar 5. 7 *Full front dan medium back*
(Sumber: mejasabloner.blogspot.com)

2. *Left chest dan Full back*. Bagian depan kaos, judul konten terletak pada bagian kiri agar terkesan *simple*. Konten informasi diletakkan pada bagian belakang dengan tata letak *full back* yang berisi Ilustrasi dan informasi bersamaan.



Gambar 5. 8 *Full front dan medium back*
(Sumber: mejasabloner.blogspot.com)

3. *Full front*. Ilustrasi dan informasi berada pada bagian depan kaos, agar detail gambar dan informasi dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 5.9 *Full front*
(Sumber: mejasabloneer.blogspot.com)

d. Bahan/Material

Pemilihan bahan/material sangat mempengaruhi daya tarik seseorang untuk membeli. Oleh karena itu, bahan yang digunakan pada perancangan kaos Banda Aceh ini adalah *cotton* combed 24's. Karakteristik dari bahan ini lebih awet daripada bahan katun biasa, tingkat penyusutan lebih rendah daripada bahan katun biasa, rib leher 2 cm menggunakan jahitan jarum tunggal, jahitan rata standar untuk area leher dan pundak, Tanpa jahitan samping. Bahan ini memiliki ketebalan sedang dimana tidak terlalu tipis dan juga tidak tebal.

e. Teknik Cetak

Teknik cetak menggunakan mesin *print DTG (direct to garment)*. Hasil print dari teknik sablon DTG akan tercetak lebih halus dan juga tidak luntur karena memakai tinta khusus *garment* (kain). Selain itu mesin juga dapat mencetak gambar dengan tingkat kerumitan yang tinggi, cocok digunakan pada perancangan souvenir kaos Banda Aceh karena memiliki visual dengan tingkat kerumitan yang tinggi.

5.3 Proses Desain

Proses desain dilakukan adalah diawali dengan menentukan konten melalui proses sketsa, lalu selanjutnya dengan membuat *outline*, hingga proses digitalisasi.

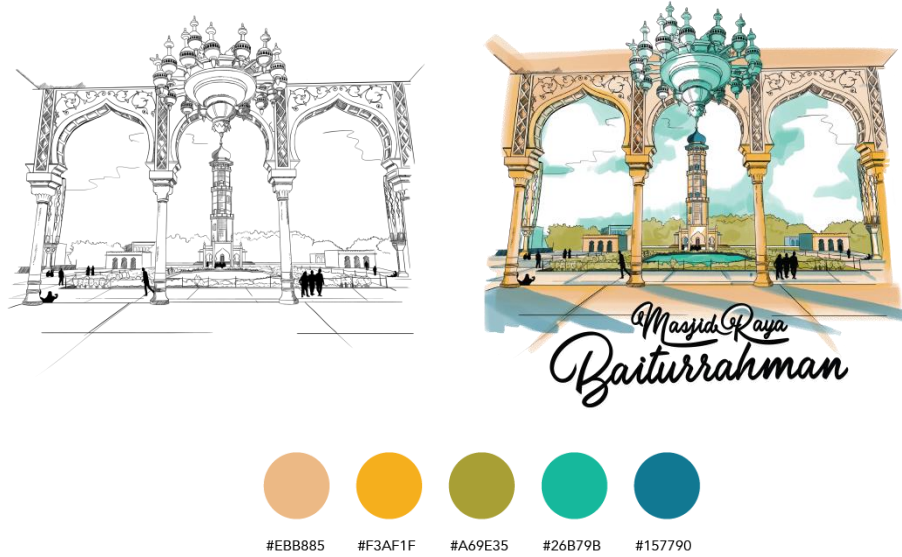
5.3.1 Proses sketsa, *outline* dan *digital*

1. Masjid Raya Baiturrahman



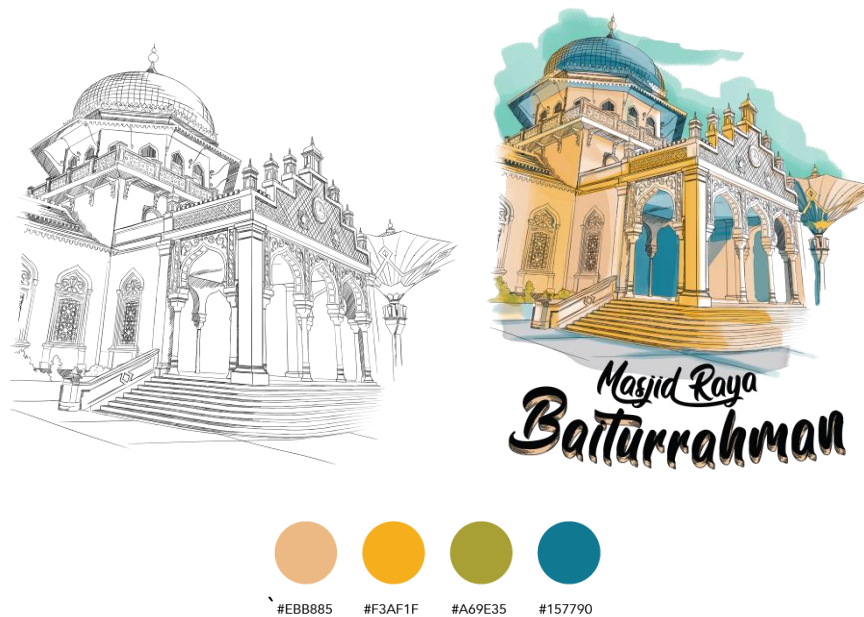
Gambar 5. 10 Varian desain Masjid Raya Baiturrahman
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi bangunan Masjid Raya Baiturrahman perspektif dari luar. Ilustrasi menampilkan tampak depan bangunan dan suasana sekitar Masjid. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



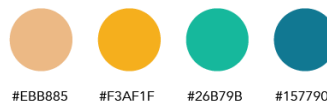
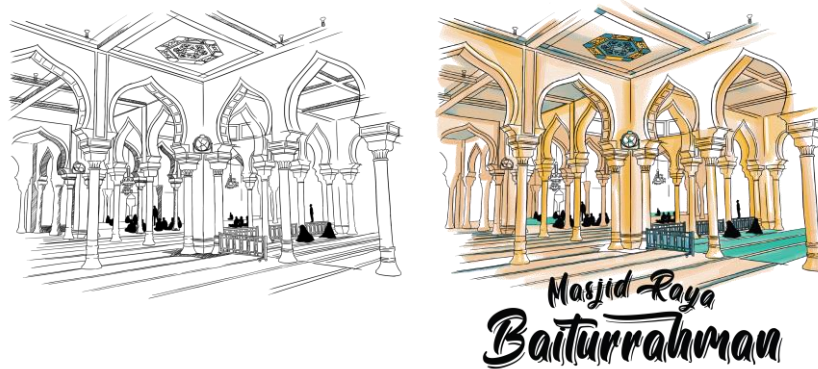
Gambar 5. 11 Varian desain 2 Masjid Raya Baiturrahman
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain alternatif ilustrasi kedua untuk bangunan Masjid Raya Baiturrahman. Ilustrasi menampilkan tampak suasana dari teras serambi utama Masjid, terlihat menara yang berada di tengah halaman. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



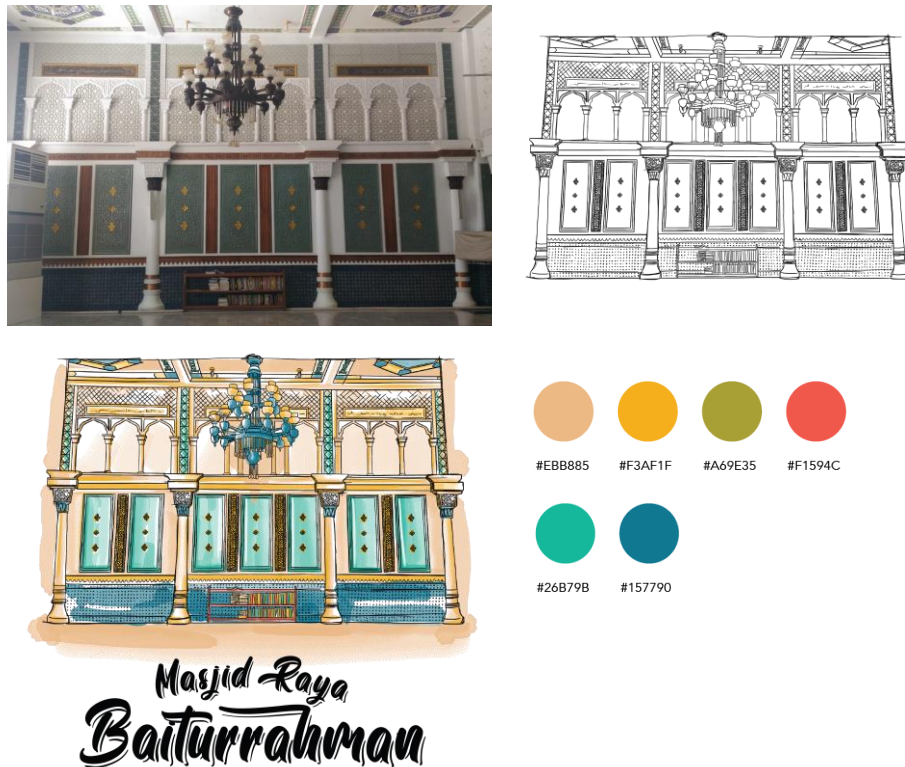
Gambar 5. 12 Varian desain 3 Masjid Raya Baiturrahman
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain alternatif ilustrasi ketiga untuk bangunan Masjid Raya Baiturrahman. Ilustrasi menampilkan *close up* serambi utama Masjid dengan tujuan memperlihatkan detail ornament yang terdapat pada bangunan. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



Gambar 5. 13 Varian desain 4 Masjid Raya Baiturrahman
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain alternatif ilustrasi keempat untuk bangunan Masjid Raya Baiturrahman. Ilustrasi menampilkan ruang bagian dalam Masjid yang terdiri dari pilar-pilar yang berjejer. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



Gambar 5. 14 Varian desain 5 Masjid Raya Baiturrahman
 Sumber: Syarafina, 2019

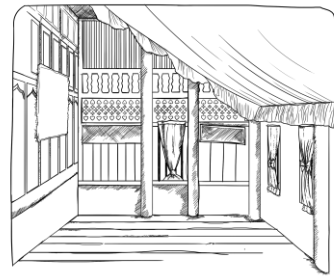
Gambar diatas merupakan proses desain alternatif ilustrasi kelima untuk bangunan Masjid Raya Baiturrahman. Ilustrasi menampilkan detail ornamen pada ruang dalam Masjid. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.

2. Museum Rumoh Aceh

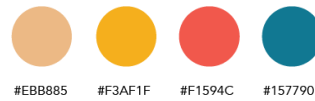


Gambar 5. 15 Varian desain Musuem Rumoh Aceh
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi bangunan Museum Rumoh Aceh perspektif dari luar. Ilustrasi menampilkan tampak depan bangunan dan suasana sekitar Musuem. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



• MUSEUM •



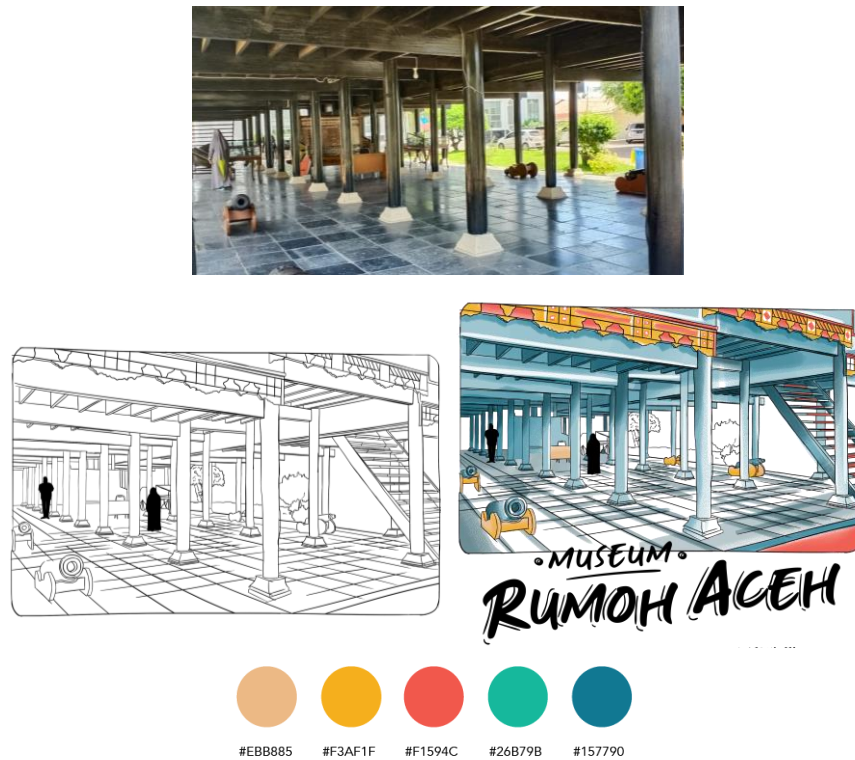
Gambar 5. 16 Varian desain 2 Musuem Rumoh Aceh
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi kedua untuk bangunan Museum Rumoh Aceh. Ilustrasi menampilkan ruang bagian dalam Musuem. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



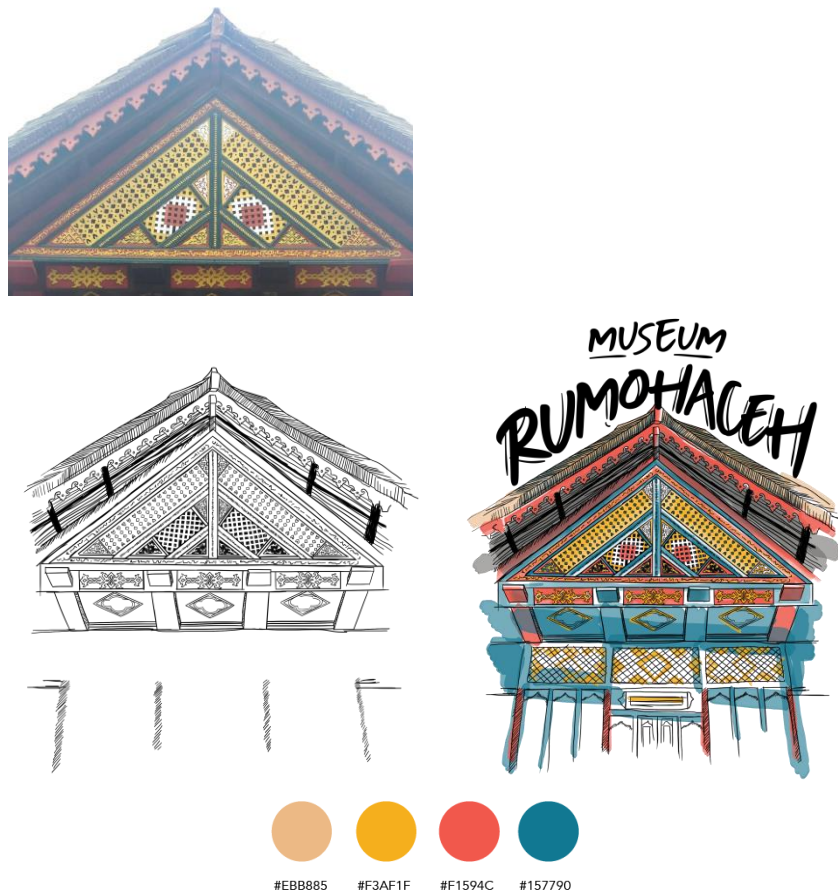
Gambar 5. 17 Varian desain 3 Musuem Rumoh Aceh
 Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi ketiga untuk bangunan Museum Rumoh Aceh. Ilustrasi menampilkan Lonceng cakra donya yang berada tepat di halaman sekitar Museum. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



Gambar 5. 18 Varian desain 4 Musuem Rumoh Aceh
 Sumber: Syarafina, 2019

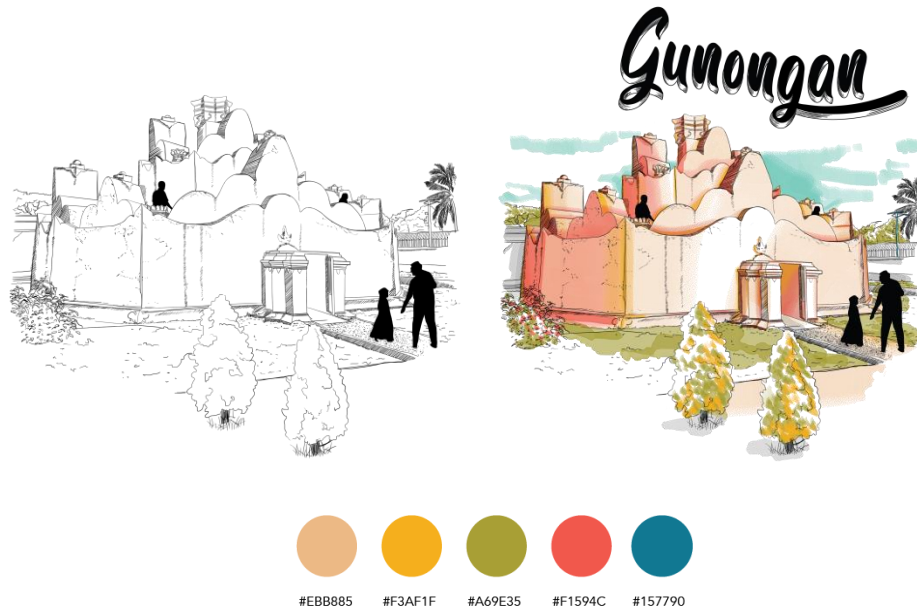
Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi keempat untuk bangunan Museum Rumoh Aceh. Ilustrasi menampilkan konstruksi tiang-tinag penyangga Museum. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



Gambar 5. 19 Varian desain 5 Musuem Rumoh Aceh
 Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi kelima untuk bangunan Museum Rumoh Aceh. Ilustrasi menampilkan detail motif tolak angin pada Museum. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.

3. Gunongan



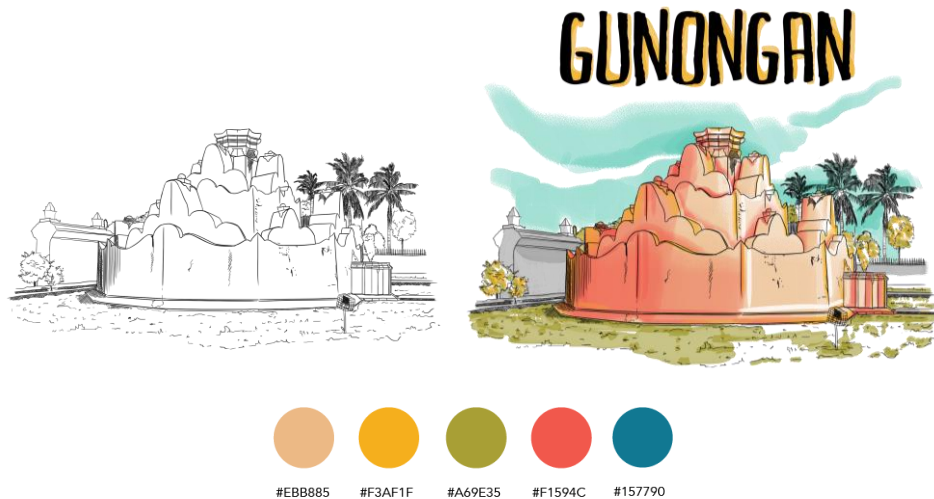
Gambar 5. 20 Varian desain Gunongan
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi bangunan Gunongan perspektif dari luar. Ilustrasi menampilkan tampak depan bangunan dan suasana sekitar Gunongan. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



Gambar 5. 21 Varian desain 2 Gunongan
 Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi kedua untuk bangunan Gunongan. Ilustrasi menampilkan close up tampak depan bangunan sehingga detailnya lebih terlihat. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



Gambar 5. 22 Varian desain 3 Gunongan
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi ketiga untuk bangunan Gunongan. Ilustrasi menampilkan tampak samping Guongan. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



Gambar 5. 23 Varian desain 4 Gunongan
Sumber: Syarafina, 2019

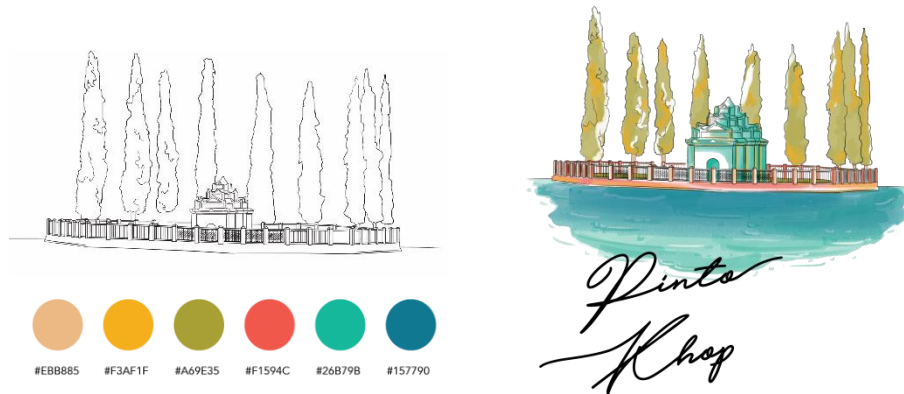
Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi keempat untuk bangunan Gunongan. Ilustrasi menampilkan potongan sudut samping Gunongan. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



Gambar 5. 24 Varian desain 5 Gunongan
Sumber: Syarafina, 2019

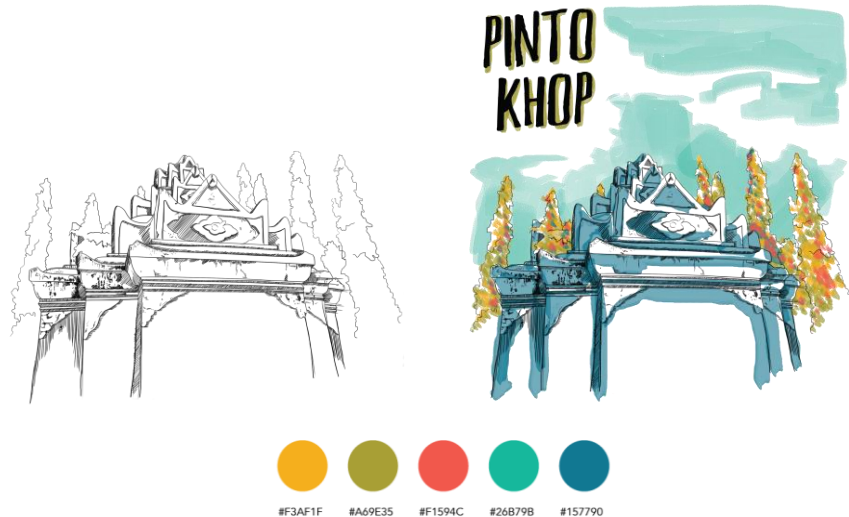
Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi kelima untuk bangunan Gunongan. Ilustrasi menampilkan *close up* pilar pada Gunongan. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.

4. Pinto Khop



Gambar 5. 25 Varian desain Pinto Khop
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi bangunan Pinto Khop perspektif dari luar. Ilustrasi menampilkan perspektif bangunan dan suasana sekitar Pinto Khop. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



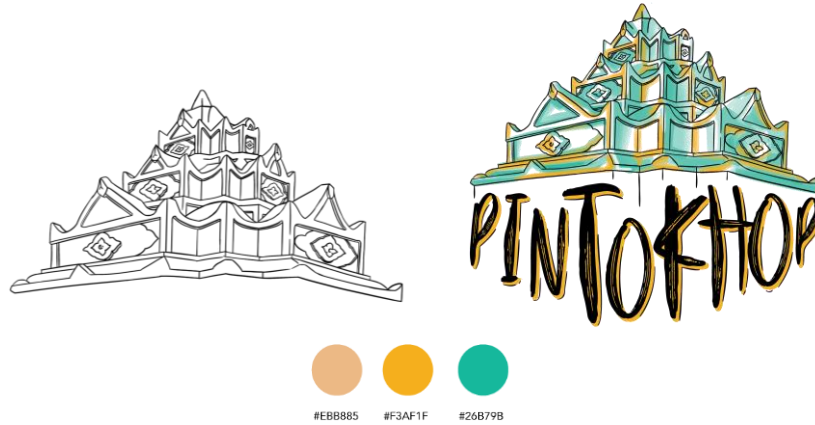
Gambar 5. 26 Varian desain 2 Pintokhop
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi kedua untuk bangunan Pintokhop. Ilustrasi menampilkan *close up* tampak samping bangunan Pintokhop sehingga detailnya lebih terlihat. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



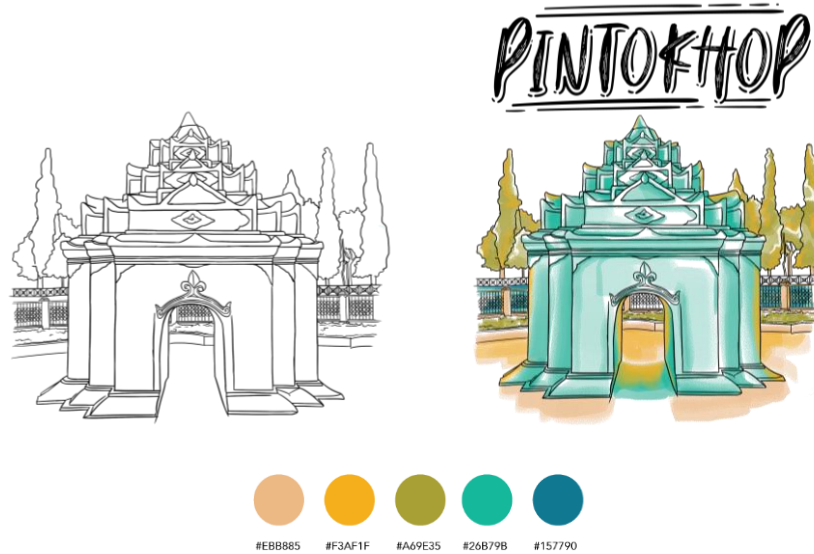
Gambar 5. 27 Varian desain 3 Pinto Khop
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi ketiga untuk bangunan Pinto Khop. Ilustrasi menampilkan *close up* keseluruhan bangunan Pinto Khop. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



Gambar 5. 28 Varian desain 4 Pinto Khop
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi keempat untuk bangunan Pinto Khop. Ilustrasi menampilkan *close up* bagian atas Pinto Khop sehingga terlihat detail ukiran yang ada pada bangunan. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.



Gambar 5. 29 Varian desain 5 Pinto Khop
Sumber: Syarafina, 2019

Gambar diatas merupakan proses desain ilustrasi kelima untuk bangunan Pinto Khop. Ilustrasi menampilkan tampak depan bangunan Pinto Khop. Proses desain pertama dilakukan adalah membuat sketsa kasar, kemudian masuk proses *digital* dengan membuat *outline* gambar dari sketsa tersebut, lalu dilanjutkan dengan *colouring* pada gambar. Setelah ilustrasi selesai, dilakukan *layouting* dengan menambahkan tipografi.

5.4 Implementasi Desain

a. Masjid Raya



Gambar 5. 30 Alternatif Desain Masjid Raya 1
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 31 Alternatif Desain Masjid Raya 2
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 32 Alternatif Desain Masjid Raya 3
 Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 33 Alternatif Desain Masjid Raya 4
 Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 34 Alternatif Desain Masjid Raya 5
Sumber: Syarafina, 2020

b. Museum Rumoh Aceh



Gambar 5. 35 Alternatif Desain Museum Rumoh Aceh 1
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 36 Alternatif Desain Museum Rumoh Aceh 2
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 37 Alternatif Desain Museum Rumoh Aceh 3
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 38 Alternatif Desain Museum Rumoh Aceh 4
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 39 Alternatif Desain Museum Rumoh Aceh 5
Sumber: Syarafina, 2020

c. Gunongan



Gambar 5. 40 Alternatif Desain Gunongan 1
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 41 Alternatif Desain Gunongan 2
Sumber: Syarafina, 2019



Gambar 5. 42 Alternatif Desain Gunongan 3
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 43 Alternatif Desain Gunongan 4
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 44 Alternatif Desain Gunongan 5
Sumber: Syarafina, 2020

d. Pinto Khop



Gambar 5. 45 Alternatif Desain Pinto Khop 1
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 46 Alternatif Desain Pinto Khop 1
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 47 Alternatif Desain Pinto Khop 3
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 48 Alternatif Desain Pinto Khop 4
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 49 Alternatif Desain Pinto Khop 5
Sumber: Syarafina, 2020

e. Varian warna



Gambar 5. 50 Varian warna kaos ringer
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 51 Varian warna kaos polos
Sumber: Syarafina, 2020



Gambar 5. 52 Implementasi desain
 Sumber: Syarafina, 2020

5.5 Konsep Bisnis dan Produksi

Setelah mendesain ilustrasi dan mengaplikasikannya pada kaos, kemudian dibutuhkan sistem bisnis dan produksi agar proses penjualan berjalan dengan lancar dan siap untuk dijual.

PRODUKSI	HARGA	PROMOSI
Tema Bangunan cagar budaya kota Banda Aceh Gaya <i>Urban sketch</i> Timing Desain baru keluar setiap 2 bulan	Kaos polos lengan pendek Rp. 95.000 Kaos polos lengan panjang Rp. 120.000 Kaos polos warna Rp. 100.000 Kaos ringer Rp. 100.000	Online Website resmi dan Instagram Offline Toko merchandise "Bajèe" Daerah Simpang 5, Banda Aceh

Bagan 5. 3 Konsep bisnis dan produksi
 Sumber: Syarafina, 2020

5.5.1 Mitra Produksi

Dalam proses pembuatan desain souvenir khas kaos Kota Banda Aceh ini dibutuhkan mitra/rekan kerja yang tepat agar produk yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

1. Jasa sablon

Jasa sablon digunakan dalam proses produksi kemasan. Kemasan memiliki sablon logo brand pada bagian depannya.

2. Jasa *printing*

Sebelum memilih tempat *printing* kaos yang tepat, terlebih dahulu membandingkan harga dan kualitas *printing*. Pada perancangan souvenir kaos ini bermitra dengan produsen souvenir *printing* dengan mesin DTG untuk hasil yang maksimal.

5.6.2 Produksi dan Biaya

Berikut adalah rincian biaya produksi kaos:

Tabel 10 Biaya Satuan Kaos Polos Lengan Pendek DTG

No	Keterangan	Detail	Jumlah	Harga	Harga Satuan	Jumlah
1	1 per kaos	Lengan pendek	1 pc	Rp. 38.000	Rp. 38.000	Rp. 38.000
2	Jasa <i>printing</i>	<i>Full print</i>	1 pc	Rp. 40.000	Rp. 40.000	Rp. 40.000

	DTG					
3	Kemasan	<i>Pouch</i>	100 pcs	Rp. 80.000	Rp. 8000	Rp. 8.750
		Sablon logo	100 pcs	Rp. 75.000	Rp. 750	
4.	Tag	<i>print</i>	1000 pcs	Rp. 500.000	Rp. 500	Rp. 500
5	Label	<i>print</i>	1000 pcs	Rp. 500.000	Rp. 500	Rp. 500
TOTAL						Rp. 87.750

Tabel 11 Biaya Satuan Kaos Polos Lengan Panjang DTG

No	Keterangan	Detail	Jumlah	Harga	Harga Satuan	Jumlah
1	1 per kaos	Lengan panjang	1 pc	Rp. 52.000	Rp. 52.000	Rp. 52.000
2	Jasa printing DTG	<i>Full print</i>	1 pc	Rp. 40.000	Rp. 40.000	Rp. 40.000
3	Kemasan	<i>Pouch</i>	100 pcs	Rp. 80.000	Rp. 8000	Rp. 8.750
		Sablon logo	100 pcs	Rp. 75.000	Rp. 750	
4.	Tag	<i>print</i>	1000 pcs	Rp. 500.000	Rp. 500	Rp. 500
5	Label	<i>print</i>	1000 pcs	Rp. 500.000	Rp. 500	Rp. 500
TOTAL						Rp. 101.750

Tabel 12 Biaya Satuan Kaos Polos Warna DTG

No	Keterangan	Detail	Jumlah	Harga	Harga Satuan	Jumlah
1	1 per kaos	Lengan panjang	1 pc	Rp. 43.000	Rp. 43.000	Rp. 43.000
2	Jasa printing DTG	<i>Full print</i>	1 pc	Rp. 40.000	Rp. 40.000	Rp. 40.000
3	Kemasan	<i>Pouch</i>	100 pcs	Rp. 80.000	Rp. 8000	Rp. 8.750
		Sablon logo	100 pcs	Rp. 75.000	Rp. 750	
4.	Tag	<i>print</i>	1000 pcs	Rp. 500.000	Rp. 500	Rp. 500
5	Label	<i>print</i>	1000 pcs	Rp. 500.000	Rp. 500	Rp. 500
TOTAL						Rp. 92.750

Tabel 13 Biaya Satuan Kaos Ringer DTG

No	Keterangan	Detail	Jumlah	Harga	Harga Satuan	Jumlah
1	1 per kaos	Lengan pendek	1 pc	Rp. 45.000	Rp. 45.000	Rp. 45.000
2	Jasa printing DTG	<i>Full print</i>	1 pc	Rp. 40.000	Rp. 40.000	Rp. 40.000
3	Kemasan	<i>Pouch</i>	100 pcs	Rp. 80.000	Rp. 8000	Rp. 8.750
		Sablon logo	100 pcs	Rp. 75.000	Rp. 750	
4.	Tag	<i>print</i>	1000 pcs	Rp. 500.000	Rp. 500	Rp. 500
5	Label	<i>print</i>	1000 pcs	Rp. 500.000	Rp. 500	Rp. 500
TOTAL						Rp. 94.750

5.6.3 Media Pendukung

Selain produksi souvenir berbentuk kaos, sebuah produk akan memiliki *value* yang lebih dengan menambahkan media pendukung didalamnya. Contoh media pendukung dalam perancangan ini adalah:

1. *Totebag*

Totebag akan menjadi media pendukung pertama dalam perancangan souvenir khas kaos Kota Banda Aceh. *Totebag* dipilih karena dapat mengaplikasikan desain dan juga akan berguna untuk dipakai sehari-hari. *Totebag* ini didistribusikan secara bersamaan dengan media utama, yaitu souvenir kaos.



Gambar 5. 53 *Totebag*
Sumber: Syarafina, 2020

2. Katalog

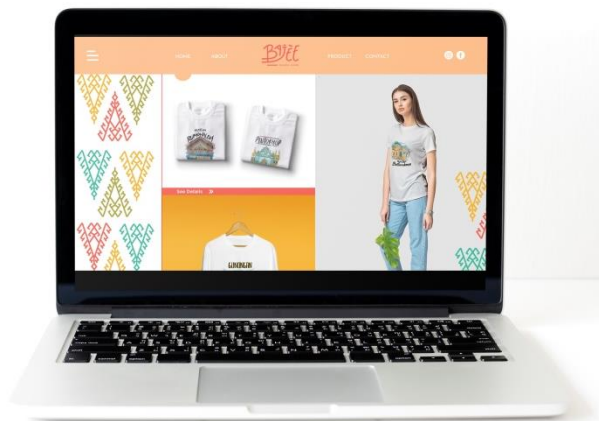
Katalog adalah daftar koleksi untuk desain dari setiap konten ilustrasi dalam souvenir khas kaos Kota Banda Aceh. Daftar tersebut berbentuk buku, yang memuat informasi mengenai desain serta informasi tentang bangunan cagar budaya Kota Banda Aceh. Katalog ini didistribusikan melalui gerai resmi toko dan juga tempat-tempat pariwisata.



Gambar 5. 54 Katalog produk
Sumber: Syarafina, 2020

3. *Website*

Media ini merupakan media *online* utama yang menampilkan informasi mengenai detail produk dari brand souvenir Banda Aceh ini. Selain terdapat atalog, dalam media ini juga terdapat pelayanan pelanggan. Adanya media ini juga dapat meningkatkan kredibilitas brand sehingga konsumen lebih yakin dan percaya.

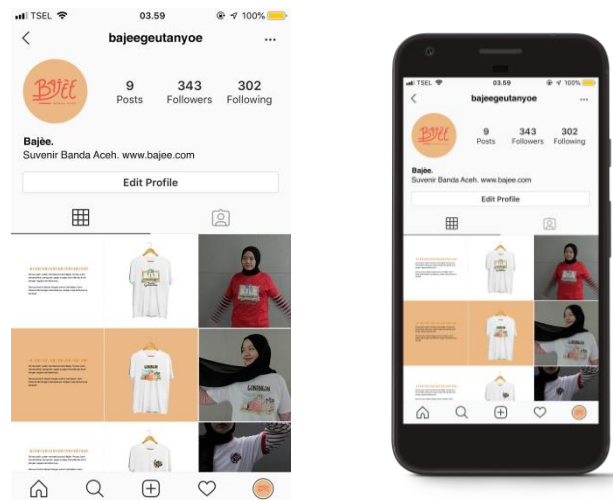


Gambar 5. 55 Tampilan *website*
sumber: Syarafina, 2020

4. *Sosial media*

Sosial media yang digunakan adalah Instagram. Di masa modern ini, sosial media sangat berperan penting untuk mempromosikan produk sebuah usaha.

Media ini dapat mengunggah foto maupun video sehingga dapat digunakan sebagai katalog *online*.



Gambar 5. 56 Tampilan Instagram
Sumber: Syarafina, 2020

5.6.4 Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran dilakukan secara *online* dan *offline*.

1. *Online*

Pemasaran dengan cara *online* adalah hanya untuk mempromosikan produk dan menampilkan desain yang dipasarkan agar dilihat oleh masyarakat, tetapi tidak ada penjualan atau transaksi *online*. Produk souvenir khas kaos Kota Banda Aceh hanya bisa dibeli *offline* dan datang ke Kota Banda Aceh. Pemasaran *online* melalui media sosial Instagram dan website resmi.

2. *Offline*

Pemasaran secara *offline* adalah dengan bekerja sama dengan *guide tour* dan travel untuk mengajak tamu mengunjungi toko. Selain itu, ikut serta berkontribusi dalam kegiatan pariwisata sebagai bentuk promosi. *Store* utama berada di daerah Simpang 5 yaitu di pusat Kota Banda Aceh agar mudah ditemukan.

5.6.5 Kemasan



Gambar 5. 57 Kemasan produk kaos
Sumber: syarafina, 2020

Kemasan merupakan salah satu faktor penting dalam penjualan, kemasan dengan desain yang unik dan menarik memberikan nilai jual lebih dan mudah diingat oleh masyarakat. Kemasan pada souvenir pakaian memiliki kriteria yang sesuai dengan segmentasinya. Kemasan yang digunakan berbahan dasar kain blacu yang berbentuk *pouch* dengan ukuran 25 cm x 35cm dan terdapat logo pada bagian depannya. Bahan kain dipilih dengan tujuan untuk mengurangi sampah plastik, selain itu *pouch* tersebut juga sangat bermanfaat karena bisa digunakan kembali sebagai wadah penyimpanan barang di kemudian hari. Kemudian juga terdapat media pendukung kemasan seperti label pada kaos, label *tag* harga dan kartu ucapan terima kasih.



Gambar 5. 58 Hangtag, label dan Thank you card
Sumber: Syarafina, 2020

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa “Perancangan Desain Suvenir Kaos Bertema Bangunan Cagar Budaya Kota Banda Aceh Menggunakan Gaya Visual *Urban Sketch*” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Tingkat ketertarikan target audiens untuk mengunjungi bangunan cagar budaya dengan acuan melihat desain kaos Banda Aceh dengan gaya visual *urban sketch* adalah sangat tinggi dilihat dari hasil persentase yaitu 92%
- Desain kaos yang paling disukai oleh target audiens adalah Ilustrasi Masjid Raya varian 2 yang menampilkan tampak suasana dari teras serambi utama Masjid Raya Baiturrahman dan terlihat menara yang berada di tengah halaman.
- Ilustrasi yang menggunakan gaya visual *urban sketch* pada kaos souvenir Banda Aceh sangat menarik target audiens, sehingga berpotensi mempengaruhi kunjungan ke bangunan cagar budaya kota Banda Aceh.
- Adanya souvenir kaos dengan visual ilustrasi yang menarik mampu meningkatkan reputasi dan membangun kepercayaan target audiens sehingga tercermin citra positif kota Banda Aceh.
- Hasil dari perancangan ini dapat memenuhi kebutuhan perkembangan pariwisata kota Banda Aceh dengan memiliki *merchandise* kota berupa souvenir kaos yang menarik.

6.2 Saran

Berdasarkan dari proses yang telah dilalui, penulis mendapatkan beberapa masukan yang dapat digunakan untuk mengembangkan perancangan ini kedepannya:

- Banda Aceh memiliki beragam potensi objek dari wisata sejarah lainnya, seperti objek wisata tsunami yang dapat diangkat sebagai konten visual kedepannya.

- Model, bahan dan warna kaos ditambah agar lebih bervariasi. Konsep pilihan warna kaos dapat merujuk ke kesesuaian pada warna kulit atau *trend fashion*.
- Teknik sablon atau cetak dapat bervariasi lebih dari satu macam teknik.
- Ditambahkan desain yang lebih sederhana sebagai variasi desain.
- *Layout* desain dapat disesuaikan lagi agar mengikuti gaya *fashion* terkini.
- Ditambahkan media alternatif lain seperti gantungan kunci, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, I. (2009). Architecture and the Politics of Identity in Indonesia: A Study of the Cultural History of Aceh. *Tesis Program Doktor, The University of Adelaide*, 174-175.
- R.N, H. (2008). *Arsitektur Rumah Tradisional Aceh*. Jakarta: Badan Pembangunan dan Pembinaan Bahasa.
- Umami, K. (2009). *Masjid Bersejarah di Nanggroe Aceh (Jilid 1)*. Banda Aceh: Bidang Penamas Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Aceh.
- Wessing, R. (1988). The Gunongan in Banda Aceh, Indonesia Agni's Fire in Allah's Paradise. 157-194.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN

Kuesioner *post test* 1

100 responden



MASJID RAYA
Baiturrahman



MASJID RAYA
Baiturrahman



MASJID RAYA
Baiturrahman



Gunongan



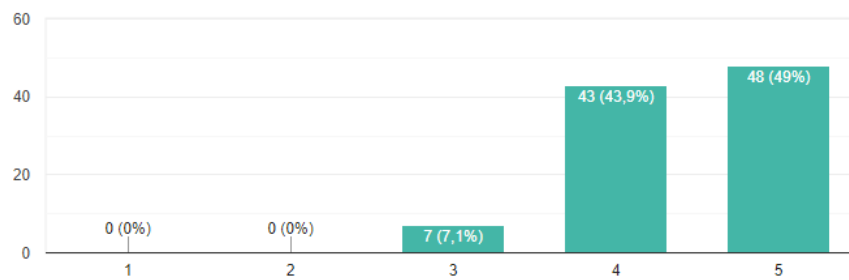
Rumoh Aceh



Pinto Klop

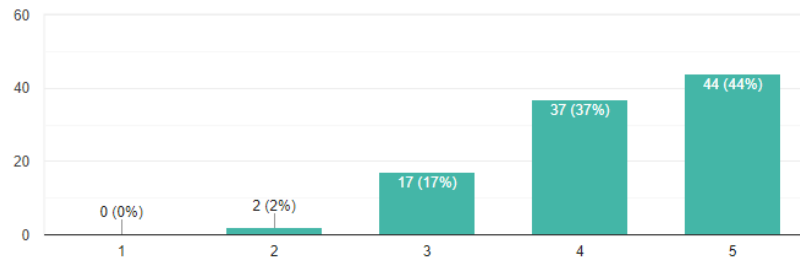
Bagaimana pendapat Anda mengenai tema bangunan cagar budaya pada kaos tersebut?

98 tanggapan



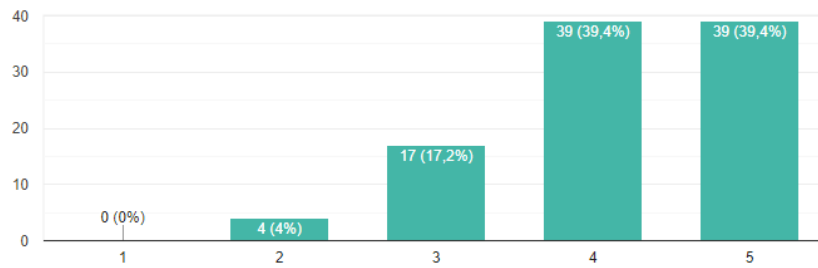
Apakah ilustrasi pada kaos sudah memperlihatkan ciri khas tiap bangunan cagar budaya tersebut?

100 tanggapan



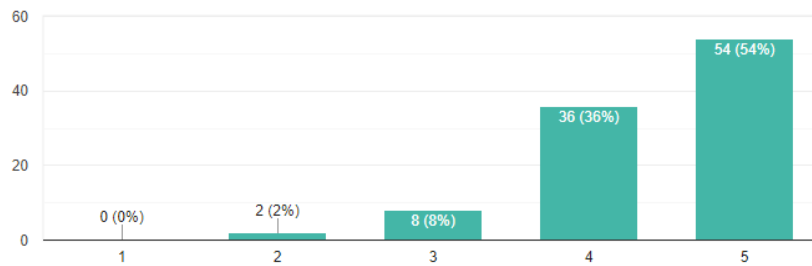
Apakah ilustrasi pada kaos sudah menunjukkan khas Kota Banda Aceh?

99 tanggapan



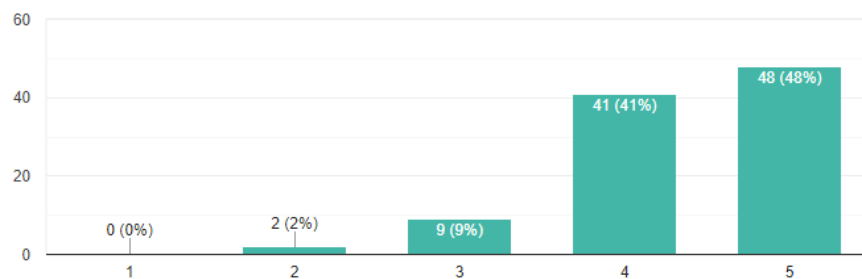
Bagaimana pendapat Anda mengenai gaya ilustrasi yang digunakan pada kaos tersebut?

100 tanggapan



Apakah ilustrasi pada kaos sudah cukup menarik saat dipakai?

100 tanggapan

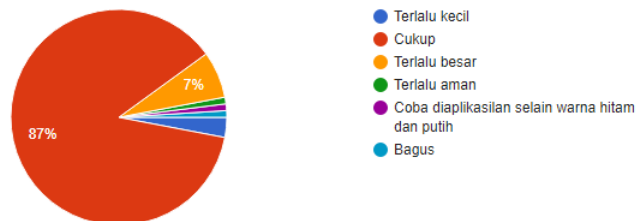




Bagaimana pendapat Anda mengenai layout ilustrasi pada kaos tersebut?

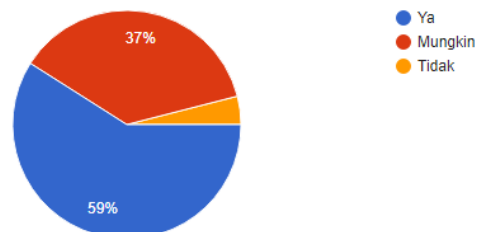


100 tanggapan



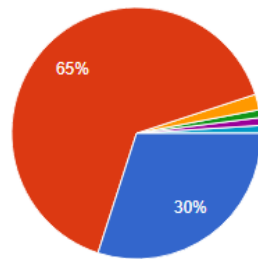
Apakah Anda tertarik membeli/memiliki jika desain dijadikan souvenir pada kaos Kota Banda Aceh?

100 tanggapan



Bagaimana tingkat keterbacaan tulisan pada kaos tersebut?

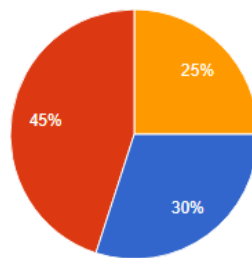
100 tanggapan



- Terlalu kecil
- Cukup
- Terlalu besar
- Kalau bisa ukuran tulisan disamakan. Ada yang jelas dan ada yang tidak
- yang landmark pojok kanan bawah, kurang terbaca font.nya
- Terdapat text yg kurang terbaca karena pemilihan font yang latin

Apakah Anda tertarik membeli/memiliki jika harga kaos sekitar Rp.100.000 – Rp.150.000?

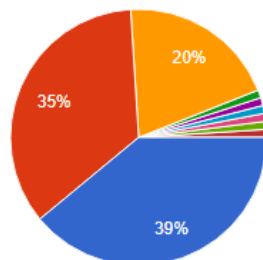
100 tanggapan



- Ya
- Mungkin
- Tidak

Apakah variasi pilihan warna pada kaos sudah cukup?

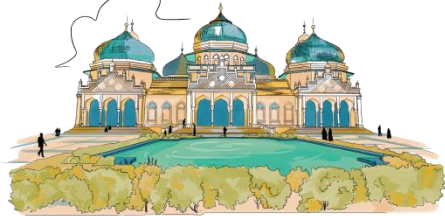
100 tanggapan



- Ya
- Mungkin
- Tidak
- Navy, warna cerah
- Bisa ditambah warna netral lainnya, misal: abu-abu
- Mungkin bisa ditambah warna lain s...
- warna polos (1 warna)
- warnanya ditambah
- ditambah lagi

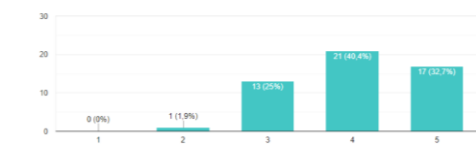
Kuesioner post test 2

- Masjid Raya - Baiturrahman



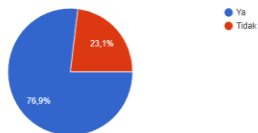
Berilah nilai untuk desain kaos no.1

52 tanggapan



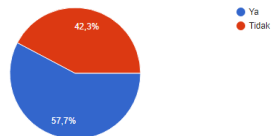
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.1?

52 tanggapan



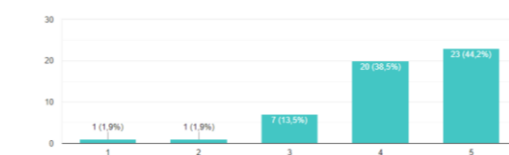
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.1 ini?

52 tanggapan



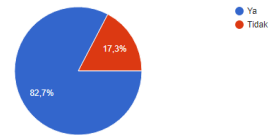
Berilah nilai untuk desain kaos no.2

52 tanggapan



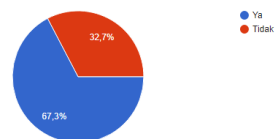
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.2?

52 tanggapan



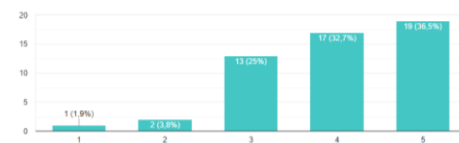
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.2?

52 tanggapan



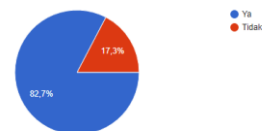
Berilah nilai untuk desain kaos no.3

52 tanggapan

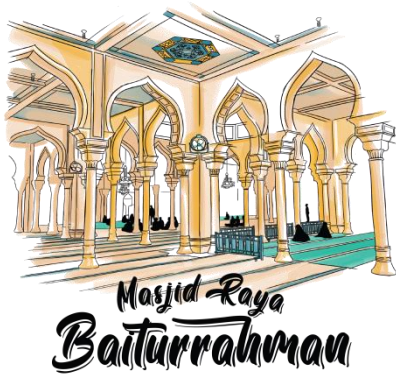
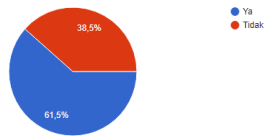


Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.3?

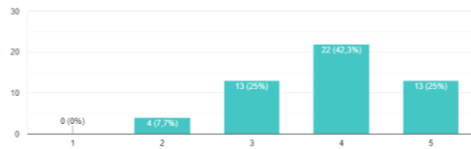
52 tanggapan



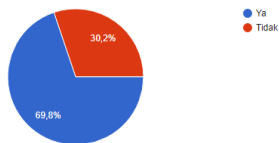
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.3 ini?
52 tanggapan



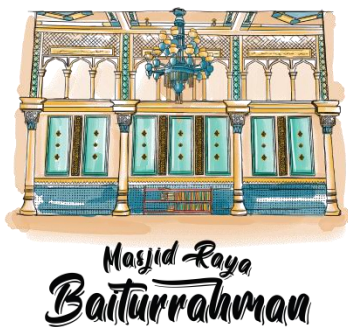
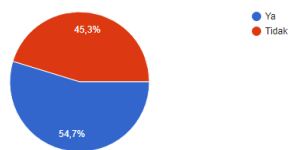
Berilah nilai untuk desain kaos no.4
52 tanggapan



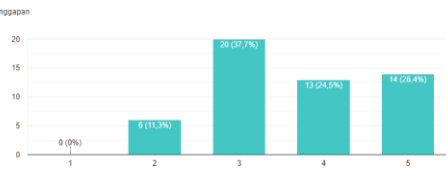
Apakah anda tertarik dengan desain kaos 4?
53 tanggapan



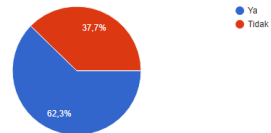
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos desain 4 ini?
53 tanggapan



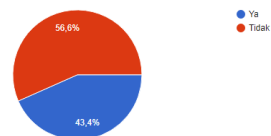
Berilah nilai untuk desain kaos no.5
53 tanggapan



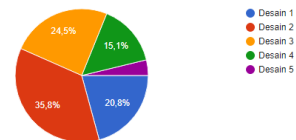
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.5?
53 tanggapan



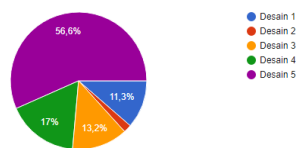
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.5 ini?
53 tanggapan



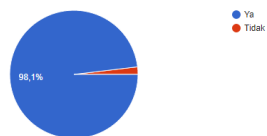
Dari kelima desain diatas, desain manakah yang paling anda sukai?
53 tanggapan



Dari kelima desain diatas, desain manakah yang paling anda tidak sukai?
53 tanggapan

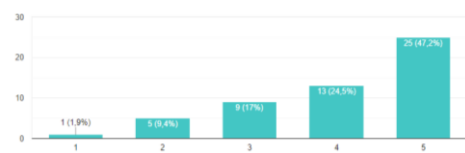


Dengan melihat desain diatas, apakah Anda tertarik mengunjungi bangunan yang ada pada kaos?
53 tanggapan

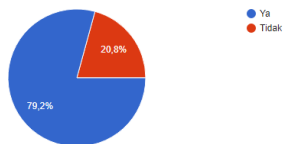




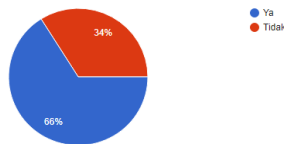
Berilah nilai untuk desain kaos no.1
53 tanggapan



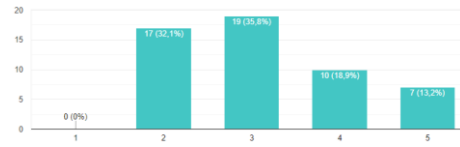
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.1?
53 tanggapan



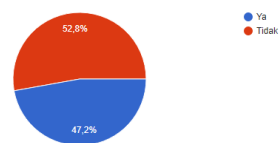
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.1 ini?
53 tanggapan



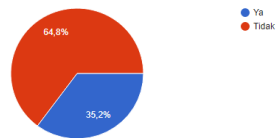
Berilah nilai untuk desain kaos no.2
53 tanggapan



Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.2?
53 tanggapan



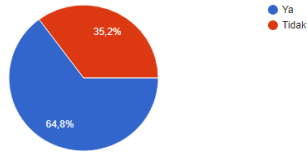
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.2 ini?
54 tanggapan



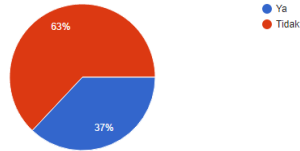
Berilah nilai untuk desain kaos no.3
54 tanggapan



Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.3?
54 tanggapan



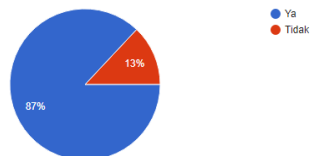
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.3 ini?
54 tanggapan



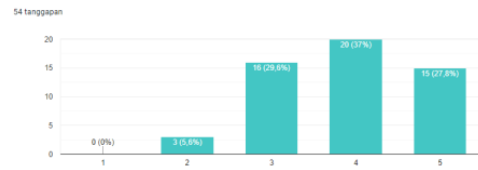
Berilah nilai untuk desain kaos no.4
54 tanggapan



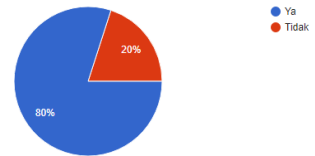
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.4?
54 tanggapan



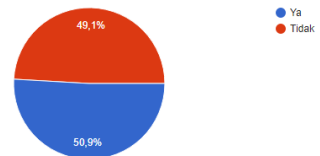
Berilah nilai untuk desain kaos no.5
54 tanggapan



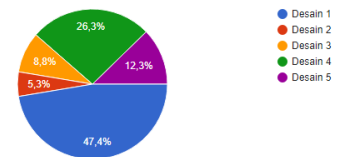
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.5?
55 tanggapan



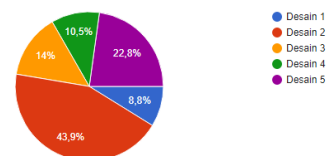
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.5 ini?
55 tanggapan



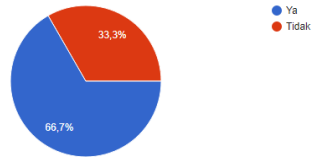
Dari kelima desain diatas, desain manakah yang paling anda sukai?
57 tanggapan



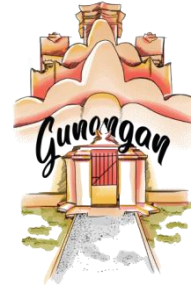
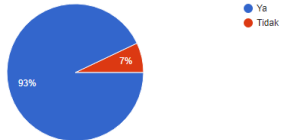
Dari kelima desain diatas, desain manakah yang paling anda tidak sukai?
57 tanggapan



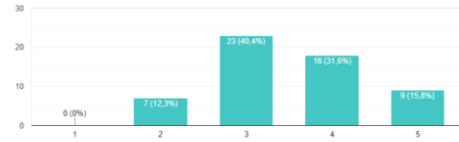
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.4 ini?
54 tanggapan



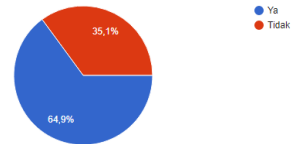
Dengan melihat desain diatas, apakah Anda tertarik mengunjungi bangunan yang ada pada kaos?
57 tanggapan



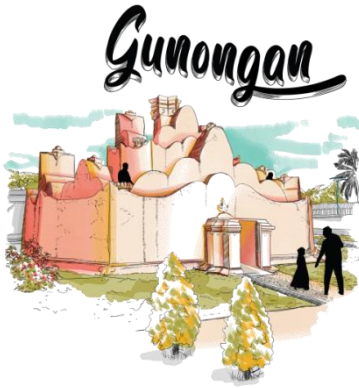
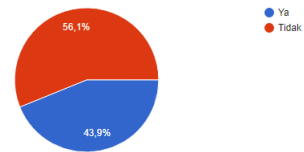
Berilah nilai untuk desain kaos no.2
57 tanggapan



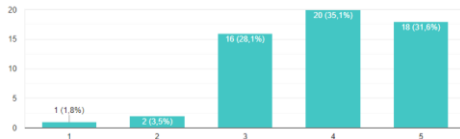
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.2?
57 tanggapan



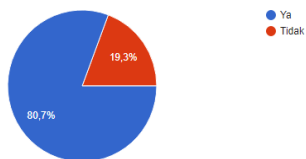
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.2 ini?
57 tanggapan



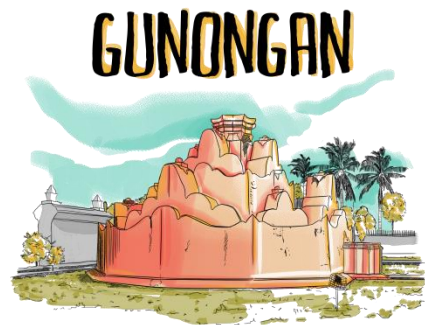
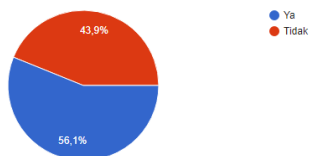
Berilah nilai untuk desain kaos no.1
57 tanggapan



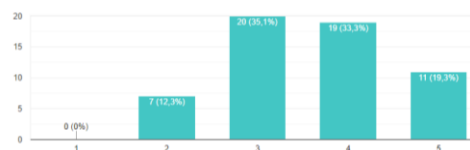
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.1?
57 tanggapan



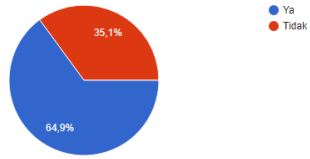
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.1 ini?
57 tanggapan



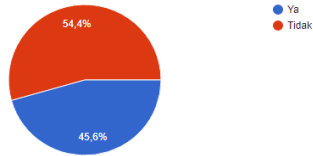
Berilah nilai untuk desain kaos no.3
57 tanggapan



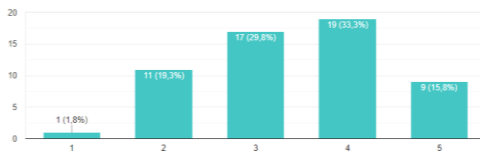
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.3?
57 tanggapan



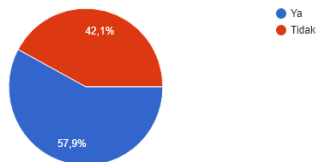
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.3 ini?
57 tanggapan



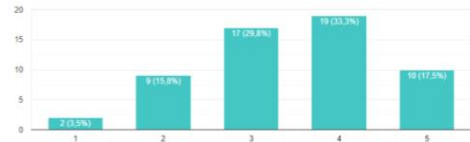
Berilah nilai untuk desain kaos no.4
57 tanggapan



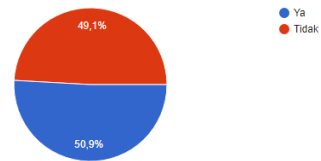
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.4?
57 tanggapan



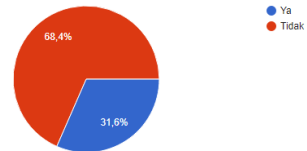
Berilah nilai untuk desain kaos no.5
57 tanggapan



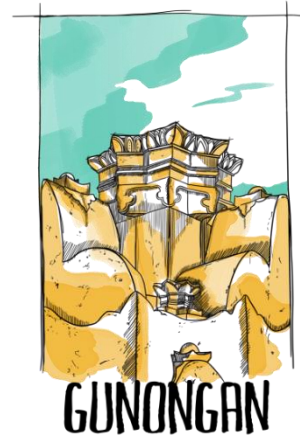
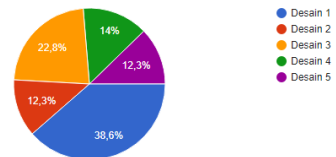
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.5?
57 tanggapan



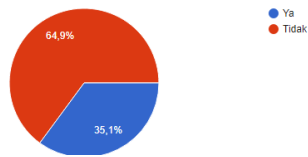
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.5 ini?
57 tanggapan



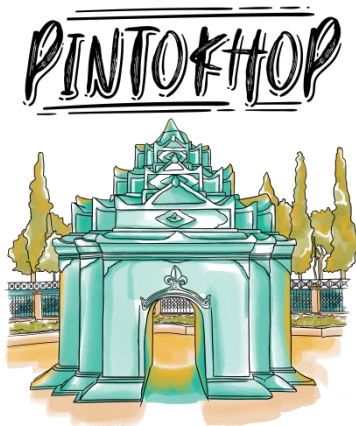
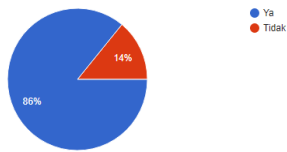
Dari kelima desain diatas, desain manakah yang paling anda sukai?
57 tanggapan



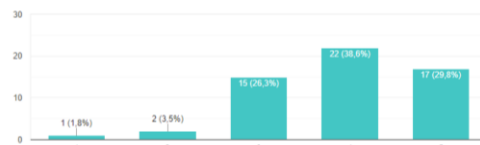
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.4 ini?
57 tanggapan



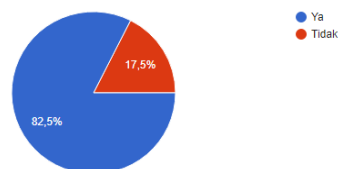
Dengan melihat desain diatas, apakah Anda tertarik mengunjungi bangunan yang ada pada kaos?
57 tanggapan



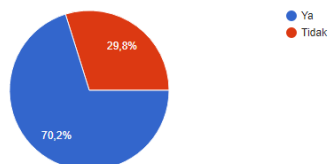
Berilah nilai untuk desain kaos no.1
57 tanggapan



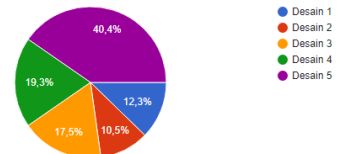
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.1?
57 tanggapan



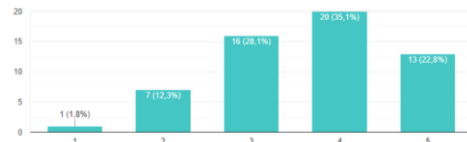
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.1 ini?
57 tanggapan



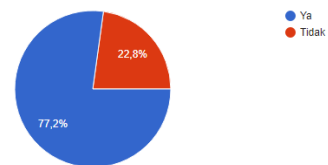
Dari kelima desain diatas, desain manakah yang paling anda tidak suka?
57 tanggapan



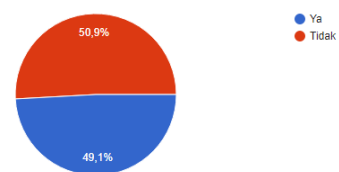
Berilah nilai untuk desain kaos no.2
57 tanggapan



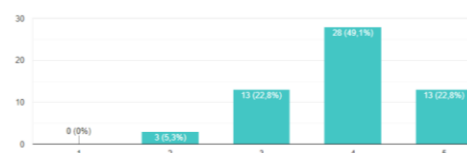
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.2?
57 tanggapan



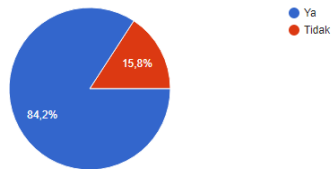
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.2 ini?
57 tanggapan



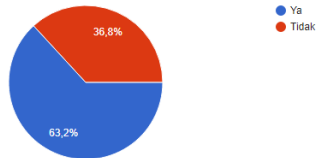
Berilah nilai untuk desain kaos no.3
57 tanggapan



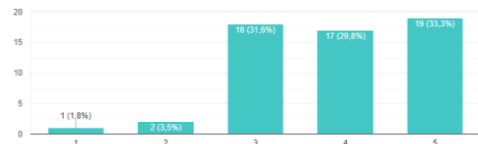
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.3?
57 tanggapan



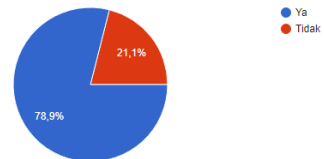
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.3 ini?
57 tanggapan



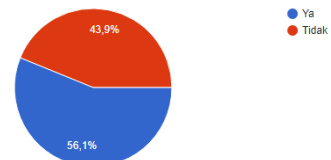
Berilah nilai untuk desain kaos no.5
57 tanggapan



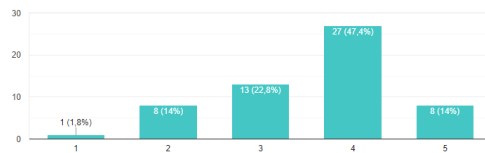
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.5?
57 tanggapan



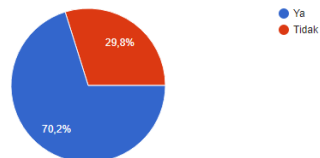
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.5 ini?
57 tanggapan



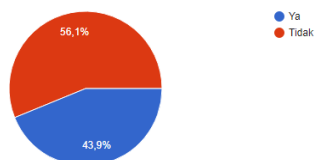
Berilah nilai untuk desain kaos no.4
57 tanggapan



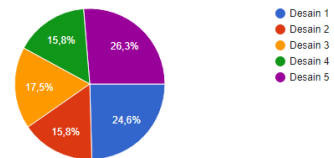
Apakah anda tertarik dengan desain kaos no.4?
57 tanggapan



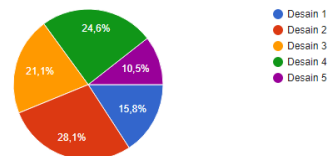
Jika dijual, apakah anda berminat untuk membeli kaos dengan desain no.4 ini?
57 tanggapan



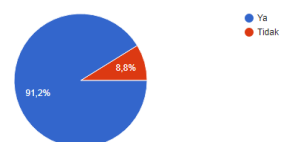
Dari kelima desain diatas, desain manakah yang paling anda sukai?
57 tanggapan



Dari kelima desain diatas, desain manakah yang paling anda tidak sukai?
57 tanggapan



Dengan melihat desain diatas, apakah Anda tertarik mengunjungi bangunan yang ada pada kaos?
57 tanggapan



User testing juga dilakukan kepada beberapa orang yang sesuai dengan target audiens dengan memperlihatkan kaos dan katalog. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada target audiens:

Pertanyaan

1. Bagaimana pendapat Anda mengenai ilustrasi pada kaos? Apakah sudah menunjukkan khas Kota Banda Aceh?
2. Bagaimana pendapat Anda dengan variasi desain lain yang ada pada katalog?
3. Bagaimana pendapat Anda mengenai bahan dan kualitas sablon yang digunakan?
4. Jika harga kaos dijual dengan harga Rp. 95.000 – Rp. 120.000 apakah Anda mau membeli?
5. Saran untuk produk souvenir kaos Banda Aceh kedepannya jika dikembangkan?

Jawaban

- a. Nama: Monica Febriana
Usia: 22 tahun
Pekerjaan: Mahasiswa



1. Ilustrasi sangat bagus. Pemilihan warna juga sudah sesuai. Saya suka warna krem pada Masjid Raya Baiturrahman karena terlihat sangat elegan pada Masjid.
2. Ilustrasi cukup rumit dan sangat bagus
3. Ketebalan kaos cukup dan sesuai, tidak terlalu tebal dan tipis. Kualitas warna sablon kurang tegas
4. Untuk tingkat souvenir, harga sesuai melihat kualitasnya juga bagus. Karena mungkin berkunjung ke Aceh *once in lifetime* saya mau saja membeli dengan harga tersebut.
5. Untuk kedepannya dapat dikembangkan ke media lain. Seperti gantungan kunci, dsb.

b. Nama: Mutyaz

Usia: 23 tahun

Pekerjaan: Mahasiswa



1. Dari segi desain, ada beberapa ilustrasi yang sesuai dengan selera saya. Sudut- sudut gambarnya sangat menggambarkan bangunannya dengan *style* yang tidak kuno. Pemilihan warnanya juga bagus.
2. Bahan termasuk tebal jadi kalau dipakai akan panas, saya lebih memilih bahan yang lebih tipis.

3. Harganya dan kualitas sablon sudah sesuai untuk souvenir kaos, lebih baik lagi jika pemilihan bahan lebih tipis dari ini.
4. Dari ilustrasinya mungkin bisa disederhanakan lagi, jangan terlalu detail. Gambar yang lebih sederhana terlihat *to the point*

Dokumentasi Pameran



BIOGRAFI PENULIS



Syarafina atau akrab dan dikenal dengan panggilan Syara, lahir di Banda Aceh pada tanggal 8 Desember 1996. Penulis merupakan anak kedua dari lima bersaudara dari pasangan Rizal Iskandar dan Raihan. Menempuh pendidikan sekolah dasar selama tiga tahun di MIN 1 Banda Aceh dan melanjutkan tiga tahun selanjutnya di SD Muhammadiyah 4 Surabaya, lalu SMPN 6 Banda Aceh dan SMAN 10 Fajar Harapan Banda Aceh. Pada tahun 2014, penulis menjadi mahasiswa program sarjana di Desain ITS Surabaya dengan program studi Desain Komunikasi Visual.

Selama masa perkuliahan penulis mengikuti berbagai kegiatan acara dan komunitas sehingga penulis menemukan ketertarikan pada bidang *desain grafis*, kerajinan tangan. Tahun pertama perkuliahan, penulis bergabung dengan komunitas *craft*. Pada tahun 2017, penulis mendalami bidang desain grafis dalam hal ilustrasi dan *branding* saat melakukan kerja praktek di The Hummingbird Design, Jakarta. Penulis juga pernah bergabung di kegiatan Tata Rupa Kreavi untuk membantu merancang *packaging* salah satu UKM di Surabaya dan dua kali berpartisipasi di acara Ide Art dalam bagian *merchandise*.

Berangkat dari ketertarikan tersebut, penulis telah menyelesaikan dan menghasilkan beberapa produk pakaian pada “Perancangan souvenir kaos bertema bangunan cagar budaya kota Banda Aceh menggunakan gaya visual *urban sketch*” sebagai salah satu upaya mengembangkan bisnis souvenir di Kota Banda Aceh dan mampu mempromosikan wisata Banda Aceh kepada wisatawan.

Hp: 085218865169

Email: syarafinaiskandar@gmail.com

Instagram: @syararo