

DESAIN SOUVENIR BERGAYA *LOWPOLY* ‘BWS COY’ UNTUK MENGENALKAN OBJEK WISATA DI KAB. BONDOWOSO MELALUI METODE DESIGN THINKING

**Angga Hendrawan, Benny Rahmawan Noviadji,
Youngky Kurniawan Wijaya**

*Institut Informatika Indonesia (IKADO), Surabaya.
angga@ikado.ac.id*

Abstrak

Bondowoso adalah salah satu kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Timur, kabupaten ini memiliki beragam destinasi wisata mulai dari sejarah hingga wisata alam. Perancangan ini bertujuan menghasilkan desain souvenir khas Kab. Bondowoso menggunakan gaya *lowpoly*, penggunaan gaya desain ini dimaksudkan untuk memberikan keunikan dan pembeda dari souvenir-souvenir yang sudah ada sebelumnya. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *design thinking* yang diajukan oleh Gavin Ambrose dan Paull Harris. Perancangan ini menghasilkan nama merek BWS COY, logo, gambar ilustrasi dan pantun untuk diterapkan pada beragam bentuk souvenir. Desain diimplementasikan pada beberapa contoh media, seperti: tote bag, tshirt dan mug. Perancangan ini perlu ditingkatkan pada tahap *research* dengan mengumpulkan data primer melalui teknik wawancara atau observasi, serta peningkatan pada tahap *implement* untuk mengetahui kelayakan produksi.

Kata kunci: Souvenir, *Lowpoly*, Objek Wisata.

Abstract

Bondowoso is one district in the province of East Java, this district have various tourist attractions ranging from history to the natural attraction. This project is aimed at producing a design souvenir with typical of Kabupaten Bondowoso use lowpoly style, use of the design is intended to provide uniqueness and the criterion of preexisting souvenir. The methodology that was used in this design is Design thinking method which submitted by Gavin Ambrose and Paull Harris. The design of it produces a brand named BWS COY, logo, illustration, and rhyme put in the various type of souvenir. The design put in some media such as tote bag, T-shirt and mug. This design project need more to improved at the research with collect the primary data or observation interview technique as well as the improvement at the implement to know the worthiness of the production.

Key words: Souvenir, Low Poly, Tourist Attraction.

PENDAHULUAN

Bondowoso merupakan sebuah Kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur dan beribukota di Kecamatan Bondowoso, daerah ini dikenal sebagai bagian dari wilayah Tapal Kuda di Provinsi Jawa Timur[2]. Kab. Bondowoso memiliki beberapa destinasi wisata alam, namun masyarakat luar daerah pada umumnya hanya mengenal wisata Kawah Ijen. Selain Kawah Ijen sebenarnya juga terdapat destinasi wisata lainnya di kabupaten ini, seperti: situs prasejarah Solor, air terjun Blawan, pemandangan Arak-Arak, air terjun Tancak Kembar dan kawah Wurung. Para wisatawan diharapkan mengenal potensi wisata di kabupaten ini secara menyeluruh, bukan hanya mengenal objek wisata tertentu saja. Perlu adanya upaya mengenalkan potensi wisata di Bondowoso dengan cara-cara menarik, baik untuk masyarakat maupun bagi para wisatawan yang berkunjung. Semakin banyak destinasi wisata yang dikenal diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisata, sehingga berdampak positif bagi masyarakat dan pembangunan di daerah tersebut.

Suvenir adalah salah satu media yang erat kaitannya dengan destinasi wisata. Suvenir menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai tanda mata; kenang-kenangan dan cenderamata. Beberapa daerah di Indonesia dikenal dari merek suvenirnya, semisal merek Joger yang identik dengan souvenir khas Pulau Bali dan Dagadu sebagai souvenir Kota Yogyakarta. Berdasarkan hal tersebut souvenir khas daerah memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media promosi bagi destinasi wisata di Kab. Bondowoso. Sebagai upaya mencapai tujuan tersebut maka perlu dilakukan perancangan konsep souvenir khas Kab. Bondowoso dengan nilai proposisi yang baik sehingga mudah diingat oleh para wisatawan, salah satunya adalah dengan membedakan desain souvenir dari merek-merek lain dan memasukkan unsur-unsur kekinian.

METODE PENELITIAN

Perancangan boardgame dijalankan melalui metode Design Thinking yang dikembangkan oleh Gavin Ambrose dan Paull Harris [1] dalam bukunya yang berjudul Design Thinking. Pekerjaan desain bukanlah siklus tunggal melainkan proses yang selalu berulang (iterative); suatu siklus proses desain selalu diawali

dari sebuah penetapan masalah dan diakhiri dengan sebuah aktivitas pembelajaran untuk menghasilkan desain yang lebih baik. Siklus dalam Design Thinking dijabarkan ke 7 (tujuh) tahapan utama, yaitu: (1) define; (2) research; (3) ideate; (4) prototype; (5) select; (6) implement dan (7) learn.

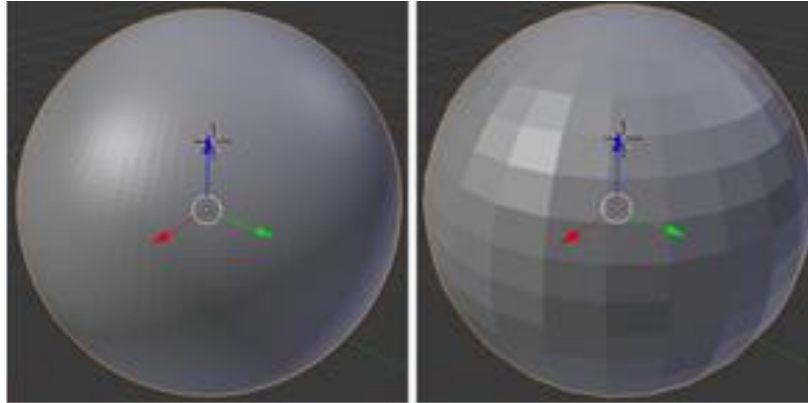
Define: menetapkan permasalahan dan menyusunnya pada sebuah *creative brief* untuk memandu proses perancangan agar tetap terarah. *Research*: melakukan pencarian informasi yang terkait objek-objek wisata di Kabupaten Bondowoso beserta ciri khasnya masing-masing. *Ideate*: memunculkan ide-ide tentang desain souvenir yang dapat mewakili keberadaan objek wisata di Kabupaten Bondowoso melalui proses sketsa. *Prototype*: merealisasikan ide yang muncul ke dalam suatu objek fisik sehingga memberikan gambaran hasil akhir suatu produk desain. *Select*: memilih prototype terbaik yang akan dikembangkan melalui tahap implementasi dan diproyeksikan sebagai produk massal. *Implement*: tahapan ini dilakukan dengan mengembangkan desain souvenir prototipe terpilih agar dapat diproduksi secara massal. *Learn*: mempelajari permasalahan yang muncul dalam proses perancangan, sebagai bentuk pembelajaran pada proses perancangan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ini bertujuan menghasilkan desain souvenir untuk mengenalkan objek-objek wisata di Kab. Bondowoso kepada para wisatawan yang datang dari berbagai daerah di Indonesia. Desain souvenir akan diterapkan pada tote bag, t-shirt, mug dan beragam pernak-pernik lainnya. Target market dari produk souvenir ini adalah kalangan anak muda yang senang melakukan perjalanan wisata di destinasi yang sedang populer. Kata benda yang digunakan untuk mewakili konsep desain dari souvenir ini adalah 'Bondowoso' dan 'alam'; sedang kata sifat yang mewakilinya adalah 'kekinian' dan 'gaul'. Kata benda dan kata sifat merupakan bagian dari design brief untuk membentuk karakter pada desain souvenir.

Proyeksi perancangan ini adalah menghasilkan desain souvenir khas Kab. Bondowoso dengan teknik Lowpoly. Lowpoly adalah jaring-jaring poligon yang terdapat pada objek digital 3 dimensi (3D), objek 3D beresolusi tinggi memiliki banyak poligon dengan ukuran kecil sehingga gambar terlihat halus (highpoly), sedangkan objek 3D beresolusi rendah memiliki poligon berukuran besar (lowpoly)

sehingga gambar terlihat lebih kasar[3]. Teknik lowpoly akan menghasilkan desain yang sederhana dan unik, hal ini akan menjadi pembeda dari souvenir oleh-oleh yang biasanya dibuat menggunakan ilustrasi semi-realis.



Gambar 1. Objek Highpoly (kiri) dan Lowpoly (kanan)

Riset diawali dengan mempelajari website resmi pemerintah Kab. Bondowoso untuk mengetahui secara detail tentang latar belakang kabupaten ini. Informasi yang diperoleh menyebutkan bahwa Kab. Bondowoso adalah bagian dari wilayah tapal kuda di Provinsi Jawa Timur, istilah tapal kuda tersebut sekaligus menjadi kata kunci untuk mengembangkan desain logo souvenir. Penamaan souvenir terinspirasi dari sapaan anak muda di Kab. Bondowoso kepada teman sebaya yaitu ‘coy’, sapaan ini menggambarkan sambutan yang hangat bagi para wisatawan. Sapaan ‘coy’ dipadukan dengan inisial Kab. Bondowoso yaitu ‘BWS’ sehingga menjadi BWS COY.

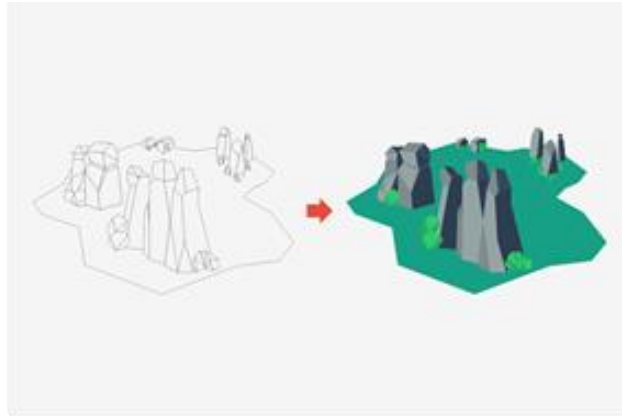
Ide awal desain logo BWS COY dikembangkan dengan arahan ‘divergence’, yaitu mengembangkan ide dari suatu tema utama. Proses sketsa dilakukan untuk menghasilkan desain awal logo dan ilustrasi visual yang akan ditampilkan pada souvenir. Setelah melalui proses sketsa, desain dikembangkan menjadi prototipe dengan digital melalui software pengolah grafis. Setelah mempertimbangkan proses cetak yang nantinya akan digunakan, maka prototipe dipilih yang paling memungkinkan untuk dicetak melalui berbagai format cetak, seperti: cetak sablon, cetak offset, cetak digital dan cnc laser. Prototipe desain selanjutnya diimplementasikan ke beberapa contoh souvenir.

Desain logo BWS COY dibuat dengan menerapkan teknik lowpoly sehingga memberikan gambaran bagi target market bahwa souvenir yang diproduksi akan mengangkat konsep serupa. Warna yang digunakan pada logo adalah oranye dan biru tua. Warna oranye digunakan pada logogram untuk memberikan kesan hangat, mewakili sambutan masyarakat terhadap audiens. Penggunaan warna biru tua pada logotype memberikan gambaran bahwa objek wisata di Kab. Bondowoso dapat memberikan ketenangan kepada para wisatawan. Logo BWS COY diterapkan sebagai identitas merek pada berbagai macam souvenir resmi, sehingga menghindarkan dari aktivitas pembajakan.



Gambar 2: **Desain Logo BWS COY**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain souvenir yang diproduksi dengan merek BWS COY akan menampilkan beberapa elemen, yaitu: logo sebagai identitas merek, ilustrasi objek wisata di Kab. Bondowoso dan kalimat pantun lucu sesuai objek wisata. Pembuatan ilustrasi dilakukan dengan terlebih dahulu membuat sketsa gambar objek wisata dalam bentuk yang mendekati gambar sebenarnya. Gambar sketsa tersebut dipindai menggunakan alat pemindai (scanner atau kamera digital). Image yang dihasilkan melalui alat tersebut kemudian diolah menggunakan software berbasis vector dengan cara menempatkan garis tegak lurus di atas sketsa. Hal yang perlu diperhatikan adalah agar setiap garis tegak lurus harus membentuk kurva tertutup sehingga objek dapat diisi oleh warna (fill color).



Gambar 3: **Ilustrasi sebelum dan sesudah diisi warna**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4: **Penerapan Ilustrasi ke dalam media**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di sekitar gambar ilustrasi akan dicantumkan nama destinasi wisata dengan menggunakan font 'Olivier', serta ditambahkan kalimat pantun menggunakan font 'Segoe Print'. Pemilihan jenis font tersebut bertujuan untuk memberikan kesan santai dan ekspresi dari anak muda. Logo BWS COY ditempatkan terpisah dengan gambar ilustrasi dan pantun atau dengan menempatkannya di bagian belakang souvenir. Terdapat tiga destinasi wisata yang dijadikan contoh pada perancangan ini, yaitu: situs prasejarah Solor, area kawah Wurung dan air terjun Tancak Kembar,

kemudian desain akan diterapkan pada tiga jenis souvenir, yaitu: tote bag, tshirt dan mug.

Destinasi pertama adalah area Kawah Wurung, area ini berbentuk bukit dengan padang rumput hijau yang membentang di area tersebut. Gambar ilustrasi akan menampilkan bukit Kawah Wurung, pohon-pohon, bangunan rumah dan awan. Pantun yang digunakan pada objek wisata ini adalah “perut lapar makanlah bakso, bawa duit beli di warung. jalan-jalan ke Bondowoso, jangan lupa ke Kawah Wurung”.



Gambar 5: **Penerapan Ilustrasi ke dalam media**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Destinasi kedua adalah air terjun Tancak Kembar, nama objek wisata ini sekaligus menginformasikan daya tarik yang ditonjolkan dari kawasan wisata ini yaitu keberadaan dua buah air terjun yang letaknya berdekatan. Gambar ilustrasi menampilkan gugusan tebing batu, dua buah air terjun yang berdekatan, pohon-pohon di tebing batu dan sebuah sungai yang dialiri dua air terjun. Pantun yang digunakan pada objek wisata ini adalah “pagi-pagi selalu makan bubur, jangan makan di dalam kamar, ke Bondowoso pergi berlibur, lihat air mancur tancak kembar”



Gambar 6: **Objek wisata prasejarah Solor**
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Destinasi ketiga adalah wisata prasejarah Solor, area ini berupa padang rumput yang didalamnya terdapat susunan tugu batu peninggalan zaman prasejarah. Gambar ilustrasi menampilkan lokasi berupa padang rumput, susunan tugu batu yang disusun mendekati posisi sebenarnya dan tumbuh-tumbuhan yang berada disela-sela tugu batu. Pantun yang digunakan pada objek wisata ini adalah “ditelepon pacar kena marah, karena kencan datangnya molor, ke Bondowoso wisata prasejarah, lupakan mantan mampir ke Solor”

Berikut ini adalah contoh penerapan desain souvenir objek wisata pada media tote bag, tshirt dan mug.



Gambar 7: **Souvenir objek wisata kawah wurung**
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 8: Souvenir objek wisata prasejarah solar
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 9: Souvenir objek wisata tancak kembar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan souvenir BWS COY merupakan upaya untuk mempromosikan objek wisata sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisata di Kab. Bondowoso. Pengembangan serupa dapat dilakukan untuk daerah lain dengan melakukan penyesuaian desain, sehingga dapat menjadi identitas bagi daerah terkait dan menghasilkan keragaman desain souvenir. Perancangan desain ini dilakukan menggunakan metode Design Thinking oleh Gavin Ambrose dan Paull Harris, metode ini memiliki 7 (tujuh) tahapan, yaitu: (1) define; (2) research; (3) ideate; (4) prototype; (5) select; (6) implement dan (7) learn.

Berdasarkan proses yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan pada perancangan serupa kedepannya. Tahap *research* masih sebatas pengumpulan data sekunder yaitu melalui *website* resmi pemerintah Kab. Bondowoso, diperlukan pengumpulan data primer agar mendapat informasi yang lebih utuh. Pengumpulan data primer dapat dilakukan dengan mewawancarai dinas pariwisata, serta mengobservasi secara langsung objek wisata yang akan diangkat. Tahap *implement* masih sebatas penerapan desain pada mockup digital dan perlu diimplementasikan ke media sebenarnya melalui teknik cetak digital.

DAFTAR PUSTAKA

- G. Harris, P. E. Harris. (2009). *Basics Design 08: Design Thinking*. Lausanne: AVA Publishing.
- N. Komariyah, M.S. Akbar, *Pengelompokan Kabupaten/Kota Provinsi Jawa Timur Berdasarkan Indikator Kemiskinan dengan Metode Cluster Analysis*.
- P. S. Handiman. (2007). *Desain Karakter dan Properti Visual Game Majapahit*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.