



## Penciptaan Desain *Tote Bag* Bertema Prangko Seri Bangunan Bersejarah Kota Medan Sebagai Cendramata Pos Bloc Medan

Fahmi Alkindi<sup>1\*</sup>, Raden Burhan Surya Nata Dinigrat<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: [muralgoodluck@gmail.com](mailto:muralgoodluck@gmail.com)\*

**Abstract.** Medan City has many historical buildings that reflect its rich culture and history. However, with the times, public awareness of this cultural heritage is diminishing. One of the efforts to preserve and reintroduce the historical buildings in Medan is through the creation of souvenir designs. This research focuses on the creation of a tote bag design with the theme of historical building series stamps of Medan City as souvenirs at Pos Bloc Medan. The creation method used in this research refers to the stages of exploration, design, and realization. Exploration was conducted by studying the visual and historical elements of historical buildings in Medan City, such as Maimun Palace, Medan Post Office, and Al-Mashun Grand Mosque. Designing is done by adapting the shape of stamps as the main design concept, combining digital illustrations with interesting color compositions. The final result is a tote bag design featuring historical buildings in the format of stamp illustrations, printed with digital printing techniques. This research is expected to contribute to the effort of preserving Medan City's cultural heritage through creative media, as well as increasing public awareness of the importance of preserving and appreciating historical buildings. In addition, this tote bag design also has the potential to become an attractive souvenir product with educational value for tourists and local communities.

**Keywords:** Tote Bags, Stamps, Historical Buildings, Designs And Souvenirs.

**Abstrak.** Kota Medan memiliki banyak bangunan bersejarah yang mencerminkan kekayaan budaya dan sejarahnya. Namun, seiring perkembangan zaman, kesadaran masyarakat terhadap warisan budaya ini semakin berkurang. Salah satu upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan kembali bangunan-bangunan bersejarah di Medan adalah melalui penciptaan desain cenderamata. Penelitian ini berfokus pada penciptaan desain tote bag bertema prangko seri bangunan bersejarah Kota Medan sebagai cenderamata di Pos Bloc Medan. Metode penciptaan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Eksplorasi dilakukan dengan mengkaji elemen visual dan historis dari bangunan bersejarah di Kota Medan, seperti Istana Maimun, Kantor Pos Medan, dan Masjid Raya Al-Mashun. Perancangan dilakukan dengan mengadaptasi bentuk prangko sebagai konsep desain utama, menggabungkan ilustrasi digital dengan komposisi warna yang menarik. Hasil akhirnya berupa desain tote bag yang menampilkan bangunan-bangunan bersejarah dalam format ilustrasi prangko, dicetak dengan teknik digital printing. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian warisan budaya Kota Medan melalui media kreatif, sekaligus meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menjaga dan menghargai bangunan bersejarah. Selain itu, desain tote bag ini juga berpotensi menjadi produk cenderamata yang menarik dan bernilai edukatif bagi wisatawan maupun masyarakat lokal.

**Kata kunci:** Tote Bag, Prangko, Bangunan Bersejarah, Desain, dan Cenderamata.

### 1. LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi dan modernisasi yang tengah berlangsung, warisan budaya dan sejarah suatu kota sering kali terabaikan atau bahkan terlupakan dalam sorotan kehidupan sehari-hari. Kota-kota besar di Indonesia, termasuk kota Medan, tidak luput dari dinamika tersebut. Kota Medan memiliki latar belakang sejarah yang kaya dan beragam, hal ini tercermin dalam arsitektur bangunan-bangunan sejarahnya. Namun, semakin berkembangnya zaman, nilai-nilai sejarah ini perlahan terkikis dan kehadiran teknologi cenderung menggeser perhatian masyarakat dari aspek budaya dan sejarah.

Kota Medan masih memiliki banyak bangunan bersejarah yang kokoh berdiri, contohnya, Istana Maimun, Kantor Pos Medan, Mesjid Raya Al-Mashun, Werenhuis, Tjong A Fie, dan London Sumatera. Kini beberapa bangunan-bangunan tersebut sudah banyak yang beralih fungsi dari yang semestinya, ada bangunan-bangunan yang masih beruntung untuk dihuni dan dirawat seperti Tjong A Fie, terdapat tiket masuk dan juga *tour guide* yang dapat memandu pengunjung dalam memahami sejarah bangunan, fungsinya pada zaman dahulu, serta koleksi mereka sedangkan Werenhuis tidak mendapatkan perhatian untuk pelestarian yang memadai dari masyarakat dan pemerintah setempat, melainkan menjadi bangunan yang kumuh yang beresiko runtuh dan terkena *vandal* (Tindakan illegal merusak tanpa izin, seperti mencoret, merusak, menghancurkan).

Salah satu lokasi bersejarah yang kini aktif kembali dengan kegiatan karena menjadi ruang kreatif sejak April 2021 adalah Pos Bloc Medan, dahulu namanya adalah Kantor Pos Medan. Bangunan ini tidak hanya menjadi saksi bisu perkembangan kota Medan dan komunikasi, tetapi juga menjadi pusat simbol kota Medan. Pos Bloc Medan merupakan proyek kolaborasi pihak Pos Properti Indonesia dengan PT Radar Ruang Riang untuk mengelola gedung Kantor Pos dengan tujuan meremajakan bangunan bersejarah sebagai ruang terbuka kreatif multi fungsi untuk masyarakat kota Medan.

Dari banyaknya bangunan bersejarah yang ada di Kota Medan, belum ada cendramata yang terkait dengan bangunan bersejarah tersebut untuk dapat dibawa pulang oleh pengunjung, padahal dengan adanya cendramata merupakan suatu langkah yang bermakna dan strategis untuk menjaga warisan budaya yang menjadi identitas sejarah. Penulis melihat dengan aktif kembalinya salah satu bangunan bersejarah yaitu Kantor Pos Medan menjadi Pos Bloc Medan, dapat menjadi peluang untuk menciptakan cendramata dengan identitas bangunan bersejarah di Kota Medan. Terdapat beragam jenis produk yang dapat dijadikan cendramata, contohnya seperti souvenir bersejarah, produk kerajinan tangan, pakaian, hingga kuliner. Salah satu produk yang dapat dijadikan cendramata di Pos Bloc Medan adalah *tote bag*. Cendramata *tote bag* memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya menjadi pilihan menarik sebagai produk kenang-kenangan atau hadiah. *Tote bag* digemari karena kemudahan penggunaannya yang sederhana dan cocok digunakan untuk gaya kasual, *tote bag* seringkali memiliki desain menarik dan unik yang dapat menjadi medium ekspresi dari cerita tentang identitas, budaya, atau sejarah suatu tempat, keunggulan lain dari *tote bag* adalah ramah lingkungan karena terbuat dari bahan yang tahan lama dan dapat digunakan berulang kali, sangat cocok untuk cendramata di Pos Bloc Medan yang umumnya menjual barang dengan kantong plastic.

Dalam menciptakan cendramata *tote bag* di lokasi bersejarah Pos Bloc Medan, terdapat

hal utama yang dapat menjadi nilai jual produk yaitu desain. Tema desain yang dipilih adalah Prangko. Prangko memiliki nilai kolektif dan historis, prangko juga menampilkan gambar atau ilustrasi berseri yang mencerminkan budaya, sejarah, flora, fauna, tokoh dan peristiwa. Desain prangko selain sebagai penanda identitas, biasanya juga dapat mengedukasi publik dari gambar serta tulisan yang tertera. Prangko erat kaitannya dengan Kantor Pos maupun koleksi Kantor Pos yang sekarang ditempati oleh Pos Bloc, dalam hal ini, muncul gagasan untuk mengangkat prangko sebagai tema dalam desain *tote bag* ini, karena dengan prangko terdapat visual yang menjadi ciri khas bernilai sejarah, edukasi, promosi wisata, serta dapat membangkitkan koneksi emosional pemilik dengan sejarah atau warisan kota yang ada pada gambar prangko. Seri prangko yang akan di desain dalam *tote bag* ini adalah bangunan bersejarah di kota Medan.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### Penciptaan

Menurut yang dilansir dalam artikel Britannica yang berjudul “Seni sebagai ekspresi”, penciptaan sebuah karya seni adalah membawa kombinasi elemen baru dalam media (nada dalam musik, kata-kata dalam literatur, cat di atas kanvas, dan sebagainya). Elemen-elemen itu ada sebelumnya tetapi tidak dalam kombinasi yang sama. Dan mereka juga menyebutkan bahwa penciptaan adalah pembentukan kembali bahan-bahan yang sudah ada sebelumnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata ‘penciptaan’ berasal dari kata ‘cipta’ yang memiliki arti kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif, sedangkan penciptaan berarti proses, cara, perbuatan menciptakan. Menurut Sahman (1993) dalam bukunya, mengatakan bahwa proses penciptaan itu terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahapan awal berupa menemukan gagasan (*Inception of idea*) atau mencari sumber gagasan. Agaknya tahapan awal ini boleh dilihat sebagai pencarian inspirasi atau ilham atau minimal mencari sumber inspirasi (Salim). Tahapan berikutnya adalah menyempurnakan, dan memantapkan gagasan awal (*elaboration and refinement*) menyempurnakan, artinya mengembangkan menjadi gambar pravisual yang nanti dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud konkrit-lahiriah. Tahapan terakhir adalah visualisasi ke dalam medium (*heention in a medium*), dengan memanfaatkan medium tertentu (bahan, alat, Teknik, R. Mayer, 1969). Medium memang harus digunakan, jika kita ingin menuntaskan proses mencipta sampai kepada tahapan akhirnya.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa penciptaan merupakan proses pembentukan yang menggunakan elemen dan bahan yang sudah ada sebelumnya atau mencari gagasan atau ide untuk mengadakan sesuatu yang baru. Dan dikembangkan dalam bentuk

sketsa atau pravisual awal yang diberikan wujud konkrit dan kemudian di visualisasikan dalam bentuk medium atau finalisasi karya. Dalam tulisan ini penciptaan merupakan proses pembentukan desain *tote bag* sebagai cenderamata Pos Bloc kota Medan.

## **Desain**

Adapun pembahasan desain berikut ini adalah pengertian desain, konsep desain, bentuk dan warna pada desain.

## **Pengertian Desain**

Desain menurut Sunarya (2018), desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya pada zamannya. Menurut Pipes (2003) dalam bukunya yang berjudul *Foundations of Art and Design* juga mengatakan bahwa:

*"In its broadest sense, design is preparing for action: planning and organizing. We might have "designs" on someone, and plan how we can engineer a successful outcome. Architects design buildings, industrial designers design products, and artists design paintings and sculptures"*.

Terjemahan: Dalam arti luas, desain mempersiapkan tindakan: perencanaan dan pengorganisasian. Kita mungkin memiliki "desain" pada seseorang, dan merencanakan bagaimana kita dapat merekayasa hasil yang sangat baik. Arsitek mendesain bangunan, desainer industri mendesain produk, dan seniman mendesain lukisan dan patung.

Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain sebagai terjemahan fisik mengenai perencanaan maupun pengorganisasian dalam aspek sosial, ekonomi, tata hidup manusia, hingga desain bangunan, produk, lukisan, dan patung. Pada penciptaan ini desain dapat diartikan sebagai terjemahan fisik mengenai gambaran ilustrasi ciri khas kota medan yang akan diterapkan pada cenderamata berupa tas *tote bag*.

## **Konsep desain**

Menurut Aristoteles dalam bukunya yang berjudul *The classical theory of concepts* menjelaskan arti konsep adalah penyusun utama dalam pembentukan pengetahuan ilmiah dan filsafat pemikiran manusia. Adapun menurut Woodruff, konsep dapat didefinisikan sebagai suatu gagasan atau ide yang relatif sempurna dan bermakna. Dari kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep merupakan penyusun utama dalam pembentukan pemikiran manusia yang relatif sempurna dan bermakna.

Secara garis besar, konsep memiliki fungsi untuk memberikan gambaran besar atau

penjelasan mengenai sesuatu. Pada penciptaan ini, konsep memberikan gambaran pada desain *tote bag* sebagai cenderamata Pos Bloc Medan. Konsep dibuat dengan menerapkan ikon-ikon bersejarah di kota Medan.

### **Bentuk**

Dalam perancangan konsep ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah bentuk dan warna. Bentuk menurut Kartika dalam buku “Panduan Mengenal Desain Grafis” adalah suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur yang serasi dari semua elemen estetis garis, ruang, bidang, warna yang terjalin dalam satu kesatuan.

### **Warna**

Definisi warna menurut Wong (1986) dalam bukunya yang berjudul “Beberapa Asas Merancang Dwimatra” adalah pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood, atau semangat dan lain-lain. Adapun menurut Kartika (2004) dalam buku “Panduan Mengenal Desain Grafis” adalah Warna ditimbulkan oleh perbedaan kualitas cahaya yang direfleksikan atau dipancarkan oleh obyek. Pada saat melihat warna, sebenarnya warna yang dilihat merupakan gelombang cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh obyek. Dari kedua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa, warna merupakan hasil refleksi cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh objek dan merupakan pelengkap gambar yang mewakili suasana kejiwaan pelukis.

### ***Tote Bag***

Pada penelitian ini, *tote bag* merupakan media yang digunakan untuk menerapkan variable utama berupa desain. Adapun pembahasan *tote bag* berikut ini adalah pengertian *tote bag*, sejarah *tote bag*, dan jenis-jenis *tote bag*.

### **Pengertian *Tote Bag***

*Tote bag* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata yaitu ‘*tote*’ dan ‘*bag*’. Menurut Kamus Inggris - Indonesia ‘*tote*’ berarti menggendong atau memikul, dan ‘*bag*’

berarti tas. Oleh karena itu, *tote bag* dapat kita artikan sebagai tas yang dibawa dengan cara dipikul atau digendong menggunakan satu tangan saja.

### **Sejarah *Tote Bag***

*Tote bag* pada dasarnya merupakan tas klasik Amerika yang penggunaannya lebih nyaman untuk membawa apa saja. Kini kebanyakan orang menggunakan tas jenis ini, yang jadi pilihan tepat untuk tampil kasual bagi perempuan maupun laki-laki. Berdasarkan artikel yang dilampirkan oleh Re-Tweed.com dengan judul *A short history of the tote bag* menyatakan sejarah *tote bag* adalah sebagai berikut:

*“The tote bag that we recognise today has its origins in the 1940s when US company LL Bean created their first bag for carrying ice and wood. This sturdy, practical, canvas “ice bag” was made to last. 20 years later, the company reintroduced the bag, now known as the boat bag, with the same form but with coloured trim for the first time. The Boat Bag remains a staple, now available in many different colours, sizes and finishes but with the original “ice bag” structure still in place.”*

Terjemahan: Tas jinjing yang kita kenal sekarang berasal dari tahun 1940-an. Ketika perusahaan AS LL Bean menciptakan tas pertama mereka untuk membawa es dan kayu. “kantong es” kanvas yang kokoh dan praktis ini dibuat agar tahan lama. 20 tahun kemudian, perusahaan memperkenalkan kembali tas, yang sekarang dikenal sebagai tas perahu, dengan bentuk yang sama tetapi dengan lis berwarna untuk pertama kalinya. Tas Perahu tetap menjadi bahan pokok, sekarang tersedia dalam berbagai warna, ukuran, dan hasil akhir tetapi dengan struktur “kantong es” asli masih ada.

### **Jenis-Jenis *Tote Bag***

Garmedia mengkategorikan *tote bag* berdasarkan jenis bahan yang digunakan dalam artikelnya yang berjudul “7 Jenis Bahan *Tote Bag* Keren Dalam Pembuatan Souvenir *Tote Bag*” sebagai berikut: *Tote Bag* Kain Spunbond, *Tote Bag* Kain belacu, *Tote bag* Kain Kanvas, *Tote bag* Kain Baby Canvas, *Tote bag* Kain Drill, *Tote bag* Kain Denim, *Tote bag* Kain.

### **Pengertian Prangko**

Menurut Susilo, (2002:58) istilah “Prangko” berasal dari kata “Franco,” dan diperkirakan bahwa kata ini berasal dari seorang dari Itali yang bernama Francesco de Tassis. Prangko adalah sehelai kertas berperekat yang digunakan sebagai tanda pembayaran untuk layanan pos, seperti mengirim surat. Biasanya, prangko ditempelkan pada amplop, kartu pos,

atau benda pos lainnya sebelum dikirim. Penggunaan prangko adalah cara pembayaran yang paling umum pada masanya.

### **Pengertian Cenderamata**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia cendramata adalah pemberian (sebagai kenang-kenangan, pertanda ingat, dan sebagainya), dan tanda mata. Sumber lain mengatakan bahwa cenderamata merupakan representasi dari daerah tujuan wisata tertentu. Menurut Sugiyem pada jurnalnya yang berjudul “Materi Pembuatan Cenderamata Berbahan Natural”, cenderamata merupakan hadiah yang diberikan sebagai kenang-kenangan atau sebagai pengingat suatu peristiwa.

### **Bangunan Bersejarah di Kota Medan**

Kawasan kota Medan menyimpan banyak warisan bersejarah, menurut Sinar dalam Surapati, (2014:1-2) menjelaskan bahwa setelah sultan Deli menyerahkan tanah kepada pemerintah Hindia Belanda, tahap awal pembangunan pusat kota Medan terlihat dengan pembuatan lapangan Esplanade (Lapangan Merdeka). Seiring dengan kesuksesan perdagangan hasil perkebunan Deli seperti tembakau dan karet di pasar internasional, kota Medan berkembang menjadi pusat perdagangan. Hal ini ditandai dengan pembangunan bangunan-bangunan penting yang merupakan warisan kolonial Belanda, yang mencerminkan sejarah kota Medan.

Keberadaan bangunan bersejarah di Kota Medan mencerminkan kekayaan historis kota Medan yang dapat dihargai melalui melestarikan bangunan-bangunan tersebut. Upaya tersebut tidak hanya bisa dilakukan pemerintah, tetapi penulis sebagai mahasiswa pendidikan seni rupa juga dapat mengambil peran, dengan adanya penciptaan yang penulis buat melalui *tote bag* sebagai cendramata dapat membantu dalam melestarikan bangunan-bangunan tersebut.

### **Sejarah Pos Bloc Medan**

Dikutip dari situs Pos Indonesia.co.id salah satu lokasi bersejarah yang kini aktif kembali dengan kegiatan karena menjadi ruang kreatif sejak April 2021 adalah Pos Bloc Medan, dahulu namanya adalah Kantor Pos Medan. Bangunan ini tidak hanya menjadi saksi bisu perkembangan kota Medan dan komunikasi, tetapi juga menjadi pusat simbol kota Medan. Pos Bloc Medan merupakan proyek kolaborasi pihak Pos Properti Indonesia dengan PT Radar Ruang Riang untuk mengelola gedung Kantor Pos dengan tujuan meremajakan bangunan bersejarah sebagai ruang terbuka kreatif multi fungsi untuk masyarakat kota Medan. Kini Pos

Bloc aktif melakukan agenda mingguan seperti kegiatan pameran seni, workshop, pertunjukan music, kegiatan olahraga, acara perayaan dan sudah dihuni oleh beberapa tenant produk UKM/UMKM (Usaha Kecil Menengah/Usaha Mikro Kecil Menengah) serta makanan dan minuman.

Berdasarkan hasil observasi penulis di Pos Bloc Medan, disana belum terdapat cendramata yang terkait dengan kota Medan, padahal tempat tersebut terletak di tengah kota yang menjanjikan untuk wisatawan singgah maupun pengunjung local yang berkegiatan di Pos Bloc.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

Penciptaan ini menggunakan metode yang diterangkan oleh Gustami, yang mencakup tiga langkah utama dalam proses penciptaan karya seni, yaitu Eksplorasi,, Perancangan, dan Perwujudan.

#### **Eksplorasi**

Eksplorasi merupakan kegiatan eksploratif yang melibatkan identifikasi dan merumuskan masalah, pencarian, eksplorasi, penggalian, serta pengumpulan data dan referensi, selain pengolahan dan analisis data untuk merumuskan konsep pemecahan masalah secara teoritis. Hasilnya digunakan sebagai landasan untuk perancangan. Dalam penciptaan ini, dilakukan penelusuran ide-ide dari desain produk *tote bag* yang akan digunakan sebagai cendramata di kota Medan. Aspek-aspek yang dieksplorasi dalam tahap ini terfokus pada konsep, bentuk dan warna dalam desain *tote bag*.

#### **Perencanaan**

Pada langkah ini, referensi foto bangunan bersejarah di kota Medan serta konsep yang telah diperoleh selama tahap eksplorasi diolah menjadi sketsa digital yang dibuat menggunakan *tab* Samsung dengan aplikasi Infinite Painter. Proses penciptaan desain di mulai dari pemilihan ukuran gambar yang akan dihasilkan, sketsa awal, detail dan perbaikan, pewarnaan, *finishing*, dan *soft file* disimpan. Hasil akhir dari penciptaan desain akan dipindahkan menjadi cetak sablon dengan metode digital printing diatas *tote bag* yang telah dijahit membentuk bingkai prangko.

## Perwujudan

Pada tahap ini, dilakukan penyelesaian karya seni, dimana desain ilustrasi bangunan bersejarah kota medan diaplikasikan pada *tote bag* menggunakan metode digital printing. Digital printing adalah Teknik cetak memanfaatkan printer khusus yang dapat digunakan untuk mencetak gambar atau desain pada *tote bag*. *Tote bag* yang digunakan pada penciptaan ini berbeda dengan *tote bag* pada umumnya yang berbentuk persegi panjang. Penulis bekerja sama dengan penjahit untuk membuat bentuk *tote bag* menyerupai bingkai dari prangko yang bergerigi, sehingga menghasilkan *tote bag* yang unik dan lebih memiliki nilai seni.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Bahan Dan Alat Penciptaan

Bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembuatan desain *tote bag* sebagai cenderamata Kota Medan adalah

- Catatan *Report*

Catatan ini dilakukan setiap studi pustaka yang dilakukan. Setiap temuan data pengertian, juga gambar ornamen akan dicatat sesuai dengan spesifikasi masing-masing.

- Kamera

Alat ini digunakan untuk mengambil gambar hasil karya yang telah selesai untuk dianalisis, dan juga sebagai bukti dokumentasi untuk alat bukti penciptaan yang telah dilakukan.

- *I-pad*

Alat ini digunakan untuk mendesain atau menggambar objek monument-monumen gedung dijadikan visualisasi digital untuk bahan untuk dicetak.

- Tas *Tote bag*

Tas *Tote bag* merupakan media yang digunakan untuk tempat pengaplikasian desain yang telah dibuat pada *I-pad*.

### Proses Penciptaan Desain *Tote Bag*

Penciptaan desain *tote bag* ini digarap sebagai penelitian, pemilihan alat, bahan dan teknik pembuatan. Dalam penciptaan ini penulis menciptakan karya seni digital berjumlah 12 karya dengan judul: Warrenhuis, London Sumatera, Istana Maimun, Bank Indonesia Medan,

Pos Bloc, PDAM Tirtanadi, Masjid Raya Al Mashun, Kantor Balai Kota Lama, Gereja Immanuel, Kuil Shri Mariamman, Vihara Gunung Timur, Tjong A Fie Mansion.

Pengerjaan gambar digital bertema bangunan-bangunan tersebut memerlukan beberapa tahapan agar hasilnya detail dan realistis. Berikut tahapan-tahapannya:

### **Konsep dan Perencanaan**

Tentukan tema, menyiapkan alat (samsung tab s7 dan smart pen), kumpulkan referensi dari foto bangunan-bangunan tersebut, dan buat *thumbnail sketch* (sketsa kecil) untuk menentukan komposisi dan perspektif.

- **Pembuatan Sketsa Dasar**
  - a. Buat sketsa bangunan dengan Teknik tracing
  - b. Tracing menggunakan brush atau alat pensil di software digital infinite painter.
- **Pemilihan warna dan pencahayaan**
  - a. Tentukan palet warna.
  - b. Tambahkan sumber cahaya utama matahari, dan bayangan agar tampak realistis.
- **Detailing dan Tekstur**
  - a. Perjelas garis dan bentuk dengan line art atau blok warna.
  - b. Tambahkan detail arsitektur seperti jendela, pintu, atap, atau ornamen.
  - c. Gunakan tekstur untuk dinding, kaca, atau logam agar tampak lebih hidup.
- **Penyempurnaan dan Efek Tambahan**
  - a. Koreksi perspektif dan komposisi agar tetap seimbang.
  - b. Tambahkan efek pantulan, kabut, atau cahaya untuk suasana yang lebih dramatis.
  - c. Sesuaikan kontras dan saturasi agar warna lebih menarik
  - d. Tambahkan font tulisan untuk memperjelas tema pada gambar
- **Finalisasi dan Export**
  - a. Periksa kembali detail dan pastikan tidak ada elemen yang terlewat.
  - b. Simpan dalam format PNG/JPEG untuk tampilan digital atau PSD/AI untuk edit lebih lanjut.
  - c. Sesuaikan resolusi agar sesuai kebutuhan cetak atau tampilan layar.

## Pembahasan Karya

### Warrenhuis



**Gambar 1.** Hasil Desain Warrenhuis  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Warrenhuis” ini termasuk ke dalam kategori desain SB (Sangat Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu 74. Warrenhuis, bangunan bersejarah peninggalan kolonial yang kini menjadi bagian dari identitas arsitektur Indonesia. Dengan palet warna kuning keemasan dan merah yang kontras, gambar ini memberikan nuansa hangat sekaligus dramatis. Garis-garis tegas dan latar penuh ekspresi menghadirkan kesan artistik yang dinamis, seolah menggambarkan perjalanan waktu yang tertanam dalam dinding bangunan ini.

Ilustrasi ini dibuat dengan teknik digital painting, menggabungkan sapuan kuas dan efek gradasi untuk menciptakan kedalaman. Detail arsitektur diperjelas melalui penggunaan outline yang tegas, permainan cahaya dan bayangan memberikan kesan dimensi.

### London Sumatera



**Gambar 2.** Hasil Desain London Sumatera  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Gedung London Sumatera” ini termasuk ke dalam kategori desain SB (Sangat Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu 72. Bangunan dengan arsitektur klasik Eropa, kini bersanding dengan warna-warni ekspresi artistik yang membawa semangat baru. Dengan dinding birunya yang elegan, gedung ini mencerminkan kejayaan masa lalu yang masih berdiri kokoh di tengah modernitas. Latar belakang penuh motif dan corak abstrak menambah dinamika visual, menggambarkan pertemuan sejarah dengan budaya kontemporer. Sebuah perpaduan antara masa lalu dan masa kini, yang tetap memikat dalam setiap detailnya.

### **Istana Maimun**



**Gambar 3.** Hasil Desain Istana Maimun  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Istana Maimun” ini termasuk ke dalam kategori desain B (Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu 68. Karya ini tersusun dari ilustrasi bangunan istana yang merupakan bangunan berserajarah kota Medan yaitu istana peninggalan kesultanan Deli. gambar ini menggambarkan kemewahan arsitektur istana yang memadukan unsur Melayu, Islam, dan Eropa. Kubah-kubah hitam keemasan bersinar anggun, sementara latar langit dan halaman luas memberikan kesan nostalgia akan sejarah yang tetap hidup.

Ilustrasi ini dibuat dengan memulai sketsa awal menggunakan tablet grafis untuk menangkap struktur dan proporsi bangunan secara akurat. Pewarnaan dasar dengan palet sepi diaplikasikan untuk menciptakan kesan klasik, diikuti dengan shading dan gradasi untuk menonjolkan detail arsitektur seperti ornamen khas dan kubah keemasan. Latar belakang dan elemen tambahan dibuat dengan teknik layering serta brush tekstural agar memberikan efek kedalaman. Sentuhan akhir berupa pencahayaan lembut dan efek tekstur halus ditambahkan untuk memperkaya atmosfer historis serta menghadirkan harmoni visual yang elegan.

## Bank Indonesia Medan



**Gambar 4.** Hasil Desain Bank Indonesia Medan  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Kantor Pos Medan” ini termasuk ke dalam kategori desain SB (Sangat Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu 70. Karya ini tersusun dari ilustrasi yang merupakan bangunan megah De Javasche Bank, lembaga keuangan bersejarah yang menjadi cikal bakal sistem perbankan modern di Indonesia. Arsitektur bergaya neoklasik dengan pilar-pilar kokoh dan kubah megah mencerminkan kejayaan masa lampau. Sapuan warna sepia menambah kesan klasik, membawa kita kembali ke era kolonial saat gedung ini menjadi pusat transaksi dan ekonomi. Dengan burung yang terbang di kejauhan, perangko ini menggambarkan warisan yang terus menginspirasi perjalanan ekonomi bangsa.

## Pos Bloc Medan



**Gambar 5.** Hasil Desain Pos Bloc Medan  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Kantor Pos Medan” ini termasuk ke dalam kategori desain SB (Sangat Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu 70. Karya ini tersusun dari ilustrasi bangunan kantor pos yang merupakan bangunan

peninggalan masa pemerintahan Belanda di Medan. Ilustrasi kantor pos ini dibuat dengan detail bangunan yang persis sama dengan bangunan aslinya. Pewarnaan dasar dengan palet sepia diaplikasikan untuk menciptakan kesan klasik. Adapun *background* pada desain dibuat berwarna cream dengan menambahkan objek pendukung berupa awan hitam ke abu-abuan pada bagian belakang objek.

### **Tirtanadi**



**Gambar 6.** Hasil Desain Tirtanadi  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Tirtanadi” ini termasuk ke dalam kategori desain SB (Sangat Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu 70. Karya ini tersusun dari ilustrasi menara air tirtanadi yang merupakan bangunan bersejarah di kota Medan yang didirikan pada tahun 1905 oleh pemerintah Belanda. Ilustrasi perangko ini menampilkan Menara Tirtanadi, ikon arsitektur kota Medan yang berdiri kokoh sebagai simbol ketahanan dan sejarah. Dengan gaya seni yang dinamis, permainan warna ungu, biru, dan kuning menonjolkan bentuk khas menara air ini, sementara latar belakang berpola abstrak memberikan kesan modern dan ekspresif. Robekan visual yang membelah warna-warna hangat dan dingin menciptakan efek artistik yang menggambarkan perjalanan waktu dan warisan budaya.

## Masjid Raya Al-Mashun



**Gambar 7.** Hasil Desain Masjid Raya Al-Mashun  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Mesjid Raya Al-Mashun” ini termasuk ke dalam kategori desain SB (Sangat Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu 73. Karya ini tersusun dari ilustrasi masjid raya kota Medan yang merupakan peninggalan dari kesultanan Deli. Ilustrasi peranko ini menampilkan Masjid Raya Al-Mashun, ikon spiritual dan arsitektural Kota Medan. Dengan warna hijau terang dan aksen ungu, desain ini memberikan sentuhan modern pada bangunan bersejarah yang telah berdiri sejak 1909. Kubah-kubahnya yang megah, detail ornamen yang khas, serta perpaduan gaya Moor, Timur Tengah, dan Melayu menjadikannya simbol kejayaan Islam di Sumatera Utara. Latar abstrak penuh warna menambah kesan dinamis, menggambarkan kekayaan budaya dan keberagaman yang harmonis.

## Kantor Balai Kota Lama



**Gambar 8.** Hasil Desain Kantor Balai kota Lama  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Kantor Balai kota Lama” ini termasuk ke dalam kategori desain B (Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu 64. Perangko ini menggambarkan Gemeentehuis, bangunan peninggalan kolonial yang berdiri megah di Indonesia. Dengan gaya arsitektur klasik Eropa, struktur ini menjadi saksi bisu perjalanan sejarah kota. Ilustrasi monokromatik memberikan nuansa nostalgia, seolah menghidupkan kembali era kejayaan masa lampau. Detail ornamen yang rumit dan kubah jam yang ikonik semakin menegaskan karakter elegan bangunan ini, menciptakan harmoni antara masa lalu dan seni kontemporer.

### **Gereja Immanuel**



**Gambar 9.** Hasil Desain Gereja Immanuel  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Gereja Immanuel” ini termasuk ke dalam kategori desain B (Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu 64. Perangko ini tersusun dari ilustrasi Gereja Immanuel, ikon spiritual dan arsitektural Kota Medan yang berdiri kokoh dengan menara menjulang, Gereja Immanuel menjadi simbol ketenangan dan kekuatan spiritual di tengah hiruk-pikuk kota. Ilustrasi ini menampilkan keindahan bangunan dengan nuansa hijau lembut yang menambah kesan damai dan sakral. Latar belakang langit yang dramatis mencerminkan perjalanan panjang gereja ini dalam sejarah, menyatukan keimanan dan kebudayaan dalam harmoni yang abadi.

### **Kuil Shri Mariamman**



**Gambar 10.** Kuil Shri Mariamman  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Kuil Shri Mariamman” ini termasuk ke dalam kategori desain SB (Sangat Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu 72. Karya ini tersusun dari ilustrasi Kuil Shri Mariamman, berdiri megah dengan arsitektur khas India Selatan yang penuh ukiran dan patung dewa-dewi, menjadi saksi bisu perjalanan spiritual masyarakatnya. Ilustrasi ini menggambarkan kemegahan gopuram (menara kuil) yang menjulang ke langit, dihiasi warna-warna bumi yang menciptakan suasana mistis nan sakral. Burung-burung yang beterbangan di langit dan suasana sore yang syahdu menambah nuansa historis, seolah membawa kita pada perjalanan ke masa lampau yang penuh dengan doa dan harapan.

### **Vihara gunung Timur**



**Gambar 11.** Vihara gunung timur  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Vihara gunung timur” ini termasuk ke dalam kategori desain SB (Sangat Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu

72. Gambar ini menampilkan ilustrasi perangko bertema Vihara Gunung Timur, sebuah vihara bersejarah di Indonesia. Dengan dominasi warna merah dan emas, desainnya mencerminkan arsitektur khas Tionghoa, lengkap dengan ornamen naga di atap dan pagoda yang megah. Perpaduan langit senja yang berwarna lembayung memberikan nuansa yang menenangkan sekaligus penuh makna budaya.

### **Tjong A Fie Mansion**



**Gambar 12.** Tjong A Fie Mansion  
Sumber: Fahmi Alkindi

Berdasarkan hasil penilaian ketiga penilai, karya yang berjudul “Tjong A Fie mansion” ini termasuk ke dalam kategori desain SB (Sangat Baik) dengan jumlah skor keseluruhan yaitu 72. Karya ini tersusun dari ilustrasi Ilustrasi penuh warna ini menangkap keindahan Tjong A Fie Mansion, rumah megah milik saudagar Tionghoa berpengaruh di Medan pada awal abad ke-20. Perpaduan arsitektur Tiongkok, Melayu, dan Eropa tampak dalam jendela melengkung serta atap khas yang menjulang elegan. Dikelilingi nuansa merah muda berkilauan, perangko ini mencerminkan kejayaan dan semangat multikultural kota Medan, tempat sejarah dan budaya berkelindan dalam harmoni yang memesona.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Tugas akhir dengan judul "Penciptaan Desain Tote Bag Bertema Prangko Seri Bangunan Bersejarah Kota Medan Sebagai Cenderamata Pos Bloc Medan" di latarbelakangi oleh keinginan untuk melestarikan warisan budaya dan sejarah Kota Medan. Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penciptaan desain ini antara lain:

Desain tote bag ini diciptakan dengan menggunakan teknik ilustrasi digital, yang diawali dengan tahap sketsa, kemudian dilanjutkan dengan proses pemilihan warna yang sesuai, serta penambahan detail pada elemen desain. Dalam tahap ini, desainer menggunakan

perangkat lunak desain grafis untuk menggambarkan bangunan-bangunan bersejarah Kota Medan, sehingga menghasilkan desain yang estetik dan menarik. Proses ini bertujuan untuk memberikan kebebasan desainer dalam mengimplementasikan ide dan konsep ke dalam media tote bag yang fungsional dan artistik.

Dalam penciptaan desain ini, penulis menghasilkan desain tote bag dengan tema yang memadukan elemen-elemen prangko dengan gambar bangunan bersejarah yang ada di Kota Medan. Desain ini terinspirasi oleh konsep cenderamata yang dapat merepresentasikan identitas kota serta memberikan kesan menarik bagi para wisatawan yang berkunjung ke Pos Bloc Medan.

Dari kedua poin kesimpulan ini, dapat dipahami bahwa penciptaan desain tote bag ini merupakan salah satu upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya serta sejarah Kota Medan melalui produk kreatif, sekaligus sebagai bentuk apresiasi terhadap warisan arsitektur kota tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka diperoleh beberapa saran sebagai berikut:

Bagi Pencipta Desain: Diharapkan penelitian penciptaan desain ini dapat menjadi referensi bagi desainer lain untuk mengembangkan penelitian serupa, khususnya dalam penciptaan produk desain berbasis tema budaya dan sejarah. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan daya kreativitas dan kemampuan dalam menciptakan desain yang inovatif serta berdaya saing di pasar produk kreatif.

Bagi Institusi Terkait: Penelitian penciptaan desain ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi instansi terkait, seperti lembaga kebudayaan atau pariwisata, untuk terus melestarikan dan mengangkat warisan budaya melalui media desain modern. Dengan menggunakan desain yang relevan dan menarik, diharapkan dapat mengenalkan sejarah Kota Medan dan bangunan bersejarahnya kepada masyarakat luas serta wisatawan.

Bagi Masyarakat: Diharapkan penelitian penciptaan desain ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi masyarakat, khususnya dalam menciptakan karya desain yang lebih kreatif dan unik

## **REFERENSI**

- Bahari, N. (2017). *Kritik seni: Wacana apresiasi dan kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika visual: Konsep, isu, dan problem ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Handoyo, P. C. (2018). *Perancangan desain perangko seri kendaraan tradisional Kraton Yogyakarta (Tesis doktoral, Institut Seni Indonesia Yogyakarta)*.
- Kartono, G., & Zulkifli, M. S. (2018). *Penciptaan desain kaos oblong (T-shirt) dan tas souvenir berbasis seni-budaya Batak*.
- Kumparan. (n.d.). *Cinderamata: Pengertian, fungsi, dan bahan-bahannya*. Diakses 9 Juni 2025, dari <https://kumparan.com/kabar-harian/cinderamata-pengertian-fungsi-dan-bahan-bahannya-1wnnII VrZ9K/full>
- Pipes, A. (2003). *Foundations of art and design*. London: Laurence King Publishing.
- Prasetyo, D., Setyadi, D. I., & Ramadhani, N. (2018). *Pemodelan karakter animasi hewan bergaya deformatif menggunakan motion capture*. *Semnasteknomedia Online*, 6(1), 2–1.
- Retweed. (n.d.). *Test blog here*. Diakses 9 Juni 2025, dari <https://www.retweed.com/blogs/news/test-blog-here>
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2001). *Pengantar tinjauan desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sahman. (1993). *Mengenal dunia seni rupa*. Semarang: IKIP Semarang.
- serupa.id. (n.d.). *Pengertian desain*. Diakses 9 Juni 2025, dari <https://serupa.id/pengertian-desain/>
- Siregar, A., & Zulkifli, Z. (n.d.). *Penciptaan desain tote bag menggunakan AI Draw dan teknik digital printing sebagai cenderamata kota Medan*. *Gestus Journal: Penciptaan dan Pengkajian Seni*, 2(2), 30–40.
- Sitepu, V. (2004). *Panduan mengenal desain grafis*. Jakarta: PT Elex Media.
- Sofjan, A. (2018). *Manajemen bisnis pemasaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Surapati, S. (2014). *Sejarah bangunan-bangunan bersejarah sebagai sumber pembelajaran sejarah di Kota Medan (Tesis doktoral, UNIMED)*.
- Susilo, R. (2002). *Mengenal filateli di Indonesia*. Jakarta: Perkumpulan Filatelis Indonesia.
- Triyanto, R. (2015). *Seni lukis Medan: Potensi dan perkembangannya*. Medan: Unimed Press.
- Ujiie, H. (2006). *Digital printing of textiles*. New York: CRC Press.
- Wong, W. (1986). *Beberapa asas merancang dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.