



Gondang: Jurnal Seni dan Budaya

Available online <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/GDG>

Perancangan Produk Souvenir Objek Wisata *Lubuak pandakian* Nagari Sumpur Kudus Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung

Design of Souvenir Products Lubuak pandakian Tourist Attraction, Nagari Sumpur Kudus, Sumpur Kudus District, Sijunjung Regency

Ahmad Bahrudin¹)*, Ferry Fernando²), A.Fachrizky Al Amien³)

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia

Article History: Received : Dec 12, 2021. Reviewed : Feb 25, 2022. Accepted : Apr 1, 2022.

Abstrak

Nagari Sumpur Kudus merupakan Nagari yang berada di Kec. Sumpur Kudus yang memiliki kekayaan alam yang melimpah juga situs bersejarah bukti perjuangan pahlawan yaitu Tugu PDRI, selain itu juga memiliki objek wisata yang saat ini sedang dikembangkan, dan pembangunann impra strukturnya sedang di kerjakan Adapun dana yang digunakan adalah dana desa, Adapun objek wisata yang sedang dikembangkan adalah air terjun *Lubuak pandakian*, yang menjadi kendala pengembangan selanjutnya adalah belum adanya produk cenderamata yang menjadi ciri khas objek wisata tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) metode ini digunakan dalam melakukan eksperimen tentang produk souvenir mulai dari pra desain, perancangan desain dan pembuatan prototype. Adapun hasil penelitian berupa beberapa produk hasil perancangan souvenir / cenderamata dalam bentuk mockup digital diharapkan menjadi jawaban atas kebutuhan pendukung bagi objek wisata air terjun *Lubuak pandakian*, selain sebagai buah tangan bagi wisatawan juga sebagai saraa promosi bagi objek wisata, yang lebih dikenal baik tingkat nasional, maupun internasional, produk yang di hasil kan berupa souvenir.

Kata Kunci: *Souvenir, wisata, Lubuak pandakian.*

Abstract

Nagari Sumpur Kudus is a Nagari located in the district. Sumpur Kudus which has abundant natural resources is also a historic site as evidence of the hero's struggle, namely the PDRI Monument, besides that it also has a tourist attraction that is currently being developed, and the construction of its structural impra is being worked on. The funds used are village funds. developed is the Lubuak pandakian waterfall, which becomes an obstacle to further development is the absence of souvenir products that characterize this tourist attraction. The method used in this study is an experimental method, a way to find a causal relationship (causal relationship). This method is used in conducting experiments on souvenir products starting from pre-design, design and prototype making. The results of the research in the form of several products designed for souvenirs / souvenirs in the form of digital mockups are expected to be the answer to the needs of supporters for the Lubuak pandakian waterfall tourist attraction, apart from being a souvenir for tourists as well as a means of promotion for tourist objects, which are better known at the national level, as well as internationally, the products produced are in the form of souvenirs.

Keywords: *Souvenir, tourism, Lubuak pandakian.*

How to Cite: Bahrudin, A. Fernando, F. & Al-Amien, A.F (2022). Perancangan Produk Souvenir Objek Wisata *Lubuak pandakian* Nagari Sumpur Kudus Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6 (1): 47-58.

*Corresponding author:

E-mail: abunkriva@gmail.com

ISSN 2549-1660 (Print)

ISSN 2550-1305 (Online)

PENDAHULUAN

Kabupaten Sijunjung merupakan salah satu dari 19 (sembilan belas) kabupaten/kota di Sumatera Barat yang terletak diantara $0^{\circ}18'43''$ LS – $1^{\circ}41'46''$ LS dan $100^{\circ}46'50''$ BT – $101^{\circ}53'50''$ BT dengan ketinggian dari permukaan laut antara 100 – 1.250 meter. Kabupaten Sijunjung berada di bagian Timur Provinsi Sumatera Barat, pada jalur utama yang menghubungkan Provinsi Riau dan Propinsi Jambi. Mengingat letaknya di persimpangan jalur tersebut, Sijunjung merupakan jalur ekonomi dan jalur pariwisata. Secara administratif wilayah Kabupaten Sijunjung dengan luas 313.080 Ha meliputi 8 Kecamatan, 54 Nagari dan 1 desa dengan 254 Jorong, yang wilayahnya berbatasan dengan: Sebelah Utara dengan Kab. Tanah Datar dan Lima Puluh Kota, Sebelah Timur dengan Kabupaten Kuantan Singingi (Prov.Riau), Sebelah Selatan dengan Kabupaten Dhamasraya, dan Sebelah Barat dengan Kabupaten Solok dan Kota Sawahlunto (<https://infopublik.sijunjung.go.id/>).

Sumpur kudus merupakan nagari yang berada di Kecamatan Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung merupakan daerah yang memiliki kekayaan alam yang sangat melimpah, selain itu juga memiliki situs bersejarah tugu PDRI salah satu bukti perjuangan Mr Syafrudin Prawiranegara Bersama rekan – rekan perjuangan beliau, (www.kawasansumbar.com). Selain itu Nagari Sumpur Kudus juga memiliki potensi objek wisata air terjun *Lubuak pandakian*, yang saat ini sedang dilakukan pembenahan baik sarana maupun prasarananya, saat ini jalan menuju objek wisata tersebut sudah baik dengan dilakukan pengerasan jalan dan di beton sehingga akses nya lebih mudah pengunjung bisa berjalan kaki maupun naik sepeda motor sehingga lebih cepat menuju lokasi objek wisata tersebut, wisata alam air terjun *Lubuak pandakian* telah dikenal sejak dulu, tidak saja masyarakat Nagari Sumpur Kudus yang

berkunjung ke lokasi *Lubuak pandakian* itu, pengunjung juga berdatangan dari Nagari tetangga seperti dari unggan, Manganti, Silantai dan Nagari lainnya di sekitar Sumatera Barat (wawancara Wali Nagari Sumpur Kudus)

Era globalisasi saat ini, kegiatan wisata menjadi salah satu kebutuhan di dalam kehidupan manusia, pariwisata merupakan salah satu sektor yang diandalkan pemerintah untuk memperoleh devisa dari penghasilan non-migas. Salah satu tempat wisata budaya indonesia yang sudah dikenal sejak dulu adalah danau toba, kabupaten samosir tunjuck melalui UU no. 36/2003 ditempatkan sebagai salah satu pariwisata yang paling diandalkan. Salah satunya wisata budaya tomok yang terletak di kecamatan simanindo kabupaten samosir yang merupakan salah satu objek wisata budaya yang sering di kunjungi wisatawan lokal maupun mancanegara.(Sitohang et al., 2019)



Gambar 1. Imprastruktur berupa akses jalan menuju lokasi objek wisata *Lubuak pandakian* (Dokumentasi Nagari Sumpur Kudus 2021)

Selain itu juga telah dibangun imprastruktur pendukung lainnya seperti tempat parkir yang dilengkapi dengan mushola, kolam pemandian bagi anak-anak dan kantin, sedangkan untuk buah tangan berupa oleh-oleh dalam bentuk souvenir belum tersedia, hal ini dikarenakan belum adanya desain atau rancangan yang khas tentang objek wisata *Lubuak pandakian* harapannya dengan adanya bentuk produk souvenir yang mencirikan objek wisata tersebut

diharapkan selain menjadi oleh-oleh juga menjadi sarana promosi bagi tempat tersebut. (wawancara wali Nagari Sumpur Kudus).



Gambar 2. Objek wisata air terjun *Lubuak pandakian* (Dokumentasi Nagari Sumpur Kudus 2021)

Objek wisata *Lubuak pandakian* memiliki potensi untuk dikembangkan, diharapkan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak maka objek wisata ini lebih di kenal oleh masyarakat umum baik tingkat local, nasional maupun mendunia, untuk menuju hal tersebut maka dibutuhkan sarana pendukung dalam bentuk souvenir yang memiliki ciri khas daerah tersebut, terutama dengan tema objek wisata *Lubuak pandakian*.

Rencana penelitian ini juga merupakan lanjutan dari kegiatan sebelumnya yaitu program nagari binaan yang di fasilitasi oleh LPPMPP, dimana salah satu materi pelatihan tersebut adalah pembuatan souvenir dengan objek pelatihan adalah bagaimana memindahkan objek wisata *Lubuak pandakian* ke dalam Media kaos dengan Teknik digital printing dan aplikasi pada kaos menggunakan papper transfer Adapun objek gambarnya potensi wisata *Lubuak pandakian*, animo peserta pun sangat tinggi dengan produk yang telah dihasilkan walaupun dengan Teknik sederhana dan berkeinginan untuk lebih mengembangkan lagi dengan bentuk souvenir lainnya sehingga akan menjadi symbol dan media promosi bagi objek wisata tersebut.



Gambar 3 Peserta pelatihan sedang memindahkan gambar pada kaos dengan menggunakan papper transfer pemindahan gambarnya dengan Teknik *hotprint* atau di setrika (Photo, Ahmad Bahrudin 2021)

Berdasarkan beberapa hal tersebut diatas menjadi landasan pengusulan proposal terapan ini. Diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi jawaban atas kebutuhan souvenir dan menjadi bahan promosi objek wisata tersebut sehingga ke depannya semakin meningkatnya kunjungan wisatawan dan juga menjadi sumber ekonomi bagi masyarakat di sekitarnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk memahami objek penelitian dengan mengikuti langkah-langkah tertentu yang memandu peneliti sesuai prosedur penelitian. Metode penelitian yang digunakan di sini adalah metode *participation observation* yang disebut juga dengan observasi aktif (Soedarsono, 2001)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental Menurut Arikunto (2006) "metode penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu" (Arikunto 2006).

Untuk membuat perancangan souvenir objek wisata *Lubuak pandakian* maka perlu dilakukan langkah-langkah yang efektif dalam beberapa tahapan berikut:

1. Melakukan surney awal ke objek wisata yang akan dibuat rancangan dan melakukan interview dengan

pengelolanya sehingga akan diketahui bentuk souvenir yang sesuai dengan objek wisata tersebut

2. Membuat rancangan berdasarkan hasil survey dan menentukan bahan apa saja yang akan dijadikan bahan baku pembuatan souvenir.
3. Membuat prototype produk souvenir dengan berbagai macam bentuk dan bahan seperti kayu, kayu yang digunakan merupakan kayu yang berada disekitar objek wisata tersebut, selain kayu juga menggunakan bambu dikombinasikan dengan resin, pin, kaos, totebag, dan berbagai souvenir berbahan resin.
4. Melakukan evaluasi terhadap prototype produk yang telah di buat.
5. Setelah di lakukan evaluasi Langkah selanjutnya membuat produk terbatas yang nantinya akan di perbanyak.

Menyerahkan hasil perancangan dalam bentuk produk prototype ke pada mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen merupakan metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Penelitian eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan menggunakan metode penelitian eksperimen merupakan sebuah mencobakan teori diwujudkan menjadi sebuah produk dengan melakukan eksperimental seperti disebutkan oleh syarifudin adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dengan kontrol yang ketat (Sedarmayanti dan

Syarifudin, 2002). Dalam penelitian ini peneliti melakukan riset tentang bagaimana merancang souvenir destinasi wisata *Lubuak pandakian*, akan menjadikan objek wisata tersebut lebih dikenal oleh masyarakat, sehingga akan meningkatkan kunjungan dan akhirnya akan meningkatkan tarap ekonomi masyarakat disekitarnya.

a. Perancangan souvenir

Ekperimen rancangan souvenir objek wisata *Lubuak pandakian*, merupakan suatu tantangan yang diberikan oleh pengelola objek wisata tersebut, saat ini objek wisata tersebut sedang mengembangkan bagaimana lebih dikenal masyarakat sebagai ikon daerah tersebut, baik secara local, nasional maupun internasional, sebab destinasi wisatanya memiliki keunikan dimana terdapat air mancur di dalam goa, hal ini yang akan membedakan dengan destinasi wisata manapun, sehingga akan menjadi daya Tarik tersendiri bagi pencinta wisata, Adapun beberapa bentuk desain akan diaplikasikan pada beberapa bentuk souvenir/cenderamata, yang mencirikan objek wisata tersebut juga memiliki bentuk maupun desain yang beda dengan souvenir lainnya.

Beberapa rancangan souvenir terdiri dari beberapa jenis souvenir yang akan di minati pengunjung objek wisata tersebut, untuk saat ini difokuskan pada jenis-jenis cenderamata yang memiliki bentuk dan nilai jual yang terjangkau pengunjung, kedepannya akan difikirkan bagai mana menciptakan souvenir yang memiliki ciri khas daerah tersebut baik bahan maupun karakter bentuknya, Adapun produk souvenir yang akan dibuat adalah:

beberapa *sample* gantungan kunci, gelang *rubber*, mug, pin, topi, kaos, dan *tote bag*. Pada beberapa produk tersebut akan diterapkan gambar/hiasan yang mencirikan objek wisata *Lubuak pandakian* baik dalam bentuk siluet dari air terjun maupun dalam bentuk *typografi* tulisan "*Lubuak pandakian*".

Beberapa rancangan tersebut diatas selanjutnya di buat sketsanya, selanjutnya akan dipilih dari beberapa sketsa menjadi desain jadi, diimplementasikan dalam bentuk produk prototipe, lalu di evaluasi produk-produk tersebut, selanjutnya ditentukan produk yang akan dibuat lalu dipasarkan disekitar objek wisata, produk yang mana yang lebih diminati oleh wisatawan baik bentuk maupun dari hiasan yang dibentuknya.

b. Implementasi

Realisasi / perwujudan gambar sketsa menjadi benda nyata dalam hal ini menggunakan bahan sesuai dengan telah direncanakan selanjutnya di realisasikan dalam bentuk produk souvenir, dengan menggunakan bahan baku yang biasa digunakan sebagai bahan pembuatan souvenir, seperti : beberapa jenis Pin gantungan kunci, liontin, gelang *rubber*, mug, *tote bag*, dan kaos. Untuk mengimplementasikan desain tersebut menjadi produk souvenir dibutuhkan beberapa jenis bahan, alat yang digunakan juga Teknik pengerjaan yang dibutuhkan.

c. Tahapan Perancangan Souvenir

Realisasi penelitian ini diawali dengan menganalisa objek wisata *Lubuak pandakian*, terutama yang menjadi ikon dari objek wisata tersebut, berdasarkan hasil survey sebelumnya, terdapat beberapa spot yang bisa di jadikan ikon

souvenir tersebut, seperti: jalan menuju objek wisata, jembatan penghubung, area pemandian, *jump stone*, dan area di dalam goa yang terdiri tempat pemandian dan air terjun yang terdapat dalam goa.

a) Situasional

Langkah pertama adalah situasional bertujuan mengidentifikasi dan membatasi masalah, bertujuan untuk membatasi spot wisata mana saja yang terletak di *Lubuak pandakian* yang akan dijadikan sebagai ide perancangan souvenir tersebut, dari beberapa ikon objek wisata *Lubuak pandakian*, maka di fokuskan pada air terjun yang berada dalam goa, hal ini diputuskan berdasarkan hasil survey, menyatakan bahwa pengunjung/wisatawan lebih memilih air mancur tersebut dibanding spot lainnya.



Gambar 4. Air terjun dalam goa yang berada di *Lubuak pandakian* (Dokumentasi tim penelitian)



Gambar 5. Air terjun di photo dari sudut lain
(Dokumentasi tim penelitian)

b) Ringkasan Rencana

Spesifikasi dan Pernyataan Masalah, setelah mengamati beberapa objek yang akan di jadikan ikon pada beberapa produk souvenir maka dipilih gambar pertama, hal ini dilakukan setelah melakukan beberapakali analisis baik dari hasil survey juga dalam bentuk visual, dimana visual dari objek tersebut sangat menarik dijadikan sebagai ikon nya, sebab objek tersebut bentuknya sangat indah terutama jika mendapat sinar matahari penuh, akan memancarkan keindahan. Juga tidak memiliki kemiripan dengan objek wisata lainnya, sehingga akan menjadi hal yang berbeda bagi pengunjung untuk memiliki souvenir tersebut, diharapkan juga akan menjadi sarana informasi bagi objek wisata tersebut.

c) Investigasi

Menganalisa, Koleksi Data dan Riset merupakan tahap yang sangat dibutuhkan dalam proses perancangan sebuah produk, pada tahapan ini akan menganalisa dari beberap ikon yang berada pada objek wisata tersebut, baik dari visual, warna maupun hal pendukung lainnya, dilanjutkan pada tahapan mengamati

koleksi data sample dari beberapa objek yang akan di jadikan ikon dalam perancangan ini, terakhir melakukan riset, diawali dengan mengamati objek yang akan di gayakan atau distylisasi dari bentuk aslinya menjadi bentuk lain tetapi tidak mengubah bentuk aslinya, jadi masi bisa melhat bentuk objek aslinya.

d) Pemecahan-Pemecahan

Mengembangkan, Eksplorasi Bentuk, merupakan tahapan eksplorasi bentuk desain berdasar dari bentuk objek gambar dari sample yang sudah diambil sebelumnya, agar mendapatkan bentuk souvenir yang mencirikan objek wisata tersebut, dalam hal ini adalah objek wisata air terjun yang berada di dalam goa, yang menjadi tujuan utama para pengunjung objek wisata tersebut.

e) Pemecahan Terbaik

Pemilihan Sket, Desain Terbaik, setelah dilakukan amatan pada objek wisata tersebut, selanjutnya membuat beberapa sketsa dari bentuk air terjun, menjadi bentuk siluet dengan melakukan modifikasi gambar menggunakan pendekatan stilisasi, sehingga mendapatkan bentuk yang simple tetapi masih mencirikan air terjun tersebut, dan tentunya akan berbeda dengan desain pada souvenir objek wisata sejenis lainnya, hal ini dibuktika berdasarkan hasil riset dan survey melalui google lens, metode ini digunakan untuk mengukur tingkat similaritas dari desain yang telah dibuat apakah memiliki kesamaan dengan soubenir sejenis atau tidak, jika tidak maka produk yang dihasilkan memiliki tingkat original yang tinggi (strong).



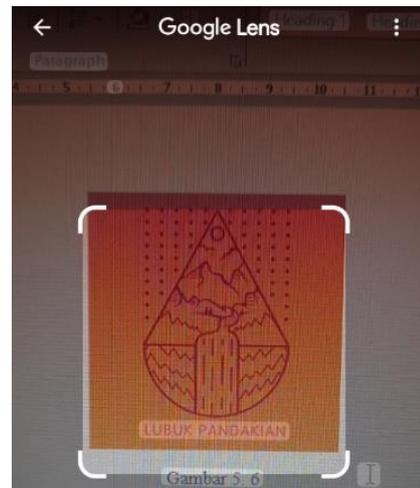
Gambar 6. Rancangan 1



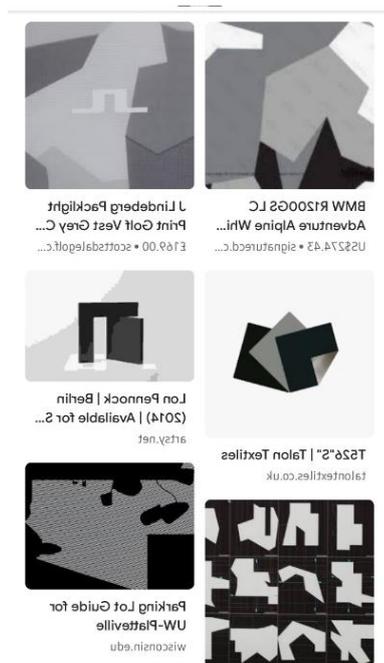
Gambar 9. Rancangan ke dua (Dokumentasi tim penelitian)



Gambar 7. Pelacakan menggunakan google lens



Gambar 10. Pelacakan rancangan ke dua menggunakan google lens



Gambar 8. Hasil pelacakan tidak terindikasi ada kemiripan dengan desain lain



Gambar 11. Hasil pelacakan menggunakan google lens

f). Model

Mock Up, Prototype, Simulasi, merupakan tahap untuk melakukan simulasi aplikasi rancangan pada produk-produk souvenir, tahapan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kesesuaian antara desain dengan produk, pada model ini menggunakan simulasi digital, sebelum nantinya akan di buat dalam bentuk benda jadi, Adapun beberapa perancangan souvenir objek wisata *Lubuak pandakian*, dalam penelitian ini menghasilkan dua bentuk rancangan yang berbeda bisa dilihat pada beberapa rancangan sebagai berikut:

1. Rancangan Pertama

Pada bentuk rancangan souvenir pertama merupakan stylisasi dari bentuk air mansur *Lubuak pandakian*, tersusun antara dua warna kontras hitam dan putih, dengan mengambil karakter hitam merupakan interpretasi dari bentuk bebatuan yang mengelilingi air dengan bentuk goa, sedangkan putih merupakan interpretasi dari air terjun yang Ketika jatuh akan menghasilkan warna putih akibat hempasan ke bawah berupa biuh-buih.

1). Pin dan Gantungan kunci

Rancangan pertama berupa pin biasanya di pake / ditempel pada kaos/ baju, desain yang diaplikasikan berupa gambar siluet dari air terjun *Lubuak pandakian*, pin ini terdiri beberapa ukuran sesuai dengan animo pengunjung, dan akan diperbanyak sesuai requestnya, Adapun segmennya yaitu untuk kalangan anak, remaja, dan dewasa.



Gambar 12. Rancangan pin (Dokumentasi tim penelitian)

2). Gelang

Rancangan kedua berupa gelang rubber, dengan aplikasi tulan pada sekeliling gelang tersebut, juga ditambahkan siluet ikon air terjun *Lubuak pandakian*, gelang jenis ini dipilih selain segi visualnya menawan, biaya produksi tidak terlalu tinggi sehingga nilai jualpun lebih terjangkau, Adapun segmennya adalah untuk pengunjung remaja dan anak-anak, diharapkan akan diminati oleh kalangan tersebut, dampaknya bagi objek wisata akan semakin di kenal dikalangan remaja.



Gambar 13. Rancangan gelang rubber (Dokumentasi tim penelitian)

3). Gantungan Kunci/tas

Rancangan ke tiga diaplikasikan pada gantungan kunci, dipilih karena diharapkan pengunjung objek wisata tertarik dengan produk ini, dengan asumsi

setiap orang memiliki objek sebagai gantungan ini, seperti tas, kunci, dll. Jenis ini juga lebih dibutuhkan dengan segmen yang sangat luas, mulai anak-anak sampai remaja. Bahan yang digunakan disesuaikan dengan nilai jualnya, untuk nilai jual menengah ke bawah menggunakan bahan kulit sintetis, sedangkan untuk kalangan menengah ke atas menggunakan bahan baku kulit tersama. Untuk warna yang digunakan akan di random, (coklat, hitam dan abu-abu).



Gambar 14 Gantungan kunci/tas (Dokumentasi tim penelitian)

4). Masker

Sehubungan dengan dalam kondisi pandemic vovid-19, sebagai bentuk kepedulian juga merancang masker dengan ikon air terjun *Lubuak pandakian*, diharapkan selain sebagai oleh-oleh khas juga sebagai penlindung diri dari wabah covid 19, di buat menggunakan multi size (anak-anak, remaja dan dewasa).



Gambar 15. Rancangan masker (Dokumentasi tim penelitian)

5). Tote bag

Rancangan ke lima adalah tottebag, rancangan ini dikhususkan untuk sarana promosi objek wisata tersebut, dan nantinya digunakan oleh pemerintahan untuk sarana tukar cenderamata. Ketika akan ada kunjungan kerja atau kunjungan lainnya yang membutuhkan produk cenderamata/souvenir, diharapkan tamu tersebut bisa menyebarkan tentang eksistensi objek wisata *Lubuak pandakian*, sehingga objek wisata tersebut lebih dikenal oleh khlayak luas.



Gambar 16. Rancangan Totebag (Dokumentasi tim penelitian)

6). Mug

Mug merupakan souvenir yang biasa digunakan untuk mendukung objek wisata, ini juga yang menjadikan inspirasi dalam perancangan souvenir ini,

diharapkan dengan adanya souvenir ini menjadi alternatif lain koleksi souvenir dengan ikon air terjun *Lubuak pandakian*, diperuntukan bagi wisatawan menginginkan cenderamata dengan selain nilai historis wisatanya juga bisa digunakan sehari-hari atau sebagai pajangan di etalasenya.



Gambar 17. Rancangan Mug (Dokumentasi tim penelitian)

7). Gantungan kunci kayu

Salah satu potensi daerah yang berada di sekitar objek wisata adalah melimpahnya bamboo dan kayu, untuk memaksimalkan penggunaan bahan baku maka digunakan juga bahan-bahan yang berada dilingkungan sekitar, selain ramah lingkungan juga akan memiliki efek domino bagi perekonomian masyarakat sekitarnya.



Gambar 18. Rancangan gantungan kunci bahan kayu (dokumentasi tim penelitian)

8) Kaos/Baju

Rancangan ke delapan merupakan implementasi desain dalam bentuk kaos/baju, media ini digunakan sebagai upaya untuk memnyuguhkan alternatif souvenir yang bisa digunakan sebagai pakaian, untuk warna dan ukuran disesuaikan dengan animo pembeli, pada aplikasinya nanti akan menggunakan Teknik hotprint, dimana kaos tersebut akan dibuat berdasarkan pesanan, dan bisa dikombinasikan dengan photo pemesan dengan latar belakang objek wisata *Lubuak pandakian*. Pada desain ini masih menampilkan siluet air terjun dan tulisan *Lubuak pandakian*.



Gambar 19. Rancangan pada baju/kaos (Dokumentasi tim penelitian)

sesuai dengan animo pengunjung, dan akan diperbanyak sesuai requestnya, Adapun segmennya yaitu untuk kalangan anak, remaja, dan dewasa.

9) Topi

Topi merupakan asesories yang biasa digunakan oleh kaum laki-laki dan berguna untuk menutupi kepala dari matahari dan hujan, pada perancangan ini diharapkan souvenir tersebut bisa diminati oleh pengunjung mengingat lokasi wisata tersebut memiliki cuaca yang cukup panas sehingga membutuhkan alat perlindungan diri berupa topi, juga akan di buat dalam berbagai ukuran dan warna sehingga pengunjung memiliki pilihan yang banyak.



Gambar 20. Rancangan Topi (Dokumentasi tim penelitian)

SIMPULAN

Penelitian ini sebagai upaya untuk untuk memenuhi kabutuhan akan souvenir pada objek wisata air terjun *Lubuak pandakian*, diharapkan bisa lebih memperkenalkan objek wisata tersebut, perancangan ini pada aplikasinya adalah melakukan stilisasi dari bentuk air terjun tersebut, sehingga tercipta ikon yang semoga akan lebih mendekatkan objek wisata tersebut kepada masyarakat sekitarnya, dampaknya adalah meningkatnya jumlah kunjungan juga meningkat kan perekonomian masyarakat dan perekonimoan nigari sebagai pengelola objek wisata tersebut.

Branding image atau pencitraan sangat dibutuhkan terutama bagi objek/ tujuan yang belum begitu dikenal oleh masyarakat baikl local, nasional maupun internasional, diharapkan hasil penelitian ini memberikan dampak positif bagi masyarakat Sumpur Kudus.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat, dan Pusat Pengembangan Pembelajaran (LPPMPP) Institut Seni Indonesia Padangpanjang, yang telah memberikan kesempatan dan bantuan baik secara moril maupun materi, sehingga tulisan artikel ini dapat terpublish dari hasil penelitian TERAPAN.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, F. & E. (2018). E-Commerce Oleh-Oleh Khas Minang. *VOTEKNIKA Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 6(2), 107-112. E-COMMERCE OLEH-OLEH KHAS MINANG
- Bahrudin, A. (2020). Community Empowerment Through Development Of Mansiang Woven Product Design In Jorong Taratak Nagari Kuba. *Pengembangan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1).
- Gustami, S. (2007). *Butir-butir mutiara estetika timur " Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia."* Prasista.
- Hendrawan, A. (2017). DESAIN SOUVENIR BERGAYA LOWPOLY ' BWS COY .' *Artika*, 2, 62-71.
- Jamaluddin, M. F., Hadian, M. S. D., & Nugraha, A. (2021). Concept of Balance in the Hindu-Balinese Community for Sustainable Tourist Park Spatial Planning. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 5(2), 193-203.

- Khairani, K. (2020). Pengembangan Souvenir Wisata Minangkabau Berbasis Human Centered Design di Nagari Kamang Mudiak Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi *Jurnal Suluah ...*, 1(2), 52–57.
<https://doi.org/10.24036/00971108>
- Mahardika, J. D. (2018). *Studi souvenir berukir di nagari pandai sikek kecamatan x koto kabupaten tanah datar*. Universitas Negeri Padang.
- Sachari, A. (1986). *Seni Desain dan Teknologi: Antologi Kritik, Opini dan Filosofi*. Pustaka.
- Sachari, A. (2007). *Budaya Visual Indonesia: Membaca Makna Perkembangan Gaya Visual Karya Desain di Indonesia ababd ke-20*. Erlangga.
- Sitohang, I. N., Pakpahan, R., & Silitonga, S. (2019). Pemodelan Kawasan Pasar Souvenir di Desa Tomok (Objek Kasus: Desa Wisata Tomok, Kabupaten Samosir, Sumatera Utara). *Jurnal Arsitektur Alur*, 2(1), 21–30.
- Soedarsono, R. M. (2001). *Metode Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Webshite:

<https://infopublik.sijunjung.go.id/>
diakses tanggal 3 September 2021

[Sumpur Kudus Miliki Objek Wisata alam yang Indah.Sarat Makna dan Sejarah yang butuh sentuhan Lembut Pemerintah \(kawasansumbar.com\)](http://www.kawasansumbar.com), diakses tanggal 6 September 2021

[Narasumber](#)

[Syahrijal.S.Ag Wali Nagari Sumpur Kudus interview by phone tanggal 6 September 2021](#)