

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah Perancangan

Kota Samarinda adalah kota yang *multikultural* dengan memiliki suku, budaya, dan agama. Berbagai macam yang terdiri dari suku; Dayak, Kutai, Banjar, Bugis hingga Jawa. Ini membuat Kota Samarinda mempunyai banyak identitas, yang telah ada, maupun yang sekarang berjalan dengan perkembangan suatu kota. Kota Samarinda secara geografis dibelah oleh Sungai Mahakam, yang membelah dua daerah yaitu Samarinda Kota dan Samarinda Seberang. Maka dari itu Ibu Kota dari Kalimantan Timur ini, memiliki semboyan atau julukan atau istilah Samarinda Kota Tepian. Maka dari itu budaya yang dilakukan pada masyarakat Kota Samarinda dalam kegiatan orang dahulu beraktivitas di daerah aliran Sungai Mahakam seperti pedagang dan nelayan.

Dari banyaknya wisata, bangunan sejarah, *landmark* dan kebudayaan, Kota Samarinda memiliki banyak tempat wisata, seperti Tepian Sungai Mahakam, yang menjadi pusat tongkrongan masyarakat seperti halnya alun-alun. Ada juga Monumen Tugu Pesut Mahakam, yang didirikan untuk mengenang hewan endemik yang hidup dibantaran sungai Mahakam pada zaman dulu hingga sekarang. Ada pula Citra Niaga, sebagai tempat pusat perdagangan Kota Samarinda pada zaman dahulu hingga sampai saat ini dan menjadi berkembang hingga menjadi pedestrian. Ada pula tempat ibadah sekaligus menjadi wisata religi yaitu Masjid Islamic Center Samarinda, adalah masjid termegah dan terbesar kedua di Asia Tenggara. Lalu ada pula suku dan kebudayaan dari suku Dayak Kenyah yang hidup berdampingan di tengah Kota Samarinda yaitu di daerah Pampang, mereka menjadi salah satu suku Dayak yang masih kental melestarikan budaya seperti tarian adat, kerajinan tangan seperti manik, ukiran dayak, dan menjadi oleh-oleh khas Dayak maupun kota Samarinda.

Dari berbagai macam suku, kebudayaan, wisata, kuliner hingga bangunan ikonik atau yang lebih dikenal dengan *landmark* yang mempunyai sejarah dan berkembang dari zaman dahulu hingga tumbuh bersama dengan terbentuknya Kota Samarinda sekarang. Maka dari latar belakang di atas tercetuslah ide merancang desain ilustrasi *merchandise landmark* Kota Samarinda, dengan menggambarkan *landmark* yang berada di kota, disini penulis ingin mewujudkan desain ilustrasi yang mengemas atau mengkombinasikan yang ada di masyarakat Samarinda menjadi *merchandise*

*landmark* Kota Samarinda dengan menggunakan media yang sangat dekat dengan masyarakat yaitu kaos (*T-shirt*), *sticker*, *totebag*, *mug* (gelas), *mousepad*, *Posters*, sebagai media promosi memperkenalkan identitas atau *landmark* Kota Samarinda terhadap masyarakat Samarinda, khususnya anak muda, masyarakat dan wisatawan lokal.

## **1.2 Rumusan Masalah Perancangan**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan Rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang desain ilustrasi *merchandise landmark* kota samarinda dengan berbagaimacam destinasi wisata alam, budaya dan bangunan sejarah, juga desain yang kreatif dan mampu membangkitkan ketertarikan wisatawan.

## **1.3 Batasan Masalah Perancangan**

Batasan perancangan diperlukan agar dapat menghasilkan desain yang menarik dan komunikatif. Adapaun beberapa batasan dalam Perancangan Desain Ilustrasi *Merchandise Landmark* Kota Samarinda, yang terfokus pada *landmark* kota sebagai berikut:

1. Ilustrasi Jembatan Mahakam dan Sungai Mahakam
2. Ilustrasi Monumen Pesut Mahakam
3. Ilustrasi Citra Niaga

Kenapa hanya tiga objek ini saja, dikarenakan lebih memiliki nilai sejarah Kota Samarinda, dan berpotensi mewakili ikon Kota Samarinda. Setiap desain *landmark* kota tersebut, penulis membuat 2 alternatif desain ilustrasi yang akan di aplikasikan pada media berupa:

1. *T-shirt* (kaos)
2. *Totebag*
3. *Mug* (gelas)
4. *Posters*
5. *Mousepad*
6. *Sticker*

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperkenalkan 3 (tiga) *landmark* Kota Samarinda kepada masyarakat samarinda khususnya anak muda dan wisatawan lokal.
2. Untuk meningkatkan identitas Kota Samarinda melalui *merchandise landmark* agar mampu bersaing dengan daerah lain.
3. Untuk mempermudah masyarakat Samarinda dan wisatawan menemukan oleh-oleh yang menarik khas dari Kota Samarinda

#### **1.5 Manfaat Perancangan**

Hasil perancangan ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya, antara lain:

##### **1. Bagi STSRD VISI**

Untuk melengkapi penulisan perancangan dan digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan wawasan keilmuan.

##### **2. Bagi Bidang Keilmuan**

Menambah referensi bagi akademisi khususnya desain komunikasi visual dan kesadaran tentang mengelola sejarah juga budaya yang tumbuh.

##### **3. Bagi Masyarakat**

Membantu masyarakat agar mengetahui landmark yang memiliki sejarah atau identitas Kota Samarinda melalui merchandise dengan pendekatan potensi budaya dan wisata yang dimiliki Kota Samarinda.

## 1.6 Skema Perancangan

