



REVITALISASI IDENTITAS MELAYU MELALUI EKSPLORASI BENTUK ARSITEKTUR IKONIKNYA DALAM PENGEMBANGAN MINIATUR SEBAGAI CENDERAMATA PARIWISATA KOTA MEDAN

Zulkifli¹, Gamal Kartono², Anam Ibrahim³, Barli Kifli⁴, Misgiya⁵
Universitas Negeri Medan

*zulkiflifbs@unimed.ac.id

ABSTRAK

Kota Medan merupakan wilayah Kesultanan Deli, memiliki beberapa bentuk arsitektur ikonik yang sudah melegenda. Sebagai kota wisata, Medan sudah dikenal semenjak awal abad kedua puluh. Sampai sekarang, keberadaan Kota Medan sebagai kota wisata belum banyak didukung oleh ketersediaan produk cenderamata yang khas. Di sisi lain, potensi untuk pengembangan produk cenderamata yang dimaksud ada, yaitu potensi produksi dan pemasaran. Makalah hasil penelitian ini memaparkan tentang revitalisasi identitas Melayu melalui pengembangan produk cenderamata miniatur berbasis bentuk-bentuk arsitektur ikoniknya, untuk mendukung kepariwisataan Kota Medan. Tujuannya adalah untuk mengkaji potensi bentuk-bentuk arsitektur ikonik Melayu sebagai basis eksplorasi teknis dan estetis pengembangan produk cenderamata miniatur, sehingga berkontribusi terhadap diversifikasi produk cenderamata Kota Medan. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitiannya adalah deskriptif-kualitatif, dengan metode penelitian survey dan penciptaan kreatif. Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber, dianalisis berdasarkan model interaktif: reduksi data, penyajian data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, karakter bentuk arsitektur ikonik Melayu memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi rujukan penciptaan miniatur sebagai produk cenderamata eksklusif Kota Medan. Secara teknis, miniatur sebagai produk pariwisata efektif dieksplorasi dalam berbagai media, dengan menerapkan prinsip seni wisata. Secara umum, produk miniatur yang dihasilkan memiliki kualitas estetis, original, berkontribusi terhadap pengembangan cenderamata Kota Medan.

Kata kunci: *revitalisasi, identitas Melayu, arsitektur ikonik, miniatur, cenderamata pariwisata*

ABSTRACT

The city of Medan, a part of the Deli Sultanate, has some iconic architectural forms that are legendary. Medan has had the reputation as a tourism destination since the beginning of the 20th century. Until now, the existence of Medan as a tourism destination has not been supported by the availability of unique tourism products. On the other hand, the potential of developing one does exist, which is the potential of producing and marketing the products. The paper of this research is a description of how Malay identity is revitalized through the development of Miniatures as a souvenir product which is based on the iconic architectural forms of Malay to support Medan tourism. The purpose is to study the potentials of Malay iconic architectural forms as the foundation of the technical and aesthetic exploration of the development of the miniatures so that there is a contribution towards the diversification of tourism products in Medan. The approach applied in this research is descriptive-qualitative with the research method of Survey and Creative Creation. The data for this research was gathered from various sources: written data, documentation of pictures and videos, interview results, creative process notes and appreciative assessment. The data was analyzed through interactive model: data reduction, data presentation, verification and conclusion withdrawal. Based on the findings, the character of the Malay iconic architectural forms has the strong potentials to be developed as a reference of creating miniatures as tourism product exclusive to Medan City. Technically, miniature as a souvenir product is effective to be explored on various media by implementing the principals of tourism art. Generally, the miniature products created have aesthetic values and originality. The products also contribute to the development souvenirs in Medan through the revitalization of Malay culture identity.

Keywords: revitalization, Malay identity, iconic architecture, miniature, tourism souvenirs



PENDAHULUAN

Medan adalah kota metropolitan nomor tiga terbesar di Indonesia, yaitu setelah Jakarta dan Surabaya, dengan jumlah penduduk 2.229.408 jiwa (<http://perkotaan.bpiw.pu.go.id/v2/kota-besar/93>). Kota Medan juga merupakan ibu kota provinsi Sumatera Utara. Karena keindahan alam dan ragam budayanya, Kota Medan dan Sumatera Utara umumnya sudah didatangi wisatawan Eropa semenjak tahun 1920-an (Damanik, 2014). Daerah Berastagi, Danau Tona (Parapat), Pulau Nias, dan Kota Medan sudah terkenal sebagai daerah tujuan wisata semenjak zaman penjajahan Belanda. Seiring berkembangnya zaman, Kota Medan tumbuh menjadi kota modern, dengan penduduk yang heterogen dan multi etnis. Posisi geografis Kota Medan juga sangat strategis, dekat dengan negara tetangga Singapura dan Malaysia.

Perkembangan kepariwisataan Kota Medan belum sejalan dengan keberadaan elemen pendukungnya, khususnya ketersediaan produk cenderamata yang khas. Padahal ketersediaan produk cenderamata yang khas sebagai bagian dari identitas lokal, sangat mendukung terhadap kemajuan pariwisata. Dimanapun kepariwisataan yang sudah maju, senantiasa didukung dari kontribusi produk cenderamatanya (Rahajeng, 2015). Cenderamata pariwisata adalah produk yang diproduksi dan dikonsumsi dalam kaitannya dengan kepariwisataan (Zulkifli, 2010). Cenderamata pariwisata adalah objek yang menghubungkan secara batiniah (ingatan, hayalan, imajinasi) seseorang tentang kawasan wisata yang pernah dikunjunginya (Causey, 2006).

Survey yang dilakukan di beberapa tempat penjualan produk cenderamata, yaitu di pasar sentral Medan, mall dan supermarket, serta sekitar Istana Maimun terlihat menjual produk-produk yang bersifat umum, tidak mencitrakan Kota Medan. Produk yang bersifat umum, tentunya tidak merepresentasikan daerah tertentu, sehingga tidak dapat menjadi produk cenderamata (Rahajeng, 2015; Pelly, 2015). Berdasarkan gambaran di atas, haruslah dikembangkan jenis dan bentuk cenderamata yang mencitrakan karakteristik lokal Kota Medan dan sekitarnya. Untuk mengembangkannya, banyak bentuk-bentuk ikonik yang sudah dikenal masyarakat sebagai penanda dan petanda Kota Medan sebagai rujukan. Sebagai kota Melayu, di Medan berdiri bangunan Istana Maimun sebagai istana kesultanan Melayu Deli, Masjid Raya Al Mashun sebagai simbol religiusitas Islam masyarakat Melayu. Tidak jauh dari Kota Medan terdapat Masjid Azizi di kabupaten Langkat, dan Istana Niat Lima Laras di Kabupaten Batu bara.

Bentuk ikonik adalah bentuk yang memperlihatkan kemiripan antara representamen dengan objeknya (Budiman, 2011). Dengan kata lain, bentuk ikonik dapat juga dipahami sebagai bentuk yang merepresentasikan objek, karakter, atau identitas tertentu. Dalam penelitian ini, dikembangkan produk cenderamata melalui penciptaan miniatur arsitektur ikonik, dengan mengambil rujukan pada bentuk ikonik berbagai arsitektur Melayu Kota Medan dan sekitarnya, yang diwujudkan melalui media kayu, karton, dan tepung clay.

Miniatur dapat dipahami sebagai bentuk kecil yang mirip dengan bentuk yang sesungguhnya, dan dapat dibuat lebih menarik (Imawati, 2021). Model miniatur ini berbentuk tiga dimensional sebagai pajangan di meja atau lemari pajang. Bentuk tiga dimensional adalah bentuk yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi, yang dapat dilihat dari segala arah (Sutiono dkk., 2021). Produk terapan (*applied art*) ini diwujudkan secara realis proporsional, yang disesuaikan dengan karakter



media/bahan dan tekniknya. Sebagai cenderamata, miniatur arsitektur ikonik ini dikembangkan berdasarkan prinsip seni wisata, yaitu: representatif, simple, praktis, pragmatis, variatif, khas, dan relatif murah (Zulkifli, 2021; Yulianto, 2015; Atmojo (2007). Di samping sebagai cenderamata yang bersifat tangible, produk ini sarat dengan misi revitalisasi identitas budaya, yaitu memperkenalkan Kota Medan dengan identitas Melayunya, yang pada gilirannya akan memajukan pariwisata Kota Medan.

Secara komprehensif, tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi bentuk-bentuk arsitektur ikonik Melayu, mengeksplorasinya secara teknis dan estetis dalam visualisasi miniatur cenderamata sebagai produk pariwisata Kota Medan, mengembangkan potensi ekonomis, serta merumuskan kontribusi miniatur terhadap pengembangan produk cenderamata Kota Medan. Penelitian relevan tentang identitas Melayu dan bentuk ikoniknya, serta tentang penciptaan cenderamata Kota Medan diantaranya adalah eksplorasi seni lukis berbasis bentuk-bentuk seni rupa etnik Sumatera Utara, termasuk etnik Melayu. Penelitian ini diantaranya membahas tentang budaya visual etnik Melayu yang terungkap dalam arsitekturnya, sebagai identitas Melayu yang ikonik (Zulkifli dkk., 2020). Kemudian penelitian tentang pengembangan cenderamata pariwisata berbasis bentuk ikonik Kota Medan, diantaranya bentuk ikonik Melayu Deli yaitu Istana Maimun dan Masjid Raya Al Mashun (Zulkifli dkk., 2021).

Sebagai modal utama untuk pengembangan produk cenderamata pariwisata Kota Medan, adalah ketersediaan sumber daya manusia kreatif yang cukup. Di samping itu, banyak masyarakat kreatif Kota Medan dapat diandalkan mengembangkan industri kreatif. Dengan demikian, berbagai potensi yang ada ini dapat dimaksimalkan, sejalan dengan upaya merevitalisasi identitas Melayu dalam rangka pelestarian identitas sosioal-budaya lokal. Kemudian, bersinergi dengan upaya pengembangan industri kreatif dalam mendukung dunia kepariwisataan Kota Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian terapan ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif. Penelitian dilaksanakan di kota Medan dan sekitarnya, serta studio/workshop Jurusan Seni Rupa Unimed. Metode yang dikembangkan adalah kombinasi survei dan penciptaan, yang dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis. Metode survei diterapkan ketika pengumpulan data potensi bentuk-bentuk arsitektur ikonik Melayu, dan ketika pengumpulan tanggapan apresiatif oleh pengamat. Metode penciptaan dikembangkan dengan mengacu pada teori kreativitas Graham Wallas, mulai dari persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), eksekusi (*execution*), konfirmasi (*confirmation*), validasi (*validation*), dan pengembangan (*development*) (Wallas dalam Damajanti, 2006: 23-24).

Data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber, berupa data tertulis, foto, hasil wawancara, dan catatan proses penciptaan, serta penilaian apresiatif. Informan penelitian adalah akademisi yang memahami sejarah Melayu khususnya arsitekturnya, dan pengamat seni rupa. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi lapangan, dokumentasi, diskusi dan wawancara dengan narasumber (informan), pencatatan harian, dan pembagian instrumen tanggapan



apresiatif. Data proses penciptaan, dikumpulkan melalui pencatatan harian dan perekaman yang dilakukan secara cermat. Agar semua data ini terjamin keabsahannya, diuji melalui triangulasi data. Sesuai dengan karakteristik data penelitian, analisis data dilakukan melalui metode deskriptif-kualitatif, yang sebagian didukung data kuantitatif. Deskriptif-kualitatif dalam hal ini menekankan pada aspek apresiatif, sejauhmana produk cenderamata miniatur arsitektur ikonik Melayu dapat mendukung pengembangan produk cenderamata pariwisata Kota Medan. Selanjutnya, data hasil penilaian kualitas produk oleh pengamat atau masyarakat pemerhati seni rupa pariwisata diolah secara kuantitatif, dan dideskripsikan secara kualitatif. Kemudian, penafsiran dan panarikan kesimpulan penelitian dilakukan sesuai dengan model interaktif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN (Capital, 12 pt, Times New Roman, Bold)

Karakter bentuk arsitektur ikonik Melayu memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi produk cenderamata Kota Medan. Berdasarkan jenis atau fungsinya, arsitektur Melayu dapat dikategorikan sebagai bangunan tempat tinggal (rumah, istana), bangunan masjid, dan balai pertemuan. Berdasarkan bentuknya, arsitektur ikonik Melayu dapat diidentifikasi bagian atas, tengah, dan bawahnya. Bagian atas atau atap, arsitektur Melayu umumnya berbentuk atap limasan untuk bangunan tempat tinggal, dan atap kubah untuk bangunan masjid. Struktur dan komposisi atap terlihat dinamis, berdasarkan pola-pola bertingkat dan variasi bentuk yang menyertainya. Pada bagian tengah bangunan Melayu banyak memperlihatkan repetisi bentuk jendela dan relung-relung dengan tiang-tiang penyangganya, yang mewujudkan ruang-ruang terbuka bagi sirkulasi angin atau masuknya cahaya. Pada bagian bawah, bangunan Melayu umumnya berupa bangunan panggung, atau setidaknya dibuat lebih tinggi dari tanah. Bagian sisi sekeliling bangunan Melayu ini sarat dengan ragam hias terawang. Keragaman bentuk arsitektur ikonik Melayu yang khas ini sangat potensial dikembangkan menjadi produk cenderamata, untuk mendukung kepariwisataan Kota Medan. Keunikan bentuk arsitektur Melayu dieksplorasi menjadi miniatur cenderamata tentunya adalah dari tampilan luarnya, yaitu bagian atap, dinding, dan bagian bawah.

Arsitektur ikonik Melayu dapat dipahami sebagai bentuk arsitektural yang berkembang pada masyarakat Melayu, termasuk yang mendapat pengaruh dari budaya arsitektur daerah lain atau negara lain seperti Arab, Eropa, dan Tiongkok. Dari beberapa jenis arsitektur Melayu yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, dapat dikatakan bahwa bentuk awalnya adalah sebagaimana yang berkembang di tengah masyarakat. Bangunan rumah tinggal masyarakat yang sudah eksis dari generasi ke generasi mengikuti perkembangan zaman, merupakan rujukan bagi perkembangannya menjadi istana atau bangunan lain seperti rumah ibadah, dalam hal ini masjid. Perubahan atau modernisasi yang terjadi biasanya adalah pada penggunaan material, yaitu material kayu diganti dengan beton, dan atap rumbia diganti dengan atap seng atau genteng. Contohnya diantaranya adalah Gedung Majelis Adat Budaya Melayu Indonesia (MABMI) yang terdapat di Stabat, Kabupaten Langkat. Gedung ini dibangun dengan kontruksi beton, terutama pada bagian bawah Gedung, tiang-tiang dan tangga.



Berdasarkan teori kreativitas Graham Wallas yang direplikasikan dalam penelitian ini, eksplorasi bentuk arsitektur ikonik Melayu meliputi tahapan inkubasi, iluminasi, eksekusi, dan konfirmasi. Eksplorasi bentuk arsitektur ikonik Melayu dimulai dari mengamati karakter bentuk arsitektur yang dominan, sebagai penanda yang mudah menggugah memori seseorang. Karakternya juga terlihat dari pola komposisi, simetris atau asimetris, dimana bangunan monumental umumnya berpola simetris, sehingga sugesti formalnya lebih terasa. Yang juga mempengaruhi karakter bentuk arsitektur adalah pola melebar ke samping atau memanjang ke belakang. Arsitektur Melayu mengembangkan kedua pola ini, terutama bangunan istana, sedangkan masjid umumnya berpola persegi. Kemudian, kecenderungan horizontalis atau vertikalis, dimana arsitektur Melayu kecenderungannya adalah horizontalis, walaupun sudah dibuat bertingkat, seperti bangunan istana. Lebih jauh, eksplorasi ini dapat dilakukan dengan mengkonversi kecenderungan garis-garis lurus tajam menjadi garis-garis lengkung lembut, atau bidang rata menjadi bidang lengkung biomorfis, yang relevan dieksplorasi untuk tujuan penciptaan miniatur sebagai cenderamata bagi anak-anak.

Dalam penelitian ini, bahan utama yang dieksplorasi adalah jenis kayu, karton, dan tepung clay, yang merepresentasikan karakter keras, lunak, dan lentur (plastis). Bahan pendukung adalah berupa stiker dan pernak-pernik pendukung relevan. Untuk bahan kayu, digunakan peralatan pertukangan ringan, utamanya alat potong. Sedangkan bahan karton cukup dengan menggunakan *cutter* sebagai alat potong. Untuk merakitnya, kedua material ini menggunakan lem, yaitu lem kuat (superglue). Teknik pembuatan miniatur dengan menggunakan media kayu hampir sama dengan media karton. Sama-sama menggunakan bahan berupa lembaran, kemudian dipotong sesuai pola, setelah itu dirakit. Sejalan dengan perkembangan teknologi digital, rancangan miniatur dengan media kayu atau karton dibuat melalui aplikasi komputer, untuk merancang pola-pola berulang dan juga menggarap detail-detail bentuk serta ragam hiasnya.

Miniatur dengan tepung clay, bahannya dibuat dari adonan tepung terigu, tepung kanji, dan lem PVC, serta cairan warna sesuai pilihan. Tepung clay harus digunakan selagi masih basah/lembek, dan dibentuk secara bertahap, dan setiap tahapan membutuhkan waktu untuk pengeringannya. Prosesnya menjadi efektif kalau dikerjakan/diproduksi dalam jumlah banyak. Penciptaan produk miniatur dengan media tepung clay melalui tahapan kerja yang berurut, dimana ketika produk selesai dibentuk tidak ada lagi finishingnya. Karakternya cenderung masif, karena bahannya berupa adonan, hal ini menjadi karakter khas dari miniatur yang menggunakan media tepung clay. Untuk keamanan miniatur, adalah dengan membuat *packaging* atau kotak pengaman, misalnya dari bahan akrilik bening.



Media Kertas



Media Tepung Clay



Media Kayu

Gambar 1. Miniatur sebagai Produk Cenderamata Pariwisata Kota Medan



Berdasarkan ketiga jenis media yang dieksplorasi, secara teknis yang paling mudah/praktis digunakan adalah media kertas, kemudian media tepung clay dan kayu. Sebaliknya secara estetis, media yang paling efektif adalah kayu, kemudian karton dan tepung clay. Potensi estetis produk miniatur berbasis bentuk-bentuk arsitektur ikonik Melayu dipahami secara internal oleh tim peneliti selama proses penciptaan sampai terwujudnya produk miniatur. Berikutnya, secara eksternal berdasarkan tanggapan apresiatif pengamat melalui pengisian kuesiner. Potensi estetis dan artistik produk miniatur dilihat berdasarkan penerapan unsur-unsur visual, prinsip seni rupa dan prinsip seni wisata yang diterapkan. Responden menanggapi secara umum positif setiap aspek yang ditanyakan dalam kuesioner.

Sejalan dengan itu, potensi ekonomis produk miniatur juga ditanggapi positif oleh responden, yang dipahami dalam dua aspek, yaitu proses produksi dan pemasaran produk. Pasar terbesar dari produk cenderamata adalah konsumen yang mobile, seperti wisatawan yang berkunjung ke Kota Medan atau Sumatera Utara umumnya. Wisatawan intelek biasanya menginginkan produk cenderamata yang eksklusif, merepresentasikan budaya setempat yang dikunjungi, dalam hal ini Kota Medan dengan identitas Melayunya.

Kontribusi miniatur terhadap pengembangan produk cenderamata Kota Medan dipahami berdasarkan hasil diskusi dan pengisian kuesioner oleh responden. Produk miniatur ini mencitrakan Kota Medan karena dikembangkan dari bentuk-bentuk arsitektur ikonik Melayu, yang tentunya berbeda dengan produk yang ada di tempat lain, artinya produk ini khas dan eksklusif. Dengan diproduksinya secara massal untuk konsumen umum, tentunya harga jualnya relatif murah. Prinsip simple, praktis, dan variatif sangat relevan dengan produk yang diorientasikan sebagai komoditi pariwisata, sehingga produk miniatur ini berkontribusi terhadap pengembangan produk cenderamata Kota Medan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, karakter bentuk arsitektur ikonik Melayu memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi rujukan penciptaan miniatur sebagai produk cenderamata eksklusif Kota Medan. Secara teknis, miniatur sebagai produk pariwisata efektif dieksplorasi dalam berbagai media. Media yang praktis/mudah digunakan adalah media kertas, kemudian tepung clay dan kayu. Produk miniatur ini dieksplorasi dengan menerapkan prinsip seni wisata. Secara umum, produk miniatur yang dihasilkan memiliki kualitas estetis, original, dan berkontribusi terhadap pengembangan cenderamata Kota Medan dengan merevitalisasi salah satu identitas budaya Melayu. Potensi estetis yang dominan adalah dengan menggunakan media kayu. Diharapkan pemerintah daerah dan masyarakat dapat terus menjaga dan merawat bangunan-bangunan yang merupakan ikon Kota Medan. Untuk pengembangan miniatur sebagai produk cenderamata Kota Medan, diharapkan para perupa dan industri kreatif mengembangkannya berbasis bentuk-bentuk arsitektur ikonik Melayu. Hal ini dilakukan adalah untuk mewujudkan produk yang eksklusif, dan sekaligus dalam rangka merevitalisasi identitas Melayu.



Data Diri Penulis

Dr. Zulkifli, M.Sn., lahir di Bukit Tinggi pada tanggal 13 Januari 1966, tercatat sebagai staf pengajar di Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

DAFTAR PUSTAKA

Budiman, K. (2011). *Semiotika visual*. Jelasutra.

Causey, A. (2006). *Danau Toba: Pertemuan Wisatawan dengan Batak Toba di Pasar Suvenir*. Medan: Bina Media Perintis.

Damajanti, I. (2013). *Psikologi seni*. Kiblat Buku Utama.

Damanik, Erond L. (2014). *Mencermati Kepariwisata Sumatera Utara*. Koran Analisa Medan, 30 Agustus.

Imawati, I., Rasmawati, R. D., & Nurjati, N. (2021). Media Miniatur Rumah Adat Dengan Panel Surya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 272. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.34356>

Pelly, U. (2015). *Wisata dan Penjaja Budaya, dalam Etnisitas dalam Politik Multikultural* (Buku I). Medan: Casa Mesra Publishers.

Pusat Pengembangan Kawasan Perkotaan. Profil Kota Medan. dalam <http://perkotaan.bpiw.pu.go.id/v2/kota-besar/93>, 18 Maret 2021

Rahajeng, A. (2018). Strategi Pemasaran Produk Suvenir Pendukung Desa Wisata Tinalah Dan Program Bela Beli Kulon Progo. *Jurnal Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.22146/jp2m.41025>

Sutiono, E., Degeng, I. N. S., & Praherdiono, H. (2021). Pengembangan Media Tiga Dimensi Untuk Mengkonstruksi Keterampilan Memanipulasi Siswa Vokasi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(3), 233–241. <https://doi.org/10.17977/um038v4i32021p233>

Tri Atmojo, W. (2007). *Dampak Pariwisata terhadap Perkembangan Seni Kerajinan Kayu di Gianyar Bali 1930–2002 (Kelangsungan dan Perubahannya)*. Universitas Gadjah Mada.

Yulianto, Y. (2021). Kreasi Seni Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya di Padepokan Bagong Kussudiarja Yogyakarta. *Media Wisata*, 13(1). <https://doi.org/10.36276/mws.v13i1.219>

Zulkifli, dkk. (2010). *Pengembangan Desain Produk Cenderamata Pariwisata Sumatera Utara Berbasis Karakteristik Pariwisata Alam, Pantai, Dan Budaya*. Laporan Penelitian Research Grant Universitas Negeri Medan.

Zulkifli, Z., Ibrahim, A., Pasaribu, M., & Amal, B. K. (2021). The Revitalization of Iconic Shapes through the Creation of Relief Dimensional Paintings as Tourism Software Products (Case Study in Medan City, Indonesia). *Randwick International of Social Science Journal*, 2(4), 450–460. <https://doi.org/10.47175/rissj.v2i4.291>

Zulkifli, Z., Sembiring, D., & Pasaribu, M. (2020). Tradisi dalam Modernisasi Seni Lukis Sumatera Utara: Eksplorasi Kreatif Berbasis Etnisitas Batak Toba. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(3), 352–359. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i3.878>