

## **TUGAS AKHIR**

### **RAJAMALA SEBAGAI SUMBER IDE PERANCANGAN SOUVENIR KHAS KOTA SOLO BERUPA VANDEL DAN KAOS**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S1  
Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Disusun Oleh:**

**Nama : Bagas Arif Pratama**

**NIM : 2012021005**

**PROGRAM STUDI  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA  
2017**

**MOTTO**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**LAPORAN TUGAS AKHIR KEKARYAAN  
DENGAN JUDUL RAJAMALA SEBAGAI SUMBER IDE  
PERANCANGAN SOUVENIR KHAS KOTA SOLO  
BERUPA VANDEL DAN KAOS  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA**

Oleh

**BAGAS ARIF PRATAMA**

2012021005

Dipertahankan di hadapan panitia penguji Tugas Akhir

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal ~~10-02-2017~~

Mengetahui

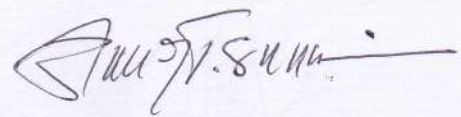
Pembimbing I



**Arif Yulianto S.Sn, M.Sn**

**NIDN. 0606077302**

Pembimbing II



**Bening Tri S. S.Sn, M.Sn**

**NIDN. 0602078405**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**LAPORAN TUGAS AKHIR KEKARYAAN  
DENGAN JUDUL RAJAMALA SEBAGAI SUMBER IDE  
PERANCANGAN SOUVENIR KHAS KOTA SOLO  
BERUPA KAOS DAN VANDEL  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA**

Oleh

**BAGAS ARIF PRATAMA**

2012021005

Dipertahankan di hadapan panitia penguji Tugas Akhir

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Sahid Surakarta

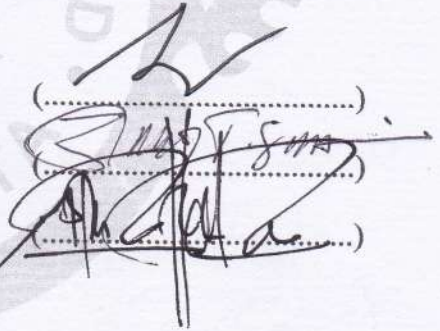
Pada hari ~~Jumat~~... tanggal ~~10-02-2017~~

Penguji

Arif Yulianto S.Sn, M.Sn

Bening Tri Suwasono, S.Sn, M.Sn

Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn



Mengetahui

Dekan FSRD DKV

Universitas Sahid Surakarta

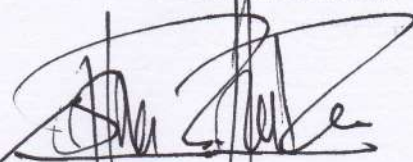


**Drs. Soegeng Toekio M, Mag. SR**

**NIK. 1033152**

Kaprodi FSRD DKV

Universitas Sahid Surakarta



**Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn**

**NIDN. 0610068302**



**SURAT PERNYATAAN**  
**ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

---

---

Saya mahasiswa Program Studi DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Fakultas SENI RUPA DAN DESAIN Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Bagas Arif Pratama

NIM : 2012021005

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

JUDUL : RAJAMALA SEBAGAI SUMBER IDE PERANCANGAN  
SOUVENIR KHAS KOTA SOLO BERUPA VANDEL DAN KAOS

adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan/ karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 10-02-2017

Yang Menvatakan



(BAGAS ARIF PRATAMA)

NIM : 2012021005

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : Bagas Arif Pratama

NIM : 2012021005

Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Fakultas : SENI RUPA DAN DESAIN

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul : RAJAMALA, SEBAGAI SUMBER IDE PERANCANGAN SOUVENIR KHAS KOTA SOLO BERUPA VANDEL DAN KAOS. Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*autor*) dan Pembimbing sebagai *co autor* atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Surakarta

Pada Tanggal : 10-02-2017

Yang membuat pernyataan,



(BAGAS ARIF PRATAMA)

NIM : 2012021005

Tidak perlu takut.

Tunjukkan saja warna-warnimu yang sesungguhnya.

Bahkan lukisan terbaik sedunia pun mempunyai pembenci dan pengkritik.

( Fiersa Besari )

Mengetahui saja tidak cukup kita harus melakukannya.

Berkemauan saja tidak cukup kita harus mempraktekkannya.

(Bruce Lee)

Hidup itu sejatinya terus belajar tanpa mengenal usia dan batasan waktu.

( Penulis )

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta segala karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “ Rajamala Sebagai Sumber Ide Perancangan Souvenir Khas Kota Solo Berupa Vandel Dan Kaos“. Adapun Tugas Akhir ini disusun guna meraih gelar Sarjana program S-1 Desain Komunikasi Visual. Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sahid Surakarta.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan serta motivasi dari semua pihak yang telah membantu penulis. Maka ungkapan rasa terima kasih dan penghargaan yang tinggi pantas penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Trisno Martono, MM, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Bapak Drs. Soegeng Toekio. M. Mag. SR, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Universitas Sahid Surakarta.
3. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Sahid Surakarta.
4. Bapak Arif Yulianto S.Sn, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah membimbing dan memotivasi saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir selama ini.

5. Bapak Bening Tri Suwasono S.Sn, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Kedua yang dengan sabar telah membimbing saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir selama ini.
6. Segenap Dosen Pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang telah memberikan ilmunya.
7. Kepada pihak Museum Radya Pustaka dan Keraton Kasunanan yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data.
8. Kepada Ayah dan Ibuku yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik moral maupun materiil setiap hari.
9. Kepada Saudara dan Saudariku yang telah memberi dukungan dan doa.
10. Kepada semua pihak yang ikut dalam penyelesaian penulisan Tugas Akhir Ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Demikian semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, baik untuk penulisan, akademisi, maupun masyarakat umum.



## ABSTRAK

### **Bagas Arif Pratama (2012021005), Rajamala Sebagai Sumber Ide Perancangan Souvenir Khas Kota Solo Berupa Vandel dan Kaos.**

Laporan Tugas Akhir ini mengkaji tentang potensi Rajamala sebagai souvenir khas kota Solo. Rajamala merupakan sebuah benda pusaka milik Keraton Kasunanan Hadiningrat. Karena pada zaman dahulu kota Solo merupakan daerah yang dikelilingi perairan yang luas dengan sungainya yang cukup terkenal dengan nama Sungai Bengawan Solo dan transportasi saat itu yang paling terkenal adalah kapal untuk menghubungkan suatu tempat. Rajamala juga merupakan cerita legenda masyarakat kota Solo yang menceritakan *canthik* atau bagian kepala kapal yang dibuat oleh Raja Keraton Kasunanan Hadiningrat yaitu Raja Paku Buwono IV sebagai hiasan kapal disaat beliau sedang berlayar ke Madura untuk mengantarkan permaisurinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Rajamala terdapat potensi besar yang layak untuk dijadikan souvenir khas dari kota Solo, di antaranya adalah dalam bentuk vandel dan kaos. Sedangkan usaha perancangannya terdiri dari proses penelitian, analisa, desain, dan perwujudan karya. Sedangkan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat sendiri antara lain adalah kendala kurangnya kreatifitas dalam berkreasi, kurangnya promosi, kurangnya kepedulian pemerintah terhadap benda cagar budaya. Dalam potensi perancangan souvenir Rajamala ini menonjolkan keunikan berupa bentuk visual yang unik juga memiliki makna historis dan makna simbolis. Seperti vandel yang berwarna emas yang melambangkan kejayaan dan kemegahan, sedangkan untuk kaos dengan kata Legenda Kapal Raja Surakarta yang secara makna dapat mengajak masyarakat untuk belajar tentang budaya lokal. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini menunjukkan bahwa potensi Rajamala sebagai sumber ide souvenir khas kota Solo di kota Solo sendiri belum sepenuhnya menonjol dan masih memerlukan usaha keras, baik dari pihak pemerintah maupun partisipasi dari masyarakat di kota Solo.

**Kata Kunci :** Rajamala, Perancangan, Souvenir, Kota Solo, Vandel, Kaos.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Motto .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Abstrak .....	vi
Daftar Isi .....	vii
Daftar Gambar .....	ix
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Rajamala .....	5
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Perancangan .....	5
D. Manfaat Perancangan .....	5
E. Tinjauan Pustaka .....	6
F. Metodologi Perancangan .....	12
G. Sistematika Penulisan .....	17
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b> .....	<b>18</b>
A. Tinjauan Rajamala .....	18
B. Tinjauan Perancangan/Desain .....	24
C. Tinjauan Souvenir .....	35

<b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN</b>	40
A. Identifikasi Data .....	40
B. Analisa Data .....	50
C. Strategi Kreatif .....	54
<b>BAB IV. PERWUJUDAN KARYA</b>	65
A. Perancangan Karya Vandel Rajamala .....	65
B. Perancangan Karya Kaos Rajamala .....	95
<b>BAB V. PENUTUP</b>	114
A. Kesimpulan .....	114
B. Saran .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	116
<b>SUMBER ONLINE</b> .....	118
<b>LAMPIRAN</b> .....	119
<b>GLOSARIUM</b> .....	120

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 01.</b> Skema metodologi perancangan souvenir Rajamala .....	13
<b>Gambar 02.</b> Canthik Kyai Rajamala di museum Radya Pustaka .....	33
<b>Gambar 03.</b> Canthik Kyai Rajamala di Keraton Kasunanan .....	34
<b>Gambar 04.</b> Tampak samping canthik Kyai Rajamala .....	40
<b>Gambar 05.</b> Tampak depan canthik Kyai Rajamala .....	40
<b>Gambar 06.</b> Software Adobe Photoshop CS3 .....	51
<b>Gambar 07.</b> Software Corel Draw X6 .....	51
<b>Gambar 08.</b> Sketsa awal alternatif 1 .....	53
<b>Gambar 09.</b> Sketsa awal alternatif 2 .....	54
<b>Gambar 10.</b> Sketsa awal alternatif 3 .....	54
<b>Gambar 11.</b> Sketsa awal alternatif 4 .....	55
<b>Gambar 12.</b> Sketsa awal alternatif 5 .....	55
<b>Gambar 13.</b> Sketsa Rajamala terpilih .....	56
<b>Gambar 14.</b> Sketsa Rajamala terpilih yang disempurnakan .....	56
<b>Gambar 15.</b> Proses <i>editing</i> dengan <i>software</i> Adobe Photoshop CS3 .....	57
<b>Gambar 16.</b> Proses <i>tracing</i> dengan <i>software</i> Corel Draw X6 .....	57
<b>Gambar 17.</b> Sketsa Rajamala yang diolah dalam bentuk vektor.....	58
<b>Gambar 18.</b> Sketsa vandel Rajamala 1 .....	58
<b>Gambar 19.</b> Sketsa vandel Rajamala 2 .....	59
<b>Gambar 20.</b> Sketsa vandel Rajamala 3 .....	59



<b>Gambar 21.</b> Sketsa vandel Rajamala 4 .....	60
<b>Gambar 22.</b> Sketsa vandel Rajamala terpilih .....	60
<b>Gambar 23.</b> Desain kepala Rajamala untuk vandel .....	61
<b>Gambar 24.</b> Desain skala kepala Rajamala .....	62
<b>Gambar 25.</b> Desain tatakan/bawahan vandel .....	63
<b>Gambar 26.</b> Desain keseluruhan vandel Rajamala tampak depan .....	63
<b>Gambar 27.</b> Desain keseluruhan vandel Rajamala tampak belakang .....	64
<b>Gambar 28.</b> Desain vandel Rajamala tampak samping .....	64
<b>Gambar 29.</b> Desain vandel Rajamala tampak atas .....	65
<b>Gambar 30.</b> Bahan baku akrilik, penggaris, dan cutter .....	65
<b>Gambar 31.</b> Proses pemotongan dan pengukuran akrilik .....	66
<b>Gambar 32.</b> Akrilik yang sudah terpotong-potong .....	66
<b>Gambar 33.</b> Print out untuk film sablon .....	67
<b>Gambar 34.</b> Proses sablon akrilik .....	67
<b>Gambar 35.</b> Hasil sablon pada media akrilik .....	68
<b>Gambar 36.</b> Hasil jadi sablon pada media akrilik .....	68
<b>Gambar 37.</b> Proses pengeleman .....	69
<b>Gambar 38.</b> Proses penempelan akrilik .....	69
<b>Gambar 39.</b> Proses pengeringan akrilik .....	70
<b>Gambar 40.</b> Proses pemotongan dan pembentukan .....	70
<b>Gambar 41.</b> Hasil dari proses pemotongan dan pembentukan .....	71
<b>Gambar 42.</b> Mesin poles gerinda MD150-6 .....	71

<b>Gambar 43.</b> Pemberian batu poles ke mesin poles .....	72
<b>Gambar 44.</b> Proses pemolesan akrilik .....	72
<b>Gambar 45.</b> Proses persiapan bahan .....	73
<b>Gambar 46.</b> Proses pengeleman tatakan vandel dan kepala Rajamala .....	73
<b>Gambar 47.</b> Hasil dari proses pengeleman .....	74
<b>Gambar 48.</b> Proses penempelan stiker pada plakat akrilik .....	75
<b>Gambar 49.</b> Proses pemotongan plakat akrilik .....	75
<b>Gambar 50.</b> Proses merapikan bentuk plakat .....	75
<b>Gambar 51.</b> Proses pemasangan plakat .....	76
<b>Gambar 52.</b> Plakat yang telah dipasang .....	76
<b>Gambar 53.</b> Vandel Rajamala tampak depan .....	77
<b>Gambar 54.</b> Vandel Rajamala tampak belakang .....	78
<b>Gambar 55.</b> Vandel Rajamala tampak samping .....	78
<b>Gambar 56.</b> Vandel Rajamala tampak atas .....	79
<b>Gambar 57.</b> Desain kaos alternatif 1 .....	79
<b>Gambar 58.</b> Aplikasi desain kaos alternatif 1 .....	80
<b>Gambar 59.</b> Desain alternatif 2 .....	81
<b>Gambar 60.</b> Desain alternatif 3 .....	81
<b>Gambar 61.</b> Desain alternatif 4 warna emas .....	82
<b>Gambar 62.</b> Desain alternatif 4 warna hitam .....	83
<b>Gambar 63.</b> Desain kaos terpilih .....	83
<b>Gambar 64.</b> Visualisasi kaos warna hitam .....	84
<b>Gambar 65.</b> Visualisasi kaos warna putih .....	84

<b>Gambar 66.</b> Visualisasi kaos warna merah .....	85
<b>Gambar 67.</b> Visualisasi kaos warna kuning .....	85
<b>Gambar 68.</b> Visualisasi kaos warna hijau .....	86
<b>Gambar 69.</b> Visualisasi kaos warna biru .....	86
<b>Gambar 70.</b> Proses print out desain .....	87
<b>Gambar 71.</b> Proses pengolesan obat afdruk .....	88
<b>Gambar 72.</b> Proses meratakan obat afdruk .....	88
<b>Gambar 73.</b> Hasil dari pengolesan minyak .....	88
<b>Gambar 74.</b> Proses awal dari penyinaran screen .....	89
<b>Gambar 75.</b> Proses penyinaran screen .....	89
<b>Gambar 76.</b> Proses penyiraman pada screen .....	90
<b>Gambar 77.</b> Proses penyemprotan pada screen .....	90
<b>Gambar 78.</b> Hasil dari proses penyiraman dan penyemprotan pada screen .....	91
<b>Gambar 79.</b> Proses pengepasan kaos yang akan disablon .....	92
<b>Gambar 80.</b> Proses pengolesan tinta sablon pada screen .....	92
<b>Gambar 81.</b> Proses gesut tinta sablon pada screen .....	93
<b>Gambar 82.</b> Hasil jadi dari proses sablon .....	93
<b>Gambar 83.</b> Proses pengeringan sablon dengan heat gun .....	94
<b>Gambar 84.</b> Hasil jadi dari keseluruhan kaos yang telah disablon .....	94