

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Surakarta atau lebih tepatnya lagi dikenal dengan sebutan kota Solo merupakan pusat kebudayaan Jawa yang terletak di provinsi Jawa Tengah. Kota Solo memang sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat lokal maupun internasional. Kota yang berslogan “*Spirit Of Java*” ini merupakan kota sejarah dan budaya. Era globalisasi seperti sekarang ini menjadikan perkembangan ilmu teknologi dan informasi semakin maju pesat. Kebudayaan asing dapat masuk dengan mudah di tengah-tengah kita. Masyarakat lebih cenderung mudah menerima kebudayaan asing dari pada budayanya sendiri. Hal ini menjadikan kebudayaan setempat mulai terkikis oleh budaya asing yang konon lebih modern. Meskipun sebenarnya perkembangan ilmu teknologi dan informasi banyak berdampak positif bagi masyarakat, disamping dampak negatif yang ditimbulkan.

Dampak lain yang ditimbulkan dari era globalisasi ini adalah kurangnya pengenalan akan kebudayaan yang dimiliki khususnya kebudayaan kota Solo kepada masyarakatnya. Masyarakat kota Solo saat ini lebih banyak disuguhi hal-hal yang lebih populer secara tampilan dan masyarakat seringkali menerima hal tersebut secara terus-menerus, sehingga memberikan dampak negatif bagi masyarakat kota Solo. Jika hal ini dibiarkan begitu saja bukan tidak mungkin

masyarakat akan melupakan/meninggalkan budayanya sendiri dan lebih menyukai budaya asing. Kota Solo merupakan kota yang wajib dikunjungi oleh setiap wisatawan yang sedang berwisata dan ingin belajar kebudayaan Jawa, karena di kota ini kaya akan kebudayaan Jawanya yang meliputi tempat-tempat wisata bersejarah seperti keraton, museum, dan lain-lain. Salah satu tempat yang menarik bagi penulis adalah berkunjung ke museum, karena dengan berkunjung ke museum kita dapat mengetahui dan mempelajari sejarah kota Solo di masa lampau, bagaimana kebudayaan masyarakatnya dan peradabannya. Semua dapat kita lihat lewat museum, salah satu museum yang menarik yang untuk dikunjungi adalah Museum Radya Pustaka, selain sebagai museum tertua di Indonesia di museum tersebut juga menyimpan salah satu artefak budaya yang menarik untuk dikaji lebih jauh yaitu sebagai sumber ide perancangan. Rajamala merupakan salah satu kebudayaan lokal dari 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 dengan wujud makhluk mitologi yang berwujud raksasa berwarna merah, berambut panjang tebal, dan berhidung besar panjang serta kumisnya tebal. (Kristianto, 2008 : 11)

Raja Paku Buwono IV mempunyai seorang permaisuri dari Madura yaitu bernama Ratu Kencana Wungu yang merupakan putri dari Adipati Cakraningrat, seorang Adipati Pamekasan Madura. Dari pernikahan itu dikarunia seorang putera yang kelak akan menjadi putera mahkota yaitu Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Anom (KGPA) Hamengkunagara III. Pada saat itu Raja Paku Buwono IV merasa kecewa kepada permaisurinya Ratu Kencana Wungu, sehingga Raja Paku Buwono IV tidak menaruh rasa cinta lagi kepada permaisurinya Ratu Kencana Wungu. Akhirnya Raja Paku Buwono IV berniat untuk mengembalikan Ratu Kencana Wungu ke Madura, tetapi beliau kebingungan dan takut hal yang selanjutnya akan terjadi setelah mengembalikan Ratu Kencana Wungu, sehingga Raja Paku Buwono IV mempunyai ide untuk membuat kapal dengan bagian depan kapal dibuat *canthik* atau kepala Kyai Rajamala, agar kapal yang ditumpangi Ratu Kencana Wungu terhindar dari marabahaya pada saat perjalanan dan sampai ke Pulau Madura, sehingga diperintahkan puteranya Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Anom (KGPA) Hamengkunagara III untuk membuat *canthik* Rajamala. (Sri Marwati, wawancara mbah Hadi, 1 Desember 2004)

Setelah pembuatan kapal Rajamala selesai, pelayaran ke Madura dimulai dengan melewati sungai Bengawan Solo untuk mengantar Ratu Kencana Wungu. Ditengah perjalanan ke Madura ternyata perasaan cinta Raja Paku Buwono IV kepada Ratu Kencana Wungu sedikit demi sedikit muncul kembali. Hingga akhirnya kebahagiaan pun kembali mewarnai keluarga Keraton Kasunanan Hadiningrat. Pada masanya *canthik* atau bagian ujung kepala kapal, selain sebagai penghias ujung perahu, kepala Rajamala juga digunakan sebagai tolak bala atau

pusaka oleh Keraton Kasunanan Hadiningrat. (Sri Marwati, wawancara mbah Hadi, 1 Desember 2004)

Berdasarkan uraian cerita di atas mengenai Rajamala diceritakan cukup menarik perhatian penulis. Selain itu bentuk *visual* Rajamala juga menarik untuk dikenalkan ke masyarakat kembali. Dibalik bentuk Rajamala yang penulis ilustrasikan di atas ternyata terdapat makna yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan alasan-alasan tersebut di atas inilah yang melatarbelakangi kenapa penulis mengambil Rajamala sebagai obyek kajian/sumber ide perancangan souvenir. Sementara itu keberadaan Rajamala sendiri saat ini juga kurang begitu dikenal di masyarakat khususnya kota Solo sendiri. Salah satu upaya mengangkat kembali keberadaan Rajamala sebagai peninggalan artefak budaya, salah satunya dengan pembuatan/perancangan souvenir. Souvenir tersebut nantinya akan menjadi salah satu produk souvenir khas Solo.

Harapan kedepannya dengan pembuatan souvenir dapat meningkatkan upaya promosi ke wisatawan agar selalu mengingat kota Solo. Bagi dunia usaha khususnya pedagang souvenir dapat meningkatkan perekonomian mereka. Adapun souvenir yang akan dibuat yaitu dalam bentuk vandel dan kaos. Souvenir dalam bentuk vandel didasarkan pada pertimbangan bahwa nantinya para pelancong/wisatawan biasanya akan menempatkan vandel pada tempat-tempat yang khusus seperti buffet, meja kantor, ruang tamu, tempat tidur, dan lain-lain, sehingga secara tidak langsung souvenir tersebut akan selalu menjadi perhatian sekaligus akan terus diingat. Sementara souvenir dalam bentuk kaos lebih didasarkan pada fungsi kaos sebagai benda pakai/pakaian yang akan terus dibawa

kemanapun oleh si pemakai pergi, sehingga secara tidak langsung akan menjadi sarana promosi wisata kota Solo dan menjadi perhatian bagi setiap yang melihatnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan pokok - pokok masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah konsep perancangan souvenir dalam bentuk vandel dan kaos dengan ide dasar Rajamala?
2. Bagaimanakah visualisasi perancangan souvenir dalam bentuk vandel dan kaos dengan ide dasar Rajamala?

## **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan penelitian tentang perancangan souvenir khas kota Solo dengan tema “Rajamala” memiliki tujuan antara lain :

1. Agar masyarakat kota Solo khususnya dan masyarakat luar Solo/mancanegara pada umumnya dapat lebih mengenal Rajamala.
2. Agar cagar budaya Rajamala dapat dilestarikan yaitu dalam bentuk souvenir ( Vandel dan Kaos ).

## **D. Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan dan pengamatan tersebut untuk meninjau ulang souvenir khas kota Solo dengan tema Rajamala merupakan suatu gagasan baru untuk melestarikan cagar budaya dengan membuat konsep yang lebih simpel dan mudah dijangkau. Adapun manfaat pada perancangan media promosi souvenir tersebut yaitu :

a) Bagi penulis

Penulis dapat menambah wawasan tentang Rajamala dan mengetahui proses pembuatan souvenirnya.

b) Bagi pemerintah kota Solo

Dapat mengangkat kembali citra kota Solo sebagai kota budaya dengan dibuatnya souvenir Rajamala yang masih merupakan bagian dari cagar budaya kota Solo sendiri dengan harapan kota Solo dapat menjadi contoh di dalam pelestarian cagar budayanya.

c) Bagi masyarakat kota Solo dan umum

Untuk menambah wawasan masyarakat agar peduli dengan budaya lokal dan dapat meningkatkan kreatifitas mereka dalam hal kerajinan tangan serta kesejahteraan bagi pedagang souvenir.

## **E. Tinjauan Pustaka**

Tugas akhir yang ditulis oleh Teguh Heru Hariyanto pada tahun 2005 dengan judul “*Analisa Teknis dan Ekonomis Kapal Kyai Rajamala untuk Wisata*

*Sungai Bengawan Solo Kota Surakarta*”. Pada Bab I berisi tentang latar belakang sejarah kapal Kyai Rajamala sebagai transportasi pada zaman itu dan alasan penulis untuk mengangkat tugas akhir ini. Pada Bab II berisi tentang landasan teori mengenai Rajamala menurut pemikiran pakarnya, teknik analisa yang digunakan baik secara teknis dan ekonomis, dan tinjauan umum pariwisata. Pada Bab III berisi tentang bagaimana proses perancangan pembuatan kapal, berapa biaya pembuatan kapal, bagaimana fungsi dari kapal tersebut dari segi pariwisata. Pada Bab IV berisi tentang wujud kapal Kyai Rajamala, mulai dari bagian bagian kepala kapal, tubuh kapal, bahan dan peralatan yang digunakan untuk pembuatan kapal. Pada Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran dari penulis dari analisa pembuatan kapal dari segi wisata. Penelitian ini fokus pada analisa teknis dan ekonomis pada kapal Kyai Rajamala sebagai wisata. Berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu perancangan souvenir dalam bentuk vandel dan kaos dengan sumber ide Rajamala.

Skripsi yang ditulis oleh Sri Marwati pada tahun 2005 yang mengangkat judul “*Bentuk dan Makna Canthik Kyai Rajamala Keraton Surakarta Ciptaan KGPA Hamengkunagara III*”. Pada Bab I berisi tentang latar belakang sejarah kepala Rajamala secara maknanya dari beberapa sumber secara langsung mengenai makna bentuk ukiran dan makna warna *Canthik* Kyai Rajamala dengan perspektif seni. Pada Bab II berisi tentang sejarah Keraton Surakarta dan perahu Rajamala, tinjauan umum kebudayaan, dan tinjauan umum Rajamala. Pada Bab III berisi tentang mitos *canthik* Kyai Rajamala di lingkungan masyarakat Surakarta, dari jaman pemerintahan kerajaan, dan cerita rajamala dari berbagai versi. Pada Bab

IV berisi tentang nilai estetika dan filosofi pada pahatan setiap bagian aksesoris dan bagian kepala Rajamala mulai dari mahkota, anting, mata, hidung, dan kumis. Pada Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran penulis dari analisa Rajamala secara makna dari perspektif seni. Penelitian ini fokus pada visualisasi bentuk makna ukiran dan makna warna Rajamala dari sudut pandang kesenian. Berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu perancangan souvenir dalam bentuk vandell dan kaos dengan sumber ide Rajamala.

Tugas akhir yang ditulis oleh Hernawati pada tahun 2008 yang mengambil judul "*Analisis Potensi Canthik Kyai Raja Mala sebagai Aset Wisata Museum Radya Pustaka di Surakarta*". Sesuai dengan judul yang diusungnya, Hernawati banyak memaparkan mengenai keberadaan Canthik Rajamala yang menjadi aset utama Museum Radya Pustaka. Pada Bab I berisi tentang latar belakang sejarah Rajamala secara umum hingga pengertian pariwisata, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, dan metode penelitian. Pada Bab II berisi tentang gambaran umum pariwisata di Karisidean Surakarta yang meliputi sejarah singkat Museum Radya Pustaka, keadaan Museum Radya Pustaka dewasa ini, atraksi wisata Museum Radya Pustaka. Pada Bab III berisi tentang kondisi umum, sejarah *Canthik* Kyai Rajamala, silsilah keluarga, makna *canthik* Kyai Rajamala, bentuk *canthik* Kyai Rajamala, tata cara pemberian sesaji, pengurus, kondisi umum potensi obyek wisata *canthik* Kyai Rajamala, pengembangan obyek wisata *Canthik* Kyai Rajamala, hambatan dalam pengembangan obyek wisata *Canthik* Kyai Rajamala. Pada Bab IV berisi tentang penutup dan merupakan bab terakhir. Dalam penutup ini akan diuraikan

kesimpulan dari uraian-uraian yang telah dibahas dalam bab sebelumnya, serta menguraikan saran-saran yang bermanfaat bagi pengembangan obyek wisata canthik Kyai Rajamala. Penelitian ini fokus pada pusaka Rajamala guna mendongkrak eksistensi Museum Radya Pustaka sebagai obyek wisata. Berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu perancangan souvenir dalam bentuk vandel dan kaos dengan sumber ide Rajamala.

Tugas akhir yang ditulis oleh Radia Wulan Maulida pada tahun 2015 yang mengangkat judul "*Kerajinan Blangkon di Potrojayan Sebagai Cenderamata Khas Kota Solo*". Pada Bab I berisi tentang uraian latar belakang sejarah blangkon secara umum dan khusus dan beberapa alasan penulis mengangkat tugas akhir ini, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, dan metode penelitian. Pada Bab II berisi tentang sejarah Potrojayan sebagai industri blangkon di kota Solo, sejarah dan tradisi blangkon, jenis-jenis blangkon. Pada Bab III berisi tentang pengenalan pembuatan blangkon dan pemenuhan kebutuhan lingkungan sendiri, kerajinan blangkon sebagai pemenuhan busana adat, kerajinan blangkon sebagai cenderamata. Pada Bab IV berisi tentang penutup yang terdiri dari saran dan kesimpulan penulis dari hasil penelitian. Penelitian ini fokus pada memperkenalkan kampung Potrojayan sebagai sentra industri souvenir blangkon khas kota Solo. Berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu perancangan souvenir dalam bentuk vandel dan kaos dengan sumber ide Rajamala.

Pada penelitian skripsi yang ditulis Adi Wijayanto tahun 2003 yang mengangkat judul "*Kura-Kura Dalam Ragam Hias Tradisional Bali Sebagai*

*Dasar Penciptaan Benda Souvenir*". Pada Bab I yang berisi tentang latar belakang sejarah kura-kura dalam mitos masyarakat Bali yang mayoritas beragama Hindu dan kura-kura dijadikan simbol keselamatan oleh masyarakat setempat. Alasan penulis memilih mengangkat kura-kura sebagai souvenir karena kura-kura merupakan ragam hias tradisional pada setiap bangunan di Bali. Pada Bab II yang berisi tinjauan umum tentang para ahli souvenir. Pada bab ini souvenir dibahas secara umum dan detail sebagai landasan teori yang dapat membantu proses perancangan souvenir. Pada Bab III yang berisi tentang proses perwujudan karya dengan dimulai dari perencanaan bentuk souvenir, kemudian pada acuan desain hingga proses desain, alternatif desain, desain terpilih, dan gambar kerja. Pada Bab IV yang berisi tentang wujud jadi dari karya souvenir yang dibuat mulai dari proses pengerjaan, anggaran biaya, hingga analisa karya. Pada Bab V yang berisi tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis dari pembuatan karya souvenir. Penelitian ini fokus dalam memperkenalkan ragam hias tradisional Bali ke dalam bentuk souvenir. Berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu perancangan souvenir dalam bentuk vandel dan kaos dengan sumber ide Rajamala.

Tugas akhir yang ditulis oleh Khriskal Oliyander Fointuna pada tahun 2004 dengan judul "*Ragam Tenun Ikat Nusa Tenggara Timur Sebagai Dasar Penciptaan Benda Souvenir*". Pada Bab I berisi tentang latar belakang penulis mengangkat ragam ikat tenun Nusa Tenggara Timur dalam bentuk souvenir agar wisatawan bisa mengenal ragam ikat tenun dan daerahnya dengan mudah. Pada Bab II berisi tentang tinjauan umum souvenir menurut ahlinya, tinjauan tentang

ragam tenun ikat Nusa Tenggara Timur secara teori dan makna. Pada Bab III berisi tentang proses penciptaan karya yang berawal dari eksplorasi karya, desain karya, acuan desain, perancangan, dan desain terpilih hingga proses pengerjaan karya dan wujud karya dari souvenir tersebut. Pada Bab IV berisi tentang pembiayaan yang terdiri dari analisa alokasi anggaran, anggaran biaya, dan rekapitulasi anggaran biaya. Pada Bab V berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis dari pembuatan souvenir. Penelitian ini fokus dalam memperkenalkan ragam hias khas Nusa Tenggara Timur ke dalam bentuk souvenir. Berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu perancangan souvenir dalam bentuk vandel dan kaos dengan sumber ide Rajamala.

Buku yang berjudul “ *Desain Komunikasi Visual* “ oleh Rakhmad Supriyono tahun 2010 yang diterbitkan oleh CV. ANDI, Yogyakarta. Buku ini sangat membantu proses perancangan souvenir khususnya pada tata cara perancangan dan pengolahan ilustrasi pada souvenir yang akan dibuat.

Buku yang berjudul “ *Warna : Teori dan Kreatifitas Penggunaanya* “ oleh Sulasmi Dharmprawira tahun 2002 yang diterbitkan oleh ITB. Buku ini sangat membantu dalam komposisi warna, penggunaan warna, dan makna warna untuk karya seni dalam proses pewarnaan souvenir yang akan dibuat.

Tugas akhir yang ditulis oleh Peter Ardianto pada tahun 2010 dengan judul “*Perancangan Promosi Body And Mind Gym Melalui Desain Komunikasi Visual*”. Pada Bab I berisi tentang latar belakang alasan penulis memilih untuk membuat perancangan media promosi tentang tempat olahraga angkat beban dan

senam kepada masyarakat umum. Pada Bab II berisi tentang kajian teori yang terdiri dari tinjauan umum desain komunikasi visual, tinjauan umum media promosi, dan tinjauan *gym* dan *fitness*. Pada Bab III berisi tentang identifikasi data perusahaan, kompetitor, analisis SWOT, *Unique Selling Proposition* (USP), dan *positioning*. Pada Bab IV berisi tentang konsep perancangan yang terdiri dari metode perancangan, konsep kreatif, standar visual, pemilihan media, dan prediksi biaya. Pada Bab V berisi tentang visualisasi karya yang telah dibuat penulis sebagai syarat dari tugas akhir kekarayaan yang dibuat. Pada Bab VI berisi tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis dalam tugas akhirnya. Penelitian ini fokus pada perancangan media promosi tempat olahraga angkat beban dengan dikemas dalam desain yang menarik. Berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu perancangan souvenir dalam bentuk vandel dan kaos dengan sumber ide Rajamala.

## **F. Metodologi Perancangan**

### **1. Metode Perancangan Karya**

Menurut Gustami (2007:329), melahirkan sebuah karya seni secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu eksplorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), perancangan (rancangan desain karya) dan perwujudan (pembuatan karya).

Eksplorasi meliputi langkah penjelajahan dalam penggalian sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan baik secara

langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang dipakai nanti sebagai tahap perancangan.

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau disain. Hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk karya. Perancangan meliputi beberapa tahapan, diantaranya rancangan desain alternatif/sketsa. Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik dijadikan sebagai desain terpilih. Pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik, bahan, bentuk dan alat yang digunakan.

Kemudian tahapan kedua menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna, sesuai ukuran, skala, bentuk asli dan penempatannya. Kemudian tahapan terakhir membuat gambar kerja, terdiri dari tampak depan, tampak samping, tampak atas, potongan, dan perlengkapan lainnya yang terdapat dalam karya. Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya diciptakan.

Berdasarkan tiga tahap metode penciptaan karya tersebut dapat diuraikan menjadi enam langkah proses penciptaan karya. Enam langkah tersebut

diantaranya: penggalian sumber ide/data, menentukan konsep/tema, merancang sketsa, penyempurnaan desain, mewujudkan karya dan evaluasi karya.

## **2. Metode Pengumpulan Data**

### **a. Metode observasi**

Metode observasi adalah pengumpulan data dengan melihat, meninjau dan mengamati langsung ke lapangan untuk mendapatkan data untuk di amati. Menurut H.B. Sutopo (2002: 64) teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi, dan benda serta rekaman gambar. Observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung artefak Rajamala ke museum Radya Pustaka, mengamati bentuk dan tersebut dengan bantuan instrument alat tulis dan kamera digital.

### **b. Metode kepustakaan**

Metode ini menggunakan literatur untuk data komparatif dalam menunjang semua data yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan untuk memperoleh teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan (Moleong, 2001: 113). Metode kepustakaan adalah mencari data literatur yang berhubungan dengan Rajamala, souvenir, desain komunikasi visual, meliputi buku, koran, majalah, internet, dan

media komunikasi lainnya yang erat kaitannya dengan objek permasalahan (lampiran-lampiran informasi yang ada).

#### c. Metode Dokumentasi

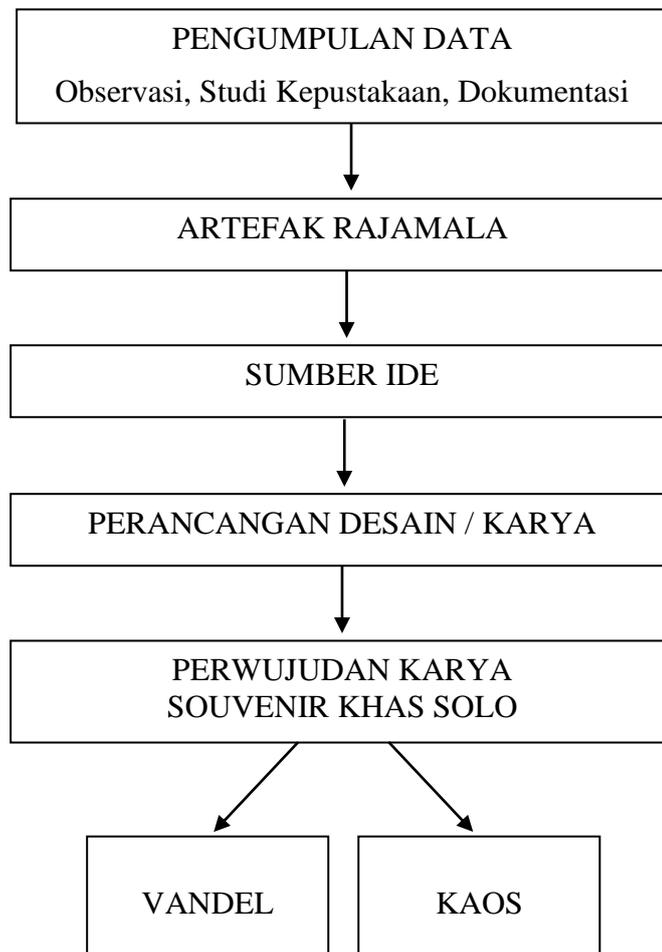
Metode pengumpulan data dengan mencatat data-data dari hasil survey baik berupa artikel, selebaran, foto dokumentasi dan sebagainya sebagai data berupa fakta dan sebagai bukti untuk dipertanggungjawabkan (Nazir, 1988: 109). Metode ini di bantu dengan instrument kamera digital.

### **3. Metode Analisa Data**

Analisis data merupakan cara atau langkah pemikiran penelitian untuk mengolah data yang berhasil dikumpulkan dan merupakan tindak lanjut dari usaha untuk menguji kebenaran. Analisa data yang digunakan dalam laporan ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur dan terstruktur, dan mempunyai makna (Sarwono dan Lubis, 2007: 110). Deskriptif kualitatif menekankan pada makna dan pemahaman dari dalam, penalaran, definisi suatu situasi tertentu, lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Pendekatan kualitatif, lebih mementingkan pada proses dibandingkan dengan hasil akhir, oleh karena itu urutan kegiatan dapat berubah-ubah tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan. Berdasarkan hasil pengumpulan data baik literatur maupun pengambilan data secara langsung di

lapangan, selanjutnya data-data pemilihan jenis media, unsur-unsur visual desain, teknik cetak dianalisa berdasarkan metode deskriptif kualitatif dan diperoleh kesimpulan. Berdasarkan kesimpulan tersebut dibuatlah alternatif-alternatif desain. Desain dianalisa secara deskriptif kuantitatif berdasarkan unsur-unsur desain dan kriteria-kriteria yang ada, maka akan didapat desain terpilih sesuai dengan ketentuan-ketentuan di atas. Selanjutnya desain terpilih akan diproduksi dan disesuaikan dengan bahan, alat, dan teknik cetak masing-masing. Dari hasil produksi tersebut didapat wujud atau bentuk media komunikasi visual yang akan disebarluaskan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi. (Sarwono, 2003). Dengan metode ini dapat diketahui sifat-sifat, karakter, dan data-data lain yang diperlukan untuk ide perancangan souvenir Rajamala.



**Gambar 01.** Skema metodologi perancangan souvenir Rajamala

## **G. Sistematika Penulisan**

Penulisan hasil penelitian ini dibagi dalam beberapa bab yang secara keseluruhan memuat dasar persoalan penelitian, kajian teoritik, pengungkapan data, analisa data, dan kesimpulan. Dalam Tugas Akhir ini, penulis mencoba menjabarkan secara sistematis atas beberapa bab sebagai berikut :

**BAB I.** Bab ini memuat Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Pustaka, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

**BAB II.** Bab ini memuat tentang pengertian Perancangan, Prinsip Desain, Unsur Desain, Pengertian Souvenir, Jenis Souvenir ( Vandel dan Kaos ).

**BAB III.** Bab ini memuat konsep Perancangan Souvenir, Identifikasi Data, Analisis Data, Strategi Kreatif.

**BAB IV.** Bab ini menjelaskan visualisasi atau desain Souvenir Rajamala yang telah dibuat, tentang alat dan media yang meliputi proses perancangan souvenir.

**BAB V.** Pada bab ini berisi kesimpulan dari bab–bab sebelumnya dan saran terhadap hasil perancangan souvenir.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **SUMBER ONLINE**

## **LAMPIRAN**