

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Identifikasi Data

Pada perancangan souvenir dengan judul Rajamala Sebagai Sumber Ide Perancangan Souvenir Khas Kota Solo ini penulis bukan semata-mata hanya memilih judul, tetapi dibalik judul tersebut penulis memiliki alasan yaitu mengangkat benda sejarah yang merupakan artefak milik Keraton Kasunanan sebagai sumber ide dalam pembuatan souvenir yang diharapkan dapat menjadi souvenir khas kota Solo.

Berdasarkan survei di kota Solo khususnya di Museum Radya Pustaka dan Keraton Kasunanan terdapat salah satu benda bersejarah yang memiliki daya tarik khusus bagi penulis untuk dijadikan souvenir yaitu *canthik* Kyai Rajamala yang merupakan bagian kepala kapal milik Keraton Kasunanan. Daya tarik yang dimiliki oleh benda ini adalah pada bentuknya yang unik serta sejarahnya dan makna filosofinya. Pada pembahasan ini penulis akan membuat/merancang benda bersejarah tersebut menjadi souvenir yang simpel dan menarik, sehingga layak menjadi sebuah souvenir khas dari kota Solo.

Dalam perancangan souvenir tersebut penulis lebih fokus pada pembuatan souvenir jenis vandel dan kaos. Vandel merupakan jenis souvenir yang bersifat simpel, menarik untuk ditempatkan pada ruang-ruang yang formal, dan terkesan formal jika dijadikan souvenir khas suatu kota/daerah, sedangkan kaos merupakan

jenis souvenir yang bersifat *mobile* yaitu dapat di tempatkan dimanapun. Pada perancangan souvenir tersebut penulis akan membuat jenis souvenir vandel yang bergaya minimalis serta lebih unik dan berbeda dari bentuk vandel pada umumnya, sedangkan untuk souvenir jenis kaos penulis akan membuat gambar Rajamala ke dalam bentuk gambar vektor animasi dengan sedikit mengubah bentuk tanpa meninggalkan bentuk aslinya pada gambar vektor Rajamala. Adapun maksud dari pembuatan souvenir ini adalah agar masyarakat umum khususnya para wisatawan domestik hingga wisatawan mancanegara lebih mudah mengenal Rajamala sebagai benda cagar budaya dan mengenal kota Solo dari segi kebudayaan. Wujud canthik Kyai Rajamala dapat dibagi dalam dua bagian yaitu bagian kepala atau wajah dan hias. Bagian kepala atau wajah terdiri dari bentuk mata, hidung, telinga, mulut, gigi, dahi, alis, pipi, janggut, dan rambut. Sedangkan unsur hias yaitu *jamang*, *sumping*, dan anting.



Gambar 02. *Canthik* Kyai Rajamala di Museum Radya Pustaka.



Gambar 03. *Canthik* Kyai Rajamala di Keraton Kasunanan.

Berikut bagian dari wajah *canthik* Kyai Rajamala :

1. Bentuk Mata

Mata *canthik* Kyai Rajamala dalam pewayangan termasuk jenis mata *plelengan*. Mata *plelengan* mempunyai ciri berbentuk bulat besar dengan kelopak mata di bagian tengah mata (kornea). Pada *canthik* Kyai Rajamala, mata hanya terdiri dari bola mata dan manik mata tanpa adanya kelopak mata.

2. Bentuk Hidung

Hidung *canthik* Kyai Rajamala dalam pewayangan termasuk jenis hidung *njenthang* atau *pangotan*. *Pangotan* artinya mirip pangot atau pisau. Bentuk hidung *canthik* Rajamala medang atau bentuk seperti pedang atau ujung pedang dan berukuran panjang.

3. Bentuk Mulut

Bentuk mulut *canthik* Kyai Rajamala dalam pewayangan termasuk jenis mulut *gusen*, bergusi dan bertaring. Mulut *canthik* Kyai Rajamala memperlihatkan gigi atasnya (termasuk taringnya) yang berjumlah sepuluh buah. Gigi yang terlihat memberi kesan mulut agak menganga dan bagian sudut mulut berbentuk lekukan. Bagian mulut lebar memanjang hingga bagian dekat telinga. Bibir berwarna merah, bagian bibir atas terlihat merata dan tidak ada daging bibirnya sehingga bibir kelihatan tidak terlalu tebal bila dibandingkan dengan bibir bagian bawah. Bagian mulut bawah tebal dan ada lekukan seperti akan membelah bibir pada bagian tengah. Bagian bibir bawah tepat di atas lekukan bibir tengah terdapat cekungan sehingga menyerupai segitiga, terlihat seperti ujung lidah.

4. Bentuk Bibir

Bibir *canthik* Kyai Rajamala berwarna merah, bentuk mengikuti pola bentuk mulut. Bibir atas hanya terlihat seperti garis yang membatasi gusi bagian atas. Bibir atas yang terlihat seperti garis diakibatkan bentuk bibir yang tampak tertarik ke samping. Bibir bawah bentuk mengikuti bentuk mulut dan terlihat penuh dan berisi pada bagian tengah dibanding bibir atas. Bibir bawah tampak menggumpal sedangkan pada bagian tepi bibir bawah membentuk

garis bergelombang. Garis gelombang terlihat simetris dan melekuk ke atas pada bagian samping dan melekuk ke bawah pada bagian tengah.

5. Bentuk Gigi

Gigi berjumlah sepuluh dengan bentuk mengikuti pola segi empat secara umum kedelapan giginya berbentuk geraham, tidak runcing dan pada ujung dekat mulut gigi berbentuk agak runcing mirip gigi taring. Sedangkan pada sudut mulut berbentuk lengkung cekung. Gigi keseluruhan berwarna kuning dan pada pangkal gigi dekat gusi berwarna hitam berbentuk garis yang mengikuti bentuk pangkal gigi dan terdapat garis-garis hitam kecil pendek yang berjajar. Gusi berwarna merah juga terlihat mengikuti lekukan-lekukan pangkal gigi

6. Bentuk Alis

Bentuk alis mata melengkung sepanjang lingkaran mata atas. Alis mata bagian dalam berupa tatanan yang melengkung kemudian bagian alis ini ditindih dengan bahan ijuk yang mengikuti pola garis alis. Alis mata yang berbahan ijuk berwarna hitam tersebut disusun berjajar dan menyerabut lurus ke bawah dan sebagian ada yang jatuh menyentuh bola mata. Batas alis atas bersentuhan langsung dengan garis jamang bagian bawah. Dalam bahasa pewayangan alis mata *canthik* Kyai Rajamala merupakan bentuk alis *gubahan*.

7. Bentuk Janggut

Bagian janggut berwarna merah posisinya menempel pada bibir bagian bawah. Bagian janggut bawah, mengikuti pola bentuk rahang dari wajah *canthik* Kyai Rajamala. Bagian tengah janggut posisinya menempel pada bibir bagian bawah sehingga antara keduanya membentuk garis cembung dan membentuk garis cekung pada bagian tengahnya. Di tengah garis lekukan tersebut terdapat jenggot dari bahan ijuk dengan lebar hanya sepanjang cekungan tengah dari bentuk janggut.

8. Bentuk Pipi

Kedua pipi berwarna merah dan pada dasarnya bentuk keseluruhan pipi hampir tidak terlihat, hal ini karena ruang untuk pipi memang sempit. Hal tersebut disebabkan bentuk mulut beserta kumis yang memanjang sampai ke telinga sehingga terlihat memotong bagian pipi. Pipi kelihatan seperti sesuatu yang tertumpuk dan kelihatan penuh menggantung. Bagian bawah dari pipi membentuk garis mengikuti garis kumis. Pipi pada *canthik* Kyai Rajamala dalam pewayangan termasuk jenis pipi bengkep. Bentuk pipi bengkep ini biasanya terdapat pada wayang *gusen* atau bermuka *bloreng*.

9. Bentuk Dahi

Bagian kening terdapat pahatan berbentuk seperti pola persegi panjang yang berjumlah empat buah dan berwarna hitam terlihat seperti rambut. Di bawahnya terdapat lekukan-lekukan dahi berjumlah tiga, lekukan tersebut berbagai dua yaitu sisi kiri dan sisi kanan lekukan tersebut sangat dekat dengan pangkal hidung. Kening secara keseluruhan cenderung sempit karena bagian sisi kiri dan kanan kening dibatasi oleh rambut-rambut alis.

10. Bentuk Kumis

Kumis *canthik* Kyai Rajamala mempunyai ciri yang khas, karena kumisnya memanjang hingga menutupi bagian mulut keseluruhan. Kumis tersebut menjuntai ke bawah menutupi bagian mulut dan melingkar hingga memotong bagian pipi memanjang secara vertikal hingga dekat telinga. Kumis terbuat dari bahan ijuk berwarna hitam yang disusun berjajar sehingga menjuntai menutupi bagian mulut, bibir, gigi, dan janggut.

11. Bentuk Telinga

Ukuran telinga *canthik* Kyai Rajamala sangat besar dan memiliki bentuk mirip dengan telinga manusia dengan hiasan anting pada lubang telinga bawah. Garis telinga berbentuk melengkung dan lebar pada bagian telinga atas, melengkung dengan lebar agak mengecil pada bagian tengah dan

melengkung lebih mengecil lagi pada bagian telinga bawah. Keseluruhan lekukan tersebut membentuk garis telinga luar yang meliuk sehingga memberi kesan berirama. Terdapat tiga lubang telinga yaitu lubang pada bagian atas, tengah, dan bawah (sebagai tempat anting). Bagian telinga atas terdapat lapisan bersusun sehingga tampak seperti pembatas antara lubang telinga dengan daun terluar telinga.

12. Bentuk Rambut

Rambut *canthik* Kyai Rajamala terbuat dari bahan ijuk berwarna hitam. Rambut memenuhi bagian atas kepala dan memanjang mulai dari belakang *jamang* hingga ke bagian ujung *sumping*. Dilihat dari samping rambut pada bagian atas kepala hampir tidak terlihat, hal ini dikarenakan rambut pada bagian tersebut tertutup oleh *jamang* dan *sumping* pada bagian atas telinga. Dilihat dari samping rambut kelihatan tipis pada bagian *sumping* atas dan menebal pada bagian ujung *sumping*. Fungsi rambut sebenarnya juga sebagai penutup bagian atas kepala yang berlubang serta sebagai penutup konstruksi untuk penempatan *canthik* pada perahu. Rambut juga berfungsi menutupi konstruksi penyambung dari ujung haluan perahu dengan *canthik*.

Berikut merupakan ornamen/hiasan yang ada pada *canthik* Kyai Rajamala :

1. Bentuk *Jamang*

Jamang pada *canthik* Kyai Rajamala keseluruhan berwarna emas atau prada. Bentuk *jamang* lebih sederhana dibanding *jamang* tokoh Rajamala

dalam pewayangan. *Jamang* tokoh Rajamala di pewayangan jenisnya termasuk *jamang sada sak ler*. Ada tiga tipe pokok dari *jamang* pada penutup kepala untuk wayang kulit yaitu *jamang lamba* (diadem yang hanya terdiri dari satu lapis), *jamang sungsun* (diadem dengan dua atau tiga lapis) dan *jamang sada sak ler* (diadem dengan motif lidi daun kelapa). Sedangkan *jamang* pada *canthik* Kyai Rajamala termasuk *jamang trancap*. Adanya sinom di dahinya juga memperkuat alasan bahwa *jamang canthik* Kyai Rajamala bisa dikategorikan *jamang* sada sak ler, selain itu adanya lis bawah pada *jamang* yang seperti lidi yang melingkar atau disebut januran (karena bentuk seperti janur melingkar). Akan tetapi dari bentuk *jamang* yang lancip maka *jamang canthik* Kyai Rajamala termasuk *jamang trancap* atau lancip. Seperti *jamang* yang dipakai penari srimpi.

2. Bentuk *Sumping*

Sumping adalah hiasan yang biasanya dilingkarkan pada telinga dan ada pada tokoh pewayangan. Ada empat tipe *sumping* yaitu *sumping waderan* (hiasan telinga berbentuk seperti ikan), *sumping sekar kluwih* (hiasan telinga yang berbentuk seperti bunga angka), *sumping gajah ngoling* (hiasan telinga yang berbentuk seperti gajah yang sedang bergerak), dan *sumping surengpati* (hiasan telinga khusus bagi para prajurit pemberani). *Sumping* pada tokoh Rajamala dalam pewayangan merupakan *sumping sekar kluwih* dengan tatahan berupa emas-emasan, kawatan, dan *inten-intenan*. *Sumping* pada

canthik Kyai Rajamala berwarna emas dan warna bagian dalam yaitu merah juga termasuk *sekar kluwih* karena bentuknya seperti bunga *kluwih*.

3. Bentuk Anting

Hiasan pada telinga *canthik* Kyai Rajamala berupa anting atau bisa disebut *giwang* yang berbentuk bulat bersusun. bagian yang melekat pada telinga berbentuk bulatan, bagian bulat di bawahnya yang tampak mengkait dengan warna emas. Pada bagian bawah anting berupa bulatan-bulatan kecil cembung yang berjumlah delapan dengan warna merah di bagian tepi dan di bagian tengah berwarna hijau.



Gambar 04. Tampak samping *canthik* Kyai Rajamala



Gambar 05. Tampak depan *canthik* Kyai Rajamala

B. Analisa Data

Berdasarkan dari identifikasi data sebelumnya bahwa pada proses perancangan souvenir Rajamala ada beberapa data yang dapat dijadikan landasan pendukung pembuatan souvenir yang terdiri dari :

1. Segmentasi

Pada dasarnya, segmentasi pasar adalah proses membagi pasar keseluruhan suatu produk atau jasa ke dalam beberapa segmen. Dengan melakukan segmentasi pasar, pemasaran akan lebih terarah dan efektif sehingga dapat memberikan kepuasan kepada konsumen. Metode proses perancangan souvenir ini berdasarkan dari pengambilan data dari media cetak, responden, artikel, buku-buku referensi, pemotretan, serta media lainnya. Data-data

tersebut diolah menjadi suatu kesimpulan, lalu pesan tersebut disampaikan dengan menggunakan pendekatan visual melalui media souvenir yang disesuaikan dengan *target audience*. Segmentasi secara umum berhubungan dengan *target audience* (khalayak sasaran) karena segmentasi membagi bagi langsung *target audience* menurut tingkatan-tingkatan yang ditentukan oleh syarat-syarat tertentu menjadi bidang-bidang atau segmen-segmen yang lebih kecil. *Target market* merupakan mereka yang memenuhi syarat *need* (membutuhkan sebuah produk), *use* (manfaatkannya), dan *buy* (mampu membelinya). Menurut (Kotler, 1995 : 363) ada beberapa variabel segmentasi sebagai berikut yaitu:

a. Demografi

Usia : 17 - 50

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Kalangan : Menengah keatas

Agama : Semua Agama

b. Geografi (wilayah)

Secara geografi penjualan produk souvenir Rajamala ini hanya akan mencakup daerah kota Solo saja, karena souvenir ini merupakan souvenir khas kota Solo yang hanya bisa didapatkan di kota Solo saja.

c. Psikografi (gaya hidup)

Berdasarkan psikografi ditargetkan untuk masyarakat golongan ekonomi menengah keatas khususnya para wisatawan baik domestik maupun mancanegara dan masyarakat lokal yang suka berbelanja, karena mengingat tingkat kesulitan dalam proses pembuatannya dan biaya produksinya.

d. *Behavior* (tingkah laku)

Behavior berarti tingkah laku, perilaku seseorang yang berpengaruh terhadap kepribadiannya. Dalam segmentasi, behaviour dari masyarakat sangat perlu diperhatikan, karena hal ini berpengaruh terhadap media yang digunakan untuk promosi. Ditinjau dari arti kata *behavior*, dimana merupakan jangkauan pemakaian dan loyalitas atau kesukaan, kesukaan konsumen dalam hal ini yang dimaksud yaitu masyarakat dan wisatawan terhadap sesuatu yang unik yaitu bentuk souvenir Rajamala. Desain dari bentuk souvenir tersebut diharapkan dapat menarik perhatian sesuai dengan sasaran dan efektif dalam penyampaian pesan maupun informasinya, karena masyarakat dan wisatawan akan tertarik pada suatu benda seni dari bentuk/wujudnya.

2. USP (*Unique Selling Proposition*)

Unique Selling Proposition merupakan pendekatan yang berorientasi pada keunggulan atau kelebihan produk yang tidak dimiliki oleh produk saingannya, dimana hal tersebut menjadi sesuatu yang dicari atau dijadikan alasan konsumen untuk menggunakan suatu produk. Dengan memiliki keunikan tersebut produk souvenir Rajamala bisa memiliki daya tarik tersendiri bagi konsumen, khususnya pada keunikan Rajamala yang merupakan artefak cagar budaya yang hanya satu-satunya terdapat di kota Solo dan tidak ada di daerah atau di kota lain.

3. *Positioning*

Positioning adalah penempatan sebuah merek di bagian pasar di mana merek tersebut akan mendapatkan sambutan positif dibandingkan dengan produk-produk saingannya (Hasan, 2008 : 200). Maka dengan konsep tersebut diharapkan Rajamala dapat ditempatkan ke dalam souvenir khas kota Solo yang memiliki daya jual yang tinggi kepada masyarakat dan wisatawan yang berkunjung ke kota Solo.

C. Strategi Kreatif

1. Konsep Estetis

Souvenir ini dirancang dalam bentuk vandel dan kaos dengan visualisasi Rajamala sebagai sumber ide dari perancangan souvenir tersebut. Diperlukan berbagai strategi kreatif dan konsep estetis yang memenuhi segala aspek yang diinginkan dan bermanfaat bagi *target audience*. Konsep estetis yang digunakan adalah dengan bentuk tiga dimensi yang akan dibentuk menyerupai wujud asli Rajamala dan pada obyek souvenirnya akan diberi balutan resin/*fiberglass* dengan bagian dalam akrilik yang disablon. Sedangkan untuk kaos visualisasi Rajamala akan dibuat dalam bentuk vektor dengan sedikit mengubah bentuknya, tetapi tidak akan meninggalkan bentuk aslinya. Ada beberapa jenis dari konsep estetis diantara lain adalah sebagai berikut :

a. Konsep Visual

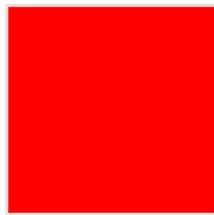
Suatu perancangan souvenir tidak lepas dari konsep *visual* yang matang untuk menghindari kesalahan dalam pembuatan sketsa awal dari perancangan souvenir. Disamping itu ada beberapa unsur-unsur konsep *visual* sebagai pendukung dari proses perancangan yang meliputi :

1) *Layout*

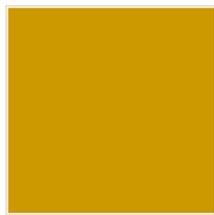
Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini juga disebut manajemen bentuk dan bidang (Anggraini dan Natalia, 2013 : 74). *Layout* yang dipakai dalam proses sketsa perancangan souvenir ini menyesuaikan dengan ukuran media atau *informal balance*. Keseimbangan asimetris (*informal balance*) terjadi ketika berat *visual* dari elemen tidak merata diporos tengah halaman. Gaya ini mengandalkan permainan *visual* seperti skala kontras arena untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan.

2) Warna

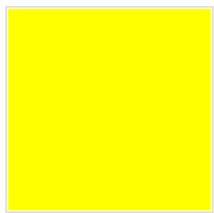
Warna yang digunakan dalam perancangan souvenir ini adalah warna merah dan kuning/emas sebagai warna yang mendominasi, karena pada wujud asli Rajamala warna seluruh wajahnya berwarna merah yang melambangkan amarah, keberanian, dan kekuatan, kemudian warna kuning/emas untuk mahkotanya yang melambangkan kejayaan, kemewahan, dan kemakmuran. Sedangkan sisanya warna, putih, hitam, kuning, hijau, biru, dan coklat sebagai warna pendukung.



C : 0 M : 100 Y : 100 K : 0



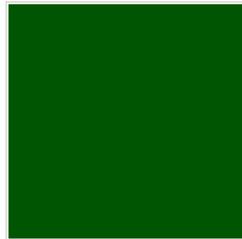
C : 0 M : 25 Y : 100 K : 20



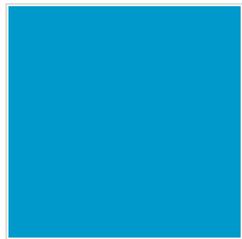
C : 0 M : 0 Y : 100 K : 0



C : 0 M : 0 Y : 5.9 K : 0



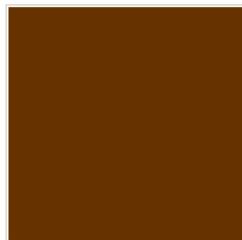
C : 100 M : 0 Y : 97.6 K : 66.7



C : 100 M : 25 Y : 0 K : 20



C : 0 M : 0 Y : 0 K : 100



C : 0 M : 50 Y : 100 K : 60

3) Typografi

Jenis font yang digunakan untuk perancangan souvenir ini adalah *font* dalam kelompok *sans serif* dan *font* dekoratif dengan harapan konsumen dapat membaca karena *font* jenis *sans serif* mudah terbaca, sedangkan *font* dekorasi dengan bentuknya yang unik dapat menambah ketertarikan konsumen terhadap produk souvenir tersebut.

Jenis *font* yang digunakan antara lain :

Font untuk *Headline* : Jawa Palsu



Sedangkan untuk *Bodycopy* dan *Tagline* : Arial



Font untuk *t-shirt* desain 1 : *Painter Personal Use Only*



Font untuk *t-shirt* desain 2 : Gillie & Hilda



4) Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan souvenir ini berupa ilustrasi gambar sketsa dan ilustrasi vektor. Yang nanti akan mempermudah dalam perwujudan karya souvenir Rajamla tersebut.

b. Konsep Verbal

Dalam perancangan souvenir ini konsep verbal juga sangat mempengaruhi, ada beberapa diantara dari unsur verbal yang dibutuhkan diantaranya :

1) *Headline*

Headline digunakan sebagai judul suatu paparan, tetapi juga dipakai sebagai daya tarik bagi pembaca agar membaca paparan yang ditulis. *Headline* disini dibuat dengan kalimat yang menarik yang membuat konsumen tertarik untuk membeli souvenir ini.

Headline : Rajamala

2) *Bodycopy*

Bodycopy pada perancangan souvenir disini digunakan sebagai sarana informasi yang berisi sejarah singkat dan biografi dari tokoh Rajamala tersebut. Pada pembuatan *bodycopy* tersebut akan dibuat menjadi dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris agar mempermudah wisatawan mancanegara yang berminat membeli produk tersebut.

Bodycopy berbahasa Indonesia : Rajamala merupakan sebuah benda pusaka milik Keraton Kasunanan Hadiningrat. Rajamala merupakan hiasan bagian ujung kapal yang dibuat oleh Sri

Susuhunan Pakubuwono IV yang pada masa itu digunakan sebagai simbol keselamatan disaat beliau sedang berlayar.

Bodycopy berbahasa Inggris : *Rajamala is an heirloom owned Kasunanan Palace Sultanate. Rajamala an end portion of the ship ornaments made by Sri Susuhunan Pakubuwono IV which at that time was used as a symbol of salvation when he is sailing*

3) *Tagline*

Tagline disini lebih berperan sebagai penambah daya tarik dan sebagai slogan yang telah melekat dari tempat souvenir tersebut berasal.

Tagline : Solo *Spirit of Java* dan Legenda Kapal Raja Surakarta.

2. Konsep Teknis

Dalam proses perancangan karya souvenir ini menggunakan beberapa alat dan *software* dengan spesifikasi komputer sebagai berikut :

- *Processor* AMD A10-5800K APU with Radeon(tm) HD Graphics 3.80 GHz
- *Memory* DDR3 8GB
- Resolusi layar 1920 x 1080 (32 bit)

Selain komputer ada alat-alat yang digunakan dalam proses perancangan souvenir tersebut antara lain :

- Kertas untuk menggambar
- Pensil 2B
- Pensil Warna
- *Drawing Pen*
- Penghapus
- Penggaris
- Scanner

Dan beberapa *software* yang digunakan antara lain :

- Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop berperan untuk editing foto maupun pewarnaan pada ilustrasi souvenir tersebut.



Gambar 06. Software Adobe Photoshop CS3

[www.google.com/Adobe Photoshop CS3](http://www.google.com/Adobe%20Photoshop%20CS3)

- Corel Draw X6

Corel Draw X6 berperan untuk membuat *vector* atau *tracing vector* yang merupakan proses penyempurnaan setelah melalui tahap sketsa manual sebelum tahap perwujudan souvenir.



Gambar 07. Software Corel Draw X6

www.google.com/CorelDrawX6

3. Media Plan

Media komunikasi *visual* yang digunakan dalam perancangan souvenir Rajamala. Media cetak yang digunakan terdiri dari :

- a. Souvenir jenis vandell yang berbahan dari akrilik yang disablon dengan balutan resin sebagai pendukung agar vandell tampak tiga dimensi, lalu untuk landasan dari vandell yang terbuat dari kayu beserta keterangannya yang terbuat dari akrilik yg disablon juga.
- b. Souvenir jenis kaos yang digunakan adalah berbahan cotton 30s yang lembut dan nyaman dipakai dan tentunya dengan desain Rajamala yang

dibuat vektor dengan sedikit stilasi pada desainnya tetapi tidak meninggalkan karakter aslinya dengan sablon ukuran A3 hanya pada bagian depan saja. Untuk jenis warna kaos penulis akan menggunakan warna hitam, putih, merah, kuning, hijau, dan biru.