

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam sub bab ini, akan dilakukan pemaparan mengenai teori, penelitian terdahulu, dan penelitian sekarang.

2.2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ditunjukkan oleh penulis sebagai pembandingan terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Friskillia (2020) melakukan penelitian dengan topik mengenai perancangan souvenir dari material anyaman ampas tebu. Penelitian ini dilatar belakangi oleh keprihatinan penulis terhadap ampas tebu, hasil pengolahan tebu yang banyak dan terbuang sia-sia. Terdapat dua metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *in depth interview* (IDI) dan melakukan eksperimen. Dari penelitian ini didapatkan hasil anyaman dari ampas tebu berupa lima permainan asal Indonesia yang berasal dari berbagai daerah, yaitu Layang Kaghati dari Sulawesi Utara, Kapal Jong dari Kepulauan Riau, Kapal Sandeq dari Sulawesi Barat, Geulyang Tunang (Layang Kleung) dari Aceh, dan Lompat Batu dari Sumatera Utara.

Jojoano (2019) melakukan penelitian mengenai perancangan kemasan souvenir UKSW Salatiga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan UKSW, baik kepada mahasiswa maupun masyarakat umum. Metode gabungan atau *mix method* merupakan metode yang diterapkan dalam penelitian ini. Metode ini merupakan sebuah metode yang mengkombinasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian. Metode kualitatif diterapkan melalui kegiatan wawancara kepada BPHA UKSW (divisi yang melakukan produksi souvenir UKSW), sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada pembeli souvenir UKSW. Hasil dari penelitian ini, yaitu penerapan desain baru bermotif batik yang melambangkan enam daerah yang ada di UKSW pada kemasan alat minum, *tumblr*, botol minum plastik, kaos, dan *totebag*.

Zalukhu (2019) melakukan penelitian mengenai perancangan meja dan kursi *packing* di UD Roti Judens Padang Bulan Medan dengan metode *brainstorming*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang meja kerja bagian *packing* sesuai ide yang diberikan oleh 5 orang karyawan dan untuk menganalisis hasil

meja dan kursi yang diperoleh dari hasil *brainstorming*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *brainstorming*. Metode ini merupakan salah satu bagian dari metode kreatif.

Prasetyo (2016) melakukan penelitian dengan topik perancangan terhadap souvenir pelepasan wisuda di Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penelitian tersebut dilakukan karena adanya kecenderungan dari wisudawan yang merasa kurang puas terhadap desain souvenir wisuda. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode kreatif, yaitu *brainstorming* dan pembuatan *prototype* dilakukan dengan menggunakan mesin CAD/CAM. Penelitian ini menghasilkan desain souvenir berbentuk plakat berbahan akrilik yang berbentuk seseorang menggunakan toga dan roda gerigi dengan pancuran khas Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta pada sisi lainnya.

Setiawan & Rizkiantono (2016) melakukan penelitian mengenai perancangan *T-shirt* sebagai souvenir kota Surabaya. Penelitian ini dilakukan untuk merancang *t-shirt* khas kota Surabaya, diminati oleh konsumen, serta menonjolkan kota Surabaya dengan baik. Di lain sisi, penelitian ini dilakukan dalam rangka mendukung peran dan fungsi Dinkes Pemprov Jatim dalam mengkampanyekan gerakan anti rokok pada remaja. Terdapat dua metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *deph interview* Disbudpar Surabaya (wawancara) dan metode observasi-kuesioner. Hasil dari penelitian ini, didapatkan 14 macam desain *t-shirt* berdasarkan keunikan-keunikan yang ada di kota Surabaya.

Ismadi & Iswahyudi (2016) melakukan penelitian dengan topik perancangan terhadap souvenir berbahan kulit yang memiliki ciri khas Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah souvenir yang memiliki ciri khas dari Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono (2013). Hasil dari penelitian ini berupa produk souvenir sampul buku berbahan kulit yang memiliki nuansa akademik dan memvisualisasikan UNY pada ornamennya.

Hendrawan, dkk (2017) melakukan penelitian mengenai desain souvenir bergaya *lowpoly* 'BWS COY'. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan objek wisata yang ada di Kabupaten Bondowoso selain wisata Kawah Ijen, seperti situs prasejarah Solor, air terjun Blawan, pemandangan Arak-Arak, air terjun

Tancak Kembar, dan Kawah Wurung. Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*. Metode ini menggambarkan bahwa desain bukan suatu siklus tunggal, melainkan proses yang selalu berulang (*iterative*). Siklus dari proses desain diawali dari penetapan masalah dan diakhiri dengan adanya aktivitas pembelajaran. Metode *design thinking* dijabarkan dalam tujuh tahapan, yaitu *define, research, ideate, prototype, select, implement, dan learn*. Hasil penelitian ini berupa desain dari objek wisata Kawah Wurung, Tancak Kembar, dan objek wisata prasejarah Solor. Desain dari masing-masing objek wisata tersebut kemudian diimplementasikan pada souvenir totebag, *t-shirt*, dan *mug*.

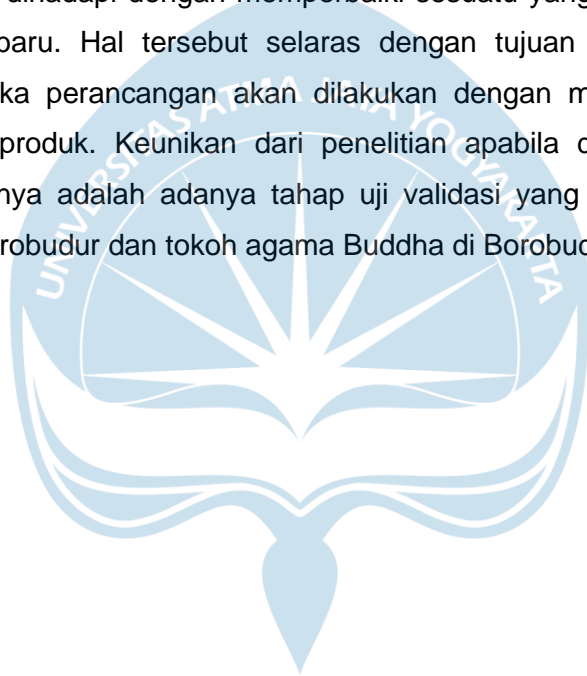
Rosalina (2010) melakukan penelitian mengenai perancangan *prototype symbolic shorthand souvenir* khas kota Tegal. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan *prototype symbolic shorthand souvenir* yang memiliki ciri khas kota Tegal dan sesuai dengan keinginan pasar. Perancangan souvenir ini dilakukan dengan menggunakan metode kreatif, yaitu *brainstorming* dan melakukan *polling* kepada konsumen, kemudian akan dilakukan pembuatan *prototype* terhadap lima desain terpilih.

Sadewo (2009) melakukan penelitian dengan topik *prototyping souvenir* cokelat berciri khas daerah Jawa Tengah lewat study kasus di CV Anugerah Mulia yang memproduksi cokelat Monggo. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan visual baru dari produk cokelat monggo dalam bentuk souvenir *symbolic shorthand* dan/atau *markers* yang memiliki ciri khas Indonesia. Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode wawancara kepada CV Anugerah Mulia dan melakukan *polling* untuk responden yaitu turis warga negara asing. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini berupa *prototype* cokelat monggo dengan oramen khas Jawa Tengah (*dark chocolate*).

2.1.2. Penelitian Sekarang

Penelitian sekarang dilakukan pada IKM Souvenir Borobudur dengan tujuan untuk merancang souvenir yang memiliki khas Candi Borobudur. Berdasarkan hasil observasi berupa pengamatan dan wawancara langsung, dilakukan tahap *define* atau pemetaan terhadap permasalahan yang ada dengan menggunakan *fishbone diagram* dan diketahui bahwa permasalahan yang muncul pada IKM Souvenir Borobudur adalah tidak berkembangnya desain souvenir yang diproduksi. Setelah dipetakan, dilakukan penelusuran terhadap akar masalah dengan menggunakan analisis *5 why* dan dapat dirumuskan bahwa masalah yang ada di IKM Souvenir

Borobudur adalah belum adanya desain souvenir yang memiliki ciri khas Candi Borobudur. Berkaitan dengan hal tersebut, maka dalam penelitian saat ini penulis melakukan perancangan produk souvenir pada IKM Souvenir Borobudur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain dan model souvenir yang memiliki khas Candi Borobudur. Selanjutnya, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode perancangan produk dan pembuatan *prototype* dilakukan dengan menggunakan mesin CNC *laser*. Metode perancangan dipilih oleh penulis untuk merealisasikan suatu produk yang sangat dibutuhkan oleh perusahaan, sebagaimana hal tersebut merupakan maksud dari perancangan. Selain itu, merancang merupakan serangkaian prosedur yang dilakukan untuk mengatasi masalah yang dihadapi dengan memperbaiki sesuatu yang lama atau membuat sesuai yang baru. Hal tersebut selaras dengan tujuan dari penelitian yang dilakukan, maka perancangan akan dilakukan dengan menggunakan metode perancangan produk. Keunikan dari penelitian apabila dibandingkan dengan penelitian lainnya adalah adanya tahap uji validasi yang dilakukan oleh Balai Konservasi Borobudur dan tokoh agama Buddha di Borobudur.



Tabel 2.1. Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang

Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Friskillia, (2020)	Perancangan Suvenir dari Material Anyam Ampas Tebu	Membuat ampas tebu yang hanya dibuang sia-sia menjadi suatu hal yang berguna	<i>In Depth Interview</i> (IDI) dan eksperimen	Anyaman dari ampas tebu, berupa lima permainan asal Indonesia yang berasal dari berbagai daerah
Jojoano, (2019)	Perancangan Kemasan Suvenir UKSW Salatiga	Memperkenalkan UKSW, baik kepada mahasiswa, maupun masyarakat umum	Gabungan (<i>mix method</i>)	Penerapan desain baru bermotif batik yang melambangkan enam daerah yang ada di UKSW
Zalukhu, (2019)	Perancangan Meja dan Kursi <i>Packing</i> di UD Roti Judens Padang Bulan Medan	Merancang meja kerja bagian <i>packing</i> sesuai ide yang diberikan oleh 5 orang karyawan dan untuk menganalisis meja dan kursi yang diperoleh dari hasil <i>brainstorming</i>	<i>Brainstorming</i>	Menghasilkan meja dan kursi untuk bagian <i>packing</i> di UD Roti Judens Padang Bulan Medan
Prasetyo, (2016)	Perancangan Terhadap Suvenir Pelepasan Wisuda di Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Mendapatkan variasi desain gambar 3D dan <i>prototype</i> dari produk suvenir pelepasan wisuda yang berciri khas FTI UAJY	<i>Brainstorming</i>	Desain suvenir berbentuk plakat yang berbahan dasar akrilik

Tabel 2.1. Lanjutan

Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Setiawan & Rizkiantono (2016)	Perancangan <i>T-shirt</i> sebagai suvenir kota Surabaya	merancang <i>t-shirt</i> khas kota Surabaya, diminati oleh konsumen, serta menonjolkan kota Surabaya dengan baik	<i>Depth interview</i> (wawancara) dan metode observasi-kuesioner	Mendapatkan 14 macam desain <i>t-shirt</i> berdasarkan keunikan-keunikan yang ada di kota Surabaya
Ismadi, & Iswahyudi, (2016)	Perancangan Terhadap Suvenir Berbahan Kulit yang Memiliki Ciri Khas dari Universitas Negeri Yogyakarta	Mengembangkan sebuah suvenir yang memiliki ciri khas dari Universitas Negeri Yogyakarta	Penelitian dan Pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D)	Produk suvenir sampul buku berbahan kulit yang memiliki nuansa akademik, dan memvisualisasikan UNY pada ornamennya
Hensrawan, dkk, (2017)	Desain Suvenir Bergaya <i>Lowpolu</i> 'BWS COY'	Memperkenalkan objek wisata yang ada di Kabupaten Bondowoso selain wisata Kawah Ijen, seperti situs prasejarah Solor, air terjun Blawan, pemandangan Arak-Arak, air terjun Tancak Kembar, dan Kawah Wurug	<i>Design Thinking</i>	Membuat suvenir <i>totebag</i> , <i>t-shirt</i> , dan <i>mug</i> dengan desain dari kelima objek wisata yang ada di Kabupaten Bondowoso

Tabel 2.1. Lanjutan

Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Rosalina, (2010)	Perancangan <i>Prototype Symbolic Shorthand Souvenir</i> Khas Kota Tegal	Mendapatkan <i>prototype symbolic shorthand souvenir</i> yang memiliki ciri khas kota Tegal dan sesuai dengan keinginan pasar	Kreatif	<i>Prototype</i> terhadap lima desain terpilih yang telah dilakukan dengan cara <i>polling</i> terhadap konsumen
Sadewo, (2009)	<i>Prototyping</i> Souvenir Cokelat Berciri khas daerah Jawa Tengah lewat studi kasus di CV Anugerah Mulia yang Memproduksi Cokelat Monggo	Mendapatkan visual baru dari produk cokelat monggo dalam bentuk souvenir <i>symbolic shorthand</i> dan/atau <i>markers</i> yang memiliki ciri khas Indonesia	Wawancara dan kuesioner	<i>Prototype</i> cokelat monggo dengan ornamen khas Jawa Tengah (<i>dark chocolate</i>)

2.2. Dasar Teori

Dalam bagian ini, akan dilakukan penjabaran mengenai segala teori yang bersumber dari para ahli sebagai acuan pada saat penelitian berlangsung.

2.2.1. Suvenir

Suvenir merupakan sebuah kata serapan dari bahasa Prancis “*souvenir*” yang memiliki arti “untuk mengenang”. Menurut Peters (2011), souvenir merupakan sesuatu atau sebuah benda yang mampu membawa seseorang untuk mengenang kembali mengenai suatu tempat, peristiwa, dan orang atau tokoh tertentu. Maka, dalam pembuatan desain produk pada suatu souvenir, harus memiliki ciri khas atau keunikan tersendiri akan tempat souvenir itu berasal.

Menurut Nurnitasari, et al, (2009) souvenir merupakan sebuah benda yang menjadi identik dari sebuah daerah atau sebuah event dan memiliki bentuk yang sangat ringkas, sehingga tidak terlalu besar, serta dalam pembuatannya memerlukan kreatifitas yang tinggi agar disukai oleh banyak orang. Prakosa dan Cheon (2013) mengemukakan pendapat mereka terkait souvenir, bahwa benda tersebut sengaja dibeli oleh konsumen sebagai pengingat akan sebuah pengalaman tertentu yang didapatkan dari tempat dibelinya souvenir tersebut. Menurut Lasusa (2007) membeli sebuah souvenir merupakan sebuah kebiasaan dari seseorang setelah kembali dari sebuah perjalanan untuk dijadikan kenang-kenangan atau hadiah bagi orang terdekat. Sementara itu, dalam kamus Webster (2004), kata souvenir diartikan sebagai “*an object a traveler brings home for the memories associated with it*” atau dalam Bahasa Indonesia dapat diterjemahkan bahwa souvenir merupakan sebuah benda yang dibawa pulang oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan perjalanannya. Gordon (1986) melakukan klasifikasi terhadap souvenir menjadi lima kategori, yaitu *pictorial images*, *piece-of-the-rock*, *symbolic shorthand*, dan *markers*. *Pictorial image* merupakan sebuah gambar yang diwujudkan dalam benda yang memiliki bidang datar dan memiliki visual dua dimensi, contohnya kartu pos, poster, foto. *Piece-of-the-rock* merupakan bagian-bagian dari wujud benda tertentu, contohnya bebatuan, kulit kerang, gigi/taring dari binatang tertentu. *Symbolic shorthand* merupakan sebuah souvenir yang menjadi simbol dari suatu bangunan atau tokoh tertentu, contohnya replika bangunan bersejarah dari suatu negara atau miniatur dari wajah seseorang. *Markers* merupakan sebuah souvenir yang diberi gambar atau tulisan tertentu dan melambangkan kekhasan dari daerah setempat, contohnya *T-shirts* dan *mug*.

2.2.2. Metode Perancangan Produk

Metode perancangan adalah kaedah dalam membentuk produk yang dapat membantu perancang untuk membangun konsep atau ide perancangan. Dalam arti lain, kaedah perancangan adalah setiap proses, teknik, dan alat khusus yang mewakili beberapa aktivitas tertentu yang digunakan oleh perancang sepanjang proses perancangan. Terdapat dua macam pendekatan atau metode dalam perancangan produk, yaitu metode kreatif dan metode rasional.

2.2.3. Metode Kreatif

Menurut Cross (1994), metode kreatif merupakan sebuah metode yang memiliki tujuan dalam merangsang pemikiran kreatif yang diwujudkan melalui peningkatan produksi gagasan, penyisihan hambatan terhadap kreativitas atau melakukan perluasan area pencarian solusi. Pada metode kreatif, ide-ide yang ada dimunculkan dan mengalir tanpa dibatasi oleh apapun. Singkatnya, metode kreatif dapat didefinisikan sebagai metode guna mendapatkan semua ide dan pendapat dari mayoritas dalam kelompok tertentu. Terdapat tiga cara dalam penerapan metode kreatif, yaitu *synectic*, *brainstorming*, dan memperluas ruang pencarian (*enlarging the search space*) (Cross, 2000).

a. *Synectic*

Synectics merupakan metode kreatif lain yang dipelopori oleh William J.J. Gordon. Model *synectics* dikembangkan untuk keperluan aktivitas individu di dalam suatu kelompok yang berguna dalam pemecahan masalah atau *problem solver*. Menurut Webster (1990), kata *synectics* berasal dari bahasa *Grik Synectikos* yang memiliki arti *joining*, *connecting*, *immediate*. *Connecting* merupakan arti yang lebih tepat dengan istilah *synectics*, kemudian arti ini diperluas lagi maknanya melalui proses metaforik sehingga model *synectics* dapat didefinisikan sebagai model penelitian yang melalui proses metaforik. *Synectic* adalah suatu tindakan yang menggunakan pemikiran analogis resmi dan dilakukan oleh seseorang untuk dapat mencapai jalan keluar dari masalah yang sudah ditentukan lebih dahulu. *Synectic* digunakan untuk mendapatkan jalan keluar dari masalah dengan cara yang sekreatif mungkin. Kegiatan ini dilakukan dengan beberapa orang yang berkumpul bersama dalam sebuah kelompok, bukan untuk mendapatkan banyak ide dalam memecahkan masalah yang ada, namun untuk bekerja sama dalam mencapai sebuah solusi. Kegiatan *synectics* ini memakan waktu lebih lama dan lebih menutut daripada *brainstorming*.

b. *Brainstorming*

Brainstorming merupakan salah satu metode kreatif yang sering digunakan untuk menghasilkan ide yang dicetuskan oleh seorang penulis Amerika yang bernama Alex F. Osborn tahun 1939 dan dikembangkan oleh seorang ahli teori manajemen bernama Charles Hutchison Clark. Dalam menerapkan *brainstorming*, seseorang akan mengumpulkan dan memaparkan ide-ide yang masih “mentah” atau ide yang mendadak muncul dalam pikiran seseorang (spontanitas) dengan lantang dan menahan kritik atau penilaian terhadap pemikiran orang lain. Hasil dari pemikiran-pemikiran spontanitas tersebut, kemudian akan ditarik menjadi sesuatu yang lebih konkret. Memang dalam penerapannya, sebagian besar ide yang didapatkan pada saat *brainstorming* akan dibuang, namun kemudian hasil menarik yang ditemukan akan ditindaklanjuti secara mendalam. *Brainstorming* menghasilkan ide yang kemudian ditindaklanjuti dalam proses pemilihan, evaluasi, dan persetujuan oleh seluruh personel tim. Ada aturan-aturan yang harus dipertimbangkan oleh seluruh personel tim saat melakukan kegiatan ini, yaitu:

- i. Ada pemimpin tim untuk memandu kemajuan *brainstorming*
- ii. Tidak diperkenankan memberi kritikan dan saran selama proses *brainstorming*
- iii. Ide dapat dipaparkan oleh semua tim
- iv. Pemaparan ide dilakukan dengan bahasa yang ringkas serta mudah dipahami
- v. Mencoba untuk mengkombinasikan dan menyempurnakan hasil dari pemaparan yang telah dilakukan

c. Memperbesar Ruang Pencarian (*Enlarging the Search Space*)

Memperbesar ruang pencarian adalah suatu hal yang dilaksanakan pada saat mendapatkan ide serta berpikir kreatif guna memecahkan suatu masalah yang menemui hambatan atau kesulitan. Dalam memperluas ruang pencarian, diperlukan beberapa hal, seperti *random input*, *transformation*, *counter planning*, dan *why*.

2.2.4. Metode Survei

Menurut Sugiyono (2017), metode survei merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi beberapa pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode survei ini dapat diibaratkan seperti wawancara, namun dilakukan secara tertulis.

2.2.5. Uji Validasi Ahli

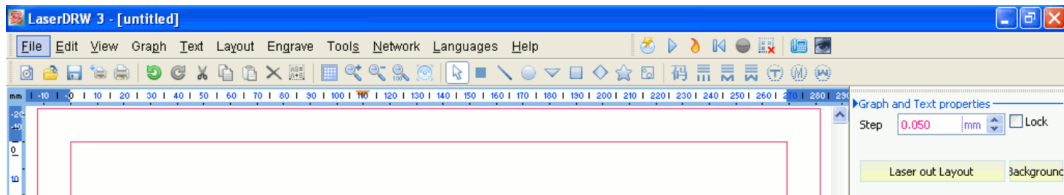
Sebelum dibuat menjadi sebuah *prototype*, diperlukan adanya evaluasi terhadap desain souvenir yang dikembangkan. Evaluasi berupa validasi terhadap desain souvenir yang telah dihasilkan. Validasi adalah kegiatan pengumpulan data atau informasi dari para ahli di bidangnya (validator) untuk menentukan valid atau tidaknya desain souvenir yang telah dihasilkan. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan desain souvenir sebelum diedarkan secara umum. Hasil dari kegiatan ini berupa masukan untuk perbaikan desain dan verifikasi kelayakan souvenir, selain itu juga uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah souvenir tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku. Uji validasi diberikan kepada beberapa validator, yaitu perwakilan dari pihak Balai Konservasi Borobudur dan tokoh agama buddha.

2.2.5. Software IbisPaintX

IbisPaintX merupakan sebuah *software* yang dapat diakses melalui *smartphone* dan dapat diunduh melalui *App Store* untuk *smartphone* berbasis IOS dan melalui *Play Store* untuk aplikasi berbasis Android. *Software* ini merupakan aplikasi tidak berbayar atau gratis yang digunakan untuk menggambar dengan media digital. Keunggulan dari *software* ini adalah dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan berbagai macam *figure* secara gratis dan memiliki konsep digital, sehingga pengguna dapat menghasilkan gambar langsung dalam format .png atau .jpeg.

2.2.6. Software Laser DRW

Laser Draw atau LaserDRW merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk menjalankan mesin CNC Laser. LaserDRW digunakan sebagai *software* penghubung antara desain yang ada dengan mesin CNC Laser. Namun, *software* ini juga dapat digunakan untuk membuat desain, seperti tulisan atau beberapa bentuk beragam. Seperti yang diketahui pada sub bab sebelumnya, bahwa mesin CNC Laser dapat menghasilkan produk yang berbentuk gambar ataupun laser. Untuk memilih tampilan yang dihasilkan, *software* LaserDRW memiliki peran di dalamnya. Berikut adalah tampilan dari *software* LaserDRW:



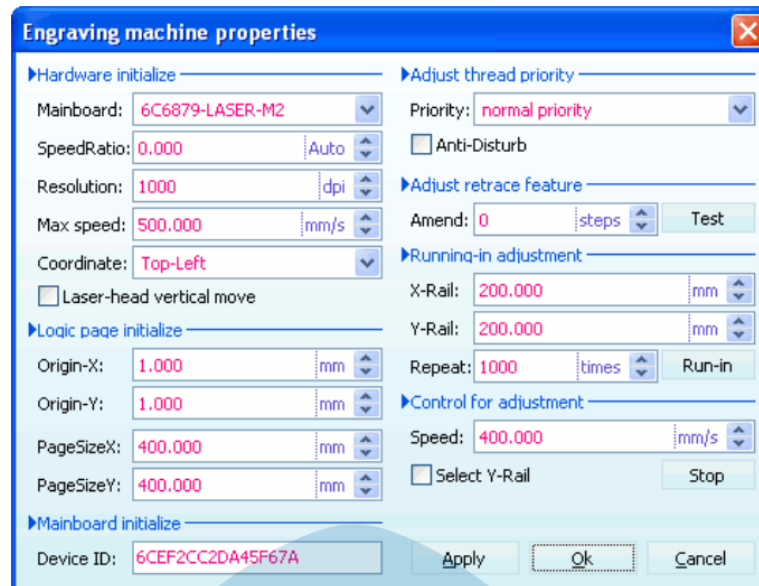
Gambar 2.1. Tampilan Menu Software LaserDRW

Terdapat beberapa menu yang dapat digunakan pada software LaserDRW, yaitu *file*, *edit*, *view*, *graph*, *text*, *layout*, *engrave*, *tools*, *network*, *languages*, dan *help*. Dari beberapa menu tersebut, yang paling sering digunakan ketika akan membuat suatu desain adalah menu *graph* dan *text*. Pada menu *graph*, bentuk yang dapat dibuat adalah sesuatu yang sederhana, seperti *dot*, *line*, *ellipse*, *triangle*, *rectangle*, *lozenge*, *five star*, dan *bitmap*. Pada menu *text*, hal yang dapat dipilih, yaitu *identifer*, *line text*, *line mongolian text*, *line arabic text*, *arcuated text*, *arcuated mongolian text*, dan *arcuated arabic text*. Selanjutnya, untuk mengatur *workspace* dan *margin* yang digunakan, dapat digunakan menu *layout*.



Gambar 2.2. LaserDRW Menu Layout

Pada menu ini, diberikan menu mengenai *output* yang akan dihasilkan, apakah berupa gambar saja atau juga diperlukan *cutting*. *Drawing workspace* ditentukan untuk menentukan ukuran benda yang akan dipotong (akrilik). Menu ini meliputi lebar benda, tinggi benda, dan ukuran benda. *Laser workspace* merupakan angka yang digunakan untuk menentukan posisi pemotongan yang akan dilakukan pada benda.



Gambar 2.3. LaserDRW Menu Engraving

Pada menu *engraving*, terdapat berbagai macam *tools* yang dapat digunakan untuk melakukan setting antara mesin yang akan digunakan dengan *output* yang akan dihasilkan. Salah satu *main tools* yang terdapat pada menu *engraving* adalah *machine properties*. Pada bagian ini, dilakukan pengaturan pada mesin CNC Laser yang akan digunakan.

2.2.8. CNC Laser

Computer Numerical Control (CNC) Laser merupakan sebuah alat yang memiliki fungsi untuk mencetak, mengukir, maupun memotong berbagai tulisan, kaligrafi, maupun gambar yang ada dalam bentuk digital ke dalam media akrilik. Penggunaan mesin CNC laser dapat menghasilkan bahan yang dibentuk sesuai yang diinginkan dan mendapatkan hasil potongan yang rapi dan bagus. Dalam penggunaannya, mesin CNC laser dihubungkan pada laptop atau komputer yang memiliki *software* LaserDRW dan harus menggunakan lisensi khusus yang dipasangkan pada laptop atau komputer yang digunakan. Terdapat beberapa setelan yang dapat digunakan melalui mesin CNC Laser, salah satunya adalah setelan pengatur kedalaman potongan.