

BAB 8

KESIMPULAN DAN SARAN

8.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil souvenir berupa gantungan kunci dengan bahan akrilik yang dibuat dengan menggunakan mesin CNC laser. Gantungan kunci yang dibuat memiliki desain patung Simba yang melambangkan keagungan, kekuatan spiritual, dan keberanian. Tidak hanya itu, pada desain souvenir terdapat sebuah candi yang menunjukkan bahwa souvenir tersebut berasal dari Candi Borobudur dan ditambahkan tulisan aksara Jawa serta bentuk souvenir yang menyerupai wayang sebagai simbol budaya Jawa yang merupakan letak dari Candi Borobudur. Selain itu, pada tahap implementasi yang telah dilakukan, terdapat 13 dari 15 responden yang membeli produk souvenir. Maka, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan desain souvenir yang memiliki khas Candi Borobudur dan dibeli oleh wisatawan.

8.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diperoleh, yaitu:

- a. Hanya terdapat satu macam desain souvenir yang diperoleh. Untuk itu, jika terdapat peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian yang dapat menghasilkan berbagai macam desain souvenir.
- b. Untuk mendapatkan hasil desain yang lebih presisi, penelitian selanjutnya dapat menggunakan aplikasi grafis, bukan membuat desain dengan menggunakan sketsa.
- c. Penelitian ini hanya dapat menghasilkan produk souvenir yang dibuat dengan menggunakan mesin CNC *laser*, maka untuk penelitian selanjutnya agar menggunakan berbagai macam mesin yang dapat menghasilkan model souvenir yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Atsanti Foundation. (2020). *Bhumi Atsanti*. Diakses tanggal 18 Oktober 2022 dari <https://atsanti.org/web/bhumi-atsanti/>
- Cross, Nigel. (1994). *Engineering Design Method: Strategies for product design* (2nd ed.). England: John Wiley & Sons.
- Friskilia, W. (2020). *Perancangan Souvenir dari Material Anyaman Ampas Tebu*. [Skripsi S1, Universitas Surabaya]. University of Surabaya Repository. <http://repository.ubaya.ac.id/38443/>
- Gay & Diehl. (1992). *Research Methods for Business and Management*. New York: MacMillan Publishing Company.
- Gordon, Beverly. (1986). The Souvenir: Messenger of the Extraordinary. *The Journal of Popular Culture*, 20(3), 135 – 146.
- Hendrawan, dkk. (2017). *Desain Souvenir Bergaya Lowpoly “BWS Coy” Untuk Mengenalkan Objek Wisata di Kab. Bondowoso Melalui Metode Design Thinking*. Surabaya: ATIKA Vol. 2 Nomor 1.
- Ismadi, & Ismahyudi. (2016). *Perancangan Souvenir Berbahan Kulit Berciri Khas Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni Vol. 14 Nomor 2.
- Jojoano (2019). *Perancangan Kemasan Souvenir UKSW Salatiga*. [Skripsi S1, Universitas Kristen Satya Wacana]. Universitas Kristen Satya Wacana Institutional Repository. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/20178>
- Komisi Nasional Indonesia UNESCO (2020, January 10). *Inskripsi Indonesia di UNESCO*. Diakses tanggal 7 Oktober 2022 dari <https://kwriu.kemdikbud.go.id/rekam-jejak/umum/inskrpsi-indonesia-di-unesco/>
- Lasusa, Danielle M. (2007). *Eiffel Tower Key Chains and Other Pieces of Reality: The Philosophy of Souvenirs*. Philosophical Forum, Inc.
- Maulana (2017). *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Nurnitasari, Aprianita, & Sofiyah. (2009). *Menjadi Pengusaha Setelah di PHK*. Yogyakarta: Indonesia Ter.

- Ohno, Taiichi. (1988). *Toyota Production System: Beyond Large-Scale Production*. Tokyo: Diamond, Inc.
- Peters, K. (2011). Negotiating the 'place' and 'placement' of banal tourist souvenirs in the home. *Journal of Tourism Geographies*, 13(2), 234 – 256.
- Prakosa, S., Cheon. H. (2013) Thai tourists' souvenir shopping experience in Korea. *Asia Marketing Journal*, 15(3), 15 – 29.
- Prasetyo Wibowo, S. (2016). *Perancangan Souvenir Pelepasan Wisuda Berciri Khas Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta*. [Skripsi S1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. UAJY Research Repository. <https://e-journal.uajy.ac.id/9332/>
- Rosalina, F. (2010). *Prototipe Symbolic Shorthand Souvenir Khas Kota Tegal*. [Skripsi S1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. UAJY Research Repository. <https://e-journal.uajy.ac.id/3370/>
- Setiawan & Rizkiantono (2016). *Perancangan T-shirt Sebagai Souvenir Kota Surabaya*. Surabaya: Jurnal Sains dan Seni ITS Vol. 5 Nomor 2.
- Sudewo, C.Y. (2009). *Prototyping Souvenir Cokelat Berciri Khas Daerah Jawa Tengah (Studi Kasus CV. Anugerah Mulia Yogyakarta)*. [Skripsi S1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. UAJY Research Repository. <https://e-journal.uajy.ac.id/3027/>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Webster. (2004). Souvenir. *In The New Webster's Comprehensive Dictionary of the English Language Encyclopedic Edition* (p. 512). USA: Trend int'l Press.
- Zalukhu, D. (2019). *Perancangan Meja dan Kursi Packing di UD. Roti Judens Padang dengan Metode Brainstorming*. [Skripsi S1, Universitas Quality]. Digital Repository Universitas Quality. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/212/>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Tahap Implementasi

