

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Tegal merupakan salah satu kota di pesisir utara Jawa yang perkembangannya cukup pesat dalam berbagai aspek kehidupan. Kota Tegal mempunyai banyak tempat-tempat wisata baik wisata alam, wisata budaya, wisata sejarah, maupun wisata kuliner. Dengan peran serta dari Pemerintah Kota Tegal dalam yang mengadakan pembangunan dan pelestarian terhadap obyek-obyek wisata tersebut membuat semakin banyak wisatawan berkunjung ke Kota Tegal untuk melihat keindahan obyek wisata yang ada disana. Biasanya wisatawan yang berkunjung ke suatu obyek wisata kemungkinan besar akan membeli *souvenir* atau cinderamata untuk mengingatkan mereka tentang pengalaman perjalanan yang pernah mereka lakukan (Jansen-Verberke, 1998).

Macam *souvenir* juga sangat beragam, menurut Gordon (1986), *symbolic shorthand souvenir* diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu : *pictorial image* (kartu pos, kalender, lukisan), *piece of the rock* (batu akik, kerang, keramik), *symbolic shorthand* (miniature bangunan, koin, medali), *markers* (lukisan pada T-shirt), dan *local product* (makanan khas, pakaian khas).

Penulis berencana untuk merancang *symbolic shorthand souvenir* bercirikan Kota Tegal yang sesuai dengan keinginan pasar, sehingga setiap orang yang melihat souvenir tersebut akan langsung

mengetahui bahwa benda tersebut berasal dari Kota Tegal yang mempunyai berbagai macam kekhasan seperti Pantai Alam Indah, Seni Tari Endel-Endel, Kendaraanj Becak dan Dhokar dan lain-lain.

Adapun alasannya karena berdasarkan hasil survey dan wawancara langsung kepada yang dilakukan penulis di Dinas Perindustrian Perdagangan dan Koperasi Kota Tegal (Disperindagkop), beberapa wisatawan, penduduk Kota Tegal, dan Kepala Dinas Pemuda Olah Raga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tegal, urutan produk *souvenir* yang menjadi unggulan berdasarkan nilai produksi tahunan yaitu : teh wangi (42%), ikan asin(18%), shuttlecock (15%), kacang asin (6%), sarung byur (6%), krupuk udang (4%), pakaian jadi (2%), perhiasan emas (2%), bordiran (2%), kecap (1%), tahu (1%), laktopia (1%). Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa Kota Tegal belum mempunyai *symbolic shorthand souvenir* dan berdasarkan hasil wawancara menunjukkan adanya permintaan pasar terhadap produk *symbolic shorthand souvenir* yang bercirikan Kota Tegal. Dari hasil survey tersebut juga dapat dilihat bahwa nilai produksi kerajinan logam yang terbatas pada kerajinan emas dengan proporsi sebesar 2% tergolong masih sangat rendah, sehingga dengan adanya produk *symbolic shorthand souvenir* yang berbahan baku logam diharapkan dapat meningkatkan nilai produksi kerajinan logam.

UAJY mempunyai sebuah *training center* bernama UAJY- Delcam Training Center (ADTC). UAJY- Delcam Training Center (ADTC) ini bergerak dalam bidang CAD/CAM dan mempunyai fasilitas *software* dan mesin CNC yang dapat digunakan untuk pembuatan *symbolic*

shorthand souvenir. Salah satu *software*nya adalah *ArtCAM Pro 9* dari PT. DELCAM Indonesia. Kelebihan *ArtCAM Pro 9* ini adalah dapat membuat beragam bentuk dan model dengan tingkat desain yang sangat kompleks dan tingkat kedetailan tinggi, dengan demikian *software ArtCAM Pro 9* diharapkan dapat digunakan untuk membuat relief *Symbolic shorthand souvenir* yang unik dan kompleks.

1.2. Perumusan Masalah

Bagaimana mendapatkan master dan *prototype* produk *symbolic shorthand souvenir* bercirikan khas Kota Tegal yang sesuai dengan keinginan pasar.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mendapatkan :

- a. Atribut produk *symbolic shorthand souvenir* khas Kota Tegal
- b. 3D design produk *symbolic shorthand souvenir* khas Kota Tegal
- c. Gambar master produk *symbolic shorthand souvenir* khas Kota Tegal berbahan baku *Epoxy Resin*
- d. Gambar *prototype* produk *symbolic shorthand souvenir* khas Kota Tegal berbahan baku kayu Ebalta

1.4. Lingkup Penelitian

Lingkup pembahasan dalam penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

- a. Penelitian ini dilakukan untuk perancangan *symbolic shorthand souvenir* Kota Tegal saja.

- b. Sampel konsumen untuk pengumpulan data hanya dilakukan di Kota Tegal saja.
- c. Responden merupakan orang-orang yang berkecimpung dalam bidang pariwisata, perdagangan souvenir dan wisatawan yang berkunjung ke obyek-obyek wisata di Kota Tegal.
- d. Pengerjaan proses g, i, dan j dikerjakan oleh pihak laboratorium Proses Produksi.
- e. Proses pembuatan master cetakan menggunakan mesin Roland MDX 40 dengan bahan baku Epoxy Resin dengan tidak membandingkan keunggulan bahan baku lainnya.

1.5. Metodologi Penelitian

Tahap-tahap penelitian yang dilakukan dalam rangka penyusunan skripsi ini meliputi:

- a. Studi Pustaka
Studi pustaka dengan mencari referensi dari beberapa sumber yang memuat tentang daya tarik Kota Tegal dan beberapa buku yang memuat teori-teori yang terkait dengan souvenir, riset pasar dan proses desain.
- b. Pengumpulan Data Awal
Pengumpulan data awal dilakukan dengan mengumpulkan data dan wawancara langsung dengan Dinas Pemuda Olah Raga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tegal, dan Dinas Perindustrian Perdagangan dan Koperasi Kota Tegal (Disperindagkop). Data yang didapatkan berupa data inventarisasi seluruh souvenir yang ada di Kota Tegal dan daftar obyek wisata yang ada di Kota Tegal.
- c. Penelitian Pendahuluan

Berdasarkan data dan hasil wawancara tersebut dilakukan penyebaran kuisisioner terhadap wisatawan yang sedang berwisata di Kota Tegal untuk mengetahui seberapa besar permintaan pasar terhadap produk *Symbolic shorthand souvenir*.

d. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil kuisisioner tersebut diketahui bahwa terdapat permintaan terhadap produk *Symbolic shorthand souvenir* bercirikan Kota Tegal. Oleh karena itu penulis akan menentukan alternatif yang dapat mewakili kekhasan Kota Tegal berdasarkan survei secara langsung (poling) dan pilihan alternatif terbanyak akan dibangkitkan menjadi tampilan *Symbolic shorthand souvenir* Kota Tegal.

e. Proses Penentuan Atribut *Symbolic Shorthand Souvenir* Khas Kota Tegal

Proses penentuan atribut souvenir untuk mengetahui atribut-atribut apa saja yang dibutuhkan untuk perancangan *Symbolic Shorthand Souvenir* Khas Kota Tegal dilakukan dengan melakukan survai terhadap orang-orang yang berkecimpung di bidang perindustrian dan pariwisata serta beberapa wisatawan yang sedang berkunjung ke obyek-obyek wisata Kota Tegal. Penentuan atribut *Symbolic Shorthand Souvenir* menggunakan *Quality Function Development (QFD)* dengan alat bantu *House of Matrix*.

f. Pembangkitan Alternatif Alternatif Bentuk Tampilan dan Relief Souvenir

Saat ini belum ada produk *Symbolic shorthand souvenir* yang mencirikan Kota Tegal sehingga penulis akan membuat alternatif relief *Symbolic*

shorthand souvenir bercirikan Kota Tegal dari gambar-gambar obyek yang mencirikan Kota Tegal. Dan dari beberapa alternatif tersebut akan diberikan penilaian oleh sejumlah konsumen (wisatawan) lewat survei (poling). Dari alternatif-alternatif tersebut kemudian dibuat suatu matriks Zero One dengan ranking teratas yang ditentukan menjadi dasar proses desain *Symbolic Shorthand Souvenir* Khas Kota Tegal.

g. Proses Desain

Berdasarkan hasil analisis Matriks Zero One dibuatlah beberapa variasi desain *Symbolic Shorthand Souvenir* Khas Tegal dengan menggunakan software *ArtCAM Pro 9*.

h. Validasi Data

Setelah diperoleh desain *Symbolic Shorthand Souvenir* bercirikan Kota Tegal maka dilakukan survei ulang apakah souvenir tersebut sudah sesuai dengan keinginan konsumen dan mencari ranking teratas favorit responden dengan Matriks Zero one untuk dibuat master dan prototype *Symbolic Shorthand Souvenir* Khas Kota Tegal.

i. Proses Pembuatan Master

Hasil desain dengan software *ArtCAM Pro 9* yang menjadi ranking teratas favorit responden kemudian diproses untuk menjadi master *Symbolic shorthand souvenir* dengan bahan baku alumunium.

j. Proses Pembuatan Prototype

Hasil desain dengan software *ArtCAM Pro 9* yang menjadi ranking teratas favorit responden kemudian diproses untuk menjadi prototype

Symbolic shorthand souvenir dengan bahan baku kayu ebalta.

k. Uji Performansi

Setelah desain *Symbolic Shorthand Souvenir Khas Kota Tegal* dibuat master dan prototypenya, maka dilakukan uji performansi untuk mencocokkan apakah master dan *prototype* *Symbolic Shorthand Souvenir Khas kota Tegal* yang telah dibuat sudah sesuai dengan desain yang ada. Uji performansi dilakukan dengan cara menunjukkan master dan *prototype* *Symbolic Shorthand Souvenir Khas Kota Tegal* yang sudah dibuat kepada Dinas Perindustrian Perdagangan dan Koperasi Kota Tegal (Disperindagkop) dan Dinas Pemuda Olah Raga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tegal.

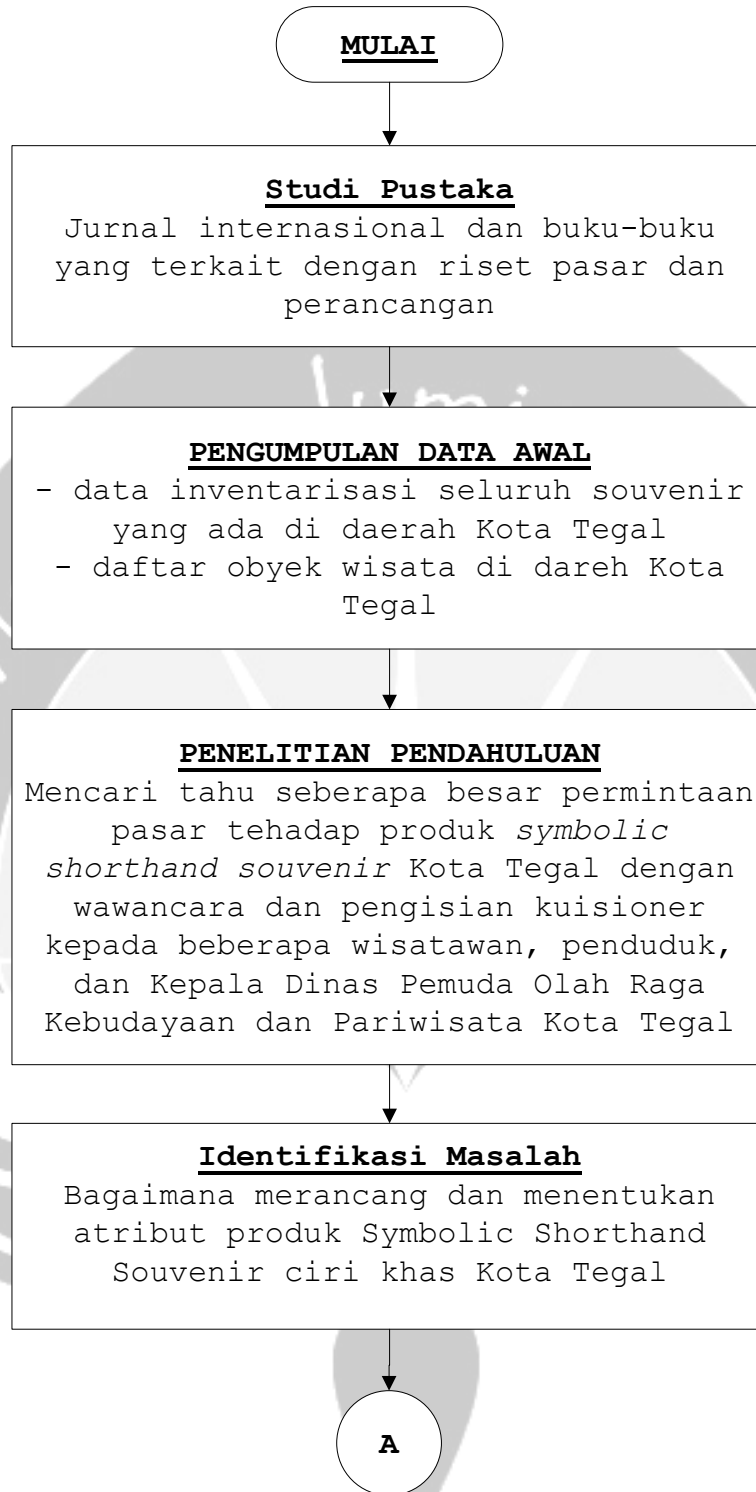
l. Analisis dan Pembahasan

Setelah diperoleh hasil *prototype* *Symbolic shorthand souvenir* maka dilakukan analisis terhadap langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan *prototype* tersebut dan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh.

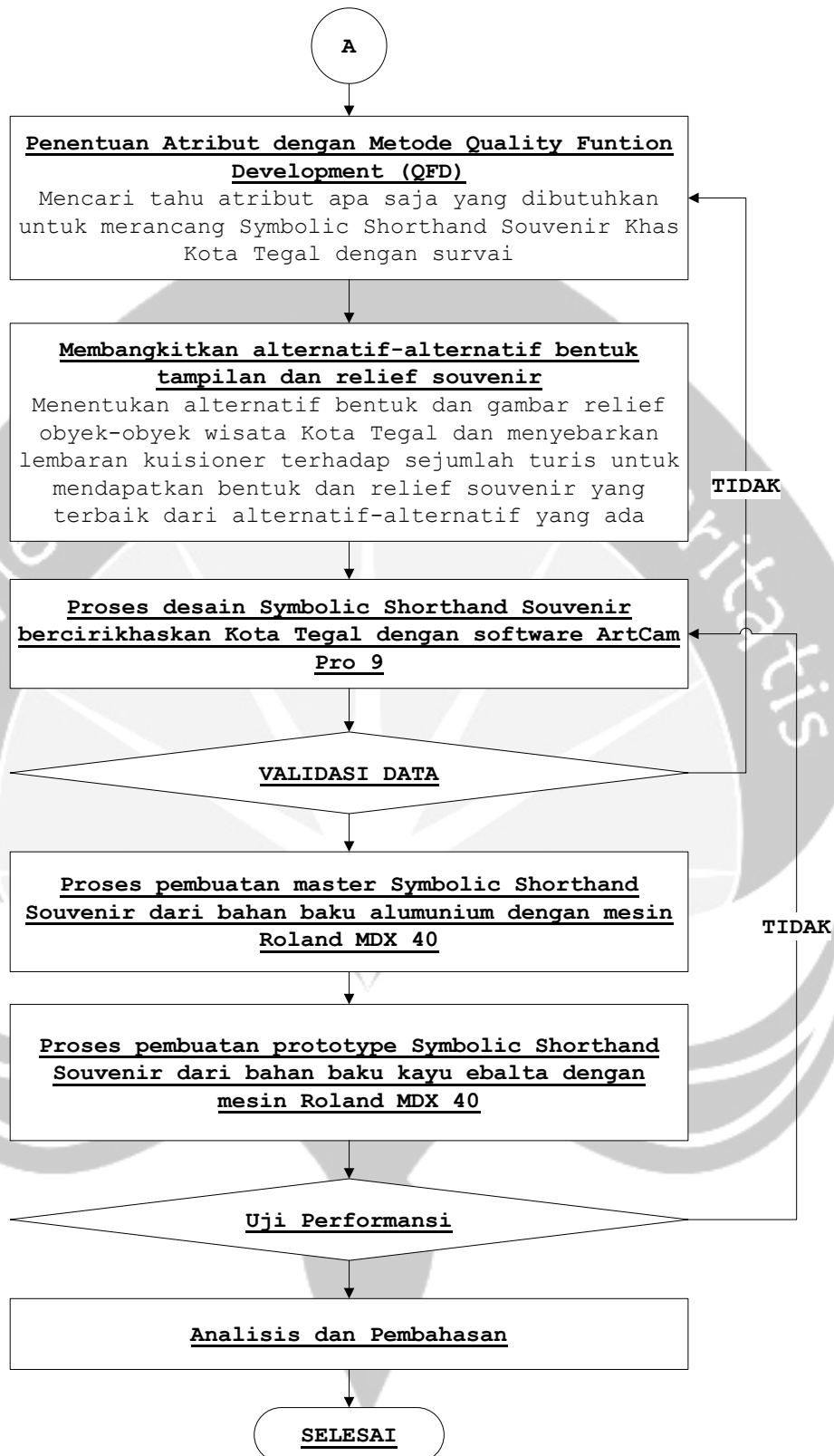
m. Kesimpulan

Dalam tahap ini ditarik kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan *flowchart* seperti pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Tahapan Metodologi Penelitian



Gambar 1.1. Tahapan Metodologi Penelitian
(Lanjutan)

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Setelah pendahuluan dalam Bab I dilanjutkan dengan tinjauan pustaka yang berisi uraian singkat tentang hasil-hasil yang didapat oleh peneliti terdahulu yang berhubungan dengan Desain *symbolic shorthand souvenir*.

BAB 3 DASAR TEORI

Pada Bab III berisikan uraian sistematis definisi dan teori yang ada pada literature maupun penjabaran tinjauan pustaka yang mendasari pemecahan masalah sehingga pembaca dapat mengetahui dan memahami tentang proses desain *symbolic shorthand souvenir*.

BAB 4 DATA

Berisi data dari hasil wawancara dan penelitian pendahuluan dan data hasil poling yang memberikan penilaian terhadap alternatif yang ada.

BAB 5 ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Analisis data dan pembahasan berisi tentang analisis yang dilakukan terhadap data hasil penelitian dan pembahasan dari hasil analisis.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang hasil analisis data dan pembahasan yang sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, dan saran mengenai langkah-langkah lanjut yang diperlukan untuk perbaikan dan pengembangan penelitian yang telah dilakukan.

