BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Suvenir berasal dari sebuah kata dalam bahasa Perancis "souvenir" yang artinya untuk mengenang. Kata suvenir kemudian diterjemahkan kedalam bahasa Inggris yang dapat diartikan sebagai benda pengingat akan sebuah objek tertentu. Objek yang dimaksud disini adalah tempat, peristiwa, sebuah event, dan orang atau tokoh tertentu. Sebuah suvenir dapat membawa kembali kenangankenangan akan tempat, kejadian dan waktu kepada pemilik sovenir tersebut (Peters, 2011). Seiring perkembangan zaman, suvenir tidak hanya digunakan sebagai cenderamata dari suatu tempat yang dikunjungi saja, suvenir juga digunakan pada sebuah event, kegiatan dan upacara tertentu. Misalnya pada sebuah upacara kelulusan atau wisuda bagi para siswa atau mahasiswa. Suvenir dapat dijadikan sebagai sebuah simbol dan kenang-kenangan jika seseorang telah berhasil menyelesaikan studi pada jenjang pendidikan tertentu, seperti pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) atau pada perguruan tinggi. Pada umumnya desain suvenir jenis ini hanya berupa patung atau miniature wisudawan lengkap menggunakan toga sebagai simbol sebuah kelulusan. Karena sedikitnya variasi desain pada suvenir wisuda ini sehingga menyebabkan arti dan makna dari suvenir tersebut kurang tersampaikan. Padahal seharusnya suvenir tersebut dapat mengingatkan pemiliknya tentang semua kenangan dan peristiwa yang dialami selama menempuh studi.

Fakultas Teknologi Industri Universitas Atmajaya Yogyakarta (FTI UAJY) juga memiliki suvenir untuk diberikan kepada mahasiswa yang telah lulus pada saat acara pelepasan mahasiswa. Desain suvenir pelepasan mahasiswa FTI UAJY yang ada saat ini sangatlah umum dan mungkin memiliki kesamaan dengan fakultas lain bahkan dengan universitas-universitas lain yang ada, yaitu berbentuk patung miniatur wisudawan menggunakan toga. Desain ini mungkin kurang memberi arti yang mendalam di hati para mahasiswa dan mahasiswi yang telah lulus. Oleh sebab itu perlu dibuat sebuah suvenir pelepasan atau wisuda yang unik, menarik, dan berbeda dengan desain yang sudah ada saat ini. Sebuah desain suvenir yang nantinya dapat membawa pemiliknya kepada kenangan-kenangan saat masih belajar di FTI UAJY ini.

Pada pelepasan mahasiswa FTI UAJY periode November tahun akademik 2014 / 2015, dilakukan wawancara mengenai desain suvenir yang ada saat ini terhadap 60 calon wisudawan, hasilnya 46 mahasiswa menilai bahwa desain suvenir yang ada saat ini kurang menarik, sedangkan sisanya menganggap desain suvenir yang ada saat ini biasa saja. Oleh sebab itu dari data yang telah diambil pada acara pelepasan mahasiswa, maka dapat disimpulkan bahwa calon wisudawan sebagai penerima suvenir merasa kurang puas terhadap desain yang ada saat ini dan perlu adanya perubahan desain pada suvenir sehingga lebih menarik.

Dipilihnya desain yang berciri khas FTI UAJY bertujuan agar mahasiswa dan mahasiswi program studi Teknik Industri (TI) serta program studi Teknik Informatika (TF) yang telah lulus dan akan menerima suvenir ini menjadi bangga serta menimbulkan rasa cinta dan rasa memiliki kepada FTI UAJY meskipun kelak telah menjadi alumni. Sehingga suvenir pelepasan ini tidak hanya menjadi sekedar simbol atau barang pajangan di rumah, namun juga memberi dampak kesan dan makna yang mendalam terhadap FTI UAJY.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat disimpulkan bahwa perumusan masalah pada penelitian ini adalah desain suvenir pelepasan wisuda FTI UAJY yang sudah ada saat ini tidak memiliki variasi desain suvenir yang dapat membawa pemiliknya terhadap kenangan dan kebanggaan saat masa masa kuliah di FTI UAJY. Permasalahan yang dibahas pada tulisan ini adalah bagaimana penulis dapat mengembangkan variasi-variasi desain suvenir sehingga nantinya akan didapatkan desain suvenir pelepasan wisuda yang cocok dan mampu melambangkan FTI UAJY.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa penilitian ini bertujuan untuk mendapatkan variasi desain gambar 3D dan *prototype* dari produk suvenir pelepasan wisuda yang berciri khas FTI UAJY.

1.4. Batasan Masalah

Pada penelitian ini diberikan batasan yang bertujuan agar penelitian lebih terfokus. Batasan tersebut adalah :

- Penelitian dilakukan di Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- 2. Perancangan suvenir pelepasan wisuda ini didasarkan pada permintaan *customer*, dalam hal ini mahasiswa (calon wisudawan), yang didapat melalui proses kuisioner.
- 3. Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode kreatif.
- **4.** Penulis hanya membuat rancangan desain produk dan tidak membuat gambar bentuk *mold* atau cetakan yang digunakan dalam proses pembuatan produk suvenir.