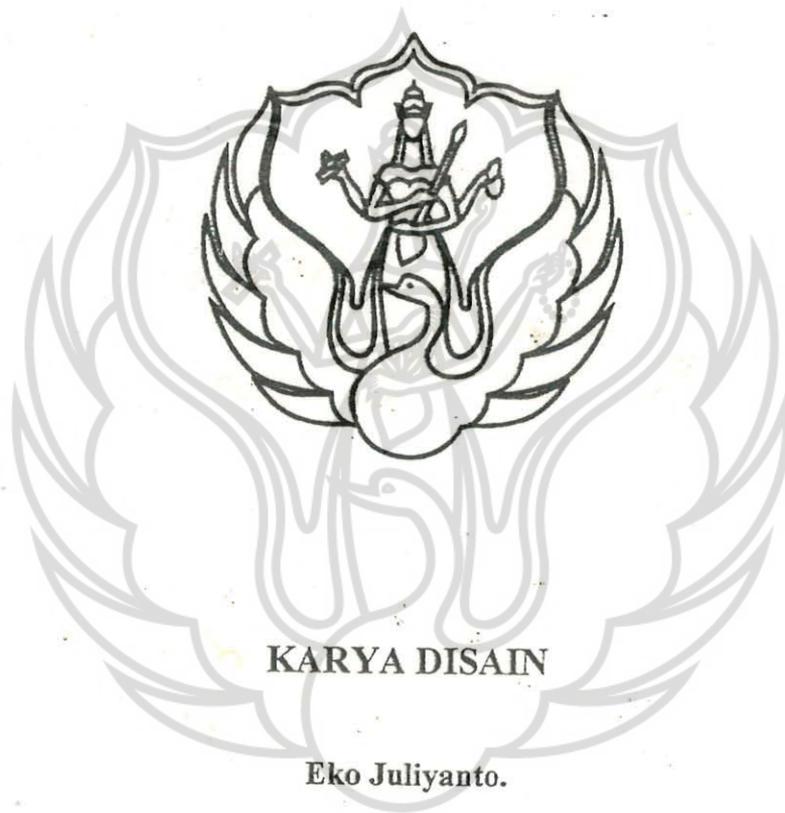


**Perancangan *Playing Cards* (Kartu Remi) Sebagai  
*Souvenir* Pariwisata Yogyakarta**



**KARYA DISAIN**

**Eko Juliyanto.**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**Perancangan *Playing Cards* (Kartu Remi) Sebagai  
*Souvenir* Pariwisata Yogyakarta**



**KARYA DISAIN**

**Eko Juliyanto.**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**Perancangan *Playing Cards* (Kartu Remi) Sebagai  
*Souvenir* Pariwisata Yogyakarta**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Disain Komunikasi Visual  
2008

Tugas Akhir Disain berjudul:

**Perancangan *Playing Cards* (Kartu Remi) Sebagai *Souvenir* Pariwisata Yogyakarta,** diajukan oleh Eko Juliyanto. NIM 0211300023 Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 23 Agustus 2008, dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/ Anggota/ Pembimbing I



Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.  
NIP. 132 061 187

Anggota/Pembimbing II



F.X. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 132 308 795

Anggota/ Cognate



M. Faizal Rochman, S.Sn.  
NIP 132 308 796

Anggota/ Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



Drs. Lasiman, M.Sn.  
NIP 131 773 135

Anggota/ Ketua Jurusan Desain



Drs. Ant. Hendro Purwoko  
NIP 131 284 654



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.  
NIP 131 567 129

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan petunjuk-Nya, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan berbekal keterbatasan-keterbatasan pada diri penulis.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 di Jurusan Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasil dari tugas akhir yang telah penulis lakukan dalam wujud karya.

Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **ALMAMATER** saya, tempat saya datang dan pergi membawa ilmu.
2. **Bapak Drs. Arief Agung Suwasono M.Sn.**, selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, yang telah banyak membantu dalam memberikan bimbingan dan masukan-masukan dalam pengerjaan tugas akhir ini, dan memberikan ide dan gagasan dalam penyelesaian laporan tugas akhir.
3. **Bapak F.X. Widyatmoko, S.Sn. M.Sn.**, selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada saya, walaupun bekal ilmu pengetahuan saya sangat terbatas. Beliau juga telah banyak membantu dalam memberikan bimbingan dan masukan-masukan dalam pengerjaan tugas akhir saya ini.
4. **Bapak dan Ibu Dosen Disain Komunikasi Visual**, yang telah membekali diri saya dengan berbagai ilmu pengetahuan selama saya menuntut ilmu di kampus tercinta ini. Semoga apa yang telah Bapak

dan Ibu berikan kepada saya dapat menjadi amal dan pahala bagi Bapak dan Ibu sekalian.

5. Mamah, Bapak, Njay, Linda, Apin yang telah memberikan dorongan dalam penyelesaian tugas akhir ini, baik dalam bentuk material maupun spiritual.
6. Teman-teman kuliahku khususnya angkatan 2002 dan 2001, Kuntz, Keluarga Bapak Fany (bentar lagi punya momongan nih..), Imam, Chandra, Irwan, Daru, simbah, Mas Teguh (maaf friends nggak bisa sebutin semuanya) atas dukungan dan bantuan kalian dalam bentuk apapun selama saya belajar bersama dengan kalian.
7. Teman-teman ISI dari Klaten Pak Heavy, Pak Jonet, Jarot (kapan pulang ke tanah air? ), Mas Ari Kriya (semoga engkau mendapatkan tempat terbaik di alam sana), Zengget, Cahya, Ozy.
8. Saudara-saudaraku di ICRK dan RISTO, sahabat sejatiku Edo, Benu, Dada, Rahmanto thanks ya Bro !!
9. Keluarga di Klaten dan di Bandung Teh Tati, Teh Meti, Uak-uakku semua yang memperhatikan aku selama aku di Bandung. ( Spesial buat Mbah Bandung, Uak Agus dan Mbah Kakung di Surga ) mudah-mudahan kelak aku bisa membalas jasa dan segala kebaikan kalian...Amien...
10. Citra kamu dimana..? Tri teman baruku (terima kasih sudah mau mendengarkan keluh kesahku)
11. Keponakanku yang lucu-lucu dan nakal Tiara, Ridwan, Dodi, Eka sudah beranjak dewasa nih.....

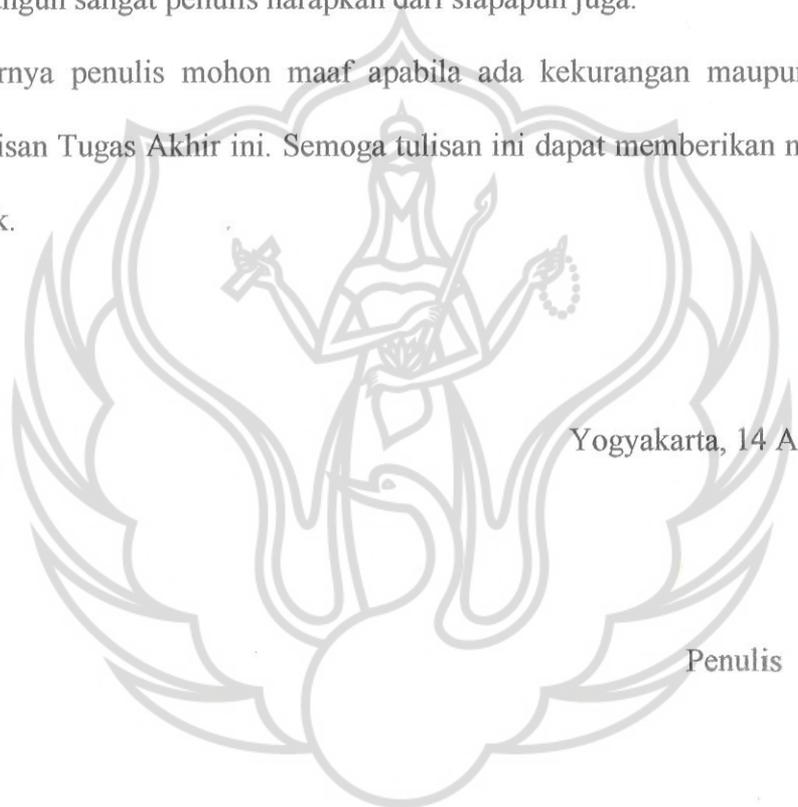
12. Anda yang telah sudi membaca hasil karya saya ini. Semoga bermanfaat untuk Anda.
13. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih untuk Anda semua.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu disempurnakan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan dari siapapun juga.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 14 Agustus 2008

Penulis



## KATA PENGANTAR

Saat ini, peran *Playing cards* (kartu remi) sebagai karya grafis mengalami perkembangan yang sangat pesat. Selain pesulap sejumlah perusahaan menjadikan *Playing cards* kartu remi ini sebagai ajang promosi produknya. LSM pun tak melewatkan media kartu remi ini untuk mensosialisasikan program kerjanya. Ini membuktikan bahwa *Playing cards* kartu remi ini mempunyai karakteristik yang unik dan menarik dan keunggulan-keunggulan dalam menyampaikan sebuah pesan.

Pada perancangan ini, ingin menciptakan sebuah konsep perancangan '*Playing Cards*/kartu remi' yang di implementasikan dengan eksplorasi potensi wisata Yogyakarta dengan merancang '*Playing Cards*/kartu remi' yang dapat memvisualisasikan obyek wisata secara menarik, dengan tujuan sebagai *souvenir* pariwisata, *souvenir* sebagai media komunikasi pariwisata Yogyakarta..

Karya disain ini, sebagai tugas akhir dan juga sebagai prasarat untuk mendapat gelar sarjana, tentu tidak lepas dari kekurangan, dan semoga penelitian ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis pribadi ataupun bagi masyarakat.

Penulis

## ABSTRAKSI

Potensi pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta memang sangat luar biasa, karena DIY memang memiliki keragaman obyek wisata yang relatif menyeluruh, baik dari segi fisik maupun non fisik.

Keunikan karakter serta ragam jenis obyek wisata yang ditawarkan di DIY, seperti wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, wisata belanja bahkan wisata kuliner tentunya haruslah selalu dikomunikasikan secara optimal agar lebih dikenal dan diingat oleh para wisatawan. Dan strategi dalam memilih media komunikasi tentunya akan sangat membantu dalam tersampainya pesan-pesan pariwisata secara efektif.

Mengangkat dan mengolah bentuk *souvenir* adalah strategi dan langkah yang cukup tepat dalam sebuah tema kepariwisataan. Karena *souvenir* memang merupakan industri pariwisata dan sebuah daya tarik wisata selain itu *souvenir* adalah benda yang akan selalu disimpan seseorang sebagai pengingat pada suatu tempat atau suatu *event*, Bahkan *souvenir* juga tidak hanya digunakan oleh si pembeli souvenir itu sendiri tetapi juga bisa sebagai tanda mata yang tentu diberikan kepada orang lain. Dari potensi-potensi tersebut, maka akan menarik jika merancang bentuk *souvenir* yang tidak hanya memiliki nilai estetika tinggi tetapi juga bisa memuat pesan-pesan pariwisata yang dikomunikasikan secara unik dan menarik melalui sebuah media yang memang memiliki keunggulan-keunggulan dalam menyampaikan sebuah pesan dan *Playing cards* atau biasa kita mengenalnya dengan kartu remi memiliki kelebihan-kelebihan tersebut. Selain itu *Playing cards* mempunyai penggemar atau kolektor yang sangat banyak dan tersebar di seluruh dunia, kolektor-kolektor tersebut juga mempunyai komunitas yang mewadahi kegiatan mereka yang juga tersebar di Negara-negara Eropa dan beberapa Negara Asia, dan untuk komunitas dan museum *Playing cards*

dengan lingkup lebih besar yang berskala internasionalpun ada, sebut saja ‘*International Playing Cards Society*’.

Maka selain menambah daya tarik wisata dengan memperkaya bentuk *souvenir* di DIY, *Playing Cards* yang difungsikan sebagai *souvenir* ini meski sebagai benda fungsional (produk) namun bisa dilihat juga sebagai media komunikasi tentang pariwisata Yogyakarta yang menampilkan pesan-pesan pariwisata yang dikomunikasikan secara verbal (nama obyek pariwisata di setiap kartu yang berjumlah 54 serta leaflet dalam kemasan yang menjelaskan lebih rinci tentang ilustrasi-ilustrasi yang ditampilkan pada kartu), dan visual (gambar obyek pariwisata).

karena memang *Playing Cards* merupakan benda yang sangat umum dan bisa ditemui dimana saja, maka pengolahan keseluruhan elemen visual pada *Playing Cards* tentu akan sangat membantu dalam memberikan sebuah tampilan dan kesan yang akan ditangkap oleh para wisatawan, agar menunjukkan bahwa ini merupakan *souvenir Playing Cards* khas Yogyakarta, maka tampilan dengan nuansa Yogyakarta/Jawa haruslah muncul mulai dari simbol kartu, bagian depan dan belakang kartu, logo, kemasan sampai dengan media promosi kartu. Selain itu pengolahan bentuk ilustrasi *hand drawing* dengan menggunakan teknik *water colour* tentu akan menambah keunikan dan daya tarik *Playing Cards* ini sebagai *souvenir* dan juga efektif sebagai media komunikasi yang mampu memberikan gambaran tentang kekayaan ragam pariwisata di Yogyakarta secara unik dan menarik.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	6
E. Metode Perancangan.....	6
1. metode pengumpulan data.....	6
2. analisa data.....	7
F. Skematika perancangan .....	8
BAB II IDENTIFIKASI .....	9
A. Pariwisata .....	9
1. Definisi pariwisata dan industri pariwisata.....	9
2. Potensi dan permasalahan pariwisata di Indonesia.....	11
B. Yogyakarta .....	12
1. Sejarah singkat Yogyakarta.....	12
2. Letak geografis Yogyakarta.....	14
3. Potensi dan permasalahan pariwisata di Yogyakarta.....	16
C. Kajian media .....	18
1. Sejarah <i>playing cards</i> .....	18
2. Jenis-jenis kartu main ( <i>deck of cards</i> ).....	23
3. Tipe-tipe <i>playing cards</i> .....	32
4. Perkembangan peran dan fungsi <i>playing cards</i> .....	34
5. Kolektor <i>playing cards</i> beserta komunitasnya.....	49

6. Produsen <i>playing cards</i> .....	56
D. Ilustrasi.....	59
E. Kemasan.....	64
BAB III KONSEP PERANCANGAN .....	67
A. Tujuan Komunikasi .....	67
B. Strategi Komunikasi .....	67
C. Metode Analisis Perancangan .....	67
D. Kesimpulan Analisis Perancangan .....	70
E. Tujuan Media .....	70
F. Tujuan Kreatif .....	71
G. Strategi Kreatif .....	71
H. Konsep Kreatif .....	72
1. Media utama.....	72
2. Media pendukung.....	77
3. Media promosi/iklan.....	78
4. Penetapan visual media iklan.....	79
I. Program Kreatif.....	80
J. Langkah perancangan.....	99
BAB IV VISUALISASI .....	104
A. Data visual obyek wisata .....	104
B. Ilustrasi.....	108
C. Ornamen .....	109
1. Pola dan bentuk ornament yang diaplikasikan pada kartu Jack /J, Quen/Q, King/K ( <i>layout</i> , kompehensif dan <i>final         art work</i> ).....	112
2. Pola dan bentuk ornamen yang diaplikasikan pada media iklan dan kartu Joker ( <i>layout</i> , kompehensif dan <i>final art         work</i> ).....	115
D. <i>Layout</i> .....	118
E. Media utama.....	120

a) Simbol <i>playing cards</i> ( <i>layout</i> , komprehensif, final <i>artwork</i> ).....	120
b) <i>Logotype</i> ( <i>layout</i> , komprehensif, studi tipografi, final <i>artwork</i> ).....	128
c) Bagian depan kartu ( <i>layout</i> ).....	132
d) Final <i>art work playing cards</i> .....	133
e) Bagian belakang kartu ( <i>layout</i> , komprehensif, final <i>artwork</i> ).....	146
f) Kemasan <i>playing cards</i> ( <i>layout</i> , komprehensif, final <i>artwork</i> )	
F. Media pendukung kartu berupa leaflet ( <i>layout</i> , komprehensif, final <i>artwork</i> ).....	156
G. Media iklan <i>playing cards</i> ( <i>layout</i> , komprehensif, final <i>artwork</i> ).....	164
BAB V PENUTUP .....	173
A. Kesimpulan .....	173
B. Saran .....	173
DAFTAR PUSTAKA .....	175
LAMPIRAN.....	

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sektor pariwisata di Indonesia memberi peran dan kontribusi yang luar biasa pada aspek perekonomian Negara, pengembangan wilayah maupun pemberdayaan masyarakat. Keberagaman kekayaan alam dan budaya yang ditawarkan dari masing-masing daerah di Indonesia tak di pungkiri memang menjadi eksotisme serta daya tarik tersendiri dalam memotivasi para wisatawan asing maupun lokal untuk berkunjung ke daerah-daerah wisata tersebut.

Salah satu daerah yang diunggulkan dalam peta kepariwisataan nasional adalah Daerah Istimewa Yogyakarta di samping mempunyai berbagai predikat, DIY memiliki keragaman obyek wisata yang relatif menyeluruh, baik dari segi fisik maupun non fisik. Sebagai kota pelajar, pariwisata, dan budaya<sup>1</sup>. Pesonanya memang sudah menyebar ke segenap penjuru nusantara maupun dunia. “*Never Ending Asia*”, demikian semboyan Kota Yogyakarta yang beberapa tahun terakhir ini dikumandangkan semangat itu tidak hanya sampai ke dunia luar, semangat sebagai kota pelajar, pariwisata, dan budaya tersebut ternyata telah menjadi karakter keseharian di kota ini, menjadi sumber kehidupan dan bahkan bersenyawa dalam diri setiap penghuninya. Tak pelak ini menjadi eksotisme pariwisata tersendiri bagi para wisatawan yang singgah ke Yogyakarta.

---

<sup>1</sup> Buku petunjuk WISATA 2007, BADAN PARIWISATA PROP.DIY. Hal.11 Yogyakarta sebagai daerah tujuan wisata.

Keunikan karakter serta ragam jenis obyek wisata yang ditawarkan, seperti wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, wisata belanja bahkan wisata kuliner haruslah dikomunikasikan secara optimal agar selalu diingat dan lebih dikenal oleh para wisatawan yang pernah ataupun yang belum pernah berkunjung ke Yogyakarta. Tugas berikut yaitu diperlukannya berbagai inovasi dan kreatifitas dalam memilih media agar menjadi suatu bentuk media komunikasi yang menarik, gampang diingat, dan bisa memberikan gambaran tentang wisata di Yogyakarta secara unik, agar lebih dikenal oleh wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri.

*Souvenir* merupakan hal yang tidak mungkin dilupakan oleh para wisatawan pada saat berlibur di suatu tempat. Karena memang *souvenir* merupakan salah satu bagian dari lima bidang industri kepariwisataan yang bisa memotivasi wisatawan dalam mengunjungi suatu tempat. Apalagi bila *souvenir* tersebut adalah sesuatu yang khas, unik, yang menggambarkan tempat wisata yang di kunjungi atau hanya bisa didapat di tempat tertentu. Bahkan tak bisa dipungkiri apabila *souvenir* tersebut memang mempunyai nilai-nilai seni dan daya pikat tersendiri, maka *souvenir* tersebut akan lebih kuat positioningnya, yaitu menjadi barang koleksi. Hal itu bisa menjadi celah yang cukup signifikan dalam membantu dalam mengkomunikasikan pesan-pesan kepariwisataan di Yogyakarta yang sangat kental dengan kebudayaan dan ragam jenis bentuk wisata.

*Playing cards* atau biasa kita mengenalnya sebagai kartu remi bisa menjadi alternatif pilihan yang cukup relevan sebagai *souvenir* sekaligus media

komunikasi pariwisata Yogyakarta karena kelebihan-kelebihan dan keunikan yang dimiliki oleh media ini.

Saat ini, peran kartu permainan (bahasa Inggris: *playing cards*) atau yang biasa disebut kartu remi, sebagai karya grafis memang mengalami perkembangan yang sangat pesat, Kartu ini kini sering digunakan untuk hal-hal lain seperti, ajang promosi produk beberapa perusahaan yang cukup ternama<sup>2</sup>. Hal tersebut dikarenakan keunikan karakteristik kartu permainan ini, apalagi bila difungsikan sebagai bentuk *souvenir* sekaligus menjadi sebuah bentuk media komunikasi. *Playing cards* memiliki kelebihan-kelebihan dalam menanamkan sebuah pesan, jangkauan dari media ini juga sangat luas serta frekuensi yang tinggi sebagai media komunikasi. Mengingat ketertarikan orang untuk bermain kartu tidak terbatas. Jutaan orang dari berbagai usia menyukai permainan kartu, karena memang sangat atraktif, mudah dimainkan sehingga setiap orang menikmati tantangan dan kesenangan selama bermain. Kartu juga dimainkan dalam suasana terbuka, penuh kebersamaan, ini merupakan suasana yang sempurna dan efektif untuk menyampaikan pesan.

Selama permainan kartu, elemen-elemen visual yang terdapat dalam kartu baik itu yang terdapat pada bagian depan, belakang, pengolahan simbol bahkan kemasan kartu, tentu akan dilihat ratusan kali oleh para pemain. Ini merupakan kesempatan ideal dan merupakan suatu cara yang efektif untuk menyampaikan pesan.

---

<sup>2</sup> Regol Jogja magazine 'We are the Homoludens'. Hal. 4 *Art on Playing Card*

Media komunikasi pariwisata yang menggunakan cara seperti ini mungkin akan terasa dampaknya karena kartu yang dimaksudkan untuk media komunikasi tersebut akan membentuk suatu pesan yang tidak mudah dilupakan di pikiran semua pemain dan yang melihat kartu. Dengan pemilihan warna dan gambar yang tepat pada semua bagian kartu, maka akan tercipta suatu media komunikasi yang secara konsisten mendukung kesan tema apa yang ditampilkan dalam 1 set kartu remi karena kartu-kartu tersebut selalu di tangan dan sejalan dengan komunikasi yang ingin disampaikan.<sup>3</sup>

Selain itu, bentuk permainan ini juga sudah sangat mendunia, simbol-simbol yang sama (sekop, wajik, keriting, hati), jumlah kartu yang sama yakni 52. Bahkan ada 1001 cara dan macam permainan kartu ini. Di setiap negara bahkan wilayah suatu Negara pasti memiliki jenis permainannya sendiri<sup>4</sup>. Penduduk manapun di dunia ini rata-rata pasti sudah sangat mengenal kartu ini, sehingga kelebihan *playing cards* ini sebagai *souvenir* adalah, akan sangat fleksibel bila dibawa kemanapun dan oleh siapapun. Apalagi bila kartu tersebut mengangkat suatu tema ataupun menampilkan bentuk visual yang memang sangat menarik serta unik, yang menjadikan kartu remi ini menjadi beda dari kartu remi yang lain.

Dari keunikan serta kelebihan *playing cards* tersebut, maka akan sangat menarik dengan merancang desain sebuah set permainan kartu remi atau *playing cards* yang menampilkan ilustrasi-ilustrasi bertemakan pariwisata Yogyakarta, beserta media-media iklan kartu tersebut, guna menjadi sebuah bentuk media

---

<sup>3</sup> www.cartamundi.com. "Cartamundi Promotional Playing Cards: our trump cards" 4-6-2008 : PM

<sup>4</sup> www.wikipedia.com 3-5-2008 9 : 45 PM

komunikasi yang unik dan tepat sasaran dari pariwisata Yogyakarta yang dikemas dalam bentuk *souvenir* yang khas, yang mampu menggambarkan dan bisa mengenalkan kekayaan ragam pariwisata Yogyakarta dengan lebih spesifik.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana merencanakan dan merancang sebuah disain *Playing Cards*/kartu remi sebagai *souvenir* yang memiliki nilai seni serta daya jual, tetapi juga bisa memberi gambaran dan memberikan informasi tentang hal-hal yang unik dan menarik di Yogyakarta, sehingga bisa menjadi media komunikasi pariwisata Yogyakarta.
- b. Bagaimana merancang bentuk ilustrasi yang artistik dengan teknik yang tepat dari wujud penggambaran ragam wisata di Yogyakarta yang diaplikasikan pada media *playing cards*.

## **C. Batasan Masalah**

*Playing Cards*/kartu remi yang dirancang tentu hanya akan menampilkan ragam wisata yang ada di Yogyakarta dengan jumlah yang dibatasi sesuai dengan 4 simbol dalam kartu remi (sekop, wajik, keriting, hati) dalam kartu remi dan jumlah kartu pada per set *Playing Cards*/kartu remi tersebut.

#### **D. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

1. Menciptakan konsep perancangan '*Playing Cards*/kartu remi' yang di implementasikan dengan eksplorasi potensi wisata Yogyakarta.
2. Merancang '*Playing Cards*/kartu remi' yang dapat memvisualisasikan obyek wisata secara menarik, dengan tujuan sebagai *souvenir* tetapi tetap dapat dimainkan sesuai dengan fungsi awalnya sebagai alat bermain.
3. Penggunaan ilustrasi *hand drawing* dengan teknik *water colour* yang diharapkan menambah keunikan *Playing Cards* ini sebagai *souvenir*.

#### **E. Metode Perancangan**

Metode perancangan ini memerlukan dukungan data dan metode pengumpulan data yang tepat, yaitu:

- a) Mengumpulkan data literatur berupa data verbal dan visual yang dapat mendukung proses perancangan *Playing Cards* sebagai *souvenir* wisata.
- b) Mengumpulkan contoh-contoh desain *Playing Cards* yang ada di dunia sebagai bahan perbandingan.

##### **1. Metode pengumpulan data**

- a. Data verbal digunakan sebagai data yang berkaitan dengan hal-hal teoritis, misalnya, referensi sejarah *Playing Cards*/kartu remi dan kaitannya dalam bidang disain komunikasi visual. Data verbal akan

diambil dari kajian pustaka, berupa buku-buku teori ilustrasi, ensiklopedi, dan referensi *online*.

- b. Data visual yang digunakan berupa fotografi, sebagai data yang memuat dokumentasi tentang ragam jenis obyek pariwisata, dan juga bentuk-bentuk disain *Playing Cards*/kartu remi digunakan untuk referensi. Data visual akan diambil dari buku-buku yang terkait dengan topik serta referensi *online*.

## 2. Analisa data

Analisa data dari semua data yang telah dikumpulkan yang kemudian diolah dan digunakan untuk membangun konstruksi perancangan *Playing Cards*/kartu remi sebagai *souvenir* pariwisata Yogyakarta menggunakan analisis 5W+1H (*What, Why, When, Where, Who, How*).



## F. Skematika Perancangan

