

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Perancangan Cendera Mata Dari Kain Jumputan Khas Kota Palembang” Penelitian ini bertujuan untuk merancang produk cendera mata berbahan dasar kain jumputan khas Kota Palembang sebagai upaya pelestarian budaya lokal serta mendukung pengembangan ekonomi kreatif daerah. Kain jumputan dipilih karena memiliki nilai historis, filosofis, dan estetika yang tinggi namun belum banyak dimanfaatkan secara maksimal dalam bentuk produk yang praktis dan fungsional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode perancangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif serta menerapkan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengarahkan tahapan perancangan secara sistematis.

Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya beberapa prototipe produk cendera mata pouch serut, tas jinjing, dan tas tali panjang, yang memadukan unsur budaya dengan desain modern. Produk-produk tersebut tidak hanya berfungsi sebagai suvenir tetapi juga memiliki nilai guna dan estetika yang mampu menarik minat wisatawan. Dengan perancangan ini diharapkan kain jumputan dapat lebih dikenal dan diminati oleh masyarakat luas sekaligus meningkatkan daya saing UMKM lokal dalam industri kerajinan. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan produk kreatif berbasis budaya serta menjadi referensi dalam merancang cendera mata khas daerah yang bernilai ekonomi dan budaya.

Kata Kunci: Cendera mata, kain jumputan, Palembang, ekonomi kreatif, desain produk

ABSTRACT

This research is entitled "Designing Souvenirs from Palembang City's Typical Jumputan Fabric" This research aims to design souvenir products made from Palembang City's typical jumputan fabric as an effort to preserve local culture and support regional creative economic development. Jumputan fabric was chosen because it has high historical, philosophical, and aesthetic values but has not been maximally utilized in the form of practical and functional products. The method used in this research is a design method with a descriptive qualitative approach and applying the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). To direct the design stages systematically.

The result of this research is the creation of several prototypes of drawstring pouches, tote bags, and long strap bags, which combine cultural elements with modern design. These products not only function as souvenirs but also have use value and aesthetics that can attract tourists. With this design, it is hoped that jumputan fabrics can be better recognized and demanded by the wider community while increasing the competitiveness of local MSMEs in the handicraft industry. This research contributes to the development of culture-based creative products and becomes a reference in designing regional souvenirs with economic and cultural value.

Keywords: *Souvenirs, jumputan fabric, Palembang, creative economy, product design.*