

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE SEBAGAI

STRATEGI PROMOSI MELALUI EVENT ULANG TAHUN

PADA CAFE PAKDE

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Di susun oleh :

RIZKI RAMADHAN
NIM 21511040

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain *Merchandise* Sebagai Strategi Promosi
Melalui *Event* Ulang Tahun Pada Cafe Pakde

Penulis : Rizki Ramadhan

NIM : 21511040

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 24 Juni 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



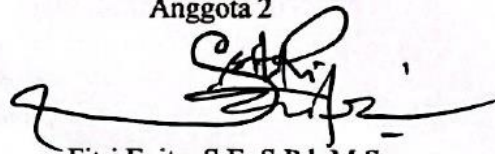
Dadang Syaputra, S.Pd.,M.Sn
199003152019031012

Anggota 1



Komda Sahaja, S.Kom.,M.Pd
197712202006041012

Anggota 2



Fitri Evita, S.E.,S.Pd.,M.Sn
198307252024212013

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMKPSDKU Medan



Komda Sahaja S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041012

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Merchandise Sebagai Strategi Promosi
Melalui Event Ulang Tahun Pada Cafe Pakde
Penulis : Rizki Ramadhan
NIM : 21511040
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Medan, 07 Juli 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Fitri Evita, S.E, S.Pd, M.Sn
NIP. 198307252024212013



Yusnia Sinambela, S.T, M.T
NIP. 198809112019032015

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telambanua, SE, MM.

NIP. 198006022002121001

PERNYATAAN ORGANILITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIRISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Ramadhan
NIM : 21511040
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Desain *Merchandise* Sebagai Strategi Promosi Melalui Event Ulang Tahun Pada Cafe Pakde adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 24 Juni 2024

Yang menyatakan,



Rizki Ramadhan

Nim.21511040

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Ramadhan
NIM : 21511040
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan Desain Merchandise Sebagai Strategi Promosi Melalui Event Ulang Tahun Pada Cafe* .

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 24 Juni 2024

Yang menyatakan,



Rizki Ramadhan

NIM. 21511040

ABSTRAK

The final assignment is entitled "Merchandise Design Design as a Promotional Strategy Through Birthday Events at Cafe Pakde". Cafe Pakde, a new cafe in Tanjung Mulia Hilir, wants to increase their visibility and promotion by providing merchandise to consumers who want to use the cafe's services through birthday events. The absence of publication of birthday events and the need for effective promotional media, namely merchandise, are the main problems identified in this final assignment. The problem limits were set to focus on merchandise designs such as t-shirts, key chains and mugs, which were designed with illustrations of Pakde characters. The problem formulation focuses on how to create attractive merchandise to promote Cafe Pakde and evaluate how the results increase public understanding of Cafe Pakde. The purpose of this writing is to provide an explanation of the merchandise design process and the results as an effort to increase the promotion of Cafe Pakde. Merchandise designs such as t-shirts, key chains and mugs have succeeded in creating a unique identity for the cafe, increasing its appeal and expanding its market reach. By using Adobe Photoshop and Adobe Illustrator, this design is effective and meets branding requirements and it is hoped that the cafe will continue to use it to support the progress and sustainability of the cafe.

Keywords: *Promotion Strategy, Merchandise, Birthday Event, Product Design*

ABSTRAK

Tugas akhir yang berjudul “Perancangan Desain *Merchandise* Sebagai Strategi Promosi Melalui *Event* Ulang Tahun Pada Cafe Pakde”. Cafe Pakde, sebuah cafe baru di Tanjung Mulia Hilir, ingin meningkatkan visibilitas dan promosi mereka dengan memberi *merchandise* kepada konsumen yang ingin memakai jasa cafe melalui *event* ulang tahun. Tidak adanya publikasi acara ulang tahun dan kebutuhan akan media promosi yang efektif, yaitu *merchandise* adalah masalah utama yang diidentifikasi dalam tugas akhir ini. Batasan masalah ditetapkan untuk fokus pada desain *merchandise* seperti kaos, gantungan kunci, dan mug, yang di desain dengan ilustrasi karakter pakde. Rumusan masalah berfokus pada bagaimana membuat *merchandise* yang menarik untuk mempromosikan Cafe Pakde dan mengevaluasi bagaimana hasilnya meningkatkan pemahaman publik tentang Cafe Pakde. Tujuan penulisan ini adalah untuk memberikan penjelasan tentang proses perancangan desain *merchandise* dan hasilnya sebagai upaya untuk meningkatkan promosi Cafe Pakde. Desain *merchandise* seperti kaos, gantungan kunci, dan mug berhasil membuat identitas unik cafe, meningkatkan daya tarik dan memperluas jangkauan pasar. Dengan menggunakan *adobe photoshop* dan *adobe illustrator* desain ini efektif dan memenuhi syarat branding dan diharapkan agar terus digunakan cafe untuk mendukung kemajuan dan keberlanjutan cafe.

Kata Kunci: *Strategi Promosi, Merchandise, Event Ulang Tahun, Desain Produk*

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang serta keseluruhan pembuatan *Merchandise Cafe Pakde* sebagai media promosi. Berdasarkan Karya tersebut, penulis menyusun Laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Desain Merchandise Sebagai Strategi Promosi Melalui Event Ulang Tahun Pada Cafe Pakde”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurnama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Kepala Unit pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M., Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Syafriyandi, S.Pd., M.Sn., selaku Sekretaris Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
7. Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam tugas akhir ini.

8. Yusnia Sinambela, S.T., M.T., sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam tugas akhir ini.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
10. Susy Yadi, selaku pemilik Cafe Pakde yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir.
11. Kedua orangtua saya, keluarga, dan saudara-saudara saya yang senantiasa mendukung penulis baik doa, semangat maupun materi kepada penulis baik selama perkuliahan maupun dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
12. Teman-teman saya terutama Inayah Syakira Siregar, Maria Permatasari, Muhammad Syaifulloh Yusuf, dan teman-teman pembela Gg.Karya yang telah membantu, memberikan kesenangan, menemani saya dalam keadaan sedih dan memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 09 Juli 2024

Penulis,



Rizki Ramadhan

NIM 21511040

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIRISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain	6
B. Desain Grafis	6
C. Unsur Desain Grafis	7
D. Prinsip Desain Grafis	7
E. Sketsa.....	8
F. Ilustrasi	8
G. <i>Merchandise</i>	9
H. <i>Event</i>	9
I. Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	9
J. Adobe Photoshop.....	10
K. Adobe Illustrator	10

BAB III METODE PELAKSANAAN	12
A. Objek Penulisan	12
B. Visi dan Misi	13
C. Teknik Pengumpulan Data	13
D. Ruang Lingkup	14
E. Langkah Kerja	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	17
A. Prose Desain <i>Merchandise</i>	17
B. Visualisasi Hasil Desain <i>Merchandise</i>	41
BAB V PENUTUP	43
A. Kesimpulan.....	42
B. Saran	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Unsur-unsur Desain Grafis	7
Gambar 2. Prinsip-prinsip Desain Grafis	8
Gambar 3. <i>Software Adobe Photoshop</i>	10
Gambar 4. <i>Software Adobe Illustrator</i>	11
Gambar 5. Langkah Kerja	15
Gambar 6. Bagan Alir Proses Desain <i>Merchandise</i>	18
Gambar 7. Moodboard ilustrasi.....	19
Gambar 8. Moodboard Typography.....	20
Gambar 9. Jenis produk kaos, gantungan kunci, mug	21
Gambar 10. Sketsa Ilustrasi	22
Gambar 11. Sketsa Typography	22
Gambar 12. Warna	23
Gambar 13. Font.....	24
Gambar 14. Layout Bagian Depan Baju.....	25
Gambar 15. Layout Bagian Belakang Baju	25
Gambar 16. Layout Gantungan Kunci.....	26
Gambar 17. Layout Mug	27
Gambar 18. Perancangan Ilustrasi Mascot.....	28
Gambar 19. Membuat Lembar Kerja Baru	29
Gambar 20. Sketsa Ilustrasi Baju	29
Gambar 21. Line art ilustrasi	30
Gambar 22. Pewarnaan Mascot	30
Gambar 23. Detail Mascot Kaos	31
Gambar 24. Lembar Kerja Gantungan Kunci.....	31
Gambar 25. Sketsa Ilustrasi Gantungan Kunci.....	32
Gambar 26. Line art Gantungan Kunci	32
Gambar 27. Pewarnaan Mascot Gantungan Kunci	33
Gambar 28. Detail Mascot Gantungan Kunci.....	33
Gambar 29. Lembar Kerja Mug	34
Gambar 30. Sketsa Ilustrasi Mug	34

Gambar 31. Line art ilustrasi mug.....	35
Gambar 32. Warna mascot Mug.....	35
Gambar 33. Detail Mascot ilustrasi mug.....	36
Gambar 34. Lembar Kerja Font.....	36
Gambar 35. Font Identitas	37
Gambar 36. Warna Font Identitas	37
Gambar 37. Hasil Digitalisasi Baju	38
Gambar 38. Hasil Digitalisasi Ganci	38
Gambar 39. Hasil Digitalisasi Mug.....	38
Gambar 40. Mockup baju	39
Gambar 41. Mockup Ganci	40
Gambar 42. Mockup Mug	40
Gambar 43. Produk Merchandise Mug	41
Gambar 44. Produk Merchandise Ganci	42
Gambar 45. Produk Merchandise Kaos	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis

Lampiran 2 : Lembar Pembimbingan Tugas Akhir I

Lampiran 3 : Lembar Pembimbingan Tugas Akhir II

Lampiran 4 : Surat Keterangan Izin Penelitian

Lampiran 5 : Surat Balasan Penelitian

Lampiran 6 : Transkrip Wawancara

Lampiran 7 : Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir