

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**DESAIN *MERCHANDISE* WISATA BUDAYA SEBAGAI  
UPAYA MENINGKATKAN CULTURAL AWARENESS  
MASYARAKAT DAN WISATAWAN KOTA MEDAN**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh**

**SYACHFRIZAL ARIEF NURRACHMAN SIREGAR**

**NIM: 20511099**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PSDKU MEDAN**

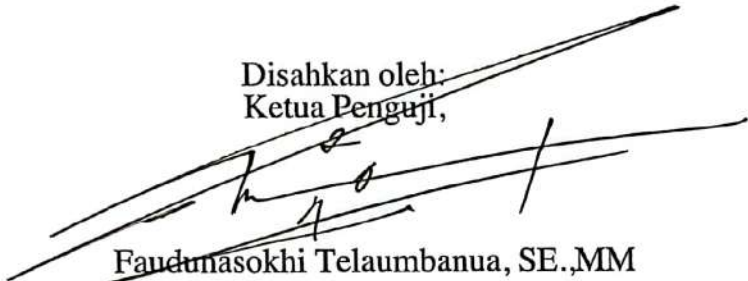
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

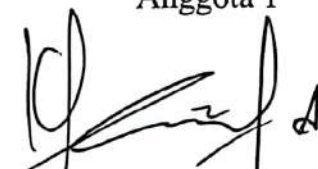
Judul Tugas Akhir : Desain Merchandise Wisata Budaya Sebagai  
Upaya Meningkatkan Cultural Awareness  
Masyarakat dan Wisatawan Kota Medan  
Penulis : Syachfrizal Arief Nurrachman Siregar  
NIM : 20511099  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 13 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,

  
Fauzmasokhi Telaumbanua, SE.,MM  
NIP. 19800602 200212 1 001

Anggota 1

  
Khairil Anwar, S.E, S.Kom, M.Kom  
NIP. 19850401 201903 1 099

Anggota 2

  
Fitri Evita, S,Pd, M.Sn  
NIDN. 0025078310

Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan

  
Komda Saharja, S.Kom., M.Pd.  
NIP. 19771220 200604 1 002

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain Merchandise Wisata Budaya Sebagai Upaya  
Meningkatkan Cultural Awareness Masyarakat Dan  
Wisatawan Kota Medan  
Penulis : Syachfrizal Arief Nurrachman Siregar  
NIM : 20511099  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 5 Juli 2023

Pembimbing I



Fitri Evita, S.Pd, M.Sn  
NIDN. 0025078310

Pembimbing II



Sofi Andriyanti S.Pd, M.Sn  
NIP. 19900211 201903 20 21

Mengetahui,  
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE.,MM  
NIP. 19800602 200212 1 001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN**

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124

Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896

Website : [www.polimedia.ac.id](http://www.polimedia.ac.id) Email : [humas@polimedia.ac.id](mailto:humas@polimedia.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor: 203.41/PL27.19/TU/VII/2023**

Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 03 Juli 2023.

Judul : **“Desain Merchandise Wisata Budaya Sebagai Upaya Meningkatkan Cultural Awareness Masyarakat dan Wisatawan Kota Medan”**  
Penulis : Syachfrizal Arief Nurrachman S  
NIM : 20511100  
Similarity Report ID : oid:24207: 38221881

Dengan Hasil sebagai Berikut:

**Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 19%**

Medan, 05 Juli 2023  
Koord. Program Studi Desain Grafis  
  
Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M  
NIP. 198006022002121001



## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syachfrizal Arief Nurrachman Siregar  
NIM : 20511099  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :  
Desain Merchandise Wisata Budaya Sebagai Upaya Meningkatkan Cultural Awareness  
Masyarakat Dan Wisatawan Kota Medan **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 di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

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

Medan, 5 Juli 2023  
Yang Menyatakan,



Syachfrizal Arief Nurrachman Siregar  
NIM. 20511099

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Syachfrizal Arief Nurrachman Siregar  
NIM : 20511099  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Desain Merchandise Wisata Budaya Sebagai Upaya Meningkatkan Cultural Awareness Masyarakat Dan Wisatawan Kota Medan.

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

Medan, 5 Juli 2023



Syachfrizal Arief Nurrachman Siregar  
NIM 20511099



## ABSTRACT

Medan City is known as a city with Melayu culture, which has a variety of historical attractions, one of which is Maimoon Palace which is identical to the characteristics of Malay cultural culture, these characteristics are represented by the ornaments and colors contained in the building of Maimoon Palace. However, the introduction of cultural tourism objects to introduce, educate, and increase cultural awareness through design products is still few in Medan City. Therefore, the purpose of this writing is focused on making merchandise products as a medium of introduction, education and also increasing cultural awareness in the public and tourists. Data collection and presentation of information in *merchandise* design using qualitative methods, by observing Medan cultural attractions such as Maimoon Palace and conducting literature studies in the form of literature studies in journals, books and the internet. The process of designing merchandise begins with collecting and compiling concepts, then continues with a manual process and ends with a digital process. The results of merchandise design products in the form of t-shirts, key chains, and tote bags with visual displays that present the characteristics and cultural attractions of Malay Medan City, which are expected to be a medium of introduction and education to increase cultural awareness in the public and tourists. **Keywords: Design, Product, Merhandise, Cultural, Melayu,**

## ABSTRAK

Kota Medan dikenal sebagai kota dengan budaya Melayu, yang memiliki beragam objek wisata bersejarah salah satunya seperti Istana Maimoon yang identik dengan ciri khas budaya Melayu, ciri khas tersebut terepresentasikan dari ornamen-ornamen dan warna yang terdapat pada dalam bangun Istana Maimoon. Namun pengenalan objek wisata budaya untuk mengenalkan, mengedukasi, serta meningkatkan *cultural awareness* (kesadaran budaya) melalui produk-produk desain masih sedikit di Kota Medan. Maka dari itu, tujuan dalam penulisan ini difokuskan untuk membuat produk-produk *merchandise* sebagai media pengenalan, edukasi dan juga meningkatkan *cultural awareness* pada masyarakat maupun wisatawan. Pengumpulan data dan penyajian informasi dalam desain *merchandise* menggunakan metode kualitatif, dengan melakukan observasi pada objek wisata budaya Kota Medan seperti Istana Maimoon serta melakukann studi pustaka berupa studi literatur pada jurnal, buku, dan internet. Proses dalam mendesain *merchandise* diawali dengan mengumpulkan dan menyusun konsep-konsep, kemudian dilanjutkan dengan proses manual dan diakhiri dengan proses digital. Hasil produk desain *merchandise* berupa *t-shirt* (kaos), gantungan kunci, dan totebag dengan tampilan visual yang menyajikan ciri khas dan objek wisata budaya Melayu Kota Medan, yang diharapkan mampu menjadi media pengenalan dan edukasi untuk meningkatkan *cultural awareness* pada masyarakat maupun wisatawan.

**Kata Kunci: Desain, Produk, Merchandise, Budaya, Melayu**

## KATA PENGANTAR

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 syarat persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor yang membuat karya produk desain merchandise wisata budaya Kota Medan, Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul *Desain Merchandise Wisata Budaya sebagai Upaya Meningkatkan Cultural Awareness Masyarakat dan Wisatawan Kota Medan*.

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 terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M, Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Fitri Evita, S.Pd, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
6. Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.



7. Para dosen dan tenaga kerja kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
8. Pihak Dinas Pariwisata medan yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada orangtua saya ibu Siti Syafrida Lubis, Bapak Fachruddin Syahputra Siregar selaku keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.
10. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada Teman yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan dukungan dan juga bantuan kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan 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

Medan, 24 Juli 2023  
Penulis,



Syachrizal Arief Nurrachman Siregar  
NIM. 20511099

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b>	
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	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> .....	8
H. Wisata Budaya.....	9
I. <i>Cultural Awareness</i> .....	9
J. Masyarakat.....	10
K. Wisatawan .....	10
L. Kota Medan.....	11
M. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	11
N. <i>Adobe Illustrator</i> CC 2018 .....	12
O. <i>Adobe Photoshop</i> CC 2018 .....	12
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	14
A. Data / Objek Penulisan .....	14
1. Sejarah Dinas Pariwisata Kota Medan .....	14
2. Visi dan Misi .....	15
3. Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kota Medan.....	16
4. Objek Karya .....	17
5. Spesifik Objek Karya .....	18
B. Teknik Pengumpulan Data .....	18
1. Observasi.....	18
2. Studi Pustaka .....	19
3. Wawancara .....	19

Gambar 45 Fitur <i>Offset Path</i> pada <i>Adobe Illustrator</i> .....	59
Gambar 46 Proses <i>Offset Path</i> pada Objek .....	59
Gambar 47 Hasil Proses <i>Offset Path</i> .....	60
Gambar 48 Hasil Desain <i>Typography</i> .....	61
Gambar 49 Memasukkan <i>Asset</i> Desain ke Dokumen Baru .....	62
Gambar 50 Membuat Dokumen Baru .....	63
Gambar 51 Proses Membuat <i>Clipping Mask</i> .....	64
Gambar 52 Menggunakan <i>Fitur Page Down</i> pada <i>Adobe Illustrator</i> .....	65
Gambar 53 Proses Mengatur Posisi Objek.....	66
Gambar 54 Hasil Proses <i>Layouting</i> .....	67
Gambar 55 Hasil Desain <i>Merchandise</i> Wisata Budaya .....	68
Gambar 56 <i>Mockup</i> Desain Kaos Tipe 1 .....	69
Gambar 57 <i>Mockup</i> Desain Kaos Tipe 2 .....	70
Gambar 58 <i>Mockup</i> Desain Kaos Tipe 3 .....	70
Gambar 59 <i>Mockup</i> Desain Kaos Tipe 4 .....	71
Gambar 60 <i>Mockup</i> Desain Gantungan Kunci.....	71
Gambar 61 <i>Mockup</i> Desain Totebag.....	72
Gambar 62 Produk <i>Merchandise T-Shirt</i> (Kaos) Bagian Depan .....	73
Gambar 63 Produk <i>Merchandise T-Shirt</i> (Kaos) Bagian Belakang Tipe 1 .....	73
Gambar 64 Produk <i>Merchandise T-Shirt</i> (Kaos) Bagian Belakang Tipe 2 .....	74
Gambar 65 Produk <i>Merchandise T-Shirt</i> (Kaos) Bagian Belakang Tipe 3 .....	74
Gambar 66 Produk <i>Merchandise T-Shirt</i> (Kaos) Bagian Belakang Tipe 4 .....	75
Gambar 67 Produk <i>Merchandise</i> Gantungan Kunci .....	75
Gambar 68 Produk <i>Merchandise</i> Gantungan <i>Standing</i> Kunci.....	76
Gambar 69 Produk <i>Merchandise</i> Totebag .....	76



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Unsur Desain Grafis .....	7
Gambar 2 Prinsip Desain Grafis .....	7
Gambar 3 <i>Adobe Illustrator</i> CC 2018 .....	12
Gambar 4 <i>Adobe Photoshop</i> CC 2019 .....	13
Gambar 5 Logo Dinas Pariwisata Kota Medan.....	14
Gambar 6 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kota Medan.....	16
Gambar 7 Langkah Kerja .....	21
Gambar 8 Bagan Alir Proses Desain <i>Merchandise</i> .....	24
Gambar 9 <i>Moodboard</i> Ilustrasi .....	26
Gambar 10 Istana Maimoon Dan Tarian Serampang Dua Belas .....	26
Gambar 11 Warna Pada Bangunan Istana Maimoon .....	27
Gambar 12 <i>Moodboard Typography</i> .....	28
Gambar 13 <i>T-shirt</i> dan Totebag .....	28
Gambar 14 Gantungan Kunci Akrilik.....	29
Gambar 15 Sketsa Ilustrasi.....	30
Gambar 16 Sketsa <i>Typography</i> .....	30
Gambar 17 Warna .....	33
Gambar 18 <i>Typography/Font</i> .....	34
Gambar 19 <i>Layout</i> Desain Kaos Bagian Depan.....	36
Gambar 20 <i>Layout</i> Desain Kaos Bagian Belakang Tipe 1.....	37
Gambar 21 <i>Layout</i> Desain Kaos Bagian Belakang Tipe 2.....	38
Gambar 22 <i>Layout</i> Desain Totebag.....	39
Gambar 23 <i>Layout</i> Desain Gantungan Kunci .....	40
Gambar 24 <i>Layout</i> Desain <i>Standing</i> Gantungan Kunci .....	41
Gambar 25 Bagan Alir Proses Digitalisasi.....	43
Gambar 26 Membuat New Document Pada <i>Adobe Illustrator</i> .....	44
Gambar 27 Memasukkan Sketsa kedalam <i>Adobe Illustrator</i> .....	45
Gambar 28 Membuat <i>Line Art</i> Menggunakan <i>Pen Tool</i> .....	45
Gambar 29 Hasil <i>Line Art</i> Objek Istana Maimoon .....	46
Gambar 30 Memasukkan Warna.....	47
Gambar 31 Duplikasi Objek Istana Maimoon .....	48
Gambar 32 Penggunaan <i>Eyedropper Tool</i> pada <i>Adobe Illustrator</i> .....	49
Gambar 33 Hasil <i>Coloring</i> pada Objek Istana Maimoon.....	49
Gambar 34 Proses <i>Detailing</i> pada Objek Istana Maimoon.....	50
Gambar 35 Hasil <i>Finishing</i> pada Objek Istana Maimoon.....	51
Gambar 36 Hasil <i>Line Art</i> Objek Tarian Serampang Dua Belas .....	52
Gambar 37 Proses <i>Coloring</i> pada objek Tarian Serampang Dua Belas.....	53
Gambar 38 Hasil <i>Finishing</i> pada Objek Tarian Serampang Dua Belas.....	54
Gambar 39 <i>Asset</i> Ilustrasi Utama Desain <i>Merchandise</i> .....	55
Gambar 40 <i>Asset</i> Ilustrasi Pendukung Desain <i>Merchandise</i> .....	55
Gambar 41 Proses Desain <i>Typography</i> .....	56
Gambar 42 Proses <i>Create Outline</i> pada <i>Font</i> .....	57
Gambar 43 Proses <i>Pathfinder</i> pada Objek .....	58
Gambar 44 Proses <i>Create Outline</i> dan <i>Pathfinder</i> pada <i>Font</i> .....	58

## **LAMPIRAN**

Lampiran 1: Biodata Penulis

Lampiran 2: Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Lampiran 3; Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 4: Surat Keterangan Izin Penelitian

Lampiran 5: Surat Balasan Penelitian

Lampiran 6: Surat Selesai Izin Penelitian

Lampiran 7; Transkrip Wawancara

Lampiran 8; Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Tugas Akhir

Lampiran 9; Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir