

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN MERCHANDISE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DESTINASI BAKTIRAJA PADA DINAS PARIWISATA
PEMUDA DAN OLAHRAGA HUMBANG HASUNDUTAN

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh
YOSHEA FEBRIANI BANJARNAHOR
NIM: 2290473034

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Merchandise Sebagai Media Promosi Destinasi
Baktiraja Pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga
Humbang Hasundutan
Penulis : Yoshea Febriani Banjarnahor
NIM : 2290473034
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 Senin 21 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Juwairiah, S.Pd, M.Si
NIP. 199007022019032023

Anggota 1



Syafriyandi, S.Pd., M.Sn
NIP. 199202082019031009

Anggota 2



Dadang Syaputra, SE., M.Si
NIP. 199003162019031012

Mengetahui, Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Merchandise Sebagai Media Promosi Destinasi
Baktiraja pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga
Humbang Hasundutan
Penulis : Yoshea Febriani Banjarnahor
NIM : 2290473034
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

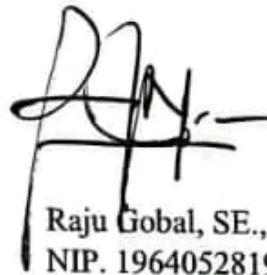
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Medan, 10 Juli 2025.

Pembimbing I



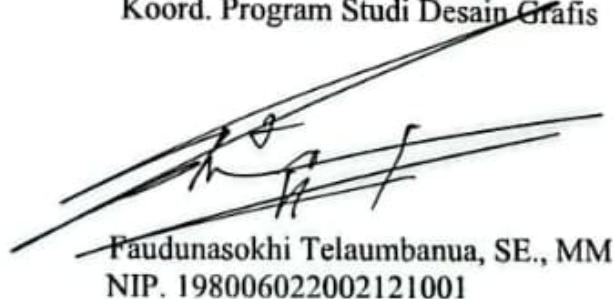
Dadang Syaputra, SE., M.Si
NIP. 199003162019031012

Pembimbing II



Raju Gopal, SE., M.M.
NIP. 196405281986031003

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 198006022002121001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoshea Febriani Banjarnahor
NIM : 2290473034
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**Pembuatan Merchandise Sebagai Media Promosi Destinasi Baktiraja pada Dinas
Pariwisata Pemuda dan Olahraga Humbang Hasundutan 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, 10 Juli 2025

Yang menyatakan,



Yoshea Febriani Banjarnahor
NIM. 2290473034

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoshea Febriani Banjarnahor
NIM : 2290473034
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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: Pembuatan Merchandise Sebagai Media Promosi Destinasi Baktiraja pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Humbang Hasundutan .

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkatan 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, 10 Juli 2025

Yang menyatakan,



Yoshea Febriani Banjarnahor
NIM. 2290473034

ABSTRACT

Baktiraja is one of the sub-districts in Humbang Hasundutan, North Sumatra, known as a tourist destination due to its many historical sites related to the development of Batak culture. Located on the shores of Lake Toba, the largest lake in Indonesia, Baktiraja offers attractive and educational natural and cultural attractions. However, Baktiraja remains relatively unknown to the general public due to the lack of promotional activities for the Baktiraja tourist area. The purpose of this Final Project (FP) is to design promotional media in the form of merchandise to enhance the visibility of the Baktiraja tourist destination. The approach involves observation, interviews, and literature review to establish an informative visual concept that effectively portrays the character of Baktiraja's tourism. The design was developed by considering visual aspects such as color, typography, and layout to effectively inform about the Baktiraja tourist area through the design on the merchandise. The final results, in the form of mockups and printed products, show that merchandise can be an effective promotional medium in terms of both visual appeal and functionality. It is hoped that this final project can assist the Tourism, Youth, and Sports Office of Humbang Hasundutan in promoting the Humbang Hasundutan tourist area, particularly Baktiraja.

Keyword: Baktiraja, Promotional Media, Merchandise, Tourist Destinations

ABSTRAK

Baktiraja merupakan salah satu kecamatan di Humbang Hasundutan, Sumatera Utara yang menjadi salah satu daerah wisata yang dikenal karena memiliki banyak situs bersejarah terkait perkembangan adat Batak. Lokasi Baktiraja yang berada di tepian Danau Toba yang merupakan danau terbesar di Indonesia menjanjikan daya tarik alam dan budaya yang menarik dan edukatif. Meskipun begitu Baktiraja masih kurang dikenal oleh masyarakat luas karena kurangnya kegiatan promosi daerah wisata Baktiraja. Adanya penulisan Tugas Akhir (TA) ini bertujuan merancang media promosi dalam bentuk *merchandise* untuk meningkatkan visibilitas destinasi wisata Baktiraja. Dengan pendekatan yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi pustaka untuk menetapkan konsep visual yang informatif dan dapat menggambarkan karakter wisata Baktiraja. Desain dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek visual seperti warna, tipografi, dan layout agar efektif dalam menginformasikan daerah wisata Baktiraja melalui desain pada *merchandise*. Hasil akhir berupa mockup dan produk cetak menunjukkan bahwa *merchandise* dapat menjadi media promosi yang efektif dari segi visual dan fungsional nya. Diharapkan, karya Tugas Akhir ini mampu membantu Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Humbang Hasundutan dalam mempromosikan daerah wisata Humbang Hasundutan khususnya Baktiraja.

Kata Kunci: Baktiraja, Media Promosi, Merchandise, Daerah Wisata

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kesempatan, kekuatan dan kemampuan 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*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Pembuatan *Merchandise* Sebagai Media Promosi Destinasi Baktiraja pada Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Humbang Hasundutan”. 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., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S. Kom, MT, sebagai Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah M.Ds., Selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
6. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Syafriyandi. S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis

8. Dadang Syaputra,SE.,M.Si selaku pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu serta tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
9. Raju Gobal,SE.,M.M, selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
10. Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.
11. Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Humbang Hasundutan yang memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
12. Bapak St. Ameston Banjarnahor dan Ibu Hotnauli Br. Simorangkir selaku orang tua terkasih penulis serta Irwan Lase, Christine Octavia Banjarnahor, Roynaldi Sauttua Banjarnahor, Twin Lamhot Mardongan Banjarnahor dan Twin Rudimon Torghanda Banjarnahor selaku saudara-saudari terkasih penulis yang senantiasa memberikan kasih, doa, dukungan serta fasilitas bagi penulis.
13. Seluruh sahabat penulis Patima Banjarnahor, Merinda Sitanggang, Friska Yani Hutasoit, Niat Lase, Inang Pdt. Novita Simaremare dan Monalisa Margareth Manalu yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi yang baik kepada penulis selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
14. Teman-teman seperjuangan terkhusus kelas DGB angkatan 2022 , Dinko Pemely, SSMJS, Nax Ketceh yang sudah kebersamaan penulis dan memberikan dukungan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

15. Seluruh pihak yang tidak dapat disebut satu per satu yang turut serta membantu dan mendukung penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Proposal Tugas Akhir ini.

Medan, 10 Juli 2025

Penulis,

Yoshea Febriani Banjarnahor

NIM. 2290473034

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Pembuatan.....	7
B. Desain Grafis	7
C. Promosi	13
D. Media Promosi.....	14
E. Tujuan Promosi Pariwisata	15
F. Merchandise.....	16
G. Daerah Wisata Baktiraja	20
H. Software.....	21
BAB III METODE PELAKSANAAN	22
A. Data/Objek Penulisan	22
B. Profile Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Humbahas	22
C. Teknik Pengumpulan Data	33
D. Ruang Lingkup	34
E. Langkah Kerja.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Proses Desain Merchandise	39
B. Hasil Visualisasi Desain <i>Merchandise</i> daerah wisata Baktiraja	60
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah Kerja Praproduksi.....	37
Tabel 2. Langkah Kerja Produksi.....	38
Tabel 3. Langkah Kerja Pascaproduksi.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jenis jenis garis	8
Gambar 2. Jenis Jenis Bentuk	8
Gambar 3. Tipografi	9
Gambar 4. Ukuran	9
Gambar 5. Jenis-jenis ruang	10
Gambar 6. Color picker	11
Gambar 7. Jenis-jenis tekstur	11
Gambar 8. Software Adobe Photoshop Creative Cloud 2020	21
Gambar 9. Software Adobe Illustrator Creative Cloud 2018	21
Gambar 10. Logo Disapora Humbang Hasundutan	23
Gambar 11. Struktur Organisasi Disapora Humbang Hasundutan	24
Gambar 12. Langkah kerja pembuatan merchandise	35
Gambar 13. Moodboard	42
Gambar 14. Objek Ilustrasi	43
Gambar 15. Sketsa layout foto	44
Gambar 16. Sketsa tipografi	45
Gambar 17. Jenis Warna Pada Desain	47
Gambar 18. Layout Desain Kaos	49
Gambar 19. Layout Desain Gantungan Kunci	50
Gambar 20. Proses Pengeditan Foto	52
Gambar 21. Hasil editing keempat foto objek	52
Gambar 22. Proses tracing sketsa tipografi pertama	53
Gambar 23. Menambahkan fill dan tekstur pada shape	54
Gambar 24. Proses tracing sketsa tipografi kedua	54
Gambar 25. Menambahkan fill, tekstur dan finishing	55
Gambar 26. Proses layouting dan finishing	56
Gambar 27. Proses press DTF pada media kaos	57
Gambar 28. Proses pemasangan ring pada gantungan kunci	58
Gambar 29. Hasil cetak stiker berbahan vynil glossy	59
Gambar 30. Mockup merchandise	60
Gambar 31. Hasil akhir semua merchandise setelah di cetak	61
Gambar 32. Hasil cetak kaos	61
Gambar 33. Hasil cetak gantungan kunci aklik	62
Gambar 34. Hasil cetak stiker vynil	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	68
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir.....	69
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	71
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian Tugas Akhir	72
Lampiran 5. Surat Selesai Penelitian Tugas Akhir.....	73
Lampiran 6. Surat Validasi Karya	74
Lampiran 7. Transkrip Wawancara.....	75
Lampiran 8. Bukti Pekerjaan Secara Utuh.....	78
Lampiran 9. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait dengan Tugas Akhir.....	79
Lampiran 10. Sertifikat Magang	80