

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE IKON KOTA MEDAN SEBAGAI *SOUVENIR* KHAS UNTUK PENGUNJUNG ISTANA MAIMUN PADA TIGA PUAN *FASHION*

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Ahli Madya



Disusun Oleh:

KHAIRUNNISA NASUTION

NIM: 2390473043

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain *Merchandise* Ikon Kota Medan
Sebagai *Souvenir* Khas Untuk Pengunjung Istana
Maimun Pada Tiga Puan *Fashion*
Penulis : Khairunnisa Nasution
NIM : 2390473043
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 Rabu tanggal 08 Juli 2026.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota I



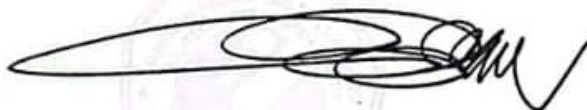
Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd
NIP. 198810022024212032

Anggota II



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP. 198006022002121001

Mengetahui:
Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan



Murtopo, SE, M.Si
NIP. 197205282006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain *Merchandise* Ikon Kota Medan
Sebagai *Souvenir* Khas Untuk Pengunjung Istana Maimun
Pada Tiga Puan *Fashion*
Penulis : Khairunnisa Nasution
NIM : 2390473043
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani
di Medan, 29 Juni 2026.

Pembimbing I



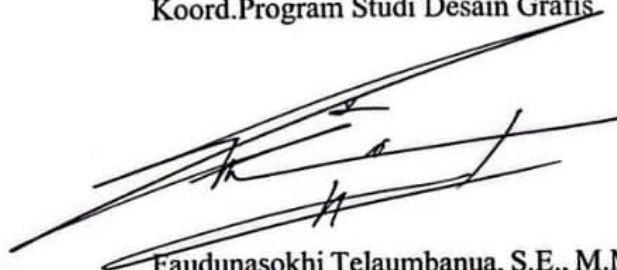
Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP. 19800602 200212 1 001

Pembimbing II



Siti Aisyah, S.Pd, M.Si, M.M, Ph.D
NIP. 19831015 202521 2 043

Mengetahui,
Koord.Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M
NIP. 19800602 200212 1 001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairunnisa Nasution
NIM : 2390473043
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Desain *Merchandise* Ikon Kota Medan Sebagai *Souvenir* Khas Untuk
Pengunjung Istana Maimun Pada Tiga Puan *Fashion* 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, 29 Juni 2026
Yang menyatakan,

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp featuring the Garuda Pancasila emblem and a signature. The stamp is yellow and red, with the text '10000', 'REPUBLIK INDONESIA', and 'METAL' visible. The signature is written in black ink over the stamp.

Khairunnisa Nasution
NIM.2390473043

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairunnisa Nasution
NIM : 2390473043
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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: *Perancangan Desain Merchandise Ikon Kota Medan Sebagai Souvenir Khas Untuk Pengunjung Istana Maimun Pada Tiga Puan Fashion*.

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, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,



Khairunnisa Nasution
NIM.2390473043

ABSTRACT

The city of Medan is one of Indonesia's tourist destinations with significant potential due to its rich history, culture, and, cuisine. One example of this is Maimun Palace. However, this tourism potential has not been fully utilized due to low public awareness of history and culture, as well as the limited availability of visual media capable of introducing Medan's cultural identity to tourists. Therefore, an attractive and informative promotional medium is needed to introduce the city's iconic landmarks to tourist. This syudi aims to design merchandise featuring Medan's iconic symbols for the Tiga Puan Fashion SME at Maimun Palace as a visual communication medium and a distinctive souvenir that emphasizes Medan's historical and cultural values, thereby increasing its appeal to both local and international tourists, particularly the younger generation. The design process was conducted using Adobe Photoshop software with a digital illustration approach. The result of this final project is a series of merchandise design applied to t-shirts, mugs, keychains, pin, and stickers. The resulting merchandise is expected to strengthen the visual identity of the city of Medan, increase the tourist appeal of Maimun Palace, and support the development of the local creative industry.

Keywords: *Merchandise, Icons, City of Medan, Maimun Palace, Digital Illustration*

ABSTRAK

Kota Medan merupakan salah satu destinasi wisata di Indonesia yang memiliki potensi besar melalui kekayaan sejarah, budaya dan kuliner. Salah satunya tercermin pada Istana Maimun. Namun, potensi pariwisata ini belum dimanfaatkan secara optimal karena rendahnya kesadaran masyarakat terhadap sejarah dan budaya, serta masih terbatasnya media visual yang mampu mengenalkan identitas budaya Kota Medan kepada wisatawan, sehingga diperlukan suatu media promosi yang menarik dan informatif untuk mengenalkan ikon daerah Kota Medan kepada wisatawan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *merchandise* ikon Kota Medan pada UMKM Tiga Puan *Fashion* di Istana Maimun sebagai media komunikasi visual sekaligus souvenir khas yang berfokus pada nilai sejarah dan budaya Medan guna meningkatkan daya tarik bagi wisatawan lokal dan luar, khususnya kalangan muda. Proses perancangan dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop dengan pendekatan ilustrasi digital. Hasil dari tugas akhir ini adalah serangkaian desain *merchandise* yang diterapkan pada produk kaos, mug, *keychain*, pin, dan stiker. *Merchandise* yang dihasilkan diharapkan mampu memperkuat identitas visual Kota Medan, meningkatkan daya tarik wisata Istana Maimun, serta mendukung perkembangan industri kreatif lokal.

Kata Kunci: *Merchandise, Ikon, Kota Medan, Istana Maimun, Ilustrasi Digital*

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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Desain *Merchandise* Ikon Kota Medan Sebagai *Souvenir* Khas Untuk Pengunjung Istana Maimun Pada Tiga Puan *Fashion*”.

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. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Murtopo, SE, M.Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM, sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis dan selaku pembimbing I yang telah membantu dan

meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan Tugas Akhir ini.

6. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
7. Siti Aisyah, S.Pd, M.Si, M.M, Ph.D., selaku pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan Tugas Akhir ini.
8. Kepada kedua orang tua penulis tercinta, dalam perjalanan hidup tidak semua hal dapat dijelaskan dengan kata-kata, ada pengorbanan yang berjalan dalam diam, ada kasih sayang yang hadir tanpa meminta balasan, dan ada doa yang terus melangit ketika penulis tidak mengetahuinya, kedua orang tua adalah alasan mengapa langkah yang terasa berat tetap dapat dilanjutkan, mengapa harapan masih bertahan di tengah keraguan, dan mengapa penulis mampu sampai pada titik ini.
9. Kepada abang dan kakak penulis tercinta, yang senantiasa hadir sebagai sumber dukungan, baik melalui perhatian, semangat, maupun bantuan yang diberikan selama proses penyusunan karya ini. Terima kasih atas setiap dorongan yang menguatkan ketika penulis merasa lelah, serta atas setiap bantuan yang meringankan langkah dalam menyelesaikan pendidikan ini.
10. Kepada teman-teman, dan orang terdekat yang senantiasa hadir memberikan dukungan, motivasi, serta semangat kepada penulis. Terima kasih atas setiap bantuan, perhatian, doa, dan kebersamaan yang diberikan selama proses penyusunan karya ini. Kehadiran kalian telah

menjadi bagian penting yang membantu penulis bertahan dan terus melangkah hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

11. Dan yang terakhir kepada diri penulis sendiri, Terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan, bahkan pada hari-hari ketika segala sesuatu terasa lebih berat dari biasanya. Terima kasih karena tidak menyerah saat langkah terasa lambat, saat harapan tampak jauh, dan saat air mata menjadi teman yang lebih sering hadir daripada tawa. Tidak semua perjuangan terlihat oleh orang lain, namun setiap luka, lelah, dan rasa takut yang berhasil dilewati telah menjadi bukti bahwa penulis jauh lebih kuat daripada yang selama ini diyakini.

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, 29 Juni 2026



Khairunnisa Nasution
NIM. 2390473043

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Perancangan	7
B. <i>Merchandise</i> dan <i>Souvenir</i> Pariwisata	8
C. Ikon Kota dan Identitas Daerah	8
D. Pariwisata Budaya	9
E. Istana Maimun	10
F. Desain Grafis	11
1. Komponen-Komponen Desain Grafis	12
2. Prinsip-Prinsip Desain Grafis	12
3. Sketsa	13
4. Layout	14
5. Typography	14
G. Aplikasi Pengolah Objek	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
A. Data/Objek Penulisan	16
1. Profil Perusahaan	16
2. Objek Karya	17
3. Spesifikasi Karya	18
B. Teknik Pengumpulan Data	18
1. Observasi	18
2. Studi Pustaka	19
3. Wawancara	20
C. Ruang Lingkup	20
1. Peran Penulis	20
2. Kategori Karya	21

3. Ide Kreatif	21
D. Langkah Kerja.....	22
1. Pra-produksi/Persiapan	24
2. Produksi/Pelaksanaan.....	26
3. Pasca-produksi/Evaluasi	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Pra-produksi/Perancangan.....	28
1. Observasi merchandise sejenis.....	28
2. Konsep Desain <i>Merchandise</i> Ikon Kota Medan	30
3. Strategi Perancangan.....	32
B. Produksi/Pelaksanaan.....	46
1. Digitalisasi Karya.....	46
C. Pasca-produksi/Evaluasi	66
D. Penerapan Desain <i>Merchandise</i>	71
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Table 1. Alur Kerja	23
Table 2. Rincian Biaya.....	23