

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MERCHANDISE KREATIF BERBASIS
KEBUDAYAAN LOKAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA DINAS PARIWISATA MANDAILING NATAL

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh
MITHA SEHATI LUBIS
NIM: 2390473050

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

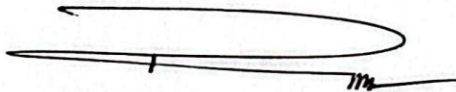
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Merchandise Kreatif Berbasis Kebudayaan
Lokal Sebagai Media Promosi Pada Dinas Pariwisata
Mandailing Natal
Penulis : Mitha Sehati Lubis
NIM : 2390473050
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 Selasa 7 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



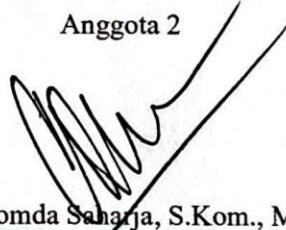
Rommel Sinaga, S.Pd., M.Pd
NIP.19900702201903203

Anggota 1



Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd
NIP. 19881002024212032

Anggota 2



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

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK PSDKU Medan



Murtopo, SE, M.Si
NIP 19720528 200604 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Merchandise Kreatif Berbasis Kebudayaan Lokal
Sebagai Media Promosi Pariwisata Mandailing Natal
Penulis : Mitha Sehati Lubis
NIM : 2390473050
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Medan 30 Juni 2026.

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd
NIP.196309191987031003

Mengetahui
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telcaumbanua, SE., MM
NIP. 1980060220021221001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Mitha Sehati Lubis
NIM	: 239047305
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Merchandise Kreatif Berbasis Kebudayaan Lokal Sebagai Media Promosi Pada Dinas Pariwisata Mandailing Natal **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 ketentuan yang berlaku.

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

Medan, 30 Juni 2026

Yang Menyatakan...



Mitha Sehati Lubis

NIM. 2390473050

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mitha Schati Lubis
NIM : 239047305
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 Merchandise Kreatif Berbasis Kebudayaan Lokal Sebagai Media Promosi pada Dinas Pariwisata Mandailing Natal.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 30 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Mitha Schati Lubis
NIM. 2390473050

ABSTRACT

Regional tourism requires impactful promotional strategies to showcase local attractions and identity to the general public. Tourism merchandise serves as an effective promotional tool, bridging communication and consumer engagement. The ultimate goal of this project is to create culturally inspired merchandise to promote tourism destinations. The design process comprises pre-production, production, and post-production phases. The initial stage involves observation, interviews, literature review, and the manual creation of visual concepts and sketches. During the production stage, designs are digitized using Adobe Illustrator, incorporating graphic design elements such as illustrations, typography, and a color palette—that reflect the distinctive culture of Mandailing Natal. Cultural icons featured in the designs include the Bagas Godang, Gordang Sambilan, Ampu, and Bulang. The post-production phase encompasses the digitization process and the physical production of items such as t-shirts, keychains, mugs, pins, and stickers. The resulting designs demonstrate that the merchandise effectively visually represents the cultural identity of Mandailing Natal while serving as an engaging, educational, and accessible tool for tourism promotion.

Keywords: *Tourism merchandise, graphic design, local culture, Mandailing, Promotion*

ABSTRAK

Pariwisata daerah memerlukan strategi promosi yang berkesan untuk menunjukkan daya tarik dan identitas lokal kepada masyarakat luas. *Merchandise* wisata menjadi salah satu alat promosi yang berkesan dari segi komunikasi dan perbelanjaan. Tujuan akhir tugas ini adalah untuk menghasilkan *merchandise* kreatif yang berbasis kebudayaan untuk tujuan mempromosikan destinasi wisata. Pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi adalah langkah-langkah dalam proses perancangan. Pada tahap awal melakukan observasi, wawancara, studi pustaka dan membuat konsep visual juga sketsa dibuat secara manual. Pada tahap produksi, dilakukan digitalisasi menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan menggunakan elemen desain grafis yang diterapkan pada ilustrasi, tipografi serta pemilihan warna menggunakan warna khas budaya Mandailing Natal. *Bagas Godang, Gordang Sambilan, Ampu, dan Bulang* adalah ikon budaya yang diangkat dalam rancangan ini. Proses digitalisasi hingga pembuatan dalam bentuk cetak seperti kaos, gantungan kunci, mug, pin, dan stiker mewujudkan tahap pasca-produksi. Hasil perancangan menunjukkan bahwa barang-barang yang dibuat memiliki kemampuan untuk secara visual mewakili identitas budaya Mandailing Natal dan juga memiliki kemampuan untuk berfungsi sebagai alat promosi wisata yang menarik, mendidik, dan mudah diterima oleh masyarakat.

Kata Kunci: *Merchandise Wisata, Desain Grafis, Budaya Lokal, Mandailing, Promosi,*

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 “Perancangan *Merchandise* Kreatif Berbasis Kebudayaan Lokal Sebagai Media Promosi Pada Pariwisata Mandailing Natal”. 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:

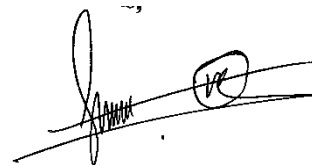
1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.MSI sebagai Ketua Jurusan Desain.
4. Murtopo, SE, M.Si., Selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriyandi. S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
7. Komda Saharja S.Kom, M.Pd Selaku pembimbing I yang telah membantu. dan meluangkan waktu serta tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.

8. Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
9. Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.
10. Dinas Pariwisata Mandailing Natal yang memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
11. Bapak Muhammad Irwan Lubis dan Ibu Rosliana Barus selaku orang tua terkasih penulis serta Yudi Karman, dan Nurul Husna selaku saudara-saudari terkasih penulis yang senantiasa memberikan kasih, doa, dukungan serta fasilitas bagi penulis.
12. Teman-teman seperjuangan terkhusus kelas DGA angkatan 2023 , yang sudah kebersamai penulis dan memberikan dukungan dalam proses 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 Penulisan Tugas Akhir ini.

Medan, 7 Juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large loop followed by a series of horizontal strokes and a small circle at the end.

Mitha Sehati Lubis

NIM. 2390473050

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Perancangan.....	7
B. Desain Grafis	8
C. Media Promosi.....	15
D. <i>Merchandise</i>	16
E. Objek Kebudayaan.....	20
F. Aplikasi untuk membuat objek.....	23
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	24
A. Data/Objek Penulisan	24
B. Profile Dinas Pariwisata Mandailing Natal	24
C. Objek Karya.....	27
D. Spesifikasi Karya.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Ruang Lingkup	29
G. Langkah Kerja	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Proses Perancangan <i>Merchandise</i> (Praproduksi).....	34
B. Proses Perancangan <i>Merchandise</i> (Produksi).....	45
C. Pasca Produksi	54
D. Hasil Visualisasi Desain <i>Merchandise</i>	55
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jenis-jenis garis	9
Gambar 2. Jenis-Jenis Bentuk	9
Gambar 3. Tipografi	10
Gambar 4. Jenis Ukuran	10
Gambar 5. Jenis-Jenis Ruang	11
Gambar 6. <i>Color Picker</i>	12
Gambar 7. Jenis Jenis Tekstur	12
Gambar 8. Prinsip Kesatuan.....	13
Gambar 9. Prinsip Keseimbangan.....	13
Gambar 10. Prinsip Proporsi	14
Gambar 11. Prinsip Penekanan	14
Gambar 12. Prinsip Irama	15
Gambar 13. Bagas Godang.....	21
Gambar 14. Gordang Sambilan.....	22
Gambar 15. Ampu dan Bulang	22
Gambar 16. <i>Software Adobe Photoshop</i>	23
Gambar 17. <i>Software Adobe Illustrator Creative Cloud 2013</i>	23
Gambar 18. Logo Dinas Pariwisata Mandailing Natal.....	24
Gambar 19. Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Mandailing Natal.....	25
Gambar 20. Langkah Kerja Pembuatan Merchandise	31
Gambar 21. <i>Moodboard</i>	36
Gambar 22. Sketsa Bagas Godang	39
Gambar 23. Sketsa Bulang dan Ampu	39
Gambar 24. Sketsa figure Pria dan Wanita	40
Gambar 25. Sketsa <i>Layouting</i>	40
Gambar 26. Sketsa Tipografi	41
Gambar 27. Jenis Warna Pada Desain.....	43
Gambar 28. Font Festival Budaya XXXI.....	44
Gambar 29. <i>Layout</i> Desain Kaos.....	44
Gambar 30. <i>Layout</i> Desain Gantungan Kunci	45
Gambar 31. Proses <i>Tracing</i> Objek.....	46
Gambar 32. Hasil Digitalisasi dan Pewarnaan Dasar.....	46
Gambar 33. Hasil <i>Blending Color</i>	47
Gambar 34. Proses <i>Tracing</i> Tipografi Mandailing.....	48
Gambar 35. Hasil <i>Tracing</i> Tipografi Mandailing.....	48
Gambar 36. Proses <i>Tracing</i> Tipografi Gordang Sambilan.....	49
Gambar 37. Hasil <i>Tracing</i> Tipografi Gordang Sambilan	49
Gambar 38. Hasil Cetak Kaos.....	51
Gambar 39. Hasil Cetak Gantungan Kunci	52
Gambar 40. Hasil Cetak Mug	52
Gambar 41. Hasil Cetak Pin	53
Gambar 42. Pengguntingan Stiker	55
Gambar 43. Pemasangan Ring Besi	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah Kerja Praproduksi	31
Tabel 2. Langkah Kerja Produksi	32
Tabel 3. Langkah Kerja Pasca Produksi	33

DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata Penulis
2. Lembar Pembimbing 1 Tugas Akhir
3. Lembar Pembimbing 2 Tugas Akhir
4. Surat Pengantar Izin Penelitian
5. Transkrip Wawancara
6. Bukti Pengerjaan Secara Utuh
7. Dokumentasi Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir