

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MERCHANDISE* KOLABORASI SEBAGAI
SARANA PENGUATAN DIFERENSIASI BRAND PADA
NEIGE JAKARTA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:
JONATHAN PEHULISA MARBUN
NIM. 2390473038

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Merchandise Kolaborasi Sebagai Sarana
Penguatan Diferensiasi Brand Pada Neige Jakarta
Penulis : Jonathan Pehulisa Marbun
NIM : 2390473038
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, 16 Juli 2026

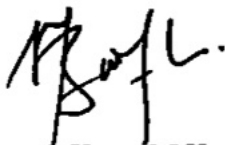
Disahkan oleh:

Ketua Penguji



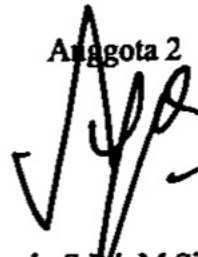
Juwairiah, S.Pd, M.Si
NIP. 199007022019032023

Anggota 1



Sudirman, S.Kom, M.Kom
NIP. 198511072019031004

Anggota 2



Siti Aisyah, S.Pd, M.Si, MM, Ph.D
NIP. 198310152025212043

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK PSDKU Medan



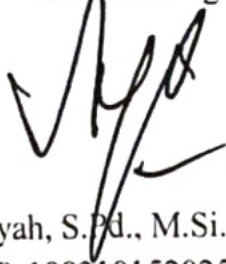
Murtopo, SE, M.Si
NIP. 19720528 200604 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Merchandise Kolaborasi Sebagai Sarana
Penguatan Diferensiasi Brand Pada Neige Jakarta
Penulis : Jonathan Pehulisa Marbun
NIM : 2390473038
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



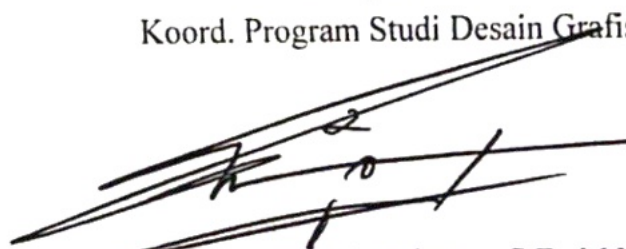
Siti Aisyah, S.Pd., M.Si., MM., Ph.D
NIP. 198310152025212043

Pembimbing 2



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

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	: Jonathan Pehulisa Marbun
NIM	: 2390473038
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Merchandise Kolaborasi Sebagai Sarana Penguatan Diferensiasi
Brand Pada Neige Jakarta **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, 30 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Jonathan Pehulisa Marbun

NIM. 2390473038

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jonathan Pehulisa Marbun
NIM : 2390473038
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya 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 Kolaborasi Sebagai Sarana Penguatan Diferensiasi Brand Pada Neige Jakarta”

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, 30 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Jonathan Pehulisa Marbun
NIM. 2390473038

ABSTRACT

The growing competition among local fashion brands requires each brand to have a visual distinction so it can be easily recognized by consumers. Brand Neige Jakarta is a women's fashion brand with a girly, feminine, minimalist, and chic character. Based on observations and interviews, Brand Neige Jakarta still needs supporting media to strengthen its visual identity and differentiate the brand from competitors with similar markets. Therefore, this final project aims to design collaborative merchandise based on hand-drawn illustrations as a means of strengthening brand differentiation for Neige Jakarta. The method used includes observation, interviews, and literature studies, which were then developed into visual concepts and merchandise designs that suit the brand character. The final designs include city girl phone case, girl yorkie phone case, lotus phone case, moon girl soap cover sticker, and sticker paper doll from the 26 Hot Summer Lotus collection. The merchandise was designed using manual illustrations adjusted to the character of Brand Neige Jakarta and the writer's artistic style. The result of this design is expected to strengthen visual identity, create a more personal impression for consumers, and help Brand Neige Jakarta build a stronger visual characteristic.

Keywords: Merchandise, Collaboration, Brand Differentiation, Visual Identity, Hand-Drawn Illustration

ABSTRAK

Persaingan brand fashion lokal yang semakin berkembang membuat setiap brand perlu memiliki pembeda visual agar mudah dikenali oleh konsumen. Brand Neige Jakarta merupakan brand fashion wanita dengan karakter girly, feminin, minimalis, dan chic. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, Brand Neige Jakarta masih membutuhkan media pendukung untuk memperkuat identitas visual serta membedakan brand dari kompetitor dengan pasar serupa. Oleh karena itu, Tugas Akhir ini bertujuan merancang merchandise kolaborasi berbasis ilustrasi hand drawn sebagai sarana penguatan diferensiasi brand pada Neige Jakarta. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka, kemudian dikembangkan menjadi konsep visual dan desain merchandise yang sesuai dengan karakter brand. Hasil perancangan berupa city girl phone case, girl yorkie phone case, lotus phone case, moon girl sticker penutup sabun, serta sticker paper doll dari koleksi 26 Hot Summer Lotus. Merchandise dirancang menggunakan ilustrasi manual yang disesuaikan dengan karakter Brand Neige Jakarta dan karakter seni penulis. Hasil perancangan ini diharapkan dapat memperkuat identitas visual, memberi kesan lebih personal kepada konsumen, serta membantu Brand Neige Jakarta memiliki ciri khas visual yang lebih kuat.

Kata Kunci: Merchandise, Kolaborasi, Diferensiasi Brand, Identitas Visual, Ilustrasi Hand Drawn

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kemudahan, kelancaran, dan kemampuan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik yang berjudul “Perancangan Merchandise Kolaborasi sebagai Sarana Penguatan Diferensiasi Brand pada Neige Jakarta”.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan masa studi pada Program Diploma III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak, baik dari lingkungan kampus maupun luar kampus. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

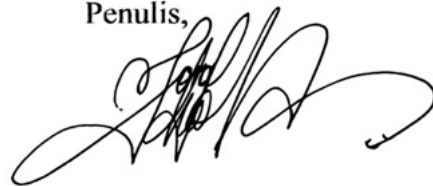
1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Murtopo, SE., M. Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
7. Siti Aisyah, S.Pd., M.Si., MM., Ph.D., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam tugas akhir ini.
8. Fitri Evita, SE., S. Pd., M. Sn., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, saran selama penyusunan tugas TA ini.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Tim Brand Neige Jakarta yang telah memberikan kesempatan, kepercayaan, serta dukungan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan perancangan Tugas Akhir ini.
11. Terima kasih kepada kedua orang tua saya, Bapak Marthin Marbun dan Ibu Ardiana Purba, serta kakak saya Naomi Adisty Marbun, dan juga keluarga BOC atas doa, dukungan, dan semangat yang selalu mengiringi selama penyusunan Tugas Akhir ini. Segala pengorbanan dan kasih sayang yang diberikan sangat berarti bagi penulis.
12. Terima kasih kepada teman-teman saya di kampus yang namanya tidak dapat saya sebutkan satu per satu, atas dukungan, semangat, dan kebersamaan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Kehadiran kalian membuat proses ini terasa lebih ringan dan menyenangkan..

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

Medan, 30 Juni 2026

Penulis,



Jonathan Pehulisa Marbun
NIM. 2390473038

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penulisan	7
F. Manfaat Penulisan.....	8
1. Bagi Penulis	8
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	8
3. Bagi Masyarakat.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Fashion Brand	8
1. Fashion Brand Online	8
2. Fashion Brand Offline.....	9
3. Fashion Brand Online dan Offline	9
B. Diferensiasi Brand	9
C. Perancangan.....	10
D. Kolaborasi	10
E. Merchandise.....	11

F.	Perancangan Merchandise	12
1.	Fungsi Merchandise	12
2.	Konsep Visual Merchandise.....	13
3.	Pemilihan Media Merchandise.....	13
G.	Ilustrasi.....	13
1.	Ilustrasi Karakter.....	13
2.	Ilustrasi Iklan.....	14
3.	Ilustrasi Mode.....	14
4.	Ilustrasi Pola.....	14
5.	Ilustrasi Kemasan	14
H.	Sketsa	15
I.	Unsur-Unsur Desain Grafis	15
1.	Garis	16
2.	Bentuk	16
3.	Warna	17
4.	Tekstur.....	17
J.	Prinsip-Prinsip Desain Grafis.....	18
1.	Kesatuan (<i>Unity</i>)	19
2.	Keseimbangan (<i>Balance</i>)	19
3.	Penekanan (<i>Emphasis</i>)	19
4.	Kontras (<i>Contrast</i>)	19
5.	Irama (<i>Rhythm</i>).....	19
6.	Tipografi.....	19
7.	Tata Letak.....	20
K.	Perangkat Lunak Desain Merchandise.....	21
1.	<i>Canva</i>	21
2.	<i>PicsArt</i>	21
3.	<i>Snapseed</i>	22
L.	Sintesis Teori Perancangan.....	23
BAB III METODE PELAKSANAAN		24
A.	Data/Objek Penulisan.....	24

1. Profil perusahaan.....	24
2. Visi dan Misi	25
3. Struktur Perusahaan Brand Neige Jakarta.....	26
4. Objek Karya	27
B. Teknik Pengumpulan Data	28
1. Observasi.....	28
2. Wawancara	28
3. Studi Pustaka.....	29
C. Ruang Lingkup.....	29
1. Peran Penulis.....	29
2. Kategori Karya	30
3. Ide Kreatif	30
D. Metode Perancangan dan Langkah Kerja	31
1. Praproduksi (Persiapan)	31
2. Produksi (Pelaksanaan)	32
3. Pascaproduksi.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Pra-produksi/Perancangan.....	33
1. Observasi.....	33
2. Wawancara dan Komunikasi	34
3. Penyusunan <i>Moodboard</i>	35
4. Mempersiapkan Alat dan Bahan	39
B. Produksi.....	42
1. Sketsa Ilustrasi	42
2. Pewarnaan	46
3. Foto	53
4. <i>Editing</i>	57
C. Pascaproduksi.....	71
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA.....	80
----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Merchandise.....	12
Gambar 2 Jenis-jenis garis	16
Gambar 3 Jenis-jenis bentuk	17
Gambar 4 Jenis-jenis warna	17
Gambar 5 Jenis-jenis tekstur	18
Gambar 6 Tipografi	20
Gambar 7 Tata Letak (Layout)	20
Gambar 8 Logo Canva	21
Gambar 9 Logo PicsArt.....	22
Gambar 10 Logo Snapseed	23
Gambar 11 Logo Brand Neige Jakarta	25
Gambar 12 Struktur Perusahaan Brand Neige Jakarta	27
Gambar 13 Wawancara Daring Dengan Pemilik Usaha.....	29
Gambar 14 Observasi Akun Instagram Brand Neige	33
Gambar 15 Observasi Akun Shopee Brand Neige	34
Gambar 16 Wawancara melalui Zoom Meeting.....	34
Gambar 17 Komunikasi melalui WhatsApp	35
Gambar 18 Moodboard Phone Case "citygirl"	36
Gambar 19 Moodboard Phone Case "Girl Yorkie"	36
Gambar 20 Moodboard Sticker "Moon Girl"	37
Gambar 21 Moodboard Phone Case "Lotus"	38
Gambar 22 Moodboard Sticker Paperdoll.....	38
Gambar 23 Kertas Sketchbook Strathmore	39
Gambar 24 Pencil HB dan Pencil Warna Prismacolor	40
Gambar 25 Smartphone Iphone 17 Pro	41
Gambar 26 Laptop Macbook Air M1	41
Gambar 27 Sketsa Ilustrasi City Girl Phone Case.....	42
Gambar 28 Sketsa Ilustrasi Girl Yorkie Phone Case	43
Gambar 29 Sketsa Ilustrasi Girl Yorkie Phone Case	43
Gambar 30 Sketsa Ilustrasi Moon Girl Sticker	44
Gambar 31 Sketsa Ilustrasi Lotus Phone Case	44
Gambar 32 Sketsa Ilustrasi Stickers Paper Doll.....	45
Gambar 33 Sketsa Ilustrasi Pakaian	46
Gambar 34 Pewarnaan Ilustrasi City Girl Phone Case	47
Gambar 35 Pewarnaan Kulit	47
Gambar 36 Pewarnaan Pakaian.....	48
Gambar 37 Smartphone Iphone 17 Pro	48
Gambar 38 Pewarnaan Bunga Petal	49

Gambar 39 Pewarnaan bunga lotus dan daun teratai	49
Gambar 40 Pewarnaan latar belakang	50
Gambar 41 Pewarnaan pada bagian kulit	51
Gambar 42 Pewarnaan pada bagian wajah	51
Gambar 43 Pewarnaan pada bagian pakaian dalam	52
Gambar 44 Pewarnaan pada rambut dan alas kaki	52
Gambar 45 Pewarnaan Ilustrasi pakaian	53
Gambar 46 Foto Ilustrasi City Girl Phone Case	54
Gambar 47 Foto Ilustrasi Girl Yorkie Phone Case	54
Gambar 48 Foto Ilustrasi Moon Girl Sticker	55
Gambar 49 Foto Ilustrasi Lotus Phone Case	55
Gambar 50 Foto Ilustrasi Karakter Wanita	56
Gambar 51 Foto Ilustrasi Pakaian	56
Gambar 52 Rasio Lembar Editing	57
Gambar 53 Lembar Editing Putih	58
Gambar 54 Hasil Editing City Girl Phone Case	59
Gambar 55 Rasio Lembar Editing	60
Gambar 56 Background Remover di Picsart	60
Gambar 57 Color Grading di Snapseed	61
Gambar 58 Hasil Akhir Editing Girl Yorkie Phone Case	62
Gambar 59 Mengatur Perspektif Ilustrasi	63
Gambar 60 Mengatur Warna Putih pada Ilustrasi	63
Gambar 61 Hasil Akhir Editing Ilustrasi Moon Girl	64
Gambar 62 Mengatur Pencahayaannya Foto	65
Gambar 63 Mengatur Perspektif Foto	65
Gambar 64 Hasil Akhir Editing Lotus Phone Case	66
Gambar 65 Proses Editing Background dan Pakaian	67
Gambar 66 Proses Editing Komposisi Elemen	68
Gambar 67 Penambahan Outline Pada Elemen	68
Gambar 68 Proses Editing Informasi Pakaian	69
Gambar 69 Proses Editing Tipografi Judul	69
Gambar 70 Hasil Akhir Proses Editing Sticker Paper Doll	70
Gambar 71 Hasil Cetak Ketiga Phone Case	71
Gambar 72 Hasil Cetak Sticker Lingkaran	72
Gambar 73 Penempelan Sticker pada Kemasan Sabun	72
Gambar 74 Hasil Cetak Paper Doll Stickers	73
Gambar 75 Photoshoot 1	74
Gambar 76 Photoshoot 2	74
Gambar 77 Photoshoot 3	74
Gambar 78 Photoshoot 4	75
Gambar 79 Photoshoot 5	75

Gambar 80 Photoshoot 6	75
Gambar 81 Photoshoot 7	76
Gambar 82 Photoshoot 8	76
Gambar 83 Photoshoot 9	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Praproduksi.....	31
Tabel 2. Produksi.....	32
Tabel 3. Pascaproduksi.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis	84
Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir.....	85
Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian	88
Lampiran 4 : Surat Balasan Penelitian Tugas Akhir	89
Lampiran 5 : Surat Selesai Melakukan Penelitian	90
Lampiran 6 : Transkrip Wawancara	91
Lampiran 7 : Bukti-bukti Pengerjaan Tugas Akhir	94
Lampiran 8 : Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir.....	95