

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE BERNUANS
GAMING SEBAGAI MEDIA PROMOSI VISUAL
DI RUANG KOLEKTIF BINJAI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
RIZKI ANANDA FAUZAN KABAN
NIM: 2390473064

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Merchandise Bernuansa Gaming Sebagai
Media Promosi Visual Di Ruang Kolektif Binjai

Penulis : Rizki Ananda Fauzan Kaban

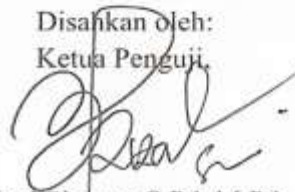
NIM : 2390473064

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, tanggal 13 Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Efrizal Siregar, S.Pd, M.Pd
NIP. 197205282006041001

Anggota I


Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn
NIP. 199002112019032021

Anggota II


Syafriyandi, S.Pd, M.Sn
NIP. 19920208020190331009

Mengetahui
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan


Murtopo, SE, M.Si
NIP. 197205282006041001



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Merchandise Bernuansa Gaming Sebagai
Media Promosi Visual Di Ruang Kolektif Binjai

Penulis : Rizki Ananda Fauzan Kaban

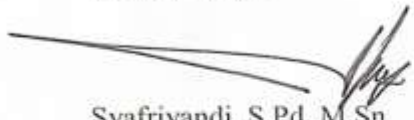
NIM : 2390473064

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

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

Pembimbing I



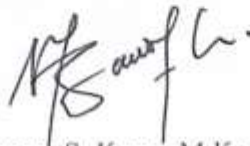
Syafriyandi, S.Pd, M.Sn
NIP. 19920208020190331009

Pembimbing II



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

Mengetahui
Koordinator Program Studi Desain



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS DARI PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Rizki Ananda Fauzan Kaban
NIM : 2390473064
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :
Perancangan Desain Merchandise Bernuansa Gaming Sebagai Media Promosi Visual
Di Ruang Kolektif Binjai adalah **original, belum pernah di buat oleh pihak lain,
dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari di temukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia di tuntutan dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Medan, 30 juni 2026


Rizki Ananda Fauzan Kaban
NIM. 2390473064

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rizki Ananda Fauzan Kaban
NIM : 2390473064
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Perancangan Desain Merchandise Bernuansa Gaming Sebagai Media Promosi Visual Di Ruang Kolektif Binjai, beserta perangkat yang ada.

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

Demikian pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Medan, 30 juni 2026



Rizki Ananda Fauzan Kaban
NIM. 2390473064

ABSTRAK

Merchandise design is one of the efforts that can be carried out to support the visual promotional media of a business. This study aims to produce gaming-themed merchandise designs as visual promotional media for Ruang Kolektif Binjai. The methods used include observation, interviews, and literature studies to obtain data relevant to the research needs. The design process was carried out through several stages, including data collection, design concept development, sketch creation, digitalization using Adobe Illustrator, and the application of designs to merchandise media. The discussion focuses on the application of design elements and principles, such as illustration, color, typography, and layout, which are adapted to the gaming concept on T-shirts, tote bags, and hats. The results of the study produced three merchandise designs that have been applied to each medium. Based on these results, it can be concluded that the design of gaming-themed merchandise is able to produce visual promotional media that aligns with the concept of Ruang Kolektif Binjai while being attractive and communicative.

Keywords: *Merchandise, Gaming, Promotional, Ruang, Kolektif*

Perancangan desain merchandise menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung media promosi visual suatu usaha. Penelitian ini bertujuan menghasilkan desain merchandise bernuansa gaming sebagai media promosi visual di Ruang Kolektif Binjai. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk memperoleh data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Proses perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, pengembangan konsep desain, pembuatan sketsa, digitalisasi menggunakan Adobe Illustrator, serta penerapan desain pada media merchandise. Pembahasan penelitian berfokus pada penerapan elemen dan prinsip desain, seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak yang disesuaikan dengan konsep gaming pada media kaos, tote bag, dan topi. Hasil penelitian menghasilkan tiga desain merchandise yang telah diaplikasikan pada masing-masing media. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain merchandise bernuansa gaming mampu menghasilkan media promosi visual yang sesuai dengan konsep Ruang Kolektif Binjai serta menarik dan komunikatif.

Kata Kunci: Merchandise, Gaming, Promosi, Ruang, Kolektif

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan Tugas Akhir yang diselenggarakan oleh program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai pembuat merchandise bernuansa gaming dengan menerapkan unsur desain grafis sebagai media promosi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Desain Merchandise Bernuansa Gaming Sebagai Media Promosi Visual Di Ruang Kolektif Binjai”.

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., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.MSI., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Murtopo, SE, M.Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Sudirman, S. Kom., M.Kom selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., selaku pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu serta tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
7. Fitri Evita, S.E., S.P.d., M.Sn selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

9. Ruang Kolektif Binjai yang memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
10. Bapak Edi Budiman Kaban dan Ibu Isma Azwita dan seluruh saudara penulis yang selalu memberikan dukungan doa, dan kasih sayang, serta motivasi kepada penulis selama pelaksanaan Praktik Industri hingga penyusunan laporan ini.
11. Teman-teman seperjuangan yang telah sabar membantu dan menemani penulis dalam suka ataupun duka.

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,



Rizki Ananda Fauzan Kaban
NIM. 2390473064

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
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 Merchandise	8
C. Unsur – Unsur Desain	9
D. Prinsip – Prinsip Desain	14
E. Promosi.....	15
F. Merchandise.....	17
G. Adobe Illustrator Sebagai Software Desain Merchandise.....	18
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	20
A. Data/Objek Penulisan	20
B. Teknik Pengumpulan Data	23
C. Ruang Lingkup	24

D.	Langkah Kerja	25
BAB IV PEMBAHASAN		33
A.	Proses Perancangan Merchandise	33
1.	Tahap Praproduksi	34
2.	Tahap Produksi	45
3.	Tahap Pascaproduksi	55
B.	Hasil Visualisasi Merchandise Gaming.....	55
BAB V PENUTUP		57
A.	Simpulan.....	57
B.	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		59
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Langkah Kerja	25
------------------------------	----