

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN MERCHANDISE PADA BEJE COFFEE
DENGAN MENERAPKAN UNSUR-UNSUR DESAIN GRAFIS
BERGAYA RETRO

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh
IQBAL RAMDHAN ESA
NIM: 2390473035

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Merchandise Pada Beje Coffee Dengan Menerapkan
Unsur-Unsur Desain Grafis Bergaya Retro
Penulis : Iqbal Ramdhan Esa
NIM : 2390473035
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, 23 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



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

Anggota 1



Rommel Sinaga, S.Pd. M.Pd
NIP 196202241985011001

Anggota 2



Syafriyandi, S.Pd, M.Sn
NIP 199202082019031009

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK PSDKU Medan



Murtopo, SE, M.Si
NIP 197205282006041001

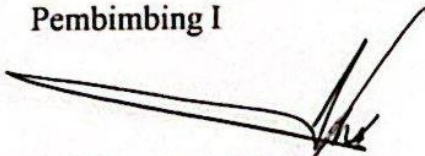
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN MERCHANDISE PADA BEJE COFFEE
DENGAN MENERAPKAN UNSUR-UNSUR DESAIN
GRAFIS

Penulis : Iqbal Ramdhan Esa
NIM : 2390473035
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

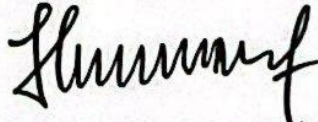
Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Medan,
29 juni 2026.

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Alwi Gery Agustan Siregar
NIP. 199008292024061001

Mengetahui

Koordinator Program Studi Desain



Eandunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 198006022002121001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Iqbal Ramdhan Esa
NIIM : 2390473035
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas akhir saya dengan judul : **Pembuatan Merchandise Pada Beje Coffee Dengan Menerepakan Unsur-unsur Desain Grafis.** 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, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,



SEPULUH RIBU RUPIAH
10000
METER
TEMPEL
B4D8BAOX059933682

Iqbal Ramdhan Esa
NIM: 2390473035

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Iqbal Ramdhan Esa
NIIM : 2390473035
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 Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pembuatan *Merchandise* Pada Beje Coffee Dengan Menerapkan Unsur-Unsur Desain Grafis.

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 di buat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar benarnya.

Medan, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,



Iqbal Ramdhan Esa
NIM: 2390473035

ABSTRACT

This final project aims to create merchandise for Beje Coffee by applying graphic design elements to produce products that reflect the identity of the coffee shop. The creation process was carried out through observation, interviews, documentation, and literature study to obtain data as the basis for developing the design concept. The production stages included concept development, manual sketching, illustration digitization, design composition, and mockup creation using digital design software. The final results consist of seven merchandise design, including three stickers, two mugs, and two tote bags. Throughout the design process, graphic design elements were applied consistently to create merchandise with an attractive visual appearance that represents the characteristics of Beje Coffee.

Keywords: *merchandise, graphic design elements, graphic design, Beje coffee.*

ABSTRAK

Tugas akhir ini bertujuan membuat *merchandise* pada Beje Coffee dengan menerapkan unsur-unsur desain grafis untuk menghasilkan produk yang mampu merepresentasikan karakter Beje Coffee. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka sebagai dasar dalam menentukan konsep desain. Proses pembuatan dilakukan melalui tahapan pengembangan konsep, pembuatan sketsa manual, digitalisasi ilustrasi, penyusunan desain, hingga pembuatan mockup menggunakan perangkat lunak desain. Hasil akhir berupa tujuh desain *merchandise* yang terdiri atas tiga desain stiker, dua desain mug, dan dua desain tote bag. Penerapan unsur-unsur desain grafis pada seluruh proses pembuatan menghasilkan desain *merchandise* yang memiliki tampilan visual yang menarik, konsisten, serta mampu merepresentasikan karakter Beje Coffee.

Kata kunci: *merchandise, unsur-unsur desain grafis, desain grafis, Beje Coffee.*

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 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai pembuat *merchandise* pada Beje Coffee dengan menerapkan unsur-unsur desain grafis. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Merchandise pada Beje Coffee dengan Menerapkan Unsur-Unsur Desain Grafis”.

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.A.K., Ph.D., 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., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Murtopo, SE, M.Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.
5. Sudirman, S.Kom.M.Kom., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
7. Alwi Gery Agustan Siregar, S.T., M.T sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan 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. Beje Coffee yang telah memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian Tugas Akhir.
10. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada kedua Orang Tua saya tercinta yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis, baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan laporan ini.
11. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada teman saya Iyan, Perdi, Bayu, Ipras, Van, Rifai, Mario, Aqil dan teman-teman seperjuangan yang selalu menemani dan memberikan dukungan yang baik dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

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

Medan, 29 Juni 2026



Iqbal Ramdhan Esa

NIM. 2390473035

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK.....	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
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. Desain Grafis.....	7
B. Merchandise	8
C. Unsur-Unsur Desain Grafis.....	9
1. Warna.....	10
2. Tipografi.....	11
3. Ilustrasi	12
4. Layout.....	13
D. Konsep Desain Retro.....	14
E. Software Desain	15
1. Procreate.....	15
2. Adobe Illustrator	16
3. Adobe Photoshop	17
BAB III METODE PELAKSANAAN	18

A. Data/Objek Penulisan.....	18
1. Profil Beje Coffee.....	18
2. Visi dan Misi Beje Coffee	19
1) Visi	19
2) Misi.....	19
3. Objek Karya	19
4. Spesifikasi Karya.....	19
1) Stiker	20
2) Mug	20
3) Tote Bag	20
B. Teknik Pengumpulan Data	20
1. Observasi	21
2. Wawancara	21
3. Studi Pustaka	21
C. Ruang Lingkup.....	21
1. Peran Penulis	21
2. Kategori Karya	22
3. Ide Kreatif	22
D. Langkah Kerja.....	22
1. Praproduksi (Persiapan)	22
2. Produksi (Pelaksanaan)	24
1) Pembuatan Sketsa Ilustrasi.....	24
2) Digitalisasi Desain	24
3) Mockup	25
3. Pascaproduksi.....	25
BAB IV PEMBAHASAN	27
A. Proses Perancangan Desain Merchandise	27
1. Praproduksi (Persiapan)	27
1) Riset.....	27
2) Konsep.....	28
3) Moodboard	29

2. Produksi (Pelaksanaan)	31
1) Pembuatan Sketsa ilustrasi	31
2) Digitalisasi Desain	36
a. Digitalisasi Desain Stiker	36
1. Desain Stiker Pertama	37
2. Desain Stiker Kedua	39
3. Desain Stiker Ketiga	40
b. Digitalisasi Desain Mug	42
1. Desain Mug Pertama	42
2. Desain Mug Kedua	44
c. Digitalisasi Desain Tote Bag	46
1. Desain Tote Bag Pertama	46
2. Desain Tote Bag Kedua	48
3) Mockup	49
a. Mockup Stiker	50
b. Mockup Mug	50
c. Mockup Tote Bag	51
3. Pascaproduksi	52
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Merchandise</i>	8
Gambar 2. Warna.....	10
Gambar 3. Tipografi	11
Gambar 4. Ilustrasi	12
Gambar 5. <i>Layout</i> desain <i>merchandise</i>	13
Gambar 6. Desain Retro	14
Gambar 7. <i>Procreate</i>	15
Gambar 8. <i>Adobe Illustrator</i>	16
Gambar 9. <i>Adobe Photoshop</i>	17
Gambar 10. Logo Beje Coffee	18
Gambar 11. Diagram langkah kerja	22
Gambar 12. Diskusi dengan pemilik Beje Coffee.....	28
Gambar 13. <i>Moodboard</i> desain.....	30
Gambar 14. Sketsa karakter cup ke-1	31
Gambar 15. Sketsa karakter cup ke-2	32
Gambar 16. Sketsa karakter cup ke-3	32
Gambar 17.sketsa karakter cup ke-4	33
Gambar 18. Tampilan awal <i>Procreate</i>	33
Gambar 19. Ilustrasi digital karakter ke-1.....	34
Gambar 20. Ilustrasi digital karakter ke-2.....	35
Gambar 21. Ilustrasi digital karakter ke-3.....	35

Gambar 22. ilustrasi digital karakter ke-4.....	36
Gambar 23. Desain stiker pertama	37
Gambar 24. Hasil desain stiker pertama	38
Gambar 25. Desain stiker kedua	39
Gambar 26. Hasil desain stiker kedua.....	39
Gambar 27. Desain stiker ketiga	41
Gambar 28. Hasil desain stiker ketiga	41
Gambar 29. Desain mug pertama.....	43
Gambar 30. Hasil desain mug	43
Gambar 31. Desain mug kedua	44
Gambar 32. Hasil desain mug	45
Gambar 33. Desain <i>tote bag</i> pertama	47
Gambar 34. Hasil desain <i>tote bag</i>	47
Gambar 35. Desain <i>tote bag</i> kedua	48
Gambar 36. Hasil desain <i>tote bag</i>	49
Gambar 37. Mockup stiker.....	50
Gambar 38. Mockup mug	51
Gambar 39. Mockup <i>tote bag</i>	52
Gambar 40. Hasil finalisasi <i>merchandise</i>	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah Kerja Praproduksi.....	23
Tabel 2. Langkah Kerja Produksi.....	24
Tabel 3. Langkah Kerja Pascaproduksi.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	57
Lampiran 2. Lembar Pembimbing I.....	58
Lampiran 3. Lembar Pembimbing II.....	59
Lampiran 4. Surat Pengantar Tugas akhir.....	60
Lampiran 5. Surat Balasan Tugas Akhir.....	61
Lampiran 6. Surat Pernyataan Selesai Penelitian.....	62
Lampiran 7. Transkrip Wawancara.....	63
Lampiran 8. Bukti Pengerjaan.....	66
Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan.....	67