

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VISUAL MERCHANDISE PADA BAND JARAK
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Strata satu (S1)



Khairul Fikri

NIM: 42321010109

Dosen Pembimbing

Nurlela S. Sn, M. Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2025

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairul Fikri
Nomor Induk Mahasiswa : 42321010109
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 19/08/2025

Yang **memberikan** pernyataan,



Khairul Fikri


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Khairul Fikri
NIM : 42321010109
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Merchandise Band Jarak
Sebagai Media Promosi

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Nurlela, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0329038202
Ketua Penguji : Nurlela, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0329038202
Penguji 1 : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0321128506
Penguji 2 : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0304039101



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Visual Merchandise Band Jarak sebagai Media Promosi”. Tugas akhir ini disusun sebagai bentuk implementasi keilmuan dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam menciptakan media promosi yang tidak hanya komunikatif, namun juga memiliki nilai estetika dan emosional bagi audiens. Band Jarak, sebagai subjek utama perancangan, dipilih karena memiliki karakter kuat dalam visual dan musiknya, namun masih belum memaksimalkan potensi media merchandise sebagai alat promosi. Oleh karena itu, melalui pendekatan design thinking, penulis merancang serangkaian merchandise visual yang mampu memperkuat identitas band sekaligus menjembatani hubungan antara band dan penggemarnya. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Nurlela S.Sn, M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan arahan selama proses perancangan berlangsung.
2. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Mercu Buana.
3. Rizal Bay Khaqi, S, Ds., M.Sn, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat terarah dan siap membantu dalam setiap tahap penulisan laporan ini.
4. Kedua orang tua saya yang selalu menyertai doanya, dukungan, dan support untuk mengerjakan penulisan tugas akhir ini.
5. Band Jarak yang telah memberikan izin dan dukungan sangat suportif terhadap proyek ini.
6. Responden yang telah bersedia menjadi bagian dari proses pengumpulan data melalui kuisioner maupun wawancara.

7. teman-teman seperjuangan terutama keluarga sampax, yang telah menjadi bagian penting dalam proses panjang ini. Terima kasih atas diskusi, tawa, stres bersama, dan segala bentuk dukungan yang tak ternilai goodluck all.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini ke depannya.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif dalam dunia desain komunikasi visual, khususnya dalam pengembangan media promosi berbasis merchandise musik lokal.



Tangerang, 26 Juli 2025

Khairul Fikri

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Perkembangan industri musik independen di Indonesia mendorong para musisi untuk terus berkembang dalam mengembangkan strategi promosi. Salah satu cara yang efektif dan dekat dengan fans adalah dengan menggunakan merchandise sebagai sarana promosi. Dengan menuangkan karya ilustrasi bergambar seluruh personal dengan identitas masing-masing dari gaya rambut dan postur tubuh. Penelitian ini bertujuan merancang desain merchandise untuk band Jarak yang tidak hanya berfungsi sebagai produk yang dijual, tetapi juga menjadi alat promosi yang memperkuat identitas visual band tersebut. Dalam proses perancangan ini, digunakan beberapa metode seperti melakukan wawancara dengan anggota band, mengamati audiens, serta mendistribusikan kuesioner untuk memahami selera pasar target. Hasilnya berupa berbagai jenis merchandise seperti kaos, stiker, dan poster dengan desain yang menggambarkan gaya visual khas genre band Jarak, yaitu nuansa gelap, ekspresif, dan bersifat alternatif. Desain merchandise ini diharapkan dapat memperkuat citra band di mata audiens, meningkatkan daya tarik promosi, serta membangun hubungan emosional yang lebih kuat antara band dan para penggemarnya.

Kata Kunci: Perancangan, Visual Merchandise, Promosi, Band Jarak, Identitas Visual

ABSTRACT

The growth of the independent music industry in Indonesia is driving musicians to continuously develop promotional strategies. One effective and engaging way to connect with fans is through the use of merchandise as a promotional tool. This involves creating illustrations depicting the entire band, each with their own unique identity, including hairstyles and body postures. This research aims to design merchandise for the band Jarak that not only serves as a product for sale but also serves as a promotional tool that strengthens the band's visual identity. The design process utilized several methods, including interviews with band members, audience observation, and questionnaires to understand the preferences of the target market. The resulting merchandise includes various types of t-shirts, stickers, and posters, with designs that reflect Jarak's distinctive visual style: dark, expressive, and alternative. This merchandise design is expected to strengthen the band's image in the eyes of the audience, increase promotional appeal, and build a stronger emotional connection between the band and its fans.

Keywords: *Design, Visual Merchandise, Promotion, Jarak Band, Visual Identity*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II	5
METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas Karya.....	5
2.2 Target Perancangan	10
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	10
2.4 Studi Estetika	11
2.5 Keterampilan.....	30
2.6 Biaya Pra Produksi dan Produksi.....	31
2.7 Skema Proses Desain	31
2.8 Empathize	32
BAB III.....	39
METODELOGI PENELITIAN	39
3.1 Positioning Statement dan Konsep Desain	39
3.2 Strategi Pesan.....	41
3.3 Strategi Visual	42
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	42

BAB IV.....	44
HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Deskripsi Karya	44
4.1.1 Visual Karya.....	44
4.1.2 Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan	49
4.2 Pameran Karya.....	54
4.3 Hasil Uji Desain.....	56
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	60
BAB V	62
PENUTUP.....	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	66



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Inspirasi Karya	6
Tabel 2. 2 Biaya Pra Produksi dan Produksi	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Retro atau Vintage	15
Gambar 2. 2 Minimalis	15
Gambar 2. 3 Surreal dan Fantasi	16
Gambar 2. 4 Gelap dan Gloomy	16
Gambar 2. 5 Pop Art	17
Gambar 2. 6 Garis	21
Gambar 2. 7 Warna.....	22
Gambar 2. 8 Typografi	25
Gambar 2. 9 Layout.....	26
Gambar 2. 10 Skema Proses Desain	32
Gambar 2. 11 Tahapan Ideate.....	37
Gambar 4. 1 Konsep Awal.....	45
Gambar 4. 2 Konsep Akhir.....	46
Gambar 4. 3 Perpaduan Warna	47
Gambar 4. 4 Typografi I.....	48
Gambar 4. 5 Typografi II.....	48
Gambar 4. 6 Font	49
Gambar 4. 7 Gambar Poster	51
Gambar 4. 8 Gambar Kaos.....	52
Gambar 4. 9 Gambar Bundling	53
Gambar 4. 10 Poster Acara Pameran	54
Gambar 4. 11 Dokumentasi Pameran.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu asistensi	66
Lampiran 2 Catatan Revisi.....	67
Lampiran 3 Pernyataan Similarity Check	70
Lampiran 4 Hasil kusioner	71
Lampiran 5 Surat Hasil Nilai Tugas Akhir.....	75
Lampiran 6 Hasil Turnitin.....	76
Lampiran 7 Dokumentasi Pameran.....	77



UNIVERSITAS
MERCU BUANA