



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERANCANGAN DESAIN *MERCHANDISE* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MUSEUM LAYANG-LAYANG INDONESIA**



**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

UNIVERSITAS
DENDY MAHENDRA
42322010073
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERANCANGAN DESAIN *MERCHANDISE* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MUSEUM LAYANG-LAYANG INDONESIA**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

UNIVERSITAS
DENDY MAHENDRA
42322010073
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dendy Mahendra

NIM : 42322010073

Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif/Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
"Perancangan Desain Merchandise Sebagai Media Promosi Museum Layang-
layang Indonesia"

adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 25 Agustus 2026



Dendy Mahendra

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Dendy Mahendra

NIM : 42322010073

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Desain Merchandise Sebagai Media Promosi Museum Layang-Layang Indonesia”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 17%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Dendy Mahendra
NIM : 42322010073
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Merchandise Sebagai Media
Promosi Museum Layang-Layang Indonesia

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 23 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

NIDN: 318017604

MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



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

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual



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

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Andi Adriansyah, M.Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Dr. Agus Budi Setiawan, S.Ds., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds., selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas arahan, motivasi, kepedulian, serta dukungan yang senantiasa diberikan kepada penulis selama perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir.
6. Fachmi Khadam Khairil, S.Pd., M.Pd. dan Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom yang telah memberikan bimbingan, kepercayaan, serta berbagai kesempatan berharga bagi penulis untuk berkembang selama menempuh perkuliahan.
7. Anwar Maulana, S.T. Staf Tata Usaha Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam berbagai keperluan administrasi selama proses penyusunan Tugas Akhir.
8. Seluruh keluarga besar Museum Layang-Layang Indonesia, yang telah memberikan izin penelitian, kesempatan untuk melaksanakan pameran karya, serta dukungan dan masukan selama proses perancangan berlangsung.

9. Keluarga tercinta, terutama Mamah dan Kak Dea, Kak Lia yang senantiasa memberikan doa, dukungan, baik secara moral maupun material, serta motivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan di DKV, terlebih *Theboyz* (Setyo, Rafli, Taddeo, Aziz, dan Adet), yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan selama masa awal perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir.
11. Sahabat-sahabat di Dekanat Fakultas Desain dan Seni Kreatif, yaitu Fredi, Raysa, Meli, Selina, Abir, Kevin, Dul, Eulis, Amel, Nia, dan Berlian, atas dukungan, kebersamaan, serta semangat yang diberikan selama proses magang hingga penyusunan Tugas Akhir.
12. Alyssa Edwina Imad Khalid Bakhour, yang telah menjadi sosok inspiratif dan sumber motivasi bagi saya, Membantu saya membangun rasa percaya diri, serta mendorong saya untuk terus berkembang.
13. Timo, kucing kesayangan saya, yang selalu menjadi penghibur dan penyemangat sehingga membantu mengurangi stres selama proses penyusunan Tugas Akhir.
14. Yang terakhir, kepada *Bangtan Sonyeondan* (BTS), yang tanpa mengenal penulis secara pribadi, namun melalui karya-karyanya mampu memberikan semangat, harapan, dan keberanian untuk terus bertahan, bangkit, serta menyelesaikan setiap proses hingga Tugas Akhir ini selesai.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 15 Juli 2026



Dendy Mahendra

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dendy Mahendra
NIM : 42322010073
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif/DKV
Judul Tugas Akhir : "Perancangan Desain Merchandise Sebagai media promosi Museum Layang-Layang Indonesia"

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, 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 saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 22 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Dendy Mahendra

PERANCANGAN DESAIN *MERCHANDISE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI MUSEUM LAYANG-LAYANG INDONESIA

DENDY MAHENDRA

ABSTRAK

Museum Layang-Layang Indonesia memiliki peran dalam melestarikan budaya layang-layang Nusantara, namun media promosi berupa *merchandise* yang dimiliki masih terbatas. Penelitian ini bertujuan merancang desain *merchandise* sebagai media promosi yang mampu memperkenalkan budaya layang-layang Indonesia kepada anak-anak dan keluarga. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner. Konsep visual yang diterapkan adalah *Playful Cultural Branding* dengan ilustrasi karakter bergaya chibi yang terinspirasi dari tiga layang-layang tradisional, yaitu Kaghati Kolohe, Janggan, dan Koang. Hasil perancangan diwujudkan dalam berbagai media *merchandise*, seperti *tumbler*, *tote bag*, *notebook*, kaos, *puzzle*, *mug*, piring, gantungan kunci, dan stiker. Berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi, mayoritas responden menilai *merchandise* memiliki tampilan yang menarik, komunikatif, serta mampu memperkenalkan budaya layang-layang Indonesia sehingga layak digunakan sebagai media promosi Museum Layang-Layang Indonesia.

Kata kunci: *Merchandise*, media promosi, Museum Layang-Layang Indonesia, budaya layang-layang.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

MERCHANDISE DESIGN AS A PROMOTIONAL MEDIUM FOR THE INDONESIAN KITE MUSEUM

DENDY MAHENDRA

ABSTRACT

The Indonesian Kite Museum plays an important role in preserving and promoting the cultural heritage of traditional Indonesian kites. However, the museum's promotional merchandise is still limited. This study aims to design a merchandise collection as a promotional medium to introduce Indonesian kite culture to children and families. Data were collected through observations, interviews, literature reviews, documentation, and questionnaires. The visual concept adopted is Playful Cultural Branding, featuring chibi-style character illustrations inspired by three traditional Indonesian kites: Kaghati Kolohe, Janggan, and Koang. The final designs were implemented into various merchandise products, including tumblers, tote bags, notebooks, T-shirts, puzzles, mugs, plates, keychains, and stickers. The evaluation results indicate that the majority of respondents considered the merchandise visually appealing, communicative, and effective in introducing Indonesian kite culture. Therefore, the merchandise is considered suitable as a promotional medium for the Indonesian Kite Museum.

Keywords: Merchandise, promotional media, Indonesian Kite Museum, Indonesian kite culture.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Permasalahan Rancangan	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
1.4.1 Bagi Perancang	3
1.4.2 Bagi Museum Layang-Layang Indonesia	3
1.4.3 Bagi Universitas.....	3
1.4.4 Bagi Masyarakat	3
BAB II. METODE PERANCANGAN	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target Perancangan	10
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi.....	10
2.3.1 Layout	11
2.3.2 Gaya Visual	12

2.3.3 Warna	15
2.3.4 Typografi	15
2.4 Skema Proses Desain	16
BAB III. ANALISIS DATA & PERANCANGAN	44
3.1 Model Bisnis Perancangan Produk	44
3.2 <i>Positioning</i> & Konsep Desain.....	45
3.2 Strategi Pesan (<i>Key Message</i>).....	47
3.3 Strategi Visual	47
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	51
3.4 1 Pameran dan Display <i>Merchandise</i>	51
3.4. 2 Penyampaian Informasi Melalui Katalog.....	52
3.4 3 Interaksi dan Evaluasi Pengunjung	53
3.4 4 Distribusi <i>Merchandise</i>	55
BAB IV. HASIL KARYA DKV.....	57
4.1 Deskripsi Karya.....	57
4.2 Hasil Relevansi Karya dengan Perancangan.....	64
4.3 Pameran Karya	65
4.4 Hasil Uji Desain	67
4.5 Evaluasi Perancangan Karya.....	80
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 1 Karya Terdahulu	4
Tabel 2.2 1 Target Perancangan	10
Tabel 2.3.2 1 Karakteristik Visual.....	13
Tabel 2.4 1 Kategori Kebutuhan Promosi	19
Tabel 2.4 2 Kategori Kebutuhan Promosi	21
Tabel 2.4 3 Tahapan Produksi Visual Karakter dan suasana	22
Tabel 2.4 4 Penerapan Layout Desain pada media <i>merchandise</i>	29
Tabel 2.4 5 Mockup Visual <i>Merchandise</i>	36
Tabel 3.1 1 Business Model Canvas (2026).....	44
Tabel 3.3 1 Karakteristik Visual.....	49
Tabel 4.4 1 Karakteristik Responden Primer	67
Tabel 4.4 2 Umpan Balik Responden Primer usia 6-12 Tahun	68
Tabel 4.4 3 Umpan Balik Responden Sekunder.....	72
Tabel 4.4 4 Komponen Biaya Produksi.....	77
Tabel 4.4 5 Harga Jual Merchandise	78
Tabel 4.4 6 Rekapitulasi Penjualan <i>Merchandise</i>	79

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 1 1 Layout Desain <i>Merchandise</i> (Sumber: Pinterest)	11
Gambar 2.3 2 1 Layang-layang Khagati Kolohe, Janggan Bali dan Koangan Jakarta (Sumber: Google 2026)	13
Gambar 2.3 2 2 Karakter <i>Chibi Art</i> (Sumber: Pinterest).....	14
Gambar 2.3 3 1 Warna (Sumbe Google 2026)	15
Gambar 2.3.4 1 <i>Typography</i> (Sumber: Pinterest 2026).....	15
Gambar 2.4 1 Metode <i>Glass Box</i> (Sumber: Analisis Pribadi).....	16
Gambar 2.4 2 Kondisi <i>giftshop</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)	18
Gambar 2.4 3 observasi museum (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	18
Gambar 2.4 4 <i>Mindmapping</i> (Sumber: Analisis pribadi)	20
Gambar 3.1 1 Palet warna (Sumber: Analis Pribadi)	46
Gambar 3.1 2 Tipografi (Sumber: Dafont.com).....	46
Gambar 3.4 1 Eksporasi Visual (Sumber: Google 2026)	48
Gambar 3.4 1 Strategi Distribusi (Sumber: Analisa Pribadi 2026).....	51
Gambar 3.4 1 <i>Booth</i> Pameran (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	51
Gambar 3.4 2 Katalog Produk (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	52
Gambar 3.4. 3. 1 Interaksi dan pengunjung (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	53
Gambar 3.4. 3. 2 Interaksi dan pengunjung (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	54
Gambar 3.4 4 Distribusi Pengunjung (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	55
Gambar 4.1 1 <i>Tumbler</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	58
Gambar 4.1 2 <i>Bucket Hat</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	58
Gambar 4.1 3 <i>Totebag</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	59
Gambar 4.1 4 <i>Notebook Hardcover</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	59
Gambar 4.1 5 <i>Notebook Spiral</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	59
Gambar 4.1 6 <i>T-Shirt</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	59
Gambar 4.1 7 Payung (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	60
Gambar 4.1 8 <i>Puzzle</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	60
Gambar 4.1 9 Celengan (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	60

Gambar 4.1 10 <i>Mug</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	60
Gambar 4.1 11 Piring (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	61
Gambar 4.1 12 Magnet Kulkas (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	61
Gambar 4.1 13 Gantungan Kunci (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	61
Gambar 4.1 14 Stiker <i>cut</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	61
Gambar 4.1 15 Stiker <i>Pack</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	62
Gambar 4.1 16 Pin (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	62
Gambar 4.1 17 <i>X Banner</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	62
Gambar 4.1 18 Display Produk Merchandise (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	63
Gambar 4.1 19 Banner dan Meja display (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).	64
Gambar 4.1 20 Katalog (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026)	64
Gambar 4.3 1 Pembukaan Pameran Pelayang Nusantara (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	66
Gambar 4.3 2 Display Karya Pameran (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	66
Gambar 4.3 3 Interaksi Pengunjung (Sumber: Dokumentasi Pribadi 2026).....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu asistensi tugas akhir.....	87
Lampiran 2. Catatan Dosen Penguji.....	88
Lampiran 3. Similarity Check.....	89
Lampiran 4. Foto Pelaksanaan Pameran	91
Lampiran 5. Kuesioner.....	92

