

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE
DALAM EVENT “BENYAMIN DAYS”**



Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Disusun Oleh:
Restiana Artha Griyani
41910010051
Desain Produk

Pembimbing:
Ir. Edy Muladi, M.Si

**FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2014**

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

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2013/2014

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata Satu (S1). Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Merchandise Dalam Event “Benyamin Days”

Disusun Oleh :

Nama : Restiana Artha Griyani

NIM : 41910010051

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang Sarjana pada tanggal 13 Juli 2014.

Pembimbing,

Ir. Edy Muladi, M.Si

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Hady Soedawanto, ST, M.Ds

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Restiana Artha Griyani
NIM : 41910010051
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila 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, 20 Juli 2014

Yang memberikan pernyataan



Restiana Artha Griyani



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Merchandise Dalam Event Benyamin’s Days” ini pada waktunya.

Dalam penyusunan tugas atau materi ini, tidak sedikit hambatan yang Penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan materi ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga kendala-kendala yang penulis hadapi teratasi. Pada kesempatan ini, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama melaksanakan serta menyelesaikan Tugas Akhir dan penyusunan laporan ini, antara lain kepada:

1. Ir. Edy Muladi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain serta selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memberikan nasehat dan arahan sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Terima kasih untuk tidak terlalu serius selama proses bimbingannya.
2. Hady Soedarwanto, ST., M.Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana.
3. Zulfikar Saiban, S.Pd, selaku Koordinator Tugas Akhir Desain Produk, Universitas Mercu Buana.
4. Denta Mandra Pradipta Budiastomo, S.Ds M.Si, selaku dosen Pembimbing Riset Desain sebelumnya. Terima kasih telah memberikan ilmu dan pengalaman sehingga dapat Penulis jadikan pembelajaran untuk menjalani proses Tugas Akhir.
5. Hapiz Islamsyah, selaku dosen yang juga merangkap sebagai teman nongkrong bersama tim acara Benyamin’s Days. Terima kasih atas bantuan dan sharing pengalamannya. Semoga cepat mendapatkan jodoh.
6. Bens Radio yang telah memberikan izin terhadap terselenggaranya acara Benyamin’s Days ini.
7. Mas Tri, selaku koordinator Pasar Malam Dadap yang telah memberikan izin untuk menggunakan tempat serta mendukung acara ini hingga berjalan dengan lancar.
8. Orangtua dan keluarga khususnya pak suwoto ganteng yang telah membantu secara doa, materi dan semangat, serta sahabat-sahabat ijoo yang membantu banget iki, ella, amet, dan flatnose makasi buat supportnya. Peluk dulu sini. (づ´3´)づ

9. Teman-teman Tugas Akhir tim Benjamin's Days; Karina Tirtada, Mayang Deta, Suhestiwi, Seno Wirawan, Eben Ezer, dan Bang Iyan Priatno. Terima kasih atas kerjasamanya selama 4 bulan terakhir dan mau bekerja keras untuk mewujudkan acara ini. Kita berjuang bersama, lulus bersama. Toss dulu! (* ^ □ ^)/(^ □ ^ *)
10. Dan, teman – teman Universitas Mercu Buana Desain Produk 2010. Terima kasih atas kebersamaannya selama 4 tahun ini. Selamat untuk yang sudah lulus dan semangat untuk yang sedang menyiapkan Tugas Akhir di semester mendatang. Semangat teman-teman. Kerja keras pasti akan terbayarkan sesuai dengan seberapa usaha keras kalian. Peluk dulu sini. (つ`3`)つ

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini jauh dari sempurna, baik dari segi penyusunan, bahasan, ataupun penulisannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga hasil laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan menjadi sumbangan pemikiran kepada pembaca khususnya para mahasiswa Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 20 Juli 2014

Restiana Artha Griyani



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN1	
A. Latar Belakang	2
B. Orisinalitas (<i>State of The Art</i>)	2
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1. Tujuan Perancangan	4
2. Manfaat Perancangan	4
D. Peluang dan Tantangan Studi.....	5
1. Peluang Studi	5
2. Tantangan Studi di Masa Datang	6
E. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	6
BAB II METODOLOGI.....	7
A. Kerangka Berfikir Studi.....	7
B. Proses Perancangan (Strategi Desain)	8
1. Strategi Desain	8
2. Rincian Proses Perancangan.....	8
BAB III DATA PERANCANGAN.....	11
A. Tabel Data Perancangan.....	11
B. Rincian Data Perancangan.....	12
1. Benyamin Sueb	12
2. Merchandise	14
3. Bahan-bahan Merchandise.....	18
a. Kaos	18
b. Macam-Macam Bahan Kaos kaos	20
c. Jenis Rajutan kaos	22
d. Jenis-Jenis Sablon kaos.....	23
4. Kertas	27
5. Ilustrasi dan Layout.....	27
6. Tipografi.....	29
7. Warna	31
a. Warna Primer.....	32
b. Warna Sekunder	32
c. Warna Tersier	33
8. Guidelines Visual “Benyamin’s Days”	33
a. Konsep Acara	33
b. Konsep Visual	34
c. Warna	36

d. Media Aplikasi	36
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	40
A. Ide/Gagasan Perancangan.....	40
1. Ide Desain.....	40
2. Inovasi Desain	40
B. Sasaran Desain	41
C. Pendekatan Estetis Desain.....	41
D. Muatan Lokal Dalam Perancangan Karya Desain	42
BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN.....	43
A. Kaos.	43
1. Desain Kaos 1	43
2. Desain Kaos 2.....	44
3. Desain Kaos 3.....	45
4. Desain Kaos 4.....	46
5. Desain Kaos 5.....	47
6. Desain Kaos 6.....	48
B. Pin....	49
C. Tempat Minum	50
D. Packaging Tempat Minum.....	52
E. Topi	53
BAB VI PAMERAN KARYA TUGAS AKHIR	54
A. Tema Pameran Bersama.....	54
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pameran	54
C. Layout Pameran.....	54
D. Foto Dokumentasi Acara.....	55

KEPUSTAKAAN
LAMPIRAN

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Display Produk.....	3
Gambar 1.2 Merchandise.....	3
Gambar 1.3 Merchandise.....	3
Gambar 1.4 Merchandise.....	4
Gambar 3.1 Warna Primer	32
Gambar 3.2 Warna Sekunder.....	32
Gambar 3.3 Warna Tersier	33
Gambar 3.4 Logo Benyamins Days	34
Gambar 3.5 Proses Perancangan Logo	35
Gambar 3.6 Tagline	35
Gambar 3.7 Jenis Warna Logo	37
Gambar 3.8 Pengaplikasian logo pada media hadiah	37
Gambar 3.9 Pengaplikasian logo pada media merchandise	38
Gambar 3.10 Pengaplikasian logo pada media publikasi.....	39
Gambar 3.11 Pengaplikasian logo pada media permainan	39
Gambar 5.1 Desain Kaos 1	43
Gambar 5.2 Desain Kaos 2	44
Gambar 5.3 Desain Kaos 3.....	45
Gambar 5.4 Desain Kaos 4.....	46
Gambar 5.5 Desain Kaos 5.....	47
Gambar 5.6 Desain Kaos 6	48
Gambar 5.7 Desain Pin.	49
Gambar 5.8 Desain Tempat minum	50
Gambar 5.9 Desain Packaging Tempat Minum.....	52
Gambar 5.10 Desain Topi.....	53
Gambar 6.1 Denah Lokasi Pasar Malam Dadap	54
Gambar 6.2 Dokumentasi Acara.....	55
Gambar 6.3 Dokumentasi Acara.....	55
Gambar 6.4 Dokumentasi Acara.....	56
Gambar 6.5 Dokumentasi Acara.....	56
Gambar 6.6 Dokumentasi Acara.....	57
Gambar 6.7 Dokumentasi Acara.....	57
Gambar 6.8 Dokumentasi Acara.....	58
Gambar 6.9 Dokumentasi Acara.....	58
Gambar 6.10 Dokumentasi Acara.....	58
Gambar 6.11 Tim Benyamin's Days	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berfikir Studi.....	7
Tabel 2.2 Strategi Desain	8
Tabel 3.1 Tabel Data Perancangan	11

