



UNIVERSITAS DIPONEGORO

**PRODUKSI DESAIN *MERCHANDISE* SEBAGAI MEDIA *BRANDING*
PROGRAM AYO WISATA KE SEMARANG DI DINAS KEBUDAYAAN
DAN PARIWISATA KOTA SEMARANG**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Program Studi STr. Informasi dan Hubungan
Masyarakat Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang**

Oleh:

Nabilla Mira Andini

40020619650106

**PROGRAM STUDI STr. INFORMASI DAN HUBUNGAN MASYARAKAT
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2023



UNIVERSITAS DIPONEGORO

**PRODUKSI DESAIN *MERCHANDISE* SEBAGAI MEDIA *BRANDING*
PROGRAM AYO WISATA KE SEMARANG DI DINAS KEBUDAYAAN
DAN PARIWISATA KOTA SEMARANG**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Program Studi STr. Informasi dan Hubungan
Masyarakat Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang**

Oleh:

Nabilla Mira Andini

40020619650106

**PROGRAM STUDI STr. INFORMASI DAN HUBUNGAN MASYARAKAT
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa Tugas Akhir ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Nama : Nabilla Mira Andini

NIM : 40020619650106

Tanda Tangan :



Tanggal : 28 November 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PRODUKSI DESAIN *MERCHANDISE* SEBAGAI MEDIA *BRANDING*
PROGRAM AYO WISATA KE SEMARANG DI DINAS KEBUDAYAAN
DAN PARIWISATA KOTA SEMARANG**

Oleh

Nabilla Mira Andini

40020619650106

Semarang, 28 November 2023

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom.

NIP. 199202122020122022

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :
Nama : Nabilla Mira Andini
NIM : 40020619650106
Program Studi : Informasi dan Hubungan Masyarakat
Judul Tugas Akhir : Produksi Desain *Merchandise* sebagai
Media *Branding* Program Ayo Wisata ke
Semarang di Dinas Kebudayaan dan
Pariwisata Kota Semarang

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (STr.) pada Program Studi Sarjana Terapan Informasi dan Humas Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

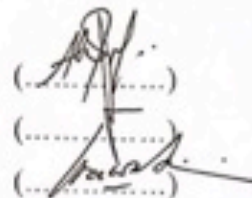
TIM PENGUJI

Pembimbing : Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom.

Penguji I : Ghozian Aulia Pradhana, S.I.Kom., M.A.

Penguji II : Yayuk Endang Irawati, S.S., M.A.

(.....)
(.....)
(.....)



Semarang, 28 November 2023
Ketua Prodi Informasi dan Humas,



Dra. Sri Indrahti, M.Hum.
NIP. 196602151991032001

KATA PENGANTAR

Project Tugas Akhir penulis dengan judul “Produksi Desain *Merchandise* sebagai Media *Branding* Program Ayo Wisata ke Semarang di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Sarjana Terapan Informasi dan Hubungan Masyarakat. Pada penulisan Tugas Akhir ini, Bab I “Pendahuluan” berisi mengenai latar belakang dan alasan pemilihan tema *project* disertai dengan *survey online* yang dilakukan melalui media *social* Instagram dan data-data pendukung lainnya, kemudian rumusan masalah dan tujuan penulis mengusulkan *project* ini, hingga manfaat dan luaran yang dihasilkan dalam Tugas Akhir penulis.

Bab II “Tinjauan Pustaka” berisi mengenai karya terdahulu yang dijadikan penulis sebagai referensi dan acuan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Bab III “Metode” berisi mengenai *profile* klien yang digunakan dalam *project* Tugas Akhir penulis, yaitu program Ayo Wisata ke Semarang di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, bagan alur pembuatan, teknik pengumpulan data awal, metode pelaksanaan, konsep penciptaan karya, rancangan karya, tata cara pembuatan, proses pengujian, *timeline* pelaksanaan, hingga rancangan anggaran dana dan pembagian tugas. Bab IV “Hasil dan Pembahasan” membahas mengenai analisis masalah dan hasil akhir perancangan *project* Tugas Akhir serta hasil *review* produk. Terakhir, Bab V “Penutup” berisi mengenai kesimpulan dan saran *project* Tugas Akhir penulis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Produksi Desain *Merchandise* sebagai Media *Branding* Program Ayo Wisata ke Semarang di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang”. Pada kesempatan ini dengan rasa hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih karena telah mendukung, membimbing, dan membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan dan penyusunan Tugas Akhir ini kepada:

1. Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro, Prof Dr. Ir. Budiyo, M. Si.
2. Ketua Program Studi STr. Informasi dan Hubungan Masyarakat, Dra. Sri Indrahti, M.Hum.
3. Dosen Pembimbing Tugas Akhir, Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom.
4. Dosen Wali sekaligus sebagai penguji Tugas Akhir, Ghozian Aulia Pradhana S.I.Kom., M.A.
5. Dosen Penguji Tugas Akhir, Yayuk Endang Irawati S.S., M.A.
6. Sub Koordinator Informasi Budaya dan Pariwisata Bidang Pemasaran Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, Agus Kariswanto beserta para *staff* pegawai lainnya.
7. Keluarga Didik Sartono tercinta dan Mama tersayang yang sudah banyak mendoakan, mendukung, dan selalu membantu dalam keadaan apapun.
8. Teman, pacar, sekaligus sahabat penulis, Bagas Sentiko Adjie yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama menyelesaikan Tugas Akhir.

Pada penulisan Tugas Akhir, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki kekurangan. Maka dari itu, berbagai macam kritik dan saran akan diterima penulis dengan senang hati supaya kedepannya dapat menghasilkan karya yang lebih baik. Akhir kata, penulis berharap semoga dengan

penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca kedepannya.

ABSTRAK

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang melalui program Ayo Wisata ke Semarang memiliki tujuan meningkatkan kecintaan masyarakat Kota Semarang terhadap Kota Semarang serta menggaet wisatawan berkunjung ke Kota Semarang. Saat ini, aktivitas *branding* yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang adalah pembuatan konten di media *social* Instagram @disbudparkotasemarang. Namun, terdapat sejumlah hal yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan *branding* program tersebut. Berdasarkan observasi atau wawancara awal penulis, diketahui adanya kendala, yaitu program Ayo Wisata ke Semarang belum memiliki media *public relations* sebagai sarana *branding*. Maka dari itu, diwujudkan sebuah inovasi baru, yaitu produksi desain *merchandise* yang bertujuan untuk meningkatkan *branding* program Ayo Wisata ke Semarang. Luaran yang dihasilkan dari Tugas Akhir ini, yaitu *merchandise* berupa topi, *t-shirt*, *tumbler*, *bolpoin*, dan *tote bag*.

Kata Kunci: *Branding, Media Public Relations, Merchandise, Ayo Wisata Ke Semarang, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang*

ABSTRACT

The Semarang City Culture and Tourism Office through the Let's Travel to Semarang program aims to increase the love of the people of Semarang City for the City of Semarang and attract tourists to visit the City of Semarang. Currently, activity branding what is carried out by the Semarang City Culture and Tourism Office is creating content in the media social Instagram @disbudparkotasemarang. However, there are a number of things that need to be developed to improve branding the program. Based on the author's initial observations or interviews, it is known that there is an obstacle, namely that the Let's Travel to Semarang program does not yet have media public relations as a means branding. Therefore, a new innovation was realized, namely design production merchandise which aims to increase branding Let's Travel to Semarang program. The output resulting from this final project, namely merchandise in the form of a hat, t-shirt, tumbler, pens, and tote bag.

Keywords: *Branding, Media Public Relations, Merchandise, Let's Travel to Semarang, Semarang City Culture and Tourism Office*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	I
HALAMAN JUDUL	II
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	III
HALAMAN PERSETUJUAN.....	IV
HALAMAN PENGESAHAN.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
UCAPAN TERIMA KASIH.....	VII
ABSTRAK.....	IX
ABSTRACT.....	X
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR BAGAN.....	XVII
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	12
1.3 TUJUAN.....	12
1.4 MANFAAT.....	13
1.4.1 Bagi Mahasiswa	13
1.4.2 Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang.....	13
1.4.3 Bagi Masyarakat	13

BAB II	14
TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 KARYA ILMIAH TERDAHULU	14
2.2 LANDASAN TEORI	15
BAB III	20
METODE	20
3.1 PROFIL KLIEN	20
3.2 BAGAN ALUR PEMBUATAN	21
3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DATA AWAL	21
3.3.1 Studi Literature	21
3.3.2 Observasi	22
3.3.3 Wawancara	22
3.4 METODE PELAKSANAAN	24
3.4.1 Pra Produksi	24
3.4.2 Produksi	25
3.4.3 Pasca Produksi	25
3.5 KONSEP PENCIPTAAN KARYA	25
3.5.1 Topi	33
3.5.2 T-shirt	34
3.5.3 Tumbler	34
3.5.4 Bolpoin	35
3.5.5 Tote bag	36
3.6 RANCANGAN KARYA	37
3.6.1 Topi	37
3.6.2 T-shirt	37
3.6.3 Tumbler	38
3.6.4 Bolpoin	39
3.6.5 Tote bag	39
3.7 TATA CARA PEMBUATAN	40

3.8	PROSES PENGUJIAN.....	44
3.9	TIMELINE PELAKSANAAN.....	44
3.10	RANCANGAN ANGGARAN DANA.....	45
BAB IV.....		46
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1	ANALISIS MASALAH & HASIL	46
4.1.1	Hasil Desain Topi.....	46
4.1.2	Hasil Desain T-shirt	47
4.1.1	Hasil Desain Tumbler.....	48
4.1.2	Hasil Desain Bolpoin	49
4.1.3	Hasil Desain Tote bag	50
4.2	HASIL PROSES PENGUJIAN.....	51
4.2.1	Hasil Review dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang	52
4.2.2	Hasil Review dari Wisatawan di Kota Semarang.....	55
BAB V		57
PENUTUP		57
5.1	KESIMPULAN.....	57
5.2	SARAN.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....		59
BIODATA MAHASISWA.....		63
LAMPIRAN.....		64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Instastory Tradisi Dugderan.....	3
Gambar 1. 2 Feed Kirab Budaya Nusantara	3
Gambar 1. 3 Reels Festival Kota Lama Semarang.....	3
Gambar 1. 4 Survey Program Ayo Wisata ke Semarang	5
Gambar 1. 5 Survey Media Public Relations.....	7
Gambar 1. 6 Survey Merchandise.....	9
Gambar 1. 7 Survey Produk Merchandise 1	10
Gambar 1. 8 Survey Produk Merchandise 2.....	10
Gambar 3. 1 Warak Ngendog.....	27
Gambar 3. 2 Pemukulan Bedug di Tradisi Dugderan	28
Gambar 3. 3 Bunga Manggar.....	29
Gambar 3. 4 Barongsai.....	29
Gambar 3. 5 Tari Gambang Semarang.....	30
Gambar 3. 6 Logo Program Ayo Wisata ke Semarang	31
Gambar 3. 7 Color Palette Warak Ngendog, Dugderan, & Bunga Manggar	32
Gambar 3. 8 Color Palette Barongsai.....	32
Gambar 3. 9 Color Palette Penari Gambang Semarang	32
Gambar 3. 10 Rancangan Karya Topi.....	37
Gambar 3. 11 Rancangan Karya T-shirt.....	37
Gambar 3. 12 Rancangan Karya Tumbler	38
Gambar 3. 13 Rancangan Karya Bolpoin.....	39
Gambar 3. 14 Rancangan Karya Tote Bag	39
Gambar 4. 1 Rancangan Awal Karya Topi.....	47
Gambar 4. 2 Hasil Akhir Topi	47
Gambar 4. 3 Hasil Akhir T-shirt	48
Gambar 4. 4 Hasil Akhir Tumbler	49
Gambar 4. 5 Rancangan Awal Karya Bolpoin.....	50
Gambar 4. 6 Hasil Akhir Bolpoin	50
Gambar 4. 7 Rancangan Awal Karya Tote Bag.....	51

Gambar 4. 8 Hasil Akhir Tote Bag 51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Jumlah Wisatawan Kota Semarang Tahun 2020-2022.....	2
Tabel 3. 1 Timeline Pelaksanaan.....	44
Tabel 3. 2 Rancangan Anggaran Dana.....	45

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Alur Pembuatan	21
--------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang	64
Lampiran 2 Hasil Turnitin	70
Lampiran 3 Dokumentasi Bersama Staff/ Pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang	71
Lampiran 4 Foto Bersama Wisatawan Mancanegara.....	71
Lampiran 5 Video Call Bersama Wisatawan Mancanegara	72
Lampiran 6 Foto Bersama Wisatawan Nusantara	72
Lampiran 7 Zoom Bersama Wisatawan Nusantara	73
Lampiran 8 Berita Acara Penyerahan Karya	74