

**PERANCANGAN DESAIN PRODUK MERCHANDISE
SEBAGAI IDENTITAS *FANDOM* ENHYPEN
OLEH *BRAND* ENLOVERS**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada
Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Nama : Dhifa Salsabila Azmi Junaedi

NIM : 22120014

**PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL**

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanggung jawab dibawah ini:

Nama : Dhifa Salsabila Azmi Junaedi

Nim : 22120014

Adalah Mahasiswa program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul:

“PERANCANGAN DESAIN PRODUK MERCHANDISE SEBAGAI IDENTITAS *FANDOM* ENHYPEN OLEH *BRAND* ENLOVERS”

Merupakan hasil dari pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada Laporan Tugas Akhir ini merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagirism, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan Menyusun sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 25 NOV 2025

Yang membuat pernyataan,


METERAI TEMPEL
4GD7CANX146928259
Dhifa Salsabila A.J
NIM. 22120014

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dhifa Salsabila Azmi Junaedi
NIM : 22120014
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*None Exclusive Royalty Free High*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul:

“PERANCANGAN DESAIN PRODUK MERCHANDISE SEBAGAI IDENTITAS *FANDOM* ENHYPEN OLEH *BRAND* ENLOVERS”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk perangkat data (database), merawat dan mempublikasii Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pemcipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 25 Nov 2025

Yang membuat pernyataan,



Dhifa Salsabila A.J
NIM. 22120014

HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas akhir memberikan rekomendasi kepada:

Nama : Dhifa Salsabila Azmi Junaedi

NIM : 22120014

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Tugas Akhir : **“PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI MERCHANDISE ENHYPEN LOKAL PADA BRAND ENLOVERS”**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2025/2026

Tegal,

Pembimbing I

Pembimbing II



Ahmad Ramdhani, Kom., M.DS

NIPY. 05.015.272



Nadia Safina Faradis, S.Ds., M.I.Kom.

NIPY. 09.023.545

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Dhifa Salsabila Azmi Junaedi

NIM : 22120014

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Tugas Akhir : **“PERANCANGAN KONTEN INSTAGRAM
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MERCHANDISE ENHYPEN LOKAL PADA
BRAND ENLOVERS”**

Telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima sebagai persyaratan mendapatkan gelar **Amd.Ds.**

Tegal,

Dewan Penguji

Nama

1. Ketua : Robby Hardian, S.IP., M.Ds

2. Penguji I : Dessy Ratna Putri, S. Sn., M. Hum

3. Penguji II : Nadia Safina Faradis, S. Ds., M.I.kom

Tanda Tangan

1.....

2.....

3.....

Mengetahui,

Ketua Program DIII Desain Komunikasi Visual



Robby Hardian, S.IP, M.DS

NIPY. 07.019.416

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Fa inna ma ‘al- ‘usri Yusra, inna ma ‘al-usri Yusra”

— **QS. Al-Insyirah (94:5-6)**

“We are not perfect, always remember that. We are young, we will be wrong but we will learn from it.”

— **Jake ENHYPEN**

Laporan Tugas Akhir ini kupersembahkan dengan tulus kepada:

1. Allah SWT, Terima kasih atas Rahmat, kekuatan, dan jalan yang selalu tersedia dalam setiap proses hingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Terima kasih kepada Mama, pintu surgaku, yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan tanpa henti hingga saya dapat menyelesaikan studi ini dengan baik..
3. Terima kasih atas cinta, keteladanan, dan doa yang tak pernah putus bahkan setelah Papa tiada. Meski beliau tidak lagi di sini untuk melihatnya, saya telah berhasil menyelesaikan studi sampai meraih gelar Amd. Ds. Semoga pencapaian ini bisa menjadi wujud kecil dari baktiku
4. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.DS. dan Ibu Nadia Safina Faradis, S.Ds., M.I.Kom., selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan arahan, semangat, dan waktu selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
5. Komunitas Engene Tegal, yang dengan penuh mendukung sebagai objek penelitian dan narasumber dalam tugas akhir ini. Terima kasih atas kolaborasi dan kesempatan yang sangat berarti.

6. Dosen-dosen DKV Politeknik Harapan Bersama, yang selama ini telah membagikan ilmu, inspirasi, dan dukungan dalam proses belajar selama masa studi.
7. Partner kelompok saya yang saya banggakan, terima kasih telah menjadi partner dalam suka – duka, *love – hate relationship* , dan juga atas *support* kerja samanya hingga *project* Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan berkesan bagi saya.
8. Teman-teman terdekatku, Sekar, Tita, Kela, dan Nopal, Terima kasih atas lelucon konyol yang menghibur serta dukungan dan semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
9. Almamaterku, Politeknik Harapan Bersama, tempat di mana aku bertumbuh, belajar, dan menemukan arah langkahku.
10. Untuk diriku sendiri, terima kasih telah berani memulai, sabar menjalani, dan tetap kuat hingga akhirnya mampu menyelesaikan..

Semoga karya ini menjadi wujud nyata dari segala usaha, doa, dan dukungan yang telah mengiringi setiap langkah dalam proses ini.

PERANCANGAN DESAIN PRODUK MERCHANDISE SEBAGAI IDENTITAS FANDOM ENHYPEN OLEH BRAND ENLOVERS

ABSTRAK

Desain produk merupakan proses penting dalam menciptakan bentuk, tampilan, dan fungsi suatu produk sehingga memiliki nilai estetika, daya tarik, dan fungsionalitas. Dalam fenomena *Korean Wave* khususnya K-Pop, merchandise menjadi simbol dukungan serta identitas diri bagi penggemar terhadap idolanya. Engine, sebagai *fandom* resmi *boygroup* Enhypen yang berada di bawah naungan agensi Belift Lab, memiliki identitas visual yang biasa dilihat pada berbagai aktivitas dan penggunaan atribut *fandom merchandise*. Brand lokal Enlovers awalnya hadir sebagai jasa titip produk resmi Enhypen, namun karena harga impor yang tinggi, beralih menjadi penyedia merchandise *fanmade* yang bersifat non-komersial. Produk ini difungsikan untuk kebutuhan event komunitas, kampanye digital, dan *freebies*, dengan tujuan mempererat hubungan antar penggemar serta menjadi sarana ekspresi kreatif. Penelitian ini bertujuan merancang desain merchandise *fanmade* yang sesuai preferensi visual penggemar Enhypen, dengan metode kualitatif melalui studi literatur, observasi, dan analisis preferensi desain melalui kuesioner dengan 33 Responden dari penggemar Enhypen. Hasil perancangan meliputi *T-Shirt*, *totebag*, *keychain*, stiker, *photocard holder*, *wall decoration*, dan *handfan*, yang dirancang dengan konsep *from fans, for fans* sehingga memiliki nilai emosional serta mempertahankan identitas *fandom*. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif produk lokal yang mendorong kreativitas, memperkuat identitas *fandom*, dan mengangkat peran *Enlovers* sebagai representasi kreativitas penggemar Enhypen di kalangan Engine.

Kata kunci: Desain Produk, Merchandise *Fanmade*, Identitas Visual, *Korean Wave*

**DEVELOPING FANDOM IDENTITY THROUGH MERCHANDISE
PRODUCT DESIGN : A CASE OF ENHYPEN BY ENLOVERS**

ABSTRACT

Product design is a key process in defining the shape, look, and functionality of a product, allowing it to have aesthetic appeal and practical use. In the realm of the Korean Wave, especially K-Pop, merchandise acts as a representation of support and personal identity for fans towards their idols. Engene, the official fandom of the boy group Enhypen, managed by Belift Lab, has a visual identity that is often reflected in various activities and through the use of fandom merchandise. The local brand Enlovers started as a personal shopping service for official Enhypen merchandise but later shifted to creating non-commercial fanmade products due to high import costs. These items are designed for community events, digital campaigns, and giveaways, with the aim of strengthening relationships among fans and providing a platform for creative expression. This study aims to design fanmade merchandise that resonates with the visual preferences of Enhypen fans, using a qualitative approach that includes literature review, observation, and design preference analysis through questionnaires distributed to 33 respondents from the Enhypen fandom. The design results include T-shirts, tote bags, keychains, stickers, photocard holders, wall art, and hand fans, all created with the idea of being from fans, for fans, to carry emotional significance while maintaining fandom identity. This design initiative is expected to serve as an alternative local product that fosters creativity, strengthens fandom identity, and highlights the role of Enlovers as a representation of Enhypen fans' creativity within the Engene community.

Keywords: *Product Design, Fanmade Merchandise, Visual Identity*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **"PERANCANGAN DESAIN PRODUK MERCHANDISE SEBAGAI IDENTITAS FANDOM ENHYPEN OLEH BRAND ENLOVERS"**

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban bagi mahasiswa yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai tingkat Ahli Madya Terapan pada program studi diploma III Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan. Pada kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. apt. Heru Nurcahyo, S.Farm., M.Sc. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I
4. Ibu Nadia Safina Faradis, S.Ds., M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing II.
5. Komunitas Engene Tegal selaku objek penelitian sekaligus narasumber dalam project Tugas Akhir ini.

6. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Tegal, 30 Oktober 2025

Penulis



Dhifa Salsabila Azmi Junaedi
NIM. 22120014

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	i
DAFTAR GAMBAR.....	ii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Sejenis.....	8

2.1.1 Perancangan Identitas Brand dan Media Promosi untuk bisnis Merchandise K-Pop.....	8
2.1.2 Perancangan Set Perlengkapan Menonton Konser untuk Penggemar K-Pop	9
2.1.3 Strategi Komunikasi Pemasaran GO by Sher dalam meningkatkan Penjualan Merchandise K-Pop Enhypen	9
2.1.4 Perancangan Desain Ilustrasi Clothing Kpopware "Kwave Apparel" dari Boyolali	10
2.1.5 Perancangan Identitas Visual Merek Tandai	11
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Teori Perancangan	11
2.2.2 Pengertian Desain Produk	11
2.2.3 Identitas Visual dalam Merchandise K-Pop	12
2.2.4 Teori <i>Fandom</i>	12
2.2.5 Ketentuan Lisensi dan Batasan Penggunaan IP (<i>Intellectual Property</i>) dalam Merchandise <i>Fanmade</i>	12
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	14
3.2 Bahan Penelitian	14
3.2.1 Data Primer.....	15
3.2.2 Data Sekunder	15
3.3 Alat Penelitian.....	17
3.3.1 Perangkat Keras.....	17
3.3.2 Perangkat Lunak.....	17
3.4 Prosedur Penelitian	18
3.4.1 Metode Penelitian	18

3.4.2 Analisis Data.....	19
3.4.3 Perancangan Desain Produk Merchandise	20
3.5 Kerangka Berfikir	22
BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL.....	23
4.1 Objek Penelitian	23
4.2 Konsep Dasar Perancangan	23
4.2.1 Judul	23
4.2.2 Riset	23
4.2.3 Analisis Data.....	27
4.2.4 Logo	34
4.3 Proses Perancangan	40
4.3.1 <i>Brainstorming</i>	40
4.3.2 Observasi	40
4.3.3 Konsep Produk Merchandise.....	43
4.4 Hasil Perancangan	46
4.4.1 Hasil Desain Logo	46
4.4.2 Desain Produk Merchandise	46
4.4.3 <i>Brand Guideliness</i>	57
4.4.4 Media Pendukung	59
BAB V PENUTUP	60
5.1 Simpulan	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline Kegiatan Penelitian 1	14
Tabel 4.1 Proses Perancangan 1	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Pertanyaan Kuisisioner	24
Gambar 4. 2 Pertanyaan Kuisisioner 2	25
Gambar 4. 3 Pertanyaan Kuisisioner 3	25
Gambar 4. 4 Informasi Aplikasi Weverse	27
Gambar 4. 5 Referensi Desain	28
Gambar 4. 6 Color Pallete Merchandise	29
Gambar 4. 7 Contoh T-Shirt.....	29
Gambar 4. 8 Contoh Totebag	30
Gambar 4. 9 Contoh Baseball Cap.....	31
Gambar 4. 10 Photocard Holder	31
Gambar 4. 11 Keychain.....	32
Gambar 4. 12 Wall Decoration.....	33
Gambar 4. 13 Sticker	33
Gambar 4. 14 Handfan	34
Gambar 4. 15 Contoh Logo.....	35
Gambar 4. 16 Sketsa Manual Logo.....	36
Gambar 4. 17 Sketsa Manual Logotype	36
Gambar 4. 18 Color Palete Logo.....	37
Gambar 4. 19 Font Logo	38
Gambar 4. 20 Hasil Final Logo Enlovers.....	39
Gambar 4. 21 Diagram Batang Kuisisioner	41
Gambar 4. 22 Diagram Lingkaran Kuisisioner.....	41
Gambar 4. 23 Diagram Lingkaran Kuisisioner Fungsi Merchandise	42
Gambar 4. 24 Referensi Desain	43
Gambar 4. 25 Sketsa Manual Totebag	44
Gambar 4. 26 Sketsa Manual Merchandise.....	45
Gambar 4. 27 Logo Resmi Enlovers	46
Gambar 4. 28 Desain 1 T-Shirt.....	48
Gambar 4. 29 Color Palette Desain 1 T-Shirt.....	48

Gambar 4. 30	Detail Desain 1 T-Shirt	49
Gambar 4. 31	Desain 2 T-Shirt.....	49
Gambar 4. 32	Color Palete Desain 2 T-Shirt.....	50
Gambar 4. 33	Desain 3 T-Shirt.....	50
Gambar 4. 34	Color Palette Desain 3 T-Shirt.....	51
Gambar 4. 35	Desain 1&2 Totebag.....	52
Gambar 4. 36	Desain 3 Totebag.....	52
Gambar 4. 37	Desain Photocard Holder	53
Gambar 4. 38	Desain Keychain	53
Gambar 4. 39	Detail Desain Baseball Cap.....	55
Gambar 4. 40	Detail Desain Handfan	56
Gambar 4. 41	Detail Desain Wall Decoration	56
Gambar 4. 42	Detail Desain Sticker.....	57
Gambar 4. 43	Cover Brand Guidelines	58
Gambar 4. 44	QR Code Brand Guidelines	58
Gambar 4. 45	Desain Poster.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	65
Lampiran 2 Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2	66
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1.....	67
Lampiran 4 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2.....	70
Lampiran 5 Dokumentasi Pameran.....	72
Lampiran 6 Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir	73