



RINGKASAN

MUHAMMAD FAUZI AKMAL. 2021. Proses Pembuatan Desain *Merchandise* Pada Divisi Maxymedia di PT Maxymum Tekno Lestari. *The Process of Designing Merchandise on Maxymedia in PT Maxymum Tekno Lestari*. Program Studi Komunikasi. Dibimbing oleh GURUH RAMDANI

Peran komunikasi pemasaran saat ini sangat penting dalam bisnis. Dengan komunikasi pemasaran, masyarakat dapat mengidentifikasi karakteristik dari produk yang tersedia di pasaran. Komunikasi pemasaran adalah sarana di mana perusahaan berusaha menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan konsumen secara langsung maupun tidak langsung tentang produk dan merek yang dijual. Salah satu bentuk komunikasi pemasaran adalah *branding* yang bertujuan untuk memberikan identitas dari sebuah *brand* untuk ditunjukkan kepada masyarakat umum. *Merchandise* adalah salah satu bentuk dari *branding* berupa barang-barang seperti gelas, botol, kalender. Proses pembuatan desain *merchandise* harus melalui proses desain, supaya maksud dari desain dan tampilan yang ada di *merchandise* tersebut bisa sampai kepada orang lain.

Penulisan Laporan Akhir ini memiliki tujuan untuk menjelaskan proses pembuatan desain *merchandise* pada Divisi Maxymedia di PT Maxymum Tekno Lestari, serta menjelaskan hambatan dan solusi yang dihadapi dalam proses desain.

Desain *merchandise* yang dibuat harus memperhatikan *design brief* yang sudah disediakan, kemudian mempersiapkan serta merancang keperluan desain yang dibutuhkan untuk proses desain. Pemilihan materi desain juga menjadi salah satu perhatian desainer dalam membuat desain *merchandise*, seperti font, ilustrasi, tipografi teks, dan *mock-up*. *Design Brief* yang disiapkan dan berisi konsep harus bisa divisualisasikan dengan baik dalam bentuk desain akhir untuk *merchandise*, hingga diserahkan kembali kepada klien.

Proses desain beberapa kali mengalami hambatan dalam proses pengerjaannya. Hambatan tersebut meliputi hambatan teknis dan non teknis. Hambatan teknis berupa gangguan koneksi internet dan gangguan aplikasi desain atau *crash*. Hambatan tersebut dapat diatasi dengan memperbaiki koneksi internet atau menggantinya dengan koneksi seluler pribadi, dan menyimpan file secara berkala dalam waktu yang lebih singkat. Hambatan non teknis berupa kehabisan ide dalam proses desain. Hambatan ini dapat diatasi dengan pencarian ide baru di internet.

Proses pembuatan desain *merchandise* pada Maxymedia di PT Maxymum Tekno Lestari dibagi menjadi 3 tahapan umum yakni pra produksi, proses desain, dan pasca desain. Terdapat pula hambatan yang dihadapi dalam proses bekerja, namun bisa diatasi dengan baik. Saran yang bisa disampaikan adalah dengan memperbaiki kualitas internet yang ada dan menambah sumber daya manusia di perusahaan untuk menunjang kelancaran pekerjaan.

Kata-kata kunci: Komunikasi pemasaran, *merchandise*, proses desain