

Editor : Arisantoso, S.T., M.Kom



Sekolah Tinggi  
Teknologi  
Informasi NIIT



# PERANCANGAN MOCK UP MERCHANDISE UNTUK PRODUK KEDAI KOPI

Rakha Sangkara Aryaputra | Kenneth Ray Vici Lengkong  
Jefri Rahmadian., S.Kom., M.Kom.



# PERANCANGAN MOCK UP MERCHANDISE UNTUK PRODUK KEDAI KOPI

Seiring dengan perkembangan industri kreatif dan bisnis, kebutuhan akan strategi pemasaran yang inovatif dan menarik menjadi semakin penting. Salah satu aspek yang tak terelakkan adalah cendera mata atau merchandise yang menjadi lambang dari suatu usaha. Dalam konteks ini, kedai kopi sebagai tempat berkumpul dan menikmati kopi menjadi salah satu bisnis yang menerapkan konsep tersebut. Buku ini membahas pembuatan Mock Up sebagai alat yang efektif untuk mengembangkan cendera mata dari usaha kedai kopi. Mock Up merupakan representasi visual dari produk yang akan dihasilkan, memungkinkan para pengusaha untuk memvisualisasikan ide-ide kreatif mereka sebelum produksi massal. Dalam konteks cendera mata dari kedai kopi, Mock Up menjadi langkah kritis dalam merancang produk-produk yang menarik perhatian pelanggan.



0858 5343 1992  
eurekamediaaksara@gmail.com  
Jl. Banjaran RT.20 RW.10  
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-120-708-1



9 786231 207081

**PERANCANGAN  
*MOCK UP MERCHANDISE*  
UNTUK PRODUK KEDAI KOPI**

**Rakha Sangkara Aryaputra  
Kenneth Ray Vici Lengkong  
Jefri Rahmadian., S.Kom., M.Kom.**



**eureka**  
**media aksara**

**PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA**

**PERANCANGAN *MOCK UP MERCHANDISE*  
UNTUK PRODUK KEDAI KOPI**

**Penulis** : Rakha Sangkara Aryaputra  
Kenneth Ray Vici Lengkong  
Jefri Rahmadian., S.Kom., M.Kom.  
**Editor** : Arisantoso, S.T., M.Kom.  
**Desain Sampul** : Ardyan Arya Hayuwaskita  
**Tata Letak** : Via Maria Ulfah  
**ISBN** : 978-623-120-708-1

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA,  
MEI 2024  
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH  
NO. 225/JTE/2021**

**Redaksi** :  
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan  
Bojongsari Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992  
Surel : eurekamediaaksara@gmail.com  
Cetakan Pertama : 2024

**Eureka Media Aksara bekerjasama dengan  
Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT**

**All right reserved**

Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian  
atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan  
dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam,  
atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin  
tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan buku ini yang diberi judul **Perancangan *Mock Up Merchandise* untuk Produk Kedai Kopi** dapat terselesaikan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Penulis menyadari tanpa bantuan serta bimbingan dari beberapa pihak sangatlah sulit untuk menyelesaikan karya ini, maka penulis mengucapkan banyak terima kasih pada semua pihak yang telah membantu penyusunan buku ini.

Seiring dengan perkembangan industri kreatif dan bisnis, kebutuhan akan strategi pemasaran yang inovatif dan menarik menjadi semakin penting. Salah satu aspek yang tak terelakkan adalah cendera mata atau merchandise yang menjadi lambang dari suatu usaha. Dalam konteks ini, kedai kopi sebagai tempat berkumpul dan menikmati kopi menjadi salah satu bisnis yang menerapkan konsep tersebut.

Buku ini membahas pembuatan *Mock Up* sebagai alat yang efektif untuk mengembangkan cendera mata dari usaha kedai kopi. *Mock Up* merupakan representasi visual dari produk yang akan dihasilkan, memungkinkan para pengusaha untuk memvisualisasikan ide-ide kreatif mereka sebelum produksi massal. Dalam konteks cendera mata dari kedai kopi, *Mock Up* menjadi langkah kritis dalam merancang produk-produk yang menarik perhatian pelanggan.

Penulis menyadari bahwa buku ini dapat dikatakan masih jauh dari kesempurnaan. Penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bantuan maupun kebaikan yang telah diberikan dalam penyusunan buku ini. Akhir kata penulis berharap agar penulisan buku ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Penulis juga menerima kritik dan saran dari pembaca untuk kesempurnaan buku ini.

Jakarta, 07 Mei 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Definisi Kedai Kopi.....	2
B. Fungsi Kedai Kopi .....	4
C. Manfaat Berkunjung ke Kedai Kopi .....	5
D. Jenis Kopi yang Populer di Kedai Kopi.....	6
E. Manfaat Kopi.....	13
F. Pengertian Produk .....	14
G. Jenis Produk.....	14
H. Pengertian <i>Merchandise</i> .....	20
<b>BAB 2 DESAIN GRAFIS MOCK UP .....</b>	<b>22</b>
A. Pengertian Desain Grafis.....	22
B. Aspek Desain Grafis .....	23
C. Jenis Desain Grafis .....	24
D. Pengertian <i>Mock Up</i> .....	32
E. Contoh <i>Mock Up</i> .....	34
<b>BAB 3 APLIKASI UNTUK MERANCANG MOCK UP PROMOSI .....</b>	<b>39</b>
A. Pengertian Aplikasi .....	39
B. Contoh Aplikasi untuk Membuat <i>Mock Up</i> ...	39
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>53</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kedai Kopi Filosofi Kopi yang Terkenal.....	3
Gambar 2.	Kopi Gayo berasal dari daerah Gayo, Aceh .....	7
Gambar 3.	Kopi Arabika Java Preanger .....	8
Gambar 4.	Kopi Mandailing.....	9
Gambar 5.	Kopi Bali Kintamani.....	10
Gambar 6.	Kopi Toraja .....	11
Gambar 7.	Kopi Flores Bajawa .....	12
Gambar 8.	Kopi Flores Papua Wamena .....	13
Gambar 9.	Contoh dari Produk Barang .....	15
Gambar 10.	Sekolah sebagai Contoh dari Produk Jasa.....	16
Gambar 11.	Paket Liburan sebagai Contoh dari Produk Campuran.....	16
Gambar 12.	Produk Kebutuhan Sehari-hari sebagai Contoh dari Produk Konsumen.....	17
Gambar 13.	Komponen Mesin sebagai Contoh dari Produk Industri .....	17
Gambar 14.	Alat Transportasi sebagai Contoh dari Produk Inti .....	18
Gambar 15.	Layanan Customer Service sebagai Contoh dari Produk Pelengkap .....	19
Gambar 16.	Logo sebagai Contoh dari Produk Merek .....	20
Gambar 17.	Contoh dari Merchandise .....	21
Gambar 18.	Contoh dari UI Desain .....	25
Gambar 19.	Iklan di Sosial Media sebagai Contoh dari Desain Grafis Periklanan dan Pemasaran .....	26
Gambar 20.	Serial TV The Simpsons sebagai Contoh dari Animasi.....	27



Gambar 21.	Logo sebagai Contoh dari Visual Identity.....	28
Gambar 22.	Contoh dari Desain Kemasan .....	29
Gambar 23.	Contoh dari Desain Pameran.....	30
Gambar 24.	Contoh dari Fotografi.....	31
Gambar 25.	Media Koran sebagai Contoh dari Desain Grafis Publikasi.....	32
Gambar 26.	Contoh dari Mock Up .....	33
Gambar 27.	Contoh dari Mock Up Stationery .....	34
Gambar 28.	Contoh dari Mock Up Fashion.....	35
Gambar 29.	Contoh dari Mock Up Billboard .....	36
Gambar 30.	Contoh dari Mock Up Logo .....	37
Gambar 31.	Contoh dari Mock Up Kemasan .....	38
Gambar 32.	Tampilan dari Aplikasi Figma .....	41
Gambar 33.	Tampilan dari Aplikasi Canva.....	42
Gambar 34.	Tampilan dari Aplikasi MockFlow .....	43
Gambar 35.	Tampilan dari Aplikasi Adobe Photoshop.....	44
Gambar 36.	Desain Mock Up dari Kaus T-shirt.....	47
Gambar 37.	Desain <i>Mock Up</i> dari Kemasan Biji Kopi ...	47
Gambar 38.	Desain Mock Up dari Mug.....	48
Gambar 39.	Desain Mock Up dari Paper Bag.....	49
Gambar 40.	Desain Mock Up dari Stainless Straw .....	50
Gambar 41.	Desain Mock Up dari Topi .....	50
Gambar 42.	Desain Mock Up dari Tote Bag .....	51
Gambar 43.	Desain Mock Up dari Tumbler .....	52



---

**PERANCANGAN**  
***MOCK UP MERCHANDISE***  
**UNTUK PRODUK KEDAI KOPI**

**Rakha Sangkara Aryaputra**  
**Kenneth Ray Vici Lengkong**  
**Jefri Rahmadian., S.Kom., M.Kom.**

---



# BAB 1 | PENDAHULUAN

Kedai kopi kini menjadi salah satu gaya hidup yang banyak di gandrungi oleh masyarakat kebanyakan terutama untuk para anak muda yang terbiasa untuk memenuhi kebutuhan sosialnya dengan cara mengunjungi atau sekadar santai di kedai kopi. Terlebih di era sekarang mengunjungi atau sekadar bersantai kedai kopi merupakan suatu keharusan untuk menunjang gaya hidup anak muda.

Anak muda gemar mengunjungi kedai kopi bahkan tak sedikit anak muda yang mengerjakan tugas atau melakukan pekerjaan di kedai kopi. Hal itu menjadi yang lumrah dan banyak ditemukan di berbagai daerah di kota - kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya dan kota - kota lainnya. Terlebih untuk menunjang kegemaran dan aktifitas lainnya di ketika berkunjung ke kedai kopi ini pun para pemilik usaha kedai kopi banyak melakukan inovasi - inovasi untuk menunjang kebutuhan tersebut. Tentunya hal itu untuk menunjang kenyamanan para pengunjung seperti menyediakan berbagai macam fasilitas seperti *AC*, *free wifi*, *charging station*, *no smoking area* dan *smoking area*. Hal ini tentunya untuk menunjang kenyamanan para pengunjung untuk berlama - lama di

# BAB

# 2

## DESAIN GRAFIS *MOCK UP*

### A. Pengertian Desain Grafis

Menurut Arum (2022) desain grafis berasal dari dua kata, yaitu desain dan grafis. Desain merupakan suatu metode perancangan estetika. Metode perancangan ini didasarkan pada kreativitas. Sedangkan grafis diartikan sebagai ilmu dari sebuah perancangan titik, maupun garis. Sehingga akan terbentuk sebuah gambar, yang bisa memberikan informasi dan terkait dengan proses percetakan.

Desain grafis merupakan proses menciptakan visual yang mengkomunikasikan ide, pesan, atau informasi dengan menggunakan elemen-elemen grafis seperti gambar, teks, dan warna. Ini melibatkan penggunaan kreativitas dan keterampilan desain untuk menghasilkan karya-karya yang menarik dan efektif dalam berbagai media, mulai dari cetakan hingga digital.

# BAB 3

## APLIKASI UNTUK MERANCANG *MOCK UP* PROMOSI

### A. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu pada perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, atau tablet. Aplikasi dapat memiliki berbagai tujuan, mulai dari pengolahan data, ilmu komunikasi, hiburan, produktivitas, industri kreatif digital, hingga pendidikan. Sebuah aplikasi dikembangkan untuk menyediakan kenyamanan dan kemudahan bagi para pengguna salah satunya dalam bagian industri kreatif digital yang memberikan desainer kemudahan dalam merancang sebuah karyanya melalui aplikasi. Aplikasi bisa diunduh dan diinstal dari toko aplikasi yang sesuai dengan sistem operasi perangkat yang digunakan.

### B. Contoh Aplikasi untuk Membuat *Mock Up*

Dalam membuat *Mock Up* untuk suatu produk merupakan langkah yang cukup penting sebelum memasarkan produk tersebut karena konsumen dapat mengetahui gambaran model tentang produk tersebut.

# BAB

# 4

## IMPLEMENTASI DESAIN MOCKUP

Pada sebuah tahap implementasi penggunaan desain *Mock Up* memiliki beberapa fungsi yang cukup penting, salah satu nya karena dapat membantu para desainer dan juga konsumen untuk dapat mengetahui visual bentuk atau model produk tersebut sebelum produk tersebut dipasarkan. Penggunaan desain *Mock Up* sangat berguna bagi para desainer untuk merancang desain mereka, dalam kasus ini membuat *Merchandise*.

*Merchandise* bisa dimanfaatkan oleh perusahaan sebagai pengingat bagi pelanggan atau konsumen terhadap merek bisnis usahanya. Hal ini disebabkan *Merchandise* umumnya dibuat dengan menempatkan logo atau nama dari sebuah merek perusahaan dengan jelas dan mudah dilihat.

Sebagai sebuah perusahaan atau dalam kasus ini kedai kopi, maka *Merchandise* yang akan dipasarkan harus memiliki fungsi yang berkaitan dengan kedai kopi supaya pengunjung juga bisa merasa lebih dekat dengan kedai kopi tersebut.

# BAB

# 5

# PENUTUP

Segala puji bagi Allah SWT. yang maha pengasih dan maha penyayang, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku yang berjudul “**Perancangan Mock Up Merchandise untuk Produk Kedai Kopi**” dengan kesabaran. Dalam penyusunan buku ini, penulis menyadari terdapat banyak kekurangan.

Terbitnya buku ini yang berjudul “**Perancangan Mock Up Merchandise untuk Produk Kedai Kopi**”, penulis berharap memberikan manfaat setelah membaca buku ini serta semakin bertambahnya wawasan serta penulis memohon maaf apabila ada kesalahan dalam penulisan kata dan kalimat yang keliru, tidak jelas, dan sulit dimengerti.

Dan penulis juga sangat berharap kepada pembaca setelah membaca buku ini akan bertambah ilmu maupun motivasinya. Sekian penutup dari penulis semoga berkenan di hati dan penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arum. R., (2022). *Desain Grafis: Pengertian, Jenis, dan Tugasnya*, Gramedia.com, Jakarta, 2022.
- Atmodjo, M., (2005). *Restoran Dan Segala Permasalahannya*, Andi Gamal, Yogyakarta, 2005.
- Clarín. T., (2023). *Jenis-jenis Desain Grafis dan Perbedaannya*, toffeedev.com, Jakarta, 2023.
- Ennis. D., (2014). *The effect of Caffein in health: The benefits Outweight the Risk*, Academic Journal, 2014.
- <https://www.kitalulus.com/bisnis/mockup-adalah>
- <https://www.nescafe.com/id/artikel/jenis-dan-karakter-kopi-nusantara>
- Kotler. P., (2008). *Manajemen Pemasaran*, Erlangga, Jakarta, 2008.
- Pandu. A.C., (2020). *Gerai kopi di Jakarta dalam Adaptasi Kehidupan Baru*, Universitas Presiden, Bekasi, 2020.
- Putri. P., (2022). *Mockup Adalah Visualisasi Desain, Ini Manfaat dan Cara Membuatnya*, kitalulus.com, Jakarta, 2022.
- Rina. K., (2023). *Pengertian Produk menurut Ahli*, Kompas.com, Jambi, 2023.