

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *GRAPHIC STANDARD MANUAL* SEBAGAI
IDENTITAS VISUAL *BRAND CLOTHING* EJABE

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Diploma III
Politeknik Negeri Media Kreatif



Disusun Oleh
MUHAMMAD AKMAL FAUZAN

NIM: 2290442086

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *GRAPHIC STANDARD MANUAL*
SEBAGAI IDENTITAS VISUAL *BRAND CLOTHING*
EJABE

Penulis : Muhammad Akmal Fauzan

NIM : 2290442086

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada Hari Senin, 21 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Anggota 1



Yayah Nurasiah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

Anggota 2



Anindita Budi Astuti, S.E., M.M.
NIP. 198103052008122001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 19801122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *GRAPHIC STANDARD MANUAL*
SEBAGAI IDENTITAS VISUAL *BRAND CLOTHING*
EJABE

Penulis : Muhammad Akmal Fauzan

NIM : 2290442086

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 08 Juli 2025

Pembimbing I



Drs. Hari Purnomo, M.Sn

NIP. 196611271994031001

Pembimbing II



Anindita Budi Astuti, S.E., M.M

NIP.198103052008122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurafiah, M.Pd.

NIP. 199308012020122013

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Akmal Fauzan
NIM : 2290442086
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *PERANCANGAN GRAPHIC STANDARD MANUAL SEBAGAI IDENTITAS VISUAL BRAND CLOTHING* EJABE adalah **original**, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Akmal Fauzan
NIM: 2290442086

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademica Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Akmal Fauzan
NIM : 2290442086
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN *GRAPHIC STANDARD MANUAL* SEBAGAI IDENTITAS VISUAL *BRAND CLOTHING* EJABE beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,

Muhammad Akmal Fauzan
NIM: 2290442086

ABSTRAK

Di era persaingan bisnis yang semakin ketat, identitas visual menjadi hal yang cukup penting untuk diperhatikan, Identitas visual yang terstruktur dan terstandarisasi memungkinkan suatu *brand* dapat membedakan dirinya dengan kompetitor sehingga lebih mudah dikenali oleh audiens. Salah satu langkah strategis dalam membangun identitas visual *brand* yang kuat adalah melalui perancangan *Graphic Standard Manual* (GSM). Panduan elemen visual yang terstandarisasi secara menyeluruh dalam GSM dapat membangun identitas visual *brand* dengan baik, sekaligus memudahkan *brand* dalam menerapkan komunikasi visual yang konsisten. Dalam hal ini, *brand clothing* Ejabe belum mempunyai identitas visual yang terstandarisasi dan konsisten, hal tersebut berpotensi membuat Ejabe akan kesulitan bersaing di industri karena kemungkinan akan kurang dikenali oleh audiens dalam proses komunikasi visual. Berdasarkan uraian tersebut, dilakukan perancangan identitas visual berupa logo untuk *brand* Ejabe yang kemudian disusun dalam *Graphic Standard Manual* (GSM) untuk menciptakan standarisasi dan konsistensi terhadap identitas visual *brand*. *Graphic Standard Manual* (GSM) disusun ke dalam 72 halaman yang mencakup aturan penggunaan logo dan elemen grafis lainnya. Melalui identitas visual yang terstandarisasi dalam *Graphic Standard Manual* (GSM), diharapkan dapat mendukung terciptanya citra merek yang kuat serta dapat membantu *brand* Ejabe dalam bersaing di industri.

Kata kunci: *Graphic Standard Manual*, Identitas Visual, Desain Merek

ABSTRACT

In an era of increasingly fierce business competition, visual identity has become an important aspect to consider. A well-structured and standardized visual identity allows a brand to differentiate itself from competitors, making it easier to be recognized by its audience. One strategic step in building a strong brand visual identity is through the development of a Graphic Standard Manual (GSM). A thoroughly standardized guide of visual elements in the GSM can effectively build a brand's visual identity while also facilitating the implementation of consistent visual communication. In this case, the clothing brand Ejabe has yet to establish a standardized and consistent visual identity. This condition may hinder Ejabe's ability to compete in the industry, as it may be less recognizable to the audience during the process of visual communication. Based on this situation, a visual identity design in the form of a logo was created for the Ejabe brand, which was then compiled into a Graphic Standard Manual (GSM) to establish standardization and consistency in its visual identity. The Graphic Standard Manual (GSM) was compiled into 72 pages, encompassing the usage guidelines for the logo and other graphic elements. Through a standardized visual identity within the Graphic Standard Manual (GSM), it is expected to support the creation of a strong brand image and assist the Ejabe brand in competing within the industry.

Keyword: *Graphic Standard Manual*, Visual Identity, Branding

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji serta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis diberikan kesehatan, kekuatan, serta kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*Perancangan Graphic Standard Manual (GSM) sebagai identitas visual brand Ejabe*” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penyusunan Tugas Akhir diselesaikan dengan melalui banyak waktu, tantangan, hingga rintangan yang dilalui penulis. Maka dari itu, proses pengerjaan Tugas Akhir ini tidak lepas dari doa, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak yang disalurkan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain
5. Yayah Nurasih, M.Pd, Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn, Sekretaris Program Studi Desain Grafis
7. Drs. Hari Purnomo, M.Sn, Pembimbing I
8. Anindita Budi Astuti, S.E., M.M, Pembimbing II
9. Bapak Syaiful Arief, Pemilik *brand Ejabe*
10. Para dosen dan tenaga pendidik di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah membimbing, mengarahkan, dan berbagi pengalaman berharga kepada mahasiswa selama proses perkuliahan.
11. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan saya di tiap langkah yang saya tempuh selama kuliah.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan yang terdapat di dalamnya. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka atas segala kritik dan saran yang membangun terhadap karya Tugas Akhir ini.

Sebagai penutup, penulis berharap semoga dari penyusunan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik untuk diri penulis sendiri maupun untuk pihak lainnya.

Depok, 21 Juli 2025



Muhammad Akmal Fauzan

NIM: 2290442086

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Teori Umum.....	6
B. Teori Khusus.....	14
BAB III.....	24
METODE PELAKSANAAN.....	24
A. Data/Objek Penulisan.....	24
B. Analisis Khalayak.....	25
C. Analisis SWOT.....	25
D. Teknik Pengumpulan Data.....	26
E. Ruang Lingkup.....	27
F. Langkah Kerja.....	29

BAB IV	33
PEMBAHASAN	33
A. Pra-Produksi.....	33
B. Produksi.....	46
C. Pasca Produksi.....	70
BAB V	79
PENUTUP	79
A. Simpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Lama Ejabe	24
Gambar 2. Pertemuan Dengan Bapak Syaiful Arief	33
Gambar 3. Wawancara Melalui <i>Google Meet</i>	34
Gambar 4. <i>Mindmap</i> Kata ‘Jepang’	36
Gambar 5. <i>Mindmap</i> Kata ‘ <i>Clothing</i> ’	37
Gambar 6. <i>Moodboard</i> Logo	38
Gambar 7. <i>Thumbnail Logo Type</i>	39
Gambar 8. <i>Thumbnail Logo Gram</i>	40
Gambar 9. Visual <i>Thumbnail</i> yang Dipilih	41
Gambar 10. Pengembangan Visual <i>Logo Gram</i>	42
Gambar 11. Visual <i>Logo Gram</i> yan Dipilih	42
Gambar 12. Tampilan <i>Typeface</i> Orbitron	43
Gambar 13. Hasil Modifikasi <i>Typeface</i>	44
Gambar 14. <i>Logo Type</i> yang Dipilih	44
Gambar 15. Komposisi Logo Vertikal	45
Gambar 16. Komposisi Logo Horizontal	45
Gambar 17. Halaman struktur logo	46
Gambar 18. Halaman makna logo	47
Gambar 19. Halaman makna logo (<i>breakdown</i>)	47
Gambar 20. Halaman warna logo	48
Gambar 21. Halaman warna logo (warna pendukung)	48
Gambar 22. Halaman area kosong (logo vertikal dan horizontal)	49
Gambar 23. Halaman area kosong (logo <i>logo mark</i> dan <i>logo type</i>)	49
Gambar 24. Halaman ukuran minimal (media cetak)	50
Gambar 25. Halaman ukuran minimal (media digital)	50
Gambar 26. Halaman konfigurasi logo (logo vertikal dan horizontal)	51

Gambar 27. Halaman konfigurasi logo (<i>logo mark</i> dan <i>logo type</i>)	51
Gambar 28. Halaman sistem grid (logo vertikal)	52
Gambar 29. Halaman sistem grid (logo horizontal)	52
Gambar 30. Halaman logo hitam putih (logo vertikal dan horizontal)	53
Gambar 31. Halaman logo hitam putih (<i>logo mark</i> dan <i>logo type</i>)	53
Gambar 32. Halaman penggunaan logo yang salah	54
Gambar 33. Halaman tipografi logo	54
Gambar 34. Tipografi perusahaan	55
Gambar 35. Tampilan teks tipografi perusahaan	55
Gambar 36. <i>Pattern</i> (merah)	56
Gambar 37. <i>Pattern</i> (putih)	56
Gambar 38. Halaman ikon (merah)	57
Gambar 39. Halaman ikon (putih)	57
Gambar 40. Kop surat	58
Gambar 41. Kartu nama	58
Gambar 42. Amplop DL	59
Gambar 43. Amplop C4 (depan)	59
Gambar 44. Amplop C4 (belakang)	60
Gambar 45. Folder F4	60
Gambar 46. Faktur	61
Gambar 47. Poster A3	61
Gambar 48. <i>Banner</i>	62
Gambar 49. <i>X-Banner</i>	62
Gambar 50. <i>Feed Instagram</i>	63
Gambar 51. <i>Story Instagram</i>	63
Gambar 52. Brosur	64
Gambar 53. Pamflet	64
Gambar 54. <i>Hangtag</i>	65
Gambar 55. <i>Sleeve</i> kemasan	65

Gambar 56. <i>Mockup</i> kemasan ziplock	66
Gambar 57. <i>Mockup greeting card</i>	66
Gambar 58. <i>Mockup</i> desain baju	67
Gambar 59. <i>Mockup</i> lanyard	67
Gambar 60. <i>Mockup totebag</i>	68
Gambar 61. <i>Mockup</i> topi	68
Gambar 62. <i>Mockup</i> stiker	69
Gambar 63. <i>Mockup feed Instagram</i>	69
Gambar 64. <i>Mockup story Instagram</i>	70
Gambar 65. Karya GSM (sampul depan)	71
Gambar 66. Karya GSM (sampil belakang)	71
Gambar 67. Karya <i>X-Banner</i>	72
Gambar 68. Karya poster	72
Gambar 69. Karya <i>hangtag</i>	73
Gambar 70. Karya kartu nama	73
Gambar 71. Karya stiker	74
Gambar 72. Karya <i>sleeve</i> kemasan	74
Gambar 73. Karya <i>greeting card</i>	75
Gambar 74. Karya brosur	75
Gambar 75. Karya pamflet	76
Gambar 76. Karya desain baju 1	76
Gambar 77. Karya desain baju 2	77
Gambar 78. Karya desain baju 3	77
Gambar 79. Karya desain baju 4	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Biodata Penulis	88
Lampiran Lembar Bimbingan	89
Lampiran Transkrip Wawancara	93
Lampiran Kegiatan Observasi dan Wawancara	96
Lampiran Pekerjaan	97
Lampiran Dokumentasi Tugas Akhir	98