

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG LOGO DAN *GRAPHIC STANDARD*

MANUAL (GSM) KACANG METE KHAS WONOGIRI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun Oleh :

MUHAMAD REIQI WINARDIKO SAIBANI

2390442101

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA**

2026

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Logo dan *Graphic Standard Manual* (GSM) Kacang Mete Khas Wonogiri
Penulis : Muhamad Reiqi Winardiko Saibani
NIM : 2390442101
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 Selasa tanggal 7 Juli 2026

Disahkan Oleh :

Ketua Penguji,



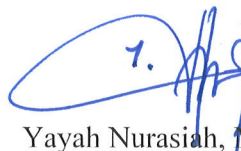
Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Anggota 1

Anggota 2



Ogie Urvil M.Si



Yayah Nurasih, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Logo dan *Graphic Standard Manual* (GSM) Kacang Mete Khas Wonogiri
Penulis : Muhamad Reiqi Winardiko Saibani
NIM : 23904421101
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

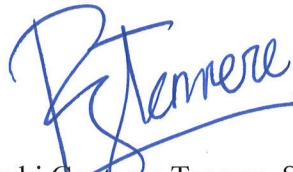
Tugas Akhir Ini Telah Diperiksa Dan Disetujui Untuk Disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026

Pembimbing I



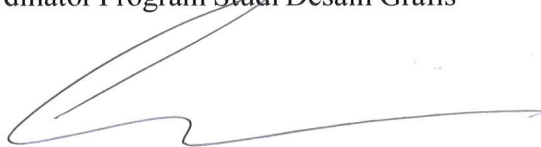
Yayah Nurashah, M.Pd.
NIP.199308012020122013

Pembimbing II



Rezki Gautama Tanrere, S.Ds., M.Ds.
NIDN. 0328038901

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
NIP. 198201042023211009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Muhamad Reiqi Winardiko Saibani
NIM	: 2390442101
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **PERANCANGAN ULANG LOGO DAN *GRAPHIC STANDARD MANUAL* (GSM) KACANG METE KHAS WONOGIRI** 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, 10 Juni 2026

Yang menyatakan,



Muhamad Reiqi Winardiko Saibani
NIM. 2390442101

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yangbertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Reiqi Winardiko Saibani
NIM : 2390442101
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dem i 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 ULANG LOGO DAN GRAPHIC STANDARD MANUAL (GSM) KACANG METE KHAS WONOGIRI

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, 10 Juni 2026

Yang menyatakan,



Muhamad Reiqi Winardiko Saibani
NIM. 2390442101

ABSTRAK

Latar belakang pembuatan karya ini didasari oleh identitas visual produk dari PT TUBESINDO yaitu D'Cashew yang sebelumnya belum memiliki diferensiasi kuat di tengah ketatnya persaingan pasar kuliner. Kondisi tersebut dinilai berpotensi menghambat upaya peningkatan citra merek secara maksimal ke depannya. Oleh karena itu, perancangan identitas baru ini diharapkan dapat memberikan wajah merek yang lebih segar serta mampu mengkomunikasikan nilai kualitas otentik kacang mete Wonogiri secara lebih efektif kepada konsumen. Perancangan ini menggunakan metode utama berupa observasi, wawancara bersama pemilik usaha, dan studi pustaka. Tujuan perancangan ini adalah untuk menyelaraskan seluruh elemen desain agar sejalan dengan visi bisnis PT TUBESINDO. Hasil akhir dari ide perancangan ini berupa karya utama yaitu buku pedoman *Graphic Standard Manual* (GSM) komprehensif setebal 88 halaman. Dokumen pedoman ini secara sistematis mengatur tata kelola identitas visual, yang memuat strategi nomenklatur jenama baru, regulasi presisi terkait penggunaan logo, perancangan elemen grafis, hingga standarisasi aset visual lainnya. Sistem identitas tersebut kemudian disertai dengan penerapan desain pada berbagai media pendukung. Karya pendukung tersebut meliputi kemasan produk, perlengkapan administrasi perkantoran, media promosi cetak, perlengkapan operasional, ragam produk cinderamata, serta purwarupa konten digital untuk kebutuhan interaksi pemasaran di media sosial.

Kata Kunci: Identitas Visual, Jenama, Wonogiri, Kacang Mete

This project was created because D'Cashew's previous visual identity lacked strong differentiation in a highly competitive culinary market. This issue could prevent the brand from maximizing its image in the future. Therefore, this new identity design aims to give the brand a fresher look and communicate the authentic quality of Wonogiri cashew nuts to consumers more effectively. The main methods used in this project were observation, interviews with the business owner, and literature review. The goal of this design is to align all visual elements with PT TUBESINDO's business vision. The final result of this design process is a comprehensive 88 page Graphic Standard Manual (GSM) as the main output. This manual systematically governs the visual identity framework, detailing the new brand nomenclature strategy, precise logo usage regulations, the development of corporate graphic elements, and the standardization of other visual assets. This identity system is then applied to various supporting media. These include product packaging, office stationery, printed promotional materials, operational items, merchandise, and digital content prototypes for social media marketing.

Keywords: Visual Identity, Brand, Wonogiri, Cashew Nuts

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan penulisan tugas akhir ini disusun dengan tujuan memenuhi persyaratan untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3/Sarjana Terapan pada program studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Pada Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai desainer yang mencari ide, membuat konsep, dan merancang identitas visual merek secara menyeluruh. Karya yang berjudul “Perancangan Ulang Logo dan Graphic Standard Manual (GSM) Kacang Mete Khas Wonogiri” merupakan perancangan pedoman visual sebagai upaya merevitalisasi produk kacang mete khas Wonogiri. Perancangan identitas visual ini bertujuan untuk menciptakan citra jenama yang lebih memukau, profesional, dan mampu mewakili kualitas komoditas lokal secara modern.

Adapun laporan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bimbingan dan dukungan dari orang-orang sekitar yang selalu mendukung penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain.
4. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Yayah Nurasih, M.Pd, Selaku Pembimbing I.
7. Rezki Gautama Tanrere, M.Ds., Selaku Pembimbing II.

8. Para dosen dan tenaga pendidik yang telah berperan baik secara langsung atau tidak langsung pada saat penulis menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif.
9. Bapak Ghazi Daud Auliya, S.Tr.M., selaku pemilik PT TUBESINDO, yang telah memberikan kepercayaan, waktu, dan bimbingan yang sangat berharga selama proses observasi dan perancangan identitas visual merek NUGIRI
10. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan doa yang tidak pernah putus, kasih sayang, serta dukungan baik secara moral maupun material selama proses perkuliahan berlangsung.
11. Seluruh sahabat dan rekan seperjuangan di program studi Desain Grafis, yang selalu sedia membantu, saling menyemangati, bertukar pikiran, dan menemani perjalanan penulis dari masa awal perkuliahan hingga selesainya penyusunan karya ini.

Jakarta, 12 Juni 2026

Penulis,



Muhamad Reiqi Winardiko Saibani

NIM.2390442101

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Teori Umum.....	7
1. Pengertian Perancangan.....	7
2. Pengertian Desain.....	7
3. Pengertian Desain Grafis.....	8
4. Pengertian Media Desain.....	11
5. Pengertian Tata Letak.....	13
6. Pengertian <i>Brand</i>	13

7. Pengertian Identitas Visual.....	14
B. Teori Khusus.....	14
1. Identitas Visual dan Citra Merek.....	14
2. Perlindungan Kekayaan Intelektual (HKI).....	16
3. Potensi Komoditas dan Indikasi Geografis.....	17
4. Standarisasi Kemasan Pangan Olahan.....	18
5. Elemen Budaya dalam Perancangan Visual.....	19
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	20
A. Data Klien.....	20
1. Klien.....	20
2. Objek Karya.....	21
3. Spesifikasi Karya.....	21
4. Analisis Khalayak Masyarakat.....	23
B. Teknik Pengumpulan Data.....	24
1. Observasi.....	24
2. Wawancara.....	24
3. Studi Pustaka.....	24
C. Ruang Lingkup.....	25
1. Peran Penulis.....	25
2. Kategori Karya.....	25
3. Ide Kreatif.....	26
D. Langkah Kerja.....	26
1. Pra Produksi.....	26
2. Produksi.....	27
3. Pasca Produksi.....	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	31
A. Pra Produksi.....	31

1. Riset dan Analisis Data.....	31
2. Strategi <i>Branding</i> dan <i>Positioning</i>	34
3. Penyusunan <i>Moodboard</i> dan Ideasi.....	40
B. Produksi.....	45
1. <i>Software</i>	45
2. Tipografi.....	46
3. Gaya Desain dan Palet Warna.....	46
4. Perancangan.....	47
5. <i>Finishing</i>	67
C. Pasca Produksi.....	81
BAB V PENUTUP	82
A. Simpulan.....	82
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo PT TUBESINDO.....	20
Gambar 2 Visual Kemasan <i>Existing</i> Merek D'Cashew.....	32
Gambar 3 Kemasan Kompetitor (YAVA).....	33
Gambar 4 <i>Positioning</i> Pilars NUGIRI.....	39
Gambar 5 <i>Mindmapping</i> Perancangan NUGIRI.....	41
Gambar 6 <i>Moodboard</i> Perancangan NUGIRI.....	42
Gambar 7 Eksplorasi 40 Sketsa Logo NUGIRI.....	44
Gambar 8 Pilihan Sketsa Logo NUGIRI Terpilih.....	47
Gambar 9 Proses Digitalisasi dan Fiksasi Logo NUGIRI.....	48
Gambar 10 Proses Perancangan <i>Table of Content</i>	49
Gambar 11 Proses Perancangan <i>Brand Profile</i> NUGIRI.....	49
Gambar 12 Proses Perancangan <i>Brand Identity</i> NUGIRI.....	50
Gambar 13 <i>Logo Master, Elements, dan Meaning</i> NUGIRI.....	50
Gambar 14 Halaman <i>Logo Configuration, dan Grid System</i>	51
Gambar 15 <i>Clear Space Area, dan Minimum Size Logo</i>	52
Gambar 16 Halaman <i>Logo Reverse, Grayscale, Black & White</i>	53
Gambar 17 Panduan Sistem Warna dan Filosofi NUGIRI.....	54
Gambar 18 <i>Incorrect Logo Usage, Logo Typeface, dan Corporate Typeface</i>	54
Gambar 19 Panduan Penempatan Logo NUGIRI.....	55
Gambar 20 Proses Perancangan <i>Graphic Elements</i> NUGIRI.....	55
Gambar 21 Gambar Halaman Karakter Maskot NUGIRI.....	56
Gambar 22 <i>Brand Pattern</i> NUGIRI.....	57
Gambar 23 <i>Supergraphic</i> NUGIRI.....	57
Gambar 24 Panduan Ikonografi, Fotografi dan Aplikasi Pola.....	58
Gambar 25 Proses Perancangan <i>Stationaries</i> NUGIRI.....	59
Gambar 26 <i>Letterhead</i> NUGIRI.....	59

Gambar 27 <i>Envelope C4</i> NUGIRI.....	60
Gambar 28 <i>Envelope DL & Name Card</i> NUGIRI.....	60
Gambar 29 <i>Payment Check & Invoice</i> NUGIRI.....	61
Gambar 30 Proses <i>Digital Imaging</i> Konten Media Promosi NUGIRI.....	62
Gambar 31 Proses <i>Mock Up</i> Konten Promosional NUGIRI.....	62
Gambar 32 Poster Promosional, <i>Flyer Product</i> , dan <i>X Banner</i>	64
Gambar 33 <i>Instagram Feeds & Stories</i> NUGIRI.....	65
Gambar 34 Proses Perancangan <i>Media Application</i>	65
Gambar 35 Proses Perancangan <i>Designer Profile</i>	67
Gambar 36 Pengecekan <i>Graphic Standard Manual</i>	67
Gambar 37 Buku <i>Graphic Standard Manual</i> NUGIRI.....	68
Gambar 38 <i>Standing Pouch</i> Kemasan NUGIRI.....	69
Gambar 39 <i>Letterhead</i> NUGIRI.....	70
Gambar 40 <i>Envelope C4</i> NUGIRI.....	71
Gambar 41 <i>Envelope DL</i> NUGIRI.....	71
Gambar 42 Kwitansi NUGIRI.....	72
Gambar 43 <i>Name Card</i> NUGIRI.....	72
Gambar 44 <i>Invoice</i> NUGIRI.....	72
Gambar 45 <i>Flyer Product</i> NUGIRI.....	73
Gambar 46 Poster Promosional NUGIRI.....	74
Gambar 47 <i>X Banner</i> NUGIRI.....	74
Gambar 48 <i>Plastic Jar</i> NUGIRI.....	75
Gambar 49 <i>Plate</i> NUGIRI.....	76
Gambar 50 <i>Shopping Bag</i> NUGIRI.....	76
Gambar 51 <i>Tissue Box</i> NUGIRI.....	77
Gambar 52 <i>Mug</i> NUGIRI.....	78
Gambar 53 <i>Tumblr</i> NUGIRI.....	78

Gambar 54 <i>Apron & T-Shirt</i> NUGIRI.....	79
Gambar 55 <i>Plushie, Sticker Sheet, Keychain</i> NUGIRI.....	80
Gambar 56 <i>Instagram Feeds dan Instagram Stories</i> NUGIRI.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Eksplorasi Penamaan Merek.....	35
Tabel 2 Filterisasi Alternatif Nama Merek.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	90
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Penulisan Tugas Akhir.....	91
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Karya Tugas Akhir.....	92
Lampiran 4 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	93
Lampiran 5 Transkrip Wawancara.....	94