

LAPORAN TUGAS AKHIR
REDESAIN LOGO SHOWROOM BERASTAGI MOTOR
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
CITRA PERUSAHAAN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :
MARIANUS FIANUS TELAUMBANUA
NIM : 2390473047

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Redesain Logo Showroom Berastagi Motor Sebagai Upaya
Meningkatkan Citra Perusahaan
Penulis : Marianus Fianus Telaumbanua
NIM : 2390473047
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

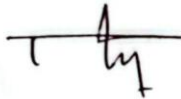
Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 17 juli 2026

Disahkan oleh :
Ketua Penguji,



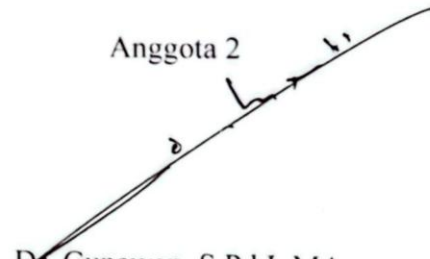
Andrian, S.Kom, M.Kom
NIP. 198611302020121004

Anggota 1



Reniwati Lubis, SE, M.Pd
NIP. 197410062015042001

Anggota 2



Dr. Gunawan, S.Pd.I, MA
NIP.197806182015041001

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK



Murtopo, SE, M.Si
NIP. 197205282006041001

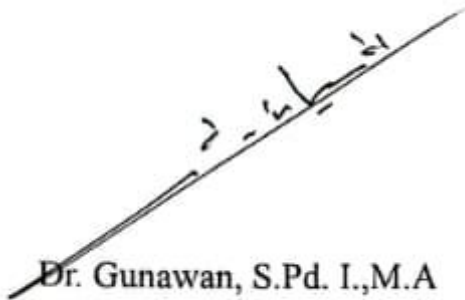
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Redesign Logo Showroom Berastagi Motor
Sebagai Upaya Meningkatkan Citra Perusahaan
Penulis : Marianus Fianus Telambanua
NIM : 2390473047
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Medan, 30 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Gunawan, S.Pd. I., M.A

NIP. 1978061820150410001

Pembimbing II



Sudirman, S. Kom., M.Kom

NIP. 198511072019031004

Mengetahui,

Koord. Program Studi Desain Grafis



Sudirman, S. Kom., M.Kom

NIP. 198511072019031004

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Marianus Fianus Telaumbanua
NIM : 2390473047
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Redesain Logo Berastagi Motor Sebagai Upaya Meningkatkan Citra Perusahaan **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 ketentuan yang berlaku.

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

Medan, 30 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Marianus Fianus Telaumbanua
NIM. 2390473047

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Marianus Fianus Telaumbanua
NIM : 2390473047
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Demi 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 : Redesain Logo Berastagi Motor Sebagai Upaya Meningkatkan Citra Perusahaan

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 30 Juni 2026
Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Indonesian Rupiah banknote. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the serial number 488/9A0X092704166. The signature is written in a cursive style, with the name 'MARIANUS FIANUS' and 'TELAUMBANUA' visible.

Marianus Fianus Telaumbanua
NIM. 2390473047

ABSTRACT

Berastagi Motor Showroom requires a more representative visual identity to enhance its corporate image. The previous logo failed to optimally reflect the company's character, necessitating a redesign. This final project aims to design a new logo and a Graphic Standards Manual (GSM) to serve as a guideline for the use of the visual identity. A qualitative method was employed, utilizing observation, interviews, and literature review. The design outcome is a logo that is modern, professional, and easily recognizable, accompanied by a GSM intended to ensure consistent application of the visual identity across various media.

Keywords: *Logo Redesign, Visual Identity, Corporate Image, Graphic Standards Manual.*

ABSTRAK

Showroom Berastagi Motor memerlukan identitas visual yang lebih representatif untuk meningkatkan citra perusahaan. Logo yang digunakan sebelumnya belum mampu mencerminkan karakter perusahaan secara optimal sehingga diperlukan proses redesain. Tugas akhir ini bertujuan merancang logo baru beserta Graphic Standard Manual (GSM) sebagai pedoman penggunaan identitas visual. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil perancangan berupa logo yang lebih modern, profesional, dan mudah dikenali serta GSM yang diharapkan mampu menjaga konsistensi penerapan identitas visual pada berbagai media.

Kata kunci: *Redesain Logo, Identitas Visual, Citra Perusahaan, Graphic Standard Manual*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer telah merancang karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Redesain Logo Berastagi Motor Sebagai Upaya Meningkatkan Citra Perusahaan ”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Murtopo, SE, M.Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Sudirman, S.Kom., M.Kom sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis dan selaku pembimbing II.
6. Dr. Gunawan, S.Pd.I., M.A selaku pembimbing I atas bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Yoel Kuarniawan Laia selaku pemilik usaha Berastagi Motor yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian tugas akhir.

9. Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, serta secara khusus kepada ayah dan ibu, atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepada abang Yefiri Telaumbanua dan Fery Telaumbanua selaku saudara kandung penulis atas doa, dukungan, perhatian, serta semangat yang selalu diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Jonn, Dani, Dafinta Nema, selaku teman penulis yang telah memberikan dukungan dan menemani selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 30 Juni 2026



Marianus Fianus Telaumbanua

NIM. 2390473047

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	6
1. Bagi Penulis	7
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	7
3. Bagi Showroom Berastagi Motor	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Desain Grafis	8
1. Unsur-Unsur Desain.....	8
2. Prinsip-Prinsip Desain	13
B. Redesain	16
C. Sketsa.....	17
D. Layout.....	18

E. Brand/Branding	19
F. Identitas Visual	20
G. Citra Perusahaan	20
H. Graphic Standard Manual (GSM).....	21
I. Logo	22
1. Jenis-Jenis Logo.....	22
2. Elemen Logo.....	27
J. Aplikasi Pengolah Desain.....	29
1. Adobe Illustrator	29
2. Adobe Photoshop	30
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	31
A. Data/Objek Penelitian.....	31
1. Profil Showroom Berastagi Motor.....	31
2. Struktur Perusahaan	33
3. Target Market.....	33
4. Objek Karya.....	34
5. Spesifikasi Karya	35
B. Teknik Pengumpulan Data.....	35
1. Metode Observasi	35
2. Metode Pustaka.....	36
3. Metode Wawancara.....	36
C. Ruang Lingkup	36
1. Peran Penulis.....	37
2. Kategori Karya.....	37
3. Ide Kreatif.....	37
D. Langkah Kerja	38
1. Praproduksi	38
2. Produksi	39
3. Pascaproduksi	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Praproduksi.....	42

1. Riset dan Observasi	42
2. Menentukan Ide dan Konsep Logo	43
3. Melakukan Proses Mindmap	43
4. Membuat Moodboard	44
5. Mempersiapkan Perangkat.....	45
6. Membuat Sketsa.....	46
7. Menentukan Font/Huruf	47
8. Menentukan tata Letak Logo	48
9. Menentukan warna Branding.....	48
B. Produksi	49
1. Digitalisasi Logo	49
2. Pembuatan Aset Visual	55
3. Pembuatan Grafik Standar Manual (GSM)	56
C. PascaProduksi	66
1. Hasil Cetak Grafik Standar Manual.....	66
2. Evaluasi.....	75
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	