

BAB V

TATA VISUAL DESAIN

Perancangan logo dan identitas *brand* Macnfish melalui beberapa tahapan yang terdiri dari perancangan identitas visual, kemudian dilanjutkan dengan perancangan buku *Graphic Standard Manual*, dan perancangan media promosi digital melalui aplikasi *Instagram*. Tahap visualisasi desain dimulai dengan membuat beberapa *thumbnail* sketsa logo yang akan dipilih dan dikembangkan lagi, setelah itu akan dibuat vector logo dengan bantuan grid dalam metode digital dengan bantuan software komputer *Adobe Illustrator*. Setelah itu dilanjutkan dengan pemilihan *color pallete brand*, penggunaan *typeface* yang akan digunakan, dan *pattern*, sebagai elemen-elemen identitas visual.

Semua identitas visual perusahaan yang telah dibuat dan ditetapkan akan dilanjutkan dengan pembuatan buku *Graphic Standard Manual* yang berguna untuk mengatur dan menjadi panduan dalam mengaplikasikan logo dan elemen identitas visual lainnya kepada berbagai media *corporate identity* seperti *merchandise*, *packaging*, *poster*, *delivery car*, *stationary*, *menu*, *quotes card*, nota pembelian, *voucher*, *business card*, *paper bag* dan *plastic bag*, *loyalty card*, *stamp*, *tape*, piring dan gelas, *medical mask*, *apron*, berbagai *signage*, *design outlet*, *design event boot*, *table number*, *floor plan*, *IG feeds*, dan *IG story*.

5.1 *Creative Brief*

Creative Brief merupakan catatan yang berisikan ringkasan data perusahaan yang berperan sebagai pedoman untuk melakukan tahapan visualisasi desain. Pada perancangan ini, *brief* diisi dengan wawancara dengan pemilik Macnfish. Data dari *creative brief* akan diterapkan pada semua tahapan visualisasi mulai dari logo, *brand identity*, elemen visual, dan media promosi, agar tahapan visualisasi lebih terarah dan sesuai dengan tujuan awal.

CREATIVE BRIEF
Macnfish.id

Macnfish	: "mac" dari nama salah satu menu makanan "mac n cheese", "fish" adalah bahasa inggris dari ikan, yang merupakan kondimen utama dalam menu ciri khas dari Macnfish.id
Product	: produk khususnya yaitu pasta mac and cheese dengan ikan goreng tepung, dan produk-produk lainnya seperti spaghetti aglio olio dengan ikan goreng tepung, classic fish and chips, mentai fish and chips, dan chicken and chips.
Competitors	: Fish n Co., Fish 'n' Friends, FishMonger
Target Audience	
Demographic	: Laki-laki dan perempuan dari umur 17-38 tahun
Psychographic	: Orang-orang yang suka dengan makanan laut, gorengan, pasta kalangan menengah dengan 2x UMR Surabaya
Geographical	: Kota Surabaya
Business Problem	: Membutuhkan identitas merek yang kuat, logo, corporate identity systems, media promosi, kemasan, brand awareness.
Style guide	: Gaya desain yang akan digunakan yaitu gaya desain yang fun namun tetap minimalis dan elegan. Salah satu warna utama yang akan digunakan adalah warna kuning untuk memberikan kesan fun dan juga dapat meningkatkan nafsu makan.
Advertising Tone	: fun, minimalis, modern, dan elegan
Advertising Media	: merchandise, packaging, poster, delivery car, stationary, menu, quotes card, nota pembelian, voucher, business card, paper bag dan plastic bag, loyalty card, stamp, tape, piring dan gelas, medical mask, apron, berbagai signage, design outlet, design event boot, table number, floor plan, IG feeds, dan IG story.
Purpose	: Menjadikan brand makanan yang iconic, dapat dikenal oleh banyak orang, menarik calon konsumen baru, dan dapat meningkatkan penjualan produk

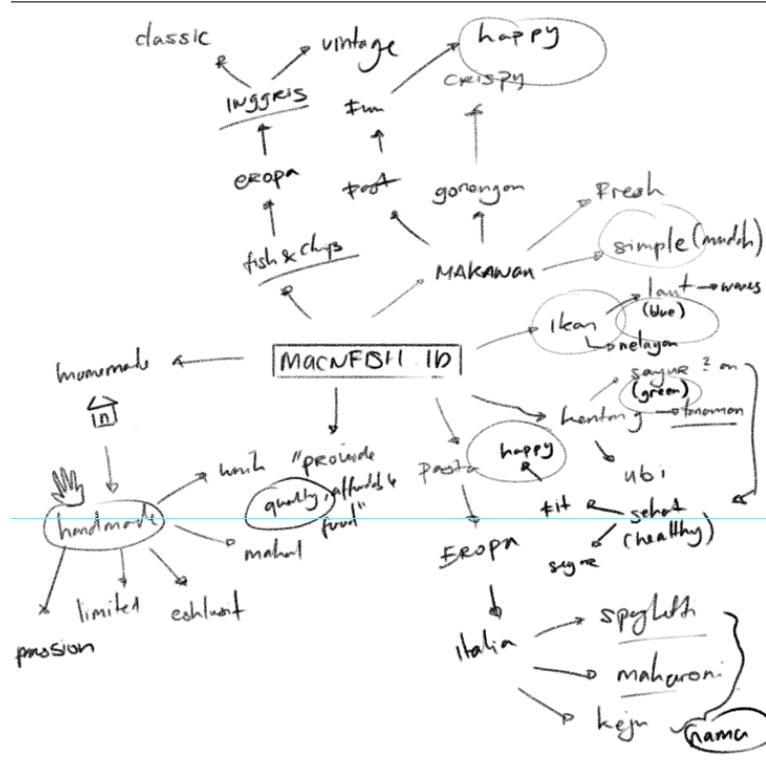
Gambar 5. 1 Creative Brief

Sumber: Data Penulis

5.2 Logo

5.2.1 Thumbnail

Thumbnail logo disini berperan sebagai panduan dalam membuat sketsa. Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* berupa pengumpulan data dan informasi yang berhubungan dengan produk dan nama dari Macnfish. Data tersebut kemudian digabungkan dengan creative brief untuk dijadikan sebagai konsep dari makna logo yang dirancang selanjutnya.



Gambar 5. 2 Mindmap Konsep Logo
 Sumber: Data Penulis

5.2.2 Moodboard

Moodboard berperan sebagai menentukan gambaran dan inspirasi yang akan dijadikan panduan untuk perancangan ini, selain itu juga untuk mendengarkan *feedback* atau saran dari *client* mengenai *style* yang akan dirancang, agar *designer* dan *client* berada di jalan yang sama.



Gambar 5. 3 *Moodboard Logo*

Sumber: Data Penulis

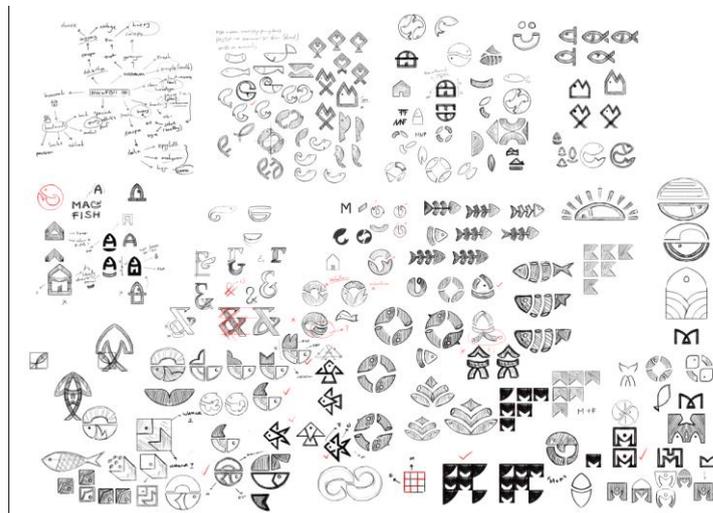


Gambar 5. 4 *Moodboard Pattern*

Sumber: Data Penulis

5.2.3 Rough Sketch

Rough sketch logo yang dibentuk berdasarkan bentuk utama dari ikan, yang dikombinasikan dengan nama initial brand “M” dan bentuk *macaroni* dengan beberapa makna berbeda yang memiliki kolerasi dengan perusahaan/ produk yang dijual. Sketsa yang dihasilkan berupa sketsa kasar tanpa adanya sistem *grid* dan menghasilkan beberapa opsi logo yang kemudian akan dipilih dan diolah lebih lanjut menggunakan metode digital dan sistem *grid* untuk menghasilkan bentuk yang konsisten dan rapi. Logo yang akan dirancangan terdiri dari *logogram* dan *logotext*, penggunaan logo gram disini berfungsi sebagai unsur yang unik, berkarakter, agar mampu menceritakan kisah dan esensi dari *brand*.



Gambar 5. 5 *Rough Sketch Logo*

Sumber: Data Penulis

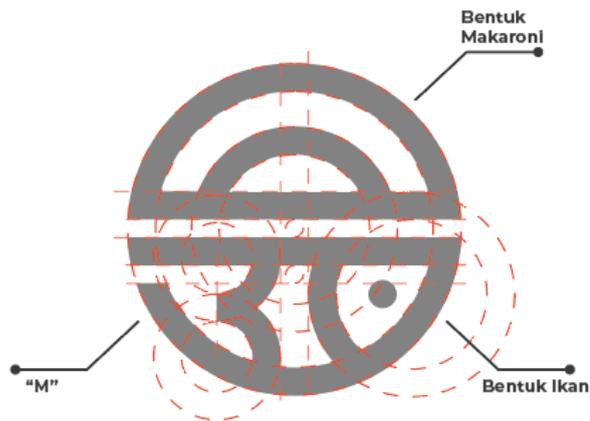


Gambar 5. 6 *Initial Logo*

Sumber: Data Penulis

5.2.4 Comprehensive

Dari beberapa opsi diatas, dipilih salah satu logo yang dianggap paling sesuai dengan makna dan latar belakang yang ingin disampaikan kepada konsumen, maka dilakukan penyempurnaan menggunakan sistem grid pada tahap selanjutnya. Logo tersebut dibentuk dari perpaduan antara inisial *brand* yaitu huruf “M” yang dikombinasikan dengan bentuk ikan, bentuk *macaroni*, bentuk lingkaran yang memiliki arti kesempurnaan, dinamis, tidak memiliki awal dan akhir, sehingga berharap *brand* ini agar selalu maju dan berkembang, menjadikan *brand* makanan terkenal.



Gambar 5. 7 Struktur dan Konsep Logo

Sumber: Data Penulis

5.2.5 Final

Logogram yang telah terpilih, yang sudah disetujui oleh pihak *client*, dilengkapi dengan *logotype* untuk melengkapi struktur dari logo yang digunakan. *Logotype* disini berguna untuk meningkatkan *brand awareness* karena dapat memudahkan target audiens mengenal dan mengingat nama perusahaan. *Logotype* tidak menggunakan *font* yang sudah ada, tetapi menggunakan jenis font yang dirancang sendiri menggunakan sistem grid.



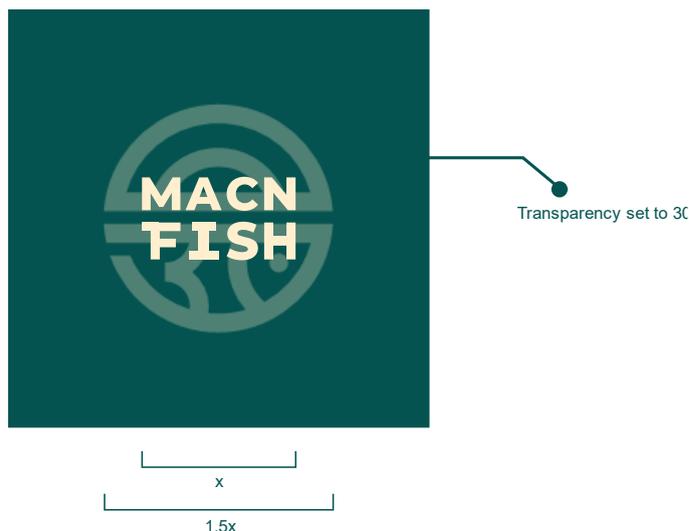
Gambar 5. 8 Logo *Final* dan Struktur *Logotype*

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 9 *Clear Space* dan *Minimum Size Logo*

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 10 *Special Case Logo Usage*

Sumber: Data Penulis

5.3 Tipografi

Jenis tipografi yang akan digunakan dalam keseluruhan perancangan ini hanya menggunakan satu *font* saja yaitu “Montserrat” yang berjenis *sans-serif*. Penggunaan *font* ini akan diterapkan pada *title*, *lead*, dan *paragraph*.

Montserrat	Light	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890!@#%&(:\$*^)+-
	Light Italic	<i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890!@#%&(:\$*^)+-</i>
	Medium	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890!@#%&(:\$*^)+-
	Medium Italic	<i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890!@#%&(:\$*^)+-</i>
	Bold	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890!@#%&(:\$*^)+-
	Bold Italic	<i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890!@#%&(:\$*^)+-</i>

Gambar 5. 11 Tipografi

Sumber: Data Penulis

5.4 Color Palette

Warna yang digunakan dalam seluruh identitas visual Macnfish adalah warna *yellow orange* dan *evening sea* (hijau tua) sebagai warna primer yang dominan digunakan dalam perancangan ini, dan juga warna *mandy* (merah) dan *barley white* (cream) sebagai warna sekunder. Warna kuning dan merah sebagai kombinasi warna yang dapat menarik perhatian, meningkatkan nafsu makan, menarik perhatian, dan menyenangkan. Warna *evening sea* atau hijau tua ini bersifat elegan, dan kontras pada warna-warna cerah. Semua warna-warna tersebut akan diterapkan pada keseluruhan elemen-elemen perancangan.



Gambar 5. 12 Penerapan Warna pada Logo

Sumber: Data Penulis

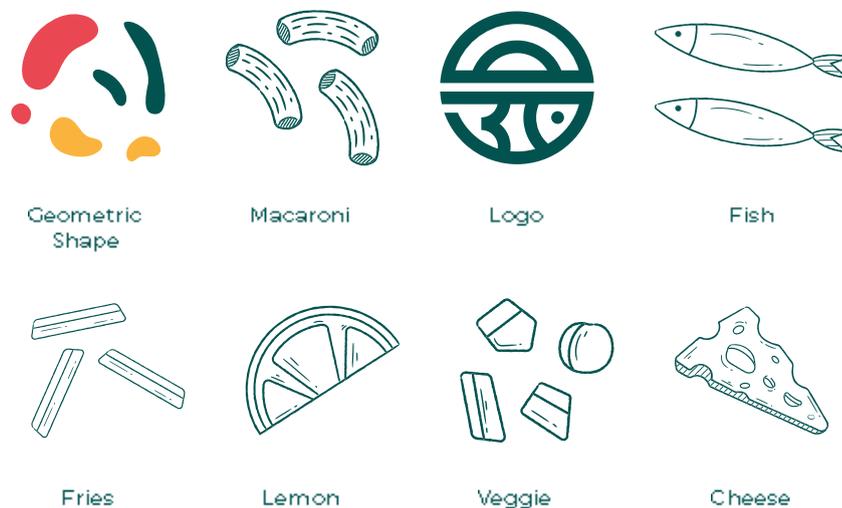


Gambar 5. 13 HEX/RGB

Sumber: Data Penulis

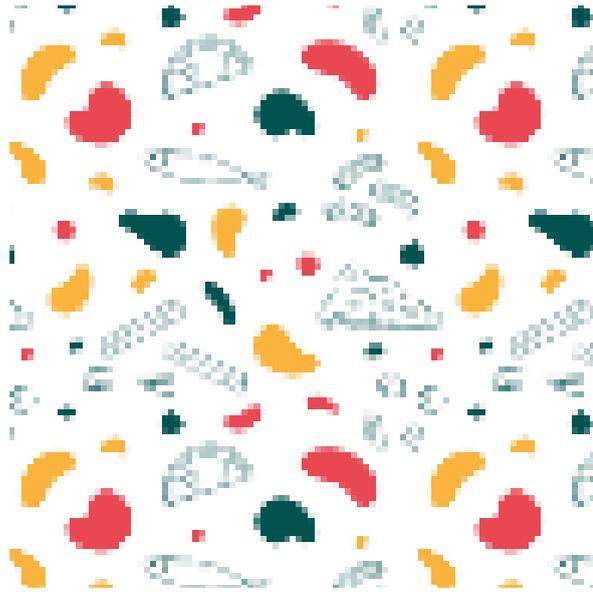
5.5 Pattern

Elemen *pattern* ini diterapkan pada desain kemasan, desain kaos *merchandise*, *paper bag*, *background layout* untuk mengisi ruang kosong pada media, dan bertujuan sebagai identitas visual yang dapat menarik perhatian konsumen dan diingat oleh konsumen. *Pattern* dirancang menggunakan *abstract geometric shape* yang dikombinasikan dengan ilustrasi khas Macnfish, ilustrasi ini dibuat dengan metode *outline base*, dengan outline yang bertekstur yang bertujuan untuk memberikan kesan “fun” pada *brand*. Ilustrasi yang digunakan merupakan bahan-bahan dasar yang digunakan pada produk Macnfish yaitu ikan, pasta *macaroni*, sayuran, kentang, keju, dan jeruk lemon.



Gambar 5. 14 *Pattern Material*

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 15 *Pattern Design*

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 16 *Pattern Design Kaos*

Sumber: Data Penulis

5.6 *Tagline*

Tagline merupakan salah satu media untuk bisa meningkatkan *awareness*, hal ini berguna agar konsumen bisa lebih mengenal dan mengingat *brand*. *Tagline* dari Macnfish adalah “**Enjoy the Moment in Every Bite**” yang dalam Bahasa Indonesia memiliki arti nikmati momen di setiap gigitannya. Pemilihan kalimat pada *tagline* Macnfish dengan menggambarkan sensasi atau perasaan konsumen saat menyantap produk dari Macnfish. *Tagline* yang digunakan untuk membangkitkan respon emosional konsumen dan calon konsumen, yang menggambarkan karakteristik dari produk Macnfish. dan dirancang agar mudah diingat oleh konsumen dan calon konsumen.

5.7 *Stationery*

Stationery sering kali digunakan untuk marketing, karena menunjang kegiatan bisnis, oleh karena itu *stationery* juga diberikan identitas Macnfish, agar meningkatkan *awareness brand* dan juga memperkuat identitas *brand*. Kartu nama merupakan salah satu media yang bisa meningkatkan *awareness brand*, karena kartu nama ini akan diberikan kepada pihak lain sebagai tanda perkenalan yang bersifat formal atau semiformal. Terdapat beberapa informasi pada kartu nama seperti *email*, sosial media, nomor telepon, nama, dan alamat. Kartu nama menggunakan ukuran 9 cm x 5,5 cm, dengan bahan *art paper* 250gr print dua sisi, laminasi *doff*, *letterhead* menggunakan bahan hvs 80gr, amplop menggunakan ukuran 11 cm x 4,65 cm dengan bahan *art paper* 150gr, laminasi *doff*.



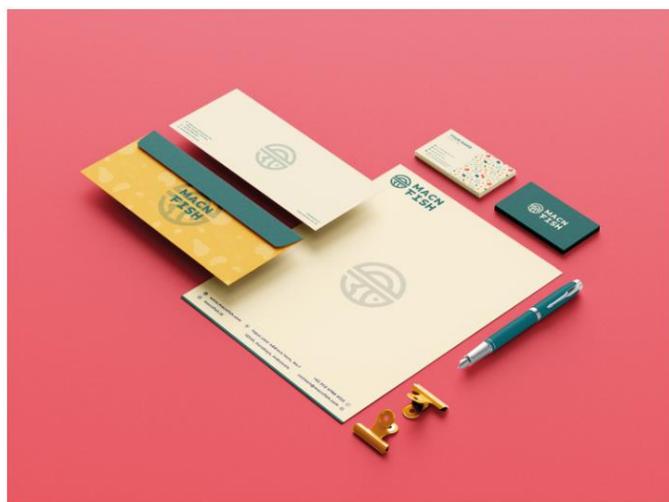
Gambar 5. 17 *Business Card Design*

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 18 Ukuran *letterhead* dan *envelope*

Sumber: Data Penulis

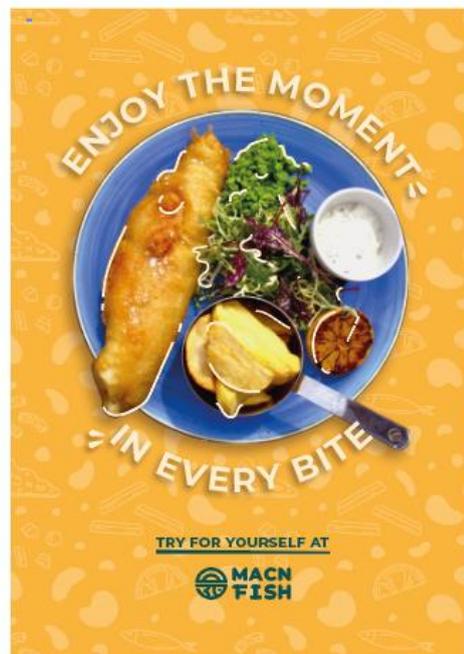


Gambar 5. 19 *Stationery*

Sumber: Data Penulis

5.8 Poster

Poster digunakan sebagai salah satu media promosi, dimana terdapat foto produk yang terpampang cukup besar beserta *tagline* dari Macnfish, hal ini bertujuan agar dapat meningkatkan *awareness* konsumen akan *brand*. Poster harus ditempel di tempat yang strategis dimana banyak dilewati oleh orang, agar banyak orang yang mengetahui *brand* tersebut. Poster diberikan aksesoris *pattern* yang dijadikan sebagai *background* dengan *opacity* 50% untuk mengisi kekosongan, dan *eye catching*. Poster menggunakan ukuran A3 dengan bahan *art paper* 300 gr dengan laminasi *glossy*,



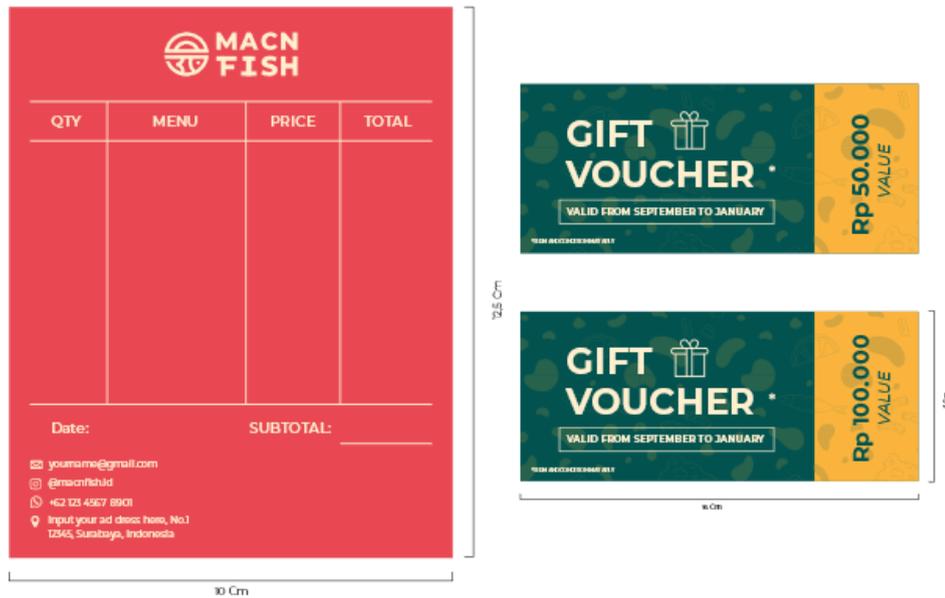
Gambar Gambar 5. 20. *Poster Design*

Sumber: Data Penulis

5.9 Nota, Gift Card, dan Loyalty Card

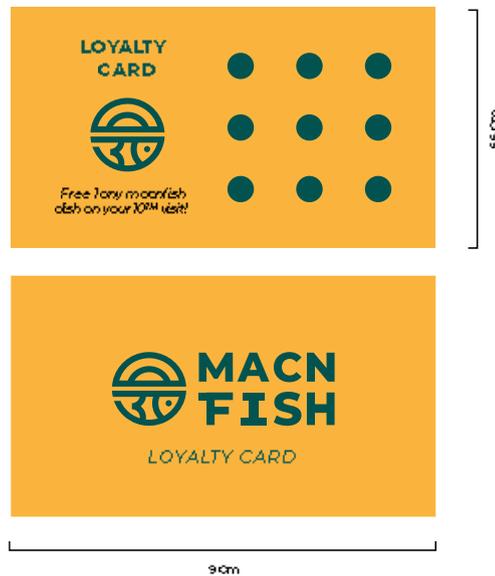
Nota pembayaran dibuat dengan warna dasar merah, dan terdapat informasi penting seperti *email*, sosial media, nomor *whatsapp*, alamat, hal ini bertujuan agar konsumen bisa mengajukan pengaduan atau keluhan jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, seperti salah harga dan sebagainya, dan juga terdapat logo Macnfish. *Gift card* dan *loyalty card* berguna sebagai salah satu media promosi untuk menarik perhatian konsumen atau calon konsumen untuk mau membeli produk Macnfish. Nota pembelian menggunakan ukuran 10 cm x 12,5 cm dan bahan *art paper* 100gr

laminasi *doff*. *Gift card* menggunakan ukuran 14 cm x 6 cm dan bahan *art paper* 230gr *glossy*, laminasi *glossy*. *Loyalty card* menggunakan ukuran 9 cm x 5.5 cm dan bahan *art paper* 250gr laminasi *doff*.



Gambar 5. 21 Nota Pembelian, *Gift Card*

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 22 *Loyalty Card*

Sumber: Data Penulis

5.10 Kemasan

Kemasan dirancang dengan menggunakan bentuk yang sederhana, dengan tutup transparan, agar isi makanan dapat dilihat dari luar tanpa perlu membuka tutup dari kemasan. Tutup kemasan akan diberi label *sticker*, yang terdapat logo, tanggal makanan dibuat, nama dari makanan, dan tagline *brand*, terdapat juga *pattern* untuk mengisi area kosong dan untuk menarik perhatian konsumen. Label kemasan menggunakan ukuran 12 cm x 8 cm dan bahan *art paper 230gr* laminasi *glossy*.



Gambar 5. 23 Packaging

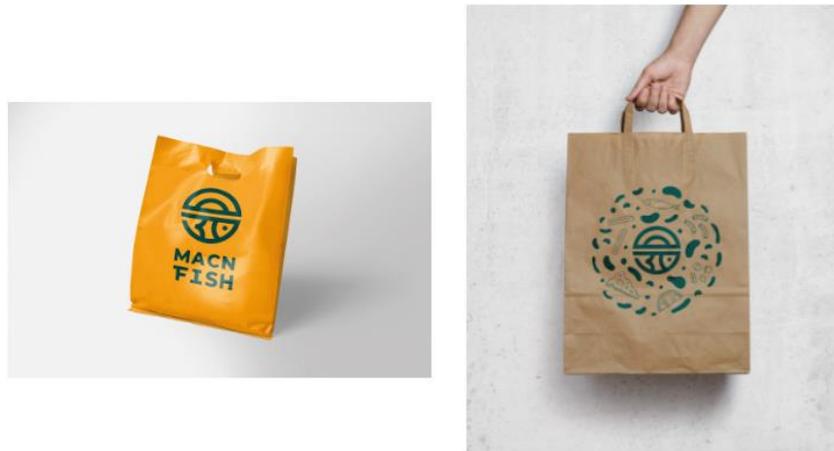
Sumber: Data Penulis

Untuk menjaga kualitas makanan, maka terdapat *paper bag* dan *plastic bag* yang berguna untuk melindungi kemasan utama dan produk makanan. Hal ini juga memungkinkan untuk menggunakan *plastic bag* disaat pembelian lebih dari satu. Label pada paper bag berukuran 15 cm x 15 cm dengan bahan *eco paper bag brown craft 80gr*. Label *plastic bag* berukuran 8 cm x 15 cm dengan bahan *plastic polymailer*.



Gambar 5. 24 Ukuran Label *Paper bag* dan *Plastic Bag*

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 25 *Plastic bag* dan *paper bag*

Sumber: Data Penulis

5.11 *Merchandise*

Merchandise baju dibuat dengan kombinasi desain *pattern* dan logo. Tujuan adanya merchandise ini agar mendorong konsumen dan calon konsumen untuk mengikuti *event* yang dibuat oleh Macnfish dengan adanya *reward merchandise*, selain itu dapat mengenalkan merek dan membentuk *image* kepada banyak orang. Bahan dari kaos yang digunakan adalah *cotton combed 20s*, dengan metode cetak sablon.



Gambar 5. 26 Kaos *Merchandise*

Sumber: Data Penulis

5.12 Menu

Menu berisikan semua produk yang dijual oleh Macnfish, dengan tujuan agar konsumen dan calon konsumen mengetahui produk apa saja yang dijual oleh Macnfish. Menu menggunakan ukuran 15 cm x 30 cm dan bahan *art paper* 300gr laminasi *doff*.



Gambar 5. 27 Menu

Sumber: Data Penulis

5.13 Stempel

Stempel ini berguna untuk mengesahkan dokumen-dokumen yang bersifat resmi, menggunakan ukuran stempel berbentuk lingkaran dengan diameter 4 cm, dengan bahan *wooden stamp*.

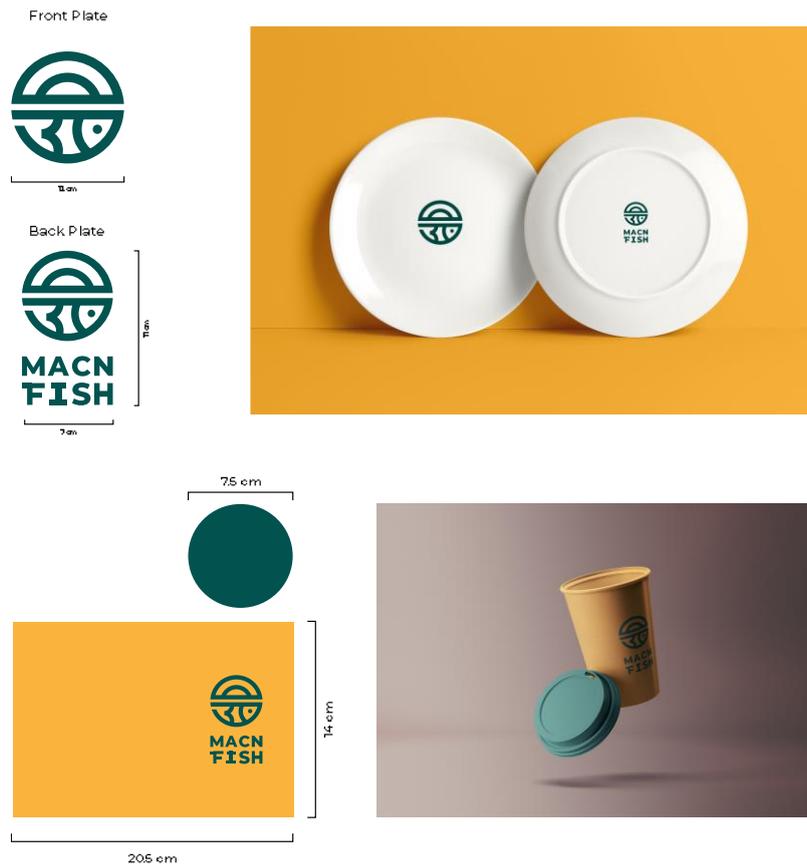


Gambar 5. 28 Stempel

Sumber: Data Penulis

5.14 Piring dan *Paper Cup*

Piring dan *paper cup* ini digunakan saat *dine in* di outlet Macnfish, desain pada piring bagian sisi depan akan menggunakan logo yang berukuran diameter 13 cm, dan sisi belakang dengan logo *horizontal* ukuran 7 cm x 11 cm. *Paper cup* menggunakan ukuran logo *horizontal* berukuran 5 cm x 9 cm.



Gambar 5. 29 Piring dan *Paper Cup*

Sumber: Data Penulis

5.15 *Signage*

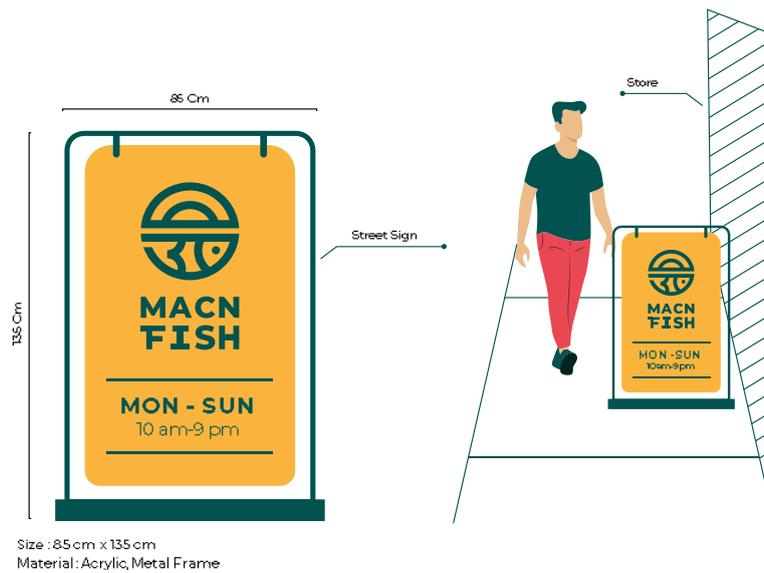
Signage disini berfungsi sebagai salah satu media promosi yang berguna untuk meningkatkan *awareness* konsumen dan calon konsumen akan *brand*, *signage* akan terpampang cukup jelas dimana banyak orang dapat melihat dengan sangat jelas. *Signage* ini sebagai aksesoris bagian luar toko, yang memiliki LED yang bisa menyala saat malam hari, adanya LED yang bisa menyala saat malam harri adalah untuk *visibility* dimana *signage* dapat tetap terlihat dalam kondisi gelap.



Gambar 5. 30 *Stainless steel LED sign*

Sumber: Data Penulis

Stainless steel LED sign menggunakan ukuran 500 cm x 180 cm yang akan diletakan di bagian atap outlet.



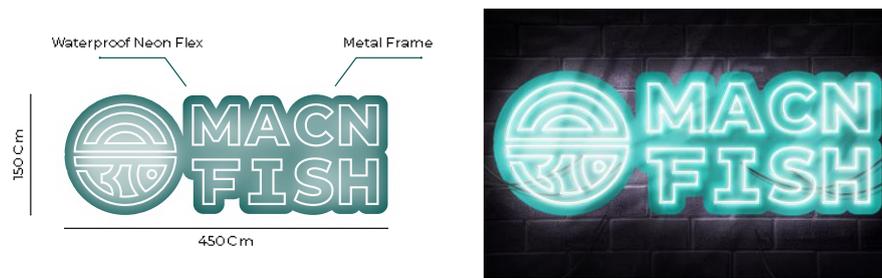
Gambar 5. 31 *Street Signage*

Sumber: Data Penulis



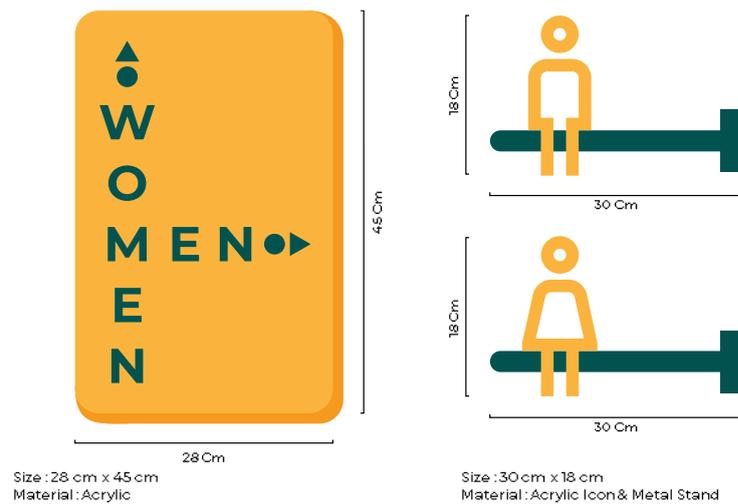
Gambar 5. 32 *Lightbox Signage*

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 33 *Flex LED Signage*

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 34 *Toilet Signage*

Sumber: Data Penulis



Gambar 5. 35 Store Signage

Sumber: Data Penulis

5.16 Event Booth

Event booth dirancang digunakan untuk mengikuti *event-event* kuliner, desain yang minimalis bertujuan agar praktis dan mudah saat dipindahkan. *Event booth* salah satu cara untuk meningkatkan *awareness* dan *image* konsumen dan calon konsumen akan *brand*.

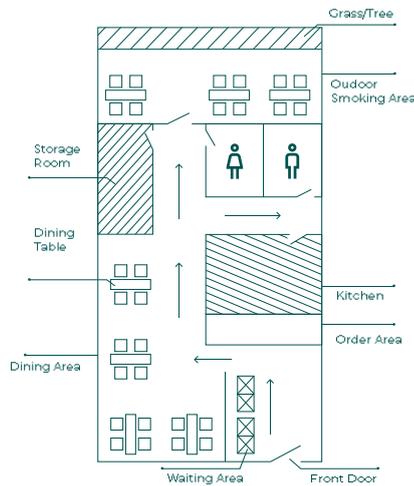


Gambar 5. 36 Event Booth

Sumber: Data Penulis

5.16 Outlet Design

Outlet yang dirancang bertemakan minimalis dengan dekorasi berbagai *signage*, yang dapat menampung jumlah konsumen 20-30 orang.



Gambar 5. 37 Design Outlet dan Floor Plan

Sumber: Data Penulis

5.17 Feeds Instagram

Pada tahap ini, dibuatlah konten-konten sosial media *Instagram*, yang menarik, interaktif, dan edukatif, ukuran untuk *feeds Instagram* 1080px x 1080px

a. Pengenalan Logo Baru Macnfish

Konten ini dirancang dengan *color pallete* Macnfish, konten ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada konsumen dan calon konsumen akan logo dan *identity* baru dari Macnfish, dalam konten ini akan dibuat 3 panel *feeds Instagram* dengan adanya *tagline brand*, logo baru, dan *quotes* dari Macnfish.



Gambar 5. 38 Konten Pengenalan Logo Baru Macnfish

Sumber: Data Penulis

b. Promosi *Gift Card* Berupa *Voucher*

Konten ini dirancang dengan adanya 3 *gift card* yang berjejer dan juga terdapat tulisan "Free 50K Discount Voucher For 10 First Buyer". Konten ini juga sebagai interaksi ajakan untuk konsumen untuk membeli produk Macnfish dan 10 orang pertama akan mendapatkan voucher yang bisa digunakan untuk membeli produk Macnfish di transaksi selanjutnya. Syarat untuk mendapatkan *giveaway* adalah dengan mengikuti (*follow*) akun *Instagram Macnfish*, kemudian *mention* 3 teman di kolom komentar. Hal ini juga menjadi salah satu cara melakukan promosi secara tidak langsung bagi orang yang menerima produk tersebut serta sekaligus menaikkan *traffic* akun *Instagram Macnfish* dengan meningkatkan interaksi pada akun *Instagram*.



Gambar 5. 39 Konten Promosi *Gift Card* berupa *Voucher*

Sumber: Data Penulis

c. Produk Macnfish

Konten ini dirancang dengan mengimplementasikan desain poster yang sudah dibuat, dengan gabungan background pattern berwarna putih semi transparan di background warna kuning, dengan adanya foto produk utama dari Macnfish, beserta *tagline brand*, kalimat “Try yourself at” dan logo Macnfish.



Gambar 5. 40 Konten Produk Macnfish

Sumber: Data Penulis

d. Menu Macnfish

Konten ini dirancang dengan daftar menu Macnfish, beserta harganya, dan juga terdapat logo Macnfish yang cukup besar yang terletak di tengah-tengah layout dengan transparansi 50%, agar tidak mengganggu informasi pada konten.

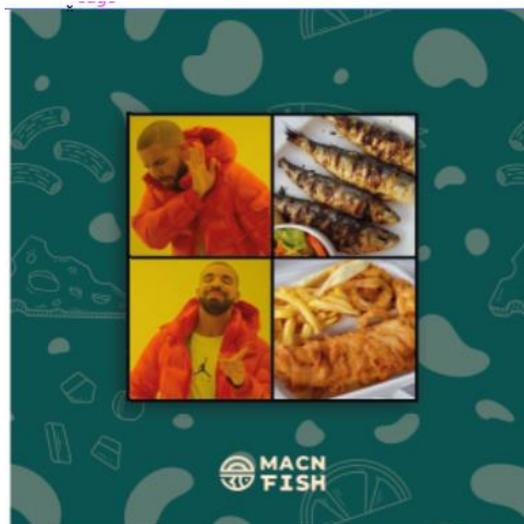
SIGNATURE DISH	
Classic Fish n Chips	29K
Double Fish n Chips	43K
Mac n Fish	35K
Aglio Olio	31K
Grilled Chicken	33K
Snack	
Waffle Fries	10k
French Fries	7k
Mixed Veggies	5k
Potato Wedges	10k
Additional	
Mentai	3K
Egg Mayo	4K

Gambar 5. 41 Konten daftar menu Macnfish

Sumber: Data Penulis

e. Macnfish Meme

Konten ini dirancang dengan gabungan *pattern*, logo, *meme*, dan foto. Tujuan dari konten ini adalah ajakan kepada konsumen untuk mencoba produk yang berbahan dasar ikan, tanpa terlihat wujud ikan utuh, hal ini membantu untuk orang yang tidak suka makan ikan secara utuh, untuk mencoba produk dari Macnfish, dengan foto yang *eye-catching*, didukung dengan adanya *meme* menolak makanan ikan bakar, dan setuju dengan makanan ikan yang digoreng tepung.



Gambar 5. 42 Konten *meme* Macnfish

Sumber: Data Penulis

f. Manfaat Ikan untuk Kesehatan

Konten ini merupakan gabungan dari tulisan, *pattern*, foto ikan, dan logo Macnfish. Tujuan konten ini adalah untuk mengedukasi orang mengenai manfaat yang terkandung dalam ikan. Foto yang digunakan adalah foto ikan yang masih *fresh*, lalu ditambahkan beberapa informasi mengenai manfaat ikan, *pattern* yang transparansinya 50%, dan juga logo Macnfish.



Gambar 5. 43 Konten manfaat ikan untuk kesehatan

Sumber: Data Penulis

g. Rasanya Macnfish Itu

Konten ini merupakan gabungan dari tulisan, *pattern*, dan logo Macnfish. Konten ini bertujuan untuk interaksi antar konsumen dengan *pemilik* usaha, untuk bisa mendapatkan pendapat dari konsumen mengenai *image* produk dari Macnfish.



Gambar 5. 44 Konten rasanya Macnfish itu

Sumber: Data Penulis

5.17 Buku *Graphic Standar Manual*

Graphic Standard Manual adalah buku yang berisikan panduan dan aturan dalam penggunaan dan pengaplikasian logo dan elemen identitas visual lainnya kepada suatu media. Buku ini dirancang untuk menjaga konsistensi brand agar nilai perusahaan dapat tersampaikan dengan efektif.

5.7.1 List Isi Buku

Tahap awal dalam merancang buku GSM adalah dengan mendata apa saja yang akan dimuat dalam buku GSM. Tahap ini dilakukan untuk membantu tahap visualisasi berikutnya.

<i>Chapter</i>	Judul	Keterangan
-	<i>Brand Voice</i>	Profile <i>brand</i> secara singkat
-	<i>Content</i>	Daftar isi
1	<i>Logo Concept</i>	Konsep dan arti logo secara singkat
	<i>Logo Variations</i>	Berbagai variasi <i>form</i> logo
	<i>Clear Space</i> dan <i>Minimum Size</i>	Ukuran minimum penggunaan logo dalam format cetak maupun layar, dan penggunaan ruang kosong yang berada di area luar logo

	<i>Special Case Logo Usage</i>	Penggunaan format logo secara kusus
	<i>Use of the Logo</i>	Penggunaan <i>logogram</i> dan <i>logotype</i> dalam versi warna, hitam dan putih
	<i>Logo Grid</i>	Sistem <i>grid</i> yang diterapkan dalam <i>logogram</i> dan <i>logotype</i>
	<i>Wrong Logo Usage</i>	Penggunaan logo yang salah dan tidak boleh dilakukan
2	<i>Font Type</i>	Jenis <i>font</i> yang digunakan.
	<i>Font Size</i>	Aturan penggunaan size dan jenis font pada layout
3	<i>Color</i>	Kode warna, dan persentasi penggunaan warna pada layout
4	<i>Pattern</i>	Arti dan contoh penggunaan elemen pattern
5	<i>Brand Expression/Visual</i>	Aturan berupa ukuran, bahan, finishing, dan contoh corporate identity, merchandise, signage, dll

Tabel 5. 1 List Buku *Graphic Standard Manual*

Sumber: Data Penulis

5.7.2 Comprehensive

Dari list yang telah dibuat, di tahap ini dilakukan proses pengaturan tata letak buku *graphic standard manual*. Buku ini dirancang menggunakan grid system untuk mengatur besaran jarak antar kolom agar tetap konsisten.



Gambar 5. 45 Proses Layout Buku GSM

Sumber: Data Penulis

5.7.3 Final

Buku *graphic standard manual* ini terdiri dari 50 halaman beserta cover, halaman penutup, dan isi sesuai dengan *list* yang telah dibuat.



Gambar 5. 46 *Graphic Standard Manual*

Sumber: Data Penulis