

Perancangan *Graphic Standard Manual* Sebagai Panduan *Corporate Identity* SMPS IT EL YASIN

Jesi Afriana¹, Gendhy Dwi Harylan²

Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam

Article Info

Article history:

Received Sept 17th, 2026

Keyword:

Graphic Standard Manual
Corporate identity
Brand image
Identitas Visual
R&D

ABSTRACT

SMPS IT EL YASIN telah memiliki logo sebagai identitas sekolah, tetapi belum memiliki *Graphic Standard Manual* (GSM) yang mengatur penggunaan logo dan elemen identitas visual secara terstandar, sehingga penerapannya pada berbagai media belum konsisten. Penelitian ini bertujuan merancang GSM sebagai panduan corporate identity SMPS IT EL YASIN dengan ruang lingkup produk terbatas pada standarisasi identitas visual (logo, warna, dan tipografi), tanpa melakukan redesain logo. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg & Gall menjadi enam tahap, yaitu Research and Information Collecting, Planning, Develop Preliminary Form of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, dan Final Product Revision. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket validasi. Validasi tiga ahli media terhadap produk awal (20 butir) memperoleh skor 150 dari 300 atau 50% (kategori Cukup) dan menjadi dasar revisi. Setelah revisi, penilaian 11 pengguna (kepala sekolah dan guru; 15 butir) memperoleh skor 818 dari 825 atau 99,15% (kategori Sangat Baik). Skor ahli dan skor pengguna berasal dari penilai dan instrumen yang berbeda sehingga tidak dibandingkan: penilaian ahli menggambarkan kualitas teknis, sedangkan penilaian pengguna menggambarkan kesesuaian kebutuhan dan penerimaan. Validasi ulang oleh ketiga ahli yang sama setelah revisi memperoleh skor 280 dari 300 atau 93,33% (kategori Sangat Baik). Karena produk belum diuji melalui penerapan nyata, kesimpulan dibatasi pada kualitas teknis menurut ahli, penerimaan, dan potensi kegunaan GSM.

Corresponding Author:

Gendhy Dwi Harylan, S.Sn., M.Sn.
Teknologi Rekayasa Multimedia, Jurusan Teknik Informatika
Batam State Polytechnic,
Jl. Ahmad Yani, Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau, Indonesia.
Email: Gendhy@polibatam.ac.id

1. INTRODUCTION

Identitas visual merupakan salah satu unsur penting yang digunakan organisasi untuk menampilkan karakter dan membedakan dirinya dari organisasi lain. Identitas visual dapat diwujudkan melalui logo, warna, tipografi, dan elemen grafis yang diterapkan pada berbagai media komunikasi. Agar elemen-elemen tersebut dapat digunakan secara konsisten, diperlukan pedoman yang mengatur penerapannya. Perancangan corporate identity yang terarah dapat mendukung konsistensi identitas organisasi dan membantu membangun brand image[1][2]. Dalam penerapannya, konsistensi identitas visual perlu didukung oleh aturan yang jelas agar penggunaan elemen visual tidak bergantung sepenuhnya pada interpretasi masing-masing pengguna.

Salah satu bentuk pedoman untuk menjaga konsistensi identitas visual adalah *Graphic Standard Manual* (GSM). GSM merupakan dokumen yang memuat aturan penggunaan elemen visual, seperti logo, warna, tipografi, proporsi, ukuran, dan penerapannya pada berbagai media. Keberadaan GSM membantu pengguna memahami ketentuan penggunaan identitas visual sehingga penerapannya dapat lebih terarah dan seragam[3]. Penelitian mengenai perancangan logo dan standar manual grafis juga menunjukkan penggunaan GSM sebagai pedoman dalam menjaga identitas visual organisasi[3]. Oleh karena itu, GSM diperlukan sebagai acuan ketika suatu organisasi menggunakan identitas visual pada berbagai kebutuhan komunikasi.

Dalam konteks lembaga pendidikan, identitas visual menjadi salah satu unsur yang membantu sekolah mengomunikasikan karakter dan identitasnya kepada peserta didik, orang tua, serta masyarakat. Pengelolaan brand image pada lembaga pendidikan telah dibahas dalam penelitian terdahulu sebagai bagian dari upaya membangun persepsi dan kepercayaan terhadap institusi pendidikan[4][5]. Kajian mengenai school branding pada sekolah swasta di Indonesia juga menunjukkan pentingnya pengelolaan identitas sekolah secara terencana[6]. Namun, pembahasan mengenai branding lembaga pendidikan tidak dengan sendirinya menyediakan aturan teknis untuk penggunaan logo dan elemen visual pada setiap media. Oleh sebab itu, pedoman teknis berupa GSM diperlukan untuk mengatur penerapan identitas visual secara lebih konsisten.

SMPS IT El Yasin telah memiliki logo yang digunakan sebagai identitas sekolah. Berdasarkan kondisi media visual yang diidentifikasi dalam penelitian, logo dan elemen visual sekolah digunakan pada berbagai media, antara lain spanduk kegiatan, brosur penerimaan peserta didik baru (PPDB), ID card, dan dokumen cetak. Pada media-media tersebut ditemukan perbedaan gaya desain, komposisi visual, serta penggunaan elemen grafis. Sekolah juga belum memiliki pedoman tertulis yang secara khusus mengatur bentuk, ukuran, warna, dan tata letak penggunaan logo. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap panduan yang dapat digunakan sebagai acuan bersama dalam penerapan identitas visual sekolah.



Gambar 1 Logo SMPS IT EL YASIN



Gambar 2 Kondisi media visual sebelum adanya GSM

Gambar 1 dan 2 memperlihatkan logo resmi sekolah dan dua contoh penerapannya pada media promosi PPDB. Pada media pertama, logo tampil dalam ukuran kecil di sudut kiri atas dengan skema warna biru dan putih, sedangkan pada media kedua yang berlatar biru tua dan kuning, yang tampil berdampingan dengan logo lain adalah label "EL YASIN", bukan bentuk logo resmi. Perbedaan ukuran, posisi, bentuk logo, dan skema warna tersebut merupakan contoh ketidakkonsistenan yang menjadi dasar kebutuhan akan ketentuan proporsi, ruang bebas, ukuran minimum, dan penggunaan warna dalam GSM.

Permasalahan tersebut menjadi dasar pengembangan GSM sebagai pedoman penggunaan identitas visual SMPS IT El Yasin. Ruang lingkup penelitian ini perlu dibedakan secara jelas dari perancangan corporate identity secara menyeluruh. Istilah corporate identity digunakan sebagai konteks konseptual penelitian, sedangkan produk yang dikembangkan berfokus pada standardisasi identitas visual melalui GSM. Penelitian ini tidak melakukan redesain atau penggantian logo yang telah dimiliki sekolah. Logo yang ada tetap dipertahankan, sementara pedoman disusun untuk mengatur penerapannya melalui ketentuan mengenai sistem logo, proporsi, clear space, ukuran minimum, warna, tipografi, penggunaan logo pada berbagai latar belakang, serta penggunaan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan. Hasil penelitian diarahkan pada penyediaan acuan visual yang lebih terstruktur bagi pihak sekolah. Dengan demikian, judul penelitian dibaca sebagai perancangan GSM untuk corporate identity sekolah pada aspek identitas visual, bukan perancangan corporate identity secara keseluruhan.

Penelitian ini bertujuan merancang Graphic Standard Manual sebagai panduan corporate identity SMPS IT El Yasin, dengan fokus operasional pada standardisasi penggunaan identitas visual sekolah. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall[7] menjadi enam tahap, yaitu Research and Information Collecting, Planning, Develop Preliminary Form of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, dan Final Product Revision. Proses pengembangan mencakup identifikasi kebutuhan, perencanaan, penyusunan produk awal, validasi, dan revisi produk. Produk GSM yang

dihasilkan diharapkan dapat menjadi pedoman penggunaan identitas visual bagi pihak sekolah. Penilaian ahli media dan pengguna dibahas sesuai fungsi instrumen masing-masing, sehingga hasilnya tidak ditafsirkan sebagai perbandingan peningkatan kualitas antara dua kelompok penilai yang berbeda.

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat secara praktis bagi sekolah sebagai acuan tunggal bagi guru dan tim media dalam membuat media komunikasi visual, serta secara akademik sebagai contoh pengembangan GSM untuk lembaga pendidikan dengan validasi ahli dan pengguna secara bertahap.

2. THEORETICAL BASIS

2.1. Identitas Visual

Identitas visual merupakan sekumpulan elemen visual, seperti logo, warna, tipografi, dan elemen grafis pendukung, yang digunakan untuk membentuk karakter dan membedakan suatu institusi dari institusi lain. Penggunaan elemen tersebut secara konsisten membantu institusi membangun pengenalan dan citra yang kuat[1]. Pada lembaga pendidikan, identitas visual yang diterapkan secara konsisten pada media cetak maupun digital membantu sekolah menyampaikan karakter dan nilainya kepada peserta didik, orang tua, dan masyarakat. Karena itu, GSM disusun untuk mengatur elemen identitas visual yang telah dimiliki sekolah agar penerapannya tidak bergantung pada interpretasi masing-masing pengguna.

2.2. Corporate identity

Corporate identity merupakan identitas yang digunakan suatu organisasi untuk menunjukkan karakter, nilai, dan kepribadiannya kepada publik. *Corporate identity* tidak hanya berkaitan dengan logo, tetapi mencakup berbagai unsur yang membentuk cara suatu organisasi dikenali dan dipersepsikan oleh masyarakat[2].

Dalam penelitian ini, konsep *corporate identity* digunakan sebagai landasan dalam memahami identitas visual SMPS IT El Yasin. Namun, penelitian tidak mengembangkan keseluruhan *corporate identity* sekolah, melainkan difokuskan pada aspek identitas visual, khususnya penyusunan pedoman penggunaan logo melalui *Graphic Standard Manual*.

2.3. Graphic Standard Manual

Graphic Standard Manual (GSM) merupakan dokumen yang berisi pedoman dan aturan penggunaan identitas visual secara terstandar. GSM digunakan untuk memastikan bahwa elemen identitas visual dapat diterapkan secara konsisten pada berbagai media dan kebutuhan komunikasi.

Selain itu, GSM dapat menjadi bagian dari perancangan *corporate identity* karena memberikan aturan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penerapan identitas visual pada berbagai media[3][8]. Dengan adanya pedoman tersebut, penerapan identitas visual tidak hanya bergantung pada interpretasi masing-masing pengguna.

Komponen GSM dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan identitas visual SMPS IT El Yasin, yaitu konstruksi logo, ruang bebas (*clear space*), ukuran minimum, warna, tipografi, serta penggunaan logo yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan. Setiap komponen dijabarkan pada subbagian berikut dan diakhiri dengan keputusan desain yang diambil.

2.4. Logo

Logo merupakan salah satu elemen utama dalam identitas visual yang berfungsi sebagai tanda pengenal suatu organisasi atau institusi. Logo dapat membantu masyarakat mengenali dan membedakan suatu institusi dari institusi lainnya. Oleh karena itu, logo menjadi salah satu elemen penting dalam pembentukan identitas visual suatu organisasi[3]. Penggunaan logo perlu memperhatikan aspek seperti bentuk, proporsi, ukuran, warna, dan ruang di sekitar logo. Kesalahan dalam penggunaan logo dapat menyebabkan perubahan terhadap karakter visual yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu, aturan penggunaan logo menjadi salah satu bagian penting dalam penyusunan GSM.

2.5. Warna Identitas Visual

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam membangun identitas visual. Penggunaan warna yang konsisten dapat membantu membentuk karakter visual dan meningkatkan pengenalan terhadap suatu identitas[1]. Warna juga menjadi salah satu unsur yang perlu dikelola secara konsisten dalam penerapan identitas visual pada berbagai media. Dalam GSM, warna perlu ditentukan secara jelas agar pengguna dapat menerapkan warna identitas secara konsisten pada berbagai media. Standar warna dapat mencakup kode warna yang diperlukan dalam proses produksi media, seperti RGB dan CMYK, maupun kode warna digital lainnya sesuai kebutuhan.

Pada penelitian ini, warna yang digunakan dalam GSM disesuaikan dengan identitas visual yang telah dimiliki oleh SMPS IT El Yasin. Penetapan standar warna bertujuan untuk mengurangi perbedaan warna ketika logo diterapkan pada berbagai media. Keputusan desain: kode warna logo dan warna pendukung dicantumkan dalam HEX, CMYK, dan RGB agar warna tetap seragam pada media cetak dan digital.

2.6. Tipografi

Tipografi mencakup pemilihan, penyusunan, dan penggunaan huruf dalam suatu desain. Pemilihan huruf perlu memperhatikan keterbacaan, kesesuaian karakter, dan konsistensi penggunaan pada berbagai media[9]. Keputusan desain: GSM menetapkan Lilita One sebagai huruf logotype dan penekanan judul, serta Montserrat dan Poppins sebagai huruf pendukung, agar komunikasi visual sekolah seragam.

2.7. Clear space

Clear space adalah area kosong yang harus dipertahankan di sekitar logo agar logo tetap terbaca dan tidak terganggu oleh elemen lain. Keputusan desain: besaran *clear space* dinyatakan dalam satuan x, yaitu satu kotak grid pada konstruksi logo, sehingga aturan dapat diterapkan pada ukuran logo berapa pun.

2.8. Ukuran Minimum Logo

Ukuran minimum adalah ukuran terkecil logo yang masih memungkinkan seluruh unsumnya terbaca. Keputusan desain: ukuran minimum ditetapkan terpisah untuk media cetak dan digital dalam satuan mm dan px, karena batasnya ditentukan oleh keterbacaan tulisan dan kaligrafi pada logo, bukan oleh satuan x.

2.9. Prinsip Desain Grafis

Prinsip desain grafis, yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), proporsi, hierarki visual, dan kontras, digunakan sebagai dasar menata halaman GSM agar informasi tersampaikan dengan jelas dan terstruktur. Prinsip yang sama digunakan sebagai indikator penilaian ahli pada penelitian ini.

Pada konteks pendidikan, penerapan prinsip tersebut mendukung penyajian identitas visual sekolah secara terarah dan konsisten, sejalan dengan upaya lembaga pendidikan membangun dan mengomunikasikan identitasnya kepada publik[10].

2.10. Research and Development

Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk melalui tahapan penelitian dan pengembangan secara sistematis[11][12]. Metode R&D dapat digunakan ketika penelitian bertujuan menghasilkan suatu produk yang kemudian melalui proses pengujian dan penyempurnaan[7].

Model Borg and Gall pada dasarnya terdiri atas sepuluh tahapan, yaitu *Research and Information Collecting*, *Planning*, *Develop Preliminary Form of Product*, *Preliminary Field Testing*, *Main Product Revision*, *Main Field Testing*, *Operational Product Revision*, *Operational Field Testing*, *Final Product Revision*, dan *Dissemination and Implementation*[7].

Dalam penelitian ini, model tersebut disederhanakan menjadi enam tahap, yaitu *Research and Information Collecting*, *Planning*, *Develop Preliminary Form of Product*, *Preliminary Field Testing*, *Main Product Revision*, dan *Final Product Revision*. Tahap yang tidak dilaksanakan adalah *Main Field Testing*, *Operational Product Revision*, *Operational Field Testing*, serta *Dissemination and Implementation*.

Penyederhanaan tidak hanya didasarkan pada tidak adanya produksi massal atau diseminasi. *Main Field Testing* dan *Operational Field Testing* pada model aslinya menguji produk melalui penggunaan nyata oleh calon pengguna, sedangkan penelitian ini dibatasi pada validasi ahli dan penilaian pengguna terhadap produk yang telah selesai dirancang. Pengujian penggunaan tetap relevan untuk produk berupa panduan, sehingga hal tersebut dinyatakan sebagai keterbatasan penelitian. Penyesuaian tahapan perlu mempertimbangkan tujuan, karakteristik produk, dan batasan penelitian[12].

3. RESEARCH METHOD

3.1. Research Type and Development Model

Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg and Gall. Model tersebut pada dasarnya terdiri atas sepuluh tahap, tetapi dalam penelitian ini disederhanakan menjadi enam tahap. Fungsi pengujian pada alur adaptasi ini adalah sebagai berikut: *Preliminary Field Testing* dilakukan melalui validasi tiga ahli media untuk menilai kualitas teknis dan visual produk awal; *Main Product Revision* memperbaiki produk berdasarkan masukan ahli; dan penilaian kepala sekolah dan guru pada tahap *Final Product Revision* berfungsi sebagai uji terbatas terhadap kesesuaian kebutuhan dan penerimaan pengguna, bukan sebagai uji penerapan aturan GSM pada tugas nyata; setelah itu ahli yang sama menilai ulang produk dengan instrumen yang sama untuk memeriksa apakah kelemahan awal telah diperbaiki. Tahap uji lapangan utama dan operasional, revisi operasional, serta diseminasi tidak dilaksanakan, dan konsekuensinya dibahas sebagai keterbatasan penelitian.



Gambar 3 Tahapan Metode R&D Model Borg and Gall

3.2. Development Procedure

Proses pengembangan *Graphic Standard Manual* (GSM) dilakukan melalui enam tahap model Borg and Gall sebagai berikut.

1) **Research and Information Collecting**

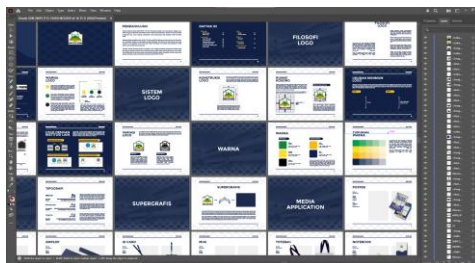
Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi identitas visual sekolah melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan meliputi penggunaan logo, media publikasi sekolah, serta kebutuhan sekolah terhadap panduan identitas visual.

2) **Planning**

Pada tahap ini ditentukan konsep, struktur, dan komponen GSM yang akan dikembangkan. Komponen tersebut meliputi logo, sistem logo, filosofi logo, konstruksi dan proporsi, *clear space*, ukuran minimum, warna, tipografi, aturan penggunaan logo, penggunaan yang tidak diperbolehkan, dan *supergraphic*.

3) **Develop Preliminary Form of Product**

Tahap ini merupakan proses pembuatan produk awal GSM. Perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Logo sekolah yang telah ada digunakan sebagai dasar perancangan tanpa melakukan perubahan atau redesain terhadap bentuk logo. Pada tahap ini peneliti mengembangkan setiap komponen GSM, mulai dari penyusunan sistem logo, konstruksi, *clear space*, ukuran minimum, warna, tipografi, aturan penggunaan logo, hingga *supergraphic*. Hasil tahap ini berupa produk awal GSM yang selanjutnya divalidasi.



Gambar 4 Proses perancangan GSM menggunakan Adobe Illustrator

4) **Preliminary Field Testing**

Produk awal GSM selanjutnya dilakukan pengujian melalui validasi ahli media. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian dan masukan terhadap kualitas produk sebelum dilakukan revisi. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian komponen GSM, kualitas visual, tata letak, konsistensi penggunaan elemen visual, keterbacaan informasi, serta kesesuaian aturan penggunaan logo. Masukan dari ahli media digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk.

5) **Main Product Revision**

Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli media. Perbaikan mencakup tampilan desain GSM agar lebih menarik, penyempurnaan tata letak, serta penyesuaian dan kelengkapan komponen GSM sesuai dengan masukan yang diberikan. Setelah revisi dilakukan, produk GSM kembali diperiksa untuk memastikan bahwa perubahan telah diterapkan dan tidak menimbulkan ketidaksesuaian pada komponen lainnya. Revisi diprioritaskan pada indikator berskor terendah, yaitu contoh penggunaan logo yang dilarang, *clear space*, penggunaan logo pada latar belakang, kesatuan visual, dan ukuran minimum.

6) **Final Product Revision**

Tahap terakhir dilakukan setelah revisi berdasarkan validasi ahli. Produk hasil revisi dinilai oleh kepala sekolah dan guru untuk mengetahui kesesuaian kebutuhan dan penerimaan pengguna, kemudian disempurnakan menjadi GSM final yang memuat komponen dan aturan penggunaan identitas visual SMPS IT El Yasin.

3.3. Data Collection and Validation

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan validasi produk. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi penggunaan identitas visual SMPS IT El Yasin, khususnya penggunaan logo pada berbagai media komunikasi sekolah. Wawancara dilakukan kepada pihak sekolah untuk memperoleh informasi mengenai karakter, kebutuhan, dan harapan terhadap penyusunan *Graphic Standard Manual* (GSM). Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data visual berupa logo sekolah dan contoh penerapan identitas visual yang telah digunakan. Wawancara dilakukan terhadap dua narasumber, yaitu kepala sekolah dan anggota tim media sekolah, menggunakan pedoman wawancara terstruktur berisi 10 pertanyaan untuk masing-masing narasumber. Jawaban dicatat pada formulir wawancara tertulis yang ditandatangani narasumber.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan kebutuhan pengembangan GSM. Instrumen observasi dan wawancara digunakan pada tahap *Research and Information Collecting*, sedangkan instrumen validasi digunakan untuk menilai produk GSM yang telah dikembangkan. Instrumen validasi disusun berdasarkan komponen GSM dan

aspek desain yang relevan dengan produk. Komponen yang dinilai meliputi sistem logo, konstruksi dan proporsi logo, *clear space*, ukuran minimum, warna, tipografi, aturan penggunaan logo, larangan penggunaan logo, *supergraphic*, tata letak, keterbacaan, dan kesesuaian produk dengan karakter sekolah.

Validasi dilakukan secara bertahap dengan tujuan dan instrumen yang berbeda. Tahap pertama dilakukan oleh tiga ahli media menggunakan instrumen 20 butir untuk menilai kualitas visual dan teknis produk awal, termasuk konstruksi logo, *clear space*, ukuran minimum, warna, dan aturan penggunaan. Tahap kedua dilakukan setelah revisi oleh kepala sekolah dan guru menggunakan instrumen 15 butir untuk menilai kemudahan memahami, kesesuaian kebutuhan, dan penerimaan (aspek: kesesuaian identitas dan kebutuhan, kejelasan dan kelengkapan informasi, kemudahan penggunaan dan penerapan, kejelasan contoh, konsistensi, standarisasi, manfaat, penerapan pada media, efisiensi, keberlanjutan, dan kelayakan). Kepala sekolah dan guru dipilih karena merupakan calon pengguna GSM, tetapi tidak dimaksudkan untuk menilai ketepatan teknis konstruksi logo, *clear space*, sistem warna, dan ukuran minimum. Tahap ketiga adalah validasi ulang oleh tiga ahli media yang sama dengan instrumen 20 butir yang sama setelah produk direvisi. Skor ahli dan pengguna tidak dibandingkan karena penilai dan instrumennya berbeda, sedangkan skor ahli sebelum dan sesudah revisi dapat dibandingkan karena penilai dan instrumennya sama. Instrumen pengguna disajikan secara lengkap pada subbagian *Final Product Revision*.



Gambar 5 Alur Validasi Produk

Penilaian produk menggunakan skala Likert lima tingkat, dengan skor 1 sampai 5. Skor diberikan berdasarkan tingkat kesesuaian produk terhadap setiap pernyataan pada instrumen validasi. Skor 5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Kurang, dan 1 = Sangat Kurang.

Data hasil validasi dianalisis secara kuantitatif menggunakan persentase kelayakan. Perhitungan dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimal yang dapat diperoleh. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : persentase kelayakan produk;
 $\sum X$: jumlah skor yang diperoleh;
 $\sum X_{\max}$: jumlah skor maksimal.

Skor maksimal dihitung berdasarkan jumlah butir pernyataan, jumlah validator, dan skor tertinggi pada skala penilaian. Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan produk.

Selain data berupa skor, hasil validasi juga menghasilkan data kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dari validator. Data tersebut dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar dalam menentukan bagian produk yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, keputusan revisi tidak hanya didasarkan pada persentase skor, tetapi juga mempertimbangkan masukan validator terhadap komponen GSM.

4. RESULTS AND DISCUSSION

4.1. Research and Information Collecting

Berdasarkan hasil observasi, SMPS IT El Yasin telah memiliki logo yang digunakan sebagai identitas sekolah. Namun, sekolah belum memiliki dokumen yang secara khusus mengatur standar penggunaan logo dan elemen visual pendukung. Kondisi tersebut menyebabkan belum terdapat acuan tertulis mengenai konstruksi logo, *clear space*, ukuran minimum, warna, tipografi, serta aturan penggunaan logo pada berbagai media. Contoh ketidakonsistenan penerapan logo pada media promosi sekolah ditunjukkan pada Gambar 1.

Wawancara dengan kepala sekolah dan anggota tim media menunjukkan bahwa logo telah digunakan pada surat dan dokumen sekolah, spanduk, brosur, serta media sosial, tetapi sekolah belum memiliki pedoman tertulis mengenai ukuran, posisi, proporsi, jarak aman, warna, maupun tipografi. Kedua narasumber menyatakan pernah menemukan perbedaan ukuran, posisi, warna, jenis huruf, dan penempatan logo pada beberapa desain media, dan menyebut belum adanya panduan acuan sebagai kendala utama. Keduanya menyatakan sekolah membutuhkan GSM

yang memuat aturan logo, ukuran minimum, *clear space*, warna, tipografi, *supergraphic*, serta contoh penggunaan yang benar dan salah, dengan penyajian singkat dan banyak contoh visual.

4.2. Planning

GSM dirancang dengan tetap mempertahankan logo SMPS IT El Yasin yang telah ada. Pengembangan difokuskan pada penyusunan aturan dan standar penggunaannya sehingga logo dapat diterapkan secara konsisten pada berbagai kebutuhan komunikasi visual sekolah. Komponen GSM yang direncanakan terdiri atas sistem logo, filosofi logo, konstruksi dan proporsi, *clear space*, ukuran minimum, warna, tipografi, penggunaan logo yang benar, penggunaan logo yang tidak diperbolehkan, dan *supergraphic*.

4.3. Develop Preliminary Form of Product

Proses perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Logo SMPS IT El Yasin digunakan sebagai elemen utama dan tidak dilakukan perubahan terhadap bentuk logo. Peneliti mengembangkan aturan penggunaan logo dan elemen pendukung yang diperlukan untuk membentuk pedoman identitas visual yang lebih terstruktur. Produk awal GSM terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu Filosofi, *Logomark*, *Logotype*, Warna, Sistem Logo, dan *Supergraphic*. Produk awal tersebut kemudian digunakan dalam proses validasi untuk memperoleh penilaian dan masukan dari ahli media.

4.4. Preliminary Field Testing

Pengujian dilakukan dengan melibatkan tiga validator, yaitu satu guru informatika dan dua anggota tim media sekolah, yang dipilih karena berpengalaman dalam desain dan media. Validator diminta untuk menilai produk berdasarkan instrumen validasi yang telah disusun sesuai dengan komponen dan prinsip visual yang terdapat dalam GSM.

Instrumen validasi menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5. Penilaian difokuskan pada aspek yang berkaitan langsung dengan kualitas GSM, yaitu kelengkapan GSM, standarisasi logo, konstruksi dan proporsi, *clear space*, ukuran minimum, standar warna, penggunaan logo pada berbagai latar belakang, penggunaan logo yang benar dan tidak diperbolehkan, tipografi dan keterbacaan, *unity*, *balance*, *proportion*, *visual hierarchy*, *contrast*, penyajian visual, kemudahan penggunaan, serta kelayakan produk.

Berdasarkan hasil validasi, ketiga ahli media memberikan penilaian dan masukan terhadap produk awal. Penilaian digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk secara kuantitatif, sedangkan komentar dan saran digunakan untuk mengidentifikasi bagian GSM yang masih perlu diperbaiki.

Tabel 1 Rekapitulasi skor hasil validasi dari tiga Ahli Media

No.	Pernyataan/Indikator	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Ahli Media 3	Jumlah
1	GSM memuat komponen pedoman yang diperlukan untuk mengatur penggunaan logo SMPS IT El Yasin.	3	2	4	9
2	Informasi mengenai aturan penggunaan logo disajikan secara lengkap dan jelas.	2	2	3	7
3	GSM memberikan panduan yang jelas mengenai penggunaan logo SMPS IT El Yasin.	2	2	4	8
4	GSM memberikan panduan untuk menjaga proporsi logo agar tidak mengalami perubahan bentuk atau distorsi.	2	2	3	7
5	GSM memberikan aturan mengenai ruang bebas (<i>clear space</i>) di sekitar logo secara jelas.	2	2	1	5
6	GSM memberikan ketentuan mengenai ukuran minimum logo yang jelas dan mudah diterapkan.	2	2	2	6
7	GSM memberikan panduan penggunaan warna logo secara konsisten.	3	3	3	9
8	GSM memberikan panduan penggunaan logo pada berbagai kondisi latar belakang agar logo tetap terlihat jelas.	2	2	1	5
9	GSM memberikan contoh penggunaan logo yang benar sehingga mudah dipahami.	2	3	2	7
10	GSM memberikan contoh penggunaan logo yang tidak diperbolehkan secara jelas.	2	1	1	4
11	Penggunaan tipografi dalam GSM diterapkan secara konsisten pada seluruh bagian dokumen.	3	3	3	9

12	Tipografi yang digunakan dalam GSM memiliki tingkat keterbacaan yang baik.	3	4	2	9
13	Elemen-elemen visual dalam GSM membentuk kesatuan visual yang harmonis.	1	2	2	5
14	Tata letak elemen visual pada halaman GSM memiliki keseimbangan yang baik.	2	2	3	7
15	Perbandingan ukuran antara teks, gambar, dan elemen visual lainnya dalam GSM terlihat proporsional.	4	3	2	9
16	Penyusunan judul, subjudul, teks, dan elemen visual dalam GSM memiliki hierarki yang jelas.	4	4	3	11
17	Penggunaan kontras pada GSM membantu membedakan informasi dan elemen visual dengan jelas.	4	3	3	10
18	Contoh visual penggunaan logo dalam GSM membantu pengguna memahami aturan yang diberikan.	2	2	3	7
19	Struktur dan penyajian informasi dalam GSM memudahkan pengguna menemukan dan memahami aturan penggunaan logo.	3	2	2	7
20	Secara keseluruhan, GSM layak digunakan sebagai pedoman standarisasi penggunaan logo SMPS IT El Yasin.	3	3	3	9
Total Skor		51	49	50	150

Diketahui total skor yang diperoleh = 150 dan skor maksimal = 300, maka:

$$P = \frac{150}{300} \times 100\% = 50\%$$

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli media, diperoleh total skor sebesar 150 dari skor maksimal 300. Persentase kelayakan produk dihitung menggunakan perbandingan antara skor yang diperoleh dan skor maksimal, sehingga diperoleh persentase sebesar 50%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan, produk *Graphic Standard Manual* SMPS IT El Yasin termasuk dalam kategori Cukup.

4.5. Main Product Revision

Berdasarkan hasil validasi, perbaikan diprioritaskan pada indikator dengan skor terendah, yaitu contoh penggunaan logo yang dilarang (skor 4 dari 15), *clear space* dan penggunaan logo pada latar belakang (masing-masing 5 dari 15), kesatuan visual (5 dari 15), serta ukuran minimum logo (6 dari 15). Masukan validator mencakup konsistensi tata letak dan kelengkapan komponen, penyajian informasi dan komposisi visual yang perlu diperjelas, serta penyesuaian komponen dan desain yang lebih menarik; seluruhnya ditangani bersamaan. Setiap masalah dikaitkan dengan aturan dan halaman GSM yang diperbaiki pada tabel berikut. Revisi dilakukan tanpa mengubah logo utama SMPS IT El Yasin karena penelitian ini berfokus pada pedoman penggunaan logo, bukan redesign logo.

Tabel 2 Hasil revisi produk berdasarkan indikator berskor rendah

No.	Masalah (skor ahli)	Halaman GSM	Aturan dan perbaikan pada GSM final
1	Contoh penggunaan logo yang dilarang (indikator 10; skor 4 dari 15, setelah revisi 15)	Halaman "Larangan Penerapan"	GSM final memuat delapan contoh yang dilarang (mengubah orientasi, proporsi, warna di luar palet, menambah bayangan, mengubah jenis huruf, mengubah latar putih, mengubah menjadi outline, dan menghapus elemen), masing-masing diberi tanda silang.
2	<i>Clear space</i> (indikator 5; skor 5 dari 15, setelah revisi 14)	Halaman "Ruang Kosong"	<i>Clear space</i> ditetapkan 3x dan minimum 2x pada keempat sisi, dengan x = satu kotak grid
3	Penggunaan logo pada latar belakang (indikator 8; skor 5 dari 15, setelah revisi 11)	Halaman "Larangan Penerapan" dan "Variasi Logo"	Larangan mengubah latar putih logo disertai contoh latar berwarna, serta variasi <i>full color</i> dan <i>monochrome</i> untuk media satu warna.

4	Kesatuan visual (indikator 13; skor 5 dari 15, setelah revisi 15)	Seluruh halaman	Header, garis pembagi, pola latar, dan huruf Montserrat diseragamkan pada seluruh halaman.
5	Ukuran minimum logo (indikator 6; skor 6 dari 15, setelah revisi 15)	Halaman “Ukuran Minimum Logo”	Ukuran minimum cetak 20 mm dan digital 236 px (300 dpi) atau 76 px (96 dpi), disertai gambar acuan.

Perubahan produk setelah revisi terutama terlihat pada tata letak, komposisi visual, penyajian informasi, serta kelengkapan komponen GSM, agar produk lebih terstruktur dan mudah digunakan sebagai pedoman identitas visual sekolah.

4.6. Final Product Revision

Tahap *Final Product Revision* merupakan tahap penyempurnaan akhir terhadap produk *Graphic Standard Manual* (GSM) SMPS IT El Yasin setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil validasi tiga ahli media. Produk hasil revisi selanjutnya dinilai oleh 11 pengguna yang terdiri atas satu kepala sekolah dan sepuluh guru SMPS IT El Yasin. Validasi pengguna dilakukan untuk mengetahui kesesuaian GSM dengan kebutuhan sekolah, kemudahan dalam memahami dan menerapkan aturan penggunaan logo, serta manfaat GSM sebagai pedoman identitas visual sekolah.

Tabel 3 Instrumen validasi pengguna (skala 1–5, 15 butir)

No.	Pernyataan
1	GSM sesuai dengan identitas visual SMPS IT El Yasin.
2	GSM sesuai dengan karakter dan nilai yang ingin ditampilkan oleh SMPS IT El Yasin.
3	Isi GSM sesuai dengan kebutuhan sekolah dalam menggunakan logo.
4	Informasi mengenai aturan penggunaan logo dalam GSM mudah dipahami.
5	GSM menyediakan informasi yang dibutuhkan untuk menggunakan logo secara tepat.
6	GSM mudah digunakan sebagai pedoman oleh pihak sekolah.
7	Aturan yang terdapat dalam GSM mudah diterapkan pada media komunikasi sekolah.
8	Contoh penggunaan logo dalam GSM membantu memahami aturan yang diberikan.
9	GSM dapat membantu sekolah menjaga konsistensi penggunaan logo.
10	GSM dapat menjadi pedoman bersama dalam penggunaan logo SMPS IT El Yasin.
11	GSM memberikan manfaat bagi pengelolaan identitas visual sekolah.
12	Pedoman dalam GSM dapat diterapkan pada berbagai media komunikasi sekolah.
13	GSM dapat memudahkan pihak sekolah dalam menentukan penggunaan logo pada berbagai media.
14	GSM dapat digunakan sebagai pedoman penggunaan logo sekolah dalam jangka panjang.
15	Secara keseluruhan, GSM layak digunakan sebagai pedoman penggunaan logo SMPS IT El Yasin.

Tabel 4 Rekapitulasi hasil validasi pengguna

No.	Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1	Kepala Sekolah	75	75	100%
2	Guru 1	73	75	97%
3	Guru 2	75	75	100%

4	Guru 3	75	75	100%
5	Guru 4	75	75	100%
6	Guru 5	75	75	100%
7	Guru 6	75	75	100%
8	Guru 7	75	75	100%
9	Guru 8	72	75	96%
10	Guru 9	73	75	97%
11	Guru 10	75	75	100%
Total		818	825	99,15%

Diketahui total skor yang diperoleh = 818 dan skor maksimal = 825, maka:

$$P = \frac{818}{825} \times 100\% = 99,15\%$$

Hasil tersebut kemudian dibulatkan menjadi 99%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian, hasil validasi pengguna menunjukkan bahwa *Graphic Standard Manual* SMPS IT El Yasin memperoleh tingkat penilaian yang sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk yang telah direvisi dapat diterima oleh kepala sekolah dan guru serta dinilai sesuai dengan kebutuhan penggunaan identitas visual di lingkungan sekolah.

Delapan dari 11 penilai memberikan skor maksimal 75 (100%), sedangkan tiga penilai lainnya memberikan skor 73, 73, dan 72. Dominasi skor maksimal berpotensi mencerminkan bias penilaian atau efek langit-langit (*ceiling effect*), sehingga skor 99,15% dibaca sebagai indikator penerimaan yang tinggi, bukan sebagai bukti kualitas teknis produk.

Hasil penilaian ahli dan pengguna dibaca sesuai fungsi masing-masing. Skor 50% dari tiga ahli media menggambarkan kualitas teknis dan visual produk awal berdasarkan 20 butir, sedangkan skor 99,15% dari 11 pengguna menggambarkan kesesuaian kebutuhan dan penerimaan produk revisi berdasarkan 15 butir. Kedua skor berasal dari kelompok penilai dan instrumen yang berbeda sehingga tidak dapat dibaca sebagai peningkatan kualitas secara langsung. Kepala sekolah dan guru tepat menilai kemudahan penggunaan dan kesesuaian kebutuhan, tetapi belum tentu memiliki kompetensi menilai ketepatan konstruksi logo, *clear space*, sistem warna, keseimbangan optik, dan ukuran minimum. Dengan demikian, ketepatan teknis produk akhir tidak disimpulkan dari penilaian pengguna, melainkan dari validasi ulang ahli pada subbagian berikut.

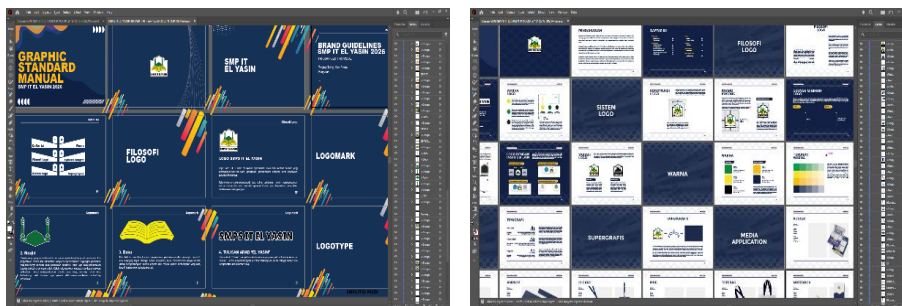
Berdasarkan hasil validasi pengguna, produk kemudian diperiksa kembali untuk memastikan bahwa seluruh komponen GSM telah tersusun dengan baik. Pemeriksaan akhir meliputi kelengkapan komponen, konsistensi tata letak, keterbacaan informasi, penggunaan warna dan tipografi, serta kejelasan aturan penggunaan logo. Proses penyempurnaan tersebut dilakukan tanpa mengubah logo utama SMPS IT El Yasin karena penelitian ini berfokus pada penyusunan pedoman penggunaan logo, bukan pada perancangan ulang logo.

Validasi ulang dilakukan oleh tiga ahli media yang sama dengan instrumen 20 butir yang sama setelah produk direvisi. Skor total meningkat dari 150 menjadi 280 dari 300 (93,33%, kategori Sangat Baik), dengan kenaikan pada ketiga validator.

Tabel 5 Rekapitulasi skor validasi awal dan validasi ulang ahli media

Validator	Skor awal	Skor ulang	Persentase ulang
Ahli Media 1	51	92	92%
Ahli Media 2	49	94	94%
Ahli Media 3	50	94	94%
Total	150 (50%)	280 (93,33%)	93,33%

Indikator yang sebelumnya berskor terendah meningkat: contoh penggunaan logo yang dilarang dari 4 menjadi 15, *clear space* dari 5 menjadi 14, penggunaan logo pada latar belakang dari 5 menjadi 11, kesatuan visual dari 5 menjadi 15, dan ukuran minimum dari 6 menjadi 15 (skor maksimal 15). Skor terendah setelah revisi adalah penggunaan logo pada latar belakang dan kontras (masing-masing 11 dari 15), sehingga kedua aspek ini masih dapat diperkuat.



Gambar 6 Perbandingan sebelum dan sesudah revisi

4.7. Pembahasan

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki aturan tertulis mengenai ukuran, posisi, proporsi, jarak aman, warna, dan tipografi, serta bahwa perbedaan ukuran, posisi, warna, dan penempatan logo pernah ditemukan pada media sekolah. Ketentuan teknis pada GSM final menjawab kebutuhan tersebut. Konstruksi logo dibangun pada grid $16x \times 16x$ dengan $1x$ setara satu kotak grid, sehingga proporsi logo dapat diukur dan direproduksi. *Clear space* ditetapkan $3x$ pada ukuran standar dan $2x$ sebagai minimum, sedangkan ukuran minimum logo ditetapkan 20 mm untuk media cetak serta 236 px (300 dpi) atau 76 px (96 dpi) untuk media digital. Warna ditetapkan dengan kode hijau #006837, kuning #F7DF2F, oren #F7BA0F, dan biru #112044, sedangkan delapan contoh penggunaan yang dilarang menunjukkan kesalahan yang perlu dihindari. Keterkaitan antara masalah di lapangan dan aturan pada GSM ini menjadi dasar kesesuaian produk dengan kebutuhan sekolah.

Pada penilaian ahli, peningkatan terbesar terjadi pada indikator yang sebelumnya paling rendah. Contoh penggunaan logo yang dilarang naik dari 4 menjadi 15, kesatuan visual dari 5 menjadi 15, dan ukuran minimum dari 6 menjadi 15, sehingga ketiganya mencapai skor maksimal, sedangkan *clear space* naik dari 5 menjadi 14. Hal ini sejalan dengan revisi yang difokuskan pada indikator tersebut. Aspek-aspek ini menjadi prioritas penyempurnaan berikutnya, misalnya dengan menambah contoh penempatan logo pada latar berwarna dan memperjelas pasangan warna teks dan latar.

Penilaian kepala sekolah dan guru menunjukkan bahwa GSM dinilai sesuai dengan identitas visual dan kebutuhan sekolah, jelas, serta mudah diterapkan pada media komunikasi sekolah. Komentar tertulis pengguna menyebut tampilan desain GSM bagus dan menarik, mudah digunakan dan dipahami, serta warna desainnya mencerminkan identitas sekolah, dan tidak ada pengguna yang mencantumkan kekurangan atau saran perbaikan. Penilaian ini menggambarkan kemudahan penggunaan dan penerimaan, bukan ketepatan teknis konstruksi logo, sehingga dibaca bersama penilaian ahli: ahli menggambarkan kualitas teknis, sedangkan pengguna menggambarkan kesesuaian kebutuhan. Hasil yang sama-sama tinggi dari kedua kelompok menunjukkan bahwa GSM berpotensi digunakan sebagai pedoman identitas visual sekolah. Namun, kemampuan GSM menjaga konsistensi penerapan baru dapat dipastikan melalui uji penggunaan nyata, sehingga hasil penelitian ini dibaca sebagai bukti penerimaan dan potensi kegunaan.

Dari sisi proses, validasi bertahap yang dilakukan, yaitu validasi ahli terhadap produk awal, revisi, penilaian pengguna, dan validasi ulang ahli, memungkinkan kelemahan produk diidentifikasi dan diperiksa kembali sebelum produk dinyatakan final. Pola ini dapat dipakai pada pengembangan pedoman serupa, dengan catatan bahwa penilai ahli sebaiknya independen dan butir penilaian cukup beragam agar skor tidak terkonsentrasi pada nilai maksimal.

5. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan produk berupa *Graphic Standard Manual* (GSM) SMPS IT El Yasin. Pengembangan GSM dilakukan dengan mempertahankan logo yang telah dimiliki sekolah tanpa melakukan perubahan terhadap bentuk logo. GSM yang dikembangkan memuat pedoman mengenai sistem logo, konstruksi dan proporsi, *clear space*, ukuran minimum, warna, tipografi, penggunaan logo pada berbagai latar belakang, penggunaan logo yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan, serta elemen visual pendukung. Ketentuan teknis yang ditetapkan meliputi konstruksi logo pada grid $16x$, *clear space* $3x$ dengan minimum $2x$, ukuran minimum 20 mm untuk media cetak serta 236 px (300 dpi) atau 76 px (96 dpi) untuk media digital, dan kode warna hijau #006837, kuning #F7DF2F, oren #F7BA0F, serta biru #112044. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan *Research and Information Collecting*, *Planning*, *Develop Preliminary Form of Product*, *Preliminary Field Testing*, *Main Product Revision*, dan *Final Product Revision*.

Validasi tiga ahli media terhadap produk awal menghasilkan skor 150 dari 300 (50%, kategori Cukup) yang menjadi dasar revisi, terutama pada contoh penggunaan logo yang dilarang, *clear space*, penggunaan logo pada latar belakang, kesatuan visual, dan ukuran minimum. Setelah revisi, validasi ulang oleh ahli yang sama dengan instrumen yang sama menghasilkan 280 dari 300 (93,33%, kategori Sangat Baik), dengan kenaikan pada ketiga

validator. Penilaian 11 pengguna (satu kepala sekolah dan sepuluh guru) menghasilkan 818 dari 825 (99,15%, kategori Sangat Baik). Skor ahli dan pengguna berasal dari penilai dan instrumen yang berbeda sehingga tidak dibandingkan: penilaian ahli menggambarkan kualitas teknis, sedangkan penilaian pengguna menggambarkan kesesuaian kebutuhan dan penerimaan. Karena belum diuji melalui penerapan nyata, kesimpulan dibatasi pada peningkatan kualitas teknis menurut ahli, penerimaan, dan potensi kegunaan GSM, bukan pada terbuktinya peningkatan konsistensi.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, GSM SMPS IT El Yasin diharapkan dapat digunakan secara konsisten oleh pihak sekolah sebagai pedoman dalam penerapan logo pada berbagai media komunikasi visual. Pihak sekolah juga disarankan untuk melakukan sosialisasi penggunaan GSM kepada pihak yang terlibat dalam pembuatan dan penggunaan media visual sekolah. Agar GSM dapat digunakan secara berkelanjutan, sekolah dapat menyimpannya sebagai berkas acuan yang mudah diakses guru dan tim media, menetapkan satu penanggung jawab yang memeriksa media baru terhadap aturan GSM sebelum dipublikasikan, serta meninjau GSM secara berkala apabila terdapat kebutuhan media baru. Penelitian lanjutan disarankan menambahkan:

1. Validasi oleh ahli desain grafis dari luar sekolah agar penilaian lebih independen
2. Uji penerapan nyata, yaitu pengguna membuat media sekolah menggunakan GSM yang kemudian dinilai ketepatan proporsi, warna, ruang bebas, dan tipografinya
3. Instrumen pengguna yang memuat butir penilaian lebih beragam untuk mengurangi risiko bias skor maksimal.

REFERENCES

- [1] S. Widiastuti, J. Kusumaningrum, dan L. Handrijaningsih, "Perancangan Corporate Identity Untuk Meningkatkan Brand Image Perusahaan," vol. 2, no. 2, hlm. 150–159, 2022, doi: 10.51903/manajemen.v2i2.181.
- [2] A. M. Riduwan, Moch. A. Rohman, dan J. A. Sudarmanto, "Perancangan Corporate Identity Maniva Particael Resort and Café sebagai Upaya Pencitraan Perusahaan," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, vol. 3, no. 10, hlm. 1504–1523, Okt 2023, doi: 10.17977/um064v3i102023p1504-1523.
- [3] D. C. Nugroho dan A. C. Ayuswantana, "Perancangan Logo dan Standar Manual Grafis untuk Membangun Citra Identitas Badan Usaha Milik Desa Sukses Bersama Simpang," *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 4, hlm. 30–52, 2023, doi: 10.61132/kegiatanpositif.v1i4.467.
- [4] M. Y. Utami, "Strategi Brand Image di Sekolah Dasar Islam Terpadu Luqman Al Hakim Sleman," Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.
- [5] D. A. Azzahra dan I. Komalasari, "Strategi Branding Image dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di SMK NU Kota Tasikmalaya," vol. 4, no. 1, hlm. 1–24, 2025, doi: 10.70502/ajsk.v4i1.183.
- [6] D. T. Irdiyanti, H. Haryono, N. Oktorina, dan A. Awalya, "Qualitative study on private school branding in Indonesia: Identifying barriers and strategies for school branding," *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, vol. 10, no. 12, hlm. 100–108, Des 2023, doi: 10.21833/ijaas.2023.12.012.
- [7] M. D. Gall, J. P. Gall, dan W. R. Borg, *Educational Research: An Introduction*, 8 ed. Pearson/Allyn & Bacon, 2007.
- [8] U. Syarafina dan Supardianto, "Perancangan Corporate Identity dan Graphic Standar Manual Pada Polibatam Software Team," *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol. 7, no. 1, hlm. 1–12, 2023, doi: 10.30871/jamn.v7i1.5340.
- [9] C. Lelis, S. Leitão, Ó. Mealha, dan B. Dunning, "Typography: the constant vector of dynamic logos," *Visual Communication*, vol. 21, no. 1, hlm. 146–170, Feb 2022, doi: 10.1177/1470357220966775.
- [10] D. Rahmawati, E. Fanisyah, U. A. Chaeruman, S. Suwarno, dan D. Wicaksono, "Research Trends of Branding In The Context of Education: A Bibliometric Analysis," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, vol. 14, no. 4, hlm. 5933–5944, Sep 2022, doi: 10.35445/alishlah.v14i4.2101.
- [11] S. Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*. PENERBIT KBM INDONESIA, 2021. [Daring]. Tersedia pada: www.penerbitbukumurah.com
- [12] Ade Rahayu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 3, hlm. 459–470, Jul 2025, doi: 10.54259/diajar.v4i3.5092.