

Perancangan Graphic Standard Manual (GSM) sebagai Panduan Identitas Visual Eduwisata Bendosari Berbasis Teori Warna dalam Multimedia

Maulida Arum Cindra Kirani

Jurusan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Jl. Laksda Adi Sucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman, Prov. Daerah
Istimewa Yogyakarta, Indonesia

*e-mail: 21106050096@student.uin-suka.ac.id

ABSTRACT

Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari faces challenges in establishing a strong visual identity that represents its values, potential, and uniqueness. To address this issue, a Graphic Standard Manual (GSM) was designed as a comprehensive guide to help reflect its mission, enhance its image and reputation, and ultimately increase public recognition. The design process involved observation and evaluation of previous visual implementations, problem identification, analysis, and the development of visual identity elements based on thorough analysis and the application of appropriate color theory. The resulting GSM includes typography, color palette, graphic elements, size guidelines, and implementation instructions. By combining color theory with detailed design guidelines, the visual identity can be consistently applied to strengthen the destination's brand image in the eyes of the public.

Key word: *Graphic Standard Manual, Visual Identity, Color Theory*

ABSTRAK

Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari mengalami tantangan dalam membangun identitas visual yang kuat untuk mewakili nilai, potensi, dan keunikannya. Untuk mengatasi masalah ini, *Graphic Standard Manual (GSM)* dirancang sebagai pedoman komprehensif untuk membantu mencerminkan misinya, meningkatkan citra dan reputasinya, dan pada akhirnya meningkatkan pengakuan publik dengan cara melakukan pengamatan dan evaluasi terhadap implementasi desain visual sebelumnya, identifikasi masalah, analisis dan pengembangan elemen identitas visual berdasarkan analisis dan penerapan teori warna yang tepat. Berdasarkan proses desain, *Graphic Standard Manual (GSM)* yang komprehensif untuk Eduwisata Bendosari meliputi tipografi, palet warna, elemen grafis, panduan ukuran, serta panduan penerapan. Dengan memadukan teori warna dan panduan desain yang terperinci, identitas visual yang dihasilkan dapat diterapkan secara konsisten untuk memperkuat citra merek destinasi di mata publik.

Kata Kunci: *Panduan Desain Grafis, Identitas Visual, Teori Warna*

PENDAHULUAN

Dalam era modern saat ini, teknologi dan transformasi digital telah memasuki aspek kehidupan manusia termasuk pada bidang pariwisata. Adanya perkembangan teknologi dan media digital ini turut

memberikan peluang sekaligus tantangan yang harus dihadapi terutama bagi daerah dan destinasi wisata yang tergolong baru untuk mencari identitasnya supaya dapat lebih dikenal masyarakat luas [1]. Dalam kondisi tersebut diperlukan identitas visual

untuk membangun citra, kepercayaan konsumen, serta pembeda dari pesaing bagi destinasi wisata di mata publik [2]. Sebuah destinasi harus mampu tampil lebih menonjol dan unik agar mampu menarik minat dan perhatian masyarakat dan wisatawan. Salah satu destinasi pariwisata yang mengalami masalah ini yaitu Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari.

Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari merupakan sebuah kebun untuk edukasi dan rekreasi yang memberikan pengalaman belajar mengenai pertanian, peternakan, dan pelestarian sumber daya yang terletak di Dusun Bendosari, Desa Sumbersari, Kecamatan Moyudan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kebun ini tidak hanya menawarkan keindahan alam, tetapi juga memberikan proses belajar dan pengalaman yang bermakna bagi para pengunjung. Destinasi ini masih membutuhkan identitas visual yang dapat mewakili visi, potensi, dan ciri khas yang dimilikinya. Dalam upaya untuk mengatasi masalah ini, dilakukan perancangan *Graphic Standard Manual (GSM)* sebagai pedoman yang baku mengenai penggunaan elemen-elemen visual yang terkait identitas Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari.

Graphic Standard Manual (GSM) merupakan pedoman utuh yang menguraikan penggunaan desain secara spesifik untuk memastikan konsistensi visual di berbagai media dan situasi [3]. *Graphic Standard Manual (GSM)* ini menciptakan kesan profesional, meningkatkan kepercayaan, dan memperkuat identitas organisasi [4]. Dalam konteks Kebun Buah

dan Eduwisata Bendosari, manual grafis yang dirancang dapat membantu mencerminkan misi, meningkatkan citra dan reputasi Kebun, yang pada akhirnya dapat memberikan identitas dan pengakuan yang lebih baik dalam masyarakat. Selain itu, adanya *Graphic Standard Manual (GSM)* digunakan untuk menjadi pedoman penting yang dapat menjaga penerapan identitas visual yang seragam, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari.

Selain dari aspek desain grafis, penerapan teori warna juga turut mendukung proses perancangan identitas visual yang lebih kreatif dan bermakna. Dalam mata kuliah Multimedia, Animasi, dan Visualisasi program studi Informatika, teori warna menyebutkan bahwa warna merupakan gelombang cahaya yang diterima mata manusia dan diterjemahkan oleh otak menjadi sebuah persepsi [5]. Dalam multimedia, penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, dan proses penyampaian pesan. Warna juga dapat mempengaruhi emosi, reaksi, dan sikap manusia sehingga berguna untuk mendukung visi dan misi sebuah media [6]. Dalam perancangan identitas visual, penerapan teori warna melibatkan aspek *hue* (corak), *saturated* (kejenuhan), dan *brightness* (kecerahan) yang sesuai, sehingga tampilan lebih harmonis, mudah dikenali, dan mampu meninggalkan kesan yang mendalam bagi audiens [7].

Oleh karena itu, dengan penerapan teori warna yang matang, perancangan

Graphic Standard Manual (GSM) dapat lebih relevan, bermakna, dan mampu meningkatkan citra Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari di tengah era modern dan digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan pada perancangan *Graphic Standard Manual (GSM)* Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari meliputi beberapa tahapan, yaitu:

1. Observasi dan Pengumpulan Data: Melakukan observasi dan evaluasi terhadap desain grafis yang diterapkan pada periode sebelumnya. Kemudian mengumpulkan informasi terkait karakteristik serta visi misi Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari, termasuk aspek budaya dan sumber daya yang dimilikinya.
2. Analisis: Melakukan analisis dan identifikasi permasalahan dan kebutuhan terkait identitas visual, kemudian menganalisis elemen yang sesuai untuk diterapkan pada perancangan.
3. Perancangan: Mengembangkan elemen identitas visual (logo, palet warna, tipografi, aset gambar, ikon, tata letak, dan penerapannya di sosial media) berdasarkan hasil analisis dan penerapan teori warna yang sesuai.
4. Implementasi dan Evaluasi: Mengaplikasikan perancangan yang dihasilkan ke media sosial dan melakukan evaluasi mengenai

kesesuaian dan penerapan identitas visual tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses perancangan yang dilakukan, dihasilkan sebuah *Graphic Standard Manual (GSM)* untuk Eduwisata Bendosari yang memenuhi aspek identitas visual dan sesuai karakteristiknya. Hasil perancangan GSM meliputi aspek logo, *color scheme*, tipografi, elemen grafis, ukuran, hingga penerapan media yang sesuai untuk kepentingan branding dan promosi Eduwisata Bendosari.

1. Tipografi

Jenis huruf atau *Font* yang digunakan yaitu *Calistoga* sebagai *font* untuk *heading* atau judul, *Nunito* untuk *caption* dan deskripsi, dan *Poppins* apabila dibutuhkan variasi. Penggunaan *font* yang tepat bertujuan untuk menjaga keterbacaan, tampilan yang profesional, sekaligus sesuai dengan nuansa edukatif dan kreatif yang diusung Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari.



Gambar 1. Tipografi *Graphic Standard Manual*

2. Palet Warna (*Brand Color*)

Dalam perancangan *Graphic Standard Manual (GSM)* Eduwisata Bendosari,

pemilihan palet warna secara strategis mencerminkan nilai-nilai yang ingin ditampilkan oleh brand, yaitu edukatif, ramah lingkungan, ceria, dan dekat dengan alam. Berikut adalah penjabaran berdasarkan teori warna:

- Warna Primer – #1A5332 (Hijau Tua):

Hijau melambangkan alam, kesuburan, pertumbuhan, dan ketenangan [8]. Warna ini dipilih sebagai warna primer untuk memperkuat kesan bahwa Eduwisata Bendosari sangat erat dengan alam, pertanian, dan kegiatan edukatif berbasis lingkungan. Dalam psikologi warna, hijau juga memberi rasa keseimbangan dan kesegaran [9].

- Warna Sekunder – #FCB600, #FC7E2F, #B4BD00:

Warna kuning dan oranye menciptakan nuansa ceria, hangat, dan mengundang. Warna kuning sendiri melambangkan optimisme, kreativitas, dan kegembiraan [10]. Warna-warna ini digunakan untuk menekankan bahwa Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari bukan hanya tempat belajar, tetapi juga tempat yang menyenangkan dan penuh interaksi sosial.

- Warna Tersier – #B9E63C, #E3DE74, #E5B027, #E61C33, #005F2E, #009046, #003A05, #0A2314, #FFFFFF:

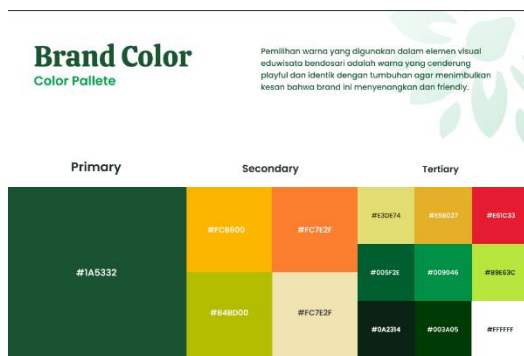
Warna-warna tambahan ini digunakan untuk memberikan kedalaman visual dan fleksibilitas dalam berbagai media desain. Contohnya, warna merah terang (#E61C33) dapat digunakan untuk menarik perhatian pada elemen penting (seperti pengumuman

atau tombol ajakan), sementara warna putih (#FFFFFF) berfungsi sebagai latar atau penyeimbang untuk menciptakan ruang dan keterbacaan.

Berdasarkan teori warna multimedia, penggunaan warna-warna tersebut bukan hanya soal estetika, tetapi juga mengenai efek psikologis dan emosional yang diberikan kepada audiens [11]. Penggunaan palet yang seimbang, sesuai prinsip teori warna, juga menjaga keterbacaan, kenyamanan visual, dan tampilan yang harmonis di media digital, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diterima dan diresapi oleh masyarakat luas.

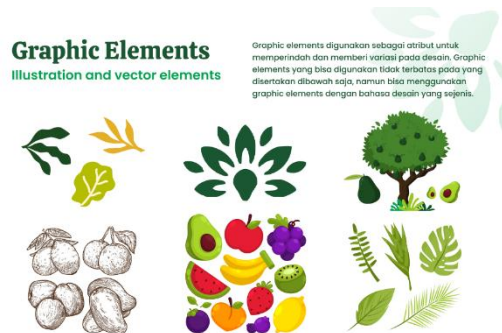
Dari sudut pandang desain multimedia, penggunaan warna-warna tersebut mengacu pada prinsip *contrast, harmony, and readability* [12]. Kombinasi warna yang kontras namun tetap harmonis akan meningkatkan visibilitas dan daya tarik visual di berbagai media digital, terutama di platform seperti *Instagram Feeds, Stories, dan Reels* [13]. Warna yang tepat membantu konten tampil lebih menonjol, informatif, dan emosional bagi audiens.

Dengan demikian, penerapan teori warna pada GSM Eduwisata Bendosari tidak hanya memperkuat citra merek dari sisi visual, tetapi juga mendukung misi edukatif dan rekreatif yang diusung oleh destinasi tersebut. Identitas visual yang terbentuk menjadi lebih konsisten, komunikatif, dan mampu menciptakan pengalaman visual yang berkesan bagi masyarakat.



3. Elemen Grafis (Ilustrasi dan Vektor)

Selain *font* dan palet warna, perancangan juga dilengkapi elemen grafis berupa ilustrasi dan vektor yang sesuai dengan nuansa Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari. Elemen tersebut berguna untuk memberikan variasi, identitas, dan nuansa yang memberikan kesan dekat, dan ramah bagi pengunjung. Dalam penerapan, elemen tersebut diberlakukan pada media promosi, papan informasi, dan media sosial.



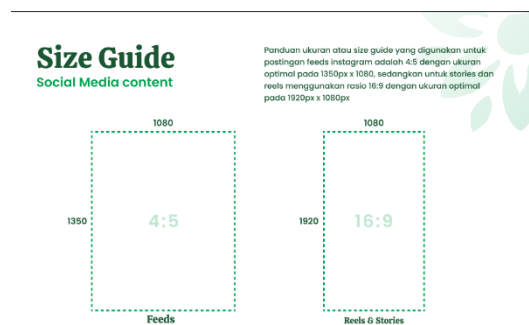
4. Size Guide (Pedoman Ukuran)

Untuk menjaga tampilan yang seragam di media digital, perancangan juga menyertakan ukuran standar untuk postingan media sosial (*Instagram*) yang digunakan

untuk postingan Kebun Buah dan Eduwisata
Bendosari:

- **Instagram Feeds:** ukuran 1350px x 1080px (rasio 4:5).
- **Instagram Stories dan Reels:** ukuran 1920px x 1080px (rasio 16:9).

Pedoman ukuran ini diberlakukan demi menjaga kualitas tampilan dan keterbacaan informasi yang disampaikan, sehingga lebih maksimal diterima oleh audiens



5. Implementasi Penggunaan

Selain ukuran, perancangan juga menyediakan pedoman penerapan identitas visual pada media, seperti:

- Penggunaan logo dan *color scheme* yang sesuai
- Implementasi elemen grafis dan tipografi yang seragam
- Penempatan dan ukuran yang proporsional di media sosial.

Dengan penerapan yang terstruktur dan konsisten, identitas visual Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari dapat lebih mudah dikenali, diingat, dan diterima oleh masyarakat luas.



Gambar 5. Implementation Graphic Standard Manual

KESIMPULAN

Perancangan Graphic Standard Manual (GSM) pada Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari merupakan upaya penting untuk memberikan identitas visual yang sesuai dan mampu mewakili visi, karakter, dan potensi yang dimilikinya. Dengan penerapan teori warna dan pedoman yang rinci, diharapkan identitas visual tersebut dapat diterapkan secara konsisten dan mampu meningkatkan citra Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari di mata masyarakat luas.

Selain itu, perancangan ini juga memberikan pedoman yang berguna bagi pengelola dan stakeholders untuk menjaga kualitas dan konsistensi tampilan identitas visual, sehingga dapat memberikan kesan yang lebih profesional, unik, dan mudah dikenali, sekaligus turut mendukung penguatan branding dan promosi Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari di era modern saat ini.

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak

yang telah mendukung penyelesaian pengabdian kepada masyarakat dan penyusunan jurnal ini. Yang pertama, kepada Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga dan Lembaga Program Pengabdian Masyarakat UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk pelaksanaan proyek ini. Yang kedua, kepada Pemerintah Desa Sumber Sari, pengelola Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari, serta masyarakat setempat yang telah menyambut dan mendukung proses perancangan dengan antusias dan kerja sama selama kegiatan lapangan. Yang ketiga, kepada dosen pendamping lapangan atas bimbingan, wawasan, dan masukan berharga yang telah membantu membentuk arah dan hasil proyek ini. Yang terakhir, kepada seluruh tim KKN atas kerja keras, kreativitas, dan kolaborasinya dalam program ini. Semoga kontribusi ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi masyarakat dan memperkuat identitas visual destinasi wisata Kebun Buah dan Eduwisata Bendosari.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Nogueira and J. Carvalho, "The Importance of Technology and Digital Media to Promote Tourism Destinations: A Conceptual Review," 2024, pp. 515–525. doi: 10.1007/978-981-99-0333-7_37.
- [2] I. Thilo, "Identitätsorientierte Markenführung von Destinationen: Vom Image zur identitätsbasierten Marke," in *Images, Branding und Reputation von Destinationen*, Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co. KG, 2022, pp. 51–63. doi: 10.37307/b.978-3-503-20670-4.03.
- [3] A. A. Nugraha, Irfan Arifin, Vionary Surhianto, and Frederico Prataseko,

- "Perancangan Graphic Standard Manual Book Logo Festival Gau Maraja," *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, vol. 6, no. 1, pp. 40–50, Jun. 2024, doi: 10.35134/judikatif.v6i1.189.
- [4] Dafy Cahya Nugroho and Alfian Candra 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, pp. 30–52, Nov. 2023, doi: 10.61132/kegiatanpositif.v1i4.467.
- [5] P. U. P. A. Gilbert, "Color and color vision," in *Physics in the Arts*, Elsevier, 2022, pp. 101–125. doi: 10.1016/B978-0-12-824347-3.00006-6.
- [6] R. Lukac, "Color in Multimedia," 2009, pp. 1–25. doi: 10.1007/978-3-642-02900-4_1.
- [7] T.-M. Rhyne, "Applying Color Theory to Digital Media and Visualization," in *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York, NY, USA: ACM, May 2017, pp. 1264–1267. doi: 10.1145/3027063.3076594.
- [8] Y. Fukano and M. Soga, "Greenery hypothesis: An evolutionary explanation for why presence/absence of green affects humans," *People and Nature*, vol. 6, no. 2, pp. 422–434, Apr. 2024, doi: 10.1002/pan3.10619.
- [9] Amita Puri *et al.*, "Unlocking the secrets of color psychology for transformative interior design through SEHT," *International Journal of Science and Research Archive*, vol. 13, no. 2, pp. 2089–2095, Dec. 2024, doi: 10.30574/ijrsra.2024.13.2.2349.
- [10] C. Zeng, H. Yang, Z. Lu, X. Zhao, and Z. Xiu, "Colour Creation Muse (CCM): Focusing on Primary Colours for An Imagination Based Creativity Generation," in *2024 IEEE/CVF Winter Conference on Applications of Computer Vision Workshops (WACVW)*, IEEE, Jan. 2024, pp. 700–707. doi: 10.1109/WACVW60836.2024.00082.
- [11] N. Zahra and A. Z. Mansoor, "WARNA DAN EMOSI UNTUK MEDIA DESAIN INTERAKTIF: LITERATURE REVIEW," *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, vol. 13, no. 01, p. 340, Jun. 2024, doi: 10.24114/gr.v13i01.57946.
- [12] K. Zheng, "Analysis and Study of Color Design in Graphic Design," *Forum on Research and Innovation Management*, vol. 2, no. 4, Jul. 2024, doi: 10.18686/frim.v2i4.4323.
- [13] R. T. Richardson, T. L. Drexler, D. M. Delparte, and A. Professor, "Color and Contrast in E-Learning Design: A Review of the Literature and Recommendations for Instructional Designers and Web Developers," 2014. [Online]. Available: <http://colorusage.arc.nasa.gov/guidelines.php>