

**IMPLEMENTASI DESAIN GRAFIS PADA PEMBUATAN
DESAIN LIVERY BUS PARIWISATA
(JALUR ARTIST)**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

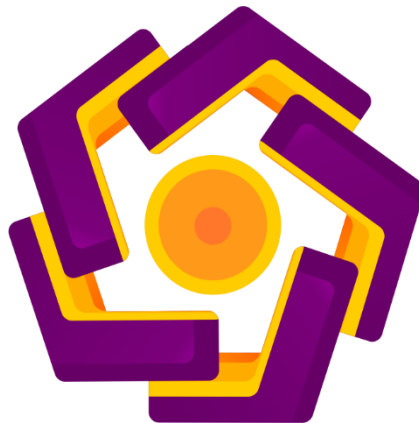
Nama : Luksantyanto Dhanie Sadono
NIM : 20.01.4543

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**IMPLEMENTASI DESAIN GRAFIS PADA PEMBUATAN
DESAIN LIVERY BUS PARIWISATA
(JALUR ARTIST)**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Nama : Luksantyanto Dhanie Sadono

NIM : 20.01.4543

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI DESAIN GRAFIS PADA PEMBUATAN DESAIN LIVERY BUS PARIWISATA

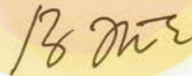
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Luksantyanto Dhanie Sadono

20.01.4543

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 19 Juni 2023

Dosen Pembimbing,



Barka Satva M. Kom
NIK. 190302126

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI DESAIN GRAFIS PADA PEMBUATAN
DESAIN LIVERY BUS PARIWISATA**

yang disusun dan diajukan oleh

Luksantyanto Dhanie Sadono

20.01.4543

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Raditya Wardhana, M. Kom
NIK. 190302208



Ahlihi Masruro, M. Kom
NIK. 190302148



Rokhmatulloh B. Firmansyah, M. Kom
NIK. 190302277



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 24 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Luksantyanto Dhanie Sadono
NIM : 20.01.4543

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI DESAIN GRAFIS PADA PEMBUATAN DESAIN LIVERY BUS PARIWISATA

Dosen Pembimbing: Barka Satya, M. Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 24 Juli 2023

Yang Menyatakan,

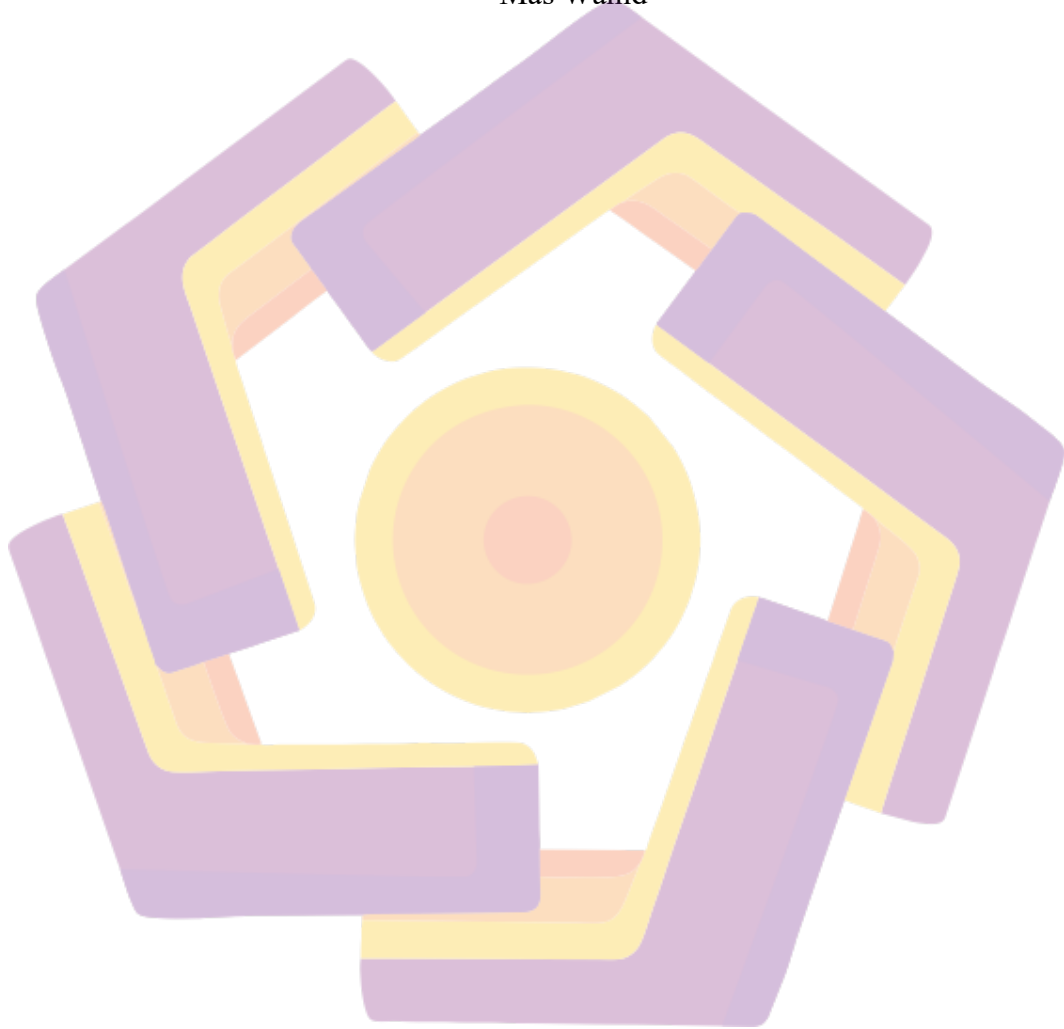


Luksantyanto Dhanie Sadono

HALAMAN MOTTO

“Jika kamu ingin melihat masa depan, maka buatlah. Apapun yang terjadi, jangan mudah untuk menyerah. Kita percaya, rencana Tuhan akan tiba.”

-Mas Wahid-



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan seluruh rahmatnya sehingga dapat mengerjakan Tugas Akhir Non Reguler ini tanpa ada kendala yang berarti sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Non Reguler dengan baik. Meskipun Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, namun penulis tetap memberikan yang terbaik sehingga dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua saya yang senantiasa mendoakan, membantu dan memberikan memotivasi sehingga saya bisa berada dititik saat ini.
2. Bapak Barka Satya, M. Kom. yang telah membantu dan memberikan saran terhadap pembuatan tugas akhir ini sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
3. Bapak dan Ibu dosen prodi D3 Teknik Informatika yang telah memberikan ilmunya kepada saya selama berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Warga Imigran Gelap yang sangat gelap saat sedang bercanda.
5. Saudara serta teman-teman angkatan 2020 yang sudah mau direpotkan saat saya sedang merasa kesulitan saat mengerjakan Tugas Akhir.
6. Bapak Wahid beserta karyawan, tim desain dan kru PT. Pesona Transportasi Indonesia yang telah mengizinkan saya untuk mengangkat desain livery ini untuk menjadi sebuah tugas akhir.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena karunianya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir non reguler yang berjudul “IMPLEMENTASI DESAIN GRAFIS PADA PEMBUATAN DESAIN LIVERY BUS PARIWISATA” tanpa hambatan sedikit pun dalam mengerjakan tugas akhir non reguler sebagai syarat menyelesaikan studi D3 Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis mengerjakan tugas akhir ini terutama kepada:

1. Kedua Orang Tua yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M. Kom. Selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika sekaligus Dosem Pembimbing Tugas Akhir.
4. Teman-teman program studi D3 Teknik Informatika terutama temanteman Gabuterz Creation yang telah banyak membantu dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
5. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu namun bantuan dari anda berarti banyak bagi saya.

Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini penulis menyadari masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan, oleh karena itu diharapkan saran serta kritik yang membangun dari berbagai pihak untuk karya yang lebih baik lagi kedepannya. Harapannya, laporan tugas akhir ini akan memberikan manfaat bagi para pembaca.

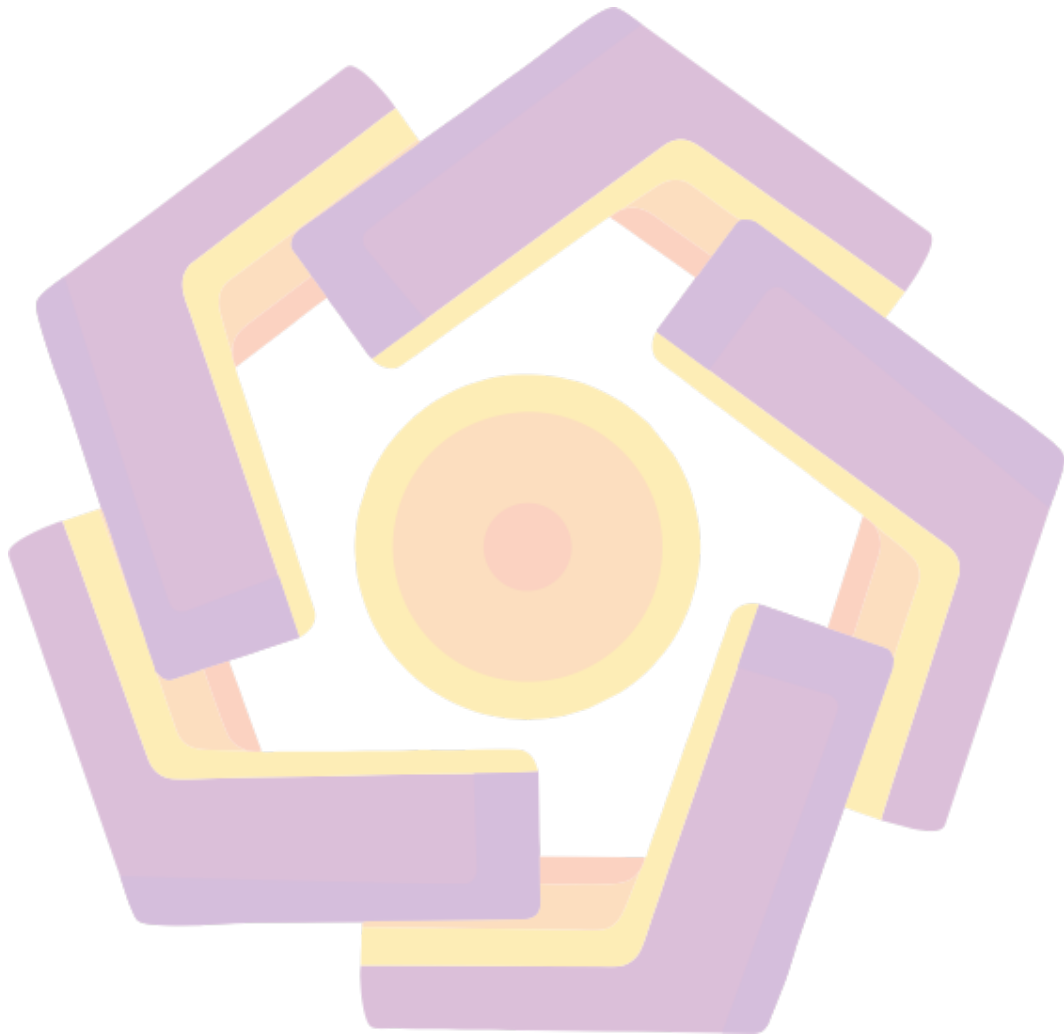
Yogyakarta, 15 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Profil Pekerjaan.....	2
1.3 Performa Jasa Penyedia	3
1.4 Sekilas Proyek yang dikerjakan.....	4
BAB II PEMBAHASAN	8
2.1 Analisa Brief Klien	8
2.2 Sejarah Singkat PT. Pesona Transportasi Indonesia.....	9
2.3 Detail Kegiatan	9
BAB III HASIL AKHIR.....	16
3.1 Penjelasan Revisi yang diberikan Oleh Klien.....	16
3.2 Penjelasan Hasil Project/Produk.....	16
BAB IV PENUTUP	18
4.1 Kesimpulan	18
4.2 Saran	18
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN.....	21

CURICULUM VITAE & PORTOFOLIO.....23

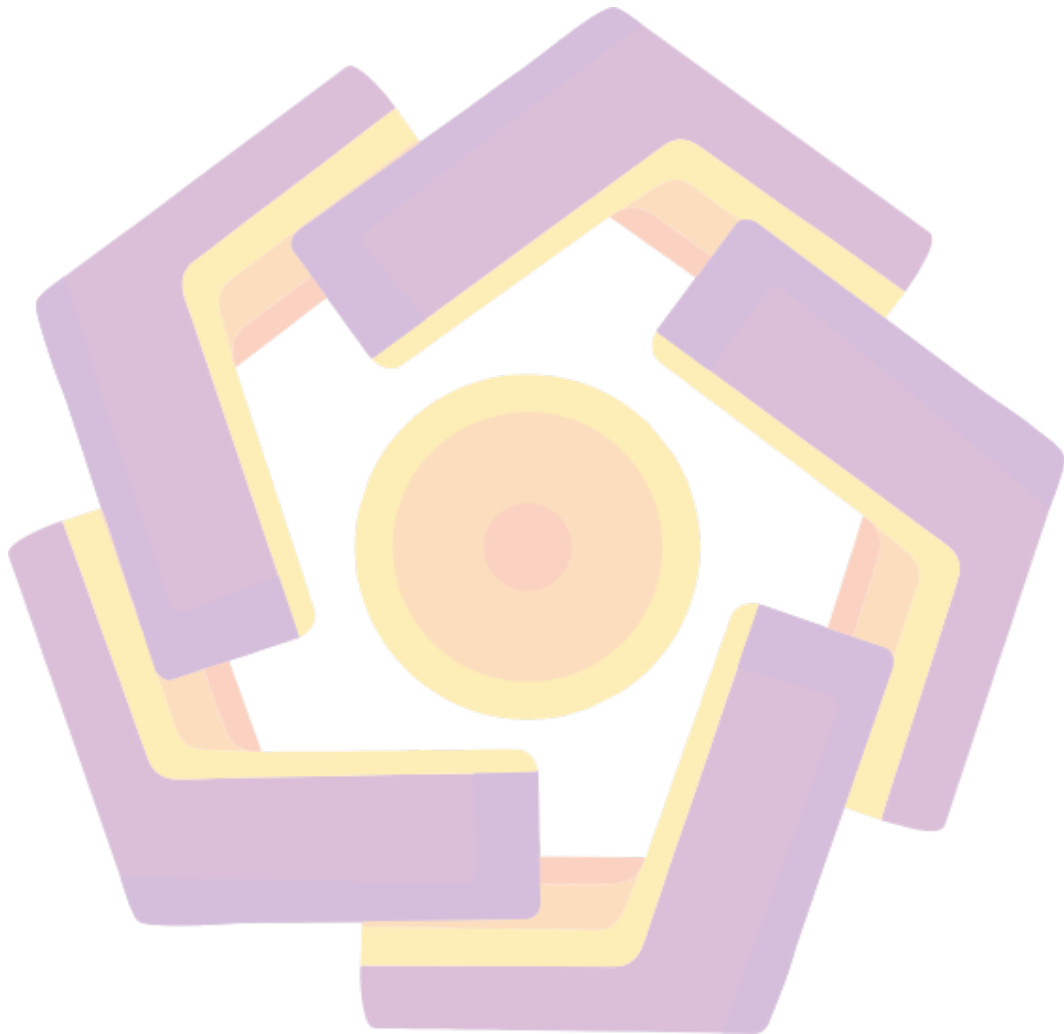


DAFTAR GAMBAR

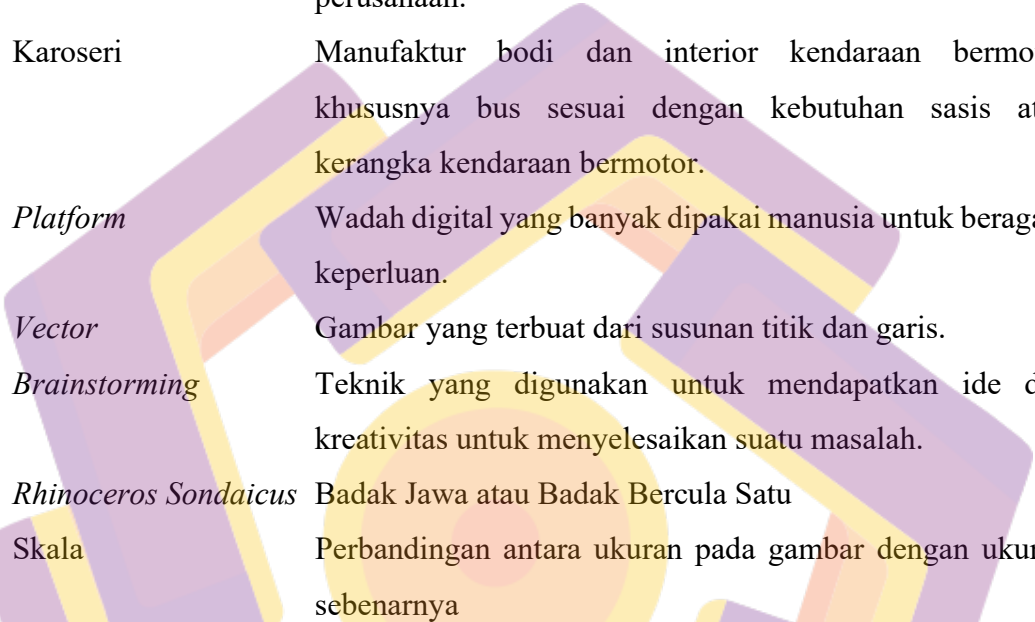
Gambar 1. 1	Tampilan halaman profile Fiverr	3
Gambar 1. 2	Portofolio Instagram	4
Gambar 1. 3	Blueprint <i>livery</i> elf milik Dhiaz Trans.....	5
Gambar 1. 4	Armada milik Dhiaz Trans	5
Gambar 1. 5	<i>Blueprint livery</i> milik PO. Pandu Wistara dengan konsep inisial	6
Gambar 1. 6	Armada milik PO. Pandu Wistara	6
Gambar 1. 7	<i>Blueprint livery</i> milik PT. Nagita Trans Utama	6
Gambar 1. 8	Armada milik PT. Nagita Trans Utama.....	7
Gambar 2. 1	Alur proses proyek	10
Gambar 2. 2	Brief dari klien untuk proyek desain <i>livery</i> terbarunya	11
Gambar 2. 3	Klien membantu <i>brainstorming</i> ringan.	12
Gambar 2. 4	Klien meminta untuk bisa bertemu di Semarang	12
Gambar 2. 5	Konsep 1 <i>livery</i> Pesona Transportasi Indonesia.....	13
Gambar 2. 6	Pengerjaan konsep kedua Pesona	13
Gambar 2. 7	Desain akhir yang disetujui oleh klien	14
Gambar 2. 8	Hasil revisi penambahan stiker kaca.	14
Gambar 2. 9	Hasil revisi perubahan warna dan pengecilan garis.....	15
Gambar 2. 10	Evaluasi klien menggunakan <i>voice note</i>	15
Gambar 2. 11	Hasil pengecatan.....	15
Gambar 3. 1	Pesona P005 pada area finishing Karoseri Laksana	16
Gambar 3. 2	Pesona P005 pada postingan instagram @gby_busphotograph	17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Invoice Pembayaran Livery	21
Lampiran 2. Legalitas Perusahaan	21
Lampiran 3. Desain Livery PT. Pesona Transportasi Indonesia	22



DAFTAR ISTILAH



<i>Livery</i>	Istilah yang digunakan untuk menggambarkan desain visual atau tampilan luar dari sebuah armada bus.
<i>Freelance</i>	Pekerja lepas yang tidak terikat kontrak dan jam kerja suatu perusahaan.
Karoseri	Manufaktur bodi dan interior kendaraan bermotor khususnya bus sesuai dengan kebutuhan sasis atau kerangka kendaraan bermotor.
<i>Platform</i>	Wadah digital yang banyak dipakai manusia untuk beragam keperluan.
<i>Vector</i>	Gambar yang terbuat dari susunan titik dan garis.
<i>Brainstorming</i>	Teknik yang digunakan untuk mendapatkan ide dan kreativitas untuk menyelesaikan suatu masalah.
<i>Rhinoceros Sondaicus</i>	Badak Jawa atau Badak Bercula Satu
Skala	Perbandingan antara ukuran pada gambar dengan ukuran sebenarnya

INTISARI

Di era modern saat ini, bus merupakan alat transportasi yang sangat diandalkan oleh banyak masyarakat untuk bepergian dari suatu tempat ke tempat yang lain. Terwujudnya sebuah bus tidak lepas dari orang-orang yang bekerja untuk mengembangkan bus tersebut. Salah satunya adalah desainer grafis yang bekerja dalam menciptakan berbagai macam inovasi desain untuk memperindah bentuk dari sebuah bus. *Livery* merupakan hasil pekerjaan yang dilakukan oleh para desainer grafis untuk menciptakan branding bagi perusahaan otobus.

Livery bus adalah desain visual atau tampilan luar dari sebuah armada bus yang mencakup desain grafis, pola, warna, dan teks. *Livery bus* membantu mengidentifikasi bus dengan merek atau perusahaan tertentu, dengan menampilkan logo dan identitas merek secara konsisten pada seluruh armada bus. Selain itu, *livery bus* juga bertujuan untuk menarik para calon penumpang dan penyewa bus pariwisata. Desainer *livery* memiliki banyak tugas dan tanggung jawab yang besar dalam menentukan branding yang sesuai untuk perusahaan otobus tersebut. Tugas dan tanggung jawab tersebut antara lain merancang dan membuat desain *livery*, melakukan revisi desain, dapat berkoordinasi dengan bengkel atau karoseri, serta meninjau selama proses pengerjaan bus tersebut.

Hasil akhir dari tugas akhir ini adalah sebuah desain *livery* untuk PT. Pesona Transportasi Indonesia yang digunakan pada armada terbarunya sebagai bagian dari branding perusahaan tersebut.

Kata kunci: Desain grafis, *Livery bus*, Branding

ABSTRACT

In the modern era, buses have become a relied-upon mode of transportation for many people to travel from one place to another. The realization of a bus involves the efforts of individuals working to develop the bus, and one of them is a graphic designer who works to create various design innovations to enhance the appearance of a bus. Livery is the outcome of the work done by graphic designers to create branding for bus companies.

Bus livery refers to the visual design or exterior appearance of a bus fleet, encompassing graphic designs, patterns, colors, and text. Bus livery helps identify buses with a specific brand or company by consistently displaying the logo and brand identity across the entire bus fleet. Furthermore, bus livery aims to attract potential passengers and tour bus renters. Livery designers have significant tasks and responsibilities in determining the appropriate branding for the bus company. These tasks and responsibilities include designing and creating livery designs, revising designs, coordinating with workshops or coachbuilders, and overseeing the process of bus construction.

The result of this project is a livery design for PT. Pesona Transportasi Indonesia to be used on their new fleet as part of the company's branding.

Keyword: *Graphic design, Livery Bus, Branding*