

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TENTANG INFORMASI
PENCARIAN LOKASI TAMBAL BAN MELALUI APLIKASI MOBILE
SMARTPHONE

Nama: Phoa, Alvin Hendrata P

NIM: 12.13.0058

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2016

Mengesahkan

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir

Dra. Tyas Susanti, MA., P.hD
NIDN. 0626076501

Ag.Dicky Prastomo, SIP.,MA
NPP. 058.1.2013.283

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.
NIDN. 0608075601

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TENTANG INFORMASI
PENCARIAN LOKASI TAMBAL BAN MELALUI APLIKASI MOOBILE SMARTPHONE

Nama: Phoa Alvin Hendrata P

NIM: 12.13.0058

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2016

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Ag.Dicky Prastomo, SIP., MA
NPP. 058.1.2013.283

Nisa Fijriani, S.Sn., M.Sn.
NPP. 058.5.2013.091

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Bayu Widianoro, ST., M.Ds
NPP. 058.1.2008.275

Ag.Dicky Prastomo, SIP., MA.
NPP. 058.1.2013.283

Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0627066701

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Phoa, Alvin Hendrata P

NIM: 12.13.0058

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TENTANG INFORMASI PENCARIAN LOKASI
TAMBAL BAN MELALUI APLIKASI MOBILE SMARTPHONE

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk – bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, Juni 2016

Phoa, Alvin Hendrata P

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual ini.

Proyek Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Judul yang diajukan dalam laporan Proyek Akhir ini adalah “PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TENTANG INFORMASI PENCARIAN LOKASI TAMBAL BAN MELALUI APLIKASI MOBILE SMARTPHONE”

Dalam pembuatan Proyek Akhir ini peneliti juga tidak pernah lepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dicky Prastomo, SIP.MA selaku dosen pembimbing yang bersedia memberikan waktu, memberikan dukungan dan ilmu serta berbagai masukan selama perancangan Proyek Akhir ini
2. Ibu Nissa Fijriani, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing dua yang meluangkan waktu untuk memberikan masukan dan berbagai saran dalam perancangan proposal

3. Para dosen-dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun perancangan proyek akhir ini semakin baik lagi
4. Keluarga Penulis, kedua orang tua, Papah dan Mamah, yang dengan senantiasa mendukung dan mendoakan penulis hingga akhir perancangan proyek akhir ini dapat berjalan dengan baik.
5. Kepada Teman-teman dan pacar penulis yang senantiasa menemani dan memberi dukungan semangat, sehingga mampu menyelesaikan Perancangan Proyek Akhir ini bersama-sama

Akhir kata, penulis mengharapkan kelak perancangan ini dapat bermanfaat untuk semua pihak

Semarang, 13 Juni 2016

Penulis



ABSTRAK

Dalam perkembangan transportasi sekarang ini, sepeda motor menjadi alat transportasi yang banyak digunakan dan dipilih oleh sebagian besar masyarakat. Banyak orang menggunakan sepeda motor karena transportasi ini dianggap cukup efektif dan memudahkan aktivitas mereka. Namun, banyak dari mereka tidak memperhatikan kondisi sepeda motor yang digunakan, termasuk hal nya ban sepeda motor. Hal ini membuat pengendara sepeda motor sering mengalami kebocoran ban.

Perancangan visual dalam aplikasi “TambalLoka” ini dapat menjadi solusi untuk menemukan lokasi tambal ban terdekat di sekitar mereka. Dengan menggunakan metode Decision-Making Model, aplikasi ini dapat berkembang dan menjadi pilihan utama bagi masyarakat dalam mengatasi masalah kebocoran ban saat ini. Aplikasi ini pun mampu meberikan manfaat bagi pengusaha tambal ban agar dapat memperluas dan memperkenalkan usaha tambal ban ke orang lain.

Kata Kunci: Perancangan Desain, aplikasi, pencarian lokasi, tambal ban.

Transportation nowadays are getting more advance. Society now, tend to use motorcycle because of effectiveness and ease. They not aware about their motorcycle, especially the tire. Flat tire are caused by that problem.

This application design “TambalLoka” can be our solution for finding location about nearest “patch tire” around them. With decision-making model method, this application can thrive and be the first choice for society to solve the problem. Entrepreneur can get benefit from this application, introduce the business to the public society and extend their business.



DAFTAR ISI

Halaman Juduli	II.2.3.2 Pengertian Aplikasi Mobile..... 5
Halaman Pengesahanii	II.2.4 Pengertian IMC..... 5
Pernyataan Orisinalitasiv	II.2.4.1 Proses Pengelolaan IMC 6
Kata Pengantarv	II.2.5 Analisa SWOT 6
Abstrakvi	II.2.6 Decision-Making Model 6
Daftar Isivii	II.2.7 User Experience dan User Interface 7
Daftar gambar ix	II.2.7.1 User Experience 7
Daftar Diagram x	II.2.7.2 User Interface 7
Daftar tabel xi	II.2.8 Gaya Flat Desain 7
BAB I : PENDAHULUAN	II.2.8.1 Komponen dan Karakteristik Flat Design 8
I.1 Latar Belakang Masalah 2	II.2.9 Pengertian Logo..... 8
I.2 Identifikasi Masalah 2	II.2.10 Arti dan Pemaknaan Warna Sebagai Ciri Khas 8
I.3 Pembatasan Masalah 2	II.3 Kajian Pustaka 8
1.3.1 Segmentasi/Target Audiesn..... 2	II.3.1 Buntarto, M.Pd. 2015. “Bisnis Bengkel Sepeda Motor “
I.4 Perumusan Masalah 2	Yogyakarta: Pustaka Baru Press 9
I.5 Tujuan Penelitian 2	II.3.2 Majalah INFOKOMPUTER “Seberapa Tipis Kebijakan
I.6 Manfaat Penelitian 2	TI Anda?” Oleh Aat Rumihat Edisi 2 Februari 2016 9
I.7 Metode Penelitian 3	II.3.3 Treder, Marcin. 2014. “Mobile Book Of Trend 2014”
I.7.1 Metode Observasi 3	UXPin & Movade Proudly 9
1.7.2 Studi Literatur 3	II.3.4 Everything There Is to Know About “Logo Design”.2013
1.7.3 Metode Kuesioner..... 3	An Ebook By Bluesodapromo 9
I.8 Sistematika Penulisan 3	II.4 Studi Komparasi 10
BAB II : TINJAUAN UMUM	BAB III : STRATEGI KOMUNIKASI
II.1 Kerangka Berpikir 4	III.1 Analisis 11
II.2 Landasan Teori 4	III.1.1 Analisa Hasil Observasi..... 11
II.2.1 Perkembangan Teknologi Modern 4	III.1.2 Analisa Hasil Studi Pustaka 11
II.2.2 Perkembangan Transportasi dan Fungsinya 5	III.1.3 Analisa Hasil Kuesioner 11
II.2.3 Pengertian Smartphone dan Aplikasi Mobile 5	III.1.4 Analisa SWOT 14
II.2.3.1 Pengertian Smartphone 5	III.2 Khalayak Sasaran 14

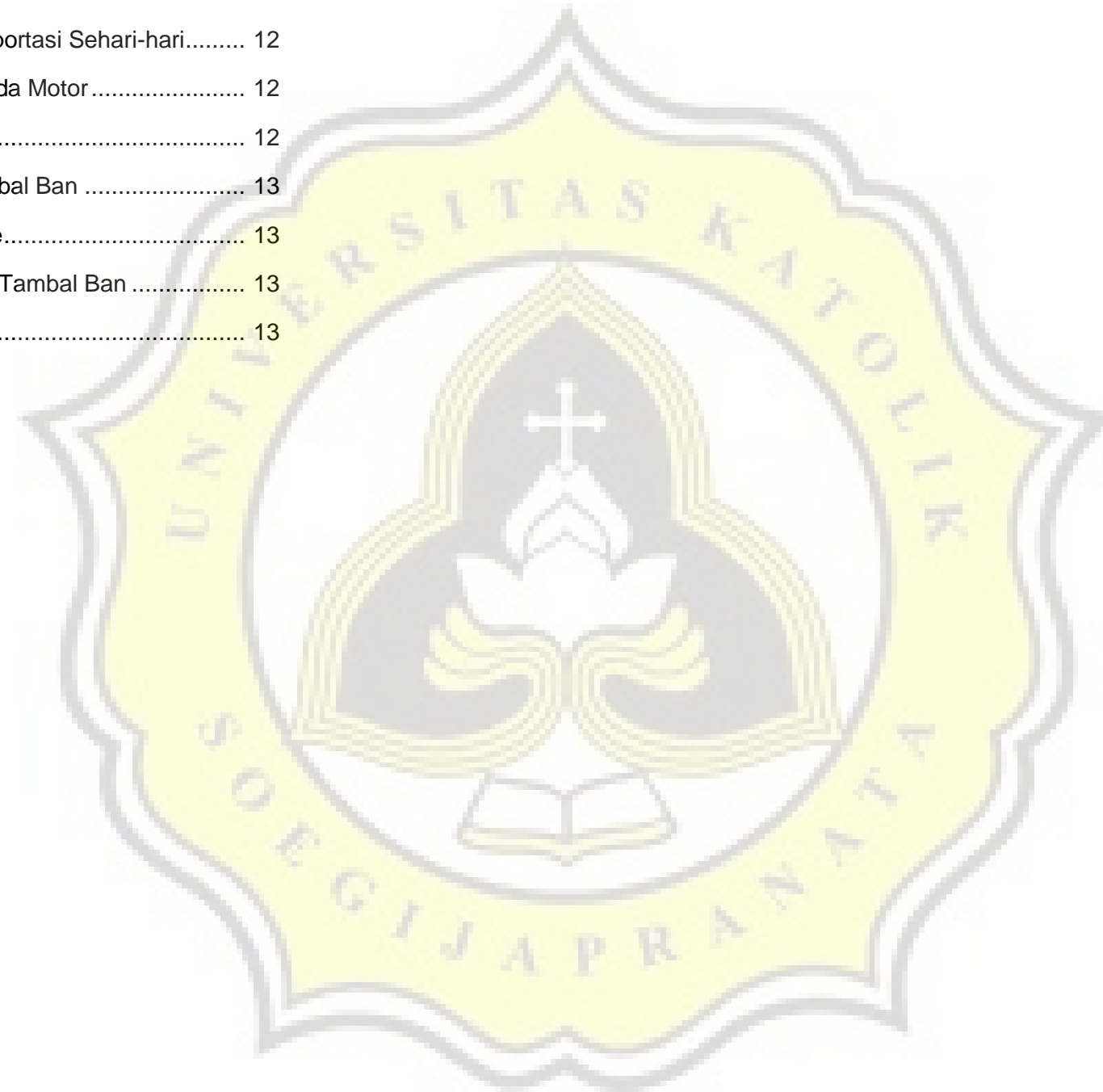
III.2.1 Demografis.....	14	IV.3.1.4 Clear Area	21
III.2.2 Geografi	14	IV.3.1.5 Aturan Logo	21
III.2.3 Psikografis	14	IV.3.1.6 Logo Ukuran Terkecil	22
III.3 Stragtegi Komunikasi	14	IV.3.2 Media Utama	22
III.3.1 Creative Brief	14	IV.3.3 Media Promosi	27
III.3.2 Strategi Penyampaian Pesan.....	15	IV.3.3.1 Storyboard Video	27
III.3.2.1 Problem Recognition	15	IV.3.3.2 Promosi Iklan Facebook	29
III.3.2.2 Information Search.....	15	IV.3.3.3 Promosi Media Website	29
III.3.2.3 Alternative Evaluation	15		
III.3.2.4 Produk Choice	15	BAB V : KESIMPULAN	
III.3.2.5 Post Purchase Evaluation	15	V.1. Kesimpulan	32
III.3.3 Branding Perancangan	16	V.2. Saran	32
III.3.4 Tahapan Perancangan	16	DAFTAR PUSTAKA	33
III.3.5 Strategi Media.....	16		
III.3.5.1 Objective Media	16		
III.3.5.2 Pemilihan Media	16		
III.3.6 Strategi Anggaran.....	17		
BAB IV : STRATEGI KREATIF			
IV.1 Konsep Visual	18		
IV.1.1 Logo	18		
IV.1.2 Warna	18		
IV.1.3 Tipografi	18		
IV.1.4 Elemen.....	19		
IV.2 Konsep Verbal	20		
IV.2.1 Nama dan Tagline Perancangan	20		
IV.2.2 Aplikasi Sebagai Media Utama	20		
IV.3 Visualisasi Desain	20		
IV.3.1 Graphic Standart Manual	20		
IV.3.1.1 Logo Black and White	20		
IV.3.1.2 Logo Grayscale	21		
IV.3.1.3 Logo Grid	21		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	4	Gambar 4.21 Tampilan Prototipe Panggilan Darurat.....	26
Gambar 2.2 Gambar Aplikasi Gojek Indonesia	10	Gambar 4.22 Tampilan Prototipe Tips Aplikasi	26
Gambar 3.1 Gaya Metro Desain.....	13	Gambar 4.23 Scene 1 Seorang Pengendara Sepeda Motor	27
Gambar 3.2 Gaya Retro Desain	13	Gambar 4.24 Scene 2 Ban Sepeda Motor Bocor	27
Gambar 3.3 Gaya Flat Desain.....	13	Gambar 4.25 Scene 3 Pengendara Sepeda Motor Kebingungan.....	27
Gambar 3.4 Contoh Flat Desain dalam Aplikasi	16	Gambar 4.26 Scene 4 Gambar Logo dan Tagline	27
Gambar 3.5 Contoh Video dalam Flat Desain	17	Gambar 4.27 Scene 5 Tutorial 1 Home App.....	28
Gambar 3.6 Contoh Gaya Flat Desain Dalam Aplikasi	17	Gambar 4.28 Scene 6 Tutorial 2 Menu App	28
Gambar 4.1 Logo Aplikasi TambalLoka... ..	18	Gambar 4.29 Scene 7 Tutorial 3 Pencarian Lokasi	28
Gambar 4.2 Penggunaan Warna pada Logo	18	Gambar 4.30 Scene 8 Tutorial 4 Tips App	28
Gambar 4.3 Typeface Logo Aplikasi TambalLoka	19	Gambar 4.31 Scene 9 Tutorial 5 Promo Download App.....	29
Gambar 4.4 Elemen dasar kompresor, ban, peta, pin point.....	19	Gambar 4.32 Promosi Iklan di Halaman Fcebook	29
Gambar 4.5 Elemen Peta dalam Logo TambalLoka	19	Gambar 4.33 Tampilan Website Halaman Home	29
Gambar 4.6 Elemen Roda dalam Logo TambalLoka.....	19	Gambar 4.34 Tampilan Website Halaman About Us	30
Gambar 4.7 Elemen Kompresor dalam Logo TambalLoka	20	Gambar 4.35 Tampilan Website Halaman Service.....	30
Gambar 4.8 Logo dalam Black and White	20	Gambar 4.36 Tampilan Website Halaman Gallery	31
Gambar 4.9 logodalam Grayscale	21	Gambar 4.37 Tampilan Website Halaman Contact.....	31
Gambar 4.10 Grid Logo TambalLoka	21		
Gambar 4.11 Clear Area Logo TambalLika	21		
Gambar 4.12 Aturan Logo TambalLoka.....	21		
Gambar 4.13 Logo dalam Ukuran Terkecil	22		
Gambar 4.14 Prototipe Tampilan Menu Opening Aplikasi	22		
Gambar 4.15 Prototipe Tampilan Menu Pencarian Lokasi.....	23		
Gambar 4.16 Prototipe Tampilan Info Lokasi.....	23		
Gambar 4.17 Prototipe Tampilan Akun Aplikasi	24		
Gambar 4.18 Tampilan Prototipe Menu Share Lokasi	24		
Gambar 4.19 Tampilan Prototipe Halaman Komentar	25		
Gambar 4.20 Tampilan Prototipe Rate Aplikasi.....	25		

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Gender Pengendara Sepeda Motor	11
Diagram 3.2 Usia Pengendara Sepeda Motor	12
Diagram 3.3 Sepeda Motor Sebagai Alat Transportasi Sehari-hari.....	12
Diagram 3.4 Alasan Memilih Transportasi Sepeda Motor.....	12
Diagram 3.5 Mengecek Kondisi Ban	12
Diagram 3.6 Kesulitan Menemukan Lokasi Tambal Ban	13
Diagram 3.7 Pengguna Layanan Aplikasi Online.....	13
Diagram 3.8 Setuju Dengan Aplikasi Pencarian Tambal Ban	13
Diagram 3.9 Gaya Desain Paling Diminati.....	13



DAFTAR TABEL

Tabel 3.10 Strategi Anggaran..... 17

