

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Saat ini dunia jasa kreatif, konsultan telah mengalami kemajuan yang luar biasa dan telah masuk pada era *after image* yaitu ketika pasar menghendaki hubungan interaktif lebih dari sekedar hubungan mata yang biasa dilihat di majalah. Dunia jasa terutama kreatif, konsultan desain telah menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat, terutama masyarakat perkotaan. Hal ini memiliki pengaruh yang besar dan kuat terhadap peningkatan nilai jual dan minat masyarakat terhadap suatu studio kreatif, konsultan desain.

Jasa kreatif, konsultasi atau studio kreatif desain merupakan suatu perusahaan yang membantu clientnya langsung untuk mengembangkan pola pikir tentang desain yang tidak terjangkau oleh clientnya dan membantu memberi masukan baik buruknya berkreatifitas khususnya desain .

Pada tahun 2006 jasa kreatif dan konsultasi desain yang dimulai sejak tahun 2003. Sejak tahun 2003 studio kreatif dan konsultasi desain sudah memiliki banyak client perusahaan seperti institusi pendidikan yayasan Pendidikan Tekom (YPT), Institusi Teknologi Telkom, IMB Telkom... , Pemerintahan Departemen Pendidikan Nasional, Departemen Dalam Negeri, Pemda Jabar... ,BUMN Telkom, Geruda Indonesia, TVRI Bandung, BANK BNI, Bank Mega, Bank Mandiri... , yang berhasil dikaryakan dan di pandang menarik dengan jasa kreatif dan konsultasi desain di studio ini .

Untuk tercapainya keberhasilan pada suatu perusahaan jasa kreatif dan konsultasi desain maka dibutuhkan suatu media promosi yang kuat. Suatu

bentuk media yang dapat menghubungkan pihak **Prasmedia** sebagai perusahaan jasa kepada masyarakat salah satunya dapat berupa *Website* interaktif yang berisikan berbagai informasi yang memadai mengenai perusahaan jasa, dan konsultasi desain.

Penggunaan *Website* interaktif sebagai media promosi dirasakan memiliki nilai lebih daripada media lain karena dapat memuat informasi yang lebih memadai mengenai perusahaan jasa yang diwakilinya baik dalam bentuk Audio maupun Visual. Melalui media promosi ini segala informasi dari pihak **Prasmedia** kepada publik, mengenai perusahaan jasa, dan konsultasi desain yang diwakilinya dapat disampaikan secara lebih lengkap dan kuat sehingga nilai bonafit dari perusahaan.

1.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis telah memetakan perumusan dan pembatasan masalah sebagai berikut :

1.2.1 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang website yang dapat memperlihatkan keunggulan perusahaan tersebut dan masyarakat dapat berhubungan langsung dan lebih banyak mengetahui tentang perusahaan tersebut lewat internet.

1.2.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam pembuatan **DESAIN WEB PRASMEDIA BANDUNG** ini terbatas pada pembuatan *website* interaktif sebagai media promosi yang akan memuat segala informasi profil perusahaan jasa kreatif dan konsultasi yang diperlukan masyarakat.

Dalam pembuatan **DESAIN WEB PRASMEDIA BANDUNG** ini, penulis membuat sebuah media promosi baru berupa *website* interaktif yang lebih segar, informatif, efektif dan mudah digunakan oleh masyarakat umum sehingga dengan adanya web site prasmedia bandung ini akan dapat memudahkan masyarakat dalam mengakses segala informasi profil perusahaan yang diperlukan dan menguntungkan bagi **Prasmedia** karena nilai bonafit.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari pembuatan tugas akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari pembuatan **DESAIN WEB PRASMEDIA BANDUNG** adalah :

1. Memberikan sebuah media informasi profil perusahaan sebagai media promosi baru yang lebih baik dan efektif yang dapat memberikan dan menjelaskan berbagai informasi yang diperlukan kepada masyarakat mengenai perusahaan jasa kreatif dan konsultasi.
2. Memberikan kemudahan bagi calon client untuk mencari informasi perusahaan dan dapat dilihat dengan mudah dimana saja kapan saja.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan **DESAIN WEB PRASMEDIA BANDUNG** ini adalah :

1. Untuk memperkenalkan dan memberikan segala informasi perusahaan secara lengkap dan jelas kepada masyarakat.
2. Meningkatkan nilai dari perusahaan kreatif dan konsultasi dimata masyarakat Indonesia.
3. Mempermudah untuk para calon client melihat list client yang sudah di buat oleh **Prasmedia**.

1.4 Pemberi Tugas

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis mendapat tugas untuk membuat sebuah media promosi dalam bentuk *website* interaktif dari sebuah perusahaan kreatif dan konsultasi desain. Pemberi tugas adalah :

Prasmedia :

Prasmedia yang beralamat di Jl.Anyer No. 16 Bandung telp (022)-7230953

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk penyusunan laporan tugas akhir mengenai pembuatan **DESAIN WEB PRASMEDIA BANDUNG** adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini akan membahas mengenai hal-hal yang melatar belakangi penulis dalam memilih mempublikasikan dan **promosi** sebagai tema dalam pembuatan tugas akhir ini seperti latar belakang, maksud dan tujuan serta **Prasmedia** sebagai pemberi tugas.

Bab II Analisa Masalah

Bab ini akan membahas mengenai berbagai landasan teori yang digunakan penulis sebagai referensi dalam pembuatan tugas akhir ini..

Bab III Pemecahan Masalah

Bab ini akan membahas mengenai berbagai bentuk konsep yang digunakan penulis dalam pembuatan *website* interaktif ini seperti misalnya konsep desain secara umum, visual dan tipograpfi.

Bab IV Rincian Tugas

Bab ini akan membahas secara teknis mengenai pembuatan tugas akhir ini. Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai media dan *software* apa saja yang digunakan dan dalam hal apa *software* tersebut digunakan penulis dalam pembuatan *website* interaktif ini.