

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Saat ini dunia *entertainment* / hiburan telah mengalami masa revolusi 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 dan televisi. Dunia hiburan terutama musik telah menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat, terutama masyarakat perkotaan. Hal ini memiliki pengaruh yang besar dan kuat terhadap peningkatan apresiasi dan minat masyarakat terhadap suatu bentuk acara musik terutama *rave party* atau pesta musik *outdoor*.

*Rave party* atau pesta musik *outdoor* merupakan suatu pagelaran acara musik *dance/electronic* yang dilangsungkan di tempat terbuka yang dapat menampung cukup banyak pengunjung dan biasanya menampilkan jenis musik *electronic/dance music*.

Pada tahun 2002 diadakan suatu event *rave party* yang bernama Gatecrasher Global Sound System 02. Event ini diadakan di tepi pantai yang dalam hal ini terletak di pantai Carnaval Ancol, yang sekarang bernama Jakarta Bay City Indonesia. Event inilah yang merupakan asal mula dari event **Jakarta Movement** yang dimulai sejak tahun 2003. Sejak tahun 2003 event **Jakarta Movement** ditetapkan sebagai *annual dance music fesival* atau event festival musik tahunan yang diadakan di Jakarta Bay City Indonesia.

Untuk tercapainya keberhasilan pada suatu event maka dibutuhkan suatu media promosi yang kuat. Suatu bentuk media yang dapat menghubungkan pihak **Nepathya & Future10** sebagai promotor acara kepada

publik salah satunya dapat berupa *Website* interaktif yang berisikan berbagai informasi yang memadai mengenai event tersebut.

Penggunaan *Website* interaktif sebagai media promosi dirasakan memiliki nilai lebih daripada media lain karena dapat memuat informasi yang lebih memadai mengenai event yang diwakilinya baik dalam bentuk Audio maupun Visual. Melalui media promosi ini segala informasi dari pihak **Nepathya & Future10** kepada publik, mengenai event yang diwakilinya dapat disampaikan secara lebih lengkap dan kuat sehingga nilai bonafit dari event tersebut dapat tercapai.

## 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

Event **Jakarta Movement** telah diakui oleh media internasional, berlangsung sejak tahun 2002 yaitu sejak diadakannya event Gatecrasher Global Sound System02 yang berhasil mendatangkan lebih dari 12.000 orang pengunjung. Untuk suatu event yang berskala internasional diperlukan suatu media promosi yang tepat yang dapat mengangkat nilai dari event tersebut. Berdasarkan uraian diatas, penulis melihat adanya beberapa hal yang menjadi masalah berkaitan dengan event ini, yaitu :

1. Media promosi yang telah ada dirasakan masih kurang cukup untuk mewakili suatu acara yang berskala internasional seperti ini.
2. Adanya keinginan dari pihak **Nepathya & Future10** untuk membuat suatu media promosi baru yang lebih segar, komunikatif dan efisien.

3. Untuk lebih memperkenalkan acara ini kepada masyarakat, maka pihak **Nepathya & Future10** membutuhkan suatu media promosi baru yang akan memuat segala informasi mengenai event **Jakarta Movement 2007**.

Masalah yang menjadi pembahasan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah pembuatan **WEBSITE PROMOSI EVENT JAKARTA MOVEMENT 2007**.

### 1.2.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam pembuatan **WEBSITE PROMOSI EVENT JAKARTA MOVEMENT 2007** ini terbatas pada pembuatan *website* interaktif sebagai media promosi yang akan memuat segala informasi yang diperlukan masyarakat mengenai event **Jakarta Movement 2007** yang diadakan oleh **Nepathya & Future10**.

Dalam pembuatan **WEBSITE PROMOSI EVENT JAKARTA MOVEMENT 2007** ini, penulis membuat sebuah media promosi baru berupa *website* interaktif yang lebih segar, informatif, efektif dan mudah digunakan oleh masyarakat umum sehingga dengan adanya **WEBSITE PROMOSI EVENT JAKARTA MOVEMENT 2007** ini akan dapat memudahkan masyarakat dalam mengakses segala informasi yang diperlukan mengenai event ini dan menguntungkan bagi pihak **Nepathya & Future10** karena nilai bonafit dari event ini dapat tercapai.

## 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 **WEBSITE PROMOSI EVENT JAKARTA MOVEMENT 2007** adalah :

1. Memberikan sebuah media informasi sebagai media promosi baru yang lebih baik dan efektif yang dapat memberikan dan menjelaskan berbagai informasi yang diperlukan kepada masyarakat mengenai event **Jakarta Movement 2007**.
2. Membantu pihak **Nepathya & Future10** selaku promotor acara dalam memberikan segala informasi yang diperlukan mengenai event **Jakarta Movement 2007** kepada masyarakat secara lebih lengkap dan jelas.

### 1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan **WEB SITE PROMOSI EVENT JAKARTA MOVEMENT 2007** ini adalah :

1. Untuk memperkenalkan dan memberikan segala informasi yang diperlukan mengenai event **Jakarta Movement 2007** secara lengkap dan jelas kepada masyarakat.
2. Meningkatkan nilai dari event **Jakarta Movement** dimata masyarakat Indonesia dan dunia.
3. Meningkatkan penjualan tiket untuk event **Jakarta Movement 2007** sehingga nilai bonafit dari event ini dapat tercapai.

## 1.4 Pemberi Tugas

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis mendapat tugas untuk membuat sebuah media promosi dalam bentuk *website* interaktif dari sebuah *event organizer*. Pemberi tugas adalah :

**Nepathya & Future10**

Contact person : Indra Santo

Phone number : 0818640480

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk penyusunan laporan tugas akhir mengenai pembuatan **WEBSITE PROMOSI EVENT JAKARTA MOVEMENT 2007** adalah sebagai berikut :

### Bab I      **Pendahuluan**

Bab ini akan membahas mengenai hal-hal yang melatar belakangi penulis dalam memilih event **Jakarta Movement 2007** sebagai tema dalam pembuatan tugas akhir ini seperti latar belakang, maksud dan tujuan serta **Nepathya & Future10** 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 ini juga akan memberikan gambaran secara umum mengenai event **Jakarta Movement** dan *website* interaktif yang akan digunakan penulis sebagai media promosi untuk event **Jakarta Movement 2007**.

**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 tipografi.

**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.

