

## Desain Media Komunikasi Visual Sebagai Penunjang Kegiatan Promosi Kampus

Mukti Budiarto<sup>1</sup>, Yohanes Ari Kuncoro Yakti<sup>2</sup>, Maimunah<sup>3</sup>, Lusyani Sunarya<sup>4</sup>

Jurusan Teknik Informatika AMIK Raharja Informatika<sup>1,3</sup>

AkommRTVi Global Media, Komp. Kemang Pratama I Blok MM-12<sup>2</sup>

Jl. Kemang Pratama Raya- Bekasi Telp 02182423178

Jurusan Teknik Informatika STMIK Raharja<sup>4</sup>

AMIK Raharja Informatika, Jl. Jend Sudirman No. 40 Cikokol-Tangerang<sup>1,3</sup>

STMIK Raharja, Jl. Jendral Sudirman No. 40 Cikokol-Tangerang<sup>4</sup>

e-mail : [mukti\\_budiarto@yahoo.com](mailto:mukti_budiarto@yahoo.com)<sup>1</sup>, [sir\\_yohanes@yahoo.com](mailto:sir_yohanes@yahoo.com)<sup>2</sup>,  
[zzahra\\_2020@yahoo.com](mailto:zzahra_2020@yahoo.com)<sup>3</sup>, [lusyani\\_sunarya@faculty.raharja.ac.id](mailto:lusyani_sunarya@faculty.raharja.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Saat ini bukan hanya perkembangan IT saja yang sangat pesat, melainkan juga perkembangan akan media promosi dan informasi yang hampir disemua bidang membutuhkan media media cetak ataupun elektronik yang digunakan sebagai sarana penunjang kegiatan promosi. Media promosi sebelumnya adalah dalam bentuk media komunikasi visual yang berupa Spanduk, Stiker, Umbul-umbul, Buku Tamu, Kartu Nama, Baliho, Banner, Id Card, Counselling card, Packaging, dan design background Desktop. Semuanya itu berfungsi sebagai sarana penunjang kegiatan promosi yang sudah ada untuk mempromosikan dan memberikan informasi tentang kegiatan-kegiatan. Dari media-media tersebut tidak menyampaikan informasi yang terbaru (update) karena pada tiap tahunnya akan mengalami perubahan informasi dan dari segi tampilan visualnya harus ada pergantian atau penyegaran. Beberapa media tersebut dikembangkan sebagai sarana penunjang penyelenggaraan kegiatan kampus yang meliputi promosi dan informasi yang dapat memberikan nilai lebih dalam menarik minat calon mahasiswa baru dan kalangan civitas akademik. Hasil dari penelitian ini adalah desain media komunikasi visual yang berisi kegiatan kegiatan Prospek 2011, Raharja Career 2011, desain penunjang kegiatan pemasaran dan desain Wallpaper dinding dengan slogan AMC dan visi, misi manajemen untuk menunjang kegiatan Misi Akreditasi.

**Kata kunci:** Promosi, informasi, media komunikasi visual, kegiatan.

### Abstract

When this is not just IT developments are very rapid, but also the development and promotion of media information in almost all areas requiring electronic or print media that is used as a means of supporting the provision of promotional activities. Previously was a media campaign in the form of visual communication media in the form of Banners, Stickers, Banners, Guest Book, Business Cards, Billboards, Banners, Id Card, Counselling cards, packaging, and design Desktop background. All this serves as a means of supporting the existing promotional activities to promote and provide information about the activities. Of these media do not convey the latest information (updated) because in each year will experience a change of information and in terms of visual appearance should be no change or a refresher. Some media were developed as a means of supporting the implementation of campus activities, including promotion and information that can provide more value in attracting new students and the academic community. The result of this study is the design of visual communication media that contains the activities Prospects 2011, 2011 Career Raharja design, marketing and design support activities Wallpaper the walls with slogans AMC and the vision, mission management to support the mission of Accreditation.

**Keywords:** promotion, information, media, visual communication, activities

## 1. Pendahuluan

---

Promosi adalah suatu bentuk kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak pemasar yang bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat, sehingga tertarik untuk melakukan transaksi seperti yang diinginkan oleh pihak pemasar, agar dalam pelaksanaan program promosi dapat berjalan dengan baik, dan segala sesuatunya harus dipersiapkan dengan matang.

Perguruan Tinggi Raharja adalah Lembaga yang bergerak dibidang pendidikan yang berbasis komputer, dalam orientasinya Perguruan Tinggi Raharja selalu berusaha memberikan pelayanan terbaik sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi yang semakin maju. Perguruan Tinggi Raharja, setiap tahun penyelenggaraan kegiatannya sudah direncanakan berdasarkan kalender Akademik.

Tanpa dukungan media komunikasi visual, dalam kegiatan yang akan diselenggarakan lingkungan akan mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi kegiatan-kegiatan yang diprogramkan oleh pihak kampus, selanjutnya akan mempengaruhi animo lingkungan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah diprogramkan. Untuk memenuhi tujuan tersebut, diperlukan sarana penunjang berbentuk media komunikasi visual yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi sekaligus sebagai penunjang promosi kepada masyarakat, khususnya pelajar SLTA yang ingin melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi dan mau bergabung menjadi Pribadi Raharja. Serta kalangan civitas Perguruan Tinggi Raharja yang ingin mengetahui penyelenggaraan kegiatan kampus.

Media Informasi dan promosi yang digunakan sebelumnya Media komunikasi visual yang berupa Spanduk, Stiker, Umbul-umbul, Buku Tamu, Kartu Nama, Baliho, Banner, Id Card, Counselling card, Packaging, dan Design background Desktop. Dari kebutuhan jenis media-media tersebut penulis ingin menambahkan rancangan media baru yaitu Wallpaper Dinding dan Buku Agenda Prospek. Wallpaper Dinding yang berisikan slogan "Aku Makin Cinta Raharja" untuk menunjang kegiatan misi Akreditasi, sesuai dengan kebutuhan kampus Raharja, Buku Agenda Prospek untuk menunjang kegiatan prospek yang diberikan kepada peserta prospek (Mahasiswa Baru) untuk dijadikan kenang-kenangan dari kegiatan prospek tersebut, selain itu penulis juga akan redesign media-media yang sudah ada antara lain adalah media penunjang kegiatan pemasaran yaitu Background Desktop LGS, Background Desktop SGS. Dan redesign media penunjang penyelenggaraan kegiatan yaitu desain untuk kegiatan Prospek 2011 (ID Card, Spanduk dan Cover Buku Panduan Prospek) dan Raharja Career 2011 (Buku Tamu, Kartu Nama, ID Card, Packaging).

Alasan penulis melakukan redesign terhadap media-media yang sudah ada terhadap penyelenggaraan kegiatan kampus dan menambahkan rancangan media baru berupa wallpaper yang berisi slogan AMC, karena penulis ingin mengusulkan penyegaran terhadap tampilan media-media sebelumnya, secara visual agar masyarakat tidak bosan melihat media-media digunakan, selain itu penulis juga akan menampilkan informasi-informasi terbaru (up-date) terhadap perkembangan-perkembangan kemajuan yang ada di Perguruan Tinggi Raharja, agar masyarakat dapat mengetahui informasi dengan jelas dan akurat. Program promosi dan informasi dapat dilakukan jangka panjang dan terus menerus, oleh karena itu penggunaan media-media publikasi agar tidak menimbulkan kejenuhan dan tetap fresh serta dapat selalu menjaga image lembaga yang bersangkutan dan nilai-nilai efektifitas hendaknya dapat dipenuhi dengan pergantian atau redesign bentuk-bentuk media, pada dasarnya rancangan media harus selalu up-date dan pergantian rancangan media harus mengacu kepada kebutuhan dan tahapan-tahapan yang sudah dibakukan dalam program promosi.

## **2. Metode Penelitian**

### **2.1. Definisi Desain Grafis**

Grafis / *Graphic*, adalah hal yang berkaitan dengan tulisan atau gambar yang mengandung makna untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Desain Grafis / *Graphic Design*, artinya "tulisan/gambar".

Teknologi Desain Grafis terdiri dari :

1. Ilustrasi/gambar
2. Tipografi/desain huruf
3. Komputer grafis
4. Tata bahasa visual

### **2.2. Prinsip Desain**

Prinsip-prinsip desain membantu menentukan bagaimana menggunakan elemen desain. Ada empat prinsip desain: keseimbangan, penekanan, irama, dan kesatuan. Prinsip-prinsip desain membantu anda untuk menggabungkan berbagai elemen desain ke dalam tata letak yang baik.

1. Keseimbangan

Setiap Elemen pada gambar telah ditentukan ukuran dasarnya, seperti : kegelapan atau keringanan, dan ketebalan dari garis. Ada dua pendekatan dasar untuk menyeimbangkannya, yang pertama adalah keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata ke kiri dan ke kanan dari pusat. Yang kedua adalah keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap sisi halaman. Warna, nilai, ukuran, bentuk dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur balancing. Simetris bisa menjadi kekuatan dan stabilitas publikasi, presentasi dan situs web. Asimetris dapat menyiratkan kontras, berbagai gerakan dan lain-lain. Hal ini cocok diaplikasikannya untuk publikasi hiburan, presentasi dan situs web.

## 2. Irama

*Rhythm* / Irama adalah pola berulang yang dibuat oleh unsur-unsur yang berbeda-beda. Pengulangan (mengulangi unsur serupa dalam cara yang konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk, ukuran, posisi atau elemen) adalah kunci untuk *visual ritme*. Menempatkan elemen dalam sebuah layout secara berkala membuat halus, dan bahkan ritme yang tenang, santai *moods*. Perubahan yang tiba-tiba pada ukuran dan jarak antara unsur membuat ritme hidup dan suasana hati yang menyenangkan.

## 3. Penekanan

Penekanan adalah sesuatu yang mendapat perhatian utama. Tata letak setiap kebutuhan penting untuk menarik perhatian pembaca. Terlalu banyak fokus menyebabkan tujuan utama penekanan tidak tercapai. Umumnya, yang penting dibuat suatu unsur yang berbeda dari yang lain.

## 4. Kesatuan

Kesatuan membantu semua elemen menjadi satu. Bentuk merupakan salah satu unit-teks, *headline*, foto, gambar, dan keterangan. Menyatukan elemen-elemen oleh kelompok yang saling berdekatan sehingga elemen-elemen tersebut terlihat satu kesatuan. Mengulangi warna, bentuk, dan tekstur untuk menyatukan gambar. Dengan menggunakan kotak (struktur halaman) untuk membuat kerangka margin, kolom, jarak, dan proporsi.

### 2.3. Definisi Web Desain

*Web design* adalah satu kesatuan yang lengkap mulai dari rancangan web, desain antar muka web, pemrograman web, sampai ke *content* (isi) dari web tersebut.

1. Software yang digunakan adalah *Flash*, *Dreamweaver* ataupun menggunakan teknologi *Active X*, *Dynamic HTML*, *Java*, *JavaScript*, dan lain-lain.
2. Bahasa pemrograman Java yang merupakan sebuah bahasa pemrograman berbasis objek yang dapat diintegrasikan dengan file HTML melalui objek khusus yang disebut *applet*.
3. Teknologi Computer Graphic Interface (CGI) yang merupakan mekanisme komunikasi interaktif *client-server*. Dengan menggunakan CGI maka pengunjung dapat melakukan interaksi dengan situs web secara interaktif. *Script* CGI dapat dibuat dengan menggunakan *Perl*, *shell Unix*, *C*, ataupun bahasa pemrograman lainnya.
4. Teknologi *shockwave* dari Macromedia, membuat dokumen Director dapat dimainkan pada Web. Director telah biasa dipergunakan, setidaknya-tidaknya bagi para desainer aplikasi interaktif, yang dipercaya sebagai peranti penciptaan aplikasi multimedia yang mewah. Dengan menggunakan aplikasi *Afterburner*, *programmer director* dapat mengompres dan menciptakan dokumen *Shockwave* yang dapat dilihat dari berbagai *browser* yang telah *diinstall Plug-In Shockwave*.

Sebuah situs web yang besar biasanya dibangun oleh suatu tim yang disebut Web Developer. Namun, untuk situs web yang sederhana bisa dibuat oleh satu atau dua orang saja. Selain web designer, profesi yang berhubungan dengan pembangunan situs web adalah

### 1. Web Programmer

Seorang web programmer adalah orang yang ahli dalam bidang pemrograman khususnya pemrograman web seperti ASP, PHP, MySQL, JavaScript dan Applet. Web programmer dibutuhkan apabila status web yang dibangun membutuhkan fasilitas-fasilitas antara pengguna dan situs web itu sendiri seperti proses transaksi, input, output data dan database.

### 2. Web Administrator

Web administrator adalah orang yang bertugas untuk memelihara situs web khususnya pada server. Web administrator harus memahami secara mendalam tentang sistem operasi yang digunakan pada server, proses penginstalan, memahami jaringan LAN, WAN, keamanan data server, dan yang penting dia juga harus dapat mengatasi masalah troubleshooting.

### 3. Web Master

Seorang web master adalah orang yang menguasai semua bidang di atas namun tidak perlu harus menguasai secara mendetail. Web master bertanggung jawab atas jalannya situs web pada internet dan memastikan tidak ada kendala apapun pada situs web.

## 2.4. Definisi Konvergensi

Menurut pengertian harfiah adalah dua benda atau lebih bersatu/bertemu di suatu titik. Atau bisa diartikan sebagai pemusatan pandangan mata ke suatu tempat yang amat dekat. Secara umum, konvergensi adalah penyatuan berbagai layanan dan teknologi komunikasi serta informasi (*ICTS = Information and Communication Technology and Service*).

Dalam arti paling umum, konvergensi berarti runtuhnya penghalang lama yang sebelumnya memisahkan ICTS menurut sejumlah dimensi: antara industri dan industri, antara aplikasi dan aplikasi, antara produser dan konsumen, antara negara dan negara. Masing-masing mempengaruhi kepemilikan minoritas, penggunaan dan akses teknologi informasi (IT) dengan berbagai cara.

## 2.5. Definisi Konvergensi IT

Konvergensi teknologi terjadi ketika beberapa produk secara bersamaan berada dalam satu produk dengan segala keuntungannya. Konvergensi adalah peningkatan digitalisasi, konten tipe yang berbeda (data, audio, suara, video) diletakkan dalam suatu format yang sama dan dikirim terus melalui variasi teknologi (komputer, handphone, televisi) atau diteruskan pada *platform* yang berbeda. Secara garis besar konvergensi terdiri dari teknologi dan media (konten).

Pada definisi konvergensi teknologi sangat berhubungan dengan sektor teknologi informasi dan komunikasi (ICTs), tidak hanya isu teknologi tetapi juga perkembangan dan pengaruhnya di kehidupan sehari-hari. Dimana akan mengubah komunikasi alami kita, konsumsi, dan kerja kita.

## 3. Hasil dan Analisis

Banyak orang menganggap, desain web adalah desain grafis. Keindahan, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan artistiklah yang menjadi penilaian utama. Jadi, yang menentukan bagus tidaknya sebuah web adalah mata. Apakah informasi yang diterima mata kita kemudian disalurkan ke otak dan diolah memberikan kesan indah atau tidak pada sebuah situs web. Celakanya, mata satu orang beda dengan mata orang lain dalam hal keindahan. Jika anda bekerja sebagai *web designer* atau bidang *art* lainnya mungkin sudah kenyang dengan celaan kok desain yang kita buat buruk di mata klien A namun bagus dimata klien B dan C. Lantaran desain grafis boleh dibilang mengandalkan mata (dan selera) untuk dinilai bagus atau tidak, maka desain grafis itu lebih berfungsi untuk “dilihat dan dibaca”.

Sebaliknya, desain web lebih luas dari itu. Desain web bukan sekadar “dilihat dan dibaca”. Tetapi “dilihat, dibaca dan DIGUNAKAN”. Itu sebabnya, bagus tidaknya sebuah desain web tidak boleh hanya diukur dari sisi grafis (mata), tetapi juga kemudahan penggunaannya. Bukan berarti desain grafis untuk sebuah web bisa diabaikan. Tetap saja perlu, apalagi kalau itu menyangkut citra perusahaan atau produk. Namun, karena desain web itu fungsinya untuk “digunakan”, jangan sekali-sekali mengabaikan faktor “mudah digunakan”. Maka, jika anda seorang marketing/product manager ataupun jabatan eksekutif lain sebuah perusahaan yang bertanggungjawab terhadap strategi *online*, pahami betul perbedaan ini. Dan jika ada seorang web designer, web consultant, dan profesi sejenisnya: belajarlah banyak mengenai *online usability*, *online architecture information*, dan ilmu-ilmu lain yang memperkaya pengetahuan untuk membuat web yang mudah digunakan.

### 3.1. Mengapa Membuat Halaman Web

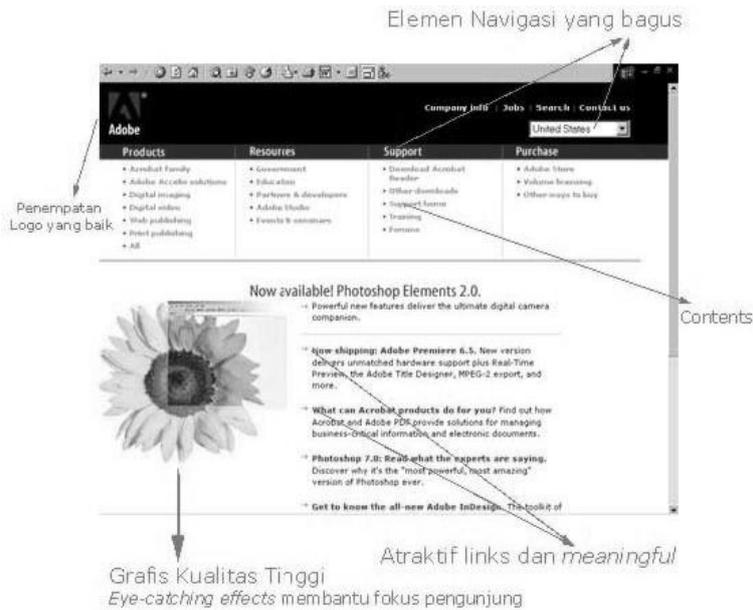
Maksud dan tujuan orang membuat halaman web dapat dikategorikan antara-lain :

(1) Sarana promosi produk dan layanan internet; (2) Penyedia informasi; dan (3) Melakukan transaksi *online*.

Melalui jaringan Internet, sarana komunikasi konvensional (antara produsen dan konsumen) telah diganti dengan email yang dapat secara instan diterima dan dibalas. Kecepatan pengiriman dan penerimaan email dibandingkan dengan surat biasa telah mempercepat proses komunikasi yang pernah dilakukan umat manusia.

Perhatikan gambar tersebut di atas baik-baik. Maka terdapat tiga langkah untuk membuatnya berhasil antara-lain :

1. Hal yang penting untuk dipertimbangkan untuk setiap orang yang akan membangun website adalah mendefinisikan tujuan yang jelas. Biasanya hal ini akan lebih mudah bila dilakukan pada selembar kertas dan menulis semua *alasan* yang mendasari penyusunan halaman web.
2. Selanjutnya, kita harus memiliki *satu hal yang menarik (content)* untuk disampaikan ataupun didiskusikan. Semakin menarik dan unik *content* tersebut semakin baik.
3. Hal terakhir, buatlah sedemikian rupa sehingga para pengunjung *dirayu dan ditantang untuk kembali lagi* ke halaman web kita. Kebanyakan orang akan enggan untuk kembali ke halaman web yang membosankan dan tidak menarik.



Gambar 1. Desain web

Bila halaman web yang akan disusun adalah halaman web yang berorientasi pada bisnis, maka berikut ini beberapa tujuan yang harus dicapai sebuah halaman web, yaitu :

1. Meningkatkan order penjualan dari pelanggan yang sudah ada.
2. Menciptakan order penjualan baru dari pelanggan-pelanggan baru.
3. Menekan keseluruhan biaya pengeluaran.

Mencapai ketiga tujuan tersebut bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan, tetapi bila halaman web yang dibuat mampu mencapai ketiganya maka keuntungan perusahaan akan meningkat tajam. Biasanya sebuah halaman web disusun (pada awalnya) sebagai sarana promosi, karena media promosi di web lebih murah dan efektif dibandingkan dengan media promosi konvensional dengan brosur, majalah atau koran. Walaupun demikian, kebijakan ini seringkali menempatkan web sebagai media promosi pelengkap media promosi yang lain.

Berikut ini beberapa tips untuk halaman web jenis ini, yaitu :

1. Cara Penggunaan halaman web harus disusun semudah mungkin bahkan untuk melakukan transaksi bisnis sekalipun.
2. Memiliki kemampuan untuk mengajak kembali para pengunjung yang sudah pernah mengunjunginya.

Seiring dengan kemajuan Internet dan web, sekarang ini semakin banyak pula penelitian tentang Internet dan *World Wide Web*. Beberapa diantaranya membahas beberapa kesalahan yang dilakukan oleh para designer, oleh karena itu kita perlu mempelajarinya agar tidak mengulangi hal yang sama pada desain halaman web yang akan dilakukan.

Berikut ini beberapa hal hasil penelitian tersebut, yaitu :

1. Halaman web yang terlalu panjang sehingga memaksa pengunjung untuk melakukan scrolling dan scrolling ini tidak disukai kebanyakan pengunjung.
2. Sistem navigasi yang rumit menghambat pengunjung untuk sampai pada semua titik dalam rangkaian sebuah situs web.
3. Content yang tidak terfokus sehingga informasi seperti ini biasanya dilewati oleh pengunjung.
4. Bila situs web berfungsi sebagai sumber informasi maka sebaiknya berisi teks dan grafik yang dapat didownload dengan cepat. Pembatasan penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak seperti *Shockwave* dan Java diyakini sebagai langkah yang tepat.
5. Bila situs web anda berfungsi sebagai media promosi atau hiburan maka penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu presentasi desainnya. Walaupun demikian, proporsinya harus disesuaikan dengan spesifikasi komputer yang digunakan oleh pengunjung.

Berikut ini tiga alasan mengapa seorang pengunjung meninggalkan sebuah situs web, yaitu : (1) Membosankan; (2) *Download time* yang lama; dan (3) Sistem Navigasi yang membingungkan.

### 3.2. Konvergensi Teknologi *Web Design* Dan Desain Grafis

Berkembangnya teknologi informasi (*information technology/IT*) semenjak akhir milenium kedua telah menyebabkan sejumlah perubahan mendasar dalam kehidupan manusia masa kini. Perubahan tersebut muncul seiring lahirnya mekanisme baru dalam berkomunikasi yang ditandai dengan penggunaan multimedia dimana teks, suara, gambar, atau grafis dapat diakses sekaligus ke dalam seperangkat media. Masyarakat masa kini dapat mengakses informasi secara cepat dan lengkap melalui penggunaan alat komunikasi seperti telepon rumah, telepon genggam, televisi, komputer, dan berbagai media elektronik lainnya yang telah dilengkapi dengan jaringan internet.

Teknologi informasi mutakhir telah berhasil menggabungkan sifat-sifat teknologi telekomunikasi konvensional yang bersifat massif dengan teknologi komputer yang bersifat interaktif. Fenomena ini lazim disebut sebagai konvergensi, yakni bergabungnya media komunikasi tradisional dengan internet sekaligus. Konvergensi menyebabkan perubahan radikal dalam penanganan, penyediaan, distribusi dan pemrosesan seluruh bentuk informasi baik visual, audio, data dan sebagainya. Kunci dari konvergensi adalah digitalisasi, karena seluruh bentuk informasi maupun data diubah dari format analog ke format digital sehingga dikirim kedalam satuan bit (*binary digit*). Karena informasi yang dikirim merupakan format digital, konvergensi mengarah pada penciptaan produk-produk yang aplikatif yang mampu melakukan fungsi audiovisual sekaligus komputasi. Maka jangan heran jika sekarang ini komputer dapat difungsikan sebagai pesawat televisi, atau telepon genggam dapat menerima suara, tulisan, data, maupun gambar tiga dimensi (3G).

Dalam konteks yang lebih luas, konvergensi media sesungguhnya bukan saja memperlihatkan kian cepatnya perkembangan teknologi. Konvergensi mengubah hubungan antara teknologi, industri, pasar, gaya hidup dan khalayak. Singkatnya, konvergensi mengubah pola-pola hubungan produksi dan konsumsi, yang penggunaannya berdampak serius pada berbagai bidang seperti ekonomi, politik, pendidikan, dan kebudayaan. Perubahan ini ditandai dengan meningkatnya penggunaan media konvergen secara luar biasa.

Di samping itu, berkat kemajuan teknologi informasi pula, biaya maupun infrastruktur yang diperlukan untuk dapat mengolah dan mengirimkan informasi pun kian murah dari tahun ke tahun. Sebut saja *desktop* maupun *notepad* yang sekarang ini laris manis bak kacang goreng karena disamping harganya yang makin terjangkau juga fasilitas yang disediakan juga makin canggih.

Secara khusus, konvergensi teknologi informasi menyebabkan bergesernya pola perilaku manusia dalam bekerja, belajar, mengelola lembaga bisnis atau perusahaan, menjalankan pemerintahan, maupun dalam melakukan perdagangan. Sejalan dengan itu, kini kita akrab dengan aktivitas bisnis baik perdagangan maupun perbankan yang akrab kita kenal dengan sebutan *e-commerce* dan *e-banking*. Disektor pemerintahan saat ini telah dikenal istilah *e-government*. Dalam dunia pendidikan, kini dikenal pembelajaran jarak jauh melalui internet atau *e-learning*. Bahkan dunia seni pun tak luput dari sentuhan teknologi informasi dimana kalangan pekerja seni dapat memperkenalkan karyanya ke dunia internasional tanpa tersekat oleh batas-batas teritorial. Dalam konteks hubungan antarindividu pun terjadi perubahan yang dramatis atas pola-pola komunikasi interpersonal dan aktualisasi diri dengan munculnya *web-blog*, komunitas online maupun *online games*.

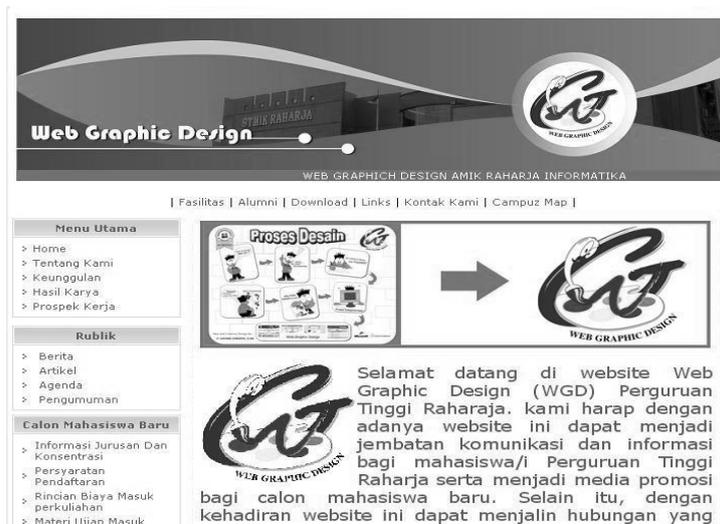
Promosi adalah salah satu kegiatan yang sangat penting dalam meningkatkan revenue suatu perusahaan. Oleh sebab itu perlu diperhatikan hal-hal mengenai desain dan metode promosi yang akan dilakukan. Jika desain yang dibuat menarik dan metode promosi yang digunakan juga tepat maka akan menghasilkan output yang baik dari sisi *revenue*.

Saat ini banyak masyarakat yang menggunakan website sebagai alat pendukung promosi. Dalam mengakses website dibutuhkan internet dan komputer. Hal ini sangat berbeda dengan media promosi utama lainnya, seperti : kartu nama, poster, stiker, banner, brosur, dan lain sebagainya. Oleh karena kebutuhan tersebut maka isi dari website tidak boleh sekedar memindahkan isi media promosi lain menjadi situs atau dengan kata lain web promosi tersebut bukan sejenis situs portal, tetapi website harus dirancang dengan baik serta menampilkan citra dari produk/jasa yang akan dipromosikan.

Contoh website yang bisa digunakan dalam pembahasan ini adalah [www.detik.com](http://www.detik.com) dimana pada situs tersebut terdapat iklan dari beberapa perusahaan yang dituangkan dalam bentuk banner digital.

Selain situs [www.detik.com](http://www.detik.com) situs lain yang bisa digunakan sebagai contoh dari penggunaan web sebagai media promosi adalah situs dari universitas bina nusantara ([www.binus.ac.id](http://www.binus.ac.id)). Dalam situs tersebut terdapat beberapa promosi mengenai informasi pendaftaran, fasilitas dan berbagai macam informasi terkait dengan kampus bina nusantara.





Gambar 4. Halaman Depan

### 3.4. Halaman Tentang Kami

Desain ini dibuat untuk menginformasikan dan mempromosikan profil konsentrasi WGD yang menampilkan definisi, visi dan misi juga sampai pada filosofi dengan menggunakan jenis huruf Verdana.



Gambar 5. Final Artwork Halaman Tentang Kami

### 3.5. Berita Seputar Kampus

Desain ini berisi tentang berita atau *event* yang ada di Perguruan Tinggi Raharja, agar konsumen mengetahui informasi, berita atau *event* yang diselenggarakan oleh kampus atau mahasiswa, jenis huruf yang digunakan yaitu Verdana.



Gambar 6. Halaman Berita

### 3.6. Halaman Artikel

Desain ini merupakan halaman artikel yang dapat dijadikan referensi ilmu baik itu mengenai teknologi informasi ataupun bidang lainnya. Untuk jenis huruf yang digunakan adalah Verdana.



Gambar 7. Halaman Artikel

### 3.7. Halaman Gallery Hasil Karya

Dalam desain ini menampilkan hasil karya mahasiswa baik yang terimplementasi atau belum yang dikemas dalam sebuah animasi agar hasil karya tersebut tidak dapat di *copy* atau digandakan. Jenis huruf yang digunakan adalah Verdana.



Gambar 8. Halaman Hasil Karya

### 3.8. Halaman Kontak Kami

Pada desain halaman ini akan menampilkan informasi untuk menghubungi Perguruan Tinggi Raharja. Adapun jenis huruf yang digunakan adalah Verdana.



Gambar 9. Halaman Kontak Kami

## 4. Kesimpulan

Dengan menggabungkan media komunikasi dan internet untuk pemrosesan seluruh bentuk informasi baik visual, audio, dan data secara digitalisasi, karena seluruh bentuk informasi maupun data diubah dari format analog ke format digital yang dikirim kedalam satuan bit (binary digit) dan digunakan untuk penciptaan produk-produk yang aplikatif dan mampu melakukan fungsi audiovisual sekaligus komputasi.

Dengan merancang sebuah website dimana interface-nya dirancang secara menarik dari hasil desain grafis sehingga tampilannya dapat memberikan segala informasi yang bersifat promosi (hasil perpaduan teknologi desain web dan desain grafis).

### Daftar Pustaka

- [1] Herlambang, F (2005). Desain dan Editing Web. Yogyakarta, Andi Yogyakarta.
- [2] Pujiriyanto (2005). Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer). Yogyakarta, Andi Yogyakarta.
- [3] Sarwono, W, Lubis, H (2007), Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- [4] Suteja B, R, dkk (2005). Mudah dan Cepat Pemrograman Web. Bandung. Informatika Bandung.
- [5] Wahana Komputer (2005). Menjadi Seorang Desainer Web. Yogyakarta. Andi Yogyakarta.