



1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Munir (2015) menyatakan bahwa multimedia merupakan perpaduan bermacam media seperti teks, animasi, gambar, video yang kemudian disatukan dalam bentuk *file* digital dengan bantuan komputer untuk menyampaikan suatu informasi. Publikasi berbasis kertas seperti koran, majalah pun mulai ditinggalkan, media baru digunakan untuk menjelaskan kemunculan media yang bersifat digital atau media digital (Sahar 2014). Media digital yang digunakan yakni sosial media dengan penggunaan multimedia. Pengimplentasian multimedia pada perusahaan dapat menyampaikan suatu informasi sehingga tersaji secara lebih menarik ke target sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, salah satu perusahaan yang dimaksud adalah PT Suitmedia Kreasi Indonesia.

PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah perusahaan digital agensi yang bergerak dibidang konsultan teknologi dan pemasaran digital khususnya dalam strategi digital, seperti *Digital & IT advisory, UX & market research, Development consultation, Monitoring & analytics*. Pembuatan konten seperti *Brand development, UX & UI design, Content creation, Motion & videography*. Pengembangan teknologi seperti *IOS & Android development, Web development, E-commerce solutions, Search engine optimization*. Dan pemasaran digital serta manajemen sosial media seperti *Creative campaign, Social media management, Digital advertising, Influencer marketing*.

PT Suitmedia Kreasi Indonesia memiliki klien yang ingin melakukan transformasi digital salah satunya adalah *brand* Posh Indonesia dan Urbanations. Transformasi digital adalah perubahan yang berkaitan dengan teknologi digital dan model bisnis untuk meningkatkan kinerja. Penyebaran informasi salah satunya melalui media sosial. Penggunaan media sosial di PT Suitmedia Kreasi Indonesia pengimplentasiannya melalui desain grafis dan animasi seperti *motion*. Hal tersebut menjadi latar belakang pemilihan judul Tugas Akhir “Pembuatan Produk Multimedia untuk Klien Posh dan Urbanations di PT Suitmedia Kreasi Indonesia”.

1.2 Tujuan

Tujuan pembuatan produk multimedia berupa desain grafis, *motion graphic* dan *sticker GIF* di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebagai sarana informasi dan kebutuhan publikasi klien Posh dan Urbanations Indonesia yang digunakan juga untuk kebutuhan *pitching* dengan klien dan kebutuhan konten di *deck*.

Produk multimedia yang dihasilkan akan dipublikasi melalui *platform* instagram dari klien Posh yaitu @Posh_Indonesia dan klien Urbanations yaitu @Urbanations sebagai sarana promosi produk bagi calon konsumen.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengemukakan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

1.3 Manfaat

Manfaat dari Pembuatan Produk Multimedia untuk Klien Posh dan Urbanations di PT Suitmedia Kreasi Indonesia yaitu:

1. Perusahaan menjadikan hasil produk multimedia untuk publikasi informasi kepada klien melalui *platform* Instagram @Posh_Indonesia dan @Urbanations.
2. Pembaca dapat menambah wawasan mengenai tahap-tahap pembuatan produk multimedia serta metode yang digunakan.
3. Mahasiswa khususnya program studi Manajemen Informatika Sekolah Vokasi IPB dapat mengetahui bagaimana proses dan metode yang digunakan dalam pembuatan produk multimedia yang dijelaskan oleh penulis.
4. Penulis dapat menambah portofolio dari produk multimedia yang telah dihasilkan.

1.4 Ruang Lingkup

Pembuatan Produk Multimedia untuk Klien Posh dan Urbanations di PT Suitmedia Kreasi Indonesia dibatasi oleh hal-hal berikut:

1. Hasil dari produk multimedia yang dihasilkan berbentuk desain grafis, *motion graphic*, dan *sticker GIF*.
2. Pada produk desain grafis dan *motion graphic* PT Suitmedia Kreasi Indonesia maupun klien hanya dipublikasikan melalui akun sosial media masing-masing perusahaan yaitu @Posh_Indonesia dan @Urbanations
3. Publikasi konten hanya melalui *platform* Instagram.
4. Pada produk desain grafis format yang dihasilkan yaitu .JPEG, dengan resolusi gambar tertinggi yaitu 300 *pixels*.
5. Pada produk *motion graphic* format yang dihasilkan yaitu .MP4.
6. Pada produk *sticker GIF* format yang dihasilkan yaitu .GIF.