

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Suitmedia Kreasi Indonesia merupakan perusahaan digital agensi yang membantu dalam transformasi digital melalui strategi, pengembangan produk, dan pemasaran digital. PT Suitmedia Kreasi Indonesia memiliki 4 kantor, pertama yaitu kantor pusat yang berlokasi di Jakarta Selatan, kemudian kantor lainnya yang berada di wilayah Bandung, Yogyakarta, dan di luar wilayah Indonesia yaitu Singapura. Dimulai dengan pelayanan media sosial dan *digital marketing* di kantor pusat pada tahun 2012, PT Suitmedia Kreasi Indonesia sampai saat ini telah membantu lebih dari 50 perusahaan baik lokal maupun multinasional. Kebutuhan membuat konten digital pada setiap perusahaan beragam, tergantung dari tujuan sebuah perusahaan membuat dan menyebarkan informasi melalui media sosial.

Semua kegiatan pelayanan media sosial seperti pembuatan strategi digital, konten digital, dan manajemen media sosial dilakukan di kantor pusat. Penanggung jawab semua pelayanan tersebut dipegang oleh divisi *creative-campaign* media sosial. Banyaknya kebutuhan konten digital pada bulan Januari sampai dengan April menyebabkan menurunnya kecepatan pelayanan, khususnya dalam pembuatan produk multimedia untuk konten di media sosial. Multimedia adalah kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyebarkan, menyampaikan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya (Gayeski dalam Munir 2012).

Jumlah pekerja yang sedikit pada suatu *project* juga menjadi salah satu penyebab menurunnya kecepatan dari pembuatan produk multimedia. Salah satu perusahaan multinasional yaitu Toyota Indonesia mempercayakan konten media sosialnya kepada PT Suitmedia Kreasi Indonesia pada bulan Februari sampai dengan bulan April diantaranya yaitu membuat *cover* video yang membahas tentang teknologi *hybrid* pada mobil *all new* Corolla Altis, kemudian membuat *motion graphic* dari materi acara Toyota *Funfest* 2020 untuk keperluan promosi dan Facebook *ads*, lalu membuat *motion graphic* dari materi program layanan baru Toyota Indonesia yaitu *Deal Cermat*, selanjutnya membuat visual untuk mempromosikan *brand activity* produk mobil *new* Agya di tahun 2020 dalam rangka *event launching* secara langsung di media sosial Youtube Toyota Indonesia, dan membuat konten untuk keperluan *pitching* akun *social media unbranded* Toyota Indonesia. Namun dalam pengerjaan konten tersebut, produk multimedia hanya dibuat oleh satu *art director*.

Pemerataan pengerjaan produk pun dibutuhkan untuk menunjang kecepatan pembuatan produk multimedia Toyota Indonesia. Langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu *art director* meminta bantuan kepada penulis yang merupakan mahasiswa magang sebagai *graphic designer* di divisi *creative-campaign* media sosial untuk membuat produk multimedia berupa desain grafis dan *motion graphic* yang sesuai dengan arahan dari *art director* tersebut. Desain grafis didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi ini dapat meliputi periklanan, penciptaan identitas visual perusahaan, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi (Suyanto dalam Munir 2012), sedangkan arti dari *motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang

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 atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

menggabungkan film dan desain grafis (Algiffari 2015). Berdasarkan alasan yang sudah dipaparkan di atas, maka dipilihlah judul Tugas Akhir yaitu “Pembuatan Produk Multimedia untuk Klien Toyota Indonesia di PT Suitmedia Kreasi Indonesia”.

1.2 Tujuan

Tujuan dari Pembuatan Produk Multimedia untuk Klien Toyota Indonesia di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah membuat produk multimedia berupa desain grafis dan *motion graphic* yang sesuai dengan kebutuhan konten media sosial perusahaan Toyota Indonesia.

1.3 Manfaat

Manfaat dari Pembuatan Produk Multimedia untuk Klien Toyota Indonesia di PT Suitmedia Kreasi Indonesia yaitu:

Suitmedia dapat menyelesaikan produk multimedia berupa *motion graphic*, desain *live report* Instagram, dan desain *thumbnail* video Youtube sebagai media informasi dan publikasi produk Toyota Indonesia.

Mahasiswa dapat menambah wawasan dan dapat menjadikan laporan ini sebagai salah satu referensi laporan akhir.

Penulis mendapat wawasan baru dan dapat menambah portofolio dari produk multimedia yang telah dihasilkan.

Perusahaan Toyota Indonesia menjadikan hasil produk multimedia seperti desain grafis dan *motion graphic* untuk kebutuhan konten, promosi, dan publikasi informasi.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup pada Pembuatan Produk Multimedia untuk Klien Toyota Indonesia di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Produk multimedia yang dihasilkan yaitu berbentuk desain grafis dan *motion graphic*.
2. Penulis ditugaskan sebagai pembuat desain *live report* untuk promosi *event launching* produk mobil *new Agya*.
Penulis ditugaskan sebagai pembuat desain *thumbnail* untuk video Youtube Toyota Indonesia tentang teknologi *hybrid* pada mobil *all new Corolla Altis*.
Penulis ditugaskan sebagai pembuat *motion graphic* dari materi acara *Funfest 2020* untuk keperluan promosi dan Facebook *ads* Toyota Indonesia.
Penulis ditugaskan hanya sebagai pembuat animasi pada *motion graphic* layanan *Deal Cermat*, karena aset visual untuk *motion graphic* sudah dibuat oleh *art director* PT Suitmedia Kreasi Indonesia.
Penulis ditugaskan hanya sebagai pembuat animasi pada *motion graphic tips and trick* Toyota Yaris untuk konten *pitching* akun *social media unbranded* Toyota Indonesia, karena aset visual untuk *motion graphic* sudah dibuat oleh *art director* PT Suitmedia Kreasi Indonesia.