

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik (Munir, 2012). Multimedia di zaman modern seperti saat ini membuka potensi besar dalam perubahan cara belajar, cara memperoleh informasi dan sebagainya. Dengan adanya multimedia ini juga membuka peluang bagi masyarakat untuk mempermudah aktivitas mereka sehari-hari seperti berkomunikasi dengan orang lain, berinteraksi, bekerja atau bahkan untuk media hiburan. Multimedia umumnya digunakan oleh suatu perusahaan konsultan teknologi dan multimedia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Salah satu perusahaan yang menggunakannya adalah PT Suitmedia Kreasi Indonesia.

PT Suitmedia Kreasi Indonesia merupakan perusahaan digital agensi yang bergerak pada bidang konsultan teknologi dan multimedia khususnya dalam pengembangan aplikasi perangkat selular, pengembangan web, desain *user interface* maupun *user experience* dan pemasaran digital melalui sarana media sosial. PT Suitmedia Kreasi Indonesia membantu perusahaan lokal dan multinasional dalam transformasi digital. Transformasi digital merupakan perubahan yang berhubungan dengan hal-hal yang berkaitan dengan teknologi digital, sebagai strategi penyebaran informasi yang kini sudah umum tersebar melalui sosial media. Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa berpartisipasi, berbagi, menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual (Cahyono, 2016). Banyak perusahaan yang telah melakukan transformasi digital diantaranya yaitu Vicee Indonesia dan Divisi HR PT Suitmedia Kreasi Indonesia.

Media yang digunakan oleh PT Suitmedia Kreasi Indonesia dalam melakukan transformasi digital adalah *motion graphic*, desain grafis dan videografi. *Motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia (Algiffari, 2015). Sedangkan desain grafis, Blanchard dalam (Munir, 2012) mendefinisikan sebagai suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan. Selain *motion graphic* dan desain grafis, umumnya informasi digital disampaikan melalui media video. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan rekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Munir, 2012).

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

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, judul Tugas Akhir yang dipilih yaitu “Pembuatan Produk Multimedia untuk Klien Vicee Indonesia dan Divisi HR di PT Suitmedia Kreasi Indonesia”.

1.2 Tujuan

Tujuan pembuatan produk multimedia untuk konten media sosial klien Vicee Indonesia dan Divisi HR di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah menghasilkan produk multimedia berupa *motion graphic*, desain grafis dan video untuk konten media sosial sebagai sarana informasi atau pilihan konten untuk sarana informasi klien Vicee Indonesia dan Divisi HR PT Suitmedia Kreasi Indonesia.

1.3 Manfaat

Manfaat dari pembuatan produk multimedia untuk konten media sosial klien Vicee Indonesia dan Divisi HR di PT Suitmedia Kreasi Indonesia yaitu :

1. Perusahaan dapat menggunakan produk multimedia sebagai bahan publikasi untuk klien dan juga bahan *pitching* produk.
2. Produk yang telah dihasilkan dapat ditambahkan menjadi portofolio penulis.
3. Pembaca dapat menambah pengetahuan tentang tahapan dalam pembuatan produk multimedia pada perusahaan *digital agency*.
4. Mahasiswa Manajemen Informatika Sekolah Vokasi IPB dapat mengetahui informasi terkait *perencanaan produk multimedia yang telah dibuat*.

1.4 Ruang Lingkup

Pembuatan produk multimedia untuk konten media sosial klien Vicee Indonesia dan Divisi HR di PT Suitmedia Kreasi Indonesia dibatasi dengan hal-hal berikut:

1. Produk multimedia yang dihasilkan dengan *output* yang berbeda-beda yaitu berbentuk *motion graphic*, desain grafis dan video.
2. Produk *motion graphic* Vicee Indonesia yang dihasilkan hanya dipublikasikan melalui akun sosial media yaitu Instagram
3. Produk desain grafis dan *motion graphic* PT Suitmedia Kreasi Indonesia yang dihasilkan hanya dipublikasikan melalui akun sosial media yaitu Instagram
4. Produk video untuk Divisi HR PT Suitmedia Kreasi Indonesia yang dihasilkan hanya dipublikasikan melalui akun sosial media yaitu Instagram
5. Pada pembuatan *motion graphic* untuk klien Vicee Indonesia penulis ditugaskan menjadi *motion designer* yang bertugas membuat *motion graphic* dari aset digital yang telah disediakan oleh *art director*.
6. Pada produk *motion graphic* format yang dihasilkan yaitu .mp4 dengan menggunakan *frame rate* yaitu 25 *frame* per detik.
7. Pada produk desain grafis format yang dihasilkan yaitu .jpeg, dengan resolusi gambar 72 *pixels*.
8. Pada produk video format yang dihasilkan yaitu .mp4