

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 2015). Dengan menggunakan multimedia, proses penerimaan informasi lebih optimal, dimana grafik dan diagram disajikan dengan menampilkan warna, gambar, visualisasi, video, dan animasi. Produk multimedia yang akan dibahas dalam laporan ini yaitu desain grafis dan *motion graphic*.

Menurut Gallagher dan Paldy, dalam buku Multimedia Konsep & Software dalam Pendidikan (Munir 2015), *motion graphic* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. Sedangkan desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan (Munir 2015). Melalui *motion graphic* dan desain grafis, sajian informasi menjadi lebih menarik, dan juga mudah dipahami oleh target *audience*. Sehingga perusahaan atau pelaku bisnis lebih memilih menggunakan multimedia untuk mengembangkan bisnisnya, salah satu perusahaan yang dimaksud adalah PT Suitmedia Kreasi Indonesia.

PT Suitmedia Kreasi Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran digital dan konsultan teknologi. Perusahaan ini memiliki dua layanan utama yaitu *Creative Campaign* dan *Digital Development*. Divisi *creative campaign* bertugas membantu klien untuk mencapai visi objektifnya yaitu untuk meningkatkan *brand awarness* dari produk atau layanan mereka. Sedangkan divisi *digital development* bertugas membantu klien untuk membuat aplikasi *website* atau aplikasi seluler untuk meningkatkan kinerja operasional mereka.

Setelah mengerjakan berbagai produk multimedia selama praktik kerja lapang di PT Suitmedia Kreasi Indonesia, timbul ketertarikan untuk membahas alur pembuatan produk multimedia dengan lebih rinci. Hal tersebut diatas menjadi latar belakang untuk memilih judul Tugas Akhir “Pembuatan Produk Multimedia untuk Klien NEO Coffee Indonesia dan Divisi HR di PT Suitmedia Kreasi Indonesia”.

1.2 Tujuan

Tujuan dari praktik kerja lapang di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah membuat produk multimedia berupa desain grafis dan *motion graphic* sebagai kebutuhan publikasi perusahaan PT Suitmedia Kreasi Indonesia dan klien NEO Coffee Indonesia. Pembuatan produk multimedia ditujukan untuk kebutuhan konten di media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Twitter. Proses pembuatan *motion graphic* dibuat berdasarkan arahan *art director* creative campaign di PT Suitmedia Kreasi Indonesia.

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 NEO Coffee Indonesia dan divisi HR di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1 Perusahaan NEO Coffee Indonesia mendapatkan konten media sosial berupa *motion graphic*.
- 2 PT Suitmedia Kreasi Indonesia mendapatkan konten media sosial berupa desain grafis.
- 3 Penulis dapat menambah wawasan dan menjadikan produk yang dihasilkan sebagai portofolio.
- 4 Mahasiswa khususnya program studi Manajemen Informatika Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor dapat mengetahui proses pembuatan dan metode yang digunakan dalam pembuatan produk multimedia.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam Pembuatan Produk Multimedia untuk Klien NEO Coffee Indonesia dan Divisi HR di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah:

- 1 Produk multimedia yang dihasilkan berbentuk desain grafis dan *motion graphic* dua dimensi.
- 2 Penulis berperan sebagai *motion designer* pada pembuatan *motion graphic*.
- 3 Produk desain grafis dipublikasikan melalui akun media sosial Instagram dari PT Suitmedia Kreasi Indonesia.
- 4 Produk *motion graphic* dipublikasikan melalui akun media sosial yaitu Instagram, Facebook, dan Twitter dari NEO Coffee Indonesia.
- 5 Produk desain grafis yang dihasilkan berformat .JPEG.
- 6 Produk *motion graphic* yang dihasilkan berformat .MP4.

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.