

# I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Sebanyak 130 juta orang atau sekitar 49 persen populasi penduduk Indonesia pada tahun 2018 merupakan pengguna aktif media sosial (Lufti Anggraeni, 2018). Jenis media sosial yang dikenal oleh masyarakat Indonesia sangat beragam (Puspitarini & Reni 2019). Menurut hasil riset oleh We Are Social et al (2021) media sosial yang diminati masyarakat Indonesia saat ini antara lain Youtube, Facebook, Instagram, Twitter, dan Tiktok. Ada beragam motivasi masyarakat menggunakan media sosial, seperti mencari dan berbagi informasi, sebagai hiburan, relaksasi, serta media interaksi sosial (Whiting & Williams 2013). Bagi organisasi atau perusahaan, media sosial banyak digunakan sebagai media atau alat untuk melakukan komunikasi pemasaran yang diantaranya adalah desain grafis dan *motion graphic* (Moriansyah 2015).

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 2012). *motion graphic* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. Pembuatan *motion graphic* tentu membutuhkan aset ilustrasi. Ilustrasi merupakan bagian dari artworks yang dibuat secara manual maupun dengan komputer (Rustan 2017). Pengimplentasian produk desain grafis dan *motion graphic* 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 Digital Agency.

PT Suitmedia Digital Agency adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang konsultan teknologi dan multimedia, dengan memiliki konsentrasi pada pengembangan aplikasi perangkat seluler, pengembangan web serta maintenance, dan pemasaran digital melalui sarana media sosial. Suitmedia juga mengerjakan kegiatan promosi seperti, pengerjaan poster, short movie, dan animasi *Motion graphic* yang dikerjakan oleh Divisi Kreatif. Beberapa klien yang bekerjasama di PT Suitmedia Digital Agency diantaranya adalah Posh Indonesia, Usagi Indonesia, dan Urbanations.

Pada saat praktik kerja lapang berlangsung, penulis mendapatkan kepercayaan untuk menangani klien PT Suitmedia Digital Agency. Proses pembuatan desain konten media sosial menambah ilmu dan minat dalam mendalami pekerjaan tersebut. Sehingga berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, Dalam penggunaan media sosial, media yang diimplementasikan di PT Suitmedia Digital Agency adalah desain grafis, dan animasi seperti *motion graphic*. Kebutuhan perusahaan sejalan dengan minat pekerjaan yang ingin didalami. Hal tersebut menjadi latar belakang

pemilihan judul Tugas Akhir “Pembuatan Desain Konten Media Sosial untuk POSH ID, USAGI ID, dan Urbanations pada PT Suitmedia Digital Agency”.

## 1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan desain konten media sosial untuk Posh Indonesia, Usagi Indonesia dan Urbanations di PT Suitmedia Digital Agency adalah menghasilkan produk multimedia berupa desain grafis dan *motion graphic*. Hasil desain grafis dan *motion graphic* sebagai sarana informasi dan kebutuhan publikasi Informasi klien Posh Indonesia, Usagi Indonesia, dan Urbanations.

## 1.3 Manfaat

Manfaat dari pembuatan desain konten media sosial untuk Posh Indonesia, Usagi Indonesia, dan Urbanations di PT Suitmedia Digital Agency yaitu sebagai berikut:

- a. FPT Suitmedia Digital Agency dapat menyelesaikan pengerjaan produk multimedia dalam bentuk desain grafis dan *motion graphic* untuk klien.
- b. Mahasiswa khususnya program studi Manajemen Informatika Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor dapat mengetahui bagaimana proses dan metode yang digunakan dalam pembuatan produk multimedia yang dijelaskan oleh penulis.
- c. Pembaca memiliki pengetahuan tambahan mengenai perancangan dan pembuatan produk desain grafis, dan *motion graphic*.
- d. Penulis banyak belajar tentang desain grafis, dan *motion graphic* dan dapat menambahkannya ke dalam portofolio penulis.

## 1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari pembuatan desain konten media sosial untuk Posh Indonesia, Usagi Indonesia, dan Urbanations di PT Suitmedia Digital Agency yaitu sebagai berikut:

- a. Hasil dari produk multimedia yang dihasilkan dengan *output* yaitu berbentuk desain grafis dan *motion graphic*.
- b. Target audience untuk brand Posh Indonesia di bagi ke beberapa bagian, untuk brand Posh Indonesia adalah perempuan dan laki-laki berumur 16 - 23 tahun, untuk target audience Usagi Indonesia adalah anak-anak berumur 7-12 tahun, target audience Urbanations adalah remaja sampai dewasa berumur 18-50 tahun.
- c. Produk desain grafis dan *motion graphic* PT Suitmedia Digital Agency maupun klien dipublikasikan melalui akun sosial media Instagram, Twitter, dan Tiktok.