

RINGKASAN

Kebutuhan dan gaya hidup masyarakat pada era saat ini menimbulkan munculnya perkembangan dalam berbagai bidang salah satunya teknologi. Pesatnya kemajuan teknologi tidak bisa dipungkiri semakin memajukan manusia, contohnya dalam hal berkomunikasi. Interaksi yang terjadi dengan adanya bantuan teknologi menjadi semakin mudah dan sangat membantu. Situs jejaring sosial hadir menjadi sesuatu yang digemari oleh banyak kalangan. Line merupakan salah satu contoh jejaring sosial chatting yang hampir digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat di Indonesia. Ditelaah lebih jauh, Line sebenarnya dapat menjadi sebuah alternatif yang dimanfaatkan dalam dunia bisnis. Hal ini terkait dengan upaya company promotion sebuah perusahaan agar lebih dikenal oleh para konsumen maupun perusahaan lainnya di bidang yang sama. Penggunaan fitur stiker Line ini tentunya akan membuat user lebih mengenal perusahaan dan produk – produk yang dihasilkan oleh perusahaan tersebut. Dengan adanya paparan latar belakang tersebut, penelitian ini bermaksud untuk melakukan kombinasi antara proses company promotion dengan penggunaan jejaring sosial Chatting Line. Penelitian ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) versi Luther-Sutopo. Hasil dari penelitian ini berupa sticker apng, dimana sticker tersebut bertujuan untuk sarana pengenala animasi karakter Si Mbah produksi PT AMPU Studio, dan sebagai media promosi untuk PT AMPU Studio itu sendiri.

Kata kunci: Line, Chatting, Company Promotion, User, Chatting Line, Sticker, Multimedia Development Life Cycle

ABSTRACT

The needs and lifestyles of society in the current era cause the emergence of developments in various fields one of them technology. The rapid technological progress can not be denied increasingly pamper human, for example in terms of communicating. The interaction that occurs with the help of technology becomes easier and more helpful. Social networking site comes into something that is liked by many circles. Line is one example of social networking chat that is almost used by all levels of society in Indonesia. Examined further, Line can actually be an alternative that is utilized in the business world. This is related to the company's efforts to promote a company to be better known by consumers and other companies in the same field. The use of the sticker feature of this line will certainly make the user more familiar with the company and the products - products produced by the company. With this background exposure, this research intends to perform a combination of company promotion process with the use of Chatting Line social networking. This research uses Luther-Sutopo version of MDLC (Multimedia Development Life Cycle). The result of this research is sticker apng, where the sticker is aiming for the animation of character of Si Mbah production of PT AMPU Studio, and as media of promotion for PT AMPU Studio itself.

Keywords: Line, Chatting, Company Promotion, User, Chatting Line, Sticker, Multimedia Development Life Cycle

