
BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Sosial

Media sosial merupakan bentuk dari media internet yang dengan gampang digunakan oleh *user* dalam berbagai kegiatan seperti mengikuti, menyalurkan dan membuat sesuatu mencakup jejaring sosial, web, dan aplikasi perangkat lunak lainnya (A.Rafiq, 2020). Kegiatan berselancar dimedia sosial kini telah dimanfaatkan bagi masyarakat global. Pandangan lain juga menerangkan bahwa internet membentuk jaringan yang kuat dengan pemanfaatan web dan perangkat lunak dalam hubungan yang lebih intens [4].

Media sosial merupakan perkumpulan perangkat lunak mulai dari individu maupun komunitas sebagai tempat mengumpulkan, membagikan, berkomunikasi satu sama lain. Kekuatan dari media sosial sendiri yaitu pada *user-generated content* (UGD), konten dihasilkan dari pengguna bukan dari editor pada media sosial (Boyd dalam Nasrullah 2015). Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pengguna untuk beraktifitas atau berkolaborasi (Van Dijk dalam Nasrullah 2015). Oleh karena itu, media sosial dapat menguatkan antar pengguna dalam ikatan sosial, serta dapat melakukan berbagai aktifitas online seperti pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Media sosial terdiri dari 3 hal yaitu *sharing*, *collaborating* dan *connecting* (Puntoadi, 2011) [5]. Hadirnya media sosial di dunia ini dapat menghubungkan semua orang tanpa batas waktu dan ruang [6].

2.2 Youtube

Youtube menjadi terobosan baru dalam dunia teknologi informasi. Aplikasi ini menjadi layanan umum dengan pengguna terbanyak secara global. Pengguna Youtube dapat mengupload video maupun *live streaming* video yang dapat dilihat oleh pengguna lain diseluruh belahan dunia dengan percuma. Tercatat sebanyak 1 miliar *user* jejaring sosial internet menggunakan Youtube [7].

Youtube juga dapat dinikmati dengan beberapa perangkat keras seperti

televisi, komputer, laptop, handphone dan sejenis gadget lainnya. Beberapa jenis video dapat kita tonton pada aplikasi Youtube tidak sebatas music melainkan film, video game, olahraga, dan konten menarik lainnya [8].

2.3 Poster

Poster merupakan salah satu simbol atau lambang yang menggunakan kombinasi visual dari suatu rancangan yang berisi pesan serta warna (Rizawayani, Sari dan Safitri 2017) [3].

Poster yaitu sajian dari kumpulan kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik untuk menarik perhatian banyak orang. Biasanya karya-karya nya terkumpul dengan menerapkan prinsip, unsur, serta elemen-elemen antar desain agar memuaskan hasil karya poster yang sempurna dan menarik [9].

2.4 VN Video Editor

VN Video Editor merupakan aplikasi perangkat lunak berbasis mobile yang dapat digunakan dalam menyunting video serta memberikan tampilan menarik berupa visual, suara dan ilustrasi. Beberapa fitur yang tersedia pada aplikasi ini dalam menciptakan sebuah video seperti potongan cuplikan video, background blur, sound efek, font dan lainnya yang gampang dipelajari dan dipakai [10].

2.5 Canva

Canva merupakan platform desain dengan pilihan banyak sekali template bagi pengguna untuk mendesain sesuai dengan keinginan pengguna. Biasanya canva dapat mudah digunakan yang terdapat pada web atau aplikasi. Canva dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan dalam berbagai kreatifitas dalam membuat desain [11].