

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sosial media “X” atau “Twitter” merupakan sosial media yang digunakan untuk berinteraksi dengan kesamaan hobi dan ketertarikan. Mulai dari *Youtuber*, *Game Developer*, dan *Streamer* berkumpul dalam sosial media ini. Sosial media “X” memiliki fitur di mana hampir semua *post* yang ada di *platform* tersebut publik, sehingga sebuah *post* bisa mencapai *timeline* tanpa *mem-follow* akun tersebut di mana algoritma ini bagus untuk mengiklankan sebuah jasa, produk, *brand* dan lain – lain [1]. Cara mengiklankan di sosial media “X” ada dua cara, di antaranya membayar langsung kepada *platform* tersebut atau secara organik di mana pengguna lain bisa menyebarkan *post* yang dengan fitur *retweet* atau *quote retweet*. Dalam komunitas *Youtuber*, *Game Developer*, dan *Streamer* hal yang biasa di iklankan dalam komunitas tersebut di antaranya jasa pembuatan gambar, *video editing*, pembuatan desain grafis, pembuatan logo, dan pembuatan musik. Jasa pembuatan musik merupakan salah satu jasa yang dibutuhkan dalam komunitas tersebut, mulai dari pembuatan musik untuk sebuah konten, *video game*, lagu orisinal, dan *background music* (BGM).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, adanya peluang yang dapat dikembangkan sebuah usaha penyedia jasa pembuatan musik.

1.3 Tujuan

Mengembangkan peluang menjadi sebuah usaha penyedia jasa pembuatan musik.

1.4 Batasan Masalah

1. Proyek Akhir ini hanya membahas tentang proses pembuatan musik, dan transaksi antar klien dengan penjual.
2. Proyek Akhir ini tidak membahas tentang proses promosi dalam sosial media “X”.