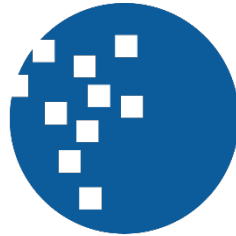


PERANCANGAN STRATEGI MARKETING DAN ASET

VISUAL GAME ONCE UPON A ZINE



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Lulu Felicia Hartono

0000046142

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN STRATEGI MARKETING DAN ASET

VISUAL GAME ONCE UPON A ZINE



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Lulu Felicia Hartono

00000046142

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Lulu Felicia Hartono

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046142

Program Studi : Film

Laporan Kluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN STRATEGI MARKETING DAN ASET VISUAL *GAME*
*ONCE UPON A ZINE***

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Laporan Kluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 10 Juli 2023



(Lulu Felicia Hartono)

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lulu Felicia Hartono
NIM : 00000046142
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Kluster MBKM

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN STRATEGI MARKETING DAN ASET VISUAL *GAME* *ONCE UPON A ZINE*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan Laporan Kluster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 14 Juli 2023

Yang menyatakan,



(Lulu Felicia Hartono)

U N I V E R S I T A
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Sang Tri Ratna. Atas karunia-Nya, laporan MBKM Kluster Kewirausahaan dapat ditulis secara utuh dan tuntas. Laporan ini ditulis untuk menunjukkan proses pembelajaran selama mengikuti program MBKM Kluster Kewirausahaan. Selain itu, judul “Perancangan Strategi Marketing dan Aset Visual *Game Once Upon a Zine*” dipilih karena adanya ketertarikan penulis di industri *game* dan juga marketing.

Industri *game* saat ini sedang berkembang dengan pesat. Sebagai salah satu industri kreatif, studio *game* menjadi lapangan pekerjaan yang menarik terutama bagi sesama *gamer* serta peminat animasi. Melalui MKKM Kluster Kewirausahaan ini, penulis diberikan kesempatan untuk merancang sebuah game dalam perspektif bisnis. Pembelajaran yang ditulis dalam bentuk laporan ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta referensi bagi pembaca serta penulis sendiri di masa yang akan datang.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bisma Fabio Santabudi, S. Sos., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Kluster MBKM ini.
5. Andy Mardani, S.Sn., M.Ikom., sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Kluster MBKM ini.
6. Andrew Henderson, S.M., sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Kluster MBKM ini.

7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kluster MBKM ini. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Dan penulis berharap semoga laporan MBKM kewirausahaan ini dapat menginformasikan kebergunaan perancangan bisnis dan visual game cerita rakyat Indonesia kepada pembacanya.

Tangerang, 14 Juli 2023



(Lulu Felicia Hartono)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN STRATEGI MARKETING DAN ASET

VISUAL GAME ONCE UPON A ZINE

(Lulu Felicia Hartono)

ABSTRAK

Banyaknya cerita rakyat Indonesia yang diperkenalkan masih belum diiringi penyampaian yang inovatif. Hal ini menyebabkan menurunnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat pada masa ini. Masih banyak pendidikan yang mengangkat cerita rakyat disampaikan melalui media cetak. Hal ini berlawanan dengan *status quo* saat ini dimana generasi muda lebih sering menggunakan media digital. Adapun perkembangan visual dalam penyampaian cerita rakyat, alur cerita yang digunakan masih tetap sama sehingga tidak memberikan pengalaman baru. Berdasarkan masalah tersebut, tim kewirausahaan penulis merancang *game casual adventure* yang mengangkat kisah cerita rakyat Indonesia sebagai pelajar SMA masa kini. *Game* ditentukan sebagai solusi yang dapat ditawarkan karena fungsinya yang interaktif sekaligus menghibur pemain. Saat ini, industri *game* di Indonesia juga sedang mengalami perkembangan dimana pemain *game* Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara dengan pemain *game* terbanyak. Metode perancangan yang digunakan dalam pengembangan *game* adalah metodologi *design thinking* oleh Hasso Plattner (2009). Secara lebih spesifik, penulis berfokus di bidang marketing dan perkembangan aset visual seperti ilustrasi tokoh dan animasi.

Kata kunci: cerita rakyat, *game*, bisnis, generasi muda, marketing

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BUSINESS AND GAME VISUALS OF INDONESIAN

FOLKTALE “ONCE UPON A ZINE”

(Lulu Felicia Hartono)

ABSTRACT

The number of Indonesian folktales introduced has not been accompanied by innovative storytelling. This has led to a decline in the younger generation's interest in folktales at the moment. There is still a lot of education about Indonesian folktales delivered through print medias which is contrary to the current status quo where digital media is widely used by the younger generation. Even though the current storytelling has involved an improvement in visualizaion, the storyline delivered still remains the same. Based on these problems, the author's entrepreneurship team designed a casual adventure game that elevates the story of Indonesian folklore as a high school student in modern setting. Game media is determined as a solution that can be offered as it gives an interactive and entertaining experience to their players. Currently, the game industry in Indonesia is also experiencing a development where Indonesian game players are ranked as the third country with the most game players. The design metholodogy used in the game development is the Design Thinking methodology introduced by Hasso Plattner (2009). More specifically, the author focuses on the game business marketing and the development of visual assets such as character illustrations and animations.

Keywords: *folktale, game, business, young generation, marketing*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang MBKM Kluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Kluster Kewirausahaan	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Kluster Kewirausahaan	2
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Kluster Kewirausahaan	2
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Kluster Kewirausahaan	2
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Bagi Masyarakat	3
1.5.3 Bagi Universitas	3
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Kluster Kewirausahaan	3
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS	5
2.1 Validasi Ide Bisnis	5
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	5
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	6
2.2 Business Model Canvas	7
2.3 Deskripsi Perusahaan	10
2.4 Struktur Perusahaan	13
2.5 Alur Kerja Perusahaan	15
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	15
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	18
3.1 Market Research Validation	18

3.1.1	<i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>	18
3.1.2	<i>User Persona</i>	21
3.2	Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis.....	23
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor.....	26
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	29
3.4.1	Studi Eksisting	30
3.4.2	Studi Referensi.....	31
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	39
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa	39
BAB IV	PERANCANGAN <i>PROTOTYPE</i> PRODUK/JASA	42
4.1	Timeline dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa .	42
4.2	Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	46
4.2.1	Perancangan <i>Brief Prototype</i> Produk/Jasa	46
4.2.2	<i>Mind Map</i>	47
4.2.3	<i>Moodboard</i>	48
4.2.4	Perancangan Desain	51
4.2.5	Draft Desain	60
4.2.6	Revisi.....	94
4.2.7	Finalisasi.....	99
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	99
4.3.1	Perancangan Aset Visual	100
4.3.2	Merchandise	116
4.3.3	Konten Media Sosial.....	119
4.4	Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa.....	123
4.5	Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa	129
4.6	Kendala yang Ditemukan	133
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	133
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	135
5.1	Simpulan.....	135
5.2	Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxiii

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Waktu dan Prosedur MBKM Kluster Kewirausahaan.....	4
Tabel 2. 1 Tabel Harga Pokok Produksi dan Penjualan.....	16
Tabel 2. 2 Presentase Pengeluaran Promosi.....	16
Tabel 3. 1 Tabel Segmentasi.....	18
Tabel 3. 2 Tabel Targeting.....	19
Tabel 3. 3 Tabel Perbandingan Fitur Kompetitor.....	27
Tabel 3. 4 Tabel Perbandingan Kompetitor.....	28
Tabel 3. 5 Tabel Analisis SWOT.....	30
Tabel 4. 1 <i>Timeline</i> Produksi Prototype Produk/Jasa.....	42
Tabel 4. 2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	44
Tabel 4. 3 Tabel Bentuk Dasar Karakter.....	60
Tabel 4. 4 Tabel Warna Karakter.....	61
Tabel 4. 5 Pengeluaran cetak <i>prototype merchandise</i>	128
Tabel 4. 6 Hasil <i>User Test</i> (Visual).....	131
Tabel 4. 7 Hasil <i>User Test</i> (<i>Gameplay</i>).....	132
Tabel 4. 8 Hasil <i>User Test</i> (Cerita).....	132
Tabel 4. 9 Hasil <i>User Test</i> (Minat).....	132
Tabel 4. 10 Kata Kunci Visual <i>Once Upon a Zine</i> menurut Peserta <i>User Test</i> ..	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Business Model Canvas</i> Telore Studio.....	8
Gambar 2. 2 Logo Telore Studio.....	11
Gambar 2. 3 Logo Once Upon a Zine.....	12
Gambar 2. 4 Struktur Telore Studio.....	13
Gambar 2. 5 Alur Koordinasi tim MBKM Kluster Kewirausahaan.....	15
Gambar 3. 1 Target <i>Market Persona</i> 1.....	22
Gambar 3. 2 Target <i>Market Persona</i> 2.....	23
Gambar 3. 3 Dokumentasi <i>focus group discussion</i> (FGD).....	24
Gambar 3. 4 Brand Positioning Map.....	26
Gambar 3. 5 Kraken Academy!!.....	30
Gambar 3. 6 Tampilan <i>game</i> Purrfect Tale.....	32
Gambar 3. 7 Konten Media Sosial Purrfect Tale.....	32
Gambar 3. 8 Tampilan Tomorrow Will Be Dying.....	33
Gambar 3. 9 Media Sosial Tomorrow Will Be Dying.....	34
Gambar 3. 10 Tampilan <i>game</i> A Space for the Unbound.....	35
Gambar 3. 11 Media Sosial Mojiken.....	36
Gambar 3. 12 Livestream A Space for the Unbound oleh VTuber.....	36
Gambar 4. 1 <i>Mind Map Once Upon a Zine</i>	47
Gambar 4. 2 <i>Moodboard Once Upon a Zine</i>	48
Gambar 4. 3 Referensi <i>Once Upon a Zine</i>	49
Gambar 4. 4 Color Palette <i>Once Upon a Zine</i>	50
Gambar 4. 5 <i>Typeface Guidelines Once Upon a Zine</i>	51
Gambar 4. 6 <i>Core Loop Prototype Once Upon a Zine</i>	52
Gambar 4. 7 <i>User Flow Prototype Once Upon a Zine</i>	53
Gambar 4. 8 Misi dalam <i>Prototype Once Upon a Zine</i>	54
Gambar 4. 9 Perpindahan Ruang.....	55
Gambar 4. 10 <i>Object Interaction</i>	55
Gambar 4. 11 Ruang Terkunci.....	55
Gambar 4. 12 Grafik Fungsi <i>Inventory</i>	55
Gambar 4. 13 <i>Photo Spot</i>	56
Gambar 4. 14 <i>Camera Bar</i>	56
Gambar 4. 15 Grafik Fungsi Kamera.....	56
Gambar 4. 16 <i>Character Interaction</i>	57
Gambar 4. 17 Fitur <i>Group Chat</i>	57
Gambar 4. 18 Fitur <i>Taking Notes/Mencatat</i>	58
Gambar 4. 19 Fitur <i>Sneak a Photo/Memotret</i>	58
Gambar 4. 20 Grafik Alur Fitur <i>Class Mini Game</i>	59
Gambar 4. 21 Galeri Kamera.....	59
Gambar 4. 22 <i>Zine Spread</i>	59

Gambar 4. 23 Draf Desain Awal Mara	62
Gambar 4. 24 Draf Desain Akhir Mara.....	63
Gambar 4. 25 Draf Desain Awal Wati	64
Gambar 4. 26 Draf Desain Akhir Wati	64
Gambar 4. 27 Draf Desain Awal Angga	65
Gambar 4. 28 Draf Desain Akhir Angga	65
Gambar 4. 29 Draf Desain Awal Lou	66
Gambar 4. 30 Draf Desain Akhir Lou.....	66
Gambar 4. 31 Draf Desain Awal Dian	67
Gambar 4. 32 Draf Desain Akhir Dian	67
Gambar 4. 33 Draf Desain Awal Kel	68
Gambar 4. 34 Draf Desain Akhir Kel	68
Gambar 4. 35 Draf Desain Awal Rhea.....	69
Gambar 4. 36 Draf Desain Akhir Rhea.....	69
Gambar 4. 37 Draf Desain Arden	70
Gambar 4. 38 Draf Desain <i>Chibi</i> NPC.....	70
Gambar 4. 39 Draf Desain Akhir <i>Chibi</i> NPC	71
Gambar 4. 40 Sketsa Guru	71
Gambar 4. 41 Draf Desain Guru	71
Gambar 4. 42 Sketsa <i>Isometric Environment</i>	72
Gambar 4. 43 Sketsa <i>Side View Environment</i>	72
Gambar 4. 44 Sketsa <i>Top-Down Environment</i>	72
Gambar 4. 45 Alternatif Denah Sekolah.....	73
Gambar 4. 46 Denah Sekolah.....	73
Gambar 4. 47 Perancangan Peta Sekolah.....	74
Gambar 4. 48 Sketsa Awal <i>Zine Room</i>	74
Gambar 4. 49 Perancangan <i>Zine Room</i>	75
Gambar 4. 50 Sketsa dan <i>Layout</i> Awal Ruang Kelas	75
Gambar 4. 51 Perancangan Ruang Kelas.....	76
Gambar 4. 52 Perancangan <i>Store Room</i>	76
Gambar 4. 53 Sketsa Dialog dan <i>Device</i>	77
Gambar 4. 54 <i>Low-Fidelity</i> Dialog dan Waktu.....	78
Gambar 4. 55 Sketsa <i>Inventory</i>	78
Gambar 4. 56 <i>Low-Fidelity Inventory</i> dan <i>Speech Bubble</i>	79
Gambar 4. 57 Sketsa Awal <i>Device</i>	79
Gambar 4. 58 <i>Low-Fidelity Devices</i>	80
Gambar 4. 59 Sketsa <i>Gauge Bar Kamera</i>	80
Gambar 4. 60 <i>Low-Fidelity Class Mini Game</i>	81
Gambar 4. 61 <i>Icons</i> dan Tombol.....	81
Gambar 4. 62 <i>User Interface</i> Kertas	82
Gambar 4. 63 <i>User Interface Overlay</i>	82
Gambar 4. 64 <i>High-Fidelity Main Menu</i>	83
Gambar 4. 65 <i>High-Fidelity Dream</i>	83

Gambar 4. 66 <i>High-Fidelity</i> Dialog dan Waktu.....	84
Gambar 4. 67 <i>High-Fidelity Item Obtained</i>	84
Gambar 4. 68 <i>High-Fidelity Inventory</i>	85
Gambar 4. 69 <i>High-Fidelity Speech Bubble</i>	85
Gambar 4. 70 <i>High-Fidelity</i> Perpindahan Tempat.....	86
Gambar 4. 71 <i>High-Fidelity</i> Laptop.....	86
Gambar 4. 72 <i>High-Fidelity</i> Laptop.....	87
Gambar 4. 73 <i>Higi-Fidelity Take a Photo</i>	87
Gambar 4. 74 <i>High-Fidelity Foto</i> Berhasil (kiri) dan Gagal (kanan)	87
Gambar 4. 75 <i>High-Fidelity Gallery</i>	87
Gambar 4. 76 <i>High-Fidelity Group Chat Handphone</i>	88
Gambar 4. 77 <i>High-Fidelity Pilihan Class Mini Game</i>	89
Gambar 4. 78 <i>Higi-Fidelity Take Notes</i>	89
Gambar 4. 79 <i>High-Fidelity Take a Photo</i>	89
Gambar 4. 80 Ilustrasi <i>Main Menu</i>	90
Gambar 4. 81 Ilustrasi <i>Dream</i>	91
Gambar 4. 82 Sketsa <i>Zine Spread</i>	92
Gambar 4. 83 <i>Zine Spread</i>	92
Gambar 4. 84 <i>Fancy Archery Tools</i>	93
Gambar 4. 85 <i>Dian the Ultimate Girl Crush</i>	93
Gambar 4. 86 <i>Kel with His Beloved Bow</i>	94
Gambar 4. 87 <i>The Bickering Archers</i>	94
Gambar 4. 88 <i>Final Rendered Character Sprites</i>	95
Gambar 4. 89 Ekspresi Karakter	95
Gambar 4. 90 Revisi <i>Environment</i>	96
Gambar 4. 91 Revisi Dialog.....	96
Gambar 4. 92 Revisi Fitur <i>Group Chat</i>	97
Gambar 4. 93 Revisi Fitur Laptop.....	97
Gambar 4. 94 Revisi Fitur <i>Sneak a Photo</i>	97
Gambar 4. 95 Revisi Pilihan Dialog	98
Gambar 4. 96 Revisi Pilihan Wawancara	98
Gambar 4. 97 Revisi <i>Inventory</i>	98
Gambar 4. 98 Revisi Pilihan Wawancara	99
Gambar 4. 99 Finalisasi <i>Prototype Once Upon a Zine</i>	99
Gambar 4. 100 Referensi <i>Art Style</i> Sumber: Twitter @nanataroo_7 (2023)	101
Gambar 4. 101 Alternatif Desain Mara.....	102
Gambar 4. 102 Alternatif Desain Mara 1.....	102
Gambar 4. 103 Alternatif Desain Mara 2.....	103
Gambar 4. 104 Desain Akhir Mara	104
Gambar 4. 105 Desain Awal Wati dan Rhea	104
Gambar 4. 106 Alternatif Desain Wati	105
Gambar 4. 107 Desain Akhir Wati.....	106
Gambar 4. 108 Alternatif Desain Rhea.....	106

Gambar 4. 109 Desain Akhir Rhea	107
Gambar 4. 110 Desain Awal Dian	108
Gambar 4. 111 Alternatif dan Desain Akhir Dian	109
Gambar 4. 112 Sketsa Guru	110
Gambar 4. 113 Desain Akhir Guru	110
Gambar 4. 114 <i>Lineart</i> Wati, Arden, Dian, dan Kel	111
Gambar 4. 115 <i>Lineart</i> Mara, Lou, Arden, dan Rhea	111
Gambar 4. 116 Sketsa <i>Chibi</i> Awal	112
Gambar 4. 117 <i>Body Base Chibi</i>	112
Gambar 4. 118 Sketsa <i>Chibi</i>	113
Gambar 4. 119 <i>Lineart Chibi</i>	113
Gambar 4. 120 <i>Base Color Chibi</i>	114
Gambar 4. 121 <i>Shading Chibi</i>	114
Gambar 4. 122 <i>Lighting Chibi</i>	114
Gambar 4. 123 Aset <i>Chibi</i>	115
Gambar 4. 124 Aset <i>Chibi Duduk</i>	115
Gambar 4. 125 <i>Chibi NPC</i> dan Foto Referensi	116
Gambar 4. 126 <i>Chibi Guru</i>	116
Gambar 4. 127 Pemesanan di Pixelindie	117
Gambar 4. 128 Detail Ukuran Cetak Gantungan Kunci	118
Gambar 4. 129 Dokumentasi <i>Interest Check</i> di Comifuro 16	119
Gambar 4. 130 Sketsa <i>Storyboard Teaser</i>	120
Gambar 4. 131 <i>Teaser Shots</i>	121
Gambar 4. 132 <i>Mockup</i> konten Instagram	123
Gambar 4. 133 Diagram Survey <i>User Test Merchandise</i>	124
Gambar 4. 134 Pixelindie	125
Gambar 4. 135 Proses Cetak Pixelindie	126
Gambar 4. 136 Shopee Totole_id	127
Gambar 4. 137 Hasil Cetak Totole_id	127
Gambar 4. 138 Hasil <i>Prototype Merchandise</i>	128
Gambar 4. 139 <i>User Test Offline</i>	130
Gambar 4. 140 <i>User Test Online</i>	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xxiii
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xxiv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xxv
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xl
Lampiran E Surat Penerimaan Kluster MBKM.....	xli
Lampiran F Surat Selesai Melaksanakan Kluster MBKM.....	xlii
Lampiran G Lampiran Biodata Peserta <i>User Test</i>	xliii
Lampiran H Hasil Turnitin Laporan Akhir	xliv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA